

Received / Makale Geliş Tarihi 02.08.2023  
Published / Yayınlanma Tarihi 20.10.2023  
Volume / Issue (Cilt/Sayı)-ss/pp 10(100), 2554-2564

Research Article / Araştırma Makalesi  
10.5281/zenodo.10028717

Arş. Gör. Kaan Aşer

<https://orcid.org/0000-0002-3992-6500>

Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, Mimarlık Fakültesi, İstanbul / TÜRKİYE

ROR Id: <https://ror.org/04e9czp26>

## Mekânın İki Boyutlu Görselleştirilmesinin "Teknik" Kavramı Üzerinden İrdelenmesi ve Vr Deneyimi

### Examination Of 2d Visualization Of Space Through The "Technical" Concept And Vr Experience

#### ÖZET

Henüz somutlaşmamış ancak tasarımcının bilincinde kurulmuş mekân, imgesel bir nesne olduğu için muhatapları tarafından olabildiğince anlaşılması gerekmektedir. Tasarlanan mekânın sunumu mekân tasarlayan ve mekânı talep eden işveren/öğretici/kullanıcı vb. bireyler için oldukça önemlidir. Çünkü mekânın sunum tekniği mekânı, anlama, yorumlama açısından yol göstericidir. Tasarımcısının sunum bilgisine, yetisine bağlı olarak bilinçte kurulan, tasarlanan, imgelenen soyut mekân somut gerçekliğin bir tezahürü olarak muhataplarına belirli teknikler aracılığıyla sunulmaktadır. Bu bağlamda çalışmanın konusu, mekân yorumunu, anlayışını etkilediği düşünülen görselleştirme tekniklerinden biri olan 2 boyutlu görselleştirme ile mekânın sanal gerçeklik gözlüğü üzerinden (vr) deneyimi arasındaki farklılıklar olarak belirlenmiştir. Ancak öncelikle teknik kavramı Heidegger'in felsefi bakışı üzerinden irdelenecektir.

Bu bağlamda çalışmanın varlık nedenini oluşturan araştırma soruları; mekân deneyimi zamansal bir yaşantıyken, kendisini 2 boyutlu görseller üzerinden muhatapına kendi varlığına uygun bir minvalde deneyimleyebilir mi? Tasarlanan mekânın anlamı, yaşantısı iki boyutlu görseller (render vb.) üzerinden örtülmekte midir? İnsanların var olduğu eylemsel bir zemin olan yaşam dünyası ontolojik olarak anlaşılmakta ve yaşanılmakta iken mekân ontik bir kavrayışla anlaşılabilir ve yaşanılabilir mi? şeklindedir.

Okuyucunun her iki tekniği karşılaştırması için yazar tarafından tasarlanan mekânın iki boyutlu temsili 3ds max programında modellenip Corona render motorunda görselleştirilecektir. Mekânın sanal gerçeklik üzerinden deneyimi ise 3d modelin Unreal engine 5.2 programında ışık, kamera ayarlamaları yapılacak ve sanal gerçeklik gözlüğüne uygun bir formatta okuyucuya sunulacaktır. Bu çalışma iç mimarlık tasarım eğitimi eyleyicileri ve iç mimari görselleştirme üzerine çalışma yapan tüm araştırmacılara yazılı bir kaynak olmayı amaçlamaktadır.

**Anahtar Kelimeler:** Mekân, Render, Teknik, Vr, Ontoloji.

#### ABSTRACT

Space, which has not yet materialized, but is established in the consciousness of the designer, should be understood by its addressees as much as possible since it is an imaginary object. The presentation of the designed space is very important for the employer/trainer/user etc. because the presentation technique of the space is a guide in terms of understanding and interpretation. The abstract space, which is established, designed, and imagined in the consciousness depending on the presentation knowledge and ability of the designer, is presented to the addressees through certain techniques as a manifestation of concrete reality. In this context, the subject of the study has been determined as the differences between 2D visualization, which is one of the visualization techniques that are thought to affect the interpretation and understanding of space, and the experience of the space through virtual reality glasses (VR). However, the concept of technique will be examined through Heidegger's philosophical view first.

The research questions that constitute the reason for the existence of this study are as follows; While the spatial experience is a temporal experience, is it possible for its interlocutor to experience it through 2D visuals in a manner appropriate to its own existence, is the meaning and life of the designed space covered over 2D visuals (rendering etc.)? While the world of life, which is an operational ground where people exist, is ontologically understood and lived, can the space be understood and lived with an ontic understanding?

For the reader to compare both techniques, the 2D representation of the space designed by the writer will be modeled in the 3ds max program and visualized in the Corona render engine. The experience of the space through virtual reality will be made in the unreal engine 5.2 program of the 3d model, and the light and camera adjustments will be made and presented to the reader in a format suitable for virtual reality glasses. This study aims to be a written resource for interior design education actors and all researchers working on interior architectural visualization.

**Keywords:** Space, Design, Designer, Vr, Ontology.

## 1. GİRİŞ

Günümüzde iç mekanlar, teknik çizim (autocad, manuel vb.) eskiz, 3 boyutlu görselleştirme programları (3ds max, Rhino, Revit, Maya, Cinema 4d, Lumion, Z brush vb.) ve mekanı içeriden deneyimlemeye izin veren sanal gerçeklik programları (unreal engine vb.) gibi görselleştirme teknikleri üzerinden kendisini muhatabının deneyimine sunmaktadır.

Teknolojinin gelişmesiyle birlikte mekanın teknik sunum yöntemleri gelişmiştir. Mekan, tasarımcısının zihninde soyut bir var olanken kullanılan teknikler üzerinden somutlaştırılmaktadır. Mekanın yukarıda ifade edilen teknikler üzerinden somutlaştırılması mekan kullanıcısı ve mekanla ilişkiye giren tasarım erkleri açısından oldukça önemlidir. Çünkü tasarlanan mekan uygulama öncesinde muhataplarının kavrayışına sunulmaktadır. Muhataplar (kullanıcı, tasarım eğitmeni, tasarımcı vb.) mekanı bu temsillerden ya da tezahürlerden anlamaya ve yorumlamaya çalışır. Yorumun mekana yönelebilmesi, mekanla birlikte tasarlanan anlama, kavrama, yaşantının deneyimine isabet etmesi için mekanın anlaşılabilir olması önemlidir. Yorumların, anlamlandırmaların mekan yaşantısına isabet etmesi için tasarlanan mekanın kendi varlığının ne olduğu ve onun nasıl açıklanabileceği ele alınmalıdır.

Mekan ortalama olan anlayış üzerinden tanımlandığında ontikleşmekte yani insanın yaşantısı üzerinden yorumlanması örtülmektedir. Ancak ontik bakışın verilerinden kalkarak onu derinleştiren, kökensele düşünümüne imkan tanıyan ontolojik kavrayış, mekanı insan yaşantısı üzerinden okuma, anlama ve kavrama imkanı tanımaktadır. Bu bağlamda her iki kavrayışı (ontik ve ontolojik) mekan üzerinden irdelemek gerekmektedir. Çünkü mekan ya da herhangi bir var olan kendinde değişmeyen bir yapıya sahip olsa da onun özü/anlamı kavrayanın bakışı üzerinden tesis edilmektedir.

Tasarlanan mekan, görselleştirme teknikleri üzerinden okunmakta ve bu tekniklerin mekanın yaşantısına olan mesafesi mekan kavrayışını, anlayışını doğrudan etkilemektedir. Çünkü mekanın algılanması onu duyuşsal veriye çeviren teknikler üzerinden gerçekleşmektedir. Bu bağlamda teknik kavramının da soruşturulması gerekmektedir.

