

DOSYA:
CİDDİYET VE
MİMARLIK

ROZANA MONTIEL,
MEKSİKA

FUTURE
EPIGRAPHS

VENEDİK'TEN
BİENAL
NOTLARI

ERKMEN'İN
İMGELER
İNDEKSİ:
REMIX

GANJA MALL

FJORDENHUS

ADALAR'DA
MİMARİ MİRAS



İçindekiler

322

Temmuz-Ağustos 2018



Dosya
36.



Bülent
Erkmen'in
İmgeler
İndeksi
54.

6 Öngörünüm

Mimarlık Yavaş, Düşünce Hızlıdır

8 Haber / Ürün

16 Haber / Sanat

20 Haber / Mimarlık

24 Gündem / Sanat

**Sonrası: Birinci Dünya Savaşı'nın
Ardından Sanat**

30 Gündem / Mimarlık

**Zevi'nin Mimarları. İtalyan Mimarlığının
Tarihi ve Karşı-Tarihi 1944-2000**

36 Dosya

Ciddiyet ve Mimarlık

Ciddiyet ne anlama geliyor? Karşımızdaki bizi çeşitli yollarla ciddiyete davet ettiğinde ya da doğrudan o meşhur "ciddi ol" emrini verdiğinde bizim üzerimizde nasıl bu kadar etkili oluyor? Bu dosya bununla yani ciddiyetin mimarlık mesleği içindeki sınırları, işlevi, kullanım biçimleri, Türkiye'deki ve dünyadaki tarihsel serüveni ile ilgili. Dosya editörlüğünü Tayfun Gürkaş'ın üstlendiği dosyaya Mehmet Saner, Efe Gözen, Burak Altınışik, Saitali Köknar, Uğur Tanyeli ve Ali Paşaoğlu katkı yaptılar.

54 Tasarım

Bülent Erkmen'in İmgeler İndeksi

Erkmen'in Remix sergisi onun tümel yapıtına bir tür giriş gibi. Uzun meslek yaşamının bir tür dökümü. Serginin tasarımıysa bir gerilime yaslanıyor: Sesler, imgeler ve bir labirentle tanımlı kaotik bir dünyada imge savurganlığı yapmayan, hep hesaplı, hep rasyonel ve yolunu daima tereddütsüzce çizmiş bir tasarımcının işlerini kamuya sunuyor. Kuralların daha vazedildikleri gün çiğnendiği bir modernlik ortamında izleyiciyi, kendi kurallarını kendisi tanımlayan birinin zihninin içinde dolaştırıyor. Umut Altıntaş, sergiyi değerlendirdi.

58 Düşünce

16. Venedik Mimarlık Bienali'nden Notlar

Bu yıl Venedik Mimarlık Bienali'nin 16'ncüsü, Türkiye'nin katılımının 3'üncüsü yaşanıyor. Türkiye mimarlık camiası birinci katılımın pek farkına varmadı. İkinci katılım düpedüz sansasyoneldi, ilginçti, ama yüksek kalitesine karşın içeriğiyle değil, çoğunlukla "bağcı dövmek" için araç haline getirilerek tartışıldı. İstanbul Tersanesi'nde yapılması öngörülen spekülasyon girişimlerle bağlantılı düşünülüp olağan Türkiye güzergahına sürüklendi. Yani Venedik ve Bienal bağlamına değil, güncel Türkiye bağlamına

ARREDAMENTO
MIMARLIK

YAYIN

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü

Banu BİNAT

Yayın Koordinatörü

Uğur TANYELİ

İletişim Koordinatörü

Neslihan ŞİK

Editör

Sibel SENYÜCEL

Yardımcı Editör

K. Bilge ERDEM

Neslihan İMAMOĞLU

Grafik Uygulama

Gül DÖNMEZ

İletişim ve Reklam

Müşteri İlişkileri Yönetmeni

Teoman COŞKUN

Müşteri Temsilcisi

Ayşegül TUĞTEPE

teoman@binatdanismanlik.com

Tel: 0212 259 90 79

ISSN 2536-4952

Sayı 322 Temmuz-Ağustos 2018

Fiyatı 14 TL (KDV dahil)

Ulusal Süreli Yayın

Aylık Mimarlık ve Tasarım Kültürü Dergisi

16. Venedik
Mimarlık
Bienali
58.



Rozana Montiel
Estudio de Arquitectura 90.

Future
Epigraphs
96.



Fjordenhus 108.



Adalar'daki
Mimari
Miras
112.



Ganja Mall: Gence 121.



Sezgin Aksu
124.

yerleştirilip heba edildi. Bu yılki katılım hem geniş ölçüde duyuruldu hem de Türkiye bağlamına yerleştirilmesini imkansız kılacak kadar uluslararası bir konsept kararına yaslandığı için -ne mutlu ki- anlamsız saldırılara hedef yapılamadı. Bu bienali Türk pavyonuyla sınırlı olmaksızın değerlendirmeleri için geniş bir gruba görüşlerini sorduk. Yanıtlayanların kısa metinlerini sunuyoruz.

90 Mimarlık

Rozana Montiel Estudio de Arquitectura, Meksika

Rozana Montiel'in Meksiko merkezli mimarlık ofisinin portfolyosu, endüstriyel projelerden müstakil konut projelerine, yeni malzemelerin kullanıldığı prototip denemelerinden sergi ve yayın çalışmalarına yayılan farklı katmanlarda işler barındırıyor.

96 Kent

Future Epigraphs:

Kentin Geleceği Üzerine Fikirler

Geçtiğimiz yüzyılda; kentlerin geleceği üzerine üretilen fikirler; eşitlik ve ayrılmayı reddeden ikirciklik arasında sıkışıp kaldı. İçinde yaşadığımız sosyal-politik bağlama bir direnç ve tepki olarak pratik ettiğimiz mimarlık/tasarım bizi özgürleştirebildi mi? Bugün kentlerin geleceği üzerine hayal

kurabiliyor muyuz? Dilek Öztürk, Ebru Yetişkin, Saitali Köknar, Mert Eyiler, Alper Derinboğaz, Arda İnceoğlu, Dietmar Koering ve Loris Rossi günümüz bağlamından bakarak kentlerin geleceği üzerine yazdılar.

108 Mimarlık

Fjordenhus Vejle Fjord, Danimarka Studio Olafur Eliasson

Danimarkalı-İzlandalı sanatçı Olafur Eliasson, üç kardeşin ortaklığındaki yatırım şirketi Kirk Kapital'in yeni genel merkez binasını tasarladı. Danimarka'nın batısında Vejle fiyordü üzerinde inşa edilen bina, Eliasson'un hayata geçen ilk yapısı.

112 Koruma

İstanbul, Adalar'daki Mimari Miras: Niteliğin Korunma ve Sürdürülmesi için Notlar

Adalar, İstanbul'da kendi özgül mimarisi hala kaydadeğer ölçüde ayakta duran kent parçalarından biri. Korunması önemli bir sorun oluşturuyor ve çaba gerektiriyor. Ayşe Şentürer'in metni.

121 Mimarlık

Ganja Mall: Gence

Azerbaycan'ın kuzeybatısında yer alan Gence, ülkenin ikinci büyük kenti.

İklimi nispeten sert olan kentin yerel mimarisinde kırmızı tuğla öne çıkmakta. Erginoğlu&Çalışlar Mimarlık tarafından tasarlanan Ganja Mall, bu şehirdeki ilk büyük ticari yatırım sayılabilir.

124 Tasarım

Sezgin Aksu İstanbul'dan Milano'ya Milano'dan İstanbul'a

Tasarımcı Sezgin Aksu, 1996 yılından başlayarak Milano'da İtalyan mimar ve tasarımcı Michele De Lucchi ile ortak çalışmalar yürüttü. 2001 yılında Milano'da mimar Silvia Suardi ile birlikte kurduğu tasarım stüdyosu AKSU/SUARDI bünyesinde İtalya, Almanya, İsviçre, Avustralya, Hindistan ve Türkiye'de faaliyet gösterdi. Aksu'nun 2014-2018 yılları arasında Addo Furniture için tasarladığı ofis sistemi ve oturma gruplarından bir seçkiye yer veriyoruz.

128 Yayın

Plaster Monuments: Architecture and the Power of Reproduction; Nuri Bilge Ceylan Sineması: Türkiyeli Bir Sinemacının Küresel Hayal Gücü; Biziz, Halk!: Toplanma Özgürlüğü Üzerine Düşünceler.

Yayın Kurulu

Prof.Dr. Ali Cengizkan (TED Üniversitesi)

Prof.Dr. Arzu Erdem (Kadir Has Üniversitesi)

Prof.Dr. Arda İnceoğlu (MEF Üniversitesi)

Prof.Dr. Ayşen Savaş (ODTÜ)

Prof.Dr. Ayşe Şentürer (İTÜ)

Prof.Dr. Uğur Tanyeli (İstanbul Bilgi Üniversitesi)

Prof.Dr. Ahmet Tercan (MSGSÜ)

Dergi Konsept Tasarımı

Emre ÇIKINOĞLU, BEK Tasarım

Kapak Tasarımı

Bülent ERKMEN

Kapak Prodüksiyon

BEK Tasarım

Kapak Fotoğrafı

Serdar TANYELİ

Kapak Uygulama

Barış AKKURT, BEK Tasarım

Baskı: Özgün Ofset Ticaret Ltd. Şti.

