

# THE FOLDS / Interweaving Timelessness

"Kıvrım, yalnızca bir hareketin izi değil, sonsuz bir dönüşüm sürecinin ifadesidir. Bu süreç, mekânın sınırlarını yeniden tanımlayarak geçmiş, şimdi ve geleceği aynı anda barındırır."

-The Fold: Leibniz and the Baroque

Akıskanlık ve Etkileşim

Zıtlıklar Arasında  
Bir Köprü

Bedenimiz varılmayı hak  
eden yaratıkların  
sonsuzluğuyla  
dolmuş bir tür dünyadır..

Çok Boyutlu  
Bir Deneyim

Gilles Deleuze

Zaman ve Mekân  
Katmanları

Sonsuz Süreklilik

Zaman ve  
Mekân Katmanları

# KİM-İM BEN

Ben Refik Berk Çingilođlu

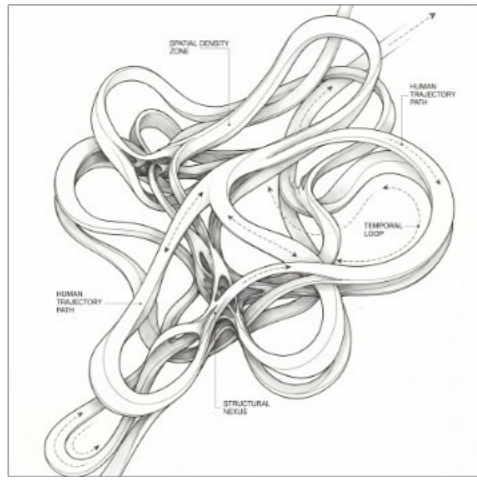
2024 yılında Çukurova Üniversitesi Mimarlık bölümünden mezun oldum. Akademik sürecimden bu sürece kadar ulusal ve uluslararası yarışmalarda, atölye ve sergi çalışmalarında aktif olarak yer aldım ve çeşitli başarılar elde ettim. Şu anda Antalya'da mimarlık kariyerimi sürdürürken, kurucusu olduğum RA Studio'da görselleştirme, ürün tasarımı, parametrik tasarım, sergi üretimleri ve dijital sanat çalışmaları üzerine üretmeye devam ediyorum.

Okul yıllarımdan beri felsefeye duyduğum ilgi, üretim biçimimi doğrudan şekillendiriyor. "Mimarın zihin sarayı" olarak tanımladığım düşünce yaklaşımıyla, karşılaştığım mekânları ve deneyimleri sadece fiziksel değil, kavramsal katmanlarıyla da ele alıyorum. Bu süreçte, Gilles Deleuze'ün "kıvrım" (fold) metaforundan ve zamansız mimarlık kavramından beslenerek, kent içinde oluşan çok katmanlı ilişkileri anlamaya, yorumlamaya ve görünür kılmaya çalışıyorum.

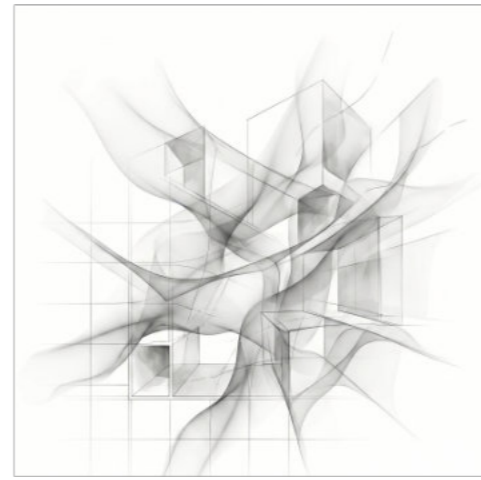
Üretimlerimde, bu düşünsel arka planı dijital araçlarla birleştirerek, mimarlığın farklı zaman ve gerçeklik katmanları arasında kurduğu ilişkileri anlatan görsel ve deneyimsel hikâyeler oluşturuyorum.



# İÇİNDEKİLER



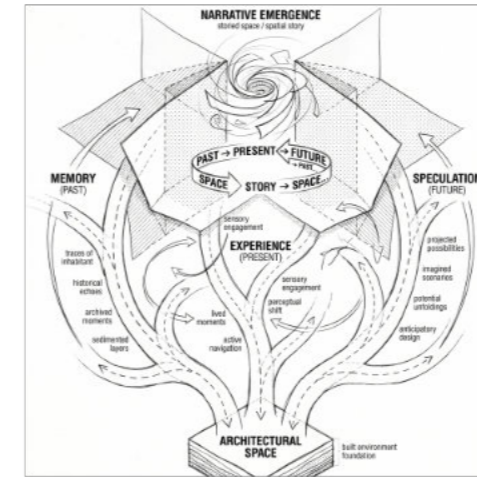
**METEFOR**  
(Mimarın Zihin Sarayı / Kıvrım)



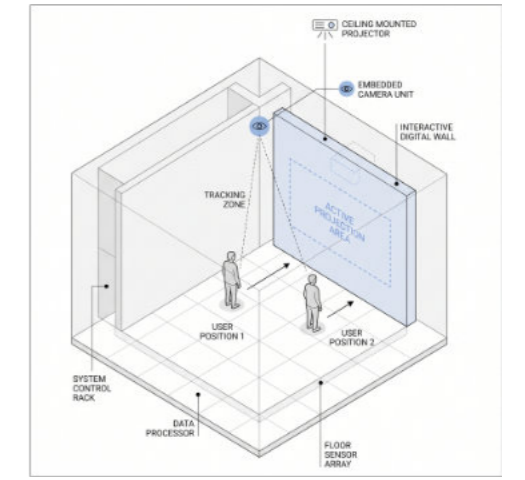
**SORGU**  
(Mekân-zaman-katman)



**OKUMA**  
(Tiflis Monadı)

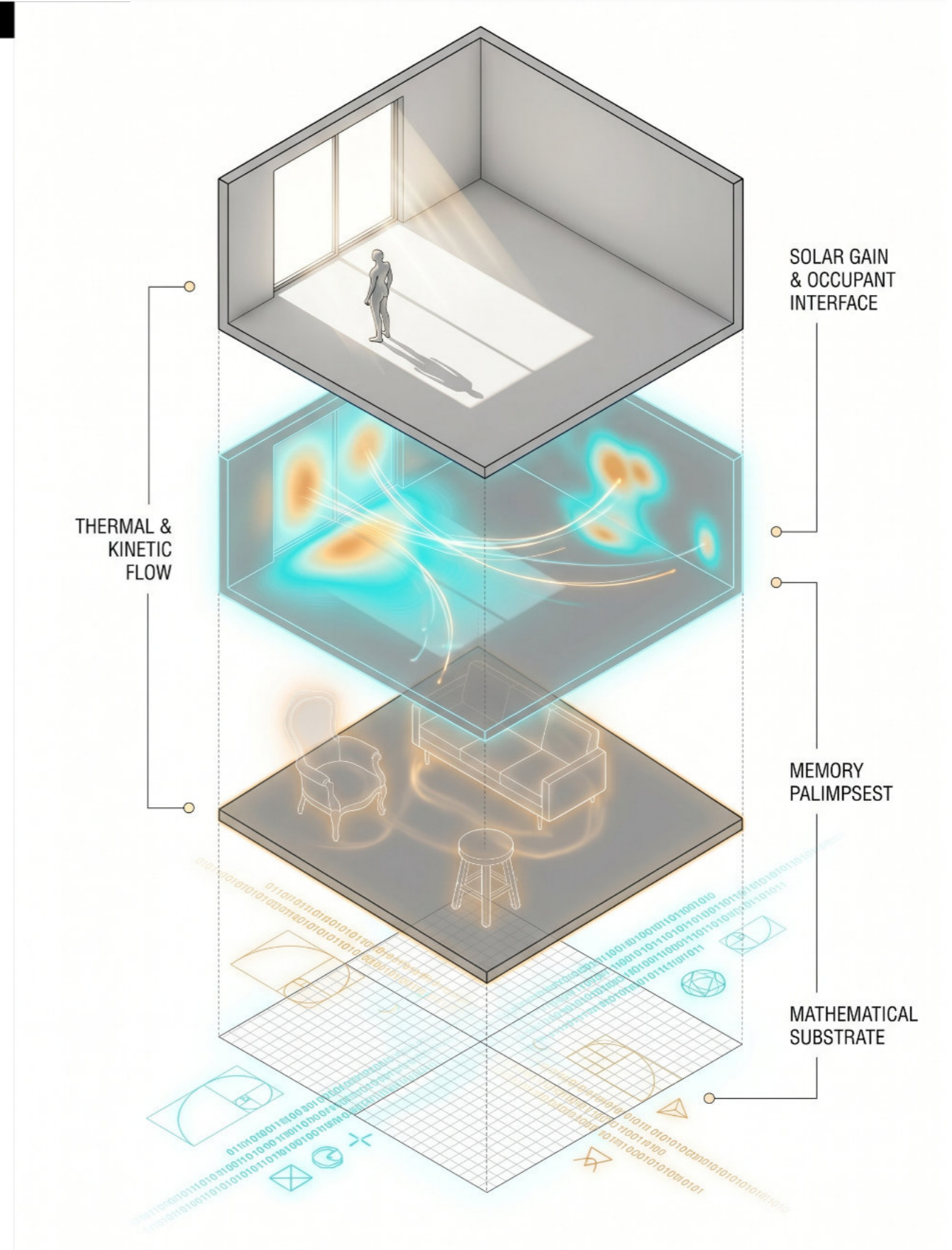


**YÖNTEM**  
(Tiflis Monadı)



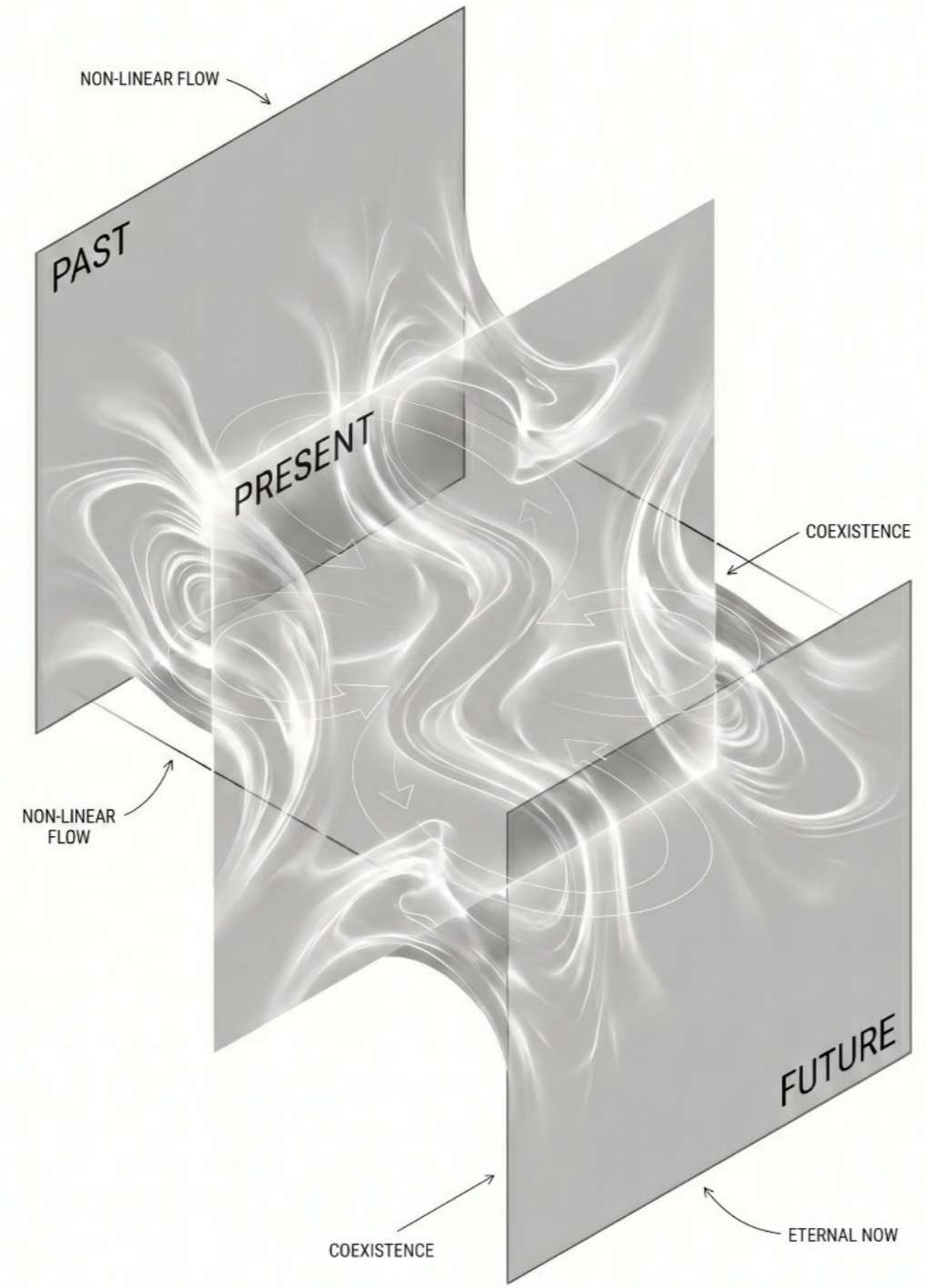
**ÜRETİM**  
(Dijital Hikaye)

■“Mekân, gördüğümüzden daha fazlasıdır.”



