

Bir Simülakr Tanımı Olarak Mimari Temsilin Medyatik Hali

Mediatic Form of Architectural Representation as a Simulacra Definition

Ayşenur Hilal IAVARONE ¹

Gönderilme Tarihi: 27.06.2021 - Kabul Tarihi: 25.10.2021

Özet

Baudrillard'ın simülasyon ve simülakr tezi, gerçekliğin kendisinin değil onun kopyalarının olduğu bir düzende anlamın yitirildiğini, gerçek ve gerçek dışı arasındaki çizginin muğlaklaştırıldığını savunmaktadır. Bu görüş "Disneyland'a dönüşmüş" toplumsal düzen içinde, simülasyonları kütle iletişim araçlarının kullanımı ile ilişkilendirmektedir. Bu perspektiften yola çıkan bu makalede, yeni medya araçlarında paylaşılan mimarlık temsilleri üzerinden mimarlık bilgisinin ve imgesel anlamların simülakrlar dünyasındaki yerini tartışmayı hedeflemektedir. Çalışmada, sosyal medyada paylaşılacak üzere üretilmiş örnek temsiller arasından analogik akıl yürütme yoluyla seçilen güncel medya paylaşımlarının "gerçeklik yoksunluğu" irdelemektedir. Bu irdeleme, dijitalleşen dünyada mimari temsillerin medyatik görsellere indirgeyen bakışa eleştirel bir tutum ortaya koymaktadır. Böylelikle Baudrillard düşüncesindeki gerçeklik parametreleri üzerinde, mimarlık disiplininde içkin olan görsel temsillerin, mimarlık üretimi ile ilişkileri tartışmaya açılması hedeflenmiştir.

Anahtar Kelimeler: *Temsil, Yeni Medya, Simülasyon ve Simülakr, İmgenin Tüketimi*

Abstract

Baudrillard's simulation and simulacra thesis argue that in an order where there is not reality itself but copies of it, meaning is lost and the line between real and unreal is blurred. This view relates simulacra to the use of mass media in the social order that has become Disneyland. Based on this perspective, this article aims to discuss the place of architectural knowledge and imaginary meanings in the world of simulacra through architectural representations shared in new media. The study examines the "lack of reality" of current media posts selected through analogical reasoning among the sample representations produced to be shared on social media. This examination reveals a critical attitude towards the reduction of architectural representations to mediatic visuals in the digitalized world. Thus, on the parameters of reality in Baudrillard's thought, it is aimed to discuss the relationship between visual representations, which are inherent in the discipline of architecture, and architectural production.

Keywords: *Representation, New Media, Simulation and Simulacra, Consumption of Image*

Atıf: Iavarone, H. A. (2021). Bir Simülakr Tanımı Olarak Mimari Temsilin Medyatik Hali. *Modular Journal*, 4(2), 172-183.

¹ T.C. İstanbul Kültür Üniversitesi, Mimarlık Bölümü, aysenurhilal@gmail.com | ORCID: 0000-0001-9838-8098

1. Giriş

Mimari temsil, taşıdığı bilgi ve anlam yüküyle mimari tasarım düşüncesinin oluşması ve somutlaştırılmasında bir araç görevi görmektedir. Temsil, mimari tasarımın mekânsal, işlevsel, strüktürel, kentsel, algısal birçok gerekliliğinin ifade edebilmek amacıyla, tasarımcılar tarafından tasarım sürecinin farklı aşamalarında bir dışsallaştırma kanalı olarak kullanılır. Dolayısıyla mimarlık disiplininin bileşenlerinden biri olarak temsil, bilinen ve bilinmeyen tasarım kararlarının ifadesi niteliğindedir.

Öte yandan, mimari ürünün medya ortamındaki pozisyonu, özellikle sonuç ürünün, mimari fotoğraf gibi araçlarla insansız ve katı obje olarak sunulma biçimi sıklıkla eleştirilen mimari temsil paradokslarından biridir. Mimari ürünün temsillerinin paylaşımı, özellikle medya ortamında iki boyuta indirgenmiş, saf ve temiz kütleler ve mükemmel çizimle ifade edildiğinden, azaltılmış-indirgenmiş görüntüsü, medya-mimarlık ilişkisinde çokça tartışılmıştır. Bugün, sosyal medya çağında ise bu tartışmalar, "mimarlık ürünü ve medyada iki boyutlu temsilleri" olmanın ötesinde, mimarlık bilgisinin gerçeklikle ilişkisini yitirdiği, gerçekliğin yerini alan imgelere dönüştüğü, çok boyutlu bir "gerçeklik" ve "mimari temsil" tartışmasının konusudur.

Özellikle sosyal medya mecralarında paylaşılmak üzere üretilmiş, mimari temsil olarak tanımladığı halde mimarlık disiplinin mekânsal, strüktürel, işlevsel birçok bilgi birikiminden kendini sıyrılmış bu "görsel bombardıman", Baudrillard'ın önerdiği simülasyon evreni içinden okunabilir. Gerçek ile gerçek dışı ilişkisinin ayırımından yoksun bırakılan bu görsellerde, mimarlık bilgisi gerçekliğinden kopartılmış ve medyatik bir nesne olarak mimarlık disiplini imge düzeyine çekilmiştir. Baudrillard'ın tanımladığı gibi, derin bir gerçekliğin yoksunluğu olduğu kadar aynı zamanda gerçeklikle hiçbir ilişkisi de olmayan bu imge bombardımanı, mimarlık disiplininin nesne ile kurduğu diyalogu tekrar tartışmaya açmaktadır.

Bu metin, Baudrillard'ın önerdiği simülakr kavramını, medya ortamında paylaşılan mimari temsilleri anlamlandırmak için kullanmaktadır. Analogik akıl yürütme yoluyla seçilen güncel medya paylaşımları üzerinden, medya ortamının mimarlık disiplini, eğitimi ve özellikle nesne ile kurduğu ilişkiyi irdelenmektedir. Böylece medyada mimari temsilin kullanımı üzerine eleştirel bir tartışma oluşturulması hedeflenmektedir.

