



Deneyimle Şekillenen Mimarlık ve Mühendislik

Bir mekân sinematik bir kadrâj içerisinde temsil edildiğinde hangi mekânsal, zamansal ve bedensel katmanlar görünür; hangileri kadrâjin dışında kalır ve bu fark mimari mekânı yeniden okumak için nasıl kullanılabilir?



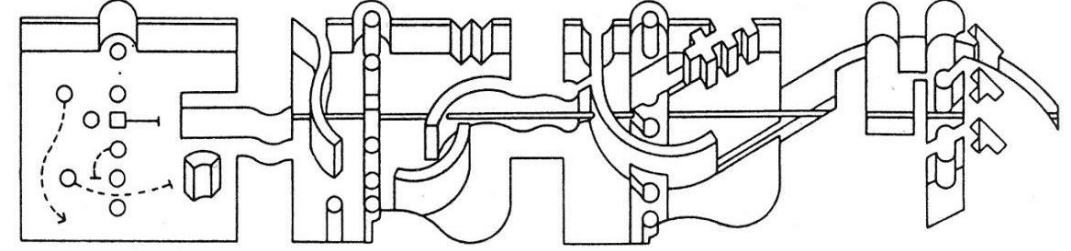
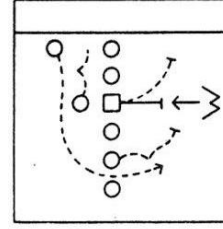
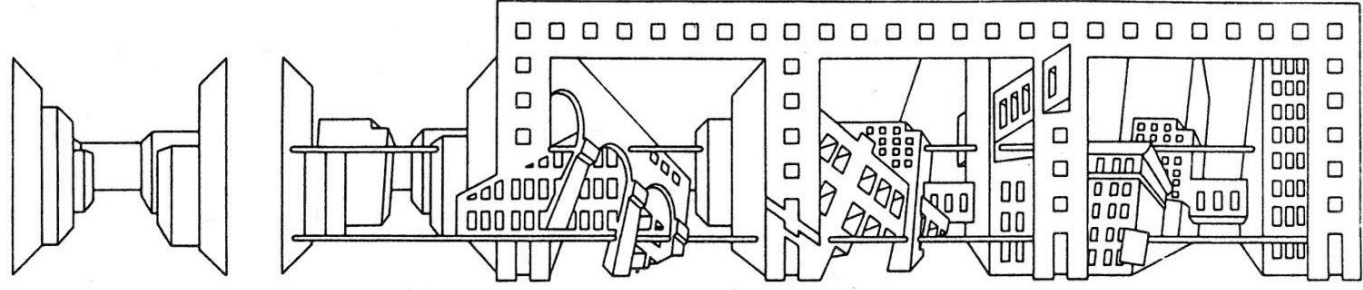
Mekansal Sekans

"Aynı Nehirde
İki Kere
Yıkanılmaz"



Herakleitos bu düşüncesiyle ,
değişimin yalnızca nehrin akışında
değil, o akışla karşılaşan kişide de
gerçekleştiğini kasteder. Mekansal
deneyim de bu düşünceyle benzer
biçimde, sabit bir çevrenin içinde
gerçekleşen tekil bir karşılaşma
değildir. Beden hareket ettikçe,
zaman geçtikçe ve önceki
karşılaşmalar biriktikçe mekânla
kurulan ilişkiler ve onun zihindeki
karşılığı yeniden şekillenir.

Bu nedenle mekân, tek bir bakışta
kavranan bir bütün olmaktan çok,
bedenin hareketi, zamanın akışı ve
ardışık karşılaşmalar aracılığıyla
sürekli yeniden kurulan bir
deneyimdir.

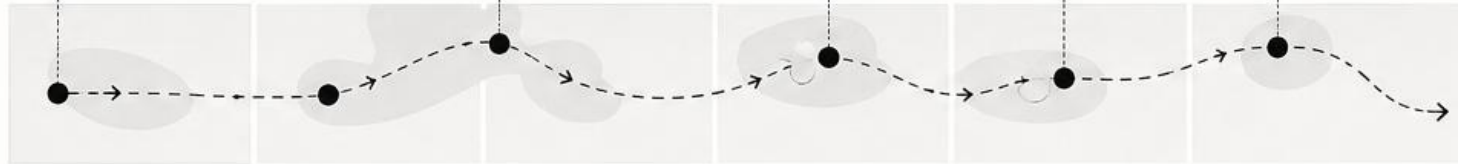


Mekânın fiziksel sınırları, kütleler,
açıklıklar, duvarlar sabit kalabilir; ancak
onu deneyimleyen beden hareket
ettikçe mekânın görünen ilişkileri,
algılanan parçaları ve zihindeki karşılığı
değişir.

Dolayısıyla mekân, bedenin hareketi
boyunca gerçekleşen ardışık
karşılaşmaların birbirine eklenmesiyle
deneyimlenebilir.



Bernard Tschumi
The Manhattan
Transcripts Project,
New York



Deneyimlerin İzi

Kadraj; Mekanın Seçilen Hali



Villa Stein-de-Monzie'nin Garches'taki mutfağı

Villa Stein-de-Monzie'nin Garches'taki mutfağı fotoğrafında ise değişim, doğrudan bir insan ya da hareket aracılığıyla değil, mekânda bırakılan bir iz üzerinden okunur. Tezgâh üzerinde bulunabilecek sayısız nesne arasından bir balığın kadraja dahil edilmesi, mutfağın yalnızca fiziksel bir mekân olarak değil, kullanılmış ve yaşanmış bir mekân olarak algılanmasını sağlar.

