İSTANBUL TEKNİK ÜNİVERSİTESİ ★ FEN BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

MİMARİ TASARIM SÜREÇLERİNDE ÇİZİM VE MAKETİ, ÜRETİMLERİ ÇOKLAYAN EYLEMLER ÜZERİNDEN ELE ALMAK

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Ömer Faruk TEKİN

Mimarlık Anabilim Dalı

Mimari Tasarım Programı

HAZİRAN 2016

İSTANBUL TEKNİK ÜNİVERSİTESİ ★ FEN BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

MİMARİ TASARIM SÜREÇLERİNDE ÇİZİM VE MAKETİ, ÜRETİMLERİ ÇOKLAYAN EYLEMLER ÜZERİNDEN ELE ALMAK

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Ömer Faruk TEKİN
502131026

Mimarlık Anabilim Dalı

Mimari Tasarım Programı

Tez Danışmanı: Doç. Dr. Aslıhan ŞENEL

HAZİRAN 2016

İTÜ, Fen Bilimleri Enstitüsü'nün 502131026 numaralı Yüksek Lisans Öğrencisi Ömer Faruk TEKİN, ilgili yönetmeliklerin belirlediği gerekli tüm şartları yerine getirdikten sonra hazırladığı "MİMARİ TASARIM SÜREÇLERİNDE ÇİZİM VE MAKETİ, ÜRETİMLERİ ÇOKLAYAN EYLEMLER ÜZERİNDEN ELE ALMAK" başlıklı tezini aşağıda imzaları olan jüri önünde başarı ile sunmuştur.

Tez Danışmanı :	**Doç. Dr. Aslıhan ŞENEL** İstanbul Teknik Üniversitesi	.....
Jüri Üyeleri :	**Prof. Dr. Ayşe ŞENTÜRER** İstanbul Teknik Üniversitesi	.....
	Yrd. Doç. Dr. Emre ALTÜRK Bilgi Üniversitesi	.....

Teslim Tarihi : 02 Mayıs 2016
Savunma Tarihi : 09 Haziran 2016

Aileme,

ÖNSÖZ

‘Beni heyecanlandıran ne varsa’nın peşine düştüğüm ve onları açmaya çalıştığım, ancak çekiciliklerini de bu çözülmeye kapalı oluşlarından aldıklarını gördüğüm bu çalışmada, çalışma süresince öneri ve görüşleriyle bana yol gösteren, yapıcı eleştirileriyle tezi geliştirmeme yardımcı olan ve en önemlisi de benimle birlikte heyecanlanan sevgili hocam ve danışmanım Doç. Dr. Aslıhan Şenel’e; bu süreçte, her türlü desteği ve zor zamanlarımda anlayışlarını esirgemeyen babama, anneme, abime, kardeşime; Gebze Teknik Üniversitesi’ndeki çalışma arkadaşlarıma; ve dualarıyla, temennileriyle yanımda olanlara teşekkürü bir borç bilirim.
Gayret benden, tevfik Allah’tandır.

Mayıs 2016

Ömer Faruk Tekin
(Mimar)

İÇİNDEKİLER

Sayfa

ÖNSÖZ ..... **vii**
İÇİNDEKİLER ..... **ix**
ŞEKİL LİSTESİ ..... **xi**
ÖZET ..... **xiii**
SUMMARY ..... **xv**
1. GİRİŞ **1**
1.1 Amaç 1
1.2 Yöntem 2
1.3 Kapsam 4
2. MEKANIN HALLERİ **9**
2.1 Statik Mekan 10
2.1.1 Doğrusal perspektif açısından mekan 11
2.1.2 Mekanı izlemcisine açan bir bakma biçimi olarak aksonometri 13
2.2 Yer ve Mekan 14
2.3 Duyular ve Mekan 18
2.4 Eylem ve Mekan 20
2.5 Bölüm Sonucu 24
3. TASARIM SÜRECİNDE MEKANI ÇOKLAYAN EYLEMLER **27**
3.1 Dolanmak: Tasarımda Süreç Peşinde Olmak 29
3.2 Kaybolmak: Tasarımın Belirsizliği ve Rastlantısallığı 42
3.3 Hızlanmak: Tasarımda Bir Andalığın Getirdiği Çokluk 53
3.4 Durmak: Tasarım Sürecinde Gözlemek 63
3.5 Tıkanmak: Tasarımda Bir Anlatım Biçiminden Diğerine Geçişin İtkisi 69
3.6 Çevirmek: Tasarım Sürecinde Fiziksel ve Zihinsel Çevrilebilirlik 71
4. EYLEMLERİN DENEYİMLENDİĞİ BİR PROJE OLARAK SURİYE: STRATEJİLERE KARŞI TAKTİK MEKANLARI **81**
4.1 Suriye Üzerine 81
4.2 Mekanın Tanımını Değiştiren Bir Olgu Olarak Taktik 84
4.3 Taktik Mekanları 86
4.3.1 Dolanmak: tepkisel mekân 87
4.3.2 Kaybolmak: olasılıklar kenti 92
4.3.3 Hızlanmak: duvar ötesi ulaşım 96
4.3.4 Durmak: gridin oluşumu 97
4.3.5 Tıkanmak: grid içi yaşam 98
5. SONUÇ **101**
KAYNAKLAR **105**
ÖZGEÇMİŞ **109**

ŞEKİL LİSTESİ

Sayfa

Şekil 1.1 : Tez süresince aklıma bir anda gelenler. **3**
Şekil 1.2 : Bölümlerin kurgusu için yapılan çizimler **6**
Şekil 2.1 : Sant'ignazio Kilisesi kubbe freski **12**
Şekil 2.2 : Perspectiva militaris **14**
Şekil 2.3 : Üç tür mekanın anlık dökümü. **22**
Şekil 2.4 : Aynı adamın farklı görüntülerle yanyanalığında farklı ifadeler okunur .. **23**
Şekil 3.1 : Ankara Caddesi'nin dolmuşla ve otobüsle gidildiğindeki algısı. **31**
Şekil 3.2 : The Naked City **34**
Şekil 3.3 : Guest House **35**
Şekil 3.4 : Soho Threshold **36**
Şekil 3.5 : Mercaders House **37**
Şekil 3.6 : Increasing disorder in a dining table **38**
Şekil 3.7 : ZAK, Coophimmelblau **40**
Şekil 3.8 : Aynı makete eklenmiş farklı ölçeklerdeki insanlar aynı maketten farklı mekan çıkarımları yapılmasına sebep olurlar **41**
Şekil 3.9 : Pollock resim yaparken. **45**
Şekil 3.10 : Berlin Anıtı üzerinden atlayan bir genç. **47**
Şekil 3.11 : Open House ve Berlin Free Zone projeleri **48**
Şekil 3.12 : Micromegas **49**
Şekil 3.13 : Conflict Space. **50**
Şekil 3.14 : System Wien projesi çizim ve enstalasyonu **51**
Şekil 3.15 : Proun çizimi ve meksansal gerçekleşmesi **52**
Şekil 3.16 : Trondheim Kütüphanesi ve Tarih Müzesi eskizleri. **56**
Şekil 3.17 : Martin Davorin-Jagodic'in bir notasyonu. **58**
Şekil 3.18 : Davorin-Jagodic'in notasyon çizimi. **59**
Şekil 3.19 : New Babylon. **59**
Şekil 3.20 : Nine Reconstructed Boxes maketi. **61**
Şekil 3.21 : Nine Reconstructed Boxes çizimi. **62**
Şekil 3.22 : San Franciso Bay Project. **62**
Şekil 3.23 : Re-Ruined Hiroshima. **65**
Şekil 3.24 : Mecidiyeköy kolajı. **66**
Şekil 3.25 : Kilistra eskizi. **68**
Şekil 3.26 : Uçak ve helikopter fotoğrafı ve onların çizimi. **73**
Şekil 3.27 : Çizimin maket çevirisi. **74**
Şekil 3.28 : Çizimin plan ve kesit olarak maketleri. **75**
Şekil 3.29 : İlk maketin mekansal anlatısı. **76**
Şekil 3.30 : İkinci ve üçüncü maketin mekansal anlatıları. **77**
Şekil 3.31 : Walker Art Gallery'de sergilenen Trisha Brown'un işi. **79**
Şekil 4.1 : DAEŞ ve koalisyon güçlerinin saldırıları sonrası Kobani **82**
Şekil 4.2 : Hedef gözetmeksizin bomba bırakan uçak **82**
Şekil 4.3 : Gazze ve Mısır arasında kullanılan bir tünel. **83**