2. Kavramsal Arka Plan

Temsil, tasvir etme, yeniden sunma ve yerine geçme gibi anlamları taşıyan (Gürer & Yücel, 2005:87), benzeri ile sunmak, betimlemek gibi kavramlara işaret eden (Akın, 1986) bir ifadedir. Bu tanımlarda temsil, bir nesnenin sembolik olarak yerine geçmek anlamı taşımaktadır. Ancak temsilin varlığı her zaman nesnenin varlığına bağlı değildir. Nesnenin zihinde oluşu, temsilin varlığı için yeterlidir. Bu durum temsilin, bir çeşit dışsallaştırma görevi üstlenmesine neden olmaktadır.

Mimari temsil, mimari nesneyi, mimari tasarı ise düşüncüyü, bilgiyi somutlaştıran araçlardır. Aynı zamanda bu temsiller, birer iletişim aracı görevi görmektedir. Üç boyutlu nesneyi tarif etmek, detayları izah etmek, çok katmanlı yapıyı veya kent parçasını anlamlandırmak gibi niyetler içeren; mimarın meslektaşlarıyla, diğer disiplinlerden uzmanlarla, iş verenle, yapı ekibiyle iletişim kurmasını sağlayan iletişim kanalıdır. Bu yönüyle mimari temsil araçlarının hem tasarım stüdyosunda hem de mimarlık eğitiminin

omurgasını oluşturan mimari tasarım stüdyolarında temel iletişim aracı olarak kabul edildiği söylenebilir. Mimari tasarım esnasında deneme-yanılma yöntemiyle, mimari üretiminin ihtimallerinin değerlendirilmesi; farklı alternatiflerin denenmesi ile ideal tasarıma ulaşılması; kütleden detaya, birçok unsurun betimlenerek gözlemlenmesi gerektiğinden, temsil, tasarımın ayrılmaz bir parçası olarak hem eğitim hem de üretim sahasında kritik önemdedir.

Temsil mimarlık disiplini içinde birçok görevi üstlenmektedir. Mimarlıkta düşünmenin biçimi, mimari anlatımların dışsallaştırılma aracı, aynı zamanda anlatımın yöntemidir (Onur Işıkoğlu, 2020:216). Tasarım süreçlerinde geleneksel olarak görsel düşünce ön plandadır ve temsil, görsel düşüncenin şekillenmesinde rol oynar. Temsil araçlarının (çizim, maket, kolaj, dijital çizimler vb.) yetileri doğrultusunda temsiller tasarım düşüncesinin somutlaştırılmasında rol oynamaktadır. Temsil aracının düşüncüyü somutlaştırma kapasitesine bağlı olarak rastlantısal buluşlar, kavramsal düşünceler, kolektif üretimler de temsiller yoluyla elde edilebilir.

Mimari temsilin disiplin içindeki ayrıcalıklı konumu, özellikle temsilin kişisel anlatım gücü özelinde odaklanır. Kişisellik barındıran temsiller, kullandıkları temsil dilleri ve anlatılarıyla, tasarımcının kişisel bilgilerini barındırırlar (Asar & Dursun Çebi, 2018:119). Bir taraftan oyunsal ve performatif bir aktivite, bir taraftan çok katmanlı bireysel bir düşünce ve üretme aracı haline gelen temsil hem kavramsal hem de kişisel üretim araçları haline gelmektedir (Asar & Dursun Çebi, 2018:137).

Böylece bir düşünme, üretme, ifade etme ve iletişim aracı olmasının yanı sıra temsilin, kişiselleştirilmiş anlatıların ve çok katmanlı tasarım eyleminin bir bileşeni olduğu düşünülebilir. 20. yüzyılın ikinci yarısından itibaren mimarlık ve temsilin ilişkisine duyulan ilgi artmıştır (Gürer & Yücel, 2005:85). Bu durum hem temsilin biçimsel anlatım karakterindeki değişiklik hem de temsil araçlarının görsel kültürde artan etkisiyle ilişkilendirilebilir. Gürer ve Yücel'e göre (2005:85) bu durum, öncelikle inşa edilmiş nesne ile arasındaki bağın zayıflayarak temsilin kendi başına bir varlığa dönüşmesine sebep olurken; mimarların, temsili retorik amaçla kullanarak temsili özerk bir üretim biçimi haline getirmelerine olanak tanımaktadır. Bu bakış, mimari temsili sadece daha önce mimari üretimin içinde bir araç olmanın ötesinde, aktif bir varlık konumuna yükseltmektedir. Gürer ve Yücel'e göre (2005:85) bir çeşit "paradigma kayması" (Kuhn, 2008) olarak ifade edilen bu durum, temsilin değişen ve dönüşen etki alanını mimarlık disiplini içinde yeniden tanımlamaya çalışmaktadır.

Temsilin mimarlık nesnesinden kopuşu onun mimarlık disiplini içindeki ayrıcalıklı konumunu tartışmaya açmaktadır. Ökem (2007), "mimarlık kendi dışında hiçbir şeyi temsil etme olanağına sahip değildir. Mimarlık neyse odur." (2007: 77) derken, mimari ürünün sağlamlığı ile anlamsal "özgürlük" gibi bir ifadeyi temsil edemeyeceğini, bunun ancak bir heykel gibi temsillere has bir imgesel ifade olabileceğini savunmuştur. Öte yandan mimari ürünün, sadece yapı üretimi ile sınırlı olamadığı da düşünüldüğünde, bu tartışma mimari temsil üretimleri üzerinden yeniden açılabilir. Akın (1986) mimari tasarım sürecinde temsilin pozisyonunu, onun nesnenin yerini almasıyla tarifler. Mimari temsiller -ister iki boyutlu ister üç boyutlu olsun- imgesel olarak mimarlık bilgisini ve/veya düşüncesini ifade etme gücüne sahiptirler. Dolayısıyla mimarlık temsiline temsil ettiği bilgiden bahsedilebilir.

