İSTANBUL TEKNİK ÜNİVERSİTESİ ★ FEN BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

BİR EYLEM / EĞLEN[CE] LABORATUVARI OLARAK FUN PALACE: MEKANSAL DENEYİM AÇILIMLARI VE YANSIMALARI

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Seda GÜL

Mimarlık Anabilim Dalı

Mimari Tasarım Programı

OCAK 2015

İSTANBUL TEKNİK ÜNİVERSİTESİ ★ FEN BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

BİR EYLEM / EĞLEN[CE] LABORATUVARI OLARAK FUN PALACE: MEKANSAL DENEYİM AÇILIMLARI VE YANSIMALARI

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Seda GÜL
(502111184)

Mimarlık Anabilim Dalı

Mimari Tasarım Programı

Tez Danışmanı: Prof. Dr. Ayşe ŞENTÜRER

OCAK 2015

İTÜ, Fen Bilimleri Enstitüsü'nün 502111184 numaralı Yüksek Lisans Öğrencisi **Seda GÜL**, ilgili yönetmeliklerin belirlediği gerekli tüm şartları yerine getirdikten sonra hazırladığı **"BİR EYLEM / EĞLEN[CE] LABORATUVARI OLARAK FUN PALACE: MEKANSAL DENEYİM AÇILIMLARI VE YANSIMALARI"** başlıklı tezini aşağıda imzaları olan jüri önünde başarı ile sunmuştur.

Tez Danışmanı : **Prof. Dr. Ayşe ŞENTÜRER** .....
İstanbul Teknik Üniversitesi

Jüri Üyeleri : **Doç. Dr. İpek Vedia YÜREKLİ İNCEOĞLU** .....
İstanbul Teknik Üniversitesi

Yrd. Doç. Dr. Güldehan F. YAVAŞOĞLU ATAY .....
Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi

Teslim Tarihi : **15 Aralık 2014**

Savunma Tarihi : **20 Ocak 2015**

Babam Sefer GÜL'e,

ÖNSÖZ

Mimarlıkla ilgili araştırmalarım boyunca sezgilerimin peşinden giderken soğukkanlılığımı korumama yardım eden, bilgisini ve deneyimini paylaşan ve çalışmalarımı destekleyen tez danışmanım Prof. Dr. Ayşe ŞENTÜRER'e; araştırmama yönelik yapıcı eleştirilerinden dolayı Doç. Dr. İpek Vedia YÜREKLİ İNCEOĞLU ve Yrd. Doç. Dr. Güldehan F. YAVAŞOĞLU ATAY'a; tükenmez sevgileri, anlayışları ve güvenleri için başta babam Sefer GÜL olmak üzere aileme; hayatıma renk kattığı için büyümekte olan Azra GÜL'e; yaptığı çeviriyle ve dostluğuyla bana güç veren Burcu HALAÇ'a; keyifli sohbetleri, her türlü yardımı ve güven verici arkadaşlığından dolayı Simge ŞAHİN'e; kafama takılan herşeyi sabırla cevaplayan Saniye FIŞGIN ve Zeynep DÜNDAR'a; keyifli anlar paylaştığımız ve beraber büyüdüğümüz Rengin HAKSAL ve Tuğçe KORKMAZ'a; benim için çok değerli olan katkı ve destekleri için tüm diğer arkadaşlarıma sonsuz teşekkür ediyorum.

Ocak 2015 Seda Gül

(Mimar)

İÇİNDEKİLER

Sayfa

ÖNSÖZ ..... **vii**
İÇİNDEKİLER ..... **ix**
KISALTMALAR ..... **xi**
ŞEKİL LİSTESİ ..... **xiii**
ÖZET ..... **xv**
SUMMARY ..... **xvii**
1. GİRİŞ **1**
1.1 Problem ve Çerçeve 1
1.2 Araştırmanın Yaklaşımı ve Yöntemi 3
2. OYUN ZAMANININ EYLEMSELLİĞİ: MEKANSAL DENEYİMİN AÇILIMLARI **7**
2.1 Oyun Zamanının Eylemselliği 12
2.2 Oyun Zamanının Eylemselliğindeki Mekansal Kurgu 14
2.2.1 Açıklık kavramı 16
2.2.2 Kapalılık kavramı 18
2.3 Oyun Zamanının Eylemselliğindeki Mekansal Deneyim Açılımları 19
3. BİR EYLEM / EĞLEN[CE] LABORATUVARI OLARAK FUN PALACE **23**
3.1 Eylemselliğin Eğlencesi 28
3.2 Eylemselliğin Eğlencesindeki Mekansal Kurgu: *Non-program* (Program Olmayan) 32
3.2.1 Belirsizliğin aralıkları 35
3.2.2 *Plug and play* (tak ve oyna): *kit of parts* (parçalar takımı) 37
3.3 Eylemselliğin Eğlencesindeki Mekansal Deney-Deneyim Ortamı ve Mimari Açılımları 43
3.3.1 Tanımsızlık (*indeterminacy*) kavramı 46
3.3.2 Diyagramatik görsel ifadenin mimarlığı 49
4. BİR EYLEM / EĞLEN[CE] LABORATUVARININ MEKANSAL DENEYİM AÇILIMI VE YANSIMASI: POMPIDOU KÜLTÜR MERKEZİ **55**
4.1 Kültürel Eylemselliğin Eğlencesi 59
4.2 Kültürel Eylemselliğin Eğlencesindeki Mekansal Kurgu: *Non-facade* (Cephe Olmayan) 63
4.2.1 Esneklik anlayışı 66
4.2.2 Oyun – çerçeve fikri 68
4.3 Kültürel Eylemselliğin Eğlencesindeki Mekansal Deneyim Açılımı ve Yansıması 71
4.3.1 Akışkanlık kavramı 74
4.3.2 High – tech etkisi 77

5. BİR EYLEM / EĞLEN[CE] LABORATUVARININ MEKANSAL DENEYİM AÇILIMLARI VE YANSIMALARININ DEĞERLENDİRİLMESİ 83
KAYNAKLAR 87
EKLER 91
ÖZGEÇMİŞ 98

KISALTMALAR

TDK **:** Türk Dil Kurumu

ŞEKİL LİSTESİ

Sayfa

Şekil 1.1: "*Birbirinin ardından gelen*" ve "*benzer*" olarak söz edilen projeler..... 1

Şekil 1.2: Tez izleği. 6

Şekil 2.1: Oyunun farklı çeşitlerindeki "*eylemsel olma halleri*" 10

Şekil 2.2: "*Mimarlık laboratuvar*" ortamında "*oyun kavramı*"nın açılımı..... 22

Şekil 3.1: "*Yeni öğrenme fırsatları*" ve "*deneyim olanakları*" yaratan bir "*tiyatro formatı*" 24

Şekil 3.2: Fun Palace'ın "*hacimsel niteliği*"ni gösteren ilk çizim. 24

Şekil 3.3: "*İdeal alan*" diyagramı ve eylemselliğin "*çeşitliliği ve sürekliliği*" 26

Şekil 3.4: Fun Palace'a öncülük eden "*teorik mekan tasarımları*": Yeni Babil, Sin Centre 27

Şekil 3.5: "*Gündelik hayatı*" sorgulayan Fun Palace tanıtım afişi. 29

Şekil 3.6: Projenin lideri olarak "*kullanıcı*"yı vurgulayan Fun Palace tanıtım afişi 31

Şekil 3.7: "*Programatik ve mekansal yapılanmalar*" 34

Şekil 3.8: "*Non-program*" ve "*zaman-mekan*" ilişkileri..... 34

Şekil 3.9: Helikopter kokpitinden Fun Palace'a "*bütünsel bakış*" 36

Şekil 3.10: Fun Palace'ın "*açık uçlu belirsizliği*"ni gösteren "*What is it?*" tanıtım afişi 37

Şekil 3.11: Eylemselliğin eğlencesindeki "*oyun dolu mekansal senaryolar*" 37

Şekil 3.12: Bir "*keşif tiyatrosu*" olarak Fun Palace 39

Şekil 3.13: "*Servis kulelerinin etrafında olabilecek mekansal kurgular*" 40

Şekil 3.14: "*Bütünsel ya da parçalı kapalılıklar*" 40

Şekil 3.15: "*Parçalar takımı*"nın mekansal ve yapısal ortamı 41

Şekil 3.16: "*Esnek ve sabit*" parçaların "*eğlenceli hareketi*" 42

Şekil 3.17: "*Esnek ve sabit*" parçaların "*mekansal pozisyonu*" 42

Şekil 3.18: "*Esnek ve sabit*" parçaların "*yapısal düzeni*" 42

Şekil 3.19: Eylemselliğin "*keyfi*" ve "*spontaneliği*" ile oluşan ve "*süreklilik*" kazanan bir "*deneyim ortamı*" 45

Şekil 3.20: "*Geleceğin nasıl bir yer olabileceğine*" dair sürecin olasılıkları 47

Şekil 3.21: Fun Palace'ın "*hacimsel niteliği*"ni gösteren ilk çizim 48

Şekil 3.22: Parçaların ve bölümlerin birbirleriyle "*üç boyutlu*" ilişkisi..... 48

Şekil 3.23: "*Teknik temsiller*" ile Fun Palace 50

Şekil 3.24: Işıklarla istila edilen "*gece perspektifi*" 51

Şekil 3.25: Bir "*eylem / eğlen[ce] laboratuvarı*" olarak Fun Palace projesinin deşifresi 54

Şekil 4.1: "*Tarihsel bölge*"de yer alan "*Pompidou Kültür Merkezi*" 58

Şekil 4.2: Fun Palace'ın (soldaki) "*sözü*"nü ve "*estetiği*"ni benimseyen Pompidou Kültür Merkezi (sağdaki) 58

Şekil 4.3: Pompidou binasının "*kat düzenlemesi*" ve "*geometrisi*" 59

Şekil 4.4: Kültürel eylemselliğin iç mekan ve meydan (*piazza*) da "*birleşimi*" 61

Şekil 4.5: "*Saydam ve opak*" alanlar arasında kalan "*non-façade*" 64

Şekil 4.6: "*Geleneksel zihniyet*" ve "*anıtsallık anlayışı*"nı değiştirebilecek görünüm 66

Şekil 4.7: "*İç mekan düzenlemesi*"nin detayları 68

Şekil 4.8: "*Cephe strüktürü*"nün teknik ve görsel anlatımları 70

Şekil 4.9: Cephedeki renkli boruların "*görsel kodları*", "*anlamları*" ve "*ilişkileri*" . 72

Şekil 4.10: Pompidou Kültür Merkezi basında "*konuşuluyor*" ve "*tartışılıyor*" 74

Şekil 4.11: Doğu ve batı cephenin "*akışkanlığı*"nı oluşturan "*mekanik ve servis sistemleri*" 76

Şekil 4.12: "*Plastik saydam borular*"daki "*ziyaretçi akışı*" 76

Şekil 4.13: "*Teknolojiyi öngören sistemler*"in gerçekliğe ulaştığı modeller 77

Şekil 4.14: Mekansal kurgunun "*detay tasarımları*"nda "*High-tech*" 77

Şekil 4.15: Strüktürel çelik tasarımında "*prefabrikasyon parçalar montajı*" 79

Şekil 4.16: Mekanın "*strüktürel alanı*"na dair çözümler 81

Şekil 4.17: Bir eylem / eğlen[ce] laboratuvarının "*mekansal deneyim açılımı ve mimarlığa yansıması*" olarak Pompidou Kültür Merkezi'nin deşifresi. 82

BİR EYLEM / EĞLEN[CE] LABORATUVARI OLARAK FUN PALACE: MEKANSAL DENEYİMİN AÇILIMLARI VE YANSIMALARI

ÖZET

Gündelik hayatta boş zamanın (*leisure time*) değerlendirilişindeki oyun dolu aktivitelerin eylemselliği, mekanı ve mekânsal deneyimi nasıl dönüştürür? Bu dönüşüm, mimarlığa ne gibi katkılar getirir? Bu sorular çerçevesinde tez çalışması, hayal gücüne ve özgürlüğe dayanan oyunun eylemselliğindeki dönüştürücü gücün mimarlıkta açtığı aralıkları inceleme düşüncesiyle başladı. Bu düşünce doğrultusunda birbirinin ardından gelen Fun Palace ve Pompidou Kültür Merkezi gibi iki önemli mimari örneklerde oyunun eylemi, mekanı ve mekânsal deneyimi nasıl açtığı tespit edilmeye çalışıldı. Bu tespitlerden yola çıkarak bugünün problemini oluşturan kamusal mekandaki deneyim yoksunluğunun aslında mimarlığa ve deneyime dair ne gibi potansiyellere sahip olabileceği gösterilmeye çalışıldı.

Gündelik hayatın önemli bir meselesini oluşturan boş zaman ve çalışma zamanı arasındaki ilişkinin değişimi, sosyo-politik ve ticari amaçlarla yönlendirilen yeni bir zihniyeti ortaya çıkartır. Bu zihniyet, insanın hayal gücüne ve özgürlüğüne dayalı eylemselliğini kapalı ve tanımlı parçalardan oluşan mekânsal kurgularla şekillendirir. Bu durum, gündelik hayatta boş zamanın değerlendirildiği kamusal mekanı, mekânsal deneyimin yoksun hale geldiği tüketim modellerine dönüştürür.

Tez, kamusal mekândaki mekânsal deneyim yoksunluğunu tersine dönüştürecek gücü, oyun dolu aktivitelerin eylemselliğindeki imkanların mekana ve mekânsal deneyime getirdiği açılımlarda ve mimari katkılarda arayacaktır.

Oyun kavramının özgürlüğe ve hayal gücüne dayalı eylemselliği, insan odaklı mimarlığın oluşumunu sağlayan mekânsal kurguyu etkiler. Mekansal kurgunun zamanın bilinmezliği ve bu bilinmezliğe karşı esneklik anlayışıyla tasarlanması, çeşitli mekânsal olasılıkların yaratımına ortam hazırlayacak bir mimarlık laboratuvarı oluşturur. Bu mimarlık laboratuvarına tarihten bir örnek olarak Fun Palace, oyunun eylemselliğindeki çeşitliliği mekana ve mekânsal deneyime taşır.

Fun Palace projesinde oyun dolu aktivitelerin eylemselliği, oyunun hayal gücü ve özgürlüğü ile çeşitlenerek çoğalır, değişir ve dönüşür. Geleceğin bilinmezliği içinde bu durum, oyunun eylemselliğini hem eğlenceli hale getirir hem de bu eylemselliğin esnek bir şekilde yerleşebileceği sabit ve esnek parçalardan oluşan eğlenceli bir mekânsal kurgu yaratır. Böylece mimarlık laboratuvarı, eylemselliğin eğlenceli hale geldiği farklı oyun senaryolarına ve mekânsal kurgularına ortam hazırlayan bir eylem / eğlen[ce] laboratuvarı haline gelir.

Bir eylem / eğlen[ce] laboratuvarı olarak Fun Palace, mekânsal deneyimin açılımını ve farklı mimari anlayışlarını ortaya çıkaran bir mekânsal deney – deneyim

ortamıdır. Bu ortam, bugünün yıldız mimarları diyebileceğimiz isimlerin projelerine ilham kaynağı olur. Bu projelerden bir tanesi de Pompidou Kültür Merkezi'dir.

Pompidou Kültür Merkezi, Paris şehrindeki tarihsel bir alanda "kültür merkezi" tasarlamak amacıyla açılan yarışmada birinci olmuş ve uygulanmış bir projedir. Proje, muhafazakar bölgeyi ve yarışma programını ele alışıyla dikkat çeker. Pompidou Kültür Merkezi, oyuna dayalı kültürel eylemselliğin eğlence anlayışıyla tasarlandığı bir mekânsal kurgudur. Proje, tüm bürokratik engellere rağmen esnek bir iç mekan organizasyon tasarlamaya çalışır. Bu esneklik anlayışı çerçevesinde oluşturulmak istenen açık kat düzeni için tüm mekanik ve servis donanımlar cepheye taşınır. Böylece binanın strüktürel çerçeve ve cephe strüktürü olmak üzere iki bölgenin arasında farklı mekânsal kurguların yer alabileceği alışılmadık bir tasarım gerçekleşir. Bu tasarım, *non-facade* (cephe olmayan)'dır. *Non-facade*, hem çeşitli mekânsal kurgulara imkan verdiği için mekânsal deneyimin açılımına katkı sağlar hem de devasa renkli görünümüyle bir etki alanı oluşturur.

Mekansal deneyimleri ve yansımaları içeren Pompidou Kültür Merkezi, oyun kavramının eylemselliğindeki özgürlük ve hayal gücü gibi esasları düşünerek Fun Palace'ın etki alanında tasarlanır. Bu tasarım ile hem tarihsel çevreye hem geleneksel kültüre hem mimarlığa hem klasik yapım teknolojilerine meydan okur. Pompidou Kültür Merkezi'ne bu gücü veren şey, oyunun eylemselliğidir. Bu yüzden mekânsal deneyimin yoksunlaşmasına neden olan tüketime yönelik sınırlı aktivitelerin eylemselliği, oyun kavramının dönüştürücü gücü ile bir daha düşünülmelidir. Oyunun eylemselliğindeki keşif ve keyif ile deneyime kapalı mekânsal ortamlara tekrar bakılmalıdır. Tez, yıllardır üzerinde konuşulan iki önemli projeyi oyun üzerinden bugünün mekânsal deneyim yoksunluğu ile tartışmayı hedeflemektedir.

FUN PALACE AS A LABORATORY OF ACTION / FUN: EXTENSIONS AND REFLECTIONS OF SPATIAL EXPERIENCE

SUMMARY

How does the actuality of playful activities in making use of the leisure time in daily life transform space and spatial experience? What kind of contributions does this transformation entail for architecture? This thesis study, shaped around these questions, began as an effort to examine the interspaces that the transformative power of the actuality of the play, which is based on imagination and freedom, enables within architecture. In line with this research intention, the underlying idea was to look at how the play opens the action, space and the spatial experience in two significant architectural samples, respectively Fun Palace and Pompidou Cultural Center. On the basis of the findings, the aim has been to show the potentialities that the lack of experience in the public space, a current problem of our age, harbors in terms of architecture and experience.

The transformation of the relationship between leisure time, which is a significant issue in daily routine, and working time reveals a new type of mentality guided by sociopolitical and commercial purposes. This mentality shapes the actuality based on a person's imagination and freedom with spatial fictions made up of closed and defined parts. The existence of this mentality turns the public space, in which the leisure time in the daily routine is seized, into consumption models bereft of spatial experience.

This study will look for the power, which is capable of transforming the lack of experience in space within the extensions, and architectural contributions that the possibilities present in the actuality of the playful activities bring to the space and spatial experience.

The play notion constitutes the actuality of the various activities of the play where freedom, imagination, and reality are categorized; and then it re-categorizes them. Through the ambiguity of temporality, the play may give way to different structures with different rules and it can change those structures. In this process the open order including the ambiguity of the play may turn into a closed order under the influence of the rules and boundaries. The repetition of this closed order over the course of different generations creates the culture. The only thing that can pull the culture apart from this order is a re-thinking of the play and its actuality that is at the heart of culture.

The transformation of playful activities into actuality and the multiplication of this actuality depending on the users' desires and needs make the actuality fun. The flexible spatial fictions that can emerge with the fun of actuality may multiply endlessly within the interspaces of ambiguity. The open order of the play made up of rules paves the way for a spatial experiment-experience for all those different play scenarios and spatial fiction possibilities. This spatial experiment-experience

environment is a laboratory of architecture composed of various spatial fictions. Fun Palace, a historical example for the laboratory of architecture, conveys the diversity in the play's actuality to the space and spatial experience.

Fun Palace has taken its place in the history as a theoretical study, since its construction was never carried out. In the Fun Palace project the actuality of the playful activities become varied and multiplied, changed and transformed with the imagination and freedom of play. Within the uncertainty of the future, this situation makes the actuality of the play fun and creates an enjoyable spatial fiction made up of constant and flexible pieces in which this actuality may settle flexibly in. In this way the laboratory of architecture turns into an action / fun laboratory where actuality becomes fun and harbors different play scenarios along with spatial fictions. Each spatial fiction that may emerge in this laboratory is tested and each result is recorded with a diagrammatic visual expression.

Fun Palace, a spatial fiction in the fun of actuality, is distinguished from the same type of projects in the same period with similar goals such as New Babylon and Sin Centre through a single and significant characteristic of it. That characteristic is the design of the spatial fiction based on the actuality of play emerging out of the 'realization' plans of Fun Palace. In this way this project is designed by taking into consideration the systems that are related to technology in terms of space and structure. The diagrammatic demonstration of the project at each step explains the project in depth from a conceptual point of view toward a structural one. Every diagrammatic visual expression explaining Fun Palace stays in Fun Palace's drawing archive. This enormous archive constitutes an open source of knowledge not only for its own period, but also for dealing with the current architectural issues.

The diagrammatic expressions based on the principle of indeterminacy could be read and interpreted in different ways. The indeterminacy of the diagrammatic representations pave the way for the emergence of spatial experience's possibilities and also enables the different systems to be devised for the realization of these possibilities. In this way Fun Palace created an identifiable experiment-experience ground for the emergence of different architectural approaches and definitions. This indeterminable diagrammatic ground inspires the projects of today's star architects such as Bernard Tschumi, Rem Koolhaas, and Richard Rogers. The reason for this could be attributed to the fact that Cedric Price and Joan Littlewood were able to include the fun in the actuality of the play to the architectural design. In a similar vein Pompidou Cultural Center, whose design process started in 1971 by Richard Rogers and Renzo Piano, is also a project that was able to capture the fun in the actuality of the play-centered culture under the influence of Fun Palace. Hence as a continuation of Fun Palace, Pompidou Cultural Center, which transferred the actuality of the play and spatial experience along with Fun Palace's conceptual extensions related to action and space into practice, will be examined.

Pompidou Cultural Center ranked first in the competition to design a 'cultural center' in a historical part of Paris and the project was brought into being. The project stands out with its handling of the conservative area and the competition. Pompidou Cultural Center is a spatial fiction designed with an understanding reflective of the fun of cultural actuality based on play. The project tries to design a flexible interior organization against all the bureaucratic predicaments. All of the mechanical and service-related equipment is carried to the façade for the open-floor order that will be designed in line with the flexibility principle. This approach enables a type of

unusual design where different kinds of spatial fictions can take place between two areas, namely the structural and façade framework. This spatial design is *non-façade*.

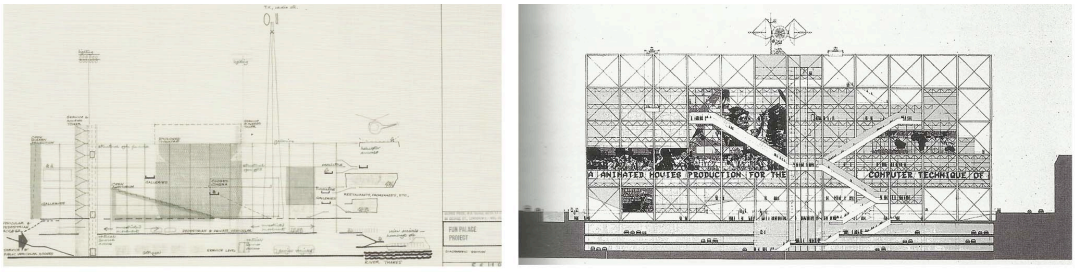
The flexibility principle within the Pompidou Cultural Center's interior organization creates a play-framework order between the systems that are carried to the outside from the inside and the structure of the building. This order paves the way for a spatial experiment-experience in the different spatial fictions and experiences of enjoyment of the cultural actionality through non-façade. At the same time technology along with the colorful design in structural connections of the play-framework order, direct people firstly into the square, and then to the building. People who climb to the top of the building with moving staircase could watch the cityscape or participate in the interior organization. Therefore, the fluidity of non-façade directed toward spatial fiction and action acts as an intermediary for the spatial experience to emerge. High-tech, where we can observe the impact of technology on spatial experience could be seen within the details of spatial fiction making.

The High-tech construction that makes the non-façade fluid in Pompidou Cultural Center is a technologic solution that will transfer the possibilities of spatial experience within the fun of cultural actuality to the reality. When the technology is deployed in a right way to solve the current problems of our age, a process capable of changing the future radically could be created. The technology of materials and systems together with the proper use of process discipline provides a form, scale and line for the building. In this way, the explanation of the construction process becomes intelligible and clear. Also technology acts as an intermediary for spatial fiction that is appropriate for the variety of performative interspaces that may be formed. As a result the fluid appearance that the play-framework spatial order gets via the impact of High-tech establishes an environment of spatial experiment-experience that brings the fun of the cultural actuality to the daily routine and city.

Pompidou Cultural Center, which includes the spatial experiences and reflections, was designed under the influence of Fun Palace and on the basis of principles such as the freedom in the actuality of the play notion and imagination. With this design, it challenges the historical environment, the traditional culture, and also the architecture and classical construction technologies. What gives Pompidou Cultural Center this power is the actuality of the play. So, the actuality of the restricted activities that is in favor of consumption and the cause of the deprivation of spatial experience should be reconsidered with the transformative power of play notion. One should look at the spatial settings that are closed to experience with the sense of discovery and enjoyment in the actuality of the play. The thesis in question aims to discuss the two significant projects, which have been the focus of attention for years, in their relation to the lack of spatial experience today through the concept of play.

1. GİRİŞ

1961 yılında tiyatro yönetmeni Joan Littlewood ve mimar Cedric Price tarafından tasarlanmaya başlayan Fun Palace ile 1971 yılında Paris hükümeti tarafından açılan yarışmada birinci olan mimar Richard Rogers ve Renzo Piano'nun tasarladığı ve uyguladığı Pompidou Kültür Merkezi arasındaki mekansal kurgu yapım benzerliğinin görünümden öte bir anlamı olabileceği düşüncesiyle ve sezgisiyle bu projelerin deşifrelerine başlanır. Derslerde edilen bilgiler ve literatür araştırmalar sonucunda "*birbirinin ardından gelen*" ve "*benzer*" olarak söz edilen bu iki önemli projenin mekansal deneyim açılımları ve mimarlığa getirdiği katkıları incelenir (Şekil 1.1). Oyun kavramının eylemselliği aracılığıyla incelenen bu projelerin günümüzün mekansal deneyim yoksunluğuna dayalı problemlere çözüm önerileri sunabileceği düşünülür.



Şekil 1.1: "*Birbirinin ardından gelen*" ve "*benzer*" olarak söz edilen projeler: Fun Palace (soldaki) ve Pompidou Kültür Merkezi (sağdaki) (Hardingham ve Rattenbury, 2012).

1.1 Problem ve Çerçeve

Gündelik hayat ile ilişkili boş zamanın (*leisure time*) eylemselliğindeki mekânsal deneyim yoksunluğu, hem mimarlığı hem de insan yaşamını olumsuz bir şekilde etkileyen bir problem olarak görülür. Bu bölümde öncelikli olarak bu problemin ortaya çıkmasına neden olan boş zaman artışına dayalı aktivitelerin ekonomi ve siyasi çıkar doğrultusunda şekillenişine tarihsel açıdan bakılacaktır.

Özellikle metropol kentlerde gündelik hayatın rutin düzenini oluşturan boş zaman ve çalışma zaman arasındaki ilişki, insanların eylemlerini yönlendirir. 1950 ve 1968

yılları arasında 47 saat olan çalışma süresi, 1975'te 42 saat, 1978'te 40 saat, 1982'de ise 39 saat şeklinde gittikçe azalır. Çalışma süresindeki bu azalma boş zamanı arttırırken, yeni bir anlayışın ortaya çıkmasını sağlar. Bu anlayış, boş zamanı ticari bir uzama götüren "Cumartesi özgürlüğünü" ortaya çıkartır. İnsanlar bu özgürlük içerisinde hem tüketici hem de izleyici olabilir. Tüketim stratejilerinin etkili olduğu kentsel uzamda ana eylem, "vitrine bakma"dır (De Certau, 2009). Bu durum, artan boş zamanın kitle tüketimi ve pop kültürüyle ilişkisinde yeni ve tehlikeli bir özgürlük anlayışı olarak yorumlanır (Proto, 2005). İnsanın eylemselliği, "özgür" olduğu boş zamanda belirli aktiviteleri gerçekleştirmeye yönelik şekillenir.

Gündelik hayat içerisinde insanın eylemselliğini harekete geçiren aktiviteler, insanın kişisel ve sosyal hayatını ve buna bağlı olarak çalışma düzenini etkiler. İnsan her zaman kendi kararlarını kendi verebilecek yetiye sahip olmasına rağmen, Heidegger'e göre çoğu insan kendini günlük hayatın akışına bırakır (Sharr, 2007'te atıfta bulunduğu gibi). Böylece eylemler, alışkanlık haline gelir ve birçoğu doğru ya da yanlış olduğu düşünülmeden yapılır. Oysa eylem, uygulama ve üretme tarzları, günlük alışkanlıkları, tutum ve pratikler içinde somut zekayı, ufak tefek işleri ve yaratıcılığı bir araya getirir ve onların kavranmasını sağlar (De Certau, 2009). Eylem, kendi içerisinde yaratıcılığı içeren hareketi ortaya çıkardığı gibi o hareketi hareketsizliğe de dönüştürebilir.

Gündelik hayatta insanı belirli eylemlere yönelten ve insanın yaşamını rutin hale getiren kapalı düzenekler mevcuttur. De Certau'ya göre toplumsal etkinlik alanlarında hiç kimsenin sahip olmadığı ancak herkesin öyle ya da böyle dahil olduğu bir toplumsal sözleşme bulunur. Sözleşme, sözlü bir gelenek ve tek tipleştirilmiş davranışlar (nezaket işaretleri, ses tonu, bakışlar) oyunundan oluşur (2009). İnsanı yaratıcılığa ve keşfe yöneltmeyen bu davranışların eylemselliği, bugünün mekânsal kurgusuna yönelik en önemli problemlerinden birine ortam oluşturur.

Boş zamanın eylemselliğindeki mekânsal kurgu, açıklık ve kapalılık kavramları çerçevesinde oluşan mekânsal modeller üzerinden anlatılacaktır.

"Büyük mağazalar" ve "alışveriş merkezleri"ni içeren tüketim modelleri, kapalılık kavramı ile oluşan mekânsal kurguları ifade eder. "Büyük mağazalar", geleneksel olarak kentlerin merkezinde kurulmuş olan mağazaların toplandığı meydan ve

sokaklardır. Kentin bir sokağı gibi olan mağazalar, ticari yoğunluğa sahip kentsel çevreyle etkileşim içindedir. İnsanlar kaldırımları dolaşır gibi mağazaları dolaşırlar. Mağazalarda sergilenen nesnelerde gizli bir güzellik duygusu yer alır. Bu duygu, bir harcama şekline dönüşür. Gerçekliğin unutulduğu başka bir hayatı ve yeri hayal etmeye izin verir. "Büyük mağazalar", her ne kadar kent merkeziyle ilişkili gözükse de kendi özerkliğini koruyan bir izleğe sahiptir. Kentin çeperine kurulmuş olan "büyük alışveriş merkezleri" ise iyi vakit geçirilen ve daha iyi bir toplumsal uzama kavuşmak için terk etmenin mümkün olduğu alanlardır (De Certau, 2009). Her iki tüketim modelinin amacı boş zamanın eylemselliğini ticari çıkarlar çerçevesinde yönlendirmektir.

Açıklık kavramı doğrultusunda tasarlanan mekânsal kurgulara örnek olarak oteller, kiliseler, üniversiteler, ofisler, plazalar ve kültürel merkezler gibi özel işlevli binaların kamusal açık mekanları gösterilir. Bu mekanlarda gerçekleştirilecek eylemlerin çeşit aralığı oldukça dardır (Stevens, 2007). Buna bağlı olarak boş zamanın eylemselliği ile oluşturulan mekânsal kurgular ise neredeyse yoktur.

Boş zamanın eylemselliğindeki mekânsal kurgu örneği olarak kamusal mekan, belirli sınırlar içerisinde değişime, dönüşüme ve yeniden üretilmeye açıktır. Boş zamanın eylemselliği, insanın isteklerini ve ihtiyaçlarını önemseyen çeşitli aktivitelerden oluşur. Eğer bu aktiviteler, tüketime yönelik çıkarlar ya da bürokrasinin kontrolü ile yönlendiriliyorsa, boş zamanın eylemselliğindeki mekânsal kurgu da buna yönelik şekillenir ve mekânsal deneyimin yoksunluğu gerçekleşir. Mekânsal deneyimin yoksunluğunu bu durumda zenginleştirecek şey, insanın eylemsel olma halini yeniden düşünmekten geçer.

1.2 Araştırmanın Yaklaşımı ve Yöntemi

Günümüzün kamusal mekanlarındaki mekânsal deneyim kapalılığını açacak şey, ticari çıkarlar ve bürokratik kontrollerle yönlendirilen eylemselliği oyun kavramının eyleme yönelik imkanlarıyla ve potansiyelleriyle düşünmekten geçtiği tez boyunca gösterilmeye çalışılacaktır.

Oyun kavramı; özgürlük, hayal gücü ve gerçekliğin sınıflandırıldığı oyunun çeşitli aktivitelerinin eylemselliğidir. Bu aktiviteler zamanın belirsizliği içinde kuşaklar boyunca değişebilir ve dönüşebilir. Buna bağlı olarak oyunun eylemselliği ile

oluşabilecek mekânsal kurgular, sonsuz çeşitte çoğalabilir. Oyunun kurallarından oluşan açık yapısı, tüm bu farklı oyun senaryolarına ve mekânsal kurgu olasılıklarına bir ortam hazırlar. Bu ortam, farklı mekânsal kurguların test edildiği bir mimarlık laboratuvarıdır.

Mimarlık laboratuvarı, farklı mimarlık anlayışlarının ortaya çıkmasına öncülük eder. Oyun oynayan insan Homo Ludens'e göre ise keşfin keyifli bir şekilde yapıldığı ve böylece eylemselliğin eğlenceye dönüştüğü bir laboratuvardır. Bir eylem/eğlen[ce] laboratuvarı olarak Fun Palace, mekânsal ve yaşamsal ortama katkılar getirir. Tez bu katkıları eylemsel, mekânsal ve buna bağlı olarak deneyim açısından inceleyecektir.

Bugünün çok konuşulan mimar isimlerine ve çalışmalarına baktığımız zaman, Fun Palace'ın izlerini görebilmek mümkündür. Tam da bu nokta da tez, oyunun eylemselliğini mekânsal kurguya katan ve Fun Palace'in izinde görülen Pompidou Kültür Merkezi'nin kültürel eylemselliğini ele alacak ve kültürü oyunun eylemselliği ile birlikte düşünmenin mekânsal deneyime ve mimarlığın teknolojiyle ilişkisine getirdiği açılımları ortaya koyacaktır. Tezin amacı, bu iki projeyi ayrı ayrı deşifre etmek yerine bu projelere oyunun eylemselliği ile bakmak ve beraberinde getirdiği mekânsal kurgudaki değişimleri ve bu değişimlerin oluşturduğu mekânsal deney-deneyim ortamlarını ve mimarlığa getirdiği katkıları vurgulamaktır. Son olarak tez, bu vurgu çerçevesinde eylemselliği etkileyen çeşitli dış sebeplerle mekânsal deneyimin yoksun hale geldiği kamusal mekanın mimarlığını değerlendirecektir (Şekil 1.2).

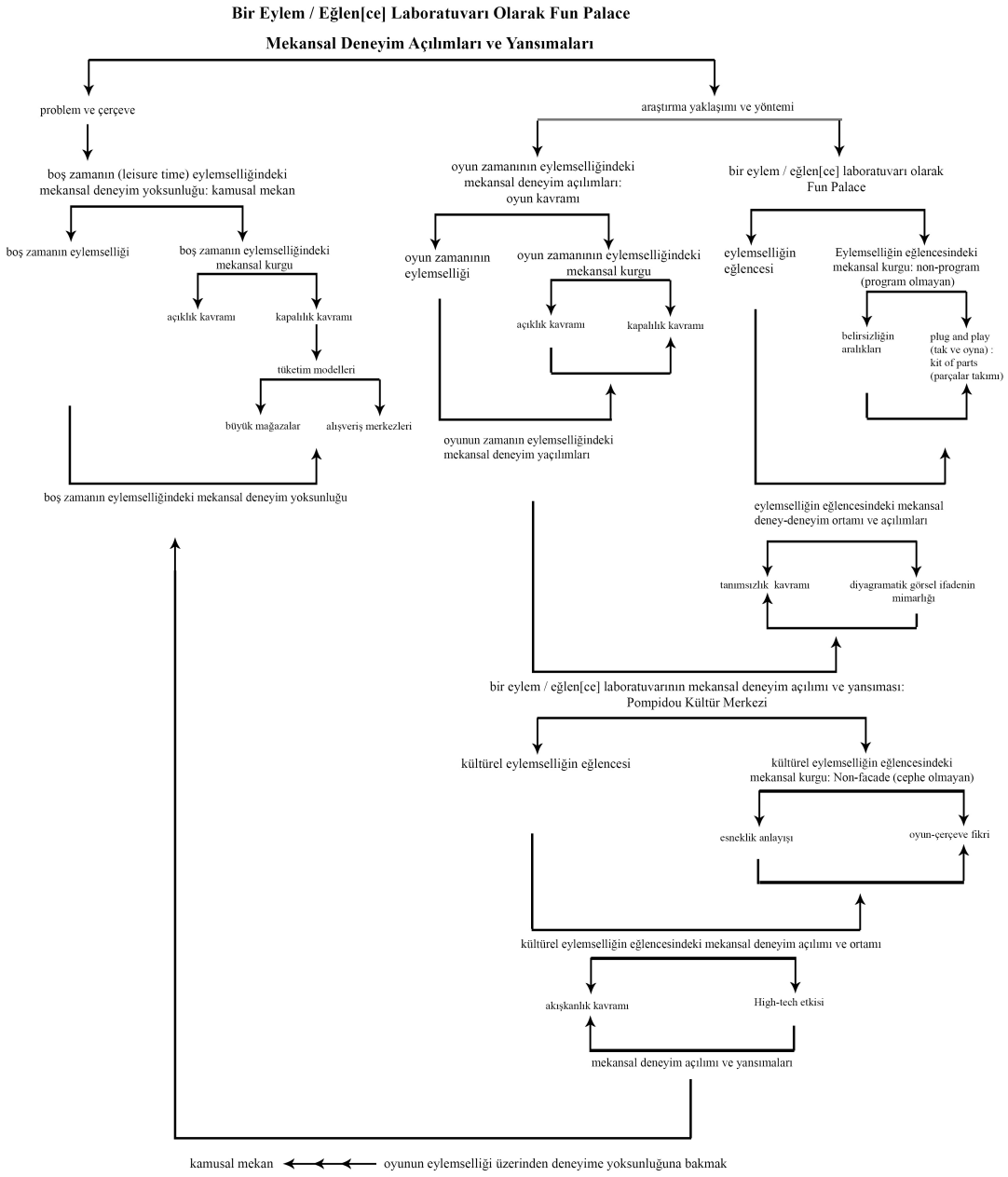
Birinci bölümde, gündelik hayatı oluşturan boş zamanın (*leisure time*) eylemselliğindeki mekânsal deneyim yoksunluğuna kamusal mekan üzerinden bakılmaktadır. Boş zamanın eylemselliğindeki mekânsal kurgunun tüketim modelleri çerçevesinde tasarlanmasının nasıl bir mekânsal deneyim ortamı yaratacağı incelenmektedir. Bu mekânsal deneyimin ortaya çıkmasını sağlayan eylemselliğe oyun ile bakmanın önemi vurgulanmaktadır.

