



International Journal of Social Sciences

ISSN:2587-2591

DOI Number:<http://dx.doi.org/10.30830/tobider.sayi.18.9>

Volume 8/2

2024 p. 141-156

KOLEKTİF BELLEĞİN DİJİTAL ORTAMA AKTARILMASI SÜRECİNE BİR YAKLAŞIM

AN APPROACH TO THE PROCESS OF TRANSFERRING COLLECTIVE MEMORY TO DIGITAL MEDIA

Elif ATICI TEKTAŞ*

ÖZ

İnsanlar kentsel yaşama geçtiklerinden itibaren yaşamlarını toplum içerisinde sürdürmektedirler. Toplum içerisinde insanların bir arada paylaşımında bulunmalarına imkân veren yerler ise kentsel mekânlardır. İnsanla değiştiği sürece kendisini ve çevresini de değiştirecektir. Bu sebeple kentsel mekânın da değişmesi kaçınılmaz olmaktadır. Kente ait mekânlar zaman içerisinde değişerek ve dönüşerek varlıklarını, bireysel bellek ya da kolektif bellek sayesinde sürdürebilmektedir. Bellek kaydetmek, saklamak ve yeniden ortaya çıkarmakla ilgilidir. Bireysel bellek kişinin tek başına edindiği deneyimler sonucu kazanımlarıdır. Kolektif bellek ise toplumun ortak paylaşımları sonucu oluşmaktadır. Bu sebeple kentsel mekân ve kolektif bellek arasında dönüşümlü bir ilişki bulunmaktadır. Kent insanlar birlikte var olduğu için kentin de bir belleği bulunmaktadır. Kent belleğini temsil eden mekânlar, kentlinin kendisini kente ait hissetmesi açısından önemlidir. Bu sebeple bu mekânların korunması kent ve kentsel bellek için önem arz etmektedir. Ancak zaman içerisinde meydana gelen doğal afet ve insan etkileri sebebiyle bu yapıların fiziksel olarak varlığını sürdürmesi imkânsız olmaktadır. Bu sebeple kentlerin geçmiş verilerinin geleceğe aktarılmasında ve korunmasında dijital teknolojiler önem kazanmaktadır. Dijital teknolojiler çağın getirdiği yenilikler sayesinde hızlı bir değişim ve gelişim içerisinde. Bu sebeple, yapılan çalışma kapsamında geçmiş dönemin dijital teknolojilerle yeniden inşa edilebilmesi için bir yöntem geliştirilmiştir. Geliştirilen yöntem birçok kent için uygulanabilir ve dönüştürülebilir biçimdedir. Yapılan bu çalışma doktora tez çalışmasından üretilmiştir.

Anahtar Kelimeler: Bellek, Kentsel Bellek, Kolektif Bellek, Kentsel Mekân, Dijital Teknoloji.

* Araştırma Görevlisi, Eskişehir Osmangazi Üniversitesi, Mimarlık Bölümü, E-mail: elifatici.026@gmail.com, ORCID: 0000-0001-7163-2660, Eskişehir, Türkiye.

ABSTRACT

Since people move to urban life, they continue their lives in society. Urban spaces are places that allow people to share together in society. As long as it changes with people, it will also change itself and its environment. For this reason, it is inevitable that the urban space will change. Urban spaces change and transform over time and maintain their existence thanks to individual memory or collective memory. Memory is about recording, storing and retrieving. Individual memory is a person's acquisitions as a result of experiences he/she acquires alone. Collective memory is formed as a result of the common shares of the society. For this reason, there is a transformational relationship between urban space and collective memory. Since city people exist together, the city also has a memory. Places that represent the city memory are important for the citizens to feel like they belong to the city. For this reason, the protection of these places is important for the city and urban memory. However, due to natural disasters and human impacts that occur over time, it is impossible for these structures to continue their physical existence. For this reason, digital technologies are gaining importance in transferring and preserving the historical data of cities to the future. Digital technologies are in rapid change and development thanks to the innovations brought by the age. For this reason, within the scope of the study, a method has been developed to reconstruct the past period with digital technologies. The developed method is applicable and transformable for many cities. This study was produced from a doctoral thesis.

Keywords: *Memory, Urban Memory, Collective Memory, Urban Space, Digital Technology.*

Giriş

İnsanlık var olduğu günden beri koruma duygusunu da beraberinde getirmiştir. Kendisini ve çevresini şekillendiren insan çeşitli sebeplerle geleceğe yönelik izler bırakmak istemişlerdir. Toplumlarda kendilerine ait değerleri farklı sebeplerle sürdürmeye ve korumaya devam etmiştir (Levent, 2023).

Kente ait değerleri koruyabilmek için önce kendi belleğimizde devamında ise kentin belleğinde korunması gerekmektedir. Kentsel mekânlar insanların ortak paylaşımlarda bulunmasına fırsat tanıyan kentsel bellek mekânlarıdır. Bellek mekânları kent içerisinde varlığını sürdürerek hem toplum hem de gelecek kuşaklar için kent belleğinin aktarılması yönünde somut birer örnek niteliği taşımaktadır. Bu sebeple bellek mekânları taşıyan kentsel mekânların korunması hem kent hem de kentli için önemlidir.

Özellikle tarihi değeri olan yapılar, bir kentin tarihinin, kültürünün, belleğinin ve sosyal yaşamının önemli bir göstergesidir. Bu sebeple kent belleğine ait yapıların korunması ve sürdürülebilir olması kültürel miras değerlerinin geleceğe aktarılması açısından önemlidir.

