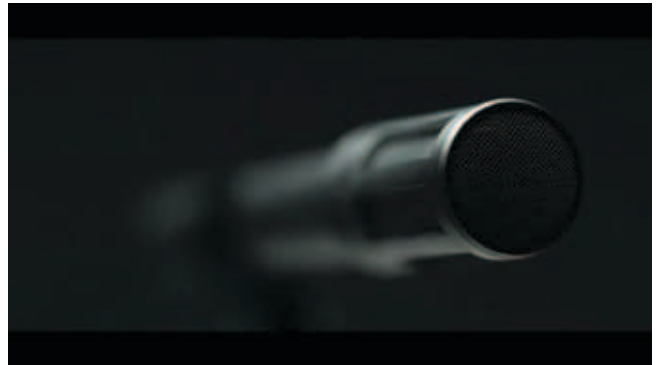


# artifaktlar\*, detay ve nöroplastisite\*\*



Boğaçhan Dünderalp | Yönetmen David Fincher'ın "*Mindhunter*" dizisinin açılış jeneriği bir ses kayıt cihazının kurulma aşaması ile başlar. Davranışbilim ile uğraşan FBI ajanlarının suçlular ile yaptıkları görüşmeleri konu alan dizinin bu jeneriği ses kayıt cihazının hazırlık aşamasına, parçalarına ve detaylarına odaklanır. Hazırlığın kendisi de bir deneyim olarak cihazın detayları kadar etkileyicidir. Pek çok açıdan bu deneyim estetik olduğu kadar haz verici bir ritüel olarak da sunulmuştur. Bu

haz, ten ve malzeme ilişkisi içinde detayların varlığı ile oluşur. Metal/alüminyum parçalar ile bantın bu parçalar ve yuvalar içine yerleştirilmesi, şeffaf kapağın kapatılması, düzeneğin aktif hale getirilmesi ile tarihe kayıt düşecek anların da tanıklığına dair referans verilir.

Bugün, ses kaydı için ne bu cihaza ne de böyle bir hazırlığa ihtiyaç duyuyoruz. Dijital küçük bir kutu ya da telefonumuzun içindeki basit bir uygulama içinde bir tuşa basmamız

yeterli oluyor. Hayatımız taşınabilir, pratik ve işimizi dolayimsız çözecek nesnelere/artifaktlar ve teknolojik protezlerle kuşatılmış durumda. Kendime uzun zamandır soruyorum bu geçişte neler kaybettik ve kaybediyoruz, deneyimlerimizin niteliği zaman içinde nereye evriliyor diye...

Teknoloji ile giderek küçülen, içine kapanan, işleyişini anlamak için araçlara ihtiyaç duyduğumuz kompakt, estetize edilmiş nesnelere dünyası, artık bizimle başka türlü ilişki kuruyor. Ve bu ilişki giderek sundukları deneyim açısından beyin-bilgi-koordinasyon-merak-yeniden üretimi tetikleyici boyutlarıyla bu araçlarla ilişki kurma becerilerimizi de epeyce azaltmış görünüyor. Bilgi-el-göz-beyin ve yeniden üretim, tamir ve süreklilik boyutları ile etkin olan rollerimiz epeyce edilgenleşti. Sadece üretim açısından değil kullanımın sürekliliği açısından da dolayimli bağımlılıklar üretti. Arabanızın sesinden sıkıntılarını anlayabileceğiniz; kaputunu açtığınızda motor hareketlerini görebileceğiniz, müdahale edebileceğiniz açık sistem bir iç aksam arabalarımızda artık bulunmuyor. Kaputu açtığınızda kapalı sistem bir kara kutu görüyorsunuz. Arabanızı servise götürdüğünüzde arabanızdaki sorunu ancak bilgisayara takarak anlayabiliyorlar. Arabanızın çipi yandığında ve yolda kaldığınızda geçici çözüm üretmiyor; arabanızın kaldığınız yerden alınmasını; fabrikasından özel numarasına göre bir çipin tanımlanmasını ve gönderilmesini bekliyorsunuz. iPad'inizin yavaşlığı ve kapanma sorununun, güncellemelerin eski bir sürümde kalmasından mı, yoksa içindeki bir parçanın yere düşmesiyle yerinden oynaması sonucunda fiziksel bir bağlantısızlıktan mı kaynaklandığını kendi başınıza keşfedemiyorsunuz.