İkinci bölümde, oyun zamanının eylemselliğindeki mekânsal kurgu, oyun kavramı aracılığıyla eylemselliğe ve mekânsal kurguya vurgu yapacak şekilde deşifre edilecektir. Mekansal kurgudaki açıklık ve kapalılık kavramlarının ne anlama gelebileceği değerlendirilecektir. Bu çerçevede oluşabilecek mekânsal deneyimin açılımlarından söz edilecektir.

Üçüncü bölümde, eylemselliğin eğlenceli hale geldiği bir laboratuvar ortamı olarak Fun Palace projesinin eylemselliğindeki eğlence anlayışına ve bu anlayışın mekânsal programa ne çeşit bir yansıma getireceğine bakılacaktır. Bu çerçevede nasıl bir mekânsal deney-deneyim ortamı oluşturduğu ve mimarlığa sağladığı katkı incelenecektir.

Dördüncü bölümde, Fun Palace'ın ardından geldiği düşünülen Pompidou Kültür Merkezi'nde oyun kavramının ve Fun Palace'ın eylemsel ve mekânsal açılımlarının nasıl tezahür edeceğine bakılacaktır.

Son olarak beşinci bölümde, oyunun eylemselliği ile oluşturulan mekânsal kurgunun sağladığı mekânsal deney – deneyim ortamından yola çıkarak, bugünün kamusal mekanındaki mekânsal deneyim yoksunluğunu dönüştürme potansiyelleri değerlendirilecektir.



Şekil 1.2: Tez izleği.

2. OYUN ZAMANININ EYLEMSELLİĞİ: MEKANSAL DENEYİMİN AÇILIMLARI

Oyun kavramı; oyun, ritüel ve kültürel aktivitelere yönelik eylemleri içeren bir kavramdır. Bu kavram, günlük rutin olarak yapmak zorunda olduğumuz iş ve çalışma saatleri dışında kalan boş vaktin (*leisure time*) değerlendirilmesinde dönüştürücü bir etkiye sahiptir. Bu bölümde boş zamanı oyun zamanına dönüştüren oyun kavramı ayrıntılı bir şekilde incelenecektir. Öncelikli olarak Huizinga'nın oyuna kattığı temel anlama; oyunun etimolojik kökenine; ciddiyet, özgürlük, hayal gücü ve gerçeklik arasındaki ilişkiye; Caillois'un oyunu sınıflandırmasına ve son olarak oyunun ritüel ve kültürel aktivitelerle ilişkisine bakılacaktır.

Her dilde farklı şekillerde gelişim gösteren oyun kavramı genellikle hareket ile ilişkilendirilir. Huizinga oyunu 'hızlı bir hareket veya canlı, ritmik bir hareket; sınırlı bir hareket serbestliği; dans etmek; sıçramak' tanımıyla açar. Bu açılım 'müzik aleti çalmak; ödül elde edilmesi için düzenlenen müsabaka; beceri ve güzele dayanan oyunlar; çarpışma; kavga; yarışma, meydan okuma ve tehlike; cesurca eylem; iddiaya girmek; talih; büyücülük; hayal gücünün oyunları, fikir oyunu, kozmolojik fikirlerin bütün diyalektik oyunları; saçma; aylaklık; erotik anlam; (gayrimeşru) aşk ilişkileri vs' gibi anlamlarla da çeşitlendirilir (Yürekli, 2003'te atıfta bulunduğu gibi). Tüm bu anlam çeşitliliğinin bazıları Türkçe için de geçerlidir. TDK'nin "Büyük Türkçe Sözlük"ünde yer alan oyun anlamlarından bazıları şunlardır:

"1. Yetenek ve zekâ geliştirici, belli kuralları olan, iyi vakit geçirmeye yarayan eğlence (...) 3. Müzik eşliğinde yapılan hareketlerin bütünü (...) 5. Bedence ve kafaca yetenekleri geliştirmek amacıyla yapılan, çevikliğe dayanan her türlü yarışma (...) 6. Şaşkınlık uyandırıcı hüner (...) 10. Hile, düzen, desise, entrika."

Türkçe'de hem olumlu hem de olumsuz çağrışımlar getiren oyun kavramını Yürekli, insanı motive eden şaka, gülme ve eğlence şeklinde yorumlar (2003). "Oynaya oynaya" deyimi ise sevine sevine ve hoşnutlukla anlamında kullanılır (And, 2012). Olumsuz bir şekilde ise gerçek olmayanı gerçekmiş gibi sunma ile yalanı ve aldatma anlamlarını çağırır (Yürekli, 2003).

Huizinga oyunu günlük hayat ile ilişkili olarak şöyle yorumlar:

> Oyun, özgürce razı olunan ama tamamen emredici kurallara uygun olarak belirli zaman ve mekân sınırları içinde gerçekleştirilen, bizatihi bir amaca sahip olan, bir gerilim ve sevinç duygusu ile 'alışılmış hayat'tan 'başka türlü olmak' bilincinin eşlik ettiği iradi bir eylem veya faaliyettir (1995).

Oyunun gündelik hayatın amaçlarına sahip olmayışı ve farklılığı, ciddiyetsiz bir durum olarak yorumlanabilir. Oysa Huizinga'ya göre oyun ciddiyeti içermesine rağmen, ciddiyet oyunu dışlamaya yöneliktir (1995). Suits ise oyun oynayan kişinin yaşamında her zaman bu eylemi gerçekleştirmekten daha önemli bir şeyinin olması ve oyunu istediği zaman nedensiz bırakabilmesini ciddiyetsizlik ile yorumlar (1995). Bu durum, oyun kavramı ve ciddiyet arasındaki çelişkili bir ilişkiyi gösterir.

Hayal gücü olmadan hiçbir anlam taşımayan oyun kavramı algılanır algılanmaz gerçekliğe aktarılır. Hayal gücü oyunu kişisel hale getirerek, oyun oynama eylemini kişinin kendini tanımasına yardım edecek şekilde öteler. Hayal gücü aracılığıyla olaylara farklı açılardan bakabilen insan, süregelen değişimlere karşı uyum gösterebilecek esneklikte olma yeteneği kazanır (Huizinga, 2010; Yürekli, 2003). Böylece insan kendini belirli bir davranış kalıbına sıkıştırmak yerine, kişiliğini yeniden yaratabileceği ve gösterebileceği özgün ve esnek bir sistem geliştirir. Bu sistem, insanın hayal gücünü geliştirmesine izin verir.

Huizinga oyuna özgürlük ve hayal gücü açısından yaklaşırken, Lefebvre oyunu hayal gücü ve gerçeklik özelliğinden yola çıkarak değerlendirir. Huizinga'ya göre oyun, herhangi bir maddi kazanç ve çıkar beklenmeyen özgür bir eylemdir. Bu eylemlerin kendi zaman ve mekanları içinde kuralları ve düzeni bulunur (And, 2012). Lefebvre'nin oyunu, Huizinga'nın oyun formulasyonundan daha farklı, diyalektik ve yaratıcıdır. Oyun, mekanı üreten ve dönüştüren işlevsel bir aktivitedir (Stevens, 2007). Bu işlevsel oyun dolu aktiviteler, Huizinga ve Caillois üzerinden anlatılacaktır.

Huizinga'nın özgürlük ve hayal gücü gibi oyun öğelerini Caillois, birinci boyutta Ludus ve Paida olarak ikiye ayırır. İkinci boyutta ise agon (yarışma oyunları), alea (şans oyunları), mimicry (taklit etme oyunu) ve ilinix (denge oyunları) olmak üzere dörtlü bir kümeleme yapar (And, 2012). Birinci boyutta oyun, Paida'dan Ludus'a doğru bir gelişim gösterir. Paida, hem limitleri kontrol eden hem de onları gönüllü bir şekilde ihlal eden eylemlerdir. Yeni keşiflere ve beklentilere açıktır. Ludus ise

düzeni ve devamlılığı vurgulayan eylemlerden oluşur. İnsanların kendi seçimlerini ve kontrollerini yapabileceği bilgi ve yetenek gelişimine izin verir. Onları günlük hayatın rutin rasyonelliğinden keşfe doğru yönlendirir (Stevens, 2007; Caillois, 2005). Her ne kadar Paida'dan Ludus'a doğru bir gelişim olsa da Paida'daki ucu açıklığın ve belirsizliğin oyun dolu eylemlerdeki çeşitliliği arttırdığı görülür. İkinci boyutta ise Agon, herhangi bir konuda karşılaşma içeren ve genellikle spor alanındaki örneklerdir. Alea, zar ve pul gibi nesnelerle oynanan ve sonucu şansa bağlı oyunlardır. Mimicry, –mış gibi yapma ve bir şeye ya da birine benzemek için onu taklit etme oyunudur. Ilinix ise fiziksel bir şekilde bedenin dengesini kaybedip yeniden bulmasıyla yaratılan baş dönmesidir (Pilavcı, 2014). Birbirinin içine geçebilen ve bir oyunda birkaç oyun çeşidi bir arada bulundurabilen sınıflandırmaların temel yapısı aynı olmasına rağmen, aktivitelerin gelişim sürecindeki eylemsel olma halleri farklıdır. Caillois'un oyun üzerine sınıflandırmaları başka bir araştırma ekseninde ayrıntılı incelenebilir. Ancak tez kapsamında bu sınıflandırmaların temel yapılarından yola çıkarak eylemsel olma çeşitliliğine ve bu çeşitliliğin mekansal açılımlarına odaklanılacaktır.

1560 yılında Pieter Breughel tarafından yapılan resim tablosundaki 80'i aşkın çocuk oyunları, oyunun farklı çeşitlerindeki "*eylemsel olma halleri*"ni gösterir (Şekil 2.1). Oyun oynama eylemi sadece çocuklar için değil, hayatın her aşamasında ve zamanında kaynağını eğlence ve meraktan alan özgür ve gönüllü aktivitelerden oluşur (Caillois, 2005). Anlam bakımından zengin bir işleve sahip oyunu eyleme katan bağımsız unsur, "oynamaktır" ve her özgür insanın oyun oynamaya eğilimi vardır (Huizinga, 2010). Oyun oynamanın en eğlenceli tarafı ise bu oyunlardan yeni oyunlar yaratabilmektir (Yürekli, 2003). Eğlenceyi baskın bir şekilde ifade etmenin yanında oyun oynama eylem çeşitleri gündelik hayata farklı kazanımlar getirir. Platon'un Yasalar kitabında "Oynar gibi yaşamalı; oyunlar oynamalı, şarkı söylemeli, dans etmeli böylece Tanrıların gönlü alınmış olur ve insan kendini düşmanlarına karşı savunur, yarışma kazanır" ifadesi (And, 2012), oyun dolu eylemlerin insanı alışılmış hayattan dışarı çıkartarak başka bir dünya yaratmasını ve bu dünyada özgürce hareket etmesini sağlar. Bu dünyada insan, kendini keşfeder ve gerçek dünyadaki olası durumlara yönelik kendini geliştirir.



Şekil 2.1: Oyunun farklı çeşitlerindeki "*eylemsel olma halleri*" (Url-1, 2015).

Oyunun özgürlük, hayal gücü ve gerçeklik ile ilişkisi, oyunun çeşitleri ile sınıfsallaşırken, oyun oynayan kişinin tüm bu oyun çeşitlerini spontane ya da doğaçlama bir şekilde gerçekleştirme isteği, oyun dolu aktiviteleri çeşitlendirir. Tüm bu oyun dolu aktiviteler, belirli bir amaç içinde ya da dışında çeşitli kurallarla bir düzene girme eğilimi taşır. Wittgenstein'a göre oyun oynayan oyuncu, kurallardan oluşan oyunu oynadıkça kuralları değiştirir (Stevens, 2007). Belirli bir amacı ve kuralı olmayan oyunun düzeni, süreç boyunca değişimi barındıran dinamik bir oluşumdur.

Oyun oynayan insanın oyunun kurallarına uyum sağlaması ve onları değiştirmesi için aldığı kararlarda topluma ait özellikler ve kültürün kabulleri görülebilir (Suits, 2012; Yürekli, 2003). Huizinga'ya göre "insan uygarlığı oyun olarak oyunun içinden ortaya çıkar ve gelişir" (2010). Sonuç olarak oyun, toplumun farklı konular hakkındaki bilgi kaynaklarını oluşturur ve bu bilgi geleceğe oyun aracılığıyla taşınır. Oyun, bu geçişte sırasıyla ritüel ve kültür gibi toplumsal ve yapısal bağlantılarla içiçe geçer.

Oyundan kültüre geçmeden önce oyun ve ritüel arasındaki benzer ve benzer olmayan ilişki açıklanacaktır. Caillois'in Mimicry (taklit oyunları) ile kurduğu yapısal bağlantılar, oyun ile ritüel arasında bir benzerlik yaratır. Oyun ile ritüel arasındaki en dikkat çekici benzerlik, gündelik hayattan ayrılarak özel bir mekan oluşturmasıdır.

Bireyin beden hareketleri ve davranışları ritüelin kurallarına göre yeniden düzenlenir ve ritüelin bitimi ile gündelik kullanıma geri döner. Ritüel, oyunsal davranışa sahip olmasıyla oyunu barındırmasına rağmen, yapısal anlamda oyundan ayrılır. Ritüelde istenildiği zaman oyunun bırakılabileceği özgür alanlar yoktur. Zamanla sabitlenen ritüel, gündelik hayat içinde belirli zamanlarda yer eden bir eylem haline gelir. Bu eylem, toplu bir şekilde katılım ile gerçekleşir (Pilavcı, 2014). Böylece oyun, ritüel aşamasıyla bireyselliğin kolektif dönüşüme sebep olabileceği toplumsal bir nitelik kazanır.

Oyun dolu aktivitelerin kamusal bir avantaja dönüşebileceğini en iyi şekilde gösteren şey, oyun ile kültür arasındaki ilişkidir. Huizinga'ya göre "kültür, oyun biçiminden doğar, başlangıçtan itibaren oynanan bir şeydir" (1995). Kültürel gelişimin temelinde oyun oynama eylemi bulunmasına rağmen, ritüel gibi kültür de başlı başına bir oyun olamayacak kadar eski, köklü ve keskindir. Toplumsal değişkenler ve üretim biçimlerin örgütlenmesinde önemli bir yer tutan kültür, kuşaklar boyu değişen ve gelişen bir yapıya sahiptir (Pilavcı, 2014). Bir üretme tarzı olarak kültür, ideolojik ve toplumsal dönüşümlerle sürekli değişir. Huizinga'nın oyun ve kültür arasındaki çelişkili ilişkisine dair görüşü ise şu şekildedir:

> Bir kültürün gelişiminde, oyun ile 'oyun-olmayan' arasında kökenden beri olduğu varsayılan ilişki değişime uğrar. Kültür, doğal olarak, oyunsal unsuru yavaş yavaş arka plana iter. Bu unsur büyük bir bölümü itibariyle kutsal alan tarafından özümlenir, bilgelik ve şiir halinde, hukuki ve siyasal hayat biçimleri içinde billurlaşır. Böylece oyunsal nitelik artık tamamen kültürel olgular tarafından gizlenmektedir. Ancak oyunsal dürtü, gene de, -çok evrilmiş kültürel biçimler içinde bile- her an bütün olarak yeniden geçerli hale gelebilir ve bireyi de, kitleyi de devasa bir oyunun sarhoşluğuna sürükleyebilir (1995).

Oyun kavramının değeri kültüre doğru azalmasına rağmen getirdiği yenilikler, oyunu kültür ile tartışmayı önemli kılar. Ritüel, oyundan kültüre geçişin önemini anlamada bir ara kesittir. Oyunsal eylem içeren ritüel, toplum tarafından benimsenerek yayılır ve yayıldıkça gelişim gösteren bir yapı olmaya başlar. Kültür ise oyuna dayanan ritüellerin kuşaklar boyunca toplumsal gelişmelerin, üretim biçimlerin ve inançların birçok noktada aynılaşarak bir değerler sistemi oluşturmasıyla ortaya çıkar. Aynı oyunun birbirinden çok uzak ve birbirine erişilemez gözüken farklı toplumlarda görülmesi, oyunun kültürler arası bir köprü görevi olarak algılanabileceğini gösterir (And, 2012; Yürekli, 2003). Bunlara örnek olarak hem benzer oyun dolu aktiviteleri

içeren etkinlikler hem de bu benzer etkinliklerin gerçekleştiği mekânsal kurgular verilebilir.

Oyun kavramı; özgürlük, hayal gücü ve gerçekliğin sınıflandırıldığı oyunun çeşitli aktivitelerinin eylemselliğidir. Oyun, belirsizliğe sahip olmanın yanında kuşaklar boyunca değiştirilen ve dönüştürülen bir kültürel nitelik haline gelebilir. Temeli oyuna dayanan kültürü, sınırlardan ve kapalı düzenlerden kurtaracak şey, yine oyunun kendisi yani oyunun eylemselliğinin yeniden düşünülmesidir.

2.1 Oyun Zamanının Eylemselliği

Oyun zamanı, oyun dolu aktivitelerin eylemselliği ile değerlendirilen boş zamandır. Boş zaman (*leisure time*), gündelik yaşam içindeki radikal ve devrimci olanakları sunan ve heyecan verici bir nokta olan "an" da yer alır (Lefebvre, 1991). An; geçmiş, şimdi ve gelecekten oluşan gerçek süredeki eş zamanlılığın en yoğun şekilde yaşandığı noktadır. Şimdide yer alan "an", çemberin aynı dışbükey ve içbükey noktada bulunması gibi zamanın hem başlama hem de bitiş noktasındadır (Agamben, 2010). "An" hem geçmişin halihazırlığına hem de geleceğin belirsizliğine sahiptir. Bu durumun farkındalığı ile hareket eden ve zamanın an'daki belirsizliğine odaklanan Bergson, zamanı halihazırdan koparıp oluşmakta olana bağlar. Belirsizliği aşmak için çizgilere değil bu çizgilerin oluşumuna, halihazırdaki şeye değil onun ardındaki harekete, olana değil oluşa odaklanır. Ardışık ve çizgisel yerine çok özel bir bölünme şekline sahip süredeki birarada oluş ve eş zamanlılık, kişiyi gerçek süreye götürür (Deleuze, 2010). Gerçek sürede devindirici bir güce sahip ve şimdide bulunan "an" (Bergson, 2007), boş zamanda yer alır ve boş zamanı bir önceki bölümde ayrıntılı bir şekilde açıklanan oyun kavramının özellikleriyle oyun zamanına dönüştürür.

Oyun zamanı, insan bedenini harekete geçiren istekler ve ihtiyaçlar aracılığıyla eylemselliğe dönüşür. Bergson'a göre insan bedeni maddi dünyadaki imgeler sisteminden biridir. İmgedeki algı, gerçek bir eylemi, duyum ise olası bir eylemi harekete geçirir. Eğitim, görme ve dokunma yoluyla olası bir algıyı elde etme fikri duyum ile birleşir (2007). Bedenin harekete geçişini ve bu hareketin tahminlerini etkileyen süreç, bedenin algı ve duyum arasındaki etkileşimli birlikteliğine bağlıdır.

İnsanlar bedenleriyle ve bu bedenlerin yaşam süresi boyunca hareketleriyle kendine özgü eylemler üretirler. Bu eylemlerin hayal kurmadan gerçekleşmesi imkansızdır. Oyun, hayal gücü aracılığıyla yaratılır, yönlendirilir ve var olur. Hayal gücü, oyunu kişisel hale getirir. Oyun, her ne kadar hayal gücüne dayansa da bilinçli eylemlerden oluşur. Bu eylemler sayesinde yeni oyunlar da oynanarak yaratılır (Yürekli, 2003). Sonuç olarak yeninin formasyonu, yaratımı ve oyunsal eylemler, oyunun oluşumunu sağlar. Oynamanın en eğlenceli tarafı da eylemselliğin bu yenilikleri ortaya çıkarma özelliğidir.

İnsan neden oyun oynamak ister? Oluş, insanların boş zamanlarını oyun dolu aktivitelerle gerçekleştirmeye yönelik isteklerini güçlendirir ve bu aktivitelerin değerini arttırır. Suits'e göre insanın içgüdüsünde yer alan ve zevk için yapılan oyun oynama eylemi, çalışmak ve yapmak zorunda olduğun şeylere karşı boş zamanını değerlendirdiğin etkinliklerdir. Aslında bu, insan yaşamında bir tür denge arayışıdır. Çalışmanın sonunda oyun oynama olanağı elde edilir (1995). Yürekli'ye göre insan dinlenmek, eğlenmek, boş zamanlarını değerlendirmek için oyun oynar (2003). Boş zamana bağlı olmayan ancak bağlamı bulunan oyunun yaratıcı özelliği, boş zaman özgürlüğünde zamanı anlamlı bir şekilde yeniden düzenler (De Certau, 2009). Böylece zamanın potansiyellerini açığa çıkartır ve zamana etkililik derecesi kazandırır.

Oyun oynama eylemi insanın yaşamında yeme-içme, uyuma ve çalışma gibi yaşamsal faaliyetler kadar yer tutar. Ancak insan oyun oynama eylemini belli bir davranış kalıbına saplanarak gerçekleştiremez. Oyun, her şeyden önce gönüllü yapılan bir eylemdir (Huizinga, 1995). Bu durum oyunun dinamik özelliğini gösterir (Yürekli, 2003). Eğer oyun, kendi zaman dilimi içerisinde oyuncunun bedenini ele geçirip kendi kurallarıyla onu yönetiyorsa, oyunun anlamında sapmalar meydana gelir.

Oyun oynama eylemi, ritüel ve kültürün ortaya çıkmasında rol alır. Oyun dolu aktivitelerin gerçek süre boyunca belirli anlara denk gelmesiyle oyunsal eylemler, ritüel ve kültürel öğeler haline gelir. Oyunsal eylemler, eşsüremi artsüreme dönüştürürken, oyunun ritüel haline geldiği eylemler ise artsüremi eşsüreme dönüştürür. Artsüremliliğin ve eşsüremliliğin kesiştiği ayrımsal aralıkta mutlak bir şimdi yani noktasal bir "an" bulunur (Agamben, 2010). Bu noktasal an'ın boş zamana denk gelmesi, boş zamanın değerlendirilişinde oyunun dönüştürücü gücünün

yeniden düşünülmesinin önemini gösterir. Ritüel ve oyunun benzer özelliği, gündelik hayattan zaman olarak ayrışmayı sağlayan bir eylem olmasıdır. Ancak bu eylemlerin farklı yapılanmaları, zamanı tahrip eden ve sabitleyen şeklinde değiştirir.

Oyun zamanın eylemselliği, oyunun ritüel ve kültür öğelerine uzanmasını sağlar. Bu geçişte oyun değişerek ve dönüşerek, özgürlük ve hayal gücü ile ilişkili anlamlarını yitirir. Bu yüzden ritüel ve kültürün oyun temeline dayandığını ancak oyunun yapısından farklılaştığını söyleyebiliriz.

2.2 Oyun Zamanının Eylemselliğindeki Mekansal Kurgu

Oyunun öğeleri ile mekanı oluşturan öğeler arasında bir benzerlik bulunur. Her iki öğeyi de harekete geçiren şey, insan bedeninin eylemselliğidir ve bu eylemselliği insanın kendini özgür hissettiği boş zamanda gerçekleştirebilme durumudur. İnsanların boş zamanını (*leisure time*) istek ve ihtiyaçları doğrultusunda oyun dolu eylemlerle değerlendirmesi, oyun zamanının eylemselliğinde farklı mekânsal kurguları oluşturur. Huizinga'ya göre oyun oynamak, alışılmış anlam içindeki yapma eylemi değildir. Eylemin özel ve bağımsız doğası, alışılmış faaliyetlerin dışında bir aktivite programı oluşturur (2010). Agamben'e göre oyun yapıları olaylara dönüştürürken, ritüel olayları yapılara dönüştürür (2010). Bu yüzden mekânsal kurguda çeşitli oyun dolu eylemlere izin veren oluşlarla kurgu, sonsuz bir şekilde tasarlanabilir.

Bedeni harekete geçiren oyun dolu eylemlerin sistemleştirildiği ve organize edildiği mekânsal kurgular tasarlanır. De Certeau, gündelik mimariyi harekete geçiren oyun mekanı ya da oyun dolu yeniden yapılanmaları sağlayan stratejiler geliştirir. Bu stratejilerin tasarımı belirli bir düzen içindeki elementlerin kurgusu ve hareketli parçaların devinimiyle sağlanır (Powell, 2005). Tüm bu mekânsal kurgunun deviniminde oyunun kurallarını ve düzenini düşünmek önem kazanır. Oyunun kurallı doğası, bireylerin bedenleriyle kurdukları ilişkiyi değiştirip onları oyuncuya dönüştürür. Oyuncunun hareketi ise bedene irrasyonel bir faaliyet alanı açar.

Oyun, oyun olmayan herhangi bir amaca ulaşmak için insanların eylemlerini düzene koyan kurallardan oluşur. Huizinga'ya göre oyun düzen yaratırken, Wittgenstein'a göre ise bu düzenin kuralları oynanırken oluşur (Yürekli, 2003). Oyunun öğeleri; amaç, amaca ulaşmak için gerekli araçlar, kurallar ve lusorik tavırdır. Hareketin oyun

oynamaya dönüşümü belli bir duruma (prelusorik amaca) karşı yalnızca kuralların izin verdiği araç ve yöntemlerin (lusorik olanakların) kullanılmasıyla ulaşılır. Kurallar, oyun oynama etkinliğini olanaklı kılmak için benimsenen lusorik bir uğraştır (Suits, 2012). Oyun kurallarının amaçlar gibi ayrılamaz olmaması ve değişebilmesi, oyun oynayan insanda lusorik tavrın (oyunsu tutum) gelişimini sağlar.

Oyun oynama eyleminin gönüllülük esasına dayanması, oyunu herhangi bir kuraldan farklılaştıracak şekilde yapılandırır. Oyun, hayatın kabul görmüş kuralları dışında farklı kuralları olan gerçekliktir. Oyuncu, oyuna ve kurallara olan inancıyla ve bağlılığıyla oyun içinde var olur (Yürekli, 2003). Oyun kuralları hem bağlayıcı hem bağlayıcı değildir. Oyun oynayan kişiye göre oyun kurallarının üstüne çıkan bir oyun dışı kuralın var olması daima olasıdır (Suits, 1995). Bu durum, oyunun eylemselliğindeki en büyük iktidarın oyunun kendisi ve kurallar olduğunu gösterir.

> Oyuncular; kurallar, amaçlar ve geleneklere karşı tavırlarıyla farklılaşırlar. 'Aylaklar kuralları izler; ama amaçları izlemezler, yalnızca geleneğin gerektirdiğini kabul ederler; hilebazlar amaçları izler ama kuralları izlemezler, yalnızca geleneğin gerektirdiğini kabul ederler; gerçek oyuncular hem kuralları hem amaçları izler, hiçbirini kabul etmezler' (Suits, 1995).

Gerçek oyuncu olarak Huizinga'nın oyun oynayan insanı Homo Ludens, oyun dolu aktivitelerin eylemselliğindeki mekansal kurguyu oyun ile birlikte özgür bir şekilde dönüştürür, değiştirir ve yok eder.

Caillois'in Huizinga'nın oyununu sınıflandırdığı oyun çeşitlerinin eylemselliği, farklı mekânsal kurguların oluşumunu sağlar. Agonal oyunlar için stadyum, tenis kortu ve basketbol salonu gibi spor tesisleri; Alea için jack-pot makineleri ve şans oyuncaklarının yer aldığı kumarhaneler; Mimicry için tiyatro ve gösteri sanat yapıları; Ilinix için lunapark gibi mekan örnekleri tasarlanır. Tüm bu oyun çeşitlerinin eylemselliği ile oluşturulan mekan kurgularındaki farklılığa rağmen, oyun oynama eylemi kendisi için özel olarak hazırlanmış mekanlar yerine gündelik hayat içerisinde dönüştürebileceği mekanları tercih eder. "*Plug and play*" (tak ve oyna), istediğin yerde, istediğin zamanda ve istediğin şekilde mekanın kurgusunu tasarlayabileceğin bir sistemdir (Gausa ve diğ., 2003). Oyun düzenindeki amaçlar ve kurallar süreç boyunca dönüşür. Bu dönüşümler, "tak ve oyna" sistemi sayesinde oyunun mekansal kurgusunu dinamik bir oluşum haline getirir.

Lefebvre'ye göre mekanın üretilme sürecinde toplumsal ilişkiler, sosyal ve mekânsal varoluşları ortaya koyar. Eğer bunu dikkate almazsak mekandaki ilişkiler, ideolojik planda, sözler ve boş sözcükler arasında kalır. Ortaya çıkan çelişkili durum ise yeni bir anlama ve başka bir üretim tarzına dönüşebilir (1991). Bu çelişkili üretim tarzına örnek olarak boş zamanda insanların karşılaşmadıkları ya da karşılaştıklarında bir anlam ifade etmeyen, belirli bir terminolojiden ve kurallardan oluşan havaalanları, oteller ve restoranlar gibi boş zaman mekanları gösterilebilinir (Powell, 2005). Mekansal kurgu üretiminde en önemli şey, insanın eylemsel ihtiyaçlarını ve isteklerini göz önünde bulundurmak ve buna bağlı olarak fonksiyon, kamusallık ve performans gibi temaları oyun kavramının dönüştürücü gücü aracılığıyla üretmektir. Bu mekânsal kurgular, oyunun kuralları aracılığıyla yeniden biçimlendirilerek üretilir ve farklı mekânsal kurguları içeren bir mimarlık laboratuvar ortamı oluşturur.

Oyun zamanının eylemselliğindeki mekânsal kurgu, içinde kapalılığı, limiti ve sınırı bulunduran bir açıklık getirir. Durumcu Enternasyonel akım, Huizinga'nın oyun kavramlarından yola çıkarak mekânsal elementleri yaratıcı bir şekilde kullanır, onlarla oynar ve onları oyun içinde özgür bırakır (Andreotti, 2000). Eğlence aktiviteleriyle şekillenebilen mekanlar, kamusal ve özel mekanların ayrımında mekan çeşitliliği sağlar. O dönemde yapılmış olan projelerden Michael Webb'in akademik çalışması Sin Centre (1958-62), Constant'ın Yeni Babil'i, Peter Cook'un 1967 yılındaki Montreal Expo için yaptığı Entertainment Tower ve tez araştırmasında önemli bir yeri olan Cedric Price'ın Fun Palace'ı (1961), boş zamanı oyun zamanın eylemselliği ile değerlendiren ancak teorik çalışmalar şeklinde kalan projelerdir. Bu projeler, kurguladıkları mekânsal düzenlerle bir mimarlık laboratuvar ortamı oluşturmuş ve Pompidou Kültür Merkezi'ne (1977) öncülük etmiştir. Tezin ilerleyen bölümlerinde yapısal olarak birbirine en yakın ilişkisi olduğu düşünülen Fun Palace ve Pompidou Kültür Merkezi projeleri incelenecektir.

2.2.1 Açıklık kavramı

Oyun zamanının eylemselliğindeki mekânsal kurgunun açıklık kavramı ile ilişkisi belirsizlik ve esneklik üzerinedir. Belirsizlik, zamanın bilinmezliğini ifade ederken, esneklik, zamanın bilinmezliğine karşı oluşturulan mekânsal organizasyonun özelliğini anlatır.

Mekan, bilinmezliğin zevki ile sürekli bir şekilde üretilebilinir. Bu süreklilik, hem oyunun eylemselliği ile ortaya çıkar hem de oyunun eylemsel oluşuna ortam hazırlar. Deleuze'e göre mekan olarak varlık ya da zaman, bir "çokluk"tur ve çokluk türüne uygun olarak Bir'dir ama asla "çok" değildir. Her an her şey bir sonraki anda yeniden doğmak için sonsuzca bölünebilecek bir continuum'dur (2010). Geleceğin belirsizliği içindeki bir oluş çizgisinde gerçekleşen mekanın üretimi ve dönüşümü, oyun kavramı aracılığıyla farklı mekânsal kurgu olasılıklarının gerçekleşebileceği bir ortam oluşturur.

Oyun kavramındaki belirsizlik, birçok anlam taşır. Oyun teorisyeni Brian Sutton-Smith (2001), belirsizliğin çeşitlerini yedi farklı şekilde gruplar. Bunlar; kaynağın belirsizliği, imlemin belirsizliği, niyetin belirsizliği, duyusal belirsizlik, geçiş belirsizliği, çelişkinin belirsizliği ve anlamsal belirsizliğidir (Pilavcı, 2014'te atıfta bulunduğu gibi). Ancak tez kapsamında belirsizlik, geleceğin bilinmezliği üzerinden oyunun belirsizliğini mekansal kurguya zemin oluşturması bağlamında anlatmayı hedeflemektedir.

Oyun, sonucu önceden bilinemeyen bir eylemdir. Oyunun belirsizliğinden alınan keyif, onu sonuç odaklı değil, süreç odaklı bir faaliyet olarak görmeyi olanaklı kılar (Pilavcı, 2014). Oyunun belirsizliğe açık oluşu, onu katılanlara göre yönü değişebilen kişiselliğe ve yoruma açıklığa iter (Yürekli, 2003). Oyunun belirsiz olma özelliği, insanların her türlü ihtiyaçlarına özgürce cevap verebilecek bir mekânsal düzen oluşturur.

Belirli bir amacı olmayan oyun zamanının eylemselliği, kurallardan oluşan açık bir mekânsal düzen sağlar. Bu düzeni oluşturan kurallar, oyun oynayan oyuncunun çizdiği çizgilerdir ve bu çizgiler daima bir amaç ya da bir üst buyruk gözetilmeksizin çizilir. Oyuncunun istediği zaman bu kuralları değiştirme ve oyunu bırakma özgürlüğü bulunur. Buna rağmen açık mekânsal düzen sistemi sürekli çalışır ve birbirini olanaklı kılan karşılıklı hareketleri tanımlar (Suits, 2012). Bazen değişebilen, her zaman geçici ve çoğunlukla yorumlanabilir olduğu kabul edilen oyunun kuralları, oyun oynayan kişinin aktif bir şekilde katılımını sağlayan açık bir sistem oluşturduğundan bahsedilir. Bu sistem, oyunun çeşitlerinde tam olarak geçerli değildir.

Huizinga'nın oyun çeşidini Agon, Alea, Mimicry ve Ilinix şeklinde sınıflandıran Caillois, bu kategorilere giren oyun dolu aktivite çeşitlerinin eylemselliğine uygun mekânsal formların ortaya çıkmasına neden olduğundan bahseder. Bu oyun çeşitlerinin dışında insanın istek ve ihtiyaçlarına uyum sağlayabilecek açık ve esnek kullanım modelleri üretilir. İnsanlar oyun oynama eylemini farklı zevkler yaratabilecek zaman ve mekan akışı içerisinde gerçekleştirir (Banham, 1976). Umberto Eco'nun teorize ettiği açıklık kavramı, bitmiş bir form yerine akışa ve oluşa dayanan açık bir strüktürel kurgu içerisinde gerçekleştirilir (Proto, 2005). Böylece önceden tanımlanamayan aktiviteler, farklı mekânsal kurguları ve oyun senaryoları oluşturacak şekilde keyifli bir eylemselliğe dönüşür. Tüm bu eylemsellik, açık bir strüktür içerisinde gerçekleşir.

Kullanıcının her türlü ihtiyaçlarına spontane bir şekilde özgürce cevap verebilen bu mekanlar, kamusal mekanlar yani oyun zamanının eylemselliğindeki mekânsal kurgulardır. Tezin ilerleyen bölümlerinde bilinmeyen oyun eylemleri üzerine kurulu interaktif açık sisteme örnek olarak Fun Palace ve bu projenin beraberinde gelen Pompidou Kültür Merkezi detaylı incelenecektir. Öncesinde eylemselliğin açıklığını düzenlemesi için bir zemin oluşturan kapalılık kavramına bakılacaktır.

2.2.2 Kapalılık kavramı

Oyun zamanın eylemselliğindeki mekânsal kurguda kapalılık kavramının hem pozitif hem de negatif bir anlamı bulunur.

Kapalılık kavramının pozitif anlamı, mekânsal kurgunun sonsuz açıklığını düzene koyacak kurallara olan ihtiyacı anlatır. Stevens'e göre oyunun eylemselliğindeki spontaneliğin ve sürekli dönüşümün gerçekleşmesi için mekânsal kurgu, kalıcı ve sabit koşullara ihtiyaç duyar (2007). Bu koşulları sağlayan ve sürekli değişime izin veren kurallar, mekânsal kurguda gerçekleşecek değişime bir altlık oluşturur.

Yollar, düğüm noktaları / kesişimler ve kenarlar / sınırlar gibi kapalılık kavramına örnek mekânsal elementlere salt negatif bir açıdan bakmak yerine onları pozitif bir şekilde değerlendirmek de mümkündür. Mekansal kurgudaki kapalılık kavramı, oyunun dönüştürücü gücüyle farklı eylemsel olasılıkların yaratıldığı kritik bir alan haline gelir. Özellikle sınırlar, insanların boş zamanlarını geçirdikleri gündelik mekanlardan ayrılarak, özel mekan şeklinde tanımlanır. Farklı sosyal bağlamlar altında oyunsal davranışı yapılandırır, değerini yükseltir ve onları mobilize eder.

Hareketi sınırlayan fiziksel engellerle birlikte insanların gönüllü hareketini gösterir. İnsanları hem içeride hem de dışarıda bırakan bu sınırlar, insanların birlikteliğini ve ayırt ediciliğini tanımlar (Stevens, 2007). Böylece kapalılık, oyun kavramı ve mekânsal kurgu arasında diyalektik bir bağıntı oluşturur.

Mekansal kurgunun kapalılık kavramında bazı negatif anlamlar, tehlikeli bir hal alır. İkonolojik şekillere ve değerlere indirgenen mekanın her bir parçası için belli bir renk ya da malzeme kullanarak mekana kişilik ve değer kazandırılır. Mekan, tek bir kütle izlenimi verir. Mekanın gerçekliği metalar, para ve sermaye ortamında geliştirilir ve bu gelişimde "soyut mekan" kavramı ortaya çıkar. Tüm boşlukları doldurarak sınırlar haline getiren "soyut mekan", parçalı, homojen, her şeyin bölümlere ayrıldığı ve rutin hale getirildiği mekanlardır. Eğer mekan evrensel ve içi boş bir mekânsal kurgudan oluşursa, kapitalizmin ve burjuvazinin yönlendirdiği ve yönettiği bir tehdit altına girer (Lefebvre, 1991). Bu durumda mekânsal kurgu, insanın oyun dolu aktivitelerin eylemselliği yerine, kapitalizmin kendini tekrar etmesi, daireselliği ve hareketsizliği ile oluşur. Oysa oyun zamanının eylemselliğindeki mekânsal kurgu, diğer üretim biçimlerinden farklıdır, özgüldür ve özgündür.

