



Analyzing digital media designs in public spaces through the concepts of “time” and “space”

Işıl AKSU İŞLEK¹, ORCID: 0000-0002-1361-9975

Fatma KOLSAL², ORCID: 0000-0002-5569-2046

Abstract

Architecture, which has evolved with the spirit of the times from the past to the present, continues to be influenced by the characteristics of the 21st century. Digital media designs, which alter the way we experience the concepts of space and time, are frequently implemented in urban public spaces. Media designs also bring to the fore the formation of new forms of urban identity and memory in public spaces and cities. Digital designs integrated into public spaces exist in a time-like form with their flexible spatial approaches, as opposed to the timeless form of static structures experienced in traditional cities. The concept of time-like architecture treats architecture not as a static entity, but as an organism that changes, transforms, and responds to changes over time. This study analyzes the transformation of digital media designs. A conceptual framework was developed using Senagala's (2002) concept of “time-like architecture.” The concepts of change, transience, and difference used in the study were conceptualized by the authors, inspired by Senagala's approach. Examples selected from different geographical locations were analyzed within the framework of these conceptual characteristics. During the study process, videos and online materials related to media designs were examined, and the designs were experienced in a virtual environment. These experiences supported the analysis process and contributed to the methodology. This study reveals the positive effects of time-like architectures that have found their place in public space on cities and city dwellers in the near and distant future, while also critically evaluating their negative aspects.

Highlights

- The perception of space is changing through digital media designs.
- The city is constantly transforming depending on what the age brings.
- Digital media designs are temporal designs beyond space.

Keywords

Public space, Media design, Digital space, Time-like architecture

Article Information

Received:

30.05.2024

Received in Revised Form:

14.07.2025

Accepted:

17.07.2025

Available Online:

28.10.2025

Article Category

Review Article

Contact

1. Department of Architecture,
Eskişehir Technical University,
Eskişehir, Türkiye

isilaksu@ogr.eskisehir.edu.tr

2. Department of Architecture,
Eskişehir Technical University,
Eskişehir, Türkiye

fatmakolsal@eskisehir.edu.tr



Kamusal mekândaki dijital medya tasarımlarının “zaman” ve “mekân” kavramları üzerinden incelenmesi

Işıl AKSU İŞLEK¹, ORCID: 0000-0002-1361-9975
Fatma KOLSAL², ORCID: 0000-0002-5569-2046

Öz

Geçmişten günümüze zamanın ruhuyla değişip dönüşen mimarlık, 21. yüzyılda da çağın özelliklerinden etkilenmektedir. Mekân ve zaman kavramlarını deneyimleme şeklimizi değiştiren dijital medya tasarımları, kentsel kamusal alanlarda sıklıkla uygulanmaktadır. Medya tasarımları aynı zamanda kamusal alan ve kentlerde, kentsel kimlik ve belleğin yeni biçimlerde oluşumunu gündeme getirmektedir. Kamusal mekânla bütünleşmiş olan dijital tasarımlar, geleneksel kentlerde deneyimlenen durağan yapıların zamansız formuna karşılık; esnek mekânsal yaklaşımlarıyla hızlı, hareketli ve etkileşimli mimari tasarımların zaman benzeri formuyla var olmaktadır. Zaman benzeri mimari kavramı, mimariyi statik bir varlık olarak değil, zaman içinde değişen, dönüşen ve değişimlere tepki veren bir organizma olarak ele almaktadır. Bu çalışma, dijital medya tasarımlarının dönüşümünü analiz etmektedir. Çalışmada, Senagala'nın (2002) “zaman benzeri mimari” kavramından yararlanılarak bir kavramsal çerçeve geliştirilmiştir. Çalışmada kullanılan değişim, geçicilik ve farklılık kavramları, Senagala'nın yaklaşımından esinlenilerek yazarlar tarafından kavramsallaştırılmıştır. Çalışma kapsamında farklı coğrafyalardan seçilen örnekler bu kavramsal özellikler çerçevesinde analiz edilmiştir. Çalışma sürecinde, medya tasarımlarına dair internet üzerindeki videolar ve çevrimiçi materyaller incelenmiş ve tasarımlar sanal ortamda deneyimlenmiştir. Bu deneyimler, analiz sürecine destek sağlayarak yöntem katkıda bulunmuştur. Bu çalışma kamusal mekânda kendine yer edinen zaman benzeri mimarilerin yakın ve uzak gelecekte kent ve kentli için olumlu etkilerini ortaya koyarken, olumsuz yönlerini de eleştirel bir bakış açısıyla değerlendirmektedir.

Öne Çıkanlar

- Mekan algısı dijital medya tasarımları aracılığıyla değişmektedir.
- Kent çağın getirdiklerine bağlı olarak sürekli dönüşmektedir.
- Dijital medya tasarımları, mekanın ötesinde zamansal tasarımlardır.

Anahtar Sözcükler

Kamusal mekân, Medya tasarımları,
Dijital mekan, Zaman benzeri
mimari

Makale Bilgileri

Alındı:
30.05.2024

Revizyon Kabul Tarihi:
14.07.2025

Kabul Edildi:
17.07.2025

Erişilebilir:
28.10.2025

Makale Kategorisi

Derleme Makalesi

İletişim

1. Mimarlık Bölümü, Eskişehir Teknik
Üniversitesi, Eskişehir, Türkiye

isilaksu@ogr.eskisehir.edu.tr

2. Mimarlık Bölümü, Eskişehir Teknik
Üniversitesi, Eskişehir, Türkiye

fatmakolsal@eskisehir.edu.tr

GİRİŞ

Mimarlık binlerce yıldır mekân üretiminin sağlayıcısı disiplin olarak anlaşılmış ve uygulanmıştır. Mimarlığın merkezindeki mekân olasılıklar veya faaliyetler alanı olarak tanımlanabilir. İnsanlığın ilk kitle iletişim aracı olan mimarlık uygarlıkların mekân yapısını düzenlemek, kontrol etmek ve komuta etmek için seçilmiş bir araçken aynı zamanda birliğin ve iletişimin merkez alanı olmuştur.

Zaman içerisinde basılı metinlerin ortaya çıkması, sonraki süreçte radyo, telefon, telgraf, sinema, fotoğraf ve televizyonun var olmasıyla birlikte toplumların yapısı dönüşmeye başlamış ve bu gelişmelerle mimarlık merkez alandaki etkinliğini yavaş yavaş kaybetmiştir. İlerleyen süreçte bilgisayarların icadıyla birlikte siber uzay ve sanallık kavramlarının ortaya çıkması her disiplinde olduğu gibi mimarlık alanında da bazı değişim ve yeniliklere yön vermiştir.

Mimarlık alanının somut ile soyut arasında, madde ile sanal arasında ve mekân ile zaman arasında aracılık yapabilecek bir disiplin olması çağdaş bakış açılarını desteklemiş, yeni tasarımlarla kamusal alandaki var olma biçimlerinin dönüşümünü de beraberinde getirmiştir. Sanal ile gerçeklik arasında bir arayüz olan mimari tasarımlar farklı amaç ve araçlarla kamusal alanda kent kullanıcıları ile iletişim kurmaya başlamıştır.

Güncel teknolojik ilerlemeleri tasarımlarında barındıran mimarlık disiplini 21. yüzyıl dünyasında dijital medya tasarımları ile kentlerde yer almaktadır. Dijital medya tasarımları ile kent kullanıcıları arasında görsel, bedensel ve uzaktan erişim aracılığıyla etkileşim ve iletişim kurulmaktadır. Kurulan bu iletişim ve etkileşim etkisiyle mimarlık disipliniinde yer alan mevcut zaman ve mekân kavramları farklılaşmaktadır.

Zaman, olaylardaki akışı, değişimi ve hareketi algılamamızı sağlayan bir kavram olduğu gibi ayrıca geçmişten geleceğe doğru ilerleyen bir süreç olarak da tanımlanabilir. Zamanın deneyimlenme biçimi ve zamanın insanlarla olan ilişkisi ise zamansallık kavramı ile açıklanmaktadır. Zaman fiziksel olarak ölçülebilen bir kavram iken zamansallık daha çok zamanın insanlar tarafından nasıl deneyimlendiğiyle ilgili bir kavramdır. Zaman bireyin algısına göre değişebilmektedir. Zaman kavramının temsil ettiği kavramlar üzerinden zaman benzeri mimari tanımını yapan Senagala (2002); zaman benzeri mimari tasarımların “esnek, kodlanabilir, değişim ve dönüşüme açık, iletilebilir, uzaktan erişilebilir, yayınlanabilir, yansıtılabilir, sıkıştırılabilir, lisanslanabilir, yeniden başlatılabilir, arşivlenebilir, vb” özelliklere sahip olması gerektiğini savunmaktadır.

21.yüzyıl dünyasında varlık gösteren dijitalleşme her alanda görünürlüğünü devam ettirmektedir. Dijitalleşme ile insanların hayatına dahil olan dijital tüketim kavramı ise gündelik yaşam pratiklerinden kent ve yapı tasarım yaklaşımlarına kadar geniş bir perspektifte karşımıza

çıkılmaktadır. Çağımızda yaşanan bu dijitalleşme, dijital tüketim kültürünü tetiklemekte dijital tüketim kültürü ise mimari tasarım dilini, konseptini dahası kamusal alanları ve dolayısıyla gündelik yaşam pratiklerini birinci dereceden etkilemektedir. Dijitalleşmeden etkilenen kentler ve mimari yapılar ise dijital tüketimin artışı tetiklemektedir. Kısacası dijital tüketim kültürü mekânsal yapıyı dönüştürürken, dönüşen mekânsal yapı da dijital tüketimin artmasında etkili olmaktadır.

Bu çalışmada çağdaş dijital medya tasarımlarının hangi özellikleri doğrultusunda zaman benzeri mimari oldukları tartışılmış ve bu tasarımların kamusal mekânları, kentleri ve dijital tüketimi nasıl etkilediği üzerinde durulmuştur.

KAMUSAL MEKÂN, DİJİTAL TÜKETİM TOPLUMU VE MEDYA TASARIMLARI

Kamusal mekân, toplumun ortak kullanımına sunulmuş, bireyler arasında etkileşim ve iletişime imkân sağlayan mekânlar bütünü olarak tanımlanabilmektedir. Geçmişten günümüze kadar geçen süreç içerisinde genellikle fiziksel unsurlarla tanımlanan kamusal mekânlar günümüzde fiziksel olanın yanında sanal bileşenlerle de oluşturulabilmektedir.

Arendt kamusal mekânı “herkes tarafından görülebilir ve duyulabilir alanlar” olarak açıklamıştır (Arendt, 1994). Sennett’e (1996) göre kamusal alan; miras alınan bir kültürdür. Kamusal alan bireylerin toplum içinde bir araya gelip etkileşimde bulunduğu, kamusal yaşamın şekillendiği ve sosyal rollerin yerine getirildiği kentin ruhunu ve ambiyasını yansıtan bir mekândır. Kamusal mekân kent içerisinde kentli bireylerin deneyimleme imkânı buldukları yer olarak tanımlanabilir. Kent sakinleri için ortak değerlerin paylaşılmasına imkân sağlayan kamusal alanlar, zamanın yavaş ilerlediği tarihi bir meydan olabildiği gibi, hareketli bir cadde, sakin bir sokak ayrımı hatta kentin dinamik yapısına eşlik eden bir yapının cephesi de olabilmektedir.

Kent içerisindeki akışın önemli bir parçası olan kamusal mekânlar bulundukları kentin bir nüvesi olarak karşımıza çıkmaktadır. Madanipour’a göre kentlerin doğası ve karakteri ile kamusal mekânların doğası ve karakteri yakından ilişki halindedir. Kent değiştikçe kamusal mekânlar da değişmektedir (Madanipour, 2010). Kamusal mekân ve kentteki değişim birbirini besleyerek çağdaş kentte dinamik bir döngü oluşturmaktadır. Ayrıca, benzer bir etkileşim kentli ve mekân arasında da gelişmektedir. Yeni mekânsal çözümler kent kullanıcılarının yaşam pratiklerinde değişim ve dönüşümler meydana getirmektedir.

