

YENİYURT ADASI

01 YeniYurt Adası nerededir?_

YeniYurt Adası'nda kimler/ne zaman/nasıl yaşar ?

YeniYurt Adası öngörülen gelecek senaryosunda kurgulanan, oluşması muhtemel potansiyeller barındıran hayali bir adadır. Gelecek senaryosunda sular yükselir, İstanbul Resim Heykeli Müzesi sular altında kalır fakat beklenen aksine bugüne ait yapma-yıkma normal devreye girmez, müşterekler yapıyı gelecekte kullanımı öngörülen 3D print teknolojisinin yaygınlaşması ve inşa etmenin gündelik hayatın içerisinde girmesiyle sürekli dönüştürerek kullanmaya devam ederler. Yapıya tutunur, yapıyla birlikte yaşarlar.

Proje gelecek senaryosunda adalaşan Karaköy Resim Heykeli Müzesi, yeni adıyla YeniYurt Adası'na odaklanır. Küçük bir adada geçen beş basit gündelik öyküyü konu alır.

proje metni

02 "Metaverse, Yapay Zeka ve İnsanlığın Geleceği, Bir Kent Hikayesi: YENİYURT ADASI

'Jeff bu inanılmaz! Hiç hayal ettiğimiz gibi değil. Kimse bize inanmayacak. Ağaçlar, çimen. En büyük teleskoplar Ay'ı daima çorak, volkanik toz içinde ve yaşanamaz olarak resmettiler. Şuraya bak, uçsuz bucaksız.'—Nude on the Moon

Proje günümüzün tartışılan konularından metaverse, yapay zeka, VR ve mesleklerin dönüşümü üzerinden insanlığın geleceğini ele alır.

Zaman geçer, sular yükselir, mimarlık hala geçerlidir. Distopik gözükten gelecekte insana ve insan olmaya ait gündelik basit bir kent hikayesi anlatılır. Hikaye, gelecekte kurgulanan hayali bir ada ve çevresinde şekillenen beş gündelik hikayeyi barındırır. Her hikaye birbirinden bağımsız kişileri ve olayları konu eder. Hikayeleri birbirine bağlayan zaman ve mekandır.

Beş hikaye de adada yaşayan birbirinden bağımsız kişilerin gündelik anlatılarından yola çıkar. Gelecek senaryosunda tüketim alışkanlıkları, yapı üretim biçimleri, değişen gündelik tüketim senaryoları ve bunlarla birlikte şekillenen kültür, hikayelerin arka planında sessizce kendine yer bulur.

Teknolojik gelişmelerden beklenen yalnızlaşma ve bireyselleşme korkusunun yarattığı gelecek distopyasının aksine çok daha romantik bir gelecek bizi bekliyor olabilir mi? Blockchain sistemler, Metaverse evrenler, VR gözlükler ve Sanal gerçeklik. Tekrar kaçmakla mı ilgileniyoruz (veya) 60'ların ardından ikinci bir uzay çağı heyecanının henüz başında mıyız?