Oyun oynayan Homo Ludens, bilinmeyen eylemlerini sürdürebilmek ve onları yeniden oluşturabilmek için sınırlı zaman ve mekan akışına ihtiyaç duyar. Ancak bu durum, eylemselliğin tamamen sınırlandırıldığı ve sabitlendirildiği mekânsal kurgulardan farklıdır. Kapalılık kavramı, oyunun dönüştürücü etkisini sınırlamayacak, aksine bu etkinin gelişimini sağlayacak farklı mekânsal kurgulara izin veren bir ortam oluşturur. Buna örnek olarak Pompidou Kültür Merkezi, iç mekanında tasarlanmak istenen esnek mekânsal organizasyon için açık kat planını, dış cephede farklı mekânsal kurguların oluşumuna izin verecek bir katmanlaşma ile yaratır. Bu katmanlaşma, farklı mekânsal deneyim olanakları sağlar.

2.3 Oyun Zamanının Eylemselliğindeki Mekansal Deneyim Açılımları

İnsanın gündelik hayatında boş zamanını (*leisure time*) oyun dolu aktivitelerin eylemselliği ile değerlendirmesi, mekansal kurgunun oluşumuna süreklilik katar. Bu sürekliliğin devamı eylem merkezi olarak bedenin özgür olmasına bağlıdır. Beden, özgür olduğu sürece kendi farkındalığını keşfeder ve serbest deneyimin bir parçası olarak mekansal deneyimin açılımına katkı sağlar. Mekansal deneyimin açılımlarını

inceleyebilmek için ilk önce beden, daha sonra bedenin hareketi ve son olarak bedenin hareketiyle oluşan eylemselliği araştırılacaktır.

Bergson'un eylem üzerine bedeni kavrayış düşünceleri deneyimin açılımına dair önemli ipuçları yakalamayı sağlayacaktır. Bergson'a göre beden, maddi dünyanın bütünü içinde diğer imgeler gibi hareket eden ve hareketi alıp veren bir imgedir. Çevresindeki nesneler üzerinde gerçek ve yeni bir eylem uygulayabildiği için ayrıcalıklıdır. Bu imgenin duyumsal ve hareket ettirici gücünün deneyimi bulunur. Bedeni bir merkez olarak kabul edersek, çevresindeki nesnelerin bu merkez üzerindeki etkisi, bu merkezden çevredeki nesnelere yansır. İmgeler, merkezdeki imgelerin etrafında ve etkisinde kalabilecek bir düzen içinde yayılır. Bu imgelerin her biri hareket yoluyla birbiri üzerinde etki ve tepkide bulunur. Algımızı oluşturan şey ise imgelerin içinden kendini belli eden ve doğmakta olan eylemlerimizdir. İmgeler bütünün içinde "eylem merkezleri" bulunur. Algılar ve buna bağlı olarak beden ve eylemler buradan ortaya çıkar (2007). Bergson'un eylem üzerine düşüncelerini Deleuze, zaman ve mekan ile ilişkilendirerek şöyle yorumlar:

> Eylemlerin doğası farklıdır, yenidir ve öngörülemezdir. Eylemsellikteki her deneyim, geçmişin bütününü belirler, onu dönüştürür ve kendine özgün hale getirir. Her bir yeni eylem, geçmişimizi değiştirebilir ve geçmişteki olaylara yeni anlamlar kazandırabilir. Bu yeni anlamların deneyimdeki somutlaşma eğilimlerinden biri, maddeye yani bedene ve uzama, diğeri belleğe yani ruha ve süreye aittir (2010).

Mekansal kurguda aktif bir role sahip bedenin eylemselliği zaman ve mekanı keşfederek, onları dönüştürebilir ve yeniden kurgulayabilir.

Heidegger'in mekansal deneyime dair felsefesini yorumlayan Sharr, mekanı kişisel deneyim yoluyla kavramanın etkin ve edilgin bir biçimde mekanı açışını ele alır. Mekanlar, matematiksel olarak kavranan mekanla değil, insan deneyimi yoluyla kavranan yerle varlık bulur. İnsanlar öncelikle çevrelerinde bulunan şeyleri yaratıcı bir şekilde anlamlandırarak yani deneyimleyerek kavrarlar (2007). Deneyim, temel bir yaşama biçimidir. Oyunla birlikte insan yaşamına giren deneyim, sonuna dek varlığını sürdürür (Yürekli, 2003). İnsanın deneyimsel varoluşunun tamamı oyun oynama temeli üzerine inşa edilir. Oyun oynayarak insan, yaratıcı olur ve kendini keşfederek kişiliğini kullanabilir ve mekan-zaman sürekliliğini deneyimler (Winnicott, 2013). Böylece insan oyun aracılığıyla hem kendini hem de mekanı keşfederek yeni anlamlar oluşturur.

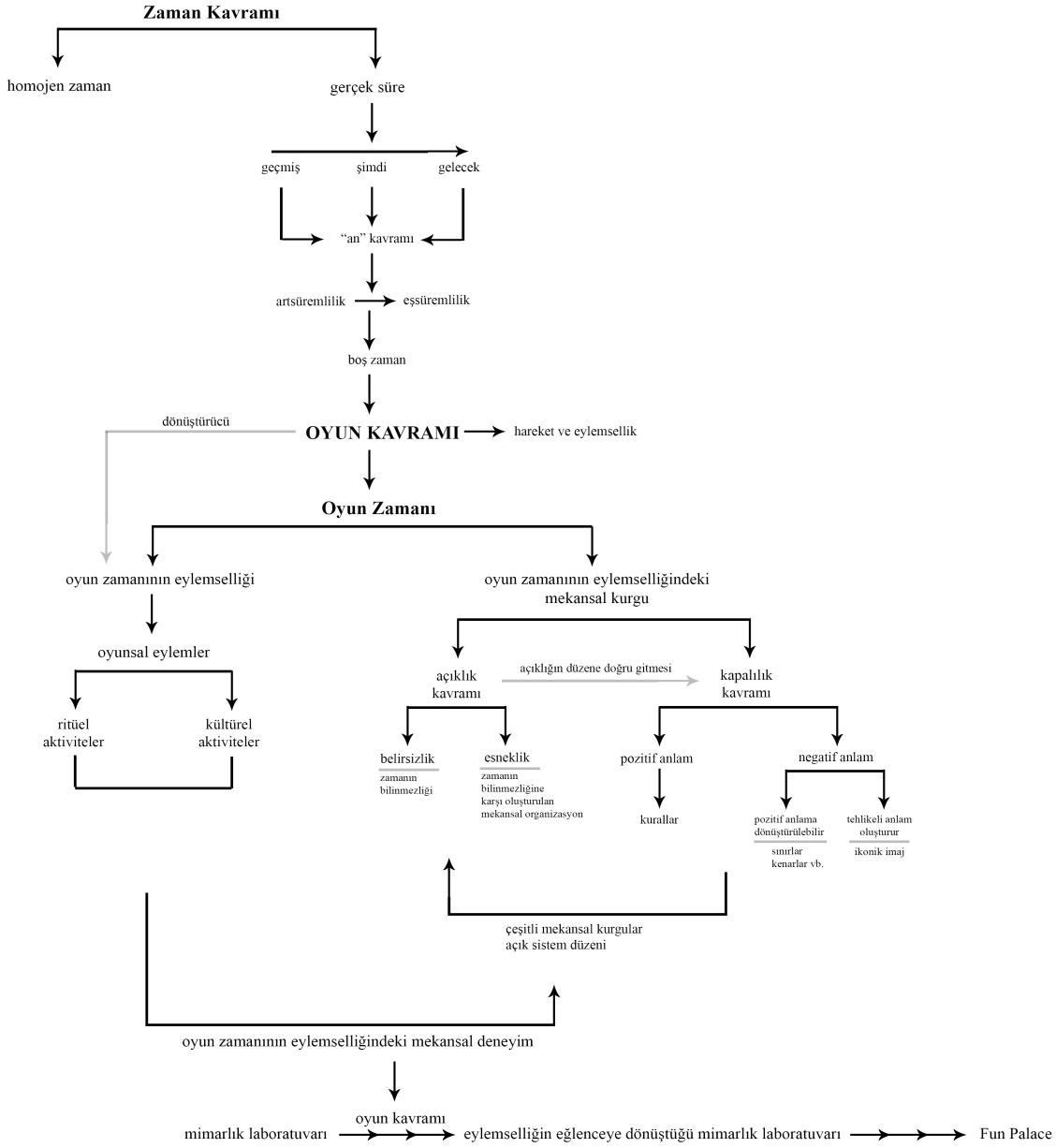
İnsanın kendini tanımasına yardım eden oyun, bireyin kişisel deneyiminde önemli bir yer tutar. Oyun ve oynama eylemini çocukluk döneminin bir parçası olarak görme eğiliminde olsak da aslında çocukluk sonrasında bu eylemi gerçekleştirme içgüdüsü devam eder. Bu devam ediş şeklinde oyunun insan deneyimine kazandırdığı anlamlar farklılaşır (Yürekli, 2003). Oyun, gündelik hayata uzanarak deneyimi güçlendirmeye başlar.

Oyun, gündelik hayattan ayrıdır ve keyifli bir şekilde eyleme dönüşür. Temeli eğlenceye dayanan oyunun belirsizliği, kişisel ve yoruma açık oluşu, deneyimi keyif alınan bir araştırma haline getirir (Yürekli, 2003). Belirsizliğin getirdiği beklenmedik ve alışkın olunmayan sistemlerle etkileşim, yeni deneyimlerin üretilmesine aracılık eder.

Oyunun belirsizliğini düzene koymayı amaçlayan kurallar, insana beklenmedik hareket alanları da sunarak, oyun oynamayı değerli kılar. Kurallar amaca ulaşmak için farklı çözüm yollarının üretilmesiyle insanın farklı bakış açıları kazanmasına, yeni referans kalıpları oluşturmasına ve engellerden kurtulmasına yardımcı olur. İnsanın bu kurallara uyma ve uymama arasında verdiği karar, yaşadığı toplumun denetleme özelliği ve kültürel kabulleri ile ilişkilidir. Mekansal kurgu, farklı boyutlarda birçok (somut, soyut, ölçülebilir, görünür, görünür olmayan) "eleman"ın biraraya getirilmesi, ilişkilendirilmesi, koordine edilmesi ile oluşur. Mimar, bütün (somut, soyut, ölçülebilir, görünür, görünür olmayan) parçaları biraraya getiren "oyuncu"dur. Mimarlar mekanı kurgularken, kendileri oyun oynadıkları gibi, aslında diğer insanların oynayabilecekleri esneklikte oyunları tasarlar. Bu bir karmaşık yapı olarak gözükmesine rağmen, mekansal kurgunun açık uçlu ve belirsiz doğası, oyun oynamayı motive edici bir ortam haline getirir (Yürekli, 2003). Sonuç olarak edimsel bir deneyim olan oyun aracılığıyla mimarlık, yeni deneyimleri ve yaşantıları içeren farklı mekansal kurguların bir ortamı olur.

Boş zaman, insanın farklı isteklerine ve ihtiyaçlarına cevap verebilecek oyun dolu aktivitelerin eylemselliği ile oyun zamanına dönüşür. Oyun zamanının eylemselliğindeki mekansal kurgu, içinde farklı oyun senaryolarını ve kurgularını barındıran bir mimarlık laboratuvarı haline gelir. Bu mimarlık laboratuvarı, farklı mimarlık anlayışlarının ortaya çıkmasına öncülük eder. Oyun oynayan insan Homo Ludens'e göre ise bu "*mimarlık laboratuvarı*", keyif ve keşif ile yapılan "*oyun kavramı*"ndaki eylemselliğin eğlenceye dönüştüğü bir laboratuvardır (Şekil 2.2). Bir

sonraki bölümde eylemselliğin eğlenceye dönüştüğü bir laboratuvar olarak Fun Palace projesinin mekansal ve yaşamsal ortama getirdiği katkılar ve açtığı aralıklar incelenecektir.



Şekil 2.2: "*Mimarlık laboratuvar*" ortamında "*oyun kavramı*"nın açılımı.

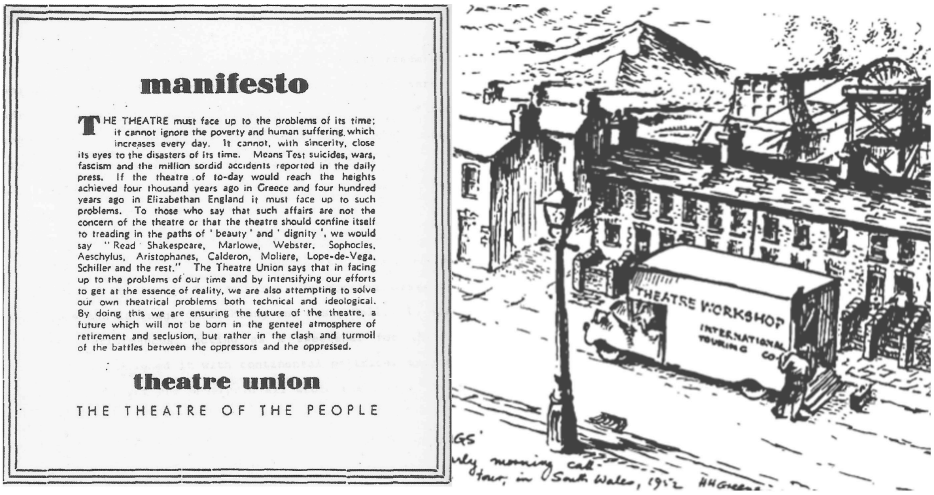
3. BİR EYLEM / EĞLEN[CE] LABORATUVARI OLARAK FUN PALACE

Oyun dolu aktivite çeşitleri ile boş zaman (*leisure time*) oyun zamanına dönüşür. Oyun zamanının eylemselliğini düşünmek, mekânsal kurguyu oyunun imkanlarına ve potansiyellerine açmayı gerektirir. Bu mekânsal açılım, farklı mekânsal kurguların deney yoluyla deneyimlenebileceği bir mimarlık laboratuvarı oluşturur. Bu oluşumun oyun kavramı üzerinden mekânsal deneyime yönelik kavramsal açılım, bir önceki bölümde detaylı bir şekilde anlatılmaktadır.

Bu bölümde ise bu anlatımın açılımlarını destekleyecek tarihten bir örnek olarak Fun Palace projesine yer verilecektir. Fun Palace'ın oyun oynama eylemini ve bu eylemin oluşturduğu mekânsal kurguyu nasıl ele aldığı ayrıntılı bir şekilde incelenmeden önce Fun Palace'ın ortaya çıktığı dönemin toplumsal ve mekânsal değerleri ve projenin bu değerleri nasıl yorumladığı, bölüme giriş oluşturacak şekilde izah edilmeye çalışılacaktır.

İkinci Dünya Savaşı'ndan sonra makineleşme ve teknolojideki gelişmeler ile birlikte çalışma süresi azalırken, çalışmanın şartlarına bağlı olarak işçi ihtiyaç çeşidi değişir. Bu değişimin koşullarına uyum sağlayacak yeni becerilerle donanımlı işçiler aranır. İşçi sınıfının değişen ve küreselleşen ekonomiye ayak uydurabilmesini çalışma saatleri dışında yani boş zamanda ve tiyatroda arayan avangard tiyatro yönetmeni Joan Littlewood, "*yeni öğrenme fırsatları*" ve "*deneyim olanakları*" yaratan bir "*tiyatro formatı*" geliştirir (Şekil 3.1). Littlewood, bu tiyatro formatını oluştururken, Bertolt Brecht felsefesinden, Rusya Konstrüktivizm'den ve Britanya'daki sol görüşlü tiyatro hareketinden etkilendiği gibi Londra'nın kamusal zevk bahçeleri olan Vauxhall ve Ranelagh'ın rastgele gezinme, bakınma ya da çalışma-oyun gibi çeşitli zevklere dayalı eylemleri sürdürmeye niyetlenir (Popov, 2013; Mathews, 2007). Mary Lou Lobsinger'e göre Littlewood'un bu istekleri, yeni bir tiyatro mekan çeşidini ortaya çıkartır ve bu çeşit, mimar Cedric Price'ın mimari hayal gücüne ilham verir (Özkoç, 2009'te atıfta bulunduğu gibi). Littlewood'un tiyatral özetini bir problem olarak ele alan ve ona "*hacimsel bir nitelik*" kazandıran Price, insanların

katılımına ve ilişki kurmasına izin veren ve bir deneysel tiyatro anlayışına dayanan Fun Palace projesini tasarlar (Şekil 3.2).



Şekil 3.1: "*Yeni öğrenme fırsatları*" ve "*deneyim olanakları*" yaratan bir"*tiyatro formatı*" (Mathews, 2003).



Şekil 3.2: Fun Palace'ın "*hacimsel niteliği*"ni gösteren ilk çizim (Mathews, 2007).

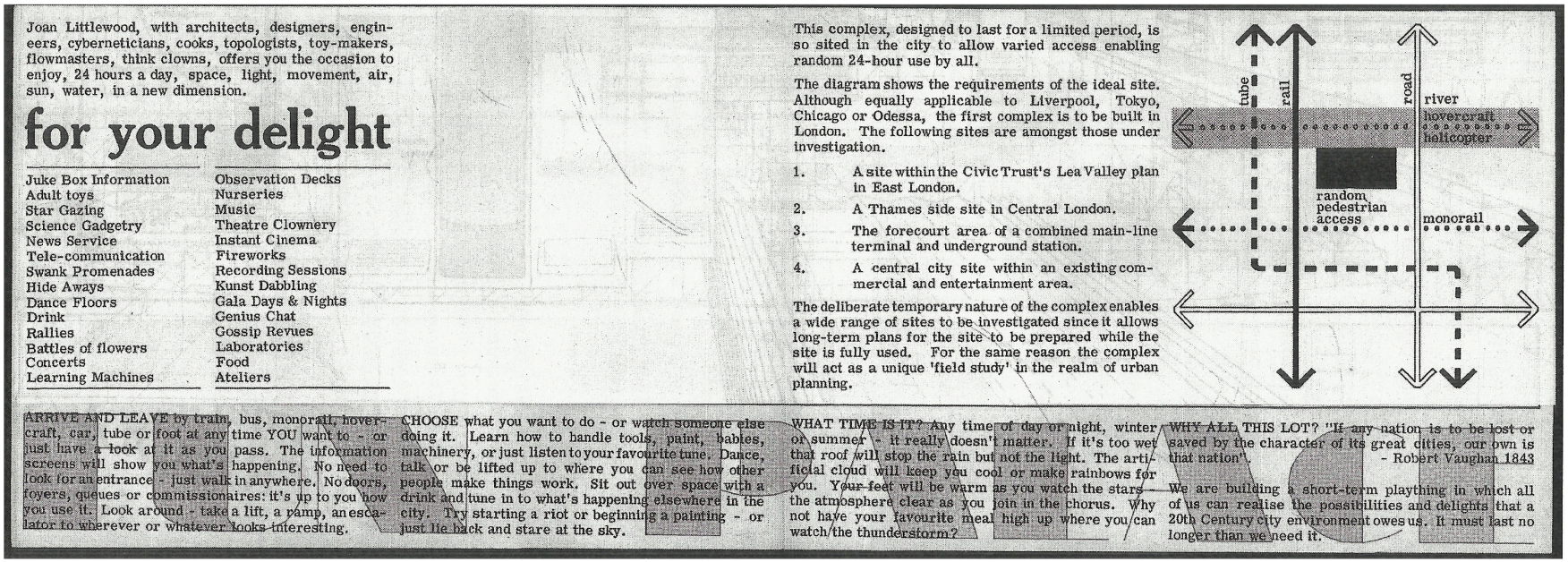
Çeşitli kullanımlara ve değişimlere sürekli adapte olabilen Fun Palace, toplumun ve mimarlığın bir dönüm noktası haline gelir. Boş zamanın oyunun eylemselliğindeki eğlence ile değerlendirildiği ve yapılandırıldığı bu mekânsal kurgu programı bir sonraki bölümde ayrıntılı olarak anlatılacak ve tartışılacak yeni bir organizasyon ve enstitü anlayışının ortaya çıkışına öncülük eder.

Bu bölümün amacı olan Fun Palace'a geri dönmemiz gerekirse, Cedric Price projeyi statik bir bina yerine değişime açık bir aktivite ortamı yaratacak şekilde tasarlar.

Tasarım aşamasında hayatına birçok önemli isim ve proje girer. Bunlardan bir tanesi performansçı ve seyirci arasındaki hiyerarşik ayrımın oyun tekniği aracılığıyla kaldırıldığı Tiyatro Atölyeleri'dir. Fun Palace projesinin toplumsal bakış açısı, bu atölyenin kurulum mantığından etkilenir. Diğer bir etkilenme ise ICA'nın (Modern Sanatlar Enstitüsü) düzenlediği "Man, Machine and Motion" isimli sergide mimari sistemler ve oluşumlarla ilgili üretilen dinamik alternatiflerdir. Bu sergi, Price'ın mimarlık ve teknoloji üzerine fikirlerini etkiler. Hem Reyner Banham hem de Buckminster Füller ile fikir alışverişleri, Fun Place'ın strüktürü ve teknolojiyi temel alan detaylarına önemli katkı sağlar. Strüktür mühendisi Frank Newby, sibernetik uzmanı Gordon Pask ve daha birçok isim ile birlikte belirli bir kuvvete ulaşan Fun Palace projesi; sibernetik, teknoloji, tiyatro ve mimarlığın metasentezi haline gelir (Mathews, 2007; Mathews, 2005; Littlewood ve Price, 1968).

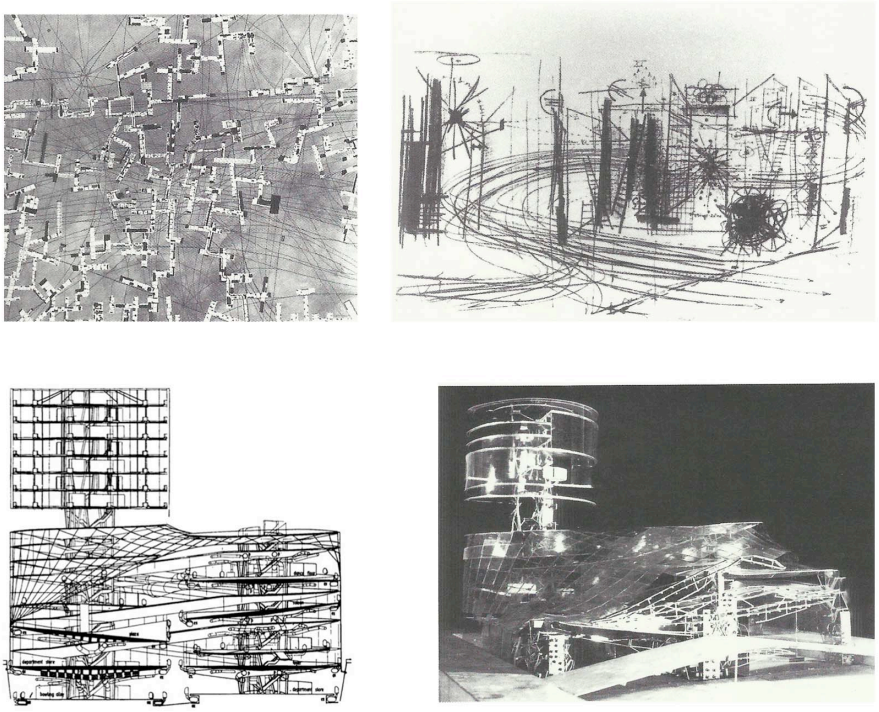
Fun Palace metasentezinde yer alacak aktivitelerin çeşitliliği ve sürekliliği için projenin nereye yerleşeceği önemlidir. Littlewood ve Price'a göre "ideal alan", metropolitan ya da bölgesel alanda bulunan ve kullanıma dair zengin potansiyele sahip bazı iletişim rotalarının kullanılmasıyla oluşur (1968). Littlewood tarafından oluşturulan "*ideal alan*" diyagramının en önemli özelliği, projenin nehir kenarında yer alacak olmasıdır. Nehir kenarı alanı, kentin iletişim rotaları ile kentte kullanışsız gözüken bölgeyi deneyimin imkanlarına açar. Fun Palace'ın kent içerisinde nereye yerleşebileceği, projenin eylemselliğindeki "*çeşitliliği ve sürekliliği*" açısından önemli bir konudur (Şekil 3.3) ve başka bir temada detaylı tartışılabilinir. Ancak tez kapsamında sadece Fun Palace projesinde yer alan oyunun eylemselliğine ve bu eylemselliğin mekânsal kurgusuna odaklanılacaktır.

Fun Palace, çeşitli oyun dolu aktivitelerin eylemselliği ile oluşturulan mekânsal kurguların bir laboratuvarıdır. Laboratuvar, yeni koşullara izin veren bir ortam oluşturur. Bu ortam, çalışmada boş zaman (kahve araları gibi) ya da boş zamanda çalışma gibi geleneksel birleşimleri öteler (Özkoç, 2009). Oyun dolu aktiviteler aracılığıyla çalışma ve boş zaman arasındaki sınırlar belirsizleşir ve eğlenceli bir hale gelir. Bu bakımdan Joan Littlewood'a göre Fun Palace projesi bir "eğlence laboratuvarı"dır. Buradaki eğlence, Walt Disney tasarım anlayışındaki "eğlendir beni" etiğinden farklıdır (Landou, 1985). Fun Palace projesindeki eğlence, öğrenmenin eylemselliği ile oluşturulan bir eğlencedir.



Şekil 3.3: "*İdeal alan*" diyagramı ve eylemselliğin "*çeşitliliği ve sürekliliği*" (Mathews, 2007).

1961 yılında tasarlanmaya başlayan Fun Palace projesinden önce çeşitli projeler, boş zamanın oyun dolu aktiviteler ile değerlendirilmesi üzerine "*teorik mekan tasarımları*"nı oluşturur. Huizinga'nın Homo Ludens konseptinden ilham alan Constant Nieuwenhuys tarafından 1959 yılında tasarlanmaya başlayan Yeni Babil, işten serbest kalan zamanın eğlence ile dönüştürüldüğü ve yeniden yaratıldığı bir projedir (Fernandez, 2012). Fun Palace projesinden önce tasarlanan bir diğer proje ise Londra şehrinin Empire Theatre alanı için Mike Webb'in oluşturduğu yenilikçi bir eğlence merkezi olan Sin Centre projesidir. Bu projenin detayları Fun Palace'ın yapısal görünümü ile benzerlik taşır (Mathews, 2006; Banham, 1976) (Şekil 3.4). Fun Palace'ı tüm bu projelerden ayıran şey, onun gerçekliğe yaklaşımı ve bu gerçekliği fikirsel, mekânsal ve yapısal olarak detaylandırmasıdır.



Şekil 3.4: Fun Palace'a öncülük eden "*teorik mekan tasarımları*": Yeni Babil, Sin Centre (Mathews, 2007).

Toplumsal bir proje olarak ortaya çıkan Fun Palace, detaylandırılırken teknoloji ve High-tech ile ilişki kurar. Sonraki bölümlerde incelenecek olan bu ilişki, oyun kavramının getirdiği imkanlar ile çelişmeye başlar. Oysa Price'ın asıl derdi "teknoloji değil, insanla ilgilidir" (Mathews, 2005). Oyun kavramının mekansal konseptini başlatan Price, mimari çevrelerin oyuna başvurmasına ön ayak olur.

Oyunun kurallarına dayalı mekan tasarımı, süre ve sürekliliğin matriks sistemindeki özgür mekanları oluşturur (Littlewood ve Price, 1968). Oyunun hayal ve keşif özelliği üzerine odaklanan Fun Palace, kullanıcıya istediği gibi form verebileceği sahne için bir köşe verir. Bu köşe, kullanıcının eğlenerek kendi isteklerini anlaması ve kendinin farkına varması için olanak sağlar (Lobsinger, 2000a; Hardingham ve Rattenbury, 2007; Mathews, 2007). Bu bölümde bir eylem / eğlen[ce] laboratuvarı olarak Fun Palace'ın eylemselliğine ve mekânsal kurgusuna oyun kavramı üzerinden bakılacak ve tüm bu değerlerin mekânsal deney-deneyim ortamında getirdiği açılımlar tartışılacaktır.

3.1 Eylemselliğin Eğlencesi

Boş zamanın (*leisure time*) değerlendirilişini oyun kavramına dayalı oyunun eylemselliği ile düşünmek, boş zamanı oyun zamanına dönüştürür. Oyun zamanının eylemselliğinin keyifli bir şekilde gerçekleştirilmesi, oyun aktivite çeşitlerinin eylemselliğindeki eğlence ile sağlanır. Bu bölümde Fun Palace projesindeki oyun zamanının eylemselliğine yönelik eğlencenin nasıl ortaya çıktığı ve neyi ifade ettiği anlatılacaktır. Öncelikli olarak projenin ortaya çıkışına zemin hazırlayan 1960'ların İngiltere'sindeki boş zamanın değerlendirilişi ile ilgili tespitlere yer verilecektir.

1960'larda toplumun, kültürün ve teknolojinin hızlı değişimine ön ayak olan Endüstrileşme, çalışma saat uzunluğunun azalmasına ve buna bağlı olarak boş zamanın artmasına neden olur. 1964 yılında New Scientist'te yer alan "A Laboratory of Fun" isimli makalede Littlewood'un boş zamanın değerlendirilişiyle ilgili tahminleri şu şekildedir:

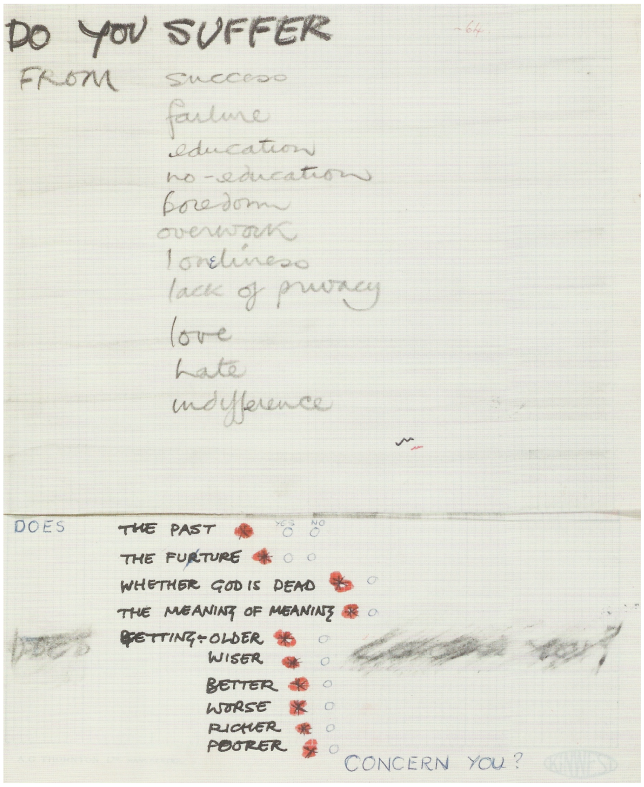
> Şu anda fabrikalarda, madenlerde ve ofislerde çalışan insanlar yakında işlerini bırakacak. Yanlızca çok az kişi kendi kafasına uygun işi seçecek, istediği şeyi az ya da çok yapacak ve boş zamanlarını zevk alacağı şeylerle dolduracak.

Bu ifadeye ek olarak 1964 yılında İngiltere'deki kazanan siyasi partinin konuşmasında boş zamanın kendi çıkarına yönelik değerlendirilmesiyle ilgili "hükümetin görevi, boş zaman olanaklarını sağlamak ve seçimin akla uygunluğunu sürdürmektir" şeklinde bir açıklama yer alır (Rufford, 2011).

Çalışma zamanının dışında kalan boş zamanın değerlendirilişine yönelik politik görüşlerin topluma bir problem yaratma olasılığına karşı Joan Littlewood ve Cedric Price, insanın kendi farkındalığını kazanabileceği bir çözüm üretmeye çalışır.

> Makineleşmeyle birlikte insan enerjisine çok fazla gerek duyulmaz. Çalışma saatleri dışında artan boş zaman ile yüzleşmemiz gerekir. Sonuç olarak makineler, çalışma ve boş zamandan daha fazlasını devralır ve bu da ilişkisiz konseptlerin üretildiği problemlere neden olur. Oysa insanların ihtiyacı ve hakkı olan şey, hayatlarında eğleniyor olmalarıdır. Bunu nasıl yapacağımızı keşfetmeliyiz (Littlewood ve Price, 1968).

Sonuç olarak Price ve Littlewood gündelik hayatın içindeki boş zamanda insanın kendi farkındalığını kazanabileceği bir çözüm önerisi olarak Fun Palace'ı tasarlar. Fun Palace'ın "*gündelik hayatı*" sorgulayan tanıtım afişi "*DO YOU SUFFER FROM*" (Sıkıntı çekiyor musun?), başarı-hata ve eğitim-eğitimsizlik gibi birbirine yakın zıtlıkların fikirler listesinden oluşur. Bu liste, insanı boş zaman hakkında düşünmeye ve tahminler üretmeye yönlendirir (Şekil 3.5).



Şekil 3.5: "*Gündelik hayatı*" sorgulayan Fun Palace tanıtım afişi (Mathews, 2007).

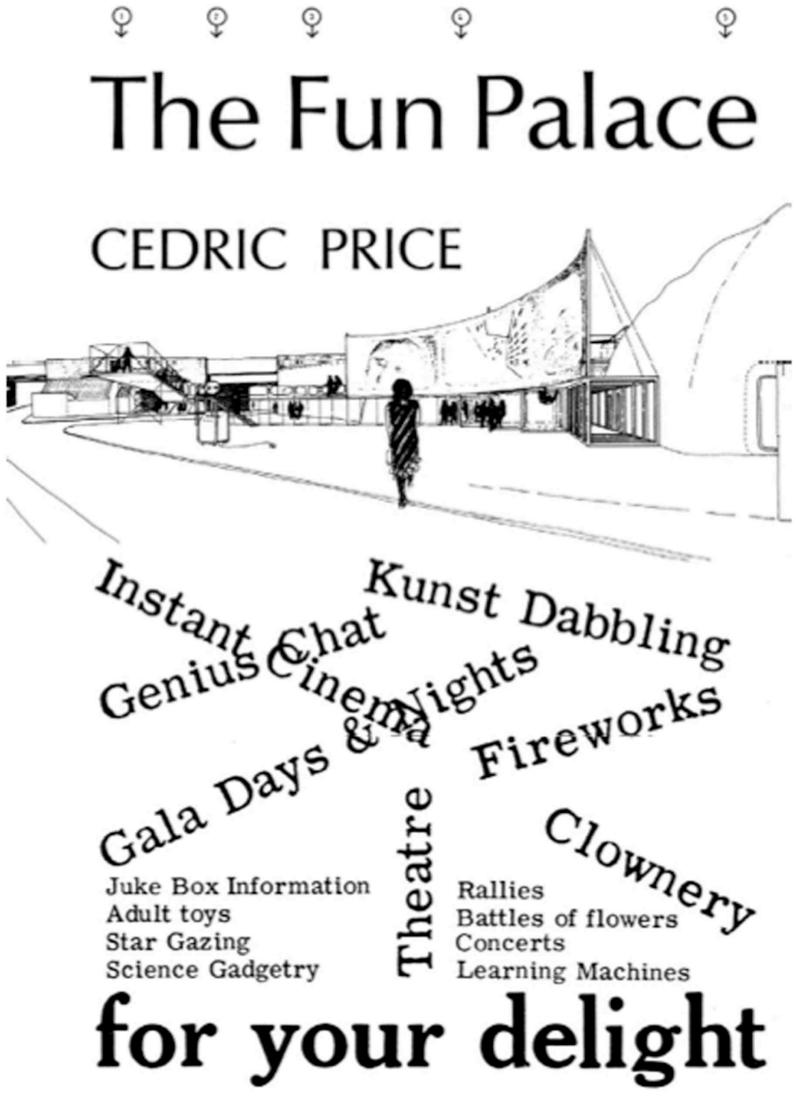
Oyun oynama eylemi, insanın en temel ihtiyaçlarından biridir ve bu eylem boş zamanın belirsizliğindeki aralıklarda yeniden düzenlenir. Boş zamanın eğitime ve eğlenceye dayalı oyun dolu aktivitelerin çeşitleri ile değerlendirilmesi, zamanı keyifli ve faydalı hale getirir. Bu düşüncenin gelişimini sağlayan Fun Palace, kamusal mekan ve tiyatroya ait iki projenin tasarıma yaklaşım özelliğinden etkilenir. Bunlardan birincisi 18. yüzyıldaki Thames kenarında yer alan Vauxhall Gardens'tır. Geleceğin zevklerini yaratabilmek için çeşitli eğlence dolu aktivitelerin birarada

bulunduğu bu kamusal mekan, Fun Palace aracılığıyla yeniden yorumlanır. Böylece Fun Palace, insanların kendi eğlencelerini yaratarak kaderlerini kontrol etmelerini sağlayacak aktiviteleri listeler (Fernandez, 2012). Diğer proje ise performansa dayalı aktivitelerden oluşan Tiyatro Atölyeleri'dir. Fabrikalarda, dükkanlarda ve ofislerde çalışan ve günlük hayatın rutininden sıkılan kadın ve erkekler, kendi deneyimlerinden yola çıkarak parodi ve pandomim ile gün içerisinde yaşadıkları olayları yeniden canlandırır. Tiyatronun terapi özelliğine dayalı bu aktiviteler, insanları pasiflikten kurtarır ve gerçekliğin eleştirel farkındalığı ile hareket etmelerini sağlar (Littlewood ve Price, 1968). Kamusal mekanda yer alan eğlence ile ilişkili boş zaman aktiviteleri, tiyatronun eleştirel gücü ile birleşir. Bu da bireyin hem kendi farkındalığını hem de çevresine karşı duyarlılığını keyifli bir şekilde kazanabileceği ve bunları gösterebileceği bir ortam yaratır.

Fun Palace'ın Camden'daki pilot proje önerisinin kapağında projenin perspektif çizimi üzerine büyük harfler ile bazı aktiviteler listelenir. Çarpıcı bir şekilde aktivite isimleri bir yol içinde üst üste düşer. Sayfanın altında yer alan ve büyük koyu harflerle yazılan "*for your delight*" (zevkin için), projenin lideri olarak "*kullanıcı*"yı vurgular (Şekil 3.6). Böylece Price ve Littlewood, Fun Palace aracılığıyla insanlara kendi kaderlerini kontrol etmelerine yönelik bir çeşit özgür altlık oluşturur (Mathews, 2007). Price ve Littlewood, kullanıcıların başlatıp sürdürebildiği pek çok spontane uğraşı öngörür. "*Fun Palace için 70 proje listesi*" (Ek A), bu belirsiz ve tesadüfe dayalı çeşitli aktivitelerin sanal gerçekliklerini tanımlar (Mathews, 2003).