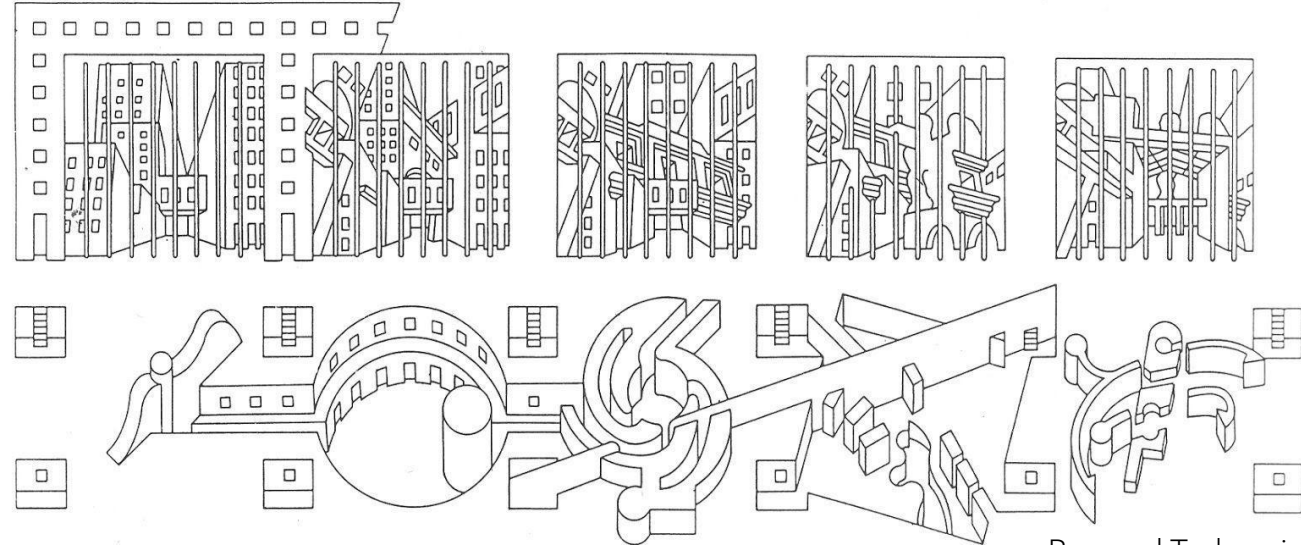
Balık orada kendiliğinden değildir; birisi onu oraya getirmiş, bir kullanım anının parçası olmuş ve fotoğraf çekildikten sonra oradan ayrılacaktır. Bu sayede fotoğraf, hareketin kendisini göstermese de hareketin izini gösterir.

Dolayısıyla mekânsal temsil, mekânın kendisini olduğu gibi aktarmaktan çok, mekâna ait belirli ilişkileri ve izleri seçerek görünür kılma eylemidir. Bu seçim ise bizi kadrajın, sahnelemenin ve temsilin nasıl kurulduğu sorusuna götürür.

Eğer mekânın deneyimi zaman ve hareket içinde sürekli yeniden kuruluyorsa, aynı mekânın farklı anlardaki görüntüleri de aynı deneyimi temsil etmeyecektir.

Mekânı anlamamızı sağlayan yalnızca bedenin orada hareket etmiş olması değil, bu hareketin ve yaşamın mekânda bıraktığı izlerin nasıl seçilip görünür kılındığıdır; kadraj ise bu izlerden hangisinin görünür olacağını, hangisinin ise mekânın dışında kalacağını belirleyen bir seçme eylemine dönüşür.

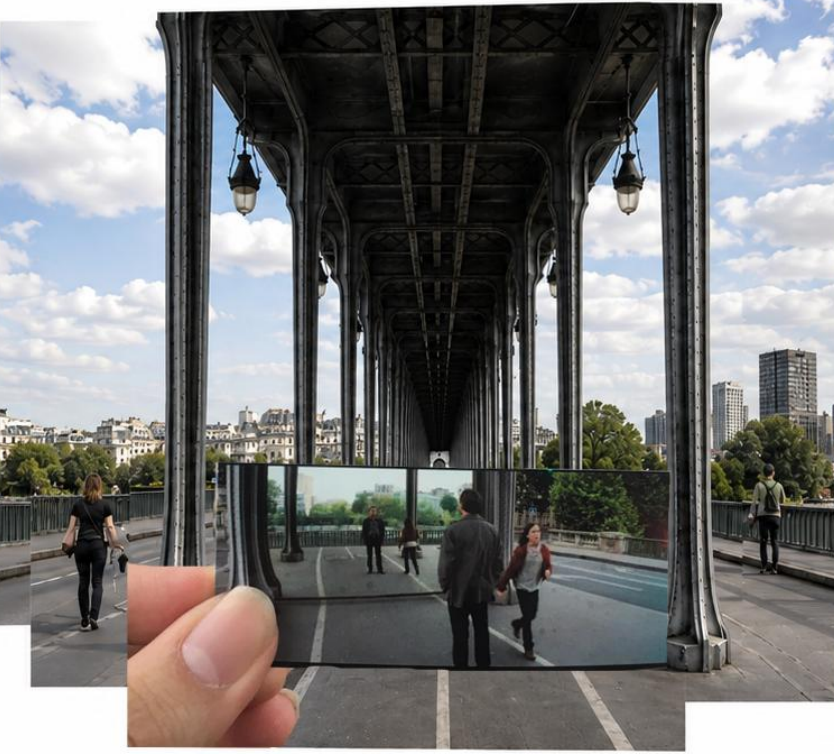
Mekânın olay, hareket ve deneyim üzerinden oluşan bilgisi temsil edildiğinde ise bu deneyimin bütünü görüntüye aktarılamaz; belirli bir bakış açısından seçilir, dönüştürülür ve yeniden kurulur. Kadraj, bu seçimin gerçekleştiği sınırdır: bazı ilişkileri görünür kılarken bazılarını dışarıda bırakır.



Bernard Tschumi

The Manhattan Transcripts Project, New York

Mekansal Temsil, Sahneleme



Pont de Bir-Hakeim

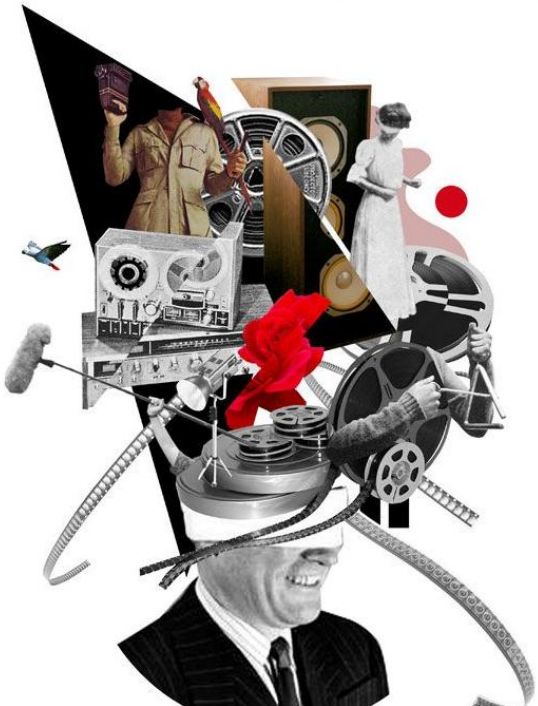
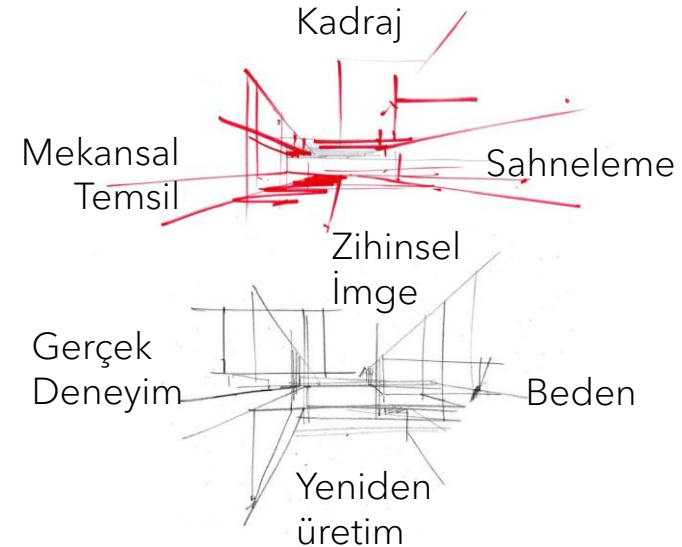


