

**YILDIZ TEKNİK ÜNİVERSİTESİ
FEN BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ**

İLİŞKİSEL MEKÂN ve DILLER + SCOFIDIO ÖRNEĞİ

Mimar Nalan BAHÇEKAPILI

**FBE Mimarlık Anabilim Dalı Mimarlık Tarihi ve Kuramı Programında
Hazırlanan**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Tez Danışmanı : Doç. Dr. Bülent TANJU

İSTANBUL, 2006

İÇİNDEKİLER

| | Sayfa |
|----------------------------------------------------------------------------------|-------|
| KISALTIMA LİSTESİ | iv |
| ŞEKİL LİSTESİ | v |
| ÖNSÖZ..... | vii |
| ÖZET | viii |
| ABSTRACT | ix |
| 1. GİRİŞ..... | i |
| 2. BOURRIAUD VE ‘İLİŞKİSEL ESTETİK’ | 3 |
| 2.1 Bourriaud Kimdir | 3 |
| 2.2 ‘İlişkisel Estetik’ | 3 |
| 2.3 ‘İlişkisel Estetik’ten ‘İlişkisel Mekân’a..... | 5 |
| 3. DILLER + SCOFIDIO | 6 |
| 3.1 Diller ve Scofidio Kimdir | 6 |
| 3.2 Kitapları | 7 |
| 3.3 Burs ve Ödüller | 7 |
| 3.4 Çalışmalarından Örnekler Projeler ve Sergiler..... | 8 |
| 4. EYEBEAM | 23 |
| 4.1 Mimari Öğelerin Kendi Aralarındaki İlişkiler | 23 |
| 4.1.1 Duvardan Döşemeye Döşemeden Duvara | 23 |
| 4.1.2 Deler-geçer Çekirdekler | 24 |
| 4.1.3 Ara Mekân | 25 |
| 4.1.4 Nefes Alan Yüzeyle | 26 |
| 4.2 Mimari-kullanıcı arasındaki ilişkiler (Akışkan ve değişken bir mimari) | 27 |
| 4.2.1 Prime Time | 28 |
| 4.2.2 Kişiselleştirme | 28 |
| 4.2.3 Kesit Cephe..... | 29 |
| 4.2.4 Web..... | 30 |
| 4.3 Kullanıcıların kendi aralarındaki ilişkiler | 30 |
| 4.3.1 Tazelenme Barı..... | 30 |
| 4.3.2 Perde Arkasız Hazırlık..... | 30 |
| 4.3.3 Performans Olarak Sanat Üretimi..... | 31 |
| 4.3.4 Örümcek Kameraman | 32 |
| 5. BLUR – (Havadan Sudan bir Mimari) | 35 |
| 5.1 Mimari (mekân/yer/mimari/sanat) Öğelerin Kendi Aralarındaki İlişkileri | 44 |
| 5.1.1 Yapay Bulut | 44 |
| 5.1.2 Proje “X” | 45 |
| 5.1.3 Proje “Y” | 47 |
| 5.2 Mimari-Kullanıcı arasındaki ilişkiler | 49 |
| 5.2.1 Yutulabilir/İçilebilir Mimari..... | 52 |
| 5.2.2 Led Matrisi | 52 |

| | | |
|-------|--------------------------------------------------|----|
| 5.2.3 | Babble-(Homurtu/Mırıltı/Fiskos) | 54 |
| 5.2.4 | Uzlaşma-(Consensus) | 56 |
| 5.3 | Kullanıcıların Kendi Aralarındaki İlişkiler..... | 57 |
| 5.3.1 | Yolgösteren Evsahibi-(Stalking Host)..... | 59 |
| 5.3.2 | Robotların Sırrı | 59 |
| 5.3.3 | Lovegetty | 59 |
| 5.3.4 | Yalan Makinası..... | 63 |
| 5.4 | Akışkan İlişkisellik | 63 |
| 5.4.1 | Ses Bağlantıları | 63 |
| 5.4.2 | Bulaşıcı | 64 |
| 5.4.3 | Sosyal Elek | 64 |
| 6. | SONUÇ..... | 66 |
| | KAYNAKLAR..... | 70 |
| | ÖZGEÇMİŞ..... | 74 |

KISALTMA LİSTESİ

| | |
|------|--------------------------------------|
| D+S | Elizabeth Diller ve Ricardo Scofidio |
| DS+R | Diller Scofidio Renfro |
| V&J | Vehovar ve Jauslin |
| MoMA | Museum of Modern Art |

ŞEKİL LİSTESİ

| | Sayfa |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------|
| Şekil 3.1 Elizabeth Diller ve Ricardo Scofidio..... | 6 |
| Şekil 3.2 Slow House, MoMA New York'un koleksiyonundadır..... | 8 |
| Şekil 3.3 Lincoln Center Kamusal Mekânları Projesi..... | 9 |
| Şekil 3.4 Boston Institute of Contemporary Art..... | 10 |
| Şekil 3.5 Tourisms: suitcase Studies, gezici sergisi..... | 11 |
| Şekil 3.6 'Travelogues', kalıcı enstalasyon, JFK..... | 12 |
| Şekil 3.7 The Brasserie' Seagram Binası'nda Pastane..... | 14 |
| Şekil 3.8 'Jet Lag'..... | 15 |
| Şekil 3.9 'InterClone Hotel', 5. İstanbul Bienali..... | 18 |
| Şekil 3.10 Pure Mix, The Snow Show..... | 19 |
| Şekil 3.11 Manhattan High Line..... | 20 |
| Şekil 3.12 Slither, 105 ünitelik sosyal konut..... | 20 |
| Şekil 3.13 'Facsmile'..... | 21 |
| Şekil 4.1 Eyebeam Binası, birbirine evrilen duvar ve döşemeler..... | 24 |
| Şekil 4.2 Binanın çekirdekleri ve mekânlarla ilişkisi..... | 25 |
| Şekil 4.3 Ara bölge..... | 26 |
| Şekil 4.4 Ara bölge, ihtiyaçları karşılayan donanımların mekânıdır..... | 26 |
| Şekil 4.5 Yüzeğe yayınlık olarak yerleştirilmiş, elektrik, bilgi akışı sağlayan ve ankraj imkanı veren altyapı düzeneği..... | 27 |
| Şekil 4.6 Bina, her kullanıcıya göre ayrı ve her seferinde baştan kurgulanır..... | 28 |
| Şekil 4.7 Bina, girişte hakkında bilgi toplanan her ziyaretçi için kişiselleştirilmiş hizmet sunar..... | 29 |
| Şekil 4.8 Eyebeam'de kesit = cephe..... | 30 |
| Şekil 4.9 Ziyaretçi ve sanatçıların mekânı eşzamanlı kullanımı esastır..... | 31 |
| Şekil 4.10 Eyebeam'de herkes seyirci, herşey izlenendir..... | 32 |
| Şekil 4.11 Örümcek kamera, cephede sürekli hareket eder..... | 33 |
| Şekil 4.12 Örümcek kamera taslak çizimi..... | 33 |
| Şekil 4.13 Isıya duyarlı çalışan kamera, içinde yaşam olan mekânları görüntüler..... | 34 |
| Şekil 5.1 West 8'ten Daniel Jouslin'in D+S'e 2002 Swiss Expo'nun yapılacağı alanla ilgili bilgi verdiği 17.7.1998 tarihli mektubundan..... | 36 |
| Şekil 5.2 Erken tasarım çalışmalarından, 'Çıkıntılı Göl' şemasının, solucanvari formlarının yüzeğe taşıdığı öneriye ait eskiz çalışmaları..... | 37 |
| Şekil 5.3 'Çıkıntılı Göl' şemasına dair bir başka öneri..... | 38 |
| Şekil 5.4 D+S'nin Extasia'daki rolünün medya pavyonu ile sınırlanmasından sonra, Ocak 1999'da geliştirilen taslaklardan..... | 38 |
| Şekil 5.5 Mayıs 1999'da Expo yönetimine Blur'la ilgili yapılmış olan sunumdan..... | 40 |
| Şekil 5.6 Blur tasarımının ara safhalarından..... | 41 |
| Şekil 5.7 Blur' ait ilk eskizlerden..... | 43 |
| Şekil 5.8 Proje 'Y'..... | 48 |
| Şekil 5.9 Giriş (Log In) istasyonunda ziyaretçilerin doldurması beklenen ankete örnek..... | 50 |
| Şekil 5.10 Giriş (Log In) istasyonunda yağmurluk dağıtım ve toplanma alanı..... | 50 |
| Şekil 5.11 Akıllı yağmurluk (Brain Coat)..... | 51 |
| Şekil 5.12 Blur'daki 'Su Barı'..... | 52 |
| Şekil 5.13 Led Matrisi..... | 53 |
| Şekil 5.14 Blur'daki medya işlerine 'web'den erişim mümkün..... | 53 |
| Şekil 5.15 Led Matrisi ve medya platformuna yerleşimi..... | 54 |
| Şekil 5.16 Ziyaretçi, virtüel izleri takip ederek ses işlerini (sound art) dinleyebilirler..... | 55 |
| Şekil 5.17 Farklı işlere ait izler, bazı noktalarda kesişir. Bu noktalarda ziyaretçi takip ettiği anlatıyı değiştirebilir..... | 56 |

| | |
|-------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Şekil 5.18 Blur kitabının sonunda verilen organizasyon şemasının bir kısmı..... | 58 |
| Şekil 5.19 Kablosuz iletişim sistemi, kişilerin birbiriyle uyum derecesini denetler. | 60 |
| Şekil 5.20 Akıllı yağmurluklar, yeni iletişim biçimleri geliştirir. | 61 |
| Şekil 5.21 Sistem, ortaklıkları yan yana getirmeye çalışır. | 62 |
| Şekil 5.22 Yağmurluk, uyumu kırmızı, uyumsuzluğu yeşile dönen yakalarıyla görünür kılar. | 63 |
| Şekil 5.23 Blur'da bağlar çözülür, yeni bağlar kurulur. | 65 |

ÖNSÖZ

Öncelikle, bu çalışmanın konusunu belirlememde heyecan verici önerileriyle etkili olan Prof. Dr. Uğur Tanyeli'ye ve çalışma süresince ufuk açan fikirleri, desteği ve sabrı için tez danışmanım Doç. Dr. Bülent Tanju'ya teşekkür borçluyum.

Yaşamım boyunca her zaman desteğini hissettiğim, bana en yakın iki öğretmeni, Neriman ve Sebahattin Bahçekapılı'yı ayrıca Süreyya Evren'i anmalıyım. Onlar olmasa bu çalışma gerçekleşmezdi.

ÖZET

Bu çalışmada, sanat eleştirmeni ve küratör Nicolas Bourriaud'nun 1990'lı yılların çağdaş sanat pratiklerini yorumlarken geliştirdiği, sanat işlerini temsil ettikleri ve ürettikleri insanlararası ilişkilere göre değerlendiren 'ilişkisel estetik' kavramı Elizabeth Diller ve Ricardo Scofidio'nun sınıraşan mekân/sanat üretme pratikleriyle yeniden ele alındı. Böylece, teorik ve pratik başlangıç noktası olarak bağımsız ve de özel bir uzam yerine insan ilişkilerinin tümünü ve toplumsal bağlamlarını alan 'ilişkisel sanat'ın 'ilişkisel mekân'a doğru çoğalması incelendi.

Diller + Scofidio tasarım ekibine ait Eyebeam ve Blur yapıları bu bakışla özellikle irdelendi. İki yapının, sanat, sanatçı, ziyaretçi ve mekân arasında kurulmasını yüreklendirdiği çeşitli ilişkilere ve roller arasındaki sınırın ne şekillerde eritmeye çalışıldığına yoğunlaşıldı.

Anahtar kelimeler: İlişkisel estetik, mekan, sanat, Nicolas Bourriaud, Diller+Scofidio

ABSTRACT

In this work, art critic and curator Nicolas Bourriaud's concept 'relational aesthetics' is reexamined with Elizabeth Diller and Ricardo Scofidio's transgressive space/art producing practices. Bourriaud, while interpreting contemporary art works of 1990's, has introduced the concept for aesthetic theory consisting in judging art works on the basis of the inter-human relations which they represent, produce or prompt. By focusing on Diller+Scofidio's works, especially Eyebeam and Blur buildings, 'relational art' as a set of artistic practices which take as their theoretical and practical point of departure the whole of human relations and their social context, rather than an independent and private space, is explored in 'relational space' as well. Both buildings are interpreted with their encouragements for constructing various relations between art, artist, audience and space and for blurring boundaries between given roles.

Keywords: Relational aesthetics, space, art, Nicolas Bourriaud, Diller+Scofidio

1. GİRİŞ

Bu çalışmada, mekânın artan bir önem taşıdığı güncel sanatla mimarlığın buluştuğu yeri araştırmak gibi bir hedefle yola çıkıldı. Araştırma, mekânın yanısıra multimedya, performans, video gibi çağdaş sanat işleri de üreten Diller+Scofidio'nun çalışmaları, özellikle de Eyebeam ve Blur yapıları üzerinde yoğunlaştı. Ekip, örneğini sıklıkla gördüğümüz, 'sanat da üretebilen yaratıcı mimar özne'den, kendilerine sanatçı diyen tavırlarıyla ayrışıyor. Betsky'nin terimiyle 'sanatçı/mimar' olan D+S çifti, mimarlığın doğasını ve sınırlarını sorgulayan yaklaşımları, sanat-mimarlık arasında gidip gelen disiplinlerarası çalışmalarıyla dikkat çekmekte ve her fırsatta sanat ve mimarlık arasındaki ayrımı kabul etmediklerini belirtmekte. Bu çalışmada, ekibin sanata mesafesiz duruşlarının ve mimarlığın tanımını tekrar yapmaya çalışmak olarak tanımladıkları mimariye bakış açılarının üzerinde durulacak ve Bourriaud'nun 'İlişkisel Estetik' kavramıyla geliştirdiği insan-sanat etkileşimleri, bu örgüye mekân da dahil edilerek araştırılacaktır.

Hem Bourriaud ve hem Diller+Scofidio, Hegel karşıtı düşünce ve felsefelerden etkilenmiş görünür. Onların, Deleuze'ün rizomatik yaklaşımlarını, Foucault'nun heterotopiyasını ya da Derrida'nın yapı sökümünü hemen akla getiren düşünüş biçimlerinde bulduklarını söylemek hiç zor değil. Deleuze'ün kullandığı anlamıyla 'ağaçsı' bir sanat ve mimari kavrayışına karşı dururlar. Bourriaud'nun, ilişkisel estetik'le sanat yapıtının anlamını ve işlevini tekrar tanımlayan, yüce sanat nesnesinin yerine insanlararası iletişimi koymaya çalışan tavrı ve D+S'nin mimarının anlamını ve sınırlarını yoklayan araştırmaları, üzerinde durdukları toplumsal cinsiyet (*gender*), gözetim, günlük hayat, post-insan gibi kavramlar ve ayrıca her ikisinde de tam çakışan yatay ilişkisellikler, piramidal olmayan disiplinler ve benzeri eğilimler onları aynı safta tutar.

Bir alet kutusu olarak İlişkisel Estetik

Bourriaud'nun 'ilişkisel estetik' kavramı temel nosyonları itibarıyla D+S'nin ana kaygılarıyla örtüşür. D+S'nin kullanıcılar arasındaki ilişkiyi yüreklendiren önerileri, kullanıcı-tasarımcı-mekân arasındaki sınırları silikleştirmeye gönüllü kararları ve deneyimi öne çıkartan düzenlemeleri, Nicolas Bourriaud'nun 1990 sonrası çağdaş sanatta var olduğunu söyleyerek dikkat çektiği eğilimlerle ve bunlarla bağlantılı olarak kullanıma soktuğu ilişkisel estetik kavramsallaştırmasıyla yeniden gözden geçirilebilir görünür. Böylece hem ilişkisel estetiğin mekân tasarımlarıyla değerlendirilerek ilişkisel mekânın aranması için, hem de sınırları eriten bir bakışla mimari/sanat ayrımlarını belirsizleştiren (*blur-laştırma*) bir inceleme için araçlar elde edilir.

Çalışma D+S'nin iki projesi, Eyebeam ve Blur üzerinde duruyor. Eyebeam New York'ta yapımı süren ve 2008'da tamamlanması planlanan bir medya müzesi projesiyken, Blur da Swiss Expo 2002 için Neuchatel'de kurulan bir medya platformudur. Çalışmaya konu olan bu iki yapıya, Eyebeam ve Blur'a dair irdelemeler, sadece ilgili basılı medya malzemesi, ayrıca tasarım ve konseptte dair tasarımcılar tarafından yazılan ve söylenenler üzerinden yapıldı. Deneyimlere dair bilgi hiç kullanılmadı. Çalışmanın yapıldığı sırada yapılardan birinin (*Blur*) çoktan ömrünü tamamlamış, diğerinin (*Eyebeam*) ise daha bitirilmemiş olmasından doğan ara-yerdelik (*in-betweenness*) dikkat çekicidir. Öte yandan buradaki imkânsızlık mimari olmayan üzerinden mimariyi, mekân olmayan üzerinden mekânı konuşmak için bir imkân gibi de ele alınıyor. Beatriz Colomina (2000), modern mimarinin, ancak kitle iletişim araçlarına angajmanıyla modernleştiğini söyler. Gazete, dergi, televizyon ve benzeri mecralar modern mimarinin doğrudan bağlantılı olduğu ve onun üretildiği yerdir. Banham'ın, modern hareketle, sanat tarihinin ilk kez kişisel deneyimler yerine fotoğrafik delillere dayandığı görüşüne yer verirken Colomina, bu değişimin, mimari üretimin yerinin, inşaat alanından mimari yayınlar, sergiler ve dergilerin maddi olmayan alanına kaydığını söyler. Paradoksal olarak, bunlar malzeme düzleminde mimariden daha geçici olmalarına rağmen birçok yönden daha kalıcıdır. Blur'un kitabının da, serginin açık olduğu tarihlerde yayımlanmış olması ve kitabın sonundaki şemada, yapı ve medya işleriyle birlikte tasarımın üçüncü ayağı olarak yer alması da bu bağlamda sahip olunan bilince işaret eder.

Mekân ve mimari hakkında konuşabilmek ve fikir üretebilmek için somut bir yapıya çok da fazla ihtiyaç duyulmayabilmesi düşüncesi de buna eşlik eder. Aeron Betsky'nin D+S ile ilgili yazmış olduğu bir yazının altbaşlığını anmaya değer: "Mimari üretiyorlardı, şimdiyse bina yapmaya başladılar." (Betsky, 2000)

Bir çok başka müze mekânında olduğu gibi, Eyebeam'de de sergilenecek 'iş'ler henüz belirlenmemiş, tasarımı da sergilenecek işlerle birlikte gerçekleşmemiştir. Bu sebeple, bu çalışmada sadece, 'boş levha' olabilecek mimari konseptte yoğunlaşıldı. Diğer taraftan Blur, en başından beri sergilenecek medya işleri ile birlikte ve onlar için tasarlanmış olduğundan işlerle arasında ayıklanamaz bir bağ var. Zaten sergide ekibin üstlendiği sorumluluk, yarışmayla kazanılan Expo '02 Yverdon ayağının mimari kısmı değil, sadece medya platformunun tasarımıydı. Bu sebeple de medya işleri ve düşündükleri çalışmada geniş yer tutuyor. Medyanın kullanımları böylece bir arakesit oluşturur. Modern mimarlığın kurulduğu yer olarak medyadan, Blur ve Eyebeam'in bağlantılı tasarlandıkları medya işlerine uzanan bir medya okumasına yer veriliyor.

2. BOURRIAUD VE ‘İLİŞKİSEL ESTETİK’

2.1 Bourriaud Kimdir

Nicolas Bourriaud, küratör ve sanat eleştirmenliğinin yanı sıra; izleyici, sanat işi, sanatçı ve galeri arasında toplumsal etkileşimi önemseyen deneysel çağdaş sanat sergilerine odaklanan bir sanat eleştirmeni ve Paris’te bulunan *Palais de Tokyo*’nun kurucularından biri olarak tanınır. İlişkisel Estetik (*Esthétique Relationnelle*) adıyla 1998’de yayımladığı kitabında (Bourriaud, 1998), 90’lar sonrası çağdaş sanat üzerine analizleri yer alır.

2.2 ‘İlişkisel Estetik’

‘İlişkisel Estetik’le, Bourriaud, 1990’lar sanatında görülen izleyici ve sanat işinin karşı karşıya geliş biçimine dikkat çekerek sanat yapıtını tekrar düşünmeye çalışır. İlişkisel sanat kavramı ile işin yaratıcısı ile izleyicisi arasındaki sınırların belirsizleşmesi, sanat işinin ilişkileri geliştirmesi hedeflenir. İş; sanat ve insanlar arasındaki, insanların kendi aralarındaki, sanatçı ve izleyici arasındaki ilişkiye biçim verir. Bourriaud’a göre ilişkisel sanat, “kuramsal anlamda özerk ve özel bir simgesel uzamı ifade etmekten çok, insanların karşılıklı eylemlerini ve bunun toplumsal içeriğini barındıran alanı hedefleyen sanat”tır. (Bourriaud, 2005)

Bourriaud iletişimin insani temasları, toplumsal bağı farklı ürünlere parçalayan kontrol uzamlarının derinliklerine sürüklediğini ve sanatsal eylemin alçakgönüllü dallar yaratmaya, birtakım tıkanmış geçitleri açmaya, birbirinden uzak tutulan gerçeklik katmanlarını birbiriyle temasa geçirmeye çalıştığını söylüyor (Bourriaud, 2005). Bu karakteriyle sanat, kontrol mekânizmalarının uzağında, yatay ilişkilere ve sürprizlere açık, alışılmış pozisyonların anlamını sarsan etkisiyle önem kazanıyor.

Yazar, insanlararası ilişkilerin, ticarileşen örgülerden soyutlanamayacağından ve tüketim aracı olmasının neredeyse kaçınılmaz olduğundan bahseder ve “birtakım ticari nesnelere simgelediği ya da yerini tuttuğu, logolararası işaretlenen insanlararası ilişki, önceden tahmin edilebilir olanın hükümranlığından yakasını kurtarmak istiyorsa gizli, yasak ya da uç formlara bürünmek zorunda” (Bourriaud 2005) der. Bu, Guy Debord’un, insan ilişkilerinin artık ‘doğrudan yaşanmadığı’, ama yerlerini ‘heyecan verici’ temsillerine bırakarak insanların birbirinden uzaklaştığı bir toplum olarak tarif ettiği ‘Gösteri Toplumu’na doğru dönüşümün son evresi ve ilişkisel kanalları etkileyen en üst düzeydeki ‘ayrılık’tır.

Sanatı, ‘gerçekleştirilmesi’ gerekenlerin örneklerinin bir deposu olarak gören Debord’un aksine Bourriaud, onu zengin bir toplumsal deneyim alanı, davranışların tekbiçimleştirilmesinden korunmuş bir uzam olarak görmek ister. Bu görüş ayrılığı, ilişkisel

sanatın oluşmasına imkan veren bir alanın açılması için de hayati görünür. Günümüz sosyal bağlamı insanlararası ilişkiyi, bu amaca yönelik mekânlar planlandığı için sınırlayan ve şekillendiren bir yapıya sahip. Fakat ritmi, günlük yaşamı düzenleyen ritimler ile karşıtlıklar taşıyan çağdaş sanat, farklı özgür alanlar ve zaman aralıkları yaratır ve bize empoze edilen ‘iletişim bölgeleri’ne benzemeyen insanlararası alışverişi yüreklendirir.

İlişkisel Estetik, Deleuze’den etkilenmiş görünen Nicolas Bourriaud’yla anılan bir kavramdır. İlişkisel Estetik’te sanat eserinin yaratıcısı ve izleyicisi arasındaki sınırları eritmesi, sanat işinin ilişkileri geliştirmesi hedeflenir. Sanat ve insanlar arasındaki, insanların kendi aralarındaki, sanatçı izleyici arasındaki ilişkileri.

İlişkisel sanat Bourriaud’nun kendi ifadesiyle (2002), “teorik ufkunu bağımsız ve özel sembolik bir mekânın iddiası yerine insan ilişkileri alemi ve bunun toplumsal bağlamı olarak alan sanattır.”

İlişkisel sanatla Deluze’ün rizom kavramı arasındaki bağı burada gündeme getirebiliriz. Rizom (*rhizome*), Deleuze ve Guattari’nin (1999) geliştirdikleri bir kavramdır. *Rhizome*, Türkçe’ye kökgövde, köksap gibi karşılıklarla çevrildi ama rizom olarak da kullanılıyor. Deleuze’ün rizom kavramı, kabaca Batı düşüncesinin merkezinde gibi duran, hiyerarşik ağaç-biçimli mantığa karşı, alternatif olarak önerdiği bir yapıdır. Rizom hiyerarşik olmayan, yapılaştırılamayan, dinamik ve her zaman oluş halinde olan bir mantıktır.

Ağaç biçimi daima bir kökten gövdeye doğru tek yönlü olarak akan, çizgisel/evrimsel bir akış şeması gösterir bize. Dalların hiçbir zaman birbirleri arasında ilişki yoktur ve her zaman ana gövdeye bağlı tali yapılardır.

Rizom ise toprak altında yatay olarak genişleyen ve her bir düğümün diğer bir çok düğümle rastlantısal ilişkiler kurduğu heterarşik bir yapıdır. Bir ana gövde, her şeyi kendi bünyesinde birleştiren bir bütün yoktur. Her bir rizom kendi içinde bitmemiş, diğerleri ile ilişkili, kapalı olmayan bir yapı oluşturur. Hiçbir rizom diğerine göre tali değildir. Rizom birlikleri değil çoklukları, ikili karşıtlıkları değil farklılıkların bir aradalığını, sebep ve sonuç ilişkisini değil süreci, evrimi değil oluşu, bütünlükleri değil tekillikleri varsayar/onaylar.

Organizasyonların, otoriter ilişkilerin mantığı her daim ağaç-biçimli bir rasyonelleştirmeyi gerektirir. Farklılık ve tekilliklerin yıkıcı siyaseti ise her türlü akışı üstkodlamaya çalışan bu mantığı bozar. Rizom her türlü bastırılmak, tekbiçimlileştirmek istenen farklılığın varoluşudur.

“Bir rizomun başlangıcı ya da sonu yoktur; her zaman ortadadır, şeylerin arasındadır,

ara-oluştur, intermezzodur... Ağaç 'olmak' fiilini empoze eder, fakat rizomun dokusu 've...ve...ve...' bağlacıdır. Bu bağlacın, olmak fiilini sarmak ve yerinden etmek için yeterli gücü vardır. Nereye gidiyorsun? Nereye yöneliyorsun? Bunlar tümüyle boş sorulardır. Beyaz bir sayfa açmak, yeniden sıfırdan başlamak, bir başlangıç ya da bir temel aramak –bunların hepsi bir yanlış bir yolculuk ve hareket kavramı ima ediyor...” (Deleuze ve Guattari, 1999)

İlişkisel sanat, organizmanın, temsiliyetin dağıtılması, organsız bedenlerin sahiplenilmesi sanat dünyasında kurulmuş olan organ şemalarının, yerleşimlerin bozulması ve organların çoklu olarak birbiriyle harekete geçmesi sahasına sanatın yerleşmesi, oluşlara karışmasıdır. Kavramsal sanatın hep flört ettiği ve ilişkisel sanatta ısrarla öne çıkarılan ağsallaşmayı burada görürüz. Bourriaud'nun ilişkisel sanatla geliştirmeye çalıştığı okumada rizomatik yaklaşımla benzeşen eğilimler böylece görülebilir.

Bağımsız ve özel mekân yerine insan ilişkilerini ve onların toplumsal ilişkilerini teorik ve pratik hareket noktası olarak alan sanat pratiklerine ilişkisel sanat olarak bakınca, Bourriaud'nun yaklaşımı Deleuze'ün yaklaşımını takip eder. Yaşama, toplumsalın etine ve ağsal olanına, ilişkisel sanatla yaklaşmak, dahası ortaya çıkarmak mümkün.

2.3 'İlişkisel Estetik'ten 'İlişkisel Mekân'a

İnsanlararası ilişkilerle etkileşiminin gücü açısından 'mekân'ı, bu bağlamda okuma düşüncesi, mekânın kendi üzerindeki 'ağaçsı' kurgular dışında ele alınabilmesi için de bir mecra oluşturur. Meslek olarak mimarlığın da toplumsal bağların uzamını kompartmanlara ayırarak kontrol ettiği, örneğin kentsel zonlama ve/veya kentsel hayatın dört temel işleve indirgenmesi gibi çerçeveler kullandığı düşünülürse, ilişkisel mekânın bu indirgemelere direnen ve alternatifler arayan bir bakış olarak işleyebileceğini söyleyebiliriz.

3. DILLER + SCOFIDIO

3.1 Diller ve Scofidio Kimdir

Diller+Scofidio firmasının tarihi, Elizabeth Diller'in mezuniyet tarihi de olan 1979 yılına kadar gider. Tasarımcı çiftin önerdiği mimari pratik; tasarım, performans ve elektronik medya'yı birleştirerek alternatif bir bakış sunmasıyla tanınmış. 1997'den beri katkıda bulunan Charles Renfro, 2004'te ortaklardan biri oldu.



Şekil 3.1 Elizabeth Diller ve Ricardo Scofidio.

Elizabeth Diller, Cooper Union School of Art'da eğitim gördü ve master derecesini 1979'da mimarlık bölümünden aldı. Cooper Union'da ders verdi ve Princeton Mimarlık Bölümü'nde 1990'dan beri profesör olarak çalışıyor.