Sanal gerçeklikler konseptinin en erken örneklerinden biri olan Fun Palace, Sibernetik Altkomite aracılığıyla proje içerisinde yer alabilecek aktivite olasılıklarını içerir. Çeşitli aktivitelerin geniş aralığındaki olasılıklar, sibernetikçiler tarafından hem kontrol hem de analiz edilerek düzenlenir (Littlewood ve Price, 1968). Buna bağlı olarak Fun Palace projesindeki Sibernetik Altkomite, projede yer alabilecek aktiviteleri bir anket düzenleyerek belirler. Bu aktiviteler; "yemek yeme, kayak pratiği, içme, bowling, go-kart, dans etme, müzik konserleri, dinlenme, ülke dansları, yüzme, fotoğraf, eski arabaların yenilenmesi, ses modelleri, parmak boyama, 'Düşünmez misin?' (cinsel ilişki), tiyatro ve opera, okçuluk, ses ve ışık gösterisi"dir (Mathews, 2007). "Eğlence" için listelenen aktiviteler, bir yere kadar geleneksel program işlevselliğine yakındır. Price ve Littlewood'un aktivite listelerini gelenekselden farklı yapan şey, bu aktivitelerin standart gerekliliklerini nasıl ele

alarak birleştirdiği ve aktivitelerin gelişim sürecinde nasıl devamlılık sağladığıdır. Aktiviteler, çeşitli özelleşmiş işlevleri formüle etme olasılığı taşıdığı gibi ortak işlevler için alternatif süreçler yaratır ve bunları farklı sonlarla birleştirir. Bu birleşimler, aktivitelerin teorik formasyonunu mimarlık pratiğine yönlendirir (Özkoç, 2009). Eylemselliğin eğlenceli olması, oyun dolu aktivitelerin eylemselliğini kullanıcıya bağlı olarak farklı şekillerde üretebilmesinden kaynaklanır. Bu durum, eylemselliğin eğlencesindeki mekânsal kurguyu alışıldık programın dışındaki mimari açılımlara götürecek bir deney-deneyim ortamına hazırlar.



Şekil 3.: Projenin lideri olarak "*kullanıcı*"yı vurgulayan Fun Palace tanıtım afişi (Littlewood ve Price, 1968).

3.2 Eylemselliğin Eğlencesindeki Mekansal Kurgu: *Non-program* (Program Olmayan)

Oyunun kurallı yapısı ile mekanın kurgusal düzeni arasındaki benzerlik, her ikisinin de insan bedeninin eylemselliği ile oluşmasına dayanır. İnsanın istek ve ihtiyaçlarını özgürce karşılayabildiği oyun dolu eylemler, farklı mekânsal kurguların oluşumunu sağlar. Bu mekânsal kurgular, içinde kapalılığı, limiti ve sınırı bulunduran bir açıklık getirir. Bu açıklığın getirdiği çeşitlilik ile Fun Palace'ın mekânsal kurgusu, diğer mimari çeşitlerin mekânsal kurgularından farklılık gösterecek bir mimari program oluşturur. Bu bölümde oyun oynama eylemselliğindeki eğlencenin ve zaman-mekan bileşenlerini içeren mekânsal kurgunun mimari programı nasıl farklılaştırdığı kapsamlı bir şekilde ele alınacaktır.

1964 yılında New Scientist dergisinde yer alan makalede Joan Littlewood, eğitim ve eğlencenin eylemselliğine yönelik mekansallaşmasına dair düşüncelerini şöyle belirtir:

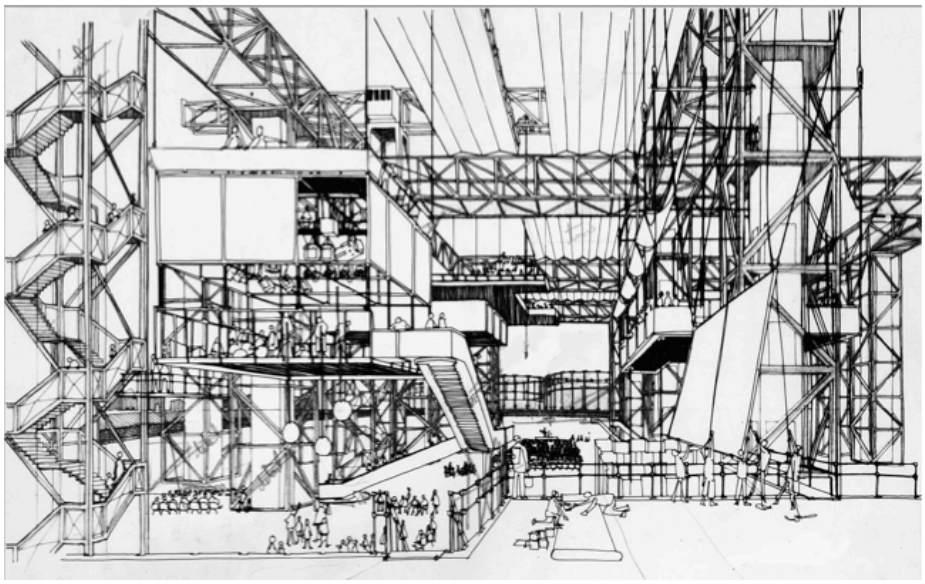
> Londra'da sokakların üniversitesini yaratacağız. Oyun alanı herkes için tiyatro terapisi sağlayacak. Gündelik hayatın rutinliğinden sıkılan ve fabrika, mağaza ve ofislerde çalışan kadın ve adamlar, deneyimleri aracılığıyla olayları yeniden canlandıracak ve böylece gerçekliğin eleştirel farkındalığını uyandıracak. Mekanın niteliği resmi olmayacak. Her şey açık mekanda olacak. Hiçbir şey 10 yıldan hatta 10 günden fazla kalmayacak. Tüm plan, birçok katta açık olacak (Mathews, 2005).

Littlewood'a ait bu düşüncelerin izlerini Fun Palace'ın oyun dolu aktivite çeşitlerinin eylemsel olma halinde görebiliriz. Eylemsellik, iki farklı aşamada mekânsal kurguya dönüşür. Birinci aşama, özgürlüğe ve hayal gücüne dayalı oyunun sınırsız aktivite çeşitlerinin eylemselliğindeki belirsizlik ile sağlanır. İkinci aşama ise bu belirsizliğe dayalı olasılıkların Sibernetik Altkomite tarafından hesaplanması ve altı organizasyonel bölgeye ayrılmasıyla oluşturulur. Bunlar; bölge 1: öğretici makineler, bölge 2: anlatımın yeni formlarına katılım, bölge 3: filmler ve dersler, bölge 4: bilimsel deneyimler, bölge 5: resim-heykel vb. ve bölge 6: müzik'tir (Mathews, 2007) (Ek B). Mekana ait tanımlı işlevler yerine işlevleri oluşturan aktivitelerin süreçlerini anlatmaya çalışan bu bölgelere daha ayrıntılı bakacak olursak, birinci bölge, "sokakların üniversitesi" ya da "eğlence pasajı" olarak referans edilen işlevleri toplar (Littlewood ve Price, 1968). Bu bölgede eğitime yönelik oyunlar, gözlem ve çıkarımlar, insanların gelişimini güçlendirir. İkinci bölge, aktör ve seyirci arasındaki

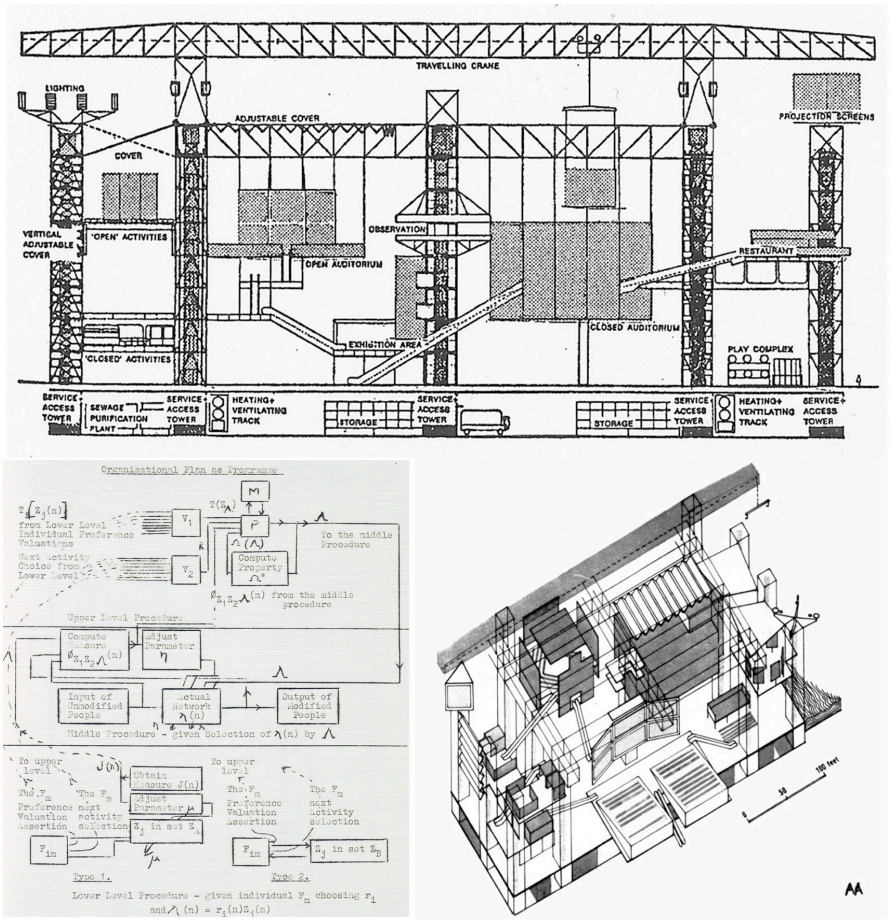
sınırları ortadan kaldıran Littlewood'un tiyatro konseptine karşı farkındalığı amaçlar. İletişim ve etkileşim aracılığıyla insanlar bilinçli bir şekilde kendi deneyimlerini yeniden yorumlar. Üçüncü bölge, insanların kendi medya üretimlerini yapmalarına olanak sağlayan filmler ve dersler için kullanılır. Hem üretim hem de gösterim ile bir iletişim ortamı oluşturulur. Dördüncü bölge, yeni teknolojiler aracılığıyla bilimsel deneylerin yapıldığı alandır. Beşinci bölgede boyama ve heykel gibi sanat formları geliştirilir. Bu bölge, geleneksel boş zaman konseptine yakın görünmesine rağmen, aktivite önerilerinin diğer bölgelerle etkileşimi ile farklılaşır. Altıncı bölgede ise duyma ve müzik üretimi üzerine aktiviteler yer alır (Özkoç, 2009'da atıfta bulunduğu gibi). Bu aktiviteler birbiriyle etkileşim içinde olabileceği gibi yeni aktivitelere de imkan tanıyan organizasyonel bölgeleri oluşturabilir.

Fun Palace, kullanıcı tarafından başlatılan çeşitli "*programatik ve mekansal yapılanmalar*"a olanak sağlayarak tasarlanır (Şekil 3.7). Yeni aktivitelere ilham veren organizasyonel bölgeler, programatiktir (Mathews, 2007). Tim Anstey'e göre Fun Palace, kullanıcı aracılığıyla form ve organizasyonun yönlendirildiği ve değiştirildiği açık uçlu bir programdır (2007). Gordon Pask ile birlikte Fun Palace'ın açık uçlu programı, geleneksel diyagramatik anlatımın ötesine giderek, sanal mimarlığın uygulamalı zaman-mekan matriksi haline gelir (Mathews, 2005). Yeni olasılıkların devamlı olarak üretildiği bu program, *non-program*'ı oluşturur (Littlewood ve Price, 1968). "*Non-program*" (program olmayan), geleneksel düşünmenin sınırlarını kırar ve "*zaman – mekan*" ilişkileri üzerinden alternatif mekansal deneyimlerin sürecini devam ettirecek bir mekansal ortam sağlar (Şekil 3.8).

Cedric Price, geleneksel mimarinin temellerini sarsacak anarşik ve anti-mimari değerleri benimser. Dikte edici hiyerarşik etkiye ve kapitalist gücün kontrolüne uzak bir şekilde kullanıcıya istediğini yapabildiği "özgür mekan" olanağı sağlar. İç ve dış, özel ve kamusal mekan arasındaki çizgiyi ortadan kaldırarak, geleceğin belirsizliğinde bilinmeyeni karşılayacak özgürlükte bir mimari mekan programı ve strüktürü oluşturur. Cedric Price'a göre Fun Palace bir *non-plan* (plan olmayan), *non-building* (bina olmayan) ve *non-architecture* (mimarlık olmayan) iken, Joan Littlewood'a göre *non-program* (program olmayan)'dır (Popov, 2013). Fun Palace mimarlığı çeşitli terimlerle anılmasına rağmen, bu bölümde tez araştırmasının amacı kapsamında *non-program* (program olmayan) özelliğine odaklanılacaktır.



Şekil 3.6: "*Programatik ve mekansal yapılanmalar*" (Mathews, 2006a).



Şekil 3.7: "*Non-program*" ve "*zaman-mekan*" ilişkileri (Mathews, 2007).

Eylemselliğin eğlencesindeki mekansal kurgunun zaman boyutu, belirsizliğin aralıklarındadır ve mekana ait esnek ve sabit parçalar takımı ile oyun oynar gibi kurgulanarak değişken bir hacimsel nitelik kazanır. Bu hacim, hem eğlence hem de öğrenmenin pasif ve aktif bağlantısını sağlayan ve açık bir çerçeveye yerleşen mekânsal bir kurgudur ya da kurgular düzenidir (Fernandez, 2012). Şimdi *non-program* (program olmayan) olarak anılan bu mekansal kurgunun zaman ve mekan bileşenlerini oyun kavramı üzerinden ele alarak mimari programı nasıl farklılaştırdığının detayları ortaya koyulacaktır.

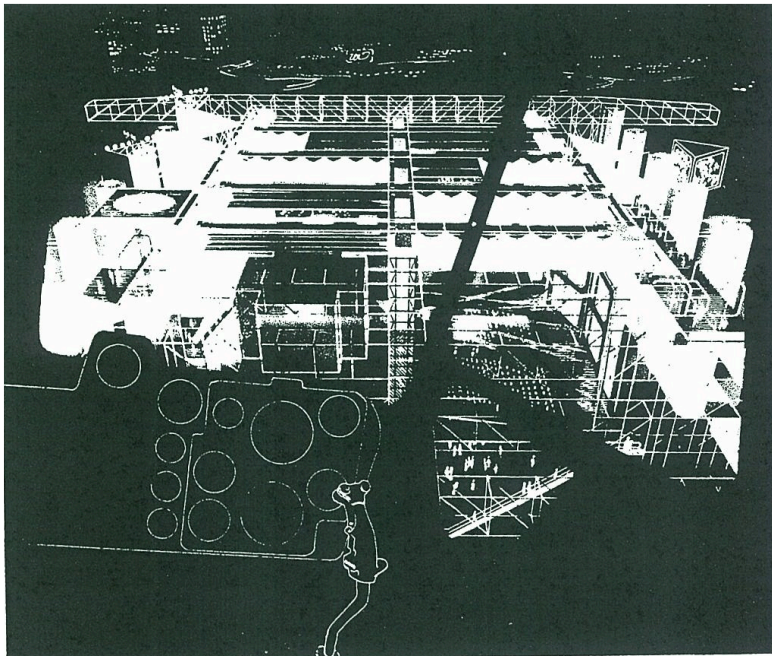
3.2.1 Belirsizliğin aralıkları

Oyun zamanının eylemselliğindeki mekansal kurgunun açıklık kavramıyla ilişkisinden biri, belirsizlik üzerinedir. Belirsizlik, zamanın bilinmezliğini ifade eder. Mekan, bu bilinmezliğin zevki ile sürekli bir şekilde üretilir. Bu süreklilik, hem oyunun eylemselliği ile ortaya çıkar hem de oyunun eylemsel oluşuna zemin hazırlar. Böylece belirsizliğin aralıklarında gerçekleşen oyun zamanının eylemselliği, sonsuz çeşitte mekansal kurgunun oluşumunu sağlar. Bu bölümde Fun Palace projesindeki mekansal kurgunun oluşumuna zemin hazırlayan zaman kavramının belirsizliğine ve bilinmezliğin zevki ile bu belirsizliğin nasıl hesaplanıldığına bakılacaktır.

Price'ın zamanı ele alışı, Bergson ile benzerlik taşır. Öncelikle bir varlık olarak tanımlanan zaman, şimdide yaşanan bir an'dır. An'da yaşanan eylemlerin çeşidi, oluşun sonsuz sürecinde yer alır (Hardingham ve Rattenbury, 2007). Eylemi süre ve süreklilik açısından devamlı akış ve sonsuz ardıllık şeklinde düşünen Bergson'a atıfta bulunan Price, eylemlerin zaman içinde sürekli gelişimini ve edimselliklerini dikkate alır (Mathews, 2006). Price'a göre zaman, eyleme bağlı olarak mekansal kurgunun nasıl değişeceğini ve belirsizliğin nasıl yerleşeceğini gösteren tasarımın dördüncü boyutudur (Fernandez, 2012). Price'ın bu düşünce şekline bağlı olarak Fun Palace projesinin mekânsal kurgusu, tasarımın dördüncü boyutu olarak zaman kavramını ve bu zaman aralığı içerisinde gerçekleşecek eylemi ve eylem çeşidini esas alarak tasarlanır.

Belirsizliğin aralıklarındaki oyun oynama eyleminin aktif bir şekilde mekansal kurgu tasarımına katılması, mimarlığı sadece aktiviteler için tasarlanan bir mekan olma anlayışından öteye taşır. Mekansal kurguda zaman boyutunu en iyi ifade eden Fun Palace görseli, helikopter kokpitinden projenin açıklığına "*bütünsel bakış*"tır. Bu

perspektiften bakış, Fun Palace'ın açık strüktürel çerçevesini ve çevresiyle etkileşimindeki açıklığı gözler önüne serer (Şekil 3.9). Böylece belirsizliğin aralıklarında eylemselliğe bağlı olarak farklılaşabilecek çeşitli mekansal kurgu düzeninin olabileceği izlenimi verilir.



Şekil 3.8: Helikopter kokpitinden Fun Palace'a "*bütünsel bakış*" (Mathews, 2007).

Olumsuz bir anlamda ise belirsizlik, tehlikeli bir şekilde kuşku yaratabilir. Buna örnek olarak Fun Palace projesinin tanıtım afişinde yer alan "*What is it?*" ifadesinin "*açık uçlu belirsizliği*"ndeki kuşku gösterilebilinir. Aslında bu ifade de insanların oyun dolu aktivitelerinin eylemselliği ile oluşturulan mekânsal kurgular anlatılmaya çalışılsa da, proje bürokrasi tarafından tehlikeli amaçları olan bir propaganda aracı şeklinde görülür (Şekil 3.10). Bu yüzden Fun Palace, belirsizliğin aralıklarını derecelendirerek ve projenin mekânsal kurgusunu detaylandırarak, ifade edilmeye çalışılır.

Cedric Price, Fun Palace'ın mekansal kurgu tasarımını belirsizliğe yerleştirebilmek için teknolojiye dayalı hesaplama modeli kullanır. Fun Palace projesinde zaman vektörünün belirsizliği, hesaplanmış belirsizlik ile tahmin edilebilir hale getirilir. Hesaplanmış belirsizlik, belirsizliğin yarattığı bilinmeyenin zevkini sürdürecek açıklığın korunduğu bir aralıktır. Bu aralık, farklı mekansal kurguların hem mekansal hem de yapısal yerleşimine ve çeşitliliğine izin veren alternatif bir deney-deneyim ortamının oluşumuna zemin hazırlar.

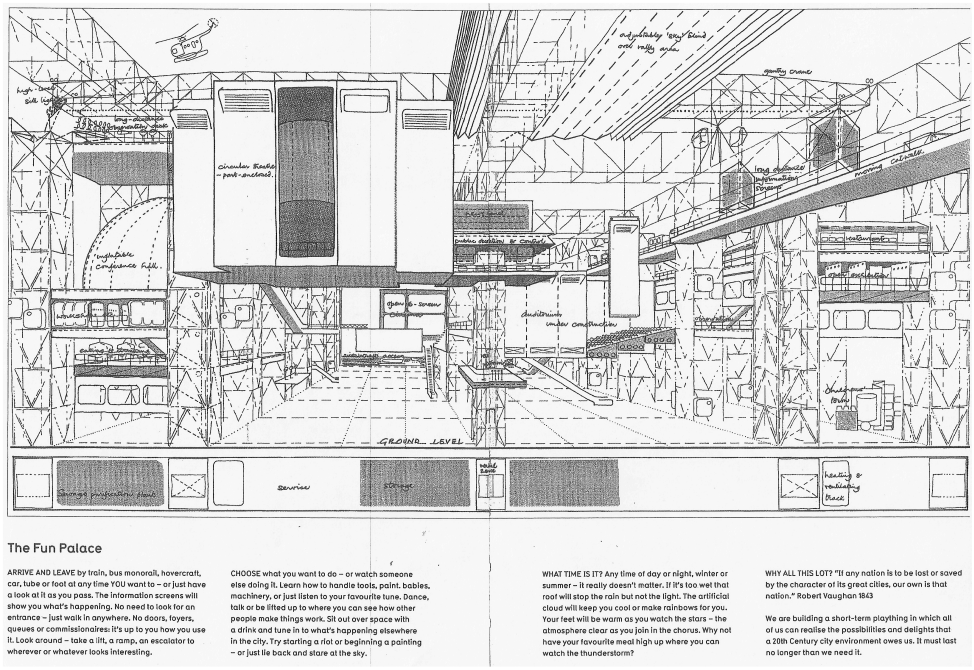


Şekil 3.9: Fun Palace'ın "*açık uçlu belirsizliği*"ni gösteren "*What is it?*" tanıtım afişi (Mathews, 2003).

3.2.2 *Plug and play* (tak ve oyna): *kit of parts* (parçalar takımı)

Bu bölüm, oyun zamanının eylemselliğindeki mekânsal kurguda hem pozitif hem de negatif anlamı bulunan kapalılık kavramının pozitif yönüne odaklanacaktır. Kapalılık kavramı, mekânsal kurgunun sonsuz açıklığını düzene koyan kuralları ifade eder. Bu kurallar, belirsizliğin aralıklarında oyun oynayan Homo Ludens'in eylemlerini sürdürmesini sağlayacak sınırlı bir zaman-mekan akışı oluşturur. Eylemselliğin tamamen sınırlandırıldığı ve sabitlendirildiği mekânsal kurgulardan farklı olarak oyunun dönüştürücü gücü etkisiyle kapalılık kavramı, farklı mekânsal kurgulara izin veren bir ortam oluşturur. Bu ortama örnek olarak Fun Palace'ın mekânsal kurgusu, bilinmezliğin zevki ile açık bir çerçeve içinde ve çevresinde şekillenir. Bu çerçeveyi oluşturan *kit of parts* (parçalar takımı), insanların eğlenceli bir şekilde oynayabileceği esnek ve sabit parçalardan oluşur. Sabit ve limitli parçaların kapalılıkları değişime açık mekânsal kurguya bir zemin hazırlarken, esnek parçaların açıklıkları insanların hayal gücünü, isteğini ve yaratıcılığını kullanarak kendi mekanlarını oluşturmalarına imkan sağlar. Böylece *kit of parts* (parçalar takımı), mekanın parçalara ayrılarak yeniden bu parçaların montajlanabileceği sürekli bir

döngüye ortam hazırlar. Sonuç olarak bu ortam, eylemselliğin eğlencesi ile keyifli bir şekilde tasarlanan farklı "*oyun dolu mekânsal senaryoları*" barındırır (Şekil 3.11).

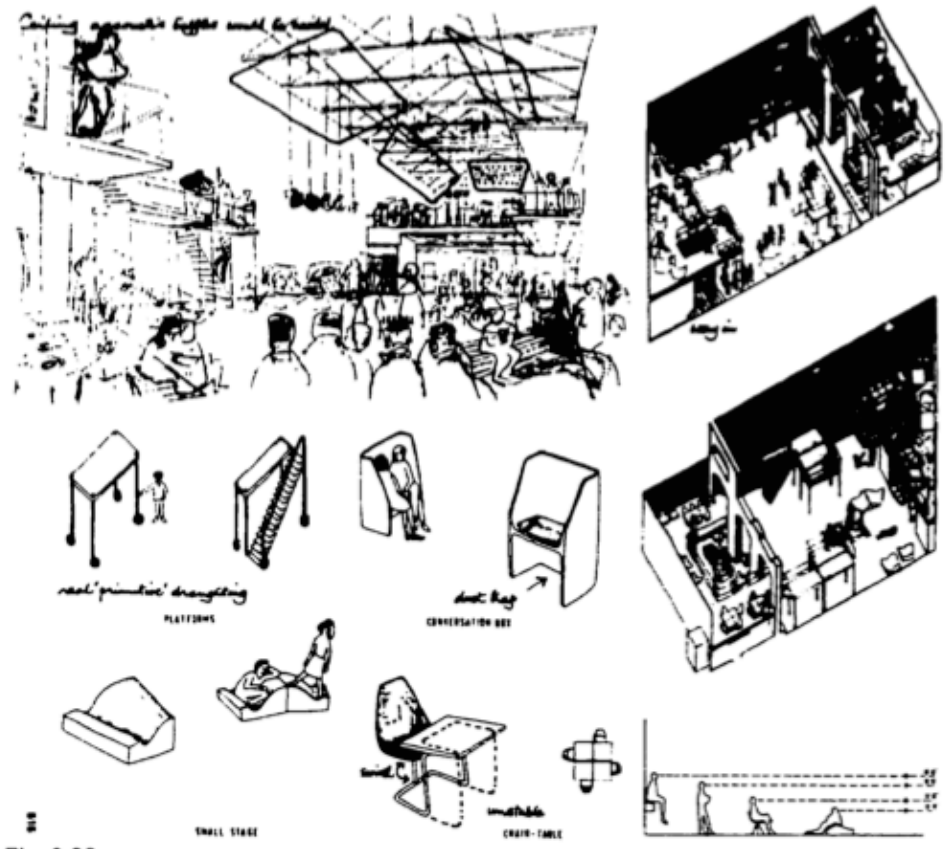


Şekil 3.10: Eylemselliğin eğlencesindeki "*oyun dolu mekansal senaryolar*"(Obrist, 2009).

Fun Palace tasarım fikri, Joan Littlewood'un tiyatroya karşı ilgisinin özelliklerini taşır. Öncelikli olarak Fun Palace, belirsizliğin aralıklarında özgür bir şekilde kendine ve insanlara hizmet edebileceği bir tiyatral ortam yaratır. Kullanıcı, bu ortamın içerisine girdiği zaman aktif bir katılımcı olur. Bir "*keşif tiyatrosu*" olarak Fun Palace'ta insanlar, seyirci değil, oyuncu ve katılımcıdır (Mathews, 2005) (Şekil 3.12). Tiyatroya dayanan bir performans mekanı olarak Fun Palace, katılımcı ve oyuncu olan kullanıcıların eylemselliği ile kendi çevrelerini oluşturmalarına izin verir.

Cedric Price, insanların kendi mekânsal kurgularını tasarlayabilecekleri Fun Palace'ın strüktürel çözümlerini gerçekleştirebilmek için gerekli detayları strüktür mühendisi Frank Newby ile tasarlar. Newby, kullanıcıların kendi mekanlarını doğaçlayabildikleri ve değiştirebildikleri modüler elementlerden oluşan çelik bir yapı önerir. Esnek elemanlardan oluşan prefabrike duvarlar, platformlar, katlar, merdivenler ve tavan modülleri, sabit eleman olan "*servis kuleleri etrafında farklı mekânsal kurgular*" oluşturur (Şekil 3.13). İç mekan strüktürlerini ve elementlerini

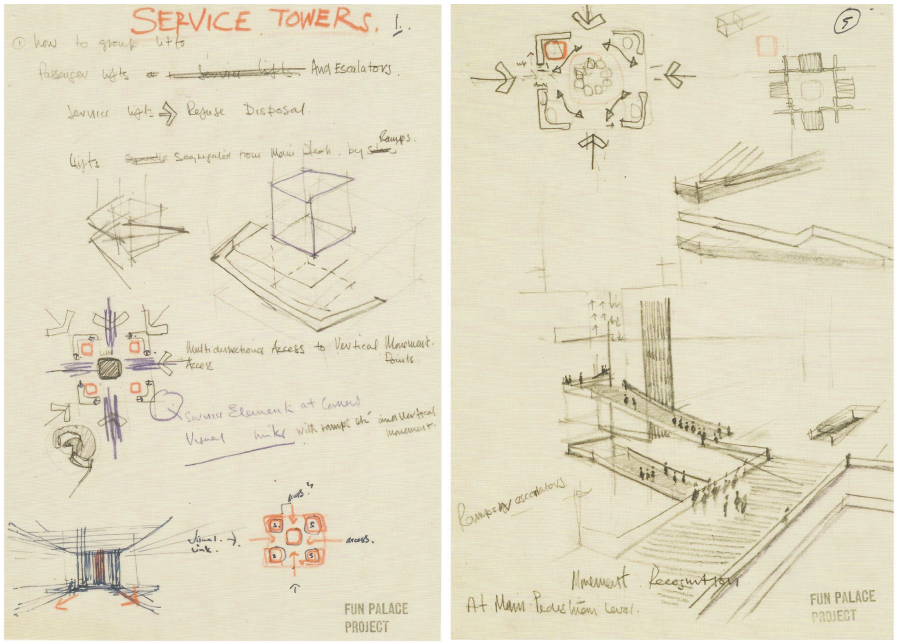
oluşturan plastik ve alüminyum modüler üniteler, tüm strüktür içinde yeniden konumlanabilir. Limitli parçalar takımı sayesinde "*bütünsel ya da parçalı kapalılıklar*" sağlanırken, esnek elemanların birleşim dereceleri aracılığıyla tasarımda oluşacak çeşitlilikte kolaylık sağlanır (Price, 1965) (Şekil 3.14). Bu durumda Cedric Price'ın da belirttiği gibi Fun Palace artık "bir bina değil, parçalar takımıdır" (Lobsinger, 2000). Bu "*parçalar takımı*" insanlara keyif veren bir mekânsal kurgunun oluşumuna yapısal anlamda zemin hazırlar (Şekil 3.15).



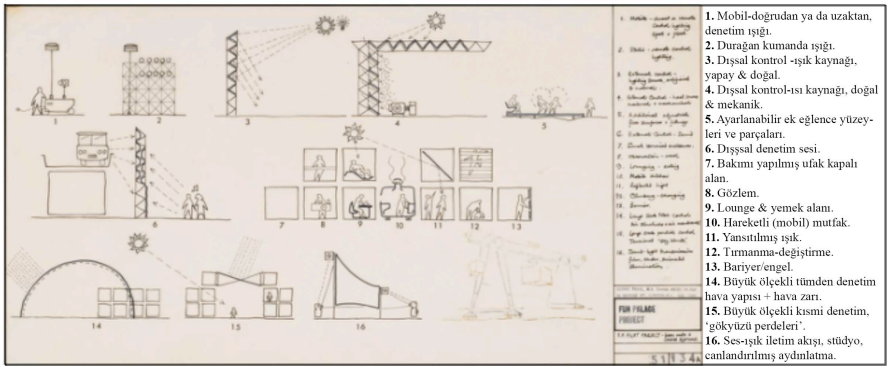
Şekil 3.11: Bir "*keşif tiyatrosu*" olarak Fun Palace (Mathews, 2003).

Frank Newby'nin strüktürel tasarım çözümünü mekanın organizasyon tasarımı açısından değerlendiren sibernetikçi Gordon Pask, Fun Palace'ın belki de en çok tartışılan mekânsal tasarım kısmını oluşturur. Parçalar takımının strüktürel tasarımı, eyleme dayalı çeşitli olasılıklara cevap verebilecek üç boyutlu bir çerçeveden oluşur. Organizasyonel olasılıkların çeşitliliği, strüktürel çerçevenin içine yerleşir. Sökülüp takılabilir üniteler, gezici vinçler ve şişirilebilir strüktürler aracılığıyla çerçeveler yeniden yapılanabilir. Yapılanan mekanların çeşitli boyutları ve şekilleri içerisinde aktivitelerin esnekliği gerçekleşir. Strüktürel sistem ve çok sayıda organizasyonel bölgelerin kombinasyonları, farklı aktiviteler arasındaki bağlantıları canlandırarak,

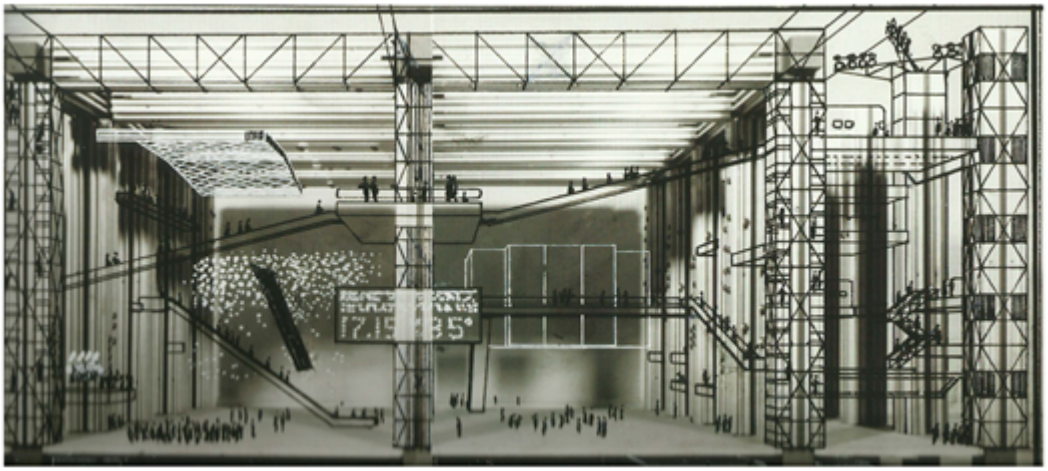
çok katmanlı bir konsept oluşturur (Özkoç, 2009). Mekansal kurgudaki açıklıkların ve kapalılıkların sağlandığı "*esnek ve sabit*" parçaların "*eğlenceli hareketi*", "*mekânsal pozisyonu*" ve "*yapısal düzeni*" sayesinde binanın klasik mekânsal ve yapısal çözümleri ötelenir. Mekânsal kurgu kendini yeniden düzenleyerek, fiziksel olarak yapılanır ve kullanımın olası mekânsal modellerine cevap verir hale gelir (Şekil 3.16, 3.17, 3.18). Cedric Price Fun Palace tasarımındaki bu çözümü "bilinmeyenin zevki içinde üretilen ve sürdürülen" olarak değerlendirir (Mathews, 2005). Oysa bu olasılıkların tahmin edilebiliyor olması, geleceğin belirsizliğindeki özgürlüğü kontrol altına almayı gerektirdiği ve Fun Palace tasarımının çıkış noktasına ters düştüğü için eleştirilir.



Şekil 3.12: "*Servis kulelerinin etrafında olabilecek mekansal kurgular*"(Mathews, 2007).

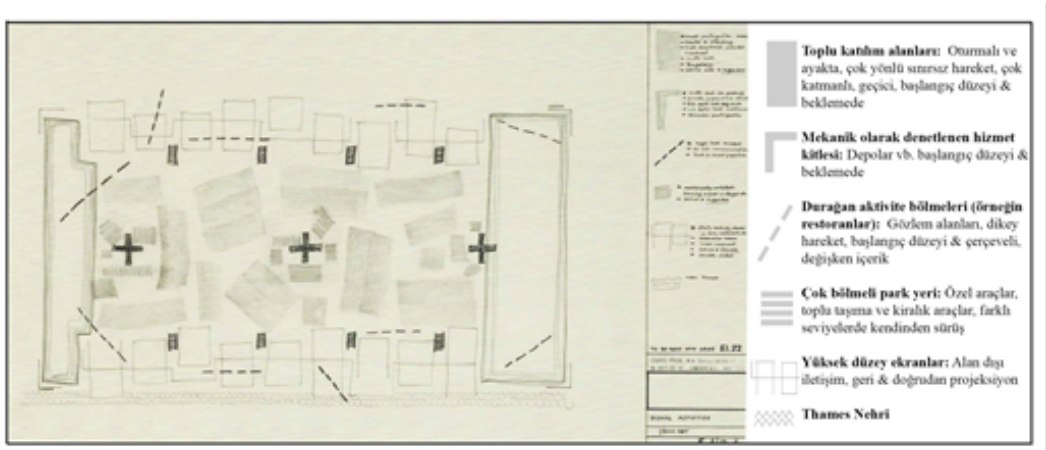


Şekil 3.13: "*Bütünsel ya da parçalı kapalılıklar*" (Mathews, 2007).

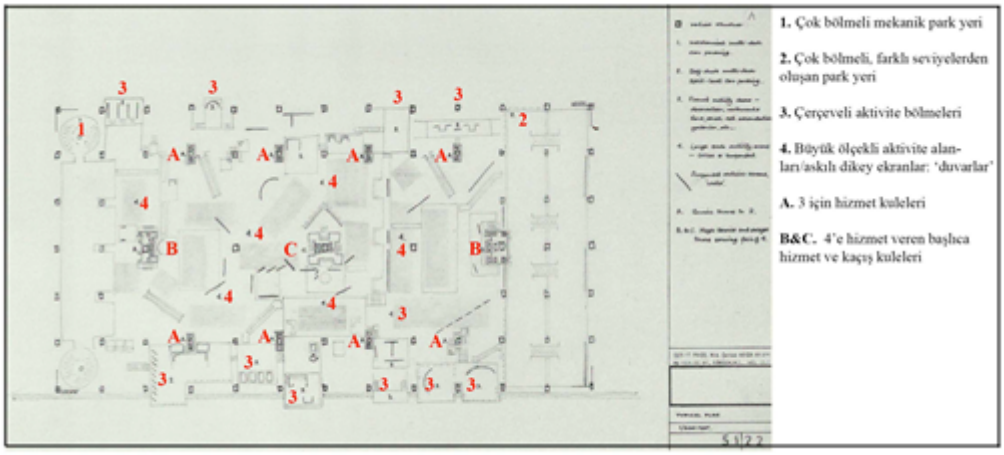


Şekil 3.14: "*Parçalar takımı*"nın mekansal ve yapısal ortamı (Mathews, 2007).

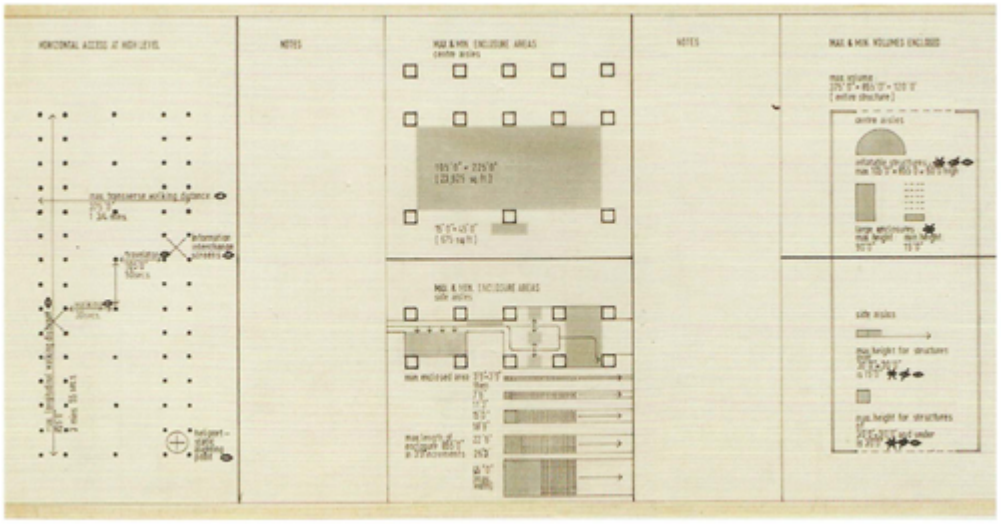
Fun Palace, belirsizliğin aralıklarında hareketin sağladığı ve çeşitli program olasılıklarının düşünüldüğü esnek bir tasarımdır. Yürüyen merdivenler ve dönen kaldırımlar gibi hareketin ayarlanabilmesi ile çeşitli "*programatik ve mekânsal yapılanmalar*" oluşturulur. Fun Palace projesindeki program çeşitliliği strüktürel sistemin içinde yer alır (Şekil 3.7). Sistemin içindeki çerçevelenmiş aktiviteler, bir yandan boyut ve olaylar dizisi ile sınırlandırılırken, diğer yandan aktivite olasılıklarını fiziksel ve görsel ilişkiler ile gösterir. Çerçevelenmiş aktiviteler, plastik ve alüminyum ile güçlendirilen standart ünite kutularla yapılanır (Littlewood ve Price, 1968). Prefabrike ve modüler yapıların bir oyun oynar gibi taşınabilir ve çeşitlenebilir yapısallıkları üzerine "*kit of parts*" (parçalar takımı), *non-program* (program olmayan) içinde ileri sürülen ve alternatif yaklaşıma ayak uyduran kritik bir değer haline gelir (Özkoç, 2009). Geleceğin bilinmezliğindeki eylemselliğin eğlencesi, parçalar takımı aracılığıyla tasarlanan farklı mekânsal kurguları ortaya çıkartır. Bu mekânsal kurguların denenmesi ve test edilmesi, daha sonra yeni bir mekânsal kurgunun tasarlanması, Fun Palace'ı farklı mekânsal kurguların denendiği ve deneyimlendiği bir mimari mekânsal laboratuvar haline getirir. Fun Palace'ın eylemselleğindeki eğlence ile ortaya çıkan bu mekansal deney ve deneyim ortamına ve beraberinde gelen mimari açılımlara bir sonraki bölümde ayrıntılı bir şekilde bakılacaktır.