Bu nedenle bu çalışmada mekan, “ortalama olanın kabulü”nden soyularak fenomenal alanda betimlenmeye çalışılacaktır. Mekan onu anlamlandıran insanın varlık ile kurduğu anlam bağından hareketle betimlenebilirse mekanı insan tarafından anlamlandırma imkanı veren mekan deneyimini ifşa edecek olan sunumun tekniği sahih bir biçimde irdelenebilir.

Bu bağlamda araştırma soruları aşağıda verilmiştir.

Tasarlayan öznenin ve mekan kullanıcısının yöneldiği mekan, hangi teknik üzerinden deneyimlenirse kendi varlığına uygun olarak yaşanabilir?

Mekani somutlaştıran, mekan deneyimini manipüle eden teknik, tasarımcı ve kullanıcının mekan deneyimini çerçeve içerisine alarak mekanın özünü örtmekte midir?

Mekan ve görselleştirme teknikleri üzerine bir çok çalışma olmasına rağmen her iki olgunun birbirleriyle olan ilişkisini M. Heidegger’in açıkladığı “teknik” kavramı açısından soruşturan bir çalışmaya rastlanılmamıştır.

Betimsel tarama yöntemi kullanılan bu çalışmada mekanın teknik sunumu / vr / render) deneyimi Heidegger’in fundamental ontolojisi üzerinden yorumlanmaya çalışılmıştır. Çalışma mekan deneyimini daha iyi ifade etmek amacıyla günümüz sanal gerçeklik teknolojilerinden yararlanarak yazar tarafından bir MSGSÜ giriş holü modellenmiştir. Mekanın 2 boyutlu görselleri (render) ve sanal gerçeklik gözlüğü ile deneyimlenebilmesine imkan tanıyan format çalışmada paylaşılmıştır.

Bu çalışma, mekanın anlamını, kavrayışını etkilediği düşünülen 2 boyutlu görsel veriler (3d model ve render) ve sanal gerçeklik sunum tekniklerinin Heidegger’in “teknik” kavramına bakışı üzerinden karşılaştırılmasını amaçlamaktadır. Çünkü henüz gerçekleşmemiş soyut mekan yaşantısının kendi varlığına uygun olarak deneyimlenmesi, mekan deneyimi tasarlayan tasarımcı/tasarım öğrencisinin tasarlama eylemini önemli ölçüde etkilediği düşünülmektedir.

## 2. ONTİK ve ONTOLOJİK KAVRAYIŞ

Ontik ve ontolojik ayrımı Heidegger’in yerindelik-richtigkeit ve doğruluk-wahrheit kavramlarından hareketle açıklamaya çalışılacaktır. Bu ayrımın ortaya konulmasının amacı teknik kavramına zeminin hazırlanması içindir.

Yerindelik kavramı Aktok'a (2021a) göre yerli yerindelik ile ilişkilidir. Örneğin bir insan evindeki eşyalarını yerli yerinde buluyorsa buradaki yerinde olma hali, yerindelik kavramını imlemektedir. Yani eşyalar eve girenin tasarımına göre konumlanmış, düzenlenmiş ve uygun olduğu anlamına gelmektedir. Yerindelik kavramına aynı zamanda olumsuz olan yakışsız, yer-siz kavramlarından hareketle yaklaşmak da mümkündür. Bir cenaze törenine davet edilen bir insanın eğlenceye gider gibi giyinmesi yani yaşantıya uygun giyinmemesi, yerinde konuşmaması o cenazede alışıldık olan iklime uygun hareket etmemesi yer-siz bir davranışta bulunduğu anlamına gelir. Dolayısıyla insanın dahil olduğu ya da yöneldiği, içinde olduğu bir duruma yönelik uygun davranması, uyum sağlaması yerindelik kavramına işaret etmektedir.

Aynı zamanda yerindelik kavramı "isabet etmek" ile anlam olarak benzerdir. İsbetli yorumlar aynı zamanda yerinde tespitlerdir. İsbetli olan, daha önceden "zaten olması gerektiği yerde olan" anlamına gelmektedir. Örneğin bir nişancının hedefini isabet ettirmesi onun yerinde bir vuruş yaptığı anlamına gelmektedir.

İnsan yöneldiği var olanın anlamını, özüne uygun bir biçimde betimliyorsa diğer bir ifadeyle bir yargı, ilgili var olanı apaçık bir biçimde her ne ise öylece ifşa ediyorsa o yargının ya da yorumun da isabetli olduğunu ifade etmek bu bağlamda doğru olacaktır. Dolayısıyla yerindelik kavramı ile isabetli kavramı örtüşmektedir. Var olanla ilgili isabetli ya da yerinde olan yargılar ilgili var olanları imlediği müddetçe o yargının ilgili var olana uygunluğundan bahsedilebilir. Bir şeyin yerinde olması için öncelikle isabetin gerçekleştiği yönelinenin yani hakkında yargı verilenin olması gerekmektedir.

Ancak isabetin gerçekleşmesi yani yargının bir var olanda yerini bulması o yargının isabet ettiği şeyin/var olanın özünü sahil bir biçimde ifşa ettiği anlamına gelmemektedir. Bir nesneyi tanımlayan yargı yerinde olabilirken nesnenin aşkın tarafını (fizik realite) nesnenin özüne uygun gelecek şekilde ifşa edememiş olabilir. Örneğin bir "klavyenin tuşlu olması" yerinde bir yargı olabilirken ilgili klavyeyi diğer tuşlu nesnelere ayırmadığı ve klavyenin varlık nedenine isabet etmediği için klavyenin kökeni, kaynağı, hakikati, özü örtük kalmaktadır. Çünkü bir klavye sadece tuşlu olma özelliği üzerinden tanımlanamamaktadır. Dolayısıyla yerinde olan önermeler, isabetli olmalarına rağmen ilgili var olanın özünü, kökenini, kaynağını açığa çıkaramamaktadır. Yargının yerinde ve isabetli olmasının yeterli olduğu ve yerinde olanla ilgili var olanın ilişkisinin oluş düzleminde derinlemesine soruşturulmadığı kavrayış ontik kavrayıştır.

Heidegger varlığın anlamını, özünü var olanın kökeninde yani varlık nedeninde aramaya yönelmiştir. Aktok'a (2021b) göre antik dönem filozoflarında varlığın kendisinin deneyimi ya da var olanın anlamının ne olduğu ile ilgili deneyimler üzerinden meydana getirilen düşünsel yaklaşımlar, modern felsefi bakış tarafından örtülmüştür. Var olanın anlamı yani varlığın ne olduğu Sokrates sonrasında bu yana unutulmuştur. Var olanı anlama ve var olanın anlamına yönelik kavrayış ontik açıdan çerçeveselenmiştir. Batı felsefesinin var olana yönelik bu mesafeli anlayışını eleştiren Heidegger var olanın özünü imleyen kelimelerin kaynağına geri giderek yani etimolojik bir soruşturma yaparak varlığın anlamını kaynağında yakalamaya çalışmıştır. Dolayısıyla hakikat, köken, kaynak, doğru gibi kavramlar Heidegger'in felsefesinde oldukça önemlidir.