Inception 2010

Sahneleme, mekânın belirli ilişkilerini, olaylarını ve izlerini seçerek onları görünür bir düzene dönüştürür. Kamera bu düzenlenmiş mekânı kadraj aracılığıyla aktarırken, izleyici de gördüğü parçaları zihninde birleştirerek mekâna ilişkin bir imge oluşturur. Böylece mekân, yalnızca fiziksel varlığıyla değil, temsil edilme biçimiyle de zihinde kurulur.

Ancak zihinde kurulan bu mekânsal imge, gerçek mekânla karşılaştığında tamamlanmış ve değişmez bir bilgi olarak kalmaz. Beden mekâna girdiğinde; ölçek, mesafe, malzeme, doku, ışık, ses, hareket ve kadrajın dışında kalan ilişkilerle karşılaşır. Bu karşılaşmalar, daha önce temsil aracılığıyla kurulmuş olan mekânsal imgeyi yeniden üretir, genişletir ya da dönüştürür.

Mekân önce temsil aracılığıyla zihinde kurulur; beden gerçek mekânla karşılaştığında ise bu imge yeniden üretilir.



Mekansal Temsilden Deneyime; Zihinsel İmge ve Kırılma



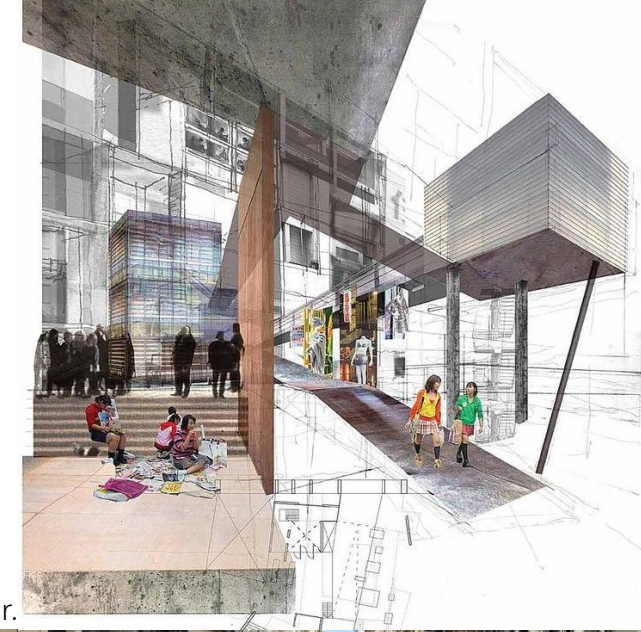
Mekâna ilişkin zihinsel imgemizi; kadraj, sahneleme, bakış aracılığıyla seçilmiş mekânsal temsil üzerinden kurarız. Bu imge, mekânın kendisinin yerine geçmez; gerçek mekâna ilişkin beklentimizi ve algımızı biçimlendirir.

Beden bu imgeyle gerçek mekânda karşılaştığında ise temsilin dışında kalan ses, kalabalık, hareket, koku, gündelik hayat ve beklenmedik karşılaşmalar deneyime dâhil olur. Temsil edilen mekân ile deneyimlenen mekân arasındaki bu mesafe, zihinde kurulmuş imge ile gerçek karşılaşma arasında bir kırılma yaratabilir.



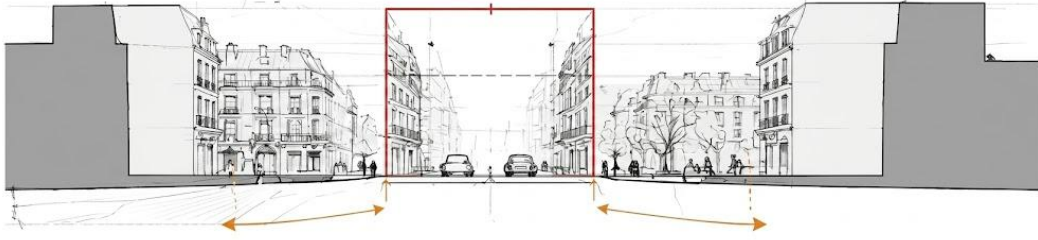
Paris Sendromu, bu kırılmanın görünür hâle geldiği örneklerden biridir: imgeler aracılığıyla kurulan romantik Paris beklentisi, kentin gündelik ve çok katmanlı gerçekliğiyle karşılaştığında sarsılabilir.

Paris sendromu, Paris'i gezen veya orada tatil yapan bazı bireylerde rastlanan geçici bir psikolojik rahatsızlıktır. Zihinde kurulan Paris imgesiyle deneyimlenen Paris arasındaki farkın bireylere somut bir şekilde edebildiğini gösterir.