**ZAMANSIZLIK**

Zamansızlık, geçmiş, şimdi ve geleceğin aynı anda mekânda var olabilme halidir.



■ KIVRIMLAR(THE FOLDS)

■ Kıvrım, mekânın ve zamanın birbirine katlanarak sürekli yeniden oluştuğu bir yapıdır.







DÜŞÜNCENİN MEKÂNSALLAŞMASI

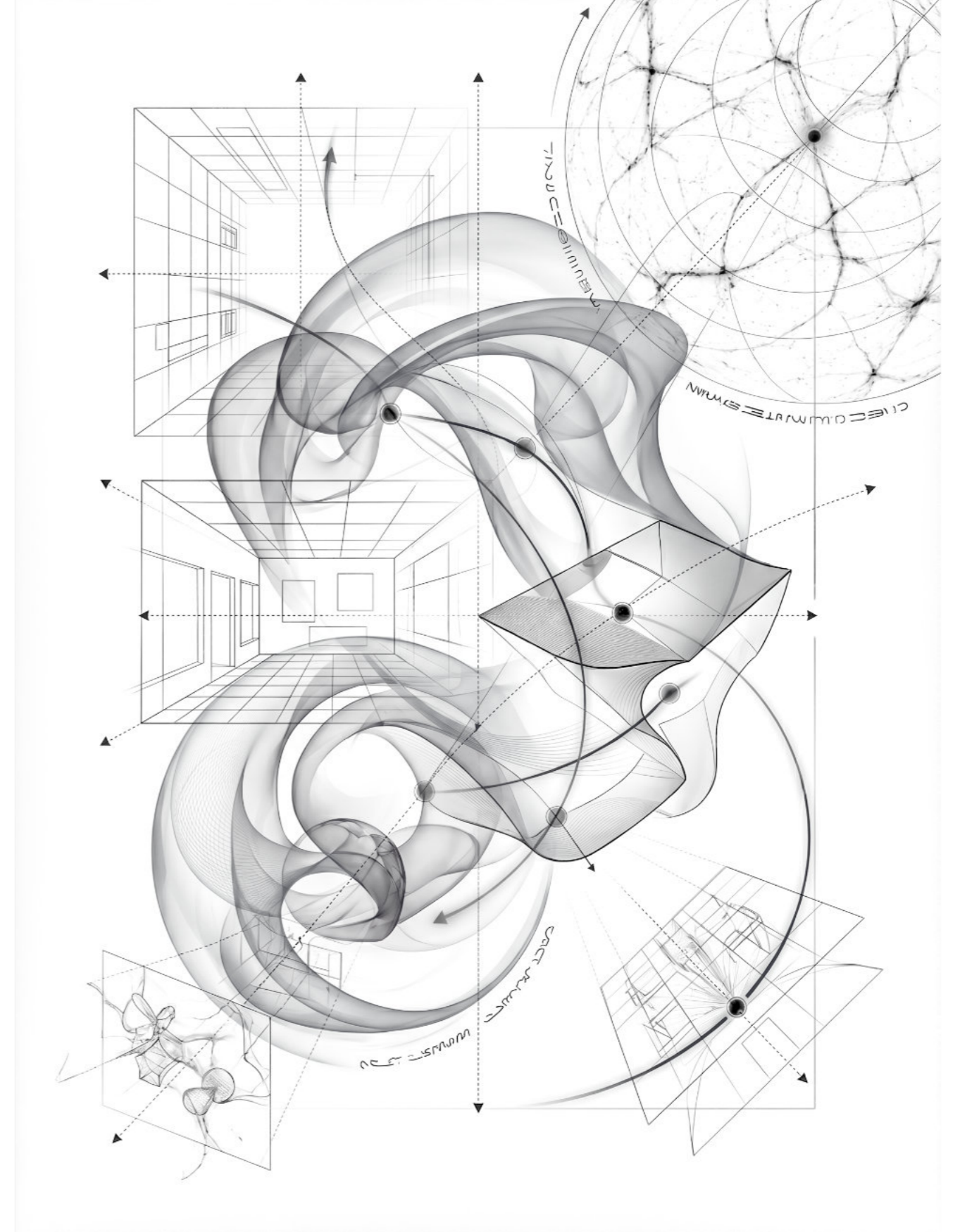
Mekân, zihinde oluşan katmanlı düşüncelerin fiziksel karşılığıdır.



 PEKİ BU DÜŞÜNCE MEKÂNDAN NASIL KARŞILIK BULUR?

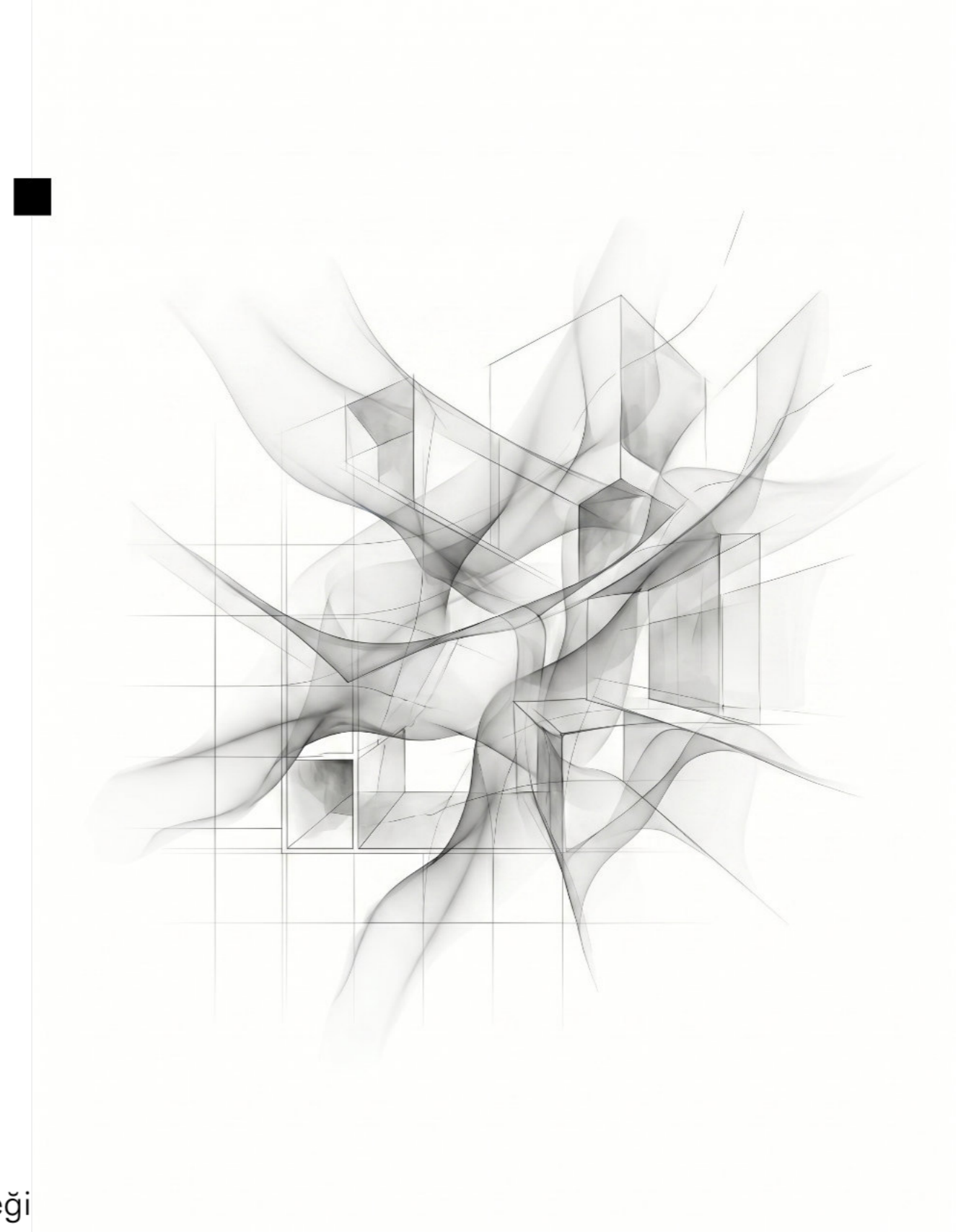
■ Bu noktada mekânı nasıl algıladığımızı yeniden düşünmek gerekir.

■ Çünkü bildiğimiz mekân tanımı yeterli değildir.



■ Mekân sadece fiziksel bir gerçeklik midir?

■ Yoksa deneyimle birlikte mi oluşur?

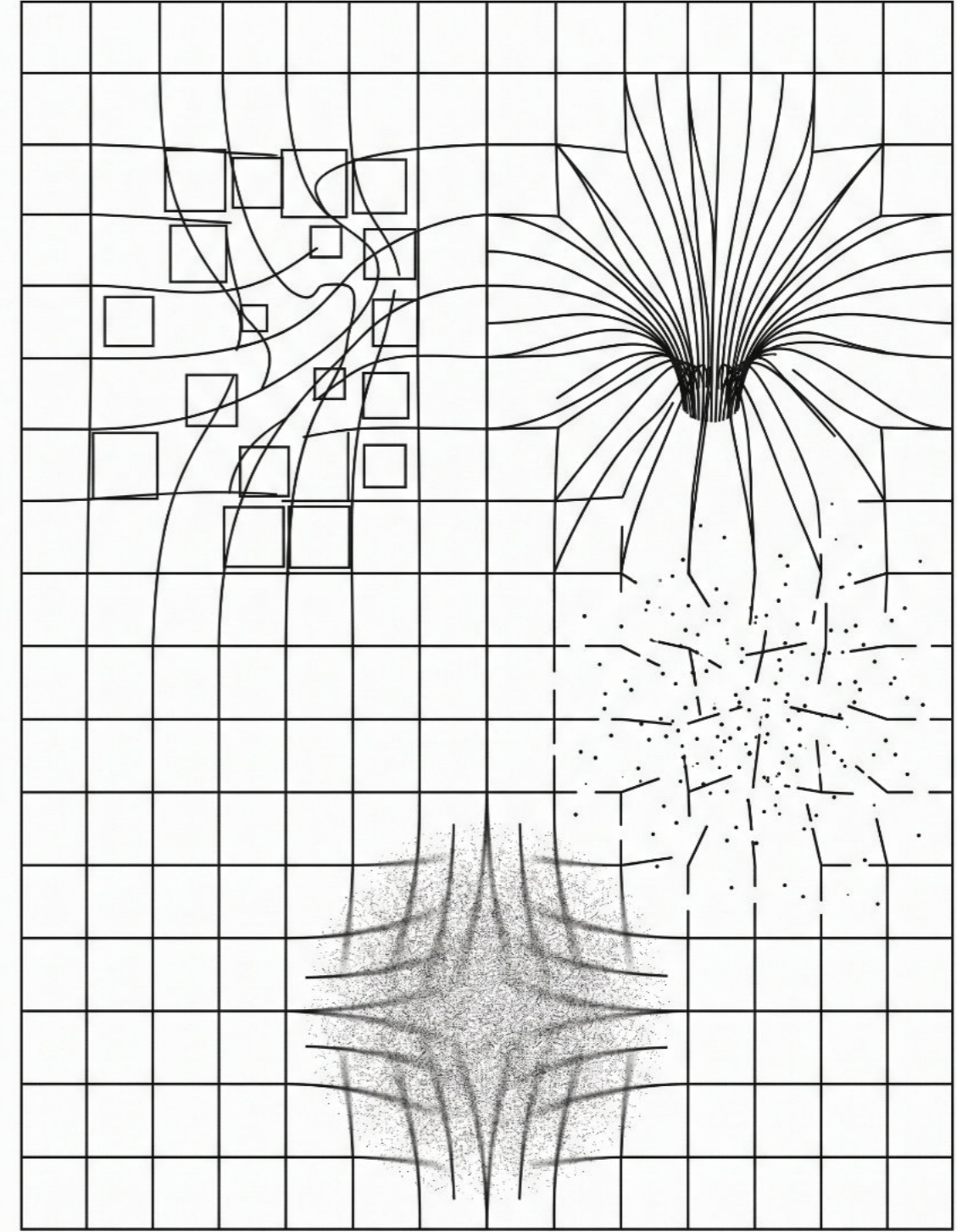


■ Eğer öyleyse, mekân deęi



■ Mimarlık sadece görüneni mi temsil eder?

■ Yoksa görünmeyeni de üretir mi?



INVISIBLE LAYERS: INFERRED CONSEQUENCES

■ Bu bizi kent okumasına götürür.

■ Bir kenti okumak, onu görmek midir?

■ Yoksa onu yeniden kurmak mı?

■



■ Bütün bu sorulara bir kent üzerinden arayışa başladım



# TIFLIS/

(Kıvrımların İzinde)

## Tiflis: Kıvrımlı Bir Okuma

Tiflis'i bir şehir olarak değil, üst üste binmiş zaman katmanlarının kıvrımlarını görünür olduğu bir yapı olarak okumak gerekir.