Ricardo Scofidio, Cooper Union School of Art'da eğitim gördü ve master derecesini 1960'da Columbia Üniversitesi Mimarlık bölümünden aldı. 1965'ten beri Cooper Union School'da Mimarlık Profesörü olarak çalışıyor.

Daniel Herman (2002), D+S'nin uygulamalarını Cooper Union'un 1970'lerdeki yoğun ortamıyla ve dekan John Hejduk'la beraber düşünmemizi tavsiye eder. Gerçekten de Eisenman, Meier, Gwathmey & Siegel ve Graves ile New York Beşlisi'ni oluşturan Hejduk, hem mimarlık enstalasyonlarından şiirle mimarlığı birleştirmeye yönelik kendi çalışmalarıyla hem de eğitime katkısıyla farklı bir mimarlık kavrayışını öne çıkarmıştır. Elizabeth Diller, Hejduk'un sadece mimarlık eğitime disiplinlerarası bir yaklaşım getirmekle kalmadığını aynı zamanda yaratıcı ve düşünsel bir çaba olarak mimarlığa yeni eğitim yöntemleri katmanın öncülüğünü de yaptığını belirtir. Hejduk'un Cooper Union'da kendisinden sonra gelen kuşakları doğrudan etkilediği anılmaktadır.

3.2 Kitapları

- Back to the Front: Tourisms of War / Visite aux armees: tourisimes de guerre / Diller+Scofidio. Basse-Normandie: FRAC, 1994. Kitapta, iki taraflı kültürel müdahaleler olarak turizm ve savaş arasındaki karmaşık ilişkiler inceleniyor
- Flesh: Architectural Probes / Elizabeth Diller and Ricardo Scofidio. London: Triangle Publishing Co., 1994.
- Blur: the making of nothing / Diller + Scofidio. New York: Harry N Abrams, 2002. Swiss Expo 2002 için Neuchatel Gölü kıyısında, Yverdon –les-Bains’de inşa edilen Blur medya platformunun hikayesini anlatır.

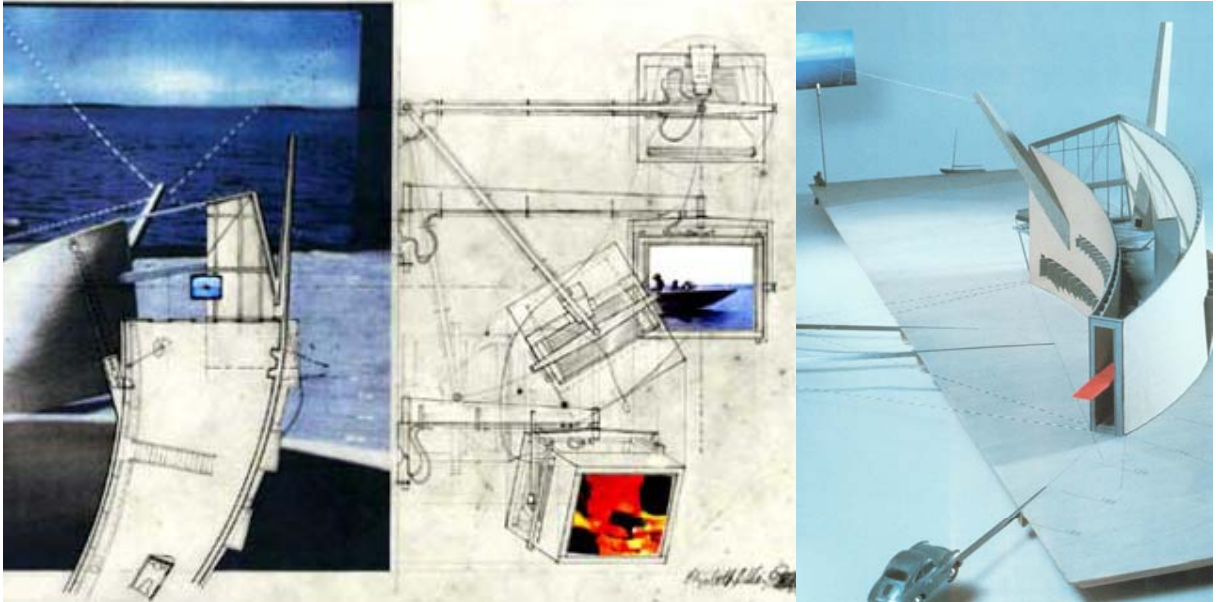
3.3 Burs ve Ödüller

- Tasarım grubuna şimdiye kadar verilmiş burs ve ödüllerden bazıları şöyle:
- MacDermott Award (MIT), yaratıcı çalışmaları için.
- Obie Award, Jet Lag tiyatro oyunu için yaratıcı multi-medya işi için.
- Progressive Architecture Award, Swiss Expo 2002 kapsamında tasarladıkları Blur binası için.
- International Art Critics Award for Architecture/Design Show, “Aberrant Architecture of Diller+Scofidio” sergisi için birincilik ödülü.
- James Beard Foundation Award, The Brasserie için (Seagram Binası), en iyi yeni tasarım ödülü.
- Chrysler Award, tasarımda yenilik ödülü.
- Tiffany Award, yeni sanatçılar ödülü.
- MacArthur Foundation Fellowship , Mimarlık alanında ilk defa verilen burs, ikiliye, tasarım, performans ve elektronik medya’yı, kültürel ve mimarlık teorisi/eleştirisiyle birleştiren çalışmaları için verildi.
- Graham Foundation Fellowship.
- American Academy of Arts and Letters kurumundan, Brunner Mimarlık ödülü.
- The Chicago Institute for Architecture and Urbanism Fellowship.
- The New York Foundation for the Arts Fellowship.

3.4 Çalışmalarından Örnekler Projeler ve Sergiler

Betsky (2003), D+S'nin Cooper Union Mimarlık Okulu'yla ve New York sanat çevresiyle olan bağlantıları dolayısıyla, ayrıca sırf ekonomik sebeplerle bina yapmanın zor olduğu bir dönemde birlikte çalışmaya başladıklarından, teknoloji, haz/zevk, ve organizasyon konularıyla sarılmış olduklarından bahseder. Yirmi yılı aşan çalışmalara bakıldığında keskinlik ve berraklığın yok edilerek, belirsizliğin ve sınırları bulanıklaştırmak en açık çaba olduğu görülür ve sırf bu sebeple üzerinde yoğunlaştıkları konuları belirgin başlıklarla sıralamak pek mümkün değildir. Fakat kurgularını etrafında oluşturdukları konular arasında, gösterme/görünme, evcimenlik, turizm, günlük hayat ritüelleri, toplumsal cinsiyet rolleri, protezler, güvenlik ve gözetleme gibi konular sayılabilir. Yaptıkları çalışmalardan bazıları şöyle:

- Slow House, Salt Lake kıyısında konut 1990 (tamamlanmamış).



Şekil 3.2 Slow House, MoMA New York'un koleksiyonundadır.

Ev, Salt Lake kıyısında 'manzaralı' sayfiye evi isteyen bir Japon sanat koleksiyoncusu için tasarlanmıştır. Günümüz kültüründeki iş zamanı ve boş zaman arasındaki geçişleri yansıtan Slow House bir tür tatil/iş mekânı olarak tanımlanabilir. Tasarımda, iki kavisli duvar, ön kapıyı doğuya manzara penceresini de güneybatıya konumlandırıyor. Evin yüksekliği tek katlı girişten koy manzarasına sahip iki katlı göl cephesine doğru artıyor. Mutfak, yemek odası ve yaşama mekânları yukarıda, ikinci katta, yatakodaları aşağıda. D+S'nin sözleriyle (Riley 1999) "Slow House manzara üretmek için bir aygıt olarak tasarlanmıştır. Ev genel olarak pencereye açılan bir kapıdır, fiziki giriş optik ayrılmaya uzanır." Manzara nosyonu, manzara

penceresinin önüne yerleştirilen bir video monitörüyle sorgulanır. Bir video kamera denizin ‘doğal’ görüntüsünü dijital olarak çoğaltacak, istendiği zaman geriye alınıp tekrar seyredilebilmesini sağlayacaktır. Geceleyin gündüzün manzarasını kötü bir havada güneşli günün manzarasını seyretmek gibi, ya da sadece aynı görüntüye başka bir andaki kaydına bakmak için. Manzara penceresi ile video ekranı belirli nitelikleri paylaşan iki aygıt olarak düşünülmüştür. “Elektronik manzara dolayımıysa manzara penceresi de dolayımıdır. Çerçevelemedeki kültürel edim birşeylere değer biçmektir. Manzara penceresi doğayı evcilleştirir, doğanın derinliğini çökertir ve onu bir temsile dönüştürür.” (Riley 1999). Betsky (2003), Slow House’u bir manzara makinesi olarak görür. Slow House’un (*Yavaş Ev*) geleneksel eve hemen hiçbir yerde yaklaşmadığını söyler, herşey manzara, manzara kültürü, otantiklik düşüncesi etrafında kurulmuştur.

- Lincoln Center Kamusal Mekânları Projesi, New York (devam ediyor).



Şekil 3.3 Lincoln Center Kamusal Mekânları Projesi

Lincoln Center of the Performing Arts’ın yenilenmesi ve genişletilmesini de içine alan, 65. Batı Sokağı’nın dönüştürülmesi. İşin kapsamı, Broadway Caddesi ile Amsterdam caddesi arasındaki 65. Batı Sokağı’nın onu saran şehirle ilişkisinin geliştirilmesi, Lincoln Center’ın

genişletilmesi ve sanatçıların, öğrencilerin ve ziyaretçilerin içiçe geçebileceği bir mekânın yaratılmasıdır. 1960'ların orijinal ruhunu kucaklayacak, bununla birlikte saydamlık ve akışkanlık öğeleri ekleyerek bugünkü kültür merkezinin canlılığını kutlayacak yeni bir dil yaratmak amaçlanır. 65. Batı Sokağı'nın bir "sanatlar sokağı" olması öngörülür. Yeni sokak-seviyesinde girişler, sokak-seviyesinde cepheler, yeni bağlantılar sağlayan 'kültür koridoru', LEDler, plazma ekranlar ve çarpıcı aydınlatmalar içeren tasarım hakkında Diller, "Lincoln Center'dan daha Lincoln Center bir Lincoln Center hayal ediyoruz," diyor ve ekliyor, "Bu kültürel ikonun yerine ona yabancı başka bir kültürel ikon koymak yerine, başarılı niteliklerini genişletmek ve gerçekleştirilmemiş potansiyelini gündeme getirmeyi öneriyoruz. Bu 'Anıtsal Modernizm'in genetik kodlarını daha genç, daha çeşitli ziyaretçiler, kullanıcılar için bir dile çevirmek var önümüzde. Projenin kapsamı bizden şehir planlama, mimarlık, sokak peyzajı (*streetscape*) ve peyzaj (*landscape*) tasarımı arasındaki sınırların eridiği bir çaba gerektiriyor." (www.archibot.com) Diller Scofidio + Renfro olarak üstlenilen tasarım 'Fox and Fowle Architects' ile birlikte gerçekleştirilmekte.

- ICA (Boston Institute of Contemporary Art), yeni müze binası, Boston, 2007.



Şekil 3.4 Boston Institute of Contemporary Art

Boston, Fan Pier'deki Güncel Sanat Müzesi D+S'nin şimdiye kadar ABD'de gerçekleştirdiği en büyük bina projesi olacak. Yapının, ABD'deki en tarihi şehirlerden biri olan Boston'un mimari geleceğini de sembolize etmesi öngörülüyor. Diller, ICA'nın kendi kariyerlerinde de çok önemli bir yeri olacağını, binanın hem geleneksel malzemeleri yeniden düşünceğini ve hem de yeni teknolojileri keşfedeceğini belirtiyor. Lincoln Center'ın renovasyonu ve Brooklyn Academy of Music Kültür bölgesi tasarımlarıyla birlikte ICA D+S'nin sanat ağırlıklı çalışmalardan bina inşa etmeye yönelik bir eğilim içinde olduğunu da gösterir.

- Tourisms: Suitcase Studies, gezici sergisi, 1991.

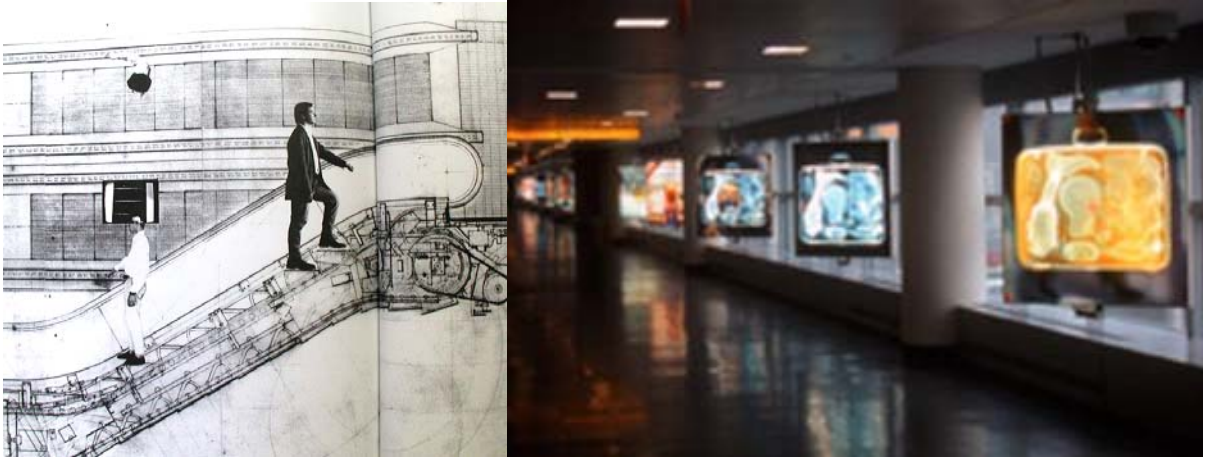


Şekil 3.5 Tourisms: suitcase Studies, gezici sergisi

Tourisms: Suitcase Studies (Turizmler: Bavul Çalışmaları), ABD'nin farklı eyaletlerinde sergilenen bir enstalasyon. Turizm ve ev/evcilleştirme kavramlarını sorgular. İş, özellikle ABD-içi turizm hareketlerini hedefler. Bavul seyahatin amblemi olarak seçilmiştir, eve ait derlenmiş taşınabilir bir birimdir. Sergi 50 Samsonite marka bavulla seyahat eder. Enstalasyon bavullara sığacak büyüklükte parçalardan oluşmuştur. Bavullar sadece serginin içerimlerini taşımakla kalmaz, aynı zamanda bu içerimleri sergiler, gösterirler. Her bir bavul 50 ABD eyaletinden birindeki turistik nesnelere içerir (haritalar, kartpostallar, vb.) bavullar sıralar halinde yerleştirilmiştir, 45 derece açıyla açık dururlar ve eyalet ismine göre alfabetik olarak sıralanmışlardır. Turizmin 'ev'i yayararak evcilleştirmesinin karşısında, ayrılmadan gitmenin/gezmenin paradoksuna dikkat çekilir. Ev ve 'ev olmayan'ın birbirine karışması, birbirini hem yoketmesi hem de varetmesi temaları ele alınır. Konfor, ev'le özdeşleştirilmiş gibi görünür. Diller turistin, turizmin değerleri belirlemesiyle sessiz bir anlaşma yapmış, görsel kontrole biat eden ve 'inanın göz' ihtiyacını karşılayan kişi olduğunu söyler. (Diller ve Scofidio 1993) Ancak, turist sadece turizmin değerleriyle ilişkiye geçmek için turizme katılmaz, diğer 'kendisi gibi turistlerle' beraber bir etkinlik duygusu yaşamak ve beraber olmak için, paylaşmak veya sosyalleşmek için de gidebilir. Burada turistin kartpostalların

sağlamasını alan insandan başka bir deneyim boyutuna da sahip olduğu görülür. John Urry'nin 'Mekânları Tüketmek'te (1999) andığı MacCannell'in düşünceleri buraya da denk düşer. MacCannell'a göre turist mekânları, otantikliğin imkânsızlığı yüzünden 'sahnelenmiş otantiklik' çerçevesinde örgütlenir. Otantikliği arayan 'romantik bakış' için bu büyük bir sorunken, biraraya gelmenin en önemli şey olduğu kolektif turist bakışı için bu daha az sorun yaratır. Öte yandan MacCannell, bazı turistlerin "post turistler" –neredeysse otantik olmayandan hoşlanan insanlar- olarak tanımlanabileceğinin önerildiğini söyleyerek, post-turistin, katılabileceği oyunların çokluğundan keyif aldığını söyler. Post-turist, 'otantik turist deneyimi' diye bir şeyin olmadığını bilir. O sadece oynanacak bir oyun, postmodern deneyimin bir başka pastişli yüzeyini arar. Slow House'da 'manzara makinesi' tarafından otantikliği önce kutsanan ama hemen ardından hem dijitalleştirilen hem de tasarımın abartılı biçimde odağına oturtularak kültürel manzara nosyonunun kurulumunu görünürleştiren manzara kavrayışı, burada da turizmlerin otantiklik üretimlerini ve otantikliğin dolaşımını, seyahatlerini sorgular. Yerlerin evcilleştirilmesi tartışılır.

- 'Travelogues', kalıcı enstalasyon, JFK Uluslararası Havalimanı 4. Geliş Terminali, 2001.



Şekil 3.6 'Travelogues', kalıcı enstalasyon, JFK

JFK Uluslararası Havalimanı yönetimi, 4. terminali iç mekânı için özel sanat işlerini davet eder. Harry Roseman'ın The Curtain Wall'u ve Deborah Masters'ın Walking New York işleriyle beraber D+S'nin Travelogues çalışması da burada yer alır. JFK'nın talebi mekânı canlandırarak ve hareketlendirecek bir iş olması ve minimum bakım gerektirmesidir. D+S

lentiküler¹ teknoloji kullanarak bir dizi ekran yerleştirir. Ekranlardaki imajlarda, yolcuların bavullarına ve bavullarındaki nesnelere dayanan kurgusal anlatılar kullanılır. Otuz üç adet ekran geniş koridoruna yerleştirilir. Her ekran bir saniyelik hareketi karşılar. Lentiküler ekranların başarısı arka arkaya geldiklerinde mikro-filmler ortaya çıkarmasıdır, ekranların arasındaki mesafeler de zaman aralıklarını oluşturur. Dolayısıyla koridorda yürüyen yolcular gerçek-zamanlı bir sinema anlatısına katılırlar.

Uzun steril havaalanı koridorları genelde özelliksizdir ve dış dünyanın varlığıyla kirletilmemeleri gereken, tek yönlü hareketlerin yaşandığı yerlerdir. Yok-yerler veya yer-olmayanlardır. Marc Augé (1997) yer-olmayanların şu özelliğine dikkat çeker: “kendilerini aynı zamanda da bize önerdikleri sözcük ya da metinlerle tanımlarlar: yani sonuçta, duruma göre öğütleyici (“sağ şeridi izleyin”), yasaklayıcı (“sigara içmek yasaktır”) ya da bilgilendirici (“Beaujolais bölgesine giriyorsunuz”) tarzda dile gelen, ve kâh az ya da çok açık ve kurallar içeren ideogramlarla (yol kuralları ya da turistik kılavuz kitapları böyledir), kâh doğal dile başvuran kullanma talimatlarıyla... Uzamlar içindeki dolaşımın koşulları böyle oluşturulmuştur ve bu uzamlarda, bireyler, ancak ve yalnızca, buyrukların, öğütlerin, yorumların, çağdaş manzaranın ayrılmaz parçasını oluşturan sayısız ‘dayanaklar’ (tabelalar, ekranlar, afişler) tarafından taşınan ‘mesajların’ arkasından, mevcudiyeti müphem bir şekilde fark edilen ya da kendini daha açıkça olumlayan (“bu yol İl İdaresi tarafından yapılmaktadır”, “devlet yaşam koşullarımızın iyileştirilmesi için çalışıyor”) ‘tüzel’ kişiler ya da kurumlardan (havalimanları, uçak şirketleri, Ulaştırma Bakanlığı, şirketler, trafik polisi, belediyeler) başkaca sözeleyen bulunmayan metinler aracılığıyla, etkileşim içinde olmakla yükümlüdürler.”

JFK bu yer-olmama halinden kısmen çıkmak ve 4. terminali ‘bir yer’ yapmak için sanat işlerini davet etmiş görünür. Ancak işlevini sürdürebilmek için yer-olmamayı sürdürmesi de gerekir. D+S sadece belirli bir hareketin gerçekleştirilmesi halinde var olan bir iş ortaya koyuyor. İş ancak bir doğrultuda yüründüğünde kavranabilmektedir. Bu hareketin yönü de aslında geniş terminalinin giriş yönüdür. Dolayısıyla ‘Travelogues’ kalıcı enstalasyonu, yer-olmayanla yer-olmayanın kullanıcısı arasındaki sözleşmeye de uygundur. Ancak bu sözleşmede olmayan bir mahreme bakış da katılmıştır. Bavulların içinin gösterilmesi – gözetlenen bavul içlerinin gösterilmesi- ve tek yönlü hareketin altının çizilmesi uyarıcıdır. Ayrıca bavul içindeki nesne olarak protezlerin varlığı tüm bu yerlerin ve teknolojilerin

¹ Lentiküler baskılar bakış açısının değişmesine göre derinlik (üç boyut) ve hareket hissi verir.

bedenle kurduđu iliřkiyi imler.

- ‘Cold War’, kalıcı sergi, National Car Rental Center – Home of Florida Panthers, Sunrise-Florida, yapı maliyetleri bütçeyi aşınca enstalasyon için ayrılan para kesilmiş. tasarım 1995.
- ‘The Brasserie’ Seagram Binası’nda Pastane, New York, 2002



Şekil 3.7 The Brasserie’ Seagram Binası’nda Pastane

Philip Johnson, Mies van der Rohe’nin Seagram Binası’na iki restaurant yapmıştı: The Four Seasons ve Brassarie. Brassarie’nin 1995’de bir yangınla kullanılmaz hale gelmesinden sonra yeniden tasarım işi, restaurant sahipleri tarafından D+S’ye verilir.

Dünyadannın belki de en meşhur cam binalarından birinde, penceresiz bir içmekân

tasarlamının ironisiyle D+S projeyi, görme fikrinin araştırılması için kullanır. Kapıdaki bir video kamera binaya girenleri kaydeder ve her birinin görüntüsü barın arkasındaki monitörlerden verilir. Barın arkasındaki yarısaydam cam duvara şişeler yatay olarak akıyorlarmış gibi yerleştirilmiştir. Yarı saydam camın arkasında şişeler pek net gözükmediğinden, oluşan bulanıklık ve çarpıcı görsellik içki içmenin doğası ve algılara etkisi üzerine de bir yorum gibidir.

- ‘Jet Lag’, sahne için multi-medya işi, The Builders Association işbirliği ile.



Şekil 3.8 ‘Jet Lag’

Jet-lag, iki gerçek hikayeye dayanan bir oyundur. İlki, torunuyla onu takip eden babasından ve psikiyatristten kaçırılmak için arka arkaya 167 okyanusaşırı uçuş yapan bir anneanneyle ilgilidir. Diğer de televizyon için kendisini filme kaydederken tek başına yatla dünya turu sırasında kaybolan bir denizciyle ilgilidir. Sahnede, anneanne ve torunu havalimanı bekleme salonları, uçak koltukları ve güvenlik noktalarıyla görünürken denizci kendi çektiği ve dev ekrandan yansıtılan görüntülerle yer alır.

- ‘The American Lawn: Surface of Everyday Life’, sergisi, Kanada Mimarlık Merkezi, Montreal.

Kanada Mimarlık Merkezi’ndeki *Amerikan Çimeni (The American Lawn)* sergisine D+S bir multimedya enstalasyonu ile katılır. Enstalasyon çimenliğin düzenlilik, sükunet ve diğer erdemler için bir simge gibi düşünülmesine karşın başka tekensiz anlamlar ve pratikleri de cisimleştirebildiğini gösterir. D+S farklı çimen ‘türleri’ni, ve markaları yazılı alt kısımlarını

göstererek çimenlerin sandığımız kadar doğal olmadığına dikkat çeker.

- EJM1: Man Walking at Ordinary Speed, ve EJM2: Inertia, Lyon Bale ve Operası ve Cherleroi Danses ile ABD, Avrupa ve Asya turnesine çıkmış iki dans gösterisi 1998.
- Moving Target, Charleroi/Dances işbirliği ile dans çalışması, Belçika.

Belçikalı Charleroi/Dances grubuyla bale. Meşhur şizofren dansçı Vaslav Nijinsky'ye dayanır. D+S'nin tasarladığı sahnede bir ayna bulunur. Gerçekle yansıyan dansçı görüntülerini ayırarak, dansçının zihinsel durumunu hatırlatır. "Normal" adlı bir ilaç şirketinin reklamları araya girer, zaman zaman oyunu böler. "Genderall" gibi isimlere sahip ilaçlar insanların duygusal sorunlarına ilaçlarla çare aranmasının mizahını yapar.

- "Monkey Business Class", performans tiyatrosu grupları Dump Type (Japonya) ve Hotel Pro Forma ve Danimarkalı mimar Willie Flindt işbirliği ile tiyatro çalışması, iki perdelik müzikal, Kopenhag, 1996.

Birinci perdede nakit paranın aziz anısına bir performans sergilenir. Elektronik paranın nakit paranın yerini alması üzerine. Sahnenin ön tarafındaki üç şarkıcı müziği ve aşk hikayesini temsil eder. Sahnenin ortasındaki yedi dansçı dansı ve görsel koro olarak kitleleri temsil eder. Sahnenin arka tarafındaki iki sanatçı ahlakı temsil eder. Altı bölümlük oyunun maymunları onlardır. Müzik Japonya, Danimarka ve ABD'den 1930'ların ve 40'ların popüler şarkılarından oluşur. Ama çağdaş kompozisyonlar dolayısıyla orijinaler zor ayırılmaz. Şarkılar canlı olarak bir Japon, bir Danimarkalı ve bir Amerikalı şarkıcı tarafından icra edilir. Dans kişisel ayrışmaların yaşandığı kolektif bir dekora dönüşür, Japon ve Danimarkalı sanatçıların kişisel tutumlarını yansıtır. Aktörler erdemli maymunlar olarak sahneye çıkarlar ve XVI. yy. İngiliz ahlak oyunu 'Everyman'den metinler okurlar.

İkinci perdede duyuların anısına bir performans vardır. Sahneleme muğlak bir mimari sahne şeklinde düşünülür. Görsel algının iki ve üç boyutluluk seviyelerinde sinematik olarak dağılması sağlanır. Video projeksiyonları ve değişen ışıklar dolayısıyla göz sahne mekânındaki performansçıların pozisyonlarını farklı algılar. Sahnedeki eylemin canlı video kayıtlarının büyük bir ekrana yansıtılması yatay ve dikey algıların en temel ilkelerini dönüştürür. Performans, mekândaki figürlerin bir sergilenmesi olarak gerçekleştirilir, az konuşma ama çokça dans ve şarkı söyleme vardır.

- Master/Slave, 1999.

D+S Paris'teki Cartier Foundation'da Master/Slave adlı enstalasyonlarını özel bir oyuncak

robot koleksiyonuyla gerçekleştirir. Minyatür robotlar göz hizasındaki bir hareketli band üzerinde ilerler. Bandın yolu iş bulma kurumları gibi bürokratik kişisellikten arındırılmış çevreleri taklit eder. Robotlar sıra olmaya zorlanır, sonra keyfi olarak serbest bırakılır ve güvenlik kameralarıyla kaydedilir. Kayıt görüntüleri galerideki monitörlerden yansıtılır.

- ‘This is Not Now’, okuma ve sunum, Rotterdam Film Festivali, 29 Ocak 1998.
- Bad Press: Dissident Ironing, 1993, 1996.

D+S gündelik bir iş olan ütümeyi Bad Press’te yeniden ele alır. Başlangıç noktası olarak, ütümeyi ve bir gömleğin dikdörtgen formunu almasını, saklamaya uygun hakle getirilmesini ve yeni temizlenmiş gömlelerde görülen katları ve ızgaraları evcil verimliliğin ikonları olarak değerlendirir. Bir erkek gömleğinin katlanabileceği, düğmelerinin iliklenebileceği ve ütülenebileceği farklı yolları araştırır. Evcil mükemmelliğin beklentilerini reddeden dokular ve formlar ortaya çıkar.

- ‘Indigestion’, interaktif video enstalasyonu, V2, Rotterdam Film festivali, 1998.
- ‘Pageant’ (‘Tören’), Johannesburg Bienali (1996) ve Rotterdam Film Festivali (1998), (Pathé Theatre giriş cephesine projeksiyon), bilgisayarlı animasyon.

Farklı şirket logolarının –Nike’den IBM’e, Adidas’tan McDonalds’a-- birbirlerine dönüştüğü bir bilgisayarlı animasyon. Küreselleşmenin etkileri ve bireyselliğin yitimiyle ilgili yorumlar duyulur. Logo görüntüleri duvarlara ve yerlere yansıtılır.

- Vanity Chair, enstalasyon, 1988

Üç ayaklı alüminyum bir sandalye ve üzerinde bir ayna vardır. Sandalyenin üzerinde ‘binge’ ve ‘purge’ (‘satın al’ ve ‘temizle’) sözcükleri kazılıdır.

- ‘InterClone Hotel’, 5. İstanbul Bienali için Atatürk Havalimanı’nda sergi, 1997.

Kurgusal bir otel zinciri için reklam kampanyası. Altı pilot bölgedeki otellerin reklamları, tümü yeni yükselen ekonomilerin bölgeleri küreselleşmenin “üçüncü dünya” ile “birinci dünya” arasındaki ayrımları sildiği yerler. Proje prototipik bölgesel özellikleri hep aynı bir arkaplana bindirir.