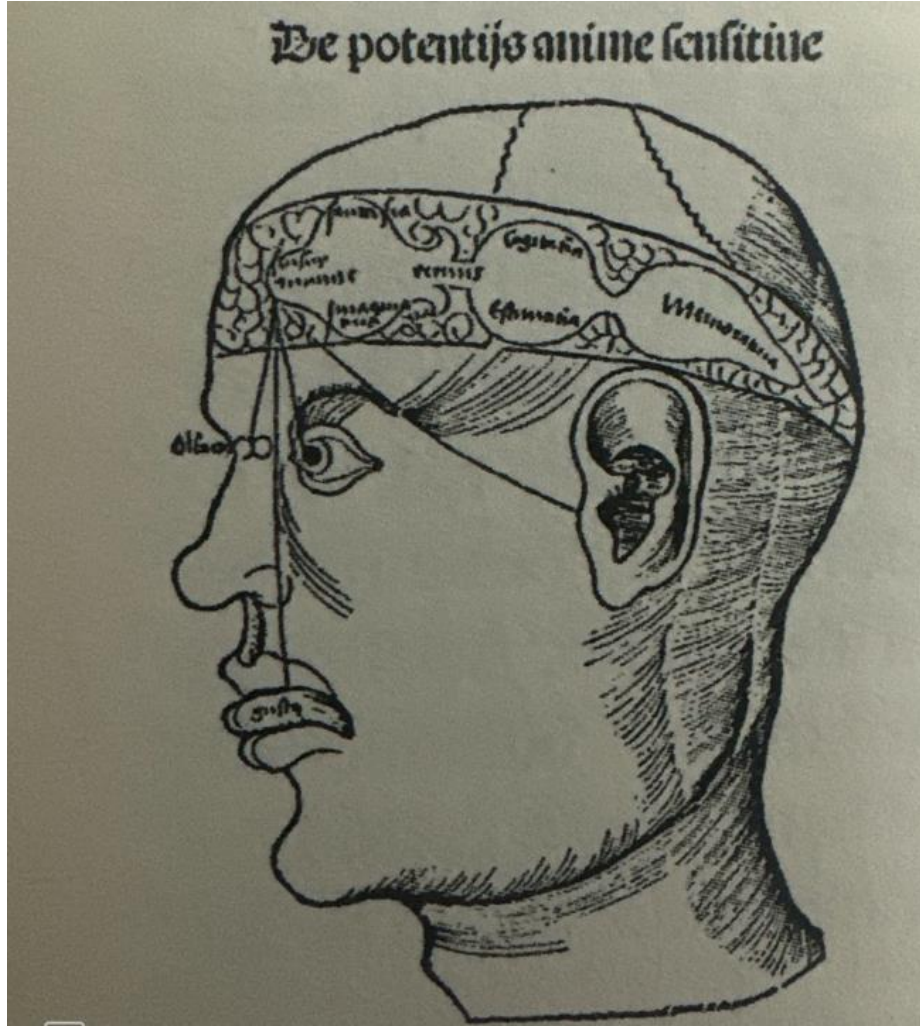
İnsanlar ve toplumlar için önemli bir gelişme olan sanayi devrimi 18. Yüzyılda ortaya çıkan ve günümüzde de devam eden bir süreçtir. Teknolojinin hızla gelişmesiyle birlikte

sanayi alanında gerçekleşen yenilikler de hız kazanmıştır. Günümüzde devam eden sanayi devrimi dördüncü dönem olup Endüstri 4.0 olarak ifade edilmektedir. (Tonta & Doğan, 2016). Bu dönemde, bilgi iletişim teknolojileri, sanal gerçeklik, artırılmış gerçeklik, bulut medya gibi kavramlar karşımıza çıkmaktadır.

Son dönemlerde teknolojinin hızlı bir şekilde değişmesi ve gelişmesi birçok alanı etkilemiştir. Kentlerde teknolojinin etkilerinden geri kalmamıştır. Kent ve kente ait değerlerden bu değişimle birlikte dönüşmektedir. Kente ait toplumun ortak paylaşımları sonucunda oluşan kentsel bellek öğeleri de bu değişimin etkisi altındadır. Kent ve kentsel bellek için önem arz eden bellek mekânlarının bazıları zaman içerisinde varlığını korurken bazıları da tamamen yok olmaktadır. Kentlinin, kente kendisini ait hissetmesi ve tanıdık yapıları görmesi önemlidir. Bu sebeple bu yapıların korunması gerekmektedir. Ancak fiziksel yapıları değişen ya da kaybolan bellek mekânlarının dijital ortamda korunması mümkündür. Bu sebeple dijital teknolojiler bu bağlamda önem kazanmaktadır.

Bellek

Bellek, Latince memoria sözcüğünden gelmektedir. İngilizcedeki memorial sözcüğü ise yazılı kayıt ve bellek anlamlarına gelmektedir. Orta Çağ'da bellek kavramı dini kitaplarda var olan çizimlere kendisini göstermektedir (Drassisma, 2007). Bu çizimlere bir örnek Şekil 1.'de gösterilmektedir.



Şekil 1 Orta Çağ'a ait belleği ifade eden bir çizim (Drassisma, 2007, s. 50)

Döneme ait manastırın baş rahibi olan Gregor Reisch'in, Margarita Philosophia adlı kitabındaki bu çizimde beyin üç parçaya ayrılmıştır. Arka kısımda bulunan bölüm bellek ile ilişkilendirilmektedir. Bilim Çağında ise Hermann Ebbinghaus belleği izlerin kaydı olarak tariflemektedir. Tekrara dayalı öğrenme ile derin izler oluştuğunu ileri sürmektedir. Aynı düşüncede olan Bergson da belleği ders öğrenmeye benzetir ve tekrarlar kazanılacağından bahsetmektedir (Bergson, 1970).

Bellek onu oluşturanlarla bir arada olup duygulara karşı duyarlıdır (Nora, 2006). Pallasmaa ise bedenini salt bir fiziksel varlık değil aynı zamanda bellek, geçmiş ve gelecek olduğunu dile getirmiştir. Dünyanın bedene yansması gibi beden de dünyaya yansımaktadır (Pallasmaa, 2020, s. 55). Bu ifadeden yola çıkarak beden ve çevresi arasındaki etkileşimin yapıları çevreye yön verdiği söylenebilir. Bu sebeple mimarlığın da salt bir fiziksel bir şey olmadığı desteklenmiştir (Pallasmaa, 2020, s. 56). Bedenin mimariyle olan ilişkisi, Avrupa kültür tarihinde her zaman ayrıcalıklı bir yere sahip

olmuştur. Bu ayrıcalığın, insan vücudunu doğrudan bir binanın gövdesiyle karşılaştıran ve bu benzetme için ihtiyacı fazlasıyla aşan mimaride oran, simetri ve uyum anlamını açıklamak için birçok iddiada bulunan Vitruvius için geçerli olduğu söylenmektedir. Beden sadece bir kavram olmayıp maddi gerçekliği ifade etmek içinde kullanılır. Platon ve sonrasında Aristoteles, bedensellik anlayışına kararlı bir yaklaşım sergilemiştir. Bu bağlamda Platon beden için, izole edilebilecek ya da tanımlanacak bir varlık değil bunun aksine bir alan içindeki düzen sürecinin zorunlu parçasıdır demiştir (Vesely, 2005, s. 29).