Tiflis, binlerce yıllık tarihinin bir sonucu olarak farklı imparatorlukların ve mimari akımların iç içe geçtiği karmaşık bir kentsel palimpsest (katmanlı yapı) sergiler

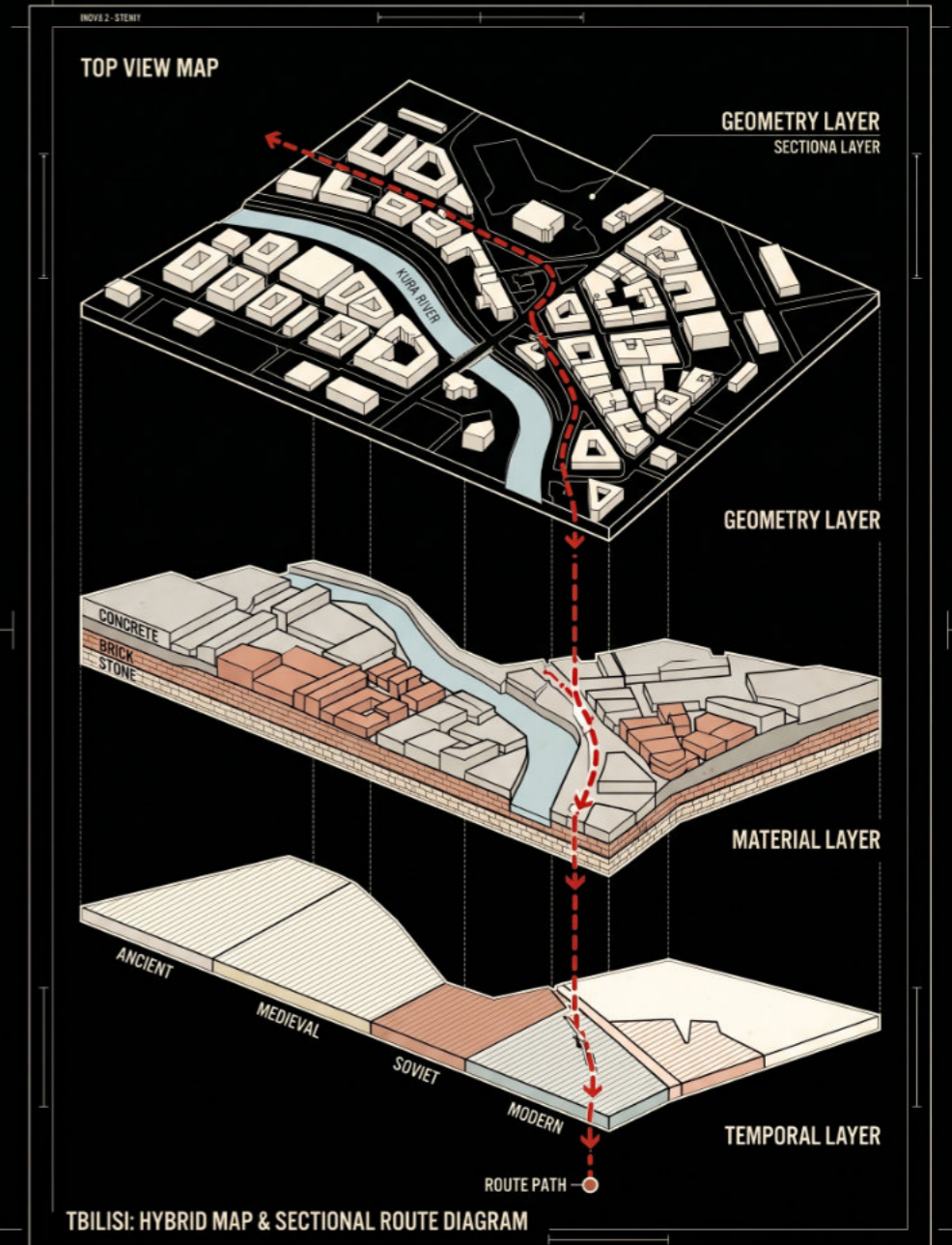
. Bu katmanlı yapı, şehrin Asya ile Avrupa arasındaki stratejik konumu nedeniyle Doğu ve Batı kültürlerinin sürekli bir müzakere halinde olmasından kaynaklanır

Antik ve Orta Doğu Katmanı..

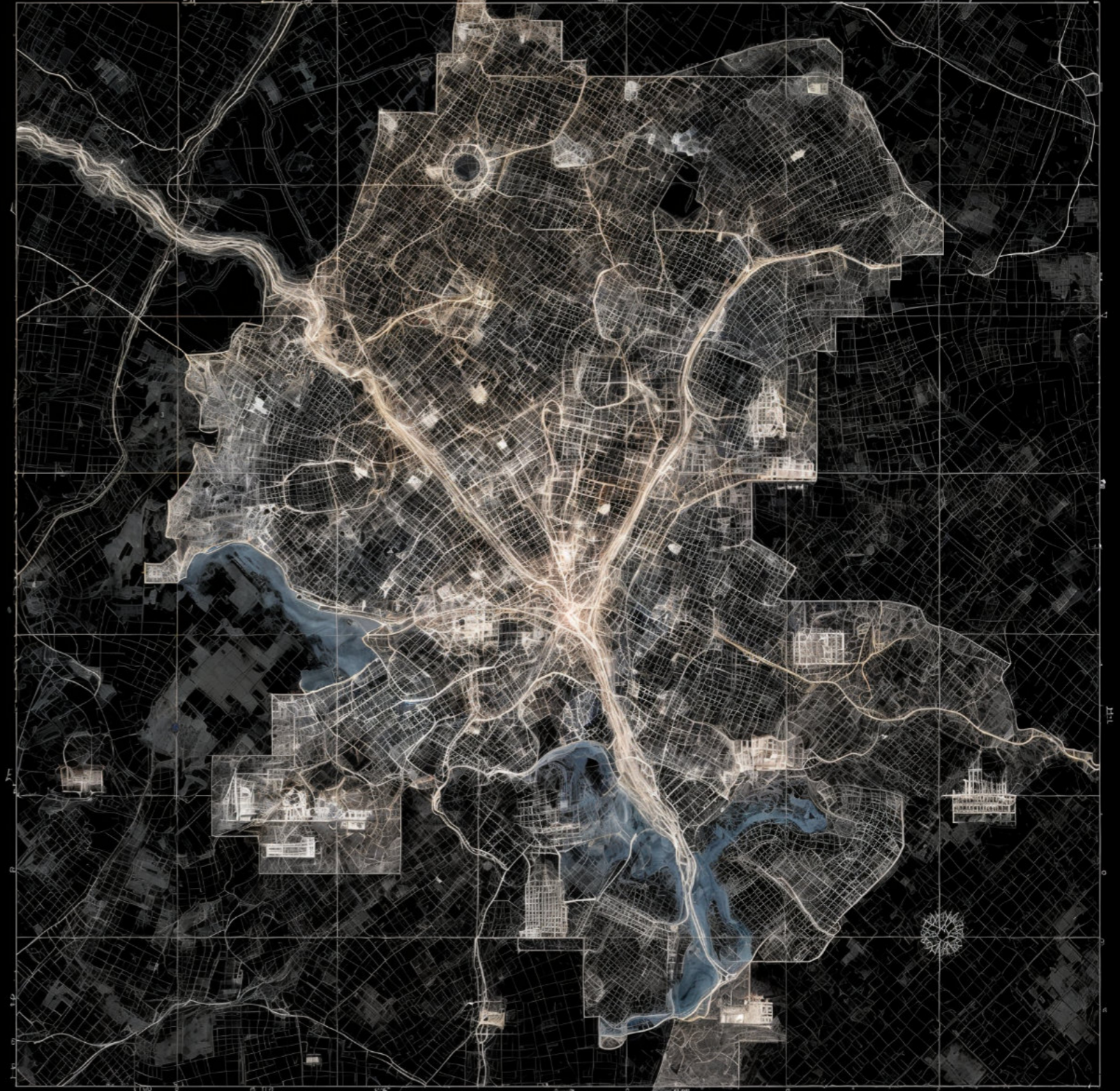
19. Yüzyıl Rus ve Avrupa Etkisi (Art Nouveau)..

Sovyet Modernizmi ve Brutalizm..

Çağdaş ve Neoliberal Katman..



■ Seyahat Bursu Rotası  
Tiflis/Gürcistan  
09.12.2025



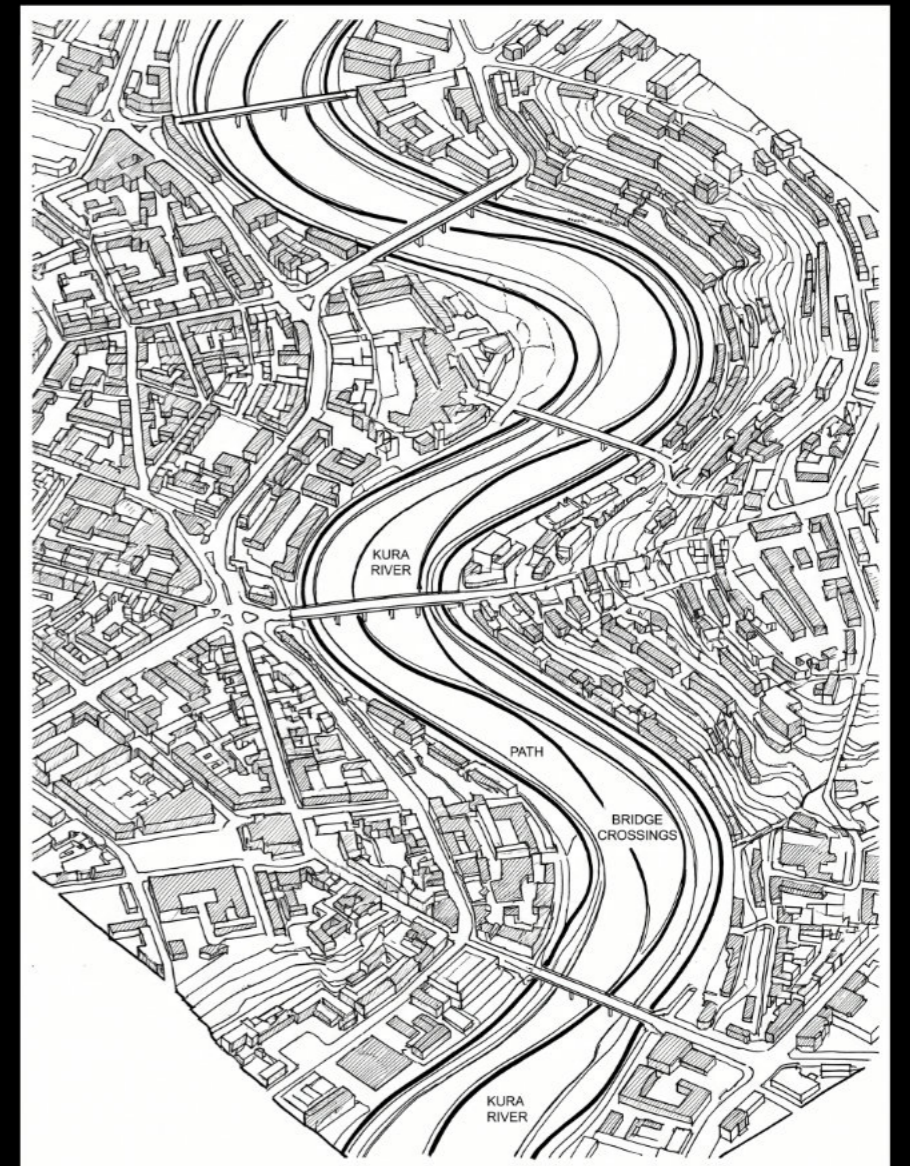
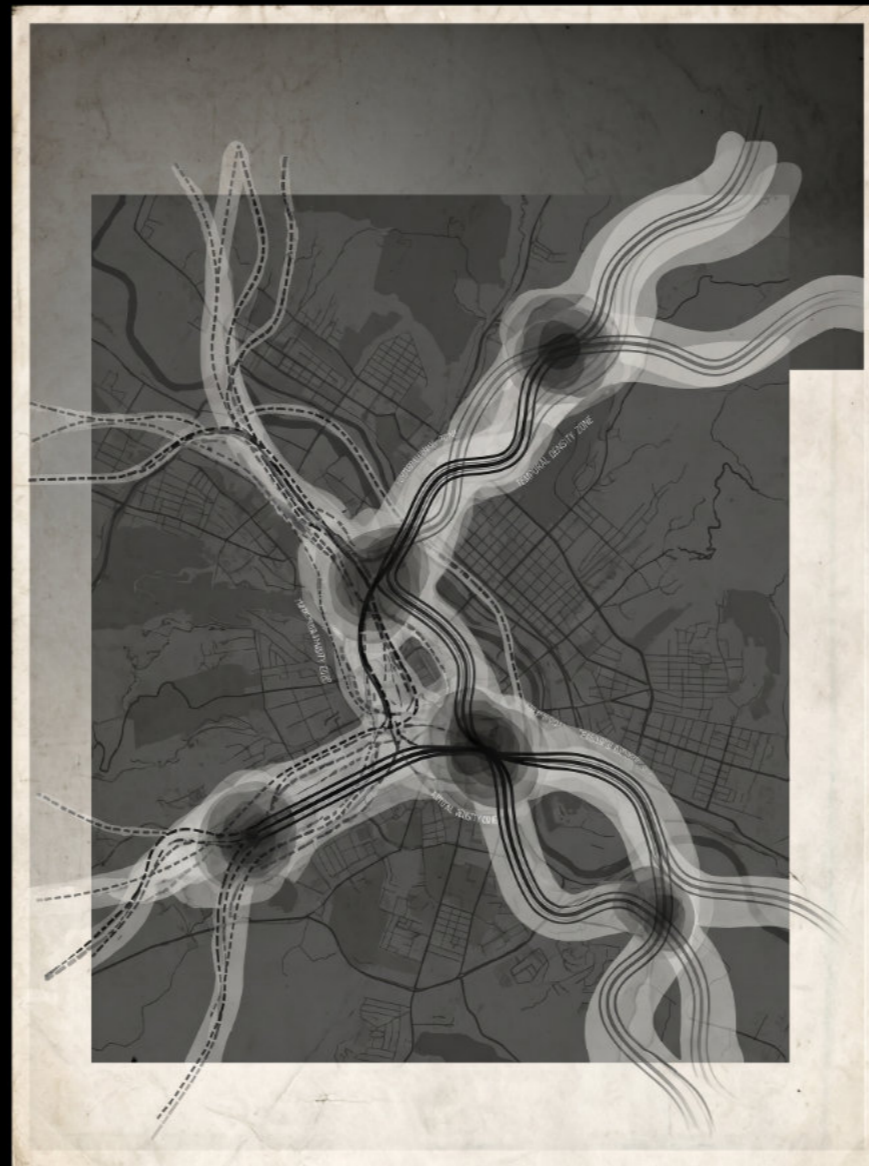
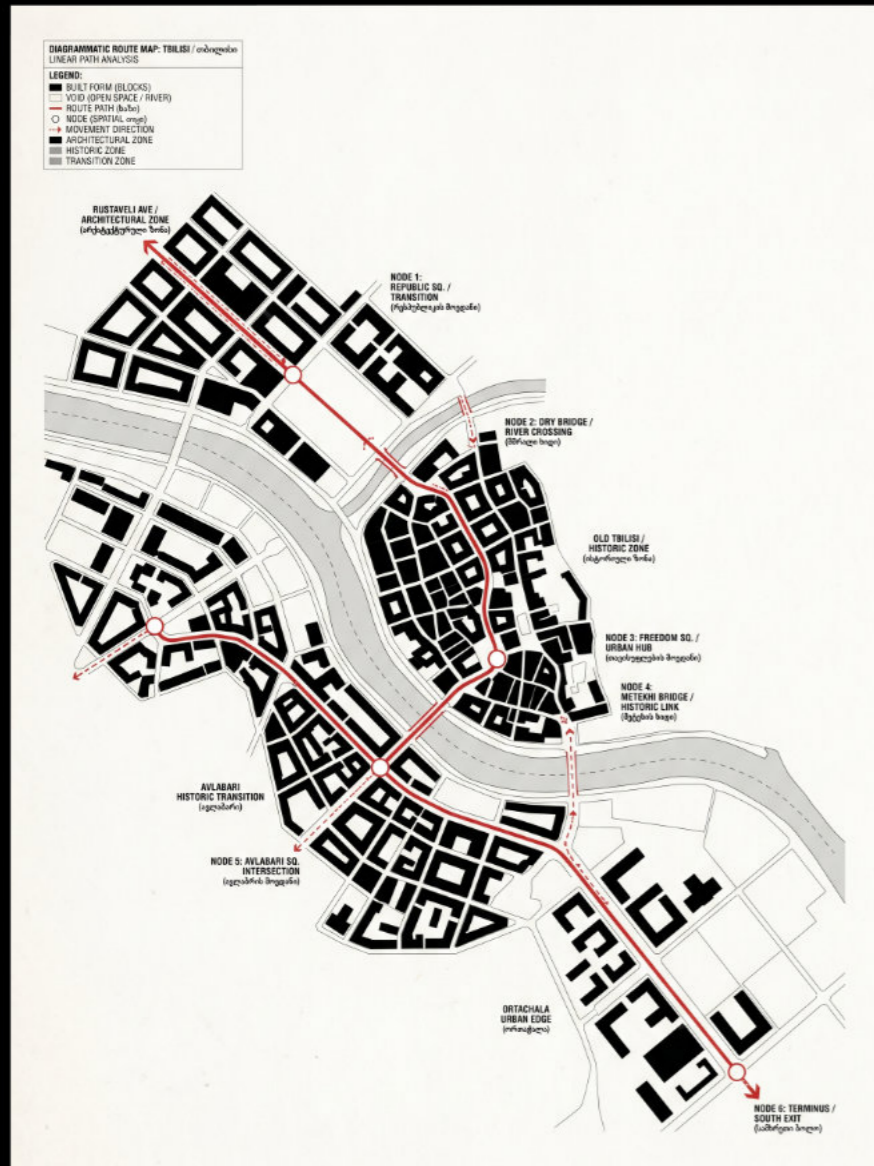
■ 1. Gün:  
Katmanların Eşiğinde / Tektonik Hafıza