Şekil 4.4 : Labyrinth Wall..... **84**
Şekil 4.5 : Beni heyecanlandıran ne varsa'ya ithafen adlı maket çalışması. **87**
Şekil 4.6 : Yapılan maketin farklı açılardan fotoğraflanması ve fotoğraflarının çizimi. **89**
Şekil 4.7 : Bombayla açılmış delikten tankı izleyen roket atar **90**
Şekil 4.8 : Tank atışı sonrası ortaya çıkan toz bulutunda değişen mekânın çizimleri ve oluşumu **91**
Şekil 4.9 : Tepkisel mekanın iki farklı durumunu içeren kolaj **92**
Şekil 4.10 : Grid kent için yapılan maket çalışması **92**
Şekil 4.11 : Olasılıklar kenti ikinci ve üçüncü durumlarının çizimi..... **93**
Şekil 4.12 : Olasılıklar kenti kolajı..... **94**
Şekil 4.13 : Anlatıda insanın izlediği rota pembe ile gösterilmiştir..... **95**
Şekil 4.14 : Kent için hızla yapılan çizim..... **96**
Şekil 4.15 : İlk tasarlanan grid çizimi ve aradan birkaç gün geçtikten sonra devam edilen çizim..... **97**
Şekil 4.16 : Plan olarak grid çizimi ve maket çalışması **99**
Şekil 4.17 : Bombalama sonrası anda gridin bir bölmesinin görünümü..... **100**

MİMARİ TASARIM SÜREÇLERİNDE ÇİZİM VE MAKETİ, ÜRETİMLERİ ÇOKLAYAN EYLEMLER ÜZERİNDEN ELE ALMAK

ÖZET

Mimarlık pratiğinin temel kavramlarından biri olan mekanı, öznesinden bağımsız düşünen yaklaşımlar, onu statik, değişmez ve nesnel bir olgu olarak ele alırken; öznesinin duyularıyla, deneyimleriyle, algılarıyla ve eylemleriyle birlikte ele alan yaklaşımlar, mekanı değişen, her özne ile ilişkisinde yeniden üretilen dinamik bir kavram olarak incelerler. Günümüzde de böyle bir yaklaşımın sergilendiği ve böylece her ilişkide ve her eylemde yeniden üretilen mekanın tanımının çoklandığı görülmektedir.

Bu çalışma da mekanın bedenin eylemleriyle üretildiği tartışmasından hareketle, mimari tasarım süreçlerinde yapılan eylemlerin, çizim ve maket gibi sürecin ürünleri olan anlatım biçimlerindeki mekanları da çoklayabileceğini iddia eder. Eylemleri, bu çoklukları açığa çıkarmada potansiyelli birer araç olarak kullanır. Çalışma süresince yapılan çizim ve maketlerde kullanılan dolanmak, kaybolmak, hızlanmak, durmak, tıkanmak ve çevirmek eylemleri üzerinden tasarım süreçlerinin ele alındığı çalışma, sonuca odaklı tasarım yerine süreci ön planda tutan bir anlayışla, tasarım süreçlerindeki anlatım biçimlerini, sözü edilen eylemlerin getirdiği belirsizlik, rastlantısallık ve şans gibi kavramlarla okuyarak üretilen mekanların nasıl çoklanabileceğini araştırır.

Tezin ilk bölümü, çalışmanın amacı ve bu amacın hangi kapsamda ve hangi yöntemle gerçekleştirileceğini içerir. İkinci bölüm ise belirli zaman aralığındaki bazı mekan yaklaşımlarını irdeler. Bu bağlamda, mekanın yerle ilişkisine Heidegger üzerinden; duyularla ilişkisine Pallasmaa ve Zumthor üzerinden; eylemlerle ilişkisine ise Tschumi üzerinden bakılarak, bedenle birlikte düşünmenin mekanı çoklayıcı etkisi ortaya konmaya çalışılmıştır.

Üçüncü bölüm ise, mekanın eylemlerle üretilmesi tartışması üzerine, tasarım süreçlerinin ürünleri olan anlatım biçimlerinden çizim ve maketin mekanlarının da süreçte yapılan eylemlerle çoklandığını iddia eder ve bu iddiayı metinler ve örnekler üzerinden tartışır. Seçilen örnekler, belirsizlik, şans, rastlantısallık gibi kavramların tartışıldığı anlatım biçimleri olmaları yönüyle önemlidir. Dolanma eylemi performatif bir hareket olması, dolayısıyla keşfetmelere ve karşılaşmalara olanak sağlaması; hızlanma eylemi üzerine uzunca düşünmeyi devreden çıkararak sezgisel ve anlık olana imkân tanıması; kaybolma eylemi öznesini belirsizliğe düşürmesi ve bu belirsizlikle birlikte rastlantısallıkları ve şansı beraberinde getirmesi; durma eylemi tam da o devamlı hareket halinde soluklanıp, ne yaptığına ve neyi gördüğüne dair farkındalık oluşturması; tıkanma eylemi, kullanılan aracın, yöntemin düşünceyi ifadedeki yetersizliğini fark ettirmesi ve başka bir yöntemi kullanmaya itmesi ve son olarak da çevirme eylemi bir anlatımdan diğer anlatıma geçişi ima etmesi sebebiyle ele alınır.

Dördüncü bölümde ise üçüncü bölümde üretilen anlatım biçimlerinin açıldığı ve tartışıldığı eylemleri, bir tasarım süreci içerisinde üretilen çizim ve maketler ile tekrar ve başka bir bağlamda tartışmayı hedefler. Bu bölümde eylemlerin bir araç olarak kullanılması, anlatım biçimlerinin eylemler sonucu üretilmesi ve belirsiz oluşları önemlidir. Belirsizlik üzere üretilen anlatımların, yine belirsiz ve her an değişebilir mekanları olan savaş alanlarında taktik mekanları olarak kullanılması öngörülerek, Suriye'de devam eden savaşa yönelik bir proje yapılmıştır.

Sonuç bölümünde çalışmanın sonuçları değerlendirilerek, tasarım süreçlerinde yapılagelen eylemlerin farkında olarak üretmenin, tasarlama biçimlerini değiştirebileceği, özellikle tasarım stüdyolarında süreci bu şekilde ele almanın görülemeyen ilişkileri açığa çıkarmada bir yöntem olabileceği söylenir.

APPROACHING DRAWINGS AND PHYSICAL MODELS IN DESIGN PROCESS THROUGH ACTS WHICH MULTIPLIES PRODUCTIONS

SUMMARY

Space is one of the most basic concepts of architectural practice. While some approaches thinking of it independent of its subject and handle it as a static, unchangeable and objective fact; approaches handling it with subject's senses, experiences, perceptions and acts examine space as a dynamic concept that is produced again in every subject relations. Today it can be seen such an approachment and this approachment multiplies definitions of the spaces produced in every act.

This research claims that acts done in architectural design process multiply spaces of expression forms such as drawings and physical models that are productions of the process. This research uses acts as a tool that has potential to disclose the multiplicity. In this research, design processes are handled through acts of meandering, getting lost, accelerating, stopping, deadlock and translating which were used in drawings and physical models done throughout the research that prioritizes process instead result-oriented design. It researches how produced spaces can be multiplied by doing those acts. Expression forms are examined through the concepts like vagueness, accidentality and chance.

The second chapter of the research is fictionalized to search an answer to the question of what makes it precious to expounding acts of meandering, getting lost, accelerating, stopping, deadlock and translating through drawings and physical models which are frequently used in design process. How spaces are produced and multiplied with body's acts, senses and perceptions is also a topic desired to be searched. For this purpose, relations of spaces with perspective, place, senses, and acts are broached in separate chapters. Perspective makes space a thing that abstract, geometrical and based on mathematical calculations. Space has become an object that its subject is inside the space but has no relation with space except eyesight. Perspective leaves the other senses out of the space and put its subject in a fixed point.

In Heidegger's place concept, human experience has an important place. He claims that, phenomenology that features this human experience is richer than descriptive and mathematical geometry in grasping the world. According to him human experiences are what makes a place a place. In the chapter that space and senses relations is examined, Zumthor's concept of atmosphere and Pallasmaa's emphasis on senses and acts are broaching. Athmosphere is an intergrity with its all temperatures, materials, bodies, sounds, and visuality that appeals to human.

The third section aims to discuss how acts in design process multiply the spaces of expression forms through texts and examples of drawings and models. This research makes this discuss through the concepts of vagueness, chance, and accidentality that

were determinative to select the examples. Selected examples enable one who looks at it or designed it to make different readings by means of containing vagueness and of not being descriptive. While this concepts multiply meanings of drawings and models; this concepts' relations with acts that are done in design process are also important in process of disclosing these multiplicities.

In this section six acts are examined through drawings and physical models. Acts are meander, get lost, accelerate, stop, deadlock, and translate. The acts are frequently used or encountered in design process and performed while drawing or making physical models. Put emphasis on contributions of this acts to the design process and scrutinize them is puspose of this section.