Gösterge-mimarlık ilişkisi bağlamında, Uğur Tanyeli (2002) göstergesi "nesneyi inşa nitelikte olmayan araçlarla betimlemek" olarak tanımlar. Umberto Eco'ya (1976) göre ise mimari gösterge, kendi başına bir anlam iletebilmektedir. Mimari göstergenin nesneden bağımsız anlam ve betimleme özelliği onu mimari temsilin taşımakla sorumlu olduğu mimarlık bilgisinden ayırır. Genel itibariyle temsilin mimarlığın bir çeşit aracı olduğu düşüncesinden hareketle, mimarlık disiplinine ilişkin bilgi ve düşüncüyü göstermesi beklendiği rahatlıkla söylenebilir.

3. Baudrillard Düşüncesinde Simülakrlar ve Simülasyon Kuramı

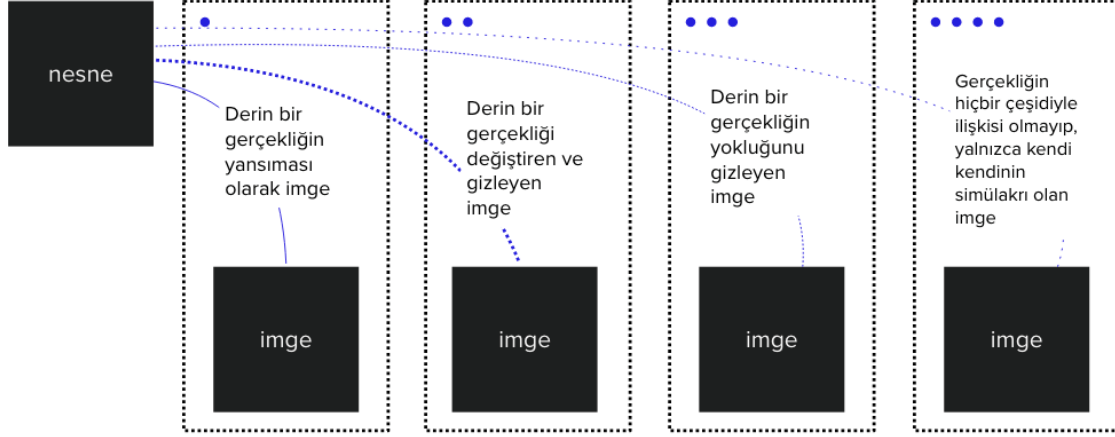
Baudrillard'ın 1972'den beri üzerinde çalıştığı simülasyon teorisi, gerçeklik ve gerçek dışılık üzerine bazı temel kavramları içerir. Gerçekliğin, modeller aracılığı ile tüketilmesine "hipergerçeklik" yani simülasyon diyen Baudrillard, post-modern toplumda hipergerçekliğin, gerçekliğin yerini aldığını ifade etmektedir. Gerçekliğin simüle edilmiş modelleri, gerçekliğin bizzat kendisiyle ilgisini kopartma eğilimdedirler. Bu ifadede dikkat edilmesi gereken nokta, bahsedilenin bir taklit ya da parodi değil; yerine konulma, yerine yerleştirilme eylemleriyle oluşturulmuş bir çeşit "caydırma yöntemidir". Dolayısıyla olmayan bir şeye "-mış gibi yapmak" değil; doğrudan gerçekle ilişkisini kopartmak anlamına gelir. Baudrillard gerçekliğin yerine "-mış gibi"nin konulmasıyla oluşan bu yeni duruma "işlem krizi" adını vermektedir.

İşlem krizinde simülasyon, "gerçek ile düş", "gerçek ile sahte" arasındaki farkı yok etmeye çalışmakta; aralarındaki temel ayrımlardan da yoksun bırakmaktadır. Buna göre imge, temsil veya kopya bir şekilde gerçekliğin yerine geçmekte; böylece nesnenin ötesine geçerek algılanma biçimini de değiştirmektedir. Baudrillard bu durumu, "Kutsal Gönderenden Yoksun İmgeler" ismini verdiği bölümünde şu çarpıcı sözlerle özetler: "Tanrı bile simüle edildikten, Tanrı'ya olan inanç, göstergelerine indirgendikten sonra varın gerisini siz düşünün" (ss. 19).

Baudrillard'a göre, "gerçeklik", toplumun uzun çabalar sonucu yaratmış olduğu bir "şeydir"; bu haliyle kütle ve simülasyon düzeyinde yeniden üretilebilir. Ancak post-modern toplumda, gerçeklik artık bir çeşit kurgu halini almıştır. Bu kurguda neyin gerçek, neyin gerçek dışı olduğunu söylemek imkânsız hale gelmiştir. Bu sebeple, post-modern toplumlarda gerçek ile gerçek dışının yeniden tanımlanması kaçınılmaz bir hal alır. Bu toplum biçiminin ve yeni gerçekliğin bir kanıtı olarak Baudrillard, simülakr düzeniyle özdeşleşmiş meşhur örneği Disneyland'ı ve onun çağrıştırdıklarından söz eder. Bu bakış açısına göre Disneyland, "Amerika'nın sahip olduğu tüm değerlerin minyatürleştirildiği" (ss. 28), "Amerika'nın hipergerçeklik ve simülasyon evrenine ait oluşunu gizlemeye yarayan" (ss. 29) bir dünyanın tasviridir. Bu örnek, özellikle artık gerçek ve düşselliğin ortadan kalktığını ve ikisinin iç içe geçerek, sahte olanla gerçek olanın ayrımının yapılmasının imkânsız hale gelmesini ifade eder. "Gerçeğin yerini alan simülakrlar" düşüncesinin temelinde bu ayrımsızlık yatmaktadır.

Baudrillard, imgeye özgü çeşitli aşamalardan bahseder: (I) Derin bir gerçekliğin yansımaları olarak imge, (II) Derin bir gerçekliği değiştiren ve gizleyen imge, (III) Derin bir gerçekliğin yokluğunu gizleyen imge, (IV) Gerçekliğin hiçbir çeşidiyle ilişkisi olmayıp, yalnızca kendi kendinin simülakrı olan imge (ss.20) (Şekil 1). Bu dörtlü simülakr düzeni içerisinde bir ya da birden fazla düzenin iç içe geçtiği yapılardan da söz

etmek mümkündür. Örneğin, Disneyland, bütün simülakr düzenlerinin iç içe geçtiği kusursuz bir model olarak görülebilir.