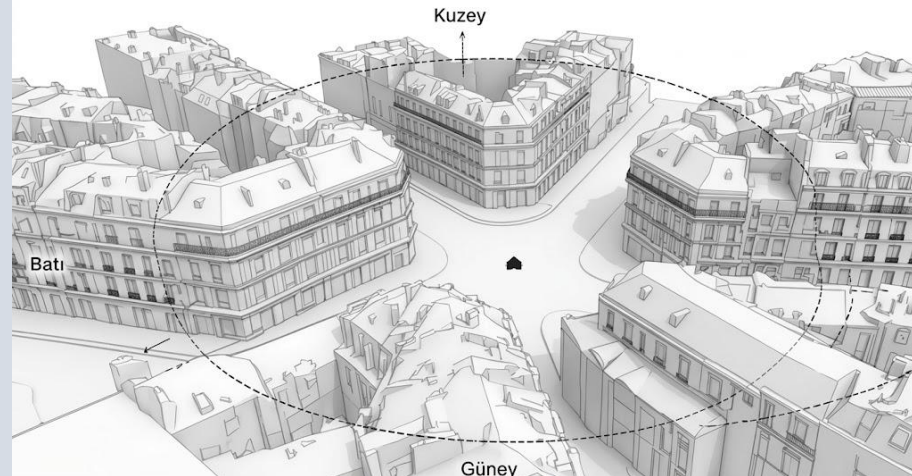
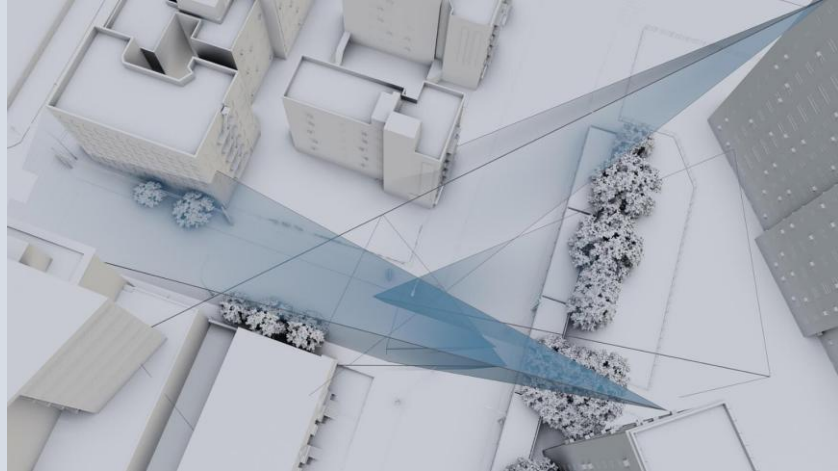
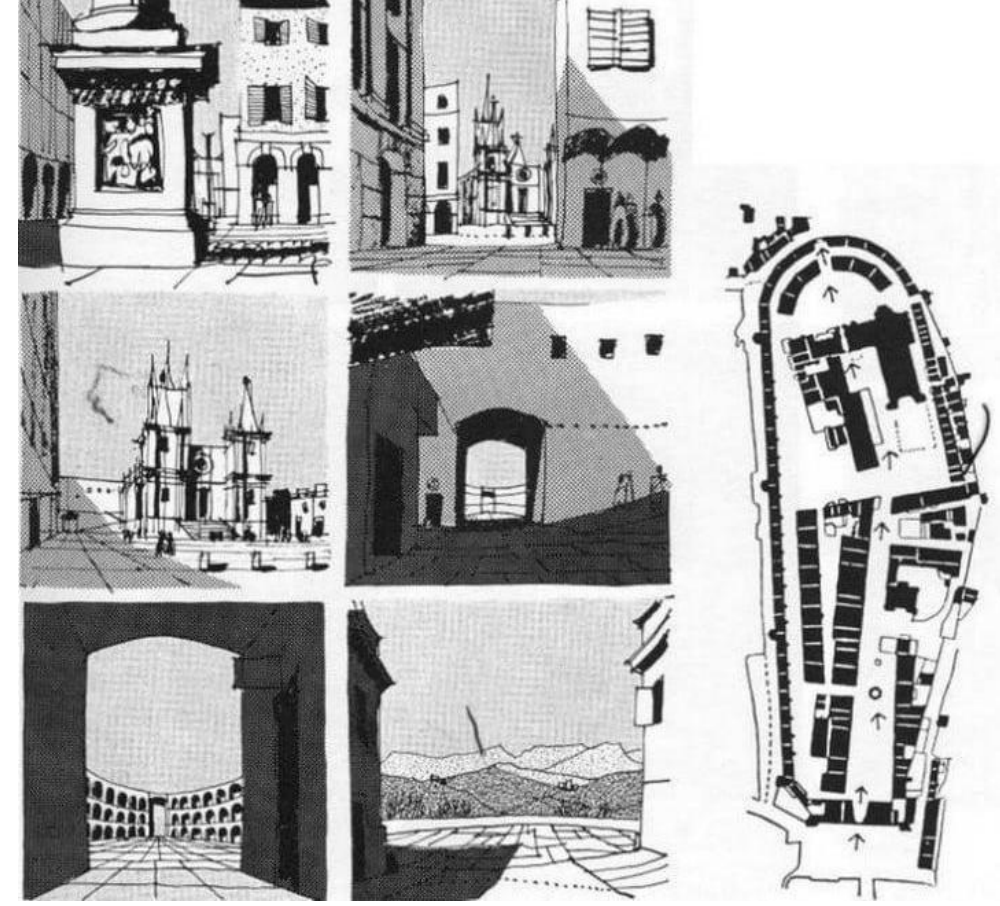


Kadraj Dışı; Görünmeyen Mekansal Katmanlar

Mekân, kadrajın sınırlarında sona ermez. Beden mekân içinde hareket ettikçe bakış yönü değişir; kadrajın dışında kalan yüzeyler, uzaklıklar, sesler, hareketler, farklı kullanıcılar ve çevresel ilişkiler deneyimin parçası hâline gelir. Görünmeyen, deneyim sırasında yeniden görünür olur.



Bu noktada panorama fotoğraflama tekniği, tek bir bakışın sınırlarını genişleten bir temsil tekniği olarak ele alınabilir. Tek bir kadrajın aynı anda gösteremediği farklı yönleri ardışık bakışlardan bir araya getirerek, mekânın yalnızca seçilmiş bir parçasını değil, bakışın hareketiyle açığa çıkan daha geniş ilişkiler bütünü görünür kılar. Ancak panorama da mekânın kendisi değildir. Farklı bakışların tek bir görüntü içerisinde birleştirilmesiyle yeniden üretilmiş bir mekânsal temsil oluşturur. Böylece fotoğrafın sınırları genişlerken, temsil ile gerçek mekân arasındaki mesafe ortadan kalkmaz; yalnızca başka bir biçimde yeniden kurulur.



Peki kadrajın dışında kalan mekânsal gerçeklikler görünür kılınırsa, mekân nasıl okunur?

Bu katmanları birbirinden bağımsız imgeler olarak değil, üst üste gelen ve birbirini dönüştüren ilişkiler olarak okumamız mekânın tekil bir görüntü yerine çoklu bir deneyim olarak temsil edilmesini mümkün kılabilir.

Mekânsal ilişkilerin üst üste bindirildiği bir temsil modeli oluşturma

Bu araştırmanın başında yapay zekâ, mekânın gerçeğini deneyim öncesinde üretmek için değil; bu farklı belgelerden elde edilen bilgileri bir araya getirerek bir mekana ilişkin ön mekânsal imge oluşturmak için bir araç olarak kullanıldı. Bu ön temsil, mekânın tamamlanmış bir bilgisi olarak değil, gerçek deneyime başlamadan önce kurulmuş bir varsayım olarak ele alınıyor. Araştırma, bu varsayımın yerinde gerçekleşen deneyimle karşılaşmasıyla nasıl değiştiğini ve bu değişimin mekânın daha çoğul bir temsilini üretmek için nasıl kullanılabileceğini araştırıyor.