The act of meandering searches yields of focusing on process instead being result-oriented in the design process. Focusing on process is explored by four different approaches. First, throughout the design process, designer's projecting himself into the drawings' spaces; by meandering around the drawings; by making drawing in various steps that enables accidentality and by using potentialities of objects that drawings are made on. This research claims, these approaches multiply meanings that were produced by meandering act.

The act of getting lost is handled through the vagueness that put its subject into it. This vagueness enables accidentality and different readings of the same expressions. Different readings and accidentality in desing process, enrich the productions and spaces of productions. Getting lost in design process while drawing and making model brings unfamiliarity to the productions. By doing so, it enriches meanings and productions' spaces.

The act of accelerating enables intuitional and immediate one by cutting-out think of something extensively. Speed and the act of accelerating have an important role in multiplying meanings and spaces of productions of the design process. The act of accelerating plays this role sometimes by chance-based drawing and by drawing what comes to mind urgently; sometimes by meandering the subject in the drawing by means of dynamic lines of the drawing; sometimes by the transformative power of speed that is evoked in the entire drawing. In each case, disclosing and multiplying possible spaces that the drawing contains is at stake.

Deadlock varies from other acts in terms of consciousness. While meander, accelerate or stop are the acts that can be performed intentionally, deadlock is a situation which its subject can not control it. Deadlock is a situation in which no progress can be made. In design process it is also possible to speak of similar situation in which the designer can not make a progress while s/he making drawings and models or writing the text of the process. It can not known what keeps the designer from making drawings or models. In this section, this research handles this deadlock situation as a motive force for switching from one representation method to other. It takes deadlock as a chance to explore new relations and enrich productions.

When the act of translating is opened up through the concept of translate in literature, multiplying of meanings, supplementations, subtractions or making a series of productions that refers to a whole become discussed topics. While translating produces lots of things from one thing, it also makes the whole visible with these productions. In this part of section the act of translating is handled in this context. This part aims to point that while translating enriching the production on the one hand, it makes the subject close to original thing with these productions on the other

hand. A drawing of a thought and physical models of this drawing's translations are examined for this purpose.

In the fourth section it is aimed to discuss the acts that are discussed and handled in the previous section again but in a different context through the drawings and models that has been made in a design process. What makes this process important is performing these acts consciously and being aware of their potentials. The spaces of drawings and models create a project concept in which these spaces are used by Syrian civilians as a tactical spaces because of the ongoing war that changes cities' spaces in every action. It is important for this section to produce drawings and models by means of aforementioned acts. As mentioned before, these acts read productions through the concepts of vagueness, accidentality and chance. Wars, with their devastating power on cities, transform cities and make their defined spaces unrecognizable. They produce fields that are vague, ambiguous and open to get lost. In this context it is thought that using the vagueness spaces of drawings and models in a city that there is an ongoing war overlaps with their (drawings and models) purpose of production.

Throughout the existence of him, human acts in spaces. But approaching the space through the acts brings new discussions and it changes and enriches the way designs are made. In a similar way, approaching drawings and physical models through acts can bring new discussions in a design process, too. This study can be used as a base to make further researches and make these acts as design tools. Instead of producing result-oriented works, designing by performing these acts that enable vagueness and accidentality can help to make invisible relations visible,especially in design studios where it is encouraged to think freely and broadly.

1. GİRİŞ

Mekân mimarlık pratiğinin temel kavramlarından biridir. Mimarlar, inşa edilmiş ya da edilmemiş olsun, üretimleriyle mekân oluştururlar. Bu mekânlar fiziksel/bedensel olarak deneyimleneceği gibi, zihinsel/algısal olarak da deneyimlenebilir. Deneyimin özünü ise orada bulunma ve eyleme oluşturur. Bedensel olarak deneyimlenen mimarlık üretimlerinde kişi eylemleriyle mekânı deneyimleyebilirken, zihinsel deneyimin mekânlarını oluşturan mimarlık anlatım biçimlerinde kendini mekâna projekte ederek onu deneyimler. Mekânın nasıl üretildiği sorusu da böyle kritik bir noktada devreye girer. Her deneyimleyenin algısı ve eylemleri birbirinden farklı olacağından, deneyimlenen mekânın tanımı da farklı olacaktır. Bu durumda tasarımcının kurguladığı mekân, deneyimleyenin tanımlamasıyla birebir örtüşmeyecek ve çok sayıda mekân tanımı ortaya çıkacaktır. Peki, böyle birebir örtüşmenin gerçekleşmemesi durumunu tasarımcı bir avantaj olarak kullanıp, ürettiği anlatım biçimlerinin anlamlarını ve mekânlarını çoğaltması mümkün müdür? Bu anlamlar, tıpkı mekânda eylemde bulunulduğunda mekânın üretilerek çoğalması gibi, tasarım sürecinde çizim ya da maket yaparken eylemlerde bulunmak suretiyle çoğalabilirler. Bu eylemler anlatımların farklı okumalarının yapılabilmesine olanak sağlayabilirler.

1.1 Amaç

Bu çalışmanın amacı tasarım süreçlerinde yapılan bir takım eylemlerin mekân üretimindeki çoklayıcı rollerini ele almaktır. Günümüzde mekânı, onu deneyimleyen beden ve bedenin eylemleri üzerinden ele alma girişimleri görülür. Merleau-Ponty (2005), Pallasmaa (2011) mekânı bedenin duyuları aracılığıyla ele alırken, De Certeau (2008), mekânın gerçekleşiyor olmasının yayanın varlığına ve eylemde bulunmasına gereksinim duyduğunu belirterek, yayanın duyularıyla ve bedeniyle topladığı verileri zihinde ilişkilendirerek her hareketinde yeni bir mekân ürettiğini söyler (s.201). Benzer şekilde Tschumi (1984) de mekânı tasarlanan ve yaşanan mekân olarak ayırır ve yaşanan mekânın içinde bulunan bedenin eylemleriyle üretildiğini söyler.

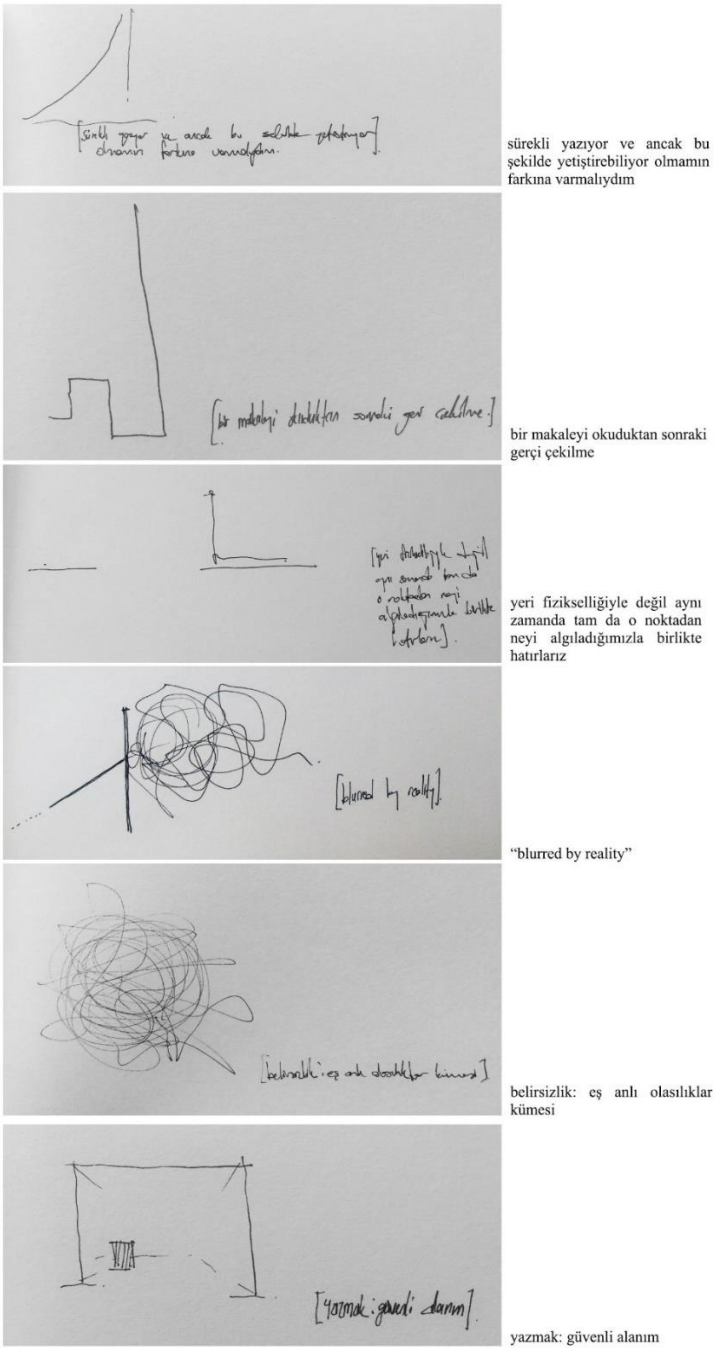
Bu çalışmada da mekânın, bedenin eylemleriyle üretiliyor ve buna bağlı olarak mekânın sürekli değişiyor olmasından hareketle tasarım süreçlerinde ifade araçlarıyla üretilen mekânların da bu süreçte yapılan eylemlerle değiştiği, yapılagelen eylemlerin aslında devamlı mekânlar ürettiği ve böylece mekânı çokladıkları iddia edilerek örnekler üzerinden bu sav ortaya konmaya çalışılacaktır.