Şekil 1. Baudrillard'ın önerdiği imgeye özgü aşamalar (Baudrillard'ın düşüncesi üzerine yazar tarafından üretilmiştir.)

Dijital çağda simülakr evreni çok daha somut biçimde anlaşılabilir. Bu durum, gerçeklik sorununun, dijital medya ile dönüşümüyle yakından ilgilidir. Medyanın bilgiyi sayısız kez üretmesi, paylaşılması, bireyler tarafından gerçekliğin sonsuz kez yeniden üretilmesi; yapay bilginin (ya da gerçek dışının) dolaşıma sokulmasına olanak verdiği için, gerçeğin manipülasyonundan söz edilebilir. Medya faaliyetlerinde bireylerin artan hareketliliği, gerçekliğin hipergerçeklik pozisyonuna daha hızlı geçmesine sebep olurken, simülakr düzenini de meşrulaştırmaktadır. Bu kapsamda medya ve gerçek ilişkisi, özellikle dijital teknolojilerin yaygınlaşmasının ardından yeni bir boyut kazanarak, medyanın gerçeklik ilkesini yitiren toplumsal düzeni sanal topluma çevirdiği değerlendirilmeleri başlanmıştır (Adanır, 2016:53).

Baudrillard düşüncesi perspektifinden yeni medyanın, geleneksel anlamıyla medya olmadığı, çünkü görevinin gereği olan gerçeği üretmediği; dolayısıyla bu kopuşun farklı bir sistemi, simülakrı oluşturduğu düşünülebilir (Metin & Karakaya, 2017: 117). Bu kopuş bilinçli olarak gerçeklik fikrinden ayrılmayı önermiştir. Dolayısıyla yeni medya mecralarının bir çeşit simülakr evreni oluşturduğu düşünülebilir.

4. Medyatik Mimari Temsillerin Simülakr Evreni

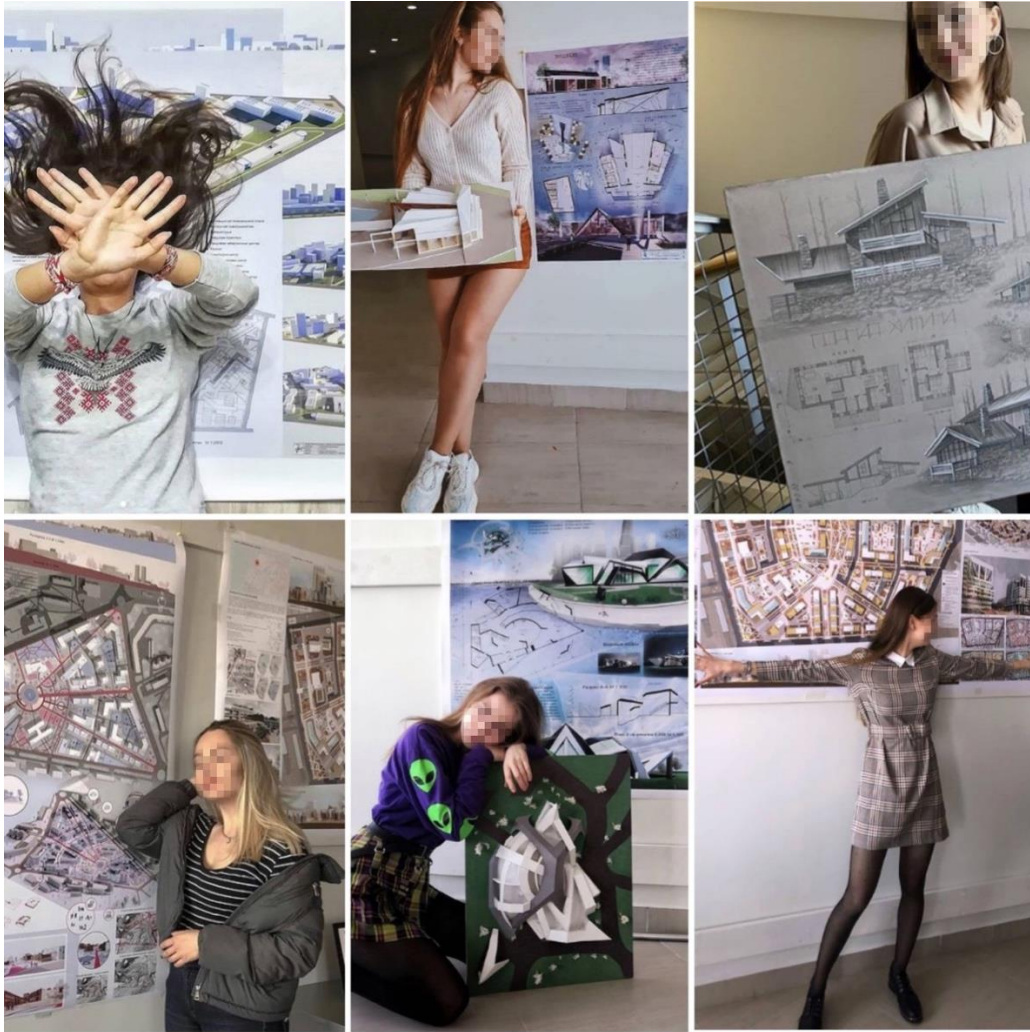
Dijitalleşen dünyanın yan ürünü olarak "dijital imge", gerçeklik ve gerçekliğin temsili tartışmasına eklenen güncel bir katman olarak görülebilir. Bilgisayar teknolojilerinin simülasyon yeteneği ile oluşturulan görüntüsü, sanal dünyaya aittir. Bu ortamda oluşturulan imgelerin öncelikli sorunu temsil ve materyali arasındaki (gerçeklikle) bağ koparılmış olmasından kaynaklı sorundur (Bayraktar, 2011:43).