Belleğe sahip insan günümüzde kentsel yaşamda toplum içerisinde yaşamını sürdürmektedir. Toplumunu oluşturan insan değişikçe çevresi de değişecektir. Kentte meydana gelişen değişim zaman içerisinde meydana gelmektedir (Halbwachs, 2017). Bireylerden oluşan kent bireylerin kente yansımadır. Bir kimliğe ve belleğe sahip olan bireyin yaşanmışlıkları kent içerisinde ve mekânlarında görülebilmektedir. Bu sebeple kentinde bir belleği vardır (Sam, 2018). Dolayısıyla toplumun sahip olduğu bellek kolektif belleği ortaya koymaktadır (Connerton, 1999). Bireysel bellek ve kolektif bellek kavramı Batı düşüncesinde hatırlama biçiminden geliştirilmiştir. Birey ve toplum odaklı zaman içerisinde gerçekleşen ve geçmiş düşüncesinin ortaya koyduklarıdır (İlhan, 2015, s. 1399)

Kolektif bellek, aynı kente ait olma hissini güçlendirecek bir olgusudur. Hatırlamayı ve unutmayı içerisinde barındıran bu olgu, geçmiş sayesinde ve geçmiş etrafında toplanarak geleceği inşa edeceğini öne sürmektedir (Olgun, 2009). Diğer bir ifadede de ise kolektif bellek, insanların var oluş sebepleri ile bu var oluşlar üzerinden kente, yaşama ve topluma nasıl dahil oldukları bağlantısıyla bir ilişkisi olduğunu yer almaktadır. Dolayısıyla kolektif bellek ile tarihi süreçte insanların bir şekilde ortak bir geçmişe sahip oldukları veya bahsedilen geçmiş yaşamın bir parçası oldukları belirtilmektedir (Dijck, 2010).

Kent, insan aklının ilerlemesini temsil eden kusursuz bir insan yaratısıdır. Kentin ve kentsel artifaktın doğası gereği kolektif olduğu vurgulandığında bu ifade anlam kazanmaktadır. Kent, kolektif hafızanın locus'udur (Rossi, 2006). Kolektiflik hem kente anlam yükler hem de kentte anlam bulur, bu sebeple ikisi de birbirini oluşturur. Ancak, teknolojinin hızla ilerlemesiyle kentler gözden kaybolmaya başlamıştır. Kendi kimliğimizin bireysel ve kolektif olarak yansıtıldığını görmek olan kent olan kente ihtiyaç duyulmaktadır. Bu sebeple kent görünümünün deneyim ve anlam odağı olarak görünür olmasına olan ihtiyacımızın karşılanması için kentle yaşanan görsel ilişki sürdürülmelidir (Robins, 1999, s. 220). Kentsel mekânların insanların ortak paylaşımlarda bulunmasına dolayısıyla kolektif olanın doğmasına olanak sağlamaktadır. Ortak paylaşımların ve anıların bulunduğu kente ve topluma ait mekânlar olan bellek mekânları geçmiş ve gelecek arasında ilişki kurulmasını sağlayan önemli değerlerdir.

Belleği Dijital Araçlarla Geleceğe Aktarma

Ortak paylaşımda bulunmaya imkân veren kentsel mekânlar bellek mekânlarının ortaya çıkmasını sağlamaktadır. Bu mekânlar tarihi süreç içerisinde bir değişim ve dönüşüm içerisindedir. Bazı mekânlar varlığını sürdürebilirken bazı mekânlar çeşitli nedenlerle yok olmaktadır. Bellek mekânlarının bu bağlamda sürdürülebilir olması dijital yöntemlerle mümkün olmaktadır. Bu sebeple karşımıza dijitalleştirme kavramı çıkmaktadır. Dijitalleştirme, var olan materyalin dijital ortama aktarılma sürecidir. McKenna ve Loof bu süreci üç aşamada tanımlamaktadır. Bu aşamalar yeniden üretim, ürün ve süreç olarak ifade edilmektedir (McKenna & Loof, , 2019):

Yeniden üretim: Var olan materyalin dijital ortamda yeniden üretilmesini ele almaktadır. Bu üretimde görsel ve işitsel veriler yer almaktadır.

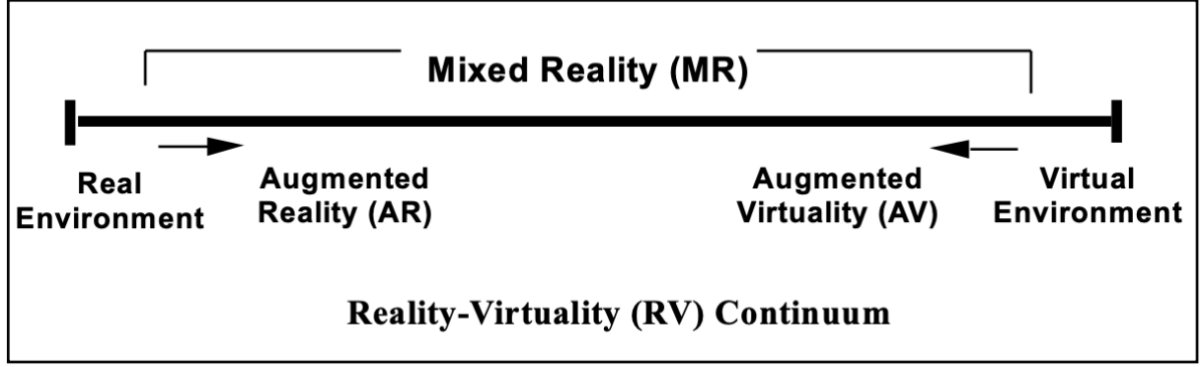
Ürün: Materyal hakkında gerekli verileri bularak dijital hale getirilmesini ifade etmektedir.