Şekil 3.9 'InterClone Hotel', 5. İstanbul Bienali.

- Jump Cuts, United Artists Cineplex salonu için kalıcı enstalasyon, San Jose, Kaliforniya, 1998.

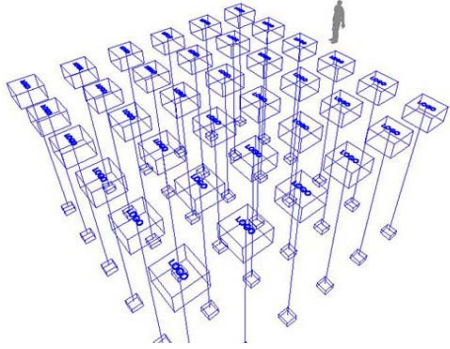
Sinemadaki mevcut gösteri atmosferine eklenen enstalasyon lobiye görsel erişim sağlayarak elektronik olarak binanın içini dışına gösterir. Salonun kuzey cephesine konan oniki likid kristal panel saydam yüzeyler ve yarısaydam projeksiyon ekranları olarak çalışır. Oniki video projektörü, yürüyen merdivenlerin üzerine yerleştirilmiş kameralar bedenleri tarar, gösterimdeki filmlerin tanıtımlarını gösterir.

- Refresh, Dia Center for the Arts için <http://www.diacenter.org/dillerscofidio> adresinde web projesi, 1 Ekim 1998.

Dia'nın internette sanatçılar serisinin dokuzuncusu ve D+S'nin ilk web projesi olan Refresh'te, ofis kamerası fenomenini incelenir. Bir ofise yerleştirilmiş kamera her 30- 60 saniyede bir internette bir web adresini canlı görüntülerle besler. Sanatçılar dünyanın farklı yerlerinden bir düzine mevcut ofis kamerası seçmişler ve sahnenin kurgusal bir araştırmasını metinsel öğeler ve üretilmiş imgeler ekleyerek yaratmışlardır. Ziyaretçiler ekranda hareket ederken bu enformasyonu ortaya çıkarırlar, gündelik hayat üzerinde canlı video kaydının etkileri ele alınır.

- Evansandwong, Concept Store Palais de Tokyo, Paris
- Pure Mix, John Roloff ile birlikte, The Snow Show kapsamında enstalasyon, Lapland

2004.



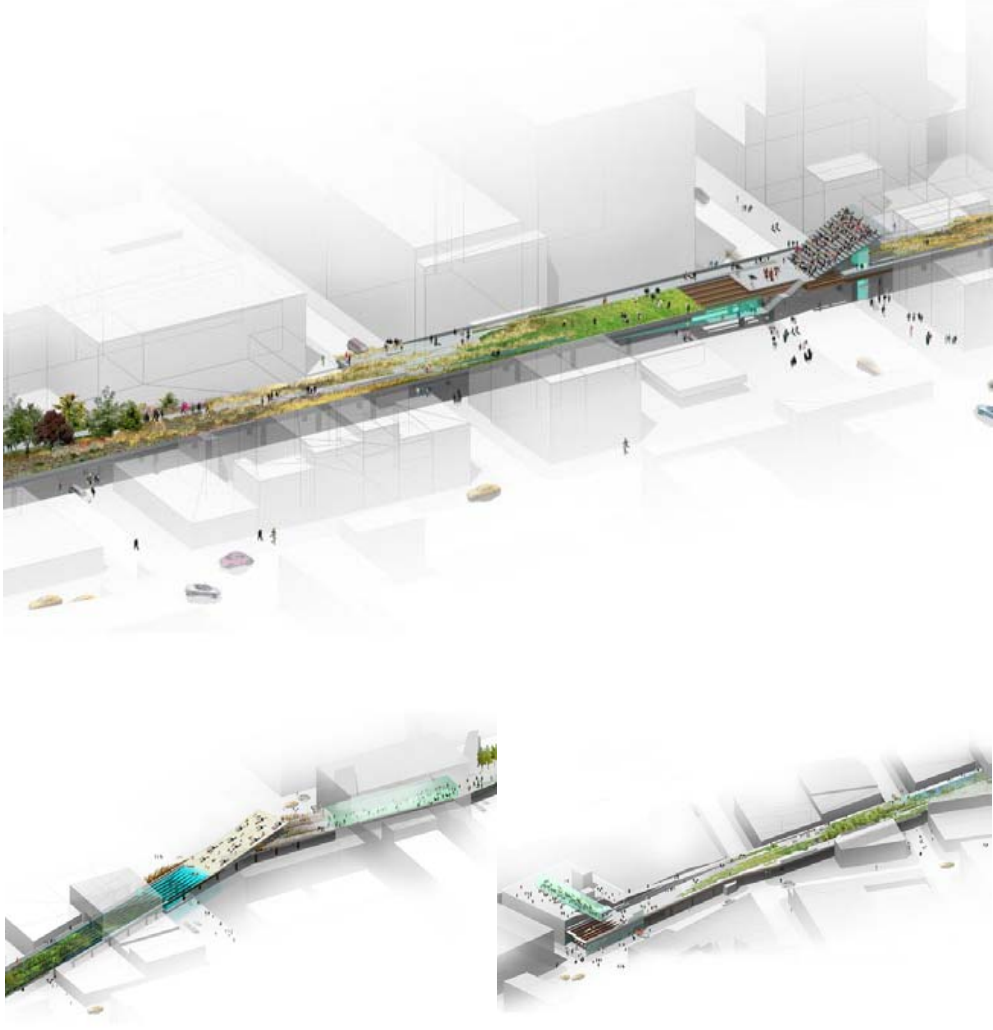
Şekil 3.10 Pure Mix, The Snow Show.

Şişelenmiş su satan markaların isimleri üzerinde yazılı 81 buz küpten bir mozaik yapılır. Buz küpler için kullanılan sular dünyanın farklı yerlerinden getirilmiştir. Sulardan oluşan bu jeopolitik ve kültürel matris dönüştürülmüş ve yeniden biraraya getirilmiştir.

- High Line, terk edilmiş yükseltilmiş demiryolu strüktürü restorasyonu master planı.

Manhattan'ın batı yakasındaki artık kullanılmayan asma demiryolu hattının bir kesiminin yeniden düzenlenmesi. High Line, 1929-34 aralığında inşa edilmiş ve 1980'e kadar da kullanılmış bir demiryolu hattı. High Line'ın yeniden düzenlenmesi projesinin ilk aşaması, Gansevoort Caddesi ile 15. Cadde arasındaki 22 bloklu bölgenin Şubat 2005'te tamamlanmış konsept tasarımını kapsar.

Mimarlarının ifadesiyle “bir zamanlar kent altyapısının yaşamsal bir bileşeni olan High Line'ın melankolik, asi güzelliğinin” esinlediği ilk aşama, yolların ve bitkilendirmenin oluşturduğu sentetik ve akışkan bir karkastan meydana gelir. Çizim, modelleme ve maketler bu katı ve yumuşak sistemlerden oluşan karkası detaylandırır: birincil ve ikincil yolların katı çizgilere sahip modüler döşemesi, ormanlık, çim ve ıslak alanlardan oluşan yumuşak, rengarenk peyzajla içi içe geçer. Koruma ile renovasyon, High line'ın bugüne kadar olan doğal güzelliği ile özel bir kentsel deneyim olarak niteliği dengelenir. Proje sürecini Diller Scofidio + Renfro, Fields Operation ile birlikte üstlenmiştir.



Şekil 3.11 Manhattan High Line

- Slither, 105 Ünitelik Sosyal Konut, Gifu/Japonya, 2000.



Şekil 3.12 Slither, 105 ünitelik sosyal konut.

D+S anonim modernist bir toplu konut bloğunu Japonya, Gifu'daki düşük gelirli için bir komplekste ele alır. Master plan Arata Isozaki'ye aittir. Bina tipini yeniden keşfetmek yerine D+S içerden değiştirmeye yönelir.

- Facsmile, Moscone Convention Center ek binasında (Moscone Center West), kalıcı sergi, San Fransisco, 2003.

Moscone Convention Center cephesinde yatay bir hat boyunca bağlı olduğu armatür sayesinde hareket eden bir monitör bulunur. Canlı video kamera dış mekana yönlendirilmiş ekrana binanın içinden görüntüler aktarır. Ekranda yer alan canlı görüntülerin yanı sıra daha önce kaydedilmiş görüntüler de kullanılır. Daha önce kaydedilmiş görüntülerin arasına kurgusal ofis mekanlarının görüntüleri de yerleştirilmiştir.



Şekil 3.13 'Facsmile'

- Scanning: The Aberrant Architectures of Diller + Scofidio, retrospektif sergi, Whitney Museum of American Art, 1 Mart - 25 Mayıs 2003

Küratörlüğünü Aaron Betsky ve K. Michael Hays üstlendiği retrospektif sergi D+S'nin yaklaşık yirmi yıla yayılan enstalasyonlarını, video işlerini, performanslarını ve yapılarını içeriyor.

- Soft Sell, New York, 1993.

New York Times Meydanı'nın dönüştürülmesi sırasında D+S de terkedilmiş bir porno sinemasının girişini "currency" sözcüğünün farklı tanımlarını içeren bir enstalasyonla ele alır. Girişten sinemaya kadar dev dudaklar çağrılar yapar, "hey sen, biraz ana sevgisi almak ister misin?" ve "hey sen, bedava hapisten çıkma kartı almak ister misin?" gibi.

- 'Ventilator', Museum of Contemporary Art, Chicago, 1994 tarihli öneri
- Seyir Terasları, Ground Zero WTC, New York
- Brooklyn Academy of Music Cultural District (BAMLDC) için, Rem Koolhaas işbirliği ile, master plan ve aynı bölgede Wooster Group için yeni bir tiyatro.
- The withDrawing Room, Capp Street Project, San Francisco, 1986

D+S ve heykeltıraş David Ireland, San Francisco'daki yüzyıllık bir evin stüdyo ve galeriye dönüştürülmesinde beraber çalışırlar. Yenilenen ev, ev içi halleriyle ilgili görgü kurallarına dair yorumlar içerir. Bir yemek masası tavandan sarkıtılmıştır, sandalyeler de masaya menteşelerle tutturulmuştur. Görgü kuralları kitaplarının meşhur yazarı Emily Post'un dikte ettiği gibidir masa ve sandalyelerin düzeni ve yönü.

- A Delay in Glass, Rotary Notary and His Hot Plate, 1986.

D+S tiyatro grubu Creation Production Company ile The Rotary Notary and His Hot Plate'in sahnelenmesi için biraraya gelirler. Perfromans esinini sanatçı Marcel Duchamp'ın en önemli eserlerinden biri olan *Büyük Cam*'dan alır, çünkü Duchamp bunu bir cam üzerinde yaratmıştır. D+S sahnenin ortasına hareket edebilen bir bölme yerleştirir: bölmenin arkasındaki oyuncular yere 45 derece açıyla yerleştirilmiş bir aynadaki akislerinden izleyiciler tarafından görülebilir.

- Para-site, MoMA Projects Room, enstalasyon, 1989.

Küratör Matilda McQuaid MoMA'da bir enstalasyon yapmaları için D+S ile irtibata geçer. D+S müzedeki üç farklı kilit dolaşım noktasına kameralar yerleştirir, sonra da görüntüleri galerideki monitörlere aktarırlar. Müxe ziyaretçilerini aynı zamanda bir seyir nesnesine dönüşen kendilerini dikizciler -sosyal parazitler- olarak tekrar düşünmeye çağırır.

- Blur, Swiss Expo için medya platformu, Yverdon -les-Bains, Switzerland, 2002.
- Eyebeam, The Museum of Art and Technology, New York, 2006.

D+S işleri MoMA, SFMoMA, the Fond National d'Art Contemporain, Paris'teki the Musee de la Mode'un kalıcı koleksiyonunda ve özel koleksiyonlarda bulunmaktadır.

4. EYEBEAM

Mimari ve mekânla rizom kavramı birlikte düşünüldüğünde, tasarımcıların projelerinden özellikle 'Eyebeam' binası, rizomatik okumaya açık ve verimli bir örnek gibi görünüyor.

Eyebeam; sanat ve teknoloji alanında faaliyet gösteren, sanatçılara, öğrencilere ve kamuya açık, yeni medya konusunda eğitim ve destek veren, sergileme imkânı sunan, kâr amacı gütmeyen bir kurum. Organizasyonun New York'ta Chelsea galeri bölgesinde yaptırmayı düşündüğü bina için açtığı üç aşamalı yarışmada D+S çifti önerisiyle kazanan takım oldu. Ekip, Eyebeam projesinde, sanat eserinin, sanatçının, ziyaretçinin, müzenin (sergilemenin) ve sergileme mimarisinin sorgulandığı tasarımlarında yeni yaklaşımlar ortaya koyuyor.

Projenin rizomatik izlerini, mimari öğelerin kendi aralarındaki, mimari-kullanıcı arasındaki, kullanıcıların kendi aralarındaki yatay ilişkilerde sürmek mümkün görünüyor. Tarif edilen, salt bir kesişim alanından ziyade grupların tamamen birbirine karışması, dolanmasıdır.

4.1 Mimari Öğelerin Kendi Aralarındaki İlişkiler

Eyebeam binasının mimari kurgusu, binayla kullanıcıları arasındaki, kullanıcıların kendi aralarındaki, kullanıcıların sanatla aralarındaki ve hatta mimari öğelerin kendi aralarındaki ilişkilere yeni yorumlar(sorgulamalar) getirir, suları bulanıklaştırır, ezber bozar, 'empoze edilen' ilişkileri sorunsallaştırır.

4.1.1 Duvardan Döşemeye Döşemedен Duvara

Eyebeam'in üretim ve sergileme mekânları, dışarıdan ilk bakışta net olarak algılanabilir. Bu iki farklı mekânı birbirinden, caddeden yukarı birbirinin üzerine katlanarak yükselen ikiz kurdeleler ayırır. Gri ile ziyaretçi tarafını ve mavi ile üretim kısmını belirginleştiren bu kurdeleler, her dönüşte duvardan döşemeye, döşemedен duvara evrilir.



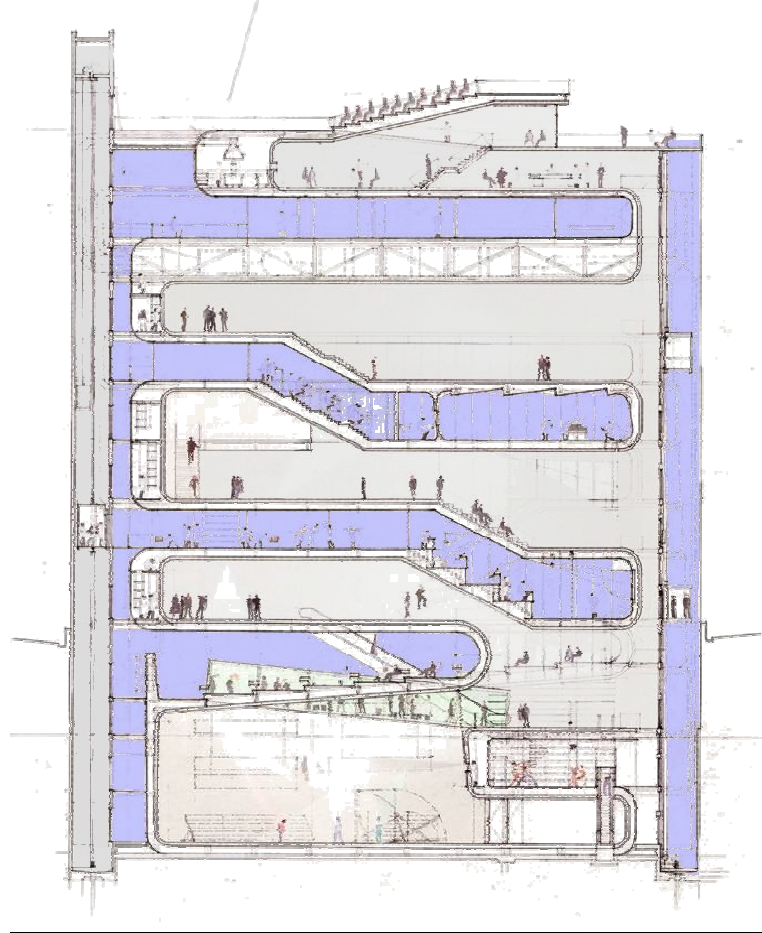
Şekil 4.1 Eyebeam Binası, birbirine evrilen duvar ve döşemeler.

F. L. Wright'ın köşe pencerelerinden bahsederken 'duvarların otoritesi'nin hükmü kalmadığını söylediği zamanki mekânın özgürleşmesini hatırlatan bir durumdur bu.

Mimarlık teorisine yerleşik, taşıyan/taşınan, ayıran/birleştiren, düşey/yatay gibi bir ikilik olan duvar ve döşeme sınırını zayıflatmaya bir teşebbüs gibidir kurdeleler. Duvarın ve döşemenin tanımları değişir, ortogonal düşünüş farklılaşır. Betsky'nin 'dikaçıkların tanrısının öldüğünü' söylediği yazısı akla gelir. Betsky binaların artık öylesine durup korunak sağlamadığını, eğildiğini, aktığını, beklenmedik karmaşık formlar taşıdıklarını söylüyor. Mimari canlanmıştır.

4.1.2 Deler-geçer Çekirdekler

Binanın görece geçici (ziyaretçiler) ve kalıcı (sanatçı, öğrenci, küratör, organizatörler) kullanıcıları için tasarlanmış, düşey sirkülasyon öğelerini barındıran servis çekirdekleri, 'diğer' kullanıcının mekânlarının içinden geçer. İki tip kullanıcı birbirinin sürekli ve eşzamanlı seyircisidir. Ziyaretçiler üreticilerin mekânından üreticiler ziyaretçilerin mekânından akar.



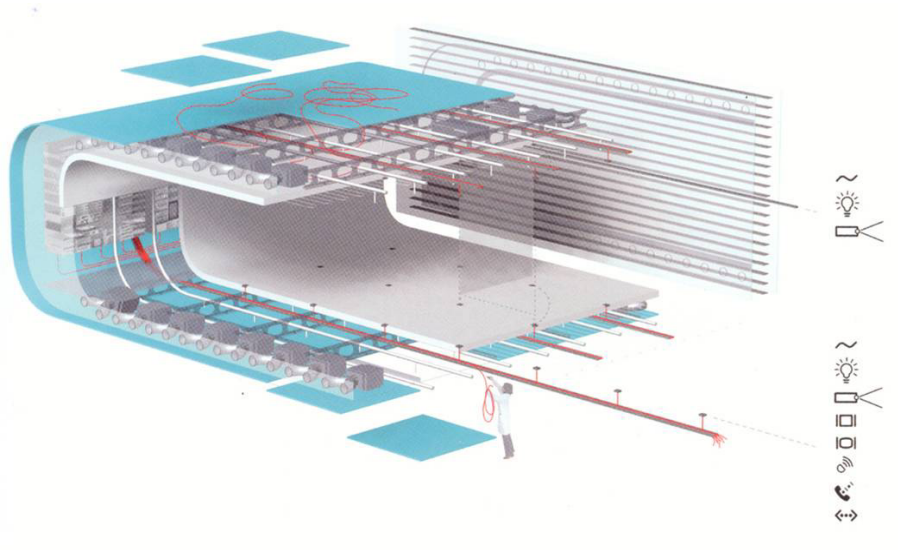
Şekil 4.2 Binanın çekirdekleri ve mekânlarla ilişkisi

4.1.3 Ara Mekân

Bina formuna karakteristik özelliğini (baskın formunu) veren kurdele iki katmandır ve bu katmanlar arasındaki ara mekâna (bölgeye), binanın altyapısal donanımları yerleştirilmiştir.



Şekil 4.3 Ara bölge.



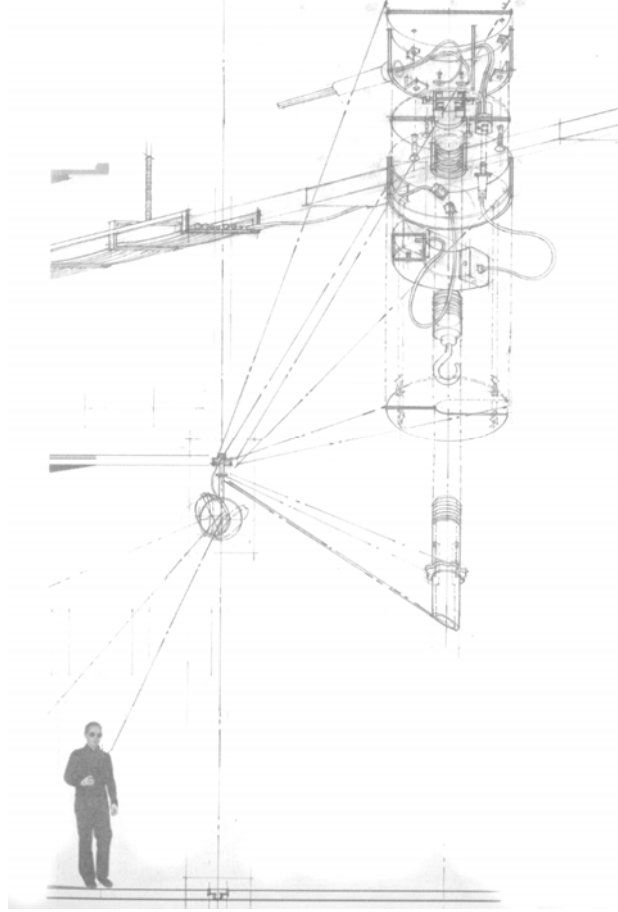
Şekil 4.4 Ara bölge, ihtiyaçları karşılayan donanımların mekânıdır

Öngörülemeyen işlevlerin mekânı olarak ara mekân kavrayışına benzer. Burada da öngörülemeyen donanım ihtiyaçları için bir ara mekân oluşturulmuştur.

4.1.4 Nefes Alan Yüzeyleyler

Ara bölgeden kullanım mekânlarına data, elektrik, ankrajlama gibi servisler, yüzeylere yayılmış, cildin gözeneklerine benzer noktasal geçişlerle sağlanmıştır. Bu gözenekler, ihtiyaç duyulan servislerin mekâna nüfûz etmesini sağlar. Servisin verildiği noktalar mimaride her

durumda mekân organizasyonunu sabitleyen öğelerdir. Bu yayıncı donanım ise esnek ve geliştirilebilir düzenlemelerin önünü açar.



Şekil 4.5 Yüzeğe yayıncı olarak yerleştirilmiş, elektrik, bilgi akışı sağlayan ve ankraj imkanı veren altyapı düzeni.

Nefes alan malzeme gibi sergi mekânının çeperindeki yüzeyler de ara bölgeden, sanat işlerini besleyecek altyapıyı sağlar. Bu yaşamsallık, form anlayışının akışkanlığını da vurgular, formun bir sabitlik değil akışın bir anlık görüntüsü olarak düşünüldüğüne işaret eder.

Ağaçsı bir mimari anlayışın reddedildiğini, öncelikle mimari öğelerin kendi aralarındaki ilişkiler bakımından söylemek bu şekilde mümkün olur. İşlevlerin birbirleriyle ilişkileri ağsaldır. Herşey birbirine düğümleniyor ve geçişlilikler, birbirine dolaşmalar, dolanmalar, belirli bir merkez atanmasını engelliyor. Bina, içindeki işlevlerin hiyerarşik bir kavranışını engelliyor, hem dışardan bakanlar için hem de doğrudan kullanıcıları için.

4.2 Mimari-kullanıcı arasındaki ilişkiler (Akışkan ve değişken bir mimari)

Eyebeam'in mimari ve kullanıcıları arasındaki ilişkileri de tanımları bulanıklaştırmasıyla

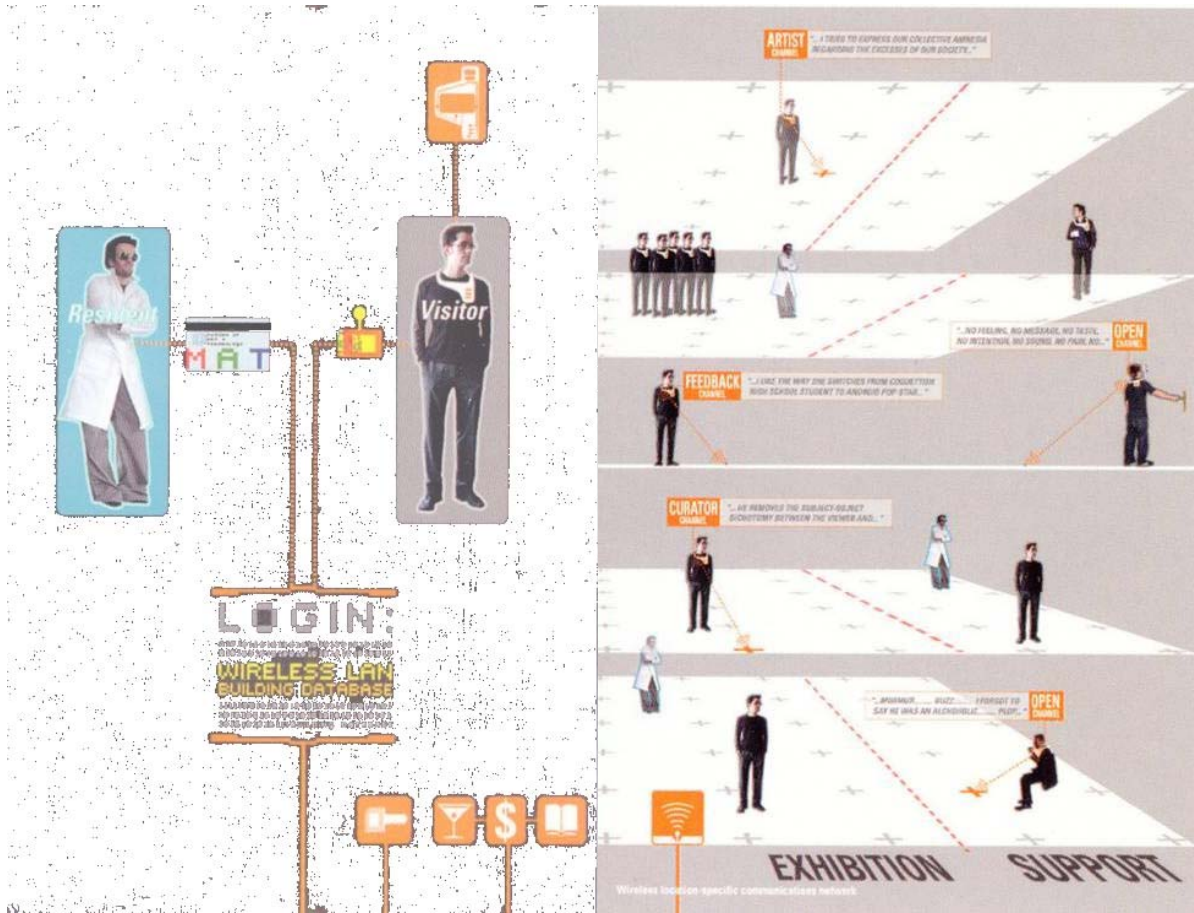
özellikle üzerinde düşünmeye değer.

4.2.1 Prime Time

Ziyaretçiye ve zamana göre sunumu değişebilen bir sergilemeye başvurulmuştur. Dinamik, değişken hayattan ritmini alan bir sergileme anlayışıdır. Bu ziyaretçi yoğunluğu sunumu etkiler, ziyaretçi akışına göre gösterilecek işler seçilir. Dolayısıyla ziyaretçiler topluluğunun hareketleri ziyaret ettikleriyle etkileşim halindedir.