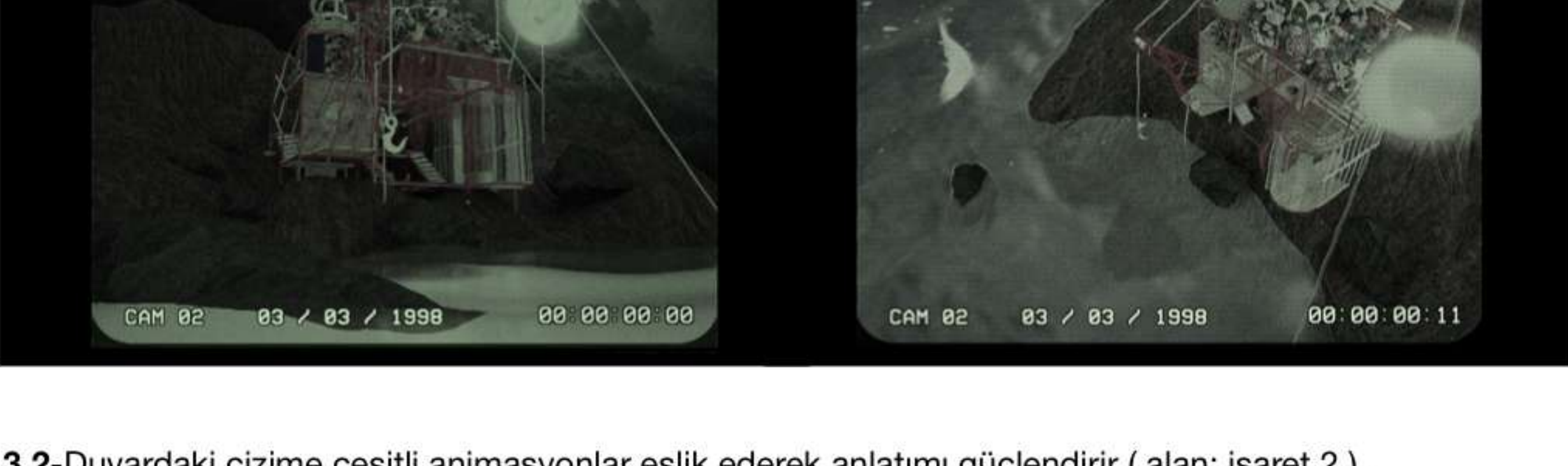
Sergi, mekânın potansiyellerini kullanarak farklı üretim biçimleri ile birlikte kurgulanan beş öykü üzerinden bir hikaye anlatma biçimi ortaya koymaktadır. Anlatı, ziyaretçileri beş gündelik kent hikayesi üzerinden tartışmanın bir parçası haline getirir. Bu şekilde beraber tartışır üzerine konuşur ve kendini anlatır

03 Hikayeyi anlatma / Sergileme biçimi üzerine :

Sergi, mimari altyapıyı tartışma ve üretme biçimi olarak kullanan, farklı üretim ve anlatım biçimlerine yer veren multidisipliner bir hikaye anlatma biçimi ortaya koyar.



3.1-Senaryoda ana akış çizim olarak duvara işlenir. Çizim tüm hikayeleri birbirine bağlayan, uzaktan YeniYurt Adası'nı gösterirken beş hikayeye de yer veren altlıktır. Öykü metinleri çizim ile birlikte duvara işlenir. Çizim duvara posca marka su geçirmez kalem kullanılarak çizilecektir. (görsel taslak halidir)



3.2-Duvardaki çizime çeşitli animasyonlar eşlik ederek anlatımı güçlendirir (alan: işaret 2). Hikayedeki atmosferik metaverse anlatımı animasyon ile güçlendirilir. Aynı zamanda çizim tek araç olarak kullanılmayarak tekdüze bir hale dönüşmesi engellenir, çizimin etkisi de animasyon ile güçlenir.



(soundcloud, müzik linki)

3.3-Senaryodaki ilk hikaye olan tekne hikayesine senaryo için ürettiğimiz müzik parçası eşlik eder. Müzik hikayeden yola çıkılarak hikaye için üretilmiştir. Teknenin ruh halini önceler ve yansıtır. Duvardaki çizim ve metnin önünde kurulacak bir spot-ses (doğrudan sesi konuma verecek bir sergileme elemanı ile) arka planda sürekli tekrar edecektir. (Tekne hikayesi işaret 1 ile gösterilmiştir)



(Yapım sürecinden çekilen fotoğraflar)

3.4- Senaryoda geçen beş hikayenin adanın neresinde olduğunu kırmızı led ışıklar ile maket üzerinde pinlenerek anlatılır.

İlk olarak tekne hikayesi için maket etrafında demir tellerle ifade edilen tekne yörlünesine yerleştirilen 8 kırmızı led çemberi tamamlayarak hareket oluşturacak şekilde birbiri ardına yanıp söner. Ardından kalan 4 hikaye led ile yapıda yerlerini gösterecek şekilde yerleştirilmiştir.

Maket yalnızca bir diyagram değil, çizim gibi performansa katkı verecek bir üretim biçimi olarak ele alınmıştır.

3.4-5 numaralı hikayeler birbirine proje için dikilen kıyafet ile bağlanır. Metaverse kullanımı için dikilen kıyafet Huzursuz Mimari Çözümler ve Unuturma Cihazları öyküsüne hizmet eder. Aynı zamanda kişisel birikimlerden oluşan beş numaralı öyküde sergilenir. Terzi hikayesi ise kıyafetin üstümü üzerinden gelişir.