Yeşilce Mah. Aytekin Sk. No: 21

34418 4.Levent / İSTANBUL

Tel: 0212 280 00 09

Sertifika No: 13837

Yönetim: Binat İletişim & Danışmanlık

Barbaros Bulvarı, Dörtüzlü Çeşme Sokak,

Güneş Apartmanı, No:2 D:7 Kat:6 34353

Beşiktaş / İSTANBUL

Telefon: +90 212 259 90 79

E-posta: info@binatdanismanlik.com

Abonelik ve Dağıtım

Sinem YILMAZ

abone@binatdanismanlik.com

Tel: 0212 259 90 79

www.arredamentomimarlik.com

www.binatdanismanlik.com

Arredamento Mimarlık Dergisi'nde yayınlanan yazılardan alıntı yapmak kaynak belirtmek koşuluyla serbesttir. Yazılardaki düşünceler yazarlarına ait olup Arredamento Mimarlık Dergisi'ni bağlamaz. Reklamlar reklam verenin sorumluluğundadır. Arredamento Mimarlık Dergisi reklamlarda verilen bilgilerden dolayı sorumlu tutulamaz.

b.
BINAT İLETİŞİM
& DANIŞMANLIK

Future Epigraphs¹:

Kentin Geleceği Üzerine Fikirler



“...Bir kenti kent yapan şey kapladığı alanın ölçüleri ile geçmişinde olup bitenler arasındaki ilişkidir (...) bir saçağın eğimi ve aynı pencereye süzülen bir kedinin o saçak üzerinde kayarcasına yürüyüşüdür (...) Anılardan akıp giden bu dalgayı bir sünger gibi emer kent ve genişler (...) Oysa kent geçmişini dile vurmaz, çizik, çentik, oyma ve kakmalarında zamanın izini taşıyan her parçasına, sokak köşelerine, pencere parmaklıklarına, merdiven tırabzanlarına, paratoner antenlerine, bayrak direklerine yazılı geçmişini bir elin çizgileri gibi barındırır içinde”.
İtalo Calvino²

Kentlerin biriken anılar ile genişlediğini söyleyen Calvino'nun aksine bugün dijital dünyada bıraktığımız ayak izlerimiz yeni anılarımız haline geliyor, dijital bellekler “tasarlıyoruz”.

Bilgiye ve dünyaya “swipe” yaparak ulaşıyoruz. Bu durum yaşamlarımızda birçok şeyi şekillendirdi. Dijitalde de varlığımız sözkonusu, dijital ikizlerimiz var. İnsan-insan ya da insan-nesne arasında duygusal bağ kurmak; insanı teknolojiden ayırıştıran en önemli şey; merak ve hafıza geliştirmek, merak ve hafızayı beslemek... Bizi farklı kılan bu yetiler karşısında ise akıllı telefonlarımıza sezgilerimizden daha çok güveniyoruz. Dijital güven inşa ediyoruz.

Bu güven bizi görünmez teritorilere sürüklüyor.

**Bir tıkla ve her şeye anında erişmek istiyoruz.
(CLICK -something- = INSTANT -everything-)
Ve yine bir tıkla her şeyi toplamak istiyoruz.
(CLICK = COLLECT)**

Dijitalleştikçe daha çok data üretiyoruz. Ürettiğimiz bu datanın kapsadığı hacmin kentsel alandaki karşılığı global ve yerelde şekillenemiyor. Filtrelenemeyen bilgi, dolayısıyla kullanılmıyor.

İnsanları ve coğrafyaları birbirine bağlayan arayüzler (otobanlar, raylı sistemler), bilgi ağlarına ve çiplere dönüştü. Teknolojinin hafifliği kentsel alanda karşılık göremiyor.

Bundan 5000 yıl önce beton, bir kurgusal gerçeklikti. Bugüne göre geçmişin öğretileri de bir gelecek harikası değil mi? Bundan 10.000 yıl önce Mezopotamya coğrafyasının sofistike kültürünü bugüne kıyaslarsak daha ileri bir zamanda yaşadığımızı iddia edebilir miyiz? Geçmiş, bir gelecek hayali yaratıyor.

Teknoloji hızla değiştikçe ve bireyin de inanılmaz hızlı bir biçimde talepkar olma eğilimi arttıkça, beklentilerimizi karşılamak için ya ürün ya da servisleri geliştiriyoruz. Bilgiyi filtrelemeden ürettikçe, tamamen konu dışı olma riski ile karşı karşıya kalıyoruz. Likit beklentiler, likit ve “yersiz” çözümleri doğuruyor.

Somut bir ürün, herhangi bir zamanda, herhangi bir coğrafyada soyut bir deneyime dönüşebiliyor. Mekan ve zaman algısı kayıyor. Bugün Calvino olsak kendi güncelerimiz üzerinden nasıl görünmez kentler yazardık?

Geçtiğimiz yüzyılda; kentlerin geleceği üzerine üretilen fikirler; eşitlik ve ayrışmayı reddeden ikirciklik arasında sıkışıp kaldı. İçinde yaşadığımız sosyal-politik bağlama bir direnç ve tepki olarak pratik ettiğimiz mimarlık/tasarım bizi özgürleştirebildi mi?

Bugün kentlerin geleceği üzerine hayal kurabiliyor muyuz? Mevcut iletişim, teknoloji ve yeni medya alanlarının ulaştığı hafifliğin mimarlık pratiğindeki karşılıkları üzerinden düşünerek, bu anlamda dünyayla yeniden bir ilişki kurma fikri üzerine spekülasyonlar üretebilir miyiz?

Biz; bir grup akademisyen, mimar, küratör ve editör olarak günümüz bağlamından bakarak kentlerin geleceği üzerine fikirler ürettik.

■ Dilek Öztürk, Editör & Akademisyen; in-between.online & İstanbul Bilgi Üniversitesi Mimarlık Fakültesi

Notlar:

1 26-28 Nisan 2018 tarihleri arasında MEF FADA (Mef Üniversitesi Sanat, Tasarım ve Mimarlık Fakültesi) tarafından organize edilen Future Epigraphs Atölyesi, sürekli yoğunlaşan kentlerin geleceği için spekülasyon metodolojileri geliştirmek ve yeni diyaloglar kurmak adına pratikten ve akademiden farklı vizyonlara sahip profesyoneller ile öğrencileri bir araya getirdi. Program kapsamında Loris Rossi “Operative Fragments: Istanbul’s Future City Image”, Dietmar Koering ise “Superslender” başlığı altında 15’er kişilik öğrenci gruplarıyla Arda İnceoğlu ve Alper Derinboğaz ile birlikte atölyeler yürüttü. Atölye çıktıları aynı tarihlerde UNIQ Galeri’de sergilendi. Atölyelerin tartışma alanını genişletmek adına, Ebru Yetişkin, Mert Eyiler, Saitali Köknar’ın konuşmacılar arasında yer aldığı paneli Dilek Öztürk modere etti. Etkinlik sonrasında biz; bir grup akademisyen, mimar, küratör ve editör olarak Future Epigraphs ile başlattığımız tartışmayı bu dosya ile yayına taşıyarak devam ettirmek istedik.

2 Italo Calvino*, *Görünmez Kentler*, çev.: Işıl Saatçioğlu, YKY, 2002, s. 62.

Bir Denetim B(ağ)ı: Gelecek Kurgusu Endüstrisi ve Ötesi

Ebru Yetişkin ■ Bir tasarımcı, doğası itibarıyla fütüristtir. Henüz dünyada olmayan fikirleri kurgulayarak tasarlar ve bu fikirlerin hayata geçirilmesine aracılık eder. Öte yandan tasarım kurgusu, Björn Franke'nin de vurguladığı üzere, ille de gelecekle ilgili olmayabilir. Ne de olsa gelecek, şimdiki anın ve mekanın koşulları içinde müzakere edilmekte ve gerçekleşmektedir. Ne var ki bugün gelecek kavramı bir tasarım nesnesine dönüşmüştür. Sürece dayalı, deneyimsel, deneysel, etkileşimle dönüşen ve performatif bir tasarım nesnesi...

Peki acaba gelecek tasarımcıları potansiyel dünyaları günümüzde nasıl tahayyül ediyor ve düşünüyor? Bu aynı zamanda tasarımın yaptığı bilgi üretiminin ve tasarımla birlikte türetilen iktidarın da sorgulanmasına açılmakla ilgili kritik bir soru.

Tasarım kurgusu, gelecek olasılıklarını araştırmak, keşfetmek ve eleştirmek için yöntemler öneren bir disiplin olarak karşımıza çıkıyor. Günümüzde gelecek tasarımcıları yalnızca çözümler sunmak ve yanıtlar vermektense birçok sıkı soru soruyor: İstanbul'un kültürel mirasını nasıl koruyabiliriz? Kolektif işbirliği b(ağ)larını nasıl tasarlayabiliriz ve bunları kentsel tasarımla nasıl bütünleştirebiliriz? Gelecek kentlerin yeni altyapıları ne olurdu? Yerel tarihler ve değerleri spekülasyonla kentsel tasarımda nasıl yeniden kullanabiliriz?..

2012 yılında *Slate* dergisine verdiği bir röportajda tasarım kurgusunu tanımlayan Bruce Sterling anlatıya dayalı prototiplerin değişime dair inancı ve inançsızlığı askıya almak için nasıl kullanıldığını açmıştı.

Dikkat edilecek olursa Sterling burada bir tasarım/nesne olarak anlatıya dayalı bir prototipten bahsediyor. David Kirby (2010: 41) "The Future is Now" adlı çalışmasında anlatı odaklı bu tasarım kurgusunun temel dayanaklarının "diyalog, olay örgüsü rasyonalizasyonu, karakter etkileşimleri ve anlatı yapıları" olduğunu vurguluyor. Julian Blecker ise anlatıdan yoksun prototiplerin



1 Bager Akbay, "Deniz Yılmaz'ın Hazin Hikayesi", 2015.

kritik konularla ve sorunlarla ilgili şeyleri tartışma yetisinden yoksun bir vizyonu yeniden ürettiğini düşünüyor. Nitekim biliyoruz ki vizyoner tasarımlar "kolektif hayal gücünü şekillendirme" (Wakkery vd., 2013: 8) ve belki de "uzak bir gelecekte kendisini ortaya çıkaran bir tohum ekme" potansiyeline sahip. (Hogan, 2015: 2).