■ 2. Gün:  
Modernite ve Şeffaf Zar

■ 3. Gün:  
Sessizlikteki Monadlar

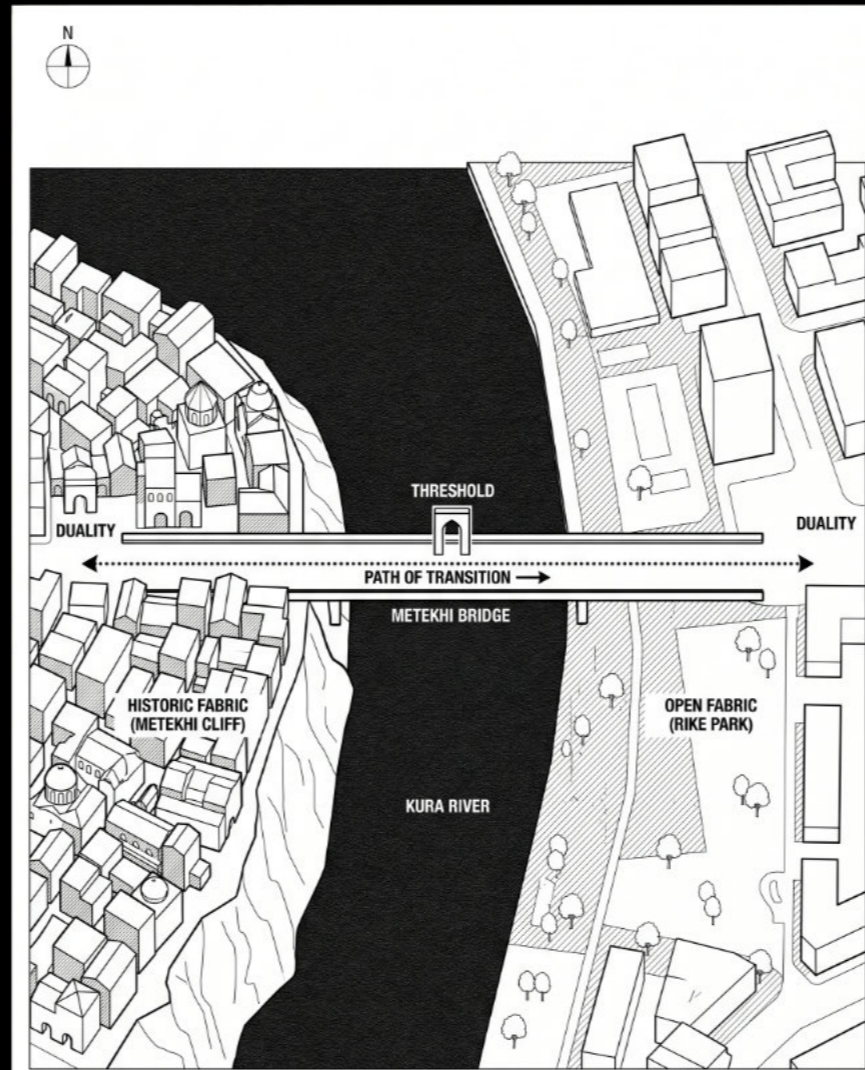
■ 4. Gün:  
Dijital Palimpsest /  
Endüstriyel Dönüşüm

■ 5. Gün:  
Sonsuzluk Noktası /  
Bütüncül Sentez

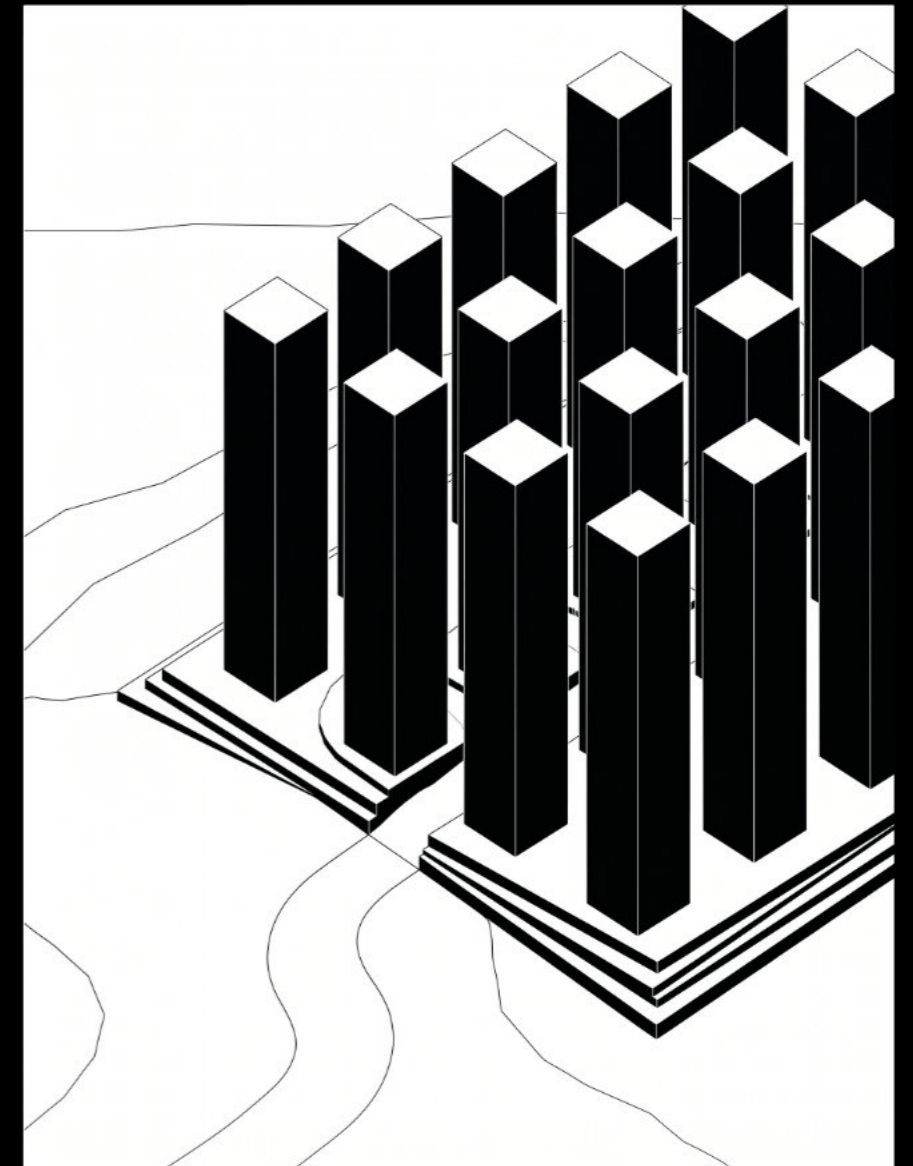




**TBILISI OLD TOWN - ORGANIC GROWTH DIAGRAM.**  
Axonometric View: Irregular Streets, Overlapping Blocks, Non-Linear Paths.



**METEKHI BRIDGE AREA, TBILISI - DUALITY & TRANSITION**



1. Gün: Katmanların Eşiğinde / Tektonik

Narikala



Abanotuban





Old Tblisi



Old Tblisi



2. Gün: Modernite ve Şeffaf Zar

Public Service Hall





Barış Köprüsü



Rike Park



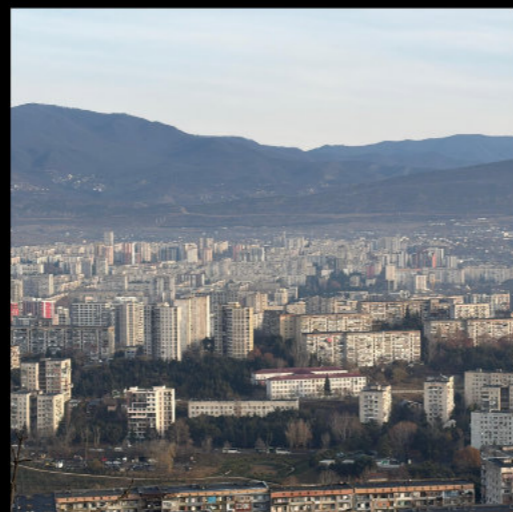
3. Gün: Sessizlikteki Monadlar

Chronicle of Georgia



■ The Bank Of Georgian





4. Gün:Dijital Palimpsest / Endüstriyel Dönüşüm

Fabrika Tbilisi



Radio City



Rustavali



Sameba







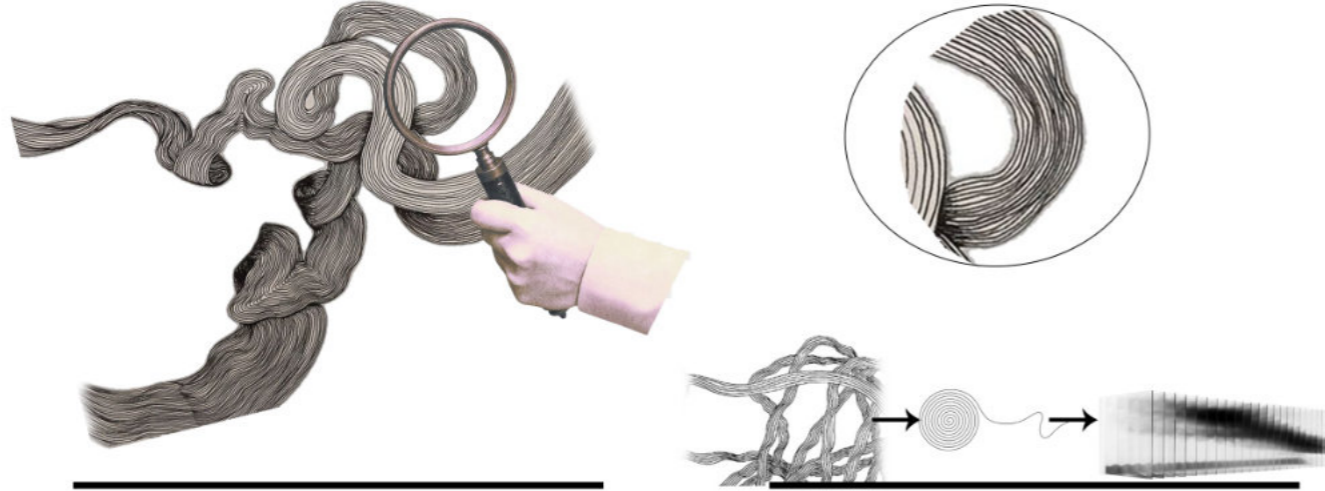
Bu katmanlı yapı, benim düşünsel modelimi doğrudan besler.