Süreç: Oluşturulan ürünle ilgili verilere ulaşabilmek için gerekli dijitalleştirme aşamalarını içermektedir.

Dijital teknolojiler sürekli ve hızlı bir şekilde gelişerek değişmektedir. Kentsel belleğin geleceğe aktarımında da dijital teknolojiler önem kazanmaya başlamıştır. Dijital teknolojiler sadece bir uygulama değildir aynı zamanda toplumun uyum içerisinde birlikteliğin sağlanması için bir araç görevi görmektedir (Paladini, ve diğerleri, 2019).

Bu bağlamda sanal gerçeklik ve artırılmış gerçeklik başta olmak üzere genişletilmiş gerçeklik ve Metaverse evreni son zamanlarda dijital teknolojinin sıklıkla gündeme geldiği bir açılmıdır.

Mimarlık özelinde ele alındığında sanal gerçeklik ve artırılmış gerçeklik; harap olmuş yapıların yeniden inşa edilmesinde, arkeolojik çalışma alanlarında eksik parçaların giderilmesinde ve simülasyon oluşturulmasında kendisini göstermiştir (Prieto, Castaño-Perea, ve Arroyo, 2017). Bununla ilgili yapılan var ola çalışmalar mevcuttur. Sanal müzeler, arkeolojik alan ve gezintilerinde kullanılan sanal gerçeklik ve artırılmış gerçeklik uygulamaları, bu amaçla tasarlanan oyunlar vb. birçok örnek mevcuttur. Bu bağlamda sanal mekân kavramı karşımıza çıkmaktadır. Sanal mekân gerçekte var olan ya da gerçekte var olmayan mekânın dijital ortama taşınması olarak ifade edilebilir. Günümüzde sanal gerçeklik, artırılmış gerçeklik, genişletilmiş gerçeklik ve Metaverse uygulamaları bulunmaktadır. Gerçeklik ve sanallık ilişkisi Milgram'ın diyagramıyla ifade edilmektedir. Bu ifade Şekil 2.'de ifade edilmiştir.



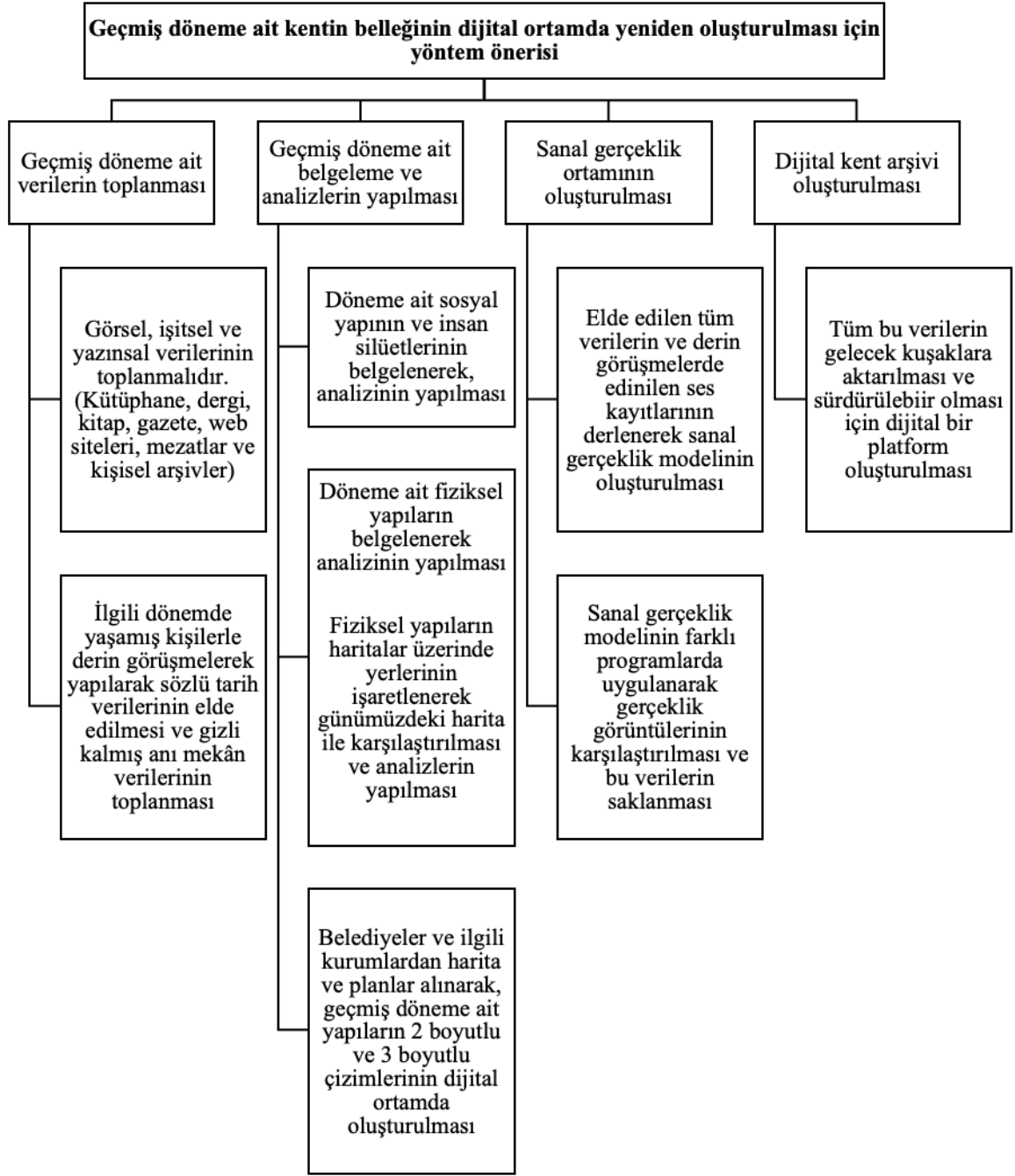
Şekil 2. Milgram'ın gerçek ve sanal süreklilik ilişkisi (Milgram ve diğerleri, 1994)

Şekil 2'ye göre gerçek çevreden ne kadar uzaklaşırsa sanal çevreye o kadar yaklaşmaktadır. Tam tersi olarak da sanal çevreden ne kadar uzaklaşırsa gerçek olana o kadar yaklaşmaktadır.