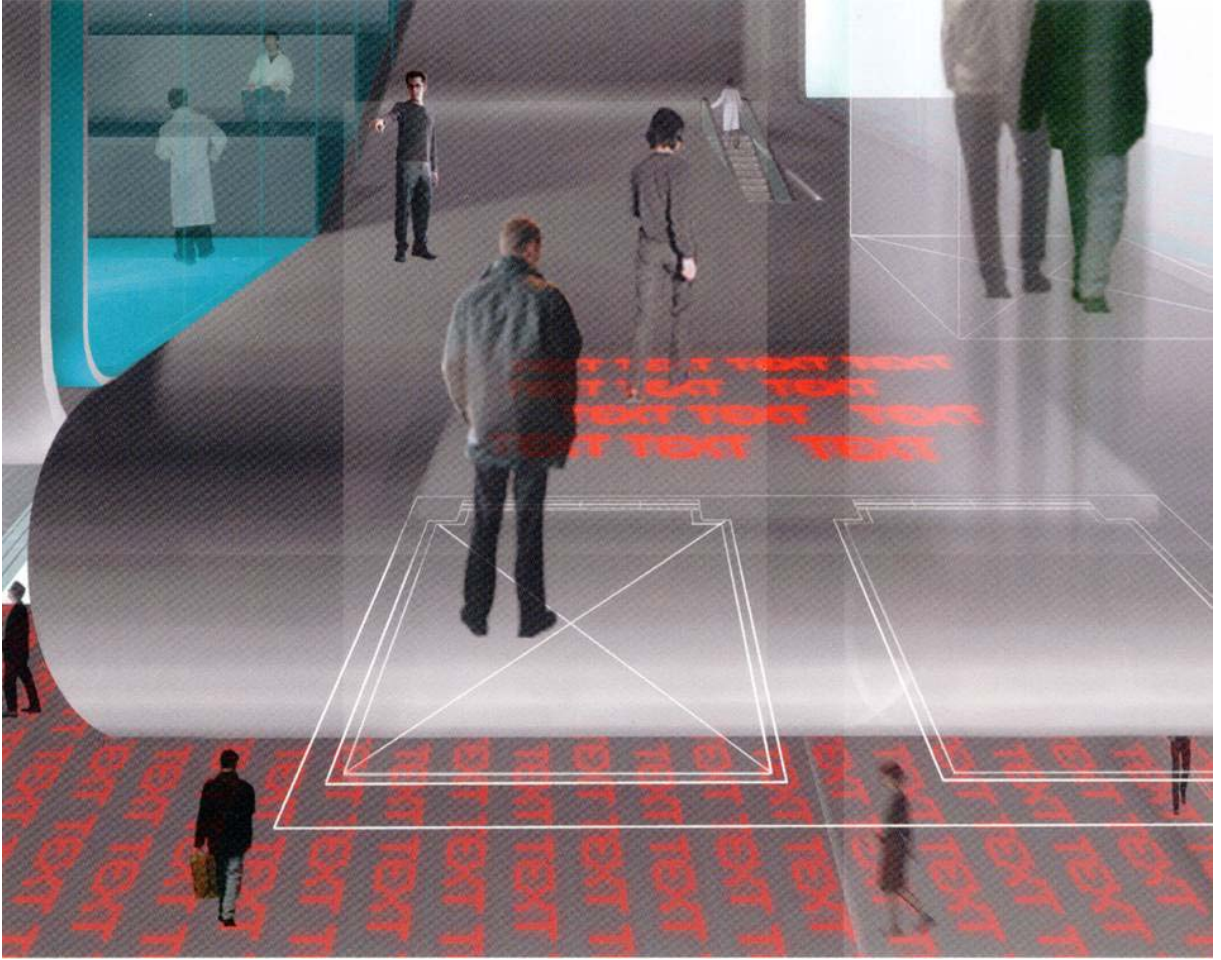
4.2.2 Kişiselleştirme

Bina sanatçı için boş bir tuval, ziyaretçi içinse işlerin yerleştirildiği bir sanat eseri alanıdır. Sergi mekânına girişte kullanıcıların doldurdukları formlarda verdikleri bilgiler aslında binayı kendilerine göre kişiselleştirmelerini (customization) sağlar. Verilen bilginin detayı arttıkça, kişiselleştirme daha incelikli gerçekleşir. Yönlenmeler, görüntüler bu kişisel verilere göre değişkenlik gösterir.



Şekil 4.6 Bina, her kullanıcıya göre ayrı ve her seferinde baştan kurgulanır.

Lobi döşemesi bir ziyaretçi için boş bir yüzeyken bir sonraki için bir bilgilendirme yüzeyine dönüşebilir.



Şekil 4.7 Bina girişte hakkında bilgi toplanan her ziyaretçi için kişiselleştirilmiş hizmet sunar.

Mimari her ziyaretçi – kullanıcı için kendini baştan yaratıyor gibidir. Sanatçılar/öğrencilerle ziyaretçiler arasındaki ayrımlar da bu geçişler ve kişiselleştirmelerle erir. Herkes bir şekilde binayı oluşturmakta ve aynı zamanda deneyimlemektedir. Mekânlar arasındaki görsel fiziksel geçişler de yaklaşan kullanıcıya göre düzenlenir ve kontrol edilir. Ancak mekânlar arasındaki izolasyon ve kullanıcılar arasındaki sınırlamalar tamamen ortadan kaldırılmamıştır. Yapı ‘kontrollü bir birbirine karışma’yı yönetmeye çalışır. Kontrolün ve sınırların devreye girdikleri hemen her durumda şeffaflaştırılmaları, belirginleştirilmeleri sözkonusudur. Kontrol mekânizmaları ‘unutturulmaz’ tam tersine ‘hatırlatılır’.

4.2.3 Kesit Cephe

Eyebeam’in cephesi, ilk akla gelen sağır duvarlı müze-sergi mekânı yapılarının cephelerinden önemli bir fark taşır. Cephe, arkadan aydınlatılmış bir monitör gibi kendini kente gösterir. Kentle arasına cephe koymamaya çalışır gibidir. Cephe olarak doğrudan içeriğini, kesitini kente sunar.



Şekil 4.8 Eyebeam'de kesit = cephe.

Loos'un maske olarak cephe kavrayışı tümünden terkedilmiştir. Keskin ayırım olarak cephenin yerine, esnek birleştirici olarak cephe girer. Cephe hem davetkardır, hem de 'dışarı'nın davetlerine açıktır ve maskesizdir.

4.2.4 Web

Sergilenen işlerin, mekânlardaki yaşantının ve elektronik kütüphanenin yanısıra binaya dair hayat belirtilerine web üzerinden de erişim vardır. Hatta binanın terasında bulunan mini bahçenin çiçeklerini ziyaretçiler web üzerinden de sulayabilir. Böylece sanal mekândan internet kullanılarak fiili mekâna geçiş yapılabilir, müdahale edilebilir ve fiili mekânda aktör olunabilir.

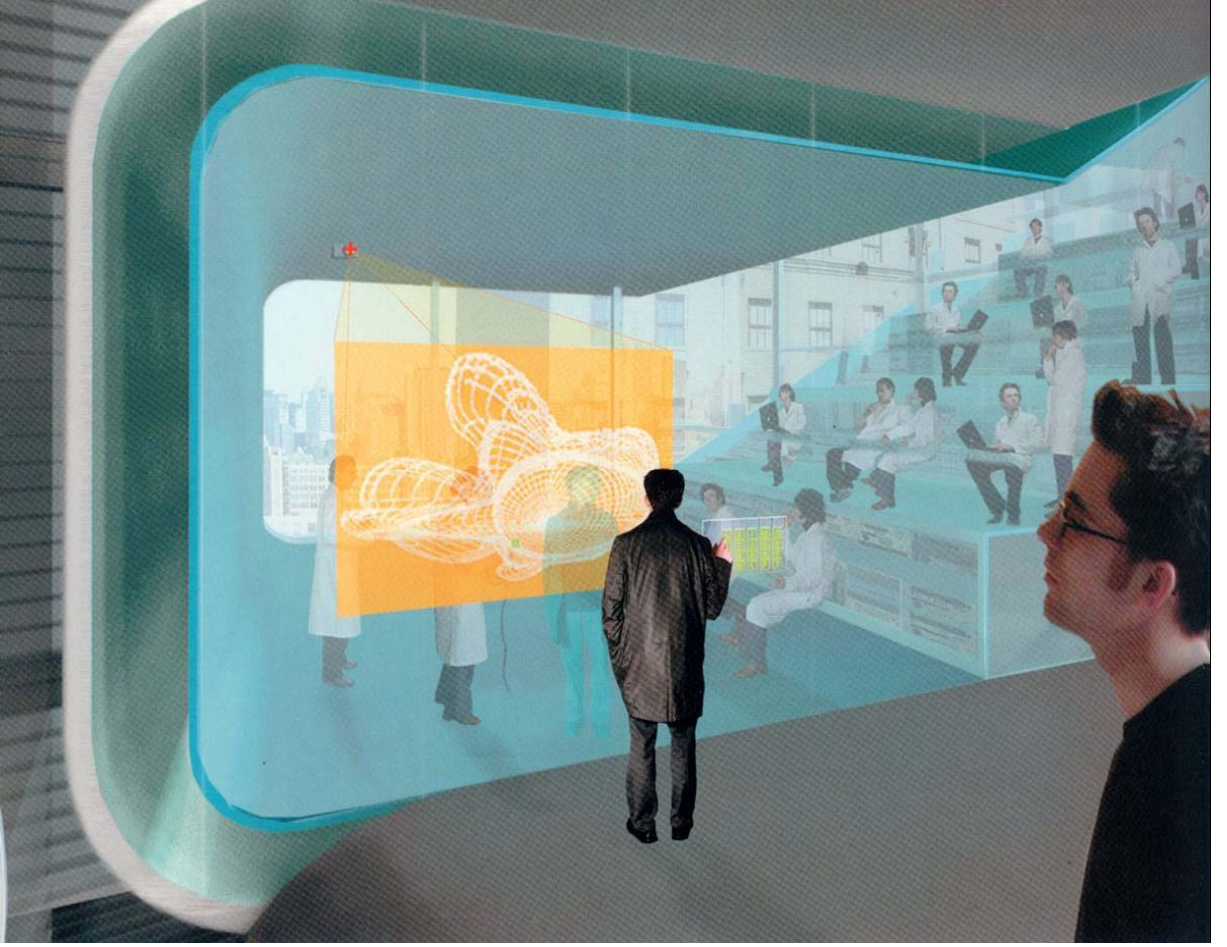
4.3 Kullanıcıların kendi aralarındaki ilişkiler

4.3.1 Tazelenme Barı

Tazelenme Barı (Refresh Bar) tiyatro mekânının üzerinde asılı, tüm kullanıcıların gece gündüz biraraya gelebilecekleri bir köprüdür. Açılış ve kokteyller dışında sanatçı ve izleyicinin sürekli karşılaşma mekânıdır.

4.3.2 Perde Arkasız Hazırlık

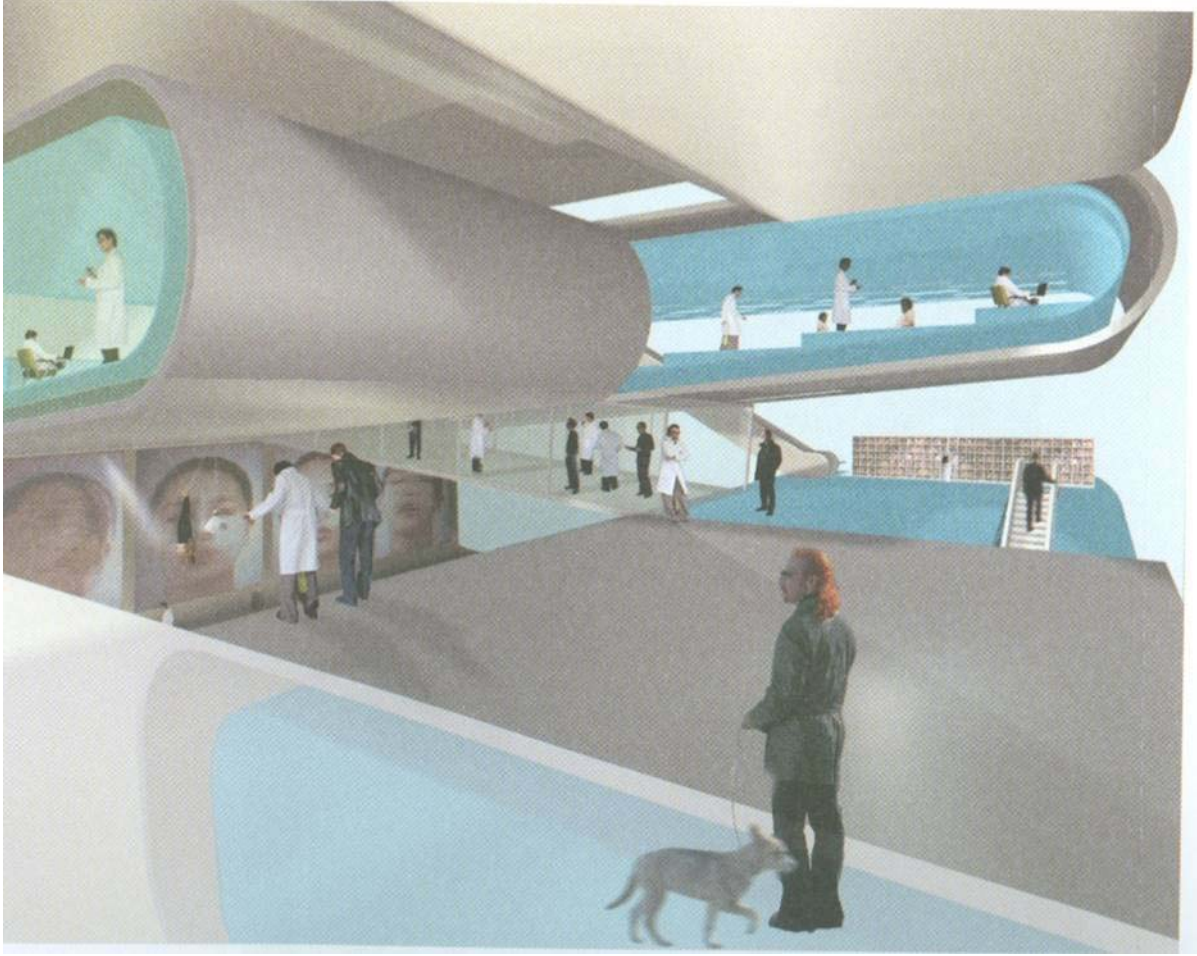
Mekânın sanatçı-ziyaretçi-öğrenci-küratörler tarafından eşzamanlı kullanımı sözkonusudur. Üretim ve sergileme birbirini beklemek zorunda değildir. Mimari düzenlemeler bu birbirine karışmaların, kaynaşmaların miktarını ve safhasını kontrol eder. Bu eşzamanlılık üretimin olumsuzluğunu açık etmesi açısından da etkilidir. Üretim, henüz üretim aşamasındayken de sergilendiğinden sürecin kendisi önplandadır.



Şekil 4.9 Ziyaretçi ve sanatçıların mekânı eşzamanlı kullanımı esastır.

4.3.3 Performans Olarak Sanat Üretimi

Kalıcı ve geçici kullanıcılar arasındaki ayrımların ve sınırların belirsizleştirilmeye çalışıldığı bu düzenlemede (kontrollü birbirine karışma), taraflar birbirinin içinde erimez. Yine de bir ayırım ve sınırlama vardır. Genelde görüntü değil ama ses yalıtımı içeren bu sınırlandırma tam anlamıyla birbirini izlemekte/gözetlemektedir. Ayrımların ve sınırlamanın kendisi de herkes tarafından izlenmekte/gözetlenmektedir.



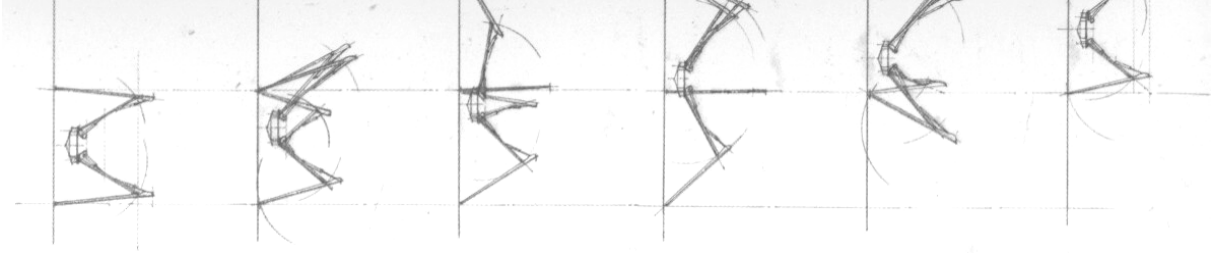
Şekil 4.10 Eyebeam’de herkes seyirci, herşey izlenendir.

İzlenecek şeyler sadece sanat işleri değil, aynı zamanda sanatkar ve ziyaretçilerdir, üretim süreci ve üretimin alımlanması sürecidir.

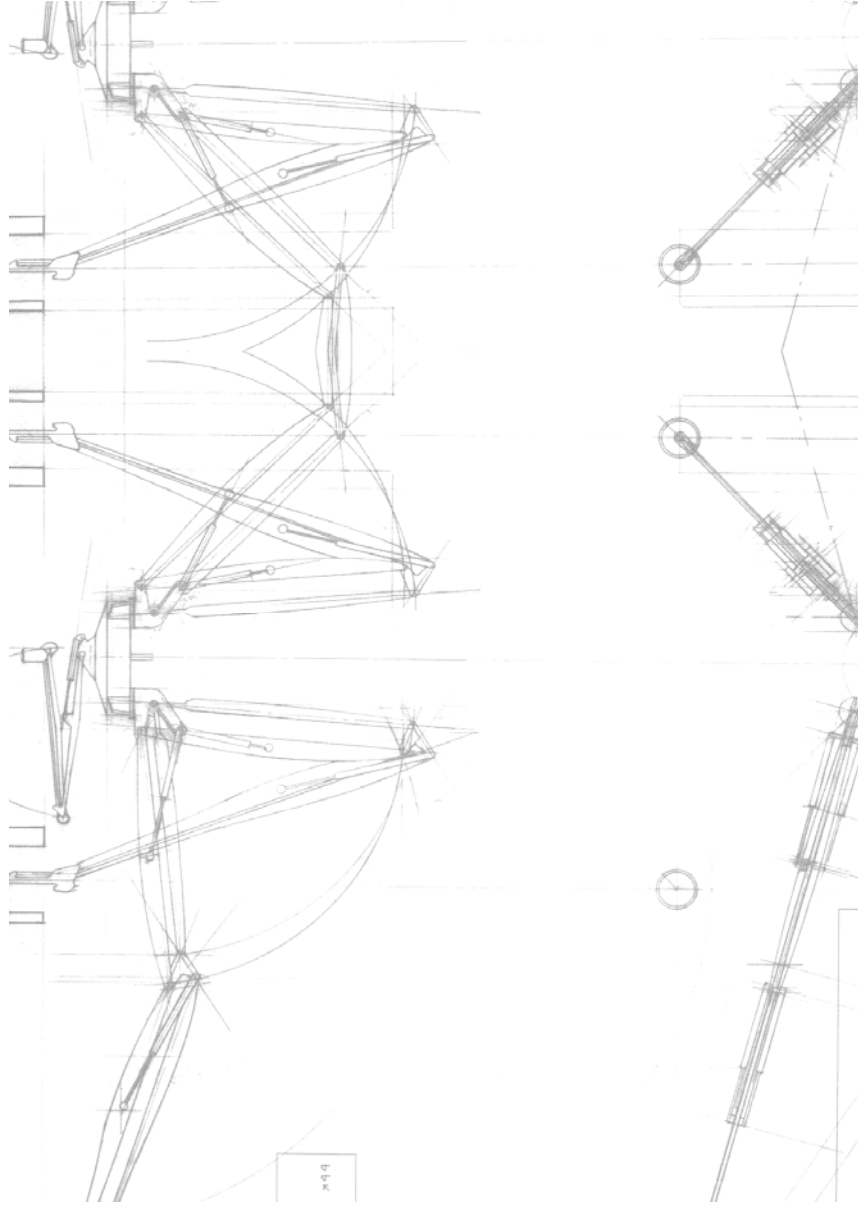
Ziyaretçi açısından bu, sanatçının işi üretimi sürecine fiilen dahil olmasa da tanık olmasının yolunu açar. Sanatçının işi üzerinde çalışır hali de bir nevi performansa dönüşür. Çünkü ziyaretçinin tanık olması şeffaftır, bir ‘dikizleme’ değildir. Sanatçı, görüldüğünü bilerek üretir ve kendisi de görür.

4.3.4 Örümcek Kameraman

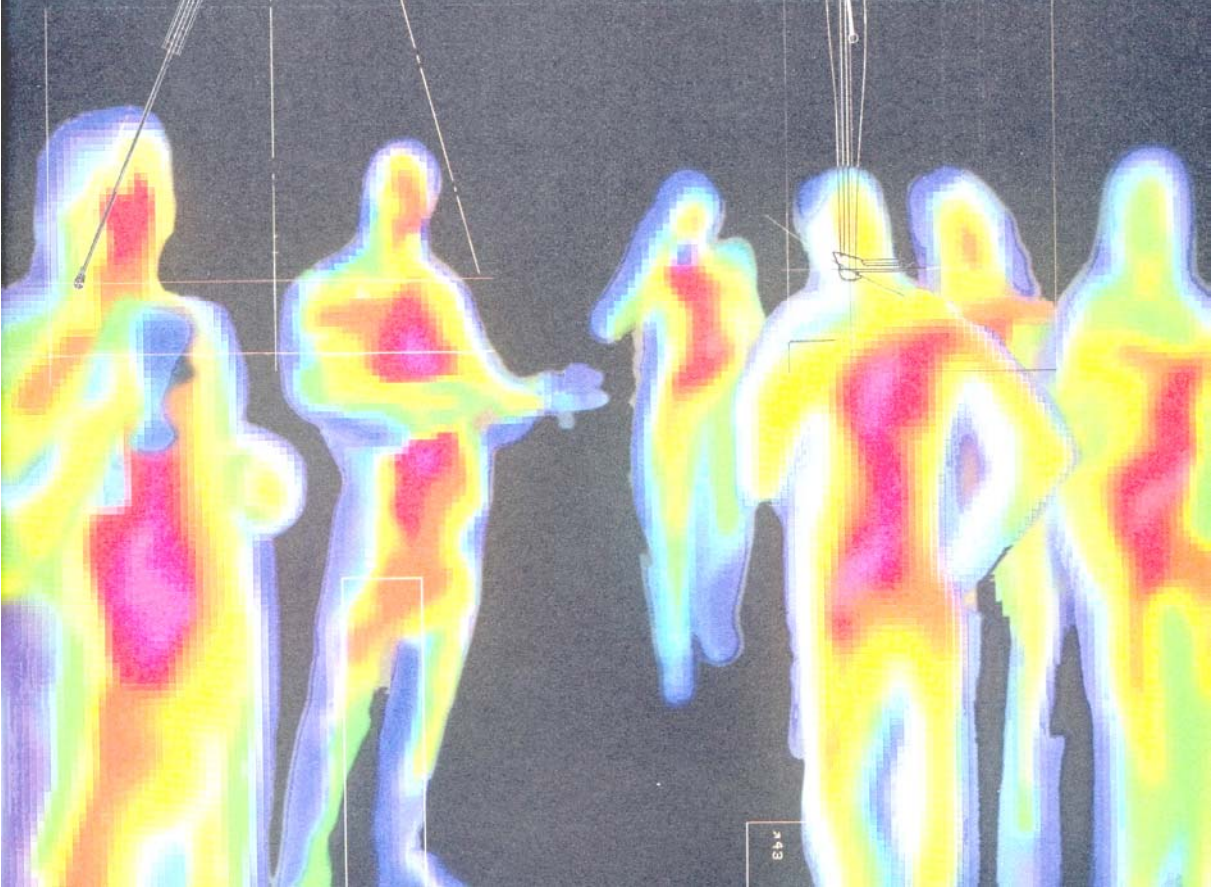
Sergi binasının görece ‘kalıcılar’ ve ‘geçiciler’ tarafından eşzamanlı kullanımının yanısıra kişiler arasındaki ilişkileri geliştirecek farklı düzenlemeler göze çarpar. Bina kabuğuna yerleştirilmiş örümcekvari gezici mekânizma, ısıya duyarlı kameralarla içinde canlı varlık olan mekânları görüntülemeye çalışır.



Şekil 4.11 Örümcek kamera, cephede sürekli hareket eder.



Şekil 4.12 Örümcek kamera taslak çizimi.



Şekil 4.13 Isıya duyarlı çalışan kamera, içinde yaşam olan mekânları görüntüler.

Örümceğin taşıdığı kameralardan birinin çektiği görüntüler ziyaretçilerce yönlendirilebilir internetten ya da medya kütüphanesinden takip edilebilir. Kameralar sayesinde, ziyaretçiler kendilerine dair imajları üretir ve kontrol ederler. Kullanıcıların üzerlerinde taşıyabilecekleri elektronik donanım sayesinde, sanatçı, küratör, ziyaretçi kanalları aracılığıyla birbirleriyle iletişime geçmeleri olanaklıdır.

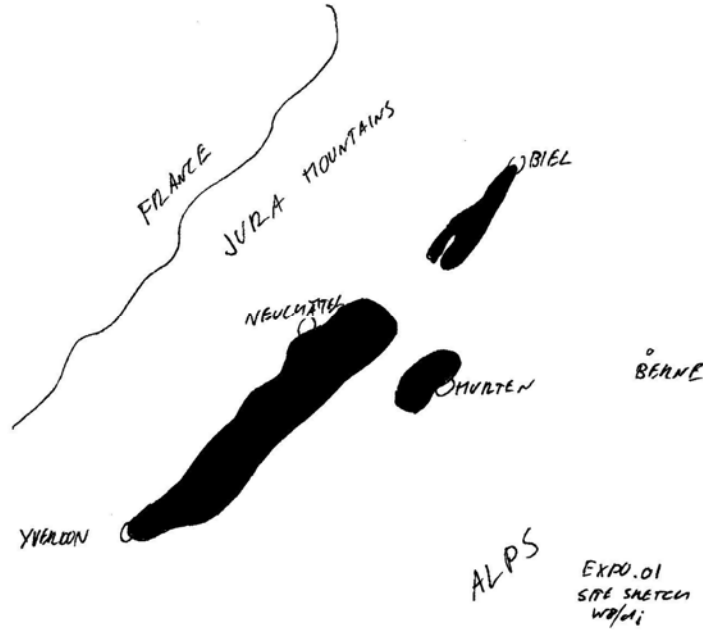
5. BLUR – (Havadan Sudan bir Mimari)

*Ve bu saray on duvarla çevriliydi,
Birbirinin içinde,
Ve on duvar da sudan yapılmıştı
Ve sudan yapılmış olduğu için sarayla duvarlar,
Oraya girmek imkansızdı,
Bunu yapmaya her kim kalkışırsa boğulacaktı²*

2002 Swiss Expo dünya fuarı, 15 Mayıs - 20 Ekim arasında Neuchatel gölü kıyısında gerçekleştirildi. Fuar alanı, dört ayrı konseptte sahip dört bölgeye ayrılmıştı. Bunlar; ‘Doğallık ve Yapaylık’ temasıyla ve ‘ihtiyaç’ anahtar kelimesiyle Neuchatel, ‘An ve Sonsuzluk’ temasıyla ve ‘fanilik’ anahtar kelimesiyle Murten, ‘Güç ve Özgürlük’ teması ve ‘akıl/etik’ anahtar kelimeleriyle Biel ve son olarak, ‘Evren ve Ben’ teması ve ‘duyusallık/cinsellik’ anahtar kelimeleriyle Yverdon’du.

Blur medya platformu, Yverdon bölgesinde yer alan, bir sergi mekânı (medya platformu) olarak tasarlanmış bir yapı. Blur’la sonuçlanan D+S ve Swiss Expo bağlantısı 1998’e uzanıyor. Başlangıcı ise, 1998’de, Swiss Expo’nun tasarım yarışması için ön elemelere katılacak bir takıma D+S’in, davet edilmesidir. West 8 ve Vehovar & Joustlin’dan oluşan ekip, D+S’nin de katılımıyla Extasia adını alarak Eylül 1998’de çalışmalar yapmaya başlar. Tüm Swiss Expo alanları su kenarında (Neuchâtel gölü) olduğundan, Extasia, su-temelli bir öneri hazırlanmasına karar verir. Sergi programıyla uyumlu bir ‘media landscapae’ (‘medya peyzajı’) yaratılacak, tasarımda mimari eksik bırakılacaktır. Mekânsal senaryonun gelişimini ise, Expo’nun teması olan Cinsellik/Duyusallık (Sexuality/Sensuality) yönlendirecektir.

² Harold Schwartz’dan aktaran Koolhaas ve Mau (1998)



Şekil 5.1 West 8'ten Daniel Jouslin'in D+S'e 2002 Swiss Expo'nun yapılacağı alanla ilgili bilgi verdiği 17.7.1998 tarihli mektubundan.

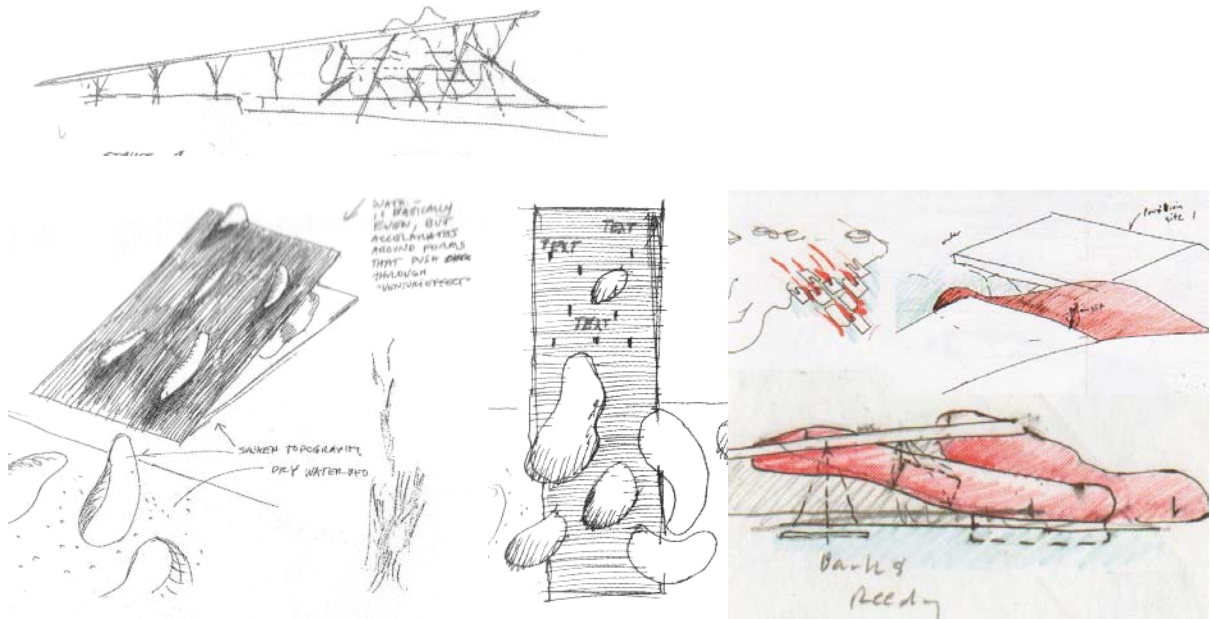
Kullanılan 'media landscape' kavramı Appadurai'nin *mediascape* (medyapeyzajı) kavramını hatırlatır. Appadurai'de 'medyapeyzajları', enformasyon üretmek ve yaymak için kullanılan elektronik olanaklara (gazeteler, dergiler, televizyon kanalları ve film stüdyoları) ve bu medya tarafından yaratılan dünya görüntülerine gönderme yapar. Bu dünya görünüşleri kendi kiplerine (belgesel veya eğlence sektörüne); donanımlarına (elektronik veya elektronik-öncesi), izleyicilerine (yerel, ulusal veya ulusötesi) ve onu kontrol edenle sahiplerinin çıkarlarına bağlı olarak karmaşık tonlamalar kazanır. Bu medyapeyzajlarının en önemli yanı tüm dünyadaki seyircilere geniş ve karmaşık bir görüntüler ve anlatılar repertuarı sağlamalarıdır, böylece malların dünyası haberlerin ve siyasetin dünyasıyla karışır. Bu da tüm dünyadaki pek çok izleyicinin basılı malzeme, elektronik ekran ve billboardların karmaşık ve içiçe geçmiş bir repertuarı olarak kendilerini deneyimlemeleri demektir. (Appadurai,1990)

Bir mekân üretirken mimarinin dışarıda bırakılması, mimarinin dışarıda bıraktıklarını gündeme getirir. Çünkü mimari olmaksızın mekân üretecek olmak, mekân üretme sahasını ve tekeline kapladığını savlayan mimarinin, olumsuzluğunu ve dahası kapsamadıklarını araştırmaya götürür. Medya peyzajının dikkate alınması da yalıtılmış özne perspektifinin dışarıda bıraktıklarını, ve kendini medyalarla birlikte ve medyalar aracılığıyla (da) deneyimleyen öznelere 'landscape'ine (peyzajına) yönelmeyi gündeme getirir.