Bu çalışmalarda amacım, mekânı temsil etmek değil; deneyimi dönüştürmektir.

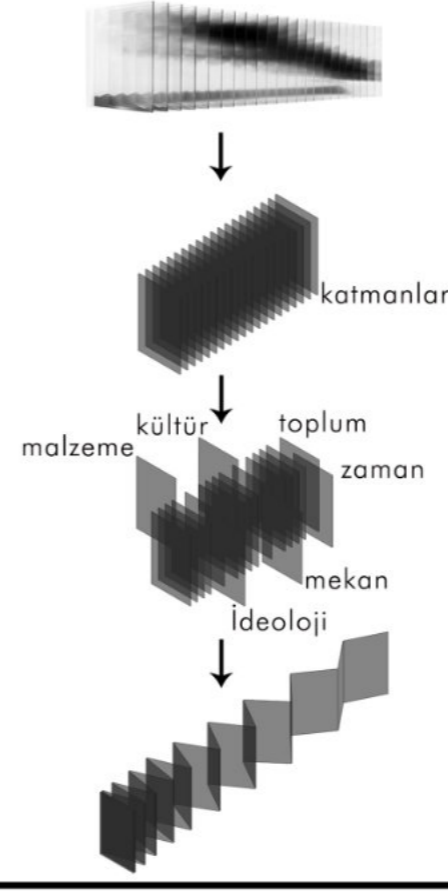


Yakınlaştıkça kıvrımların yüzeyinden ayrılan ince çizgiler görünür. İlk bakışta bu çizgiler, sonsuz bir yolculuğa uzanıyormuş gibi hissedilir. Ancak biraz daha yakından bakıldığında, bu çizgilerin aslında farklı yoğunluklarda, katman katman ayrılan yapılardan oluştuğu fark edilir. Her çizgi, kendine özgü bir hikâye ve anlam taşır; sonsuz gibi görünen bu yapı, kendi içinde sonsuz katmanlar barındıran bir dünya yaratır.

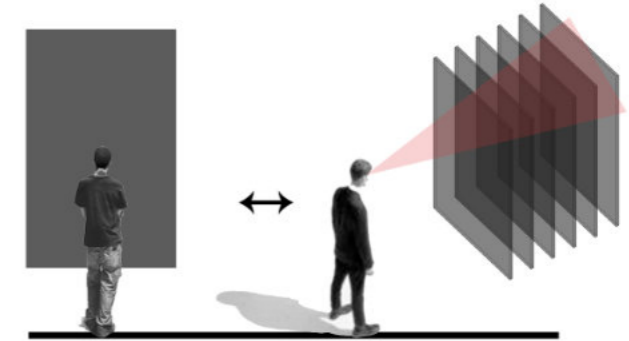


Kıvrımların iç içe geçmiş, birbirine dolanmış yapısına yaklaştığınızda, her şey bir bütün olarak algılanır. Bu, hem düzenli hem de kaotik bir akış gibi görünür. Ancak yakından baktıkça, bu bütünlük yapının aslında sonsuz bir hareket barındırdığını fark edersiniz. Bu ilk bakış, kıvrımların yüzeyde sunduğu bütünlük yanılsamasına bir davettir; derinlikte gizlenen hikayeleri açığa çıkaran bir merakın başlangıcıdır.

Bunun için klasik araçlar yeterli değildir.



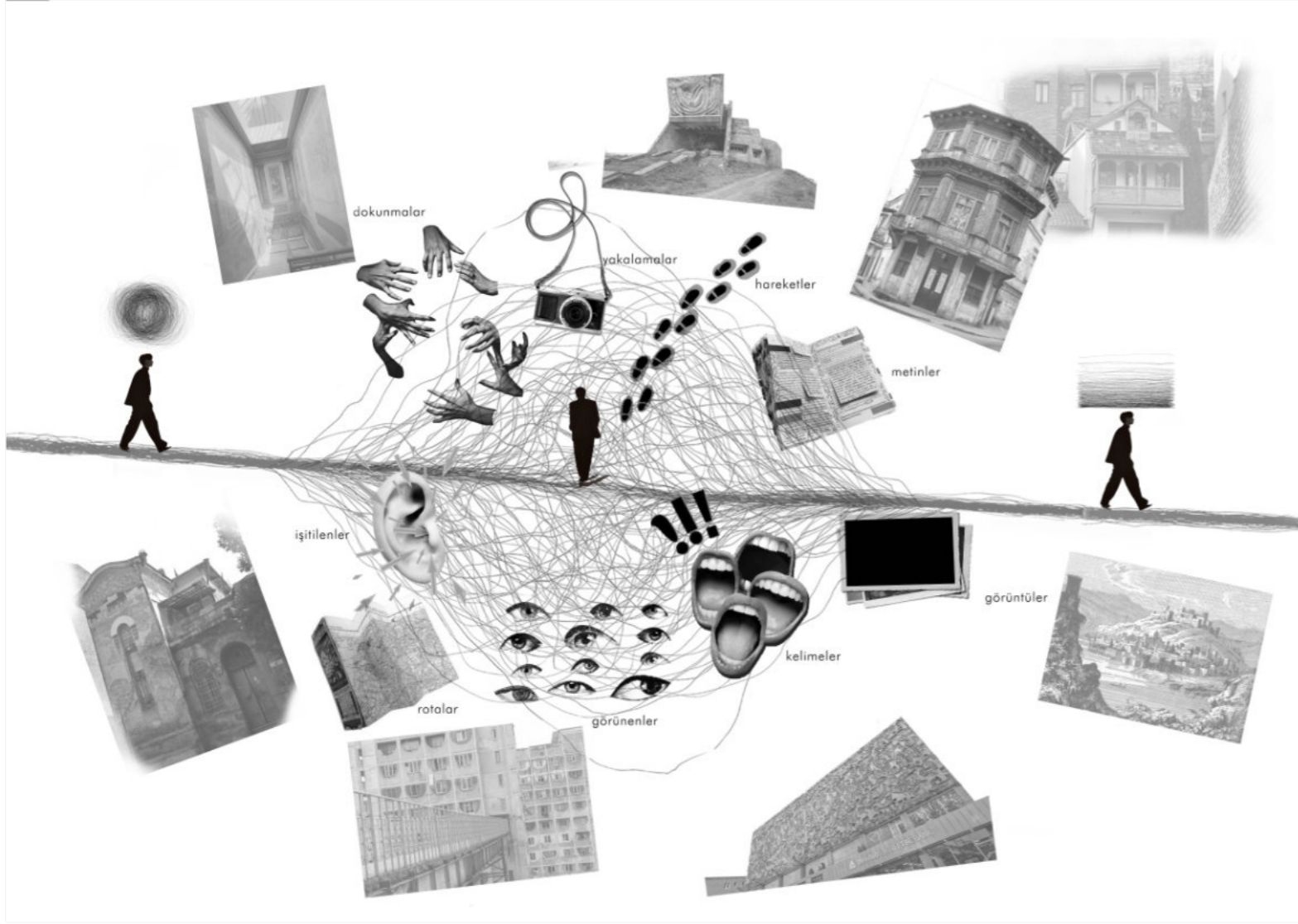
Bu katmanların bazıları, insan algısında görünmezdir; zamansal, mekânsal ya da ideolojik uzaklıklara gizlenmiştir. Ancak varlıklarını hissetmek mümkündür. Teknolojinin sunduğu deph map -particle system ve dijital simülasyonlar gibi araçlar sayesinde, bu görünmeyen katmanları görünür hale getirmek mümkün. Böylece kıvrımlar, yalnızca bir metafor değil, aynı zamanda insan algısını yeniden şekillendiren bir deneyim haline gelir. Bu çalışma, zamansızlığın ve kıvrımların insan perspektifinde nasıl somutlaştırılabileceğini göstermeyi amaçlar.



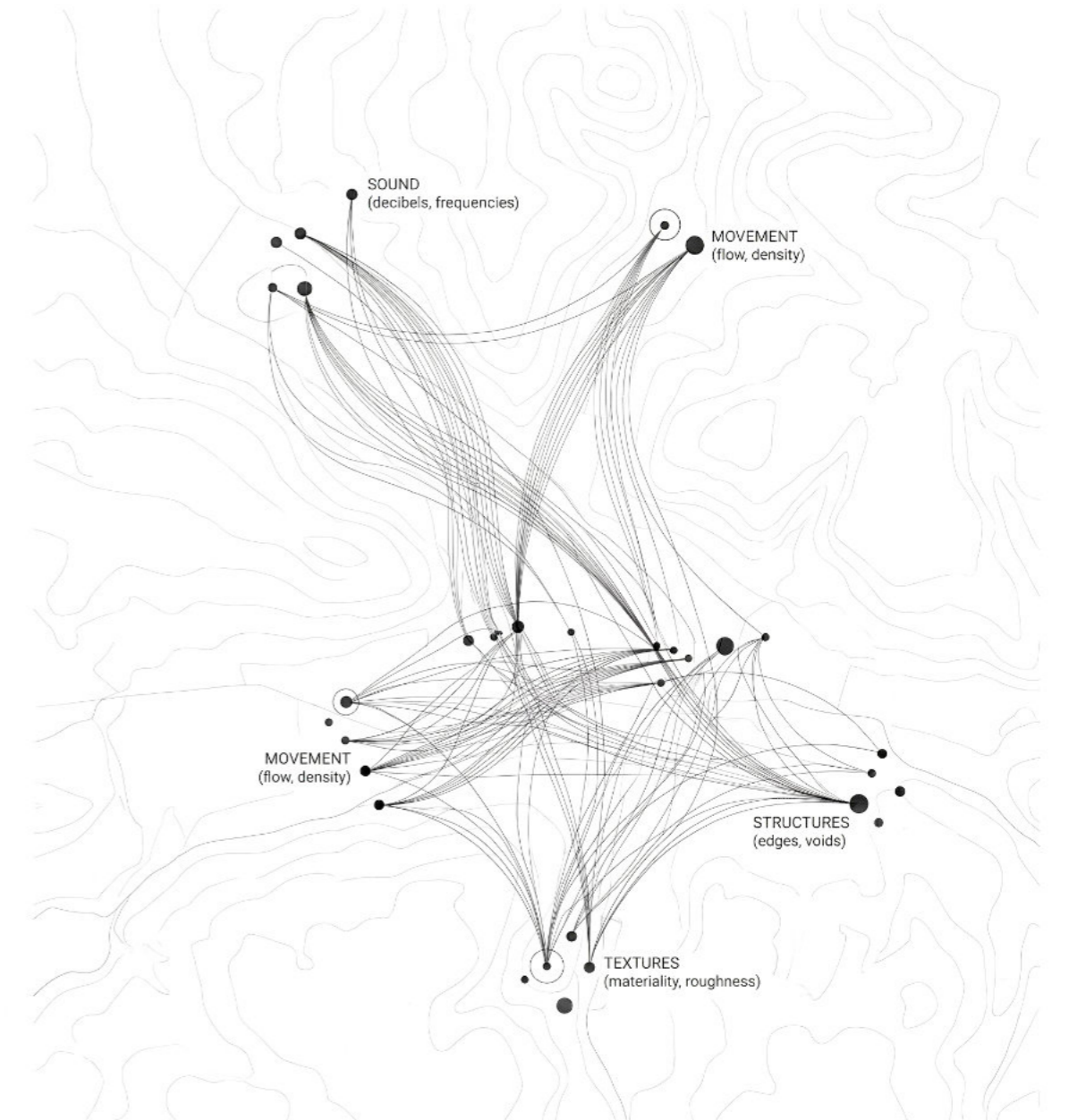
Kıvrımlara daha derinlemesine baktığımızda, bu sonsuz çizgilerin birer katman olduğunu görürüz. Her katman, toplum, zaman, kültür, ideoloji ve mekân gibi farklı olguların bir temsili gibidir. İnsan perspektifinde tek bir bütünlük gibi algılanan bu yapı, aslında sayısız kıvrılmış katmanın bir araya gelmesinden oluşur. Bu noktada kıvrımlar, bireylerin algılarında ve deneyimlerinde sürekli dönüşen, birbirine bağlı birer hikâye anlatır.

■ Mekânsal deneyim; ses, hareket, zaman ve algı gibi çok boyutlu karmaşık veriler içerir.

■ Bu verileri yakalamak ve dönüştürmek gerekir.