Günümüzün medya ortamını Baudrillard bakışından değerlendirmek mümkündür. İletişim araçlarından bahsederken Baudrillard, medya çağından bolca yeni anlamın, değer ve hakikatin üretildiğine işaret eder. Dijitalleşmiş medya kanallarının imge akışı sürekli; kaynağı ve gönderinin orijinalliği tespit etmek neredeyse olanaksızdır.

Dolayısıyla imgenin temsil ettiği gerçeklikle ilişkisi oldukça zayıftır. Sayısız kez çoğaltılan, referanssız imge, Baudrillard'ın simülakr evrenine aittir.

Bu bakış açısından yola çıkarak, mimari temsilin tartışmalı pozisyonu (bknz. "Bir paradoks olarak mimari temsil", Gürer & Yücel, 2005) bu kez dijital medya kanallarından sosyal medya üzerinden açılabilir. Baudrillard'ın tanımladığı imgeye özgü çeşitli aşamalar ve önerdiği dörtlü simülakr düzeni, medyatik mimarlık temsillerini anlamlandırmak için kullanılabilir.

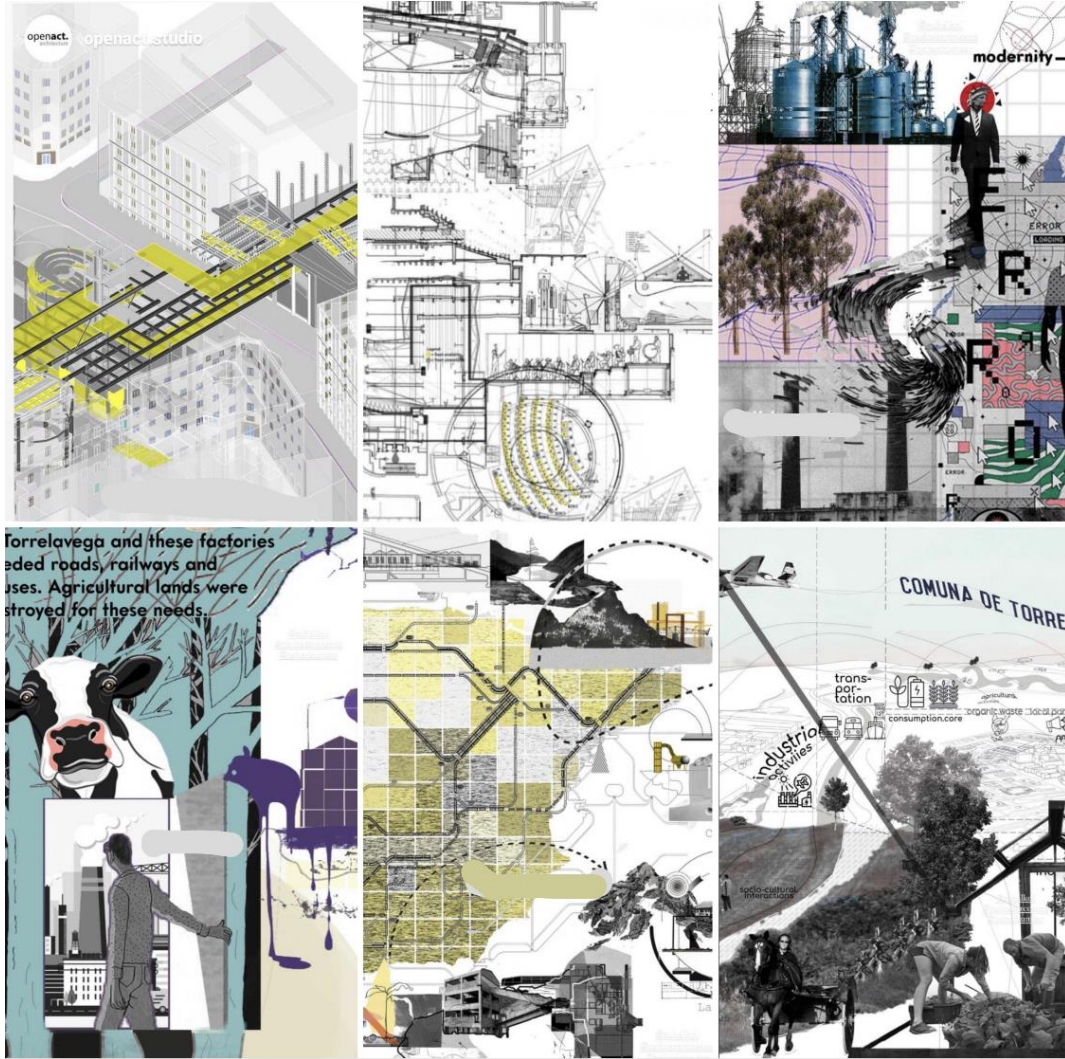
"Derin bir gerçekliğin yokluğunu gizleyen imge" tanımlamasına, mimari temsillerin birer arka plan ya da fotoğraf kompozisyonuna dönüştüğü Instagram paylaşımları örnek verilebilir. Bir Instagram profili sayfasının, "En iyi mimari proje öğrenci yarışması" sloganıyla organize ettiği yarışma için yapılan paylaşımlar, tam da Baudrillard'ın tanımladığı simülakr evrenine işaret etmektedir. Baudrillard'ın "İmge, bir görüntünün yerini *almaya* yani bir büyüleme aracı olmaya çalışmaktadır." (ss. 20) ifadesindeki "büyüleme aracı", bu örneklerde kullanılan mimari temsillerdir (Şekil 2).



Şekil 2. Artandarq Instagram sayfasının paylaştığı "En İyi Mimari Proje Öğrenci Yarışması"na ait görselleri (Kaynak: Url-1).