Şekil 3.15: "*Esnek ve sabit*" parçaların "*eğlenceli hareketi*" (Mathews, 2007).



Şekil 3.16: "*Esnek ve sabit*" parçaların "*mekansal pozisyonu*" (Mathews, 2007).



Şekil 3.17: "*Esnek ve sabit*" parçaların "*yapısal düzeni*" (Mathews, 2007).

3.3 Eylemselliğin Eğlencesindeki Mekansal Deney-Deneyim Ortamı ve Mimari Açılımları

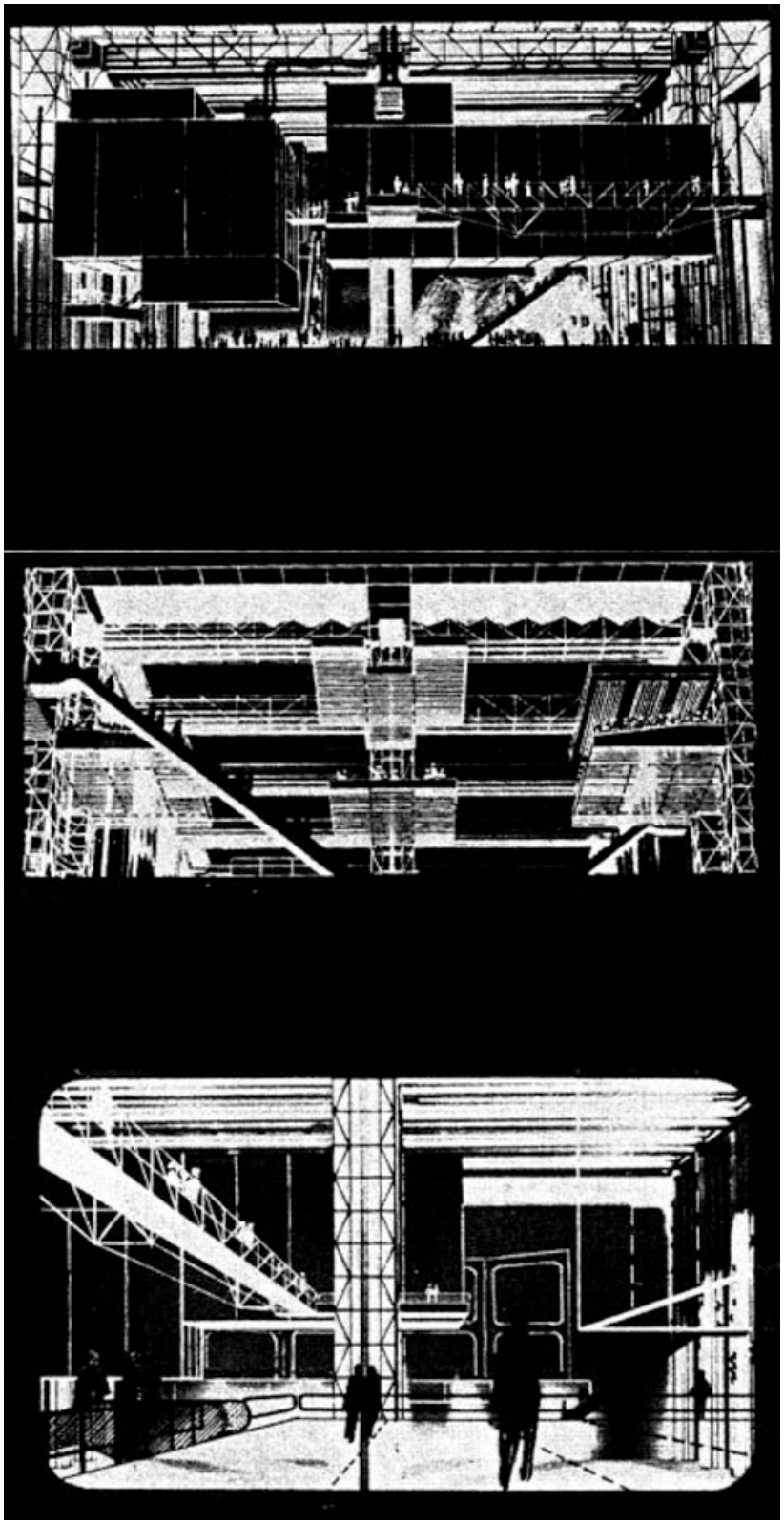
İnsanın gündelik hayatını oyun dolu aktivitelerin eylemselliği ile değerlendirmesi, mekânsal kurgunun oluşumunda süreklilik sağlar. Bu sürekliliğin devamı, eylem merkezi olarak bedenin özgür hareketine bağlıdır. Hayal gücü ve özgürlüğe dayalı oyunun eylemselliği, bilinmeyenin zevki ile eğlenceli hale gelir. Oyun zamanının eylemselliğindeki eğlencenin mekânsal kurgusu zamanın belirsizliği içinde katmanlaşarak, sabit ve esnek yapısal parçalardan oluşan bir hacim kazanır. Bu hacim, kullanıcıya bağlı olarak çeşitli mekânsal kurguların açılımını sağlayan bir deney-deneyim ortamı oluşturur. Bu bölümde oyun oynama eyleminin eğlencesindeki mekânsal kurgunun yarattığı deney-deneyim ortamı ve bu ortamın katkısı olarak ortaya çıkan mimari açılımlar değerlendirilecektir. Bölüm sonucundaki çıkarım, bir sonraki bölümde değerlendirilecek olan mimari projenin seçimine ve değerlendirmenin girişine hazırlık niteliğinde olacaktır.

Fun Palace, Littlewood'un tiyatro kökenli ve toplumsal içerikli eylemlere yönelik düşüncesini ve Price'ın mekânsal kurgu pratiklerini biraraya getirir. Fun Palace projesinin gelişimine dair eklektik tasarım ekibinde bilimciler, sosyologlar, psikologlar, sibernetikçiler ve politikacılar yer alır (Mathews, 2007). Tüm bu farklı meslek gruplarından oluşan ekibin ortak amacı, insanların özgürce kendi çevrelerini tasarlayabilecekleri bir ortam hazırlamaktır.

Oyunun insan hayal gücüne ve özgürlüğüne dayanan sonsuz çeşidi bulunur. Fun Palace, tüm bu oyun çeşitlerinin eylemselliği ile tasarlanan mekanlardan oluşur. Bu yüzden işlevsel olarak Fun Palace, ne bir müze, okul, tiyatro ne de eğlence parkıdır. Bunların hepsini aynı veya farklı zamanlarda olabilen bir mimarlık ortamıdır (Mathews, 2005). Fun Palace için "*building*" (bina) kelimesini kullanmaktansa, belirsizliğin aralıklarında tasarlanan mekanları anlatan "*facility*" (tesis; araç), "*servis*" (hizmet) ya da "*Giant Space Mobile*" (Büyük Mobil Mekan) sözcüklerinin kullanılması tercih edilir (Shubert, 2005) (Şekil 3.10). Ancak tez kapsamında Fun Palace'ın oyun oynama eylemselliğine bağlı olarak tasarlanan farklı mekânsal kurgulara zemin hazırlaması bakımından "mimarlık laboratuvarı" tanımlaması kullanılacaktır.

Bir mimarlık laboratuvarı olarak Fun Palace, eylemselliğin "*keyfi*" ve "*spontaneliği*" ile oluşan ve "*süreklilik*" kazanan bir "*deneyim ortamı*"dır (Şekil 3.19). Bu yüzden Price ve Littlewood oyunun eylemselliğindeki eğlence aracılığıyla Fun Palace'ı "eğlence laboratuvarı" veya "keyif laboratuvarı" olarak tanımlar. Eğlence laboratuvarı olarak Fun Palace'ın mekan organizasyonu bir yandan katılımcıların zihinsel ve fiziksel becerilerine izin verirken, diğer yandan pasif ve aktif zevki canlandıracak akışı sağlar (1968). Eğlence laboratuvarı, katı bir şekilde kontrol edilen boş zamanın mekansal kurgusundaki programından farklı olarak eylemselliğin eğlencesindeki sürekli mekansallaşmasından oluşur. Bu noktada İngilizce bir kelime olan "*fun*"ın proje ekseninde Türkçe'deki karşılığı salt eğlence anlamında değildir. Bir kelime oyunu ile anlatacak olursak, "eylem / eğlen[ce] laboratuvarı" olarak Fun Palace, projenin eylemselliğindeki eğlenceye vurgu yapan amacını daha doğru bir şekilde ifade edecektir.

Price ve tasarım ekibi, bir "eylem / eğlen[ce] laboratuvarı" olarak Fun Palace mekanının formunu tanımlayan ve şekillendiren geleneksel yetkiyi mekanın kullanıcısına verir. Dolayısıyla Price, mekanın tanımsızlığını kullanıcının eylemselliğindeki çeşitli olasılıkları içerecek diyagramatik ifadelerle anlatır. Diyagramatik ifade, mimari bilginin üretildiği, dönüştürüldüğü ve değiştirildiği bir deney – deneyim ortamını oluşturur. Bu ortam öncelikli olarak dosya kağıdı formu üzerinde üretilir (Price, 1965). Mary Lou Lobsinger'a göre Fun Palace, gerçek zaman içinde hem fiziksel hem de sanal olarak bireysel ve toplumsal bir üretim sağlar (2000b). Bu üretim, kendinden sonraki mimarlık anlayışlarının ortaya çıkışına bir zemin hazırlar. Tez de bu zeminin verilerini referans alarak bugünün mekansal deneyim yoksunluğu problemini tartışabilecek bir araştırma çalışmasını yürütmeyi hedeflemektedir.



Şekil 3.18: Eylemselliğin "*keyfi*" ve "*spontaneliği*" ile oluşan ve"*süreklilik*" kazanan bir "*deneyim ortamı*" (Url-4, 2015).

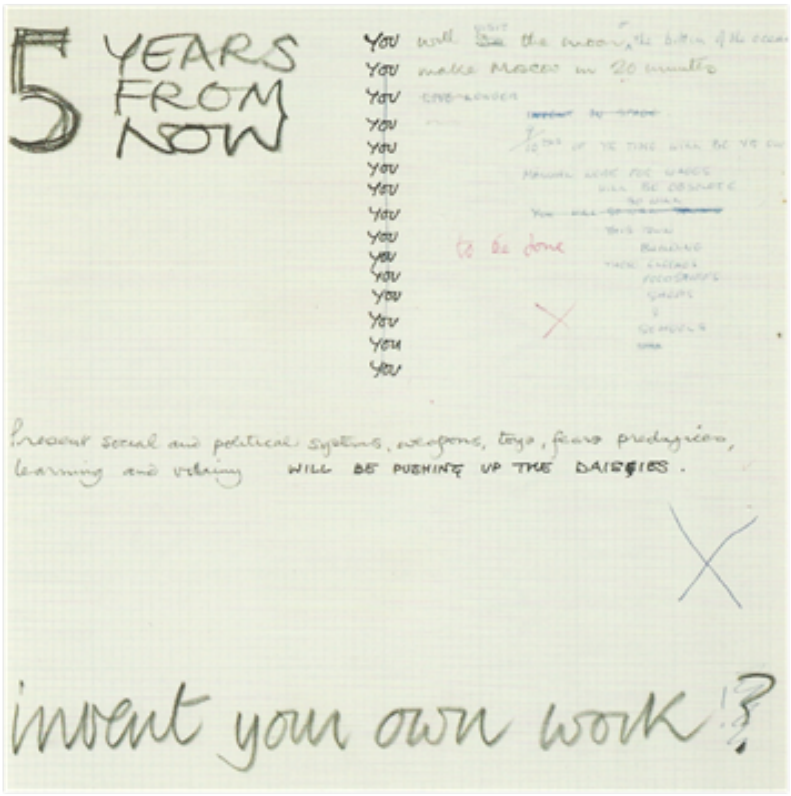
3.3.1 Tanımsızlık (*indeterminacy*) kavramı

Eylemselliğin eğlencesi, belirsizliğin aralıklarında parçalar takımının farklı kombinasyonlarında bir araya gelir ve çok katmanlı bir mekânsal hacim oluşturur. Bu hacmin içinde belirli ve tanımlı olmayan oyuna ait çeşitli senaryolar ve mekânsal kurgular bulunur. Tüm bu çeşitlilik, Price'ın kalemiyle çizdiği tanımsız (*indeterminacy*) diyagramlarda da yer alır. Bu bölümde Fun Palace'ın temsillerindeki tanımsızlık (*indeterminacy*) kavramının zamanda ve mekanda nasıl karşılık bulduğu ve nelere imkan verdiği anlatılacaktır. Öncelikli olarak Fun Palace proje temsillerinin gündelik hayatta insanı oynamaya iten özelliklerini kullanmaya ve geliştirmeye nasıl teşvik ettiği incelenecektir.

Fun Palace projesinin temsilleri, gerçeklikte bu projenin nasıl deneyimleneceğine dair farkındalık oluşturmayı amaçlar. Bu amaca örnek olarak Fun Palace'ın "*5 years from now*" (şu andan 5 yıl sonra) fikirsel posteri gösterilebilinir. Bu poster, insanlara hayatlarının nasıl değişebileceğini düşünmeye yönlendirir. Posterde yer alan "Ay'ı ziyaret etmek" ya da "Moskova'ya yirmi dakika içinde gitmek" gibi çarpıcı önerilere ait eylemler, ilk başta absürd olarak görülmesine rağmen, insanın hayal gücünü ve ifade şeklini geliştirmesi bakımından önemlidir. Bu öneriler, insanın hayalinde "g*eleceğin nasıl bir yer olabileceğine*" dair sürecin çeşitli olasılıklarını canlandırmaya yardım eder (Şekil 3.20). Bu olasılıklardan bir tanesinin temsili de bu bölümde ayrıntılı olarak incelenen Fun Palace'ın kendisidir. Fun Palace'ı anlatan başka bir posterin üzerinde yer alan "Dünyadaki ilk dev mobil mekan, ışığın içinde hareket eder, yazı kışa çevirir...oyuncak...herkese ait, bu nedir?" (Şekil 3.10) ifadesi, insanın hayal gücünü harekete geçirerek, Fun Palace'ın gerçekten ne olabileceği üzerine düşünmeye sevk eder. Sonuç olarak Fun Palace, bir mekânsal deney-deneyim ortamı oluşturabilmek için hem fiziksel hem de zihinsel katılım gerektirir.

Littlewood'un bu görüşü, projenin "*tanımsızlık*" ile "*anlaşılmazlık*" arasındaki ilişki üzerinedir (Şekil 3.21). Fun Palace'ın oldukça soyut bir şekilde ele alındığı ilk çizim, anlaşılmaz olduğu gibi tanımsızdır. Bu tanımsızlık, Fun Palace'ın daha sonraki çizimlerine altlık oluşturur. Daha geliştirilmiş bir çeşidi olarak Şekil 3.22'deki diyagram, parçaların ve bölümlerin birbirleriyle "*üç boyutlu*" ilişkisini anlatır. Bu anlatımda vurgulanan şey; planın, programın ve amacın sürekli bir şekilde değişim içerisinde olacağıdır. Bu fiziksel değişimi sürekli kılacak şey, zamanın belirsizliğine karşı insanın hem mekânsal düzene uyum sağlaması hem de bu mekânsal düzeni

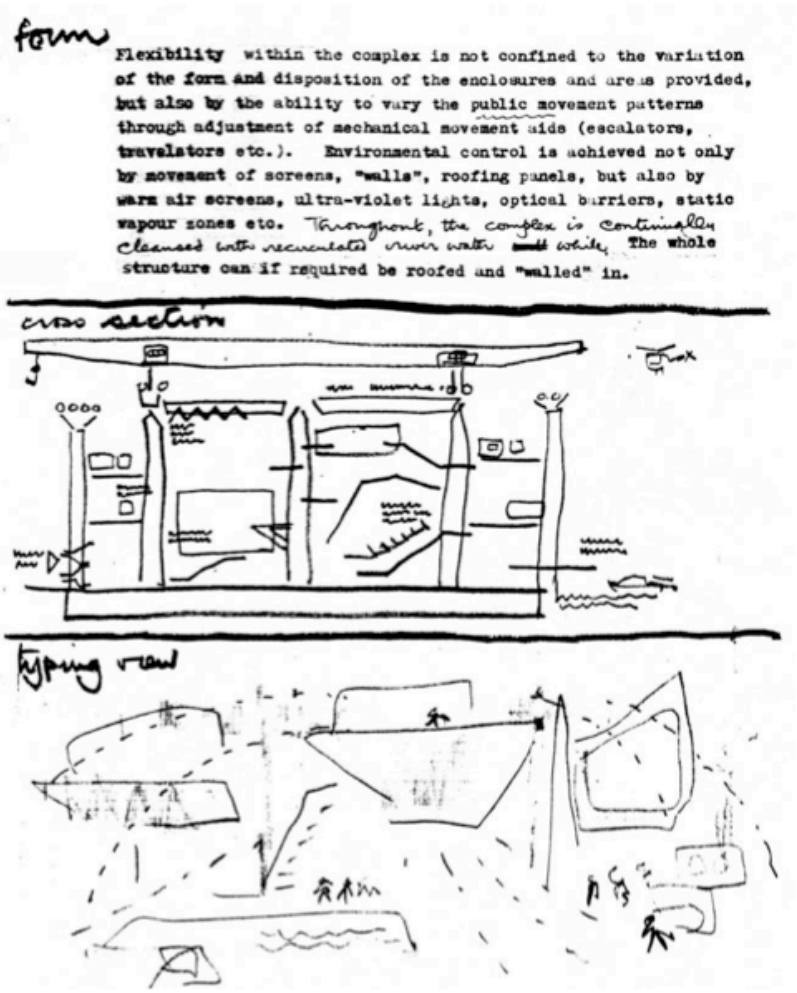
bozup yeniden yapabilmesidir. Bu güç, bilinemezdir ve bu bilinmezliğin temsili de tanımsızlıktır.



Şekil 3.19: "*Geleceğin nasıl bir yer olabileceğine*" dair sürecin olasılıkları(Mathews, 2007).



Şekil 3.20: Fun Palace'ın ilk çizimindeki "*tanımsızlık*" ve "*anlaşılmazlık*" (Mathews2007).



Şekil 3.21: Parçaların ve bölümlerin birbirleriyle "*üç boyutlu*" ilişkisi(Mathews, 2006b).

Fun Palace'ın teknolojiye öncülük ettiğini vurgulamak adına tanımsızlık, tezin kapsamını aşmayacak şekilde teknoloji üzerinden değerlendirilecektir. Zamanın belirsizliğini esas alan tanımsızlık, teknoloji aracılığıyla tahmin edilmeye ve hesaplanmaya başlar. Fun Palace'ı oluşturan analitik diyagramlar, projenin zaman ve mekan boyutunu ölçülen mesafeler üzerinden gösterir (Obrist, 2009). Sibernetik, mekânsal kurgunun süreçlerini gözlemleyerek, mekânsal kurgunun döngüselliğini kabul edecek şekilde Fun Palace kullanım modellerini oluşturur (Mathews, 2007; Obrist, 2009; Popov, 2013). Bu kullanım modellerinin tasarım faktörü olan zaman, devamlı bir şekilde yapılanır ve bununla ilişkili olarak alışılmadık bir strüktür elde edilir (Şekil 3.8). Teknolojiyle ilişkili bu strüktürü diyagramdan öteye taşıyan ve Fun Palace'ın izinden giden diğer mimari projelere tanımsızlık bağlamında bakmak, oyunun eylemselliği ile ilişkili Fun Palace'ın mekânsal deneyime getirdiği önemi gösterecektir.

Tanımsızlık (*indeterminacy*), mekânsal deneyim olasılıklarının yaratılmasına bir ortam oluşturduğu gibi bu olasılıkların gerçeklikte uygulanmasına yönelik farklı sistemlerin geliştirilmesini sağlar. Fun Palace, kendinden sonra farklı mimarlık anlayışların ve tanımların ortaya çıkmasına tanımsız bir deney-deneyim ortamı hazırlar. Bir sonraki bölümde bu tanımsız zeminden diyagramatik görsel ifadeler aracılığıyla çıkan farklı mimarlıkların neler olabileceği anlatılacaktır.

3.3.2 Diyagramatik görsel ifadenin mimarlığı

Eylemselliğin eğlencesindeki bir mekânsal kurgu olan Fun Palace, döneminde benzer amaçlarla ortaya çıkmış Yeni Babil ve Sin Centre gibi projelerden tek ve önemli bir özelliği ile ayrılır. O da Fun Palace'ın gerçekleştirilme düşüncesiyle oyunun eylemselliğine dayalı mekânsal kurgunun tasarlanmasıdır. Bu yüzden proje, hem eylemsel hem mekânsal hem de yapısal olarak teknolojiyle ilişkili sistemlerle birlikte düşünülerek tasarlanır. Projenin her bir aşamasındaki diyagramatik gösterim, kavramsaldan yapısala doğru projeyi ayrıntılı bir şekilde anlatır. Fun Palace'ı anlatan tüm diyagramatik görsel ifadeler, Fun Palace'ın çizim arşivinde yer alır.

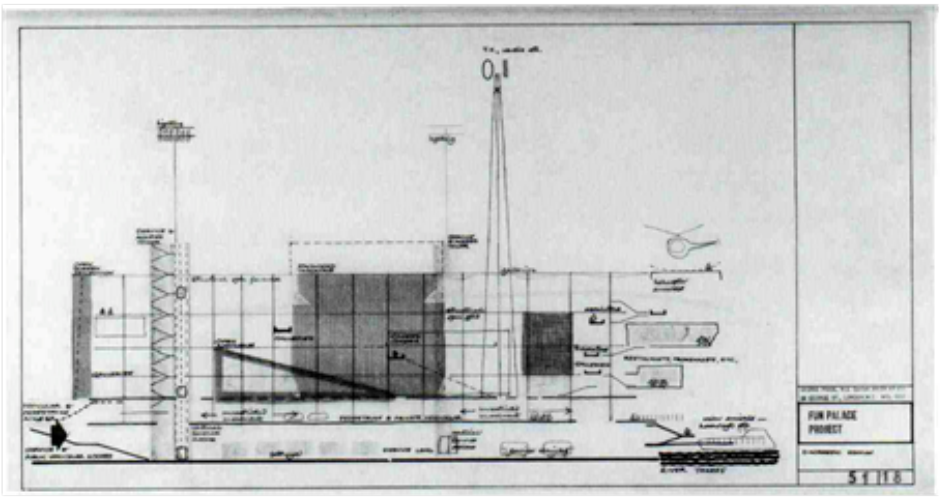
Fun Palace, çeşitli bürokratik sebeplerle inşa edilemez. Tüm bu koskoca arşiv, sadece o dönemin değil, günümüzün mimari problemlerine karşı hala dönüp bakılan açık bir bilgi kaynağını oluşturur.

Tanımsızlık (*indeterminacy*) esasına dayanan diyagramatik ifadeler, farklı şekillerde okunabilir ve yorumlanabilir. Bu durum, Fun Palace'ın kendinden sonra gelecek mimarlık anlayışları için bir mekânsal etki alanı oluşturur. Bu bölümde öncelikli olarak diyagramın ne olduğuna ve mimarlıkta nasıl bir etki alanı yarattığına, daha sonra bu etki alanında yer alan mimari örneklere bakılacaktır.

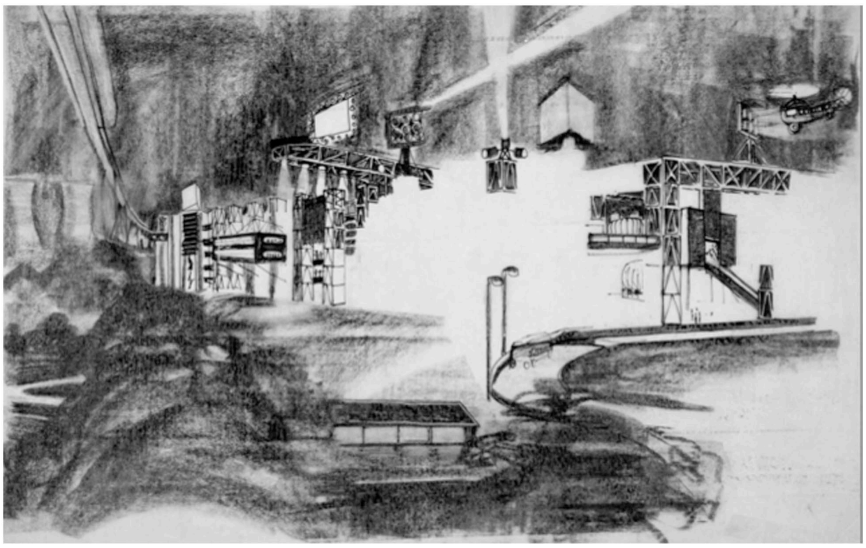
Diyagramın çeşitli anlamları bulunur. Diyagram, bilgiyi, ilişkileri, birlikleri ve organizasyonu bağlayan sembolik ve tanımlı bir üretimin ve ilerlemenin ilk adımıdır. Vidler'e göre diyagram, düşünme hakkında değildir fakat nasıl düşüneceğimizin göstergesidir (Anstrey, 2007'de atıfta bulunduğu gibi). Diyagram, uygulamanın kavramsal ve katmanlaşmış boyutu arasındaki deneyimlerin sentezidir. Mimari projeyi ve ona ait fikirleri anlatan ve bilginin okunmasını sağlayan temsili bir analitik araçtır. Yaklaşık olarak gerçek deneyimlerimizin konseptsel araçları olan soyut bir organizasyon metottur (Lobsinger, 2000a). Hatta Lobsinger, Fun Palace'ı bir bina yerine gerçek zaman üretimi içindeki "soyut bir diyagram" olarak görür (Fernandez,

2012). Bahsedildiği gibi herkese göre diyagramın anlamları farklılık gösterir. Burada önemli olan Cedric Price'ın Fun Palace ile ilgili yarattığı diyagramların nasıl bir mekânsal deney-deneyim ortamı oluşturduğuna dair anlatımdır.

Fun Palace projesinin özünü yakalayabilmek için onunla ilgili diyagramları okuyabilmek ve yorumlayabilmek gerekir. Fun Palace'ın zaman programları, hareket diyagramları, mekanik detay çizimleri ve perspektifleri gibi 400'den fazla görselleri bulunur. Tüm bu diyagramatik temsiller, mekânsal kalitelerin, formal karakterlerin ya da strüktürel ihtiyaçların anlamlılığını ortaya koyar. Alternatif program olasılıklarını ayrıntılı bir şekilde detaylandırır (Özkoç, 2009). Bunlardan Fun Palace'ın "*ideal alan*" diyagramı, projenin yerleştiği alana nasıl ulaşıldığını gösterir (Şekil 3.3). Perspektiflerin, planların ve kesitlerin yer aldığı diyagramlar, projeye dair genel bir anlatım oluşturur. Bunun yanında daha "*teknik temsiller*" ile Fun Palace'a yakın plandan bakmak da mümkündür (Şekil 3.23). Fun Palace'ı statik imajlar yerine çeşitli anlık yapılanmalarını ve değişen program olasılıklarını gösteren perspektif temsilleri de bulunur (Şekil 3.8). Bu efektif perspektif temsiller bir yandan da mekânsal organizasyonun esnekliğini anlatır. Buna örnek olarak Fun Palace'ın "*gece perspektifi*" gösterilebilinir. Bu diyagram, mekanın ışıklarla istila edilebileceğini belirtir (Şekil 3.24). Tüm diyagramlar, tek tek ayrıntılı bir şekilde yorumlanabilinir. Buradaki amaç, Fun Palace'ın diyagramatik görsel ifadesiyle ilgili genel bir izlenim elde edilmesidir.



Şekil 3.22: "*Teknik temsiller*" ile Fun Palace (Mathews, 2007).



Şekil 3.23: Işıklarla istila edilen "*gece perspektifi*" (Mathews, 2007).

Fun Palace'a ait görsel ifadeler, projeyi anlamamızı ve yorumlamamızı sağladığı gibi mimarın tasarım anlaşıyla ilgili ipuçları sunar. Özellikle Fun Palace'ın ilk çizimi (Şekil 3.2), Price'ın mimari niyetini minimal bir şekilde ifade eder. Çizimdeki güçlü görsel etkinin azlığı, yetersiz olarak görülsede aslında radikal bir bakış açısına sahip Price'ın fikirlerini özgün bir şekilde gösterir (Murray, 2003). Sonuç olarak Price'ın çizimleri, geleneksel fikirlerin egemenliğine uzak bir şekilde eylemselliğin mekânsal bağlamını vurgular. Bu noktadan sonra diyagramın hem Fun Palace hem de onun iz sürümünde ne çeşit mimarlık anlayışlarına karşılık geldiği incelenecektir.

Mimarlık, geçmişin bilgisine ve geleceğin ümidine bağlı olmasına rağmen köklerini şimdiden alır. İnsanın zaman ve mekandaki ihtiyaçlarıyla gelişir ve değişir (Russell, 1985). Mimarlığın tüm bu değişimler içerisinde yeni teknolojiler tarafından mümkün kılınan olanaklara ve karmaşıklıklara uyum sağlamasına ve bilgi çağının gerçek zaman içindeki dönüşümünü kolaylaştırmasına diyagramatik mimarlık aracılık eder. Diyagramatik mimarlık, ne işlevsel olarak tanımlı ne de konsept olarak biçimsel bir mimarlık sergiler (Lobsinger, 2000a). Bu özelliklerden dolayı Fun Palace, soyut bir model olarak diyagramatik mimarlık örneğidir.

Diyagramatik mimarlık örneği olarak Fun Palace projesinde teknoloji, mimarlık ortamının gelişimine imkan sağlayan bir araçtır. Price'a göre iletişim teknolojileri hayatımıza girdiğinden beri mekansal pratikler içinde entegrasyonun nasıl olabileceği araştırılır. Fun Palace araştırmalarındaki söylem, gelenekselliğe meydan okurken, teknoloji ve mekansal deneyim arasındaki aralıkları keşfe açar (Fernandez,

2012). Cedric Price'a göre mimarlık sadece form, renk, çizim ya da teknolojiyle oluşturulan bir ortam değildir. Tüm bunları düşünmek önemlidir ama asıl önemli olan şey, mimarlığın insanlar için olması gerektiğidir (Landou, 1985'te atıfta bulunduğu gibi). Mimarlıkta insanın istekleri ve ihtiyaçları teknolojinin önüne geçer.

İnsanın keşfe ve keyfe duyduğu ihtiyaçlar, yeni arayışları getirir. Bu yüzden salt pazarların ve ekonomi taleplerin işgali altında olan mimarlığın değerleri, keşfin yeni yöntemlerini ve yollarını araştırır (Fernandez, 2012). Tam da bu nokta da Fun Palace, diyagramatik görsel ifadeler aracılığıyla bu keşfe mekansal bir ortam hazırlar.

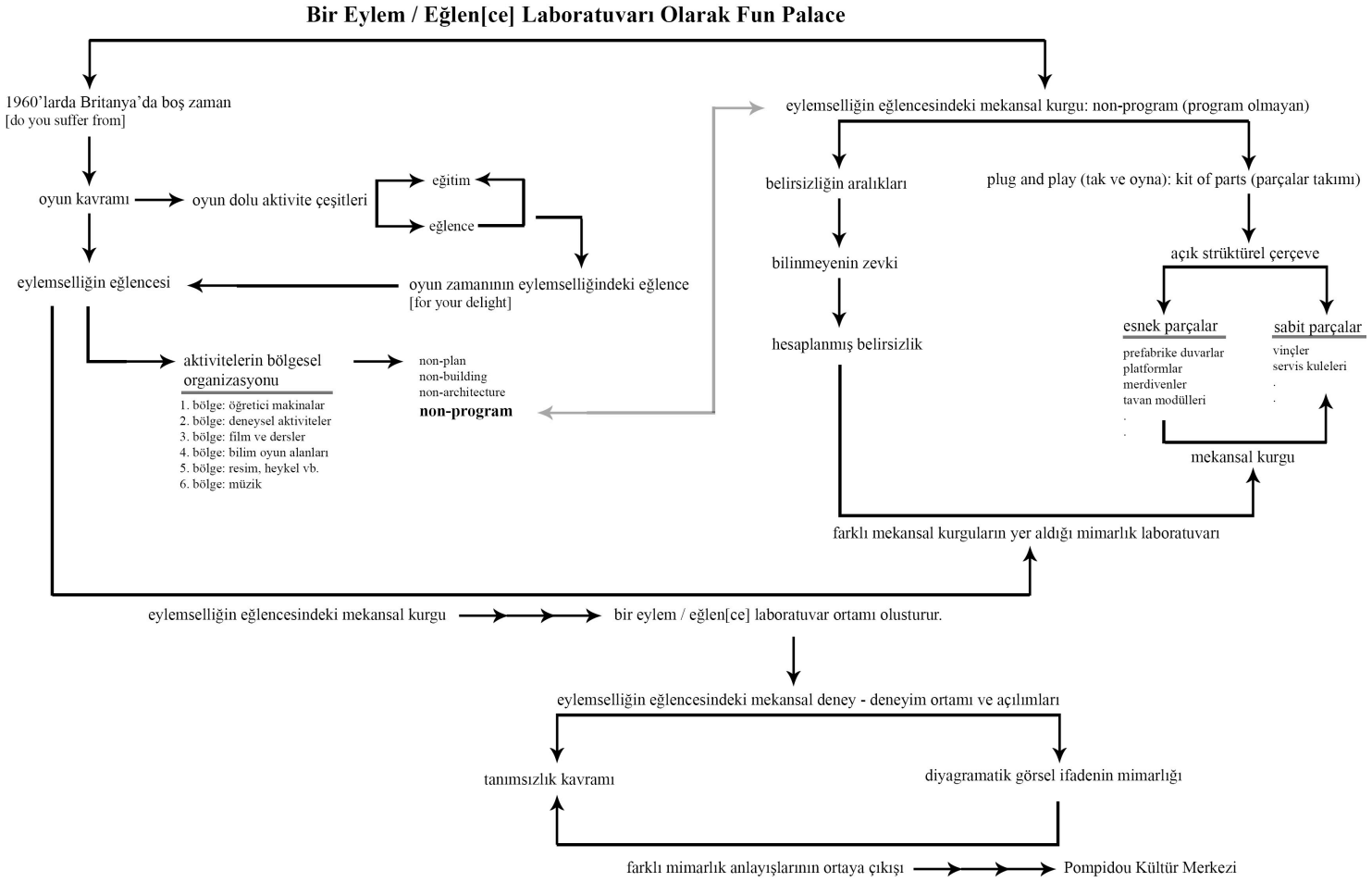
Fun Palace, keşfe dayalı yeni bir mimari bağlamın ortaya çıkışına ön ayak olur. Bu bağlamın katkısı, bina formundan çok mimarlığa dair yürütülen fikirlerdir (Lobsinger, 2000b). Bu fikirler üzerine Fun Palace, bugün de gözlemleyeceğimiz mimari konseptleri ve etkilenme alanları oluşturur. Bunlardan bazıları; programatik tanımsızlık, *anti-architecture* (mimarlık olmayan), hibritleşme (belirsizliğin aralıkları), değişim, mobilite ve geçiciliktir (Özkoç, 2009). Fun Palace'ın izinden gelen projeler, bu konseptlerin sadece biri üzerine gelişebildiği gibi birkaçı üzerinde de kendi mimari etkililik alanını oluşturabilir.

Fun Palace'ın "*anti-architecture* (mimarlık olmayan)" konseptinin izinden giden Bernard Tschumi'nin "*event-cities*" teorisini esas alan Parc de la Villette projesi, bina yerine mimarlık aracılığıyla gerçekleşecek olaylarla ilgilenir. Projenin fikirleri güçlü grafikler yardımıyla tanımsızlık üzerinde biçimlendirilir (Fernandez, 2012). Diğer bir iz sürüm ise Rem Koolhaas'ın Manhattan üzerine yazdığı Delirious New York kitabında bahsettiği gökdelenlerde izlenebilinir. Fun Palace'ın "programatik tanımsızlığı", gökdelenlerin belirgin programları içerisinde çeşitlenir ve çapraz programlama ile kavramsallaştırılır (Özkoç, 2009'ta atıfta bulunduğu gibi). Böylece programatik organizasyonun mimari formdan önde gittiği vurgulanır. Son olarak Richard Rogers ve Renzo Piano'nun en bilinen projesi olan Pompidou Kültür Merkezi, Fun Palace'ın iz sürümündeki birçok kavramı içerecek şekilde tartışılabilinir. Bunlardan birincisi aktivitelerin eylemselliğine ve deneyim olanaklarına yöneliktir. İkincisi ise Fun Palace'ın teknoloji ile kurduğu yapısal ilişkidir (Landou, 1985). Modern sanatlar müzesi, kütüphane, endüstri tasarım merkezi ve müzik ve akustik araştırma merkezinden oluşan mimari programından dolayı "Paris için Kültürel Merkez" şeklinde kabul edilen proje, "Bilgi ve Eğlencenin Yaşam Merkezi" başlığı ile anılır. Projenin program formulasyonu, prefabrike

parçalardan oluşan esnek bir strüktürel çerçevenin içindedir. Binanın her bir elementi ve sistemi, oranlı bir çerçevenin içinde açık bir şekilde yer alır. Bu çerçeve, insanların içeride ve dışarıda özgürce hareket edebilmesine izin verir. Özgürlüğe ve değişime dayalı performans, bina mimarlığının anlatımı olmaya başlar. Mimar Richard Rogers'ın "Fun Palace, Pompidou Kültür Merkezi için açık bir şekilde konseptsel örnek ve formal strüktür sağlar" ifadesi, iki proje arasındaki ilişkinin resmi kabulünü gösterir (Özkoç, 2009'ta atıfta bulunduğu gibi). Fun Palace iz sürümünde incelenen Pompidou Kültür Merkezi, mimari program, mekan ve bunlara bağlı olarak ortaya çıkan mekansal deneyim ortamı açısından büyük bir benzerlik taşır. Bu benzerlikler ve bu benzerliklerin içerisinde yer alan farklılaşmalar, bir sonraki bölümde detaylı bir şekilde incelenecektir.