Harvey’in (2010, s.85) söylediği gibi; “Bir kentin neye benzediğine, mekânlarının nasıl örgütlendiğine bağlı olarak kent bize bir dizi mümkün duyguya ve toplumsal pratiğe ilişkin düşünmek, değerlendirme yapmak ve bunlara erişmek açısından maddi bir zemin sağlar.” Dolayısıyla kentin ayrılmaz parçası olan mimari yapılar, yaklaşımlar ve mekânsal örgütlenmeler yeni kültürel duyarlılıkların oluşmasında önemli bir etkiye sahiptir.

Tekin’e göre (2014) kamusal mekân örgütlenmeleri, kent ve kent kullanıcıları üzerinde kurduğu etki ile kentsel ölçekte farklılaşmalara ve yeni yaklaşımlara imkân sağlamaktadır. Mimari mekânlarda meydana gelen dönüşümlerin kent ve kentli üzerindeki etkinliği önemli bir tespittir. Öte yandan çağdaş dünyada teknolojiyle iç içe olan kentli hem mimari tasarımlarda hem de kamusal mekânlarda

değişimi besleyen nitelikte olup, mekânı dönüştüren mekanizmalardan biridir. Dolayısıyla kent ölçeğinden bakıldığında; kamusal mekân, mimari mekân ve kentli arasında görünmez etkileşim ağının varlığı söz konusudur.

Kamusal Mekânın Dönüşümü ve Dijital Tüketim

Geçmişten günümüze kadar geçen süreçte mimari tasarımlar değişmeyen fiziki özelliklere sahip bir yapıda ilerleme göstererek bileşenleri daha belirli ve mekânsal niteliği daha statik bir yaklaşımla var olmuştur. Mekânsal üretimler ölçekleri büyük veya küçük fark etmeksizin mekânsal niteliklerindeki daha az değişken yapılarını muhafaza etmiştir. Bu durum bazen günümüz koşullarında var olan kullanıcı ihtiyaçlarını karşılasa da çoğu durumda tasarımların ihtiyaçlara yetersiz kalmasına neden olmuştur. Kentsel mekân belleğinde yeri olan önemli mimari anıtların, yapıların ve meydanların önceki popülerliğini kaybetmesi ya da alışlagelmiş bir düzen içerisinde varlıklarının unutulması nedeniyle bu mekânların yeni yaklaşımlarla öne çıkarılması söz konusu olmuştur.

Çalışmanın bu aşamasında incelenen örnekler medya tasarımı olarak sınıflandırılmasa da, kamusal mekânın dönüşümü ve geçicilik kavramlarının anlaşılmasına katkı sağlayan önemli enstalasyon çalışmalarıdır. Bu nedenle teorik tartışmanın bir parçası olarak burada yer verilmiştir. Bu bağlamda, sanatçı Christo ve Jeanne-Claude çiftinin gerçekleştirmiş olduğu enstalasyon projeleri, önemli tarihi ve kültürel mekânların kent içerisindeki varlıklarını hatırlatarak kent kullanıcılarının ilgisini çeken tasarımlardan oluşmaktadır. Tasarımların kamusal alandaki etkilerini somut örnekler üzerinden detaylandırmak amacıyla, çiftin Reichstag ve Wrapped enstalasyonları (Şekil 1 ve Şekil 2) ayrıntılı olarak incelenmiştir.

Reichstag'ın kumaşla kaplanması, yetmişler, seksenler ve doksanlı yılları kapsayan bir mücadelenin ardından 24 Haziran 1995'te 90 profesyonel dağcı ve 120 montaj işçisinden oluşan ekip tarafından tamamlanmıştır. Reichstag 14 gün boyunca sarılı kalmış ve kullanılan tüm malzemeler geri dönüştürülmüştür. Reichstag'ın sarılması için alüminyum yüzeyli gümüş renkli 100.000 metrekare kalın dokunmuş polipropilen kumaş ve 3,2 cm çapında 15,6 kilometre mavi polipropilen halat kullanılmıştır. Cepheler, kuleler ve çatı, bina yüzeyinin iki katı 70 adet özel yapım kumaş panellerle kaplanmıştır. Enstalasyon çalışması, sanatçıların hazırlık çalışmalarına ait çizimler, kolajlar, ölçekli modeller, erken dönem çalışmaları ve orijinal litograflerin satışından elde edilen gelir ile finanse edilmiştir (<http-1>).



Şekil 1. Christo ve Jeanne-Claude, Wrapped (Paketlenmiş) Reichstag, Berlin, 1995 (<http-1>)

Christo Claude'nun 1961 yılında Paris'te, Arc de Triomphe'nin yakınında bir **odada** konakladığı ve o zamandan beri Arc de Triomphe'e ilgi duyduğu bilinmektedir. Sanatçı 1962'de, Avenue Foch'tan görülen Arc de Triomphe'nin kaplanmış halinin bir fotomontajını ve 1988'de yapıya ait bir kolaj yapmıştır. Tasarım 60 yıl sonra somutlaştırılmıştır. Çiftin projesi onların vefatından sonra yeğenleri Vladimir Yavachev tarafından gerçekleştirilmiştir. Geçici bir sanat eseri olan L'Arc de Triomphe, Wrapped, 18 Eylül Cumartesi'den 3 Ekim Pazar 2021'e kadar 16 gün boyunca sergilenmiştir. Proje, Ulusal Anıtlar Merkezi (Centre des Monuments Nationaux) ortaklığı ve Centre Pompidou'nun desteği ile gerçekleştirilmiştir. Arc de Triomphe, 25.000 metrekare gümüş mavisi geri dönüştürülebilir polipropilen kumaş ve 3.000 metre kırmızı ipe sarılmıştır. Hem anıtın tabanındaki dört heykeli ve anıtın süslemelerini korumak hem de tonozların altına denk gelen kumaşların sabitlenmesini sağlamak amacıyla anıta çelik kafesler yerleştirilmiş ve çelik strüktürlerden yararlanılmıştır (<http-2>).



Şekil 2. Christo ve Jeanne-Claude, Wrapped (Paketlenmiş) L'Arc de Triomphe (Zafer Takı) Paris, 2021 (<http-2>)

Sanat tarihi boyunca kumaş kullanımı sanatçılar tarafından sıklıkla tercih edilmiştir. En eski zamanlardan günümüze, kıvrımlar, pileler ve perdeler oluşturan kumaş, ahşap, taş ve bronzdan

yapılmış resimlerin, fresklerin, kabartmaların ve heykellerin önemli bir parçası olmuştur. Sanatçı Christo ve Jeanne-Claude çifti enstalasyon çalışmalarında kumaş kullanımı ile klasik geleneği takip etmiştir. Kumaş giysi veya deri gibi kırılıgandır; ayrıca geçiciliği yansıtmaktadır ([http-2](#)). Sanatçıların mimarlık tarihinde ve bulundukları şehirlerin kültürel kimliklerinde büyük yeri olan binaları kumaşla kaplamaları binaların bulunduğu kamusal alanlarda güçlü bir etki bırakmaktadır. Geçici bir sanat olarak kent içerisinde kendine yer edinen enstalasyon çalışmaları, sürekliliği ve zamansızlığı ile var olan ancak rutin akış içerisinde sıradanlaşan mimari yapıların kent kullanıcıları tarafından tekrar hatırlanmalarına, odak noktası olmalarına ve kullanıcıların kamusal mekân ve yapılarla etkileşim kurmasına imkân sağlamıştır.

Süreç içerisinde teknolojinin gelişmesi hem kamusal alanlarda hem de yeni bina tasarım yaklaşım ve yöntemlerine ait yeniliklerin gündeme gelmesine imkân sağlamıştır. Tarihsel mekânlarda ve tarihi yapı cephelerine yansıtılan üç boyutlu projeksiyon haritalama uygulamaları (Şekil 3) kent kullanıcılarına alternatif deneyimler sunarak kamusal mekân kullanımını arttırmakta ve kent içerisinde yeni tasarım yaklaşımları oluşturmaktadır. Bu enstalasyon çalışmaları değişmeyen maddi unsurları olan mimari yapıların kısa süreli de olsa kent kullanıcıları ile yeniden etkileşim kurmalarını, güncel ve yeniden yapılandırılmış bir bakışla mekânlarla iletişimlerini devam ettirmelerini sağlamaktadır. Özellikle kamusal alanlarda gerçekleştirilen kutlama, festival ya da anma törenlerinde mimari yapı cepheleri önemli bir yere sahiptir. Yapı cepheleri hem dijital sanat eserlerinin sergilendiği yüzey olmakta hem de sanat eserinin başrolü olarak kenti deneyimleyenlerle etkileşim kurmaktadır. Özellikle kentlerin gece karanlığında deneyimlenmesine imkân sağlayan projeksiyon haritalama çalışmaları, birçok önemli kentte ve kültürel miras alanlarında uygulanmaktadır.

Çalışmanın bu aşamasında incelenen bu örnek, dijital medya tasarımı olması ve zaman benzeri mimari özellikleriyle öne çıkmakla birlikte, kamusal alanda ve yapı cephelerinde gerçekleştirilen uygulamaların zamansal ve mekânsal süreçteki değişimlerini ortaya koyması bakımından ele alınmıştır. Böylece çalışmanın kamusal mekânların dönüşümüne ilişkin teorik tartışmasına somut bir katkı sunmaktadır.

Moment Factory tasarım stüdyosu tarafından, 2012 yılında La Mercè Festival etkinlikleri kapsamında Barselona'daki Sagrada Familia'nın cephesinde ses ve ışık kullanılarak projeksiyon haritalama uygulaması yapılmıştır. Enstalasyon çalışmasında ünlü mimar Gaudi'nin tasarım yaklaşımı araştırılarak tarihçiler ve kilise temsilcileriyle ortak bir çalışma düzenlenmiştir. İlk olarak cephe üzerindeki mimari detayların doğru aktarılabilmesi için 3D haritalama projeksiyon yazılımı kullanılmıştır. İncil'de yer alan yedi günlük yaratılış hikayesinin alegorik sahnelemesi 25 mobil projektörle yapı cephesine aktarılmıştır. 15 dakikalık geçici bir enstalasyon çalışması olan dijital sanat tasarımı 32 bini aşkın ziyaretçi tarafından deneyimlenmiştir ([http-3](#)). Bilindik bir mimari yapı cephesinin karanlıktaki değişimi alışlagelmişin dışında bir görsel etkileşim sunmuştur. Çok iyi bilinen ve kalıcı olanın “değişimi”, “geçiciliği” ve “farklılığı” kent içerisinde yapının ilgi odağı olarak talep görmesine ve yapının kent kullanıcıları ile yeni bir yorumla bir araya gelmesine imkân sağlamıştır.

Çalışmada kullanılan “değişim”, “geçicilik” ve “farklılık” kavramları, Senagala'nın (2002) zaman benzeri mimari yaklaşımından esinlenilerek yazar tarafından kavramsallaştırılmıştır. Burada “değişim” kavramı, yapının zamana bağlı olarak farklı işlevlere, farklı kullanıcı deneyimlerine veya

farklı içeriklere adapte olabilmelerini; “geçicilik” kavramı, tasarımın veya deneyimin belirli bir süreyle sınırlı olarak var olmasını ve daha sonra ortadan kalkarak yeni deneyimlere yer açmasını; “farklılık” kavramı ise, her tasarımın kendine özgü estetik, teknolojik veya mekânsal özellikleriyle kent kullanıcılarına yeni ve farklı bir deneyim sunmasını ifade etmektedir. Bu kavramlar aracılığıyla yapının kent içerisinde ilgi odağı olarak talep görmesi ve kullanıcılar ile yeni bir yorumla bir araya geldiğini açıklamak mümkün olmuştur.