Blur'un tasarım sürecine geri dönecek olursak, farklı disiplinlerden profesyonellerin oluşturduğu alt grupların getireceklerine inanılan çeşitlilikten bahsetmek gerekir.

Hangi uzmanlık alanlarından geldiklerine bakılmaksızın tüm ekibin projenin bütün yönleri üzerinde çalışmasına karar verilir. İlk taslaklar, kara ve göl arasında değişen oranlarda ilişki içerisinde bir forum alanı üzerine yoğunlaşır. Göl içerisinde yapılacak tasarımları destekleyen Expo organizasyonu zemin sondajı ile ilgili test sonuçlarına dayanarak, göl üzerinde tasarlanan bir yapının derin kazıkların üzerine inşa edilmesi gerektiğini açıklar. Extasia, iki farklı strateji ile bölünür. V&J ve Tristan Kobler karada yapılacak ekonomik bir projeyi desteklerken, D+S ve West 8 su üzerinde tasarım geliştirmek isterler.

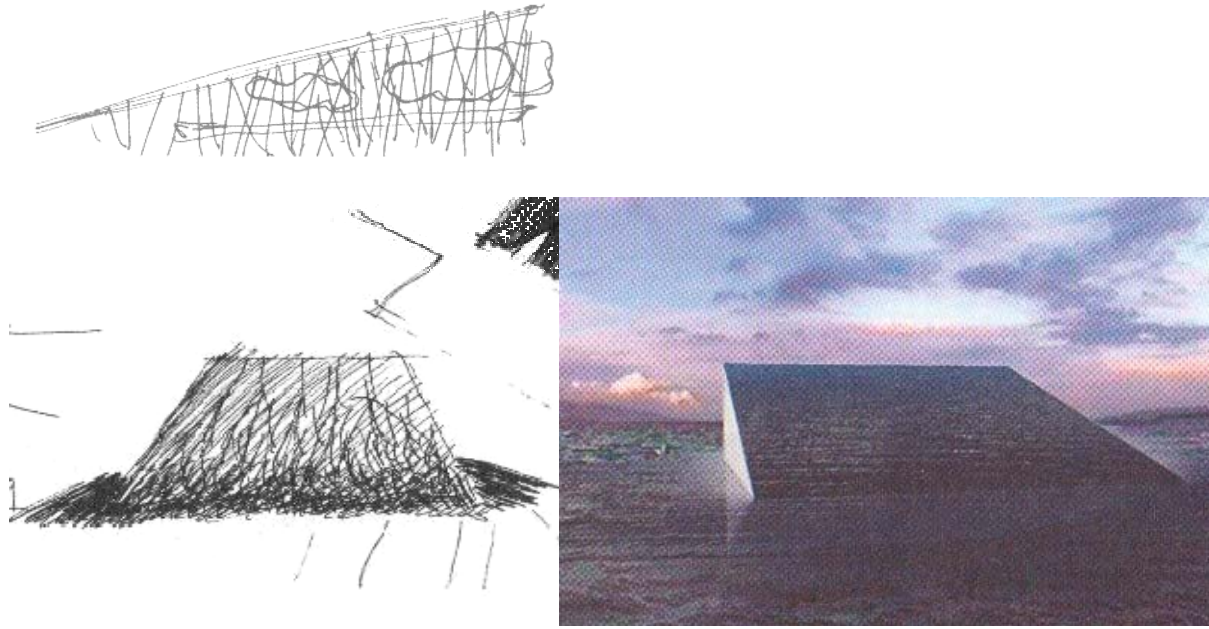
D+S ve West 8, bütünleşmiş medya/peyzaj şeması üzerinden ilerler. D+S tarafından “çıkıntılı/burunlu/uç veren/eğimli göl (*tipped lake*) şeması geliştirilir. D+S, üzerinden pompalanmış göl suyunun aktıldığı eğimli bir çatıyı, West 8 ise göl üzerinde yapılacak ahşap ya da beton esaslı topografik bir yüzeyi savunur. Her iki öneri de programında forum’u barındırır. V&J ve TK göldeki dolgu kısımda yapılacak özerk bir bina önerir, sonraları dolgu bölgeden de geriye, karaya doğru çekilir.



Şekil 5.2 Erken tasarım çalışmalarından, ‘Çıkıntılı Göl’ şemasının, solucanvari formlarının yüzeye taşıdığı öneriye ait eskiz çalışmaları

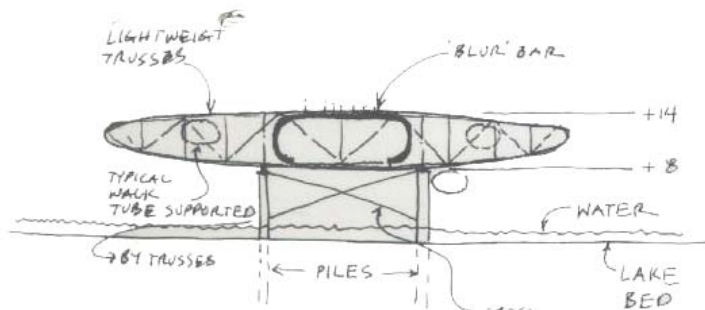
V&J, D+S’nin solucanvari formları da içeren çıkıntılı göl şeması önerisinin ne bina, ne peyzaj ne de bir metafor olduğunu, salt ‘sergileme’ ile ilgili olduğunu iddia eder. D+S, grubun hemfikir olduğu ‘ne bina, ne peyzaj ne de metafor’ olan tasarım konseptini tekrar hatırlatarak, ‘binasız’lığın radikalliğinden vazgeçmek istemez. Mekân, sirkülasyon, medya, sergi, yüzeylerin içleri ve dışları, gölün bağlamı, tümü birden pürüzsüz, akıcı, yanyana ve kesinlikle biçimsel olmayan (a-formal) bir mekânsallığın parçalarıdır. ‘Solucan’ peyzaj üzerinde oturan

bir sergi binasıdır ve böcekbenzeri formu herşeye benzeyebilir ama kesinlikle –evet tam da arzulandığı gibi- ‘bir metafora’ değil. Hava ve sudan oluşan şemanın jüriye sunulacak kadar yaşaması gerektiğine inanılır. Programı peyzajın *altına* itmemeyle, *altkültürdeki* (*subculture*), bilinçaltındaki (*subliminal*) ve *altüst* edicilikteki (*subversive*) ‘alt’ın kaybedileceği düşünülür.



Şekil 5.3 ‘Çıkıntılı Göl’ şemasına dair bir başka öneri.

Aralık ortalarında Rotterdam’da biraraya gelen ekipte görüş ayrılıkları ve uzlaşmazlıklar artar. D+S/West 8 ve V&J/TK olarak kutuplaşan iki kanat ve tartışmalar sonrasında, Extasia, geleneksel rol dağılımlarına geri dönülmesiyle bölünür. West 8 karada konumlanmış bir peyzaj projesinden, V&J ve TK Forum’un tasarımından sorumlu olacaktır. D+S ise medya pavyonu tasarımına devam eder. ‘Blur Binası’ doğar.

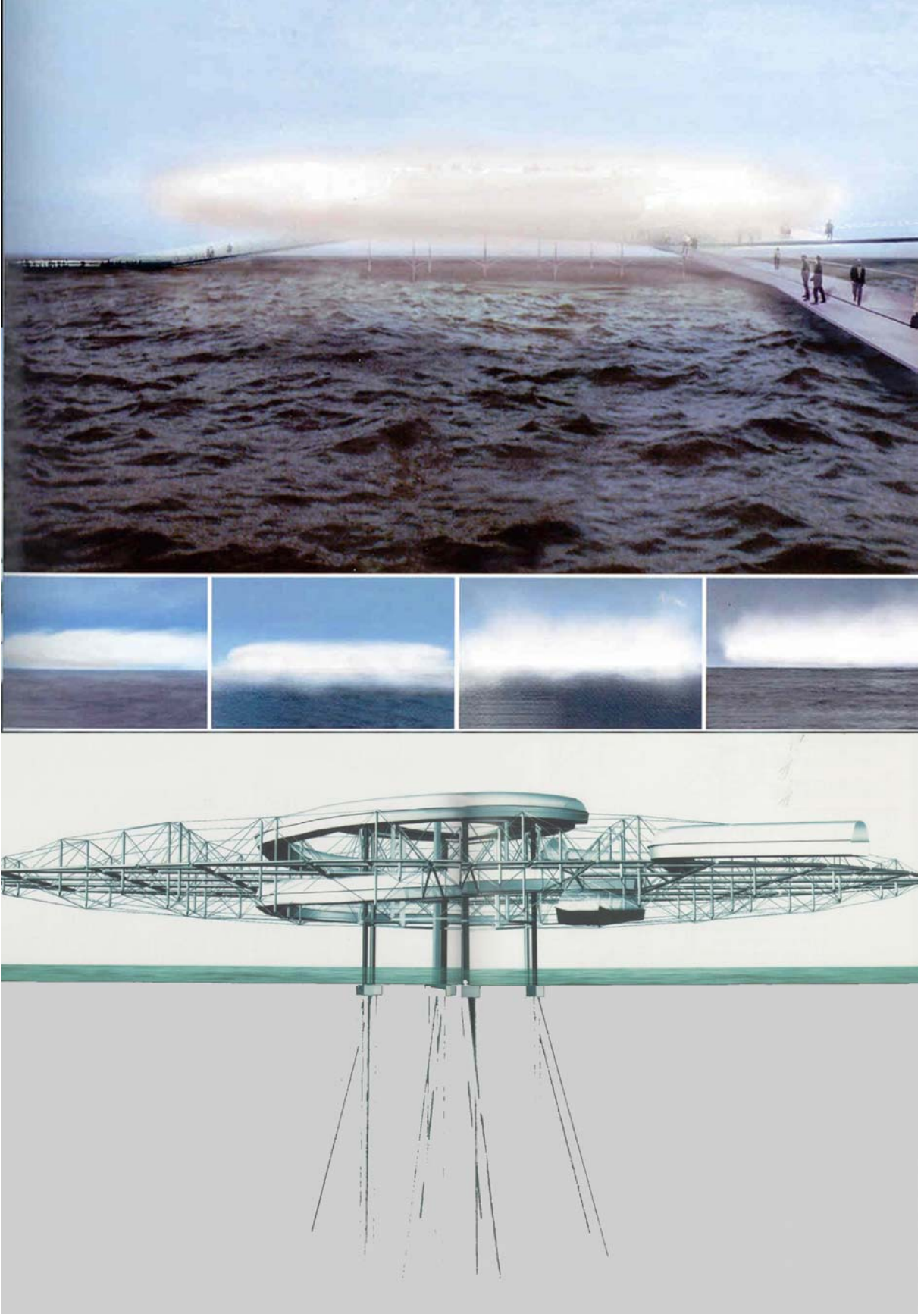


Şekil 5.4 D+S’nin Extasia’daki rolünün medya pavyonu ile sınırlanmasından sonra, Ocak 1999’da geliştirilen taslaklardan

V&J, D+S'in sadece medya ile ilgilenmesini isteyerek 'Bulut'un³ mimarisini kontrol etmek ister. Bulut, bütünleşik bir mimarlık/medya konseptine sahip olduğu için D+S bunu reddeder, takımın diğer üyelerinden destek görür.

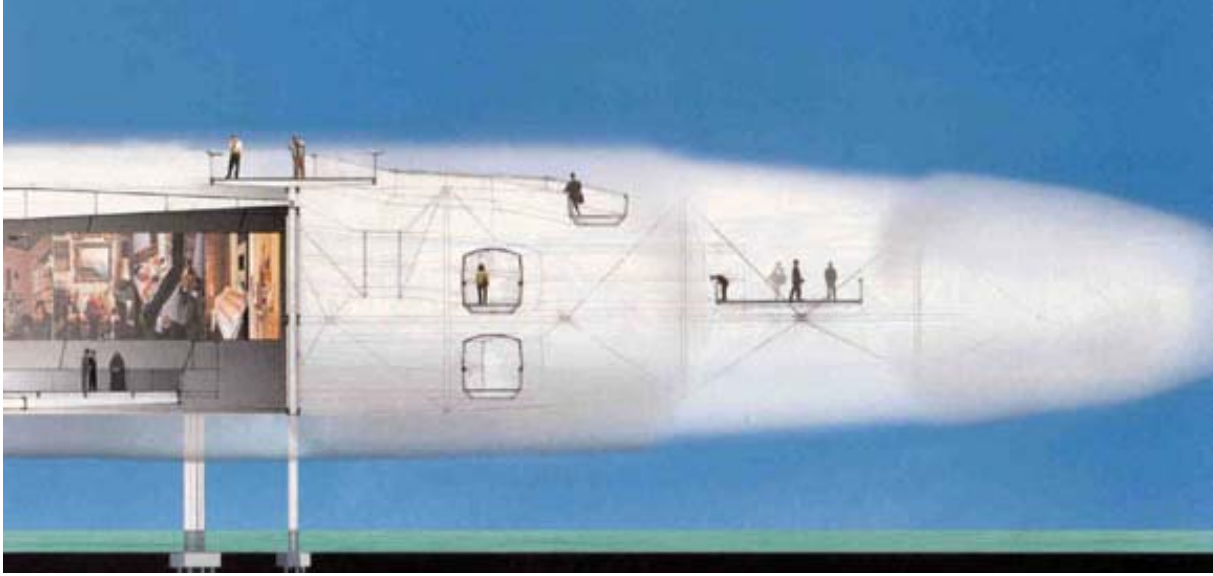
Şubat 1999'da Neuchatel'de ekibin sunumundan birkaç gün sonra kazananlar açıklanır. Yverdon bölgesi tasarımını, Extasia ekibi kazanır. Murten bölgesinin tasarımını Jean Nouvel, Biel bölgesini Coop-Himmelblau, Neuchatel'i Multipak alır.

³ Blur, tasarımcılar ve medya tarafından sıklıkla 'Bulut' olarak da anılıyor. Blur?



Şekil 5.5 Mayıs 1999'da Expo yönetimine Blur'la ilgili yapılmış olan sunumdan.

Extasia ekibi, 2002 Swiss Expo Uluslararası Sergisi'nin Yverdon'daki ayağında, altı ay süre ile ziyaret edilecek geçici strüktürlerin tasarımından sorumludur. Yaptıkları açıklamalarda, bölgeye özgü malzeme kullanmak istediklerini dile getirirler. Değişik strüktürler üzerine geliştirilen öneriler sonrasında, sadece yerel bir fenomen olmasıyla değil, aynı zamanda dinamik olarak da tanımlanan 'sis' kurgusunda karar kılmışlardır.



Şekil 5.6 Blur tasarımının ara safhalarından.

Yarışma sonuçlarının açıklanmasından iki ay sonra ön teslimi yapılacak çalışma için bağımsız sorumluluk paylaşımına gidilir. Yine de grup üyeleri arasındaki anlaşmazlıklar tırmanır ve grubun birarada tutulması güçleşir.

İsviçreli telekomünikasyon servis sağlayıcı firma Sunrise, serginin Yverdon ayağına sponsor olmak ister ve Şubat 2000'de sponsorluk anlaşmasını imzalar. Expo'nun açılış tarihlerinde üçüncü jenerasyon mobil telefon teknolojisi (Universal Mobile Telecommunications System - UMTS) ile ilgili bir lisans almayı planlayan firmanın, iyi bir pazarlama fırsatı olarak gördüğü bu sponsorluk, mimari kısım da dahil olacak şekilde geniş tutulmuştur. Sunrise, giyilebilir kablosuz teknolojilerin kullanılabilceği D+S'ye ait Blur projesini firma adına bir imkân olarak görmektedir.

Nisan 2000 tarihinde sanatçı Ben Rubin tam katkı sağlamak üzere ve Mark Wasiuta proje yöneticisi olarak D+S ekibine katılırlar. Grup projeyi yeni bakış açılarıyla tekrar ele alır ve eleştirel tartışmalar yapılır. Mayıs ayında, Sunrise'ın önerisiyle British Telecom'un Londra yakınlarındaki laboratuvarlarına bir gezi düzenlenir ve işbirliği olanakları araştırılır fakat öngörülen maliyet rakamları fazla bulunur. Ekip bu kez, birlikte çalışma koşullarını

araştırmak için, MIT multimedya laboratuvarlarını ziyaret eder. Bu sırada D+S Sunrise yönetimine bazı multi medya sanat işleri ile ilgili sunumlar gerçekleştirir. Grubun üzerinde fazlaca durduğu ‘Babble’ işi, CEO Urs Fisher tarafından komplike bulunur ve Fisher işin, ziyaretçiler için anlaşılmaz olacağını düşündüğünü açıklar.

Eylül 2000’de Tom Igoe gruba, teknoloji yöneticisi olarak katılır. Mümkün olan teknolojilerle ilgili detaylı araştırmalar başlar. Teknolojik araştırma-geliştirme firmaları ve üreticileriyle görüşmeler yapılır.

Medya işleriyle ilgili, alınan eleştiri sonrasında strateji değişikliğine gidilir. İzleme-gözetleme ve ‘akıllı yağmurluk’ (*braincoat*) konseptleri korunarak farklı öneriler geliştirilir. ‘Akıllı yağmurluk’un sunumu, Expo yönetimine ve Sunrise’ın New York temsilcilerine yapılır. UMTS lisansları için İsviçre’de yapılan açık arttırmada, Sunrise ve diAx şirketleri lisanslardan birini alabilmek için birleşir.

Şirketlerin birleşmesinden önce ‘Blur’a sponsor olan Sunrise ve ‘Evlilik Pavyonu’na sponsor olan diAx, tek sponsorluk seçimi ile devam edeceğini açıklar. Expo yönetimi ise, ‘Evlilik Pavyonu’nun devam ettirilmesini önerir. ‘Blur’ ‘Babble’ işi olmaksızın yapılacaktır. Böylelikle, başlangıcından beri barındıracağı medya işleriyle birlikte tasarlanan Blur, medya işlerinden yoksun kalır. Sunrise ve diAx evliliğinden ortaya çıkan yeni şirkette önemli değişimler gerçekleşir fakat Blur’da yüksek teknolojiler kullanılarak gerçekleştirilmesi planlanan medya işlerinin sponsoru geri kazanılamaz. Mayıs 2001’de Expo’nun sanat yönetimi, alternatif iş önerileri için İsviçreli sanatçılar arasında yarışma açar. Yarışmanın sonucu beklentileri karşılamaz.

Blur, 14 Mayıs günü halka açılır, 29 Mayıs’ta Basın’a tanıtılır ve tümüyle tamamlanması 31 Mayıs’ı bulur. Blur, birlikte tasarlandığı medya işleri olmaksızın hayatına başlamıştır.

Blur, D+S’a göre:

Doğal ve yapay arasında bir oyundur.

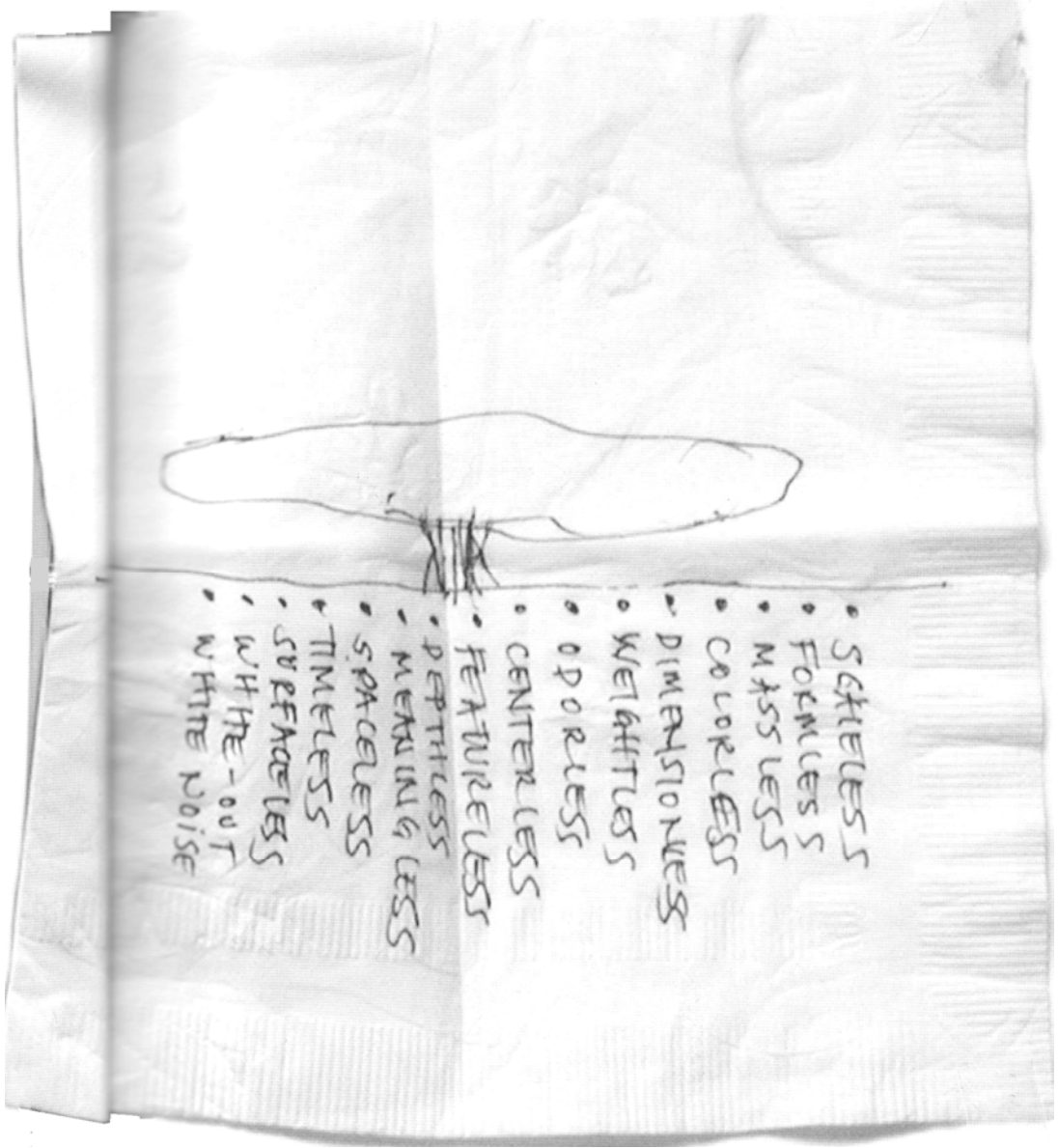
Yapay bir iklim (weather) sistemidir.

Görüşümüzü sınırlayarak ‘gösteri’ geleneklerini sorgular.

Yönlenmeyi güçleştiren görsel bir engeldir.

İnsanları biraraya getirmek yerine dağıtan bir ortamdır.

Seviyeleyicidir. Herkesin giydiği yağmurluk, kodları örter. Anonimliği güçlendirir.



Şekil 5.7 Blur' ait ilk eskizlerden

Blur'un ele alınması

Eyebeam'in işlendiği bölüm ve Blur'un incelendiği bu bölüm, tasarımların doğasından kaynaklanan farklar taşıyor. Tasarımların niteliğinde ve tasarımı etkileyen faktörlerde bazı farklılıklar var. Bunlardan en belirginini, Blur'da sergilenecek işlerin tanımlanabilir olması, ve sanat işlerinin işlediğimiz ilişkiler ağına giriyor olmasıdır. Blur'da, sanat yapıdan ayrı düşünülemez; yapı da sanat işlerinden ayrı düşünülemez durumda. Aslında medya üzerinden yaklaşım bu biraradalığı da kısmen doğurur. Medya platformu ifadesi teknik bir tanımlama olmaktan öte Blur'un mantığına da işaret ediyor. Mekân üretmenin ve sanat üretmenin

disipliner kavranışlarından çıkmak, bunları *altüst* etmek üzere hareket edilir. Blur'u medya/sanat işlerine evsahipliği yapmaya hazırlanmanın yerine medya işleri, mekân ve ziyaretçilerin hep birlikte evsahibi oldukları bir duruma doğru genişleme vardır. Dolayısıyla, aslında Eyebeam'de üzerinde durulmasının gerekliliği sezilen fakat müzede fiilen kullanılacak sanat işlerinin önceden bilinmemesinden kaynaklanan, sanat-mekân ilişkisinin ilişkiselliğini işler üzerinden inceleyememe ve bu karşılaştırma sahasındaki imkânsızlık, Blur'da ortadan kalkıyor.

Blur'da ilişkiler

Eyebeam'de, 'mimarinin öğeleri', 'kullanıcı-mimari' ve 'kullanıcılar arası' olarak işlenen üç ana başlığa ek olarak Blur'la ilgili kısımda bir bölüm daha var. Bu bölümde, yapılan sınıflandırmalardan birine kolaylıkla yerleştiremeyecek, diğer başka ilişki ağlarını da etkiler görünen öneriler bulunuyor.

5.1 Mimari (mekân/yer/mimari/sanat) Öğelerin Kendi Aralarındaki İlişkileri

Blur'un incelendiği bu kısımda, 'mimari ve sanat ilişkisi bağlamında ilişkisellik' ya da "sanat-mekân ilişkisinin ilişkiselliği" diye bir başlık yine de yok. Blur'da, yeralacak sanat işleri ile yapı beraber tasarlanıyor. Mekân-mekân, mekân-insan ve insan-insan başlıkları altında ele alınan ilişki kurgularına benzer şekilde bir de mekân-sanat diye bir ilişki sahası belirlemek yerine, sanat işleri, zaman zaman 'yer' gibi başka bir kavramla birlikte, 'mimari'nin yanında yeraldı. Böylelikle Eyebeam'in incelendiği kısımdaki alt başlıklarda, ikiliklerin bir tarafında görünen 'mimari' bu kısımda aynı zamanda, 'yer/mimari/sanat işi olarak da kaçınılmaz olarak genişledi. Mimarinin eksik bırakılmasına daha baştan karar verilmiş olmasını burada hatırlamakta fayda var. Ayrıca kimi zaman mimari ve sanat işleri, aralarında bir ilişki dahi aranamayacak şekilde birbirine geçip karışır.

5.1.1 Yapay Bulut

Blur yapay bir bulut, akıllı bir iklim sistemidir. İnsan yapımı sis ve gerçek hava durumunun birlikteliği, melez bir mikro-iklim oluşturur. Sis üretim sistemi rüzgarla ilişkili kurgulanmıştır. Rüzgarın etkisine göre sis üretimi ayarlanarak Blur sis yoğunluğunun sürekliliği sağlanır. İnsanların rahat nefes alabilmesi için havadaki nem oranının belli bir seviyenin üzerine çıkmaması gerekir. O yüzden açık havada olmak nem oranının seyrebilmesi için de gerekli. Amaç 'içerideyken' belirli bir görüş mesefesi sınırlılığını sabit tutmak, her zaman görüşü kısıtlamak.

İklim koşullarının medya projesinin doğal çevresi olduğundan hareketle potansiyel bir tema

olup olamayacağı D+S tarafından araştırılır (Diller ve Scofidio, 2002). Blur'un çevresi ile ilişkisi, tasarımcıların da çokça akıllarını kurcalayan hava durumu, iklim, meteorolojik bilgi ve tahminler ile ilgisi işler aracılığıyla incelenebilir. Bu ekseninde, üretilmiş birkaç medya işinin üzerinde durmaya çalışalım.