Heidegger'e göre ontolojik kavrayışla ifşa edilen hakikat kavramı ile doğ(u)ru kavramı arasındaki ilişkiye bakmak bu bağlamda faydalı olacaktır. Bu kavramları irdelemeden önce hakikat kavramının genellikle metafizik yaklaşımlarla birlikte anıldığını ifade etmek gerekmektedir. Ancak bu çalışmada ifade edilen hakikat kendisini muhatabına dayatan değil, araştırılmaya, soruşturulmaya açık felsefi bir hakikattir. Yani deneyim yaşantısına sahip olunan bir hakikatten bahsedilmektedir. Hakikat (alethia) yönelinen var olanın özü anlamına gelmektedir. Şan'a (2020) göre hakikat (alethia) var olanın bilgisini, özünü, anlamını örten, kapatan örtünün kaldırılmasıdır. Hakikat, Heidegger'in Varlık ve Zaman eserinde fenomenlere yönelen insanın yani Dasein'in (orada olan) var olanla etkileşime girmesi, deneyimlemesi aracılığıyla ilgili var olanın özünü kendi varlığında yakalaması ve ifşa etmesiyle ortaya koyduğu şeydir. İfşa edilen şey, var olanın var olmasındaki neden yani var olanın varlığıdır. Bu bağlamda hakikat, var olanın kaynağı/doğurganlığıdır. Hakikat yani kaynak var olanın derin strüktürüne yönelik düşünümünden ve ontolojik deneyimden elde edilen şeydir. Hakikat, var olanın en temelinde yakalanan fenomendir.

Aktok'a (2021b) göre doğurgan olan varlık yani öz (warheit) Türkçede doğru kelimesi ile karşılanmaktadır. Doğruluk (wahreit) kelimesi doğmak-doğurmak-doğuru kalıbıyla ortaya çıkmıştır. Ancak yıllar geçtikçe doğuru kelimesi doğru'ya evrilmiştir. İşte burada doğ(u)ru kelimesi esasen doğurgan olanı imlemektedir.

Var olanın kaynağı, var olanın *doğurganlığıdır*. Var olanın varlığına isabet eden ve doğurgan olanı, kaynağı ifşa eden, açığa çıkaran yargı doğru yargıdır. Var olanın genellikle aşkın tarafına isabet eden yerindelik kavramı üzerinden varlığın açığa çıkartılma sanrısı doğurgan olanın deneyimlenmesini örtmektedir. Bu bağlamda ontolojik kavrayışa isabet eden doğurgan, doğru kavramı, ontik kavrayışa isabet eden *yerindelik* kavramından var olana mesafesi üzerinden birbirinden ayrılmaktadır. Var olanın sadece aşkın tarafından edinilen ontik bilgi, kaynağı temsil etmemekte, deneyim, etkileşim, eylemsel bilgi örtülmektedir. Var olanın fizik realite tarafına isabet eden ontik bilgi *yerinde* olsa da var olanın kaynağını ifşa etmediği için fenomenal alana isabet etmemekte ve ontolojik olarak yetersiz kalmaktadır.

Bu bağlamda yerli yerinde olan yargı isabetli de olsa doğru olmayabilmektedir. Doğru, ancak ilgili var olanın özünün imlendiği, özün, varlığın ifşa edildiği durumda, doğurgan olanın açığa çıkartılmasıyla gerçekleşir.

Aktok'a (2021a) göre Heidegger ontik kavrayışı, yöneldiği var olanı varlık ile yani özü ile açık biçimde ilişkilendirmeden, ön varsayımlarla hareket ederek, sorgulamadan yorumlayan bir bilgi üretme tarzı olarak görmektedir.

Ancak ontolojik kavrayış ise yöneldiği var olanı kendi varlığı ile apaçık ve upuygun bir biçimde ilişkilendirerek kurmaktadır. Çünkü Heidegger sadece var olanın duyu verileri ile algılanan taraflarını değil aynı zamanda var olanın duyu verileri yoluyla algılanan taraflarının izini varlık nedeni üzerinden sürerek, hepsini bir arada düşünerek anlamı ortaya koymaya çalışmaktadır.

Ontik anlayış Heidegger'e (2021) göre aynı zamanda herkes benliğinde kendi varlığına uymayan insanların kavrayış biçimini yansıtmaktadır. Herkes benliğinde var olmak, Heidegger'in felsefesinde kamunun doğal tavrına düşmek anlamına gelmektedir. Husserl'in doğal tavrına benzetilebilir. Lakırdı, boş merak ve müphemliğe düşen insan karşılaştığı var olanların anlamlarına yönelik bir soruşturma gerçekleştirilmeden herkes'in kabulüne uyararak kendi otantikliğini feda etmektedir. Bu bağlamda esasen ontik ile ontolojik olanı birbirinden ayıran soru var olanın var olmasının anlamına yönelik sorunun akla gelmemesi, sorulmaması, herkes'in soruşturmadan yaşadığı bu yaşam tarzının doğallaşmasıdır.

Ontik kavrayış yukarıda ifade edildiği üzere var olanla ilgili o var olanın, var olmasındaki anlamını (ontoloji) soruşturmadığı, ele almadığı için kavrayış biçimi pozitif bilimlerin kendi nesnesine uyguladığı bir kavrayıştır. Çünkü pozitif bilimin pragmatik araştırmacıları var olanın belli bir veçhesine temas edilerek araştırır.

Ancak ontik kavrayış yaşamla derinlemesine etkileşim halinde olan, deneyimle anlayan, anlama mahkum olan insanın yaşam dünyasında irdelenmelidir. Diğer yandan ontolojik kavrayışın, ontik kavrayışa bir üstünlüğü yoktur. Ontik kavrayış ve ontolojik kavrayışın bir arada olarak düşünülmesi sayesinde var olan bütünlüğü itibarıyla yakalanabilir. Ancak ontolojik kavrayış, ontik olanın daha derinine inen hatta belki de enlemesine de yayılan olay bilgisine ulaşmak için gerçekleştirilmesi gereken bir kavrayış biçimidir.

Dolayısıyla ontik ve ontolojik kavramlarını birbirini dışlayan kavramlar olarak okumak doğru değildir. Her ikisi de birbirini besleyen kavramlardır. Çalışmanın da yöneldiği mekan ve diğer var olanlar, sadece ontik kavrayışla tanımlanmamalı aynı zamanda ontolojik olarak ne anlama geldiği de soruşturulmalıdır.

### 3. MEKANIN KAVRANIŞI ve TEKNİK ÜZERİNE

Mekan ontik kavrayış üzerinden tanımlandığında hatırlanacağı üzere mekanın fizik gerçekliğe ait olan veçhelerinin ortaya çıkması muhtemeldir. Mekanın sadece aşkın tarafına isabet eden kavrayış mekanın kendisi matematiksel bir nesneymiş gibi deneyimlemeye yönelmekte ve mekan sadece metrik ölçüler üzerinden tanımlanmaktadır. Mekanın sınırlandırılmış uzay parçası olarak tanımlanması da yine aynı kavrayışa örnektir. Diğer yandan mekan, doğayı matematiksel bir yaklaşımla tanımlamaya çalışan paradigma üzerinden tanımlandığında mekan belki de sorunlaşmakta ve tasarlanarak çözümlenmesi gereken bir probleme dönüştürülmekte, zamansızlaşmakta ve dünyasızlaşmaktadır. Burada tanımların birbirinden farklı olmasının nedeni yaşamı algılayan bakışın, diğer bir ifadeyle insanın anlam verişi yapısının alışık olduğu düzleme çekilmesiyle gerçekleşmektedir.

