

YAPTAĞÇILIK: GÜNDELİK YAŞAMDA MİMARLIK

YÜKSEK LİSANS TEZİ
Mimar Armağan EKİZ
F0297Y122

101161

101161

Tezin Enstitüye Verildiği Tarih : 17 Ocak 2000
Tezin Savunulduğu Tarih : 7 Şubat 2000

Tez Danışmanı : Prof. Dr. Atilla YÜCEL

Diğer Jüri Üyeleri : Prof. Dr. Günkut AKIN

Doç. Dr. İhsan BİLGİN



ÖNSÖZ

Bu çalışma, modern dönemin tüketim aracına dönüştürdüğü gündelik yaşam ve bu yaşamın üretim tekniğini belirleyen montaj kavramı üzerinedir. Hazırlık sürecindeki öneri ve eleştirilerinden dolayı Prof. Dr. Atilla YÜCEL ile sevgili arkadaşım Funda Uz SÖNMEZ'e ve desteğinden dolayı *aileme* teşekkür ederim.

Ocak 2000

Armağan EKİZ



İÇİNDEKİLER

Sayfa No

ŞEKİL LİSTESİ

v

ÖZET

vi

SUMMARY

viii

1. GİRİŞ

1

2. KOLAJLAR

10

- 2.1. Soru : “Büyük sanat- küçük sanat ayrımı yapıyor musunuz?” 11
- 2.2. Metin 1 : Boğa Başı, Pablo Picasso 11
- 2.3. Metin 2 : Masal Biçimi Hipotezi, V. Propp 11
- 2.4. Metin 3 : Sessiz Bir Gürültüyle, M. Duchamp 12
- 2.5. Metin 4 : CD Rafımızı Kendimiz Yapalım, Hobi Dergisi 12
- 2.6. Metin 5 : Kuantik Sistem, Y. Öner 13
- 2.7. Metin 6 : Mimarlığın Dilsel Öğeleri, C. Alexander 13
- 2.8. Metin 7 : Fiziksel Sembol Sistemi, H. Simon 13
- 2.9. Metin 8 : Film Kurgusu, S. Eisenstein 13
- 2.10. Metin 9 : Tasarım Rehberi, J.N.L. Durand 14
- 2.11. Metin 10 : Oyun Biçimi, B. Brecht 14
- 2.12. Metin 11 : Yapı Programları Kurgusu, B. Tschumi 14
- 2.13. Metin 12 : Çekmecelerde Kullanılan Geçme Çeşitleri-1, Hobi Dergisi 16
- 2.14. Metin 13 : Çekmecelerde Kullanılan Geçme Çeşitleri-2, Hobi Dergisi 16
- 2.15. Metin 16 : Yapısal Mafsallar, I.Chernikhov 17
- 2.16. Metin 15 : Korkuluk, R. Crusoe 18
- 2.17. Metin 16 : Bir Bağ Evinin Korkuluğu, Anonim 18
- 2.18. Metin 17 : Ready-made, M. Duchamp 18

1.19. Metin 18	: Süperpoze Plan Şeması, Has Mimarlık	19
2.20. Metin 19	: Deneysel Müzik, J. Cage	20
2.21. Metin 20	: Modernite ve Bireysel Kimlik, A. Giddens	20
2.22. Metin 21	: Canlı Çekimde Estetiksel Yapılar, U. Eco	21
2.23. Metin 22	: Bilgisayar Bilimi, H. Simon	21
2.24. Metin 23	: Bağlı Mekân, S. Holl	21
2.25. Metin 24	: Oyuncak Evi-1, J. Nouvel	21
2.26. Metin 25	: Maison Dom-Ino, Le Corbusier	22
2.27. Metin 26	: Yeni Oyunlar, J. Fillon	22
2.28. Metin 27	: Leziz Ceset Oyunu, A. Breton	22
2.29. Metin 28	: Biçimsel Mantık Hipotezi, H. Simon	23
2.30. Metin 29	: B-52 Kanadından Piyano: Manipülasyon, H. Rhodes	23
2.31. Metin 30	: Tanımlar, 1	23
2.32. Metin 31	: Paris Pasajları, W. Benjamin	24
2.33. Metin 32	: Oyuncak Evi-2, J. Nouvel	24
2.34. Metin 33	: Schwitters'in Yapıtları, J. Erzen	24
2.35. Metin 34	: Labirentin Tipolojisi, A. Pérez-Gomez	25
2.36. Metin 35	: Clarence Schmidt'in Evi, G.Tümer	25
2.37. Metin 36	: Tüketim Toplumu, H. Lefebvre	25
2.38. Metin 37	: Tanımlar, 2 (h-r-d)	26
2.39. Metin 38	: İskelet Altyapı, Y. Friedman	26
3. KAVRAMLAR		27
3.1. Hurda / Hırdavat		29
3.2. Dönüşüm		32
3.3. Öğeler		35

3.4. Kurgu	37
3.5. Hazır nesne	41
3.6. Deney	45
3.7. Oyun	48
4. YAPILAR: RONCHAMP ŞAPELİ'NDE KURGULAR	53
5. SONUÇLAR	67
KAYNAKLAR	68
ÖZGEÇMİŞ	72



ŞEKİL LİSTESİ

Sayfa No

Şekil 2.1	: Öğeler-1: Marcel Duchamp, Sessiz Bir Gürültüyle	12
Şekil 2.2	: Öğeler-2: CD rafımızı kendimiz yapalım	12
Şekil 2.3	: Kurgular: J.N.L. Durand	14
Şekil 2.4	: Kurgular: Chartres İş Merkezi Parkı, Tschumi	15
Şekil 2.5	: Kurgular: Çekmecelerde kullanılan geçme çeşitleri	16
Şekil 2.6	: Kurgular: Yapısal Mafsallar, Chernikhov.....	17
Şekil 2.7	: Kurgular: Korkuluk	18
Şekil 2.8	: Kurgular: Süperpoze kurgu, Has Mimarlık	19
Şekil 2.9	: Seçme: Montana Mix, Cage	20
Şekil 2.10	: Oyun: Maison Dom-Ino, Corbusier	22
Şekil 2.11	: Vitrin: Oyuncak Evi, Nouvel	24
Şekil 2.12	: Labirent: Clarence Schimidt'in evi	25
Şekil 2.13	: Hırdavat: İskelet altyapı modeli, Friedman	26
Şekil 3.1	: Oyun: Wittgenstein mimarlığı	52
Şekil 4.1	: Ronchamp Şapeli, yer	64
Şekil 4.2	: Ronchamp Şapeli, program	65
Şekil 4.3	: Ronchamp Şapeli, teknik	66

YAPTAKÇILIK: GÜNDELİK YAŞAMDA MİMARLIK

ÖZET

Bu çalışma, gündelik yaşamda bir yapım etkinliği olan yaptakçılığı model olarak modern mimarlığın söylemini sorgular. Bir hobi etkinliği olarak yaptakçılık, kişinin uzmanlık alanı dışında bir alanda gösterdiği yaratıcı etkinliktir. Uzmanlık alanlarının parçalanarak çoğaldığı bir durumda, mimarın da yaptığı işte bir anlamda yaptakçı konumuna düştüğü görüşü etrafında gelişen bu çalışma, ele aldığı konunun yöntemine referans vermek üzere, montaj yöntemini kullanır.

Kolajlar adlı birinci bölüm, farklı uzmanlık alanlarının söylemlerinden seçilen ve bu alanlarda kullanılan montaj tekniğini örnekleyen çeşitli alıntılar ardı ardına diziminden oluşur. Bu alıntılardaki ortak temalar bu bölümün iskeletini oluşturur. Bu temalar şunlardır: Hurda, dönüşüm, öğeler, yan yana durma, kurgu, birleştirme, hazır-nesne, seçme, deney(im), oyun, manipülasyon, düzenleme, vitrin, ticaret, labirent ve donanım. Bu temaları taşıyan metinlerin diyalogundan çıkarılabilen düşünce yaklaşık olarak şöyledir: Gündelik yaşam, her an tüketilen nesne ve kavramlardan oluşan bir hurdalıktır. Yaptakçı ya da mimar olarak tasarımcı, bu tüketilen öğelerin anlamlarını dönüştürerek onları yeniden kullanıma sokar. Bu dönüşüm, öğelerin farklı şekillerde yan yana gelmeleri, iç içe geçmeleri ya da üst üste bindirilmeleri sonucu oluşturulan bir kurgudur. Çeşitli hazır nesnelerin birleştirilmesi sonucu elde edilen bu tasarımın gelişimi deneysel bir süreçtir, rastlantılara dayanan bir oyundur. Bu oyun, herhangi bir anda herhangi bir vitrinden seçilenlerin manipülasyonuna dayanan bir düzenlemedir. Bu düzenlemenin estetiği, ticaretteki rekabetin yönettiği koşullar ile belirlenir: Yakın değerdeki seçenekler hiyerarşik görünümünden çok labirent görünümünde bir sistem oluşturma potansiyeline sahiptir. Bu sistemin parçaları ise, her an hurdaya dönüşebilir niteliktedir.

Kavramlar adlı ikinci bölüm; bu modelin doğruluğunu modelde adı geçen kavramlardan rastgele seçilen birkaçının tanımlanması yoluyla sınayarak, yaptakçı yöntemlerle modern mimarlıkta kullanılan yöntemlerin bir karşılaştırmasını sunar. Bu kavramların yaptakçılık ve mimarlıkla ilişkileri şöyledir: Ortak paydalarında eskimişlik, parçalanmışlık, küçük donanım ya da döküntü olma anlamları taşıyan hurda ve hırdavat kavramları; hem yaptakçının hem de mimarın yarattığı kararsız sistemin sürekliliği için gerekli kılınmış geçici araçları ifade ederler. Sistemde yeniden kullanıma girmeleri, 'yapmaya' yönelik bilinçli bir etkinlik değil, birikimlerinin yarattığı rahatsızlık sonucu gelişen ve daha çok 'oluşa' yönelik bilinçsiz bir etkinliktir. Bu durumda bunların yeniden kullanıma girmek üzere dönüşümleri, yeni konumlarına göre bağlamlarının değiştirilmesi anlamına gelir. Yaptakçının imkânsızlıklardan dolayı dönüştürdüğü görülürken, mimar bunu oyununu kurmak için yapar. Nesne ya da kavramların dönüşümü, bunu yapanın kişisel deneyimleri ile ilişkilidir, bireysellik içerir. Bu bireysel süreçlerde hem

yaptakçı hem de mimar, sistemi oluşturan soyut birimlerden her biri olarak öğeleri örgütlerken iki yol izleyebilir. Bu öğeler ya özgür (işlevleri, türleri, başlangıç durumunu içeren öğeler) ya da özgür olmayan (atlanabilir, tersten kullanılabilir, kişilik belirten öğeler) süreçler sonucu örgütlenirler. Bu örgütleme kurguyu oluşturur. Kurgular, dizimsel (öğeleri arasında yan yanalık bağı olan) kurgular, dizisel (öğelerin çeşitli düzeylerden birbirine bağlandığı) kurgular ve döngüsel (öğelerin bulunduğu düzeylerden başka düzelerle işaret ettiği) kurgular olarak sınıflanabilir. Hazır kaynakların kullanımına dayanan kurgulama; yapma ve bilme içeriği taşıyan teknik kavramının belirttiği anlamdan çok, oluş ya da süreç durumuna işaret eden ve depolanabilir enerjinin açığa çıkarılmasını içeren teknoloji kavramının belirttiği anlama yakındır. Bu hazır kaynaklar yaptakçılıkta ve mimarlıkta hazır nesneler sunan kataloglar olarak belirirler. Hazır olan; tamamlanmış, satın alınabilir durumda, isim verilmiş ya da kodlanmış olan ve bu kodla tasarıları yönetendir; nesnenin ne olduğunu sorgulamaya yönelik düşünceleri örterek ve bunları genellemelere bağımlı kılarak yanılmalara neden olur. Bu durumda ortaya konulan tasarı, içeriğindeki hazır nesnelerin örtülü özelliklerini herhangi bir zaman diliminde, herhangi bir biçimde deneyimlenmelerine bağılı olarak açığa vurduğu bir araç olarak var olur. Bu deneyim, yapı ile asimetrik bir etkileşim biçimi olan ve labirent mecazı ile modellenen diyalogdur. Bu deneyim, aynı zamanda sonuca ulaşmada etkili kurallar yerine daha az etkili kuralları kullanan bir oyun olarak yaptakçı etkinliğin modelidir.

Yapılar adlı üçüncü bölümde, bu kavramlar aracılığıyla incelenen Ronchamp Şapeli, şu niteliklerinden ötürü bir yaptak ürünü ile benzerlikler taşır: Şapel, öğeleri arasında yan yanalık bağı bulunan bir dizimsel kurgu olarak doğal yapının içinde bu yapıyı temsil eden dizisel bir kurgu olarak belirir. Bir anıt olarak, hem kişisel hem de toplumsal anıları kullanan ve bunları mecazlar yoluyla ifade eden bir döngüsel kurgudur. Tapınak işlevi kapsamında, yaptakçı bir söylem olarak Barok kiliselerin iç mekân söylemini farklı bir bağlamda yeniden kullanan bir kurgudur. Oran ve orantılarla ilişkili olan Modüler ilkelerine dayanması açısından ise, üzeri örtülü gerçeklikler toplamı barındıran ve bunları her an açığa çıkarma gizilgücüne sahip bir yapı olarak teknolojiye ilişkindir ve bir oluş durumu ifade eder.

BRICOLAGE, AS THE ARCHITECTURE OF EVERYDAY LIFE

SUMMARY

This study questions the discourse of modern architecture via bricolage as an architecture of everyday life. *Bricolage* is the French word that is used to express the creative activity of any person who performs not as an expert but as an amateur and without the very tools he needs in order to achieve his goal. Considered the multiplication of the expert systems, it is necessary to question the role or trace of the architect in his work and ask whether he performs as an expert or not. This study, in order to refer to the method of bricolage, uses montage as a literary technique and offers a fictitious text instead of the one that is systematic.

The first chapter, namely *Collages*, is a collection of citations from the discourses of various fields of study, with each citation telling the usage of montage on its own. Each citation is binded to the other by a specific key word that make up the structure of the main text as a whole. These key words are scrap, transformation, component, juxtaposition, montage, to join, ready-made, selection, experiment/experience, game, manipulation, arrangement, showcase, commerce, labyrinth and hardware. And the idea carried by the dialogue of these citations is as follows: The everyday life of the self is a tool box offering a variety of scraps. The designer, be he the 'bricoleur' or the architect, is the one who transforms and reproduces the meanings of the components of an ex-system that no longer exists. This transformation is achieved by the superposition, juxtaposition or integration of the components, a process which is called montage. Montage is a 'ready-made aided' experimental process that uses standing reserves and the result is usually coincidental. This process resembles a game that is based on the selection and manipulation of what is displayed on a specific showcase. The aesthetics of this manipulation, appearing as a labyrinth rather than as a pyramid or a hierarchical order, is defined by commercial factors. The components or hardwares of this labyrinth are ready to become worn-out and are transformed into scraps once again.

The second chapter, namely *The Concepts*, questions this production model by defining precisely some of the key words arbitrarily chosen and evaluates the model by comparing the way it appears both in bricolage and in architecture. The general context of this evaluation is as follows: Scrap and hardware –the two words those have similar meanings when considered the worn-out criteria of the post-industrial age– serve as temporary tools for the sake or continuity of the unstable system. These are recycled in order to prevent their overload as rubbish and that is an unconscious activity indicating a 'formation as becoming' rather than a 'formation as making'. The recycling of the matter is achieved by transformation that means the phase through which the context of the matter is manipulated. Bricoleur transforms in order to attain what he lacks while the architect does this in order to construct his game.

The manipulation of elements can be classified as obligatory manipulation –includes the manipulation of elements relating to function, type, etc.– and manipulation by free will –includes the manipulation of repetitive or transverse elements, names, etc. This manipulation as montage may follow three basic paths and those are syntactic (appears when the elements are juxtaposed), paradigmatic (appears when the elements are superposed) and circular or metaphorical (appears when the elements are integrated) paths. Montage, as the process using ready-mades as commodity, relates to technology (formation by becoming or flux) rather than technique (formation by making). Both the bricoleur and the architect use ready-mades in the form of catalogues that include names or codes. These names, by generalizing the content of the elements, determine the design by causing illusions or effects of reality. The design process appears as an experiment while the final product as a tool to be experienced relatively by revealing or unconcealing the stored energy that the whole system holds inside. This experience is the dialogue that offers an asymmetric relationship with ‘the other’ indicating the aesthetics of labyrinth.

The third chapter, namely *Structures*, evaluates The Chapel of Ronchamp –by Le Corbusier, with the help of the concepts developed and questions the activity of bricolage that appears on a conceptual level. Here are the criterias to evaluate the chapel as a product of bricolage: The chapel is situated in a site that has a syntactic character and resembles the characters of the site as a paradigmatic montage. It is a monument that recycles the memories –both personal and social– and expresses these memories by using metaphors and therefore indicates a metaphorical montage. It is a montage that reproduces the discourse of Baroque on the interior space by using the same light and mass effects. Being determined by The Modulor, the chapel relates much more to the ‘formation as becoming’ rather than ‘formation as making’; for The Modulor is the technology that holds the potentials of nature within, those are waiting to be revealed.

1. GİRİŞ

Gündelik yaşantısında kişi, çeşitli türde etkinliklerde bulunabilir. Bunlar bir bütün oluşturmaya yönelik yapıcı etkinlikler olabileceği gibi, bir bütünün varlığına yönelik yıkıcı etkinlikler de olabilirler. Yaratıcı etkinliğin iki temel niteliğini belirleyen bu iki durum, yaygın üretim felsefesi ile gündelik yaşamın hemen her alanında uygulama imkânı bulan endüstriyel üretimin esasını oluşturan *mafsallı* ve *ayrışık* sıfatlarının kaçınılmaz sonucu olarak belirir: Parçaların birleştirilmesi amacıyla kullanılan mafsallı, bunların daha önce belirmeyen ayrılık ya da aykırılık durumlarını açığa çıkarır.

Bir arada duranların, her an ayrışabileceklermiş hissini uyandıran bu aykırı estetiği, 'zayıf yapı' olarak mimarlığı gündeme getirir. Bir zayıf yapı olarak mimarlık ise, klasik mimarlığın öne sürdüğü sağlam yapıdan farklı olarak ilahî ya da mutlak olana değil dünyevi ya da gündelik olana ilişkindir. Bu gündelik mimarlık, koşullarını sermayenin belirlediği bir kurgu mimarlıktır: Bugün kullanımda olan bir kurgu, fiziksel eskimesinden bağımsız ama sermayenin dolaşımına bağımlı olarak yarın kullanımdan düşebilir ya da ayrışarak bir başka biçimde tekrar ortaya çıkabilir.

Bu durumda bu mimarlığın bir yaratıcısı yoktur; tasarısı ya da yazgısı ne plancı, ne tüccar ne de katılımcı tarafından belirlenir; bu tasarı sermaye tarafından çoktan belirlenmiştir. Bu anlamda bu mimarlık, sermaye tarafından her gün yeniden yaratılan bir gösteri olarak belirir. Bu gösterinin sürekliliği, zayıf yapının belirttiği anlamın gündelik dönüşümü ile gerçekleşir ve bu dolaşım içinde varlığı sağlamlaşan yine sermayedir. Bu sistem içinde plancı olarak mimar, tüccar olarak mal sahibi ve katılımcı olarak kullanıcı yalnızca araç olarak belirirler; yapının kendisi gibi bunlar da gündeliklerdir. Bundan dolayı bu zayıf mimarlığı anlamak üzere sorgularken bu üç kişiliğin de incelenmesi anlamsızlaşır; bir başka deyişle, tasarımcının bilişsel tasarım sürecinin, kullanıcının davranış analizlerinin ya da mal sahibinin yapıdan elde edeceği kârın ya da bunun ona maliyetinin sorgulanmasının böyle bir çalışma için bir faydası olmayacaktır.

Bu kişiliklerin yaratı sürecindeki edilgen konumları yalnızca mimarlık alanında değil ama gündelik yaşamın hemen her alanında gözlenebilir. Kurgulanmış bilginin hakimiyetindeki bireyin gündelik yaşantısı, bu bilginin ayrıştırılarak her gün yeniden yaratıldığı bir karmaşa ortamıdır ve bu ortamda gerçek bilgiye asla ulaşamaz. Böylece birey bu zorunlu gösterinin zorunlu izleyicisi konumuna indirgenir. Bu noktada bireyin kendisini bu gösteri karşısında var etme çabası gündeme gelir. Bu sistemin yok saydığı niteliklerini, ‘kendi’ ürününü ortaya koyduğu hobi etkinliklerinde ortaya çıkarmaya çalışır. Bireysellik içeren bu etkinlikler ise, ‘diğeri’ ile olan yabancılaşmayı beraberinde getirir. Benzer yabancılaşma, zayıf mimarlıkta da gözlenir: artık varlığına ihtiyaç duyulmayan mimar, yapıtında kendisini gösteriye karşı var edebilmek için bireysel yanı ağır basan kurgular ya da kurallarını kendisinin belirlediği oyunlar üretir. Bu noktada bu mimarlık, bir hobi etkinliği olan yaptakçılık ile benzer nitelikler taşımaya başlar.

Yaptakçılık modelini kullanarak zayıf mimarlığı ve mimarın bu mimarlıktaki konumunu sorgulamayı amaçlayan bu çalışma, tekniği göstermeye dayalı olan bir mimarlığı yine aynı teknikle incelemek üzere, sistemli gelişen bir metin yerine bir kurgu-metin sunar. Bu nedenle, ortaya koyduğu gerçeklik de tıpkı sorguladığı mimarlık gibi muğlâklık ve tehlike içerir. Bu muğlâklık durumunu, mimarlıkta kullanılan biçim, işlev, yer ve anlam terimlerini birer metin olarak kabul eden ve bunlar arasındaki hiyerarşik yapılanmayı ortadan kaldırarak belirsizliklerin hakim olduğu eşdeğer bir bir aradalık öneren Eisenman’ın (1997) şu düşüncelerinde izlemek olasıdır: “Metinlerin her zaman birincil ya da orjinal kaynaklar olduğu düşünülür. Metinsel olan ya da metinsellik, metnin bir başkalık ya da ikincillik durumu olan yönüdür. Mimarlık bu başkalık durumunun birörneği izdir... İz kesinlikle orjinal olamaz; çünkü iz her zaman başka olan bir şeyin orjinal olarak... olasılığını gerektirir... Görünüş... tekil bir şey olduğu sürece metinsellik olamaz. Bu nedenle... böyle bir iz durumu en azından iki metin gerektirir”. Böylece çok anlamlılık ya da ikilik (hem o, hem bu olma durumu), mimarlığın bir metin olarak okunmasında da belirir. Bunun sağlanabilmesi için bu mimarlık, orjinal öge içermeye kaygısı duymaksızın, parazit (dışarıdan, alıntı ya da kopya anlamında) öğelerden oluşan ve bu öğelerin içselleştirilmesi yoluyla kendini var eden bir mimarlık olarak ortaya konulur. Bir başka deyişle bu mimarlığın kurgusu Derrida’nın metinlerinde olduğu gibi, ‘alıntılanarak’ değil ama ‘alıntı olarak’ oluşturulur: “*Numbers*’da

sunulan metincikler, düşündüğünüz anlamda alıntı, kolaj ya da örnek işlevi görmezler. Bu öğeler, onlar olmaksızın varolabilecek bir metne yüzeysel olarak uygulanmış öğeler değildirler. Onlar kendi içlerinde de okumalara imkân veren öğelerdir... Her alıntı metin, alıntılандığı yere gönderme yaparken aynı zamanda onu dönüştürür de; bu arada yeni oluşumu da etkiler” (Ulmer, 1991). Şeyler arasındaki etkileşim üzerine kurulu bu mimarlık, öğelerin ‘ne’ oldukları sorusundan çok ‘nasıl’ oldukları sorusunu sorarak ilgisini ya da anlam arayışını nesnenin kendisinden, nesneler arası ilişkiye çevirir. Sözü edilen tehlike ise bu noktada ortaya çıkar.

Bu zihinsel tutumun kökeni metafiziksel çoğulculara* dayandırılabilirse de yakın geçmişte, modern fiziğin belirsizlik ilkesinde (elektronun hem dalga hem de tanecik özelliği gösterebilmesi) araştırılabilir. Bugün gelinen konumu ile kuantum fiziği, bilgisayarların işleyiş biçimini de bu anlamda değiştirme yoluna gider. Klasik bilgisayarlar, ‘bit’ adı verilen (0) ya da (1) kalıplarının çeşitli dizilimleri sonucu çalışırken; kuantum bilgisayarların, ‘kubit’ denilen işlem birimi aynı anda hem (0) hem de (1) kalıpları yerine geçebilmektedir. Bu durumda, “bir grup atomun bütün değişik kuantum durumlarından yararlanarak, bir sorunun olası yanıtlarının tümünü aynı anda araştırmak” mümkündür (Gürdilek, 1999). Etkileşimin temel işletim biçimi olduğu kuantum sisteminde de işlemler, atomların aynı anda birden çok gerçeklik içinde bulunduğu paralel evrenlerde gerçekleşir.

Bu çalışmanın birinci bölümünü oluşturan ‘Kolajlar’ da böyle bir çoklu gerçekliği temsil etmek üzere kurgulanmış alıntılardan oluşur. Bu alıntılar daha önce ait oldukları bütünden ayrıştırılarak yeni bir düzen içinde ve sezgisel bir yöntemle bir araya getirilmiştir. ‘Toward a Scientific Architecture’ adlı yapıtında Friedman (1975), sezgisel ifade yöntemlerini şöyle tanımlar: “Bir sistemin sezgisel tanımında, belirli bir aşama dizgesi yoktur; bunun yerine ‘kod’ yerine geçen semboller bulunur. Sembol bir mesajın iletilmesi için mevcut yegâne şey olabilir ve başka bir yoldan iletilmesi mümkün olmayan bir bilgiyi içerir... Ve biz, şunu kesinlikle biliriz ki; her katılımcı, herhangi bir sembolün içeriğini, zevkine, kültürüne, ırkına ve düşüncelerine bağlı olarak bir diğerinden farklı algılayacaktır”. Friedman’ın bu yöntemi kullanan kişi olarak işaret ettiği, uzman olmayan kişidir. Benzer şekilde,

* “Olgusallık bir tözler ya da öğeler çokluğundan oluşur ve bunların davranış kiplerini açıklayan bir düzenek vardır.” (Sahakian, 1997). Bu görüşe göre, dizgedeki en son öge kendi içinde sürekli,dir,

‘Kolajlar’ı oluşturan sembol ya da kodlar olarak alıntılar da, ağırlıkla, bu çalışmanın uzmanlık alanı olan mimarlık kapsamına girmeyen konulardan seçilerek, çalışmanın yazarı, Levi-Strauss’un (1996) tanımladığı anlamda, düşünce hurdalarını kullanan bir yaptakçı konumuna düşürülmüştür.

Friedman’ın adı geçen eserinde, uzman kişi olarak mimarın kullandığı yöntem anlamında tanımlanan nesnel ifade yöntemi ise ‘Kavramlar’ bölümünün belirleyicisidir. Bu yöntem, anlatanın ya da izleyenin içeriğine bağlı olmaksızın, belirli bir dizge içinde ve mümkün olduğunca kesin bir şekilde kavramları açıklamaktan ibarettir. Bu bölüm, birinci bölümü bir depo gibi kullanarak, sık sık, açıklanan kavramlardan buraya göndermeler yapar; aynı zamanda birinci bölümde yer alan ifadelerin bir yorumu ya da eleştirisi niteliğindedir.

Bu iki ayrı yöntemin kullanılmasındaki amaç, çağdaş sanatlardaki yazarın ya da öznenin ölümü söylemi ile ilişkili olarak mimarın konumunu sorgulamak ve bu tekniğin mimarlıkta nasıl belirdiğini göstermektir. Öznenin ölümü ya da yapıtındaki izinin belirsizleşmesi, yapıtın anlamının ortadan kalkması demek değildir. Hartoonian (1994) öznenin yapıtı ile ilişkisini şöyle ortaya koyar: “Öznenin ölümü düşüncesi, yapıtın anlamının ne onun içinde ne de yazarın sembolik niyetlerinde bulunduğu *post-avant-garde* bir dönemin önünü açar. Bu bağlamda yapıt anlamını, verili bir kültürel uzamda yaşanmış deneyimler olarak ortaya koyar. Aynı zamanda yazarın ölümü, ütopyalar gibi ‘büyük anlatılar’ döneminin de kaçınılmaz bir sonucu olarak görülebilir”. Yazar, mimarın ölümünü ise, evin iç mekânını sahiplerinin yaşanmış deneyimleri ile özdeşleştiren ve iç mekânı oluşturan öğelerden her birinin ayrı ayrı o ailenin hikâyesini anlattığını söyleyen Adolf Loos’un söyleminde gösterir: “Ev hiçbir zaman bitirilmedi; bizimle birlikte gelişti ve biz de onun içinde büyüdük. Pek tabii ki bir ‘stil’ içermiyordu; bir stili varsa, o da sahiplerinin yani ailemizin stiliydi”. Hartoonian, bu durumda da sosyokültürel ve teknik değerlerin sanat yapıtının gerçekliğini göreceli kıldığını vurgular: “Bu bağlamda ev bir gösteren; mimari öğelerinin diziminin (*syntax*) kodlandığı, kullanımının ise kollektif olarak belirlendiği kültürel bir sanat yapıtı olarak değerlendirilir”. Mimarın kuramını yapıtından ayıran Loos’un düşünceleri, evin kullanım değerinin karakteri ile mekânsal ve ekonomik özü arasındaki ayrıma da işaret eder.

bununla birlikte, tüm nesneleri oluşturan bu en son öğeler, yeniden düzenlenişin bir sonucu olarak başkalaşım, biçimsel değişim, yokolma ve yaratılma süreçlerine girerler.