Sanal mekânın oluşturulmasında birçok yöntem bulunmaktadır. Yapılan bu çalışmada geçmiş döneme ait kentin belleğinin dijital ortamda yeniden oluşturulması için bir yöntem önerisinden bahsedilmiştir. Bu önerinin uygulama aşamaları şu şekildedir:

- Kentin belirlenen geçmiş dönemine ait görsel, işitsel ve yazınsal verilerinin toplanmalıdır.
- Geçmiş dönemin sosyal yapısının ve insan silüetlerinin analizi yapılmalıdır.
- Alanın mevcut fiziksel halinin fotoğraflanması, belgelenmesi ve analiz edilmesi,
- Alana ait geçmiş dönem fotoğraflarına ulaşarak günümüzde hangi konuma denk geldiğini tespit ederek haritalar üzerinden analizler yapılmalıdır.
- Geçmiş dönemi yaşayan kişilerle görüşmelerle yapılarak sözlü tarih verilerinin toplanması, kente ve kent belleğine ait gizli kalmış verilerin ortaya çıkarılması gerekmektedir. Çünkü her veri literatür bilgilerinde yer almamaktadır. Gizli kalmış saklı anı-mekân bilgilerinin tespit edilmesi ve edinilen bilgilerin modele entegre edilmelidir.
- İki boyutlu ve üç boyutlu çizimleri yapılmalıdır. Bunun için belediyeler ve ilgili kurumlardan geçmiş dönem ve günümüze ait iki boyutlu harita ve diğer veriler toplanmalıdır.
- Tüm elde edilen verilerin sentezlenerek sanal gerçeklik ortamına aktarılacak modelin tasarlanması gerekmektedir. İki boyutlu çizimin üç boyuta aktarılması için sanal gerçeklik sahnesine aktarırken doğru çalışacak programların seçilmesi önemlidir. Şekil 4.'te bunun için bir tablo hazırlanmıştır.
- Web tabanlı dijital bir kent arşivi oluşturularak verilerin bu platforma aktarılması ve sürdürülebilir olması sağlanmalıdır. Bu şekilde gelecek kuşaklara kültürel miras verilerinin aktarılması sağlanacaktır.

Geçmiş döneme ait kentin belleğinin dijital ortamda yeniden oluşturulması için maddeler halinde ifade edilen yöntemin şematik olarak ifadesi Şekil 3.'te ifade edilmiştir.



Şekil 3. Kentin belleğinin dijital ortamda yeniden oluşturulması için yöntem önerisi

Sanal mekânın tasarlanmasında başlangıçta iki boyutlu ve üç boyutlu çizimlere ihtiyaç duyulmaktadır. Bunun için planlardan ve haritalardan yararlanılmaktadır. Bu bağlamda kullanılan programlar bulunmaktadır. Programların seçilmesi, üç boyutlu modelleme ve sanal gerçeklik ortamının oluşturulmasında hassas bir noktadır. Mimari görselleştirme de kullanılan bazı programlar ve çıktıları Aranda-Mena, 2021'nin çalışmasından edinilen bilgilerle Şekil 4.'te ifade edilmiştir

Değerlendirme	Rhino	Formit	Revit	Archicad	Sketchup
<p>Parametrik tasarım için eklenti. Tam Grasshopper veya Dinamo entegrasyonu (***)</p> <p>Archicad ve SketchUp Pro, bağımsız uygulamalarda yerleşik olarak belirli düzeyde parametrik tasarım seçeneğine sahiptir.</p>	***	***	***	*	*
<p>Sanal Gerçeklik için eklenti.</p> <p>3D dosya dışa aktarma (*) Datasmith dışa aktarma aracı (**)</p> <p>Tam veri alışverişi entegrasyonu ve senkronizasyonu (***)</p>	***	*	**	**	*
<p>Enerji analizleri için eklenti:</p> <p>Sefaira, Insight (Yeşil Bina Stüdyosu) veya Grasshopper (Bal Arısı ve Uğur Böceği) gibi enerji analiz araçlarıyla etkinlik.</p> <p>Hepsi. epw dosyalarındaki (Energy Plus Hava Durumu Formatı) verilerle çalışır.</p>	***	**	***	**	**
<p>Geometrik modelleme için esneklik:</p> <p>Sert veya daha kısıtlı tasarım (*)</p> <p>Oldukça esnek olan serbest biçimli tasarım. (***)</p>	***	***	*	*	***
<p>Nesne ve bina verilerinin yakalanması:</p> <p>Bina bileşenlerinin zengin verilerin yakalanması (***)</p> <p>Yalnızca geometrik ve mekânsal bilgi (*).</p>	*	*	***	***	**
<p>BIM dosya alışverişi:</p> <p>Geniş ve güvenilir içe/dışa aktarma aralığı (***)</p> <p>Sınırlı ve hatalı içe/dışa aktarma aralığı (*).</p>	***	**	*	**	***
<p>Pazara nüfuz etme (Avustralya bağlamı).</p> <p>Baskın ürün (***)</p> <p>Yerleşik ürün (**)</p> <p>Yeni ortaya çıkan ürün (*).</p>	***	*	***	**	**

Şekil 4 Mimari görselleştirmede sık kullanılan programlar (Aranda-Mena, 2021)'den yararlanılarak oluşturulmuştur.

İki boyutlu ve üç boyutlu çizimlerin tamamlanmasından sonra kentin belirlenen geçmiş döneminin sanal gerçeklik ortamına aktarılması gerekmektedir. Bu bağlamda Twinmotion ve Unreal Engine sıklıkla kullanılan oyun motorlarıdır. Her iki programda Epic Games'in ürünleridir. Twinmotion, Unreal Engine'in basit bir uzantısı olarak kabul görmektedir. Twinmotion daha basit bir ara yüze sahiptir. Unreal Engine'in ise daha kapsamlı bir çalışma kütüphanesi bulunmaktadır. Twinmotion, Unreal Engine'e göre daha basit ölçekli bir sunum imkânı sağlamaktadır. İki programa ait görselleştirme Şekil 5'te bir örnekle gösterilmiştir.