"Artifakt"ların arkasındaki dünya teknoloji ve bilgi olarak artık gizli ve ulaşılmaması o kadar kolay olmayan; kullanılabilen ama zihinsel olarak tarafımızdan inşa edilemeyen üretimler. Çocukken merakımıza yenilip nesnelere nasıl çalıştığını anlamak için parçalayabilir ve tekrar geri toplayabilirdik. Bugün bunu yapmamız pek mümkün değil; mümkün olanlar içinse, içindeki mekanizmaları anlayabileceğimiz sistemlere ulaşmak o kadar kolay değil. Bugün bu üretimlerin onarım, bakım servisleri bile belli bir yere kadar, o da ancak talimatlara uyarak bunu yapabilir haldeler. Bu konudaki arayışlarımız ve çabalarımız bizi günümüzün popüler "maker" kültürü kaynaklarına,

Youtube kanalları gibi dolayimli arayüzlere taşısa da konu çetrefil bir noktada durmaktadır.

Bugün çocuklarımızın pasifliği ve tüketim alışkanlıkları ile ilgili pek çok tartışma; onlarda eksik olan merak duygusundan öte; kapalı sistem tasarımlar dünyasının açmazları üzerinden de okunabilir. Bilişsel gelişimin, sadece bilgiye ulaşmak ile değil; bilginin kullanılabildiği el-beyin-göz kullanımı ile etkinleşen deneyim üzerinden geliştiği temel bir veri. Nöroloji biliminin beyin plastikiyeti üzerinden açıkladığı önemli bulgulardan biri "beynin öznesinin bir yapıtı olduğu" verisi. Bu da beynimizi nasıl kullandığımıza bağlı olarak onu biçimlendirdiğimiz anlamına geliyor. Catherine Malabou'nun Marx'ın tarih için söylediği sözün uyarlaması olan "İnsanlar kendi beyinlerini yaparlar ama yaptıklarını bilmezler" sözünde de olduğu gibi.

Niyetim konuyu modern dünya, modern insan, teknolojiye bağımlı dönüşüm, kapitalizm ile beyin arasındaki biçimsel organizasyonların analizinden doğan tartışmalar ve buna bağımlı tasarım, detay okumaları gibi derinlik ve ölçek olarak boyumu aşan bir tartışma zeminine çekmek değil. Daha temelde duran ve temas edebildiğimiz gündelik pratikler, bazı ortaklıklar, örnekler üzerinde dolaşmak ve otomatığe bağladığımız reflekslerimizden kaynaklanan çaresizlik duygumuzu da biraz sorgulamak... Detayın ise burada açık ve kapalı sistemler içinde ve arakesitinde reflekslerimizi ifşa eden bir rol üstlendiğini düşünüyorum. Robert Pirsig niteliği, öznenin nesneye bakışı olarak tarif etmişti. Bu ifşayı ("detay" konusuna bakışımızı) sadece mimarlık alanı ile sınırlı tutmama isteğimi; açmazlarımızın ardında yatan bakış ve yaklaşımların ardına bakma; bir davranış örüntüsü (*pattern*) keşfetme dürtüm ile belki açıklayabilirim. Bir mimar olarak "detay"ı birbirinden bağımsız öğelerin bir "fikir", "düşünce" sistemi içinde bir araya gelişini örgütleyen ilişkiler sistemi olarak tarif edebileceğimi düşünüyorum. Bu ilişkiler sistemi düşünsel ve fiziksel boyutları ile farklı şekillerde tahayyül edilebilir. Bu, ürünün kendisi üzerinden, bazen kullanan, bazen tasarlayan, bazen üretim ya da üreten, bazen zaman, bazen süreklilik, bazen de... gibi pek çok ilişki düzlemi üzerinden okunabilir.

Müzyisyen Jack White "*it might get loud*"<sup>2</sup> belgeselinin başında bir tahta parçası 3 çivi, boş



2





3

kola şişesi, bir tel ve manyeto ile tek telli bir gitar yapar. Bunu elektro amfiye takarak çalar ve şöyle der: "Dostum kim demiş gitar almak zorundasın diye". Belgesel ardından 3 farklı kuşak gitaristin hikâyeleri ve ortak tartışmaları ile sürer. Etkileyici açılış sahnesi bize müthiş gitarist ve gitarların ortak kökenine dair her şeyi özetler gibidir. Bu sahne merak, ilgi, araçlara hâkim olma, her koşulda onu üretebilme bilgisi, üretimi ve araçları ile bir bütün olma, üretimine bir ruh katma... gibi yazmaya devam etsek sayfalarca içerik üretebileceğimiz bir örnek olarak karşımızdadır.