Hava tahminleri insanın dünyayla ve gelecekle ilişki kurma biçimi de aynı zamanda, dünyevi olanın değişken ortamı. Havadan (sudan) bahsetmek yüzeysel konuşmanın simgesi ve yüzeysel bir iletişim formu gibi görünmekle birlikte herkesi ilgilendiren, sosyal ve ekonomik sınıf ayrımlarını ortadan kaldıran da bir kanal. Bu açıdan bakıldığında iklim insanlararası ilişkiyi de gösteren bir düzlem haline geliyor. Hakkında hiçbir şey bilinmeyen biriyle hava durumu hakkında konuşulabilir. Öte yandan hava durumu hakkında konuşmak, yüzeysel bir konuşma biçimi olarak görülür ve hiçbir şey konuşmamak anlamı da taşır gibidir ama yine bu yüzeysellik sayesinde ilişkinin başlangıcı kolaylaşır, bir giriş kapısı açılır. Diller, hava durumu hakkında konuşmanın kültürel değişim ve etkileşim potansiyeli taşıyan bir konu olduğunu söyler. Hatta, iklimin tek gerçek küresel konu olduğunu, tüm yerkürenin birbirinin hava durumunu etkileyen yerlerden oluşmasını akla getirerek öne sürer (Diller ve Scofidio, 2002).

Diller, Blur'u 'akıllı iklim' olarak tanımlar. Neuchatel Gölü üzerindeki sis ve fiili iklim koşulları ile insan yapımı olan sis biraraya gelerek melez bir mikroiklim meydana getirirler.

Günümüzün hıza dayalı küresel işleyişinde hava durumunun takibi günlük hayatın işleyebilmesi açısından bir tür bağımlılık yaratır. Çok değişkenliliğin, kaos kuramına kökenlik edecek ölçüde simgesi olan iklim, aynı zamanda en çok kontrol edilmek istenenler arasında yer alır. Blur, iklimle girilen bu kontrol etme, gözleme ve küresel bilgiye dönüştürme stratejilerini, çoğaltarak ve görünür kılarak güçsüzleştirir.

Kabuksuz olduğundan ve döşeme-duvarlardan oluşan bir mekân kavrayışından farklı bir anlayış sözkonusu olduğu için Blur'un tasarımında, yer ve çevresiyle kurduğu mekânlararası ilişki farklı kurulur. Hem göl üzerindeki sis, hem de havadaki bulut, suyun üzerinde, havada asılı bir 'fiziksel referansı olmayan yer'lerdir. Su ve hava onun doğal mekânsal çevresidir. Suyun içine yapılması ve karadan bağımsızlığındaki ısrar da arzulanan belirsizlik temasıyla uyumludur. Böylelikle, odaktan uzaklaştırılarak bulanıklaştırılan hayata dair odaklanılacak yeni bakış açılarının yolu açılır.

5.1.2 Proje "X"

Proje "X", üzerinde dünya haritasının da bulunduğu büyük, düz bir ekran üzerinde, gerçek-

zamanlı küresel hava durumlarını gösterir bir video işidir. O anda işin bütünü ve hava durumu değişiklikleriyle dolaysız bir ilişki içindeyken ve doğrudan hava durumundaki değişikliklere maruz kalırken dünya ölçeğindeki hava durumu değişiklikleri de bu proje içinde yansıtılır. Birçok uydudan alınan görüntüler, sürekli değişen bu dev hava durumu haritasını oluşturmak için biraraya getirilir.

Diğer taraftan, bu büyük haritayı oluşturmak için kullanılan modüler monitörlerden her biri, aynı zamanda gösterdiği coğrafi pozisyonun kapsadığı biryerlerde konumlandırılmış bir web-cam'e de bağlıdır. Ziyaretçi, uydu fotoğrafı ve web-cam görüntüsü alternatiflerinden birini seçebilir. Uydu fotoğrafından web-cam görüntüsüne geçişle görsellik küreselden yerele, bakış da uzaydan yeryüzüne evrilir. (Ziyaretçinin seçimiyle uydu görüntüsündeki 'piksel'in problemlili yerini canlı web-cam görüntüsü alır.) Katılımcılar yerel ve küresel hava durumları arasında sürekli geçiş yapabileceklerdir. Doğrudan hava durumuna bir web-cam'le tanık olmaktan Tanrısal bakışa yaklaşan uydu görüntüsüne geçiş yapılabilir, veya tersine yerele dönülebilir. Bütün yerel web-cam görüntülerinin aynı anda seçildiği durum, alternatif bir dünya haritası ortaya çıkarır. Büyük ölçekli küresel iklim hareketleri birbiriyle bağlantısız, farklı perspektifleri yansıtan bakış açıları çokluğundan izlenebilir. Böylece bir fırtınayı, bir yerde otobandan geçerken, başka yerde plajı vururken ve başka bir yerde caddeleri süpürürken web-camlerle haritlandırmanın imkanı doğar.

Bu medya işi önerisiyle Blur, sahip olduğu teknolojiler sayesinde çevresiyle ve çevresindeki hava durumuyla etkileşimini görünür kılınmaya çalışılır. Genel olarak hevesle kullanılmak istenen LED teknolojisini burada da görürüz. LED göstergeler, hava istasyonu ile gerçek zamanlı etkileşim içindedir ve yazılar, rüzgar hızında kayar. Yazılar rüzgar hızıyla kaydığı için bu bir anlamda çevrede esen rüzgarın görünür kılınması gibi de olur.

İnsanın algılayabileceği sınırlardan çok farklı bir yerdedir uydu görüntüsü. Burada insan algısının teknolojiyle birleştiği, genişlediği boyutlar sözkonusu edilmiş oluyor. İnsanın beş duyusuyla algılayabildiğinin ötesinde bir algı genişliğine sahip olan uydu görüntüleme teknolojisi, grafik anlatımın soyutluğundan da çok farklı değil bir anlamda. Uydu görüntüsünden verilen büyük küresel hava durumu haritasından web-camlerle erişilen lokal görüntülere geçmek de bu grafik anlatımdan deneyime, soyutlamadan fiiliyata geçmek etkisi yapabilir. Uydu görüntüsünde bir grafik anlatım olan diyelim bir yağışlı hava, ilgili web-camden takip edildiğinde yağın yağmur olarak algılanacaktır. Yukarıdaki fırtına örneğinde olduğu gibi aynı etkinin farklı yerlerdeki karşılığının yanı sıra aynı şeyin aynı yerdeki kavranışı da değişir. Yağışlı hava grafiğiyle sağanak yağmur görüntüsü arasındaki farktır bu.

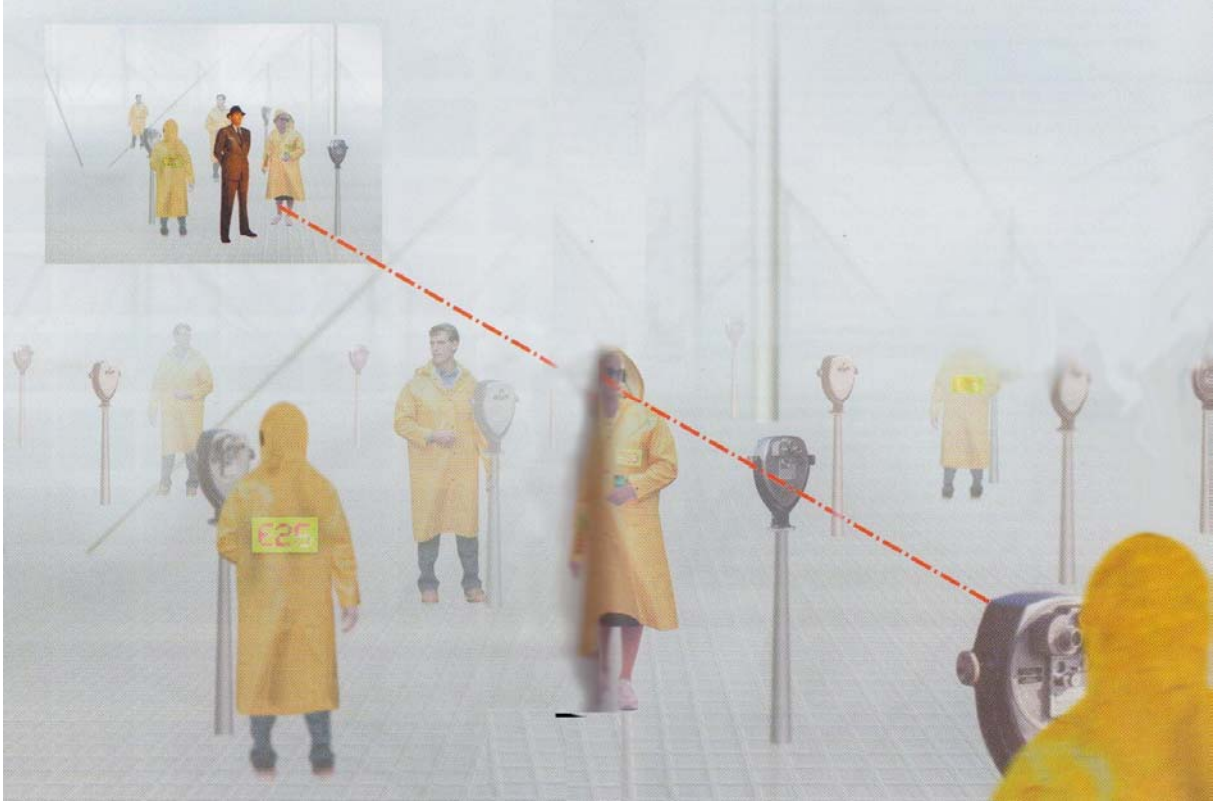
Web-camler yer duygusunu gözetlenebilir kılmaya, bir yerden başka bir yerde olmayı deneyimlemenin hallerine bakmaya imkan veriyor ve bu hava durumu ile yapıldığında o yeri çevreleyen tüm değişken koşulların algısının transferinden bahsetmiş oluyoruz.

Dünya hava durumunun gösterilmesi ve hatırlatılan uydudan bakış bir şekilde, dünyanın gözetlenmesi olarak da görülebilir. D+S'nin surveillance (gözetleme) tekniklerini tersine çevirme eğilimli işleriyle beraber okunmaya elverişlidir 'Proje X'. Burada, bireyin web-camler ve uydular aracılığıyla gözetlenmesinin yerini, dünyanın ve dünyanın en değişken niteliklerinden 'hava durumu'nun gözetlenebilmesi alıyor. Bu da Betsky'nin 'göstermeyi göstermek' (displaying display) dediği açık etme stratejileri bağlamında ele alınabilir. Çünkü web-camlerin ve uyduların uydu görüntülerinin insandan, bireylerden çok daha zor gözlenir ve değişkenlik içeren hava durumu üzerinde dahi oynayabildikleri gözetleme rolü, gündelik hayattaki gözetlenme durumları hakkında çok şey söylenebilir.

Scofidio, iklimi teknolojik tartışmanın göbeğinde görür. Hava durumuna yönelik kültürel gerginliklerimizi iklimin öngörülemezlik niteliğine bağlar. Doğanın en öncelikli doğrudan dışavurumlarından biridir 'hava' ve değişkenliğiyle, öngörülmesindeki güçlüklerle teknoloji kültürünün sınırlarını gösterir. Gelişmiş yöntemlere ve araçlara karşın hava durumu, kontrolümüzün dışındadır. Bununla beraber küresel ısınma gibi sorunların teknoloji yardımıyla engellenememesi, iklimin teknolojiye karşı o kadar da korunmalı olmadığını, etki aldığını, alabildiğini de açık eder.

5.1.3 Proje "Y"

Bu öneride, -oldukça- geniş açılı web-cam görüntüleri, bozuk para ile çalışan dürbünlere aktarılır. Yatayda ve düşeyde manuel olarak gerçekleştirilen hareketle, görece olan dürbün kadrajı içerisinde, kameranın aktardığı görüntünün tamamı taranabilir ve kısıtlı bir virtüel gerçeklik ortamı yaratılır. Medya platformundaki sınırlı görüş mesafesi aşılarak gerçek-zamanlı küresel hava durumlarının gözlemlenebileceği görüşe ulaşılır.



Şekil 5.8 Proje ‘Y’

Dürbün burada optik olarak kullanılmaz, cihaza elektronik ortamdaki görüntüler aktarılır. Dürbün bu anlamda dürbünlükten çıkar. Fakat uzakta olanı yakınlaştırmak, uzakta olduğu için seçilemez görüntüyü seçilir kılmak anlamında, işlevini sürdürüyor. Virtüel gerçeklik (virtual reality) oyunlarında kullanılan gözlüğün işleviyle bir çakışma vardır. Ama manzara seyretme, fiziki mekânda uzağa bakma aracı olarak dürbün geleneği dolayısıyla bu seçim yapılmış gibi görünür. Diğer taraftan virtüel gerçeklik gözlüklerine de yeğlenmiş gibidir. Böylece optik ve elektronik gözleme deneyimlerini karşılaştırıyor izleyiciler. Bir kez daha göstermenin gösterilmesine başvurularak. Dürbün ve virtüel gerçeklik gibi farklı görüntüleme teknolojileri ve onlarla bağlantılı deneyimler açık ediliyor.

Dürbün ile gözetlemeye dayanan Proje Y’de bir başka yerin içinde dolaştırma var. Dürbünün kendisinde bir ‘dikizleme’, görülmeden görme özelliği mevcut. Bir yerden başka bir yerin dürbünle gözetlenmesi virtüel gerçeklik gözlükleriyle gözetlenmesinden bu tür bir farklılık da içeriyor. Virtüel gerçeklik gözlükleri ile orada olmanın virtüel yeniden canlandırılması içinde iken dürbünle bir yerden başka bir yere bakıldığında orada olmanın gözetlenmesini yaşıyoruz.

‘Proje Y’de, hava durumu tahminlerinden dürbünle başka yerde olmanın gözetlenmesinin virtüel canlandırılmasına uzanan bir ‘gelecek’ düşüncesi ve ‘geleceğin kontrolü’ düşüncesi

bulunur. Dünya fuarlarının kendileri de bir yandan neredeyse hiç deęişmeden bu gelecek vizyonlarının sahneleri olmuřlardır. Kültürel üretim olarak gelecek, çok hızlı eskir. Diller, günümüzde gelecek temasını kabul etmekle birlikte geleceęin insan üretimi niteliğini de öne çıkarmaktan yana olduklarını söylüyor. Hava durumu tahminleri ve, pazar analizlerinden seçim anketlerine yayılan kültürel öngörme çabalarının geleceęin belirlenmezliğini kontrol etme yanlarını, günümüz kültürünü ele almak için bir araç olarak işaret ediyorlar. Proje Y, bir başka yerde bir başka zamanda manevralar yapan bir dikizleme, bir bakış oyunu sunuyor.

Her iki deneyim de (Proje X ve Proje Y) yer ile yer arasında ve insan-yer/mekân ilişkisellikleri üzerine bakışlar sağlıyor. Proje X'de karşımıza çıkan büyük bir ekranlar topluluęu ile dünyanın farklı yerlerindeki görüntülere erişiyoruz ve alternatif hava durumu haritası kavramıyla insan gözünün gördüğü şekliyle bir hava durumu haritası gündeme geliyor. Yer ve hava ile kurulan ve evrensel olmayan farklılıklar arzeden deneyimler böylece ayrı ayrı yaşanabiliyor veya gözlenebiliyor ya da gözlenmesi aracılığıyla deneyime dair bir özdeşleşme yaşanabiliyor.

5.2 Mimari-Kullanıcı arasındaki ilişkiler

Blur'daki medya işleri o anda o yerde olmakla biricikleşen bir deneyim biçimi sunuyor. Loop ederek tekrarlanan bir video işi seyretmekten bu yönüyle farklı. Bu da kaçınılmaz olarak işlerin, 'yer'le ve ziyaretçilerle ilişkisinden bağımsız düşünülemez olması demek.

Check one:

- Sinner or Saint
 Beauty or Beast
 Puccini or Prince
 Most or Least
 Saunter or Mince
 Fight or Faint
 One love or Two
 Old World or New
 Back Door, Front Door, Do Not Enter
 Left or Right or Center
 Separate, Overlap
 Satin or Burlap

Şekil 5.9 Giriş (Log in) istasyonunda ziyaretçilerin doldurması beklenen ankete örnek.

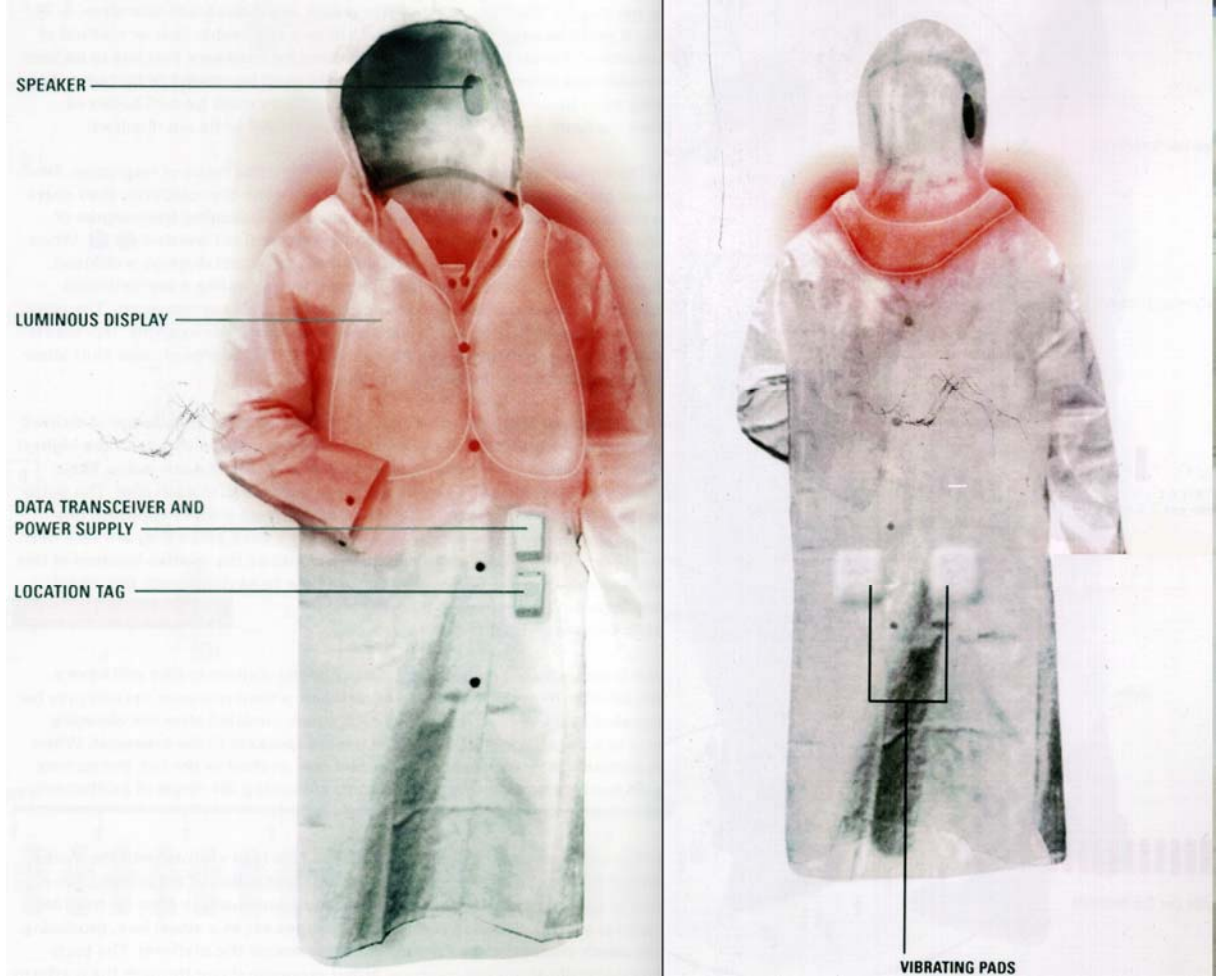
Blur'a girişte (log-in) ziyaretçinin kendisiyle ilgili yapması istenen tanımlamalar, sonrasında o kişinin akıllı yağmurluğuna yüklenir.



Şekil 5.10 Giriş (Log In) istasyonunda yağmurluk dağıtım ve toplanma alanı

Kişinin yağmurluğunda taşıdığı bu minik kişisel veri tabanı, yaygın halindedir ve çevresindeki

başka yağmurluklar ve medya işleri tarafından algılanabilir. Önerilen medya işlerinin çoğunun malzemesi de bizzat bu kişisel veritabanlarıdır. Bu temel yaklaşım, mimari/yer/sanat – kullanıcı ve kullanıcı- kullanıcı arası ilişkileri etkilemeye, oluşturmaya ve yönlendirmeye hizmet eden önemli unsurlardan biridir.



Şekil 5.11 Akıllı Yağmurluk (Brain Coat).

Sergi deneyimi bu ön bilgilerin kullanılmasıyla sadece sergiyi izleme deneyiminin değil sergilenenlerin de kişiye göre değişmesini, çoğalmasını sağlar. Medya işleri işe yaklaşan ziyaretçilerin önceden arşivlenmiş bilgilerine dayanılarak her ziyaretçiye göre ayrı ayrı ve her seferinde baştan oluşturulur. İki ziyaretçiye aynı şey sergilenmez, her birine ayrı işler sergilenir. İkonlaşan Blur formundan türetilmiş hediyeliklerin yanı sıra deneyimler de kişisel Blur hatıraları olarak böylelikle sunulabilir. Deneyim-hatıralar (souvenir) o anda orada olmanın kanıtı olarak kişiye özel ve biriciktir.

Girişte ziyaretçilerle ilgili toplanan bilgiler, doğrudan mekândaki dolaşımını, etkileşimde olacakları medya işleri ve diğer ziyaretçileriyle diyaloglarını içeren deneyimlerini etkileyecek

değerdedir. Aynı zamanda kişisel bilgilerin kolay ulaşılabilirliği, işlenebilirliği de görünürleşir.

5.2.1 Yutulabilir/İçilebilir Mimari

Yapının baskın malzemesi su'dur. Kullanılacak su da, kıyısında Expo'nun yapıldığı Neuchâtel gölünün ta kendisidir. Sağlayacağı optik efektin yanı sıra, iyonize edilerek ve filtrelenerek kullanılması düşünülen göl suyu, ziyaretçilerin tenlerinde hissedebilecekleri, nefesleriyle ciğerlerine çekecekleri, bir miktar da olsa tadabilecekleri bir yapı malzemesidir. Tasarım konseptinde bir 'Su Barı' yeralıyor. Tüm dünyadan ve farklı su seçeneklerinin (kaynak, artezyen, mineral, gazlı, damıtılmış, yağmur suyu) sunulacağı bir bardır kurgulanan. Bir bakıma, içecek olarak sunulan, yapı malzemesidir.



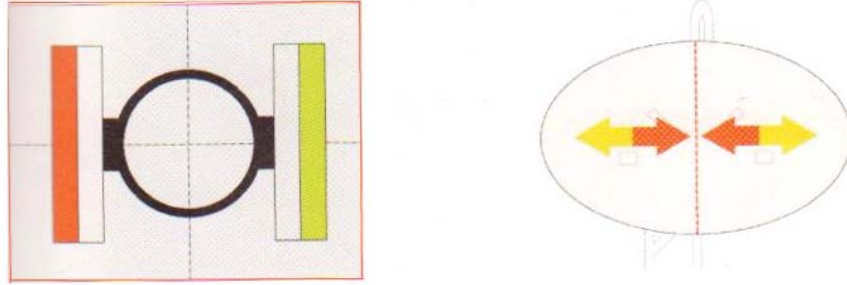
Şekil 5.12 Blur'daki 'Su Barı'

Mimari yapıyla bedensel ilişki kurulması o kadar da sıradışı bulunmayabilir, sonuçta bir yapının içerisinde yürüyen, o yapının mekânlarında dolaşan, duvarlarına dokunan biri de bedensel bir ilişki kurmuş olacaktır. Burada farklı olan öncelikle yapı malzemesinin nefesle bedenin içine çekilebilmesi ve içilebilmesidir. Yapı sindirim sistemine karışabilmekte, bedenin bir parçası haline gelebilmekte. Ziyaretçilerin yapıyı tenlerinde hissetmelerinde de bir farklılık var: kişiler yapıya dokunmuyorlar yapı kişilere dokunuyor. Mimariyle terzilik arasında sık yapılan analogi binanın giydirilmesinden bahsederdi, burada ise tam bir 'üzerine oturma', bedene yapışma, bedeni sarmanın da ötesinde, bedene karışmaktan bahsedebilir.

5.2.2 Led Matrisi

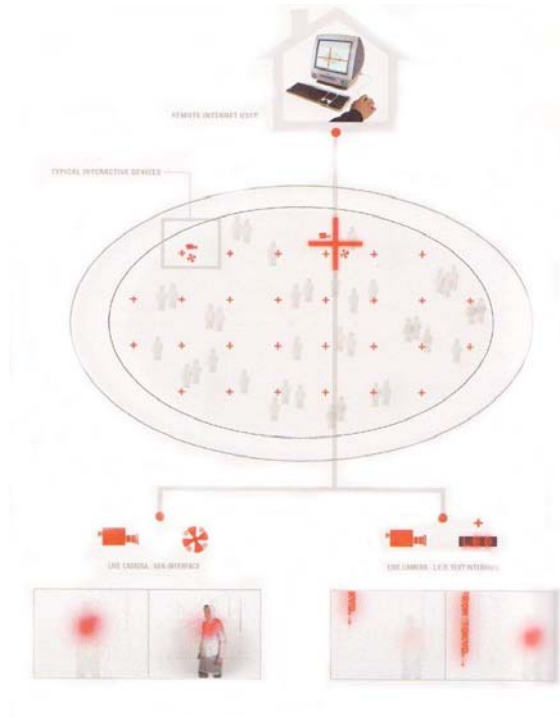
Led Matrisi, gökyüzü ve su (göl) arasında asılı bir ara bölgede bilinmezden gelip belirsiz giden düşey yazılardan meydana gelir. Düşey olarak yerleştirilmiş bu yazı kolonları, en

yakında bulunan ziyaretçinin 'akıllı paltosu'yla (braincoat) iletişim içindedir. Yazı-kolonu'nun yakınlarındaki ziyaretçilerin girişte doldurulmuş anketlerinden alınan kelimeler, sergilenen işin sürekli değişen, dinamik içeriği olur.

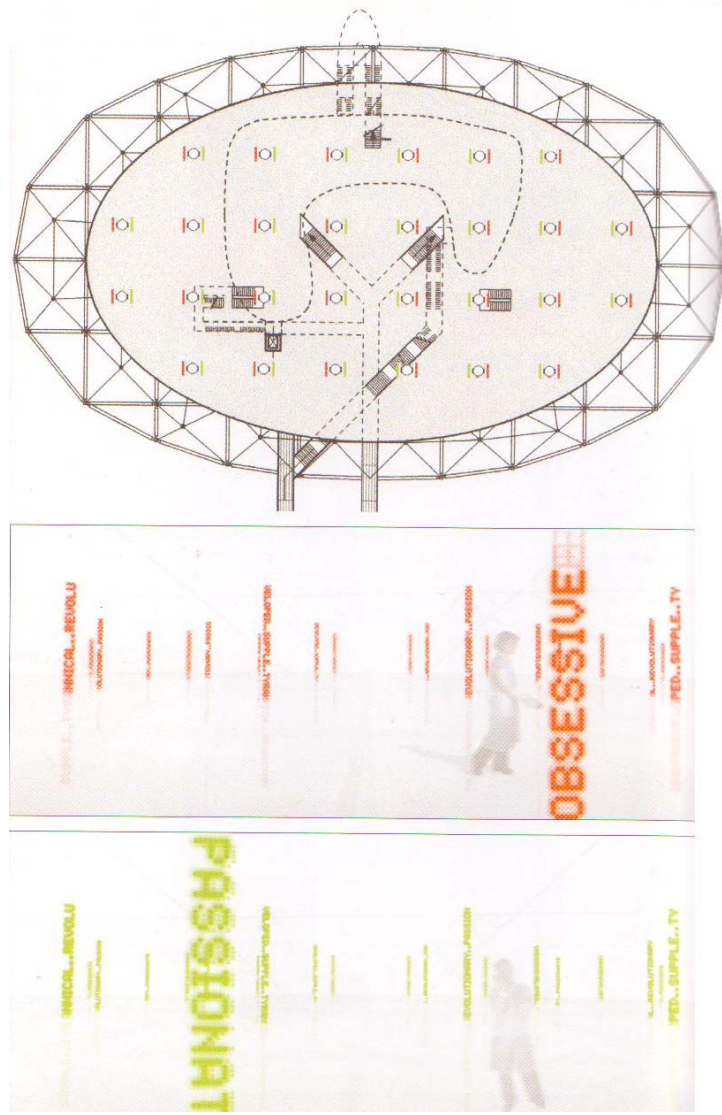


Şekil 5.13 Led Matrisini oluşturan yazı kolonu ve renklerinin yönleri.

Led matrisini oluşturan, yüzeyin yazılar yerleştirilmesi düşünülen düşey elemanlar, sis içerisinde sonsuzdan gelip sonsuza giden görüntüleriyle mekandaki sayılı somut referans noktalarındandır. Farklı renklerdeki led lambalarının farklı yönlere yerleştirilmesiyle ziyaretçiye yön hissi verme işlevinin yanısıra medya işleriyle ilgili birçok altyapı hizmetini de üstlenirler. Mikrofonlar, hoparlörler, web bağlantıları, minik vantilatörler (web ziyaretçisi için sisi dağıtıcı), ve yazı-mesajları sergilemek bunlardandır.



Şekil 5.14 Blur'daki medya işlerine 'web'den erişim mümkün.