Mekanı sadece ontik kavrayışla tanımlamak, mekanın anlamını, yaşantının 1/1 ölçeğinden uzaklaştırmak, koparmak anlamına gelmektedir. Mekanın ontik tanımının *yerinde* olması onun 1/1 yaşantıya ait olması anlamına gelmemektedir. Yukarıda ifade edilen ontik mekan tanımı kapalı uçlu bir tanım olmakla birlikte *herkes* tarafından kabul edilmesiyle yapılaşmaktadır. Zaten herkesleşmiş insan yani kamuyla birlikte

hareket eden uyumlu insan, herhangi bir var olanla ilgili üretilen yargının doğru olup olmadığının soruşturmasını derinlemesine gerçekleştirmemekte, çoğunluğun onay verdiği önermeyi kabul ettiğini herkesleşmiş insan da kabul etmektedir. Heidegger'e (2008) göre içinde bulunulan toplumun geneli kökensel düşünme yerine başka minvallerde düşünmektedir.

İfade edilen durum aynı zamanda mekanı görselleştiren, tasarlayan, tasarım eğitimi veren insanların içinde bulunduğu durum olabilmektedir. Herkes'in beklentisine yönelik tasarlayan, sunan yani talebi karşılayanlar mekanın kök bilgisini, özünü ifşa edememe durumuna düşebilmektedir.

Mekana yönelik ontik kavramlar yerinde yargılar olup isabetli de olsa insanın var olma minvali üzerinden doğurgan olanın, kaynağın ifşası değildir. Dolayısıyla ontolojik bir kavrayışla mekanın ne olduğunu deneyimler, etkileşimler üzerinden düşünmek gerekmektedir. Mekan, yaşantısal deneyim üzerinden hareketle diğer var olanlarla karşılaşmanın bir zemini olarak yorumlanabilir (hermenötik). Heidegger'in (2021) fundamental ontolojisine göre insan bir şey için bakışsal karakteri üzerinden ilgilendiği veya muamele ettiği var olanın olanağına yönelmektedir. Var olana yönelimin gerçekleştiği zemin dolayısıyla mekandır. Mekan, Aşer'e göre (2023) yaşantının, anlamın, varlığın yakalandığı var olmanın zemini ve imkanıdır. Mekan, sonlu bir var olan olarak yaşayan insanın dünyaya fırlatıldıktan sonra eylemselliğinin zeminidir.

Ontolojik kavrayış, var olanın doğurganlığına dair unutulmuş olanı insandan talep etmektedir. Mekana yönelik yerinde yargılar, her ne kadar mekanın potansiyelini ifşa etmiş olsa da yukarıda ifade edildiği üzere anlamı, kaynağı örtmeye neden olabilmektedir. Gray'e (2008) göre herhangi bir var olanı düşünme, yönelinen meselenin köküne, o kökü besleyen kaynağa, toprağa, güneşe ulaşmakla deneyimlenen bir edimdir.

Ontik kavrayışın izini süren tasarımcı ise anlayışı ve ona görünen üzerinden mekanı dünyasızlaştırabilir ve hatta var olmanın ne olduğunu göz ardı ettiği için mekanı insansızlaştırabilir. Çalışma da insani ölçek şeffaf bir teni imlemek anlamına gelmektedir. Şeffaf bir tenle yaşamak, yaşam dünyasında anlama yönelen insanın yöneldiği var olanı anlaması için onun yapısına bürünmesi demektir. Anlamak için yapıya bürünen insan, ilgilendiği var olana yönelik birikmiş olumlu ya da olumsuz ön yargılarını askıya alan insan anlamına gelmektedir. Yapıya bürünme, yöneldiği eylemi, durumu, var olanı sahil bir biçimde deneyimleyen ve üzerinde refleksif bir tavırla düşünen insanın eylemidir. Ontolojik bir kavrayışa hazırlık bu minvalde gerçekleşebilir. Aksi halde var olana dair kökene, kaynağa, onu doğurana, doğruya ulaşma imkanı da imkansızlaşmaktadır. Mekanın bu minvalde ontik kavrayıştan soyumu mekanın özünde ne olduğunu ortaya koymaktadır. Fark edileceği üzere mekanın ontolojik kavrayışla açılanması ontik tanımlamaları dışlamamakta aksine o tanımlamaların bahsettiği nitelikleri derinden yakalamaktadır. Sonuç olarak her iki kavrayış da bir anlamda insanın yaşamı yorumlama biçimidir.

Mekan tasarlayan ya da mekan düşünürleri tarafından ontolojik bir kavrayışla anlamı yeniden ve yeniden sahil deneyimlerle ve düşünümlele ele geçirildiğinde, kaynağın görünmeyen yüzleri açığa çıkartılabilir. Aydınli'ya (2002) göre mekan, mekanı algılayan, yaşayan, deneyimleyen bireyin yaşantısı üzerinden anlamlandırılmaktadır. Ancak bu çalışma için yukarıdaki mekan tanımlarının yeterli olduğu söylenebilir.

Her var olan gibi teknik kavramı da yukarıda ifade edilen ontik, ontolojik anlayışlar üzerinden deneyimlenmektedir. Teknik kavramı, Aktok'un (2021b) Heidegger'den aktarımına göre araçsallık niteliği taşımaktadır. Ancak teknik kavramının *araçsallık* tanımı Heidegger'e göre antropolojik (ontik) bir bakış açısının ürünüdür. Heidegger'in (2021) antropolojik yaklaşım olarak tanımladığı bakış açısı, yukarıda da ifade edilen *herkes ben'liğine* aittir. Dolayısıyla teknik, boş merakın, belirsizliğin ve lakırtının ortalama olanın, kavrayışı üzerinden tanımlanmakta ve sadece yüzeysel tanımı (araçsal) üzerinden anlaşılmalıdır. Antropoloji, insanı geçmiş ve günümüzde kültürel ve fiziksel yapısını araştıran bilim dalıdır. Dolayısıyla Heidegger'e göre antropoloji insanı bilimsel yöntemlerle yani insanın aşkınsal taraflarına isabet edecek şekilde ontik bir kavrayışla incelemektedir. Diğer bir ifadeyle antropoloji bilim olduğu için ontolojik kavrayışı askıya almaktadır.

Dicle'nin (2017) Heidegger'den aktarımına göre tekniğin ontik kavrayış üzerinden araçsallığı her ne kadar yerinde ve isabetli olsa da tekniğin varlık nedeni ile ilgili özü ifşa etmemektedir. Dicle'nin (2017) Heidegger'den aktarımına göre teknik, insanın varlık ile yani var olanın özü ile ilişkisindeki yol sorunudur. Anlaşılacağı üzere teknik, var olanın, özüne isabet etme ile, doğurgan olanla ilişkilendirilmelidir.

Bu bağlamda teknik kavramının etimolojik kökenine inmek gerekmektedir. Teknik kavramı antik dönem filozoflarınca incelenmiştir. Teknik, Greklerde *tekhne*'yle birlikte düşünülmüştür. *Tekhne*, bir poesis (meydana getirme) biçimidir. Poesis'e ait iki kavram (*tekhne*, *physis*) *meydana getirme* anlamına gelse de

biri doğa diğeri insanla ilişkili olduğundan dolayı birbirinden ayrılmaktadır. Heidegger'e (1998) göre, poetik bir şey olan tekhne, öne-çıkarmaya, poiesis'e aittir.