Belgesel Zemin;

İlk aşamada henüz deneyim öncesinde ulaşılabilen veriler bir araya getiriliyor: sinematik kadrâjın dahil ettikleri, plan, kesit, vaziyet, harita, fotoğraf, panorama, video, arşiv belgeleri, topoğrafya ve mevcut kullanıcı verileri. Bu belgeler mekânın ölçülebilir, fiziksel ve belgelenebilir ilişkilerini ortaya koyuyor. Ancak her belge mekânın yalnızca belirli bir bölümünü ve belirli bir bakış biçimini görünür kıldığı için, bu veriler doğrudan tek bir temsil olarak kullanılmak yerine farklı mekânsal ilişkileri ortaya çıkaracak şekilde ayrıştırılıyor.

Algısal Ön Okuma;

Ayrıştırılan veriler üzerinden mekânın henüz deneyimlenmeden nasıl algılanabileceğine ilişkin bir ön okuma oluşturuluyor. Açıklık-kapalılık, ışık-gölge, yatay-düşey, doluluk-boşluk, perspektif, görüş aksları, eşikler, geçirgenlik, malzeme, renk ve ölçek gibi ilişkiler birbirinden ayrılarak yeniden bir araya getiriliyor. Böylece belgelerin sunduğu bilgilerden, mekanın deneyim öncesindeki algısal varsayımı oluşturuluyor. Yapay zekâ da bu aşamada devreye girerek farklı katmanlardan elde edilen ilişkileri tek bir görüntüde bir araya getiren ön temsili üretiyor.

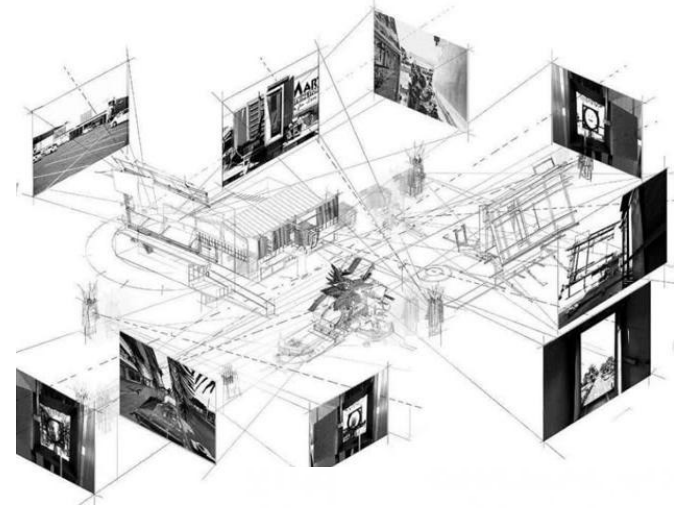
Deneyimsel Açılım;

Gerçek deneyim başladığında beden, ön temsilin sabit kadrâjını aşarak hareket, farklı bakışlar, rotalar, zaman, ses, atmosfer, kullanıcılar ve kadrâj dışında kalan ilişkiler açığa çıkıyor. Böylece mekân yalnızca görülen bir görüntü değil, hareket ederek ve zaman içinde açılan bir deneyim olarak yeniden okunmasına neden oluyor.

Yeniden Katmanlaştırma;

Bu katmanda gerçek deneyimle ortaya çıkan yeni mekânsal ilişkiler, ilk iki katmanda oluşturulan ön temsil ile karşılaştırılır. Buradaki amaç, ön temsilin gerçek mekâna ne kadar doğru yaklaştığını ölçmek değil; önceden kurulan mekânsal imge ile deneyim sırasında karşılaşılan mekân arasındaki farkları yeni bir bilgi alanına dönüştürmektir. Ön temsilin öngördüğü, eksik bıraktığı veya görünür kılamadığı ilişkiler ayrıştırılarak yeni katmanlar olarak modele aktarılır. Böylece iki temsilin üst üste gelmesiyle örtüşmeler, sapmalar, eksiklikler ve beklenmeyen ilişkiler görünür hale gelir.

Bu sapmalar düzeltilmek yerine, mekânın farklı bir deneyimini açığa çıkaran veriler olarak ele alınır; hareket izleri, farklı bakışlar, kullanıcı rotaları, zamansal değişimler ve kadrâj dışında keşfedilen ilişkilerle ilk temsil yeniden kesiştirilir. Böylece katmanlar yalnızca üst üste eklenmez; birbirleriyle karşılaşarak dönüşür ve yeni mekânsal ilişkiler üretir.