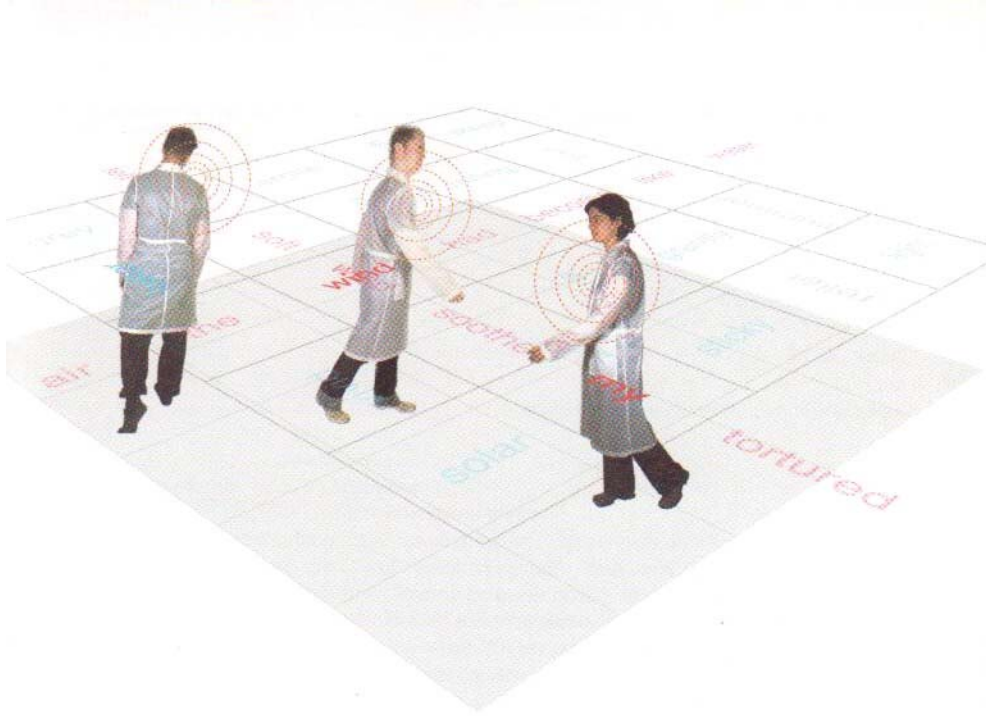
Şekil 5.15 Led Matrisi ve medya platformuna yerleşimi

5.2.3 Babble-(Homurtu/Mırıltı/Fiskos)

Babble, tasarımcıların en fazla üzerinde yoğunlaştıkları medya işidir denebilir. Görsellikten uzaklaşıp, yapılması gerekenin bir sound-art olması gerektiği kararı verildikten sonra, sponsor firmaya yapılan son sunumda yer verilen öneridir. Üretilmiş fikirlerden süzölmüş, elenmiş diğerlerinin arasında sunuma kadar gidebilmiş ve belki de en fazla olgunlaştırılmış fikir olduğu söylenebilir. Fakat Babble, Sunrise'a sunulduktan sonra şirketin CEO'su tarafından karmaşık olduğu yönünde eleştiri alır. Sanatçılardan, İsviçreli için daha basit, net ve anlaşılır öneriler talep edilir.

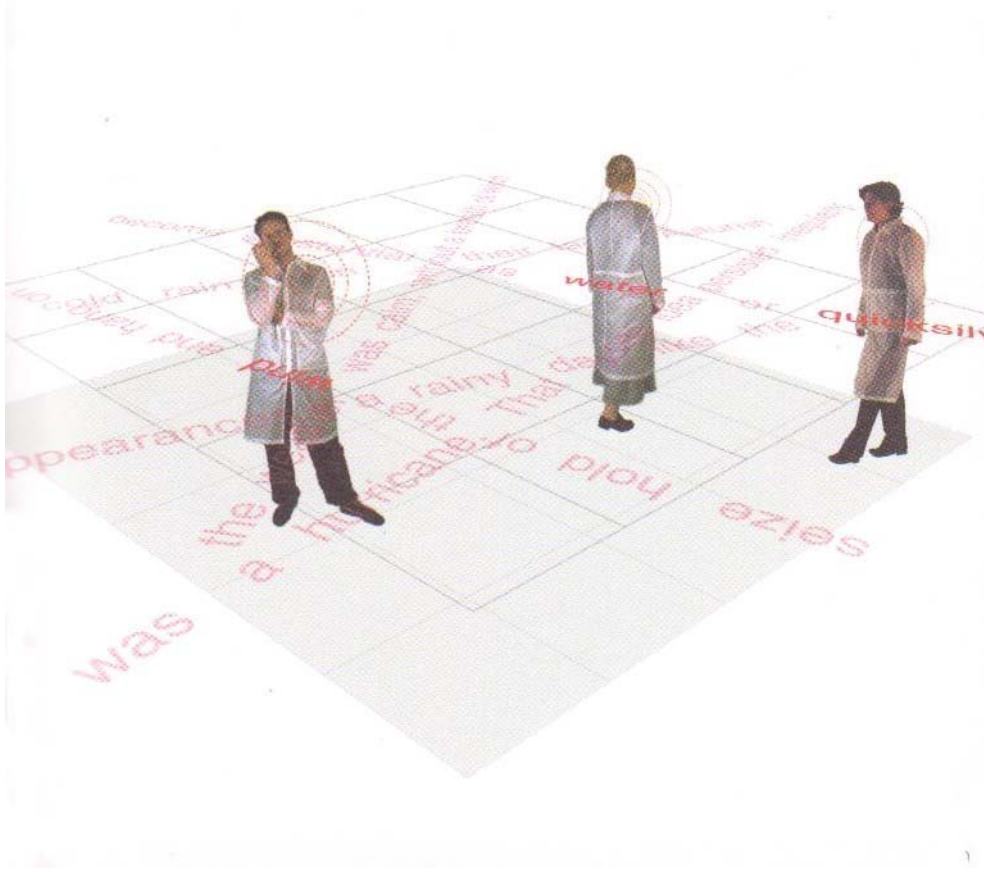
Bulut'un düzlemi bir plak (long play) yüzeyi gibi ve ziyaretçiler de *phonograph* iğnesi gibi düşünülür. Alana yerleştirilmiş virtüel yivler bulunur. Amaç bu yivleri, ziyaretçinin gezi izi haline getirmektir. Yivlerdeki ses/anlatı/işitsel sanat işi, yüzeye ziyaretçilerin görmedikleri

fakat yakınından yürüdüklerinde duyulabilir hale gelecek şekilde haritalandırılır. Ses izlerini (sound track) takip etmek, ziyaretçileri mekân içinde yönlendirecektir.



Şekil 5.16 Ziyaretçiler, virtüel izleri takip ederek ses işlerini (sound art) dinleyebilirler.

Ziyaretçilerin giydikleri akıllı-yağmurluklar da (braincoat) kapşonlarının içinde kulaklıklarla tasarlanmıştır. Bu kulaklıklar muhtelif ses işlerinin ziyaretçiler tarafından duyulmasını sağlar. Böylelikle hem sesi tutacak bir mekânın olmaması telafi edilir hem de kişiye özel medya işlerinin kişiye özel iletimi sağlanır. Ayrıca kimi noktalarda birden çok ses anlatısı kesişiyor ve bu kesişme noktalarında, ziyaretçiler takip ettikleri ses anlatısını bir başkasıyla değiştirerek, o anlatının izini sürmeye karar verebiliyorlar.



Şekil 5.17 Farklı işlere ait izler, bazı noktalarda kesişir. Bu noktalarda ziyaretçi takip ettiği anlatıyı değiştirebilir.

Blur'un belirsizlik konsepti bir kez daha kendini hissettirir. Babble, blur'un (bulanıklık) akustik dengidir. "Görme odak dışındaysa işitme de öyle..." diyor Ben Rubin "Bununla beraber, yönsüzleştirme ve düzensiz hareket mekânı çok hassas bir mekânsal mantıkla haritalandırılmıştır." (Homurtu içindeki anlaşılır kelime ve sesler görünmez akslar boyunca hareket edildiğinde duyulabilir. Kesişme noktalarında, başka yönlerdeki aksların barındırdığı anlatıların farkına varılabilir.) "Her bir ziyaretçi pikap iğnesine dönüşür. Pasif bir eylem olan dinleme böylece istekle yapılan bir keşfe dönüşür." (Diller ve Scofidio, 2002)

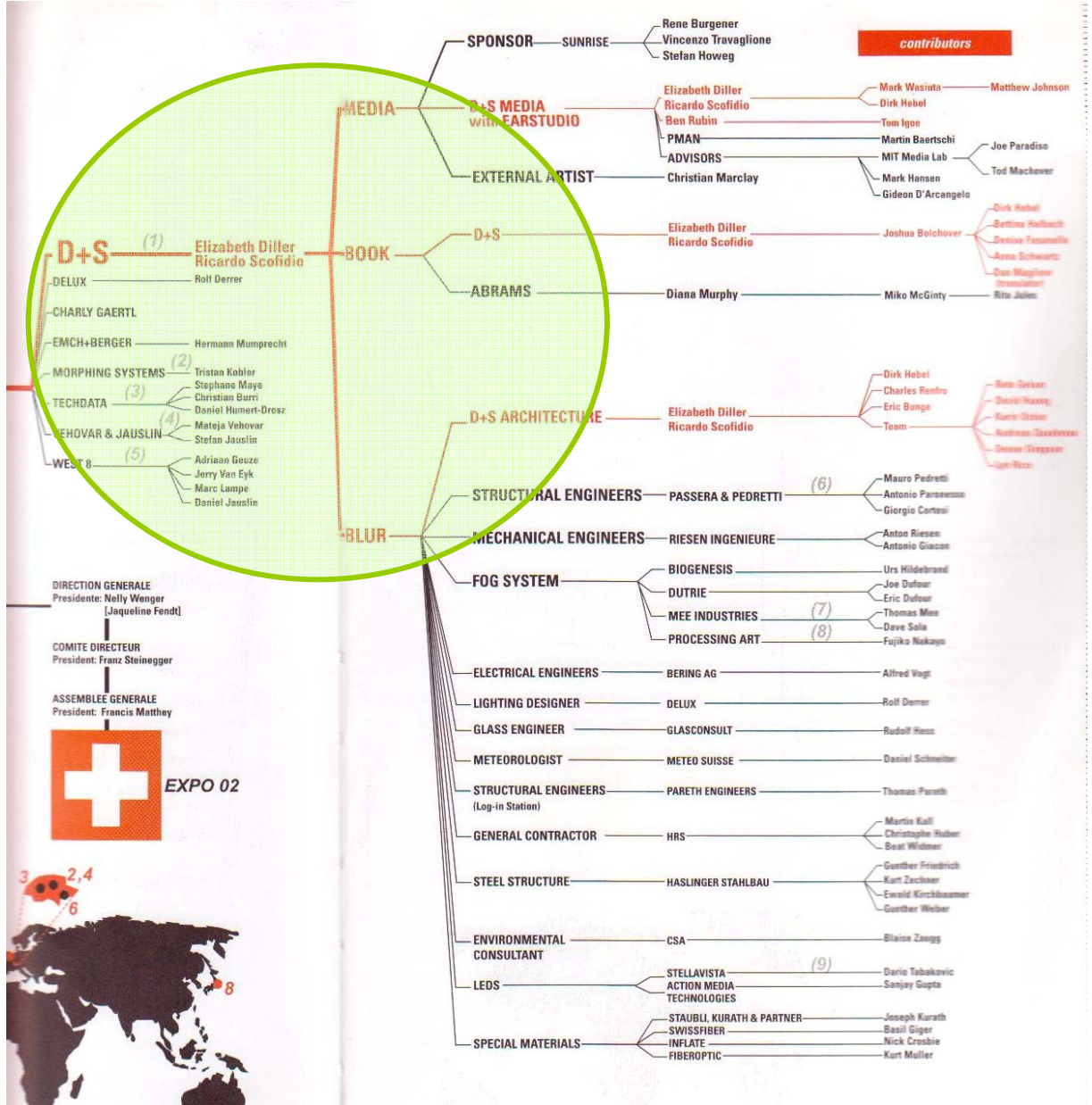
5.2.4 Uzlaşma-(Consensus)

Consensus, ziyaretçilerin deneyimlerinin yorumlanmasına yönelik bir öneri. Ziyaretçilerin medya platformundaki dolaşım biçimleri çeşitli yollarla kaydediliyor. Farklı izleme (tracking) teknolojileri ve gözetleme (surveillance) teknolojileriyle elde edilen kayıtları ziyaretçilerin sanat eserleriyle etkileşimiyle de birlikte değerlendirip bütün bu davranış biçimleri üzerinden yorum yapılması önerisidir. Ziyaretçilerin ne gibi tercihlerde uzlaştığı da ortaya çıkacağından öneri uzlaşma (consensus) adını almıştır. Anlatı, ziyaretçilerin dolaşım şekline göre içeriğini ve tarzını değiştirdiğinden bu yorumlar oluşan anlatıların da yorumlanması olacaktır bir

şekilde.

5.3 Kullanıcıların Kendi Aralarındaki İlişkiler

Paris'te 1889 Dünya Sergisi için yapılmış 'Eiffel Kulesi' ya da 1935 Brüksel Dünya Sergisi için yapılmış 'Atomium' gibi bazı expo yapıları simgeleşerek geçici karakterlerinden sıyrılır, ömürlerini uzatma şansını yakalarlar. Blur ise, simgeleşse bile geçici olmaya mahkum tasarlanmıştır. Fiziksel varlığı, etrafında ürettiği sis olmaksızın hiç bir anlam taşımaz. Blur bir makinedir. Kurgulanmış mekânın varolabilmesi için bu makinenin çalışması gerekir. Bu makinenin çalışması da gösteri sözkonusu olduğu zaman mümkün olduğu için, herhangi bir zamanda Eiffel Kulesi'ni görmeye gider gibi Blur'un gidip görülmesi mümkün değildir. Yapının temel malzemesinin de su ve hava olduğu düşünülürse yapılan seçimler uyumlu görünür. Yapının bazı diğer expo örnekleri gibi simgeleşerek kalıcılığa ihtimali, niyet edilse bile mümkün olmaz. Bu yönüyle tasarım, simgeleşmeye direnemesi de fiziksel varlığı anlamında kalıcılığa kesin olarak direnir. Yapının ömrünü sürdüreceği yer, ancak efemeral mecralar olacaktır. Belki de bunun bilinciyle Blur'un kitabı, serginin açık olduğu tarihlerde yayımlanmış, kitabın sonundaki şemada, yapı ve medya işleriyle birlikte tasarımın üçüncü ayağı olarak yer almıştır.



Şekil 5.18 Blur kitabının sonunda verilen organizasyon şemasının bir kısmı.

İkinci önemli konu, görsellekle hesaplaşmadır. Genelde görsel bir etki ile şaşırtma, sarhoş etme, farklı bir deneyim yaşatma niyetleri Blur'da insanlar arasında kurulmaya, yönlendirilmeye ve etkilemeye odaklanılmış ilişkiler sayesinde biricikleştirilerek gerçekleştirilmeye çalışılır. Blur'da görülecek birşey yoktur, yaşanacak şeyler vardır. Göl üzerinde çokça alışılmış olan bir sis görüntüsüdür yaratılan, sıradışı bir sahne değil. Gerçi trajik bir şekilde medya işlerinin de olmayışıyla ilişkisellikte deneyimlenecek fazla birşey de kalmamıştır. Bu yönüyle Blur kitabında da kullanılan, 'hiçbir şeyin yapımı' (making of nothing) altbaşlığı çok anlamlıdır. Blur dolayısıyla ne görülecek, ne de deneyimlenecek bir yapı halini almıştır.

Aşağıdaki bölümde insanlar arasındaki ilişkisellik önemsenerek kurgulanmış birkaç medya işi projesi önerisi bulunuyor.

5.3.1 Yolgösteren Evsahibi-(Stalking Host)

Yaya köprüsünün başında kredi kartı bilgileri alınan ziyaretçi hakkında, Blur'a vardığında artık pek çok şey bilinmektedir. Sistem bazı kilit noktalardan geçerken ziyaretçiye adıyla seslenir. Herşeyi bilen evsahibi, yakından geçen diğer ziyaretçilerin isimlerini birbirlerinin kulaklıklarına fısıldar. Ziyaretçiler yanlarından geçenlerin isimlerini duyarlar bu fısıltılarda. Her ziyaretçinin dijital kimliği kullanılarak anlatımlı tur için sistem kişiye özel tercihler geliştirilir. Burada detaylandırılmamış bir imkan da şu: Sistem kredi kartı bilgileriyle kişi hakkında çok şey bildiğinden ismini fısıldamak dışında daha mahrem bilgiler de verebilir.

5.3.2 Robotların Sırrı

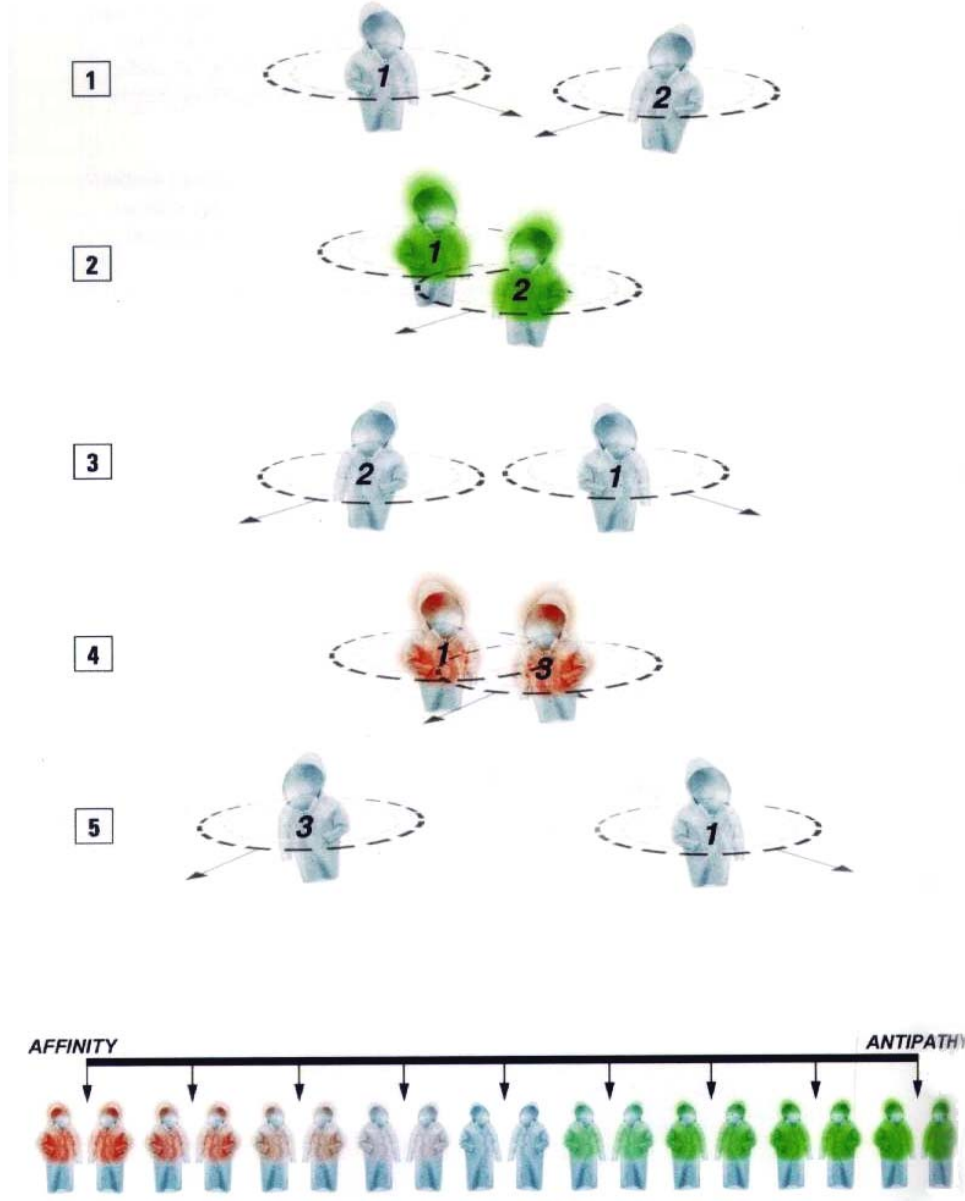
Bu medya işi özetle, soğutulan camların üzerinde oluşan yoğunlaşmayı silen robotlarla yazı yazılmasıdır. Bu özellikleriyle iş, Blur'un tasarım konseptlerinden olan geçicilikle ortaklıklar içerir. Kullanılan bileşenler de (su-buhar-makine) ortaktır.

Giriş istasyonunda ziyaretçilerin sır/dilek/istek/itirafları bir veritabanına kaydedilir. Sistem, barındırdığı bilgilerin sahiplerinden birinin yakınlarda olduğunu algıladığında bu kelimelerden birini camın üzerine yazarak o kişinin sırlarını açığa çıkarabilir ve diğer ziyaretçiler önünde sergiler. Yazıldıktan sonra yazı, süren yoğunlaşmadan dolayı kısa bir süre sonra kaybolur. Bir görünüp bir kaybolan bu kişisel sırlar, onların sahibi ve çevredeki diğerleri tarafından izlenir. Sahibi bilinmeden sır, paylaşılır.

5.3.3 Lovegetty

Lovegetty, Şubat 1999'da Japonya'da kullanılmaya başlanmış, spontane hizmet veren kablosuz çöpçatan hizmetidir. Japonya'da çok popüler olan Lovegetty, arkadaş bulmaya yardımcıdır. Erkekler için ve bayanlar için iki farklı cihaz aracılığıyla hizmet verilir. Kullanıcılar, profillerini cihaza yüklerler ve sınırlı bir kablosuz iletişim kapsama alanında, denk profillerden haberdar edilirler. Lovegetty, yakında bulunan eşleşmeye uygun başka bir kullanıcının varlığını sahibine titreşimle bildirir. Servis daha sonraları Bluetooth uyumlu cep telefonların kullandığı birçok çöpçatan hizmetine ilham kaynağı oldu.

Blur'a giriş sırasında kuyrukta bekleyenlerin doldurduğu anketle, basit sosyo-psikolojik sorulara yanıtlar istenir. Log-in istasyonunda bu formlar, (loto gibi) taranıp veri tabanına aktarılır. Ziyaretçilerin e-profilleri yağmurluklarına yüklenir. Sistem, birbirinin yakınından geçen kişilerin birbiriyle uyum derecesini denetler.



Şekil 5.19 Kablosuz iletişim sistemi, kişilerin birbiriyle uyum derecesini denetler.

Süper duyarlı yağmurluk, hoşlanma-hoşlanmama gibi ruh hallerini, bedendeki (terleme, vücut sıcaklığı, kalp atışı gibi) fiziksel değişimler sayesinde algılayıp dışarıya yansıtır. İstemsiz tepkiler (utanma, kızarma, heyecan gibi) giysinin üzerinde belirginleştirilip gösterilir.

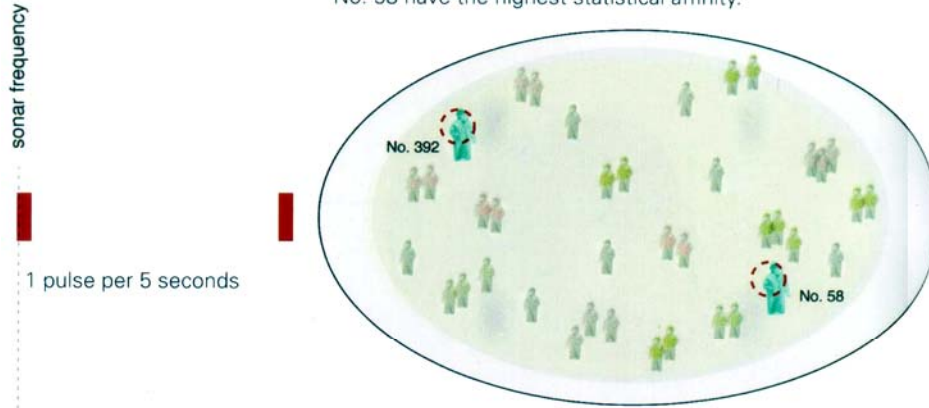
Bu, düzenek sadece insanların birbirleriyle ilişkiye geçmelerini kolaylaştırmaz, aynı zamanda birbirlerinden hoşlanmayacak gibi olanların, göz temasına gerek duymaksızın birbirlerini es geçmelerini kolaylaştırır. Benzer profillere sahip kişiler birbirlerine yaklaştıklarında, yağmurlukların yakası kırmızıya döner.



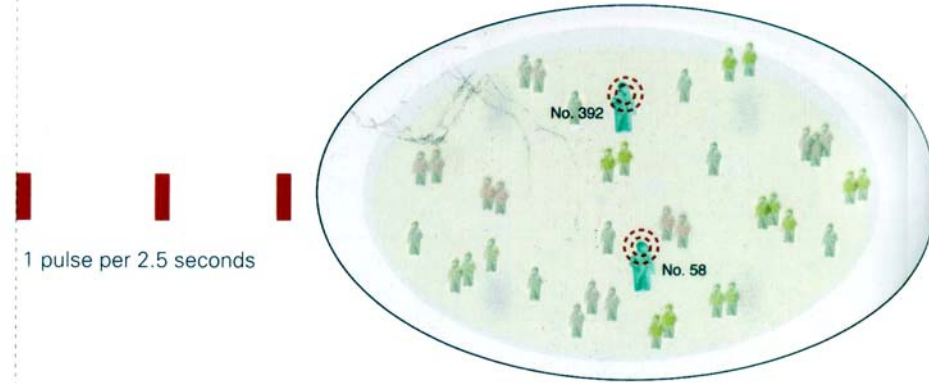
Şekil 5.20 Akıllı yağmurluklar, yeni iletişim biçimleri geliştirir.

Bu kişiler biraraya gelip sohbete başladıklarında ve çevrede bulunan başka benzer profile sahip olduğu, kırmızıya dönen yakalarıyla belirginleşen başkaları onlara katılabilir ve kırmızı noktalardan oluşan gruplar oluşmaya başlar.

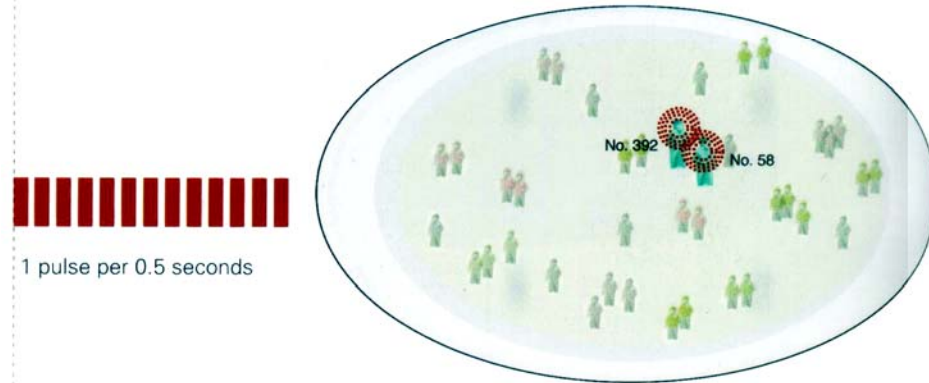
The system determines that Visitor No. 392 and Visitor No. 58 have the highest statistical affinity.



1. Visitor No. 392 and Visitor No. 58 wander in the cloud. At long distance, the sonar pulse is faint and infrequent.



2. As Visitor No. 392 and Visitor No. 58 near one another, the pulse becomes stronger and more frequent.



3. When extremely near, the pulse becomes rapid and strong.

Şekil 5.21 Sistem, ortaklıkları yan yana getirmeye çalışır.



Şekil 5.22 Yağmurluk, uyumu kırmızı, uyumsuzluğu yeşile dönen yakalarıyla görünür kılar.

Tasarı, sis ve yağmurluklar kullanılarak kişilerin kontrol edebildikleri tepkileri, beden dilini, ifade biçimlerini silinerek, yerine duyguların kontrol edilmemiş, işlenmemiş kaynağındaki (samimi) halini sergilemek için hazırlanmış gibidir.

5.3.4 Yalan Makinası

Yalan makinesi projesi, ziyaretçi Blur'a girdikten sonra ziyaretçiyle kurulmuş sistem arasında bir soru-cevap ilişkisine dayanır. İçinde küçük birer PDA (*personal digital assistant* veya *palmtop*) taşıyan akıllı yağmurluklar insan teninin verdiği tepkileri ölçerek, bir tür 'yalan makinesi' gibi çalışır. Sorulara verilen cevapları buna göre değerlendirir ve dolayısıyla ziyaretçinin tutumuna, reaksiyonuna, psikolojisine göre ona farklı sorular sorar, farklı bilgiler verir. Bazen bilgiyle ödüllendirilebilir bazen de provoke edebilir. Aynı zamanda, bu sırada her ziyaretçinin kişilik profilini oluşturabilir ve o kişinin deneyimine göre belirlediği bir hatıra eşyası verebilir çıkışta. Tek tip hediyelik eşyalar yerine kişiselleştirilmiş, seri üretimle oluşturulmamış hatıra eşyaları vermenin bir başka denemesidir.

Sorular kişinin kendisiyle ilişkisini öne alan sorular olarak seçilir. İçerme, kendini tanıma, keşfetme ve yüzleşme alanları açmaya yönelik sorulardır. Dolayısıyla tüm bu hakikat oyunu ziyaretçilerin teknolojiyle aralarında mahrem alanlara da girebilen bir karşılıklılık kurmayı planlar.

5.4 Akışkan İlişkiselik

Bu bölümde, yukarıda listelenmiş ilişki taraflarının birden fazlasının ayırılmaz ölçüde etkileşim içinde olduğu kurgular, işler ölçeğinde, o işin başlığı altında incelendi.