Tanımlar

Gündelik yaşam ve yaptakçılık kavramları bu çalışmada şu anlamlarda ve şu ilişkiler içinde kullanılmıştır:

Gündelik yaşam, en genel anlamda, gündelik sözcüğünün sözlük tanımından yola çıkılarak, ‘her günkü’ yaşam olarak tanımlanabilir (T.D.K., 1988). Ancak bu tanıma dayanarak yapılacak bir çalışma, tanımın geniş zaman kipine bağlı oluşundan dolayı, bütünlemeci bir tavırda olacaktır. Bu ise gündelik yaşamın parçalı yapısı ile çelişen bir durumdur.

Gündelik olan ile olmayanın tanımlarını törel ve estetik evre tanımları ile denkleştirmek doğru bir model oluşturabilir. Kierkegaard kişilikleri, ‘ya-ya da’ kararını vererek kendini eyleme verenler ve bunu yapamayan ‘hazcılar’ olarak ikiye ayırır: “Yaşam deneyiminin ilk evresinde, estetik evrede, birey ya haz ya da romans peşinde koşan bir Hazcı, ya da başlıca soyut felsefi kurgu ile ilgilenen bir aydın olabilir. Her iki estetik tip de kendilerini belirleyici bir eyleme verme yeteneksizliklerinde benzerdir.” (Sahakian, 1997). Bu düşünceye göre estetik yaşam, ya-ya da kararını geçiştiren hazcıyı ‘can sıkıntısına’ sürükler; bu ise bireyi, bir seçim evresi olan törel evreye yönlendirir. Bu evrede itici güç ‘ölümdür’. Kierkegaard’a göre ölüm, tüm yapım faaliyetlerinin belirleyicisidir. Burada, tiplerin içeriklerine bağlı olarak, gündelik yaşam ile törel evre eşleştirilebilir. Endüstrinin yarattığı pazarın, modern insanı gündelik yaşamında her an bir şeyler seçmeye zorladığı düşünüldüğünde bu benzerliği kurmak yanlış olmayacaktır. Törel evreyi gerçekleyen koşullar ise, bu benzerliği sağlamlaştırabilir: Törel evre, can sıkıntısı ile başlar. Benzer şekilde; modern dönemin araçlarının getirdiği kolaylıklar ve yarattığı boş zaman, insanı can sıkıntısına sürüklemiş ve böylece herkesin bir hobisi ya da uzmanlığı dışında ilgi alanı oluşmuştur.

Gündelikliğin modernizm ile birlikte tanımlanmaya başlanması rastlantısal bir durum değildir. Modernizmin en belirgin söylemi olan geçicilik, gündelikliğin –ya da gündelik olanın– içinde bulunur. Nitekim Heidegger’in *Dasein*’ı “günü-birlik-yaşamının zamansal yorumlanmasında kendisini, açtığı şu yapılar üzerinde temellendirir: Anlamanın geçiciliği, ruh-durumunun geçiciliği, düşüşün geçiciliği ve söylemin geçiciliği” (Çüçen, 1997). Günü-birliktelik varlık ise kendini, boş

konusmada, belirsizlikte, meraklılıkta, düşüşte ve atılmışlıkta ortaya çıkarır. Boş konuşma; iletişimin tam olarak gerçekleştirilemediği, hakkında konuşulan şeyin yaklaşık olarak anlaşıldığı, kendini herkese açmakta engel görmeyen –üstelik buna cesaret eden temelsiz söylemdir. Bu iletişim biçimi, yaptakçının gündelik yaşamı algılamasının ve yorumlamasının bir modeli olarak düşünülebilir. Merak –bilme merakından farklı olarak– gündelik yaşamda, gerçeği ve günü-birlik-yaşamın anlamını birbirinden ayıran, dünyayı görmeyi ve bilmeyi engelleyen dikkatsiz ilgidir. Bu sorgulama tekniği, yaptakçının araştırma yöntemi olarak düşünülebilir. Belirsizlik; özensiz merak sonucu kendi gerçekliğinden uzaklaşan *Dasein*’ın her yerde ve hiçbir yerde olarak, kendine ve araçlarına ilgisizliği, nesneler dünyasında nesneleşmesi ve onların belirsizliğini örnek almasıdır. Bu durum, yaptakçının tasarısını oluşturan nesneleri örgütleme biçimi olarak düşünülebilir. Düşüş ve atılmışlık ise; varlığı, kendi olanaklarının peşinde koşarak proje geliştiren varlık yapan, aynı zamanda onun diğerleri ile birlikte olup nesnelere hayranlık duyduğu ve diğerlerinin boş konuşmasıyla çoğunluk içinde kendini kaybettiği durumdur; onun yazgısıdır. Bu durum ise, yaptakçının pazar içindeki konumunu betimler.

Lefebvre de gündelikliğin tanımını yaparken onu modernite ile birlikte ele alır: Gündeliklik, bir göstergesizlik kümesi olarak; moderniteyi, yani toplumun kendisini ifade etmesini sağlayan göstergeler kümesini bütünler. Yazarın, gündelik yaşam için önerdiği bazı sıfatlar şöyledir: Mütevazı ve sağlam; doğal olan; parçaları belirli bir zaman kullanımı içinde birbirlerine bağlı; görünüşte göstergesiz; kişiyi meşgul eden; paradoksal; teknik ve dünyevi; gözüpek; geçici; kendini ilan eden, kendini alkışlatan; tekrarlardan oluşan. Gündelik yaşam alanı ise, ikiye ayrılarak incelenir: “Gündelik hayat içinde devinen insanlar, gündelik olan ile olmayanı karşı karşıya getirirler. Böylece gündelik hayat iki bölüme ayrılır ve bu bölümlerden biri, imgeselin varoluş tarzını alır. Tasarım içinde, en fazla gündelik olan şey, gündelik olduğunu reddeder... komşulardan ve hatta ailenin geri kalanından saklandığı düşlenen ve süslenen özel yaşam gündelik hayata dahil değildir.” (Lefebvre, 1998).

Robinson Crusoe adlı düşsel kahramanın, ‘düştüğü’ ıssız adadaki maceralarının anlatıldığı öyküde de kahramanın yaşamı iki farklı kesitte sunulur: Bunlardan biri, hayatta kalabilmesi için gerekli eylemlerini içeren gündelik yaşamı; diğeri ise Tanrı ile olan ilişkilerini gündelik yaşamı bağlamında değerlendirmesini içeren iç yaşamıdır. Öykü boyunca bu iki yaşam birbiri ile etkileşim içindedir ancak kesişmez:

“Bu korkunç yere nasıl sürüklendiğimi düşünerek bu durumdan dolayı duygulanırken, bir yaşama ümidi görüp de açlıktan ölmeyeceğimi anlar anlamaz bütün üzüntüm geçiverdi... kendimi korunmamla ilgili işlere verdim... ama şimdi hastalanmaya başlayıp da ölümün acıları şöyle bir gözümün önüne gelince... uzun süredir uyumakta olan bilincim yavaş yavaş uyandı.” (Defoe, 1997). Crusoe’nun kendisini korunması ile ilgili işlere verdiği, adadaki gündelik yaşamı ise çöplerini karıştırması ile başlar: Tüm ham kaynakları ile emrinde olan adası onun için ilk elde veri oluşturmaz. Tüm güçlüklerine rağmen gemisinin kalıntılarına ulaşmak ilk amacdır. İlk günden bu işe girişerek –parçaların ne işe yarayabileceğini tam olarak bilmeden– gemisinin hemen tamamını sökerek adasına taşır. Crusoe’nun avadanlığı (amacını gerçekleştirmesi için gerekli araç kutusu) kavramlardan oluşan ‘adası’ değil, hazır nesnelerden oluşan ‘gemisidir’. Bu durumda, Crusoe’nun –bu çalışmada geçen anlamda– bir yaptakçı, yönteminin ise yaptakçılık olduğu ileri sürülebilir.

‘Yaptakçılık’ sözcüğü Türk Dil Kurumu’nun Türkçe Sözlüğü’nde geçmemektedir. Sözcük, Fransızca’daki karşılığı olan *bricolage* sözcüğünün yerine kullanılmıştır; Türkçe’de tam karşılığı bulunmamaktadır. Bu kullanım, Tahsin Yücel’in ‘Yaban Düşünce’ adlı çevirisindeki Berke Vardar referanslı kullanımına dayandırılmıştır. Adı geçen eserde yaptakçılık eylemi şöyle tanımlanır: “Eski anlamına göre ‘bricoler’ eylemi top ve bilardo oyununda, avcılık ve binicilik alanında, hep araya karışan bir devinimi, topun geri sıçramasını, köpeğin amaçsız dolaşmasını, bir engelden sakınmak için atın düz yoldan sapmasını belirlemek için kullanılır. Günümüzde de ‘bricoleur’ (yaptakçı) dediğimiz kişi, meslek adamının kullandığından daha dolambaçlı araçlar kullanarak elleriyle çalışan kişi olarak kalır.” (Levi-Strauss, 1996). Yazara göre, yaptakçının tasarısını gerçekleştirmek için kullandığı araçlar önceden anlamlandırılmış öğelerdir, uzman olan kişi ise bunun için kendi kavramlarını geliştirir.

Ancak bu çalışmanın öznesi olan yaptakçı, yalnızca ‘uzman olmayan kişi’ değildir. Yaptakçılığın sıklıkla hobi ya da kendin-yap etkinliklerinde kendini gösterdiği doğrudur. Buna karşılık, bugün, uzman olan kişinin de projesini gerçekleştirmek için kullandığı yöntemler, yaptakçınınkinden çok farklı değildir. Endüstriyel üretimin ‘montaj’ kavramını geliştirmiş olması, ‘kolajı’ uzman olmayanlar kadar olanların da üretim biçimi haline getirmiştir: Müziğini, zaman zaman, iskambil kartları kullanarak olasılık hesabı üzerine kurulu kimi oyunlardan

yararlanarak yazdığını söyleyen elektronik müziğin temsilcilerinden Brian Eno, kaynaklarını şöyle betimler: “Londra’da hayatımı zenginleştiren bir şey var: Hyde Park. Parkın ortasına gidiyor, oturuyor ve saatlerce dinliyorum... Ortada durduğunuzda trafiğin sesini duyuyorsunuz... Müziksel olmayan başka durumlar da var. Havaalanlarında hareket halindeki uçakların sesi. Dışarıda gözlem terasındaysanız, bu muazzam motorları duyuyorsunuz ve diyorum ki kendi kendime, benim müzikten beklediğim işte buna benzer bir tecrübe. Bu tür şeylere, benim müzik paletimi zengin kıldıkları için değiniyorum.” Böylece gündelik yaşamın gürültüsü dolaysız veri olarak yapım etkinliğinin içine alınır. Burada adı geçen gürültü, yalnızca titreşimsel bozukluk değil ama aynı zamanda gündelik yaşamda tüketilen nesne, çöp, atık ya da dışarıdan öge olarak parazit anlamında değerlendirilmelidir. Eno’nun paletindekileri birleştirme yönteminin ise, bu çalışmada geçen anlamıyla, yaptakçılık olduğunu söylemek yanlış olmayacaktır: “Bu genel resimde önemli olan maddelerin sayısının kaç olduğu değil, önemli olan kaç bileşimin mümkün olduğu. Farklılıklar bu bileşimlerin, farklı şeylerin farklı biçimlerde yarattığı bileşimlerin sonucu. Ama bu şeyler sürekli hareket halinde, döngüsel. Sürecin içine yeni şeyler girdiği için değil, karışım hep farklı biçimlerde gerçekleştiği için. Bu parçaları uzun bir süre dinlerseniz görürsünüz ki evrim herşeyi bir anda değiştiren bir şey değil. Bir yeni bileşim, bir yeni alayım, şeyler arasındaki yeni bir uzlaşmadır söz konusu olan.” (Künzler, 1998).

Sorular

Giderek, mimarlıkta da beliren yaptakçılık, bugün, birçok mimarın tasarlama yöntemini belirlemekte ve modernizmin determinist yaklaşımlarına karşı çıkışın temel dayanağını oluşturmaktadır. Katıldığı tartışma oturumunda, mimarlık öğrencisi Odile Decq (1992), mimarlık eğitime de yansıyan belirsizlikten şöyle bahseder: “Fransa’da mimarlık eğitiminin sistemi çöktükten sonra mimarlık, kuramsal deneycilikten çok, gerçekliğin durumları üzerine bir çeşit ‘yaptakçılığa’ dayanmaya başladı. Ve bizim için; inşa eylemi ile erken yüzleşmemizden ötürü; kuram-deney, deney-kurama dönüştü. Her deney, her proje, bize –problemlerimizin gerçekliği ile yüzleştirildiğinde– ‘Modern Hareket’ gibi bütüncül sistemlerin yetersizliğini gösterdi. Kendi çevremizin çelişkileri ile karşı karşıya kaldığımızda bir dizi deney sonucu kendi sistemimizi oluşturduk... Bize göre yaratmak ve tasarlamak, riskleri

göze almak, bu çelişkilerle oynamak, belirsizlikleri kabullenmek ve desteklemek, kuralları ihlal etmek demektir.”

Bununla birlikte, Decq’in bir tasarımcı olarak ortaya koyduğu yöntem, yalnızca bir tasarım yöntemi olmakla kalmaz ama aynı zamanda çağdaş mimarlığın deneyimlenme yöntemi hakkında da ipuçları verir. Çağdaş mimarlığın söyleminde yer alan montaj kavramında, ‘yer’in üretimini teknikle ilişkilendiren Semper’in düşüncesinin izleri olduğunu söyleyen Hatoonian (1994), bu kavramın beraberinde getirdiklerini şöyle ifade eder: “Montaj yalnızca çeşitli kültürel yapıtların üretim süreçlerinin ortak paydasını oluşturmaz ama aynı zamanda çağdaş parçacıl deneyimimizi de kapsar. Yeniden üretimin mekanikleştirilmesi, zanaat olarak mimarlık da dahil olmak üzere, geleneğin aktarımını imkânsız kılmıştır. Montaj, yapım ve temsil ikircikliği söylemini belirginleştirir: Göstereni gösterilenden ayıran zayıf biçim olarak tektonik biçim, ayrıştırılmış (*dis-joint*) olanda ortaya çıkar”. Gösteren ile gösterilen arasında oluşan bu boşluk sayesinde, yapı ile anlamı arasındaki ilişkinin de belirsizliği tematiği gelişir.

Bu bölümde ortaya konulan bulgular Decq’in tespitleri ile birlikte değerlendirildiğinde bazı sorular sorulabilir: Levi-Strauss’un ‘yaptakçı göstergelerle, mühendis ise kavramlarla çalışır’ önermesi, endüstri sonrası döneminin yapım etkinlikleri düşünüldüğünde, tartışmaya açılabilir mi? Kent, bina ya da nesne olarak yapının tasarım süreci düşünüldüğünde, tasarımcının hazır nesnelerden oluşan çevre içinde konumu nedir? Yapı süreci düşünüldüğünde, parçalanan uzmanlık alanlarının bir sonucu olarak inşa edilen yapı, kendi başına bir kolaj ürünü müdür? Kullanım süreci göz önüne alındığında ise yapı, Eisenstein’in terminolojisine uyarlanırsa, zaman içindeki kolaj/montaj işlemlerine ya da kurguya imkân veren, kavramsal bir yazı ya da çekim midir? Büyük dili olan mimarlığın içinden konuşan küçük dil olarak yaptakçılığın yapım teknikleri, gündelik mimarlık için bir tasarım modeli oluşturabilir mi? İzleyen bölümde bu soruların yanıtları, örnekler üzerinde araştırılacaktır.

2. KOLAJLAR

*Bazen bir dile getiriş dilden çıkarılıp
temizleyiciye gönderilmeli –ancak
bundan sonra yeniden dolaşıma
sokulabilir. (Wittgenstein, 1999)*

Bu bölüm, herhangi bir çalışmadaki tarihçe bölümünün ikamesi olarak düşünülebilir. İçeriğine bağlı olarak, ağırlıkla, alıntılardan oluşur. Çeşitli disiplinlerden kolaj tekniğini açıklayan örnekler seçilmiş ve bunlar montaj yoluyla birleştirilmiştir. Yapılan sıralama yazarın kişisel tercihidir ve oluşturmak istediği model ile bağlantılıdır; alıntılar, istenirse, rastgele de okunabilir. Böylece farklı okumalar, farklı anlamları ve ilişkileri ortaya çıkaracaktır. Bu ise, olası bir durum olmanın ötesinde, çalışmanın iletmek istediği asıl mesajdır. Böyle bir yöntem tarihsel sıralama yöntemine tercih edilmiştir çünkü alıntıların birbirleriyle kurdukları anlamsal ilişki, kronolojik ilişkiden ya da neden-sonuç ilişkisinden daha önemli görünmektedir. Metnin yapısı özetle şöyledir: Ana metin, birbirinden farklı bağlamlarda konuşan metinciklerden oluşur; bunların her biri kendi başına özgün bir iletidir ve kendi alanından kavramlara göndermeler yapar. Ancak metnin akışı içerisinde bir parça, önündeki ve arkasındaki metnin anlamı ile bağlantılıdır. Bağlantı yerleri ise parçaların içinde geçen ‘anahtar kelimelerdir’. Metinlerin içinde koyu karakterler olarak verilen anahtar kelimeler, ana metnin taşıyıcısını oluşturarak onun iletmek istediği mesajlar bütününe kurarlar. İzleyen bölümde, bu kelimelerden yararlanarak oluşturulacak olan model, yaptakçılık ve mimarlık bağlamında açıklanacak olan kavramları belirleyecektir. Birinci alt başlık, bu çalışmanın sorusuna yakın anlamda bir sorudur ve diğer metinlerin açılışıdır; bundan dolayı anahtar kelime içermez.

2.1. Soru: “Büyük sanat ve küçük sanat ayrımı yapıyor musunuz, mesela film çekmekle klip çekmek ya da pop müzikle klasik müzik arasında bir hiyerarşi kuruyor musunuz?”

“Björk (*müzişyen*): Bu, altı ay boyunca İspanya’da yaşarken bilincine vardığım bir şey. Endülüs’le İzlanda arasında çok fazla ortak yön buldum... İzlanda’da insanlar kendi yağlarıyla kavrumaya alışkındır... Benim ailemde herkes evini kendisi yapmıştır, herkes arabasını tamir eder. Dolayısıyla da kitap yazan ya da resim yapan insanları yüceltmezler: Bu da köydeki günlük alışkanlıkların bir parçasıdır, tıpkı ekmek yapmak gibi bir şeydir... Endülüs’de flamenko müzişyenlerini gördüm... yüce şarkılar yapıyorlar, sonra da bunları barlarda dans müziği olarak kullanıyorlar. Bu aynı zamanda hem çok gelişmiş hem çok ilkel bir şey... Picasso’nun da oradan çıkmış olması hiç şaşırtıcı değil.

Gondry (*yönetmen*): Picasso iyi bir örnek oldu... Örneğin keçi kadar sıradan bir şeyi model olarak alıp ondan bir şaheser yaratabiliyor.” (İdemen, 1999).

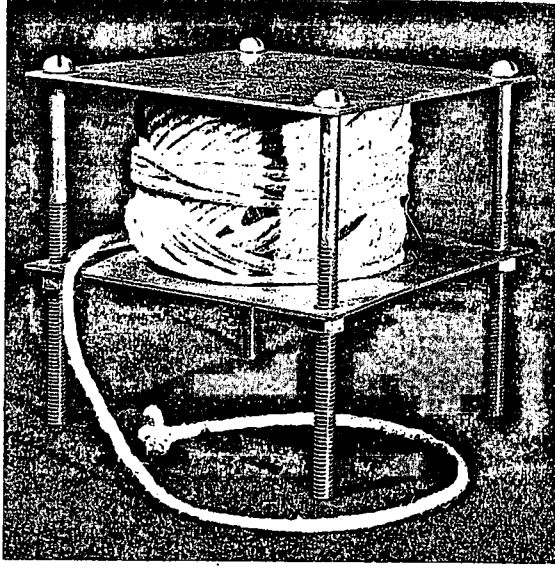
2.2. Metin 1: Boğa Başı, P. Picasso (1944):

“Geçenlerde sergilediğim boğa başını hatırlıyor musun? Bir bisiklet gidonu ve selesinden herkesin boğa başı olarak algıladığı bir boğa başı yapmıştım. Böylece tam bir dönüşüm oluşmuştu. Şimdi, bu dönüşümü tersinden ele almak istiyorum: Farz et ki bu boğa başı bir hurdalığa atıldı. Belki bir gün birisi buradan bisikleti için işe yarar bir gidon parçası arayacak. İşte çifte dönüşüm...” (Rowe ve Koetter, 1990).

2.3. Metin 2: Masal Biçimi Hipotezi, V. Propp (1928):

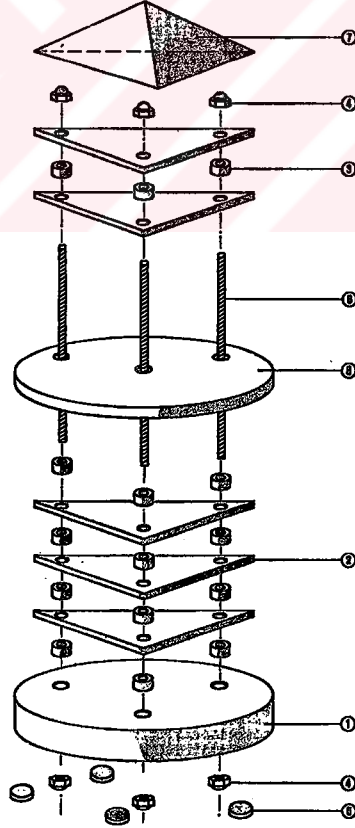
“Masal en eski çoktancılığın, eski çağ geleneklerinin ve törelerinin izlerini taşır. Yavaş yavaş dönüşüm geçirir ve bu değişikliklerin belli yasaları vardır. Bütün bu süreçler öylesine bir biçim çeşitliliği yaratır ki, işin içinden çıkmak son derece güçtür... Masalların değişikliğe uğraması ve konularının değişmesi, bir türün aynı ögenin bir başka türüyle yer değiştirmesi sonucu gerçekleşir... Yapay olarak bir masal oluşturmak için herhangi bir A ögesini (*kötülük: kaçırılma, ekinlere zarar verme,...*), sonra olası B ögelerinden birini (*aracılık, bağlantı anı: çağrı, kahramanın gönderilmesi,...*), sonra bir C[↑] ögesini (*kahramanın gidişi*), ardından da herhangi bir D’yi (*bağışçının ilk işlevi*), bir E’yi (*kahramanın tepkisi*), olası F’lerden birini (*büyülü nesnenin kahramana verilmesi*), herhangi bir G’yi (*belirlenen yere dek götürmeyi*) alabiliriz. Bunu yaparken istediğimiz ögeyi atlayabilir, onları üç kez yineleyebilir ya da değişik türler altında yeniden ele alabiliriz [Şekil 2.1 ve Şekil 2.2]. Daha sonra işlevleri masal dağarcığından çıkmış kişiler ya da masalın kendi özgürlüğünden kaynaklanmış kişiler arasında böölüşdürsek şemalar canlanır ve birer masal olurlar.” (Propp, 1985).

2.4. Metin 3: Sessiz Bir Gürültüyle, M. Duchamp (1916):



Şekil 2.1. Öğeler – 1: 2 adet metal ayırıcı plaka, 4 adet metal ana vida, 4 adet dişli demir, sicim.

2.5. Metin 4: CD Rafımızı Kendimiz Yapalım, Hobi Dergisi (1998):



Şekil 2.2. Öğeler – 2: (1) 1 adet kayın multiplex taban plakası, Ø300x30; (2) 70 adet tahta ve metal ayırıcı plaka, 170x170; (3) 210 adet metal ya da plastik ayırıcı, Ø10x10; (4) 6 adet metal ana vida, M5; (5) 4 adet kumaş keçe ya da yastık, Ø20; (6) 3 adet dişli demir, M5x1.00; (7) 1 adet sert tahtadan şapka, 210x155; (8) 1 adet kayın extra ayırıcı bölme, Ø30x12 (Kendin Yap, 1996).

2.6. Metin 5: Kuantik Sistem, Y. Öner (1976):

“Potansiyel bütütün anlamı öğelerin şu özelliklerinden ileri geliyor: Her anın (veya ona birebir tekabül eden enerji olanağının) gerçek duruma gelmek üzere bekler olması, başka bir deyişle,... herhangi virtüel bir anın vuku olasılığının o aktüel andan bağımsız olması... Bütün öğeler dıştan (ölçücü sistemden veya bu sistemin bir anından) bakıldığında bütünsel görünüşü... sağlamak üzere, bir ve aynı aktüel ana tekabül eden bir zaman kesiti veya enlemi üzerine yayılmışlardır. Özetlersek, dış görünüşün özelliği potansiyel bütün olmak, yani vuku olanaklarının deposu olmaktır” (Öner, 1993).

2.7. Metin 6: Mimarlığın Dilsel Öğeleri, C. Alexander (1977):

“Bu 253 öğe, bir dili oluşturur. Milyonlarca biçim ve sonsuz sayıda detay oluşturma potansiyeline sahip bu kalıplar biraraya geldiklerinde tutarlı bir resmi ortaya koyarlar. Aynı zamanda, bu dil içindeki her dizi de bütütün küçük bir parçasının dili olarak bir çevreyi oluşturur. Bu küçük diziler kendi içlerinde milyonlarca parkı, izi, evi, atölye ya da bahçeyi yaratma potansiyeline sahiptir. Örneğin, şu küçük diziyi ele alalım: Yola bakan özel bir teras (140), güneş alan bir yer (161), bir dış oda (163), beş metrekairelik bir balkon (167), izler ve düğümler (120), tavan yüksekliğinde çeşitlilik (190), köşe kolonları (212), kapı önü bankı (242), yükseltilmiş çiçeklikler (254), iskemlelerde çeşitlilik (251)... Bu küçük dizi de kendi içinde bir dil oluşturur. Bir ev önü verandası için bin tane olasılıktan biridir” (Alexander ve diğ., 1977).

2.8. Metin 7: Fiziksel Sembol Sistemi, H. Simon (1975):

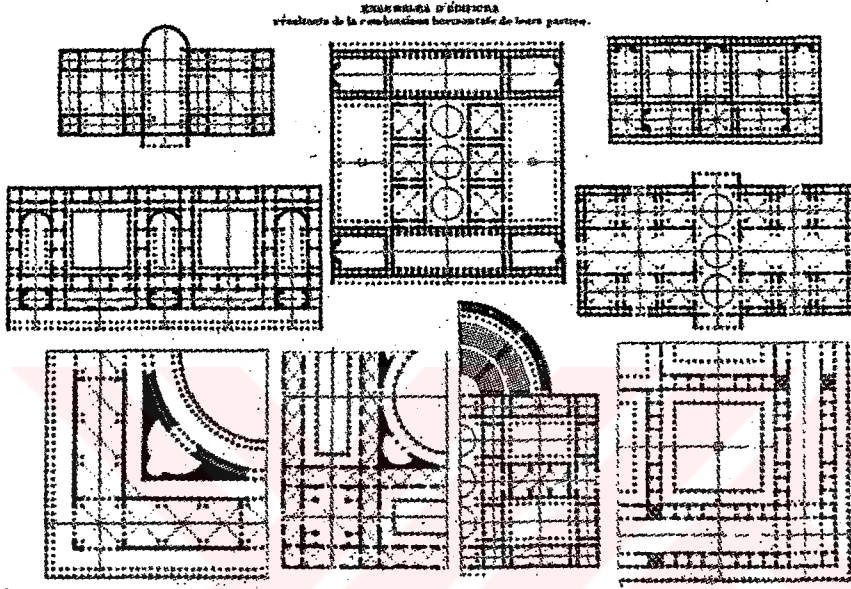
“Fiziksel sembol sistemi, semboller adını verdiğimiz parçacıkların kümesidir. Semboller fiziksel kalıplardır ve ifade ya da sembol yapısı dediğimiz farklı bir kümenin parçalarını da oluşturabilirler. Bu durumda, sembol yapısı, sembollerin fiziksel bir şekilde (örneğin parçacıkların yan yana durması halinde) bir araya getirilmesi ile oluşur... Fiziksel sembol sistemi zaman içinde kendi kendini yenileyen sembol yapıları oluşturan bir makinedir. Böyle bir sistemin varolduğu alan, sembolik ifadelerden daha geniş bir nesneler dünyasını kapsar” (Simon, 1998).

2.9. Metin 8: Film Kurgusu, S. Eisenstein (1929):

“Egemen öğenin nitelikleri çeşitli ve çok görelidir. Bunun niteliklerinin ortaya çıkması, çekimlerin birleştirilmesine bağlıdır. Film görüntüsü hiçbir zaman bükülemez bir abece harfi olamaz; film görüntüsü her zaman çok anlamlı bir kavramsal yazı olarak kalır ve bir kavramsal

yazı, kendine özgü anlamını nasıl ayrı bir okumayla kazanıyorsa, film görüntüsü de ancak böyle bir **yan yana getirilişle** okunabilir... Böylelikle toplamaların niteliği, herhangi bir çatışmalı düzenlemede yan yana konabilir, bundan dolayı da **kurgu** çözümlerinde yepyeni olanaklar ortaya çıkarır [Şekil 2.3] ...Bildiğimiz temel kurgu sınıfları şunlardır: Ölçümlü kurgu, dizemsel kurgu, titremsel kurgu, üsttitremsel kurgu, anlıksal kurgu” (Eisenstein, 1985).