Bilgi ve bilginin kullanılma biçimi artefakt üzerinden kendini nasıl ifade ederse etsin; ister tasarımcısı, ister üreticisi, ister kullanıcısı, ister izleyicisi için ortak bir dünyanın sürekliliğinde

devinir. Bu devinimin bazen evrimleşme yönünde bazen de yok olma, bilgisini kaybetme yönünde olduğunu söyleyebiliriz de... Evrimleşmiş olanın, temel bilgisini korusa da bunu ifşa etmediği ve/ya da deneyimleyicisine aktarmadığı, kendini gizlediği durumlarla karşılaşırız. Bugünün montaj dünyasının ürünü olan mimarlık nesnelere üzerinden örnek verirken; kendi içinde endüstriyel olarak üretilen yapısal bileşenler artık mimarın bile bilmediği karmaşık süreç ve testlerden geçerek; detayları bu süreç tarafından belirlenen öğeler haline gelirler. Bugünün çeşitlenen malzeme dünyası ve onlarla üretilen yapısal bileşenlerin dünyasında artık veriler ve öğelerin davranışları farklı sayısal tekniklerle ölçülebilir yelpazede genişledi. Artık taş, tuğla, ahşap, toprak gibi doğal malzemelerin geleneksel



4



5



6

dünyadan bildiğimiz bilgisi, varlığı ve davranışından öte bir çeşitlilik içinde olduğumuz bir ortamda yaşıyoruz. Yüzyılların biriktirdiği yapı bilgisini mimarlar artık kullanma ihtiyacı hissetmiyor. Endüstriyel olanın, sayısal olanın ve hesaplanabilir olanın sözde, sahte özgürlüğü içinde tasarlıyoruz. Sahte özgürlük diyorum çünkü özgün üretimler açısından fazlasıyla potansiyel oluşturduğu düşünülen bu ortam bize; içe kapanan ve birbiriyle ilintisi olmayan; ortak bilgi kaynağından beslenmeyen, endüstriyel olanın koşullarını dayattığı, türdeş, montaj ve varyasyona dayalı yapay mekânlar üretmekten öte şimdilik yeni bir şey söylemiş

değil. Montaja dayalı kapalı sistemlerin sadece bugüne değil; geçmişe dair bilgi ve deneyim dünyasını sildiğini, bizi temel bilgileri kullanarak çevresi ile bütünleşen, onu dönüştürebilen bireyler olmaktan uzaklaştırdığını görüyoruz. Çevremiz ve üretimlerimiz artık dokunulmayan, ardındaki bilgiyi saklayan, yapay ve fazla üretimler olarak bizi dokunulabilir bir dünyadan soyutluyor. Bilgi ile deneyim arasına mesafe koyuyor.

Asimov'un bir hikâyesinde insanlık teknolojik bir çöküş yaşar. Ve dünyanın yeniden inşasında dört işlem bilen insanın bile kalmadığını

7





fark ederler. Artık bugün araçlarımızla kurduğumuz ilişki biçimi, dört işlemi yalnızca hesap makinası ile yapabilmenin rahatlığına kapılmış davranış örüntüsünden çok da uzak değil.

Japonya'nın Ise kentinde yaklaşık 2000 yılında bir Şinto tapınağı (*Ise Grand Shrine*<sup>3</sup>) bulunuyor. Bu tapınak 1300 yıldır her yirmi yılda bir yıkılıp yeniden yapılıyor. Geleneksel Japon ahşap yapım yöntemleri ile inşa edilmiş bu yapı; bu gelenek sayesinde bilgisini sonsuz kadar kendi varlığı ile taşıdığı; her kuşak için belleğin, yapmanın bilgisi ile tazelandığı, güncellendiği özgün bir süreklilik taşıyor. Sonuncu rekonstrüksiyonu tören ve şenliklerle 2013'te yapılan bu tapınak gibi aynı bölgede İsuza Irmağı üstünde, 100 m uzunluğunda bir ahşap köprü olan Uji köprüsü de benzer biçimde her yirmi yılda bir yenileniyor. Üzerine şarkılar, şiirler ve hikâyeler yazılmış aynı bölgedeki bu iki örnek, dünya ile ilişki kurmanın sadece yere ait bilgi ve deneyimin kuşaktan kuşağa aktarmaya indirgenemeyeceği, sürekli, kendi üzerine katlanan müthiş bir kültür ifadesi olarak ayakta duruyorlar.