Yapmanın sanatı olan yaratma yani poesis'in ilk alt kavramı physis, doğanın kendi deviniminden dolayı var olanların kendiliğinden var olması, doğada olup bitenin kendiliğinden gerçekleşmesidir. Aktok'a (2021a) göre tekhne ise doğanın kendiliğinden meydana getirdiği (physis) devinimden farklı olarak insanın dahiliyetiyle gerçekleşen poesistir. Tekhne, antik Yunan'da öncelikle sanat için kullanılmıştır. Tekhne, Ülger'e (2013) göre insanın eylediği eylem üzerinde en iyi sonuca ulaşmak için gerekli olan yapma ve bilme edimlerine ve araçlarına sahip olmak anlamına gelmektedir. Genellikle sanat eyleminin içinde tutulan tekhne, Yavuz'a (2006) göre sadece sanat eylemini içermemektedir. Çünkü antik dönemde bir ressamın etkinliği ile bir marangozun etkinliği aynı şeydir. Her ikisinin de yaratı etkinliği olması nedeniyle birbirinden ayrı tutulmamaktadır. Tekhne, Lenoir'in (2002) Aristoteles'ten aktarımıyla doğru kurallar eşliğinde üretim yapmak üzere gereken donanım" anlamına gelmektedir.

Heidegger'e göre;

“Teknik, gizini açmanın bir tarzıdır. Teknik, gizini açmanın ve gizlilikten çıkmış olmanın vuku bulduğu, yani aletheia'nın hakikatin olup bittiği alanda vücut bulup sürer.” (Heidegger, 1998: 54).

Heidegger'in ifadesinden anlaşılacağı üzere tekhne'nin herhangi bir var olanın varlığının meydana getirilmesinin, bir başka var olan tarafından ifşa edilmesi anlamına gelmektedir.

Teknik, insan aracılığıyla var olanın varlığa getirilmesi, meydana gelmesi, ortaya çıkması, ifşa olması var olanın kökeninin, kaynağının, doğurgan olanın, fenomenin yani özün insan icrası olan teknik aracılığıyla varlığa getirilmesi anlamına gelmektedir.

Gizini açma, kökensel olanın sadece ontik değil ontolojik kavrayışla anlaşılabilir var olanın fenomeninin ortaya çıkışıdır. “Açığa-çıkma, gizli-olmaktan gizli-olmamaya doğru çıkıştır. Açığa-çıkma, yalnızca gizli bir şey gizlilikten kurtulduğu ölçüde vuku bulur. Bu gizlilikten kurtulma, bizim gizini-açma (entbergen, Entbergung) diye adlandırdığımız şeyin içerisinde ikamet eder ve serbestçe salınır. Grekler gizini açmanın karşılığı olarak aletheia sözcüğünü kullanırlar.” (Heidegger, 1997).

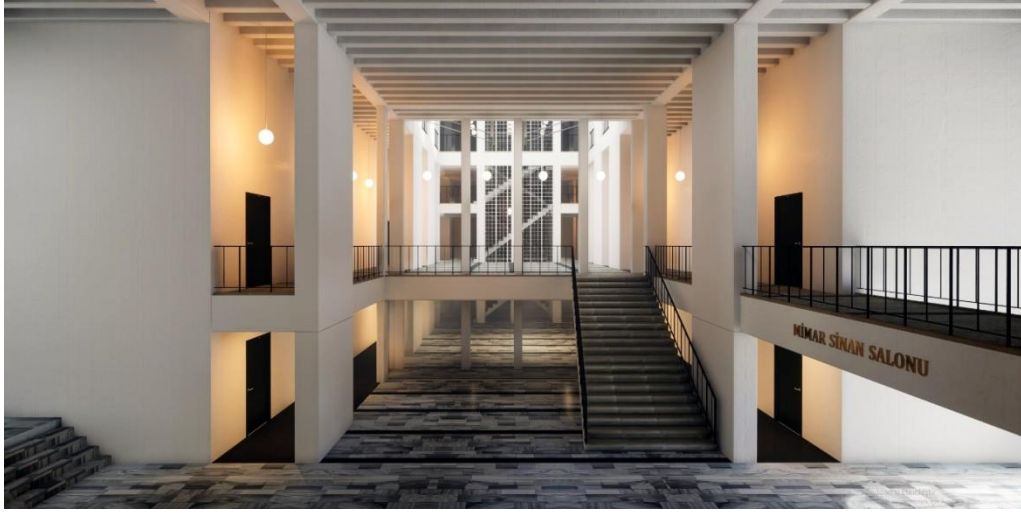
Diğer yandan tekniğin var olanın anlamına isabet etmeyen araçsallığı ontolojik olanın örtülmesine neden olmaktadır. Ontolojik olanın örtülmesi yaşantısal deneyimleri askıya almaktır. Ontik anlayış herkes'leşmiş, kamulaşmış, ortalama olanın huzur bulduğu bir yaşamın anlayışı olmasıyla birlikte normlaşmış, kalıplaşmış, kodlanmıştır. Normlaşan, kalıplaşan, her anlayış muhatabının var olanlarla etkileşimini kodlamakta, çerçevelemektedir. Ontik anlayışa tabii olan insanın çerçeveleyici tutumu mekan gibi diğer var olanların da, anlamını bu anlayış üzerinden kurmakta, anlamlandırmaktadır. Dolayısıyla ontik anlayışın parantez içerisine alınması olayın, olgunun özünü görebilmek açısından oldukça önemlidir. Ontik kavrayışın oluşturduğu çerçevenin soyumu ve dolayısıyla yıkımı ontolojik olana dönmele mümkündür.

Bu bağlamda teknik, insanın var olanın varlığı ile ilişkiye geçtiği bir yol olarak ortaya çıkmaktadır. Tasarımcının ya da sanatçının vermiş olduğu anlamdan hareketle eser varlığa getirilmektedir. Dolayısıyla sanat eseri, ya da tasarlanan bir mekan, onu varlığa getiren eyleyicisinin anlam örüntüsünü, tavrını kendi özünde taşımaktadır. Eyleyicisi tarafından varlığa getirilen öz, teknik aracılığıyla muhataplarına sunulmaktadır. Dolayısıyla mekan, ontik kavrayışın tanımladığı araçsallık niteliğindeki teknikle değil, meydana getirme, ortaya çıkarma, ifşa etme anlamına gelen teknikle (tekhne) kendi özünü ifşa edebilir. Bu bağlamda tekhne'nin ontolojik kavrayışla anlaşılabilir anlamına göre teknik sadece yapıp-etmenin sanatı değil o aynı zamanda var olanın varlığını, özünü açığa çıkartmadır. Mekanın bahsedilen teknikle özünün ifşa edilmesi, ontolojik kavrayışın var olanlarla, yaşamla kurduğu ilişkiyi de ortaya çıkarmaktadır. Hatırlanacağı üzere mekan, diğer var olanlarla bir karşılaşmanın zemini. Karşılaşma, insanın mekanla kurduğu ilişki de 1/1 deneyimlediği temel bir durumdur. Dolayısıyla mekanın ontolojik kavrayışla ifade edilen özünü ifşa eden bir tekniğin mekânsal yaşantıyı karşılaması beklenir. Aksi takdirde mekan özüne yabancılaştırılmış bir minvalde temsil edilme tehlikesine düşecektir.