2.10. Metin 9: Tasarım Rehberi, J.N.L. Durand (1802-09):



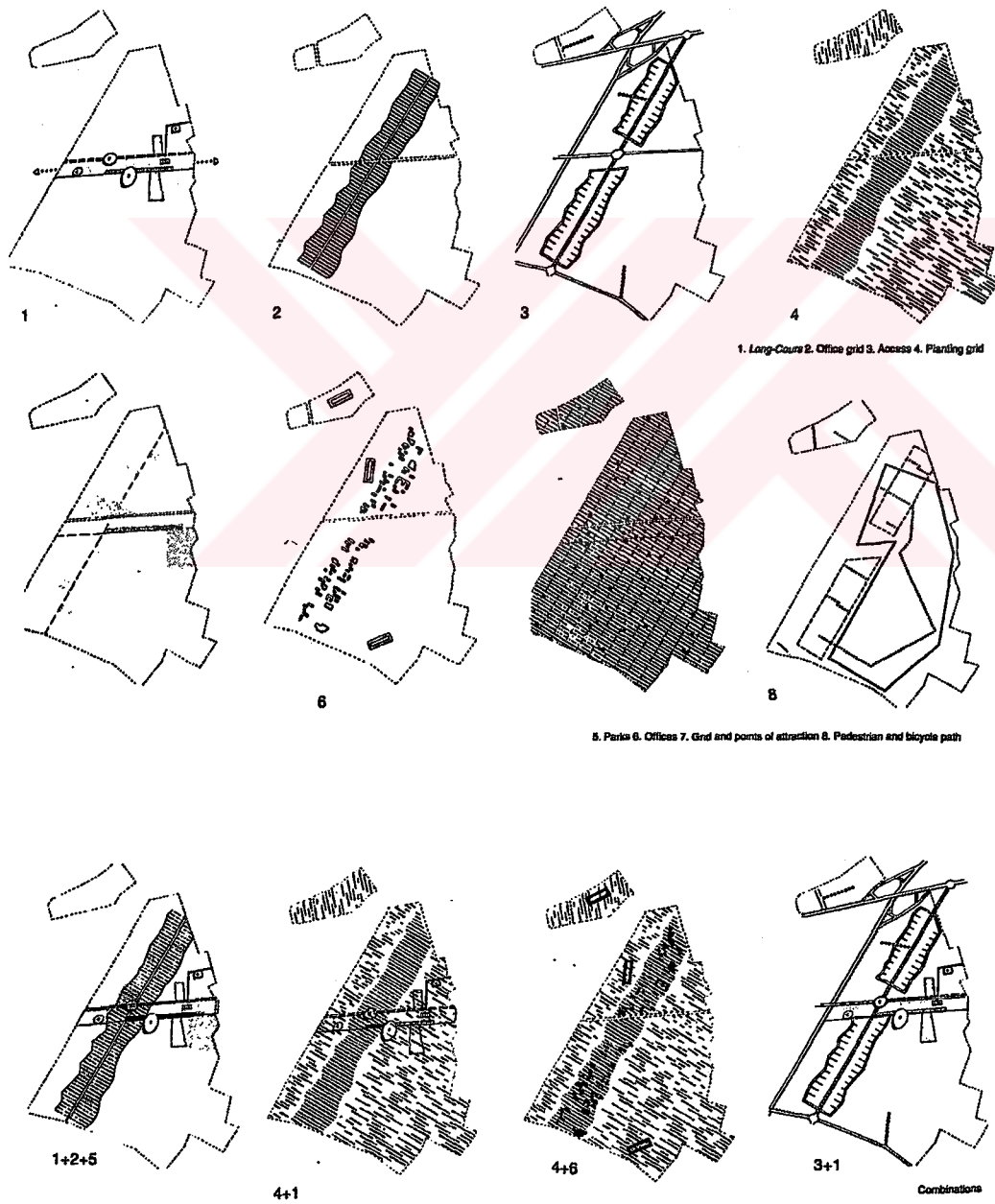
Şekil 2.3. Plan tipleri ile farklı kurgular, Durand, *Précis*.

2.11. Metin 10: Oyun Biçimi, B. Brecht (1949):

“Bu oynama biçimi, toplumsal itici güçleri düşünceden dışlayarak, ya da yerine başkalarını koyarak deyiş yerindeyse, yapımızda sürekli **kurgusal** montajlar gerçekleştirmek zorundadır; bu yöntem aracılığıyla güncel bir davranış, biraz doğaldışı olur, böylece güncel itici güçler de... işlenebilirler” (Brecht, 1993).

2.12. Metin 11: Yapı Programları Kurgusu, B. Tschumi (1988-91):

“Çapraz programlama: Bir program için, verili mekânsal **kurgulardan** başkalarını kullanmak; örneğin bir kiliseyi bowling salonu olarak kullanmak... Geçişli programlama: İki programı, birbirleri arasında uyum gözetmeden, her birini kendi mekân kurgusu bağlamında ele alarak **birleştirmek** [Şekil 2.4]... Program bozumu: İki ya da daha fazla sayıda programın, A programının gerektirdiği mekânsal kurguların B programını ya da B’nin olası kurgularını bozması yoluyla birleştirilmesi. Yeni B programı, A’nın içerdiği tezatlıklardan çıkarılabilir ve B’nin gerektirdiği mekânsal kurgu A’ya uyarlanabilir” (Tschumi, 1997).

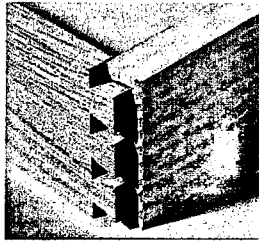


Şekil 2.4. Geçişli program kurgusu: Chartres İş Merkezi Parkı, 1991, Tschumi (1996).

2.13. Metin 12: Çekmecelerde Kullanılan Geçme Çeşitleri-1, Hobi Dergisi:

“Bir çekmece beş, bilemediniz altı parçadan oluşur. Alın, alın altı ön parça, yan parçalar, sırt, alt yüzey. Bu parçalar bir araya getirildiklerinde ortaya çıkan çekmeceyi taşıyan birleştirme yerleridir. Bu birleştirme yerlerine geçme adı verilir... Çekmece yapılırken çeşitli geçmeler uygulanır. Bunların başlıcaları kapalı kırılgıç kuyruğu, kanallı ve kınışlı geçmelerdir” (Kendin Yap, 1998) [Şekil 2.5].

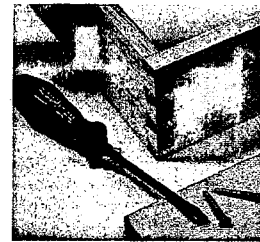
2.14. Metin 13: Çekmecelerde Kullanılan Geçme Çeşitleri-2, Hobi Dergisi:



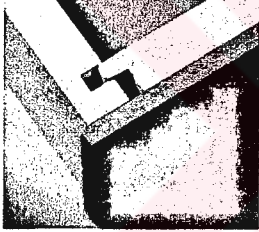
1 Sağlam bir çekmece istiyorsanız, çekmece alınının da sağlam olması gereklidir. Bunun için geniş bir ön parça içinde yapılmış kapalı kırılgıç kuyruğu geçmeden iyisi yok.



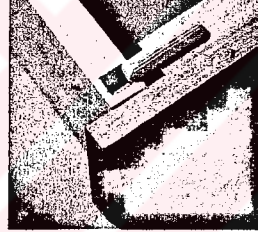
2 Basit kavelalı geçme. Kavela delikleri delinir. İçlerine azıcık ağaç tutkalı sürülür. Bir tarafa dübeller takılır. Öbür taraf tutkalları ve ahşap bir tokmakla çakılarak kapatılır.



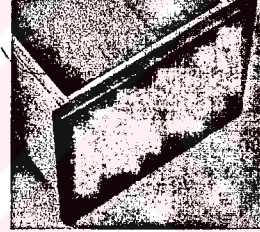
3 Köşelerde kırılgıç kuyruğu geçme uygulaması. Bu uygulama yapılırken geçme yerlerinde bir açlık kalmamasına dikkat edin. Bu sizin ustalığınızın göstergesidir.



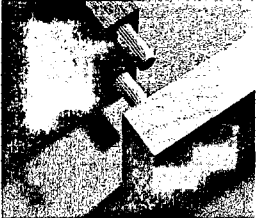
4 Bir freze ya da tepsil ile hazırlanabilecek kolay bir geçme: Kanallı geçme. Bu geçmede alın parçasının keskinlikle kesilmesi gereklidir. Böylece kanal çift yönden sıkışır.



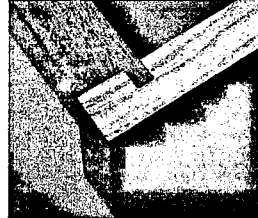
5 Kavela bağlantısı kesit görünüşü. Kavela delikleri bağlantının yapılacağı her iki yana eşit derinlikte açılır. İçlerine çok az tutkal konularak kavelalar takılır ve kapatılır.



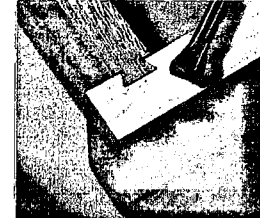
6 Burada görülen örnekte alın, yan parçalar, alın altı ön parça, sırt 10 mm. Kontraplaktan kesilmiş, tutkallanmış ve vida ile sıkıştırılmıştır.



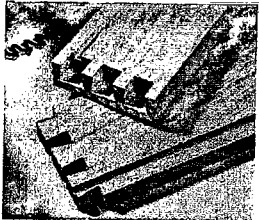
7 İki farklı ağaca yapılan kavelalı geçme. Burada tek tarafa kavelalar tutkallanarak yerleştirilmiş ve öbür tarafa monte edilmeyle bekliyor.



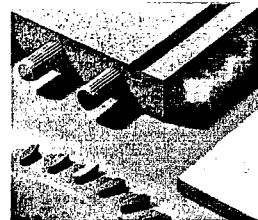
8 İki farklı ağacın kullanıldığı kanallı geçme. Bu geçme her iki yandan gelebilecek kuvvetleri engelleyebilecek bir yapıya sahiptir.



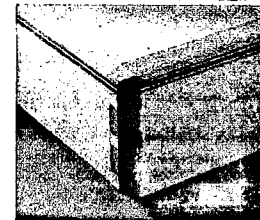
9 Kırılgıç kuyruğu kanallı geçme. Burada bağlantı yapılırken hiçbir bağlayıcıya gereksinim duyulmaz. Kanallı bir freze yardımıyla açılır.



10 Çekmece alanları için kapalı kırılgıç kuyruğu geçme ve çekmece tabanı için kınış kanallı geçme uygulamasını birlikte görüyorsunuz.



11 Burada kavelalı geçmeyle çekmece tabanları için kınış kanallı geçmeyi birlikte görüyorsunuz. Kınış kanalı 6mm genişliğinde olmalıdır.

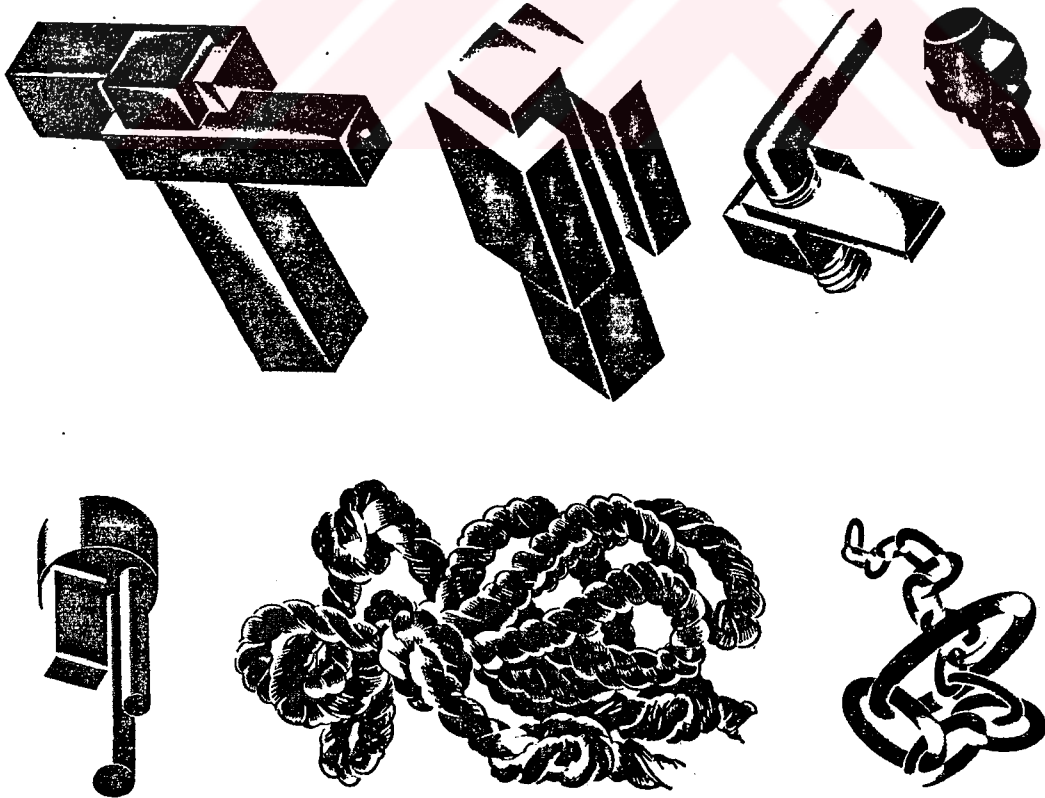


12 Burada tabanı kınış kanallı geçme ile değil de doğrudan çekmecenin dibine önce tutkallanarak sonrada çakılarak monte edilmiş tabanı görüyorsunuz.

Şekil 2.5. Çekmece kurguları.

2.15. Metin 14: Yapısal Mafsallar, I. Chernikhov:

“Her birleşim türü özde basittir; ancak devinimle desteklendiğinde, bizi biçimlerinin zarıflığı ve zenginliği ile şaşırtan, karmaşık kombinasyonlar yaratabilirler... İç içe geçme; cisimlerin en basit şekilde birleştirilmesidir; bir cisim diğerrinin içine yerleştirilir [Şekil 2.6a]... Kucaklama; daha karmaşıktır; basit dörtgen planlardan karmaşık olanlarına, bunlardan eğrisel olanlarına kadar çeşitli olası kucaklama tipleri vardır [Şekil 2.6b]... Kenetleme; bir cismin, bir diğerr tarafından yakalandığı durumdur [Şekil 2.6c]... Entegrasyon; tek ve bütün bir cisme, kendi içinde yapısal ilkelerini grafik olarak gösteren bir biçim verildiğinde oluşur [Şekil 2.6d]... Bindirme; bir dizi hacmin, diğerrlerini bir araya getiren tek bir taç gövdede birleşmesi durumudur [Şekil 2.6e]. Bindirme, grubun altından, üstünden ya da yanlarından gerçekleşebilir... Bağlama; dinamik ve yapısal özelliklerin bir sentezidir ve çok özel, güçlü bir görsel, psikolojik etki yaratır [Şekil 2.6f]. Bağlama biçimleri iki sınıfa ayrılır: Birincisi, hem yapısal hem de dinamik özelliklerin cismin kendi yapısından kaynaklanan tamamlanmamış cisimlerden oluşur. İkincisi ise, çoklu öğelerden oluşan daha karmaşık bir yapıdadır... Çiftleme; diğerr yapısal mafsallardan, sıkı kenet parçaları olmadan, serbest birleşimlere olanak tanınması ve her cismin yapısal birliğe katılmasına rağmen ayrılığını koruması durumu ile ayrılır [Şekil 2.6g]. Çiftlemenin örneği zincirdir” (Chernikhov, 1989).



Şekil 2.6. Hacim kurguları, İakov Chernikhov.

2.16. Metin 15: Korkuluk, R. Crusoe (165-):

“Tüfegimi doldurmak için orada durdum; sonra yaklaştığımda bütün hırsızların, sanki benim gitmemi bekliyorlarmış gibi çevredeki bütün ağaçlarda olduklarını gördüm... Buna iyice öfkelen dim... çite yaklaşarak gene ateş ettim, üçünü vur d um... vurulanları topladım, İngiltere’de azılı hırsızlara yapılanları ben de onlara yaptım; ötekilere gözdağı olsun diye, öldürdüklerimi sııklara astım (*kurgu: dönüştürülen gerçeklik*). Bunun ne büyük bir etki yaptığını anlatamam; çünkü kuşlar yalnız ekinden uzaklaşmakla kalmadılar, adanın bu yanına bir daha hiç uğramaz oldular. Korkuluk asılı kaldığı sürece oralarda tek bir kuş bile görmedim” (Defoe, 1997) [Şekil 2.7].

2.17. Metin 16: Bir Bağ Evinin Korkuluğu, Anonim (1998):

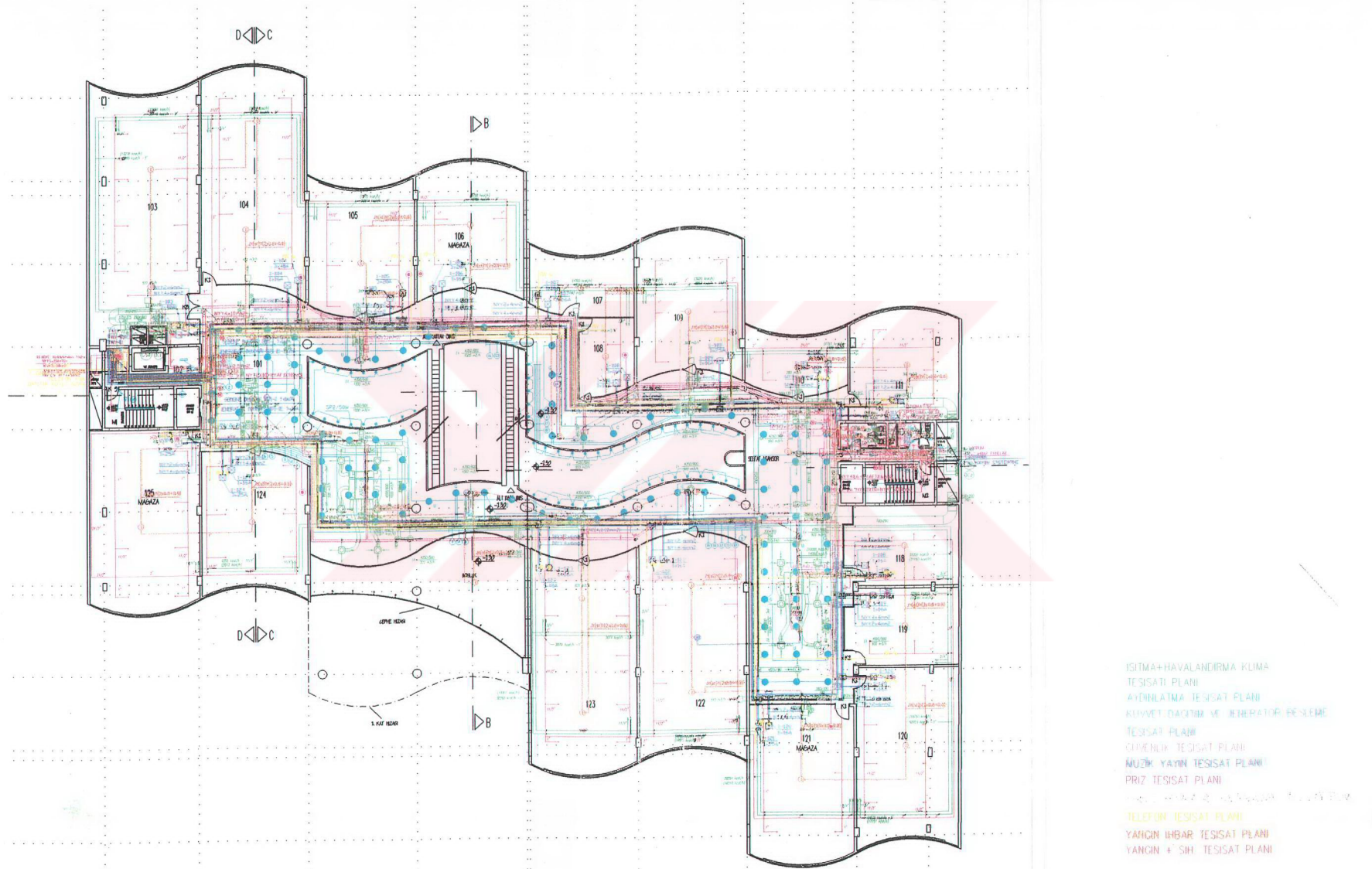


Şekil 2.7. Tarsus yakınlarında Namrun Yaylası, bir **hazır nesne kurgusu** olarak korkuluk.

2.18. Metin 17: Ready-Made, M. Duchamp (1913-15):

“Daha 1913’te, bisiklet tekerleğini mutfak taburesine takmak ve onun dönüşünü seyretmek gibi eşsiz bir düşünceye kapılmıştım... 1915’te New York’ta bir hırdavatçıdan kar küreği satın aldım, üstüne de kol kırılması olasılığına karşı diye yazdım. Söz konusu sunuş biçimini adlandırmak için *ready-made* sözcüğünü kullanmak işte o zaman geldi aklıma... kimi zaman sunuşla ilgili grafik nitelikli bir ayrıntı ekliyordum: Bunu da, ses yinelemelerine olan düşkünlüğümü karşılamak için ‘*ready-made aided*’ olarak adlandırıyordum... *Ready-made*’in bir başka özelliği de benzersiz yanının olmayışındır... aslında günümüzdeki *ready-made*’lerin neredeyse hiçbiri terimin kabul edilen anlamıyla özgün ürün değildir... tıpkı sanatçının kullandığı boya tüplerinin mamul ve **hazır** olması gerektiği gibi, dünyadaki bütün tuvalerin de *ready-mades aided* olduğunu söylemek gerekir” (Duchamp, 1997) [Şekil 2.8].

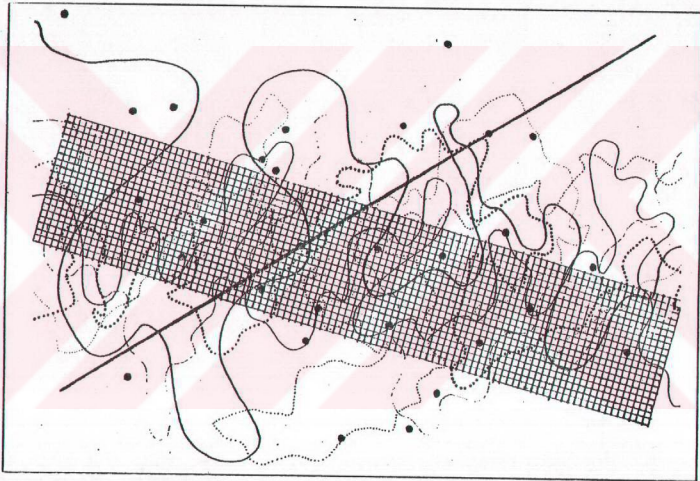
2.19. Metin 18: Süperpoze Plan Şeması, Has Mimarlık (1997):



Şekil 2.8. Hazır-nesne olarak sistemler.

2.20. Metin 19: Deneysel Müzik, J. Cage (1957):

“**Hazırda** –en azından– iki manyetik teyp ve bir disk kayıt cihazı bulunuyorken şu işlemleri gerçekleştirmek olasıdır: 1) herhangi bir sesin tek başına kaydı; 2) aynı sesin, filtre ya da devre yardımı ile yeniden kaydı veya fiziksel karakterinin değiştirilmesi; 3) elektronik ortamda birleştirilmesi; 4) basit bağlama yöntemi ile üst üste bindirilmesi... Deneyisel müziğin kompozisyonu ile ilgilenenler bazen şans oyunlarına ya da Rorschach Testi benzeri yöntemlere başvururlar... Olasılıkların tümü kabaca ayrıştırıldıktan sonra, bu bölümler içinden belirli sesler sanatçı ya da kayıtçı tarafından **seçilir** [Şekil 2.9]. Bu durumda besteci, fotoğrafı bir başkasına çektiren kişiyi andırır” (Cage, 1973).



Şekil 2.9. Olasılık ve **seçme**. “Montana Mix, Cage” in sonraki kolaj çalışmalarına model oluşturmuş ve mix terimi vokabülerine bu eserin ardından yerleşmiştir. Müziğini, birbirlerinin üzerine pek çok değişik şekilde yerleştirilebilen transparan kağıtlara işleyerek olası okuma biçimleri elde etmiştir” (Meyer, 1999).

2.21. Metin 20: Modernite ve Bireysel Kimlik, A. Giddens (1991):

“Ben” in kendini yansıtmaya düşüncesi, soyut sistemler tarafından denetlenen çoktan seçmecilik biçiminde ortaya çıkar. Modern sosyal yaşamda, ‘yaşam biçimi’ özel bir önem kazanır. Gelenek geçerliliğini yitirdikçe ve gündelik yaşam, yerel ve küresel olan arasındaki çekişme üzerine kuruldukça bireyler, yaşam biçimi seçenekleri arasında bir **seçim** yapmak zorunda bırakılırlar” (Giddens, 1992).

2.22. Metin 21: Canlı Çekimde Estetiksel Yapılar, U. Eco (1962):

“Olup bittiği anda bir olayın çekimi ve dalgaya konumu bir montaj işini varsayar çünkü olay birkaç kameraca (en azından üç kameraca) kaydedilir ve en iyi sayılan görüntü yeniden aktarılır: Burada, olayın akışı ile çağdaş, doğaçtan bir montaj söz konusudur... Canlı çekim olayın hiçbir zaman düpedüz bir yinelenmesi değildir, olup biten bir yorumdur her zaman... Kısacası, olguları biçim biçim yeniden kümeleriz; ya da **deneyler** halinde onları birleştiririz...Bu deney *mimesis*’lerin estetiksel bir değer taşıması, onların aynı zamanda yorum, yaratı –seçim ve kompozisyon– olmasından ileri gelir” (Eco, 1992).

2.23. Metin 22: Bilgisayar Bilimi, H. Simon (1975):

“Bilgisayar bilimi ampirik bir disiplindir... Yine de, üretilen her yeni makine bir **deneydir**. Aslında, yeni bir makinenin inşası doğaya bir soru sorar ve biz, cevabı, makineyi çalışma halinde gözleyerek ve elimizdeki tüm analitik ölçü imkânlarıyla inceleyerek dinleriz. Yapılan her program bir deneydir; doğaya bir soru sorar ve davranışı cevabının ipuçlarını barındırır. Ne makineler ne de programlar kara kutulardır; hem donanım hem de yazılım, tasarlanmış birer mamuldür ve içlerini açıp bakmak mümkündür.” (Simon, 1998).

2.24. Metin 23: Bağlı Mekân, S. Holl (1994):

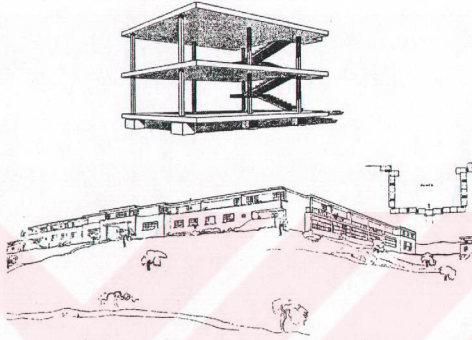
“Geçişli mekânın **deneyisel** sürekliliğinde farklı nesne ve bölgeleri bir bütünlümler gibi algılarız. Yine de, kentsel **deneyimimiz**, ancak bağlı, parçalı ya da tamamlanmamış olabilir. Bu deneyim, statik bir imajdan farklı olarak, kentsel yerleşimlerin parçalı görünümlerinden oluşur. Bunlar ise, bir mimar ya da plancının kullandığı tipik kuşbakışı planlardan daha farklı keşifleri gerektirir... Algılamamız, üst üste binen, açığa ve hareketin hızına bağlı, kent perspektiflerinden oluşur. Belirli bir yolda, belirli bir hız ile süren hareketimizin analizini yapabilirsek de, tüm olası görüntüleri sayamayız” (Holl ve diğ., 1994).

2.25. Metin 24: Oyuncak Evi-1, J. Nouvel (1983):

“Bu bir alet kutusu değil. Bir oyuncak evi; ele aldığım en küçük proje... Burada, nostalji kavramının artık, önceleri algılandığı gibi algılanamayacağını ve anı ile modernitenin zıt kavramlar olmadıklarını anlatmak istedim. Sık sık Borges’ten alıntılar yaparak mimarlığı, oyun oynayan bir çocuk kadar ciddiye alarak yaptığımı vurguladım. İşte bu bilinç ve niyetler, bu projeye yerleştirdiklerim. Mimarlık ve tasarım, genellikle, yaşam **deneyimine** bağlı duyguların yeniden uyandırılması anlamına gelir. Bir mağaza ya da bakkal dükkânı vitrini estetiğine [Şekil 2.11] dayanarak bu kutunun içine birkaç *madlen* çöreği yerleştirdim, duygu dolu küçük

yadig rlar. Kalemler, misketler, cilalı a  ap ve kırmızı me  in ki  isel anılar ama sanıyorum ki bunlar ortak ya da belirli bir nesilce, k  lt  rce payla  ılmış deneyimleri yansıtır. Mimarlık ve tasarım, bu nesnelerden yararlanabilir” (Bosoni, 1997).