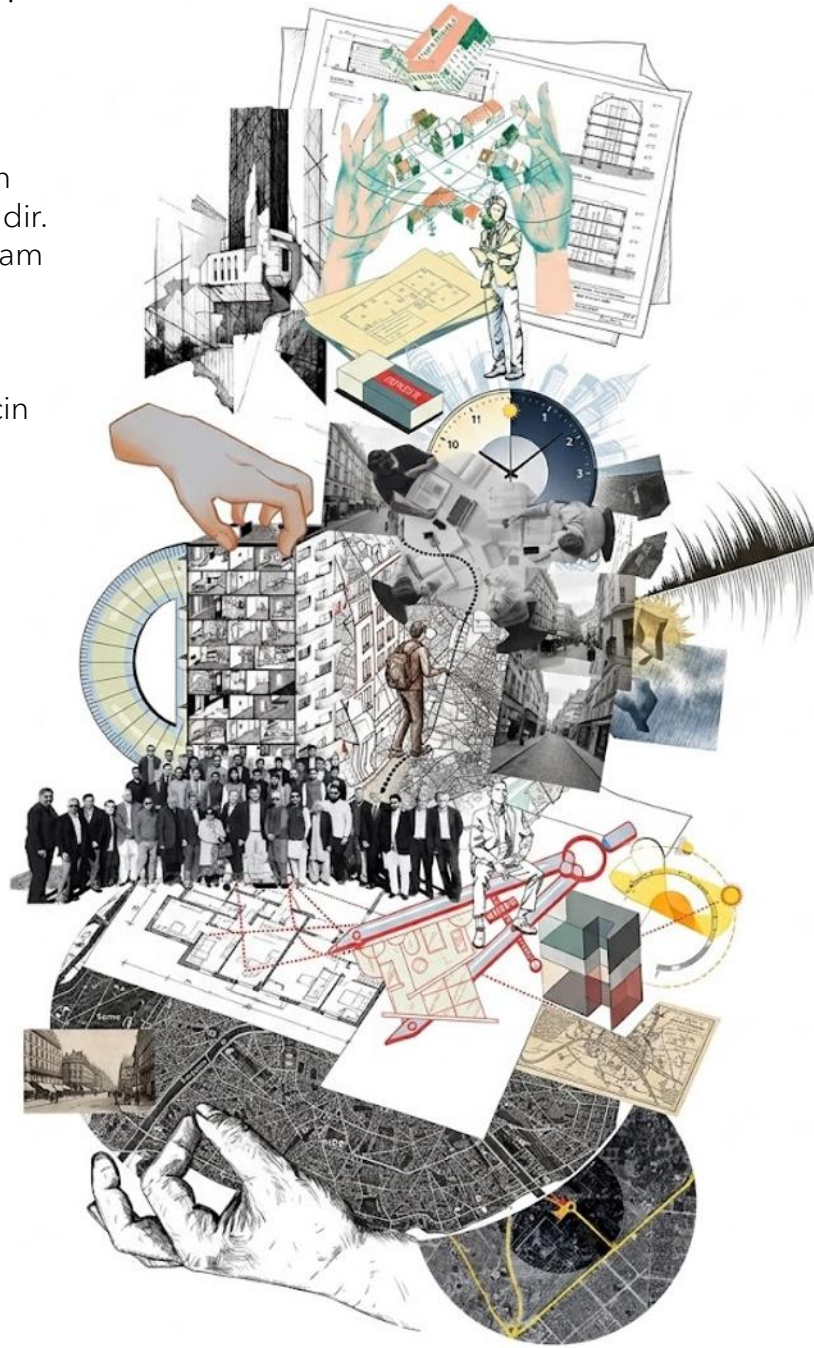


Temsil ve Deneyimin Çakışması: Palimpsest Kent Okuması Olarak Paris

Paris, kent dokusu ve kentsel hafızası tamamen silinmeden, üzerine yeni şeffaf ve teknolojik katmanların eklemlendiği en net palimpsest kent örneklerinden biridir. Araştırma alanı olarak Paris'in tercih edilme sebebi de tam olarak bu katmanlı yapısıdır: Kentin köklü geçmişi ile çağdaş müdahalelerin üst üste bindiği bu zemin, zihnimizdeki kurgusal Paris kadrajı ile bedenin gerçek mekândaki ilk teması arasındaki sapmaları incelemek için en ideal ortamı sunar.

Palimpsest Kentte Saplamar ve Yeni Bilgi Alanları:

Ön temsil ve gerçek mekânın üst üste getirilmesi, yalnızca iki farklı imgenin örtüşmesi değil; birbirlerini bozarak dönüştürmesi anlamına gelir. Bu sapmaları ve eksiklikleri test etmek için Paris statik bir arka plan değil; tarihsel zemin ile onun üzerine bir eklenti gibi eklenilen şeffaf/teknolojik kütlelerin üst üste bindiği bir "Palimpsest Kent"tir. Beklenmeyen ilişkiler, zaman kırılmaları ve görsel sapmalar düzeltilecek birer hata değil; mekânın farklı bir deneyimini açığa çıkaran veriler olarak ele alınır. Böylece katmanlar üst üste eklenmekle kalmaz; geçmiş, gelecek, temsil ve deneyim birbiriyle karşılaşarak tamamen yeni bir mekânsal ilişki modeli üretir.



Paris rotası, temsil ile deneyim arasındaki kırılmanın en belirgin yaşandığı temas yüzeyleri üzerinden kurgulanmıştır. Bu güzergâh, tarihi dokunun üzerine yeni bir katman gibi oturan, geleneksel kabukların içine sızan veya tarihi aksı fütüristik ölçeklerle kıran yapay ve fiziksel sınırları takip eder. Beden bu noktalardan geçerken zihindeki Paris imgesi katmanlaşır; malzeme, ölçek, şeffaflık ve zaman katmanlarının üst üste bindiği dinamik bir kent deneyimi açığa çıkar.



Deneyim Rotası

Gün 1



Durak: Place du Châtelet & Haussmann Aksı



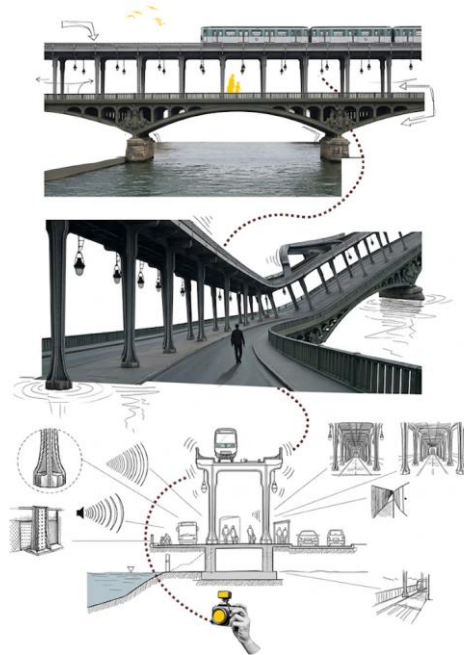
Orta Çağ Paris'inin dar, karanlık ve organik sokak dokusu, 19. yüzyılda III. Napolyon tarafından talimat verilen Haussmann'ın radikal yıkımlarıyla kazınarak üzerine anıtsal bir kentsel kadrain yazıldığı palimpsest yüzeyi oluşturur. Bu tarihsel zemin, Renaissance paris 2054 filmindeki fütüristik Paris projeksiyonlarıyla birleşerek zihinde geçmiş ile geleceğin üst üste bindiği çok zamanlı bir temsil katmanı üretir. Böylece bu durak; silinen Orta Çağ'ın izi, kurgulanan fütüristik gelecek ve bedenin âni yaşayan fiziksel varlığının birbiri içine sızdığı katmanlı bir mekân okumasına dönüşür.

Gün 2

Durak: Pont de Bir-Hakeim

Pont de Bir-Hakeim, Inception filminde; mekânın büküldüğü ve optik yansımalarla dönüştüğü sinematik kadrain simgesel bir alanıdır. Ancak bu noktanın rotadaki temel işlevi, kentsel dikey katmanlaşmayı ve kotlar arası eşik ilişkisini okumamıza fayda sağlayacak olmasıdır. Köprü; en alt kotta Seine Nehri'nin akışkan su yüzeyi, zemin kotunda yaya ve araç dolaşımı, üst kotta ise viyadük üzerinden geçen metro hattı ile dikeyde üçlü bir mekânsal organizasyon üretir.

Beden bu kesit içinde hareket ederken, tek bir sinematik kadrain vadettiği iki boyutlu durağan görünüm çözülür. Üstten geçen metronun yarattığı strüktürel titreşim, çelik ayakların oluşturduğu akustik yankı ve kotlar arası geçişte açığa çıkan çoklu bakış açıları; zihindeki görsel ön temsilin ötesine geçerek mekânın dikey katmanlaşmasını ve fiziksel gerçekliğini deneyime dâhil eder.