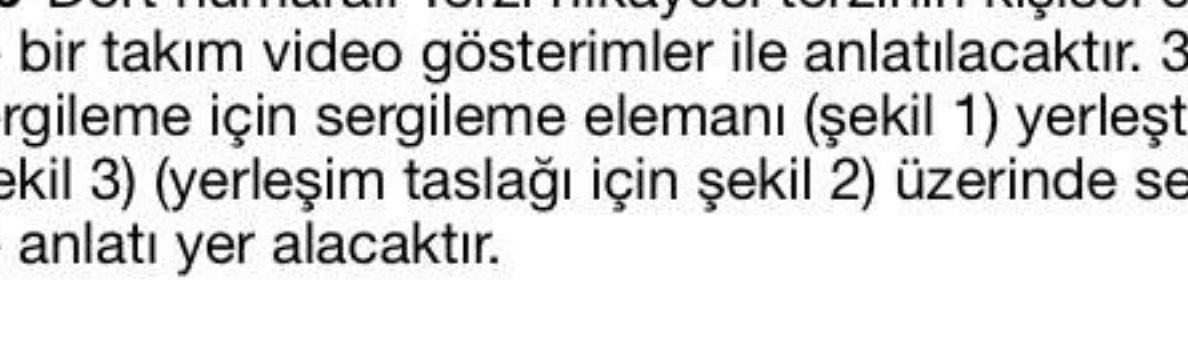


(üretim sürecindedir)

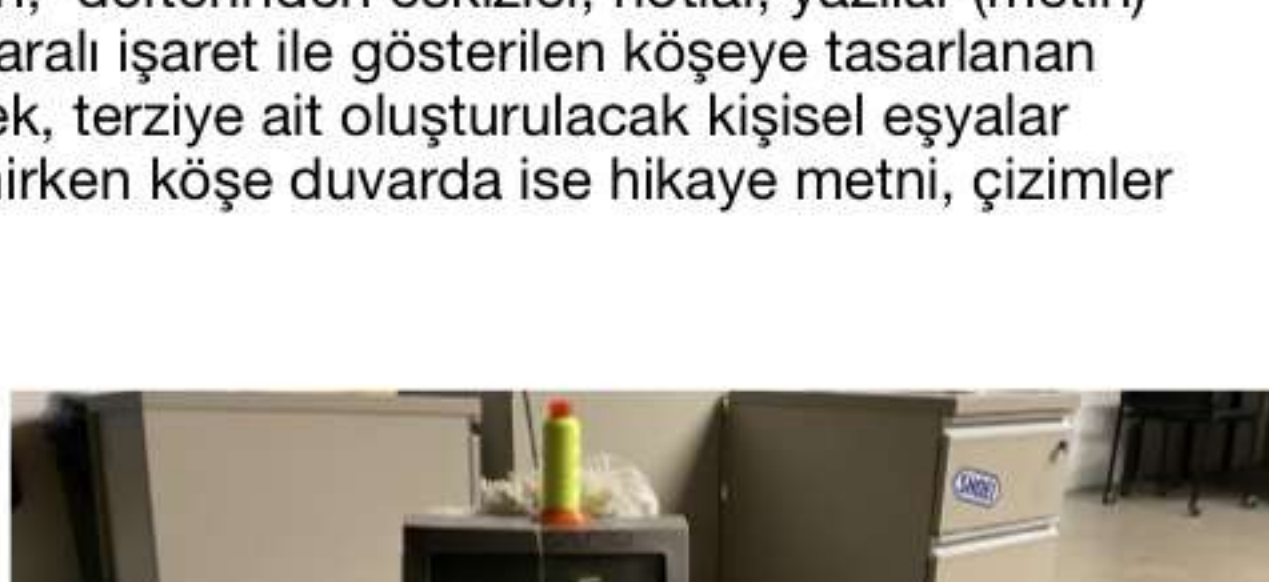
3.5- Dört numaralı terzi hikayesinde dikilen kıyafet sonuç ürünü olarak üretilmiştir. Kıyafet mekan tavanındaki grid kullanılarak asılacak, dikilen kıyafet bir sergi nesnesine dönüşecektir. Kıyafet, dönemin öngörülen malzeme geri-kullanım alışkanlıklarına, gündelik giyimde, moda ve mesleklerin değişimine kıyafet ve anlatı üzerinden referans verir. Anlatımın bir parçasıdır.