#### 4. MEKANIN ONTİK SUNUMU

2 boyutlu görselleştirme üzerinden sunumu oluşturulan mekan Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Mimarlık Fakültesi giriş holü, Mimar Sinan Salonu ve Giulio Mongeri Salonu'dur. Mekan Autodesk tarafından geliştirilen 3ds max programı aracılığıyla yapılmıştır. 3ds max modelleme, görselleştirme ve animasyon programıdır. Mekanın görseli Chaos Czech tarafından geliştirilen 3 boyutlu görüntü oluşturan Corona render programıyla son halini almıştır.

Mekan şekil: 3.1 de görüleceği üzere belirli kadrablardan ele alınmıştır. Mekan kendi ontik bilgisini içerisine yerleştirilen kameranın kadrabına sığacak şekilde renderlar üzerinden (fotoğraf karesi ve muhatabının fiziksel uzaklığı) muhatabına deneyimletmektedir. Mekanın fizik gerçekliğini oluşturan yapı öğeleri, malzeme, ışık vb. unsurlar fotoğraftan nasıl okunabiliyorsa 2 boyutlu görseller üzerinden de aynı şekilde okunabilmektedir.



Şekil 1. Mimar Sinan Salonu Render

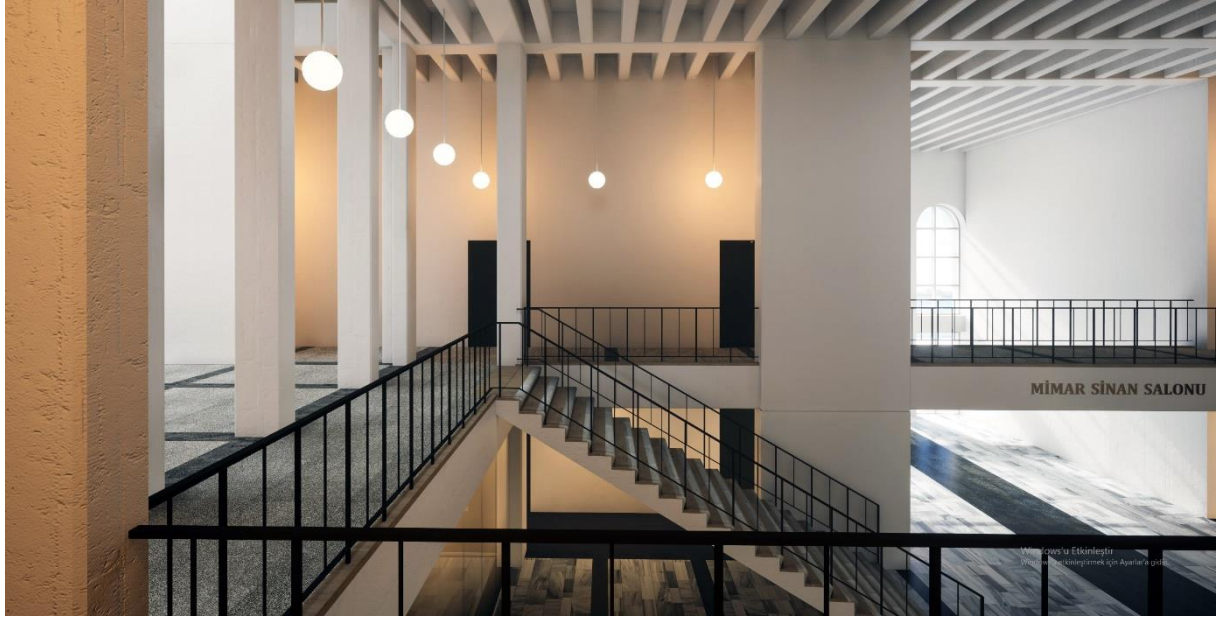
Ancak mekan bir oluş zeminidir. Dolayısıyla mekan zamanla birlikte yaşanan, deneyimlenen bir olgudur. Mekanın fotoğraflamış hali Şekil 2, yani mekanı 2 boyuta indirgeyen sunum, yaşantının zamansallığını, oluşun dolayısıyla *olayın* kendisini askıya almaktadır. 2 boyutlu görseller üzerinden sunulan mekan çok boyutlu yaşanabilme özelliğinden uzaklaştırılmış, yaşantısal deneyim durağan bir görsel üzerinden örtülmüştür. Bu minvalde mekan kendisinin özünde olan karşılaşma fenomenini muhatabına deneyimletmekte yetersiz kalmıştır.



Şekil: 2. Giulio Mongeri Salonu Render

Oluşturulan 2 boyutlu görseller ilgili mekanı temsil etmesine rağmen mekanın yaşantısal tecrübesini, özünü/alethia/kaynağını ifşa edememiştir.

Diğer yandan mekanın 2 boyutlu görselleri *araçsallaştırılmış teknik* anlayışı üzerinden oluşturulmuş, mekanın ontik bilgisi bu teknik ile kendi karşılaşma imkanlarından uzaklaştırılmıştır. Sunulan “şey” Şekil 3’te olduğu gibi mekanın donmuş tezahürleridir.



Şekil: 3. Mimar Sinan Salonu ve Giulio Mongeri Salonu Render

Bu minvalde mekan, kendisini örten ontik kavrayış üzerinden deneyimlendiğinde mekanın muhataplarına vereceği bilginin kendi varlığına uymayan bir bilgi olduğunu ifade etmek yanlış olmayacaktır. Mekanın özne tarafından duyumsanması, boşluğun deneyimlenmesi, adım adım etkileşime girilen var olanların değişen perspektifleri ve mekanın içinde olma hali *araçsallaştırılmış teknik* (2 boyutlu) üzerinden ifade edilmeye çalışılsa da ifade edilen fenomenler gerçekleşmemiştir. Şüphesiz mekanın 2 boyutlu görsellerine temas eden tasarımcı ve kullanıcı mekan hakkında isabetli de olsa bir deneyim bilgisi edinebilir. Ancak mekan hali hazırda alışılmış, herkesleşmiş teknik üzerinden kendisini doğru bir şekilde muhatapına açamamaktadır. İfade edilen teknik üzerinden muhataplarının edindiği mekan hakkında gayri sahih bilgi, tasarlayanın mekan kavrayışını da çerçevelemektedir. Dolayısıyla günümüzde internet aracılığıyla oldukça yaygın kullanılan mekanın 2 boyutlu görselleri tasarımcının mekanı algılamasını sınırlarken tasarımcı tarafından tasarlanılabilecek imkanlar da mekanla birlikte 2 boyuta indirgenmiş bir var olan olmaktadır. Tasarımcı mekanın bir karşılaşma zemini olma fenomenini unutmakta, mekanı temas ettiği 2 boyutlu görseller üzerinden anlamlandırma tehlikesine düşmektedir. Mekan tekniğin herkesleşmiş kavranışı (araçsal-ontik) üzerinden kendi varlığına uygun bir minvalde deneyimlenememekte onu temsil eden görseller üzerinden okunmaktadır. Dolayısıyla mekana ilişkin ontik bilgi mekanın yapısına bürünemeyen, içinde olmaklıktan yoksun, mesafe üzerinden yabancılaşan insanın edindiği bir bilgidir.