Gün 4

Durak: Quartier Latin & Seine Aksı

Before Sunset, Paris'i tekil anıtsal görüntüler üzerinden değil; karakterlerin yürüyüşü boyunca birbirine bağlanan sokaklar, eşikler, gündelik mekânlar, referans noktaları üzerinden kurar. 2026 tarihli Urban Imageability in Cinema çalışması da filmi Kevin Lynch'in yol, sınır, bölge, düğüm ve nirengi noktaları üzerinden inceleyerek, bu öğelerin tek başına değil, birlikte oluşan mekânsal ilişkiler aracılığıyla Paris'in sinematik imgesini oluşturduğunu ortaya koyar. Bu durakta filmdeki rota ve kadrain başlangıç verisi olarak alınarak, mekânın bir temsil içerisinde nasıl örgütlendiği araştırılır. Filmde birbirine bağlanan yollar, görüş aksları, eşikler, referans noktaları ve gündelik mekânlar ayrıştırılarak bir mekânsal ilişki ağı oluşturulur.

Shakespeare & Company'den Rue Galande ve Quai de la Tournelle boyunca ilerleyen rota; yollar, görüş aksları, eşikler ve referans noktalarının bedensel hareketle birbirine eklemlendiği bir kinestetik haritalama alanına dönüşür.

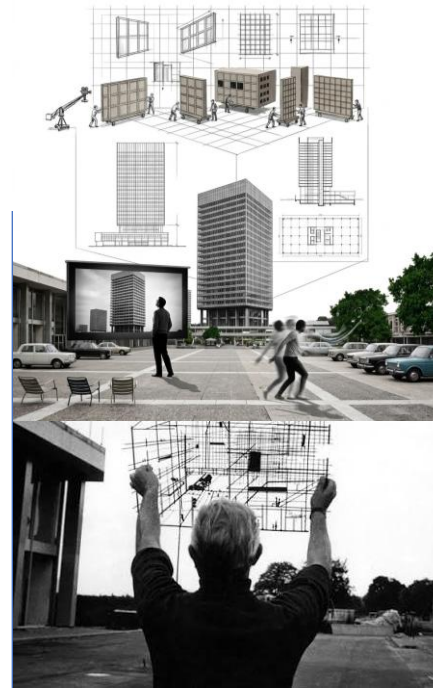


Gün 3

Durak: La Défense Esso Tower

1960'ların La Défense'ında yükselen modern kent dili, Jacques Tati'nin *Playtime* filmi için inşa ettiği "Tativille" adı verilen yapay şehir temsili set üzerinden sinematik bir modele dönüşür; Esso Binası gibi yapıların cam, çelik ve izgara plan estetiği, ekranda bir Paris ön temsili üretir. Film, bu tekrarlı ve geometrik kentsel çevreyi yalnızca bir arka plan olarak değil; bedenin yön bulma, hareket etme ve karşılaşma biçimlerini dönüştüren bir deneyim alanı olarak kurgular.

Tati, gerçek kenti sinematik kadrain aracılığıyla yeniden temsil etmişken; burada zihne yerleşen imge, La Défense'in sahadaki fiziksel gerçekliği içinde bedenin hareketi ve duyuşal temasıyla açılanarak canlı bir mekânsal deneyime dönüştürülür. Bu rotada araştırma konusu bir şehrin sinematik bir temsili oluşturulmak istendiğinde nelerin dahil edildiğini veya edilmediğini görmektir.



Amaç ve Yöntem

Kadraj = Mekansal Kesit

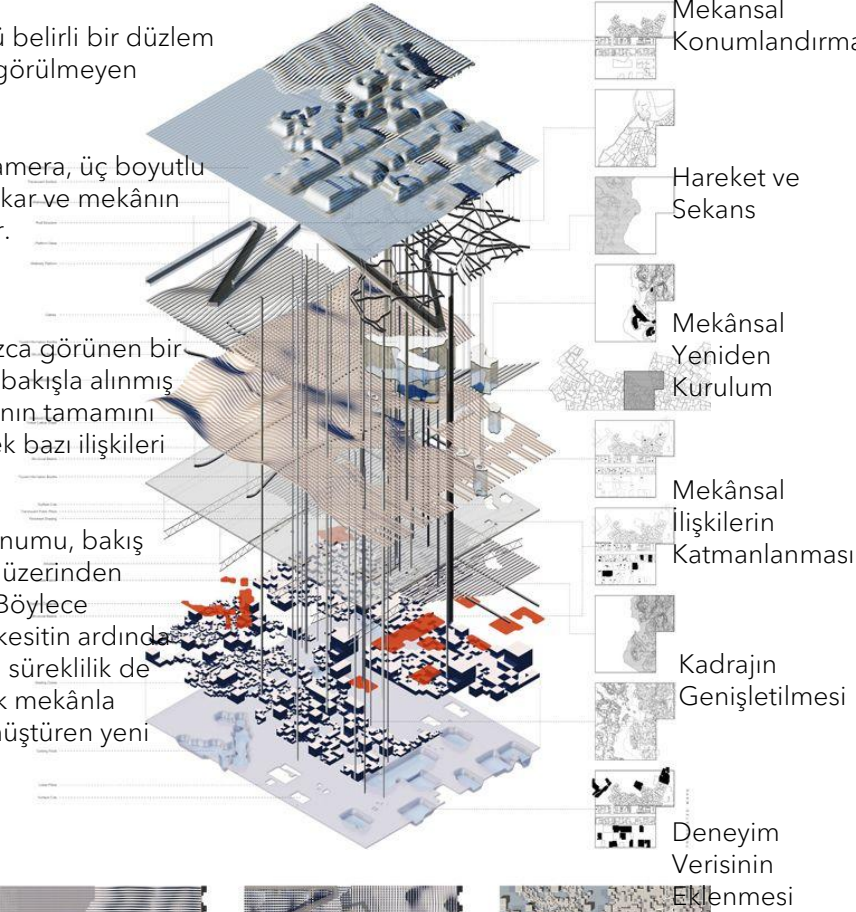
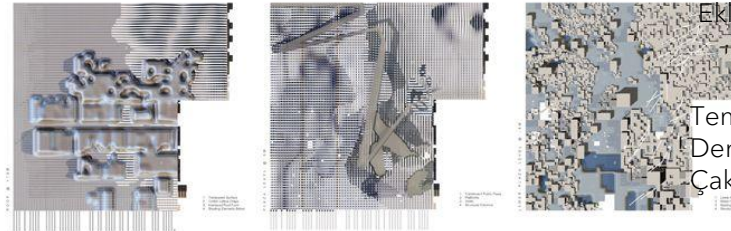
Mimari kesit, bir yapının üç boyutlu bütünlüğünü belirli bir düzlem üzerinden keserek, aynı anda normalde birlikte görülmeyen ilişkileri görünür hâle getirir.

Sinematik kadraj da benzer şekilde çalışabilir. Kamera, üç boyutlu mekâna belirli bir konumdan ve doğrultudan bakar ve mekânın yalnızca belirli bir bölümünü görünür hâle getirir.