Şekil 5 Sol: TwinMotion projesi. Sağda: Unreal Engine sahnesi. Unreal Engine dokusu ve aydınlatması, daha karikatürize olan TwinMotion sahnesinden daha gerçekçidir (Belaroussi, Dai, González, & Gutiérrez, 2023, s. 20).

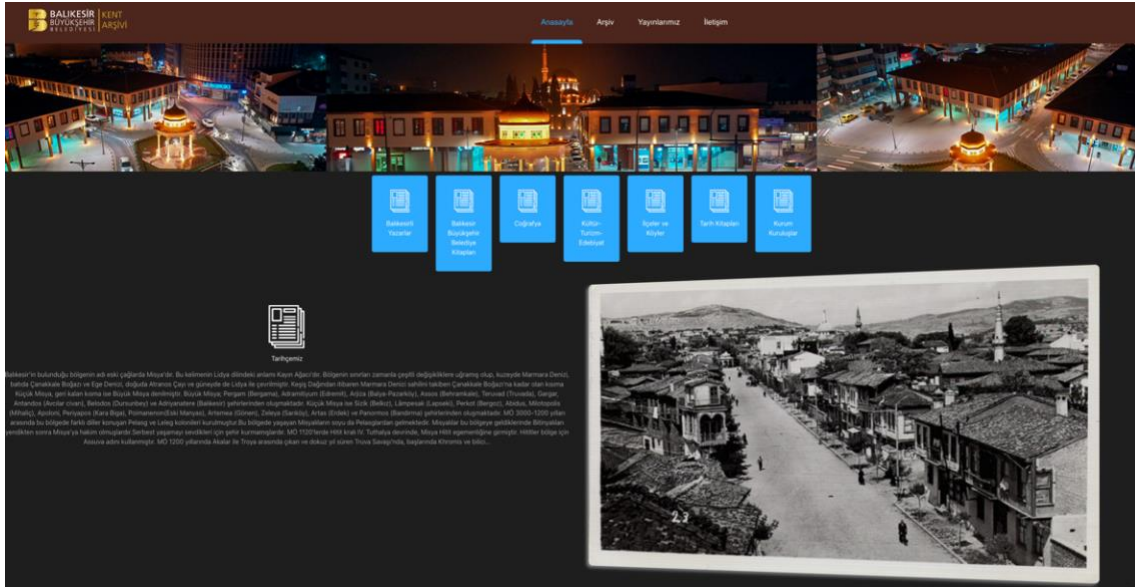
Twinmotion tasarlanan karakterlerin ve kaydedilen işitsel verilerin modele aktarılmasında yetersiz kalmaktadır. Bu sebeple daha etkili bir sümülasyon oluşturmak için Unreal başarılı bir seçenek olmaktadır.

Sanal gerçeklik modelinin oluşturulmasında, geçmiş dönem verilerinin fiziki özellikleri işlenmelidir. Var olan yapıların modellenmesi ve döneme ait peyzaj unsurları ile topoğrafyanın işlenmesi gerekmektedir. Ayrıca döneme ait kentsel mobilyalarında tespit edilerek modele entegre edilmesi gerekmektedir. Çevrenin tasarlanmasından sonraki aşamada, döneme ait sosyal yapı ve insan silüetleri analizleri doğrultusunda karakter

tasarımlarının yapılması gerekmektedir. Karakter tasarımlarında; Character Creator, Metahuman, Mixamo gibi programlar kullanılmaktadır.

Kent verilerinde kente ait her türlü veri yer almaktadır. Bu sebeple ilgili dönemi görmüş kişilerle yapılan görüşmelerden edinilen bilgiler oldukça önemlidir. Kente ait saklı kalmış verilerin görüşmelerden elde edilmesiyle sanal gerçeklik ortamına aktarılma kent belleğinin sürdürülebilir olması açısından önemlidir. Bu sebeple döneme dair anlatılan verilerin modele işlenmesi gerekmektedir. Ayrıca görüşmelerden izinler dahilinde alınan ses kayıtları oluşturulan modele entegre edilmelidir. Böylece sanal gerçeklik simülasyonunu deneyimleyen bir kişi kente ait verileri, o dönemden yaşayarak öğrenilebilir.

Kent belleğine yönelik elde edilen veriler web tabanlı dijital arşivlere aktarılarak erişilebilir bir hale getirilmelidir. Kent arşivleri yalnızca araştırmacılara ait bir alan değil aynı zamanda kentli tarafından da kullanılabilir bir potansiyel oluşturmaktadır. Kente ait kimlik verilerini, tarihini ve değerlerini içeren dijital arşivlerin oluşturulması oldukça önemli bir husustur. Bu sebeple kentin geçmişten gelen her türlü verilerin, somut ve somut olmayan kültürel miras değerleriyle birlikte bu arşivde yer alması gerekmektedir (Şeşen, 2016). Türkiye’de birçok kente ait kent arşivi siteleri yer almaktadır. Bu arşivlerden Balıkesir Büyükşehir Belediyesi Kent Arşivi örnek olarak gösterilebilir. Bu arşivin bir görseli Şekil 6’te ifade edilmiştir. Diğer bir ulusal örnek ise Bursa Büyükşehir Belediyesi Kent Arşivi’dir. Bu arşivin bir görseli Şekil 7.’de ifade edilmiştir.