5.4.1 Ses Bağlantıları

Sesler önerisinde, çeşitli sesler platformdaki bazı kaynaklardan yayılır. Ziyaretçiler bu sesler arasında hareket eder ve kendilerini bir ses peyzajında bulurlar. Sesler ziyaretçileri çeker ve

bir yönlendirme sistemi gibi çalışır. Blur'un görsellikle gerçekleştirdiği yönsüzleştirme akustik karşılığı oluşturulur. Platform üzerine yerleştirilen hoparlör ve mikrofonlar yan yana olmayan mekânları akustik olarak birbirine bağlar. İnsanlar bulutun içerisinde dolaştıkça birbirine bağlanan yerler (lokasyonlar) rastgele değiştirilir, farklı bağlantılar ve bir araya getirmeler gerçekleşir. Bir yerdeki sohbet başka yerden duyulur ve nerede olduğunu ve kim olduğunu bilmediği ziyaretçilerle konuşma imkânı bulur. Mikrofonlar ve hoparlörler aracılığıyla platform üzerinde olan fakat yan yana olmayan kişiler birbirleriyle fiziksel olarak karşı karşıya gelmeden konuşabilir.

5.4.2 Bulaşıcı

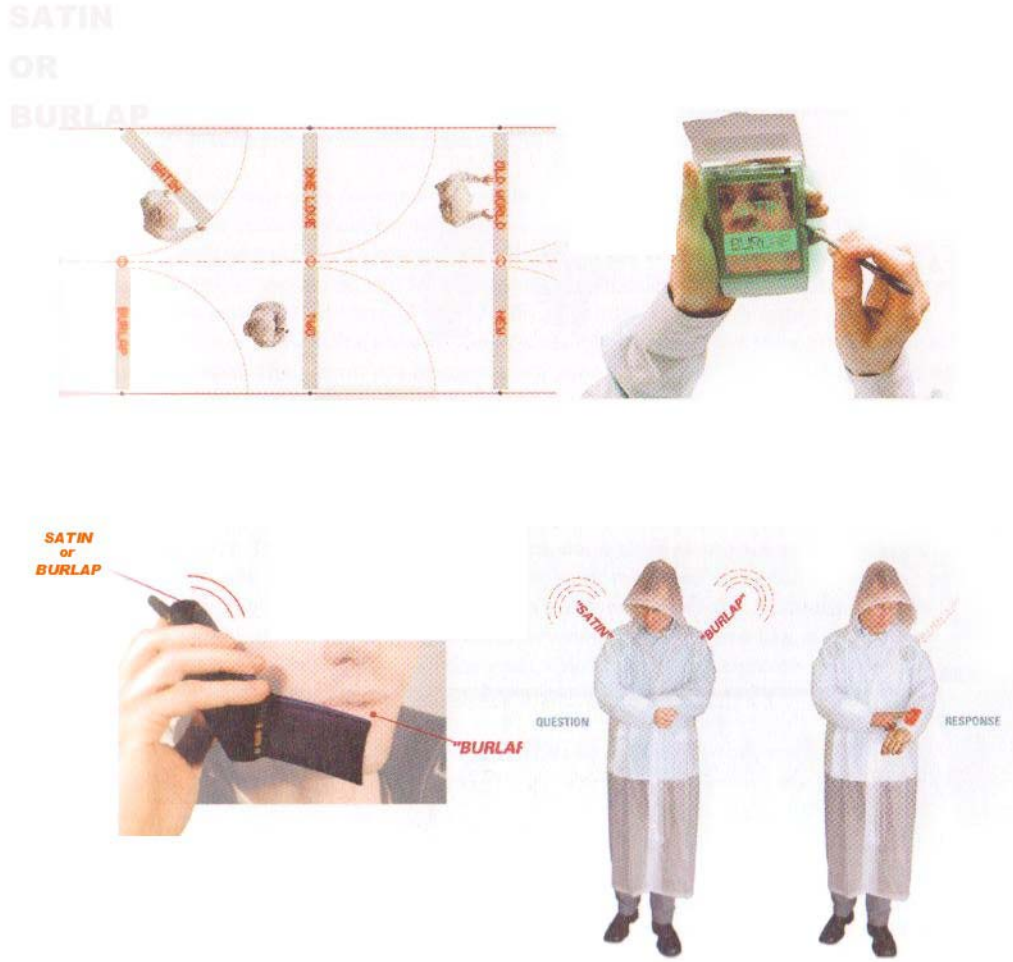
Akıllı yağmurluklarını giriş (log-in) istasyonundan alan ziyaretçiler, medya destekli panolardaki mesajlardan birini seçebilir. Sese çevrilen yazılı mesaj, yağmurluk kapşonunun içindeki kulaklıklardan duyulur. Dedikoduyu bir büyüme modeli olarak mesaj, kişiler birbirinin yanından geçerken yağmurluktan yağmurluğa geçer ve birbirine elektronik olarak bulaşır. Dedikoduların yayılımı, medya platformunu yalayıp geçen fısıltı dalgaları olur. Bulutta hareket eden rüzgara benzer sözlerin hareketi.

Bir alternatifte göre dolaşım, bir anlatıya dayanabilir. Bulutta kendini yönlendirmek, zamanla şekillenen bir olaya eklenebilir. Ya da zincirleme reaksiyondaymışçasına olaya etkileri olabilir. Borsa olayı, bilgisayar virüsünün yayılması ya da yeni bir teknolojinin ortaya çıkması gibi çeşitli modelleri düşünebiliriz.

5.4.3 Sosyal Elek

Bulut, mekânsal bir 'profil çıkartıcı'dır. Kalabalığı alt gruplara ayırıp onları yan yana getirmeye çalışır. Daha önemlisi de mevcut birliktelikleri ayırır, dağıtır ve başka birlikteliklere sevkeder.

Kıyı-Blur arasındaki yaya köprüsü, sisten kütlenin içine girmeden çatallanarak ikiye ayrılır. Ziyaretçiler kendilerini tanımlayan seçimler yaparak yollarına devam ederler (optimist-pesimist ya da güzellik-çirkinlik gibi) Arkadaşlar, aileler seçimlerine göre parçalanıp ayrılır, başka gruplaşmalara doğru seçimler yapılarak yolculuk edilir.



Şekil 5.23 Blur'da bağlar çözülür, yeni bağlar kurulur.

Ziyaretçiler, sürekli yeni seçimler yapmaya zorlanırlar ve seçimler farklar, ayrımlar üzerinden yol alınmasını sağlar. Ayrıca seçimler bütünü, bir mekânsal karşılığa sahiptir ve ulaştıkları yerler belirli kararları ve mekânı deneyimleme biçimlerini yansıtır.

6. SONUÇ

D+S'ye ait Blur ve Eyebeam örneklerinde değişik şekillerde üretilmeye çalışılan ilişkisellik, Irit Rogoff'un, 'biz'in oluşması dediği kolektivitelere oldukça yakındır. İncelediğimiz örneklerde bu çabanın izini iki belirgin başlık altında sürebiliriz. Bunlardan 'görünme mekânı' diyebileceğimiz ilki, görünme, görme, izleme, izletme biçimleriyle yeni bir arayışlar alanı açar. Görsel referansların silinmesi ya da dilin aşılmasını hedefleyen, alışılmış iletişim biçimlerinden farklı bir etkileşim şekli geliştirmeye çalışır. İçkinlik mekânı 'yönsüzleştirme' adını verebileceğimiz ikincisi ise, ziyaretçileri toplamaktan ziyade dağıtmaya, mekânda kaybolmalarını sağlamaya çalışarak eski 'biz'leri parçalamaya, yeni 'biz'leri oluşturmaya yardımcıdır.

Irit Rogoff'un 'Biz-Birliktelikler Karşılıklar, Katılımlar' isimli, sergi mekânı-izleyici-sanat ve deneyim üzerine yoğunlaştığı yazısında bahsettiği bazı noktalara burada değinmek yerinde görünüyor. Rogoff'un bahsettiği birliktelik (collectivity), sanata bakmak gibi farklı kültürel etkinlik formlarına katılmak üzere keyfi olarak biraraya geldiğimizde ortaya çıkar. Bu birliktelik, kültür dahilinde üzerimize yüklenen, izleyici, dinleyici ya da seyirciden biri olma türündeki rollerin ötesine taşan, bakış açılarının veya içgörülerin ya da öznelliklerin başkalarıyla paylaşılabilmesine yönelik yeni olanaklar üzerinde düşündüğümüzde oluşmasına katkıda bulunduğumuz yeni bir tür birlikteliktir.

D+S'nin stratejisi, görünme teknolojilerinin görünürleştirilmesi teknolojinin etkilerine yaklaşımı da belirler. D+S'nin teknolojiyi görünür kılması, etkilerini tersyüz etmesi ve yerdeğiştirmesi sürekli yeniden düşünmeye sevkeder. Bourriaud, sanatın, belli bir zamanın teknikleri tarafından üretilen insan ilişkilerini ve üretim biçimlerini bilinç düzeyine çıkardığını, ve onları yerinden ederek daha da görünür kıldığını, bize de günlük hayattaki sonuçlarıyla birlikte onlar üzerinde düşünme imkanı sağladığını söylüyordu. Buna göre teknoloji, sanatçı için ancak ve ancak, onu ideolojik bir araç olarak kabul etmek yerine, onun etkilerini gözönüne aldığı zaman bir anlam taşır. D+S, günün görüntüleme tekniklerini sürekli gösterir ('bilinç düzeyine çıkarır') ama daha çok yerinden ederek, bazen doğrudan ters yüz etmelerle (gözetlenenin gözleyen olduğu, giderek herkesin gözleyen/gözlenen olduğu durumlarla Eyebeam'in cephesinde dolaşan örümcek kameraman hem bina içindeki ziyaretçiler hem de web üzerinden Eyebeam'e bağlananlar tarafından yönlendirilebilir, ziyaretçi ziyaretçiyi izleyebilir, *Facsmile* işinde ofis içindeki yaşam bina dışına konan monitörlerle dışarıya gösterilir) bazen salt yer değiştirmelerle (kredi kartı teknolojisinin kullanıcıları izleme gücünü açık edecek biçimde kart bilgilerinin deneyime dayalı yeni

'biz'lerin oluşması için bir referans aracı olarak yeniden işlevselleştirilmesiyle, Seagram binasındaki *Brasserie*'de, barın arkasına asılı monitörlerin binaya giriş çıkış yapanları yansıtmasıyla) daha da görünür kılar. Bu da yaratılan teknolojik sözde netliklerin sürekli bulanıklaştırılması ve böylece doğrudan gündelik hayatın yeniden düşünülmesi sonucuna davettir.

Düşünme, yaşama ve görme biçimlerini yaratıcılaştırmak için teknolojinin otoritesini tersine çevirmek, Bourriaud'nun Nietzsche'den ödünç aldığı terimle 'yaşam olasılıkları'na dönüştürmek, D+S'nin Blur ve Eyebeam'deki teknoloji yorumlarının arkasındaki kaygıları da işaret eder. Web-camlerden, uydulara, ekranlardan dijital iletişime ve doğanın insan eliyle yapay üretimine (sis-bulut) kadar pek çok öge, yerdeğiştirmeler ve tersine çevirmelerle teknolojik bir otoritenin elinden alınıp 'yaşam olasılıkları'na ve bunların kolektif olarak oluşturulmasına aktarılır; bu oluşumun mekânı da ilişkisel mekânlar olarak şekillenir. Rirkrit Tiravanija, Philippe Parreno, Carsten Höller, Henry Bond, Douglas Cordon ve Pierra Huyghe gibi çağdaş sanatçıların inşa ettikleri sosyalleşme modellerinin insan ilişkileri üretmek için uygun olmasındaki ilişkisellik, Blur ve Eyebeam'de mekân inşa etmenin/üretmenin de sahası olarak ele alınmıştır. Tiravanija, Parreno ve diğerlerinin çağdaş sanat işleri ya galeri mekânının kullanımını ilişkiselleştirir (yeniden düzenler) ya da galeri dışında mevcut bir mekânın kullanımını ilişkiselleştirmeye, yeniden düzenlemeye, orada sosyalleşme modelleri üretmeye yönelir. İlişkisel mekân sorgusu, içinde insan ilişkilerinin üretilebileceği sosyalleşme modelleri 'inşa etme'nin bir mekân üretme pratiğiyle nasıl çoğaltılabileceğine dairdir.

Blur'a girişte doldurulan anketler yardımıyla oluşturulmaya ve sergi mekânında değişik şekillerde bu bilgiler yardımıyla biraraya getirilmeye çalışılan topluluklar sözkonusu olduğunda da Rogoff'un bahsettiği, insan topluluklarını yerellikten çıkararak ve onları yer, ırk ve akrabalık yapıları gibi tutkal görevi gören, öze dair çeşitli kök düşüncelerinden uzaklaştırmak demek olan birlikteliklerle çokça paralellikler gözlemlenebilir.

Bu birlikteliğin oluşması için, diğer taraftan, yan yana gelmekten öte, işteş bir fiiliyata ihtiyaç vardır. Benzer eğilimlere sahip ziyaretçilerin akıllı yağmurluklarının yakasının kırmızıya döndüğü kurguyu hatırlayalım. Bu ayırt etme biçimi bir birliktelik için yeterli olamayacaktır. Taraflardan en az birinin diğerini es geçmesi ihtimali her zaman vardır. Birliktelik, kişilerin karşılıklı bir diyalog arzusu taşıması sayesinde mümkün olabilir.

Aynı mekânda bulunma ve aynı komutlarla yönlendirilme aracılığıyla ortaya konan edimsel (performatif) birliktelik türü; ortak inanç, ilgi ya da yakınlığa dair normatif durumlarda

farkına varılmayan bir karşılıklılık (mutuality) biçimine de dikkat çekiyor.

Blur için tasarlanmış bir diğer öneri olan, ve beyan edilmiş bilgilerin toplamının mekânsal bir karşılığının önerildiği ‘sosyal elek’ örneği de bu bağlamda anılabilir. Benzer seçimlerle aynı mekânlarda toplanan insanlar ‘ortak öz’ler dolayısıyla birarada toplanmış değillerdir. Geçici, seçimlerini ve deneyimlerini yansıtan birleşmeler ve ayrılmalar sözkonusudur. Pek çok olası biraraya gelme biçiminin sadece bir tanesidir sözkonusu olan. Başka anket sorularıyla (ve o andaki duygular ve motivasyonlara göre değişecek başka cevaplarla) başka gruplar mümkün olabilir. (Birlikte gelen arkadaşları-aileleri ayırıcıdır, diğeriyle karşılaşma imkânını serbest bırakır, yeni, farklı ‘biz’lerin oluşmasına kapı açar.) Formu oluşturan, paralellikte birbiriyle hiç kesişmeyecek parçacıkların sapmalarını sağlayan bir etki gibidir bu kurgular da. Parçacıkların sapmalarını sağlayan ve çarpışmaları anında oluşan bir donma biçimidir bu birliktelikler.

İlişkiselik, sanat sayesinde insanlararası iletişimi olduğu kadar, insanın sanatla kurduğu ilişkinin de yeniden tanımlanması demektir. “Sergi izleyicisinin deneyimini, birlikteliğe ve karşılıklılığa yönelik herhangi bir dinamiğin içinde tasavvur etmek; bu deneyimi bireysel eğitim, merak ve kültürel kapital arayışının dışında teorileştirmek; ve sanatla olan ilişkimizi tanımlayan geleneksel kuralların bizden talep ettiği, her türlü kimlikten sıyrılma ve mutlak dikkat gibi yalıtıma dayanan zorunlukların dışında kalmak anlamına gelmektedir.” (Rogoff, 2005)

Sanat işlerinin aurasının alıcılara, kamuya dönmesiyle, bir iş, üretilme yöntemiyle ve sonra da sergilendiğini anda, katılımcı izleyicilerini ansal olarak gruplandırır. Bourriaud, Lincoln Tobier’yi Ben Kimmont’u, Andrea Zittel’i ve daha pek çoklarını düşünerek, günümüz sanatının iş sürecinde, onu karşılayacak olan mikro-topluluğun varlığını gözönünde tuttuğunu söylüyor.

Bourriaud’nun andığı “Security By Julia” işleriyle Julia Scher güvenlik kameralarını abartılı biçimde kullanarak ortaya serer. Sergiyi, “herkesin algılanmak ve kendi görünürlüğünü algılamak üzere geldiği bir mekâna” dönüştürür. Scher, suni gözetleme dünyalarıyla gerçek dünyanın karıştığı bir hayatı anlattığını belirtir. Scher’in başka işlerine baktığımızda da özellikle sergi mekânında gözetleme tekniklerini açık etmenin, önemli örneklerini görürüz. Wexner Görsel Sanatlar Merkezi’nde 1989-90’da gerçekleştirdiği işte tüm müzeyi gözetim altına alır ve ziyaretçilerin kendi kendilerini ve diğer ziyaretçileri galerilerde hareket ederken gözlemelerini sağlar. San Francisco Modern Sanatlar Müzesi’nde 1993’de gerçekleştirdiği ‘Predictive Engineering’ (Öngören Mühendislik) işinde de tüm müzeyi gözetleme

kameralarıyla kaydeder ve ziyaretçilerin hareketlerini de kayıta tutar. Minneapolis'te düzenlediği bir 'gözetleme noktaları şehir turu'nda bir otobüs dolusu ziyaretçiye Minneapolis'in gözetleme teknikleri ve gözetlenen bölgeleri tanıtılır. 1991'de Viyana'da gerçekleştirdiği bir gözetleme bağlantısı şehrin zengin ve yoksul mahallelerini birbirine bağlar.

Scher yapıtının amacının "bir gözetleme kozmolojisi" yaratarak nasıl bir gözetleme ağı içinde yaşadığımızın farkındalığını arttırmak olduğunu söyler. Ve gözetleme sistemleriyle elde edilen verilerin ne denli manipülasyona açık olduğunu sürekli ortaya koymaya çalışır.

Bourriaud, Danimarkalı sanatçı Jens Haaning'in de ziyaretçiyi bir casus-kamera dışında bomboş bir salona kapatan tuzak işini hatırlatır. Haaning'in ayrıca Berlin'de bir galeride kurduğu seyahat şirketinde gerçek uçak biletleri satarken veya 1998 tarihli *Süper İndirim* (*Super Discount*) adlı işinde kurduğu süpermarkette ziyaretçilerin gerçekten ürünlerin fiyatlarını karşılaştırıp alışveriş yapmalarını sağlarken kullandığı sergi mekânını Bourriaud 'neredeyse nötr mekân' olarak anıyordu.

D+S, bu işlerde gördüğümüz görünme mekânlarını göstermeyi, yönsüzleştirmeler aracılığıyla yeni 'yaşam olasılıkları'nın arttırılmasına taşımayı sürdürür. Özsel değerlere dayanmayan farklı biz'lerin oluşumunu böylece davet eder. Yapının kendisi çağırılmaz veya cesaretlendirmez. (Yapının bu özelliğinin altı çizilir.) Ama olası ilişkiler çağırır ve cesaretlendirir. Bourriaud'nun dikkat çektiği gibi, yapıtları bir işlev sunmaz ama işlevsel model sunar. Eyebeam ve Blur'un yoğun olarak sunduğu işlevsel modeller çokluğu, işlevsel model önerileri çokluğu vardır.

KAYNAKLAR

- Appadurai, A., (1990), "Disjuncture and Difference in the Global Cultural Economy", *Public Culture*, 2 (2):1-23.
- Augé, M., (1997), *Yer-olmayanlar* (Çev. T. Ilgaz), Kesit Yayıncılık, İstanbul.
- Bernstein, F., (2002), "At the Land of Three Lakes, Swiss Expo 02, floats a potpourri of architectural expressions", *Architectural Record*, 190 (8): 74-76.
- Betsky, A., (1999), "Freed Form", *Wired Magazine*, 7.09.
- Betsky, A., (2000), "Diller+Scofidio:Under Surveillance", *Architecture*, 89 (6):128-147.
- Betsky, A., (2003), "Display Engineers", 23-36, *Scanning: the Aberrant Architectures of Diller + Scofidio*, L. Anderson, A. Betsky ve M. Hays (Der.), Whitney Museum of American Art, New York.
- Bishop, C., (2004), "Antagonism and Relational Aesthetics", *October*, 110: 51-79.
- Bourriaud, N. (2002), *Relational Aesthetics*, Les Presses du Réel, Dijon-Quetigny.
- Bourriaud, N. (2004), *Postprodüksyon* (Çev. N. Saybaşı), Bağlam Yayıncılık, İstanbul.
- Bourriaud, N., (2005), *İlişkisel Estetik* (Çev. S. Özen), Bağlam Yayıncılık, İstanbul.
- Brake, A.G., (2002), "Diller + Scofidio: Institute of Contemporary Art, Boston", *Architecture*, 91 (10): 30-31.
- Bussel, A., (2003), "Scanning: the Aberrant Architectures of Diller+ Scofidio", *Architecture*, 92 (5):131.
- Charlesworth, J.J., (2004), "Art & Beauty", *Art Monthly*, 279: 7-10.
- Czarnecki, J. E., (2003) "Diller + Scofidio Challenge Assumptions in the First Major American Exhibition", *Architectural Record*, 191 (4): 103-104.
- Colomina, B., (1991), "Domesticity at War", *Assemblage*, 16: 32-37.
- Colomina, B., (2000), *Privacy and Publicity*, The MIT Press, Cambridge.
- Colomina, B., (2002), "Architectureproduction", 207-221, *This Is Not Architecture*, K. Rattenbury (Der), Routledge, Londra.
- Cramer, N., (2002), "All Natural", *Architecture*, 91 (7): 53-65.
- Deleuze, Gilles. ve Guattari, Félix., (1999), *A Thousand Plateaus*, The Athlone Press, London.
- Dezeuze, A., (2005), "Transfiguration of the Commonplace", *Variant*, 2 (22):17-19.
- Diller, E. ve Scofidio, R., (1993), "Tourisms:suitcase Studies", 82-91, *Anywhere*, C. Davidson (Der.), Rizzoli, New York.
- Diller, E. ve Scofidio, R., (1994), *Flesh: Architectural Probes*, Triangle Publishing, London.
- Diller, E. ve Scofidio, R., (2002), *Blur: The Making of Nothing*, Harry N Abrams, New York.
- Diller, E. ve Scofidio, R., (2002), "Four Window, Refresh, Facsimile", 354-357, *Ctrl [space]: Rhetorics of Surveillance from Bentham to Big Brother*, T.Y. Levin, U. Frohne ve P. Weibel (Der.), The MIT Press.
- Diller, Elizabeth., Scofidio, Ricardo. ve Mitnick, Keith., (2004), "Diller + Scofidio: Eyebeam Atelier of New Media & Technology: The Charles and Ray Eames Lecture", University of

Michigan Press, Michigan.

Farquharson, A., (2003), "Curator and Artist", *Art Monthly*, 270: 13-16.

Frascari, M., (...), "Tradition of Architectural Figures", 258-267, *Body and Building: Essays on Changing Relations of Body and Architecture*, G. Dodds ve R. Tavernor (Der.), The MIT Press, London.

Gastil, R.W., ve Ryan, Z., (2004), *Open: New Designs for Public Space*, Van Alen Institute, New York.

Gray, J., (2000), "Johnson Waxed", *Interiors*, 159 (3): 20.

Herman, D., (2002), "Room with a View", *Artforum International*, 41 (3): 56.

Koolhaas, R. ve Mau, B., (1998), "S,M,L,XL", Monacelli Press, New York.

Lamser, M., (2000), "Seasons Change", *ID*, 47 (2): 30.

Lubow, A., (2003), "Architects in Theory", *New York Times Sunday Magazine*, 16 Şubat: 36-41.

Lum, E., "Conceptual Matter", *Harvard Design Magazine*, 19:1-6.

McDonough, T., "Diller + Scofidio: Critical Structures", *Art in America*, 91 (10):90-95, 147.

Oppenheimer, A., (2002), "Three Firms That Explore the Overlapping Realms of Art, Philosophy, and Design", *Architectural Record*, 190 (10):83.

Pécoil, V., (2005), "Abstraction and Appropriation", *Art Monthly*, 285: 7-10.

Phillips, P.C., (1988), "Hinged Victories", *Artforum International*, 26: 106-109.

Phillips, P.C., (2004), "A Parallax Practice: A Conversation with Elizabeth Diller and Ricardo Scofidio", *Art Journal*, 63 (3): 62-79.

Pierce, C., (2004), "Scanning: the Abberant Architectures of Diller + Scofidio", *The Art Book*, 11 (1):56-57.

Rajchman, J., (2003), "John Rajchman on the Po-Mo Decade", *Artforum*, 41(8): 61-5.

Riley, T., (1999), *Un-private House*, Museum of Modern Art, New York.

Robbins, E., (2002), "American Frontiers", *Architectural Review*, 212 (1269): 30-31, 76-77.

Rogoff, Irit., "Biz-Birliktelikler, Karşılıklılıklar, Katılımlar", *Siyahî*, 3:58-61.

Rothkopf, S., (2003), "Diller + Scofidio", *Artforum*, 41(10): 180.

Saltz, J., (2003), "Architectural Follies", *Village Voice*, 16-22 Nisan: 63.

Scanlan, J., (2005), "Traffic Control", *Artforum*, 43 (10): 123.

Simpson, B., (2001)a, "Public Relations-Nicolas Bourriaud-Interview", *Artforum*, 39(8): 47.

Simpson, B., (2001)b, "Specific Spectacles: Art & Entertainment", *Artext*, 71: 70-77.

Slessor, C., (2002)a, "Blurring Reality", *The Architectural Review*, 212 (1268) :46-47.

Slessor, C., (2002)b, "Life in Limbo", *The Architectural Review*, 212 (1269):30-31.

Smith, P.C., (1994), "Review of Exhibitions: Diller & Scofidio", *Art in America*, 82 (5): 114.

Urbach, H., (2003), "The Genius of the Abberant", *Interior Design*, 74 (1): 166-167.

Urry, J., (1999), *Mekânları Tüketmek* (Çev. R. Öğdül), Ayrıntı Yayınları, İstanbul.

Vidler, A., (1999), *The Architectural Uncanny: Essays in the Modern Unhomely*, The MIT

Press, Cambridge.

Wegenstein, B., (2002), "Getting Under the Skin, or, How Faces Have Become Obsolete", *Configurations*, 10 (2):221-259.

Wines, S., (2003), "Unexpected Architecture: the Aberrant Architectures of Diller + Scofidio: Whitney Museum of American Art, New York", *Domus*, 858:27-29.

INTERNET KAYNAKLARI

- [1] <http://www.archibot.com/dcforum/DCForumID14/210.html>
- [2] http://www.archpaper.com/feature_articles/diller_scofidio
- [3] http://www.arcspace.com/architects/DillerScofidio/aberrant_architectures/
- [4] <http://www.artforum.com>
- [5] <http://www.artmonthly.co.uk>
- [6] <http://architettura.supereva.com/files/20040108>
- [7] http://www.berlage-institute.nl/03_postgraduate/past%20masterclasses/272-0103.html
- [8] <http://www.brigataitalia.com/issue05/03/>
- [9] <http://www.boiler.odessa.net/english/raz1/n1r1s02.htm>
- [10] <http://www.cooper.edu/architecture/faculty/faculty/scofidio.html>
- [11] http://www.classic.archined.nl/news/9802/diller_e.html
- [12] <http://www6.cnn.com/WORLD/asiapcf/9806/07/fringe/japan.lovegety/>
- [13] http://www.ctrlspace.com/main_site/precedents/diller.htm
- [14] http://www.designboom.com/eng/funclub/dillerscofidio_bio.html
- [15] <http://www.diacenter.org/dillerscofidio>
- [16] <http://www.domusweb.it>
- [17] <http://www.eyebeam.org>
- [18] <http://www.eyewithwings.net/nechvatal/rhizo01.htm>
- [19] http://www.framemag.com/articles/article_2100.htm/
- [20] <http://www.foundation.cartier.fr>
- [21] <http://www.globalpointstrategies.com>
- [22] <http://www.highlala.com/projects/socarch.html>
- [23] <http://www.hsph.harvard.edu/Organizations/healthnet/gender/docs/sjorup.html>
- [24] <http://icaboston.org/home/information/TheNewICA/DillerScofidioProfile>
- [25] <http://ilovemynts.com/NTSweb-diller.htm>
- [26] <http://www.jenshaaning.com>
- [27] <http://www.loudpapermag.com>
- [28] <http://www.metropolismag.com>
- [29] http://www.newyorkmetro.com/nymetro/arts/architecture/reviews/n_8443

- [30] <http://www.princeton.edu>
- [31] <http://www.rhizome.org>
- [32] <http://www.securitybyjulia.com>
- [33] <http://www.sfai.edu>
- [34] <http://www.stretcher.org>
- [35] <http://www.thesnowshow.net/gallery/realizations/dillerscof-roloff.php>
- [36] <http://www.whitney.org>
- [37] http://www.wired.com/wired/archive/8.02/diller_pr.html/

ÖZGEÇMİŞ

Doğum tarihi 16.09.1973

Doğum yeri İçel

Lise 1987-1991 Uluğ Bey Özel Deneme Lisesi

Lisans 1991-1999 Mimar Sinan Üniversitesi Mimarlık Fakültesi
Mimarlık Bölümü

Yüksek Lisans 1993- Yıldız Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enst.
Mim. Anabilim Dalı, Mim. Tarihi ve Kuramı Progr.

Çalıştığı kurum(lar)

1993-1996 DF Mimarlık

1998-1999 T.Ç. Mimarlık İnş. Taah. Tic. Ltd. Şti.

1999-2000 Akın Nalça Tanıtım ve Tasarım Hizm.

2003-Devam ediyor Yeditepe Üniversitesi İç Mimarlık Böl.