Örneklerde, mimari temsillerin en başarılı öğrenci projesinin seçilebilmesi için, projeyi anlatan sunum paftaları ve maketlerden oluşması beklenirken, bu anlatım araçlarının sadece sosyal medya için fotoğraf çekiminin birer dekoru olarak kullanıldığı görülmektedir. Bu örnekler, dijitalleşen dünyanın simülasyon evreni olarak anıldığı (Bayraktar, 2011:63); geç kapitalist dünyada (çağdaş literatürde simülasyon dünyasında) simülakrların sürekli ve herkes tarafından üretildiği (Jameson, 1990:17) gibi çağdaş yaklaşımları desteklemektedir. Örneğin, Jameson'a göre, simülakrın kitlesel üretimi, referans olan nesnenin tamamen yitirilmesine; dolayısıyla gerçekliğini yitirmiş bir dünyaya işaret eder (1990:17). Geç kapitalist dünyanın en önemli araçlarının kitlesel medya olduğu göz önüne alındığında, Jameson'ın sosyal medyaya işaret ettiği düşünülebilir. İmgelerin gerçeklikle ilişkisini yitirmek suretiyle üretildiği ve paylaşıldığı bu evrende nesne, fotoğraf-temsil sorunundaki ilişkinin ötesinde, anlamını ya da değerini kaybetmiş değil; doğrudan fetişleştirilmiş temsillere dönüşmüştür. Bu örneklerde de mimari temsiller, mimari projenin başarısını gösterme işlevindense, sosyal medya kullanıcılarını -Baudrillard'ın deyimi ile- "büyüleme aracı" olarak kullanılmaktadır. Sosyal medya sayfası ise bu temsil fetişleştirilişini meşrulaştıran ortam olarak, Jameson'ın işaret ettiği "referansını yitirmiş" dünya tanımına uymaktadır.

Son olarak, "Gerçekliğin hiçbir çeşidiyle ilişkisi olmayıp, yalnızca kendi kendinin simülakrı olan imge" evrenine, yeni medya paylaşımları için üretilmiş "mimari" temsilleri dahil etmek yerinde olacaktır. Baudrillard, bu durumu şöyle tanımlamaktadır: "İmge artık bir görüntü değil, simülasyon düzenine ait bir şeydir" (ss. 20). Instagram uygulamasının "hikâye" özelliğinde paylaşılan, renkli, ilgi çekici, etkileyici ancak bir o kadar da mimarlıktan uzak olan kolajlar, bu bağlamda Baudrillard'ın tarif ettiği "simülasyon düzenine ait şeylere" örnek gösterilebilir (Şekil 3).



Şekil 3. Openart.studio Instagram sayfasının "hikaye"de paylaştığı öğrenci projesi temsilleri, (Kaynak: Url-2)

Seçilen örnekler (Şekil 3), imajları oluşturan renkler, dokular ve görseller dikkat çekici ve etkileyicidir; ancak doğrudan bilgi taşımadıkları gibi birçok mimari anlam katmanlarını da bozuma uğratmaktadır. Örneğin kolaja yerleştirilmiş plan, kesit gibi teknik resim çizimleri, mimari temsildeki amaçlarından kopartılarak, soyut bir kolajın parçasına dönüştürülmüştür. Öte yandan, mimari temsilde bir bilgi katmanı olması beklenen çizimin, kolay tekniğiyle "medyatik bir imaj"a dönüştürülerek kolajın görsel bütünlüğünde kullanılan bir bileşene indirilmiş olması, temsillerin simülakr olarak değerlendirilmesi için yeterli değildir. Doğası gereği soyut bir anlatım tekniği olan kolajın, teknik çizim, fotoğraf gibi doğrudan nesneye yönelik temsillerden ziyade, öznel, yaratıcı, spekülatif yönleriyle tasarım düşüncesini destekleyen nitelikte bir temsil biçimi olduğu göz ardı edilmemelidir.

Kolajın mimari temsil biçimleri içerisindeki özgün konumuna rağmen, medya evreninde üretilen ve tüketilen kolajın pozisyonu güncel literatür içinde tartışılmaktadır. Carpo'nun (2018) görüşünde, kolaj tekniğiyle üretilen mimari temsillerin, özellikle dijitalleşme

devrinde (post-modern döneme ait) kullanım biçimlerinde görülen "romatiklik" endişe verici noktaya ulaşmıştır. Post-dijital mimarlar tarafından kolaj tekniğinin bir çeşit dönüşüme sokulması, Adobe Photoshop programı üzerinden bu kolajların "teknik absürtlüklere" dönüşmesi, Carpo'ya göre bir çeşit hatadır (Bal & Avanoğlu, 2019). Geleneksel kolaj ile bu "absürt kolajlar" ifadeler aynı isimle anılmamalı; Kolaj-2.0 (Burada Carpo, Web 2.0'a gönderme yapmaktadır) ismi ile anılmalıdır. Bu görüş, kolajın temsil yeterliliğine değil, dijitalleşen dünyada tasarım düşüncesinden kopuk biçimde üretilmesi ve dijital platformlarda tüketilmesine karşı bir eleştiridir.

Carpo'nun eleştirisinden yola çıkarak bu örneklerin, geleneksel kolajın mimari temsil dünyası içindeki ayrıcalıklı konumunu işgal ederek, mimari temsil biçimleri arasında Baudrillard'ın sözünü ettiği işlev krizini yarattığı düşünülebilir. Bununla beraber, metinde ele alınan bağlamda bu örneklerde dikkat çeken asıl nokta, medyadaki kullanım biçimi itibarıyla bu kolajların öznel temsiller olmaktan çıkarak, saniyeler içinde görülen, görselliğiyle medya ortamında dikkat çeken, bağlamı ve tartışmasından kopartılan, hatta içinde barındırdığı mimari temsilleri yutan bir simülakr evreni ait olmasıdır. Mimari tasarım sürecinin gerektirdiği soyut düşünceyi barındırması beklenen kolajın, paylaşıldığı ortamın ekran boyutuna uygun olarak kesilerek sadece birkaç saniye süre yayın akışında kalan medyatik görüntüye dönüştürülmesi, onları "gerçekliğin hiçbir çeşidiyle ilişkisi olmayıp, yalnızca kendi kendinin simülakrı olan imge" haline getirdiği söylenebilir. Bu üretimlerin, hangi tasarım sorusuna hangi bağlam içinden nasıl bir düşünce ürettiğini tartışmak böylece olanaksız hale gelir. Böylece tasarım düşüncesinin soyut bir anlatım biçimi olan kolaj, anlık-kimliksiz-fetiş bir imgeye indirgenmiş olur.