2.26. Metin 25: Maison Dom-Ino, Le Corbusier (1915):



  ekil 2.10. **Oyun** mimarlık, Dom-Ino Ev, Le Corbusier. “ Bir prototip olarak Dom-Ino, farklı d  zeylerde yoruma a  ıktı. Bununla birlikte, bu tip bir taraftan   retime y  nelik teknik bir ara  , di  er taraftan end  striyel patentli bir isim olarak “Dom-Ino” kelimesi   zerine bir s  zc  k oyunu idi. Bu oyun, hem birimlerin serbest kolon sistemi ile domino ta  ımı andırmasına hem de bunların bir araya geli  lerinin oyundaki dizili  lerine benzerli  ine dayanıyordu... (*Le Corbusier*) aynı zamanda Dom-Ino’yu bi  im ve kurgu a  ısından bir ekipman ya da bir ‘tip-nesne’ tasarımı olarak ele almı  tır” (Frampton, 1996).

2.27. Metin 26: Yeni Oyunlar, J. Fillon (1954):

“B  y  k kentler *d  rive* dedi  imiz e  lenceye uygundur. *D  rive* bir ama   taşımadan hareket etme tekni  idir. Dı     vrenin etkisine ba  lıdır... Yeni kent planlaması, iyi ki ka  ınılmaz olan, ekonomik ve toplumsal ayaklanmalardan ayrılmaz. Bir d  nemin devrimci istemlerinin, bu d  nemin mutluluk ve dirlik hakkındaki d    ncesinin t  revi oldu  unu varsayabiliriz. Bo   zamanların de  erlendirilmesi tamamen ciddi bir i  tir. G  revin yeni **oyunlar** bulmak oldu  unu anımsatalım” (Fillon, 1991).

2.28. Metin 27: Leziz Ceset Oyunu, A. Breton (1925):

“Leziz Ceset, e  er yanılmıyorsa, 1925’e do  ru Ch  teau soka  ı 54 numaralı eski evde (o tarihten sonra yıkılmı  tır) do  du... Her a  şam ya da hemen her a  şam bir masanın   vresinde toplanıyorduk... Konu  malar g  ndelik olayların ve o g  nk   ya  amdaki e  lenceli ya da rezilce

müdahale önerilerinin çevresinde canlılığını yitirmeye başlayınca **oyunlara** geçmek alışkanlık haline gelmişti... ‘Leziz ceset’ yöntemi de ‘küçük kağıtlar’ oyununun yönteminden gözle görünürlük bir farklılık göstermiyordu... Bu yöntemin aynı katlama ve gizleme sistemine başvurularak resme aktarılması kadar kolay bir şey yoktu, kesinlikle... Oyuna katılanlardan hiçbiri kendinden öncekinin ya da öncekilerin ne yaptığını dikkate almaz. Oyuna adını veren klasikleşmiş örnek bu yolla elde edilmiş ilk tümede yer alır: *Le cadavre-exquis-boira-le-vin-nouveau* (Leziz ceset yeni şarabı içecek)” (Breton, 1997).

2.29. Metin 28: Biçimsel Mantık Hipotezi, H. Simon (1975):

“Hipotezin kökleri, mantığı biçimselleştiren Frege, Whitehead ve Russel’in programlarındadır. Onlar, matematiğin temel kavramsal fikirlerini mantıkta da belirleyerek kanıt ve tümdengelim kavramlarını sağlam temellere oturtmuşlardır... ‘Sembol oyunu’ dediğimiz bakış açısı da buradan çıkmıştır. Bu bakış açısına göre, mantık ve aynı bağlamda matematiğin tümü, anlamsız parçacıklardan oluşan ve belirli dizimsel kurallara göre oynanan bir **oyundur**. Anlamdan arındırılmış, mekanik fakat değişikliklere izin veren (bugün buna anti-deterministik diyoruz)... bir sistem. Yani ilk ilerlemeler, anlama ve insani sembollere dair herşeyden uzaklaştırılarak yapılmıştı. Bu döneme biçimsel sembol **manipülasyonu** dönemi diyebiliriz” (Simon, 1998) [Şekil 2.10].

2.30. Metin 29: B-52 Kanadından Piyano: ‘Manipülasyon’, H. Rhodes (194-):

“II. Dünya Savaşı sırasında, Harry Rhodes mesaisi dışındaki zamanının büyük bir bölümünü, hurda uçak parçalarından bir piyano yaratmak için harcadı. Bugün (1974) Rhodes, Fender-Rhodes orglarının mucidi olarak bilinir. Geri dönüştürülmüş malzeme kullanan bir kendin-yap işinin bu kadar ileriye götürülüp böyle muhteşem bir sonuca ulaştırılması ender rastlanan bir durumdur. Bu yolla bir piyano yapabilmek için gerekli püf noktaları, silahlı kuvvetler broşürlerinde yayınlanmış ve A.B.D.’nin denizasırsı üslerine dağıtılmıştır” (Papanek ve Hennessey, 1977).

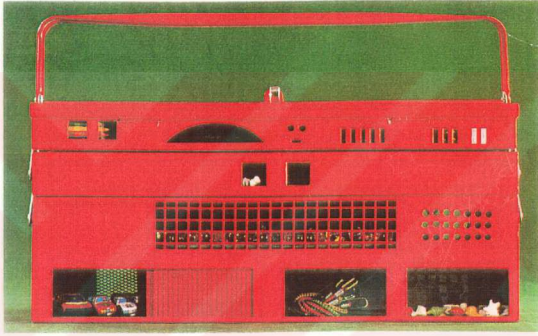
2.31. Metin 30: Tanımlar, 1:

“**Manipülasyon**: is. Fr. *manipule* 1: manipüle etme eylemi, süreci ya da durumu. 2: manipüle edilme hali... Manipüle etmek: f. Fr. *manipulation* 1: mekanik olarak elle müdahale etmek ya da çalıştırmak... 2 b: sanatsal kaygı, kişisel çıkar ya da hile amacıyla kontrol etmek ya da oynamak. 3: birinin çıkarına hizmet etmesi için bir şeyin **düzenlenmesi**” (Webster’s, 1971).

2.32. Metin 31: Paris Pasajları, W. Benjamin (1935):

“Paris pasajlarının çoğu 1822’den sonraki on beş yıl içinde oluşur. Ortaya çıkışlarının ilk şartı dokuma ticaretinin canlanmasıdır. Çatılarının altında büyük birer mal deposu barındıran ilk ticarethaneler olan son moda eşya satan mağazalar görünmeye başlamıştır. Zaman Balzac’ın, ‘**Vitrinlerin** büyük şiiiri [Şekil 2.11], Madeleine’den Saint-Denis kapısına değin, rengârenk şiiir kıtalarını şakiyor diye sözünü ettiği zamandır. Pasajlar bir lüks eşya **ticareti** merkezidir. **Düzenlenişlerinde** sanat, tüccarın hizmetine girmektedir” (Benjamin, 1997).

2.33. Metin 32: Oyuncak Evi-2, J. Nouvel (1983):



Şekil 2.11. Oyuncak Evi: **Vitrin** Estetiği, Jean Nouvel (Bosoni, 1997).

2.34. Metin 33: Schwitters’in Yapıtları, J. Erzen (1919-48):

“Schwitters’in yapıtlarına verdiği ‘merz’ adı, Almanca’da **ticaret** anlamına gelen ‘kommerz’ sözcüğünden esinlenmiştir. Ancak sanatçının ikilem ve belirsizlik dolu yapıtları gibi, bu ad da çeşitli anlamlarla yüklüdür. Bir yerde ticaretle kurduğu ilişkiden ötürü akla banal ve gündelik nesneleri getirirken, öte yandan ‘acı’ anlamına gelen ‘schmerz’ sözcüğüyle kurduğu çağrışımdan ötürü duygusal bir nitelik de taşır. Gerçekten de Schwitters’in yapıtları, bir yanda çatkılarında kullanılan anlamsız nesnelerden ötürü salt biçimsel amaçlar taşıyormuş gibi görünseler de, I. Dünya Savaşı’nın yarattığı ruhsal yıkımı, bunalımı dile getirirler. Schwitters’in yapımcılık akımından da yararlanarak geliştirdiği üç boyutlu tasarımlar giderek mekân uygulamalarına dönüşmüş, Hannover’de, Norveç’te, ve İngiltere’de yaşadığı mekânları üç boyutlu kübik kütellerle bunlara astığı ve yapıştırdığı çeşitli nesnelerle bir **labirent** haline sokmuştur” (Erzen, 1997) [Şekil 2.12].

2.35. Metin 34: Labirentin Tipolojisi, A. Pérez-Gomez (1994):

“**Labirent** temasına ilişkin kapsamlı bir döküm her zaman çekici gelebilirse de, önemli olan şu içeriğini anımsamaktır: Labirent, insan yaşantısının ve görünürdeki karmaşanın altında yatan düzenin yoğunlaşmış bir sembolüdür. Bu haliyle, (*eski*) Truva’da kentin kuruluşu ve ölülerin kutsanması üzerine oynanan danslı oyunun kaynağıdır. Bu yüzden labirent, Yunan tiyatro mekânında (*orchestra-chora-chaos-choreography*) her zaman mevcut olan ama görünmeyen donuk bir koreografidir” (Holl ve diğ., 1994).

2.36. Metin 35: Clarence Schmidt’in Evi, G. Tümer (1900’lerin ilk yarısı):

“Ünlü gerçeküstücü ressam René Magritte’in, ‘La Poitrine’ adını taşıyan... ve bir çöplüğe rastgele atılmış gibi duran evleri vardır, ona da benziyor Schmidt’in evleri... Ana bina 35 odalı ve 7 katlı bir ev. Mekânlar birbirlerine,... **labirent** gibi koridorlarla bağlı. Binanın strüktürü de ilginç. Binalar, kısmen arkadaki doğal tepeye yaslanarak, kısmen de yaşayan ağaçlarla taşıyorlar.” (Tümer, 1997).



Şekil 2.12. C. Schmidt adlı duvarcı ustasının, günde 12 saat çalışarak, 30 yılda yaptığı bina.

2.37. Metin 36: Tüketim Toplumu, H. Lefebvre (1968):

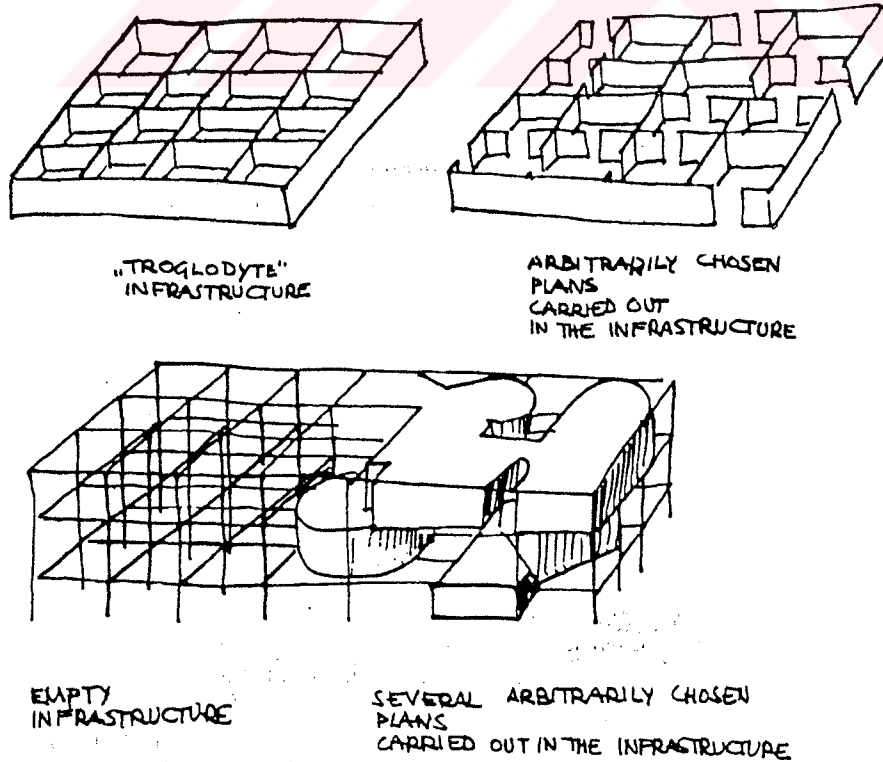
“Değişimleriyle bu toplum nereye gittiğini bilmemektedir. Toplum yerinde sayar; **labirentten** çıkma umuduyla tünelin içinde, karanlığın içinde, gözü kapalı körlemesine ileriye doğru kaçır. Dahası, bu sadece bir yerinde sayma değil, olduğu yerde dururken kendi kendini yok etmedir. Yapıtların, üslupların, sanatın, geçmiş kültürün, kitlesel tüketim tarafından yenilip yutulması

ve yıkılması üzerinde durmayıp, bu tüketimin özünde bulunan düzeniği daha yakından inceleyeceğiz. ‘Kullanımdan düşme’, bir tekniğe dönüşmeden önce, çeşitli incelemelere konu olmuştur. Konunun uzmanları, nesnelerin kullanım sürelerini iyi bilirler: bir banyo, üç yıl; bir oturma odası, beş yıl; bir yatak odası takımı, sekiz yıl; bir dükkân, bir otomobil, vs. üç yıl. Bu istatistiksel ortalamalar, üretim maliyetleri ve kârlarla karşılıklı bağlantı içinde, nesnelerin demografisi içinde yer alırlar. Otomobil (*bugün ise donanım ve yazılım*) konusunda yaşanan skandal ise küresel boyutlardadır... Nesnelerin ‘manevi’ yıpranma ve kullanımdan düşme süresinin kısalması için, gereksinimlerin de eskimesi, yeni gereksinimlerin onların yerini alması gerekir. Arzu stratejisi budur!” (Lefebvre, 1998).

2.38. Metin 37: Tanımlar, 2 (h-r-d):

“**Hurda:** s. *Far. horde* 1. parçalanmış, döküntü durumuna gelmiş. 2. işe yaramayacak derecede bozulup sakatlanmış, zarar görmüş. 3. *is. eski maden parçası...* **Hırdavat:** ç. *is. Far. hurde + Ar. -at* 1. kilit, reze, tel, çivi gibi metal eşya. 2. önemsiz, ufak tefek, gereksiz eşya.” (T.D.K., 1988). “**Hardware:** *i.* 1. madeni eşya, hırdavat. 2. silah. 3. *bilg. donanım...* Hırdavat, -tı: 1. bir donanımın küçük parçaları. [Şekil 2.13] 2. küçük ve kullanılmış donanım parçaları 3. eskimiş şeyler, hurda... **Hoard:** *i.* Biriktirilmiş şey, istif. *f.* biriktirmek, stok etmek, istiflemek” (Redhouse, 1997)

2.39. Metin 38: İskelet Altyapı, Y. Friedman (1975):



Şekil 2.13. İskelet altyapı içinde dönüşen çeşitli hırdavat, Friedman (1975).

3. KAVRAMLAR

Buraya kadar, otuz dokuz alıntı öğenin, çağrışım yöntemi ile birleştirilmesi sonucu oluşturulan metinde geçen anahtar kelimeler sırasıyla şöyledir:

Hurdalık – dönüşüm – öğeler (kalıplar) – yan yana durma (getirilme) – kurgu(lama) – birleştirme – hazır-nesne – seçme – deney(im) – oyun – manipülasyon – düzenleme – vitrin – ticaret – labirent – donanım – hurda .

Alıntılar çoğaltılabilir; ancak bu kelimeler, yaptakçılığın modelini ortaya koyabilmek için yeterlidir. Bu modelin açılımı şöyledir:

1. Gündelik yaşam, her an tüketilen nesnelerden oluşan bir **hurdalıktır**. Yaptakçı, bu hurdallığı avadanlık olarak kullanan kişidir ve nesnelerin anlamını **dönüştürerek** onları yeniden kullanıma sokar (bu, zararlı bir atık olan üreyi dönüştüren bakterilerin, yaşam döngüsündeki işlevine benzer bir işlevdir). Nesnelerin anlamlarının dönüştürülmesi, her bir **öğesinin** alışlagelmiş kullanımının ya da kullanımdaki sırasının değiştirilmesi ile sağlanır. Bu ise, öğelerin her defasında farklı şekillerde bir araya getirilmeleri (**yan yana durmaları**, üst üste bindirilmeleri ya da iç içe geçirilmeleri) anlamına gelir.

2. Öğelerin bir araya getirilme biçimine **kurgu** denir. Her kurgu, kendini oluşturan gerçeklikten başka bir gerçekliği ifade eder. Bu yeni gerçeklik, ‘yansıtılan’ bir gerçeklik değil ama ‘dönüştürülen’ bir gerçekliktir; **birleştirilen** çoklu gerçeklik sonuçtan açıkça okunabilir. Her kurgu, hazır-nesnelerden oluştuğu gibi kendisi de oluşturulması düşünülen yeni kurgu için bir **hazır-nesnedir**. Hazır-nesne kendini oluşturan nesnelerden daha karmaşıktır ancak kurgu aşamasında tekrar çözülebilir. Bu çözülme ve birleşme süreçleri, nesnelerin ortak bir kaynağa (ya da kavrama) sahip olmayışlarından ötürü **deneyseldir**. Kavramsal olmayan bu sürecin bir ‘açılışı’ da olamayacağı için sonuç, rastlantısalıdır.

3. Yapısındaki deney ve rastlantı, yaptakçı yöntemleri **oyun** ile ilişkilendirir. Başlangıçta, bağımsız birer sembol olarak parçaların bütüne dair bir anlam ya da amaç taşımadıkları oyunda da, sonuçta ulaşılan bütünlük, parçaların rastlantısal bir aradalıklarından oluşur. Oyun, açık ve tamamlanmamış bir yapım faaliyetidir; bir olasılıklar bütünüdür.

4. Endüstri, bu oyunu hazır nesnelerle destekler. Oyuncunun herhangi bir zamanda herhangi bir **vitrinten seçeceği** hazır nesne, kurgunun niteliğini belirler. Bu seçim, bir **manipülasyon** evresidir; yani oyuncunun **düzenlemede** estetik kaygıdan çok gündelik çıkarını (ekonomik, pratik, vb...) gözettiği aşamadır; bu durumda vitrinler arası rekabet doğar. Bir vitrindeki öğeler, **ticarettteki** rekabetten ötürü çok çeşitlidir ve yakın değerlidir: baskın öğe yok edilir, hiyerarşi ortadan kalkar. Yakın değerli öğelerden ve doğaçtan oluşturulan bir yapı, hiyerarşik görünümünden **labirent** görünümüne dönüşür.

5. Labirent-sistem aksadığında eskiyen parçalar, eski anlamlarından arındırılarak yeniden kullanıma girmek üzere **hurdaya** dönüştürülür (bilgisayarların somut bileşenlerini oluşturan **donanım** parçalarının İngilizce'deki karşılığının **hırdavat** anlamına gelmesi, bunların kullanım sürelerinin 'üretimlerini örgütleyen bürolar' tarafından kısa tutulduğu göz önüne alındığında, ilginç bir rastlantıdır).

Bu beş aşamalık model, yaptakçılığın genel işleyiş biçimini ortaya koymak için yeterlidir. Bu model, temelde, döngüseldir ancak bu durum kapalı bir sistemin ifadesi değildir. Bir başka deyişle, nesne kendi içinde geri dönüşler geçirse de içinde bulunduğu zamana bağlı olarak geri dönüşsüz bir süreçte ilerler (Prigogine ve Stengers, 1996). Bu ise yeniden üretilen nesnenin bir daha önceki anlamında olamayacağı demektir. Bu beş aşama, adı geçen yazarların (altı çizili kelimeler bu yazarların kavramlarıdır) termodinamik ilkeleri bağlamında mimarlığa uyarlanırsa şöyle bir sonuç elde edilebilir:

1. Mevcut çevre, tasarımcı için düzensizlik içeren bir avadanlıktır.
2. Bu avadanlıktaki nesneler, aralarında ve kendi içlerinde kararsızdırlar.
3. Bu nesnelerin her bir araya gelişi, farklı derecelerde dengesizlik içerir.
4. Bu dengesizliğin korunumu, nesnelerin çeşitliliği ile sağlanır.
5. Denge arayışındaki sistemin elemanları geçicidir, bu yüzden sistem kalıcıdır.

Bu bölümde, yukarıdaki modelde anahtar kelimeler olarak adı geçen kavramlardan bazıları, mimarlık ve yaptakçılıkla ilişkileri bağlamında ele alınacaktır. Seçilen anahtar kelimelerden her biri bir alt başlığı oluşturur. Alt başlıkların sıralaması, önceki bölümde olduğu gibi, bu bölümde de keyfi olarak düzenlenebilirdi: Kavramlar modeldeki sıralarını izlerler, ancak izlemeyebilirlerdi; buna bağlı olarak oluşan ana metin başka bir biçimde de ortaya çıkabilirdi ya da önceki bölüme bağlı olarak geliştirilebilecek farklı kavramlar üzerine de kurulabilirdi. Kısacası, burada ele alınan kavramlar konunun irdelenmesi için birer araç olarak değerlendirilmelidir; bu yöntem seçilen belirli temalar üzerine kurulu bir çeşit doğaçlama olarak da görülebilir. Bununla birlikte bu bölümün alt bölümleri, önceki bölümden farklı olarak, sırasız okunmaya elverişli değildir; çünkü her alt bölüm kendinden önceki bölümde açıklanan kavramlardan yararlanır. Bu durumda bu bölüm, gerçekte, tek bir metinden oluşur.

3.1. Hurda / Hırdavat :

Hurda ile hırdavat kavramları, her sözlükte aynı anlama gelmese de (bkz. Bölüm 1.38), bunlar gündelik kullanımda birbirini çağrıştıran, yakın anlamlı kavramlardır. Hurda eskimişlik anlamını içerdiği halde, hırdavatın her kullanımı bu anlamda olmayabilir; bunun yerine, sıkça, bir sistemin küçük bileşenlerini ifade etmek için kullanılır. Yine de, endüstri sonrası gelişen pazarda, nesnenin eskilik derecesinin fiziksel eskimeyle belirlenmediği düşünüldüğünde (bkz. Bölüm 2.37), bu tanımları yeniden değerlendirmek gerekir:

Bu çalışmada eskime, ‘en az bir kez anlamlandırılmış olma’ anlamında kullanılacaktır. Böyle bir durumda yapılacak yeni tanıma göre hurda ile hırdavat kavramları arasındaki ayırım belirsizleşecektir. Örneğin; bir bilgisayar hırdavatı olan anakart, belirli bir seri numarası, tip adı ve tarih ile birlikte piyasaya sunulduğu anda, alıcısını ister bulsun ister bulmasın, zamanın ilerleyişi karşısında hurdaya dönüşecektir. Böyle bir durumda kullanıcı, çoktan eskimeye uğramış bir ürünle karşı karşıyadır. Bundan dolayı, çevreyi oluşturan her nesnenin bir hurda olduğu ya da çevrede önceden anlamlandırılmamış hiçbir nesnenin bulunmadığı söylenebilir. Modern üretim teknikleri ile hızlı üretilen nesnelerin, benzer şekilde hızlı tüketilebilmelerini sağlamak için bir gösteri dünyası yaratıldığı savını ileri süren

sinemacı düşünür Guy Debord (1996), değişim değeri ile kullanım değeri arasındaki farkın ortadan kalkışını şöyle betimler: “Bu alelade ürünün büyüleyici özelliği ancak toplumsal yaşamın merkezine bir an yerleştiğinde ortaya çıkar, tıpkı üretimin nihai amacının açığa çıkan gizemi gibi. Gösteride büyüleyici olan nesne, tüketicisinin ve diğer tüketicilerin evine girer girmez bayağılaşır. Doğal olarak üretimin sefilliğinden kaynaklanan temel zavallılığını çok geç açığa vurur. Fakat o ana kadar sistemin doğrulanmasını bir başka nesne üstlenmiştir bile ve tanınmayı talep etmektedir”. Bu durumda nesnenin eskimesi sistemin devamlılığını sağlar; bir başka deyişle hırdavat, sistemin sürekliliği için gerekli kılınmış bir araçtır. Bütün bu ‘yeniden tanımlamalar’, yaptakçılık kılavuzlarında ve mimarlık yazınında hurda ve hırdavat olarak geçen kavramların birbirleri ile ilişkilerini göstermek amacıyla yapılmıştır. Bu yeni tanımlar bir yana bırakıldığında, kelimelerin düz anlamları ile süreçte nasıl belirdikleri incelenerek bunların doğrulukları sınanabilir:

Yaptakçılıkta, ikinci el ürün olarak hurdanın kullanımı zorunlu olmamakla birlikte yaygındır (bkz. Bölüm 2.30). Çünkü yaptakçı, yeterli bilgi donanımına sahip olmadığından ötürü, tüm olası araçları düşünemez; düşünebildiği her araca ise ulaşabilmesi, ekonomik ya da pratik olanaksızlıklardan dolayı, mümkün değildir. Temel kaynağı, çok çeşitli ve kullanılmış nesnelerden oluşan yakın çevresidir. Buradaki nesnelerden her biri –önceden kullanıldığından ötürü– kendine özgü bir anlam taşır; ancak yaptakçı, bunları ilk anlamlarından arındırarak değerlendirir (burada kullanılan değerlendirme, zihinde kodlama ya da sınıflandırma olarak anlaşılmalıdır, henüz eyleme yönelik değildir). Böyle bir yöntem, bu kadar çok bilginin bulunduğu ortamda hem bilgi karmaşasının önüne geçer hem de yapının yöntem olarak ‘açık’ bir etkinlik oluşunun önünü açar.

Yöntemin bu özelliklerinin, fiziksel sembol sistemlerinin işleyişi ile olan benzerliği gözden kaçırılmamalıdır (bkz. Bölüm 2.8). Fiziksel sembol sistemlerini oluşturduğu söylenen anlamsız parçacıklar, yaptakçılıkta çok anlama gelebildiği için sürecin başında soyutlanan karmaşık yapılara benzetilebilir. Bu durumda sistem, ‘herhangi bir zaman diliminde bu yapıların birikimi’ tarafından belirlenecektir. Bu benzerliği kurarken, ‘tüm sistemlerin benzer şekilde işlediği’ gibi bütüncül bir kanıyla hareket etmek yerine –her sistemin kendine özgülüğünü akılda tutarak– sembol sistemlerini, bir sistem tasarımı olarak yaptakçının tasarladığı sistem ile karşılaştırmak gerekir.

İlk yapısalcı görüşlerden farklı olarak, bir sistemdeki tüm elemanların önceden anlamlandırılmış parçalardan oluştuğu görüşünü geliştiren ve yaptakçılığı masal, büyü ve benzeri söylensel düşünceler ile özdeşleştiren Levi-Strauss'a (1996) göre her yaptakçının bir 'gömüsü' vardır: "... (*yaptakçının*) araç evreni kapalıdır, oyunun kuralı da yapacağını 'elde bulunanlarla', yani her an sınırlı sayıda, üstelik ayrışık araç gereçlerle yapmaya çalışmaktır, çünkü elindeki bütünün bileşimi ne o dakikanın tasarısıyla bağlantılıdır, ne de herhangi bir özel tasarıyla; stoku yenilemek ya da zenginleştirmek, ya da onu daha önceki yapma ve bozmaların kalıntılarıyla sürdürmek yolunda çıkmış fırsatların rastlantısal sonucudur". Bu kalıntılar, oyunun herhangi bir aşamasında, herhangi bir işlevle, herhangi bir düzeyden sürece katılabilir. Süreçten kopuşu da daha karmaşık bir yapı olarak gerçekleşebilir.

Hurda ve hırdavat kavramlarının mimarlık yazınında belirmesi, tam olarak, modern mimarlığın, yeni bir elbise gibi düşünülebilecek ilk ürünlerinin eskimeye uğradığı dönemlere (1950-1970) denk gelir: Kitlesele üretim sonuları, başta planlandığı anlamda, olumludur; savaşı sonrasında kısa sürede ok sayıda insana yetecek kadar yapı üretilmiştir. Ancak bu üretim, manevi anlamda, tüketimi karşılamamaktadır. Temel kaygı ise, mekanik bir süreç sonucu gelişen tamamlanmış yapıların kişinin kendi çevresini oluşturma özgürlüğünü yok etmesinden kaynaklanmaktadır (Habraken, 1972). Yani herkes giydirilmiştir; ancak kimse üzerindeki elbiseyi kendi seçmemiştir. Böylece Friedman, Habraken, Schulze gibi mimar-kuramcıların 'belirli' strüktürler içinde 'belirsiz' –ya da kullanıcının belirleyeceği– hırdavat ya da donanımların varlığı mantığına dayanan katılımcı mimarlık* modelini geliştirdiği görölr.

Örneğin Friedman (1975) hurda ya da ölü binayı şöyle tanımlar: "Bir binanın 'ömrü', kullanıcıları tarafından belirlendiği herhangi bir şekliyle kullanımının verimli olduğu süredir. Eğer kullanıcılar bir binayı artık istedikleri şekilde kullanamıyorlarsa, o bina –harap ya da yıkılmış olmasa da– ölü sayılır". Burada binanın kullanımı eğer onun anlamı demek oluyorsa, mimarın perspektifinin yaptakçınıninki ile aynı olduğu söylenebilir; bina paralarına ayrılmış bir bisikletten ya da anlamından soyutlanmış bir hurdadan farksızdır. Friedman sık sık binanın paralarından hırdavat olarak söz

* Bu noktada katılımcı mimarlığın, adı geen kuramcılardan ok daha önce, serbest mekân anlayışı ile ortaya ıktığı belirtilmelidir. Ancak, kullanıcının kullandaki özgürlüğü ile yapının kurgusal

eder; bunu ise bitirilmiş ürün (bina) olarak tanımlar. Hırdavatlar; belirsiz, çok anlamlı ve geçici parçalar olarak ana strüktürün içinde yer alırlar (bkz. Bölüm 2.39). Kuramcı, ‘çöp güzeldir’ söylemi ile atığın yeniden değerlendirilmesi sürecini şöyle açıklar: “Atık, atıktır çünkü seçme sürecinde kullanımsız olarak adlandırılmıştır. Üretim fazlası atığın önüne geçebilmek için seçme sürecini değişikliğe uğratan kullanım kriterinin değiştirilmesi gerekmektedir”. Atığın yeniden değerlendirilme meselesinin bilinçli bir etkinlik olmadığını dile getiren kuramcı, bu durumu tarlasını temizleyen çiftçi modeli ile örnekler: Çiftçinin amacı ilk elde tarlasını taş ve odundan arındırmaktır. Bu malzemelerin birikmesinden duyduğu rahatsızlık onu bu malzemeleri kullanmaya iter. Bu bakış açısına göre yaptakçılık; bilinçsiz bir etkinlik olarak, ‘yapım’ kavramından çok ‘oluş’ kavramının belirttiği anlama yakındır.