1.2 Yöntem

Tasarım sürecinde mimarlar bir takım ifade araçlarını kullanarak tahayyül ettiği mekânı üretiyorlar. Çizim, maket, kolaj, film, metin gibi anlatımlar bu süreçte sıkça kullanılan araçlardır. Bu çalışma kapsamında ise, mimari anlatım biçimleri üzerinden ilerletilecek tartışmalarda ifade araçları olarak çizim ve maket ele alınmıştır. Bunların dışında kullanılan film, fotoğraf kolajı, bilgisayar modelleri gibi ifade araçlarına bu çalışmada değinilmemiştir. Bunun başlıca sebebi çalışmaya konu olan eylemleri belirleyen süreçte yapılan bir proje kapsamında çizim ve maket yapılmış olmasıdır. Bunun yanında çizimin düşünceleri aktarmada hızlı bir yöntem olması, farklı yorumlamalara açık olması ve teknik çizimden eskize ve diyagramlara kadar geniş bir alanı ihtiva etmesi, çalışmada çizimi daha ön planda tutup maketi ikincil planda bırakmıştır.

"Neden Mimarlar Hala Çizer" adlı kitabında Belardi (2014), insan beyninin sekanslardan ziyade benzeşimlerle çalıştığını ve dış dünyadan ve kendi içinden bilgileri topladığını söyler. Eli ise sismograf gibi çalışan bir sisteme benzetir ve beynin topladığı bilgilerin el aracılığıyla an be an döküldüğünü ve bu dökümün de eskiz olduğunu söyler (s.24). Cook (2011) çizimi, şeylerin karmaşıklığını ve olasılıklarını aktarmanın en hızlı yolu olduğunu, Manolopoulou (2011) ise akla gelen düşüncelerin ivedilikle kâğıda aktarılmasının mimarın yapacağı dürüst bir çizim olduğunu söyler. Çizimin, teknik çizimden, eskize ve diyagrama kadar birçok türü içeren daha genel bir kavram olduğunu, eskizin ise daha dar bir çerçevede bir anda ya da belirli bir sürede yapılan çizimi ifade ettiği söylenebilir. Burada her üç ifade (çizim, diyagram, eskiz) de düşüncenin bir anda aktarılmasını ima ediyorsa da Belardi eskiz (*sketch*), Tschumi ve Manolopoulou ise çizim (*drawing*) kelimesini kullanmayı tercih eder. Bu çalışmada da çizim örnekleri olarak eskizler, fotoğraf üzerine çizimler, teknik çizimler kullanılmıştır. Bu tezde çizim bazı yerlerde akla gelenin bir anda aktarılmış halini ifade ederken (Şekil 1.1), bazen gözlem sonucu yapılan bir eskizi (Şekil 3.25), bazen

de fotoğraf üzerine yapılan çizimi (Şekil 3.23) ifade eder. Calvino (2007), Leonardo Da Vinci'nin "Ey yazar, burada çizimin gerçekleştirdiği eksiksiz anlatımı hangi harflerle böyle kusursuz aktarabilirsin?" diyerek not düştüğünü aktarır (s.88). Şekilde bulunan çizimler de sürecinde bir şey okurken, yazarken ya da tam uykuya dalmışken aklıma bir anda düşen ve o an kaydetmediğim takdirde ne olduklarını asla hatırlayamadığım bir takım eskizleri, hızlı çizimleri içeriyor (Şekil 1.1).



Şekil 1.1: Tez süresince aklıma bir anda gelenler, 2016.

Bu çizimleri akla gelir gelmez ivedilikle deftere aktardım. Altlarında sadece ne düşünürken ya da ne okurken aklıma bir anda geldiklerine dair kısa notlar var. Bu çizimleri oluşturan belirli elemanlar yok, zihinde tam da o şekliyle beliriyorlar ve içeriğinin ne olduğuna, neyin neyi ifade ettiğine dair ipuçları yok. Bu halleriyle çözümleme yapılmasına da müsaade etmiyorlar. Ve yine bu halleriyle, bence Da Vinci'nin sorusundaki gibi o anda akla geleni kusursuz ve bir anda aktardıkları için yazıyla aktarmaktan daha başarılı oluyorlar. Bu şekilde bir anda çizilen ya da belirsizlik üzere yapılan çizimler tezin yöntemini belirlemede etkili oldular.

Çalışma süresince birçok çizim ve bir kısım da maket yapıldı. Bu üretimler belirli bir niyetle yapılmak yerine bazen ne yapıldığı ve niye yapıldığı bilinmeksizin, bazen de yukarıda sözü edildiği gibi akla bir anda gelenin dökümüyle ortaya çıktılar. Üretimler üzerine onların nasıl açılabileceği, neyin böyle bir üretime sevk ettiği düşünülen tezde, tasarım süreci boyunca yapılan eylemler bu açımlama girişimine aracı kılındı. Bu eylemler, dolanmak, kaybolmak, hızlanmak, durmak, tıkanmak ve çevirmek eylemleri olarak belirlendi. Belirsizlik üzere yapılan anlatımların çoklu okumalara olanak verdiği ve bu olanağın tasarım sürecinde yapılan eylemlerle sağlandığı iddia edilerek, farklı tasarımcılara ait, çoğunluğu çizim olan anlatımlar bu eylemler üzerinden okunmaya çalışıldı. Anlatımlar, birebir karşılığı olmayan, muğlak ve farklı anlam çıkarımlarının yapılabildiği çalışmalar olmasına özen gösterilerek seçildi. Bu çalışmaların neyi anlatmaya çalıştığı tasarımcısı tarafından aktarıldıktan sonra, hangi eylemler sonucu ortaya çıkmış olabileceği ve bu eylemin çalışmanın ortaya konma sebebini nasıl desteklediği yorumlanmaya çalışıldı.