"Dijital teknoloji 'normal' fotoğrafı yıkamaz, çünkü normal fotoğraf hiç var olmamıştır" sözü ile Lev Manovich'in "The Paradoxes of Digital Photography" makalesinde sözünü ettiği gibi, temsil sorunu dijital temsil sorunundan daha kapsamlı çıkmazdır. Dolayısıyla, imge ve nesne arasında kurduğu ilişkinin temsil sorunu, dijital dünyanın yarattığı temsil sorunundan çok sorunlu görülebilir. Mimari temsil açısından bu durum, mimarlık nesnesinin insansız, ölçeksiz, temiz mimari fotoğraflarıyla ve çizimleriyle temsil edilmesine benzetilebilir. Burada yaşanan temsil krizi, dijital platformlarda üretilen mimarlık imgesinin gerçeklikten kopuşundan çok da farklı görünmeyebilir.

Öte yandan, fotoğrafın gerçekliği yansıttığına duyulan inançta (Bayraktar, 2011) analog fotoğrafın gerçeklikle hala ilişki içinde olduğunu savunmaktadır. Benzer şekilde mimari fotoğrafın temsil ettiği mimari nesne var olduğu, dolayısıyla gerçekliğe ait bir "iz" taşıdığı söylenebilir. Bu görüş, mimari imgenin dijitalleşmesinin gerçeklikle kurduğu ilişkinin bozuma uğratıldığı savını destekler. Fotoğrafın gerçeği manipüle edebiliyor olması için bir gerçekliğe ihtiyaç duyduğu düşünüldüğünde, dijital temsillerin bu gerçekliğe ihtiyaç duymadan üretilebilir olduğu daha net görülmektedir.

Sosyal medyada gerçeklik kodlarla temsil edildiğinden doğal olarak simülasyondur. Bununla beraber, sosyal medyada sunulan yerlerin, kişilerin, kuruluşların ve imajların kusurdan yoksun oluşu, Baudrillard düşüncesindeki hipergerçekliğin kusurlardan yoksun olmasıyla da örtüşür. Kodlara üretilen ve kusursuzluk evreninin paylaşılan bu mimari temsillerin de kusur yoksunluğu, onları hipergerçeklik evrenine ait kılar. Bu nedenle imajlar, temsillerin doğası gereği araçsal tavrının yarattığı rastlantısallıklardan, üretken hatalardan, manipülatör tavrından ve çok katmanlı düşüncesinin izlerinden arınmış, saf

kusursuz görsellerdir. Yeni medyanın kusursuzluğu fetişleştirmesi, mimari temsilin doğasına aykırı yapay bir kusur yoksunluğu ile simülaklaşmasında rol oynamaktadır.

Medya çağının sunduğu temsil imkanları ve onların paylaşım ortamlarında olumlanması, hipergerçekliğin toplumsal kabul görüşü ile doğrudan ilişkilidir. Baudrillard'ın yazınından bu durum "yürümeyi unutanlar için jogging'in keşfedilmesi" (2011:30) gibidir. Mimari temsilin taşıdığı anlam ve mimarlık bilgisinin unutulması, renkli görsellerde "yeniden keşfedildiği" bir hipergerçeklik dünyası sunmaktadır. Mimarlık bilgisinin oluşundan beri kullanılan temsil yöntemleri ve bu temsillerin taşıdığı teknik bilgi adeta unutulmuş, teknolojinin sunduğu tasarım imkanlarında ve medyatik mimarlık ortamında "yeniden" keşfedilmesi, Baudrillard düşüncesindeki "(...) kısaca her alanda her şeye eski işlevi yeniden kazandırılmaya çalışılmaktadır" (2011:30). Dahası bu temsiller "işlevin" kendisi de yok olmaktadır. Örneğin teknik resim kurallarıyla çizilerek plan ve kesite dair "mimarlık bilgisi" sunması beklenen çizimler, plan ve kesitlerin gelişi güzel yerleştirilmesiyle elde edilmiş birer görsel imge olarak gerçekliğini (teknik bilgiyi) yitirmiş birer görsel kolaj sunmaktadır.

5. Sonuç ve Tartışma

Medyada dolaşıma sokulmak üzere üretildiği izlenimi uyandıran bu temsiller, Baudrillard'ın "işlem krizi" tezi ile anlaşılabilir. Sarup'un (2017) ifadesi ile "yaşamımızın hemen her ânında rengârenk imgelerle süslü son derece ağır bir enformasyon bombardımanı altındayız" (ss. 232). Bu renkli imgelerle süslü enformasyon bombardımanı, imgenin gerçekliğin yerini aldığı yeni sanal bir gerçeklik sunmaktadır. Öte yandan bu sanal ortamın gerçekliği, mimarlık gibi dijitalleşmeye yatkın disiplinlerde "gerçek" olan bilgi ve üretimin yerini almaya daha müsait bir ortam ortaya koyduğu da söylenebilir. Medyatik mimarlık, disiplinin üretimini, imgenin tekeline bırakmış; böylece, hipergerçeklik içinde tüketim nesnesine dönüştürülmüş görünmektedir. Öte yandan medyatik olumlama (beğeni kültürü), disiplinin bilgi ve anlamından soyutlanmış görsellerin üretim ve tüketim ilişkisini normalleştirmektedir.