3.6-Dört numaralı Terzi hikayesi terzinin kişisel eşyaları, defterinden eskizler, notlar, yazılar (metin) ve bir takım video gösterimler ile anlatılacaktır. 3 numaralı işaret ile gösterilen köşeye tasarlanan sergileme için sergileme elemanı (şekil 1) yerleştirilecek, terziye ait oluşturulacak kişisel eşyalar (şekil 3) (yerleşim taslağı için şekil 2) üzerinde sergilenirken köşe duvarda ise hikaye metni, çizimler ve anlatı yer alacaktır.



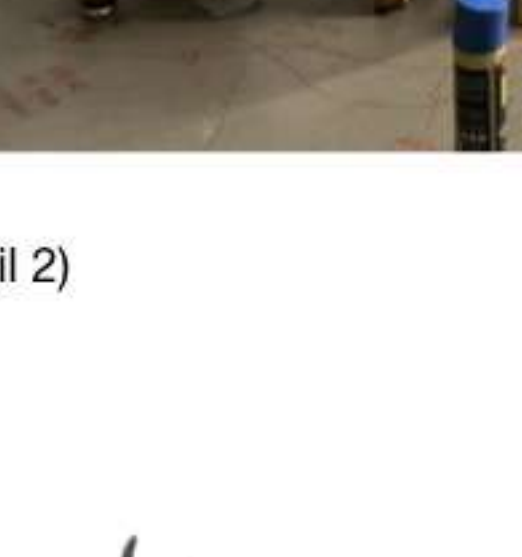
(şekil 1)



(şekil 2)



(şekil 3)



(çizim taslak hali, üretilcektir)

3.7 ek üretimler: Çalıřan ekibi, öykü metinlerini, proje briefini ve tüm üretimleri içerisinde toplayacak bir kitap-broşür için çalışıyor.

04 Metin Açıklamaları:

-referanslar ve metinde alt satırlar üzerine-

öykü bir:

TEKNE HİKAYESİ

Yüzyıllardır ağır ağır dönüp duruyorum. Haline sizin için algılayabili, geceleri fenerlerimi yakılıyorum. Varlığımın bir meydan okuma haline gelmesi gibi bunca şey. Yabancı, neye olduklarına göre değişiyor günden güne. Ayak uyduruyor, tanımlanan görevi kursusuzca yakın yapıyor ve kimseyi yaklaştırmıyorum. Benimle gerçekten gurur duyduklarından eminim.

BORA XXII

Metin Açıklaması:

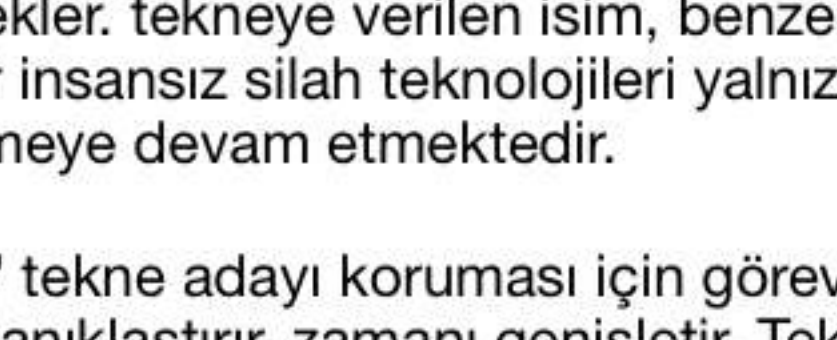
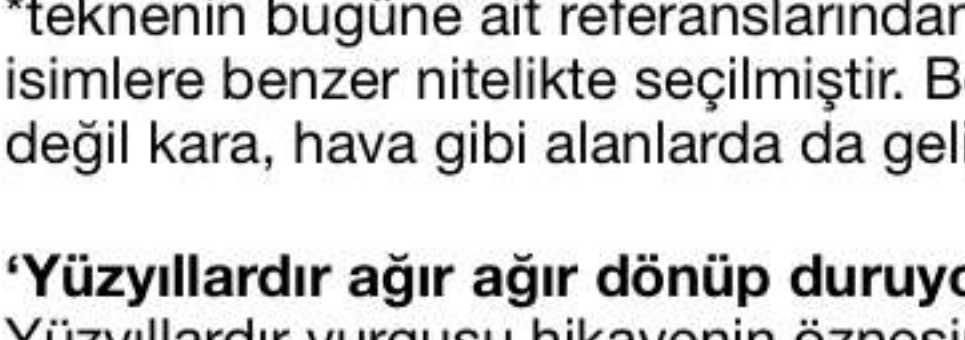
İlk hikaye diğer hikayelere göre daha karamsar bir yapıya sahiptir gelecek hakkında. Bugünden yarına her şeyin değişmeyeceğini vurgular. Hikaye mülteci sorunu, milli-güvenlik sancuları ve konuya ait toplumsal bakış açısı hakkındadır.