1.3 Kapsam

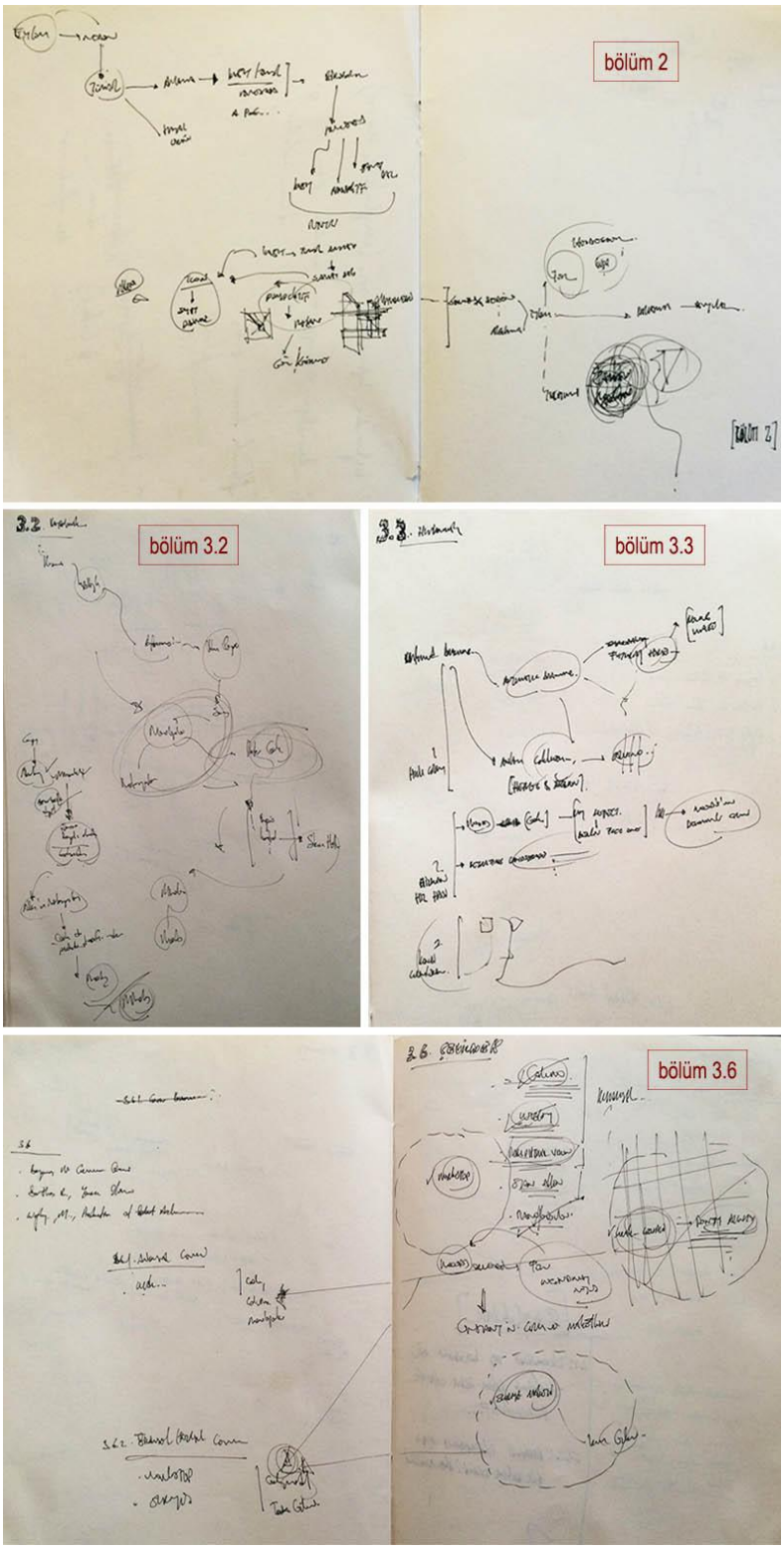
Bu çalışmada tasarım sürecindeki olası mekân çoğalmaları o süreçte gerçekleştirilen eylemler aracılığıyla incelenecektir. Bu bağlamda tez beş bölümden oluşmaktadır. İkinci bölüm, üçüncü bölümde ele alınacak olan eylemlerin mekânları çoklamasını anlama adına Rönesans'tan günümüze dek gelen süreçte yapılan bazı mekâna yaklaşım biçimlerinin ele alındığı bir bölümdür. Bu bölümündeki mekâna yaklaşım biçimi tartışmalarının Rönesans döneminden itibaren inceleniyor olması Rönesans'a gelene kadarki dönemlerde mekânı tanımlama girişimlerinin olmadığı iddiasını taşımaz, Rönesans'ın temsiliyet alanında bir kırılmanın yaşandığı dönem olması ve çizime inşa edildiği nesnesinden ayrı bir değer atfedilmesinden ötürü gelmektedir.

Nitekim Rönesans öncesi dönemlerde de mekânı anlama adına çizimlerin yapıldığı (Tan, 2013), hatalı perspektif izlenimi uyandıran çizimlerin varlığı (Florenski, 2011) ve ayrıca minyatürlerin de mekânı anlama ve aktarmada kullanılan bir ifade aracı olduğu bilinmektedir. Çizimin ayrıcalıklı bir yer edinmesinin yanında, dönemin sanat anlayışında baskın olan doğrusal perspektifin, mekânı tek bir noktadan algılanabilen, statik ve donuk bir şey olarak ele alması, günümüzde mekânın dinamik ve bedenin eylemleriyle devamlı değişen bir olgu olarak ele alınmasına dek gelen süreçteki kırılmaları belirleyebilme adına önemli bir başlangıç olarak görülmüştür. Sonra aksonometrik perspektif, mekânı tek bir noktadan algılanan bir şey olmaktan çıkaran bakma biçimi olarak incelenmiştir. Daha sonrasında ise, 20.yy'ın fenomenolojik yaklaşımlarıyla birlikte mekânın yerle, bedenle, duyularla ve eylemlerle ele alınmasına, Heidegger, Merleau-Ponty, Pallasmaa ve Tschumi üzerinden bakılmıştır.

Üçüncü bölümde, mekânın eylemlerle üretildiği çıkarımından hareketle çalışmanın tasarım sürecinde anlatımlardaki mekân üretimini çoğaltacak potansiyeli olan eylemlerden bahsedilecektir. Bu eylemler tez süresince yapılan çizim ve maket çalışmaları sırasında karşılaşıldıkça belirlenen dolanmak, kaybolmak, hızlanmak, durmak, tıkanmak ve çevirmektir. Bu eylemlerin potansiyellerinin farkında olarak kullanıldıklarında anlamı nasıl çoğalttıkları bir takım metinler üzerinden açılacak ve farklı tasarımcılara ait olan örnekler üzerinden tartışılacaktır. Bu örnekler deskriptif geometri ile tanımlanan "bir şeyin birebir çizilmesiyle ortaya çıkan anlatım biçimi"nden çok, belirsizlik, beklenmedik, rastlantısallık ve şans gibi kavramların tartışılmasına sebep olan anlatımlardır.

Aşağıdaki şekilde her bölümün nasıl kurgulandığını içeren çizimler görülmektedir (Şekil 1.2). Bu çizim-yazıların içeriğinin ne olduğundan çok nasıl oluşturulduğu buraya alınmasında önemlidir. Kurgular kimlerden, hangi projelerden ne sırayla bahsedileceğinin bir dökümüdür. Ancak burada önemli olan bunların sistematik bir biçimde madde madde yazılması yerine, çizilerek, birbirleriyle ilişkilendirilerek, dallandırılarak, aynı küme içine alınarak kurgunun oluşturulmasıdır. Böylesi bir dökümün zihnin düşünme hızını ve karmaşıklığını da aktarmada daha başarılı olduğu düşünülerek oluşturulan bu kurgular, bölümleri yazarken takip edilen bir altlık olmuşlardır. Bölüm 2'nin haritalamasında görüldüğü üzere, eylem-mekân ve mekân-ifade ilişkileri, Rönesans döneminde kâğıt, çizim ve perspektif üzerinden açılıyor.

Daha sonra aksonometriyle devam eden tartışmanın, beden-mekân ilişkisinin, yer, duyular ve eylemler başlıkları altında ayrı ayrı incelendiği görülür.



Şekil 1.2: Bölümlerin kurgusu için yapılan çizimler

Bölüm 3.2'nin haritalaması ise belirsizlik kavramına resim ve müzikte bakıldıktan sonra, yine aynı kavramın şans ve notasyonlarla beraber irdelendiğini, bu irdelemeye de Manolopoulou, Cook, Allen gibi isimler üzerinden bakılmış, bu isimler arasında kurulan ilişkiler ise dairelerle, çoklu oklarla gösterilmiştir. Hızlanmanın incelendiği bölüm 3.3'ün haritalamasında hızın, çizimin hızlı yapılması ve çizimin ima ettiği hız olarak incelendiği görülür. Anlam çokluğu, biçimsizlik, belirsizlik gibi kavramlar Woods, Cook projeleriyle açılmaya çalışılır.

Üçüncü bölümde ortaya konan eylemlerin süreç içerisinde karşılaşıldıkça belirlendiği "Suriye: Stratejilere Karşı Taktik Mekânları" projesi ise tezin beşinci bölümünü oluşturmaktadır. Bu proje, Suriye'deki sivil halkın, devletlerin uzun süreli stratejilerine karşı geliştirdikleri taktiklerle kendilerini koruma adına ürettikleri mekânların ve anlık değişen yapıların kurgulandığı bir projedir. Çalışmanın son bölümünde ise, ortaya çıkarılan sonuçlar değerlendirilecek ve tartışılacaktır.

2. MEKÂNIN HALLERİ

Bu bölüm, tezin üçüncü bölümünde ayrı başlıklar altında ele alınacak olan "dolanmak, durmak, hızlanmak, kaybolmak, çevirmek, tıkanmak" eylemlerinin, tasarım süreçlerinde sıkça kullanılan çizim ve maket üzerinden açılmasına neden olan şey nedir sorusuna bir cevap bulmak üzere kurgulanmıştır. Tabii ki tasarım sürecinde çizmek ve maket yapmak sadece bu eylemlerle tarif edilemez veya bu eylemler üzerine kurulu değildir. Tasarım süreci, içinde birçok eylemi ve eylemin gerçekleşmesini olanaklı kılan girdileri barındıran bir süreçtir. Bu girdiler çizmek, yazmak, maket yapmak için gerekli olan araç gereçten, bunları yapabildiğimiz mekâna kadar çok çeşitli ve geniş bir aralıktadır. Burada araştırılmak istenen, bu aralıkta gerçekleştirilen eylemlerin tasarım sürecine olan etkisidir. Eylemin anlatım biçimleri ve mekânın sözü edilen eylemlerle nasıl çoklu olarak üretildikleridir.