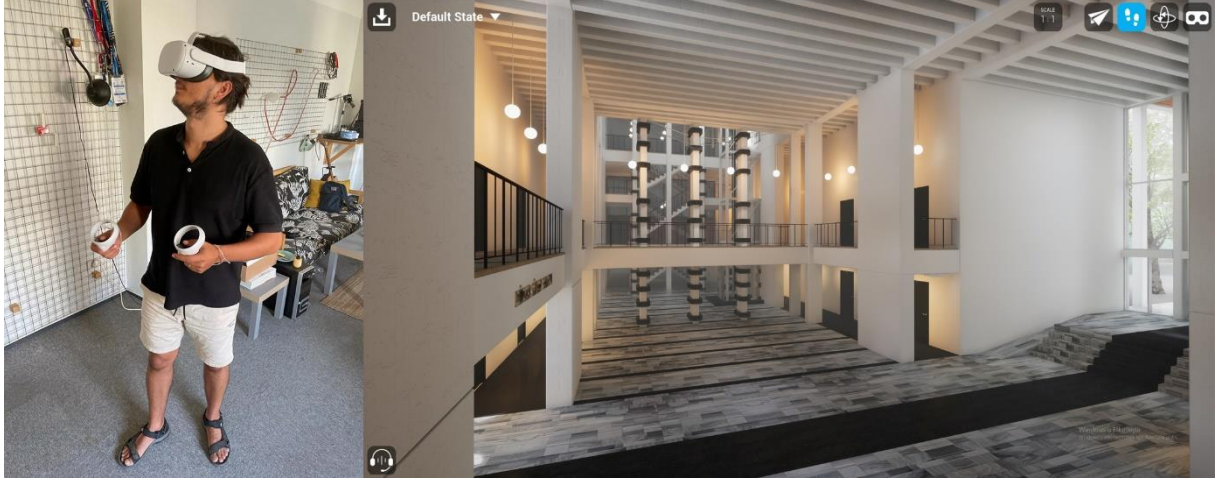
## 5. MEKANIN ONTOLOJİK SUNUMU

Hatırlanacağı üzere mekanın ontolojik kavrayışa uygun hale getirilmesi için onu açığa çıkaran tekniğin de ontolojik olarak soruşturulması gerekmektedir. Ontolojik kavrayış aracılığıyla yani etkileşimin, deneyimin kaynağına yönelik düşünme ile ele alınan teknik, var olanların özünü meydana getirme, açığa çıkarma olarak tespit edilmiştir. Bu minvalde mekan onu deneyimleyen özneye içkinlik minvalinde bütünleşmelidir. Özenin mekanı ya da herhangi bir nesneyi deneyimlemesi, yapısına bürünmesi, içinde olması, ilgili var olanın manyetizmasına katılması bağlamında tekniğin bu yaşantıya imkan vermesi gerekmektedir. Bu bağlamda Mimar Sinan Salonu ve Giulio Mongeri Salonu Autodesk Revit model programında modellenmiş, model Unreal Engine 5.2. programında sanal gerçeklik gözlüğü kullanımına uygun ve klavye ile gezilecek formatta oluşturulmuştur.

Şekil 4.1. de görüleceği üzere yazar tarafından mekan sanal gerçeklik gözlüğü ile deneyimlenmektedir. Sanal gerçeklik gözlüğü ile mekanın modeli içerisinde adım adım ya da kolaylaştırıcı yön tuşları ile gezilemek mümkündür. Mekan sanal gerçeklik gözlüğü yardımıyla 360 derece algılanabilmektedir. Mekanın fenomenleri olan; diğer var olanlarla karşılaşma zemini, adım adım yaşantılanması, zamansal



varlığı sanal gerçeklik gözlüğü sayesinde ontik teknik anlayışının temsillerine göre kullanıcıya daha doğru bir deneyim sunmaktadır.



Şekil: 4. Sanal Gerçeklik Gözlüğü (Oculus Quest 2) ile Mekanın Deneyimlenmesi

Tekniğin mekanın var oluşsal halini ortaya çıkarması ile kullanıcı mekanın içinde olma imkanına erişmekte, kullanıcı mekanın temsili görselleri üzerinden örtülen fenomenlerin yapısına bürünebilmektedir. Bu bağlamda mekana dair olan söylemler, kavramlar, düşüncüler, duygulanımlar, kullanıcı ve tasarımcı tarafından deneyimlenen mekan bağlamına, düzlemine yani imlediği alana isabet edecek şekilde tecrübe edilmektedir. Mekan yukarıda ifade edilen şekilde tasarımcı tarafından deneyimlendiğinde mekana yapılacak potansiyel müdahalelerde daha doğurgan olacaktır. Örneğin mekanın içinde olma halini deneyimleyen bir tasarımcı kendi eserindeki hacmi, boşluğu, doluluğu, yüksekliği, genişliği vb. parametreleri yakından tanımlayabilecek, betimleyebilecektir. Plandan, kesitten ya da 2 boyutlu görsellerden oluşturulan mekan görselleri mekan hakkında ontik bilgi verirken (malzeme, strüktür, ışık vb.) içinde var olmanın deneyimini yani mekanın varlığını, yaşantısını kullanıcıya sunamamaktadır.

Şüphesiz ki günümüz teknolojisinin bir önceki ya da geçmiş teknolojik yaklaşımlara göre daha iyi sonuç verdiği bilinmektedir. Bu çalışma günümüz teknolojisini olumlamak yani yukarıda ifade edilen anlayışı doğrulamak amacıyla değildir. Tekniğin, teknolojinin ilgili var olanla (mekan, nesne vb.) arasındaki ilişkinin açığa çıkartılması amacıyla olan bu çalışma okuyucuyu günümüz teknik anlayışı ile baş başa bırakmayı da amaçlamaktadır. Gelecekte üretilen tekniğin ilgili var olanla temasının ontolojik kaygısı değerlidir. Aksi takdirde teknik mevcut anlayışın tahakkümü altında kaldığı müddetçe ilgili var olanların anlamını, yaşantısını, yorumunu manipüle edecektir. Tasarlama eylemi gibi özgün ve özgürlüğü olumlayan bir disiplin içerisinde ifade edilen tahakküm kabul edilemezdir. Çünkü tasarlayan özne yeni deneyimlere imkan verecek var olanları tasarlamaktadır. Dolayısıyla tasarımcı doğru bir teknikle karşılaştığı var olanların yapısına bürünmeli, anlamını ve yaşantısına sahip olmalıdır. Bu minvalde tasarlayan öznenin imgeleminde tasarladığı irreal nesne (mekan, nesne, olay vb.) fizik gerçekliğe evrilmeden önce olabildiğince her perspektiften (algı, duygulanım, estetik, fizik vb.) deneyimlenmelidir.

## 6. SONUÇ

Mekanın özüne isabet etmeyen araçsal teknik anlayışı mekanın muhatabı olan tasarımcının ve kullanıcının anlayışını çerçevlendirilmektedir. Mekanın, iki boyutlu ontik katman üzerinden okunması ontolojik olanın örtülmesi anlamına gelmektedir. Herkesleşmiş insanın, mekanı, ifade edilen ontik kavrayış üzerinden kavraması doğaldır. Çünkü tekne'nin ontolojik kavrayış üzerinden anlaşılammış olması, teknik kavramın kökeninin soruşturulmaması ve ontik kavrayışa hapsolmesi nedeniyle mekanın mekansallığının deneyimi ortadan kalkmakta, örtülmektedir. Mekanın iki boyutlu sunumu insanın yöneldiği, var olduğu mekanın imkanını okuyamamasına neden olmaktadır. Mekan gibi herhangi bir var olanın ontik kavrayışa ait olan teknik üzerinden başka bir boyuta indirgenmiş olması ilgili var olanların yaşantısını göz ardı etmektedir. Çünkü insan yöneldiği var olanla etkileşime girdiği müddetçe deneyiminin yaşantısından hareketle bilme imkanına erişebilir. Bu bağlamda teknik, mekan yaşantısının algıdaki izdüşümü olmak durumundadır. İnsanın diğer var olanlarla karşılaştığı zemin olarak mekan adım adım, zamanla deneyimlenerek yaşanmaktadır. İki boyutlu teknik sunumların mekanı zamansızlaştırmakta dolayısıyla dünyasızlaştırmaktadır. Ontik kavrayışa isabet eden iki boyutlu mekan tezahürleri ile onu deneyimleyen tasarlayan özne ve kullanıcı arasında temsiliyet mesafesi bulunmaktadır. Foto gerçekliğe yaklaşmış olan renderlar üzerinden mekan, özünü muhatapları aracılığıyla ifşa edememektedir. Çünkü mekan fotoğrafın

kadrajına sığamayacak kadar rastlantısal karşılaşmaları, deneyimleri, etkileşimi kendi özü itibariyle içermektedir.