Yazılı biçimi ve uzak süre gerektiren yapıya sahiptir. Çizimle birlikte işleyecek olmasından dolayı kısa olması ve insan dâhı gerektirmeden okunabilirliği gerekmektedir. Ayrıca hiç bir üretim tamamen baskın olmamalıdır sergide. Yazılma biçimi bu koşullar düşünülerek oluşturulmuştur.

Hikayenin bir de müziği vardır. Çizim ve metnin önünde kurulacak bir spot-ses (doğrudan sesi konuma verecek bir sergileme elemanı ile) ile müzik okurken sürekli arka planda tekrar edecektir. Müzik hikayeden yola çıkılarak hikaye için üretilmiştir. Teknenin ruh halini önceler ve yansıtır.

Makette ise tekne, yapının etrafında sürekli döngüsü ile tarifenir. Sürekli olarak dönen teknenin izi led ışıkların yapının çevresinde birbiri ardına yanıp sönmekle çemberi tamamlaması ile vurgulanmıştır.

Hikaye insansız yapay zeka bir teknenin ağzından sayıklama tonunda anlatılır.



*teknenin bugüne ait referanslarından örnekler. tekneye verilen isim, benzer örneklerde verilen isimlere benzer nitelikte seçilmiştir. Benzer insansız savaş teknolojileri yalnızca tekneler üzerinde değil kara, hava ve gök alanlarında da geliştirilmeye devam etmektedir.

'Yüzyıllardır ağır ağır dönüp duruyorum' tekne adayı koruması için görevlendirilmiştir. Yüzyıllardır vurgusu hikayenin öznesini bulanıklaştırır, zamanı genişletir. Tekne farklı dönemlerde farklı teknolojilerle aynı görevi icra eden tüm akrabaları için konuşur.

'Haline gelmesi gibi bunca şey.' insansız tekneye verilen hedefi tanımlayabilme, vurabilme imkanı endişe verici bir gelecek vurgusu yapar. İnsan vicdanı ve içgüdüğü geçersizliği yitirir.

'Yabancı, neye olduklarına göre değişiyor günden güne.'

Çoğunluğun egemen olduğu bir toplum yapısında 'yabancı' kavramı azınlık rolünü oynar. Genelde daha savunmasız ve daha kirli gündür. Dün ırk, cinsel yönelim temelli bir yabancı kavramı bugün mülteci rolüne bürünebilir. Gündelik konjektürler yabancıyı medyaya üzerinden sürekli yeniden tanımlar. Yarın kimin yabancı olacağını bilemeyiz fakat bir yabancı olacağı her zaman için kesindir.

'Ayak uyduruyor, tanımlanan görevi kursusuzca yakın yapıyor ve kimseyi yaklaştırmıyorum.'

Kendisine verilen görevi dile getirir. Görev yabancı kimseyi yaklaştırmamaktır. Yabancıncının kim olduğunu bilmez fakat toplumda değişmeyen yerini ve yapısını biliriz. Özne önemsizdir.

'Benimle gerçek zekân duyduklarından eminim.'

İnsan olma-olamama çelişkinin örnekleri Ian McEvan'ın 'Benim Gibi Makineler' kitabında, Spielberg'ün A.I. filminde ve Spike Jonze 'Her' filminde görülebilir.

Bonus:

Bülent Ecevit'in 1940 tarihli Robot şiiri

Çeliğin çürümesi kadar uzaktır bir robotun sonu.

Allah, Allah olduğunu için yarattı beni.

Ben Allah olamıyorum ne kadar yaratırsam.

Ve tapmıyor bana benim yaratırsam adam,

Beni yaratana ben nasıl tapıyorsam...