Şekil 6. Balıkesir Büyükşehir Belediyesi Kent Arşivi sitesine ait görsel¹

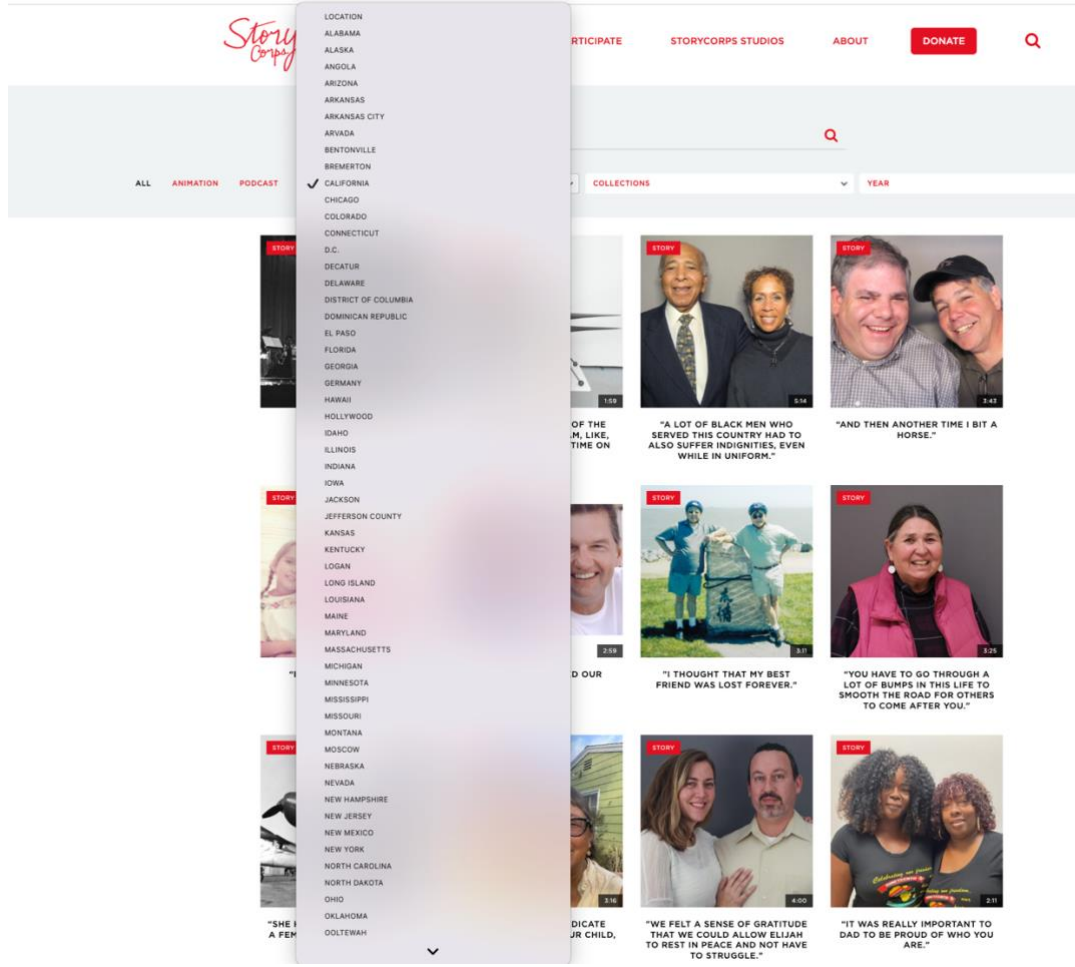
¹ <https://kentarsivi.balikesir.bel.tr/> , Erişim tarihi:22.04.2024



Şekil 7. Bursa Büyükşehir Belediyesi Kent Arşivi'ne ait bir görsel²

Uluslararası bir örnek ise Amerika'da yapılan StoryCorps örneğidir. Dijital kent arşivlerinden farklı olarak, kente ait kişilerin kentle ilgili ve kişisel anılarını toplamaktadır. Elde edilen veriler ise <https://storycorps.org/> sitesinde paylaşımaktadır. Bu platformda birçok ülkeye ve bölgeye ait veriler yer almaktadır. Kişisel hikayelerin toplandığı bir paylaşım sitesidir. Siteye ait bir görsel Şekil 8.'de ifade edilmektedir. Kent belleğine ait veriler sadece kente ait fiziki yapıların belgelenmesi olarak değil aynı zamanda o kente ait insanların yaşamışlarını ifade eden hikayeler olarak da kendisini göstermektedir. Bu sebeple StoryCorps örneği kişisel hikayelerin toplandığı uluslararası bir çalışma olması açısından değerlidir.

² <https://bbkentarsivi.bursa.bel.tr/?wsName=GAMOS&Tab=DLV> , Erişim tarihi:16.06.2024



Şekil 8. StoryCorps platformuna ait bir görsel

Sonuç

Kentsel yaşamın getirisi olarak insanlar yaşamlarını toplum içerisinde sürdürmektedir. Toplum içerisinde ortak paylaşıma imkân veren kentsel mekânlar bulunmaktadır. Bu mekânlar insanlar kente aidiyet duygusunu oluşturmasını sağlamaktadır. Bu sebeple bu yapıların varlığını sürdürmesi, kent ve kent belleği için önem arz etmektedir. Ancak zaman içerisinde meydana gelen değişim ve dönüşümlerin bu yapıların değişmesine ya da yok olmasına neden olmaktadır. Fiziksel ortamda bu verilerin korunmasının dolayısıyla imkânsız hale geldiği durumlar olmaktadır. Dijital teknolojiler buradaki boşluğu doldurmak için avantajlar sağlamaktadır. Çünkü dijital teknolojilerin sunduğu imkanlar ve toplanan arşivsel bilgiler sayesinde, geçmiş döneme ait veriler, iki boyutlu, üç boyutlu çizimleriyle belgelenilmekte ve sanal ortamda yeniden inşa edilebilme fırsatı sunmaktadır.

Günümüzde Endüstri 4.0 Çağı ve diğer adıyla anılan Dördüncü Sanayi Devrimi dijital teknolojilerin hızla gelişmesine ve değişmesine ön ayak olmaktadır. Bu teknolojilerden yararlanılması gerekmektedir. İki boyutlu, üç boyutlu modelleme teknikleriyle var olan fiziksel yapının korunması ve dijital ortamda belgelenmesi avantajları ortaya çıkmaktadır.

Ayrıca sanal gerçeklik ve artırılmış gerçeklikte bu oluşturulan modellerin simülasyon haline getirilerek deneyimlenme fırsatının oluşturulması, geçmiş döneme ait kentsel yaşamın anlaşılmasını sağlayacak bir yöntemdir. Geçmiş dönemi görmüş kişilerden kente ait saklı bellek anılarının ses kayıtlarıyla toplanarak modele ve sanal gerçeklik simülasyonu aktarılması da bu yöntem önerisi için önemli bir aşamadır. Çünkü genç kuşakların bu sanal gerçeklik simülasyonunda mekânları deneyimlerken, simülasyonda var olan karakterlerden de toplanan bu ses kayıtlarını dinlemesi etkili olacaktır. Bu şekilde kente ait anıların ve verilerin gelecek kuşaklara da aktarılması sağlanmış olacaktır. Bu simülasyon deneyimleri için belediyelerle ve kent müzeleriyle iş birliği içinde çalışılması avantajlar sağlayacaktır.