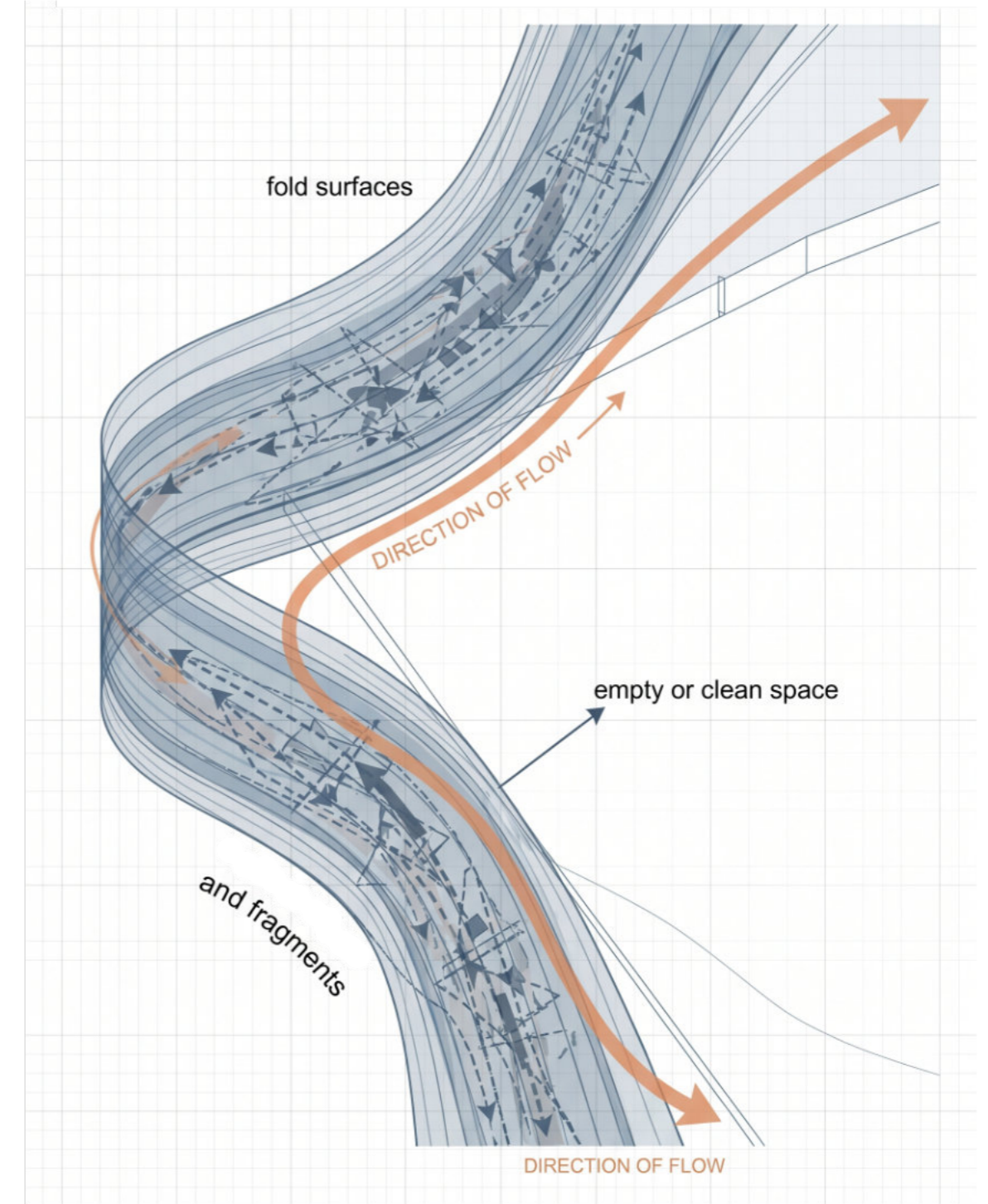
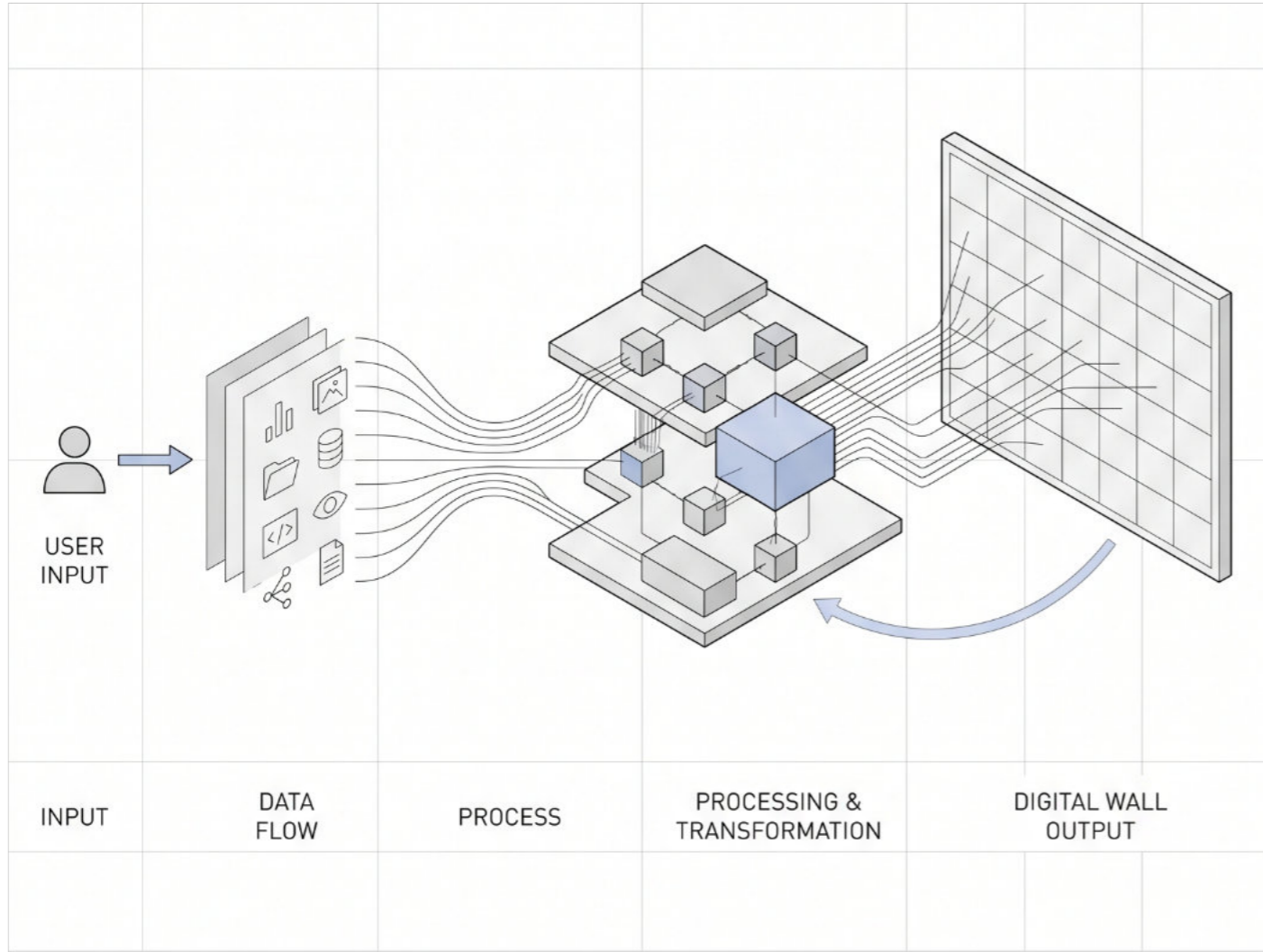
ABSTRACT MAPPING OF URBAN PERCEPTION: TBILISI DATA COLLECTION



## Dönüşüm Araçları

Gerçek zamanlı görselleştirme, yapay zekâ ve üretken interaktif sistemler kullanıyorum.

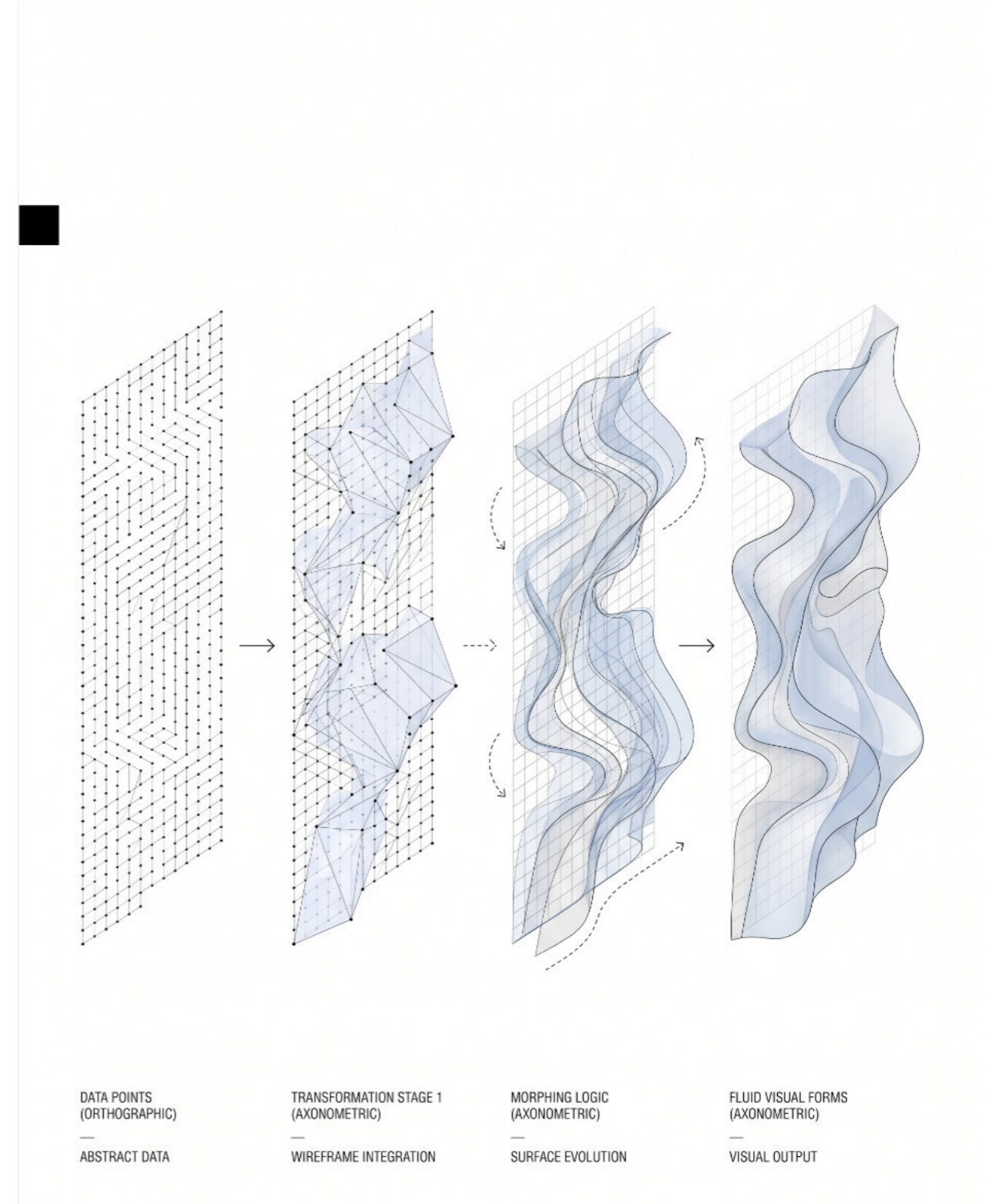
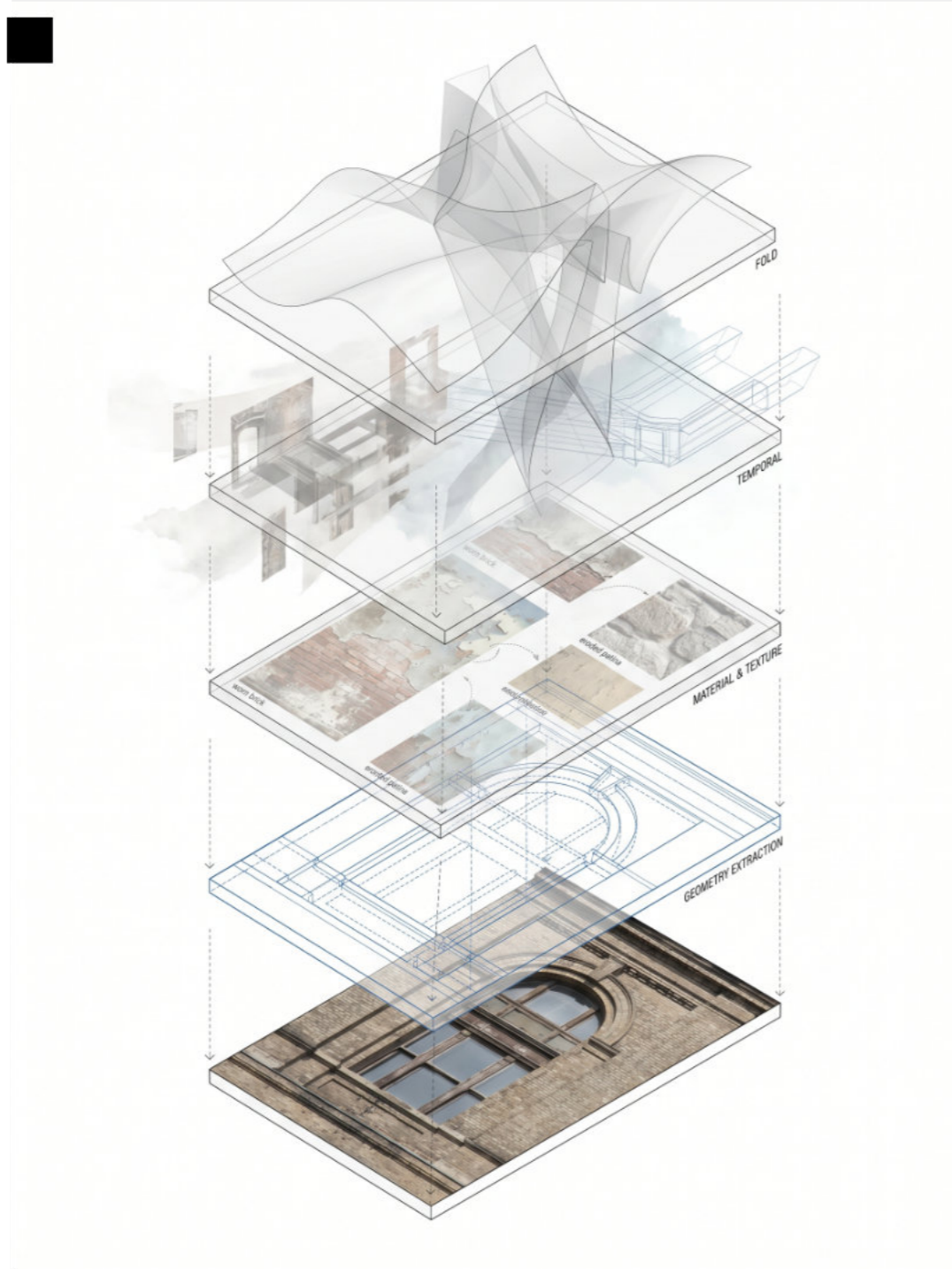
- TouchDesigner
- Eğitilmiş AI Sistemleri
- Re-image Process
- Depth Map -Particle System-Hand Tracking- Audio Reactive