Catherine Malabou "Beynimizle ne yapmalıyız?" diye soruyor kitabında<sup>4</sup>. Bu zamana ait tartışmaların bilgi alanlarını, farklı disiplinlerini ve uzmanlaşmış insan kaynaklarını yeniden bir araya getirmeye çalıştığı ilişkiyel düzlem düşünöldüğünde; modern öncesi dünyanın bütönsellik algısı ile bugünün bütönsellik iddiası arasındaki farklara bakmanın zamanımızı kavramak açısından çok ilginç ipuçları sunduğunu düşünüyorum. Bu metni yazarken, zamanın tüm değışkenliklerine, göstergelerine rağmen değışmeyen; zamansızlığını döngüsellüğinden alan, içselleştirilmiş bir dünyanın uzantısı olma güdüsüyle 2004'te kendim için "bir yapı kurmak"<sup>5</sup> adıyla yazdığım metni hatırladım. Çok sonraları bu yazıyı değerlendirdiğimde farketmiştim ki bir manifesto havasındaki metin; yolun başındaki genç bir mimarın kendi zamanına ve ortamına çapa atma çabası imiş. Şimdilerde de anlıyorum ki bunun mimar olmaktan çok insan olarak bir organizma olmam ile bir ilgisi varmış. Organizma olarak ben diyorum çünkü nörologların deyişii ile "Bugün organizma sözcüğü artık sadece bedeni değil beden ile beynin oluşturduğu bütünü ifade ediyor".<sup>6</sup>

"Şimdi detaylara yeniden bakıyorum da nasıl da her şeyi yeniden kavramamı sağlıyorlar" Boğaçhan Dünderalp/Defter: no: 1710B

**\*Artifakt:** 1. insan eliyle oluşturulmuş, yapay yapı veya görünüm, artefakt. 2. Fiziksel veya kimyasal olaylar sırasında meydana gelen ve doğal olmayan bir ürün. /TDK

**\*\*Nöroplastisite:** Plastisite terimi Yunanca'da "plaistikos" kelimesinden kaynaklanır ve biçimlendirmek, şekil vermek anlamına gelir. Nöroplastisite; merkezi sinir sisteminin çevresel değışimlere uyum gösterebilme yeteneğidir. Nöroplastisite beynin öğrenme, unutma ve hatırlama yeteneklerine işaret ederek, beyindeki nöronlar ve oluşturdukları sinapsların vücudun içinden ve dışından gelen uyarılara bağılı olarak gösterdikleri yapısal ve işlevsel değışiklikleri kapsar.

1 *Mindhunter*, 2017, TV Dizisi, Netflix.

Jenerik: <https://www.youtube.com/watch?v=ffSwcZfzoVA>

2 *It Might Get Loud*, 2009, Belgesel,

Yönetmen: Davis Guggenheim.

Açılış: <https://www.youtube.com/watch?v=yZ7DZ7HPXck>

3 Ise Grand Shrine Rebuilt. <https://www.youtube.com/watch?v=HTrSx1peqUo>

4, 6 Catherine Malabou, *Beynimizle Ne Yapmalıyız?*, Küre yayınları, 2016

5 Boğaçhan Dünderalp, "Bir yapı kurmak", 2004. <https://bogachandundaralp.wordpress.com/2011/07/18/2004-bir-yapi-kurmak-ddrlp-com/>

---

| 1 *Mindhunter*, 2017, TV Dizisi, Netflix

---

| 2, 3, 4 *It Might Get Loud*, 2009

Yönetmen: Davis Guggenheim

---

| 5 Ise-Jingsu Tapınağı (Naiku), Japonya

Kaynak: wikimedia commons

---

| 6 Ise-Jingsu Tapınağı, Japonya (1953)

Kaynak: wikimedia commons

---

| 7 İsuza Irmağı üzerinde Uji Köprüsü

Kaynak: wikimedia commons

---