Bir başka perspektiften ele alacak olursak, teknolojinin işlevsel bir parçası olan bu tasarımlar, hikaye ve hikayeleştirme yoluyla başka dünyaların tahayyül edilmesine, başka olasılıkların sorgulanabilmesine ve keşfedilmesine ket vuran b(ağ)lar da kurabiliyor. Bu durumda tasarımcı geleceğin nasıl olacağına dair soruları çoğaltan, düş gücümüzü pekiştiren ve neye/nasıl inanmamız ya da inanmamız gerektiğine yön veren denetimin işlevsel bir aracısına dönüşüyor.

Dunne & Raby'e (2014) göre spekülasyonla gelecek tasarımcıları ve eleştirel tasarımcılar arasında bazı ayrımlar söz konusu: Spekülasyon tasarımlar genellikle çok yakın bir gelecek bağlamında çerçeveleniyor. Ancak, uzak geleceği keşfetmeye çalışan spekülasyon tasarımları için, tasarımlar genellikle keşfedilmemiş veya açığa çıkarılmamış bir dünyada yer alıyor. Eleştirel tasarım ise

"gündelik kullanımda oynadığı rollerle ilgili sığ varsayımlara, önyargılara ve kişisel verilere meydan okumak için spekülasyon tasarımları" olarak tanımlanıyor. Eleştirel tasarım bu durumda "başka bir şeyden ziyade -ya da bir yöntemden ziyade- bir tutum" (Dunne ve Raby, n.d.) olarak değerlendiriliyor. Eleştirel tasarım, son derece ayrıksı bir tartışmacı konum alırken spekülasyon tasarımlarının uygulanması olarak da kavranabilir.

Geleceğe dair bu tasarım kurguları çağdaş yaşamımızın içinde varoluyor. Sorunlu eğilimlerden ve gelecekte ortaya çıkacak sonuçlardan kaynaklanan sorunları ele alabiliyor. Sonuç itibarıyla gelecek kurgusu tasarımında prototip anlatısına temel teşkil eden senaryo, gelecekteki bir kavramın uygulanması için geliştiriliyor ve mevcut teknolojinin sınırlandırmaları ile halihazırdaki olgular esas alınarak kurgulanıyor. En önemlisi, senaryolar, bir tasarımın yaşayacağı sosyal ve politik bağlamı gözardı ediyor. Bu durumda, senaryonun odak noktası, nesnenin ya da belki de deneyimin nesnesi üzerinde oluyor ve tasarımı son derece dar bir dünya görüşüyle kavrayabiliyor. Bizim esas sorumuz ise kolektif tahayyül gücünün nasıl biçimlendirilebileceği ile ilgili. Bu yüzden 2050'yi "uzak" bir gelecek olarak görmemek önemli.

Gelecek ötede değil, şimdiki anın içinde gömülü. Her an yapılan ve yapılmayan her şey, gelecek olasılıklarını belirliyor. O halde her an yaptığımız ve yapmadığımız şeylere yön veren programı bir zihniyet olarak nasıl tasarlayabiliriz, kurgulayabiliriz ve kullanabiliriz?

Örneğin spekülâtif gelecek kurguları tasarlayan öncü medya teorisyenlerinden biri olarak Benjamin Bratton, kentsel ölçekte otomasyon ve öğrenen makina algoritmaları -ya da popüler deyişle- yapay zekanın nasıl kullanılabileceğiyle ilgileniyor. Diyor ki, insan ve insanlık merkezli olmayan kentsel tasarımı da düşünmemiz gerekiyor; çünkü bugün ve geleceğin dünyası insan ve insan olmayanların birlikte yaşayabileceği bir dünya görüşünü içeriyor. Örneğin, kentleri kullanıcı-odaklı platformlar olarak düşünürsek, telefon şebekeleri, enerji santralleri, sokak lambaları ve otoyollar gibi bazı altyapı platformlarının onları “kimin” kullandığıyla ilgilenmediğini de düşünmek durumundayız; çünkü platformlar vatandaş olup olmadığını umursamıyor. Bugün veri-odaklı bir dünya kurgulanarak tasarlanıyor.

Bratton’un perspektifi konvansiyonel akıllı şehir kavrayışından farklı. O, otomasyon politik ekonomisiyle ilgileniyor ve spekülâtif gelecek tasarım kurgularını buna göre prototipleştiriyor. Sanayi 4.0 ile karşımıza bir tezahürü beliren otomasyon politik ekonomisi yeni iş türleri üretiyor ve mevcut bazı iş alanlarını da ortadan kaldıracak. Otomasyon politik ekonomisinin daha yaygın türevi ise iş ve eğlence arasındaki ilişkinin yanısıra üretim ve tüketim arasındaki b(ağ)ları da ters yüz edecek bir toplumsal dönüştürücü olarak işliyor. Bu kuşkusuz hem bir tasarım problemi hem de politik-ekonomik bir sorun. Sömürge tarihine dayanan bir bilimkurgu senaryosu da değil.

Bugün “gelecek tasarımı kurgusu” büyük bir endüstri b(ağ)ı. Bu endüstri b(ağ)ında çok büyük medya kuruluşları, tasarım şirketleri, ordu girişimleri, finans kuruluşları, sanatçılar, mimarlar, küratörler, bilimciler bulunuyor. Büyük bir anlatı etrafında kapsamlı interaktif sergiler yapılıyor, müzeler kuruluyor, geleceğe dair senaryolar çalışılıyor, prototipler tasarlanıyor, pazarlanıyor ve satılıyor. Mesela petrolü biten Birleşik Arap Emirlikleri bu endüstrinin ikon müşterilerinden biri. Dubai’deki “Geleceğin Müzesi”, akıllı

şehirler, Sophia gibi kukla misali yapay zeka vatandaşlar bu gelecek tasarımı endüstrisinin bileşenleri.

Gonzatto ve diğerlerinin “The Ideology of The Future in Design Fictions” makalelerinde de vurguladığı üzere, tasarım alanındaki kurguların üretimi uzak geleceğe dair alakasız spekülasyonlar olarak kavranmamalı. Gelecek tasarımı kurguları şimdiki zamanda müzakere edilen ve gerçekleştirilen politik-ekonomik eylemlerdir. Büyük şirketler, reklam ve pazarlama girişimleri için tasarım kurgusunu kullanmışlardır ve güncel problemler için gelecek vadeden teknolojik çözümler önermişlerdir. Microsoft ve Nokia gibi şirketler tasarım kurgularını kullanarak, marka kimliğini inovasyon ve liderlik değerleriyle pekiştirmiş, tüketicilerin geleceklerinin “iyi” ellerde olduğuna inanmalarını sağlamaya çalışmış; böylelikle güven ve sadakat kazanmışlardır.

Günümüzde hakim neoliberal tekno-kapitalist ideoloji, ütopya ve distopya gibi ikili ayrımları esas alarak modern bilgi iktidar kodunu yeniden üretiyor. Gelecek tasarımı kurgularıyla ilgili endüstri, sömürünün güncel hallerinin tasarlanmasına aracılık ediyor. Ya dünyanın sonu gelecek ve yapay zeka işimizi elimizden alacak korkusu tasarlanarak pazarlanıyor ya da Sierra Leone’de yapılan *blockchain* destekli seçimlerdeki gibi teknolojinin giderek tüm hayatımızı kolaylaştıracağına dair deneyler tasarlanıyor. İnanç ya da inançsızlığın tasarımıyla işleyen bir endüstri bu. İnancın ve inancın yitirilmesi etrafında kurgulanan cemaat oluşumları ve ritüellerle kalabalıklar denetim altına alınarak süper-merkezi b(ağ)ların tahakküm gücünün yeniden üretilmesi mümkün kılınıyor.

Burada inanç kalıpları davranış kalıplarını oluşturduğu için kalabalıkların güdümlü bir şekilde yönetilebilmesi üzerine çalışan totaliter bir denetim mekanizmasından bahsediyoruz. Bu yüzden tekno-fetiş odaklı bu ideolojiyi yeniden üretmektense ortaya çıkan ve henüz yayılma aşamasında olan teknoloji ile başka neler yapılabileceğine dair kolektif bir şekilde kafa patlamamızı ve alternatif gelecek tahayyüllerine açılmamızı başka bilgi iktidar tasarımları kurgulayabilmemiz açısından önemsiyoruz.

■ *Ebru Yetişkin, Doç. Dr.; İstanbul Teknik Üniversitesi Fen-Edebiyat Fakültesi İnsan ve Toplum Bilimleri Bölümü*

Kaynaklar:

- J. Bleecker, “Design Fiction: From Props to Prototypes”, içinde: Swiss Design Network (ed.), *Negotiating Futures- Design Fiction: 6th Swiss Design Network Conference*, HGK Basel, Basel, 2010, s. 58-67.
- B. Bratton, “On Speculative Design”, *DIS Magazine*, 10 Şubat 2016: [<http://dismagazine.com/discussion/81971/on-speculative-design-benjamin-h-bratton>].
- A. Dunne & F. Raby, *Speculative Everything*, The MIT Press, Londra, 2013.
- B. Franke, “Design Fiction is Not Necessarily About the Future”, içinde: Swiss Design Network (ed.), *Negotiating Futures- Design Fiction: 6th Swiss Design Network Conference*, HGK Basel, Basel, 2010, s. 80-90.
- R.F. Gonzatto, vd., “The ideology of the future in design fictions”, *Digital Creativity*, 24(1), 2013, s. 36-45.
- R. Hogan, A. Draudt, J. Hadley, L. Murray, G. Stock ve J. Rose West, “Six Insights about Science Fiction Prototyping”, *Computer*, Mayıs 2015, s. 69-71.
- D. Kirby, “The Future is Now: Diegetic Prototypes and the Role of Popular Films in Generating Real-world Technological Development”, *Social Studies of Science*, 40(1), 2010, s. 41-70.
- B. Sterling, Bruce Sterling Explains the Intriguing New Concept of Design Fiction (Torie Bosch söyleşi). Slate, 2012 için bkz.: [http://www.slate.com/blogs/future_tense/2012/03/02/bruce_sterling_on_design_fictions_.html] Son erişim: 9 Şubat, 2014.
- R. Wakkary, A. Desjardins, S. Hauser ve L. Maestri, L., “A sustainable design fiction”, *ACM Transactions on Computer-Human Interaction*, 20(4), 2013, s. 1-34. doi: 10.1145/2509404.2494265.