Tanyeli (2001), Rönesans döneminin temsil konusunda bir milat oluşturduğunu söyler (s.9). Bu dönemde çizim bir ifade aracı olarak ortaya çıkar ve çizime kendi başına bir değer atfedilir. Böylelikle çizim inşanın ön koşulu olmaktan çıkar, "yeni mimari-ontolojik yapının bir birleşeni haline gelir" (s.9). Çizimin inşa edilecek ya da edilmiş olandan özerk olarak ortaya çıkmasıyla birlikte mekânın da ele alınışının farklılaştığını söylemek yanlış olmayacaktır. Çünkü bu özerkleşmeyle birlikte mimarlığın sadece inşa faaliyetine dayalı olmadığı aynı zamanda da düşünsel bir faaliyet olduğu ortaya çıkar. Bu düşünsel faaliyetle birlikte, çizim üzerinden üretilen mekânların yanında çizimin ürettiği mekânların da farkına varılır. İçinde bulunulan mekânın temsillerinin üretilmesiyle birlikte görülen bu iki tür mekân –inşaya yönelik ve özerk- mekânın ne olduğuna dair düşünceleri tetiklemiştir. Ve denilebilir ki günümüze dek sürekli olarak ifade araçlarının, yöntemlerinin değişmesi ve bilginin –matematiksel, bilimsel ve görece daha yeni olan deneysel- devamlı surette kendini yenilemesiyle bu tartışma ve sonucunda mekânın ele alınma biçimi de bu bağlamda değişmiştir. Böylece mekânın mutlak bir suretle yapılan bir tanımı olmamıştır.

Bu bölümde mekâna dair Rönesans'la birlikte başlayan ve günümüze değin gelen ele alışlara bakılacaktır. Çalışma, arada kalan tüm zamandaki mekân tartışmalarını

irdelemiş olmayı iddia etmemekle beraber, Rönesans döneminde yaşanan temsil kırılmasına ve bunun mekânın ele alınışı üzerindeki etkisine baktıktan sonra, 20.yy tartışmalarına değinecektir.

2.1 Statik Mekân

Mimari tasarım süreçlerinde üretilen anlatımlar, inşa edilecek bir yapının, binanın ya da şeyin, plan, kesit, görünüş ve maketinden/modelinden oluşan bir settir. Geleneksel olarak bu set ortaya çıkacak ürünü anlamaya yöneliktir. Onun oranlarını, malzemesini belirlemek, mekânları arası ilişkileri kurgulamak, yapı genelinde bir bütünlük oluşturabilmek üzere yapılır. Tanyeli (2001), bugün bilinen manada çizim ve geometrik betimleme tekniklerinin Rönesans'ta icat edildiğini söyler (s.9). Bunun üzerine şu soru akla gelebilir: Anlatım araçlarının olmadığı dönemlerde yapı bütünlüklü olarak algılanamıyor ve mekânlar arası ilişkileri kurulamıyor muydu? Perez-Gomez "Architectural Representation Beyond Perspectivism" adlı (Perez-Gomez, 1992) metininde bu soruya bütüncül bir algılamanın olmadığı şeklinde cevap verir. Rönesans dönemine dek çizimin nadir görüldüğünü ve Ortaçağ yapılarında mimarların tüm yapı fikrini kavrayamadıklarını söyler. Bunu da Gotik mimarlıkla örneklendirerek sürdürür. Gotik yapılarda zaman içinde değişen ustalar, yapma biçimlerindeki farklılıklarla, ortaya çıkan problemlere farklı çözümler bulmuş ve yapı bir tutarsızlık sergiliyor gibi görünse de farklı çözümlerin katmanlaşmasıyla ortaya çıkan bir ürün olmuştur (s.23). Yani aslında o dönemlerde çizilmiş, yazılmış bir talimatlar dizisine uymaktan ziyade, yapı ustalarının yapma biçimlerine ve bilgilerine dayalı bir üretim söz konusuydu. Yapının her aşaması ve o aşamaların nasıl yerine getirileceği önceden belirlenmiş değildi, bu tür bir mimarlık sahada uygulanarak yapılan bir mimarlıktı. Günümüze o dönemlerde inşa edilmiş ya da edilmek istenmiş yapıların çizimlerinin ulaşmamış olması da bu durumun bir göstergesi olarak okunabilir. Niçin çizimlerin inşa öncesi bir temsil olarak yapılmadığına dair soru ise birbirlerine bağlı bir takım cevaplarla cevaplanabilir. Rönesans'ın temsil konusunda bir kırılma noktası olduğu bir gerçek. Bu kırılmanın mimarlığın ayrı bir sanat dalı olarak görülmesinden (Allen, 2000, s.XV), perspektifin icadından ve kâğıt üretiminden (Wigley, 2001, s.38-9) dolayı yaşandığı bilinir. Bu sebeplerin birbirlerine bağlılığı ise birinin diğerini tetiklemiş olmasından ileri gelmektedir. Kâğıdın yaygın olarak kullanılmasıyla çizimlerin çoğalması buna bağlı olarak çizime verilen değerin

artması, mimarlığın ayrı bir sanat dalı olarak görülmesi ve perspektifin bu çözülmeye dahliyle beraber anlatım biçimlerine bakışın değiştiğini, anlatım çeşitlerinin çoğaldığını görüyoruz. Wigley, kâğıt üretiminin artmasıyla, Vasari'nin çizimlere özellik atfedip koleksiyon yapması ve onun 1563'te ilk sanat akademisini kurmasının aynı zaman dilimine dek gelmesine dikkat çeker. Çünkü o zamana dek kâğıdın pahalı bir şey olmasından ötürü, sadece final çizimleri parşömen ve sair kâğıtlara yapılıyordu ve o aşamaya gelene kadarki çizimlere bir değer atfedilmediği için, üzerine çizildikleri ağaç, mum gibi nesneler saklanacak nitelikte görülmüyordu (2001, s.38-9). Wigley'in burada bahsettiği Vasari'nin koleksiyonları sadece bitmiş ve birebir çizimleri içermiyor ayrıca mimarın çizerken kendi iç dünyasını da yansıttığı çizimleri içeriyor. Çizimler önceleri birebir kopyalama mekanizması olarak görülürken (Wigley, 2001, s.38-9), kâğıt üretiminin artması ve çizime atfedilen değerle birlikte farklı şekillerde ortaya konmaya başlanıyorlar.

2.1.1 Doğrusal perspektif açısından mekân

Perspektifin baskın bir biçimde dönemin hem sanat anlayışında hem de düşünce dünyasında etkili olmasıyla, üretilen başka tür anlatımlar, deskriptif geometrinin gölgesinde kalmıştır. Perez-Gomez (1992), deskriptif geometrinin, mimari çizimleri dokümantasyon, tanımlama ve inşa etme amacına yönelik birer projeksiyon olarak gördüğünü söyler. Deskriptif geometride esas olan matematiksel ve geometrik rasyonalitedir. Ancak bu rasyonalite, dönemin klasik optik ve ışık dalgalarının transmisyonu ile ilişkili olarak öklidyen bir anlayıştır (s.21-3). Görülen şeyin aynen aktarılması söz konusudur. Görüntüler, gözden çıkan ışınların cisimler üzerine düştükten sonra bir düzleme yansıtılmasıyla oluşmuştur. Yani görmenin dolayısıyla gözün, dünyayı algılamada birincil önemi vardır. Pallasmaa (2011) bu konuda şöyle der; "Perspektifli temsilin icadı gözü hem algısal dünyanın hem de kendilik kavramının merkez noktası kıldı. Bizzat perspektifli temsil hem betimleyen hem de algıyı koşullayan bir simgesel biçime dönüştü" (s.20). Göz, yani birey, algılanan dünyanın, mekânın merkezi olmuştur artık. Dünyanın algısı gözün gördüğüdür. Ancak gözün gördüğü şey perspektifin ona dayattığıdır. Perspektif bir yandan göze mekânın egemeni olma fırsatını sunarken aynı zamanda da o sunumu biçimlendirerek görmeyi koşullandırır ve nihayetinde yanıltır.