3.2. Dönüşüm:

Friedman’ın söz konusu önerisindeki sistemi oluşturan iki temel öge (sabit taşıyıcı ile dönüşen hırdavat) ile Saussure’ün dilbilime getirdiği *dil* ve *söz* kavramları arasındaki ayırım karşılaştırıldığında, bazı benzerlikler görülebilir: Dil, soyut bir sistemdir; söz ise bu sistemde gerçekleşen bireysel edim olarak tanımlanır. Bu tanımlara göre dil, “her bireysel konuşma edimini şekillendiren bir düzendir: Bir analizci tarafından inşa edilebilir, fakat kendi başına somut bir varoluşu olmayan bir sistemdir” (Coward ve Ellis, 1985). Bu durumda Friedman’ın taşıyıcısı dil, hırdavatı sözdür; söz, dil içinde dönüşür.

Dönüşüm, çok anlamlı olarak kodlanan, ya da ilk anlamından soyutlanan, hırdavatın bağlamının değiştirilmesi, yeniden anlamlandırılmasıdır. Kolajın doğası, henüz montaj söz konusu değilken bile, bileşime giren hırdavatın dönüşümünü zorunlu kılar: “Kolaj, malzemenin bir içerikten diğerine geçirilmesidir” (Ulmer, 1991). Bu durumda dönüşümün, bir taşıyıcının içinde gerçekleşmesi gerekmez; sistemin elemanları belirli bir taşıyıcı ya da bir ön tasarı olmaksızın da bir araya gelebilir ve birbirlerini dönüştürebilirler.

Yaptakçılıkta daha çok böyle bir durum söz konusudur: ‘Elde bulunanlardan’ başka kaynağı olmayan yaptakçı, bunları bir ön tasarıya değil ama anlık duruma göre

olanaklarının çokluğu ve çeşitliliği farklı bağlamlarda değerlendirilmelidir. İlki yaptakçılığa imkân

dönüştürmek zorundadır. Levi-Strauss (1996), bir yaptakçı olarak değerlendirdiği – Dickens’ın Büyük Umudlar adlı yapıtının kahramanı– Wemmick’in tasarısını şöyle betimler: “Şatosunun küçültülmüş bir örnekçe olduğu açıktır: gerçek bir şato değil, simge işlevi gören bir takım gizleme ve düzenlemelerle ‘belirtilen’ bir şatodur. Gerçekte, bu dönüşümlerle gerçek bir şato elde edememiştir, ama düşleri birçok tutsaklıklara boyun eğmesini gerektirdiğine göre, gerçek bir villayı da basbayağı yitirmiştir”. Bu şato, gerçek anlamda bir şato olmasa da, Wemmick’in kendi deneyimleri aracılığı ile bir şato olarak okuyabildiği mecazlar dizgesidir. Bu durumda ortaya konulan tasarı, mecazların içeriğine bağlı ve bireysel bağlamı olan bir tasarıdır, onu okuyanın deneyimlerine bağlı olarak değişir. Ya da bu tasarının, yaratıcısının belirttiği anlamı ile okunabilmesi için, açık yapıtlarda olduğu gibi (Eco, 1992), yaratı sürecinin bilinmesine gerek duyulur.

Çağdaş sanatlarda (ve doğal olarak mimarlıkta) –gündelik yaşamın arketipleri ve bunların kalıntılarının mecaz değerleri üzerine kurulu Yoksul Sanat* bir yana bırakılırsa– yaptakçılıktaki gibi kaynak yoksunluğundan değil ama fotoğrafı ve sinema sanatlarının geliştirdiği ve nesnenin dönüşümü ilkesine dayanan *alegori* (yerine koyma, yerine kullanma, ikame) kavramı etkisinde, metaforlara sıkça başvurulduğu görülür. Örneğin, bir sabah tedirgin düşlerden uyanarak kendini “devcileyin bir böceğe dönüşmüş” bulan Gregor Samsa betimlemesi, edebiyatta kullanılan alegorinin en çok bilinen örneğidir: Dönüşüm anına kadar nesneler dünyasında yaşamış olan ve yaşamının hiçbir aşamasında seçme şansı olmamış sıradan kişi olarak Samsa’yı betimlemek için Kafka, “toplumsal sınırlanmışlığı içinde insanın kendine bir çıkış yolu bulamayacağını anlatmak üzere, pazarlamacılık işinin elinden alınmaması için yakaran bir böceğin manzarasını” simge olarak kullanmıştır (Politzer, 1991).

veren bir durumdur, ikincisi ise yapım tekniği olarak yaptakçılıktır.

**Arte Povera*, sanatın ve gündelik yaşamın arketiplerini kaynak olarak kullanan sanat akımıdır (Solà-Morales 1996); Bu akım, çevre koruma amaçlı geliştirilen ve ‘geri dönüştürme’ düşüncesi temelinde gerçekleşen çeşitli işlerle ilişkili olarak da düşünülebilir: Örneğin 1965 yılında, yine yaptakçı olarak değerlendirilebilecek, matematikçi Steve Baer, bir grup gençle birlikte Drop City projesini geliştirir (drop hem *damla* hem de *arabada* indirme anlamına gelir). Bu; *araba* mezarlıklarından toplanmış hurdaların, bir *kubbe* oluşturacak şekilde bir araya getirilmesi yoluyla inşa edilen evlerden oluşan bir şehirdir (Papanek, 1997). Bütün yapı işlemleri yerinde gerçekleştirilir ve eldekinin durumu tasarının belirleyicisidir. Ancak yine de, taşıyıcının temelde geometrik formlardan oluşturulmasının önceden tasarlandığı bir durum söz konusudur.

Reklamlar ise alegorinin, gündelik hayatta en sık karşılaşılan uygulamasıdır; tüketici nesnenin kendisi ile değil, dönüşmüş biçimi ile yüz yüze getirilir. Mimarlığın üretimi (ve yeniden üretimi) için reklamın kullanılabileceğini söyleyen ve mimarlığı benzetmeler ya da metaforlar çevresinde gezinen maskeli bir figüre benzeten Tschumi, bu durumu şöyle açıklar: “Bazen, başka bir şeyi ifade ettiğini bilerseniz de, bir başkasının kılığına girmek ve onun kişiliğini yansıtmak isteği duyarsınız; çünkü bu size zevk verir. Mimarlık da bundan farklı değildir... O, sürekli zenneyi** oynar. Çeşitli kılıkları vardır: Cepheler, arkadlar, meydanlar ve hatta kavramlar, dönüşümün ürünleridir. Bunlar birer maske misali, gerçek olduğu varsayılan şey ile katılımcı (siz ya da ben) arasına bir perde çeker... Biçimsel maskeler sosyo-ekonomik maskeleri, gerçekliğin maskeleri de mecaz maskelerini gizler” (Tschumi, 1997).

Tschumi’nin bu düşünceleri, savaş sonrası alt kültürü olarak 1970’lerde gelişen ve kendini yabancılaştırmak adına yaldızlı makyajın arkasında sürekli dönüştürerek sunan *Glam*’in mimarlıktaki yansıması olarak görülebilir. Glam, “sözde doğal olan dünyamızın ne denli suni olduğunun teşhididir... Glam döneminde gösteri yapan sanatçıya bakmak, bakma eyleminin ön plana geçmesi, ‘bakan’ ile ‘bakılanın’ birbirinden ayrışmasıydı. Birdenbire, gördüğünüzü nasıl okuduğunuz önem kazanıyordu, çünkü gördüğünüz şeyin sizin bakışınıza sunulandan farklı bir şey olması ihtimali söz konusuydu” (Haynes, 1999). Bu gösterinin dili, Debord’un (1996) modeline göre, hakim olan üretim sisteminin işaretleridir –ki bu işaretler üretimin nihai hedefleridir. Bununla birlikte, gösteri içindeki gerçeklik, gösterinin seyri tarafından belirlenir: “Gösteri ve fiilî toplumsal etkinlik soyut bir şekilde karşı karşıya getirilemez... Gerçek olanı tersine çeviren gösteri, fiilî olarak üretilmiştir. Aynı zamanda, yaşanmış gerçeklik de gösterinin seyri tarafından maddi olarak istila edilmiştir... sabitleştirilen her kavramın aksi tarafa geçmekten başka temeli yoktur: Gerçeklik gösteri içinde birden belirir; gösteri gerçektir. Bu karşılıklı yabancılaşma var olan toplumun özü ve dayanağıdır”. Gösterme, yalnızca görme duyusu ile alınabilen mesajları içerir, gösteren açısından bakanın kimliği ya da beklentisi önemsizdir. Bu etkinlik bir monologdur, bireysellik içerir. Benzer şekilde; Tschumi de bu yaklaşımı ile mimarlığını, onu oluşturan nesnelerin anlamlarının sürekli dönüştüğü ancak gerçek denilen şeye bir türlü ulaşamayan bir oyun, bir gösteri

** Tschumi, burada, ayartan ya da baştan çıkaran anlamına gelen *seducer* kelimesini kullanmıştır; ancak ‘görünen kimliğin belirsizliği’ anlamını da içerdiği için çeviride *zenne* kavramı tercih edilmiştir.

olarak sunar. Bu anlamda, Tschumi ile Wemmick, farklı başlangıçlardan yola çıkmış olsalar da, ortak bir nokta dururlar: Yaptakçı, imkânsızlıklardan dolayı dönüştürürken mimar, bunu oyununu kurmak için yapar. Yine de, her ikisi de, modernite ile birlikte gelen ‘refah’ durumunun yarattığı hafiflik ile ‘boş zaman’ değerlendirir. Her ikisinin mimarlığı da, belirtildiği anlamlarında okunabilmeleri, için süreçlerinin bilinmesini gerektirir; bundan dolayı ikisi de bireysellik içerir.

3.3. Öğeler:

Sürekli bir belirsizlik durumuna işaret eden bu süreçler, birikim dinamiği* davranışları ile benzerlikler taşır. Böyle bir sistem de, önceki bölümde verilen örneklerde olduğu gibi, iki görünüşten oluşur: “Bütünü oluşturan öğelerin, dışa karşı bağımsızlıklarını (hak veya şans eşitliğini) sağlamalarından da öteye, bir de aralarındaki farklılığı sağlamak üzere bütün içinde oluşturdıkları dağılım” olan *iç görünüş* ve “sistemin içindeki virtüel anların veya enerji değerlerinin birer gerçek olma olasılıklarının birbirine eşitliğinin görüntüsü” olan *dış görünüş* (Öner, 1993). Bu kurama göre, sistemin iç görünüşünü belirleyen öğeler ise iki tür süreç sonucu örgütlenebilirler: “Birbirlerinden (k) ölçücü zaman mesafesi kadar uzaktaki iki karşılıklı anın her ikisinin birden virtüel ya da aktüel olduğu durum” olan *özgür süreç* ya da “birbirlerinden (k) zaman mesafesi kadar uzaktaki iki karşılıklı andan yalnız birinin aktüel olduğu durum” olan *özgür olmayan süreç* sonucu (ayrıca bkz. Bölüm 2.6).

Öge, en basit şekliyle, bir sistemi oluşturan birimlerden her biri olarak tanımlanabilir (burada, Bölüm 3.1’de sözü edilen hurda ya da hırdavat ile öge kavramları farklı değerlendirilmelidir: hurda/hırdavat bir yapının somut, öge ise soyut bileşenleri anlamında ele alınmıştır). Dilbilgisinde ise öge, “bir cümleyi oluşturan özne, yüklem, tümleç gibi birimlerden her biri” olarak tanımlanır (T.D.K., 1988). Yani bir ögenin varolabilmesi için bir diğerine (ya da bir sisteme) ihtiyacı vardır. Tek başına konumlandığında, o artık bir öge değildir ancak yeni bir sistem olarak tanımlanabilir. Örneğin, bir sistem olarak Alexander’ın (bkz. Bölüm 2.7) ‘ev önü verandası’ ele alındığında, bunu oluşturan öğeler tek başlarına bırakılırsa her

* Birikim dinamiği; fiziğin, “olayın kendi içinde kendini bir anda dönüştürebilecek olanaklarına ya da bu olanakların bir anda potansiyel bir bütün olarak davranışına” eğilen bir dalıdır (Öner, 1993).

birinin kendi içinde yeni öğeler içermeye başladığı görülür. Bu durumda gündelik yaşamdaki öğelerin, belirli alt sistemlerden oluşan ve birbirlerine göre konumları ile değerlendirilebilen yapılar oldukları söylenebilir.

Bu parçaları kaynak olarak kullanan masal (bkz. Bölüm 2.3) ile mekânın karşılaştırması, yaptakçı olarak masalcı ile mimarın, sistemdeki öğelerin kullanımı açısından, benzerliğini ortaya koyabilir: Bir masalda yer alan öğeler, gündelik yaşam deneyimleridir. Çok sayıda Rus halk masalını inceleyen Propp (1985), bu öğeleri sınıflandırmıştır. 173 öğeden oluşan bu sınıflandırma; kötülük (kaçırılma, ayrılma, zarar verme, hırsızlık, kör etme, kovma, öldürme), eksiklik (aşk, para, besin, yardımcı, nesne eksikliği), bağlantı anı (çağrı, ağıt), karşı koyma, vb... şeklinde, olayın sonuçlanmasına kadar sürer. Masalcı ise masalını oluştururken bunlar arasında bir *seçim* yapar. Alexander (1977) ise, mekânı oluşturan öğeleri sınıflandırmıştır. Bu sınıflandırma 253 öğeden oluşur (bunun doğru, tam ya da nesnel bir sınıflandırma olup olmadığı burada tartışma konusu değildir; amaç bileşenlerine ayrılmış bir bütünün gösterilmesidir). Bu öğelerden bazıları şunlardır: Ağlar (alışveriş, bilgi, ulaşım), yerel merkezler (gezi, alışveriş sokakları, gece yaşamı), izler ve meydanlar (arkadlar, cepheler), bahçeler (teraslı, duvarlı)... Mimari programı belirleyen bu öğeler de bir *seçme* ve *ihmal edilme* süreci sonucunda örgütlenerek yapıyı oluştururlar.

Bu durumda; Propp'un masalcının masal yaratmadaki özgürlüğünü, öğelerin kullanımı bağlamında değerlendirdiği modeli, pekâlâ, mimara da uygulanabilir: Mimar, şu alanlarda özgür değildir: İşlevlerin düzeni, türleri birbirine bağlı olan öğelerin değiştirilmesi, başlangıç durumu ile bunu izleyen işlevler arasındaki bağın düzenlenmesi. Bu alanlar, mimarlıkta karşılaşılan bina programı ya da binanın içinde gerçekleşecek olası durumlar (olaylar) olarak da düşünülebilir. Öte yandan mimar, şu alanlarda özgürdür: Atlayacağı ya da tersine kullanacağı işlevleri seçmede, işlevlerin gerçekleştiği yolu ya da türü seçmede, adları ya da kişilikleri seçmede, dilin sunduğu olanakları seçmede. Bu alanlar ise, verili programların kurgulanması olarak görülebilir.

3.4. Kurgu:

Bölüm 2.3 içinde verilen örnekte de görüldüğü gibi; masalcı, masalını öğeleri yan yana eklemleyerek oluşturur. Bununla birlikte; bir olayın, dizgenin herhangi bir yerindeki başka bir olayla ilişkisinin kurulması (üst üste bindirme) ya da bir olayın bir diğerini kapsaması (iç içe geçirme) da mümkündür. Hatta, Chernikhov'un Bölüm 2.15'te yer alan yapısal mafsal sınıflandırmasındaki tüm biçimler, bir masalın yapısı çözümlendiğinde görülebilir. Bütün bu örgüler, bir yapının kurgusu olarak değerlendirilir. Kurguyu "aralanan çeşitli öğelerin yeni bir düzen içinde bir araya getirilmesi" olarak tanımlayan ve Brecht'in montaja dayalı oyunlarını (bkz. Bölüm 2.11) değerlendiren Ulmer (1991) bu örgülerin yarattığı estetik ifadeyi şöyle tanımlar: "Montaj gerçekliğin yeniden üretilmesi değil ama bir nesnenin inşasıdır ya da daha doğru bir deyişle bir sürecin kurgulanmasıdır. Gerçekliği yansıtmak için değil ama onu dönüştürmek için vardır".

Bu örgüler, en genel anlamda, üç grup altında toplanabilir: Bir masalın (yapının) kurgusu dizimsel (öğeler arasındaki yatay bağlantıya ilişkin) olabileceği gibi, dizisel (aynı düzeye birden çok elemanın bağlantısına ilişkin) de olabilir. Ya da bir öğenin, bulunduğu düzeyde kendi kendini dönüştürerek, başka bir düzeydeki başka bir öğeyi işaret edebileceği (mecaz) döngüsel bir kurgu söz konusu olabilir. Bir yaptakçı olarak Wemmick'in, Bölüm 2.2'de sözü edilen tasarısının kurgusunu da bu bağlamda değerlendiren Levi-Strauss (1996), her üç dizgeyi de olumlar: "Ayrı ayrı ele alındıkları zaman, bir banliyö villası ya da bir hisar, oluşturucu bölümleri ve çevreyle bağlantıları içinde birer dizimsel bütündür: Öğeleri arasında yan yanalık bağlantıları vardır... Wemmick'in girişip gerçekleştirdiği şey, bu iki sıranın öğeleri arasında dizisel bağlantılar kurmaktır". Bu modele göre, yaptakçı bunu yaparken dönüşümlerden faydalanır. Bu durumda gerçeklik yansıtılan değil ama dönüştürülen bir veri olarak sürece katılır.

Bu üç türün her birinin, mimari yapı(lanma)da tam karşılığı, Tschumi'nin Bölüm 2.12'de yer alan programlama tekniklerinde görülebilir: Tanımların içeriklerine bağlı olarak; çapraz programlama (*crossprogramming*), öğelerin dönüşümünü içerdiğinden dolayı döngüsel kurgu ile; geçişli programlama (*transprogramming*), öğeleri içeriklerine bağımsız yan yana getirme tekniğinden dolayı dizimsel kurgu ile; program bozumu ya da programsızlaştırma

(disprogramming) ise, farklı öğelerin aynı düzeye bağlanıp birbirlerinin içeriğini etkilemelerinden dolayı dizisel kurgu ile özdeşleştirilebilir. Bu kavramların mimarlıktaki karşılıkları çeşitli ölçeklerde bulunabilir:

Dizimsel kurgunun mimarlıktaki karşılığı, organik gelişme gösteren yapı modellerinde (bir bilgisayara RAM eklenmesinde, bir binaya ek yapı yapılmasında ya da organik gelişen kent örneklerinde) görülebilir. Bu durumda ne mevcut dizgedeki öğelerin ne de eklenen öğenin içeriği değişmek zorundadır. Katı modelle açıklamak gerekirse, Chernikhov'un 'zincir' örneği kullanılabilir.

Döngüsel kurgunun mimarlıktaki karşılığı, 1964 Venedik Tüzüğü restorasyon ilkeleri uyarınca uygulanan dönüştürme örneklerinde görülebilir. Bu tüzüğe göre, yapının sürekliliğinin sağlanması için işlevinin sürekliliği amaç değil araçtır. İşlevi dönüştürülen yapı, bulunduğu düzeyde başka bir öğeye işaret eden bir öğedir ve Haynes'in deyişiyle 'bakma' eylemini ön plana geçirir; çünkü sunduğunun ötesinde öğeler de barındırır. Katı modelle açıklamak gerekirse, Chernikhov'un 'entegrasyon' örneği kullanılabilir.

Dizisel kurgunun mimarlıktaki karşılığı, 'katmanlar yoluyla tasarlama' olarak düşünülebilir. Kendi içinde taşıyıcı, tefriş, duvar ve doğrama gibi çeşitli katmanlara ayrılmış mimari proje bir yana; bir binanın tasarımı mimari, mekanik, elektrik, aydınlatma ve statik gibi farklı katmanların 'üst üste bindirilmesi' sonucu oluşturulmaktadır. Buradaki her katmanın, bir diğerinin varlığından ve bunun yarattığı tezatlıklardan ötürü, kendine özgü durumları bozuma uğrar ve yeni duruma göre yeniden uyarlanır. Bu durum Bölüm 2.19'da yer alan 'süperpoze' şemalardan izlenebilir (bu sürecin son aşamasında ortaya çıkan üründür; gelişimi elde edilememiştir ancak yine de bu şema, katmanların birbirlerine göre konumlanmalarından dolayı süreç hakkında ipucu verebilmektedir). Katı modelle açıklamak gerekirse, Chernikhov'un 'iç içe geçme' örneğinden yararlanılabilir.

Chernikhov'un diğer modelleri ise, bu üç kurgunun da bir arada bulunduğu durumlara işaret eder. Bu durumda mühendis de, yaptakçı gibi, tasarımının zenginliğini kurgusunun modeli ile belirler. Bir başka deyişle kurgunun özü kurguyu değil, tersine kurgu kendi özünü belirler. Böylece anlam şeylerin içinde değil arasında aranmaya başlanır. Aynı zamanda bireysel olan ile ideal olanın ayrışmasını

da beraberinde getiren bu durumun nihilizme gidişini, düşünür Önay Sözer (1992) şöyle örnekler: “Filmin (*Cinema Paradiso –Giuseppe Tornatore*) kahramanı rejisör Jacques Perrin Sicilya’da geçen çocukluğu sırasında sansür nedeniyle göremediği film parçalarının (öpüşme sahneleri), ardarda montajını yaparak görme fırsatı bulur. Sansür... bu bağlamda özdür, her türlü bireysel tözden soyutlanmış platonik ideadır. Film tekniği bu özün karşısına bağımsızlık kazanan bir montaj ve bu montaja dayalı bir uzantıyı koymaktadır. Birbirini yineleyen, örnekleyen görüntüler: öze karşı tekniğin birbirine benzeyen birörnek resimleri. Öpüşme sahneleri, yinelendiğinde bir içerik olarak yine tekniğin kendisinden birşey almaktadır, teknikleşmektedir. Sansürden kurtulmanın biteviyelikle sonuçlanması acıklı değil mi?”. Bununla birlikte; sansürün de, bir çeşit kurgu ya da bir taraftakinin bireyselliğinin (gerçekliğinin) diğer taraftakine dayatılması olduğu düşünüldüğünde, Perrin’in çocukluğunda izlediği kurgunun biteviye olup olmadığı da pekâlâ sorulabilir: Her iki kurguda da gerçeklik bir boyuta indirgenmektedir.

Benzer şekilde, mimarlıkta da kurgunun gerçeklikle ilişkisi görecelidir ve tam da bundan dolayı kurgu, tehlikelidir. Uyum, birlik, sağlamlık, güzellik gibi değişkenlere dayalı klasik mimarlık söyleminin yerini alan söylem ilgisini, bir şeyin ‘ne’ olduğuna değil ‘nasıl’ olduğuna yöneltir. Böylece; nesnenin kendisinden çok onu oluşturan sürecin irdelendiği, işin bütünlüğüne yönelik bir eylem olarak *tekhne*’nin yerini, işin süreci üzerine kurulu bir eylem olarak *teknolojinin* almaya başladığı bir söylem ortaya çıkar. Tekhne, belirli bir anlamı iletmez ama anlamın bütünlüğünü vurgular ya da gerçekliği olabildiğince yansıtma çabasındadır. Teknolojinin ortaya koyduğu süreç olarak montaj ise, Hartoonian’ın (1994) ortaya koyduğu şu içeriğinden ötürü bütünün anlamının çözülmesi ve göreceli gerçeklik üzerine kuruludur:

1. Mafsal (*joint*): Tekstil endüstrisindeki düğüm kavramının belirttiği anlam ile yakından ilişkili olan bu kavram, ilgiyi birleşime giren malzemelerin doğası ve konstrüksiyonun fiziğinden, zarf içine alınan mekâna ve bunun oluşumuna yönelir. Bir başka deyişle, mafsallarda anlamlandırma süreç olarak izlenebilir.

2. Teknostatik deneyim: Yapıyı, kendinden daha geniş bir gerçekliğin parçası olarak görme biçimidir. Daha kavramsal bir ifadeyle belirtilirse, konstrüksiyon yaşamın çeşitli durumlarının bir ifadesidir denebilir. Çeşitli endüstriler arasındaki

etkileşim konstrüktif dizimler yaratır ve bunlar da teknostatik deneyimlerin maddesel durumlarını oluşturur.

3. Yapı-mekânsal birleşim: Her teknostatik deneyim; yaşanan, algılanan ve düşünülen mekânlar arası bir etkileşim, ayrı bir mekânsal egzersizdir.

4. Yaygın üretim: Kolay yapım ya da herkes için yapım kolaylığı söylemini getiren yaygın üretim, sinematografi tekniği ile gelişip çeşitli endüstrilerde de uygulama alanı bulur. Böylece üretimdeki ilişkiler organik olmaktan çok kültürel olmaya başlar.

5. Anorganik yapım: Klasik söylemdeki insan bedeni benzetmelerinin tersine anorganik yapım söylemi, bütünün parçaları ile olan ilişkisini zayıflatır. Bütün, parçaların üst üste bindirilmesinde ve montaj etkinliğinin kendisinde belirir. Mimari biçim artık ‘zayıf’ bir biçimdir.

6. Ayraç (*dis-joint*): Montaja tektonik formunu veren ve göstereni gösterilenden ayıran biçimdir. Konstrüksiyonun ‘yokluk’ durumlarını örterek ‘estetik birlik yanılması’ yaratan mafsaldan farklı olarak ayraç, üretim sürecinin parçalı yapısını tamamen gizlemez.

Palladio ya da Vitruvius’un söylemlerinde hiçbir şeyin eklenip çıkartılamayacağı bütün bir gerçeklik olarak ortaya konulan yapıt, Durand’ın analizlerinde (bkz. Bölüm 2.10) ekonomik ya da işlevsel özelliklerine göre ayrıştırılmış, sınıflandırılmış mimari tipler olarak değerlendirilir. Böylece, anlam kendi içinde değer kazanan, yani dışarıdan hiçbir şeye referans vermeyen ama yalnızca kendi dizimsel kuralları bağlamında değerlendirilebilen bir değişkene dönüşür. Böyle bir düşünce izinde ortaya konulan tektonik tip kavramı ise ne doğrudan yeni ve soyut olana ilişkindir ne de bellekle ilişkilidir; bunun yerine bu kavram, tarihsel olan ile yenilikçi olan arasında gidip gelen ve aynı olanı farklılıklarda ortaya çıkaran bir anlam ifade eder.

Tekniğin ve teknolojinin özü ise iki bağlamda incelenir: Bu bağlamlardan biri, bilimsel bilgi olarak betimlemeyi içeren bilgi kuramı (epistemoloji), diğeri ise toplumsal eylem ya da etkinliğin durumlarını içeren varlık kuramıdır (ontoloji). Bu durumda teknik, yaparak bilme –deney– ve bilerek yapma –kuram– eylemlerinin her

ikisini de içerir. Bununla birlikte teknolojinin kapsamı, bu iki özellikten daha geniştir. Teknolojiyi amaca yönelik bir ‘araç’ ve bir ‘insan etkinliği’ olarak tanımlayan Heidegger, teknolojinin ‘meydan okuma’ biçiminde ortaya çıkışı ile teknikten ayrıldığını ileri sürer. Bu ayrım ise klasik fizikten modern fiziğe geçerken yaşanır. Klasik fizikte, yapım sürecinde kullanılan kaynakların depolanabilmesi söz konusu değildir; enerjinin depolanabilmesi (bkz. Bölüm 2.6 ve 2.38) ise modern fiziğin gündeme getirdiği bir kavramdır. Böylece doğadan dönüştürülen enerji, hazır-kaynak (*standing-reserve*) olarak istenildiğinde kullanılmak üzere depolanır.

Heidegger bu hazır-kaynakları ‘çerçeveleme’ olarak adlandırır: “Günlük dilde çerçevelemek, bir çeşit iskelet veya tablo çerçevesi veya raf gibi anlamlara gelir. Çerçevelemek bu anlamlarda doğal dilin kelimelerindeki nitelikliliğinin söylenmemesi ile yanlış anlama gelmektedir... Çerçevelemek, hazır kaynak olan bir emir tarzı olarak, insanın meydan okuması ve gerçekliği açığa vurması anlamına gelir... teknoloji değil, fakat teknolojinin özünde açıklığın bir tarzı olarak ortaya çıkışın birlikteliğidir” (Çüçen, 1997). Gerçeğin hazır kaynak olarak kendini ortaya koyma biçimi olan bu durum; hem Eisenstein’in film kuramında geçen *çerçevelemedir* (Eisenstein, 1985), hem önceden üretilmiş parçaların birlikteliği olarak üretim anlamına gelen *montajdır*, hem de modern sanatlarda kullanılan ifade tekniği olarak *temsildir*.