Bilim Kurgu Edebiyatında Mimari Tasarımlara Genel Bakış: Dünya¹

Saitali Köknar ■ Bilimkurgu teknoloji, toplum ve birey arasındaki ilişkileri araştıran bir edebiyat türü. Kendi içinde tutarlı, kurallarına göre çalışan, tüm detaylarıyla düşünülmüş dünyalar tasarlama sanatı da denilebilir. En nihayetinde bir hikaye anlatma biçimi. Ancak o dünyada gerçekleşebilecek ve beklentilerimize ters hikaye örüntüleri oluşturmak için ideal bir ortam sunuyor. İnsan klonuna aşık olabilir mi, kolayca cinsiyet değiştirebilirsek aile kurumu nasıl değişirdi, yeterince akıllı robotlar birgün vatandaş olabilecek mi gibi etik konuları; para olmadan nasıl zenginleşirdik gibi ekonomik konuları tartışabilmek için deneysel ortamlar sunan bir tür. Bilimkurguyu, fanteziden, ya da sadece kurgudan ayıran nihai çizgileri belirlemek oldukça güç ama tartışılması öğretici. Son zamanlarda özellikle Ursula K. Le Guin ve Margaret Atwood arasında kızıymış “bilimkurgu” mu “spekülatif kurgu” mu tartışmasında olduğu gibi. Kimi zaman da, Jack Vance’in “Ölen Dünya”² kurgusunda olduğu gibi kışkırtıcı. Dört milyar sonrasını yazınca bilim artık açıklanması imkansız bir büyücü numarasına dönüşebiliyor ya da başka gezegenlerden gelen yaratıklar ejderhalara.

Bilimkurguda geleceğin özellikle de Dünya’nın geleceğinin nasıl hayal edildiğinin bir derlemesini yapmaya başlayabilmek için türün diğerlerinden nasıl ayrıştığına bakmamız gerektiği kadar, bir de türün ne zaman ortaya çıktığına da karar vermemiz gerekiyor. İşi MÖ 2150’ye, Gilgamesh’a kadar götürülenler var. Bilimsel devrimlerin yoğunlaştığı 17. ve 19. yüzyıl aralığında artan ütopya metinlerine³ işaret edenler de var. İlk bilimkurgu romanının *Frankenstein* olduğunu önecek kadar nokta atışı yapan da. Ben de üst perdeden “Jules Verne ile başlamıştır” diyebilirdim ama sanırım şimdilik bilim ve icatların gündelik hayatımızla ayrılmaz bir şekilde bütünleşerek tüm toplumsal

yapıları kökten değiştirdiği 20. yüzyılın bilimkurgu edebiyatına evsahipliği yaptığını düşünmek akla yatkın olacak.

Aşağıda liste halinde bilimkurgu denince akla gelen yazarları ve doğum tarihlerini sıraladım⁴. Tarihleri incelerken doğum tarihlerine 30-40 yıl eklemeyi unutmayın. Yazarlar kabaca o yıllarda yayın yapıp meyvelerini toplamaya başlıyorlar. Yer darlığından pek çok yazar listeye giremeye de bu yazı kapsamında birkaç çıkarım yapabilmek için yeterli çeşitlilik ve temsiliyette olduğunu düşünüyorum.

İlk bakışta türün “öncesi, merkezi ve sonrası” anlatısı ortaya çıkıyor. Erken haberci örnekler ve janranın sesini-formunu oluşturan özelliklere sahip olmayan ama türe konusuyula yakın eserler çoğunlukla bu öncesi döneme ait. Örneğin Zamyatin’in ardından gelen distopyalara kaynak olmuş *Biz*’i burada. Cam Mimarlığı kitabından tanıdığımız “Cam Zincir” in şairi Paul Sheerbert’in az bilinen bir bilimkurgu kitabı da bu dönemde yazılmış⁵. Ardından savaş sonrası elliler dönemi geliyor. Çoğu eleştirmen bu dönemin bilimkurgunun altın çağı olduğu konusunda hem fikir. Margaret Atwood’un kendisini bilimkurgu yazarı olarak tanımlamak istememesinin sebebi bilimkurgu denince akla hakim olarak bu dönemin tarzının geliyor oluşu olabilir. Erkek merkezli, kültürel farklılıklardan yoksun, hikayesi sürprizli ama anlatı zenginliği olmayan bu dönemi; eşlik eden dergileri, ödülleri ve antolojileriyle türün kurumsallaştığı dönem olarak kabul edebiliriz. Elliler savaş için geliştirilen teknolojilerin gündelik hayata takip edilemez bir hızla nüfuz ettiği yıllar. Buna rağmen bu dönemin ruh hali oldukça olumlu ve ilerlemeci. Teknolojideki ilerlemeye karşı endişeli yaklaşımlar çoğunlukla altmışlı ve yetmişli yıllardaki eserlerde görülmeye başlıyor. Kadın haklarının, gay ilişkilerin bilimkurguya konu olabildiği, kadın ve siyahi yazarların türün panteonuna girebildiği bir dönem. Altmış ve yetmişler, ellilerin atladığı konulara doğru açılan, hikayenin değil anlatı stilinin birinci planda olduğu, daha edebiyat kokan tamamlayıcı bir ikinci merkez gibi de düşünülebilir. Seksenlerin siber-uzay hikayeleriyle bilimkurgunun ardına geçildiğini yorumluyorum. Seksenler bütün ilerleme projesinin çöktüğü, çoğunlukla post-apokaliptik hikayelerle dolu. Doksanlar seksenlerin kültürel zenginliğini koruyup karamsar tavrını pas geçerek altmışların ruhundan devam eden eserlerin de olduğu bir dönem.

İkibinler ise iyiden iyiye ejderhalarla lazer tabancaların harmanlandığı, bilimkurgu edebiyatındaki bir tür krizden bahsedilen tartışmalarla dolu.

Listedeki yazarların üretimlerine baktığımda Dünya gezegeninde mimari ve sosyal yapıların gelecekte nasıl olacağını spekülasyonunu yapan eserlerin şaşırtıcı şekilde pek az olduğunu görüyorum. Yazarlar çoğunlukla başka gezegenler ve kültürler tasarlayarak yaşanan gerçekliğe çapraz bakmayı seçmişler. Isaac Asimov’un *Çelik Mağaralar* ya da Arthur C. Clark’ın *Şehir ve Yıldızlar* kitaplarındaki gibi doğrudan Dünya’nın geleceğini tasarlayan eserlerin daha çok ellililerde yoğunlaşması, acaba geleceği tasarlayabilmek için ilerlemeci ve iyimser bir tavır mı gerekir sorusunu doğuruyor. *Çelik Mağaralar*’daki içine kapalı gezegen-şehir motifinin daha sonra *Vakıf* serisindeki Galaksi İmparatorluğunun baş gezegeni Trantor’a belki oradan Star Wars evrenindeki Coruscant’a evrilmesi şehirlerin sınır tanımadan büyümesi fikrini mantıklı sonucuna taşıyan ve sıklıkla ziyaret edilen bir spekülasyon hattı. Benzer şekilde Clark’ın kendilerini data bankalarına yükleyerek ölümsüzleştirmiş insanların teknolojik klostrifik şehirli Diaspar ile karşısına antitezi olarak oturduğu doğayla birlikte yaşayan telepatik ölümlü insanların tarım kenti Lys sanki aynı tartışmaya ekleniyor. Gelecekte ulaşımın, iletişimin, giyimin nasıl olacağı çoğunlukla bilimkurgunun arka planını oluşturuyor. Hikaye anlatıcılığı her zaman ön planda. Tasarımları hikaye örüntüleri içerisinde o zamanın gündelik hayatı içerisinde düşünmek belki de tasarımı konuşmak için ideal bir iletişim şekli⁶.

Liste uzun. Bilimkurgu evreni geniş. Üzerine konuşulacak çok tema var. Her eser tek tek ve birbirleriyle ilişkili şekilde incelenip yorumlanmayı, nasıl bir geleceğe doğru yol aldığımız tartışmasına herkesin aktif katılımını bekliyor. O halde okuyup düşünmeye başlamak lazım çünkü geleceğini hayal etmezsen birisi senin için hayal edecek. ■ *Saitali Köknar, Doç.Dr.; Kadir Has Üniversitesi*

Notlar:

- 1 “Future Epigraphs” işliğinin yan etkinliği olarak 27 Nisan 2018’de sunulan seminere dayanarak yazılmıştır.
- 2 Jack Vance, *The Dying Earth*, Hillman, New York, 1950.
- 3 Utopia (1516), Thomas More; Civitas Solis (1602), Tommaso Campanella; Erewhon (1872), Samuel Butler; Frankenstein (1818), Mary Shelley.
- 4 Liste Anglosakson geleneğinin dışındaki yazarları hiç de iyi temsil etmiyor. Okumalarınız için bir başlangıç listesi olarak düşünün.

İsimsiz / Untitled

Mert Eyiler ■ *Epigraph* olarak önerim: Gelecek bize gelmez, biz ona geliriz.

Zamanı anlamak için önerim: Gelecek, şimdi, geçmiş olmayabilir(?) Bütünleşik bir zaman algısı olabilir mi? Ki ben bunun peşindeyim.

Metodoloji için önerim: Hayal et, temas et, yap...

Şehir sanırım bu birikimin üzerine gelişecek bir şey olabilir(?) Fiziksel ve/veya sosyal bir kod olarak okunabilir (mi?)