Amaç

Bu araştırmada sinematik kadraj, mekânın yalnızca görünen bir parçası değil, üç boyutlu bütünlükten belirli bir bakışla alınmış bir "mekânsal kesit" olarak ele alınır. Film, mekânın tamamını göstermek yerine onu belirli bir bakıştan keserek bazı ilişkileri görünür kılar.

Belirlenen rotalardaki film kadralları; kamera konumu, bakış doğrultusu, ölçek, derinlik ve mekânsal ilişkileri üzerinden çözümlenerek dijital ortamda yeniden kurulu. Böylece kadrallın gösterdiği ilişkiler kadar, bu mekânsal kesitin ardında kalan ve kadraj tarafından seçilmeyen mekânsal süreklilik de araştırılabilir hâle gelir. Seyahat sırasında gerçek mekâna karşılaşma ise bu önceden üretilen kesitleri dönüştüren yeni bakışlar, hareketler ve deneyimler üretir.



Araştırma Adımı

Yapılan Çalışma

Kullanılan Araç

Film kadrallının çekildiği konum, kamera noktası, bakış doğrultusu ve çevresel bağlam belirlenir.

Google Earth / Street View

Tekil kadrallı hareketli bir sekansa dönüştürerek kamera hareketi, beden hareketi ve mekânın zaman içerisindeki değişimini incelemek.

After Effects / Premiere Pro

Kadrajda görülen yapı, topoğrafya, yol ve çevre ilişkileri üç boyutlu olarak yeniden oluşturulur.

Autocad + Rhino modeli

Kadraj; görüş aksı, derinlik, eşik, doluluk-boşluk, ışık, malzeme, ölçek ve beden gibi farklı ilişkiler üzerinden ayrıştırılır.

Rhino + Photoshop / Illustrator

Kadraj dışında kalan mekânsal süreklilik; Google Maps ve film verileri referans alınarak üç boyutlu modelde yeniden kurulu.

Rhino

Gerçek mekânda fotoğraf, video, 360° kayıt, hareket ve gözlem yoluyla yeni mekânsal veriler toplanır.

Kamera / Panorama tekniği/Video

Film kadrallından oluşturulan mekânsal kesit ile gerçek mekânda deneyimlenen ilişkiler üst üste getirilir.

Rhino / Photoshop

Temsil ile deneyim arasındaki farklılıklar "sapma" olarak tanımlanır ve yeni bir katman olarak modele geri eklenir.

Rhino / Grasshopper/ Illustrator

Sapmanın Katmanlaşması

Seyahat Bütçe Planı



Ulaşım



Uçak bileti; 250€

Şehir İçi Ulaşım;
Metro / Tren : €2,55
Otobüs: €2,05

Gün 1; Place du Châtelet & Haussmann
Aksı için ulaşım; 5-7€

Gün 2; Pont de Bir-Hakeim
için ulaşım; 5-8€

Gün 3; La Défense Esso Tower
için ulaşım; 5-8€

Gün 4; Quartier Latin & Seine Aksı
için ulaşım 5-8€

Konaklama



4 gece $\times$ 60€ = 240€

Yeme İçme



Kahvaltı (5-7€ gün $\times$ 5)

Öğlen (12€ gün $\times$ 5)

Akşam (18€ gün $\times$ 5)

Araştırma Giderleri



- Müze girişleri
- Mimarlık sergileri
- Arşiv
- Baskı
- Harita
- Kiralık kamera vb.

Diğer Giderler

SIM / internet
20-25€

Beklenmeyen harcamalar
75€

Acil durum bütçesi 100€

Toplam bütçe : 1006€



Kaynakça

<https://etd.lib.metu.edu.tr/upload/12609699/index.pdf>

https://www.tboake.com/443_renaissance_w14.html

<https://www.moma.org/collection/works/7>

<https://doi.org/10.1068/b2746t>

<https://tr.pinterest.com/pin/357402920413217689/>

<https://www.arkitera.com/haber/paris-ve-haussmann/>

https://www.researchgate.net/publication/382949627_Spatial_Narrative_in_the_Cinematographic_Body_Environment

<https://tr.pinterest.com/pin/682506518577401979/>

<https://tr.pinterest.com/pin/682506518577272097/>

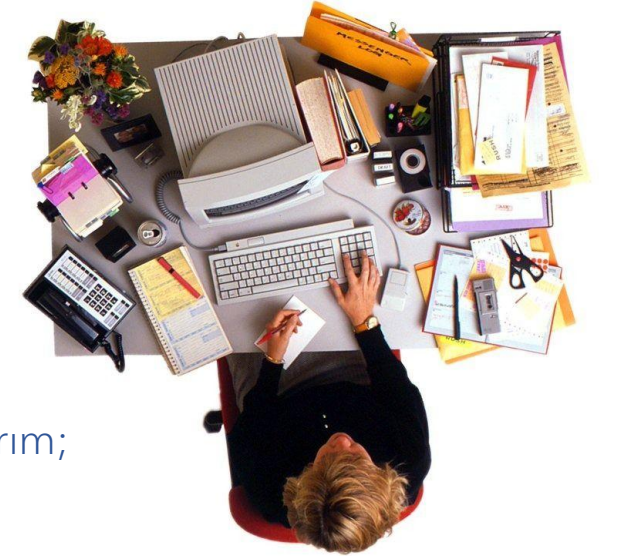
<https://davidcompany.com/jacques-tatis-playtin>



NOT

Bu araştırmanın daha derin amacı, mekânı daha doğru temsil etmekten çok, mekân bilgisinin nasıl üretildiğini sorgulamak ve temsilin hiçbir zaman nötr, tekil veya tamamlanmış olmadığını göstermek. Her temsil bir seçim yapıyor; bazı ilişkileri öne çıkarırken bazılarını geri plana itiyor. Her deneyim bu seçimi bozuyor, genişletiyor veya yeniden yönlendiriyor. Her yeniden temsil ise mekânı sabitlemek yerine, onun farklı bakışlar ve karşılaşmalar aracılığıyla sürekli yeniden kurulduğunu gösteriyor.

Belgeden ön imgeye, ön imgeden deneyime, deneyimden farka ve farktan yeniden temsile ilerleyen bu süreç; mekânı tek bir görüntüde açıklamak yerine, mekânsal bilginin oluştuğu ilişkiler ağını görünür kılmayı amaçlıyor. Böylece araştırma, mekânı temsil edilen bir nesne olarak değil; belgeler, bedenler, bakışlar, zamanlar ve teknolojiler arasında sürekli yeniden kurulan çoğul bir süreç olarak ele alıyor.



Sosyal medya bağlantılarım;

LinkedIn @idilcemred
Instagram @idilcemred