3.5. Hazır Nesne:

Dizisel kurgu olarak örneklenen ‘süperpoze’ tasarımda, farklı renkler olarak okunan farklı katmanlara ilişkin şemalar, karmaşık yapılardan oluşmuş birer bütündür. Her birinin uzmanı kendi tasarladığı dizgeyi parçalarına ayırarak okuyabilir. Ancak, örneğin kırmızı renkli dizge, mavi renkli dizgeyi oluşturan kişi için Simon’un deyişiyle (bkz. Bölüm 2.23) bir ‘kara kutudur’. Yalnızca uzman olan kişi bu kutunun içeriğini açıp bakabilir; uzman olmayan kişi için ise bu, parçaları herhangi bir şeyi ifade etmeyen bir bütün, hazır bir nesnedir. Benzer şekilde, satın alma ihtiyacı duyulan her nesne de hazır nesne olarak düşünülebilir. Nitekim, ‘hazır’ kavramının karşılığı olan sıfatlar şunlardır: Tamamlanmış olan, anık, amade, işe yarayacak, kullanılacak duruma gelmiş, yapılmış olarak satılan, alıcı bekleyen (T.D.K., 1988).

Bir yaptakçı için, ele aldığı konunun uzmanı olmadığından dolayı, çevresindeki pek çok öge bir hazır nesnedir. Onun, bu nesnelerin bileşenlerini tanımaya ne gereksinimi ne de yeterli zamanı vardır; bunun için nesnenin ‘adı’ kullanıma girebilmesi için gerek ve yeter koşuldur. Bu durumda kataloglar, yaptakçının ilk elde kılavuzunu oluştururlar. Örneğin Perec’in (1997) ‘Yaşam Kullanma Kılavuzu’ adlı romanında adı geçen ve “katalogu dekorasyon ve tesisat sanayilerinin hemen hemen tümünü kapsayan bir kuruluşun” yaptakçılar için sunduğu hazır nesne kılavuzu şu ve benzeri ürünlerden oluşur: Duvarcı avadanlığı (50’lik 3 kafalı metal su terazisi, 22’lik yuvarlak uçlu 1 mala, 20’lik kare uçlu bir mala, 1 16’lık kedi dili mala, 1 300x16’lık duvarcı makası, 1 300x16’lık tahta çivi, 1 metalik fırça, 1 yıl garantili); elektrikçi avadanlığı (1 160’lık yalıtkan keski pense; 1 180’lik üniversal krom pense, 1 140’lık radyokrom, 1 180’lik yalıtkan krom pense, 1 kontrol kalemi, 1 Vanadyumlu kromdan tornavida, 1 60 W gücünde havya, 1 rulo yapıştırıcı şerit, 1 yıl garantili); marangoz avadanlığı (1 küçük el testeresi, 1 sırtlı testere, 1 marangoz çekici, 1 pense, 1 ince kerpeten, 3-8-10 ve 15’lik marangoz makası, 1 marangoz kalemi, 1 7x150’lik tornavida, 1 yıl garantili); muslukçu avadanlığı (...); alet dolabı (...); hareketli yapı iskelesi (...); çok amaçlı merdiven (...). Burada sunulan ürünlerin içeriklerinin kabaca anlaşılabilirdiği bir durum söz konusudur: Parantez içindeki bilgiler, ürünü satın alacak kişinin ancak gözünü doldurmaya yarar; çünkü o büyük ölçüde –eğer bir karşılaştırma gerekmiyorsa– paketin adı ile ilgilenir.

Yaptakçının endüstriyel paketler karşısındaki yarı çaresiz tutumu, yarı uzman konumundan kaynaklanmaktadır. Modern toplumlarda kişisel kimlik durumunu inceleyen Giddens (1992), uzman sistemler ile bireysel edimler arasındaki ilişkileri şöyle tanımlar: “Kişisel donanımları elverdiği ölçüde ya da çeşitli sosyal etkinlikler yolu ile ‘beceri edinme’ (*reskilling*); bireyin, soyut sistemlerin ezici etkisinden kurtulmak için geliştirdiği bir tepkidir... Ancak yine de beceri edinme, genelde, uzman sistemlerin etkisi altında ve kısmî olarak gerçekleşebilir. Bu durumda, güven ya da kabullenme, şüphecilik ya da reddetme gibi tavırlar, bireysel edimlerle soyut sistemleri bağlayan sosyal mekânda bir arada bulunur”.

Yaptakçı olarak bireyin, yaratısının değeri bir yana, gündelik yaşamındaki estetiksel değerlerin tümü uzman sistemler tarafından kontrol altında tutulur ve adlar tarafından yönetilen, “özgür olmayan süreçler” (bkz. Bölüm 3.3) sonucu örgütlenirler. Bu sistemler, bir taraftan kişiye çok çeşitli seçenekler sunarak onu

özgürleştirmiş gibi görünseler de, gerçekte kendi varlıklarını pekiştirirler. Örneğin; bir uzman sistem olarak reklamcılıkta, metaya dönüştürülen ‘kadınlık’ kavramını ele alan Lefebvre (1998), bu kavramın bireyin gündelik yaşamını, ‘kendiliğinden gerçekleşiyormuş’ kisvesi altında nasıl yönettiğini ortaya koyar. Bu kavram, içinde kolayca tüketilebilecek alt isimler barındırır (içten kadın, doğal kadın, oyuncu kadın, âşık kadın, vb...). Yazara göre bunlar bir nitelik belirtmekten çok, sözde doğal olan özelliklerdir ya da yapaylıklarla çevrilmiş saf biçimlerdir: “Ürün olarak düşünülen doğa karşısında gösterilen büyük güvensizlik, otomasyonun bu dolambaç aracılığıyla işlendiğini düşündürür” (ayrıca bkz. Bölüm 2.11). Ürün adının yarattığı yanılsama ise yaratıcılığın günümüzdeki durumunu betimler: “Yazı ile yazının yinelenebilirliği, saf bir kendiliğindenlik, derin bir özgürlük yanılsaması yaratır. Ancak gündelik yaşamın örgütlenmesi de apaçık bir kendiliğindenlik altında ve onun aracılığıyla gerçekleşir... Kadınlık, içinde arzusun kurgudan başka bir şey olmayacağı, artık bir oyun değil bir rol ve işlev olacağı, Siberinsanlar tarafından yaşanacak bir gündelik hayatı ustaca yönetecektir... Oysa bu kadınlık, gerçek kadınların kendi özel hayatlarını ele almalarını, hayatlarına sahip çıkmalarını yasaklar. Bireyselliği ve özel nitelikleri (özel farklılıkları), çok sayıda tuzak içeren genellemelere tabi kılar”. Gözle görünür bir çelişkidir ki, bireyi diğerleriyle aynılaştıran bu sistem, ‘içinizdeki profesyoneli keşfedin’ ya da ‘hayallerinizdeki bahçeyi kendiniz yaratın’ gibi sözler aracılığıyla söylemini (daha doğrusu söylevini) farklılaşma ve kişisellik üzerine kurar. Hayallerdeki mekân ise güncel eğilimlere göre sürekli kılık değiştirir: kimi zaman ‘rustik’, kiminde ‘egzotik’, kiminde ise ‘nostaljiktir’. Lefebvre’ye göre uzmanlar tarafından denetlenen bu hobi etkinlikleri, yaratıcı kapasitelerin yok sayılmasıdır. Bu durumda bütünüyle sıradan olmak bile yaratıcılık gerektiren bir etkinlik haline gelir.

Uzman sistemlerin bu çelişkili söylemlerini, bir yapı marketinin kendine özgü diliyle yayınladığı, manifesto niteliğini taşıyan ve Türk toplumu üzerine çeşitli değerlendirmeler de içeren, ‘Kendin Yapçılar BAUHAUS’ta Hayallerinin Doruğunda’ isimli şu metinde izlemek olasıdır:

“BAUHAUS, Türkiye’de çeşitli iş gruplarının gereksinmelerini karşılamak amacıyla bundan 6,5 ay önce hizmete girdi. Bahçeden mutfaklara, hırdavattan nalburiyeye, laminat tezgâhtan çeşit çeşit masif ahşaba, otomobil aksesuarından aydınlatma, yer kaplamalarına, cama çerçeveye değin hayalinizde kurmayı planladığınız evin herşeyi, alternatifleriyle mevcut.

Dolayısıyla BAUHAUS bir Mega Yapı Market ünvanına hak kazanıyor. Zaten ismi üstünde 'inşa edilen ev' anlamını taşıyor BAUHAUS Almanca'da. BAUHAUS yalnızca yurdumuzda değil, tüm Avrupa'da da konusunda lider bir yapı market. 55.000-60.000 kalem malın sergilendiği BAUHAUS kendin-yapçılar için gerçek bir cennet... Türk toplumu genel itibarıyla kendin-yap kavramına sıcak bakıyor. Dolayısıyla BAUHAUS gibi firmalar kendin-yapçıların, iç mimarların, mimarların, boyacıların, bahçe ile uğraşanların, yeni evleneceklerin, tesisatçıların, otomobiline düşünlerin, aklınıza gelecek birçok meslek grubu ve meraklıların ufkunu genişletiyor. Bilindiği gibi kendin-yap kavramı boş zamanların değerlendirilmesi anlamına geliyor ve ekonomik açıdan da çok yararlı bir düşünceyi içeriyor... Kendin-yap düşüncesini benimsemiş insanlar üniversal insanlardır. Biz Türk toplumu olarak üniversal olmaya yatkınız. Yani birçok basit ev işlerini ve onarımı kendimiz yaparız. Zamanı gelince musluk da değiştiririz, elektrik tesisatı da onarırız, halı da döşeriz, ufak bir raf da yaparız. Bu tür onarımlar, günlük devingen yaşam çevremizden biraz da olsa uzaklaşmamızı sağlar, kendimize yabancılaşmamızın önüne geçer. Zaten kendin-yap bir çeşit özümüze dönüş değil mi..?" (Bursalıoğlu, 1996).

Adı geçen firmanın, metnin yayınlandığı tarihte ulaştığı konumun, yaptığı atılımların ve gelecekteki hedeflerinin değerlendirildiği metnin izleyen bölümlerinde, atılımların sebebi olarak tüketicilerinin hâlâ kendi kendilerine yabancılaşmamış ve özgüvenlerini yitirmemiş olmaları gösterilmektedir. Ancak bunun nesnel bir değerlendirme olmadığı açıktır; uzman sistem varlığını sağlamlaştırmak üzere toplumsal eğilimlerden faydalanır (ya da yapay eğilimler yaratır): "Gerek enformasyon ya da propaganda, gerekse reklam ya da doğrudan eğlence tüketimi biçiminde olsun bütün özel biçimleriyle gösteri, toplumsal olarak hâkim olan yaşamın mevcut modelini oluşturmaktadır. O, üretimde önceden yapılmış seçimin her alanda onaylanması ve bunun sonucu olan tüketimdir... bütün diğerleri adına konuşan uzmanlaşmış bir etkinliktir... (*endüstriyel üretim sisteminde*) ürettiği şeyden ayrılmış olan insan, kendi dünyasının bütün ayrıntılarını giderek daha güçlü bir şekilde bizzat üretir ve böylece kendini dünyasından daha fazla ayrılmış hisseder. Yaşamı kendi ürünü olduğu ölçüde yaşamından ayrı düşmektedir" (Debord, 1996).

Benzer şekilde; bir mühendisin de gündelik meslek pratiğinde herhangi bir ajandanın arka sayfalarında bulunabilecek şu paketlere başvurduğu düşünülürse, onun hazır nesneler karşısında yaptakçıdan farklı olarak nasıl bir tutum izlediği sorulabilir: Yuvarlak ya da dört köşeli dolu/boş kesitli profiller ($d=5, 6, \dots, 48$; $k_1=50, 52, \dots, 175$; $k_2=180, 185, \dots, 350$), galvanizli, kurşunlu ya da kalaylı çelik levhalar ($no=3, 4, \dots, 26$; $d=4.5, 4.5, 4, \dots, 0.375$), kare profiller ($a=10, 15, \dots, 90$; $d=$

1.0, 1.2,... ,4.2), NPI profilleri (I=8, 10,12,... 60), köşebentler, vb... Elbette ki mühendis burada, yaptakçıdan farklı olarak, parantez içlerindeki bilgilerden – deneyimlerinden ötürü– haberdardır. Ancak yine de uzmanlık alanlarının giderek parçalanarak çoğaldığı düşünüldüğünde, bir tasarımcının neyin uzmanı olduğu sorusunun sorulması gerekir. Bir binanın tasarımını üstlenen mimar; onun içinde gerçekleşecek olayların mı, fiziksel kontrol ünitelerinin mi yoksa kentsel durumunun mu uzmanıdır? Yoksa bir ‘hazır-nesne kurgu uzmanlığı’ mı söz konusudur? Nitekim; Solà-Morales (1997), Walter Benjamin’in estetik kuramını film üretim yöntemini temel alarak oluşturduğu ‘The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction’ adlı makalesine atıfla yazdığı ‘The Work of Architecture in the Age of Mechanical Reproduction’ adlı metninde, mimari üretimi sosyal işbölümü ve teknik seçim –ya da karar– aşamalarına indirger. Yazara göre montaj, film kurgusunu olduğu kadar, mimari yapılanmayı da belirleyen bir üretim biçimidir: “Mimari nesne ya da proje film metnini andırır... Montaj ya da asamblaj söz konusu olduğunda tek başına mimar, ürünün her aşamasından sorumlu olamaz. Bina projesi, işin bir kez üretildikten sonra yeniden üretilebilmesi için kurgulanmış teknik bir araçtır”. Mimari üretim sürecindeki parçalanmalar ise, en genel anlamda, şöyle ifade edilebilir: Rollerin ayrılması, imalat kalemlerinin çeşitlenmesi, tasarım ve projelendirmenin yapım etkinliğinden kopuşu, projelendirmede mekanik, elektrik, vb... alt sistemlerin belirmesi ve bunların mimari tasarımdan bağımsızlaşması ve benzer biçimde yapı elemanlarının üretiminin yapımdan kopması. Bu durumda mimar, farklı soyut sistemlerin kataloglarını tarayarak gerekli malzeme ve öğelerin sistematik bir dökümünü yapan ve yanılsama yaratan adların yönettiği özgür olmayan süreçler sonucu tasarısını geliştiren, yanılan ve yanılta bir yaptakçı konumuna düşer.

3.6. Deney(im):

Solà-Morales’in, (mimari nesne ya da proje olarak) yapıyı araç olarak betimlediği bu düşüncelerinin karşılığını; pragmatik düşünce sistemine araçsalcılık, işlemselcilik, işlevselcilik ve deneyselcilik kavramlarını getiren Dewey’in tanımlamalarında bulmak olasıdır. Dewey, araçsalcılığı şöyle tanımlar: “Birincil olarak düşüncenin gelecekteki sonuçların deneysel belirlenişlerinde nasıl işlev gördüğünü irdeleyerek değişik biçimleri içindeki kavram, yargı ve çıkarsamalar üzerinde sağın bir mantıksal kuram oluşturmaya yönelik bir girişim” (Sahakian,

1997). Bu düşünceye göre kuramın, var olabilmesi için deneye, eyleme konulmaya ya da çok çeşitli sonuçlar vermeye açık olması gerekmektedir: “Deneyisel araştırmaya göre, düşünce nesnesinin geçerliliği onu tanımlayan işlemlerin sonuçları üzerine bağımlıdır”.

Deneycilik, “organizma ile durum veya çevre arasında bir etkileşim olarak yaşıntıya önem veren ve bilgiyi simgelerle iletişimi yapılan denetimli veya yeniden düzenlenmiş yaşıntı biçiminde düşünen” bir anlayıştır (T.D.K., 1988). Deneyim ise, “A olayının B olayını izlediğinin ayırmsanmasıdır” (Sahakian, 1997). Bununla birlikte, bu iki olay arasındaki bağıntıyı kurma yetisi, deneyim tanımının dışında kalır. Örneğin, bir kavram olarak küp ile kurgulanmış mekân olarak küp farklı durumlara işaret eder: Kübün içindeki kişinin deneyimi (algısı ya da duyumu) ancak parçalı olabilir; bu algı da kişiden kişiye değişir. Bütüne ya da kavrama ilişkin bir okuma, bir anda olanaklı değildir (ayrıca bkz. Bölüm 2.24). Böylelikle mimarlığın okunuşu sırasında, kuram ve deneyin etkileşimli olduğu ancak uzlaşmadığı bir süreç gelişir.

‘The Architectural Paradox’ adlı metninde Tschumi (1997), *a priori* ve *a posteriori* arasındaki bu aykırılık durumunu mimarlıktaki temel çelişki olarak ortaya koyar. Ancak yazara göre aykırılık, düşüncedeki mekân ile gerçek mekânın örtüşmemesinden değil ama mekânın doğasının, deneyim sırasında sorgulanamamasından kaynaklanmaktadır. Bir başka deyişle, mekânın ‘kuramı mekânın içinde bulunmamaktadır’ ya da aranmamalıdır. Birinci durumda, manifesto biçiminde ortaya konulan mekân, soyut ve monolojik bir ifadedir; piramit mecazı ile modellenen bu ifade, mimari nesnenin analizi olarak düşsel bir mekândır. İkincisinde ise mekân farklı okumalara imkân veren etkileşimli, ya da diyalogik* bir ifadedir; labirent mecazı ile modellenen bu ifade, mekânsal deneyim ya da tarihsel mekân olarak değerlendirilir. Labirent diyalog içerdiği için asimetri gerektirir.

Diyalog tekniğini, hem modernizmin yayınlanmış manifestolarıyla diyaloga girerek hem de mimarlığını oluşturan öğelerinin sürekli oluş, akış ve değişim içinde bulunması ile kullanan Eileen Gray, E.1027 evinin senaryosunu, belirli koşullara bağlı bir deney süreci gibi betimler: “Deniz dalgalanıp ufuk grileştiğinde,

* Diyalog tekniğinin matematik ve mimarlıktaki kullanımlarının benzerliği için Wittgenstein’in işleri, Bölüm 3.7’de oyun bağlamında değerlendirilmiştir.

kasvetlendiğinde, kişi güneydeki geniş pencereleri kapatacak, perdeleri çekecek ve kuzeydeki perdeyi açacak. Bu pencere eski köye bakar, limon ağaçlarının olduğu bahçeye açılır. Burada, yeşil kütleleri grileşen geniş ve yaygın maviyle yer değiştirir ve kişi yeni bir ufuk bulur” (Eroğlu, 1999). Yapı, bu durumda, kişinin doğa ile iletişimde, ya da diyalogunda kullandığı bir filtre ya da bir araçtır. Bununla birlikte içeride de; çok amaçlı mobilyaları ve hareketli bölme elemanlarıyla farklı kullanımlar ve okumalar sunarak, kişinin deneyine ‘hem o, hem bu’ olarak yanıt verir.

Bu açıdan bakıldığında mimarlık nesnesi; sürekli bir yokluk, eksiklik ya da tamamlanmamışlık durumunu içermeye başlar. Bu durumda, dizimsel ile dizisel kurgular burada sırasıyla kuram ve deney anlamında düşünülebilir: Kuram olarak mimarlık nesnesi, içinde gerçekleşecek çeşitli durumlara, deneye, imkân veren bir açık sistemdir**. Rasyonel planlamanın işlevsel tutumunun tersi bir duruma işaret eden bu yaklaşım, ‘mekânda çok-anlamlılık’ düşüncesini de beraberinde getirir. Örneğin Hertzberger için ‘prototip’, içinde deneye olanak veren bir ‘dildir’: “Araştırmamız gereken, bireysel yaşam biçimlerinin kolektif yorumlarının değil ama kolektif biçimlerin bireysel yorumlarını olanaklı kılan prototiplerdir. Başka bir deyişle, benzer tipte öyle evler yapmalıyız ki herkes içinde kolektif biçimin yorumlarını gerçekleştirebilsin” (Frampton, 1996).

Böylece yapı, içinde gerçekleşecek olan deneysel –*bricoler* veya *dérive*– eylemlere olanak veren bir kabuğa dönüşür: Yaptakçılık eyleminin; rastlantısal, doğaçlama ya da ön tasarısız doğasını açıklayan *bricoler* eylemi tanımında (bkz. Giriş) geçen dış etkenlere bağımlılık, etkileşimlilik, sapma ve amaçsızlık kavramları da deneysel sürecin getirdiği davranış biçimleridir. Benzer şekilde; ‘amaç taşımadan, dış etkenlere bağlı olarak hareket etme tekniği’ (bkz. Bölüm 2.27) ya da ‘kişisel deneyimlerin kararsız birlikteliği’ (Solà-Morales, 1996) olarak tanımlanabilen *dérive* eylemi de deneysellik içerir.

** Açık sistem, maddesel bölümlerini yıkmak ve yeniden yapmak üzere, çevresi ile madde değişimi içinde olan sistemdir (von Bertalanffy, 1971). ‘60’lı yıllarda geliştirilen genel sistem teorisi, biyolojiden sibernetiğe, matematikten toplumbilime, oradan termo-dinamiğe kadar pek çok disiplinde uygulama alanı bulmuştur. Açık bir sistemin herhangi bir anda kararsız bir yapısı vardır; bununla birlikte sistem genel kompozisyonu (sürekli alış-veriş, yıkım-yapım durumu) ile sürekli denge durumunu korur.

Bu davranış biçimi; bilince karşı bilinç dışını öne çıkaran, gündelik yaşamın ayrıntılarını keşfetmek için kenti 'aylak' ruhu ile dolaşan, 'paraya çevrilebilir zaman' anlayışına muhalif Durumcuların kent algısına yaklaşımlarını belirler: Örneğin, De Certeau'ya göre iki ayrı şehir vardır; bunlardan biri plancıların ya da reformcuların yarattığı kavram şehir (ki bu şehir –planlamayı kolaylaştırmak için– belirli işlevlere indirgenmiştir), diğeri ise şehirde gezinenlerin her birinin farklı okumalarla her defasında yeniden oluşturduğu şehirdir. Yaya, rasyonel planlamanın kurallarını ihlal eder ve onun söylemini okunamaz hale getirir, kendi alternatif söylemini yaratır. Bu yaklaşıma göre varoluş, yaratılmış ve yaşanmış durumlarla anlam kazanır; bir başka deyişle uzam durağan değildir ve insan davranışları ile her gün yeniden yaratılır (Turhanlı, 1999).

3.7. Oyun:

Durumcuların temel rahatsızlığı; rasyonel planlamanın, rastlantıya, sapmaya ve sürprize yer vermeyerek gündelik yaşamı tekdüzeliğe indirmesi, farklılıkları ortadan kaldırması ve deneysel eylemi hiçe saymasından kaynaklanır. Bu yaşam biçimine tepki olarak geliştirdikleri suistimal, şaşırtma, sapma teknikleri ile zamana bağımlı insan olan ekonomik insan (*homo economicus*) modeline alternatif olarak önerdikleri oyun oynayan insan modeli (*homo ludens*), ütopyalarının temel dayanak noktalarıdır. Oyunun oynandığı şehir, sınırsız sayıda labirentten oluşan, yön duygusunun yitirildiği, öte yandan her yöne gidilebilen, yaratıcılığı körükleyen bir lunaparka benzer. Debord'un kurucusu olduğu Sitüasyonist Enternasyonal hareketinin 1960 yılında yayınlanan manifestosunda, UNESCO'yu da ele geçirmeye çalışan durumcu kültürün ilkeleri özetle şöyle betimlenir (Durumcular,1991):

Durumcu kültür;

1. Gösteriden farklı olarak, tam bir katılım gerektirir.
2. Sanatın korunmasından çok, yaşanan anın örgütlenmesi ile ilgilenir.
3. Tek yanlı sanattan farklı olarak, bir diyalog sanatıdır.
4. Bölünmüş sanattan farklı olarak, tüm kullanılabilir öğeleriyle aynı anda ilişkili olan, anonim üretime meyilli bir sanattır.

5. Katılımcılarının hepsinin bir sanatçı ya da amatör-uzman olarak içinde yer aldığı ya da uzman karşısı olduğu, işbölümü içermeyen bir oyundur.

Oyun oynayan insanın endüstriyel üretimin getirdiği rasyonalite ile birlikte –ya da ona karşı– ortaya çıkışı rastlantısal bir durum değildir. Oyun kavramı ile ilgili olan boş zaman, zaman kaybı, vakit öldürmek, ‘takılmak’ gibi durumlar endüstriyel üretim koşullarının getirdiği zaman* tanımının bir sonucudur. Bu tanım ile birlikte, diğer zaman tanımlarını üç grup altında toplamak olasıdır: Döngüsel zaman, mekanik zaman ve psikolojik zaman tanımları (Murphy, 1974). Bu tanımlar ve ‘boş zaman’ durumunun bu tanımlarla ilişkisi şöyledir:

Döngüsel –ya da doğal– zaman; tarım toplumlarını, göçebe ya da avcı toplumları örgütleyen, gün doğumu ve gün batımı ile belirlenen zamandır. Bu; günün saatlere, dakikalara ya da saniyelere bölünmediği, yaşamın mevsimsel ritimlerle belirlendiği ve yaşayana uyum, düzen, birlik ve bütünlük durumlarını algılatan döngüsel bir zaman kavramıdır. Bu durumda, zaman kaybından ya da boş zamandan söz edilemez çünkü zaman kendisini tekrar eder ve geçen ya da kaybedilen zaman yeniden değerlendirilebilir. Buna karşılık; endüstri toplumunun mekanik zamanı, seri üretimi örgütleyen, haftayı çalışma günlerine, günleri çalışma saatlerine bölen doğrusal bir zamandır. Bu durumda zamanın her anı yenidir ve kaybedilen zamanın yeniden kazanılması mümkün değildir. Boş zamanların değerlendirilmesi ise başlı başına ciddi bir iş haline gelir (bkz. Bölüm 2.27). Kişi ‘kendi’ ile ilgilenmeye, çalışma zamanında göz ardı edilen gizilgücünü aramaya başlar. Böylece, algı ve davranışlarla ilgili olan psikolojik zaman yani bireyin zaman ve mekânı, içine kendi deneyimlerini katarak okuduğu, her anın boş zaman olarak değerlendirildiği içsel zaman kavramı ortaya çıkar. Döngüsel zamanda belirleyici olan ya da kuralları koyan din, mekanik zamanda sermaye, psikolojik zamanda ise oyundur (*homo religioso – homo economicus – homo ludens*).

* Oyun zaman algısı ile ilişkili olduğu kadar, gereksinim derece düzeni ile de ilişkilidir (Dumazedier, 1974): Maslow’un piramidinde Homo Ludens, ‘kendini var etme gereksinimi’ olan, en üst derecede yer alır (diğerleri aşağıdan yukarıya fizyolojik, güvenlik, aidiyet ve sevgi ile itibar gereksinimleri şeklinde sıralanır). Alt derecedeki ihtiyaçlardan en az biri sağlanamıyorsa oyun ertelenir. Bu durum, yaptakçılığın niçin endüstriyel üretimlerini görece sağlıklı bir biçimde gerçekleştirebilen toplumların kültürü olduğunu açıklar. Bununla birlikte oyun bir kültür olarak; hafiflik, şiirsellik ve yaratıcılık öğeleri barındırsa da gündelik yaşamla bağları koparan, tüm kültürel durumların inkârını (‘Any’ başlıklı konferansların, ülkemizde yarattığı tartışma bu bağlamda değerlendirilebilir) ya da sosyal sorumluluklara yabancılaşmayı içeren öğeler de barındırabilir.

Oyun kavramı; ‘belirli kuralları olan eğlence’ anlamında değerlendirildiğinde, Durumcuların rasyonalizme karşı aldıkları tavır –mevcut kuralları yenileri uğruna ihlal etmek– anlamsız görünebilir. Oysa ki, oyunda kurallar belirleyici değil ama betimleyicidir. Bir başka deyişle, bu kurallar oyuncuya olası oynama biçimlerini sunarlar; oyuncunun oyunun kurallarını kabul etmesi, seçtiği yolları izlemeyi kabul etmesi anlamına gelir. Oyuncu, kendi gerçekliğini yaratır. Nitekim matematikçi – aynı zamanda bir yaptakçı olan– düşünür Wittgenstein, gerçekliğin farklı durumlarına dikkat çekmek için oyunların sistematüğinden yararlanır; çeşitli kağıt, top, zihin ve çocuk oyunlarını karşılaştırarak bunlar arasındaki ortak noktaları araştırır (Watson, 1993). Bunlardan bazıları kazanma-kaybetme üzerinedir, bazıları eğlence içeriklidir, bazıları ise sabır gerektiren oyunlardır. Her birinde oyuncular birbirleri ve gerçeklik ile farklı ilişkiler içindedirler. Kısacası, oyunlarda çakışan bazı noktalar, benzerlikler –etkileşim gibi– vardır ancak ortak noktaları yoktur.

Yine de, bütün oyun türlerini kapsayan şöyle bir oyun tanımı yapmak mümkündür: “Oyun oynamak, belli bir duruma, yalnızca kuralların izin verdiği araç ve yöntemlerin kullanılmasıyla varılmaya çalışıldığı; kuralların daha etkisiz araç ve yöntemler lehine daha etkili olanları yasakladığı ve kuralların salt o etkinliğı olanaklı kıldığı için benimsendiğı bir uğraştır” (Suits, 1995). Oyun tanımının bu özelliklerinden yola çıkılırsa; ‘gönüllü’ bir girişim olarak oyun oynama biçimi ile amaca yönelik araç ve yöntemlerin kısıtlı oluşunun, yaptakçılığın yapım yöntemine bazı referanslar verdiği görülebilir. Bununla birlikte oyunun oynanabilmesi için gönüllü olmanın gerekli olup olmadığı ya da amatörlerin oyunu ile profesyonellerin oyunu arasında ne fark bulunduğu sorulabilir (bkz. Bölüm 3.2: Tschumi ile Wemmick’in karşılaştırılması).