Şekil 3. Moment Factory’nin 2012 yılında Sagrada Familia’nın cephesinde uyguladığı projeksiyon haritalama çalışması (<http-3>)

Kentteki mevcut mimari unsurlar, kullanıcılara farklı bakış açısı ve yeni bir deneyim sunmadığında yapılar kent içerisinde görünmez ve değeri anlaşılamaz duruma gelmektedir. Fark edilebilirliğini kaybeden mimari tasarımlar zamanla kent içinde muğlaklaşmış gibi algılanacaktır. Bu tespitin bir sonucu olarak, kent deneyimini canlandırmak, yapıları yeniden tanımlamak ve yapıları görünür kılmak için kent kullanıcılarına temas eden birçok tasarımlar hareketli, dinamik ve tüm duylara hitap eden bir değişim ve dönüşüm içerisinde olmaktadır (Yazar, 2022). En basit örneğiyle kentsel mekânda gerçekleşen gösterilerde insanların ilgisini çekecek yaklaşımların, hareketli sunumların ve gösterilerin yer aldığı görülmektedir. Önceleri sabit dekorlar üzerinden gerçekleşen sanatsal etkinlikler günümüzde hareketli medya tasarımları ve dijital sunumlarla izleyicilere gösterilmektedir.

McQuire (2008), medyayı kentten ayrı bir şey olarak ele almaktan ziyade, onu bir görüntüye dönüştürerek kent olgusunu “temsil eden” bir araç olarak, modern toplumsal yaşamın mekânsal deneyiminin mimari yapılar ile kent arasındaki karmaşık bir birlikte-kuruluş süreci aracılığıyla ortaya çıktığını savunmaktadır. Çağdaş kent, mekânsallaştırılmış medya platformlarının çoğalmasından ve melez mekânsal toplulukların üretiminden kaynaklanan bir medya-mimari kompleksidir. Mekân artık fiziksel bir yapı ya da somut bir yer olmanın ötesinde farklı şekillerde iletişim kuran-kurulan bir araca evrilmiştir. Bu durum mekânın niteliğini dönüştüren bir değişimdir.

Virilio, çağdaş kentin önemli etkinliklerinde artık seremoniler ve ritüellerin bulunmadığını, bu durumdan kaynaklı olarak mimarlığın, teknolojik mekân ve zaman ilerleyişini yakından takip etmesi gerektiğini dile getirmektedir (Virilio, 1986’dan aktaran Başaran, 2016, s.15). Günümüzde seremoni ve ritüellerin resmi ve sert sınırları olan davranışlarının yerini, rahat ve esnek davranışları içinde barındıran dijital festivaller, medya sanat etkinlikleri ve enstalasyonlar almıştır. Bu nedenle kentsel

mekânı organize etmede kullanılan araçlar ve bunların niteliği de değişirken, mimarlığın teknoloji ile iç içe olması, yeni mekânsal tasarımlarda teknolojiyi araç hatta yeni kentlerin mimari bir ögesi olarak kullanması kaçınılmaz bir hal almıştır.

Kentler, kültürel öz bilince sahiptir. Kentler, kentlilerin yaşam deneyimlerinden kültürel göstergelerden ve imgelerden ayrı tutulamaz. Bu nedenle kentli hayat tarzları, gündelik hayat ve boş zaman faaliyetleri yaşanan dönemin getirmiş olduğu eğilimlerden etkilenmektedir (Featherstone 2005). Kentler, kentte yaşayanların kültür ve alışkanlıklarını en temel halleriyle gözlemleyebilme imkânı sunmaktadır. Mekân kurgularından ve mevcut yapıların işlev-tasarım kararlarından yola çıkılarak kullanıcıların günlük hayat pratikleri, ilgileri ve yönelimleri hatta yaşam standartları hakkında bilgi edinmek mümkündür. Bireylerin kimliklerinin ve aidiyetliklerinin bir parçası olan kentler ayrıca toplumsal etkileşim ve değişimin de mekânlarını oluşturmaktadır. Kent ve kentli arasında etkileşim aracı olarak var olan kamusal ve mimari mekânlar dijitalleşmenin etkisiyle yeni gündelik ve kentsel pratiklerin gelişmesine katkı sağlamaktadır.

Medya tasarımlarını da içinde barındırabilen kentler birer gösteri mekânı olarak kabul edilebilir. Debord'a (2006) göre gösteri gerek enformasyon ya da propaganda gerekse reklam ya da doğrudan eğlence tüketimi biçiminde olsun bütün özel biçimleriyle, toplumsal olarak hâkim olan yaşamın mevcut modelini oluşturmaktadır. Gösteri mekânı olan kentler çoğunlukla olumlu tarafları ile ele alınmasına rağmen kentlerin olumsuz tarafları da bulunmaktadır. Özellikle dijitalleşmenin arttığı kentlerde medya tasarımları, mimari yapılar ve kamusal alanlarda yeni bir dijital tüketim kültürü oluşturmaktadır. Bu yeni tüketim kavramını daha detaylı ele almak gerekmektedir. Türk Dil Kurumu'na göre tüketmek; kullanarak, harcayarak yok etmek, bitirmek anlamlarına gelmektedir (<http-4>). Tüketim ise üretilen veya yapılan şeylerin kullanılıp harcanması olarak tanımlanmaktadır. Bu doğrultuda "Dijital Tüketim" dijital ortamda sunulan bilgi, hizmet ve içeriklerin bireylerin tarafından tüketilmesi süreci olarak tanımlanabilir.

Dijital tüketim kavramı, dijital medyanın (sosyal medya, dijital haberler, bloglar), eğlence içeriklerinin (dijital eğlence platformları), e-ticareti ve dijital hizmetleri, dijital medya tasarımlarını ve dijital medya cepheleri gibi tüm dijital etki ve etkinlikleri kapsamaktadır (Castells, 2010; Jenkins, 2006). Dijital tüketim sadece bir içeriği kullanmak değil, bireyin dijital dünyayla olan iletişiminin ve etkileşiminin yeni bir biçimi olarak karşımıza çıkmaktadır (Baudrillard, 1998; Bauman, 2007). Dijital tüketim 21. yüzyıl kentlerinde ve toplumunda kendine yer edinmiş bir kavramdır. Bu kavram bireysel ve toplumsal dinamikleri etkilediği gibi kenti ve kentin kullanıcısıyla kurduğu iletişimi de etkilemektedir.

21.yüzyıl çağdaş mimarlık ve kamusal alan tasarımlarında yer alan dijital medya cepheleri ve medya enstalasyonları dijital tüketimin kentsel ölçekte mekânsal boyutunu göstermektedir. Bilgi ve teknoloji çağını yaşadığımız günümüzde insanlar sadece her an kullandıkları cep telefonları, televizyon, bilgisayar ya da tablet ekranlarıyla değil kent merkezlerinde yer alan büyük dijital ekranlarla, cephelerle de bilgi, reklam veya sanatsal deneyimi tüketmektedir. Bu durum yeni tasarlanan mimari yapılarda cephe tasarımının bir parçası olarak yer alan ekranlar ile var olurken, geleneksel yapı yüzeylerinde sonradan eklenen ekranlarla ya da cephelere projeksiyon sistemleriyle yansıtılan içeriklerle var olmaktadır.

Bir mimari yapıya bu sistemler dahil edildiğinde, binalar statik durağan formlarından çıkmakta ve sürekli değişen, etkileşimli bir forma dönüşmektedir. Bu doğrultuda teknolojinin hayatı sarmalamasının bir sonucu olarak kent mekânına dair deneyimler de çeşitlenmektedir.

Medya tasarımları aracılığıyla etkileşimli bir yapı kazanan kentsel mekânlarda bulunan bireyler artık pasif gözlemci olarak değil aktif katılımcı olarak kentte yer almaktadır (Stein, 2010). Kamusal mekânda var olan medya tasarımları vasıtasıyla bir araya gelen bireyler dijital tüketimi hem bireysel hem de kolektif bir deneyimle yaşamaktadır.

Dijital medya sanatı, kentlerin kimliğini ve kültürel anlatıları yeniden şekillendirmektedir. Dinamik görseller ve sürekli güncellenen içerikler, kamusal alanların estetiğini değiştirirken aynı zamanda kentin değişen toplumsal dinamiklerini de yansıtmaktadır. Dijital tüketim sadece reklam ve ürün tüketimi içeren ekonomik bir aktivite olarak değil aynı zamanda kültürel ve sanatsal içerikleri sunan bir deneyim olarak karşımıza çıkmaktadır. Kentte düzenlenen dijital sanat sergileri ve festivaller kullanıcıların gündelik rotalarını değiştirerek yeni deneyimler yaşamalarına ve bu mekânların kent içerisindeki bilinirliklerinin artmasına imkân sağlamaktadır.

Dijital medya cephelerinin, LED ekranların, etkileşimli enstalasyon çalışmalarının kamusal alanlarda kullanılması kent içerisinde “dijital odak noktaları” oluşturmaktadır (McQuire, 2008; Haeusler, 2009). Kent kullanıcıları bu yeni odak noktalarında spontane ya da bilinçli olarak bir araya geldiklerinde içerik tüketerek, etkileşimde bulunarak ya da sadece gözlemci olarak deneyim yaşamaktadır. Bu deneyim ortamları kamusal alanları stabil bir geçiş mekânı olmaktan çıkartıp dinamik bir sosyal toplanma alanına dönüştürmektedir.

Dijital medya tasarımları kentsel kamusal alanların dijital kimlik kazanmasında önemli bir etkiye sahiptir. Bu tasarımların etkisiyle mekânlar, gündüz ile gece arasında farklı kimliklere sahip olmaktadır. Mekânların farklı zaman dilimlerinde farklı deneyimler sunması kullanıcıların kentle olan ilişkisini daha hareketli ve sürekli hale getirmektedir. Dijital içerikler kullanıcıların zaman ve mekân algısını esneterek beklenmedik deneyim imkanları ile karşılaşmalarını sağlamaktadır.

Kent hem bir “tüketim ve deneyim yeri” hem de “tüketilen ve deneyimlenen yer” olarak karşımıza çıkmaktadır. “...mekân içinde şeylerin üretiminden mekânın üretime geçilmiştir” (Lefebvre 1979, s.360). Mimarlık sadece deneyim ve kullanıma yönelik mekânlar üretmemekte aynı zamanda toplumun mekânları deneyimleme sürecinde ortaya çıkan her türlü kavram ve kimlik arayışından da etkilenmektedir. Başka bir deyişle, yalnızca mimari ürünler kullanılmamakta, mimarlık disiplini kendi içinden üretilen kavramlar ve kimlikler ile tüketime hizmet eden bir araca dönüşebilmektedir. Sürekli yenilik arayışında olan tüketim dinamiklerinin, yenilik ve özgünlük adına tüketim kültürüne hizmet edecek mekân tasarımları için alternatif üretimleri ya da karşı duruşları kullandığı gözlenmektedir (Gegeoğlu ve Aydın, 2016). Tafuri’nin (1976) vurguladığı gibi, karşı çıkışlar, işlevsiz ve anlamsız objeler bile yeni bir kullanım değeri kazanarak, arka kapıdan da olsa üretim-tüketim döngüsünün içinde yer almaktadır. Bu anlamda kent içerisinde kamusal mekânlarda yer alan medya tasarımları dijital tüketimi tetikleyici ya da tüketime aracı olmaktadır. Örneğin; dijital medya sanatlarının ve geçici medya enstalasyonlarının yer aldığı mekânlar yoğun talep görmektedir. Bu mekânları deneyimleyen kullanıcılar bu alanları sosyal medya platformlarında yaptıkları paylaşımlarla daha da popüler duruma getirmektedir. Kullanıcıların bu mekânları kullanarak içerik

üretmesi, dijital tüketimin hem tüketicisi hem de üreticisi olduklarını göstermektedir. Medya tasarımları kent tarafından hızlı bir şekilde deneyimlenerek tüketilmektedir. Bu hızlı tüketim medya tasarımlarının hareketli ve belirli aralıklarla yenilenen içeriklerden oluşmasını etkilediği gibi, tasarım içeriklerinin bu derece hızlı değişmesi ve etkileşimli olması da dijital tüketimin artmasını tetiklemektedir.