İstanbul ve Londra arası yaşamaya/çalışmaya başladığım şu sıralar, hem içine karışmaya çabaladığım yaşamları hem de mesafelendiğim yaşamları anlamak için yoğun olarak okuduğum aktörler Ahmet Hamdi Tanpınar, Tanıl Bora ve Ernst Bloch.

Alper Derinboğaz'dan Future Epigraphs Atölyesi kapsamında gerçekleştirilen panele davet geldiğinde, çok kolay olmadı altından kalkmak... Hala daha da kalkabildiğimi düşünmüyorum. Buraya da bu soruya verdiğim cevapları birlikte çoğaltmaya geldim. Hep beraber bir adım daha ileri taşıyabiliriz umuyorum...

Bu yer değiştirme içerisinde kaybolduğumu/iletişim kurmakta zorlandığımı, zihnimde sürekli çeviri yaparak konuştuğumu/düşündüğümü söylemeliyim. Hantallaştırıyor üstelik, hızlı davranmak istediğim için değil -yeterince dediğim bir "hız" algısı için bile epey geri atıyor beni... Olsun, çalışıp toplayacağım bu durumu sanıyorum.

Çağrı ile gelen *Epigraph*'ı anlamaya çalıştım uzun uzun.

Epigraph = Erken anlatı = Bir anlatının indirgeme yoluyla, yapıtın tümüne gönderme yapması...

Yönelim yaratmasın istediğimden yazımı *untitled*/isimsiz kılmak istedim

Ve fakat yine de harika bir *Epigraph* bulmadım desem yalan olur.

Gelecek bakışı en merak edilen "şey" sanırım. Ben bu soruya cevap aramayı görece bıraktım. Buna yoga pratiği sebep oldu çokça ve Tanpınar sebep oldu ve mimarlık sebep oldu, olmaya da devam ediyor. Burada Tanpınar'ı size tanıştırmalıyım. Diyor ki Ahmet

Bilimkurgunun Öncesi

Jules Verne (1828-1905)	<i>Arzın Merkezine Seyahat (Voyage au Centre de la Terre)</i> , <i>Aya Yolculuk (De la Terre à la Lune)</i>
H.G. Wells (1866-1946)	<i>Zaman Makinesi (The Time Machine)</i> , <i>Dünyalar Savaşı (War of the Worlds)</i>
Edgar Rice Burroughs (1875-1950)	<i>Tarzan, John Carter</i> serisi.
Yevgeny Zamyatin (1884-1937)	<i>Biz (Mıy)</i>
Aldous Huxley (1894-1963)	<i>Cesur Yeni Dünya (Brave New World)</i>
George Orwell (1903-1950)	1984
Paul Scheerbart (1863-1915)	<i>Glasarchitektur</i>

Bilimkurgunun Merkezi (ya da daha süslü bir ifadeyle altın çağ): Elliler

John W. Campbell (1910-1971)	<i>Astounding</i> dergisi, <i>Who Goes There?</i> , <i>The Thing</i> .
Isaac Asimov (1920-1992)	<i>Robot Stories</i> , <i>Vakıf (Foundation)</i> serisi
Frederik Pohl (1919-2013)	<i>Gateway</i> , <i>Years of the City</i>
James Blish (1921-1975)	<i>Cities in Flight</i> , <i>Star Trek</i>
Arthur C. Clark (1907-2008)	<i>Rama</i> serisi, <i>Uzay Efsanesi (Space Odyssey)</i> serisi
Robert A. Heinlein (1907-1988)	<i>Yıldız Gemisi Askerleri (Starship Troopers)</i> , <i>Yaban Diyarlardaki Yabancı (The Stranger in a Strange Land)</i>
Alfred Bester (1913-1987)	<i>Kaplan! Kaplan! (Tiger! Tiger!)</i>

Bilimkurguda Yeni Dalga: Altmışlar ve Yetmişler

Frank Herbert (1920-1988)	<i>Dune</i>
Roger Zelazny (1937-1995)	<i>Işık Tanrısı (Lord of Light)</i>
Samuel R. Delany (1942-)	<i>Einstein Kesimi (The Einstein Intersection)</i>
J. G. Ballard (1930-2009)	<i>Gökdelen (High Rise)</i>
Philip K. Dick (1928-1982)	<i>Yüksek Şatodaki Adam (The Man in The High Castle)</i>
Brian Aldiss (1925-2017)	<i>Non-Stop</i>
Ray Bradbury (1920-2012)	<i>Fahrenheit 451</i>
Ursula K. Le Guin (1929-2018)	<i>Mülksüzler (The Dispossessed)</i>
Gene Wolfe (1931-)	<i>Book of the New Sun</i>
Larry Niven (1938-)	<i>Ringworld</i> serisi
Poul Anderson (1926-2001)	<i>Uzaya Haçlı Seferi (The High Crusade)</i> , <i>İki Dünya Savaşıyor (The War of Two Worlds)</i>

Bilimkurgunun Sonrası

Cyberpunk: Seksenler

William Gibson (1948-)	<i>Neuromancer</i>
Bruce Sterling (1954-)	<i>The Difference Engine</i>
Neal Stephenson (1959-)	<i>Cryptonomicon</i>

Çağdaşlar: Doksanlar

David Brin (1950-)	<i>Uplift</i> serisi, <i>Earth</i>
Ken McLeod (1954-)	<i>Engines of Light</i> serisi
Iain M. Banks (1954-2013)	<i>Kültür (The Culture)</i> serisi
Dan Simmons (1948-)	<i>Endymion</i> , <i>Hyperion</i> serisi

Yeni Garip

China Mieville (1972-)	<i>Şehir ve Şehir (The City and the City)</i>
-------------------------	---

5 *Lesabéndio: Ein Asteroiden-Roman Mit 14 Strichätzungen von Alfred Kubin auf Tafeln* (1913). İngilizceye çeviren Christina Svendsen; *Lesabéndio: An Asteroid Novel* (2012). Bir yüzyıl sonra.

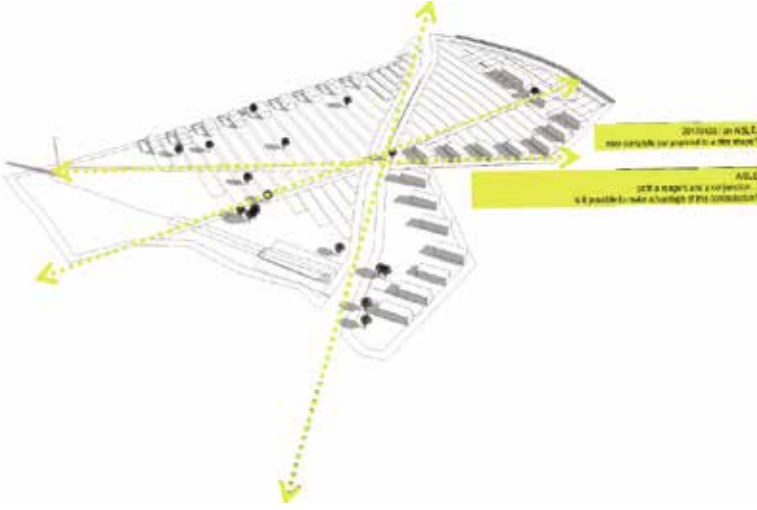
6 Bruce Sterling'in sözcülüğünü yaptığı "speculative design" ve "design fiction" kavramları mimari tasarım ve bilimkurgu edebiyatı arasındaki ilişkiyi daha da güçlendiriyor.



FLOATBOOK, Kuzquncuk, İstanbul TR

1

2



1 "Floatbook", Netherlands Architecture Institute işbirliği ile gerçekleştirilen atölye çalışması (Mert Eyiler'in izniyle).
2 Genedos Kooperatifi için Kaş, Antalya'da geliştirilen masterplan (Mert Eyiler'in izniyle).

Ağabey'imiz: "... zaman geçmiş-şimdi-gelecek diye bölünlenen bir zaman algısına bağlı kılmıyor, parçalanmışlığı ve bölünmüşlüğü de kabul etmiyor¹." Ona göre zaman, öncesiz ve sonrası sonsuz bir bütünlüktür. Fiziksel zaman, varlığın ortaya çıkışı ile başlar, varlığın ölümü ve yok oluşuyla biter. "Sizinle" ilgilidir der. Bizzat sizinle ilgili... Şu sıra bu tanımlı çok daha iyi anlıyorum.

Evet bu laf kalabalığından size sunacağım söz;
Çağır gelsin
Ses'len, gelecek gelir (Çağır'ın "gelecek" denen gelir)
Çığır'ın², gelecek, gelir. (Çağır'ın gelecek olan zaten gelir)
Gelir, geliyor, gelecek, geldi beklemeyin
Geleceği çağırın "o" gelir / geliyor... Bana geldi.

Yine işte tam bu laflar dönerken kafamda, Tanıl'ın çevirisi beni etkiledi: "Gelecek kısımet olarak gelmez insana, insan geleceğe gelir, kendinde olanla girer onun içine"; Ernst Bloch böyle diyor³.

Bu iki örnek mimarlık kavrayışım için en önemsedğim durumları içeriyor.

Uğur Tanyeli'nin Zimmerman'ı referans vererek şehirleri fiziksel gerçekliğe de dönüştüren ilişkilenmeler/sosyalleşmeler

olarak okuduğu tarif, en yakın olduğum biraradalık modelidir...

Levent-Gültepe arasında bir tür yeni yaşamlar bütünü olan "High society 3010" ve NLF Hollanda Mimarlık Enstitüsü ile birlikte geliştirdiğimiz "Floatbook" projelerinin yaşam modelleri ya da eylemlilik halleri en az fiziksellikleri kadar değerli. Hatta benim için fiziksellikenden görece daha önemli diyebilirim.

Altını çizmeye çabaladığımız "çeşitlilik" birarada durmaların neredeyse temel harcı.

"İtiş-kakış yaşamakta olan modernizmin yarattığı yüce insan türü de artık derli toplu yaşasa..." (Öteki ile ilişki kurmayı zengin kılacak kabiliyetler nedir? En başka türler ile ilişkileri) dediğim zamanlarda iken... Hatta ve hatta savaşı bile kabul ettiğim zamanlarda iken...