Oyundaki kurallar, oyun etkinliğinin varlığı için birinci dereceden koşul oluştururken amaçlar ikincil önem taşır. Bir başka deyişle amaçlara kuralların elverdiği ölçüde varılması gerekir. Böyle bir durumda oyuncunun oyun oynamasında başka amaçlarının olması, o oyunu oynarken başka kurallarla amaca ulaşmasını gerektirmez. Oyundaki öğeleri amaçlar, araçlar, kurallar ve lusorik tavır –kuralları sadece oyun etkinliğini mümkün kıldığı için kabul etme– olarak tanımlayan Suits (1995), her iki tipin de oynadığı oyunun aynı olduğunu söyler: “Profesyonellerle amatörlerin, oynadıkları oyuna karşı tavırlarının gerçekten farklı olmasına karşın, o oyunun kurallarına karşı tavırları aynıdır... profesyoneller oyunu kullanırlar, ancak o

oyunu *oyunayarak* kullanırlar”. Lusorik tavır, her iki tipin de kontrolü altında ve içsel olan tek öğedir, diğer öğeler dışarıdandır.

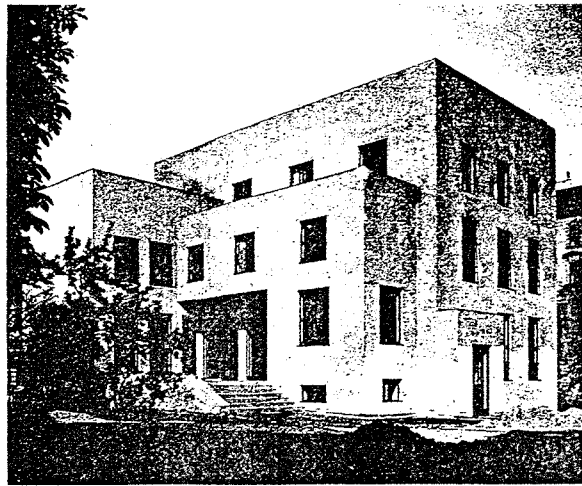
Tiyatro yapıtlarında söz –ve bunun ilettiği belirli anlam– ile taklide dayalı beden dilini ortadan kaldırarak, bir anlamda, iletisi apaçık belli olmayan kodlar oluşturan yazar Beckett’in (1993) Sözsüz Oyun-1 adlı oyununda gündelik yaşam deneyimleri, yaptakçının oynadığı bir oyunmuş gibi sunulur. Bu oyunda amaç belirsizdir; kurallar kulisten gelen düdük sesi ile belirlenir; araçlar ise sahnenin üzerinden sarkıtılan ip ile indirilir. Bu öğelerin varlığı yaptakçının iradesi dışında gerçekleşir; katılımı, sadece tavrında gözlenir. Tek perdelik kısa oyun özetle şöyledir: Sahne çöl görünümündedir ve göz kamaştırıcı bir ışıkla aydınlatılır. Adam, kulisten sahneye ‘fırlatılır’. Sahneye sırasıyla bir ağaç, bir terzi makası, su dolu bir sürahi, bir büyük küp, bir küçük küp, bir üçüncü küp ve bir ip indirilir. Her bir araç indirildiğinde adam bir düdük sesiyle uyarılır. Uyarının etkisi ile araçların farkına varır varmaz bu araçlarla bir bütün oluşturmaya çalışır. Dener, yanılır, oyun sürer. Sonunda malzemelerin tümü geri çekilir, adam ise ellerine bakar. Bu oyun modeli; yaptakçının pazar içindeki oyunu için –düdük sesi ürün reklamları, araç indiren ip de vitrin olarak düşünüldüğünde– iyi bir örnek oluşturabilir. Adamın sahneye fırlatılması ise Heidegger’in günü-birlik-yaşam içindeki *düşüş* ve *atılmışlık* kavramları ile ilişkilendirilebilir (ayrıca bkz. Giriş –tanımlar).

Suits ve Beckett’in yaklaşımından farklı olarak Wittgenstein (1999), kuralların da oyuncular tarafından belirlenebileceğini, hatta oyun süreci içinde bu kuralların manipülasyonunun mümkün olabileceği görüşünü dile getirir. Ünlü *Tractatus* adlı yapıtında, matematiğin sayılar ve semboller üzerine kurulu olduğu savına dayalı romantik görüşe karşı olarak, bu sistemin bir işlemler ve ilişkiler bütünü olduğu görüşünü savunur. Bu ilişkinin biçimi ise, doğaçtan gelişen oyunda iki oyuncunun arasındaki etkileşim biçimi olarak diyalogdur.

‘Diğeri’ ile olan asimetrik ilişkiye dayalı bu oyun, yaşamının çeşitli dönemlerinde dil, mühendislik, mekanik, müzik, askerlik, ilkokul öğretmenliği ve hasta bakıcılık, ayakkabı tamirciliği gibi çeşitli alanlarda çalışan ve mimarlık eğitimi almamış olan Wittgenstein’in mimarlığında da gözlenir [Şekil 3.1]. Kız kardeşinin isteği üzerine Paul Engelmann adlı mimarın projelendirdiği binanın yapımını üstlenen düşünür, iki yıllık titiz çalışma sonucunda inşa ettiği yapıyı kendi mimarlığı

olarak adlandırır. Bu durum; matematiği sayılar değil ama işlemler üzerine bir yapı olarak tanımladığı gibi, mimarlığı da ‘yazarlık’ yapma meselesi değil ama bir yapım süreci olarak görmesinden kaynaklanmaktadır. Sürecin başından itibaren yapı, çeşitli dış etkenler sonucu gelişir: Kız kardeşin zevki, aile içi ilişkiler, yapının çevresi ile ilişkileri, vb... (Karatani, 1995) Wittgenstein’in becerisi ise şüphesiz, bu değişkenleri örgütlemesinde yatar. Mimari projeyi başından itibaren kuralları manipülasyona girecek bir sistem olarak gören mimar bu yapıtı ile diyalog sürecinin, kuralları zamanla belirlenen süreç olarak tanımını ortaya koyar.

Kullanım sürecinde de bu anlamda bir oyun gözlenebildiğini dile getiren Jameson (1996), bu oyunun da soyut semboller üretmekten çok ilişkiler üzerine kurulu olduğunu şöyle ifade eder: “Koolhaas’ın yapılarında en çarpıcı bulduğum özellik, yapıların programlanmamış ancak birbirinden ayrılmış dev zarflar olarak belirmeleri... bu binalar, gerçekten de günümüzü karakterize eden kuralların ve serbestliğin bir bileşimini sunuyor gibi. Geride bıraktığımız planlanmış toplumun otoriterliği ile Koolhaas’ın sunduğu bu bileşimler, birbirinden çok farklı hedeflere dayanıyor. Aynı şekilde bu bileşimler; tüm strüktürleri yok ettikten sonra, her yeni durumda ve her yeni anda kendi strüktürlerini baştan yaratabileceği bir serbest oyun alanı kurmayı düşleyen anarşizmden de oldukça farklı. Koolhaas’ın projeleri, ancak katı ve anlamsız bir içsel strüktür oluşturduktan sonra serbest oyun olanağı sunuyor”.



Şekil 3.1. Kundmannngasse Evi: Wittgenstein Mimarlığı (Wittgenstein, 1999).

4. YAPILAR: RONCHAMP ŞAPELİ'NDE KURGULAR

Bu bölümde, buraya kadar incelenen kavramlar aracılığıyla; tarihsel kavramları dönüştürerek onları yeniden kurgulayan ya da düşünce hurdalarını kullanan bir yaptakçı olarak Le Corbusier'in, tasarlayarak inşa ettirdiği Ronchamp Şapeli'nde yaptakçılığın izleri araştırılacaktır. Bu yapının bu çalışmada ele alınan temalarla ilişkisi şöyledir:

Şapel, kırsal bir peyzajın ortasında, yakın çevresinde önceden yapılmış herhangi bir yapı bulunmayan Bourlémont Tepesi'nin üzerinde *yer* alır; bu konumu ile yapısal bir bütünlüğün parçasıymış izlenimini vermez. Bu açıdan bakıldığında yapı, yapısal sistem içinde bir öge olarak yaptak ürünü ile çelişir.

Şapel, *programı* açısından anıtsal yapı kavramı tanımı içinde değerlendirilebilir. Anıt; bir olayı hatırlatmak, önemli bir kişinin ya da kültürün anısını yaşatmak, bir başarıyı ya da toplumun değer verdiği bir düşünceyi simgelemek amacıyla konuyla ilgili meydana geniş bir alandan görülebilecek biçimde ve çevreye egemen bir konumda yerleştirilen, taş ya da maden gibi değerli ve kalıcı malzemeler kullanılarak yapılan yazıt, sütun, heykel ya da mimari yapıt olarak tanımlanır (Ahunbay, 1997). Bu durumda bu yapı, anıt tanımında geçen malzemede kalıcılık ve konumundaki egemenlik gibi niteliklerinden ötürü kullanım süresi kısa olan ve bütün içinde egemen öge olamayan yaptak ürünü ile çeliştiği gibi aynı zamanda hacminin bütünsel duruşu açısından da gündelik yaşamda nesnelerin parçacıl örgütlenmeleri ile aykırılık gösterir.

Tapınak *işlevine* sahip olan yapı, içerdiği dinsel öğelerin, yine, kalıcılık temasını işlemesinden ötürü gündelikliğin geçiciliği ve sıradanlığı ile çelişir. Kutsal güce ibadet etmek üzere ayrılmış olan bir yeryüzü ya da gökyüzü parçası olarak tapınak (Kozikoğlu, 1997), dünyevi olan için değil ilahi olan için inşa edilir. İlk dinlerde, toprağın ve hayvanların verimliliğini artırdığına inanılan bir doğa tanrısına adanan ve biçimleri çok belirsiz olan kutsal alan tapınakları –temenos– ya da açık

hava tapınakları (Kozikoğlu, 1997) ile ilişkilendirilebilecek olan şapel, kutsal ağaçlarla çevrili, tanrıların insan biçiminde kutsal görüntülerini sunan tepenin zirvesinde yer alışı ile de insanın evi olmaktan çok Tanrı'nın evi olma niteliğini taşır. Bu işlevi de yapıyı bir yaptak ürünü ile aykırı düşürür.

Tüm tapınaklar gibi Ronchamp Şapeli de, büyük ölçüde, yerel yapım *teknikleri* kullanılarak yapılmıştır. Endüstriyel üretim tekniği olarak hazır yapım etkinliklerini içermeyen artizanal yapı olarak şapel, bu niteliği ile de bir yaptak ürününden farklılık gösterir.

Şapel, *süreç* olarak tamamlanmış yapı özelliği gösterir; bir başka deyişle buna bağlı ek yapıların gelişmesi ya da mevcut yapıların dönüştürülebilmesi durumu söz konusu değildir. Bundan dolayı yapı, yine, bir yaptak ürünü tanımını içinde değerlendirilemez.

Bu özellikleri ile bu çalışmada incelenen temaların tamamen karşısında yer alan yapının incelenmek üzere seçilmesindeki amaç, bir önermeyi tersi ile olumlamaya çalışmak değil ama ortaya konulan sorunsalın bulunduğundan başka koşullarda nasıl belirdiğini gözlemlemektir. Bir başka deyişle bu bölüme kadar ağırlıkla nesneler bağlamında ele alınan yaptakçılık, bu bölümde düşünsel anlamda ele alınacaktır. Bu bağlamda, çalışmanın temasıyla aykırılık gösteren bu yapı; yer, program, işlev, teknik ve süreç değişkenleri izinde yeniden yorumlanırsa şu ve benzeri sorular da sorulabilir:

1. Kırsal peyzaj olarak bütünün bir parçası ve bu bütünde önceden yer almış olan kilisenin devamı anlamında yaklaşıldığında yapı, doğal çevre olarak öğeleri arasında yan yanalık bağı bulunan dizimsel bir sistem içinde yer alan dizisel bir kurgu anlamında bir yaptak ürünü müdür?
2. Anıt kavramı yapıyı, tanımının içeriğine bağlı olarak anı, simge ya da söylence gibi düşünsel olgularla ilişkilendirir. Bu bağlamda yapı, mecazlar ya da döngüsel kurgular yoluyla bu söylenceleri ya da düşünce hurdalarını dönüştüren bir yaptak ürünü müdür?

3. İçerdiği dinsel temaları ile Tanrı'nın evi olarak tapınak işlevi gören yapı, daha önceden üretilmiş tapınak tiplerinden yararlanan ya da bu gerçeklikleri yeniden kurgulayan bir yaptak ürünü müdür?
4. 'Yapma' içeriği açısından yapının tekniği *tekhne* tanımları içinde yer alsa da; bu yapı, temelde Modüler ilkelerine dayanması açısından Heidegger'in Çerçeveleme kavramı ile ilişkilendirildiğinde, teknolojiye dayanan ve dolayısıyla 'oluş' durumu gösteren bir yaptak ürünü müdür?
5. Birkaç yerleştirmesi (sunak ve haç yerleştirmeleri) dışında fiziksel olarak tanımlanarak bitirilmiş olan yapı, içinde yaşanan deneyimler ya da mekân olasılıkları açısından tamamlanmamış bir yaptak ürünü müdür?

Ronchamp Şapeli, bu soruların içerikleri bağlamında incelenecektir; yapının deneyimlenmesine ilişkin olan son soru ise yazarın orada hiç bulunmamış olması sebebiyle yanıtı bırakılacaktır. Bununla birlikte yapı zaten tüm ayrıntılarıyla incelenmek üzere ele alınmamıştır. Bu boyutuyla bu bölüm daha kapsamlı yapılması gereken bir araştırmanın ön çalışması olarak değerlendirilebilir.

Dinsel mimarlıkta yer ve yapı arasındaki ilişki Bölüm 2.7 ve 2.8'de tanımlanan diyalog anlamında bir etkileşim olarak değerlendirilebilir. Eski Yunanlılar'ın dinsel mimarlığında; yerin tasarımdaki değişkenlerden biri olmadığı, yazılı belgelerde kuram olarak işlenmediği, bunun yerine tiplerin, tekrar ve çeşitlemelerin belirleyici olduğu görüşü dile getirilse de bu yapılarda yer, bir tanrının ya da tanrılar topluluğunun karakterini yansıtan ve ona adanan doğa parçası olarak kutsaldır (Scully, 1963). Bir başka deyişle yer, üzerine yapı yapılmadan çok önce kutsanmıştır; doğa parçası bir resim oluşturma ötesinde, tanrılarla insanların iletişim düzlemi (doğal felaketlerde algılanan savaşlar, verimli topraklarda görülen mükâfatlar), irade atfedilen bir varlık, tanrılarının birer gerçek olarak kendilerini ortaya koyuş biçimidir. Yapı ile bütünleştiğinde bu sistem, hem yerin kutsal görüngüsü hem de bunun insanlar tarafından yorumlanan biçimi olarak ikili bir anlam kazanır. Bu durumda yer; ufuk, deniz, tepe, zirve, yamaç, etek, ova, vb... öğeler arasında yan yanlık bağıntıları içeren dizimsel bir bütün, yapı ise bu bütünün içinde yine bu öğelerin farklı düzeylerde bağıntılarını, ilişkilerini ve bireysel yorumlarını içeren dizisel bir kurgu olarak değerlendirilebilir. Birincisinin araçları benzetme, taklit ve

karmaşanın gösterisi iken, ikincisinin araçları fiziksel ilişkiler, tanımlama ve mevcut karmaşanın özümlemesi ya da içselleştirilmesidir. Bir başka deyişle yer, görünenin arkasındaki ‘derin yapı’, yapı ise bunun görünür kılınmış halidir.

Ronchamp Şapeli’nin kurgusu her ne kadar Yunan tapınaklarının kurgusundan hacimsel açıdan farklı özellikler gösterse de, yere karşı tavrı benzer nitelikler taşır. Yerin yapı üzerindeki etkilerini; şapelin kurgulama sürecini sırasıyla yerin analizi, tasarımın kendiliğinden gelişimi ve çizim, amaç, plan ile konstrüksiyonun kurgusu olarak sıralayan Corbusier’in şu ifadelerinde izlemek olasıdır: “Ronchamp? Yer ile temas, yerde konumlanma, yerin retoriği, yer için söylenmiş söz... Tepenin üzerine dört ufuk çizgisini dikkatlice çizdim. Bu çizimler zamanla değiştirildiler ya da yok oldular ama yine de akustiği yaratan yine onlar oldu. Biçimlerin hakimiyetindeki akustik” (Pauly, 1989). Sözü edilen dört çizgi, Vosges Dağları’nı oluşturan tepelerden biri olan Bourlémont Tepesi’ni çevreleyen diğer dört tepenin izidir; kurguyu belirleyen akustik kavramı ise yine yere ilişkin bir kavramdır: Yerin duyum ile deneyimi bütüne ilişkin bir bilgi iletir (rüzgârın sesi ve niteliği, sesin yankılanması, vb...); niteliğini yerin biçiminin belirlediği bu akustik ise yer ile onu algılayan arasındaki diyalogu kurar. Corbusier’in ‘görsel akustik’ olarak adlandırdığı ve yerin yeniden kurgulanması olarak yapıyı betimlediği bu kavram, mimarın eskiz ve yontularındaki kulak biçimi ve buna yüklediği anlam ile de çakışır. Bu durumda mimar, ‘öğeleri arasında dizimsel bağlar bulunan bir sistemde dizisel kurgular oluşturan’ bir yaptakçidir.

Tasarım aşamasına yönelik bu ifadeler bir yana şapel, yapımı bitirildikten sonra da yerin niteliklerine göndermeler yapmayı sürdürür: Döşemesi ile yapı, mevcut topoğrafyanın eğimini koruyarak, kutsal yerin bu niteliğini iç mekâna da taşır; işaret edilen kutsal yöne hafif bir eğimle inilir, bu kutsal duvar ise yine topoğrafyaya bağlı olarak düz ve hafifçe yükseltilmiş bir zemin üzerine oturur. Bununla birlikte Corbusier’in diğer yapılarında topoğrafya ile olan etkileşimler ya da yer ile diyaloglar farklı biçimlerde gözlemlenebilir. Örneğin Ronchamp’tan farklı olarak eğimli araziye oturmayıp ayaklar üzerinde yükseltilmiş olan La Tourette Manastırı’nda yer bir etken olarak hem herşey hem de hiçbir şey olarak tanımlanır (Frampton, 1996): Mimarlık ve peyzaj birbirlerinden ayrılmış deneyimler olarak belirirler. Bununla birlikte, birbirlerinin anlamlarını kâh olumlayan kâh reddeden bir diyalog içerisindedirler [Şekil 3.1].

Corbusier'in, yerin retoriği ile olan diyalogları, gezi notlarından da izlenebilen anılarında belirgindir. Topoğrafyanın sunduğu biçimleri simgeleştirmeye yönelik eğilimi, *anıtsal* yapıları hakkında da ipuçları sunar: "İçimde yatan simge tutkusu, birkaç kelimeyle sınırlı bir dile duyulan arzuya benziyor. Bu işi yapıyor olmamın sebebi bu olsa gerek: Taş ile ahşabın, hacimlerin, doluluk ile boşlukların organizasyonu belki de bana yatay ile düşeye, uzunluk, genişlik ile derinliğe ilişkin çok genel bir kavrayış imkânı sağladı. Ve sanırım her biri sınırsız anlama sahip olan bu öğeler, ya da bu kelimeler, onları tekil, güçlü ve tastamam bir kelime ile ifade etmeden açığa çıkartılmamalıdır... Parthenon'a bakarken; kütlesi, kolonları ve arşitravları ile yapı beni sanki bir deniz –kesinlikle bu kelime, gibi etkiliyor. Benzer şekilde Alpler ya da bir katedral, yüksekliğin, derinliğin ve düzensizliğin simgesi olarak ilgimi çeken görüntüler sunuyorlar" (Corbusier, 1994). Corbusier'in Athos Dağı üzerine gözlemlerini içeren notlarından alınan bu parçada yansıtılan doğadaki karmaşık yapıların basitleştirilerek simgelenmesi düşüncesi, ilkel dinlerdeki simgelerle benzerlikler taşır. Örneğin Şaman geleneklerinde gökyüzü çadır simgesi ile, kutup yıldızı da bu çadırın direği ile simgelenir (Kuban, 1995). Corbusier notlarının ilerleyen bölümlerinde deniz ile dağı bakire Meryem olarak; yabancı zeytin, asma, dut ve böğürtlen ağaçlarını da ezeli ve ebedi kutsal varlıklar olarak simgeler.

Ronchamp Şapeli'nde kullandığı mecazlar ise öncelikle kendi kişisel anılarının –*souvenir*– ikincil olarak da toplumsal anıların ya da söylencelerin etrafında şekillenir. Kişisel etkenin belirlediği ve yapıya anıtsal niteliğini veren çatı örtüsü, Corbusier'in 1947 yılında New York gezisi sırasında Long Island sahilinde bulduğu yengeç kabuğunun anılarına ilişkindir (Pauly, 1989). Bu kabuk, mimarın bir yaptakçı olarak biriktirdiği 'şiirsel etki uyandıran nesneler' gömüsünden bir öğedir ve kabuğun direnci örtü işlevini çağrıştırmıştır. Bu biçimde bir örtünün kullanılmasındaki kişisel tercih ve bu örtünün oturduğu duvarın taşıyıcılık açısından anlamsızlığını Corbusier şöyle ifade eder: "Yengeç kabuğunu getiriyorum ve aptallık derecesinde kalın fakat bir o kadar da kullanışlı duvarın üzerine yerleştiriyorum" (Pauly, 1989). Bu durumda Corbusier tasarısını kurgulamaya rastlantısal bir noktadan, hafızasının herhangi bir yerindeki anısından ya da biriktirdiği herhangi bir nesneden başlar. Bununla birlikte tasarısı düşlediği kabukla da bire bir örtüşmez; süreç ilerledikçe örtü mimari bir biçim almaya başlar. Yengeç kabuğunun mecaz olarak dönüşümünü içeren bu durum, ortaya konulan söylemi kırık dökük ya da yarı

anlaşılır kılar. Levi-Strauss (1996) düşünsel anlamdaki bu yaptakçılık etkinliğinin mantığını şöyle açıklar:

“Bu mantık bir ‘kaleideskop’ gibi işler biraz: yapısal düzenlemelerin gerçekleştirilmesinde yardımcı olan döküntü ve kırıntıları da kapsayan bir araçtır... (*parçaların*) Şimdi tanımlanması olanaksız kalıntıları durumuna geldikleri bir ‘dil’ konuşan, işlenmiş nesnelere göre kendilerine özgü bir varlıkları yoktur; ama, bir başka bakımdan, yeni tip bir varlık oluşmasına yararlı biçimde katılabilmeleri için yeterli bir varlıkları olması gerekir. Bu varlık da, bir aynalar oyunuyla, yansımaların nesnelere denk olduğu, yani göstergelerin belirtilen nesnelerin yerini aldığı birtakım düzenlemelerdir... her düzenleme kendi bölümleri içinde güçlü bağlantılar biçiminde tanımlanabilir, ama, gözlemcinin deneyiminde, bu bağlantıların tek bir içeriği varsa, o da söz konusu düzenlemenin kendisidir; bu düzenlemeyse hiçbir nesnenin karşılığı değildir.”

Bir başka deyişle yapıya anıtsal niteliğini veren örtü gözlemci için bir yengeç kabuğu değildir; bu yapıt Corbusier’in bilinçaltında kalan başka pek çok deneyiminden (Ardèche’de bir mağaza, kalın bir kemik, koruluk bir tepe üzerinden gülümseyen La Thoronet, taştan yapılmış ağır ve yuvarlak kuleleriyle S  nanque’deki kardeş manastır kilisesi, m  zik, annesi, sesler, silindirler, Bellevue, rahibelerin bi  imi, Venasque’deki ve Avignon’da Papes Sarayı’ndaki fiskiyeler, sava  ta yıkılmı   olan ve yalnız bir kulesi ayakta kalmı   olan bir   apelin trende giderken yapılmı   resmi (Gardiner, 1985)) de izler taşıyan bir mecaz olarak bireysellik i  erir ve okunabilmesi i  in s  recinin bilinmesini gerektirir.

Bu ki  isel anıların dı  ında   apel, toplumsal anıları da kurgulayan bir yaptak   r  n   olarak de  erlendirilebilir: Anıtlara; adandıkları d    nceye, bunları yaptıran ki  ilere ya da belirli s  ylencelere dair   e  itli yazı, ikona, ill  strasyon, fresk, mozaik ya da semboller i  lenir. Bu iletiler, kendilerine g  re daha az de  i  en asıl yapıt   zerinde de  i  en ve d  n    en     ler olarak yer alırlar. Anıtları yaptıranlar g  zden d    t  klerinde ya da yapıt bir ba  ka k  lt  r  n egemenli  i altına girdi  inde, yapıt   zerindeki iletilerin de  i  tirildi  i g  zlenir.   rne  in, Roma D  nemi’nde İstanbul’da Hipodrom’un yapılı  ında ve Dikilita  ’ın yerine yerle  tirilmesinde katkısı olan kent y  neticisi Proculus g  zden d    t    nde Dikilita  ’ın kaidesi   zerindeki adı silinmi  , tekrar g  reve getirildi  inde yeniden yazılmı  tır (Ahunbay, 1997). Yapma-bozma iletiler olarak ikonalar, tarihsel olayları anlattıklarında bile ger  eklikle sıkı ba  lar i  inde olmayabilirler.   rne  in getirdi  i yeniliklere ra  men bu alanda eski form  lleri koruyan R  nesans D  nemi’nde ikonografilerde i  lenen tarihsel konular yer aldıkları

zaman dilimi ve mekâna bağlı kalınmadan idealleştirilerek mitolojik olaylarla ilişkilendirilmiştir. Bununla birlikte konu ne olursa olsun tarihsel doğruluk bile gözetilmemiştir (Rona, 1997).

Ronchamp Şapeli'nde kullanılan ikonalar Romanesk ya da Gotik kiliselerdeki renkli cam üzerine yapılan betimlemelerden farklı olarak, renksiz cam üzerine işlenmiş resim ve yazılardır. Bu iletiler sanki, istenildiğinde silinip yeniden yaratılabilecek gündelik ya da sıradan karalamalar izlenimini verirler. Bununla birlikte konuları tarihsel olaylardan çok doğa betimlemelerine yakındır ve bir anlamda, mimari biçimlerinin belirsizliği ile de ilişkisi kurulabilecek olan, çoğunlukla yağmur yağdırma gücü olan hava ya da gök tanrılarına ya da onların insan görünümündeki kutsal biçimlerine adanmış olan açık hava tapınakları (Kozikoğlu, 1997) olarak Kelt, Girit ya da Hitit tapınaklarının söylemini bugüne taşır. Dış mekân ile ilişki kurma amacından çok, dışarıdaki dünyayı içeriden izlenebilir kılma niyeti taşıyan (ve bu anlamda en çok bir televizyon ekranı ile ilişkilendirilebilecek olan) pencere oyuklarının tamamında ikonalar yer almaz. Yine de, 'onun aracılığı' ile bakılan değil ama 'ona' bakılan bu ikonasız pencerelerde belirip kaybolan bulutların ya da gelip geçen insanların görüntüsü de bir anlamda silinen ve yeniden yaratılan anlık ikonaları oluştururlar [Şekil 3.2].

İster kişisel ister toplumsal belleğin ürünü olsun, tarihsel kavramların dönüştürülerek yeniden kullanılması, Corbusier'in düşünce avadanlığı olan eskiz ve notlarında tarihsel olan ile yeni doğan düşünceler arasındaki gidiş gelişler olarak şöyle betimlenir: "Yaratma hakkımı saklı tutarak, geçmişini tanık olarak kullanırım. Bu geçmiş benim hem efendim hem de avukatımdır... Çağların getirdiği tanıklıklar belirli bir insani değer taşırlar. Bunu folklor olarak adlandırabiliriz –ve bunların hakimiyet alanlarını insanların evinden tanrıların evine taşıyabiliriz" (Pauly, 1989). Corbusier'in yaratıcı sürecinde belirleyici rol oynayan 'kavramların yer değiştirmesinin' ya da dönüşümünün iki türde belirdiği gözlenir: Bunlardan birincisi, 'yüksek' gelenekteki öğelerin olağan kullanımlarının dışında bir kullanıma girmeleri durumunda; ikincisi ise bu yüksek mimarlığın dışındaki bir geleneğe ait öğelerin mimarlık alanında kullanılması ya da bunlara yeni bir simgesel önem verilmesi durumunda gerçekleşir (Colquhoun, 1990).

Corbusier'in deyişiyile 'tanrıların evi' olarak Ronchamp Şapeli'nin mekânsal kurgusunda bu yöntemlerden hangisinin daha etkili olduğu tartışılabilir. Örneğin, birinci yöntem bağlamında düşünüldüğünde şapelin kurgusu, tarihsel bir veri olarak tapınak tip şeması ya da tip öğelerini farklı biçimler aracılığıyla yeniden düzenlemiş bir kurgu olarak değerlendirilebilir. Bununla birlikte ikinci yöntem bağlamında şapel, yöresel mimarlığın dilini yüksek mimarlık düzleminde kullanan –ki bu şapel bir anlamda kalın duvarlarında derin pencereleri olan ve eğrisel çizgilere sahip Güney Fransa kırsal evinin anıtsallaştırılmış biçimi olarak değerlendirilebilir– bir kurgu olarak da görülebilir.