Zaman ve Zaman Benzeri Mimari

“Zaman, olacak olan her şeye, bir daha var olmamak üzere var olması için sunulmuş bir fırsattır” (Claudel 1913, s.57).

Aristoteles’e (2005) göre zaman ile mekân/cisim, devinim/değişim arasında önemli bir bağ bulunmaktadır. Ona göre zaman, bunlardan birisi olduğu sürece var olan, bahsedilen unsurlardan birisinin olmaması durumunda ise olmayan bir şeydir (Vatandaş, 2020).

Moore’e (1963) göre; “Zaman yoksa değişim olmaz; fakat değişim yoksa zaman kavranılamaz!” (Moore, 1963’den aktaran Güvenç, 2008). Sevinç ‘e (2013) göre; zaman ve değişim kavramları arasında doğrudan bir ilişki vardır. Zaman, ancak değişimlerle algılanır ve değişimler de maddenin zaman-mekânda hareketi ile gerçekleşmektedir. Zaman – mekân- deneyim birlikteliği, hem zaman ve mekânın birbirine referansı ile hem de zaman ve mekândaki değişimlerle anlaşılır hale gelmektedir. Ayrıca zaman- mekân- deneyim birlikteliği, dünyada var olma halimizi anlamamıza yardımcı olan felsefi bakış açılarının da bazılarının temelini oluşturmaktadır. Bu nedenle mekânı deneyimleme hallerimiz çeşitlenerek dönüştükçe zamanla kurduğumuz ilişki de mekânla kurduğumuz bellek ilişkisi de dönüşmektedir.

Virilio’ya (2003) göre modern çağın telekomünikasyon araçlarının elektronik atmosferi içine sıkışmış olan gezegende “mekânın sonu” başlamıştır. Böylece artık ön plana çıkarılan şey mekân değil zamandır. Paul Virilio, Marshall McLuhan ve Jacques Ellul tarafından sunulan kültürel eleştirilerden yola çıkılarak, mekân temelli kurumların hakimiyetinin sonuna geldiğimiz ve hızla zaman temelli bir kültüre geçiş yaptığımız savunulmaktadır (Senagala, 2000).

Modern öncesi toplumlarda “ne zaman” sorusu, genellikle “nerede” sorusu ile iç içe düşünülmüştür. Fakat mekanik saatin icadı, zamanı soyut dilimlere ayırarak emeğin örgütlenmesinde zamanın belirleyici bir unsur olmasına neden olmuştur. Ulaşım ve iletişim teknolojilerindeki gelişmeler ise fiziksel ve elektronik hareketliliği artırarak mekânın yalnızca belirli bir yere bağlı olmaktan çıkmasını ve farklı etkilerle uzaktan ilişki kurabilmesini mümkün kılmıştır. Böylece teknoloji, doğal ritimlerden ve coğrafi bağlamdan bağımsız, soyut bir mekân kavrayışını modern toplumun temel mekânsal anlayışı haline getirmiştir (Yırtıcı, t.y.). Modern toplumda hakimiyeti ele geçiren “zaman” ise etkilerini mekânları dönüştürerek göstermektedir. Mekândaki değişim kent ve toplum alışkanlıklarında da değişimi beraberinde getirmektedir.

Geleneksel olarak mekân temelli bir meslek olarak tanımlanan ve uygulanan mimarlık, kavramsal olarak "zamansızdır". Kamu binaları sonsuza kadar -isterseniz sonsuzluk için- dayanacak şekilde inşa edilmiştir (Senagala, 2000). Günümüzde mimari yaklaşımlar, küresel ağa bağlı kontrol mekanizmaları aracılığıyla hareket edebilen, esneyebilen ve kendini yeniden yapılandırabilen dinamik ve “zaman benzeri mimariler” olarak ortaya çıkmaktadır.

Zaman benzeri mimari, mekânsal organizasyonun yalnızca fiziksel düzenlemeler üzerinden değil, aynı zamanda zamanın akışı ve kullanıcıların deneyimleri üzerinden şekillendiği bir tasarım yaklaşımını ifade etmektedir. Bu kavram, özellikle dinamik ve değişken kullanım senaryolarını, mekânın dönüşebilirliğini ve zaman içinde farklı fonksiyonlara adapte olabilme potansiyelini içermektedir. Senagala'ya (2002) göre mimarlık şimdiye kadar zamanı statik bir mekân, yüzey, malzeme, ışık, bilgi ve bağlantı kümesi içinde doğrusal bir açılım olarak sunmuştur. Zaman benzeri mimariler ise artık zamanı doğrusal olmayan, parçalı, dijital ortamlar veya fiziksel coğrafi sınırları aşan bağlantılar üzerinden örülen mekânlar, mekânsal olarak uzak ama zamansal olarak bitişik mekânlar, yüzeyler, bilgi ve küresel bağlantılardan oluşan bir bütün olarak sunmaktadır.

Senagala'ya (2002) göre; zaman, çeşitli "biçimler" veya deneyimlerdeki "hareket" ve "değişimdir". Zamana karşı devam eden (dolayısıyla "zamansız") statik mekânsal koşulları katı bir şekilde sabitlemeyi amaçlayan salt mekân benzeri tasarım stratejilerinin aksine; zaman benzeri stratejiler, yüksek hızlı zaman benzeri olayların akışından akışkan bir şekilde yayılan esnek ve dinamik mekânsal koşullar oluşturmayı amaçlar. Zaman benzeri mimariler fiziksel veya sanal ya da ikisi arasında herhangi bir şey olabilir (Senagala, 2002). Zaman benzeri mimari, özellikle akıllı yapılar, esnek mekân organizasyonları, parametrik tasarım ve kinetik mimari gibi çağdaş yaklaşımlar ve dijital medya tasarımları ile örtüşmektedir. Kent ölçeğinde düşünüldüğünde, değişen sosyo-ekonomik dinamiklere uyum sağlayabilen kentsel biçimlenmeler ve geçici mekân uygulamaları da zaman benzeri mimarinin uygulama alanları arasında yer almaktadır. Zaman benzeri mimari hem yapısal hem de işlevsel olarak değişime açık, sürekliliği ve dönüşümü temel alan bir tasarım modeli olarak değerlendirilebilir.

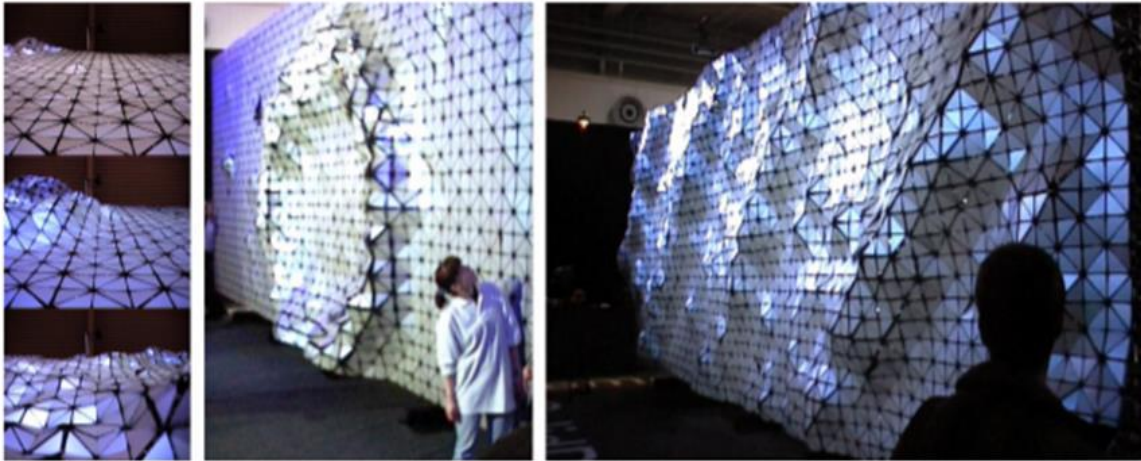
Kas Oosterhuis ve Ole Bauman'ın spekülatif projesi The Muscle da zaman benzeri mimarilere örnek olarak gösterilebilir (Şekil 4). Sanal bir yorumlama merkezi, buluşma yeri, disko ve televizyon stüdyosu olarak kullanılabilen bu pavyon, Kas Oosterhuis ve Ole Bauman'ın 1999 yılı için gelişmiş bir teknolojiyi kullanarak hareket eden, büzülen, kendini destekleyen ve rahatlayan bir bina yaratma girişimidir. Yapının temeli, kauçuk bir dış kaplama ve iç mekânı "sanal bir halüsinasyona" dönüştüren elektronik bir iç kaplama ile pnömatik çerçeveli yapıya dayanan esnek bir yapıdır (Ibelings, 2000). Hem formun hem de bilgi içeriğinin programlanabilirliği nedeniyle yapı, çeşitli kullanımlar için yalın ve esnek bir araç durumundadır. The Muscle, tasarım içine pompalanan basıncı değiştirerek uzunluğu, yüksekliği ve genişliği değiştiren, gerilebilir kaslardan oluşan bir ağ ile sarılmış, basınçlı, yumuşak bir hacimdir. Teknolojik olarak öncülük ettiği pek çok teknik parçası yanında, mekânla kurulan interaktif ilişkinin ilk ve en kapsamlı örneklerinden birini oluşturan Muscle, ileriki uygulamalara ilham kaynağı olmayı sürdürmektedir. Kullanıcının hareketiyle ve katılımıyla duruma göre farklı fiziksel özellikler sergilemesi de zaman benzeri mekân algısı açısından önemli bir özellik olma durumunu korumaktadır.



Şekil 4. Kas Oosterhuis ve Ole Bauman'ın projesi The Muscle, 1999 (<http-5>)

Zaman benzeri mimariler Marcos Novak'ın sanal veri alanlarından dECOi'nin parametrik fiziksel ortamlarına kadar uzanmaktadır. Pontgratz ve Perbellini Novak' ın 'Transarchitecture'ı tasarımı hakkında şöyle bahsetmektedir:

""Trans'=ne modern ne de post-modern. 'TransMimarlık' terimi, fiziksel ile sanal arasındaki kutupsal karşıtlığı yıkmayı ve bunun yerine fiziksel mimariden teknolojik güçlendirme ile enerjilendirilmiş mimariye ve siberuzay mimarisine kadar uzanan bir süreklilik önermeyi amaçlamaktadır" (Pontgratz, Perbellini, 2000, s. 89).



Şekil 5. Mark Goulthorpe ve dECO, Aegis Hyposurface, 2000 (<http-6>)

2000 yılında Mark Goulthorpe ve tasarım firması dECOi'nin Venedik Bienali'nde sundukları Aegis Hyposurface enstalasyonu ekran yüzeyinin fiziksel olarak hareket ettiği ilk görüntüleme sistemidir (Şekil 5). Tasarım gerçek zamanlı olarak hareket edebilen duyarlı yüzey olarak tasarlanmıştır (<http-6>). Tasarımın merkezinde yer alan hareketli yüzey tasarımı; zamanın akışına uyum sağlayan esnek ve durağan olmayan mekânsal koşullar oluşturmaktadır. Bu yönüyle tasarım zaman benzeri mimari tasarımların ilk örnekleri arasında gösterilebilir. Zaman benzeri mimari yaklaşımların etkisiyle, mimari artık fiziksel bir varlık olarak değil, zamana bağlı, akışkan ve etkileşimli yapısıyla dikkat çekmekte ve fark edilmektedir.

ZAMAN BENZERİ MİMARİ TASARIM ÖRNEKLERİ OLARAK DİJİTAL MEDYA TASARIMLARI

Zaman benzeri mimari, mekânın fiziksel yapısından bağımsız olarak tasarımın ya da mimari bileşenlerin zaman içinde nasıl değiştiğini ve kullanıcı deneyimine nasıl adapte olduğunu temel alan esnek ve dinamik mekân algısı üzerine kurulu bir tasarım anlayışıdır. Bu bağlamda 21. yüzyıl mimarisinde yer alan medya cepheleri, dijital enstalasyonlar ve projeksiyon haritalama uygulamaları, zaman benzeri mimariyi somutlaştıran önemli araçlar olarak öne çıkmaktadır.