Bu araçlar, veriyi sabit değil, akışkan bir yapıya dönüştürür.

## Anlık Üretim

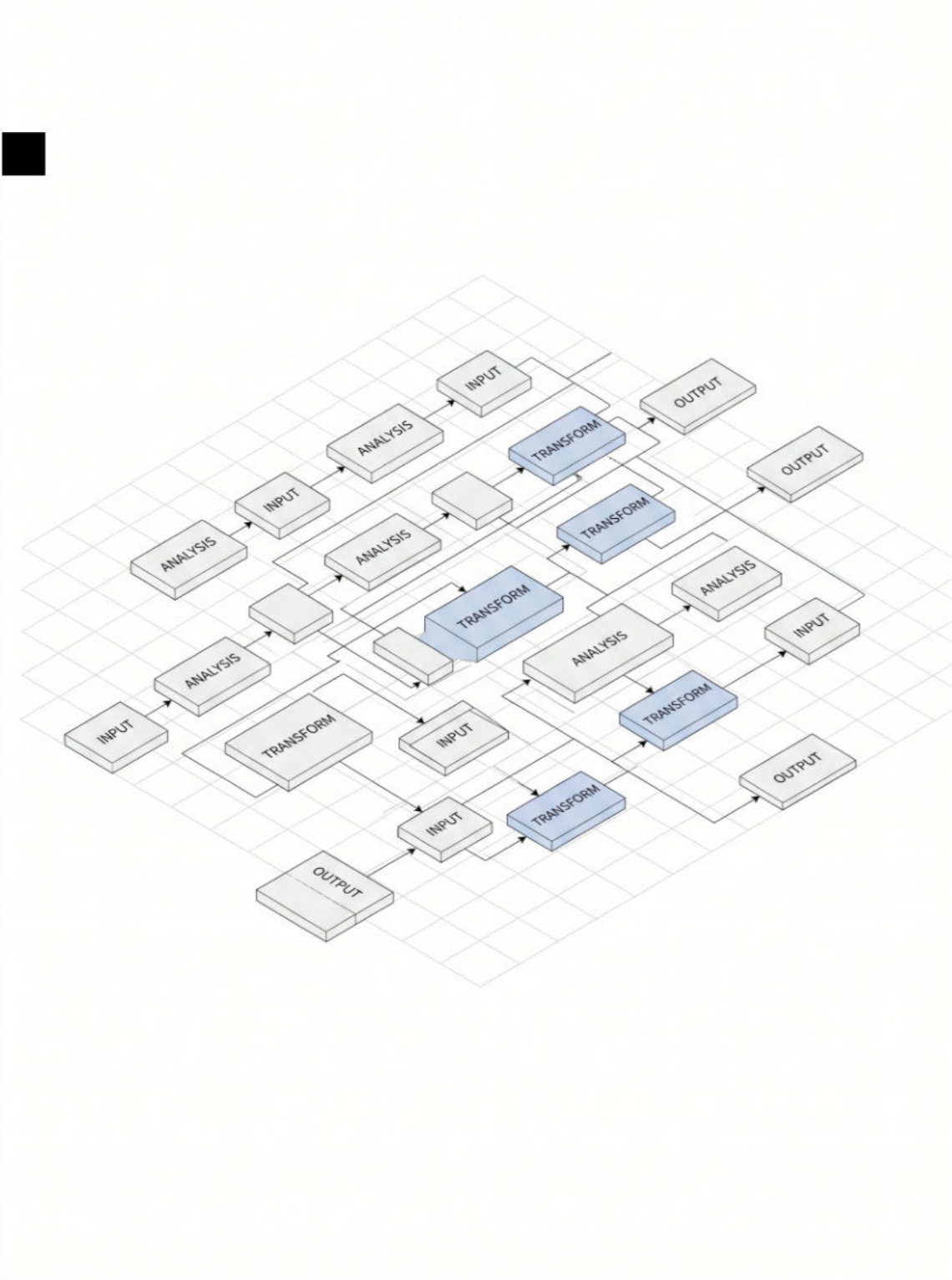
TouchDesigner ile veriyi gerçek zamanlı işleyerek anlık mekânsal karşılıklar üretiyorum.



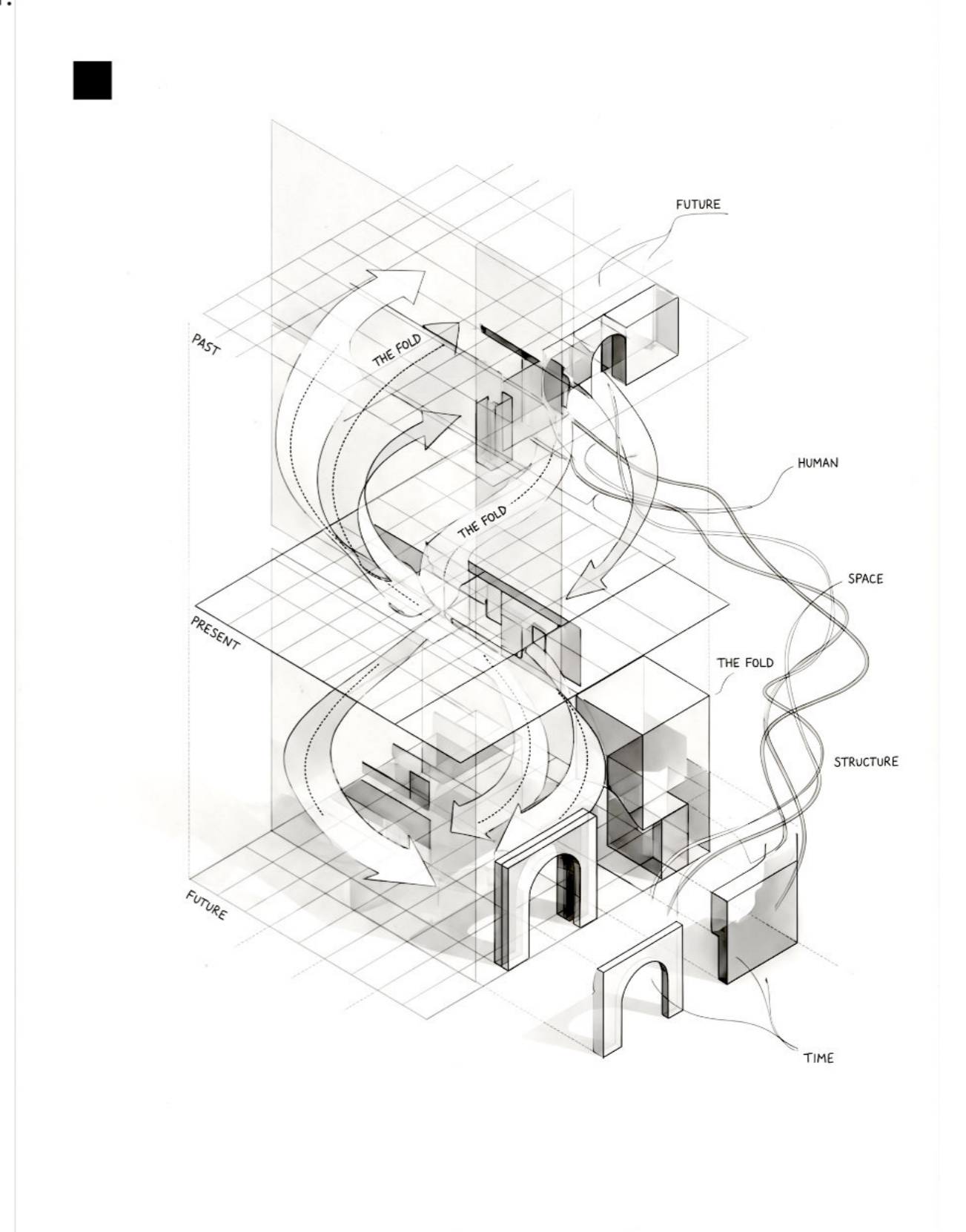
Böylece mekân, sabit- statik-durağan bir nesne olmaktan çıkıp sürekli akışta olan bir sisteme dönüşür

## Yeniden Üretim (Reimage-Inpaint)

Yapay zekâ ile veriyi yeniden yorumlayarak deneyimlerimi edindiğim bilgileri ve zihinsel düşüncelerimi içeren alternatif gerçeklikler oluşturuyorum.