Ve evet buyrun: Genedos. Bir grup sosyal girişimci/yatırımcı tarafından ekolojik tarım, eko-turizm gibi iyi yaşam hedefleri altında kurulan bir Kültür ve Yaşam Kooperatifi olan Genedos'un kurucularından Alper Akça; Genedos girişiminin mimarlıkla ilişkisini vurguladığı mektubunda şöyle diyor:

"Benim için geçirdiğimiz bu bir sene çok derin, çok öğretici çok devrimsel... Sayende!

Koop kurucusu olarak yaşadığımız en büyük zorluğun, geçmişten bugüne sistemin kodladığı bireyler olarak bizlerin, ortak hareket etme reflekslerimizin zayıflamış olması olduğunu düşünüyorum. Bu zayıf refleks daha en başta hastalıklı ve şüpheli hislere ve "Nasıl olacak ki bu iş?" düşüncesini üretiyor. Kooperatif olmanın en büyük sıkıntısı hem içte hem dışta onlarca sebatörün sürekli çalışması var. Ortak hayal kuramama ve hep bir liderlik çekim alanına kapılma isteği, gizil konfor alanları.

Genedos girişiminin mimarlıkla ilişkisini ise çok özel buluyorum çünkü hayal edilen girişimin ete kemiğe büründüğü ilk görsel çıktığı burada yaratıyor mimar (co-creator). Hem bir hayal aracı hem teknik kaptan... Böylece o onlarca sebatöre ve şüpheli düşüncelere karşı ilk karşıt duruşu sergiliyor mimar.

Para karşılığı yapılan, ihtiyaçların ve bağlamın net olduğu bir mimarlık işinde tasarımın başındaki kişi hünerini konuşurken, sorumluluk alanının kısıtları arasında aslında 'üretim' yapar ve sonra sunar. Sunduğu kişi/kurum tahakküm kurmaya meyillidir. Burada tatlı bir müzakere bazen de mücadele yaşanır. Fakat bir kooperatif hayalinin yolculuğuna gönüllü girmiş mimar/ofis ise sürecin samimilgerçek ortağıdır. Algının ve hissiyatın ötesinde içten bir anlama çabası vardır. Doğum sancısını yaşar hatta yaşamak ister. Bunun için ortak hayale, ortak bakışlar sunar. Kendini ve diğerlerini zorlar, kıskırtır.

Yaşam alanı tasarlamak, geleceği BİRLİKTE inşa etmek, girişimcinin vel/veya üyelerin ihtiyacı aslında tam da budur! Teşekkür ederim, şükürler ederim sevgili dostum."

Alper Akça benden ilk defa bir masterplan üretmemi istedi. Masterplan istiyorum diyerek gelen birisi karşınıza dikildiğinde bunun ne derece önemli olduğunu anlayacağınızı diliyorum.

Ve lütfen çağırın, gelecek size gelir...

■ Mert Eyiler, Y. Mimar; MeMA/ LoNDON

Notlar:

- 1 Şiirler 1961'de yayımlanan "Ne içindeyim zamanın" şiirinden Mert Eyiler'in anlattığı.
- 2 Türkiye'de özellikle Orta Anadolu coğrafyasında yaygın olarak kullanılan seslenme, çağırma söylemlerinden biri.
- 3 Ernst Bloch, *Umut İlkesi*, çev.: Tanıl Bora, İletişim Yayınları.

Gelecek Alıntıları

Alper Derinboğaz ■

Gelecek zaten burada sadece dengeli bir biçimde dağıtılmamış!
William Gibson

Gelecek hakkında düşünmek, üretmek her ne kadar bilim kurgu edebiyatı çağrışımı yapsa da aslında bugüne daha detaylı bakmakla ilgili bir konu olduğunu ifade ediyor Gibson. Hatta belki geçmişle daha çok ilgili.

Ancak bugün, geçmişi bilmek ve yenilikleri takip etmek de gelecekle ilgili doğru kestirimler yapabileceğimizi göstermiyor. İnsanlar ve ürünler dünyanın her yerine her zamankinden daha hızlı ulaşıyor. Bilgi edinmek ise çoğu zaman sadece internete bağlanma hızımızla sınırlı. Tek katmanlı bilgi akışından çok katmanlı deneyim akışına geçtik. Sesimiz ve görüntümüz ise istediğimiz şekilde istediğimiz yere seyahat edebiliyor. Yani mekan ve zaman algısı kayıyor, deyim yerindeyse eğiliyor. Bir araştırmaya göre sadece 2017’de bütün insanlık tarihinden daha fazla veri ürettik. Geliştirilen teknik bilgi miktarı ise her dokuz yılda iki katına çıkıyor. Zaman zaman “üssel” (*exponential*) olarak da adlandırılan, artarak hızlanan bu dönem konusunda belki emin olduğumuz tek şey değişimin sabit olacağı ve giderek artacağıdır. Bununla birlikte bilgi üretiminin, buluşların, seyahatlerin ve tabii ki eşitsizliğin de.

Dijital para birimleri, yaşadığımız ulus devletlerin anlamını tamamen değiştiriyor. Kullanılan para birimleri, kabaca bakarsak, toplumların inandığı ve güvendiği hukuki ve ekonomik değerlerinin birer soyutlaması. Ancak bugün ilk defa dijital para birimleri herhangi bir devletin fiziksel varlığı olan para birimlerinden daha çok itibar görüyor. Yani bildiğimiz anlamda devlet yapılarından daha çok sanal dünyadaki çeşitli dijital komünitelere güveniyoruz. Tam olarak neye dönüşeceğini tahayyül edemsek de bu başka türlü bir dünyanın başlangıcıdır. Korumaya çalıştığımız kent dokularını, tarihi ve kültürel yapıları ele alalım. Bir çoğunu olduğu gibi korumak neredeyse imkansızken dijital imgeler sonsuza kadar “bulut”ta ve yaşamaya devam ediyorlar.

Benzer şekilde kentlerin şiiresel kaşifleri olan “Flanör” kavramı da köklü bir değişiklik yaşamakta. Modern kentliyi tanımlayan ve deneyimini şekillendiren bu kavram yerini “dijital flanörler”e bırakıyor. Endüstrileşmenin getirdiği ev ile iş arasındaki ara benliğe bugünkü hayatlarımızda pek de yer yok. Dijital flanör; ev, iş ve kent de dahil olmak üzere bütün bunlardan özgürleşebileceği bir “akış” deneyimi içine kendini bırakmayı tercih ediyor. Belki değişim hızına, çevremize ve klişelere karşı eleştirel hislerimizden dolayı bu akışa kendimizi bırakmak daha cazip geliyor. Bu akışa kapılmayı; farklı olmanın, “gerçek” hayatımızda kuramadığımız

1 Diller Scofidio + Renfro, “Blur Building”, 2002
(Fotoğraf: Beat Widmer).

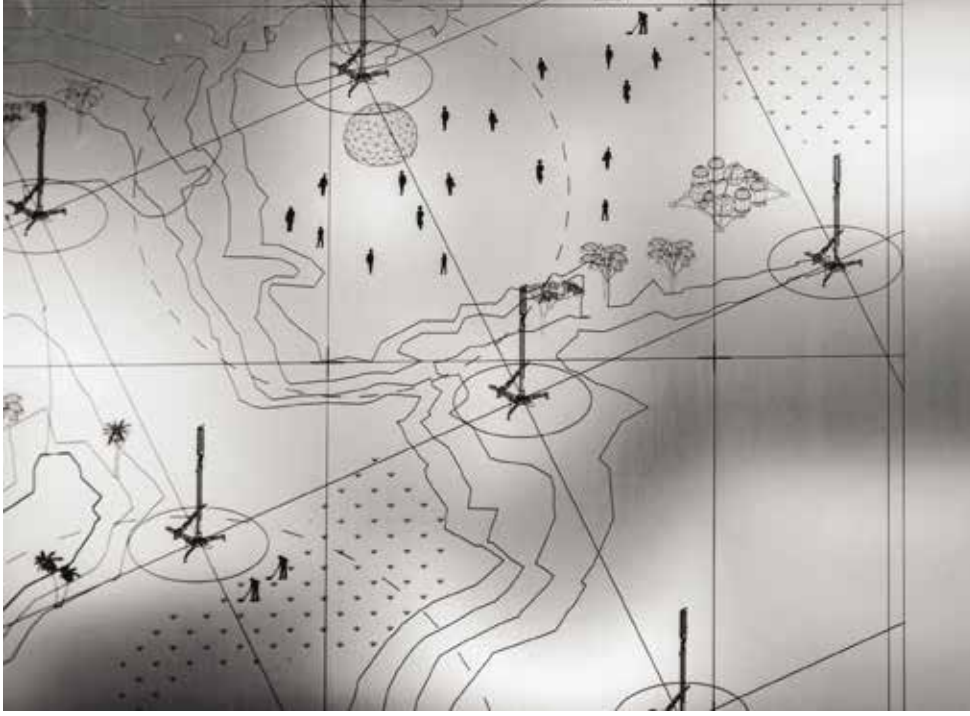
2 Superstudio, “Il Monumento Continuo”, New York, 1969.



1



2



3 Alper Derinboğaz, "Reset Foil", 2017: Küresel ısınmadan kaynaklanan olası bir doğal felaket sonucu yeni bir başlangıç yapmak için gereken minimum barınma olanağını ve bilgiyi veren yaşam kiti.

personalaları oluşturmanın bir yolu olarak görüyoruz. Ancak hepimiz bunu yaparken dijital platformların işçileri haline geliyoruz. Keşfe ve yeniliklere ayırmayı amaçladığımız zamanı bir tür medya işçiliğine dönüştürüyoruz. Artık ev ile iş arasında bir boşluk sözkonusu değil. Bugün akıllı telefonumuzun olduğu her yer, yatak odamız bile, ofis. Herhangi bir popüler internet platformunda kolektif olarak harcadığımız zaman bütün insanlık tarihinden çok daha uzun bir süre. Bu tür kentleri "bilgi çağı" başlamadan önce Superstudio'nun distopik projelerinde, en ifadelisinden bahsetmek gerekirse "Infinite Monument"te görmüştük. Hepimiz ucu bucağı görünmeyen tekrar eden ızgara sistemden oluşan nötr bir ağa bağlıydık bu dünyada.