Zaman benzeri yaklaşımlar, mimarlık dediğimiz şeyin tanımını oyun endüstrisi, özel efekt ve animasyon endüstrisi, enstalasyon sanatı, web tasarımı, e-ticaret ve televizyon endüstrisine kadar genişletebilmektedir (Senagala, 2002). Bu yaklaşımla günümüz kamusal mekânlarında yer alan dijital medya tasarımları-zaman benzeri mimari tasarım yaklaşımı kapsamında yer almaktadır

Senagala'ya (2002) göre; zaman benzeri mimari iletilir (*transmitted*), uzaktan erişilebilir (*remotely accessed*), yayınlanabilir (*published*), yansıtılabilir (*projected*), sıkıştırılabilir (*compressed*), kodlanabilir (*encoded*), lisanslanabilir (*licensed*), yeniden başlatılabilir (*rebooted*), arşivlenebilir (*archived*), yükseltilebilir (*upgraded*), geliştirilebilir (*evolved*), ara yüzlenebilir (*interfaced*), derlenebilir (*compiled*), esnetilebilir (*flexed*) ve katlanabilir (*folded*) mekânsal tasarım özelliklerine sahip olmalıdır. Bu çalışmada; etkileşimli (*interactive*), iletişim sağlayan (*facilitating communication*) ve dönüştürülebilir (*transformable*) kavramları, Senagala'nın (2002) zaman benzeri mimari yaklaşımında vurguladığı “dynamic” (*dinamik*) ve “transformable” (*dönüştürülebilir*) kavramlarından yola çıkılarak yazar tarafından kavramsallaştırılmıştır. Bu kavramların, medya tasarımlarının zaman benzeri mimari olarak açıklanmasında gerekli olması ve tasarımların kent ve kullanıcı arasındaki etkileşim ve iletişim varlığından dolayı tabloya eklenmiştir.

Bu çalışma kapsamında zaman benzeri mimari tasarımları açıklarken kullanılan kavramlar ve açıklamaları Tablo 1’de yer almaktadır.

Tablo 1. Senagala'ya (2002) göre; zaman benzeri mimari tasarımların sahip olduğu ya da sahip olması gereken kavramsal özellikler

Etkileşimli (<i>interactive</i>)	İki veya daha fazla öge arasında gerçekleşen ve birbirlerini etkileyen her türlü işlem, etki veya iletişimi ifade eder
İletişim sağlayan (<i>facilitating communication</i>)	İki birim arasındaki bilgi, duygu, düşünce alışverişidir. İletişim ayrıca karşılıklı etkileşim sürecidir.
Dönüştürülebilir (<i>transformable</i>)	Olduğundan başka bir biçime ya da duruma girme, değişme.
İletilebilir (<i>transmitted</i>)	Bilginin/verinin aktarılması, taşınması
Uzaktan erişilebilir	Kullanıcıların uzak bir konumdan bir bilgisayara veya ağa erişebilmesi durumudur.

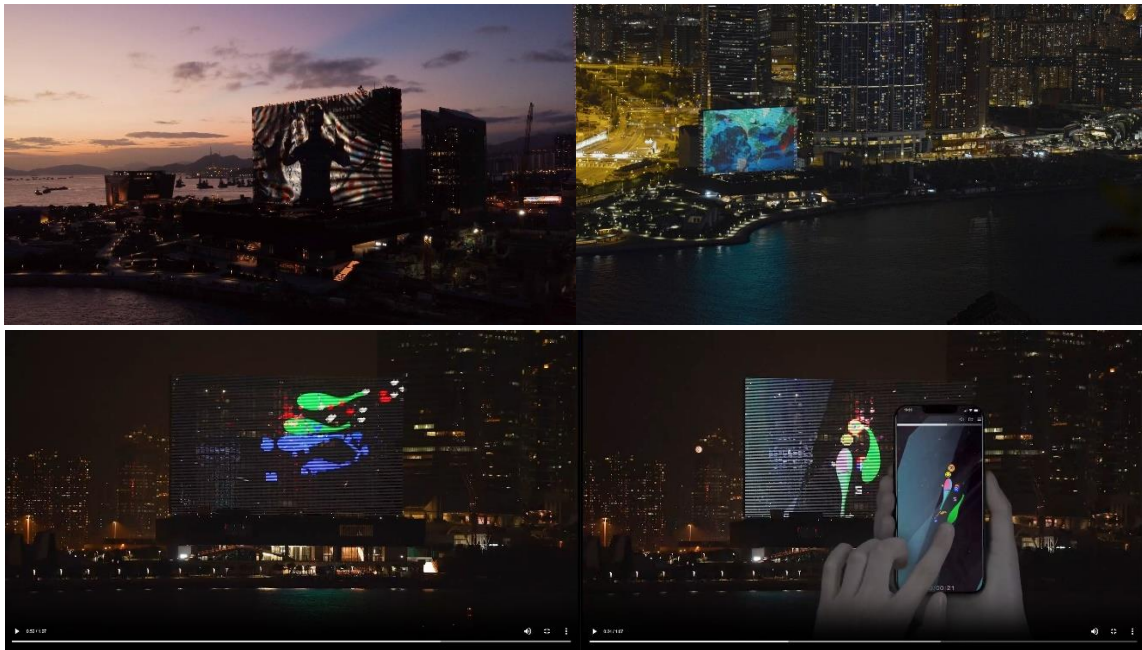
(remotely accessed)	
Yayınlanabilir, kamusal hale getirilebilir (published)	Verilerin, dinlenilebilecek, görülebilecek, radyo, televizyon gibi araçlarla sunulabilecek, duyurulabilecek formatta içerikte olması. Verilerin herkesin erişimine açık olması
Yansıtılabilir (projected)	Dijital yansıtma teknikleri ile aktarılması
Sıkıştırılabilir (compressed)	Dijital verilerin sıkıştırılarak daha az yer kaplaması, aktarması saatler dürecek bir veriyi kısa sürede aktaracak içeriğe getirmesi
Kodlanabilir (encoded)	Tasarımın belirli değişkenlerle ilişkili olarak belirli bir anlam işlev veya veri katmanına sahip olması
Lisanslanabilir (licensed)	Tasarımın belirli zaman dilimlerinde ya da belirli kullanıcı gruplarının erişimine açılması
Yeniden başlatılabilir (rebooted)	Sistemi yeniden başlatmak/yüklemek
Arşivlenebilir (archived)	Verilerin uygun bir yerde saklayabilir olma durumu
Yükseltilebilir (upgraded)	Bir üst seviyeye geçmek
Geliştirilebilir (evolved)	Geliştirmek, daha iyi duruma getirmek
Arayüzlenebilir (interfaced)	Bir arayüz aracılığıyla (başka bir bilgisayar veya ekipman parçası) ile bağlantı kurabilmek
Uyumlanabilir (compiled)	Çevresel ve zamansal koşullara veya kullanıcı ihtiyacına göre şekillenebilme
Esnetilebilir (flexed)	Esnek, değişebilen, dönüşebilen, kesin ve sert sınırları olmayan. Yapının zamanla farklı işlevlere veya kullanım biçimlerine adapte olabilmesi
Katlanabilir (folded)	Geleneksel hiyerarşik ve doğrusal mekânsal anlayışlara karşı çıkarak, süreklilik, akışkanlık ve çok katmanlılık içeren dinamik mekân örgütlenmesidir. Geçmiş, şimdi ve gelecek arasındaki ayrımların belirsizleşmesi

Çalışmanın bu aşamasında-kamusal mekânda yer alan dijital medya tasarımlarından; M+ Müzesinin Cephe Tasarımı ve Artırılmış Oyunlar oyun endüstrisi, Orlanda Uluslararası Havaalanı Terminal C özel efekt ve Waterlicht enstalasyonu Senagala'nın bahsettiği kavramlar üzerinden ele alınarak irdelenmiş ve tasarımların zaman benzeri mimari olma durumları tartışılmıştır. Örnek seçiminde, dijital medya tasarımlarının kamusal alanda farklı ölçeklerde uygulanabilirliği, kullanıcı deneyimine katkısı ve teknolojik etkileşim düzeyleri dikkate alınmıştır. Örneklerin, Senagala'nın zaman benzeri

mimari kavramının özelliklerini yansıtmaları ve kentsel mekânların dönüşüm süreçlerini göstermesi hedeflenmiştir.

M+ Müzesi 2021, Hong Kong, Hong Kong

Hong Kong'un Victoria Limanı'na bakan M+ Müzesi, Herzog & De Meuron tarafından tasarlanmıştır. Yapımı yaklaşık olarak on yıl süren sanat müzesi, ters bir "T" şeklinde tasarlanmış olup bir podyum ve ince bir kuleden oluşmaktadır. Müze, dünyadaki ölçek olarak en büyük sanat ekranlarından birine sahiptir. 700.000 metrekaarelik müzenin, 65,8 m boyunda ve 110 m genişliğinde olan dijital cephesi her gece ışıktandırılmaktadır. Cephe, Hong Kong Adası'ndan bakıldığında 1,5 km uzaklıktan fark edilebilmektedir. Kısmen fiziksel, kısmen dijital olan, 5.600'den fazla LED ile donatılmış olan ekran, şehrin silüetinde yer almaktadır ve müzenin kent izleyicileriyle bağlantı noktası oluşturmasını sağlamaktadır. M+ Cephesi, her gece saat 18.00- 22.00 arasında kentliye oyun, mizah, entelektüel yansıma ve meditasyon anları sunmaktadır. M+ Cephesi için ekranında gösterilmek üzere tasarlanan dijital üretimler ekranı çevreleyen şehir manzarası ve ekranı gören kent kullanıcıları ile etkileşim sağlanmaktadır (Şekil 6).



Şekil 6. M+ Cephesi, Hong Kong, 2021 (<http-7>)

M+ müzesinin cephesi 2021'den beri farklı sanat etkinlikleri için kullanılmaktadır. 2023 yılı sanat haftası etkinliklerinde; İsviçreli sanatçı Pipilotti Rist tasarımı cephe aracılığıyla gerçek zamanlı olarak aktarılırken, Ellen Pau'nun 2022 filmi M+ cephesi üzerinden tüm kentin izlemesine sunulmuştur. Cephe, kentin çeşitli mesafelerinden çeşitli açılardan ve çeşitli ışık koşullarında görülebilecek şekilde tasarlanmıştır. Bu anlamda M+ Cephesi'ni, açık hava sineması olarak nitelendirmek yanlış olmayacaktır. Kent için önemli bir landmark statüsü kazanan medya tasarımı, "2023 Medya Mimarlık Bienali"ne katılmış ve "Animasyonlu Medya Mimarisi" kategorisinde ödül almıştır (<http-8>).

Yapının büyüklüğü, bir ekran aracılığıyla kentle ve kullanıcıyla kurduğu alternatif bağlantı, kamusal mekânın gün ve gece kullanımına dair mesafe ve ölçek konularını sorgulatan dönüştürücü bir özelliği de gündeme getirmektedir. Mega yapıların doğasında yer alan, mekânsal algılarla, ölçek ve oran referanslarıyla oynanması durumunu tekrar eden M+ ekranı, bir yandan içine girilebilen bir yapıyken, öte yandan kent ölçeğinde ürettiği bir mekân olma durumuyla var olmaktadır. Ekrandan yansıyan ile yapının fiziki sınırlarını oluşturan büyüklüğün cismani varlığı bir arada kentsel alana tesir etmekte ve özellikle gece ve insan ölçeğine yönelik bir mesafenin çok üzerinde bir hızda yeni bir deneyim türü sunmaktadır.