Kentsel belleklerin dijital ortama aktarılması ve bu belleklerin sürdürülebilir olması için web tabanlı kent belleklerinin oluşturulması gerekmektedir. Günümüzde yer alan kent belleklerine ait web sitelerinde kısıtlı veriler yer almaktadır. Çünkü bu veriler yapının fiziksel görünümüne ve toplumun sosyal yapısına işaret eden kaynaklar olmaktadır. Ancak gizli kalmış saklı bellek anıları ile dönemin yaşanmışlığı ortaya çıkarılarak, detaylı bir geçmiş veri bankası oluşturulmaktadır. Bu bağlamda kentlinin de bu araştırmaların içerisine katılması gerekmektedir. Çünkü geçmiş dönem verilerine ve geçmiş bellek mekân verilerine ait sözlü tarih verilerinin öğrenilmesi ve anılarla aktarılması o yere aidiyet duygusunun güçlenmesi için değerli verilerdir.

Yapılan bu çalışma kent belleğinin dijital teknolojilerle geleceğe aktarılması için bir yöntem önerisi sunmaktadır. Bu yöntem birçok kent için uygulanabilir ve geliştirilebilir şekildedir. Yönteme ait detaylar doktora tez çalışmasında yer almaktadır.

KAYNAKÇA

- Aranda-Mena, G. (2021). VR Live in Architecture: Broadcasting Realtime Virtual Reality. (s. 129-139, https://www.researchgate.net/profile/Guillermo-Aranda-Mena/publication/358629427_VR_Live_in_Architecture_Broadcasting_Realtime_Virtual_Reality/links/620c4dd887866404a16e0644/VR-Live-in-Architecture-Broadcasting-Realtime-Virtual-Reality.pdf). Milano, Italy: Proceedings of the CIB International Conference on Smart Built Environment, ICSBE.
- Belaroussi, R., Dai, H., González, E. D., & Gutiérrez, J. M. (2023). Designing a Large-Scale Immersive Visit in Architecture, Engineering, and Construction. *Applied Sciences*, 13(5, 3044), s. 1-27, DOI:10.3390/app13053044.
- Bergson, H. (1970). *Matter and Memory*. (N. M. Paul, & W. Palmer, Dü) London: New York: Humanities Press, Inc.
- Connerton, P. (1999). *Toplumlar Nasıl Anımsar* (Cilt 1. Baskı). (Ç. A. Şenel, Dü.) İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

- Dijck, J. v. (2010). Flickr and the culture of connectivity: Sharing views, experiences, memories. *Memory Studies*, DOI: 10.1177/1750698010385215, 4(4), 401–415, DOI: 10.1177/1750698010385215.
- Drassisma, D. (2007). *Bellek Metaforları*. Çev.: Gürol Koca, İstanbul: Metis Yayınları.
- Halbwachs, M. (2017). *Kolektif Hafıza*. (ç. Barış, Dü.) Ankara: Heretik Yayınları.
- İlhan, M. E. (2015). Gelenek Ve Hatırlama: Belleğin Kültürel Olarak Yeniden İnşası Üzerine Bir Tartışma. *International Periodical For The Languages, Literature and History of Turkish or Turkic*, 10(8), 1395-1408.
- Levent, Y. S. (2023). Hatırlama Ve Unutma Aracı Olarak Bellek Mekânları. *Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi*, 22(85), 328-339.
- McKenna, G., & Loof, , C. (2019). Report on existing standards applied by European museums. https://pro.europeana.eu/files/Europeana_Professional/Projects/Project_list/ATHE_NA/Deliverables/D3.1%20Report%20on%20existing%20standards%20applied%20by%20European%20museums.pdf, (s. 1-126). Athena.
- Milgram, P., Takemura, H., Utsumi, A., & Kishino, F. (1994). Augmented Reality: A class of displays on the reality-virtuality continuum. *Telemanipulator and Telepresence Technologies*(2351), 282-292.
- Nora, P. (2006). *Hafıza Mekânları*. Ankara: Dost Yayınevi, çev. Mehmet Emin Özcan.
- Olgun, İ. (2009). *Kentsel değişim sürecinde kentsel okuma ve bellek ilişkisi*. İstanbul, Yayınlanmamış doktora tezi: Mimar Sinan Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü.
- Paladini, A., Dhanda, A., Ortiz, M., Weigert, A., Nofal , E., Min, A., Quintero, M. (2019). Impact Of Virtual Reality Experience On Accessibility Of Cultural Heritage. *The International Archives of the Photogrammetry, Remote Sensing and Spatial Information Sciences, GEORES 2019 – 2nd International Conference of Geomatics and Restoration, XLII-2/W11*, s. 929-936. Milan, Italy.
- Pallasmaa, J. (2020). *Tenin Gözleri* (7. b.). (A. U. Kılıç, Çev.) İstanbul: Yem Yayın.
- Robins, k. (1999). *İmaj: görmenin kültür ve politikası* (1. b.). (N. Türkoğlu, Çev.) İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Rossi, A. (2006). *Şehrin Mimarisi* (1. b.). (N. Gürbilek, Çev.) İstanbul: Kanat Kitap, Pusula Yayıncılık.
- Sam, N. (2018). *Kent, Toplum, Kültür*. Bursa: Ezgi Kitabevi.
- Şeşen, Y. (2016). Kent Arşivi Kültürü İhtiyacımız. *Türk Kütüphaneciliği*, 30(1), 108-113.

Tonta, Y., & Doğan, G. (2016). Industry 4.0: Mapping the Structure and Evolution of an Emerging Field. *Engineering, Business, Computer Science*, 1-8. hacettepe.edu.tr: <http://www.bby.hacettepe.edu.tr/akademik/guledadogan/industry4.pdf> adresinden alındı.

Vesely, D. (2005). The Architectonic of Embodiment. G. Dodds, & R. Tavernor (Dü) içinde, *Body and Building* (s. 28-43). London: MIT Press.