Bu monotonlaşma sadece dijital dünyayla ilişkili bir şey değil. Teknolojik gelişmenin ötesinde bir şey ile ilgili. Örneğin güncel kentlere bakalım. Şanghay, İstanbul, Mumbai gibi "megalopolisler" giderek bu uçsuz bucaksız yayılmanın ve tekipleşmenin bir yansıması haline dönüşüyor. Ekonominin sayısal, sanal değerleri; çeşitli ambalajlara, mekanlara ve gayrimenkullere dönüşmüş olarak karşımıza çıkıyor. Her alan belirli bir meblağa denk geliyor ve muhitlere göre bu değerler çarpanı değişiyor ama ne yazık ki mekansal kalite bunu neredeyse hemen hemen hiç etkilemiyor. Çünkü yapının hayatımızı zenginleştirme potansiyeli veya ihtiyaçlara cevap verebilmesi değil, ne kadar kolay paraya dönüştürülebileceği önemli. Bu gayrimenkuller daha sonra ipoteklere ve

yeni kredilere, yeni yapılara dönüşüyor, hiç bitmeyen bir mekan tüketimine evriliyorlar.

Belki Diller Scofidio "Blur" ile bunu anlatmak istemişti. Bizi gözlabildiğine flu ve gri bir dünyaya, siyah beyaz, sınırları olan her şeyin bölünerek ve yayılarak tektipleştiği kentlere hazırlamak istemişti.

Ancak bu yayılmayı ve erimeyi sadece artan konut veya ofis sayısı olarak görmek yanıltıcı olabilir. Aynı zamanda "ev" in un ufak olup kente dağıldığı bir dünyada yaşıyoruz². Mutfağın yerini restoranların aldığı, oturma odasının kahvecilerle yer değiştirdiği, yatak odasının "love hotel"ler ile telafi edildiği, her şeyin iç içe geçtiği kentlerde yaşıyoruz. Bununla birlikte bireylerin gerçekten birilerine bu kadar yaklaşabileceği, biraraya gelebilecekleri özgün fırsatlar da oluşuyor. Yani birarada çalışma, birarada yaşama gibi ara fonksiyonlarla kurumlar ve hatta aileler arasındaki sınırların bile eridiği birlikte yaşam, bir anlamda kolektif iyilik için de çeşitli fırsatlar doğuruyor.

Howe'un bashediği gibi otoritelerin eridiği, küçüğün büyük olduğu, öğrenmenin eğitimden daha önemli olduğu bir çağda yaşıyoruz³. Yani bu kavramları genellersek asimetrik eşitsizliğe karşın "asimetrik iyilik" yaratmak da mümkün. Çünkü kent sakinleri belirli niyetler ve amaçlar etrafında her zamankinden daha kolay bir şekilde toplanabilir hale geldiler. Bu çağda bağlı bulunduğu ağ (network), değerine (networth) eşitse, bu ağlar çeşitli kaynakların oluşturulmasında kullanılabilir. Sağduyulu amaçlar etrafında

toplanan gruplar kurumsallaşarak fonlar oluşturabilir. Bu gruplar; kültür altyapısının geliştirilmesi veya doğal alanların korunması gibi konularda kamu işbirlikleri yaparak toplumda daha aktif bir şekilde rol alabilirler. Dijital platformlar kullanılarak kentlerde benzer ihtiyaçlar belirlenebilir ve çeşitli odaklarda yoğunlaşan talepler toplum yararına kullanılabilir. Mesela kitlesel bir fonlama (crowd funding) projesi ile hayata geçirilen Luchtsingel yaya köprüsü bunun erken örneklerinden birisi. Otoyol gibi müdahalelerle birbiriyle ilişkilerini yitirmiş kentin üç farklı bölgesini bağlayan 400 m uzunluğunda yaya köprüsü sanal bir platform aracılığıyla yerel halk tarafından toplanan bağışlarla üretildi. Bu sayede kurulan vakıf ise kentsel mekanı yaşatmak ve geliştirmek için hizmet vermeye devam ediyor. Aynı şekilde basamaklıp konut veya ofis gibi şablonlar içinde yaşamak istemeyen insanlar birbirlerine ulaşip hep birlikte yeni formatlar oluşturabilirler. İşte o zaman iyi ve farklı bir gelecek kurgusundan bahsedebiliriz. Bunun dışında her şey denendi ve yapıldı. Eğer inşa edilmeyen bir yenilik varsa o da birkaç yıl içinde tamamlanacaktır.

Bildiğimiz anlamda inovasyonun insanlığın geleceğine her zaman gerçek faydası dokunmadı. Seri üretim bandı icat edildiği için hepimiz refah seviyesi daha yüksek bireyler olmadık veya ekin makineleri geliştirildiği için daha sağlıklı besinler yeme şansı edinmedik çünkü teknolojik gelişmeler tek başlarına anlamsızdılar. Bunları geleceğe dönüştüren ise kullanım amaçları ve hayatımıza adapte edilme biçimleridir. Bu bağlamda asıl gelecek kestirimlerimizin bu yenilikleri kullanım amaçlarımızı nasıl tasarladığımızda yattığını düşünüyorum. Teknolojinin bu kadar hızlı geliştiği ancak insani amaçların pek az olgunlaştığı bir dönemde, herkesin yararlanabildiği kentler, mekanlar oluşturukça gerçek yeniliklerle karşılaşacağız diye umut ediyorum. ■ Alper Derinboğaz, Y. Mimar; Salon

Notlar:

- ¹ "The future is already here - it's just not very evenly distributed.": William Gibson ile söyleşi, *Fresh Air*, NPR, 31 Ağustos 1993.
- ² Luca Molinari, *The Homes That We Are*, çev.: Jennifer Knaeble, nottetempo, 2017.
- ³ Joi Ito, Jeff Howe, *Whiplash: How to Survive Our Faster Future*, Grand Central Publishing, New York, 2016, s. 26.

Enformel Eğitimin Yeri Neresi?

Arda İnceoğlu ■ Tekrar tekrar söylemeye gerek yok, ancak yaşamakta olduğumuz iletişim devriminin eğitimi kökten bir şekilde değiştirmekte olduğunu ve daha da değiştireceğini görüyoruz. Birkaç kuşak öncesine kadar üniversite eğitiminin asli rolü olan bilginin aktarılması ve hatta yeni bilginin üretilmesi rolleri artık sadece akademinin hegemonyasında değil. Wikipedia, Khan Academy, Udey gibi yepyeni oluşumlar, geleceği şekillendirme iddiasında olan kurumlara eğitim felsefelerini ve hedeflerini sorgulamalarını zorunlu kılıyorlar. Enformel eğitim araç ve ortamlarının, herhangi bir öğrencinin gelişiminde ve biçimlenmesinde giderek daha da ağırlık kazandığını görebiliyoruz. Dolayısı ile formel eğitimin de kendi araç ve yöntemlerini sorgulaması gereken bir dönemdeyiz.

Geleceğin eğitiminin temelinde, beceri ve yetkinlik geliştirme prensibinin yatacağını

biliyoruz. En temelde olan, karmaşık problemleri çözebilme, eleştirel düşünme, yaratıcılık, farklı kişi ve gruplarla koordinasyon içinde çalışabilme, karar verebilme, düşünsel esneklik, inisiyatif kullanabilme gibi becerilerin tasarım stüdyosunda kısmen de olsa edinilmesi mümkün olabiliyor. Bu tür becerilerin edinilmesi, çağdaş üniversite eğitiminin yaklaşımlarının tam merkezinde yer alıyor. Üniversiteler açısından zor olan ise, oturmuş sistem ve kadroların yapısı itibarı ile çok esnek olması gereken bu tür yaklaşımları önce kabul etmekte, sonra da uygulama aşamalarında karşılaştıkları zorluklar. Bu tür becerilerin daha da ileri düzeyde edinilmesi için formel eğitimin içine zaman zaman kaotik olabilen, kuralların değişebildiği, doğru-yanlış tanımının olmadığı enformel bileşenlerin sokulması çok önemli.

Dogmatik ve katı olması için özel bir çaba sarf edilmediği sürece, proje stüdyosu odaklı tasarım eğitimleri doğaları itibarıyla çok esnek ve kişiye özel bir eğitim verirler. Yine de, stüdyonun bile tekrara ve bir çeşit usta-çırak sistemine dönüşmemesi

için stüdyo içine “ders dışı” çalışmaların belli bir sistemle sokulması öğrenciye nefes alma alanı bırakan, temel hedefi öğrencinin kendi dünyası içinde tutarlı bir proje geliştirmesi olan bir yürütücünün kullandığı yöntemlerdendir. Bu tür çalışmalar stüdyonun zamansal, mekansal, ilişkisel ve üretime yönelik ritimlerinin tamamını değiştirme ve yenileme fırsatını da sunarlar.

Workshop'lar, özellikle çerçeveleri iyi çizildiğinde, çağdaş eğitimin hedeflerine ulaşılmasına yardımcı olacak ortamları oluştururlar. Yukarıda bahsedilenlerin ötesinde, “normal” dışına çıkabilme, farklı düşünceler ile karşılaşma, kısa sürede ciddi konular hakkında üretim yapabilme, kendi ilgilerini keşfetme, risk alma, grup içinde varolabilme, kriz yönetimi gibi birçok önemli alanda deneyim edinilmesini sağlarlar. Böylesi değerli bir aracın sadece tasarım alanlarında değil, tüm alanlarda kullanılması dileği ile!