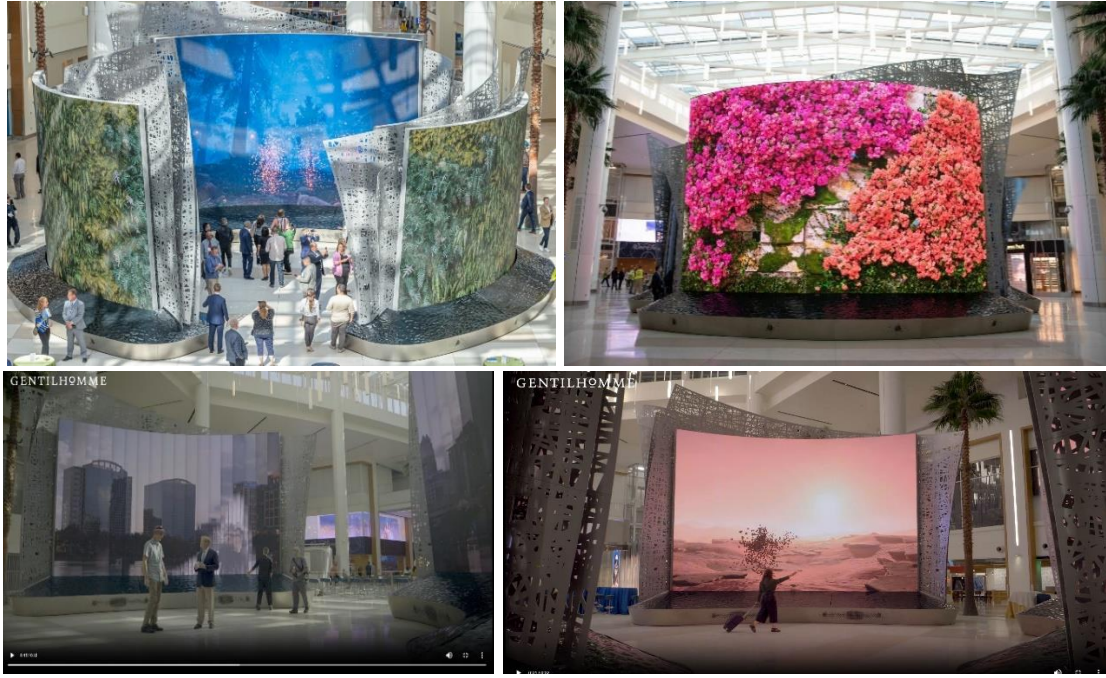
Cephe üzerinde paylaşılan “Şans İçin Dokunuş” Çin Yeni Yılı kutlamaları kapsamında 27 Ocak 2022’de başlatılan katılımcı etkileşimli bir ‘sanat oyunu’ dur. Oyunun 100’e yakın ülkeden 25.000’den fazla kişinin katılımıyla oynandığı bilinmektedir. Etkileşime geçmek için kullanıcıların, cep telefonlarının ekranlarına dokunmaları, oyunda yer alan şans getiren nesneleri biriktirmeleri ve M+ Facade’deki diğer oyuncularla bağlantı kurmaları gerekmektedir. Her oyuncunun avatarı hareketli bir koi balığı olarak tasarlanmıştır. Oyuncular toplu olarak geniş M+ Cephesini Victoria Limanı üzerinde yüzen hipnotik bir balık havuzunda yer alan balıklara dönüşerek etkileşime devam etmektedir. Uluslararası oyuncular ve izleyiciler ise, tüm katılımcılarla birlikte oluşturdukları ortak tasarımlarını M+ Facade canlı yayını aracılığıyla görebilmişlerdir (<http-7>).

Müze cephesi, gelişen teknolojik gelişmelerin yansıması olarak kent için tasarlanmış bir ekran görevi görmektedir. Mega LED ekran kent genelinde değerlendirildiğinde ölçek karmaşasına sebebiyet verebilecek nitelikte görülmektedir. Kent kullanıcılarına evlerindeki televizyon/bilgisayar/tablet ekranları kadar yakın olan medya tasarımı devasa yapısıyla kentteki uzak noktaları yakın mesafeye getirmektedir.

M+ müzesinin cephesine entegre edilen LED paneller, kamusal mekân tasarım alanlarının dinamik, programlanabilir ve değişken bir forma gelmesini sağlamaktadır. Kentin önemli bir noktasında yer alarak kent silüetinde etkin olan medya tasarımı; katılımcıların cep telefonu ya da tablet aracılığıyla kurdukları bağlantı sürecinde etkileşime açık durumdadır. Tasarım gündelik kullanımına ve zamansal bağlamına göre farklı işlevler üstlenerek zaman benzeri mimarinin değişken, süreklilik arz eden ve mekânsal deneyimi zamansal bir akış içinde yeniden üreten yaklaşımını net bir şekilde aktarmaktadır.

Orlando Uluslararası Havaalanı Terminal C 2022, Amerika Birleşik Devletleri, Orlando

Orlando Uluslararası Havalimanı içerisinde yer alan medya tasarımı üzerinde, Central Florida’ya ait mekân içerikleri sergilenmektedir. Medya tasarımında; bekleme süreleri, günün saati ve mevsimler dikkate alınarak yolcular için programlanan 70’den fazla etkileşimli multimedya tasarımı yer almaktadır. Dünyanın en yoğun yedinci havalimanında yer alan tasarım, yolculara ekranda aktarılan sahnelerle etkileşimli bir deneyim imkânı sunmaktadır (Şekil 7).



Şekil 7. Orlando Uluslararası Havaalanı Terminal C, Amerika Birleşik Devletleri, 2022 (<http-9>)

Enstalasyon, birbirine bakan kavşimli duvarlar içindeki üç büyük ekrandan oluşmaktadır. İçerik, duvarların her tarafında 2979 metrekarelik LED panelleri kapsamakta ve 30 kişiye ait hareket, gerçek zamanlı 3 boyutlu hareket yakalama sistemi ile tespit edilerek etkileşim anları oluşturmaktadır (<http-9>).

Son teknolojik cihazların kullanıldığı medya tasarımında yolculara aktarılan görüntüler; bilgisayar tabanlı görüntü sistemleri, makine öğrenimi, canlı aksiyon, müzik, interaktif, jeneratif ve sürükleyici içeriklerle birlikte gerçek zamanlı olarak işleyen 3D hareket izleme teknolojisi kullanılarak multimedya içeriği hazırlanmaktadır. Tasarımda, SpaceX roket fırlatmalarından kuş göçlerine kadar Orlando'yu anlatan sahneler yer almaktadır ve yolcuların hareketlerine bağlı olarak etkileşim imkânı sağlamaktadır. Tasarım diğer örneklerin aksine iç mekân kamusal alanda yer almakta olup belirli bir kullanıcı kitlesi için tasarlanmıştır. Medya tasarımı, genellikle uçuş bilgilerini veya reklamları yayınlamak için ekranların kullanıldığı havaalanlarından farklı olarak yolculara etkileşimli tasarımlar aracılığıyla yerel kültür ve doğa güzelliklerini aktarmayı hedeflemektedir. Yıllık 60 milyon yolcunun geçmesi beklenen havaalanında etkileşimli medya tasarımının yer alması, mimari anlamda iç mekân tasarımlarında değişim ve dönüşümlerin olduğunu göstermektedir. Ekran boyutlarının insan ölçeğine oranla büyük olması, duyarlı ve etkileşimli olması ve çeşitlilik gösteren içerik seçenekleriyle kullanıcılar için farklı deneyimler sunmaktadır. Tasarım, “2023 Medya Mimarlık Bienali”ne katılmış ve “Mekânsal Medya Sanatı” kategorisinde ödül almıştır.

Medya tasarımı, var olan ortamdan bağımsız olarak yeni bir sanal ortam sunmaktadır. Bu durum mimaride mekân kavramının farklılaştığını göstermektedir. Durağan bir fiziksel mekân içerisinde hareketli, etkileşimli ve değişen içeriklerin var olması “zamansız” bir mimari içerisinde “zaman benzeri” bir mimarinin var olması olarak yorumlanabilir. Birçok katılımcının birbirleriyle ve tasarım

içerdiğiyle temas kurmasına imkân sağlayan tasarım hem fiziksel ortamda hem de sanal ortamda bulunma deneyimi sunmaktadır.

Tasarım yayınlanabilir, yansıtılabilir, kodlanabilir, yeniden başlatılabilir, geliştirilebilir, arayüzlenebilir özelliklere sahiptir. Bu özellikleri sayesinde yolcuların bulundukları yer ve zamandan bağımsız olarak iç mekân içerisinde yeni bir zaman benzeri mimari mekân oluşturmaktadır.

Waterlicht, 2023, Amerika Birleşik Devletleri, Florida

Waterlicht, rüzgâr ve yağmurdan etkilenen, sürekli değişen sanal bir sel yaratan LED'lerin ve lenslerin birleşiminden oluşmaktadır. Sanal sel, UNESCO Dünya Mirası listesinde yer alan Loevestein Kalesi'nin hassasiyetini gözler önüne sermekte ve iklim değişikliği nedeniyle yükselen deniz seviyelerine dikkat çekmektedir (Şekil 8).

Waterlicht tasarımcısı Daan Roosegaarde; tasarımının daha iyi bir gelecek oluşturmak için bir harekete geçirici olduğunu ve tasarımın suyla yaşamının kırılganlığını ve gücünü deneyimlemeye imkân sağladığını söylemektedir (<http-10>). Sadece Hollanda da 60.000'den fazla ziyaretçisi olan Waterlicht enstalasyonu, dünyanın farklı yerlerinde sergilenerek birçok kent kullanıcısının deneyimine sunulmuştur.



Şekil 8. Daan Roosegaarde, Waterlicht (<http-10>)

Tasarım, diğer dijital medya çalışmalarından farklı olarak bir iç mekân ya da bir yüzey üzerinde olmayıp kamusal açık alanda belirli bir hacmi tanımlamaktadır. Sabit teknik araçlara ihtiyaç duyulmaması sebebiyle enstalasyon çalışması dünyanın birçok yerinde kent kullanıcılarının deneyimine sunulabilmektedir.

Waterlicht, medya tasarımında sabit yüzeylere ve tüm alana hareketli görüntüler yansıtılarak mekân algısı dönüştürülmüştür. Mekân yeniden tanımlanarak zaman içinde değişken bir deneyim sunulmuştur. Mekânın statik yapısı kırılarak “akışkan” bir anlatı mekânına dönüşüm sağlanmıştır. Tasarım seçilen mekân dolayısıyla geçmiş, aktarmak istediği alt metin ile şimdi ve olası gelecekle

ilişkilenen zaman katmanları sunmaktadır. Ayrıca enstalasyon çalışmasının dinamik yapısı sayesinde mekânın sadece fiziksel bir varlık olarak değil aynı zamanda değişen ve dönüşen bir olgu olarak var olmaktadır. Sabit bir hacminin olmaması, mekân kavramı üzerinde tekrar düşünülmesini sağlamaktadır. Tasarım; zaman benzeri mimari kapsamında kabul edilen yansıtılabilir, yeniden farklı içeriklerle kodlanabilir, lisanslanabilir, vb. özelliklere sahip olmasıyla-zaman benzeri mimari olarak ele alınabileceğini göstermektedir. Tasarım kamusal mekânda mevcut bir mekânı aslında fiziksel anlamda var olmayan bir mekâna dönüştürerek “yer ve mekân” kavramının değiştiğini dönüştüğünü göstermektedir.

Artırılmış Oyunlar, 2020, Suudi Arabistan, Ed Dammam

Artırılmış Oyunlar (Augmented Games), Moment Factory tarafından tasarlanmış etkileşimli bir medya tasarımıdır. Herhangi bir alanın sonsuz olasılıkların yer aldığı dijital bir oyun alanına dönüştürmeye imkân sağlamaktadır. Tasarım, video oyunlarının dinamik sanal dünyasının stabil fiziksel alanlarla birleşimi olarak görülmektedir. Tasarım, oyun ve spor aktiviteleri için karma bir mekân sunmaktadır. Etkileşimli medya tasarımı, katılımcılara daha önce deneyimlemedikleri bir eğlence/oyun deneyimi sunmaktadır.