Diğer taraftan iki boyutlu görselleri inceleyen tasarımcı veya kullanıcı mekanın içinde değildir. Tasarlanan mekana ait yapısal öğeler, mobilyalar, derinlik gibi benzeri unsurlarla kendi ölçeğine uygun temasa geçememektedir. Muhatap, görseldeki duvarın 350 cm yükseklikte olduğunu ontik olarak kavraya da mekanın içinde olmadığı için yöneldiği duvarın yüksekliğini bedensel deneyiminden hareketle algılayamamaktadır.

İki boyutlu görseller üzerinden edinilen mekan bilgisi her ne kadar durağan, donmuş, zamansız da olsa mekana yine de isabet etmektedir. Ancak mekanın özü örtük kaldığı için tasarlayan özne de mekanın doğurganlığını okuyamamaktadır. Dolayısıyla tasarlayan özne mekanın ontik bilgisine sahip olurken mekanı bu sınırlı veriler üzerinden deneyimlemekte ve mekanla ilgili olan yaşantısını indirgeyici bir yaklaşımla kavramaktadır. Bu bağlamda tasarlayan özne mekanın özüne ait yaşantısını deneyimleyemedikçe, tasarlanan mekan da fotoğraflaşmakta, iki boyutlu (plan, kesit vb.) bir var olanmış gibi tasarlanmaktadır. Tasarlayan özne, mekanın özüne ait olan fenomenin yani var olanlarla karşılaşma deneyimine ulaşamadığı için mekanın özünü görememekte dolayısıyla öznenin tasarlayacağı mekan da deneyimlediği ontik derinliğe ait olan *şeyler* üzerinden kurulmaktadır. Bu bağlamda mekan antropolojik kavrayışa ait olan araçsal teknik üzerinden kendisini muhatabına ifşa edememekte, muhatabı da araçsal teknik üzerinden elde ettiği veriyle mekana ait deneyimini çerçevelemekte, kodlamakta, sınırlamaktadır.

Bu bağlamda tasarlayan/görselleştiren özne tarafından mekan diğer var olanlarla karşılaşmanın bir imkanı olarak kavrandığında mekanın sunumu yaşanan deneyim üzerinden muhataplarına sunulmalıdır. Ancak ontik bir kavrayışla mekan tanımlandığında ve bu kavrayışa isabet eden anlayışla görselleştirildiğinde (araçsallaştırılmış teknik) mekanın yaşantısal deneyimi örtük kalmaktadır.

*Sanal Gerçeklik ve Klavye ile MSGSÜ Mekan Deneyimi Drive Bağlantısı*; <https://drive.google.com/drive/folders/1zOMU3kmjbUCAIGYLD0Gdl6G967Md7ltd>

*Kurulum;*

Drive bağlantısına tıklayın, açılan pencerede ilgili klasöre tıklayın, dosyayı indirin, indirilen dosya içerisinde "Msgsu\_Vr2.exe" isimli dosyaya tıklayın, kurulumu bitirin, bilgisayarınızda çıkan "yeniden başlat" uyarısına tıklayın, dosya içerisinde yeniden "Msgsu\_Vr2.exe" isimli dosyaya tıklayın, açılan pencerede isim kısmına tıklayın, 2. Satırdaki "Host Seçin" kısmına yanda açılan pencerede "Host Kur" seçeneğini tıklayın ve sonrasında "İlerle" seçeneğini tıklayın. Klavye ile mekan içerisinde gezebilirsiniz.

Sanal Gerçeklik Gözlüğü mekan deneyimi için; ilgili gözlüğün marka modeline uygun "vr" uygulamasını internette indirin.

Bu işlemlerden sonra hem klavye hem de sanal gerçeklik gözlüğü ile yazar tarafından modellenmiş MSGSÜ "Mimar Sinan Salonu" ve "Giulio Mongeri Salonu"nu deneyimleyebilirsiniz.

*Not:* Makalede sunulan görsellerin kalitesi bilgisayarınızın ekran kartı ve sanal gerçeklik gözlüğünün modeli ile doğru orantılıdır.

## KAYNAKÇA

- Aktok, Ö. (2021a) Heidegger'in Tekniğe Yönelik Düşüncesinde Ontik-Ontolojik Ayrımı: Tekniğin Teknik-Olmayan Özü. *FLSF (Felsefe ve Sosyal Bilimler Dergisi)*, Güz, 32, 205-231.
- Aktok, Ö. (2021b). Meydana Getirme ve Meydan Okuma: Heidegger Felsefesinde Teknolojinin Geleneksel ve Modern Yüzleri. *Beytulhikme An International of Philosophy*, 11(3), 1027-1044
- Aşer, K (2023) *Mekan Tasarlama Eyleminin Husserl Fenomenolojisi Epokhe Kavramı Üzerinden Soyum*. [Yayınlanmamış Doktora tezi], Fen Bilimleri Enstitüsü, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi.
- Aydın, S. (2002) *Epistemolojik Açından Mekan Yorumu, Mimarlık ve Felsefe*, (1. Baskı), Yem Yayınları.
- Dicle, D. (2017). Heidegger'in Tekniğin Kökenine İlişkin Soruşturması. *FLSF (Felsefe ve Sosyal Bilimler Dergisi)*, Bahar, 23, 307-328
- Gray, J. G., (2008). Heidegger'in Varlık'ı. Ahmet Aydoğan (Ed.), *Heidegger içinde* (s.689-713). Say Yayınları.
- Heidegger, M. (1997). *Tekniğe Yönelik Soru*. Afa Yayınları.
- Heidegger, M. (1998). *Tekniğe İlişkin Soruşturma*. Paradigma Yayınları.

- Heidegger, M., (2008). Düşünmek ne demektir. Ahmet Aydoğan (Ed.), *Heidegger içinde* (s.307-311), Say Yayınları.
- Heidegger, M. (2021). *Varlık ve Zaman*. Alfa Yayınları.
- Lenoir, B. (2002). *Sanat Yapıtı*. Yapı Kredi Yayınları
- Şan, E. (2020) *Felsefe Seminerleri-Ontolojik Fark*. <https://www.youtube.com/watch?v=FJoywnpdMt4>
- Ülger, E (2013). Platonun Sanat Kuramının Düşünsel Evrimi. *FLSF (Felsefe ve Sosyal Bilimler Dergisi)* 16, 15-28
- Yavuz, H. (2006). *Edebiyat ve Sanat Üzerine Yazılar*. Yapı Kredi Yayınları