Perspektifle birlikte “bilincin öznesi” kavramı ortaya çıkmıştır. Bu, evrensel tiyatronun izleyicisine, gücünün uzantısına, bilgisinin ölçüsüne değer biçtiği bir hâkimiyet alanı tahsis etmiştir (Bois, 1981,s. 45). Bu anlamda mekân, izlemci için içinde bulunmadığı, ancak kendinden sonra var olan, var olan o görüntüyü de ancak tek bir noktadan baktığında görebildiği bir yer olmuştur. Mekân özneden kopmuştur, soyut, geometrik ve bir takım matematiksel hesaplamalara dayalı bir şey olmuştur. Bunun yanında özne ise sabittir, bakışı eğitilmiş ve taş kesilmiştir. Bois, bilincin öznesinin perspektifle eş tutulduğu varsayımını öznenin hür iradesi tarafından bağlanmış olduğuna dayandırır. Bunu da Roma’da bulunan Sant'ignazio Kilisesi’ndeki fresklerin ancak perspektifin yönlendirdiği biçimde bakıldığında görülebildiğini, onun dışında bakıldığında karttan yapılma bir ev gibi çöktüğünü söyleyerek örneklendirir (Şekil 2.1). Ona göre perspektif, izlemcisinin taş kesilmesini ister (Bois, 1981, s.46). Bu taş kesilme özneden donuk bir biçimde durmasını, bir eylemde bulunmamasını ister. Gözler önüne serdiği mekânı da ondan yalıtır. Mekân artık öznenin içinde olduğu ancak görme dışında ilişkisinin olmadığı, özneye ait diğer duyuların dışarıda bırakıldığı bir nesne halini almış, soyutlanmıştır.

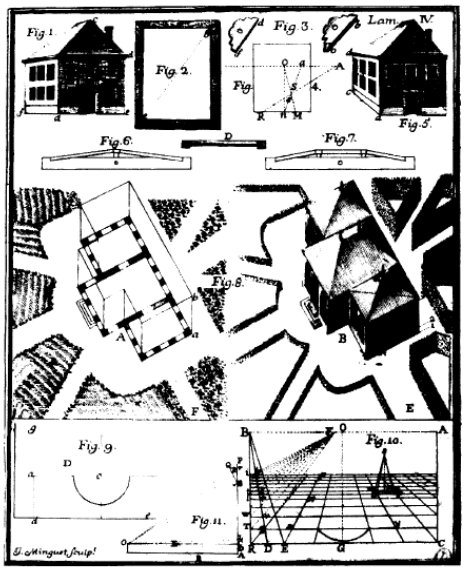


Şekil 2.1: Sant'ignazio Kilisesi kubbe freski, Andrea Pozzo, 1650. (Url-1)

2.1.2 Mekânı izlemcisine açan bir bakma biçimi olarak aksonometri

Kökenleri resimde antik Çin'e dayanan (Bois, 1981, s.42) aksonometrik perspektif, mimarlıkta yeniden keşfedilerek o zamana kadar baskın olan doğrusal perspektife alternatif üretir. Öznenin sabit bir bakış noktasında durup, mekânın bir noktaya doğru kaçtığı klasik perspektife tepki olarak, aksonometrik perspektif, görmeyi özgürlüğüne kavuşturmayı hedefler. Allen (2000), Lissistzky'nin perspektifin mekânı sonlandırdığını, sınırını çizdiğini; aksonometrinin ise perspektifin sonlu kaçış noktasını sonsuza uzattığını iddia ettiğini aktararak aksonometriyle birlikte bakış noktasının ve kaçış noktasının sonsuzda konumlandığını böylelikle bakan öznenin ve anlatımın nesnesinin aynı genişletilmiş alanı kullandığını söyler. Ona göre perspektifin mekânı ve zamanı donduran tavrının yerine, aksonometrinin atopik anlatım biçimleri, ögelerinin devamlı harekette olduğu sürekli mekânlar önerirler. (s. 17-21). Böylelikle izleyici tek bir görüntüye odaklamak yerine, mekânın birden çok okumasını yapabilmesine olanak sağlarlar. Göz mekânın her yerinde serbestçe dolaşabilmektedir artık.

Gözün mekânda dolaşabilmesiyle, klasik perspektifte tek bir mekân görüntüsüne hapsedilen özne, artık mekânı kontrol edebilir hale gelmiştir. Mesafelerin doğruluğu ölçülebilir, kör noktalar tespit edilebilir. Aksonometrik perspektifin diğer adının da askeri [military] perspektif olması hiç de tesadüf değildir bu anlamda. Bois (1981), 1677'de topçu birliğinin ölü noktaları yok etmek, kısaltımları standart hale getirmek ve hesaplamaları sadeleştirmek üzere bir sisteme ihtiyaç duyduğunu, bunun için başta askeriye olmak üzere halkı ve mimarları ikna girişimlerinde bulunulduğunu, ancak hümanistlerin baskısı altındaki mimarların böyle bir şeye yanaşmadıklarını söyler (s.51). Hümanistlerin tepkisinin, askeri amaçlarla yapılıyor olmasından ileri geldiğini, ancak bunun da temelinde bu amaçla üretilecek olan sistemin mekânın her noktasının görülebilir olmasını olanaklı kılacağının yattığı söylenilebilir. Bois, bu sistemin, aksonometrinin, ilk geometrik açıklamasının yaklaşık 80 yıl sonra, 1756'da Christian Rieger tarafından yapıldığını söyler (s.51). Rieger'in açıklaması, bir takım geometrik hesaplarla bir planın aksonometrik bir çizim haline getirilmesinin çizimlerini içerir (Şekil 2.2).



Şekil 2.2: Perspectiva militaris, Christian Rieger, 1756, Wien. (Bois'in Metamorphosis of Axonometry makalesinden alınmıştır).

2.2 Yer ve Mekân

Gerek klasik perspektifte gerekse aksonometrik perspektifte mekân ve öznenin ayrı ayrı ele alındığı görülür. Görme dışındaki duyular mekândan yalıtılmış, öznenin eylemde bulunma hali göz ardı edilmiştir. 20.yy'ın başından itibaren kartezyen bakışın bu diğer duyuları dışlama eğilimine tepki olarak bir takım arayışlar başlamıştır. Bu arayışlar gerek bedenin ve bedenin mekânda bulunma halinin olanaklarını gerekse bedenin bulunduğu yerin, mekânın potansiyellerini sorgulamışlar ve genel çerçevede bu iki unsurun da birbirinden bağımsız olmadığı, birbirleriyle devamlı etkileşim halinde olduğu sonucuna ulaştırmışlardır. Heidegger, yerin geometrik ve matematiksel hesaplara dayalı olarak anlaşılmasından çok insan deneyimiyle kavrandığını iddia eder. Norberg-Schulz (1984) ise, yerin ruhu kavramıyla yeri yer yapan şeyleri irdeler. Pallasmaa (2011) dünyada olmaklığı denemenin önemine vurgu yaparak duyulara, Merleau-Ponty (2005) beden, algı ve mekân deneyiminin bütünlüğüne, Tschumi (1994) ise mekânı üreten olaylara/eylemlere yoğunlaşır. Virilio'ya (2003) göre artık ön planda olan mekân değil hızın zamanıdır, Harris (2002) de benzer biçimde dijital teknolojilerle zaman ve mekânın birbirine sarmalandığını, bunları da hız ve coğrafyadan ayrı düşünülemeyeceğini söyler (s.2). Artık beden ve mekân mefhumları ayrı ayrı ve ilişkisiz düşünülemez olmuş, hatta bu ilişkiye bir üçüncü olarak zaman ve onun bir getirisi olan hız kavramı da girmiştir. Beden, mekân ve hız her an birbiriyle

etkileşim halinde ve her an birbirlerini yeniden üretip, onların tanımını yenileyip duran bir ağdır artık.

Heidegger'in yer kavramında insan deneyimi önemli bir yer tutar. Bu deneyimi ön plana çıkaran fenomenolojik kavrayışın, dünyanın matematiksel betimlemelerle, deskriptif geometrilerle kavranışından daha zengin bir yol olduğunu savunur. Ona göre bir yeri yer yapan şey insanın deneyimidir, insanın orada bulunmuş olmasıdır. Heidegger bu deneyimi de iskân etmeye ve onun şartı olarak kabul ettiği inşa etmeye bağlar. Bunu bir köprü örneği üzerinden tartışır:

> Köprü ırmağın üzerinde rahatça ve güçlüce salınır. Zaten orada olan kıyıları birbirine bağlamakla kalmaz. Kıyılar ancak köprü ırmağın üzerinden geçince ortaya çıkar. Köprü onların karşı karşıya durmalarına açıkça sebebiyet verir. Yakalar, köprü sayesinde birbirine karşı durmuştur. Kıyılar da karanın ilişkisiz kıyı şeritleri olarak ırmak boyunca uzanmaz. Köprü, kıyıların yanı sıra, her ikisinin de gerisinde uzanan geniş peyzaj alanını ırmakla buluşturur. Irmak ve kıyıyı birleştirerek onları komşu yapar. Köprü, toprağı peyzaj olarak ırmağın çevresinde br araya getirir... Köprüler birçok bakımdan yol gösterirler. Köprü, insanlara oyalanarak ya da aceleyle gidip gelirken her zaman ve daima farklı şekillerde yol gösterir, böylece onlar da diğer kıyıya ve sonunda ölümlüler olarak öte yakaya geçebilirler. (Heidegger, 1971, s. 152-153)
>
> Yer, köprü olmadan önce zaten orada değildir. Köprü bulunmadan önce tabii ki ırmak boyunca bir şey tarafından işgal edilecek birçok nokta vardır. Bunlardan biri bir yer olup çıkar, bunu da köprü sayesinde yapar. Dolayısıyla köprü orada durmak için önce bir yer tutmaz, aksine bir yer ancak köprü sayesinde meydana gelir. (Heidegger, 1971, s. 154)