Çoğu serbest duran yapılar olan tapınakların eski dünyada yer alan örneklerine dayanarak yapılan çözümlemelerde bunların *iş/lev* açısından altı ortak ögesi olduğu görülür: Kutsal alanın sınırlarını çizen duvar ya da işaret (şapelde bu işaret yabani ağaçlardır); kutsal alana girişi belirleyen ve ziyaretçiyi tapınağa yönlendiren giriş kapısı (şapelde iki duvar elemanının birbirine yaklaştığı noktadır); üzerinde ayinlerin yapıldığı, anıtsal ölçekte ise tapınağın üzerine yapıldığı yükseltilmiş platform olarak altar ya da sunak (şapelin doğu duvarında yer alır); kutsal alan içerisinde tek başına ya da diziler halinde yer alan sütun (şapelin iç mekânında sütun yer almaz); Tanrı'nın imgesinin saklandığı yer olarak kutsal mekân ya da oda (şapelde orta nefin sınırlarını rastlantısal bir biçimle çizen yan nef eğrileri olarak yer alır).

Bununla birlikte yapı daha çok, mimarlık öğelerinin işlevleri düşünülmeden, sistemli olarak deforme edildiği 'Barok' kiliselerle ilişkilendirilebilir: Durağanlığa karşı coşku ve hareketlilik içeren estetik ifade anlamında kullanılan Barok biçemi, bu estetiksel tanımlamanın dışında, tarihsel olarak –ağırlıklı– usu ve mantık kurallarını temel alan herhangi bir dönemin ardından gelen duygusal ya da tepkisel bir ifade biçimi anlamında kullanılırsa; Ronchamp Şapeli, Corbusier'in Barok döneminin bir ürünü olarak da değerlendirilebilir. Mimarlığı ışıktaki bir araya getirilmiş kütlelerin bir oyunu olarak gören Corbusier'in 'yaşam makinaları' üretirken ortaya koyduğu oyun ile Ronchamp'da kurguladığı oyun, şüphesiz, birbirinden farklıdır. Matematiksel oyunlarla ilişkilendirilebilecek olan ilki, bütünüyle rasyonel oyuncuların varlığı mantığına dayanır (bunun ne kadar akla yakın bir durum olduğu bir başka tartışma konusudur –burada bu düşünce, kendi söylemi içinde değerlendirilmektedir); katılımcıların etkileşimine dayanan oyunlarla ilişkilendirilebilecek olan ikincisi ise, belirli bir mantığa dayanmayan hatta tamamıyla irrasyonel bir süreç gerektirir (barok

sözcüğünün kelime anlamının, Portekizce'deki 'tam yuvarlak olmayan şekilsiz inci' anlamına gelen *barocco*'dan gelmesi ve bunun mecaz olarak tuhaf, gülünç, tutarsız ve düzensiz olan için kullanılıyor oluşu (Germaner, 1997) da bunu bir başka açıdan açıklar). Barok sanatının –tarihsel bağlamından soyutlandığında– bireysellik, çok kutupluluk, iletişimsizlik, çözülme gibi nitelikler barındıran yaptakçı bir tavrı olduğu gözlenebilir. Gündelik yaşamdaki yapım etkinliklerini bu sanatın söylemi ile açıklayan Debord (1996), bunun tüketime teşvik eden *tehlikeli* yönünü şöyle ortaya koyar:

“Barok, merkezini yitirmiş bir dünyanın sanatıdır: Ortaçağın kâinata ve dünyevî yönetimde benimsediği son mitsel düzen –Hıristiyanlığın birliği ve bir imparatorluk hayaleti– çökmüştür. *Değişim Sanatı* dünyada keşfettiği geçicilik ilkesini kendi içinde taşımak zorundadır... Tiyatro, şenlik ve teatral şenlik barokun gerçekleşmesindeki başlıca anlardır ve bunlara her türlü özel sanatsal ifade, sadece, kurulu bir alan dekoruna, birleşme merkezi kendisi olan bir konstrüksiyona yaptığı göndermeler sayesinde anlamlı hale gelir; ve bu merkez, bütünün dinamik düzensizliği içinde tehlike altındaki bir denge olarak yer alan bir *geçistir*... Sanatsal *yaratı*'nın uzun süredir yitirilmiş birliği olan barok, bazı açılardan sanatsal geçmişin bütünlüğünün bugünkü *tüketimi* içinde yeniden keşfedilir... Bu bir sanat tarihi 'hatıraları koleksiyonu'dur ve bu mümkün hale geldiğinde *sanat dünyasının* da *sonu* gelmiş demektir.”

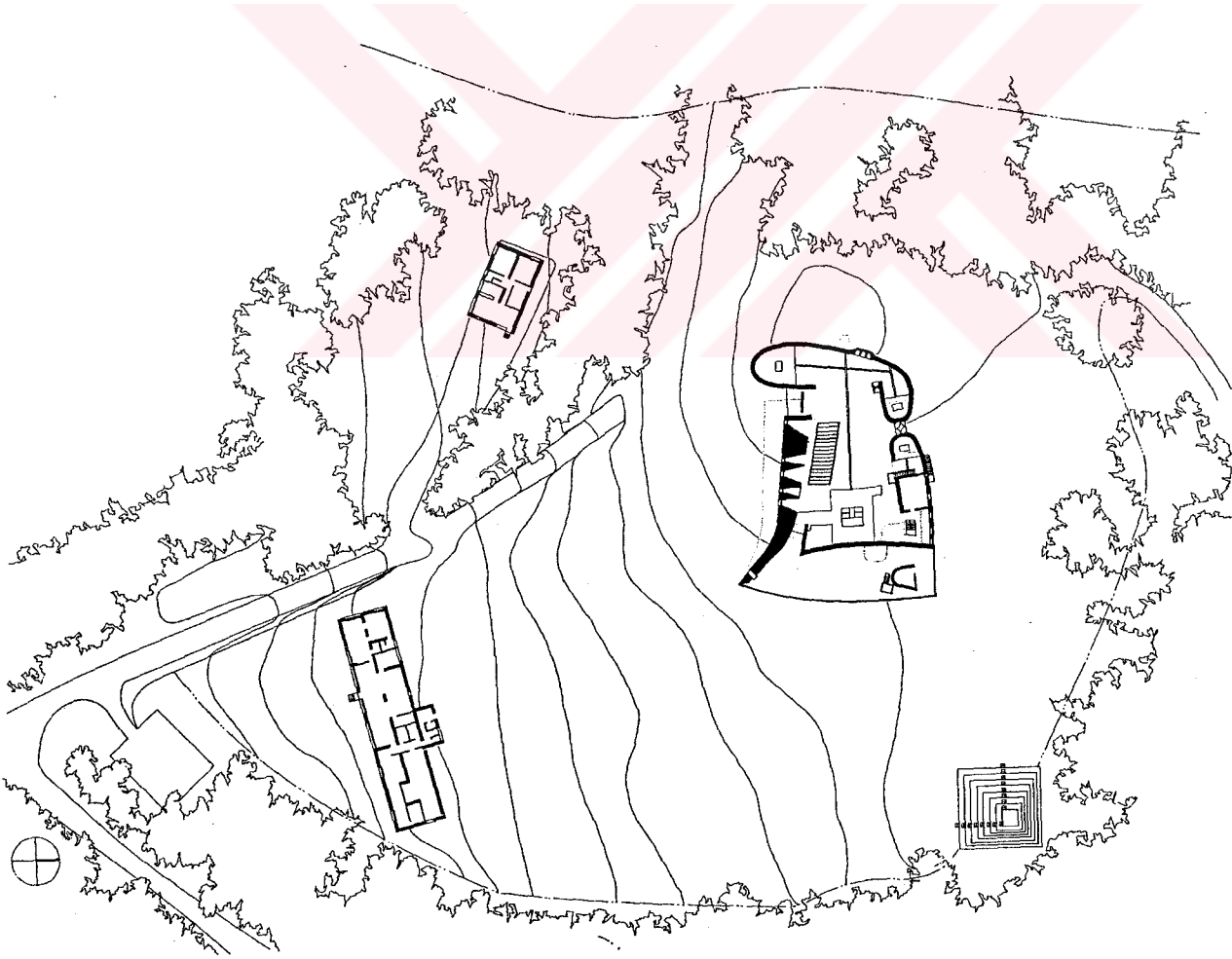
Şapelin plan şeması gözleendiğinde bir kilisenin gerektirdiği işlevleri karşılayacak tip mekânların bulunduğu, ancak bunların mantığa dayanan bir planlama sonucu örgütlenmediği açıkça görülebilir: Mekânı oluşturan öğelerin; biçimlerinde, birbirlerine göre konumlarında, üzerlerindeki ve aralarındaki boşlukların oluşumunda ve bu boşluklardan içeriye ışığın alınmasında rastlantısallık içermeleri içeride, bütün bunların bir başka şekilde de gerçekleştirebilmiş duygusunu uyandıran bir oyun mekânı oluşturduğu görülür. Bu niteliklerinden dolayı yapı, gerçekdışı olana eğilimli, söz sanatları ile mekânı ilişkilendiren, göz aldatması ve yanılsamalarla mekânı bir gösteri sahnesine dönüştüren, neşe ve devinim dolu Barok kiliselerinin iç mekân söylemini yeniden yaratır. Şapelde, belirsiz ve eğrisel geometrileri ile orta nefi sınırlandıran yan nefler, kütleli etkiyi artırmak üzere eklemlenmiş parçalar olarak belirirler. Bu yan nefler dışbükey ve içbükey eğriler olarak tek parça örtünün altında dalgalanarak içeride farklı düzeylerde ışık etkileri oluştururlar. Corbusier'in 'ışık yuvaları' ya da kuyuları olarak adlandırdığı yan nef ışıklıkları olarak kulelerden ve kalın pencere oyuklarından farklı yönlerde doğru alınan ışık ile oluşturulan iç mekân kurgusu, bir tiyatro sahnesinin kurgusu ile

benzerlikler taşır. Işığın bu değişen etkisi, başka biçimde de örgütlenme olasılıklarını sürekli hissettiren diğer öğelerin varlığıyla birlikte, kurgunun bir 'yapım' niteliğinden çok, 'oluş' ya da akış niteliğine işaret eder. Görünen düzensizliğin ardında yatan kavramı sorgulamaktan çok, parçalar arasındaki çelişkiyi ortaya koyma niyeti taşır: "Barok sanatçısı, fenomenin çoğul dünyasına, şeylerin akışına ve algısal oluşuna özlem duyar –kompozisyonları dinamiktir, açık uçludur ve sınırlarının dışına açılmak isterler" (Bazin, 1992). Şapelin ilk eskizlerinden sonra geliştirilen tasarıda yapının boyutları, yapıya iç mekânda daha yoğun bir kütle ve ışık oyunu atmosferi sağlamak üzere küçültülmüş ve Corbusier bu şekliyle yapının çizgilerini fırlatılmaya hazırlanmış bir okun 'yayı' olarak betimlemiştir (Pauly, 1989).

Bununla birlikte, bu yapıyı salt fenomen ile ilişkilendirerek bunun ardında yatan kavramı yok saymak doğru bir değerlendirme değildir. Görünür kıldıklarının arkasındaki kavramları matematik ve fizik kurallarının hakimiyetinde gören Corbusier, şapelin biçimsel kurgusunu şöyle betimler: "*(bu biçimlerin)* uzlaşmaları, tekrarları, birbirlerinden bağımsızlıkları ya da bir aradalıklarına dair bütünsel var oluşları mimari bir ifade oluşturur; bu durum ise 'akustik' kavramının içerdiği esneklik, hafiflik, kesinlik ve kaçınılmazlık, vb... nitelikleri gerektirir" (Blake, 1966). Burada adı geçen akustik, yere ilişkin görsel akustik değil ama yapının yapım tekniğini de belirleyen matematiksel akustik kavramıdır.

Yapım *teknîği* endüstriyel yapımda kullanılan hazır kaynaklardan hiçbirini içermeyen şapelin yapısal kurgusunda teknolojik anlamda montajdan söz etmek mümkün değildir. Hazır kaynak olarak kullanıma giren tek şey, bu yerde daha önceden bulunan ve savaş sırasında bombalanarak tahrip edilen kiliseden kalan Vosges Bölgesi'ne özgü taşlardır. Yapıyı güneyden sınırlayan kalın duvar içinde dolgu taşlar olarak kullanılan bu 'hurdalar' yeniden kullanıma giren öğelerdir. Bunun dışında, teknolojinin özü bağlamında bir montajdan ya da çerçevelemeden söz etmek olasıdır. Bu bağlamda şapel, belirli matematiksel kurallara bağlı kalınarak yaratılan bir oyun olarak, organik biçiminden dolayı ilk bakışta okunamayan bir dizge (Modulor ilkeleri) içinde var olabilen bir kurgudur. Bir başka deyişle bu kurgu, mevcut enerji ya da emir olarak Modulor sisteminin ilkeleri bağlamında gerçekliğin açığa çıkartılması ve gösterisi olarak bir 'meydan okuma'dır.

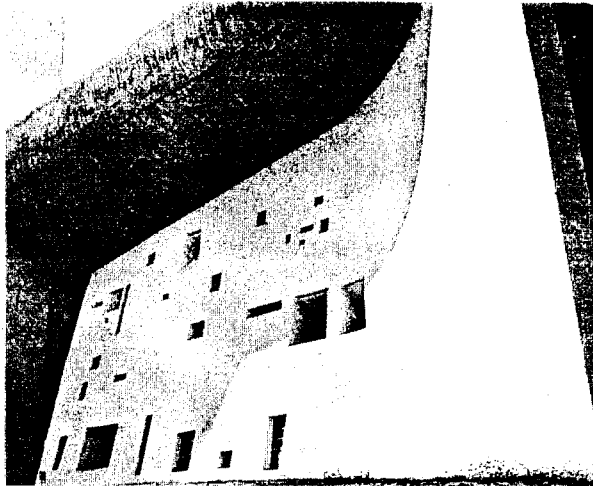
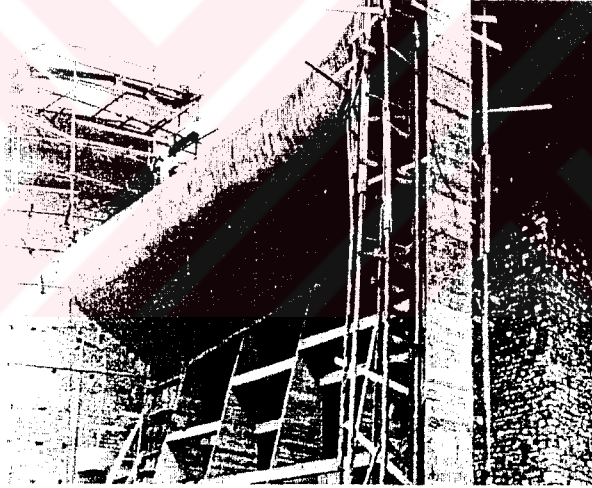
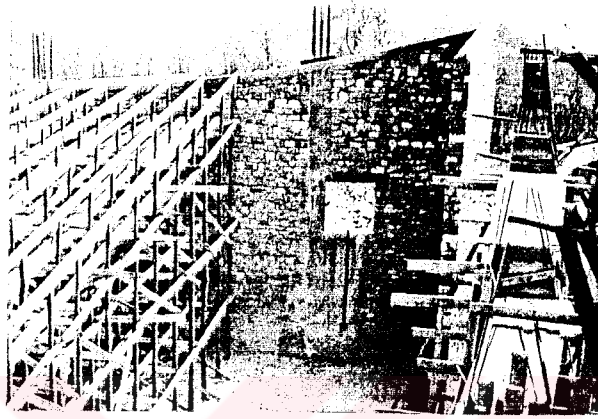
Bu sistem burada tek başına hazır kaynak olarak değil ama içinde örtülü olan pek çok hazır kaynak barındıran ve bunları her an açığa çıkartabilecek bir sistem olarak değerlendirilmelidir. Şapelde açığa vurulan bu örtülü gerçekliklerden yalnızca bir bölümüdür. Modulator'un açıklanmasından sonraki bir zamanda Amerikan şirketlerinden bazılarının 'Modular' adı altında piyasaya sundukları sistemlerden farklı olarak bu sistem, kendini tekrarlayan ve birbirine benzer ölçüler sunan bir katalog sistem değildir. Bunun yerine, daha çok oran ve orantılara dayanan, gerçekliğin açığa vurulmasının olasılıklarını sunan ve görecelik içeren bir sistem niteliğindedir (bu niteliğinden ötürü matematiksel oyundan çok, etkileşimli oyun ile ilişkilendirilebilir). Bu durum ise, doğanın biriktirdiği enerjiyi Corbusier'in 'yaşamın ilkeleri olarak Modulator' sistemi ile açığa vurma biçimidir: "Çerçevelemede geçen bir şey üzerine kurma yalnızca meydan okuma değil, aynı zamanda üreten ve gösteren anlamına da gelir. Üstünü açarak ortaya çıkan *poiesis* anlamını da kapsar... Bu nesneler, ne bir insan eylemi ne de bu eylemlerin bir aracıdır... Bu ortaya çıkarma, hazır enerji kaynaklarının başlıca deposu olan doğa ile ilgilidir" (Çüçen, 1997) Düşünsel anlamdaki bir montaja işaret eden bu durum, teknolojinin artık yalnızca bir araç olarak değil ama aynı zamanda kurgunun özünü de belirleyen bir değişken olarak varlığını gerektirir [Şekil 3.3].



Şekil 3.1. Ronchamp Şapeli, yer.



Şekil 3.2. Ronchamp Şapeli, program.



Şekil 3.3. Ronchamp Şapeli, teknik.

5. SONUÇLAR

Bu çalışma, sunduğu üç bölüm ile iki farklı gerçekliğe dikkat çeker: Bunlardan birincisi, ilk iki bölümde ortaya konulan ve yaptakçılığın, ağırlıkla, sermayenin sürekliliğine hizmet eden yönüne ilişkin gerçekliktir. Olasılık ve çeşitlilik vaatleriyle kendini var ederek determinizm ya da biteviyelikle sonuçlanan bu yaptakçılık, kendi kendini yok etmek üzerine kuruludur. Bununla birlikte yaptakçılık, yalnızca gösteri ya da endüstriyel üretim sayesinde var olabilen bir etkinlik değildir. Bu etkinlik, özelde, determinist ya da post-modern, usçu ya da usdışı, sistemci, yapısalcı, dilbilimsel ya da durumcu yorumlar içinde değerlendirilebilecek bir etkinlik de değildir. Yaptakçılık, zamandan ve koşullardan bağımsız olarak var olan ve ancak matematik ya da mantık ile ilişkilendirilebilecek olan genel bir zihinsel tutumdur. Ronchamp Şapeli'nde gözlenen alt yapılar yaptakçılığın, mimarlığın; tipleri, söylemleri, söylenceleri, kavramları ya da mekânları gibi zaman ve koşuldan bağımsız soyut bileşenlerini de kullanarak belirebileceğinin işaretini verir.

KAYNAKLAR

- Ahunbay, Z.**, 1997. Anıt. *Eczacıbaşı Sanat Ansiklopedisi*. 1. s. 100-101.
- Alexander, C., Ishikawa, S., Silverstein, M.**, 1977. A Pattern Language. Oxford University Press. New York.
- Bazin, 1992.** Baroque and Rococo. Thames and Hudson Ltd. Toledo.
- Blake, P.**, 1966. Le Corbusier: Architecture and Form. Pelikan. Baltimore.
- Benjamin, W.**, 1997. Paris XIX. Yüzyılın Başkenti, *Modernizmin Serüveni* içinde, s.32-41, Der. Batur, E., Yapı Kredi Yayınları. İstanbul.
- Beckett, S.**, 1993. Tüm Kısa Oyunları. MitosBOYUT Yayınları. İstanbul.
- Bosoni, G., der.**, 1997. Jean Nouvel: Architecture and Design. Skira Editore. Milan.
- Brecht, B.**, 1993. Tiyatro İçin Küçük Organon. MitosBOYUT Yayınları. İstanbul.
- Breton, A.**, 1997. Leziz Ceset Oyunu, *Modernizmin Serüveni* içinde, s. 338-339, Der. Batur, E., Yapı Kredi Yayınları. İstanbul.
- Bursalıoğlu, Z.**, 1996. Kendin Yapçılar BAUHAUS'ta Hayallerinin Doruğunda. *Kendin Yap*. 8. 52.
- Cage, J.**, 1973. Silence. Calder and Boyars. London.
- Chernikhov, I.**, 1989. Types of Constructive Joint, in *Deconstruction*, pp. 51-53, Eds. Papadakis, A., Cooke, C., Benjamin, A. Rizzoli. New York.
- Colquhoun, A.**, 1990. Mimari Eleştiri Yazıları. VMV Yayınları. İstanbul.
- Corbusier, L.**, 1994. Journey to the East. The MIT Press. MA.
- Coward, R., Ellis, J.**, 1985. Dil ve Maddecilik. İletişim Yayınları. İstanbul.
- Çüçen, K.**, 1997. Heidegger'de Varlık ve Zaman. İz Yayıncılık. Bursa.
- Debord, G.**, 1996. Gösteri Toplumu ve Yorumlar. Ayrıntı Yayınları. İstanbul.
- Decq, O.**, 1992. Academy Forum, in *Theory and Experimentation*, pp. ..., Ed. Papadakis, A., Academy Group Ltd. London.
- Defoe, D.**, 1997. Robinson Crusoe. Yapı Kredi Yayınları. İstanbul.

- Duchamp, M.**, 1997. Marcel Duchamp ve Ready Made, *Modernizmin Serüveni* içinde, s.322-323, Der. Batur, E., Yapı Kredi Yayınları. İstanbul.
- Dumazedier, J.**, 1974. Leisure and the Social System, in *Concepts of Leisure*, pp. 129-144, Ed. Murphy, J., Prentice-Hall, NJ.
- Durumcular**, 1991. Uluslararası Manifesto, *20.yüzyıl Mimarisinde Program ve Manifestolar* içinde, s.150-151, Der. Conrads, U., VMV Yayınları.
- Eco, U.**, 1992. Açık Yapıt. Kabalıcı Yayınları. İstanbul.
- Eisenman, P.**, 1997. En Terror Firma: Grotesklerin İzinde, *Modernizmin Serüveni* içinde, s. 491-495, Der. Batur, E., Yapı Kredi Yayınları. İstanbul.
- Eisenstein, S.**, 1985. Film Biçimi. Payel Yayınları. İstanbul.
- Eroğlu, Ş.**, 1999. Modernist Bir Kadın Mimar: Eileen Gray. *Arredamento Mimarlık*. 100+14. 78-89.
- Erzen, J.**, 1997. Schwitters, Kurt. *Eczacıbaşı Sanat Ansiklopedisi*. 3.
- Fillon, J.**, 1991. Yeni Oyunlar, *20. Yüzyıl Mimarisinde Program ve Manifestolar* içinde, s. 133, Der. Conrads, U., Şevki Vanlı Mimarlık Vakfı Yayınları. İstanbul.
- Frampton, K.**, 1996. Modern Architecture: A Critical History. Thames and Hudson Ltd. London.
- Friedman, Y.**, 1975. Toward a Scientific Architecture. The MIT Press. Cambridge. MA.
- Gardiner, S.**, 1985. Le Corbusier. AFA Yayınları. İstanbul.
- Germaner, S.**, 1997. Barok üslup. *Eczacıbaşı Sanat Ansiklopedisi*. 1. s.194-5-6-7.
- Giddens, A.**, 1992. Modernity and Self-Identity: Self and Society in the Late Modern Age, in *An Anthology of Critical Texts*, pp.17-22, Ed. Frascina, F., Harris, J., Phaidon Press Ltd., London.
- Gürdilek, R.**, 1999. Hayal Gerçeklerin Gücü Kuantum Bilgisayarlar. *Bilim ve Teknik*. 378. 60-63.
- Habraken, N.J.**, 1972. Supports: an alternative to mass housing. The Architectural Press. London.
- Hartoonian, G.**, 1994. Ontology of Construction: On Nihilism of Technology in Theories of Modern Architecture. Cambridge University Press. Cambridge.

- Haynes, T., 1999. Velvet Goldmine. *Roll*, 29, 9-13.
- Holl, S., Pallasmaa, J., Pérez-Gomez, A., 1994. Questions of Perception, Phenomenology of Architecture. a+u Publishing Co., Ltd. Tokyo.
- İdemen, S., (çev.), 1999. Björk. *Roll*. 29, 18-20.
- Jameson, F., 1996. Postmodernizm ve Mekân. *Mimarlık*. 271. 16-19.
- Karatani, K., 1995. Architecture as Metaphor. The MIT Press. Cambridge. MA.
- Kendin Yap, 1996. Şık ve Kullanışlı CD Kabı Yapalım. 3. 48-49.
- Kendin Yap, 1998. Çekmecelerde Kullanılan Geçme Çeşitleri. 26. 50-51.
- Kozikoğlu, N., 1997. Tapınak. *Eczacıbaşı Sanat Ansiklopedisi*. 3. s.1735-39.
- Kuban, D., 1995. Türk ve İslam Sanatı Üzerine Denemeler. Arkeoloji ve Sanat Yayınları. İstanbul.
- Künzler, H., 1998. Brian Eno. *Roll*, 22, 20-21.
- Lefebvre, H., 1998. Modern Dünyada Gündelik Hayat. Metis. İstanbul.
- Levi-Strauss, C., 1996. Yaban Düşünce. Yapı Kredi Yayınları. İstanbul.
- Meyer, L., 1999. Rönesans'ın Sonu mu? *Alışılmadık Sesler* içinde, s.33-46, Der. Doğrul, H., Dost Kitabevi Yayınları. Ankara.
- Murphy, J., 1974. Philosophical Dimensions of Leisure, in *Concepts of Leisure*, pp.1-27, Ed. Murphy, J., Prentice-Hall, NJ.
- Öner, M., Y., 1993. Diyalektik: Olasılıktan Determinizme Doğru, *Fizik ve Felsefe* içinde, s.201-290, Der. Öner, Y., Öner, İstanbul.
- Papanek, V., Hennessey, J., 1977. How Things Don't Work. Pantheon Books. New York.
- Papanek, V., 1997. Design For The Real World. Thames and Hudson. London.
- Pauly, D., 1989. The Chapel of Ronchamp as an Example of Le Corbusier's Creative Process, in *Le Corbusier*, pp.127-140. Ed. Brooks, A., Princeton University Press. Princeton, New Jersey.
- Perec, G., 1997. Yaşam Kullanma Kılavuzu. Yapı Kredi Yayınları. İstanbul.
- Politzer, H., 1991. Değişim. *Değişim* içinde, s.67-94. Cem Yayınevi. İstanbul.
- Prigogine, I., Stengers, I., 1996. Kaostan Düzene. İz Yayıncılık. İstanbul.

- Propp, V.**, 1985. Masalın Biçimbilimi. B/F/S Yayınları. İstanbul.
- Redhouse**, 1997. Küçük El Sözlüğü. SEV Yayıncılık. İstanbul.
- Rona, Z.**, 1997. Tarihsel Konular. *Eczacıbaşı Sanat Ansiklopedisi*. **3**. s.1472-3-4.
- Rowe, C., Koetter, F.**, 1990. Collage City. MIT Press. Cambridge. MA.
- Sahakian, W.**, 1997. Felsefe Tarihi. İdea Yayınevi. İstanbul.
- Scully, V.**, 1963. The Earth, The Temple and The Gods: Greek Sacred Architecture. Yale University Press. New Heaven & London.
- Simon, H.**, 1998. Ampirik Araştırma Olarak Bilgisayar Bilimi: Semboller ve Arama. *Cogito*, **13**, 43-55.
- Solà-Morales, I.**, 1997. Differences: Topographies of Contemporary Architecture. The MIT Press. MA.
- Suits, B.**, 1995. Çekirge: Oyun, Yaşam ve Ütopya. Ayrıntı Yayınları. İstanbul.
- Sözer, Ö.**, 1992. Felsefenin ABC'si. Simavi Yayınları. İstanbul.
- T.D.K.**, 1988. Türkçe Sözlük. Türk Tarih Kurumu Basımevi. Ankara.
- Tschumi, B.**, 1996. Event-Cities (Praxis). The MIT Press. Cambridge. MA.
- Tschumi, B.**, 1997. Architecture and Disjunction. The MIT Press. Cambridge. MA.
- Turhanlı, H.**, 1999. Ütopyaları Gösteren Haritalar: Yeni Babil'de Hayat. *Roll*, **36**, 45-47.
- Tümer, G.**, 1997. Delilik ve Mimarlık. *Arredamento-Dekorasyon*, **95**. 91-94.
- Ulmer, G.**, 1991. The Object of Post-Criticism, in *The Anti-Aesthetic: Essays on Postmodern Culture*, pp. 83-110, Ed. Foster, H. Bay Press. Seattle.
- von Bertalanffy, L.**, 1971. General System Theory. Allen Lane The Penguin Press. London.
- Watson, W.**, 1993. The Architectonics of Meaning: Foundations of the New Pluralism. The University of Chicago Press. Chicago and London.
- Webster's**, 1971. Seventh New Collegiate Dictionary. G&C Merriam Company Publishers, Massachusetts.
- Wittgenstein, L.**, 1999. Yan Değiniler. ALTİKIRKBEŞ Yayın. İstanbul.

ÖZGEÇMİŞ

1974 yılında Adana’da doğdu. 1992’de Çukurova Bilfen Lisesi’nden, 1997’de İ.T.Ü. Mimarlık Fakültesi Mimarlık Bölümü’nden mezun oldu. 1997-99 yılları arasında Has Mimarlık Ltd. Şirketi’nde mimari atölye personeli olarak çalıştı.