İnşa edilemediği için teorik bir çalışma olarak geriye kalan Fun Palace projesi, eylemselliğin eğlencesi ile bir mekansal kurgu oluşturmaya çalışır. Özgürlüğe ve hayal gücüne dayalı oyunun eylemselliğindeki eğlence, Fun Palace'ı çeşitli mekansal kurgulardan oluşan bir "*eylem / eğlen[ce] laboratuvarı*" haline getirir (Şekil 3.25). Bu laboratuvarda olabilecek tüm mekansal kurgular test edilir ve her bir sonuç, diyagramatik görsel ifade ile kayıt altına alınır. Fun Palace'ın mimarlık arşivi niteliğindeki tüm kayıtlar, yeniden okunabilmeye ve yorumlanabilmeye açıktır. Tanımsız diyagramlar, hala farklı mimarlık anlayışların ortaya çıkmasına öncülük eder.

Bugün çok konuşulan mimarlara ve onların çalışmalarına geriye doğru iz sürüm yapacak şekilde baktığımızda karşımıza Fun Palace çıkar. Fun Palace'ın bu denli mimarlığa ilham olabilmesinin nedeni, oyunun eylemselliğindeki eğlenceyi mimari tasarıma katabilmesidir. Benzer şekilde Pompidou Kültür Merkezi de Fun Palace etkisinde oyunu temel alan kültürün eylemselliğindeki eğlenceyi tasarıma katabilmiş bir projedir. Bu yüzden bir sonraki bölümde hem oyunun eylemselliğini ve mekansal kurgusunu hem de Fun Palace'ın eylemsel ve mekansal açılımlarına dair kavramlarını taşıyabileceğimiz Pompidou Kültür Merkezi incelenecektir.



Şekil 3.24: Bir "*eylem / eğlen[ce] laboratuvarı*" olarak Fun Palace projesinin deşifresi.

4. BİR EYLEM / EĞLEN[CE] LABORATUVARININ MEKANSAL DENEYİM AÇILIMI VE YANSIMASI: POMPIDOU KÜLTÜR MERKEZİ

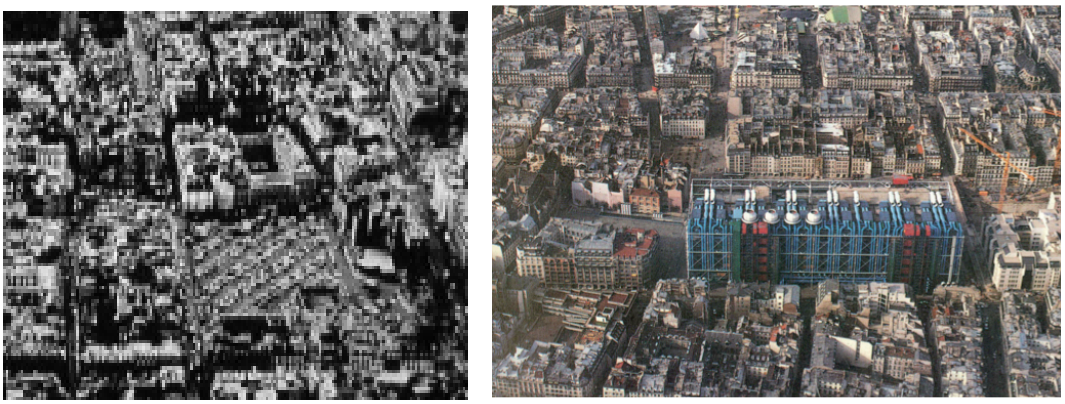
Oyunun temel özellikleri olan özgürlük, hayal gücü ve gerçeklik, çeşitli aktivitelerin eylemselliğini oluşturur ve onları sınıflandırır. Zamanın belirsizliği ile oyun, çeşitli kurallarla farklı yapılara dönüşebilir ve o yapıları değiştirebilir. Bu süreçte oyunun belirsizliğini içeren açık düzen, kurallar ve sınırların etkisiyle kapalı bir düzen haline gelebilir. Bu kapalı düzenin kuşaklar boyunca tekrar edilmesi kültürü oluşturur. Kültürü bu düzenden koparacak şey, kültürün temelinde yer alan oyunu ve oyunun eylemselliğini tekrar düşünmekten geçer.

Fun Palace, geleceğin belirsizliğine dayanarak çeşitli oyun dolu aktivitelerin olası eylemselliğini içerir. Kullanıcının isteğine ve ihtiyacına bağlı olarak çeşitlenen oyunun eylemselliği, esnek ve sabit elemanların farklı şekillerde biraraya geldiği mekansal kurguları oluşturur. Tüm bu mekansal kurgu olasılıkları, Fun Palace'ın içinde yer alır ve Fun Palace'ı bir mimarlık laboratuvarı haline getirir. Fun Palace projesinin içinde yer alan ve oyunun eylemselliğindeki çeşitlenebilme ile oluşan eğlence, bu mimarlık laboratuvarını bir eylem / eğlen[ce] laboratuvarına dönüştürür.

"Bir eylem / eğlen[ce] laboratuvarı olarak Fun Palace", eylemselliğin eğlencesine dayalı mekansal kurgu olasılıklarını, tanımsız (*indeterminacy*) diyagramatik temsillerle ifade eder (Şekil 3.2, 3.7, 3.8 ve 3.22). Bu temsiller aracılığıyla Fun Palace, geleceğin farklı mimarlık anlayışlarının ortaya çıkmasına öncülük eder. Günümüzde çok konuşulan Bernard Tschumi, Rem Koolhaas ve Richard Rogers gibi mimarların tasarladığı projelerinin temelinde Fun Palace'ın izlerine rastlamak mümkündür. Ancak tezin bu bölümünde oyunun eylemselliğindeki mekansal kurgu tasarımını Fun Palace ile benzer mekansal ve yapısal açılardan taşıması nedeniyle Pompidou Kültür Merkezi incelenecektir. Pompidou Kültür Merkezi, kültürel aktivitelerde oyunun eylemselliğindeki eğlencenin düşünüldüğü bir mekansal kurgudur. Bu nedenle Fun Palace'ın izinden geldiği düşünülür. Bu bölümde Fun Palace'ın diyagramatik görsellerle ifade ettiği oyunun eylemselliğindeki eğlencenin,

bu eğlencenin mekansal kurgusunun ve bu kurgunun oluşturduğu mekansal deney – deneyim ortamının nasıl gerçekliğe taşındığı Pompidou Kültür Merkezi üzerinden araştırılacaktır. Bu araştırmadan önce projenin kültür, toplum, ekonomi ve teknoloji ile nasıl bir ilişki kurduğuna bakmak, projenin getirdiği yeniliklerin önemini anlamayı kolaylaştıracaktır.

Richard Rogers ve Renzo Piano tarafından tasarlanan "*Pompidou Kültür Merkezi*", Paris'in "*tarihsel bölge*"si olan Beaubourg alanında yer alır (Şekil 4.1). O dönem Başbakanı Georges Pompidou'nun sanatın tüm formlarını içeren bir müze ve karma kullanımlı konsepte sahip bir enstitü tasarımı gerçekleştirme düşüncesiyle açılan uluslararası yarışmada Rogers ve Piano'nun tasarım önerisi birinci olur. Siyasi bir kontrolün elinden geçen ve bürokrasinin mekânsal programı yönlendirdiği bir ortamdan çıkan proje, geçmişin tarihsel sürecini bugüne taşıyan kültür geleneğinin bir mimarlığıdır (Silver, 1994). Benzer bir özellik, Fun Palace'ın tasarım anlayışında bir noktada farklılaşarak yer alır. Sarah Williams Goldhagen'a göre Fun Palace, kültürel gerçeklikleri kabul eder ve bu gerçeklikleri toplum ile ilişkilendirir. Hayatın geleneksel yollarını düşünülmeyecek bir şekilde tersine çevirmek yerine onları yenilik ve değişimin kültürü haline getirir (Özkoç, 2009'ta atıfta bulunduğu gibi). Bu durum, Fun Palace'ın izindeki Pompidou Kültür Merkezi'nin yenilik ve değişim ile birlikte kültürü ele alacağının habercisidir.



Şekil 4.1: "*Tarihsel bölge*"de yer alan "*Pompidou Kültür Merkezi*"(Silver, 1994).

Kültürel gerçeklikler, toplumsal yaşam ile yakından ilişkilidir. Pompidou Kültür Merkezi, toplumsal yaşamın kurumsallaştırılmaması gerektiği üzerine çıkan tartışmalara kurum yaratarak çözmeye çalışan en tartışmalı projelerden bir tanesidir. Projenin programını ve mimarlığını sorunsal hale getiren şey, modern ile geleneksel, popülizm ile anıtçılığın ironik birleşimidir (Colquhoun, 1977). Bu ironik durumun

farkında olan tasarım ekibi Richard Rogers ve Renzo Piano, yarışma programının tüm politik, süper merkezici ve elitist yaklaşımını kamusal mekana yönlendirecek fikir ile projeyi tasarlar. Rowen Moore'a göre proje, kamusal enstitünün doğasını değiştirir (Hardingham ve Rattenbury, 2012). Bu durumda Colquhaoun'un ifade ettiği ironiklik devam eder, proje toplumsal açıdan tam olarak çözülemez ama çözüm arayışlarına gider.

Pompiodu Kültür Merkezi tasarımı, kültür ile birlikte yeni mekansal ilişkileri tanımlamayı amaçlar. Artık elitist olmayan kültür; bina, tapınak ya da anıt gibi kapanmak yerine kamusal formların yeni çeşidi içinde sunulur. Tasarım, pek çok uç mimari fikirleri biraraya getirir ve onların kendi değerini yükseltir (Branda, 2012). Böylece bina, kent içerisindeki uyuşmazlıkların açık bir mekanı haline gelir.

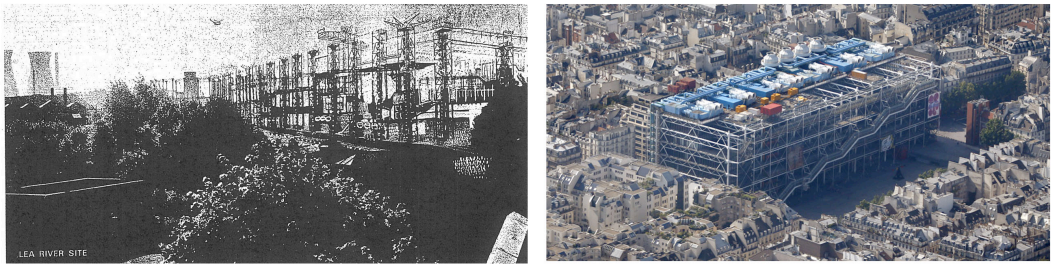
Kamusal bir açık mekan olarak Pompidou Kültür Merkezi, Reyner Banham'a göre her bir fonksiyonun birbirine bağlandığı ideal bir hacim ya da odadır. Kültürel binanın değişime açık iletişim sistemi kimine göre sembolizm ve değişim ile ilgili eğlence olarak düşünülürken, kimine göre rahatsız edici bir durumdur. Hatta Kültür Merkezi'nin süpermarket seviyesine düşürüldüğü düşünülür. Oysa Richard Rogers, bu benzerlikten şikayetçi değildir. Baudrillard'a göre Pompidou kültür hipermarketi, kontrol edilen toplumsallaşmanın geleceğe dair formlarının neredeyse bir modelidir. Modelin fonksiyonlarındaki homojen zaman-mekan içinde birbirine zıt günceller yeniden bütünleşir (Branda, 2012'te atıfta bulunduğu gibi). Bu bütünleşmeler, projenin farklı işlevlerle öne çıkmasını sağlar.

Pompidou Kültür Merkezi'nin bir müze olduğunu düşünen Lumley'e göre müzeler, bir uluslararası gelişim endüstrisidir. Kültürel aktivitelerin organizasyonu içinde kendi tarihlerini, kültürlerini ve toplumsal ilişkilerini anlatan yeni fonksiyonlar elde edilir. Bugün ise müzeler, tarihin sunulması ve kavranmasıyla ilgili geleneksel konseptler yanında kamusallık önerir (1988). Görünümünden çok daha kompleks ve çok boyutlu nesne olan binanın kullanıcılarına bakarak, kamusallığın ne demek olduğunu anlamaya çalışabiliriz (Heinich, 1988). Kamusallık, kullanıcı çeşitliliği ve her türlü aktivitenin özgürce yapılabilmesi ile ilişkilidir.

Kamusal mekan olarak Pompidou Kültür Merkezi, ekonomideki gelişmeyi destekleyen hem amaç hem de araç olmaya başlar. Proje tasarımı, kültürün ve özellikle ekonomik süreçlerin entelektüel habercisidir. Bürokrasinin katmanlarında

insanlara özgürlüğü açık bir şekilde sunan ve güncel etkinlikler öneren Beaubourg tasarım süreci, İkinci Dünya Savaşı'nın ileri kapitalist kültürünü etkiler (Branda, 2012). Böylece Pompidou Kültür Merkezi, ticari hayatın desteklendiği bir Truva Atı olur (Silver, 1994; Rattenbury, 2012). Bu Truva Atı, gittiği bölgeye yerleşerek, neoliberal gelişmelerin stratejisi olmaya başlar (Fernandez, 2012). Sonuç olarak kültürel mimarlık örneği Pompidou Kültür Merkezi, ekonomiyi destekleyen tehlikeli bir araç haline gelir.

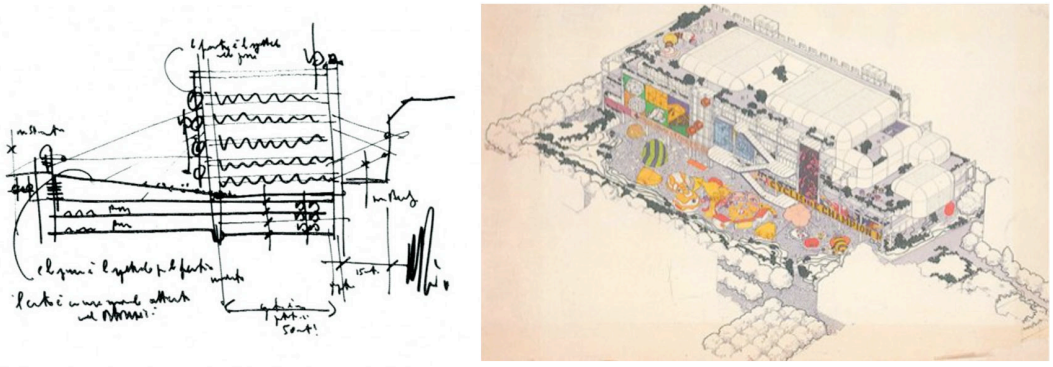
Fun Palace'ın mekânsal kurgu olasılıklarında diyagramatik temsiller aracılığıyla öngörülen teknolojik değerler, Pompidou Kültür Merkezi'nin yapısal görünümünde ve detaylarında görülür. Fernandez'e göre Pompidou Kültür Merkezi, Fun Palace'ın teknolojiyle ilgili "*sözü*"nü ve "*estetiği*"ni benimser (2012) (Şekil 4.2). Ancak Pompidou, bu yapısal benzeyişin ötesindedir. Oyuna dayalı kültürel eylemselliğin eğlencesi ile proje; özgürlük, eğlence ve kültür gibi konseptlerin sembolize edildiği teknolojik bir ikon haline gelir (Proto, 2005; Sacchi, 2007). Pompidou Kültür Merkezi, Fun Palace'ın sibernetik aracılığıyla getirdiği teknoloji ile ilgili düşüncelerin gerçeklikte nasıl uygulanabileceğini ve tartışılabileceğini gösterir.



Şekil 4.2: Fun Palace'ın (soldaki) "*sözü*"nü ve "*estetiği*"ni benimseyen Pompidou Kültür Merkezi (sağdaki) (Hardingham ve Rattenbury, 2012).

Binanın "*kat düzenlemesi*" ve "*geometrisi*", endüstrideki gelişmeler ile birlikte mimari kökenleri açık bir şekilde belirtir (Şekil 4.3). Pompidou'nun teknolojiyle ilgili imajları, Archigram ve Price'ın çalışmalarına dayanır. Archigram grubu 1979 yılında Beaubourg'u ziyaret eder ve binayı statik ve değişmez bulur. Projenin onların ve Price'ın çalışmasını doğru bir şekilde yansıtmadığını düşünürler (Branda, 2012). Sudjic ise Pompidou'yu Archigram grubundan farklı olarak şehir ile toplumsal etkileşimi amaçlayan bir makina olarak görür. Statik ve hareketli parçalar arasındaki ilişkinin dikkatli bir şekilde tasarlandığı bu makina; değişebilir, uyum sağlayabilir ve

oyun doludur (1986). Tüm bu ilişkiler, Pompidou Kültür Merkezi tasarımında estetik bir etki alanı oluşturur.



Şekil 4.3: Pompidou binasının "*kat düzenlemesi*" ve "*geometrisi*"(Buchanan, 1993; Hardingham ve Rattenbury, 2007).

Fun Palace'ın izinde görülen ve çağdaş bir kültürel mimarlık ve kamusal mekan örneği olan Pompidou Kültür Merkezi'nin kültüre, topluma, ekonomiye ve teknolojiye getirdiği mekânsal ve yapısal yeniliklerin temelinde tüm kültürel aktivitelerin eylemselliğindeki eğlenceli olma hali yer alır.

4.1 Kültürel Eylemselliğin Eğlencesi

Özgürlük ve hayal gücü ile ilişkili oyun, oyunun kendi öğeleri olan ritüel ve kültüre dönüşürken, anlamı değişir. Ritüel ve kültür, oyun temeline dayanır, ancak oyunun yapısından farklıdır. Oyunun temel anlamına dayanan Fun Palace, özgürlük ve hayal gücü ile ilişkili oyunun eylemselliğini düşünerek tasarlanır. Oyun dolu aktivitelerin eylemselliğe dönüşümü ve bu eylemselliğin kullanıcının isteğine ve ihtiyacına bağlı çeşitlenerek çoğalması, eylemselliğin eğlenceli hale gelmesini sağlar. Fun Palace'ın ardından geldiği söz edilen Pompidou Kültür Merkezi'nde ise oyun temeline dayanan kültür, yarışma programının işlevsel gereklilikleri ile sınırlandırılır. Bu sınırlı ve kapalı işlev organizasyonun dışına çıkmaya çalışan Piano ve Rogers, oyun dolu aktivitelerin serbestçe eylemselliğe dönüşebildiği ve çeşitlenerek çoğalabildiği bina dışında bir meydan (*piazza*) tasarlar. Bu meydanda kültürel aktivitelerin eylemselliği, oyun aracılığıyla çeşitlenerek ve çoğalarak eğlenceli bir eylemselliğe dönüşür. Pompidou Kültür Merkezi'nde kültürel aktivitelerin eğlencesi, yarışma dahilinde hem programlanan hem de programlanmayan kültürel aktivitelerin sürekli olarak yine/yenilebilen eylemselliğidir. Bu bölümde öncelikli olarak kültürün anlamları ve Pompidou Kültür Merkezi'nin bu anlamları nasıl eylemselliğe

dönüştürdüğünden söz edilecektir. Daha sonra eylemselliği tetikleyen oyun dolu aktivitelerin biraraya gelişi ve çoğalışındaki eğlencenin kültür ile kurduğu ilişki anlatılacaktır.

Kuşaklar aracılığıyla geçmişten bugüne gelen geleneksel "kültür" sözcüğünde anlam açısından olumlu ve olumsuz birçok değişim yaşanır. "Kültür" sözcüğü Endüstri Devrimi'nden sonra sınıf, endüstri, demokrasi ve sanat gibi sözcüklerle aynı grupta yer alarak yeni anlamlar kazanır. Modern devletlerde kültürün gerçekleşme biçiminde farklılıklar yaşanır. Özellikle Fransa'da kültür sözcüğünün soyut anlamı, kültüre önünde durulamaz bir erk kazandırır (Colquhoun, 1977). Olumsuz bir anlam da ise kültürü Baudrillard, her şeyi egemenliği altına alan bir düşsellik olarak ifade eder. Bu düşsellik, özgürlükten uzak, kapitalist ve üretici güçlerin elindedir (2011). Bu yüzden kapitalist kurumlar Pompidou'yu toplumsal bir model olarak "kültür hipermarketi" şeklinde görür. Tüm bu gerçekliğin farkında olan Richard Rogers projeye yönelik "1960'ların sonlarını yansıtan kültürel bir süpermarket yapmışsınız!" yorumuna "Süpermarketlerle ilgili bir kaygım yok, benim kaygım kültürle ilgilidir" şeklinde cevap verir (Hardingham ve Rattenbury, 2012). Bu cevap, Pompidou Kültür Merkezi'nde kültürün sistem dışı bir tasarım ile değerlendirildiğinin ifadesidir.

Pompidou Kültür Merkezi kendini kültüre adar, ancak bu "Kimin kültürüdür?" (Hardingham ve Rattenbury, 2012). Proje, geleneksel kültür anlayışının estetize ettiği süreçten oldukça uzak bir şekilde ele alınır. Bu ele alışta kültürün eylemselliğindeki oyun dolu aktivitelerin herkes için eylemsel olma hali düşünülür. Ancak Stevens'a göre bu durum pek mümkün değildir. Çünkü eylemler, kültürel bağlamlar ile üretildiğinde kültürün aracı olarak ideolojiye hizmet eder ve gerçek anlamını kaybeder (2007). Cedric Price'a göre ise Fun Palace projesindeki eylemler üzerine düşünceyi Pompidou'da göremeyiz. Ona göre Pompidou, eylemde bulunuyormuş gibi tasarlanır (Hardingham ve Rattenbury, 2007). Çünkü neoliberal mirasın bir mihenk taşı olarak Pompidou projesi, sadece "kültür"ün değil, "tüketici"nin de eylemselliği ile oluşur (Branda, 2012). Böylece Fun Palace'ın beraberinde düşünülen Pompidou Kültür Merkezi'nde yer alan aktivitelerin eylemselliği kültürün yapısından ve değişen ekonomik koşullardan dolayı oyunun eylemselliği ile amaçlanan durumdan farklılaşır.

Pompidou'yu kimler kullanır? Herhangi bir toplumsal sınıfı temsil etmeyen ve tipik olmayan insanlar kullanır. Pompidou kullanıcısının toplumsal çeşitliliği, aktiviteler

ile ilişkilidir. Binada görünen mimari bütünlüğün arkasındaki devam eden kültürel aktivite çeşitleri çok sayıdadır. Ziyaretçi miktarının değişimini etkileyen bu aktiviteler, dolaşmadan çalışmaya, sanatsal eğitimden dil öğrenmeye, kafede içki içmeden çağdaş sanat tasarım hakkında öğrenmeye kadar sınıflanır. Farklı aktiviteleri izleyen insan sayısı değişken olmasına rağmen, kullanıcı çeşidi oldukça belirgin bir profile sahiptir (Heinich, 1988). Ancak Merkezi'n programındaki kültürel ilişkiler, ikincil bir işlev olarak düşünülmeye başlar (Branda, 2012). Bu durum, oyun dolu kültürel aktivitelerin eylemselliğindeki çeşidin eğlenceli olma halini sınırlar.

Pompidou Kültür Merkezi'nde kültürel aktivitelerin eylemselliğindeki eğlence, iki farklı şekilde düşünülür. Belirli mimari yaklaşımın bilgisini ustaca dönüştüren Richard Rogers'a göre binanın bir parçası, insanlarla birlikte çalışan ve devam eden toplumsal taraftır. Diğer parçası ise insanları kapsayan mimari taraftır (Hardingham ve Rattenbury, 2012; Branda, 2012). Ancak neredeyse tüm aktiviteler güvenli bir şekilde endüstrileşmiş kültürün içinde birleşir (Mathews, 2007). Bu "*birleşim*", kendi içinde iç mekan ve meydan (*piazza*) şeklinde ikiye ayrılır (Şekil 4.4).



Şekil 4.4: Kültürel eylemselliğin iç mekan ve meydan (*piazza*) da "*birleşimi*" (Url-2, 2014).

Pompidou Kültür Merkezi'nin iç mekanı yarışma programında yer alan aktivitelerin eylemselliğine uygun bir şekilde tasarlanır. Burada kütüphane (BPI), Ulusal Modern

Sanatlar Müzesi (MNAM), çeşitli aktivitelerden (çocukların stüdyoları, sinema, toplantı ve forumlar, ses-görsel üniteleri, yayımlar ve süreli yayınlar) oluşan Endüstri Tasarım Merkezi (CCI) ve Akustik ve Müzikal Araştırma ve Tasarım Enstitüsü (IRCAM) gibi farklı bölümler yer alır (Heinich, 1988). Piano ve Rogers'a göre dört spesifik aktivite (müze, kütüphane, tasarım merkezi ve müzik merkezi) dışında elitist kültürel aktivitelere bağlı olmayan çeşitli aktiviteler önerilir. Binanın işlevsel ihtiyaçlarının yer aldığı mimari program, formun içinde her zaman yer alır. Her bir aktivite analiz edilir, tutarlı akışlar ve ara yüzler planlanır. Her bir aktivitenin planlı bir şekilde tanımlanması, bilgi ve nesne arasındaki akışı analiz eden bir sistem geliştirir (Branda, 2012). Bu durum, iç mekan organizasyonunu şehirdeki diğer ticari bloklar gibi davranan uygulamalı bir kurmaca laboratuvarı haline getirir (Baudrillard, 2011; Hardingham ve Rattenbury, 2012). Kültürel aktivitelerin eylemselliği farklı şekillerde biraraya gelerek, iç mekanda belirli kullanımlar ve spesifik kullanıcılar tarafından programlanan bir organizasyon oluşturur.

Binanın hemen dışında konumlanan meydanda ise herkesin kullanımına açık ve programlanmamış kültürel aktiviteler yer alır. Burası ateş göstericileri, pandomim yapanlar, spontane topluluklar, sokak tiyatrocuları ve seyyar satıcıları tarafından tasarlanan bir kent performans alanıdır (Silver, 1994). Meydanda yer alan aktivitelerin tasarım süreçleri, projeyi dinamik bir sistemin çıktısı haline getirir (Kwinter, 2010). Claude Mollard'a göre Merkezi'n amacı, kültürel disiplinlerin birlikteliğine, kamu bilgisine ve oluşumuna açıklıktır. Merkezi'n aktiviteleri gerekli bir şekilde bina limitlerinin dışına çıkarak, kültürel bilginin yayılımına hizmet eder (Branda, 2012'de atıfta bulunduğu gibi). Ancak Baudrillard, bu ifadeyi tersine çevirecek şekilde şöyle değerlendirir:

> Meydandaki boş alanda dolaşan kitle, bir akıma dönüşür. Bu kitle; katılmaya, simüle etmeye, modellerle oynamaya davet edilir. Kültür simülasyonuna bir tür parodi, bir hipersimülasyonla karşılık veren ve aslında kültürün sermayesi olması gerek kitleler, kültürü yok etme aracına dönüşür (2011).

Aslında bu ifade, Kwinter'ın düşüncesini destekleyecek şekilde de yorumlanabilir. Meydandaki kültürel aktivitelerin eylemsel olabilme serbestliği, iç mekandaki kültürel eylemselliğin programlaşmış katı yapısını yok edebilecek güçtedir. Projeyi bu açıdan okursak, Pompidou Kültür Merkezi'ndeki kültürel eylemselliğin eğlencesini bu aralıkta değerlendirebiliriz.

Pompidou Kültür Merkezi, hem serbest hem de dikte edilmiş yapısı açısından çeşitli kültürel aktivitelerin eylemselliğini içerir. Richard Rogers'a göre Pompidou'nun hem iç mekan hem de meydan konsepti, kültürel aktivitelerin deposu şeklindedir (Hardingham ve Rattenbury, 2012). Bu kültürel aktivite deposunun kapalı bir kutu içinden dışarı çıkması, depoyu parçalaması ve tüm parçaları yeniden kurgulaması, kültür ile ilişkili oyun oynama eylemselliğine bağlıdır. Eğer bu eylemsellik kültürel aktivitelerle birlikte çeşitlenip çoğalabilirse, eğlenceli hale gelir. Sonuç olarak kültürel eylemselliğin eğlencesi, değişime açık mekânsal kurgu olasılıklarının esnek bir şekilde tasarlanmasını sağlar.

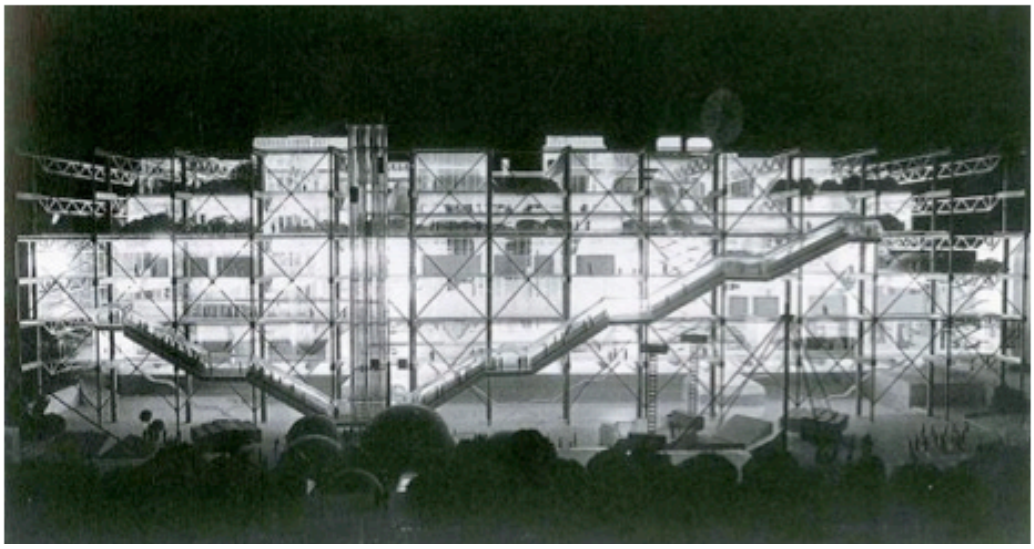
4.2 Kültürel Eylemselliğin Eğlencesindeki Mekansal Kurgu: *Non-facade* (Cephe Olmayan)

Oyunu temel alan kültürün öğeleri ile mekânsal kurgunun öğeleri arasında benzerlik bulunur. Her iki öğenin de oluşmasını sağlayan şey, insan bedeninin eylemselliğidir. Bu eylemsel olma hali, insanın istek ve ihtiyaçları doğrultusunda oyun kavramının sağladığı özgürlük ile gerçekleşir. Özgürlüğe ve hayal gücüne dayanan oyun kavramı, eylemselliği oyun dolu aktivitelerin eylemselliğine dönüştürür. Oyunun eylemselliği, içinde kapalılığı, limiti ve sınırı bulunduran bir açıklık düzeni oluşturur ve bu oluşum, farklı mekânsal kurguları ortaya çıkartır. Oyunun mekânsal kurgusuna benzer şekilde Fun Palace, oyun dolu aktivitelerin eylemselliği ile oluşan mekânsal kurguya bir örnektir. Fun Palace, bir noktada oyunun eylemselliğindeki mekânsal kurgudan farklılaşır. O da Fun Palace'taki oyunun eylemselliğinin yine oyun ile çeşitlenerek çoğalmasıdır. Bu durum, oyunun eylemselliğini eğlenceli hale getirir. Eylemselliğin eğlencesindeki mekânsal kurgu, geleceğe dair belirsizliklerin aralıkları içinde sabit ve esnek parçalar takımının oyun oynar gibi farklı şekillerde birleşerek, üç boyutlu hacim kazanmasıyla oluşur. Fun Palace'ın geleceğe dair iz sürümünde görülen Pompidou Kültür Merkezi, bir önceki bölümde detaylı bir şekilde anlatılan kültürel aktivitelerin eylemselliğini oyunun eylemsel olabilmesi ile düşünür. Bu durum, kültürel eylemselliğin eğlenceli hale geldiği esnek bir mekânsal kurgu oluşturabilmek için iç mekanda gerçekleştirilecek eylemselliğe müdahale olan tüm mekanik ve servis parçaların cepheye taşınmasına yol açar. Cepheyi oluşturan parçalar takımı, oyunsal öğelerin düşünüldüğü bir mekânsal kurgu yaratır. Kültürel eylemselliğin eğlencesindeki mekânsal kurgu, geleneksel cephe anlayışını değiştirir

ve cepheyi *non-facade* (cephe olmayan) hale getirir. Bu bölümde Pompidou Kültür Merkezi'ndeki *non-facade* (cephe olmayan) mekânsal kurgusunun ortaya çıkışı ve mekânsal düzenlemeleri incelenecektir.

Kültürel eylemselliğin eğlencesindeki mekânsal kurgunun esnek bir şekilde programlanabilmesi için açık kat plan düzenine ihtiyaç duyulur. Bu yüzden mekanın organizasyonuna müdahale eden tüm mekanik ve servis sistemler cepheye taşınır. Bu durum, cephede hem şeffaf hem de opak alanlar oluşturur.

Pompidou Kültür Merkezi'nin cephesi, iç mekan organizasyonunu gösterebilecek transparanlıktadır. Colquhoun'a göre cephenin basitliği ve açıklığı, birbirinden ayrı ve değişik derecelerdeki esnek ve sabit uzamlardan oluşur. Sabit uzam olan taşıyıcı yapı, dolanım ve hizmet öğeleri, dış yüzeylere çekicilik katar. Uzamın açıklığı ve anlaşılırlığı, doğu ve batı yüzeylerinin saydam olmasına bağlıdır. Mekanik servislerin bu cephede dizilmesi, saydam duvarın geçirimsiz duvarla yer değiştirmesi anlamına gelir. Yapının iki duvarı arasındaki kavramsal çift oluş, mekânsal bir kurmacadır (1977). "*Saydam ve opak*" alanlar arasında kalan mekânsal kurmacanın adı, "*non-facade*" (cephe olmayan) dır (Şekil 4.5).



Şekil 4.5: "*Saydam ve opak*" alanlar arasında kalan "*non-facade*" (Url-3, 2014).

Non-facade (cephe olmayan), binanın içi ve cephesi arasındaki normal ilişkiyi tersine çevirir. Üç boyutlu strüktürel çerçeve, çeşitli parçaların çerçeveye takılması, kurulması ve yerleştirilmesiyle oluşur. Böylece iç mekandaki aktivitelerin dışarıya çıkmasını sağlayacak bir mekansal kurgu sağlanır. Aynı zamanda cephe, *piazza*

(meydan)'ın devamı niteliğindedir (Branda, 2012). Bu sayede meydandaki programlanmamış aktivitelerin eylemselliğindeki kamusallık, cepheye taşınmış olur.

Hiçbir zaman tamamlanmayan Pompidou Kültür Merkezi, kültürel eylemselliğin esnek bir şekilde organizasyonuna izin verir. Mobil kat planlar ve takılabilir parçalar, değişimin yer aldığı sabit açık çerçevede farklı mekansal kurguların oluşumuna ortam hazırlar. Böylece *non-facade* (cephe olmayan), hem kalıcılığın hem de değişimin yer aldığı bir stratejik düzen haline gelir. Üst üste düşen aktiviteler ve yapısal parçalar, oyunun eylemselliği ile açık ve kapalı düzenler içinde çeşitli mekan kurgu olasılıklarını oluşturur (Buchanan, 1993; Branda, 2012). Böylece Pompidou Kültür Merkezi'nin cephesi, kent hayatına karşı geçiş yapan bir çeşit mekansal ara yüz olur.

Pompidou Kültür Merkezi'nin *non-facade*'ındaki (cephe olmayan) etkileşime açıklık, kimine göre sembol, kimine göre eğlence, kimine göre ise rahatsız edici bir durumdur. Özellikle kültürün sokağa çıkartılması, muhafazakar kesimi öfkelendirir (Branda, 2012). Ancak tez, tüm farklı siyasi görüşlerin farkındalığı ile derinlemesine incelemeden *non-facade* (cephe olmayan) mekansal kurgusunun getirdiği mekansal deneyim açılımlarına odaklanacaktır.

Birçok mimarlık eleştirmenine göre *non-facade* (cephe olmayan) tasarımı, farklı işlevlerdeki mimari mekanları çağrıştırır. Bina, Reyner Banham'a göre petrol rafinerisini (Hardingham ve Rattenbury, 2012), Baudrillard'a göre ise evrensel bir fuar ve sergi binasını andırır. Bu görüntü her türlü "*geleneksel zihniyet*" veya "*anıtsallık anlayışı*"nı değiştirebilecek güçtedir (Şekil 4.6). İçinde yaşadığımız çağın devre ve transit akışkanlar şeklinde olabileceğini gösterir. Binanın iskeleti bu fikirleri açıkça sunarken, iç mekan organizasyonu yenilikçi fikirlerin dışında bir tutum gösterir (2011). Bu durum, yarışma tarafından sunulan programa bağlılıktan kaynaklanır. Mimarlar her ne kadar buna bağlı kalmayıp, mekanın sınırlarını ortadan kaldırmaya çalışsa da tasarımın uygulaması bittikten sonra yönetimin eline geçen iç mekan farklılaşır. Açık kat plan düzeni ortadan kaldırılır, onun yerine mekanda bölünmeler ve yerleşimler gerçekleşir. Tüm bunların bilgisiyle tez, Pompidou Kültür Merkezi'nin tasarım aşamasında amaçlanan esneklik anlayışına odaklanacaktır.



Şekil 4.6: "*Geleneksel zihniyet*" ve "*anıtsallık anlayışı*"nı değiştirebilecek görünüm (Url-5, 2015).

4.2.1 Esneklik anlayışı

Oyunun eylemselliğindeki mekansal kurgu, belirsizliği ve esnekliği içeren açıklık kavramıyla ilişkilidir. Belirsizlik, zamanın bilinmezliğini ifade eder. Oyunun eylemselliğine dayanan Fun Palace projesinde eylemselliğin eğlencesi, belirsizliğin aralıklarında farklı mekansal kurgular ve oyun senaryolar oluşturur. Esneklik ise açıklık kavramıyla ilişkili diğer bir değerdir. Esneklik, zamanın bilinmezliğine karşı oluşturulan mekansal organizasyonun özelliğini anlatır. Oyunun eylemselliğine dayalı ve Fun Palace'ın izinde olan Pompidou Kültür Merkezi, kültürel eylemselliğin eğlencesindeki mekansal kurgunun gerçekleşebilmesi için iç mekan organizasyonunda esneklik anlayışıyla hareket eder. Bu bölümde Pompidou Kültür Merkezi'nin iç mekan organizasyonundaki esneklik anlayışına detaylı bakılacaktır.