Simülakların sadece dijitalleşen mimari temsiller ve bu temsillerin sosyal medya platformları üzerinden tüketilmesiyle ilişkili olduğu düşünülmemelidir. Dijitalleşen mimarlık medyası, temsilin sonsuz kopyalanması; sonsuz kere yeniden üretilmesi; renk, açı ve filtreler yardımıyla gerçekte olmayan bir evrene ait hale getirilmesi; bağlamsız ya da farklı bağlamda gösterilmesi; gerçek ile render ayırımının yapılmasının imkansızlaşması; orijinal mimari fikirlerin veya çözümlerin ayırt edilemez oluşu gibi birçok konuyu gündeme getirmektedir. Bu metin kapsamında ise, mimarlık disiplinine ait olduğu iddia edilen temsillerin, sosyal medyanın görsel tüketim kültürüne ait olduğu, aslında mimarlık disiplininin ihtiyaç duyduğu teknik bilgi ve kültürel anlamlarda, kısaca mimarlık gerçekliğinden kopmuş olduğu eleştirel perspektiften incelenmiştir.

Konu edinilen mimari temsilin dijital tüketimi, dijital kanalların sunduğu hipergerçeklik ile ilişkilendirilebileceğinden Baudrillard düşüncesindeki simülakr kavramı ile yorumlanmıştır; ancak yeni görme biçimleri çerçevesinde bu durum dolaşıma sokulan temsilin yarattığı kendi gerçekliği içinden de okunabilir. Örneğin, Deleuze'un (1990:262) Baudrillard düşüncesindeki simülakrlar evrenini olumsuz bir yıkım değil; özünde kendi simülasyonu için bir üretim olarak gördüğü düşünüldüğünde (Bayraktar, 2011), bu durumun kendi eleştirisini ürettiği de söylenebilir. Deleuze'un bu durumu olumlama,

üretilen bu temsillerin Carpo'nun (2019) belirttiği gibi "romantik kolajlar" olma ötesine geçemediği gerçeğini değiştirmemektedir. Bu bağlamda, sosyal medyada tüketilen/dolaşıma sokulan bu temsillerin mimarlık gerçekliği ile ilişkisinin, Baudrillard'ın hipergerçeklik kuramı üzerinden anılması olağandır.

Yazarın Katkı Oranı

Sıra	Adı soyadı	ORCID	Yazıya katkısı*
1	Ayşenur Hilal IAVARONE	0000-0001-9838-8098	1, 2, 3, 4, 5
*Katkı bölümüne ilgili açıklamanın karşılığına gelen rakamlar yazılmıştır.			
1. Çalışmanın tasarlanması 2. Verilerin toplanması 3. Verilerin analizi ve yorumu 4. Yazının yazılması 5. Kritik revizyon			

Destek ve Teşekkür

Bu araştırma, İstanbul Teknik Üniversitesi'nde Prof. Dr. Çiğdem Kaya tarafından yürütülen Görsel Kültür isimli doktora dersi için üretilen dönem çalışmasından hareketle yapılmıştır.

Kaynaklar

- Adanır, O. (2016). Baudrillard; İstanbul: Say Yayıncılık.
- Akın, Ö. (1986), Psychology of Architectural Design, London: Pion Ltd.
- Asar, H. & Dursun Çebi, P. (2018)."Mimari Temsilde Kişisel Anlatılar: Karışık Yapılı Temsiller Ve Dillendirdikleri", Uluslararası Hakemli Tasarım Ve Mimarlık Dergisi, Sayı: 14, ss. 118-143.
- Bal, B. ve Avanoğlu, B. (2019). Mario Carpo ile Söyleşinin Ardından: İkinci Dijital Çağda Mimarın Eğitimi. Mimarlık Dergisi, Yıl: 56, Sayı: 405, ss.20-25.
- Baudrillard, J. (2011). Simülakrlar ve Simülasyon: Çev: Oğuz Adanır, Doğu Batı Yayınları: İstanbul.
- Bayraktar, K. O. (2011). Dijital İmge ve Temsil. Marmara Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, Resim Anasanat Dalı, Yayımlanmamış Y.Lisans Tezi.
- Carpo, M. (2018). "Post-Digital "Quitters": Why the Shift Toward Collage Is Worrying", Metropolis Magazine, <https://www.metropolismag.com/architecture/post-digital-collage/>, Erişim tarihi: 12.04.2021.

Deleuze, G. (1990). Logic of Sense, (Çev. Stivale, C. & Lester, M.), Columbia University Press, New York.

Eco, U. (1976), A Theory of Semiotics. U.S.A: Ind. Uni. Press.

Fredric Jameson, Signatures of the Visible, New York: Routledge, 1990, s.17.

Gürer, T. K. ve Yücel, A. (2005). Bir Paradigma Olarak Mimari Temsilin İncelenmesi. İTÜ Dergisi/A Mimarlık, Planlama, Tasarım, Cilt 4, Sayı 1, ss. 84-96.

Kuhn, T. S. (2008). Bilimsel devrimlerin yapısı. (Çev: Kuyaş N.) İstanbul: Kırmızı Yayınları.

Lev Manovich, “The Paradoxes of Digital Photography”, http://manovich.net/TEXT/digital_photo.html, Erişim tarihi:

Metin, O. ve Karakaya, Ş. (2017). "Jean Baudrillard Perspektifinden Sosyal Medya Analizi Denemesi", Afyon Kocatepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi / Cilt: 19, Sayı: 2, ss. 109-121.

Onur Işıkoğlu, B. (2020). "Gösterge-Mimarlık İlişkisi Bağlamında “İkonik” ve “Kitsch” Kavramlarını Yeniden Düşünmek". Online Journal of Art and Design volume 8, issue 4, ss.216-226.

Ökem, H. S. (2007). "Yükseklik Korkusu", Mimar-ist, sa.24, ss.73-77.

Sarup, M. (2017). Post-yapısalcılık ve Postmodernizm. Pharmakon Kitap: İstanbul.

Tanyeli, U. (2002), Mimarlıkta Temsiliyet, Arredamento Mimarlık Tasarım Kültürü Dergisi.

İnternet Kaynakları

URL-1: <https://www.instagram.com/artandarq/> (Erişim tarihi: 10.05.2021).

URL-2: <https://www.instagram.com/openact.studio/> (Erişim tarihi: 10.04.2021).