Şekil 9. Moment Factory, Augmented Games (<http-11>)

Beden eğitimi derslerinden esinlenen bu büyük ölçekli etkileşimli oyun tasarımları, her yaştan ziyaretçinin oyun alanına yansıtılan sanal öğelerle etkileşime girmesine imkân sağlamaktadır. Etkileşimli medya tasarımları, gerçek zamanlı izleme teknolojisi ve projeksiyon haritalamanın kombinasyonuyla çalışmaktadır. Oyuncuların anlık hareketlerine bağlı olarak etkileşim gerçekleşmektedir. Eğlence/oyun ve fiziksel aktiviteyi birleştiren bu karma oyunlar, yer ve zamana bağlı olmadan farklı mimari mekânlara entegre edilebilir özelliktedir.

Oyunlar kurallara ve içeriklerine göre farklı sayıda katılımcı ile oynanabilmektedir. Bayrak yarışı, yakalama ve kaçma oyunları, takım oyunları, seksek, kaykay mücadelesi ve basketbol maçları tasarım içeriğinde yer alan oyunlara örnektir. Bu etkinlikler; projeksiyon haritalama yöntemi, gerçek zamanlı izleme teknolojisi ve artırılmış gerçeklik katmanları kullanılarak tasarlanmıştır. Örneğin kaykay yarışmasında; kaykaycılar hem fiziksel hem de sanal bir yarışmanın içerisine dahil olmaktadır. Ayrıca bu yarışma izleyicilere, artırılmış gerçeklik mobil uygulaması kullanılarak oyuna katılabilmelerine ve oyun sonucu etkilemelerine fırsat sunmaktadır (Şekil 9).

Ses, ışık, hareket ve yapay zekâ gibi öğelerin bulunduğu, dijital teknolojilerle üretilmiş Artırılmış Oyunlar (Augmented Games) mekânsal medya tasarımında; mekânın statik algısı kırılmış ve mekân akışkan bir deneyim ortamına dönüşmüş ayrıca katılımcıların hareketleriyle şekillenen ve sürekli değişen bir ortam oluşmuştur. Tasarım fiziksel mekânla sanal mekân için bir kesişim noktası oluşturarak spor ve fiziksel oyun aktivitelerinin geleceğine yeni bir bakış sunmaktadır. Geleceğin zaman benzeri mekânları için prototip olarak nitelendirilebilir. Benzer yaklaşımla farklı konsept ve işlevdeki mimari yapılarında benzer yaklaşımlarla değişim dönüşüm içerisinde olacakları öngörülmektedir.

Bölüm Sonu Değerlendirmesi

Bölüm içerisinde incelenen projeler mekânın dönüşümü ve kullanıcıyla farklı yöntemlerle sağladığı etkileşim aracılığıyla ortak özelliklere sahiptir. Tasarımlar farklı mekânlarda farklı kullanıcı profillerine göre lisanslanmış olmalarına rağmen görsel, işitsel ve bedensel deneyim sunmaları açısından ortak nitelikte değerlendirilmektedir. Tasarımlar farklı zaman periyotlarında farklı içeriklerle farklı profildeki kullanıcılara hitap edebilecek potansiyelde olup esnek ve yenilenebilir özelliklere sahiptir. Örnek olarak incelenen medya tasarımlarında bireyler sadece gözlemci misafir olarak değil katılımcı olarak aktif yer almaktadır. Medya tasarımları katılımcıların bedensel hareketlerine duyarlı bir sistemle çalışmaktadır. Tasarımlar aktarım yöntemi ve mekânı olarak LED ekranları, projeksiyon haritalamayı, kamusal bir meydana tüm alanı ya da belirli bir hacimde zemin düzlemini kullanarak dijital sanatın kent ve kent kullanıcıları ile iletişim kurmasına imkân sağlamaktadır. Örnek projelerin zaman benzeri mimari tasarım kavramları üzerinden detaylı olarak analizi Tablo 2’de gösterilmiştir.

Tablo 2. Kamusal mekânda yer alan örnek medya tasarımlarının zaman benzeri tasarım kavramları üzerinden değerlendirilmesi

Kavramlar	M+ Müzesi	Orlando Uluslararası Havaalanı Terminal C	Waterlicht,	Artırılmış Oyunlar
Etkileşimin sağlanma yöntemi	Cep telefonu aracılığıyla	Bedenle kurulan (hareket ve göz)	Bedenle kurulan (göz)	Bedenle kurulan (hareket ve göz) + Cep telefonu aracılığıyla
Etkileşimli (interactive)	+	+	+	+
İletişim	+	+	+	+
Dönüşüm	+	+	+	+
İletilebilir	+	+	+	+
Uzaktan erişilebilir (remotely accessed)	+	-	-	+
Yayınlanabilir, kamusal hale getirilebilir (published)	+	+	+	+
Yansıtılabilir (projected)	+	+	+	+
Sıkıştırılabilir (compressed)	+	+	+	+
Kodlanabilir (encoded)	+	+	+	+
Lisanslanabilir (licensed)	+	+	+	+
Yeniden başlatılabilir (rebooted)	+	+	+	+
Arşivlenebilir (archived)	+	+	+	+
Yükseltilebilir (upgraded)	+	+	+	+
Geliştirilebilir (evolved)	+	+	+	+
Arayüzlenebilir (interfaced)	+	+	-	+
Uyumlanabilir (compiled)	+	+	+	+
Esnetilebilir (flexed)	+	+	+	+
Katlanabilir (folded)	+	+	+	+

İncelenen örneklerin kavramsal özelliklere sahip olma durumları incelendiğinde; her tasarımın tüm kavramsal özelliklere sahip olmadığı ancak tasarımların çoğu özellikleri ortak nitelik olarak karşıladığı görülmektedir. Arayüz kullanımı, uzaktan erişim ya da etkileşimin kuruluş biçimi farklılık gösteren nitelikler arasında yer almaktadır. Genel anlamda bakıldığında dijital medya tasarımları, 21. yüzyılın hızla değişen sosyo-kültürel ve teknolojik dinamiklerine uyum sağlayarak kamusal mekânların dönüşüme açık, etkileşimli ve esnek kullanımına imkân sağlayan bir yaklaşım sunmaktadır. Bu özellikler düşünüldüğünde medya mimarlık tasarımları, kamusal mekân deneyiminde zaman benzeri mimarlık örnekleri olarak değerlendirilmektedir.

SONUÇ

Dijital medya çalışmaları, çağımızın bir parçası haline gelmiş tasarımlar olarak varlığını kamusal alanlarda ve iç mekânlarda göstermektedir. Bu tasarımların dijital olması, birçok duyuyu harekete geçirebilen bir kompozisyona sahip olmaları ve etkileşim kurmaya imkân sağlamaları kentin kamusal alanında bulunanlara farklı deneyimler sunmaktadır. Bu tasarımlar kamusal alanda meydanlarda, bina cephelerinde, sokaklarda ve buna benzer pek çok kamusal temas alanında yer almaktadır. Günümüzde her şey hareketli yapısı ve hızlı değişimiyle kendini göstermektedir. Teknolojinin sunduğu olanaklar mekânsal tasarımın etkili ve farklı atmosferler sunabilen potansiyelini desteklerken, diğer yandan bu durum dijital tüketimin toplumsal döngüsünde eleştirel olarak ele alınabilecek bir hızı da yanında taşımaktadır. İnsanların internet, televizyon ve telefon aracılığıyla takip ettikleri içerikleri hızlı ve sürekli takip etmeleri bireyleri dijital tüketimlerini yönlendirmektedir. Dijital tüketimin ivmelenerek arttığı günümüzde bu durumun kente yansması olarak dijital ve sürekli değişen içeriklere sahip mimari mekânların sayısı artmak ve dijital tüketim döngüsünde medya tasarımları da yer almaktadır.

Siber uzay ve sanallık kavramlarının yalnızca tartışılmakla kalmadığı, gündelik hayatın bir parçası haline geldiği günümüzde, mekân tasarımları da bu kavramları fiziksel çevreye entegre ederek dönüşmektedir. Mekânın artık sabit ve değişmez maddi unsurlardan kurulmadığı tasarım fikirleri öneren mimarlık disiplini, zaman mekân ilişkisinin yeni versiyonlarını üreten ve zaman mekân algısını büken bir durumu da tasarım alanına dahil etmiştir. Hızın ve hareketin baskın olduğu günümüzde tasarımlarıyla soyut ve somut mekân arasında etkileşimi kurmak birçok mimari tasarımla mümkün olmaktadır. Kalıcı, durağan eserlerin (zamansız) yerini günümüzde hızlı, hareketli, değişen ve dönüşüme adapte olabilen (zaman benzeri) tasarımlar almaktadır. Bu tasarımlar beraberlerinde getirdikleri yeniliklerle günümüz kentlerini alışılmışın dışında yeni bir kimliğe yönlendirmektedir. Bu yeni kimlikle birlikte gelecek dönemlerde kullanıcı odaklı, gerçek zamanlı değişebilen alanların yaygınlaşacağı, daha dinamik ve etkileşimli kamusal mekânların kentlerde yer alacağı öngörülmektedir. Bu yaklaşımla geleneksel mimarlığın statikliği değişim gösterebilir. Durağan ve sabit mimarlık anlayışı yerini sürekli değişen ve kullanıcı deneyimine bağlı olarak şekillenen bir tasarım anlayışına bırakmaya doğru ilerleyebilir. Bu doğrultuda dijital ekranların veya ışık enstalasyonlarıyla cephelerin günün saatine, mevsime hatta kullanıcı sayısına bağlı olarak farklı içerikler sunması öngörülmektedir. Kamusal alanların, gerçek zamanlı veri ile şekillenen, kişiselleştirilebilen ve programlanabilir mekânlara dönüşmesi ihtimal dahilindedir. Akıllı şehir uygulamalarının ve medya mimarlık tasarımlarının, kent planlamasının ayrılmaz bir parçası olduğu dijital teknolojilerle bütünleşmiş kentlerde yaşam öngörülmektedir. Örneğin, şehir meydanlarının

akıllı sensörler ile ışıklandırılması, yönlendirme sistemlerinin ve bilgi panolarının anlık verileri işleyerek kullanıcılara veri aktarması olası görülmektedir. Dijital sanat, enstalasyonlar ve projeksiyon haritalama ile şehirlerin sanat galerilerine dönüşeceği, kamusal sanat ve kültürün yeniden tanımlanacağı öngörülmektedir. Geleneksel heykel veya anıt yerine; dinamik, dijital ve etkileşimli sanat eserlerinin kamusal alanlarda varlığı kaçınılmaz duruma gelebilir. Tarihi olayları anlatan etkileşimli dijital anıtlar ve sanal sergilerle kentsel hafızanın korunması sağlanabilir.

Dijitalleşen kamusal alanlar, insanları tasarımlarda ve kentte daha fazla aktif olmaları için teşvik edebilir. Ancak bu durum bazı kimlik kaybı risklerini de beraberinde getirmesi olasıdır. Mekânsal aidiyet, yerine ait olmama ve sürekli değişen bir mekân kurgusu içinde uyumlanamamaya bırakabilir. Hızla değişen medya cepheleri ve dijital projeksiyon çalışmaları mekânın özgün kimliğini ve tarihi bağlamını kontrolsüz bir biçimde dönüştürebilir. Örneğin; tarihi bir meydan, sürekli değişen medya içerikleriyle özdeşleşerek karakterini yitirebilir ve mevcut durağan mimarisi zamanla unutulmaya maruz kalabilir. Sürekli değişen görseller, hareketli ışıklar ve interaktif unsurlar, insan zihni üzerinde bilişsel yük oluşturarak ve kamusal mekânın aşırı uyarıcı bir ortam hâline gelmesine sebep olabilir. İnsan ölçeğine göre oldukça büyük ekranların yer aldığı cepheler aşırı duyuşsal etkileşim sebebiyle göz yorgunluğu ve ışık kirliliğine sebebiyet verebilir. Tasarımların dijital teknolojilerin merkezinde gelişmesi sonucunda, bu teknolojilere erişimi olmayan bireyler kamusal mekân deneyiminde dışlanma riskiyle karşı karşıya kalabilir. Örneğin; etkileşimli bir kamusal sanat eserine yalnızca akıllı telefonları olan bireylerin erişebilmesi sonucunda tasarım sadece belirli bir kullanıcı kitlesine hitap edecek olup diğer bireyleri ayırıştırarak dijital ayrımcılık oluşturması olası görülmektedir. Ayrıca dijital medya yüzeyleri ve etkileşimli enstalasyonlar, yüksek bakım maliyetleri ve teknik sürdürülebilirlik gerektirmektedir. Tasarımların ciddi miktarda elektrik tüketmesi, kullanılan ekranların, pillerin ve diğer teknolojik parçaların bakım maliyetlerinin fazla olması sürekli değişmelerinin gerekmesi ancak ürünlerin geri dönüştürülememesi medya tasarımlarının sürdürülebilir tasarım yaklaşımlarından uzaklaştırmaktadır. Ömrünü tamamlayan teknolojik ürünler, parçalar ve ekranlar e-atık olarak doğaya büyük boyutlarda zarar vermektedir.