Pompidou Kültür Merkezi'ndeki esneklik anlayışı, gelecek zamanın bilinmezliği ile değişen kültürel aktivitelerin eylemsel olma hallerindeki olasılıklara karşı binanın tavrıdır. Tasarım ekibi esnekliği, bir tasarım anahtarı olarak görür. Öncelikli olarak bu anahtar araştırılır ve mekânsal değeri yükseltilmeye çalışılır. Tasarımcıların en önemli vurgusu, binanın iç gövdesini dolduran tüm müdahaleleri dışarı almak ve bunları basit ve mantıklı bir şekilde geliştirmektir. Fikrin değişebildiği ve tüme göre ayarlanabildiği uyumlu bir ortamı sunan iç mekandaki esneklik anlayışı, binada tüm strateji kurulana kadar iyileştirmelere ve değişimlere izin verir. Bina basit olmasına

rağmen, üst üste düşen etkileşimler ve aktiviteler sebebiyle kullanım, karmaşık ve zengin olur (Silver, 1994). Bu karmaşıklığın bina kullanımında problem olmaması için esnekliği oluşturan değerlere bakmak gerekir.

Esneklik, değişim içerisinde mekânsal kurgunun yeniden yapılandırılmasını, mobiliteyi ve geçiciliği gösterir. Mobilite, mimarlık konseptindeki aktivitelerin gelişiminde karşılıklı ilişkilerin doğasını yeniden düzenler. Kültürel aktivitelerin gelişimindeki değişken söylemin bir parçası olan esneklik, hem programlanır hem de programlanmaz (Branda, 2012). Buna karşı bir yaşam ve organizma kompleksi Pompidou Kültür Merkezi, yarışma dahilinde programlanmış ve spontane bir şekilde gerçekleşecek programlanmamış oyun dolu kültürel aktivitelerin eylemselliğindeki gelişime izin verecek esneklikte ve büyüklükte tasarlanır.

İnsanların özgür hareket edebilmesi, mekânsal kurguda esneklik ve değişim kavramlarını birleştirir. Architectural Review'ın girişinde Reyner Banham tarafından yazılan makale, Pompidou Kültür Merkezi'ni şöyle değerlendirir: "Merkez'deki özgürlük, güç sağlayıcıdır. Bu güç, istediğimiz şeyi, istediğimiz yerde ve zamanda yapma isteğini harekete geçirir ve onu kontrol eder (Branda, 2012'te atıfta bulunduğu gibi). Bu yüzden esneklik, binanın yapım sürecindeki insanların özgürlüğüne dayalı değişken yerleşimlere hem ortam hazırlar hem de bu ortamı kontrol eder.

Pompidou Kültür Merkezi'nin iç mekandaki kat düzenleme detaylarına bakıldığında esneklik anlayışının hem kalıcı hem de değişken yapısal elemanlardan oluştuğu görülür. İç mekanda bazı işlevler, kalıcı ayrım isteyen mekan düzenlemeleri gerektirir. Bu yüzden yapı boyunca her kat, döşemeden tavana bir duvarla iki bölüme ayrılır. Kavramsal olarak bu duvarlar, ikincil ve geçici öğelerdir. Ancak algı açısından döşeme ve tavan düzlemleriyle birbirini tamamlar. Ayrıca "*iç mekan düzenlenmesi*"nde kullanıcının isteklerine göre eklemlenebilecek ve hareket ettirilebilecek mobilyalara izin verilir (Colquhoun, 1977) (Şekil 4.7). Kullanımın yoğunluğuna bağlı olarak bölümlerin pozisyonları ve girişleri değiştirilebilinir. İkincil duvarlar, kaldırılabilir ya da alçaltılabilir. Bu yüzden üç boyutlu strüktürün bağlantıları aşırı detaylanmaz ve planlanmaz. Pompidou'nun bu yeniden detaylanabilme özelliği ile aslında Fun Palace'ın mekânsal kurgusu oluşturulmaya çalışılır (Burdett, 1996; Proto, 2005). Bu durum, Fun Palace'ın sabit ve esnek parçalar takımı (*kit of parts*) ile oluşturulmaya çalışılan mekânsal kurguların

Pompidou Kültür Merkezi'nde gerçekleştirilmesi için esneklik anlayışının benimsendiğini gösterir.



Şekil 4.7: "*İç mekan düzenlemesi*" nin detayları (Silver, 1994; Russell, 1985).

Esneklik neden bu kadar önemlidir? Çünkü Rogers, binanın geleneksel bölünmelere uygun olmasını reddeder. Bu durum, mekanın bölünmelerini ve onların düzenlemelerini düşünmedikleri anlamına gelmez. Tam tersine aktivitelerin birbirleriyle ilişkisi ve kullanıcılar arasındaki etkileşim düşünülür. Pompidou Kültür Merkezi'nin iç mekan programı, gerekli çözümleri en uygun hale getirir. Mimarlara göre programlanmış ve problem çözücü esneklik ile proje, kendi statüsünü kazanır (Branda, 2012). Sonuç olarak kültürel eylemselliğin eğlencesindeki iç mekânsal kurguda esneklik anlayışı, cephenin mekânsal kurulum düzenini ve görünüşünü etkiler. Bir sonraki bölümde iç mekandan dışarıya alınan tüm mekanik ve servis parçaların cepheyle kurduğu ilişki incelenecektir.

4.2.2 Oyun – çerçeve fikri

Oyun oynayan Homo Ludens, belirsizliğin aralıklarında bilinmeyen eylemlerini sürdürebilmesi ve onları yeniden oluşturabilmesi için sınırlı zaman ve mekan akışına ihtiyaç duyar. Bu sınırlılık, oyunun eylemselliğinin tamamen kapandığı ve sabitlendirildiği mekansal kurgulardan farklıdır. Kapalılık kavramı, oyunun dönüştürücü etkisini sınırlamayacak, tersine bu etkinin gelişimini sağlayacak farklı mekansal kurgulara izin veren bir ortam oluşturur. Oyunun eylemselliğinin mekansal kurgu örneği olan Fun Palace, esnek ve sabit elemanlardan oluşan parçalar takımının farklı birleşimleri ile elde edilen çeşitli mekansal kurgulara zemin hazırlar. Fun Palace'ın etkisiyle tasarlandığı düşünülen ve bu bölümde incelenen Pompidou Kültür Merkezi ise iç mekanda oluşturulmak istenen esnek mekansal organizasyon için dışarı alınan mekanik ve servis sistem elemanlarının üç boyutlu mekansal düzeni, oyunun eylemselliğindeki farklı mekansal kurgulara ortam hazırlar. Bu bölümde

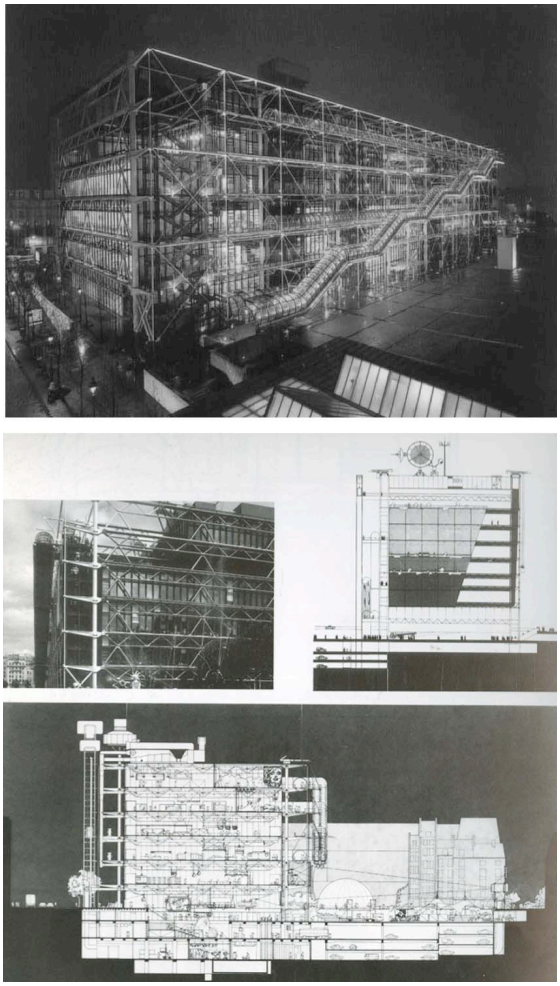
Pompidou Kültür Merkezi'nin *non-facade*'ında yer alan mekansal kurgudaki oyun-çerçeve düzeni incelenecektir.

Pompidou Kültür Merkezi'nde esnek bir iç mekan organizasyonu sağlayabilmek için kat planında açıklığa engel olan tüm sistemler dışarı alınır. Colquhoun'a göre Pompidou Merkezi'nin esneklik anlayışı, yapının büyüklüğünü dikkate almayan çizgisel bir çözüm sunar (Frampton, 1990'ta atıfta bulunduğu gibi). Bu çizgisel çözüm, projenin cephe strüktürünü oluşturur. Ancak binanın cephesiyle birlikte çalışan bazı parçaların gizli tutulması, cepheyi bir gösteri haline getirir. Bunun için strüktürel parçalardaki kuvvetli kullanımların detaylandırılmasında estetiği öteleyecek teknolojinin izinden gidilir (Sudjic, 1986). Heinich ise binanın bu estetik şeklinin kültürel oluşumu bayağılaştırdığını düşünür (1988). Cephe strüktürüyle ilgili tüm bu olumlu ve olumsuz düşünceler, günümüzde de mekansal anlamda devam eden bir tartışma ortamı yaratır.

Pompidou Kültür Merkezi'nin cephe strüktürü, Merkezi ziyaret eden insanların kültürel eylemselliği ile oluşabilecek farklı mekânsal kurgulara zemin hazırlar. Rogers ve Piano'a göre Pompidou Merkezi'ndeki hareket ve esneklik, bina sistemindeki renkli birleşimleri eğlenceli hale getirir (Branda, 2012). Projenin "*cephe strüktürü*", hem teknik hem de görsel açıdan özel bir anlam taşır. Üst üste düşen aktivitelerin açık ve kapalı mekanlarda eylemlere dönüşümü ve bu mekanların transparanlık dereceleri, tüm hareketin dışa eğlenceli ve kolay okunabilir bir şekilde yansımasını sağlar (Russell, 1985) (Şekil 4.8). Ayrıca çelik strüktürel çerçeve ve onların imajları, işlevsel performanslar kadar önemlidir. Büyük cam cepheler ve onların arasında oranla daha küçük hacimler, binayı transparan bir dinamik yapı haline getirir. Böylece Pompidou, edimsel transparanlığın bir çeşit dinamik binasını önerir (Branda, 2012). Binanın strüktürel çerçevesi, kültürel eylemselliğin eğlencesindeki çeşitli mekânsal kurgulara ortam hazırlayan açık bir sistem haline gelir.

Açık bir sistem olan strüktürel çerçevenin kapalı öğeleri, mekanik ve elektrik donanımlardır. Cephelerde görülen belirli formlar, birleşimler, ışık ve insan akışları, Pompidou'nun katılığını, şeffaflığını ve açıklığını gösterir. Cephenin bir köşesinden diğer köşesine diyagonal bir sirkülasyon çizgisi uzanır. Yürüyen merdivenler, binanın değişen iç organizasyonun dışarıdan okunmasını sağlayan bir diyagram işlevine sahiptir. Sirkülasyon bağlantıları ve girişlerin ağından oluşan kodlanmış

sistem, binanın cephesinde gösterilir (Branda, 2012). Strüktürel çerçeveye asılı olan her bir donanımın farklı renklerdeki ve formlardaki düzenlenişi ve görünüşü Reyner Banham'ın ifadesine göre saykodelik bir etki yaratır. Bu renkli boruların "*görsel kodları*", "*anlamları*" ve "*ilişkileri*", mekânsal kurguda için dışa dönüşü olarak ifade edilir (Proto, 2005) (Şekil 4.9). Bu iç-dış ilişkisi, cephede hem kültürel eylemselliği hem de donanım sistemini yerleştiren eğlenceli bir görünüm sunar. Böylece binanın cephesi, oyun-çerçeve fikrini ve açıklığı anlatan ve bir mekânsal kurgudan tasarlanan *non-facade* (cephe olmayan) olur.



Şekil 4.8: "*Cephe strüktürü*"nün teknik ve görsel anlatımları (Branda, 2012).



Şekil 4.9: Cephedeki renkli boruların "*görsel kodları*", "*anlamları*" ve "*ilişkileri*" (Russell, 1985).

Pompidou Kültür Merkezi'nin iç mekan organizasyonundaki esneklik anlayışı, içeriden dışarıya taşınan sistemler ile binanın strüktürü arasında bir oyun-çerçeve düzeni oluşturur. Bu düzen, kültürel eylemselliğin eğlencesindeki farklı mekânsal kurgulara ve deneyimlere non-facade aracılığıyla ortam hazırlar.

4.3 Kültürel Eylemselliğin Eğlencesindeki Mekansal Deneyim Açılımı ve Yansıması

İnsanın farklı isteklerine ve ihtiyaçlarına cevap veren oyun dolu aktivitelerin eylemselliği, içinde farklı oyun senaryolarını ve mekansal kurgularını barındıran bir mimarlık laboratuvarı oluşturur. Bu mimarlık laboratuvarı, hem mekansal deneyimin açılımına hem de farklı mimari anlayışlara öncülük eder. Oyun oynayan Homo Ludens'e göre bu mimarlık laboratuvarı, eylemselliğin oyun ile eğlenceye dönüştüğü bir laboratuvardır. Bir eylem / eğlen[ce] laboratuvarı olarak Fun Palace, bir mekansal deney-deneyim ortamı oluşturur ve farklı mimari anlayışların ortaya çıkmasına neden olur. Bu mimari anlayışlardan bir tanesi de Pompidou Kültür Merkezi'dir. Bu bölümde bir eylem / eğlen[ce] laboratuvarının mekansal deneyim açılımlarına ve yansımalarına Pompidou Kültür Merkezi üzerinden nasıl karşılık bulunduğuna bakılacaktır.

Pompidou Kültür Merkezi, kültürel aktivitelerin eylemselliğini eğlenceli bir şekilde gerçekleştirmek için binayı herkese açar. Herkes için tasarlanan ve üst üste düşen kültürel aktiviteler, esnek bir ortamın sağlandığı açık bir çerçevenin içinde ve dışında eylemselliğe dönüşür ve bu eylemsellik, mekânsal kurgunun çeşitlenmesini sağlar. Pompidou Kültür Merkezi, kendini kültürel enstitünün limitleriyle sınırlamadan dışarıyla etkileşebileceği olasılıkları yaratmaya çalışır. Herkesin katılabildiği dinamik bir ortamın farklı parçaları, yüzeyleri, derinlikleri, gerilimleri, sıkışmaları, yataylığı ve dikeyliği, doluluğu ve boşluğu, binaya bakan ve onu kullanan insanlarla diyaloğa geçer. Bina, işlevselliği ve görselliği ile değişime ve gelişime devam eder (Russell, 1985). Ancak bir süre sonra bu durum, Colquhoun'a göre insanı işlevselciliğe ve saf bir biçimciliğe yönlendirir (Frampton, 1990'ta atıfta bulunduğu gibi). Böylece kültürel aktiviteleri eylemselliğe iten hareket aynılaşmaya başlar.

Pompidou Kültür Merkezi tasarımında kültürel aktivitelerin eylemselliği, iç mekan ve meydan arasındaki mekânsal kurgu olan *non-facade*'ta devam eder. *Non-facade*'ın yapım sistemleri, teknolojiyi etkinleştiren bir matriks içinde yer alır

(Branda, 2012). Bu zaman – mekan matriksinde insanların hareketi ve programlanmış bilgi bulunur. Meydandaki programlanmamış aktiviteler, *non-facade*'ı hareketlendirir. Richard Rogers'a göre bu durum, Pompidou Kültür Merkezi'ni "Yaşayan Bir Kültür Merkezi" olarak geliştirir (Silver, 1994). Kültürel aktivitelerin eylemselliğindeki hareketin meydandan *non-facade*'a geçişinde bir süreklilik yaşanır.

Kültürel eylemselliğin eğlencesindeki süreklilik, *non-facade*'ta bulunan mekanizmaların akışlarında da görülür. Baudrillard'a göre Pompidou Kültür Merkezi'nin çeşitli ağ ve devrelerinden oluşan yapı iskeleti tasarımı, bir makina kurgusu gibidir. İnsanlar, hem bakışları hem de eliyle bu cepheye dokunmak arzusundadır (2011). Devamlı bir şekilde değişimi hedefleyen üç boyutlu cephedeki hareketli strüktürler, servisler ve sirkülasyon, performans için kolaylıklar öneren bir ortam yaratır (Branda, 2012). Dolayısıyla bu durum, *non-facade*'taki tasarım sürekliliğine bağlı olarak insanın eylemselliğini harekete geçirir.

Pompidou Kültür Merkezi'nin uygulama aşamasında birtakım problemler yaşanır. Bu problemlerle ilgili Rogers şöyle bir açıklama yapar:

> Binanın ana kirişlerine asılı olmasını amaçladığımız asma katları kaldırmak zorundaydık. Bu bağlamda esneklik, döşeme düzlükleriyle değiştirildi. Orijinal şemada hayal ettiğimiz iç mekan, tiyatral yatay açıklıklar ile birliktedir. Çelik çerçeve cephe, daha az şeffaf olmaya başladı ve kamusallık için önerilen mekânsal çeşitlilik sınırlandırıldı (Branda, 2012).

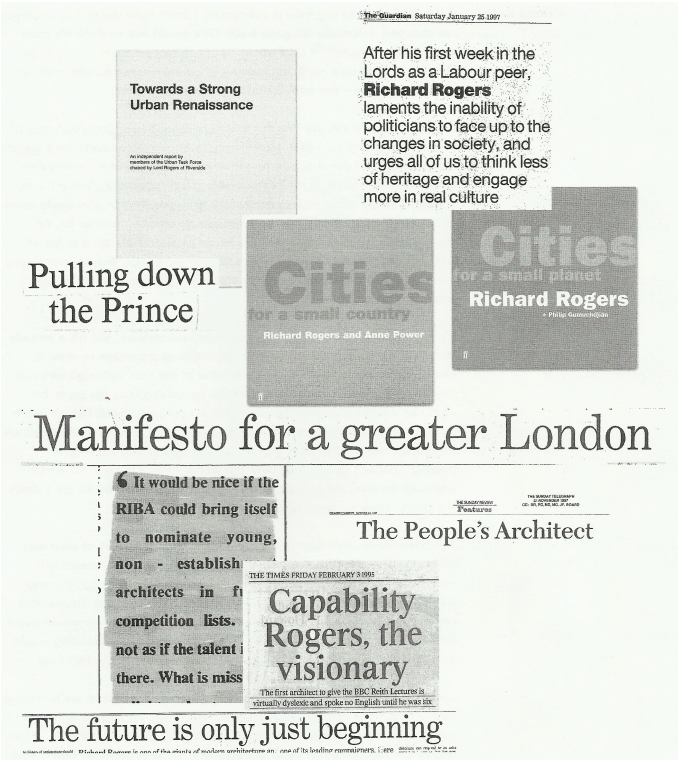
Esnekliğin amaçlandığı hareketli katlarda daha fazla ileri gidelememesi, ekonomi ve teknoloji ile ilgili sebeblere dayanır. Bunun dışında cam cephenin yarattığı sorunları çözebilmek için yüzey geçirgenliği az olan bir malzemenin kullanılması da bir uygulama problemidir. Diğer bir problem ise şehirdeki koruma yönetmeliğine bağlı olarak bina yüksekliğinin azaltılmasıdır. Bu durum, mimari programı daha küçük bir yapı içerisinde çözme zorunluluğu getirir. Böylece boş bırakılan açıklıkların çoğu doldurulur. Herkese açık olan zemin katın güvenlik sebepleriyle kapatılması da en önemli kayıptır (Colquhoun, 1977). Tüm bu problemlere rağmen Alan Colquhoun'un Architectural Design'da yer alan ifadesine göre Pompidou Kültür Merkezi binası ve programıyla "modernite ve geleneksel kurumsallık, popülizm ve büyüklüğü birleştiren bir çaba"dır (1977). Bu ifadeye ek olarak Colquhoun düşüncelerini şöyle devam ettirir:

> Pompidou Kültür Merkezi'nin problemi, mimarlığı saf bir estetik mesele haline getirmesidir. Bu tasarım, içinde kamu yaşamını aktif olarak dönüştürebilecek potansiyele sahip iken, kendisine verilen bir programı pasif olarak kabul eden bir kutu haline gelir. Bu durum, mimarlığın bugün içinde bulunduğu ideolojik ve kültürel konumun bir göstergesi olarak algılanır (Bozdoğan, 1990).

Pompidou Kültür Merkezi'ndeki eylemselliğin özgürlüğü, siyasi ve toplumsal gibi birtakım ideolojik temellere dayanan yarışma programı ve proje yönetimi çerçevesinde yapısallaşır. Böylece Fun Palace'ın ortaya çıkışındaki özgürlük anlayışı, Pompidou Kültür Merkezi'nde sınırlandırılmış olur. Richard Rogers'a göre bu ayrım, çizilmiş projelerin gücü ile inşa edilmiş binalardaki yapının gücü arasındaki farktan kaynaklanır. İki proje çeşidi birbirine çok yakın tasarım anlayışında olmasına rağmen, birbirinden çok farklıdır. Kurumsal, politik ve ticari organizasyonlarla kuşatılan Pompidou Kültür Merkezi, Fun Palace'ın seyreltilmiş çeşididir (Rattenbury, 2012; Hardingham ve Rattenbury, 2012). Ayrıca Reyner Banham'ın Architectural Review dergisinde yer alan ifadesine göre proje, 1970'lerde üretilen ve bugün hala yerinde duran uluslararası bir kamusal anıt haline gelmiştir (1977). Bu durum, Pompidou Kültür Merkezi'nde geleceğin bilinmezliğine karşı oluşturulan çeşitli mekânsal kurguların yer aldığı büyük ve esnek çerçevenin yıllardır aynı olduğunu gösterir.

Pompidou Kültür Merkezi'nde kültürel eylemselliğin eğlencesi, sınırlı bir açıklık içinde farklı mekânsal kurgular oluşturur. Projenin bugün mimarlık eleştirmenleri tarafından çok "*konuşuluyor*" ve basında "*tartışılıyor*" olmasının sebebi, sınırlı bir şekilde gerçekleşen mekânsal deneyim açılımları ve mimarlık ile ileri teknolojiyi birleştirmesidir (Şekil 4.10). Rowan Moore'un ifadesine göre mimarlık, para ve gücün ağına düşerse, Pompidou Merkezi gibi büyük projeler, farklı işlevler altında kopyalanabilir (Hardingham, 2012). Dolayısıyla bu durum, projeyi amacından uzaklaştırır ve deneyimin açılımını tersine çevirir.

Tez, bu olumsuz görüşlerin gerçekleşebileceğinin bilinciyle projenin non-facade'ı tasarlamak için teknoloji ile kurduğu bağlantının mekansal deneyime ve mimarlığa getirdiği açılımlara odaklanacaktır.



Şekil 4.10: Pompidou Kültür Merkezi basında "*konuşuluyor*" ve "*tartışılıyor*" (Hardingham ve Rattenbury, 2012).

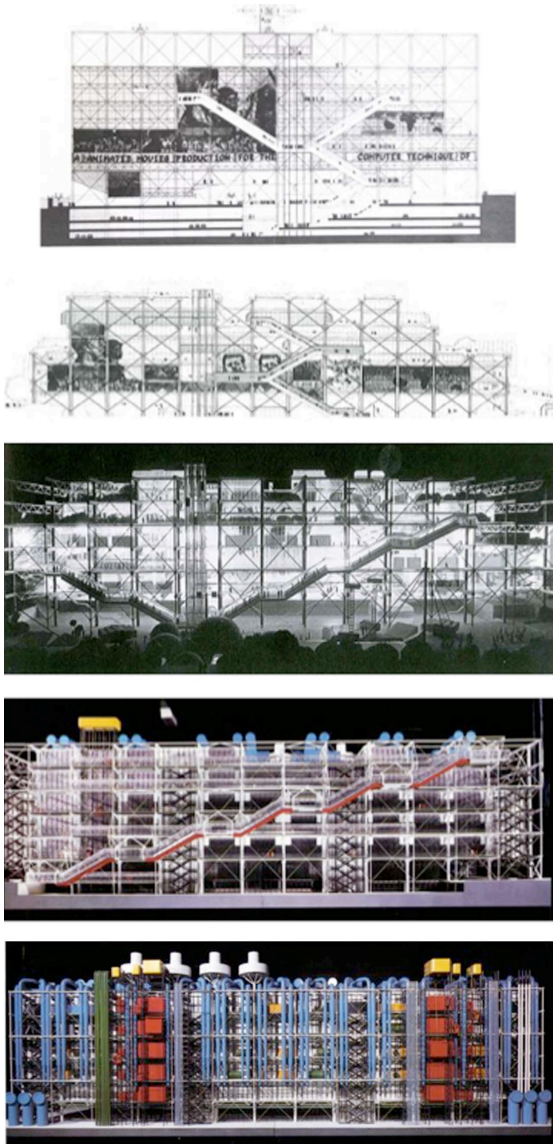
4.3.1 Akışkanlık kavramı

Oyun dolu aktivitelerin eylemselliğindeki mekansal kurgu, özgür insan bedeninin hareketiyle süreklilik kazanır. Bu sürekliliğin mekansal deneyimi, insanın istek ve ihtiyaçlarını özgürce gerçekleştirebileceği bir mekansal deney-deneyim ortamı yaratır. Oyunun eylemselliğini eğlenceli hale getiren Fun Palace, belirsizliğin aralıklarında parçalar takımı ile katmanlaşan bir mekansal kurgudur. Ayrıca farklı oyun senaryolarını ve kurgularını içeren mekansal deney-deneyim ortamına bir örnektir. Tahmine dayalı eylemselliklerin mekansal kurguları, gerçekleştirilmek üzere diyagramatik görsel ifadelerle gösterilir. Bu gösterim şekli, kesin olmayan mekansal kurgunun tanımsız ifadelerinden oluşur. Böylece gerçekleşebilecek tüm mekansal kurgular, bu tanımsız diyagramlar üzerinde gösterilir ve denenir. Pompidou Kültür Merkezi, Fun Palace'ın mekansal kurgu olasılıklarından biridir. Proje, esneklik anlayışın iç mekan organizasyonunda düşünülmesiyle geleneksel cephe oluşumunu farklılaştırır. Bu farklılık, tezin de odak noktası olan *non-facade* (cephe olmayan)'tır. *Non-facade* (cephe olmayan), binanın strüktürel çerçevesi ve iç mekan organizasyonunda esneklik sağlamak için dışarı alınan mekanik sistemlerin arasında kültürel aktivitelerin eylemselliğindeki mekansal kurgudur. Bu kurguyu cazip kılan

şey, tüm mekanik ve servis donanımların tasarımdaki akışkanlığıdır. Bu bölümde Pompidou Kültür Merkezi'n *non-facade*'ında yer alan ve mekansal deneyimi etkileyen akışkanlık kavramı değerlendirilecektir.

Pompidou Kültür Merkezi tasarımı, bina ve meydandan oluşur. Richard Rogers'a göre meydan, tüm insanların mekanıdır ve büyük bir odadır. Cephe ise bu büyük odanın uzantısıdır. Kamusal meydan ve bina arasında resmi ve resmi olmayan bu ilişki, cephede biçimselleşir (Hardingham ve Rattenbury, 2012). Cephedeki tüplerin ve boruların akışı, meydana yansır ve insanlara gezinme ve karşılaşma mekanı önerir (Branda, 2012). Böylece binanın alışılmadık cephesi *non-facade* (cephe olmayan), meydanda yer alan kültürel aktivitelerin eylemselliğini kendine ve binanın iç mekanına çeker.

İç mekandan dışarı alınan mekanik ve servis donanımların *non-facade*'taki renkli tasarımı, kentteki insanları ilk önce meydana daha sonra binaya yönlendirir. *Non-facade*'ta bulunan yürüyen merdivenler aracılığıyla binanın tepesine çıkan insanlar, şehrin manzarasını seyredebilir ya da iç mekanın organizasyonuna katılabilir. *Non-facade*'ın hem mekânsal kurguya hem de eyleme yönelik akışkanlığı, mekânsal deneyimin gerçekleşmesine aracılık eder. Mark Wigley'e göre mekanların içindeki hareket, çizgilerle birlikte cephedeki akışın yolunu oluşturan kesişimi tanımlar (Branda, 2012). "*Akışkanlığı*" oluşturan "*mekanik ve servis sistemleri*"nin çıplak boruları ve büyük kanalları parlak renktedir (Şekil 4.11). Bu boyanmış labirent şeklindeki varoluş, dikkat çekici ve çarpıcıdır. Sirkülasyon, hava koşullarına dayanıklı cam tüplerin içindeki yürüyen merdivenlerle sağlanır. Katı bir şekilde görünen bu tüpler, sirkülasyon aracılığıyla akışkanlık kazanır. Katıdan akışkanlığa doğru geçiş ise uyumlu ve esnektir (Proto, 2005; Jerez, 2011; Russell, 1985). Baudrillard'a göre mekanik sistem akışında hiçbir sorun olmamasına rağmen, "*ziyaretçi akışı*" iyi düzenlenememiştir. "*Plastik saydam boruları*"n içinde yürüyen merdivenler, arkaik bir çözümdür (Şekil 4.12). Dış yüzeydeki akışkanlık ve boruların türdeşi sayılabilecek simülarklara ait raslantısal göstergeler düzeni, sadece büyük bir çabanın ifadesidir (2011). Ancak bu çaba, dönemin mimarlığına dair teknolojik gelişmelerin kullanıldığı yenilikçi bir detay tasarımın göstergesidir.



Şekil 4.11: Doğu ve batı cephenin "*akışkanlığı*"nı oluşturan "*mekanik ve servis sistemleri*" (Russell, 1985; Branda, 2012).



Şekil 4.12: "*Plastik saydam borular*"daki "*ziyaretçi akışı*" (Russell, 1985).

4.3.2 High – tech etkisi

Oyunun eylemselliğindeki mekansal kurgunun sürekliliğini sağlayacak şey, serbest deneyimin bir parçası olarak oyun oynayan Homo Ludens'in özgür hareketine dayalı eylemselliğidir. Bu eylemselliğin oyunun dönüştürücü gücü ile çeşitlenerek çoğalması, oyunun eylemselliğini eğlenceli hale getirir. Oyunun eylemselliğindeki eğlencenin mekansal kurgusu, farklı mekansal deneyimlerin ve mimari açılımların gerçekleştiği bir laboratuvar ortamı yaratır. Eylem / eğlen[ce] laboratuvarı olarak Fun Palace, oyunun eylemselliğindeki eğlence ile hesaplanmış belirsizliğin aralıklarında esnek ve sabit parçalar takımı aracılığıyla çeşitli mekansal senaryolardan oluşur. Bu oyuna dayalı mekansal senaryolar, zamanın bilinmezliğini ifade edecek tanımsız (*indeterminacy*) diyagram modelleri üretir. Her bir diyagram, oluşabilecek mekansal kurguların temsilidir. Tanımsız diyagramatik temsilin içinde geleceğin teknolojisini öngören sistemler yer alır. Fun Palace'ın izinde görülen Pompidou Kültür Merkezi, "*teknolojiyi öngören sistemler*"in gerçekliğe ulaştığı bir projedir (Şekil 4.13). Bu bölümde Pompidou Kültür Merkezi'nin kültürel eylemselliğin eğlencesindeki mekansal deneyimde teknolojinin etkisini görebileceğimiz "*High-tech*", mekansal kurgu yapımının "*detay tasarımları*"nda incelenecektir (Şekil 4.14).



Şekil 4.13: "*Teknolojiyi öngören sistemler*"in gerçekliğe ulaştığı modeller (Soldaki Fun Palace, sağdaki Pompidou Kültür Merkezi modeli (Şentürer, 2014; Branda, 2012).



Şekil 4.14: Mekansal kurgunun "*detay tasarımları*"nda "*High-tech*" (Silver, 1994).

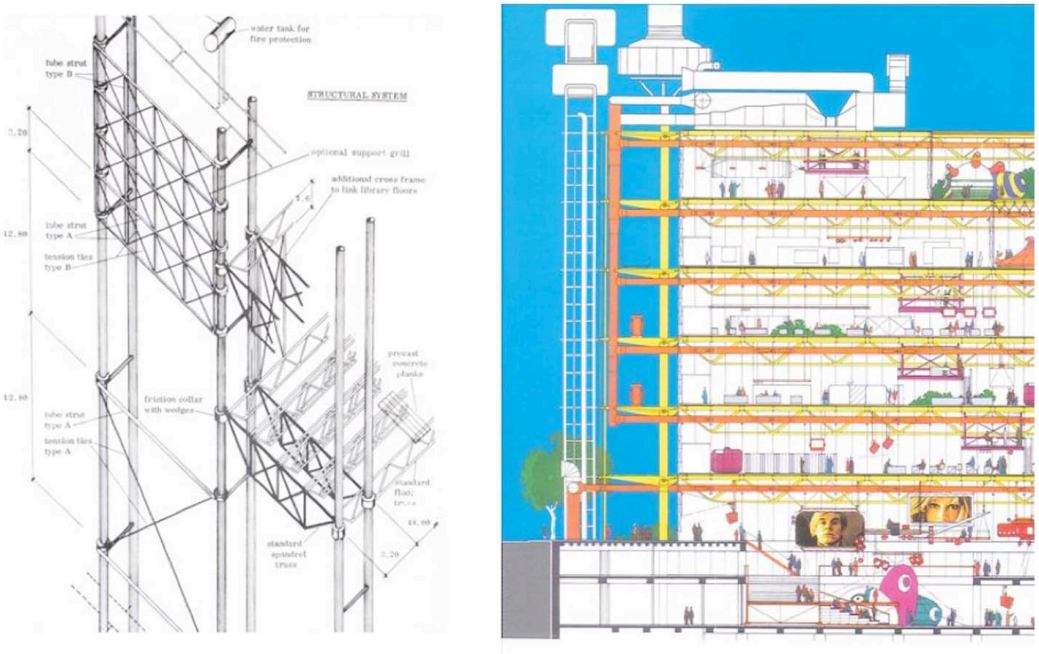
Pompidou Kültür Merkezi'nde kullanılan High-tech yapım, kültürel eylemselliğin eğlencesindeki mekânsal kurgu olasılıklarını gerçekliğe ulaştıracak bir teknolojik çözüm yoludur. Bugünün problemlerini çözmek için bilgi teknolojisi doğru kullanıldığı zaman, geleceği kökten değiştirebilecek bir süreç yaratılabilinir. Malzeme ve sistemlerin teknolojisiyle birlikte süreç disiplininin uygun kullanımı; binaya form, ölçek ve çizgi verir. Böylece bina yapım sürecinin anlatımı, anlaşılır ve açık hale gelir. Kwinter'a göre mimarlıkta teknolojik süreçler, tasarımın "görünmez eli"ni oluşturur. Tasarımın her bir elementi bir etkinlik yaratarak, binanın değişen performansını oluşturur (Branda, 2012; Russell, 1985). Böylece teknoloji, oluşabilecek performans çeşit aralığına uygun mekânsal kurgunun yapımına aracılık eder.

Eylemselliğin mekânsal kurguları, esnek ve sabit parçaların birleşimlerine izin verecek açık strüktürel çerçevenin içinde, dışında ve çevresinde gerçekleşir. Pompidou binasının değişken olmayan tek bölümü çelik strüktür, binanın performansını açık bir şekilde anlatmayı amaçlar. Herşeyin takılıp çıkartılabildiği bu çelik strüktür, değişimin yer alacağı yolları tanımlar ve aynı zamanda bu yolları sınırlar. Strüktürel çelik tasarımı, büyük bir oyuncak parçanın yapımı gibi her bir elementin basit bir şekilde komşu element ile bağlantısından oluşur. Böylece Pompidou Kültür Merkezi, hem bu "*prefabrikasyon parçaların montajı*" hem de bu parçaların birleşim teorisidir (Silver, 1994; Hardingham ve Rattenbury, 2012) (Şekil 4.15). Bu durumda çeşitli mekânsal kurguları içeren bina, sürekli değişen dinamik bir parçalar takımı haline gelir.

Binanın dinamikliği, ilk önce tasarım sürecini kontrol eden sabit bir imajı ortaya çıkartır. Piano ve Rogers'a göre Pompidou Kültür Merkezi projesinin mekansal tasarımındaki yaratıcılığına rağmen, bina "kaba gösterişin eylemi" dir (Buchanan, 1993). Çünkü özgün teknolojik yenilikler ile uygulanabilirlik, mimarlığın yapısını şekillendirir (Sudjic, 1986). Dış uyarıya aktif olarak cevap veren hareketli bölümler ve parçalarla birlikte Pompidou binası işlevlendirilerek bir mimari yapı haline gelir.

Pompidou yapısının değişime ve tanımsızlığa dayalı esnek mekansal kurgusu, gerçeklikte geleneksel bina yapı problemini çözmeye çalışır. Bu yüzden binalar, özel problemlere duyarlı ve iyimser olmalıdır. Landou bu durumu şöyle değerlendirir:

Varoluşun önemi, uygun donanımın değişimindeki probleme yerleşebilir. Bu durum, Price'ın felsefesini esas alır. Mimari temel prensibe eskiden kalma davranış, tasarımı mükemmeliğe yerleştirir (Branda, 2012).



Şekil 4.15: Strüktürel çelik tasarımında "*prefabrikasyon parçalar montaji*"(Branda, 2012).

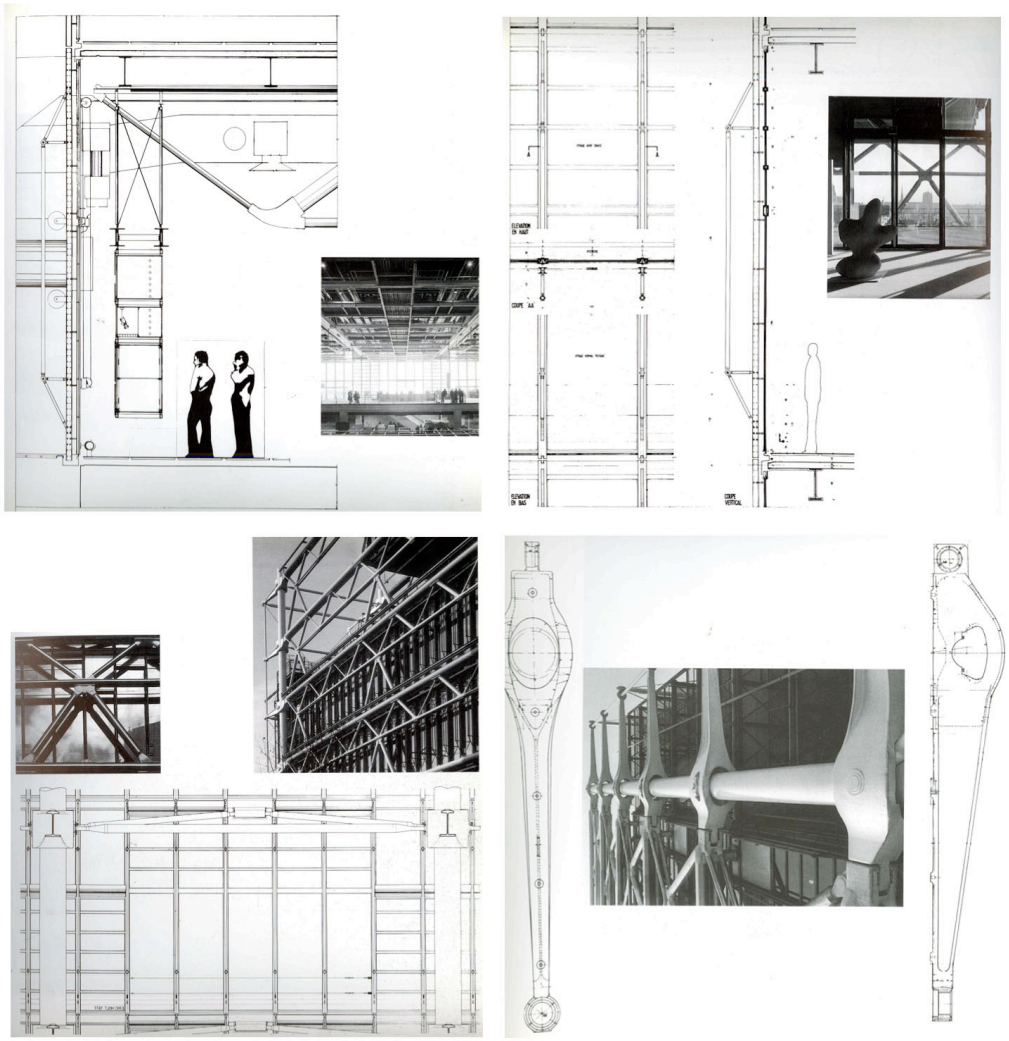
Price'ın mimarlığındaki problem çözme, çağdaş teknolojiye somut form ve anlaşılabilir imaj vermeyi amaçlayan yaklaşımı önerir. Fun Palace projesindeki gibi Pompidou'da da saydam ve programatik aktiviteler, makro ve mikronun, çerçeve ve parçanın, strüktür ve altyapının ayrılmazlığını ortaya koyar (Branda, 2012). Her iki projede de açık bir şekilde sınırlandırılmış hacimsel bölge bulunur.