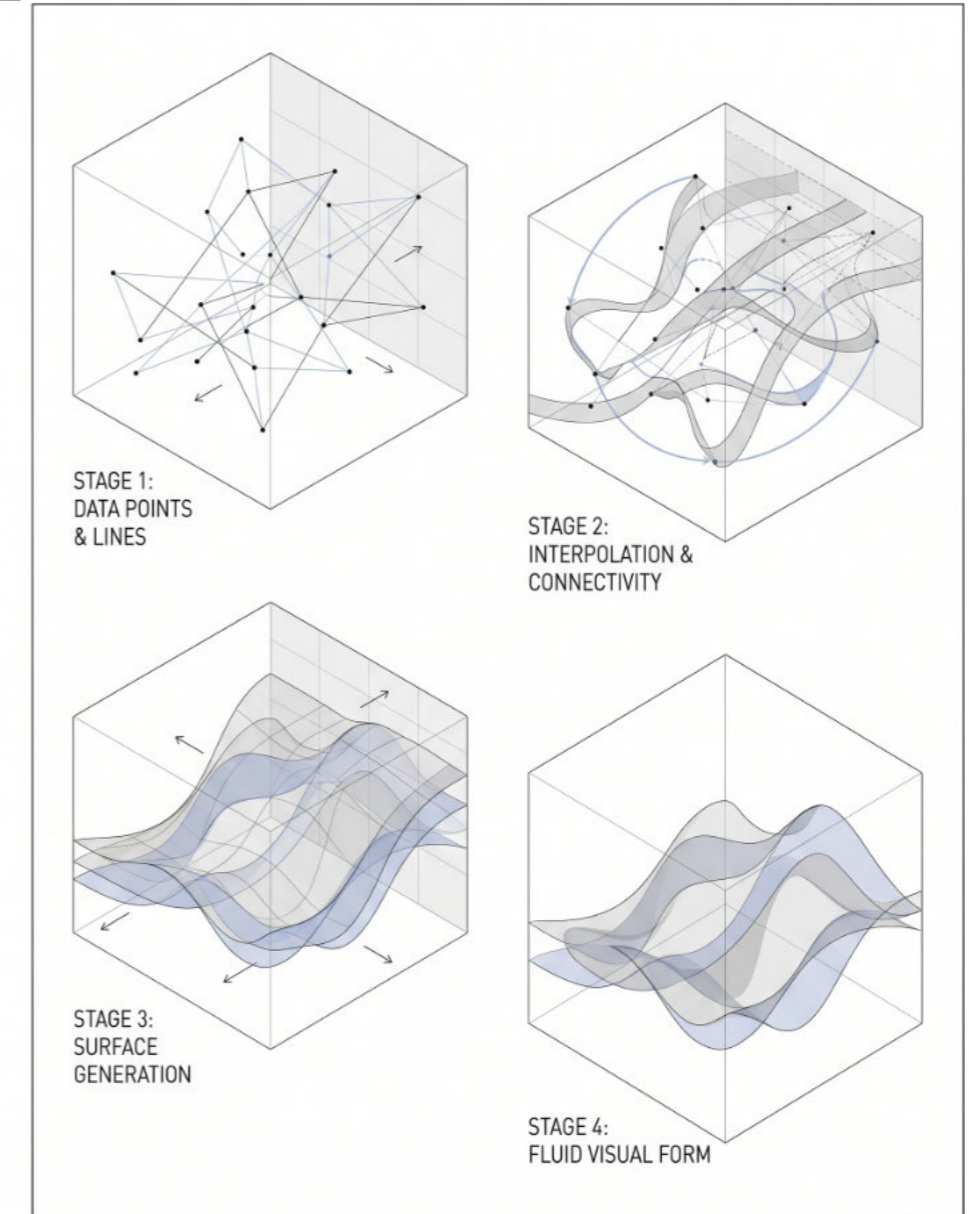
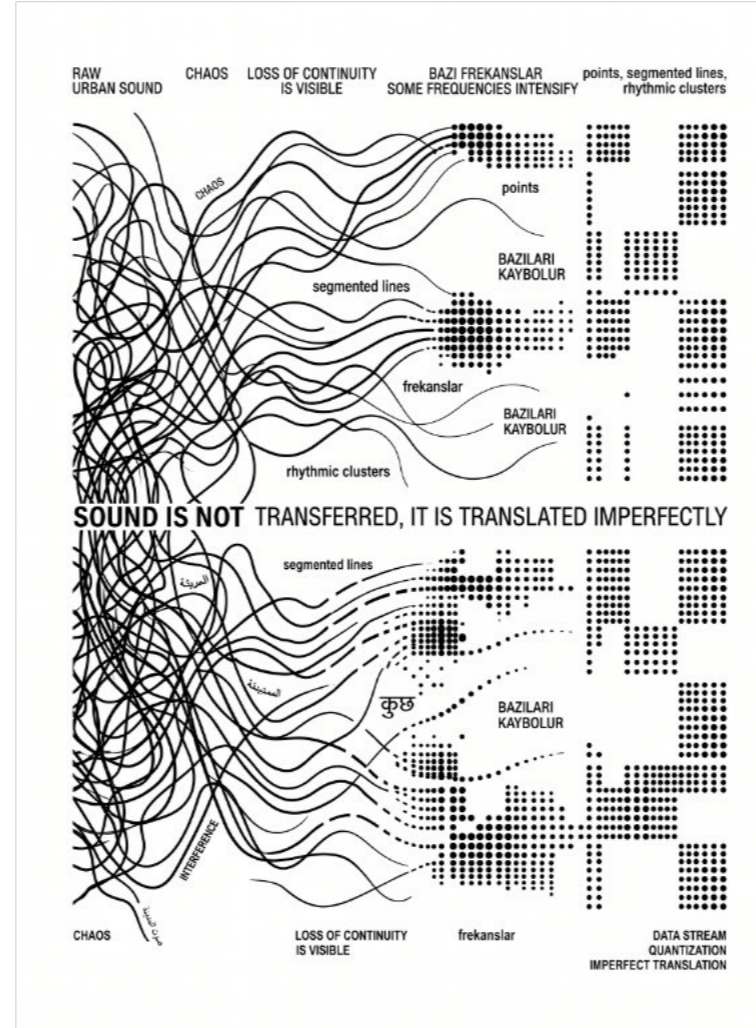
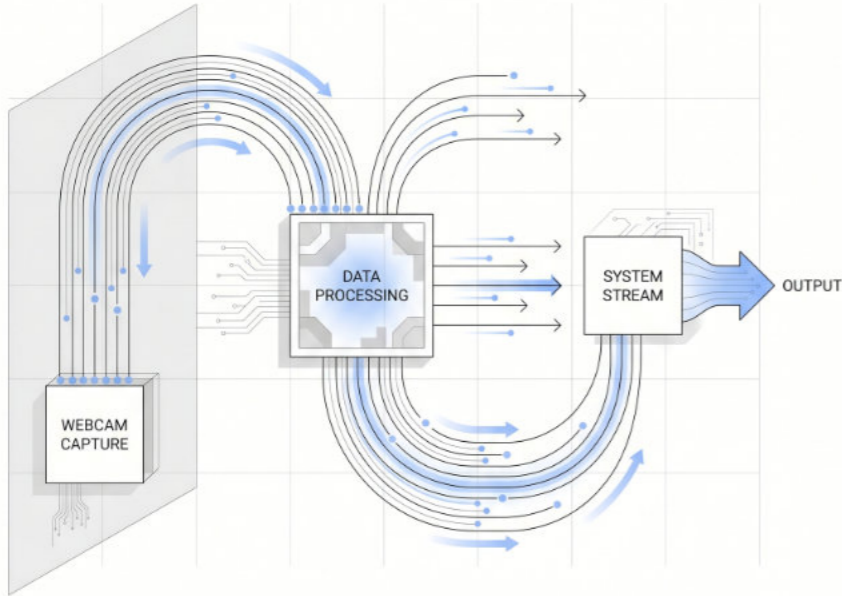


Bu süreç, mevcut olanı çoğaltır ve dönüştürür



## Veriden Deneyime

Üretilen veriler tekrar görsel ve mekânsal deneyimlere dönüşür. Sistem kentte elde edilen ses verilerin işlenip dönüştürülmesiyle oluşan veriyle deneyimleyicilerin el hareketleri ile reaksiyon halinde olan bir deneyime dönüşür

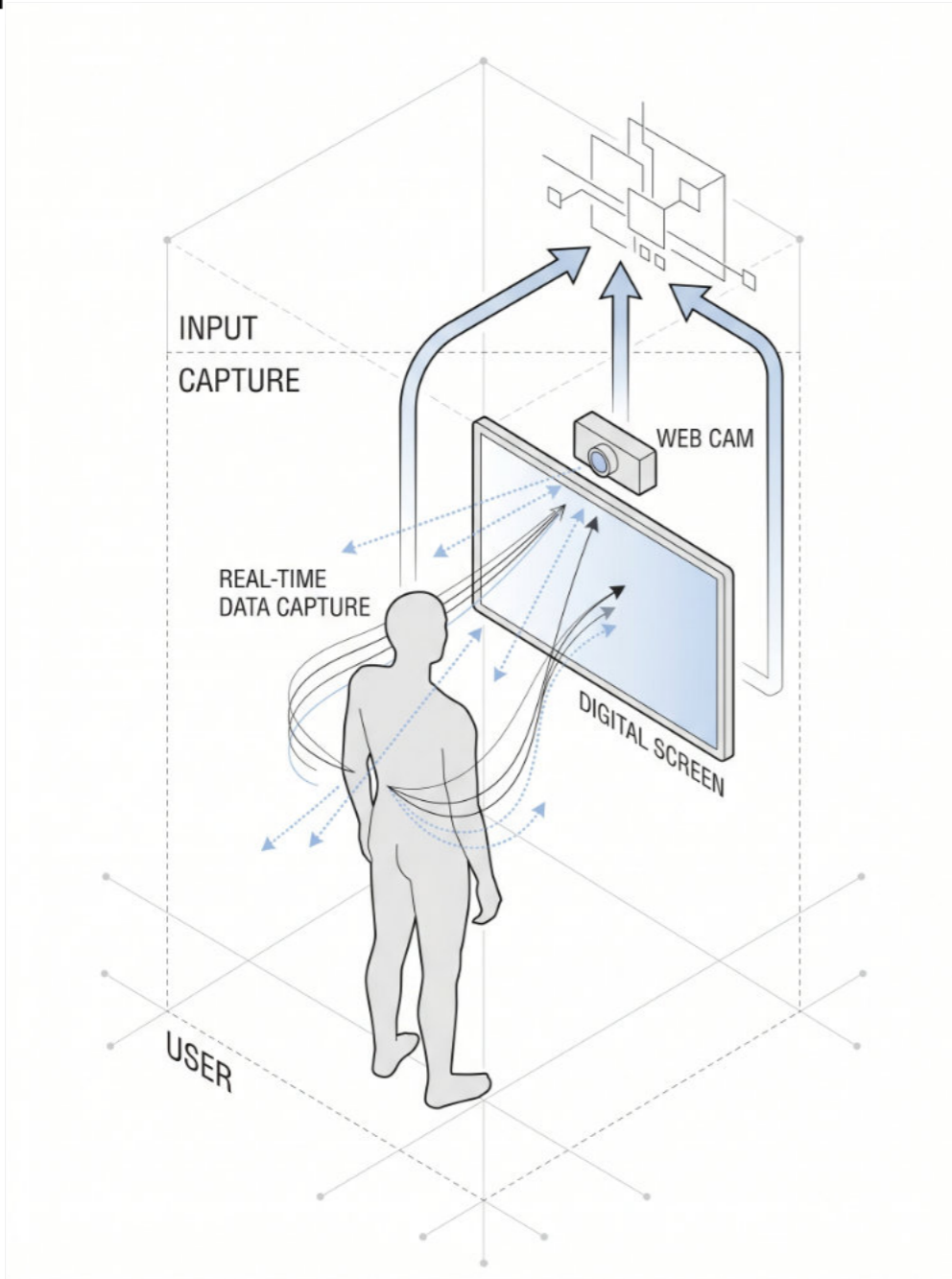


DATA-TO-FORM TRANSFORMATION DIAGRAM | OMA/UNSTUDIO STYLE

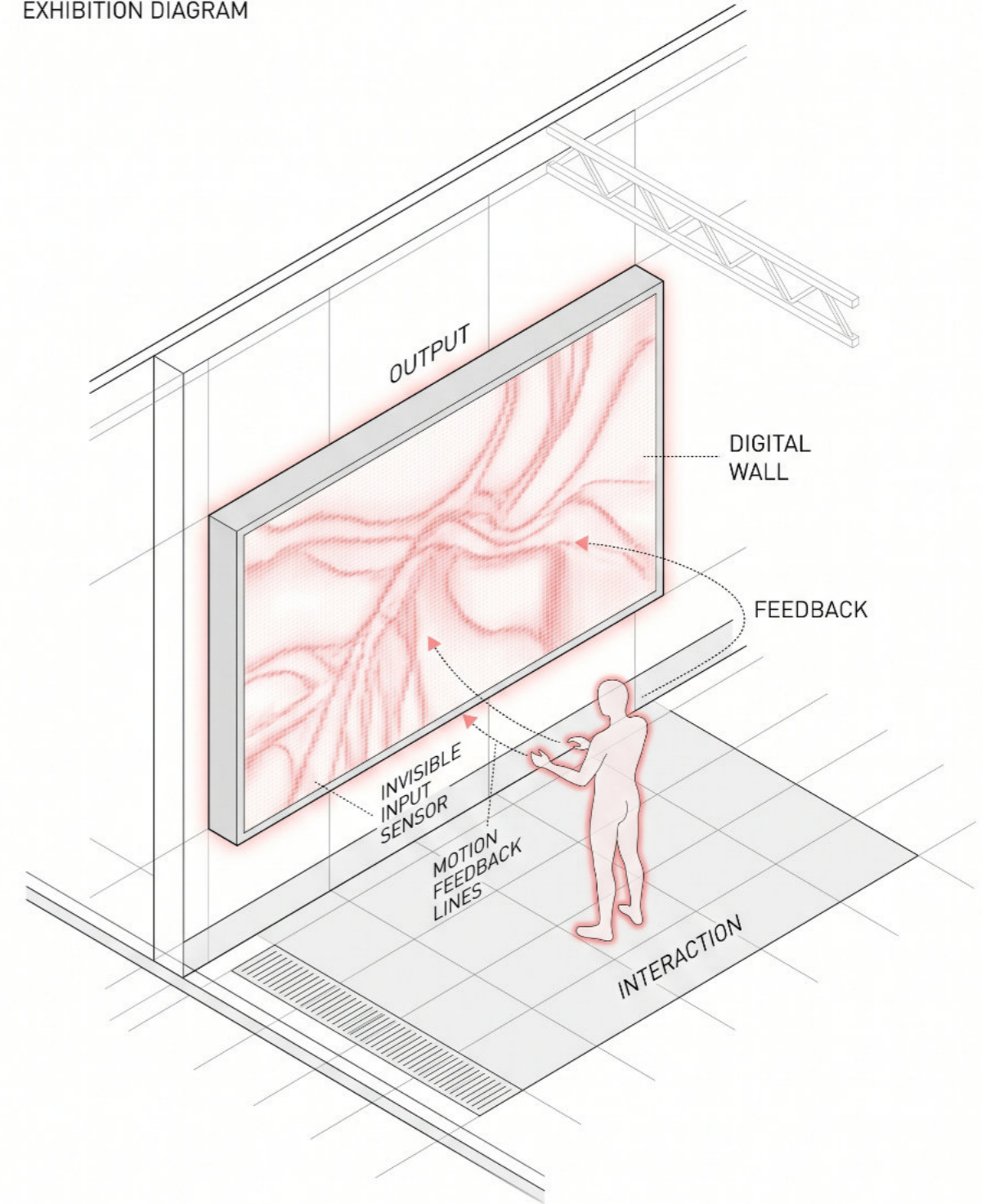
Deneyim, yeniden üretilir.

## Düşünceden Üretime

Böylece metafor, deneyimlenebilir bir yapıya dönüşür.



INTERACTIVE EXHIBITION DIAGRAM





■ “Deneyimi veriye dönüştürüp, veriyi yeniden deneyime çeviriyorum.”



■ ÜRETİM

■ EŞİK

■ BELİRSİZLİK

■ ŞÜPHE

■ YOĞUNLUK

■ KIRILMA

■ ÇÖZÜLME

■ TOPLAMA

■ TEMAS

■ GERİ BESLEME

■ ÇIKIŞ

■ KAYMA

■ ÜRETİM

■ DİJİTAL HİKAYE YÜKLENİYOR....