Sonuç olarak, zaman benzeri medya mimarlık tasarımları, kentlerde ve mimaride geleneksel sınırları aşarak yeni kimlikler oluşturabilir. Dijital teknolojiler sayesinde mimari, sadece fiziksel bir nesne olmanın ötesine geçerek, zamanla evrimleşen, yaşayan bir organizmaya dönüşebilir. Böylece kentler, daha etkileşimli, hafızaya duyarlı ve değişime açık mekânlar hâline gelebilir. Ancak kentlerdeki bu değişim hem fırsatlar hem de zorlukları beraberinde getireceği için, teknoloji, insan ve mekân arasındaki dengeyi iyi kurgulayan stratejilere ihtiyaç duyulması öngörülmektedir. Zaman benzeri diye tanımlanan, ağ tabanlı, yansıtılabilen veya dönüşebilen etkileşimli mekânların hangi amaçla ortaya konduğu ve ne gibi etkiler yarattığının, her bir uygulama açısından analiz edilerek yorumlanması önemli bir tartışma alanıdır. Bu nedenle bu araştırmada ele alınan başlangıç niteliğindeki az sayıda ancak çeşitlenen örneklerin artırılarak, mimarlık bilgisi içerisinde farklı perspektiflerle incelenmesi de önem taşımaktadır.

Conflict of Interest Statement | Çıkar Çatışması Beyanı

Araştırmanın yürütülmesi ve/veya makalenin hazırlanması hususunda herhangi bir çıkar çatışması bulunmamaktadır.

There is no conflict of interest for conducting the research and/or for the preparation of the article.

Financial Statement | Finansman Beyanı

Bu araştırmanın yürütülmesi ve/veya makalenin hazırlanması için herhangi bir mali destek alınmamıştır.

No financial support has been received for conducting the research and/or for the preparation of the article.

Ethical Statement | Etik Beyanı

Araştırma etik standartlara uygun olarak yapılmıştır.

All procedures followed were in accordance with the ethical standards.

Copyright Statement for Intellectual and Artistic Works | Fikir ve Sanat**Eserleri Hakkında Telif Hakkı Beyanı**

Makalede kullanılan fikir ve sanat eserleri (şekil, fotoğraf, grafik vb.) için telif hakları düzenlemelerine uyulmuştur.

In the article, copyright regulations have been complied with for intellectual and artistic works (figures, photographs, graphics, etc.).

Author Contribution Statement | Yazar Katkı Beyanı

YAZAR 1: (a) Fikir, (b) Çalışma Yöntemi, (c) Literatür Taraması, (h) Metin Yazma

YAZAR 2: (h) Danışmanlık, (i) Eleştirel İnceleme

KAYNAKÇA

- Aksu, I. (2022). Mimarlıkta etkileşimli medya tasarımlarının fayda potansiyellerinin incelenmesi (Yüksek Lisans Tezi). Eskişehir: Eskişehir Teknik Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü.
- Arendt, H. (1994). *İnsanlık durumu* (B. S. Şener, Çev.). İstanbul: İletişim Yayınları.
- Aristoteles. (2005). *Fizik* (S. Babür, Çev.). İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Başaran, D. (2016). Medya cepheleri ve mimarlık ilişkisinin incelenmesi (Yüksek Lisans Tezi). İstanbul Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü.
- Baudrillard, J. (1998). *The Consumer Society: Myths and Structures*. Sage.
- Bauman, Z. (2007). *Consuming Life*. Polity Press.
- Castells, M. (2010). *The rise of the network society*. Wiley-Blackwell.
- Claudel, P. (1913). *Art poétique: Connaissance du temps; Traité de la connaissance au monde et de soi-même; Développement de l'église* (8th ed.). Mercure de France.
- Debord, G. (2006). *Gösteri toplumu* (A. Ekmekçi & O. Taskent, Çev.). İstanbul: Ayrıntı.
- Featherstone, M. (2005). *Postmodernizm ve tüketim kültürü* (M. Küçük, Çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Gegeoğlu, F., & Aydın, S. (2016). Mimarlık üretimi üzerine bir iç hesaplaşma: Tüketim dinamiklerinin uzantısında mimari bir duruş. *Tasarım + Kuram*, 10(17), 54-74. <https://doi.org/10.23835/Tasarimkuram.239604>
- Güvenç, B. (2008). Mimarlık: Zaman, mekân ve değişim. In *Zaman-Mekân* (pp. 108-117). İstanbul: Yem Yayın.
- Harvey, David (2010), *Postmodern Durum*, Çev. Sungur Savran, İstanbul, Metis Yayınları.
- Haeusler, M. H. (2009). *Media facades: History, technology, content*. Avedition.
- Ibelings, H. (Ed.). (2000). *The artificial landscape*. NAI Publishers.
- Jenkins, H. (2006). *Convergence culture: Where old and new media collide*. NYU Press.
- Lefebvre, H. (1979). *Space: Social product and use value*. In J. Freiberg (Ed.), *Critical sociology: European perspective*. London: Irvington Publishers.
- Madanipour, A. (2010). The changing nature of public space in city centres. In *Whose public space? International case studies in urban design and development* (pp. 1-17). New York: Routledge.
- McLuhan, M. (1964). *Medyayı anlamak: İnsanın uzantıları*. The Signet Book.
- McQuire, S. (2008). *The media city: Media, architecture and urban space*. SAGE Publications.
- Moore, W. E. (1963). *Social change*. Prentice-Hall.

- Pontgratz, C., et al. (1999). *Natural born CAADesigners: Young American architects*. Birkhäuser.
- Senagala, Mahesh (2000), *Architecture, Speed, and Relativity: On the Ethics of Eternity, Infinity, and Virtuality* · 2. Akleman, E., Chen, J. and Meric, B. · 3.
- Senagala, M. (2002). Time-like architectures: The emergence of post-spatial parametric worlds. In *Proceedings of the 20th Conference on Education in Computer Aided Architectural Design in Europe* (pp. 254–261). Warsaw University of Technology.
- Sennett, R. (1996). *Kamusal insanın çöküşü* (S. Durak & A. Yılmaz, Çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Sevinç, T. (2013). Zaman-mekân kavramının mimarlığa etkileri (Yüksek Lisans Tezi). İstanbul Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü.
- Stein, A. (2010). *Interactive architecture: Adaptive world*. Birkhäuser.
- Tafari, M. (1976). *Architecture and utopia: Design and capitalist development*. MIT Press.
- Tekin, N. (2014). Tüketim temelli hayat tarzları ve gösteri mekânı olarak kentler. *Galatasaray Üniversitesi İletişim Dergisi*, 68-84..
- Vatandaş, S. (2020). Zamanın ve mekânın sanallaşması (Felsefe ve bilimin nesnel gerçekliğinden, dijital çağın sanallığına: Zaman ve mekânın yapısal ve işlevsel değişimi). *Yalova Sosyal Bilimler Dergisi*, 10(20), 115-137.
- Virilio, P. (1986). *Speed and politics: An essay on dromology*. Semiotext(e).
- Virilio, P. (2003). *Enformasyon bombası* (K. Şahin, Çev.). İstanbul: Metis Yayınları.
- Yırtıcı, H. (t.y.). Küreselleşen sermayenin mekânsal organizasyonları. (Tam tarih ve yayın bilgisi bulunmamaktadır, ancak ilgili metin bu kaynaktan derlenmiştir). https://www.academia.edu/14660621/K%C3%BCreselle%C5%9Fen_Sermayenin_Mekansal_Organizasyonlar%C4%B1

İnternet Kaynakları

- http-1:** <https://christojeanneclaude.net/artworks/wrapped-reichstag/> Erişim Tarihi: 09.06.2025
- http-2:** <https://christojeanneclaude.net/artworks/arc-de-triomphe-wrapped/> Erişim Tarihi: 09.06.2025
- http-3:** <https://momentfactory.com/work/all/all/montreal-signe-ode-a-la-vie/> Erişim Tarihi: 09.06.2025
- http-4:** <https://sozluk.gov.tr/> Erişim tarihi: 09.06.2025
- http-5:** <https://www.oosterhuis.nl/nsa-muscle-centre-pompidou-paris/> Erişim Tarihi: 09.06.2025
- http-6:** <http://www.decoi-architects.org/2011/10/Hyposurface/> Erişim Tarihi: 09.06.2025
- http-7:** <https://awards.mediaarchitecture.org/mab/project/355> Erişim Tarihi: 09.06.2025

http-8: <https://www.scmp.com/magazines/style/lifestyle/leisure/article/3259331/what-goes-hong-kongs-landmark-m-facade-tech-allowing-pipilotti-rist-create-images-real-time-yang> Eriřim Tarihi: 09.06.2025

http-9: <https://awards.mediaarchitecture.org/mab/project/393> Eriřim Tarihi: 09.06.2025

http-10: <https://www.studioroosegaarde.net/project/waterlicht> Eriřim Tarihi: 09.06.2025

http-11: <https://momentfactory.com/work/all/all/augmented-games> Eriřim Tarihi: 09.06.2025

YAZARLARIN BİYOGRAFİLERİ

Işıl AKSU İŞLEK (Doktora Öğrencisi Yüksek Mimar)

2017 yılında Anadolu Üniversitesi Mimarlık lisans programından mezun olan yazar, 2022 yılında “Mimarlıkta Etkileşimli Medya Tasarımlarının Fayda Potansiyellerinin İncelenmesi” başlıklı tezi ile Eskişehir Teknik Üniversitesi Bina Bilgisi programından yüksek lisans derecesini almıştır. Yazar 2023 yılında Eskişehir Teknik Üniversitesi’nde başladığı doktora eğitimine devam etmektedir. Lisans mezuniyetinden sonra ofis çalışmalarında yer alan yazar, 2022 yılından bu yana kamuda çalışmaktadır. İlgi alanları arasında, medya mimarlığı, etkileşimli dijital tasarımlar, teknolojik yaklaşımlar, kamusal mekan ve kültürel miras yer almaktadır.

Fatma KOLSAL (Doç. Dr.)

Fatma Kolsal mimarlık diplomasını, 2006 yılında Ortadoğu Teknik Üniversitesi Mimarlık Bölümü’nden almıştır. Bu süreçte, 2004-2005 yılları arasında Bari Politeknik Üniversitesinde 1 yıl süreyle Erasmus değişim öğrencisi olarak bulunmuştur. 2006-2014 yılları arasında özel ve kamu sektörü olmak üzere çeşitli ölçeklerde projelerde görev almıştır. Mimarlığın tasarım ve uygulama süreçlerini deneyimlediği bu 8 yıl içerisinde İstanbul’da konut projeleri, Eskişehir’de ise kamu projeleri olmak üzere çok sayıda projenin müellifliğini yapmıştır. 2014 yılından bu yana akademisyen olarak kariyerine devam eden Kolsal, 2015 yılında yüksek lisansını, 2020 yılında ise doktorasını tamamlayarak, Eskişehir Teknik Üniversitesi Mimarlık Bölümü’nde çalışmalarını sürdürmektedir. İlgi alanları arasında tasarım süreci, yaratıcılık, tasarım düşüncesi, mimari tasarım stüdyoları, sanat, endüstri mirası ve metinlerarasılık yer almaktadır.