Pompidou Kültür Merkezi'nin dinamik yapısı, etkili bir görünümü de beraberinde getirir. Proje, esnek bir plan tasarımıyla başlayıp, heyecan verici strüktürel cepheye dönüşür. Teknolojik yeniliğin güçlü ve üstün formunu yansıtan ikonik bir anıt haline gelir. Bu özelliği ile Pompidou Kültür Merkezi, Fun Palace'tan farklılaşır (Mathews, 2007; Hardingham ve Rattenbury, 2012). Richard Rogers ve Renzo Piano'ya göre Pompidou Kültür Merkezi, işlevlerin birbiri içine geçmesi ile karakterize edilir. Böylece kullanıcıların keşif ve keyif merakı, eğlenceli bir şekilde uyandırılır. Anıtsal yaklaşıma meydan okuyarak, daha esnek ve oyun dolu tanımlar araştırılır. Tanımsızlığın ve özgürlüğün etkili olması dengelenir. Diğer yandan modernist, tutarlı ve teknoloji bilgisi ile anıtsallık ima edilir (Branda, 2012). Fun Palace teorik bir proje olarak kalmasına rağmen, çizimlerinde teknolojiyi mekânsal kurgunun

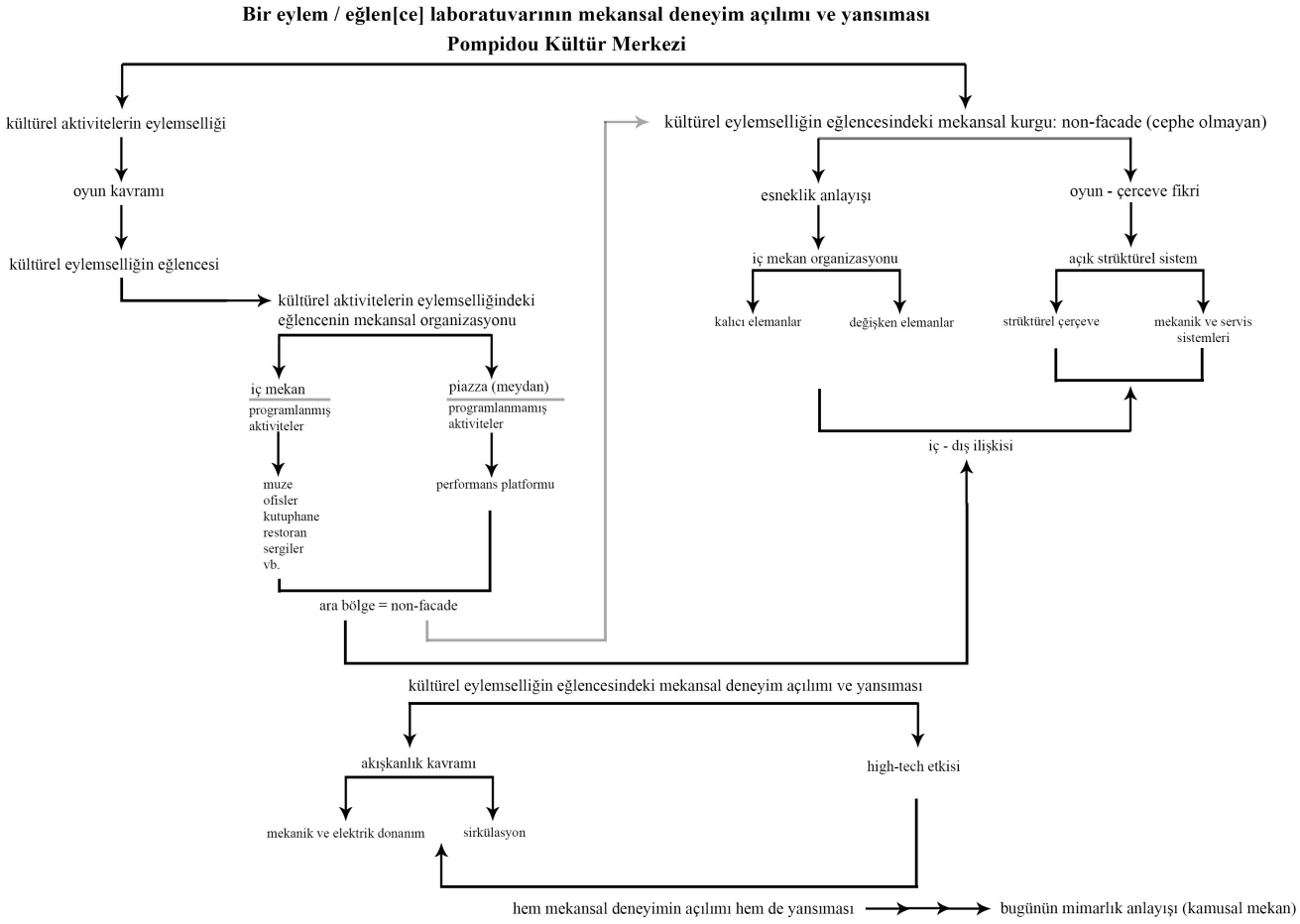
sürekli değişimini vurgulayacak şekilde öngörür. Oysa Pompidou Kültür Merkezi, teknolojiyi sürekli değişecek mekânsal kurgu görünümünü verecek şekilde kullanılır.

Bu bölümü kısaca özetleyecek olursak, 1960 yılından beri mimarlıkta teknolojik yeniliklerin sorgulanması, sibernetik bir organizma olarak Fun Palace projesini ortaya çıkartır. Bu proje, High-tech'in hem temsili hem de performans mekanıdır. Fun Palace'ın izinde görülen Pompidou Kültür Merkezi ise güce ve kontrole yönelik özgürlüğün ufak bir adımı olarak High-tech etkisinin üretildiği bir binadır. 1977 yılında Architectural Review'de yer alan Reyner Banham'ın ifadesine göre Pompidou'nun büyük görsel karmaşıklığı, makine estetiğinin gösterişli rolüne sahiptir. Dengeli strüktürel çözümler, mekanın "*strüktürel alanı*"nı ortaya çıkartır (Şekil 4.16). Tasarımcılar, insanların meydanda durup cepheyi seyretmelerini ister (Hardingham ve Rattenbury, 2012). Teknolojinin pozitif gücü formlara, dokulara ve malzemelere eğlence katar (Sudjic, 1986). Renzo Piano'ya göre bu durum, High-tech güç gösterisi ve teknolojinin zaferi olarak anlaşılmamalıdır. Ona göre bina, bir zanaatkarlık göstergesidir (Russell, 1985). Teknolojiyle işlenmiş bu zanaatkarlık göstergesi, insanları kendine çeker ve kültürel eylemselliğin eğlencesinde oluşacak mekânsal kurgulara hem aracılık eder hem de ortam hazırlar, hem mekânsal deneyimin açılımını sağlar hem de bu mekânsal deneyimlerin açılımlarını yansıtır.

Oyunun eylemselliğindeki eğlencenin laboratuvarı Fun Palace'ın "*mekansal deneyim açılımı ve mimarlığa yansıması*" olarak kendinden sonra gelen "*Pompidou Kültür Merkezi*", tez kapsamında detaylı bir şekilde incelenmiştir (Şekil 4.17). Amaç, iki projenin ayrı ayrı deşifre edilmesi değildir. Tezin amacı, bu iki projeye oyunun dönüştürücü gücünün bir ifadesi olan oyunun eylemselliği ile bakmak ve beraberinde getirdiği mekansal kurgudaki değişimleri ve bu değişimlerin oluşturduğu mekansal deney-deneyim ortamlarını ve mimarlığa katkılarını incelemektir ve son olarak bu örneklerle bugünün mimarlığına ve mekansal deneyimdeki yoksunluğuna bakabilmektir.



Şekil 4.16: Mekanın "*strüktürel alanı*"na dair çözümler (Burdett, 1996).



Şekil 4.17: Bir eylem / eğlen[ce] laboratuvarının "*mekansal deneyim açılımı ve mimarlığa yansıması*" olarak "*Pompidou Kültür Merkezi*"nin deşifresi.

5. BİR EYLEM / EĞLEN[CE] LABORATUVARININ MEKANSAL DENEYİM AÇILIMLARI VE YANSIMALARININ DEĞERLENDİRİLMESİ

Bu çalışmanın asıl amacı, Fun Palace ve Pompidou Kültür Merkezi gibi iki önemli mimari örneği salt incelemek değildir. Amaç, birbirinin ardından geldiği söylenilen ve birbirine benzer olan bu iki projeye oyunun eylemselliğindeki dönüştürücü gücün farkındalığını ortaya koyarak bakmaktır. Bu bakış ile mekânsal kurgudaki değişimler ve bu değişimlerin oluşturduğu mekânsal deney – deneyim ortamını ve mimarlığa katkılarını incelemektir ve bu çıkarım ile bugünün mekânsal deneyim yoksunluğuna bakabilmektir.

Öncelikli olarak bugünün probleminin temelini oluşturan ekonomik ve toplumsal gelişimler ve dönüşümler, boş zaman eylemselliğini yönlendirerek, insanların kendi isteklerini ve ihtiyaçlarını özgürce gerçekleştirmesi yerine, hayal gücünden yoksun ve tüketime bağlı belli kalıplar içerisinde insan bedenini harekete geçiren eylemleri oluşturur. Bu eylemsel oluşumlar, tüketim anlayışının hakim olduğu kapalı ve tanımlı parçaların mekânsal kurgu modelleri olan Büyük Mağazalar ve Alışveriş Merkezleri içerisinde gerçekleşir. Kapalı parçalar ve bu parçaların mekânsal kurgusundan oluşan tüketim modellerindeki mekânsal deneyim, keşif ve keyif ortamı yerine kısa süreli bir keşif ve zafer duygusu yaratacak bir mekânsal deneyim ortamı sağlar. Bu durum, De Certau'nun yemek yapma eyleminde mutfak ile kurduğu eylemsel ve mekânsal ilişkiye benzer. De Certau'ya göre yemek yapma eylemindeki mutfak aletlerinin kullanımı insan yaşamına pratiklik kazandırmasına rağmen, yeni lezzetlerin keşfine çok fazla imkan vermez (2009). Bugünün gündelik hayatında da çalışma saatleri dışında kalan zamanın kamusal mekan yerine tüketim modelleri olarak Alışveriş Merkezleri'ne yönlendirilmesi eylemselliğin gelişimini hayal gücü ve özgürlükten uzaklaştırarak, mekânsal yönetimin tüketime yönelik kontrolü içinde insanın kendini ve mekanı keşfetmesini sınırlandırır. Bu durum, gündelik hayatın yaşamsal ve mekânsal kurgusunu Truman Show'daki gibi deneyimin belirli bir döngü içerisinde kısırlaştığı ortam haline getirir.

İnsanı tüketime yönelik bu ortamlardan çıkaracak ve yönlendirecek şey, insanın özgürce hareketini sağlayacak oyunun eylemselliğini düşünmekten geçer. Hayal gücüne ve özgürlüğe dayanan oyunun eylemselliğindeki mekânsal kurgu, geleceğin bilinmezliği içerisindeki belirsizliğin aralıklarında oyunun kurallardan oluşan düzenin açık çerçevesinde farklı mekânsal kurgularını ve oyun senaryolarını barındıran bir mimarlık laboratuvarı oluşturur. Farklı mimari anlayışların denendiği ve test edildiği bu ortamdaki oyunun eylemselliğinin çoğalıp çeşitlenebilmesi ile eğlenceli hale gelen eylemsellik, farklı mimari anlayışların denendiği ve test edildiği mimarlık laboratuvarını eylemselliğin eğlenceye dönüştüğü bir laboratuvar haline getirir.

Bir eylem / eğlen[ce] laboratuvarı olarak Fun Palace, eğitime ve eğlenceye yönelik oyun dolu aktivitelerin eylemselliğindeki eğlence ile geleceğin bilinmezliğinde birbirine takılıp çıkartılan sabit ve esnek parçalar takımı aracılığıyla insan isteğine ve ihtiyacına bağlı çeşitli mekânsal kurguları içeren temsili bir mekânsal deney – deneyim ortamı oluşturur. Tanımsızlığa (*indeterminacy*) dayalı bu temsili ortam, farklı mimari anlayışların ortaya çıkmasına ön ayak olur. Bunlardan bir tanesi de günümüzde en çok konuşulan ve tartışılan binalardan biri olan Pompidou Kültür Merkezi'dir.

Bir eylem / eğlen[ce] laboratuvarının mekânsal deneyim açılımı ve yansıması olan Pompidou Kültür Merkezi, oyuna dayalı kültürel eylemselliğindeki eğlencenin düşünüldüğü bir projedir. Bu projede Fun Palace etkisiyle yaratılmak istenen iç mekan organizasyonundaki esneklik anlayışının cepheyi farklılaştırdığı görülür. Kesintisiz açık kat düzenini sağlamak için dışarı çıkarılan mekanik ve servis donanımlar, cepheyi alışıldık görünümden öteye taşıyacak ve farklı mekânsal kurgulara ortam hazırlayacak bir oyun – çerçeve düzeni haline getirir. Bu mekânsal düzenin High-tech etkisiyle kazandığı akışkan görünüm, kültürün eylemselliğindeki eğlenceyi gündelik hayata ve şehre taşıyan mekânsal deney – deneyim ortamı oluşturur.

Sonuç olarak oyunun eylemselliğindeki eğlencenin mekana ve buna bağlı olarak mekânsal deneyime ve mimarlığa getirdiği katkıları, teorik bir çalışma olan Fun Palace'ın izinde görülen Pompidou Kültür Merkezi'nin gerçeklikteki tartışmalarından yola çıkarak, bugünün gündelik hayatındaki mekânsal deneyim yoksunluğunun yaşandığı kamusal mekanlarındaki tasarımın oyunun

eylemselliğindeki açıcılık ile tekrar ele alınmasındaki önemi vurgulamayı hedeflemektedir. Tez, tüketime yönelik aktivitelerin kapalı mekânsal kurgularına sahip mimari modellerin eylemselliği, mekansallığı ve mekânsal deneyimindeki yoksunluğu açacak şeyin oyunun eylemselliğindeki dönüştürücü gücü yeniden düşünmekten geçeceğini göstermeyi amaçlar.

KAYNAKLAR

Agamben, G. (2010). *Çocukluk ve Tarih: Deneyimin yıkımı üzerine bir deneme* (B. Parlak, Çev.). Kanat Kitap, İstanbul.

And, M. (2012). *Oyun ve Bügü: Türk Kültüründe Oyun Kavramı*. Yapı Kredi Yayınları, İstanbul.

Andreotti, L. (2000). Play-Tactics of the "Internationale Situationniste, *October*. *91*, 36-58.

Anstey, T. (2007). Where is the project?, Rendell, J., Hill, J., Frazer, M. ve Dorrian, M. (Ed.), *Critical Architecture* (Sf. 220-224), Routledge, Londra.

Banham, R. (1976). Fun and Flexibility, *Megastructure: Urban Futures of the Recent Past*. Thames and Hudson, Londra.

Baudrillard, J. (2011). Beaubourg'un Bıraktığı İzlenim/Etki: İçin İçin Kaynama/Patlama ve Caydırma, *Simülakrlar ve Simulasyon* (O. Adanır, Çev.). Doğu Batı Yayınları, Ankara.

Bergson, H. (2007). *Madde ve Bellek* (I. Ergüden, Çev.). Dost Kitapevi, İstanbul.

Bozdoğan, S. (1990). Önsöz, *Mimari Eleştiri Yazıları* (A. Cengizkan, Çev.). Şevki Vanlı Mimarlık Vakfı, Ankara.

Branda, E.E. (2012). *The Architecture of Information at Plateau Beaubourg.* Doktora Tezi, Kaliforniya Üniversitesi, Los Angelas.

Buchanan, P. (1993). *Renzo Piano Building Workshop, Complete Works, Volume 1*. Phaidon Press, Londra.

Burdett, R. (Ed.) (1996). *Richard Rogers Partnership: Works and Projects*. Monacelli Press, New York.

Caillois, R. (2005). The Definition of Play. Salen, K. ve Zimmerman, E. (Ed.), *The Game Design Reader: A Rules of Play Anthology* (Sf. 122-148). The MIT Press, Londra.

Colquhoun, A. (1977). Beaubourg Platosu. Architectural Design, 47 (2), *Mimari Eleştiri Yazıları* (A. Cengizkan, Çev.). Şevki Vanlı Mimarlık Vakfı, Ankara.

De Certeau, M. (2009). *Gündelik Hayatın Keşfi-2* (Ç. Eroğlu, Çev.). Dost Kitabevi Yayınları, Ankara.

Deleuze, G. (2010). *Bergsonculuk* (H. Yücefer, Çev.). Otonom Yayıncılık, İstanbul.

Fernandez, A. (2012). *In The Fields: The Fun Palace, Co-creation, and Digital City*. Yüksek Lisans Tezi, Waterloo Üniversitesi, Kanada.

Frampton, K. (1990). Önsöz, *Mimari Eleştiri Yazıları* (A. Cengizkan, Çev.). Şevki Vanlı Mimarlık Vakfı, Ankara.

Gausa, M., Guallart, V., Müller, W., Soriano, F. ve Morales, J. (Ed.) (2003). *The Metapolis Dictionary of Advanced Architecture*. Actar, Barselona.

Hardingham, S. ve Rattenbury, K. (Ed.) (2007). Transcript: Potteries Thinkbelt, *Supercrit #1: Cedric Price, Potteries Thinkbelt* (Sf. 54-121). Routledge, New York.

Hardingham, S. ve Rattenbury, K. (Ed.) (2012). Transcript: The Pompidou Center, *Supercrit #3: Richard Rogers, The Pompidou Center* (Sf. 53-129). Routledge, New York.

Heinich, N. (1988). The Pompidou Centre and its public: the limits of a utopian site (C. Turner, Çev.). Lumley, R. (Ed.), *The Museum Time-Machine: Putting cultures on display* (Sf. 199-212). Routledge, New York.

Huizinga, J. (2010). *Homo Ludens: Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme* (M.A. Kılıçbay, Çev.). Ayrıntı Yayınları, İstanbul.

Jerez, F. (2011). Drawing of Indeterminacy, Program, Event and Time on Cedric Price and Rem Koolhaas. *Revista de EGA, 18*, 242-251.

Kwinter, S. (2010). *Requiem: For the City at the End of the Millennium.* Actar, New York.

Landou, R. (1985). A Philosophy of Enabling: The Work of Cedric Price. *AA Files , 4*, 3-7.

Lefebvre, H. (1991). *The Production of Space.* Blackwell Publishing, Oxford.

Littlewood, J. ve Price, C. (1968). The Fun Palace. *The Drama Review: TDR, 12* (3), 127-134.

Lobsinger, M.L. (2000a). Cedric Price: An Architecture of the Performance. *Daidalos: Berlin Architectural Journal, 4*, 22-29.

Lobsinger, M.L. (2000b). Cybernetic Theory and the Architecture of Performance: Cedric Price's Fun Palace. G. Goldman ve R. Legault (Ed.), *Anxious Modernism: Experimentation in Postwar Architectural Culture* (Sf. 119-139). The MIT Press, Cambridge.

Lumley, R. (Ed.) (1988). *The Museum Time-Machine: Putting cultures on display.* Routledge, New York.

Mathews, S. (2003). *An Achitecture for the New Britain: The Social Vision of Cedric Price's Fun Palace and Potteries Thinkbelt.* Doktora Tezi, Kolombiya Üniversitesi, New York.

Mathews, S. (2005). The Fun Palace: Cedric Price's experiment in arhitecture and technology. *Technoetic Arts: A Journal of Speculative Research, 3*(2), 73-91.

Mathews, S. (2006a). Cedric Price: The Fun Palace: From the 'Brain Drain' to the 'Knowledge Economy'. *Architectural Design, 76*(1), 90-95.

Mathews, S. (2006b). The Fun Palace as Virtual Architecture: Cedric Priceand the Practices of Indeterminacy. *Journal of Architectural Education, 59*(3), 39-48.

Mathews, S. (2007). *From Agit-Prop to Free Space: The Architecture of Cedric Price.* Black Dog Publishing, Londra.

Murray, P. (2003). Plus Ça Change, *Cedric Price: The Square Book* (Sf. 16). Wiley-Academy, Londra.

Obrist, H.U. (2009). *Cedric Price: The Conversation Series-21*. Verlag der Buchhandlung Walther König, Köln.

Oyun. (t.y.). *Türk Dil Kurumu Büyük Türkçe Sözlük.* Alındığı tarih: 15.11.2014, adres: http://tdk.gov.tr/index.php?option=com_gts&arama=gts&guid=TDK.GTS.5467a7597bd581.73949509

Özkoç, O. (2009). *Social Potantials of Pattern: Cedric Price's Fun Palace*. Yüksek Lisans Tezi, Ortadoğu Teknik Üniversitesi, Ankara.

Pilavcı, G. (2014). *"Oyun" Kavramı ve Mimari Tasarıma Kattığı Farklı Boyutlar: Oyun Alanları ve Oyun Mekanları Üzerine Bir İnceleme*. Yüksek Lisans Tezi, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, İstanbul.

Popov, L. (2013). Architectural Design as a Laboratory for Social Innovation: Fun Palace Story. *Anti-po-des Journal of Design Research*, *2*, 1-10.

Price, C. (1965). 'Fun Palace' Link, *Cedric Price: The Square Book* (Sf. 38) (2003). Wiley-Academy, Londra.

Proto, F. (2005). The Pompidou Center: or the hidden kernel of dematerialization. The *Journal of Architecture*, *10*(5), 573-589.

Powell, H. (2005). Recycling Junkspace: finding space for "Playtime" in the city. The *Journal of Architecture*, *10*(2), 201-221.

Rattenbury, K. (2012). Preview. Hardingham, S. ve Rattenbury, K. (Ed.), *Supercrit#3: Richard Rogers, The Pompidou Center* (Sf. 15-22). Routledge, New York.

Rufford, J. (2011). 'What Have We Got to Do woth Fun Palace?': Littlewood, Price, and the Policy Makers. *New Theatre Quarterly, 27*(4), 313-328.

Russell, F. (Ed.) (1985). *Architectural Monographs: Richard Rogers + Architects.* St. Martin's Press, New York.

Sacchi, L. (2007). Defining Distinction, or Four Good Reasons for Success: The Extraordinary Career of Renzo Piano. *Architectural Design Journal*, *77*(3).

Sharr, A. (2007). *Mimarlar için Heidegger* (V. Atmaca, Çev.). Yem Yayın, İstanbul.

Shubert, H. (2005). Cedric Price's Fun Palace as Public Space. *Society of Architectural Historians Conference Paper*. Alındığı tarih: 24.11.2014, adres: http://howardshubert.com/Architecture_Curator/Cedric_Price_files/Cedric%20Price%20Fun%20Palace%20as%20Public%20Space.pdf.

Silver, N. (1994). *The Making of Beaubourg: A Building Biography of the Centre Pompidou, Paris.* The MIT Press, Cambridge, Massachusetts.

Stevens, Q. (2007). *The Ludic City: Exploring the potential of public spaces.* Routledge, New York.

Sudjic, D. (1986). The machine aesthetic, *Norman Foster, Richard Rogers, James Stirling: New Directions in British Architecture* (Sf. 49-62). Thames and Hudson, Londra.

Suits, B. (2012). *Çekirge: Oyun, yasam ve ütopya* (S. Sertabiboğlu, Çev.). Ayrıntı Yayınları, İstanbul.

Şentürer, A. (2014). *14. Venedik Mimarlık Bianeli – İsviçre Pavyonu* (Yayınlanmamış fotoğraf).

Url-1<*http://tr.wikipedia.org/wiki/Çocuk_oyunları#mediaviewer/File:Children.jpg*>, alındığı tarih: 01.01.2015.

Url-2 <*https://coisasdaarquitetura.wordpress.com/tag/richard-rogers/*>, alındığı tarih: 12.12.2014.

Url-3 < http://www.richardrogers.co.uk/work/buildings/centre_pompidou/ >, alındığı tarih: 13.12.2014.

Url-4 <http://westminsterarchitecture.blogspot.com.tr/2012/02/cedric-price.html>, alındığı tarih: 10.01.2015.

Url-5 <http://www.bbc.com/culture/story/20130819-pompidou-centre-parisian-radical>, alındığı tarih: 10.01.2015.

Yürekli, İ. (2003). *Mimari Tasarım Eğitiminde Oyun*. Doktora Tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi, İstanbul.

Winnicott, D.W. (2013). *Oyun ve Gerçeklik* (T. Birkan, Çev.). Metis Yayınları, İstanbul.

EKLER

EK A: Fun Palace için 70 Proje Listesi

EK B: Fun Palace Kitapçığının Taslağı (1964?)

EK A Fun Palace için 70 Proje Listesi

- Danseden ışık kulesi.
- Uçan adamlar.
- Köpüklü duvar: İki tabaka dökme cam 6 metre genişliğinde ve 3 metre uzunluğundaki bir odanın uç duvarını oluşturur. Yaklaşık 16 cm arayla durmaktadırlar ve aralarındaki boşluk gliserin ya da temiz yağ gibi oldukça ağır bir sıvıyla doludur. Dipte, yağın altında, kendini yağdan ayrıştıran başka bir sıvı tabakası bulunur. Oturma yerinin altında, camın dibinde elektrikli küçük ısıtıcılar vardır. Bu ısıtıcılar tekrar alçalmaya başlamadan önce sıvının belli bir seviyeye kadar yükselmesini sağlayacaktır. Eğer ısıtıcılar özenli bir biçimde yerleştirilirse, altta kalan sıvı yükselip keyfi şekiller oluşturacak biçimde düşüşe geçecektir; duvarın yüksekliğine katılarak, büyüyerek ya da ayrılarak. Bütün bunlar aşağıdan renkli ışıklarla aydınlatıldığında sürekli değişim halinde bir resim yaratılabilir. Tasarımlar, duvarın çeşitli kısımlarını farklı miktarlarda ısıtarak nispeten kontrol edilebilir. Ayrıca ışıklandırma da kontrol edilebilir; böylece duvar yetenekli bir operatör için bir sanat aracı haline gelir.
- Yaşanılan evren.
- Duyarlı yarış pisti.
- Sanat-makinesi.
- Ele geçmez ağaç budama ustası: labirent düşkünleri şaşkına dönecek. Mesela Salı günü açık hava labirentinde kurtbağrı, kutu, kayın ve çobanpüskülü geçitlerindeki çapraşık yolculuğu tamamlayan kişi… Söz gelimi Perşembe günü söz konusu kişi bu bilgisini adil bir arkadaşa caka satmak için kullanmak istiyorsa kandırılacak. Çünkü Fun-Palace'ın labirentleri zemine değil, toprağın hareketli kutularına yerleştirilmiş olacak. Dolayısıyla her bir labirentin biçimi bir gecede değiştirilebilir nitelikte olacak.
- Descartes burada düşündü!
- Neden ay civarında gerçekçi uzay kapsülümüz Simülatör'de bir gezintiye çıkmasın?
- Düşünceli tango hocası.
- Modada öncü hanımefendiler.
- Kutuplardaki buzullar üzerinde uzay seyrüseferi.
- Şaşırtıcı çadır.
- Kontrpuan bilgisayar.
- Kaptan Nemo'nun kabini: Göl kıyısına inşa edilmiş bir su altı restoranı Jules Verne'nin ünlü karakterini hatırlatacak. Su altı salonu bizim dekorumuza da model oluşturan Kaptan Nemo'yu. Peluş, deri, pirinç ve kocaman bir pencere. Pencerenin arkasında su ve balıklar; muhtemelen birkaç da balıkadam…Viktorya dönemi sofralarının ihtişamının el değdiği muhteşem yiyecek ve şaraplar, üniformaları 1870'ler deniz kuvvetlerini anımsatan garsonlar tarafından servis edilecek.
- Seyahatin 5 duyusu.
- "Tanışmak istediğim kişi…"
- Yanılsamalar sarayı.
- Menekşe rengi alacakaranlık ormanı.

- Paradoksal rıhtım.
- Kaleydoskop mağarası.
- Bu gece Shannon'a inmek ister miydiniz?
- Aldatıcı koridor.
- Kızgın pagoda.
- Bilge merdiven.
- Camera Lucida (Aydınlık Oda).
- Sessizlik labirenti.
- Profesör Piaget'nin çadırı.
- Sibernetik sinema.
- Kennedy Burnu'nda geri sayım.
- At yarışı oynayın!
- Matematiksel sütun dizisi.
- Periskoptan yukarı!
- Garip bir geçit.
- Müzikli revak.
- Fantezi üreticisi.
- Parıldayan bilim.
- Zanaatkârlar sanatlarının büyük kısmını açığa vuruyor.
- Herkes için aerobik.
- Cresta koşusunda nefes kesen hızlarda aşağı gidebilir, yine de en ufak bir tehlikeye maruz kalmazsınız.
- Evrim ağacını tırmanın.
- Kurtların istila ettiği bozkırlarda bir kızak gezisi yapın.
- Bekleyen dünya.
- Mekanizma labirenti.
- "Acaba … olmak nasıl bir duygu"
- Yön tabelalı kütüphane.
- "Zarif elektronun yeteneklerini test et!"
- Ağaç tepeleri arasındaki teras.
- "Havada bir yolcu vagonu bekliyor …"
- Müzikal gücün ihtişamları.
- Gizemli kromozomlar.
- Babil Kulesi.
- Kuklalar prova yapıyor.
- Renkli manzaralar galerisi.
- Hevesli mitler girişi.
- "Yarış sürücüsü ol!"
- Mevcut tatlar arasındaki kule
- Orman patikasından aşağı kay: Bu odanın duvarlarına geriden yapılan yansıtma bir Alp kasabası yaratmakta. Ağaçlar arasındaki bu karlı patikada ilerle. Yapay kardan yapılma bu patika, üzerinden sürekli geçmekte olduğu tekerlekler kendine göre sabit konumlarını değiştirdikçe şeklini de değiştiriyor. Patika kimi zaman dik, kimi zaman düz. Yönünü değiştiriyor ve bazen bir tarafa yaslanıyor, bazen diğer tarafa. Öyle mi? Şimdi Kayak-koşusunun tepesindeyiz. Kayaklarınıza sıkı tutunun. Yola çıktınız. Patikanın bobinler üzerinden size doğru hareket etme hızı otomatik biçimde kontrol ediliyor, böylece üzerinize doğru gelmekte gibi görünen karlı manzaranın bulunduğu ekrana hiçbir zaman ulaşamıyorsunuz. Kayaklarınızın sesini dinliyor musunuz? Dondurucu rüzgârı yanaklarınızda hissedin. Tekrar

kasabaya ulaştınız. Otel orada sağınızda. Kayaklarınızı çıkarabilirsiniz. Ne içersiniz Efendim?

- Şehir filikası sporla ilgilenen müşterileri karşılaşıyor.
- Dalgalar Orta Atlantik'te sadece 15 metre civarında.
- Tepelerde uçan.
- Japon kağıt katlama sanatını deneyin.
- Güvenilir esinti.
- "Arnhem alanı" ya da Bay Poe'nun kendi Fun Palace'ına bir ziyaret.
- Aldatıcı alev.
- Bay Friese-Greene halka yeni bir icadını sunuyor.
- Kayanın zirvesine tırmanın!
- Dee Nehri'nden aşağı bir kano yolculuğu.
- Mösyö Montgolfie'n adımlarının peşinde.
- Hattatlık mağarası.

EK B Fun Palace Kitapçığının Taslağı (1964?)

1. BÖLGE: Öğretici makineler

   - Çok çeşitli bilimsel bilginin işlendiği, Halas & Batchelor tarafından başlatılan film dersleri
   - "Sokakların Üniversitesi"ni başlatan kapalı devre Televizyon'a dair dersler
   - Problem oyunları.
   - 2 ya da 3 kişi tarafından çalıştırılan müşterek makineler
   - Amaç: net bilginin aktarılması, gözlem ve çıkarsama yetilerinde hızın artırılması, iş birliği
   - Şaka senaryolu okuyucu makineler
   - Amaç: Hız, bellek ve zekanın geliştirilmesi
   - Bulmaca resmi gözlemleri
   - Amaç: hataları saptamak
   - "Tilki ve Kazlar" oyunları: hızlı hareket eden örüntülerde tekrar eden imgeleri saptamak
   - Tüm bunları Sistem Araştırmaları Limited Şirketi'nden Gordon Pask geliştirdi ve bu proje için başka şeyler de tasarlayacak.
   - Toplumsal gözlem
   - Kömür madenlerine, çelik fabrikalarına, fabrikalara, hayvanat bahçelerine, çiftliklere, Avam Kamarasına, polis merkezlerine, acil odalarına televizyon kameraları koy.
   - Amaç: Kurgu ya da sanat yardımı olmaksızın bu ortamları gözlemleyebilmek.

2. BÖLGE: Yeni ifade biçimlerine katılım:

   - Felaket ve teatral zevkleri hastalık, ölüm ve cehalet gibi unsurlarla yapılacak yararlı savaşlara kanalize etme. Şimdiye dek sanatçıların alanında olan bu konular çok yakında genel anlamda nüfusun kendisi tarafından ele alınacak.
   - Tiyatro Atölyesi'nde gerçekleştirilecek iş birliği denemeleri
   - Her günün bir kısmı yerel fabrikalarda, ofislerde, ardiyelerde, rıhtımlarda, hastanelerde, polis merkezlerinde, koğuşlarda ve hapishanelerde çalışan kadın ve erkeklere verilmesi öneriliyor. Kadın ve erkekler bu zaman dilimi içerisinde işlerini pandomimle ya da kaba komediyle tekrar canlandırabilir, deneyim ya da çalışmalarından çıkarsadıkları araştırma materyalleriyle katkıda bulunabilir, bileşik işlerine tarihsel veri ve eleştiri katabilir ve böylelikle günlük sorunlarının eleştirel ve yapıcı bir yeniden yaratımını gerçekleştirebilirler (Brecht'in amaçlarına çok benzer bir şekilde). Ortaya çıkacak sonuç, köhne toplumsal biçimlerin yenilenmesi mevzusuna daha fazla insanın katılımını sağlayabilir.
   - Bu türden deneyler için alanlar ayrılacaktır. Sözcüğün 19. yüzyıldaki anlamıyla tiyatrolar, yani dikte edilmiş biçimler ve içeriğe odaklanan durağan oturma alanları, kullanılmayacaktır. Ortaya çıkacak tema ve stil söz konusu alanın şeklini belirleyecektir...

3. BÖLGE: Filmler ve dersler

   - Genç yönetmenleri teşvik eden açık ve kapalı sinemalar. Kendi kısa filmlerini çekmeleri için insanlara verilen taşınabilir kameralar.

4. BÖLGE: Bilimsel deneyler

   - Deneylerin gösterilmesi, sonrasında kişiler kendileri de deneyebilirler.

5. BÖLGE: Resim, heykel vb.

6. BÖLGE: Müzik

SONUÇLAR

- Eski öğrenme sistemleri artık köhneleşti. Yeni üniversiteler dünya üniversiteleri olacak ve buna her insan dâhil olacak. O eski kulüpler ve yukarıdan bakma artık işlerliğini yitirdi…
- Yukarıda belirtilen her bir aktivite bölgesi, bilgisini başkalarının iyiliği için pratiğe dökmeye önem veren bir öğretmen, sosyolog ya da sibernetikçi tarafından haritalandırılacak.
- Fun Palace'ta zaman geçirerek gündelik rutinlerinden sıyrılmak isteyen anneler için kreşler olacak.
- Akşamları ve yemek zamanı mekânın görünümü değişecek. Rampalar ve yürüme yolları, gezintiler, dedikodu ve komşuları soru yağmuruna tutmak için kullanılacak.
- Hava kararırken, son dakikada yetiştirilen haberleri ve yerel haberleri alana getiren yeni paneller işlemeye başlayacak. Genellikle günlük basın haberlerinde kendilerine yer bulamayan şeyler kullanılacak: keşif öyküleri, bireysellik ve başarı.
- Yapının kendisinde eğlence unsuru olacak. Kuleler, Londra ve nehir manzarası sağlayan yüksek gezinti yerleri ve lounge platformları, helikopterlerin varışı. Hoverkraft ve nehir kraftı.

Aktivitelerin çeşitliliği tamamen öngörülebilir bir şey değil. Çünkü yeni teknikler ve fikirler ortaya çıktıkça bu aktiviteler eskiyecektir. Yapıların kendileri değişiklikleri, yenilenmeyi ve yıkımı hazmedebilir nitelikte olacaktır. Eğer herhangi bir aktivite istenen sonucu vermezse değiştirilecektir. "Başarı" kelimesinin tasfiyesi önemlidir. Mekân, insana dair muhteşem, aptalca ya da sıkıcı gibi eski kategorilerin unutulduğu sürekli değişim halinde olan bir deneydir. Burada her birey, kendindeki yeni yetenekleri keşfedebilir ve hayattan aldığı hazzı artırabilir. Her kadın ve erkeğin benzersiz ve 100 % tekrarlanamaz tek bir hayatı, tek bir zihni ve tek bir bedeni vardır. Her biri bir keresinde deha denilen şeye ulaşmaya muktedirdir.

[Olası aktiviteler]

Juke Box Bilgi

Müzik

Anında Sinema

Sanat Sıçratması

Dedikodu Varyeteleri

Yiyecek

Gözlem Bölmeleri

Bilim Alet Edevatı
Tele-iletişim
Dans Pistleri
Laboratuvarlar
Öğrenen Makineler
Yıldız İzleme
Şaklabanlık
Kayıt Oturumları
Deha Muhabbeti
Konserler

ÖZGEÇMİŞ



Ad Soyad: Seda Gül

Doğum Yeri ve Tarihi: 24.05.1988, Tekirdağ

E-Posta: glseda@gmail.com

Lisans : İTÜ Mimarlık Bölümü (2012)