■ **Arda İnceoğlu, Prof.Dr.; MEF Üniversitesi, Sanat, Tasarım ve Mimarlık Fakültesi.**

Super Slender: Uzaylı Alarmı!

Dietmar Koering ■ Bir arkadaşım beni MEF Üniversitesi Sanat Tasarım ve Mimarlık Fakültesi'ne götürüyor. Göze çarpmayan bir kapı açılıyor. Arkasında beyaz bir ışıkla aydınlanan bir mağara... Beton duvarlar, kablolar, ekranlar, ışıklar görüyorum.

Super Slender

Son on yıllık zaman diliminde, New York'ta yeni bir gökdelen formu evrildi: “Super Slender*”. Çok ince, ultra lüks konut kuleleri. Genellikle 80-90 katlı *Super Slender*, kontrol ettiği yaya trafiğinden maksimum seviyede faydalanmaya çalışıyor. Bu durum bu lüks apartmanlara gökyüzünde muhteşem bir manzara sağlıyor. Bu özel yapıların birçoğu spekülasyon objeleri, kapitali besliyorlar, insanı değil. *Super Slender* zengin konut ihtiyacına bir cevap olarak da karşımıza çıkıyor.

Yürütücülerinden biri olduğum Future Epigraphs Atölyesi'nde sosyal kalkınmayı kritik etmedik ama onun yerine, İstanbul'un ufuk çizgisini önümüzdeki 100 sene içerisinde şekillendirebilecek fütüristik fikirler geliştirmeye odaklandık.



Yaşayanların “Meths” olarak tabir edildiği “Altered Carbon” isimli televizyon serisinde tarif edilen bir gelecek gibi... Bu bağlamda kurguyu gerçekliğin en iyi inşa edilmiş hali olarak görüyoruz.

Bilgi transferi

Dijital araçlar ve bilgisayar teknolojisi mimarlık ofislerinin neredeyse vazgeçilmez ama günümüzde “3 boyutlu üretimi hızlandırılm” denildiğinde, mekanın

1 “Superslender” grubunun çalışması (Fotoğraf: Dietmar Koering).



2



3

gerçeklik algısı veya dijital mecradaki elektronik bireyler her şeyden daha önemli hale gelebiliyor. Bu sebeple, atölyede, matematiksel formüllerle zaman ayırmaktansa, dijital tasarım ve fiziksel modeller arasında pozitif bir geribildirim yaratacak bir döngüye odaklanmayı tercih ettik. Bu tasarım döngüsü aynı zamanda modern üretim metotlarını ve makineleri de kullanmayı teşvik ediyor. Atölye süresince, lazer kesim ve köpük ile kullanılabilir iki boyutlu, katlanabilen dokular geliştirdik. Bu dokular, daha büyük modüller elde etmek için elle katlanmalıydı ve böylece kendi *Super Slender*'ımız için bir strüktür oluşturduk. Köpük çok katı bir malzeme olmadığından dolayı, ürettiğimiz strüktürleri tavandan aşağı doğru asmayı tercih ettik.

Kişisel fikir

Super Slender'ın fiziksel formunu kullanma fikri, bu gökdelenlerin zarafeti ve cazibesinden kaynaklanıyor. Aynı zamanda yoğunluk baskısı altında olan New York, İstanbul, Londra, Paris ya da Berlin gibi kentlerde yaşayan öğrenciler için de bir farkındalık yaratmak önemli.

Bir yandan yeni konut alanlarına ihtiyaç var, öte yandan uygun boş arazi yok. Yeni konut alanı inşası sorusunu cevaplayabilmek için, yeni formlu yüksek

yapılar düşünmek gerekiyor. Eğer bugünün mimarlık dilini takip edersek, bunun genellikle maliyetlerle ölçüldüğünü görürüz. Kişisel ya da özel bir şey geliştirmek neredeyse imkansız çünkü yatırımcılar için maliyetler çok yüksek. Arazi ve işgücü pahalı, bu da dolayısıyla tasarımın diline yön veriyor. Bu açıdan *Super Slender* bir cevap olabilir fakat bu yaşam ünitelerinin aynı zamanda pahalı ve genellikle belirli bir kesime hitap ettiğini itiraf etmeliyiz. Ayrıca, bu yeni tip gökdelenler kentlerde soylulaştırmayı tetikliyor ve dolayısıyla negatif birçok yansıması oluyor. Bu strüktürleri gelecekte toplumun her kesimi için geliştirmek adına yeni stratejiler geliştirmeye ihtiyacımız var. Distopik televizyon dizisi "Altered Carbon"daki fikir belki de çok arzu edilen bir gelecek değil ama "Bu zaten bir gerçeklik mi?" diye kendimize yeniden sormalıyız.

Böyle bir yapının kullanım döngüsü, her topluma nasıl uyarlanabilir? Bunu cevaplayabilmek için hibrit programlama bir metot olabilir. Hibrit programlama, kullanımı çeşitlendiren, modern yaşamın çok katmanlılığını kucaklayan bir yapıdan oluşur. Konut, ticari bölgeler, güç kaynakları, e-depolar ve kentsel çiftlikler yeni tip yapılarda şekillenebilir. Hatta endüstri içinde yeni Endüstri 4.0 da yaşam alanlarına entegre olabilir.

Tabii emisyonlar belirli politikalarda belirlenirse... Bu sebeple, gelecekte yaşam ve ticaret bölgelerini ayırmayacağız. Güç kaynakları, enerji depoları gibi üniteleri konut, ticaret, sağlık alanlarının ve hatta fabrikaların içerisinde bile geliştirmek çok daha basit olacak.

■ Dietmar Koering, *CHORA City & Energy*, TU Berlin; Arphenotype

* Slenderness (Narinlik oranı) teknik bir tanım. İnşaat mühendisleri genellikle gökdelenlerin ince olmaları için, minimum 1:10 ya da 1:12 oranlarda (yapının genişliğinin yüksekliğine oranı) tanımlarlar.

2 "Superslender" grubunun çalışması (Fotoğraf: Aleya Ayşe Köksal).
3 Future Epigraphs Atölye Sergisi, UNIQ Galerisi (Fotoğraf: Alper Derinboğaz).



“Operative Fragments”: İstanbul’un Gelecekteki Kentsel İmajı

Loris Rossi ■

Gözlem

Birkaç yıl süren araştırmalarımın sonuna, “tamamlanmamış” bir süreçle karakterize edilen kentlerin arkasındaki fikirleri yakalamak için gerekli tüm araçların yer aldığı bir kılavuza sahip olmanın en ideali olduğu sonucuna vardım. Politik ve ekonomik istikrarsızlıklardan kaynaklanan kayıp parçalara sahip, bütüncül bir plana sahip olmayan birçok çağdaş kent örneği var. Böylesi kentlerde kusurluluk kent imajının kendisi. Bu gözlem çerçevesinde; Akdeniz Bölgesi’nde kentsel gelişimin öngörülemeden strüktürler ve parçalanmış şehirler oluşturduğu örnekler de gözlemleyebiliyoruz. Eğer bugünün kentinin imajı geçmişinin sonucundan başka bir şey değil ise, geleceğin kenti nasıl olacak? Böylesi tarihi palimpsesti hangi spekülasyon fikirleri absorbe edebilecek?

Araştırma

Future Epigraphs Atölyesi kapsamında yürüttüğüm “Operative Fragments” çalışması, kentsel gelişim başlığına;

İstanbul’un gelecek imajını şekillendirmek için parçalı bir metod geliştirerek yaklaşmayı amaçlayan güçlü bir bağlama oturuyor. Ana amaç; kentsel dokularını büyük bir kadavra olarak ele alarak kentin gelecek imajını hayal edebilmeyi keşfetmekti. Mevcut yapı dokusu da, gelecek senaryoları yaratmak için tasarlanan, vurgulanması gereken gizli karakterleri aramak için kullanıldı.

Gelecek anlatıları için yöntemler

Atölye, İstanbul’un gelecekteki gelişme yönünün yörgünlerini araştırma olasılıklarını sorguluyor. Geleceğin kentinin senaryoları; mekansal, altyapısal, doğal ve sosyal çevrelerdeki değişimi göz önünde bulundurmalı. Öğrencileri yönlendiren başlıklar: Sınırlar, İşleme ve Birikim olarak özetlenebilir.

Sınırlar: Kentin sınırları ile çalışmak, dinamik sınırlar olarak rol alan, mevcut kent dokusundan ve bina gruplarından bir seçki yapmak anlamına geliyor. Kentin farklı parçaları arasındaki eşik, yeni anlamlar geliştirmek için etkin bir araç haline geliyor.

İşleme: Bu anahtar kelime üzerinden süren spekülasyon operasyon, kenti bir çıkarımlar sonucu olarak düşünüyor. Kentin tüm boşlukları, yollar, peyzaj ve diğer altyapı birimleri akışkan bir sistemin başlangıcı olan bir arka plana dönüşüyor.

Birikim: Kentin sadece dikeyde büyüdüğü bir zamanda, binalara yapılan yoğun progresif eklentilerin, nihayetinde, gökyüzüne bir adım daha yakın tamamen

yeni bir peyzaj yaratması ile karakterize ediliyor.

İstanbul oldukça girift katmanları barındıran ve bunun karşılığında belli bir dönemin mimari temsillerinin de kataloğunu sunan bir kent. Gizli süreçleri üzerinden büyüleyici bir güzellik sergiliyor. İstanbul parçalanmış bir şehir. Eğer “tamamlanmamış” bir konsept üzerinden yeniden yorumlanırsa, her parçanın etkili hale gelebileceğini düşünüyorum.

■ Loris Rossi, Dr.; POLIS University

1-3 Future Epigraphs Atölyesi’nde Loris Rossi yürütücülüğünde gerçekleştirilen “Operative Fragments: Istanbul’s Future City Image” atölye çalışmalarından (Fotoğraflar: Alper Derinboğaz).