Heidegger'e göre bir mekânın yer olması onun üzerinde bir şey inşa edildiğinde gerçekleşir. Köprü olmadan önce bir yerden söz edemeyiz ve o mekânda herhangi bir nokta yer olabilir. Köprünün inşasıyla o yer varlık bulur. Köprüyle beraber bir noktanın yer olup çıkmasının yanında artık kıyılar da tanımlanır hale gelmiştir, artık belirli bir kıyıdan söz edebiliriz. Ayrıca köprünün bağladığı peyzaj alanları da köprü, ırmak ve kıyıyla komşu olmuştur. Yerin bu komşu etme halinin dışında bir de insana sağladığı eylem olanağından bahseder Heidegger. Köprü sayesinde insan karşıya geçebilir, köprünün üstünde durabilir, çevresini gözlemleyebilir. Sharr, Heidegger'in köprüyü ya da genel olarak düşünürsek bir yerin ideal bir nesne olarak değil, oradaki eylemlerle hatırlanan bir yer olarak düşünülmesini ister (2013). Yani orada bulunan insan için köprü artık salt iki yakayı birbirine bağlayan bir nesne değil, üzerinde

eylemde bulunduğu –en pasif eylem diyebileceğimiz durmak da dâhil- bir şeydir ve köprüyü o eylemde bulunmuşluğundan yalıtarak düşünemez. Kendi Galata Köprüsü algım ve Heidegger'in köprüsünü karşılaştıracak olursam, Heidegger'in Heidelberg'deki köprüsünde bulunmadığım, deneyimlemediğim, daha doğrusu burada kullanmak istediğim şekliyle ele alacak olursam orada eylemde bulunmadığım için o köprünün ancak matematiksel tanımlamalarını yapabilirim. Genişliği, uzunluğu, yüksekliği, varsa süslemeleri, yapım tarihi ve sair bilgileri söyleyebilirim. Ancak Galata Köprüsü için aynı şeyleri söyleyemem. Onun anlatılması istenildiğinde akla ilk gelen şey muhtemelen balık kokusu olacaktır. Ya da köprüden araç geçişi sırasında nasıl sallandığından bahsedeceğimdir. Veyahut da tam üstündeyken köprünün altından geçen motorun çıkardığı ses ve denizdeki dalgasından söz ederim. Demek ki orada bulunmak, eylemde bulunmak –ki burada yer değiştirmesi neredeyse sıfır olan bir eylem olarak durmayı ele alacak olursa-, o yeri matematiksel olandan farklı bir biçimde tariflememe el veriyor. Köprü sorulunca aklıma ilk gelen şey onun görsel imgesiyle beraber kokusu, sesi, titremesi oluyor. Köprüye dair deneyimim, algım, bütün duyuların birlikteliğiyle kendini ortaya çıkarıyor. Pallasmaa (2011), Merleau-Ponty'nin algı için " Dolayısıyla algım görsel, dokunsal ve işitsel verilen toplamı değildir. Bütün varlığımla, bütünlüklü bir şekilde algılarım: aynı anda tüm duyularıma konuşan biricik bir yapıyı, biricik bir varlık biçimini kavrarım" dediğini aktarır (s.51). Galata Köprüsü algım, deneyimim, orada bulunduğumda devreye giren farklı duyularımın ayrı ayrı toplamı değildir. Balık kokusunu köprünün titremesinden, motorun sesini gözümün gördüğünden ayrı düşünemem. O bir bütün halinde paketlenir ve en ufak bir çağrışımla kendini açabilir.

Sharr, Heidegger'in köprü örneğindeki inşa ve iskân durumunu daha küçük çaplı bir mekânda düşünerek piknik örneğini verir.

> Piknikçiler parkta oturmak için bir yer arar. Hava güzelse güneşte ya da gölgelik bir yerde oturmayı tercih ederler... Geniş bir manzara olsun isterler ya da kuytu noktaları seçerler. Piknikçiler karasızlığa düşüp orası mı burası mı diyerek tartışadururken, sonunda herkesin gönlüne uygun bir yer bulup otururlar. Yerin tanımlanması bu şekilde gerçekleşmiş olur. Yanlarında nevale getirmişlerse, sıra piknik örtüsünü sermeye gelir. Örtünün nasıl serileceği de bir tartışma konusu olabilir. Uzun kenarı manzaraya mı bakacak, yoksa yola mı? Bu konudaki uzlaşmayla, yeni bir yer tanımlaması yapılmış olur. Sonra insanlar oturacakları yeri seçer. En meraklıları çevredeki insanları izlemek için köşedeki en uygun yeri gözüne kestirir; birbirinden hazzetmeyen akrabalar örtünün karşı uçlarını seçecektir; birisi de sevdiğinin yanına kuruluverecektir hemen. Seçimlerin her biri bir başka yer tanımlaması getirir. Ardından

> piknikçilerimiz nevalelerini çıkarıp örtünün üzerine sermeye başlar. Piknik sepeti ortada durur muhtemelen; haşlanmış yumurtalar yumurta sevenlerin kolayca uzanabileceği bir yere konur… Piknik alanının düzenlenişi küçük çaplı yer tanımlamalarının bir koreografisidir. Piknik sayesinde birçok yer meydana gelmiştir. (Sharr, 2013, s. 55)

Heidegger'in köprüsü gibi, Sharr'ın piknik alanı da tanımlanmadan önce mekânda herhangi bir noktada olabilirdir. Ancak piknik yeri tanımlandıktan sonra –ki bu tanımlamayı yapan da grubun alana olan yaklaşımıdır, saklı ya da açık yer olması gibi- mikro ölçekte tanımlamalar yapılır. Her birey kendisi için en uygun olan yeri seçer ve bunu da eylemleriyle birlikte düşünerek yapar. Manzarayı izleyecek olan kendince bir yer tanımlar ve oraya oturur, yumurtaya ya da örtüdeki herhangi bir şeye ilgi duyan ona kolayca uzanabileceği bir noktayı seçer, hizmeti yapacak olan kişi ise her şeyi rahatlıkla organize edeceği bir yer bulup oturur. Daha önce bir yer tanımı olmayan piknik mekânı, artık gruptakiler için bir yer olmuştur. Piknik dendiğinde herkesin aklına orası gelecektir ve her kişi kendinin konumlandığı yeri, yaptığı eylemlerle hatırlayacaktır.

Heidegger'in köprü örneği ve Sharr'ın piknik örneğinde mekânın yer olması durumu farklılıklar içerir. Köprü örneğinde inşa edilen bir şey varken ve yer ona göre tanımlanırken, yani nesnel bir yargı söz konusuyken; Sharr'ın örneğinde öznel bir yargı söz konusudur, inşa edimi zihinlerde gerçekleşir ve ancak pikniği yapanlar için geçerlidir bu inşa. Elbette ki köprü üzerinde bulunan her kişinin köprüyle ve o yerle kurduğu ilişki ve bunun sonucunda yapacağı tanımlama farklı olacaktır ama yine de her kişi o tanımlamayı köprü üzerinden yapacaktır. Sharr'ın örneği, herhangi bir mekânın görünmeyen birçok yer katmanından oluşabileceğini gösterir bize. Heidegger de bunun farkındadır tabi, Sharr (2013), Heidegger'in dünyanın insanların tanımladıkları farklı türde, boyutta, ölçekte ve biçimde yerlerin birleşmesiyle, kesişmesiyle oluştuğunu söylediğini aktarır. Bunun üzerine kendisi de günümüz kentlerinde milyonlarca yer tanımlamasının kayıtlı olduğunu ancak bunların unutulduğunu söyler. Hepimiz büyüklerimizden şimdi yaşamız olduğumuz yerde daha önceden neler olduğunu ya da olmadığını, oralarda nasıl eylemlerde bulunduklarını dinlemişizdir. Şimdilerde büyük blokların olduğu yerlerde bir zamanlar koşturup oyun oynadıklarını söylemişlerdir. Ama bizim için bu söylem hayalimizdeki canlandırma çabasından öteye gitmez. Bizim için orası kendi eylemlerimiz ya da algımızla vardır.

2.3 Duyular ve Mekân

Heidegger'de örtük olarak hissedilen duyular, Pallasmaa'da kendini açıkça gösterir. Pallasmaa için duyular ön plandadır. Görme klasik dönemde anlaşıldığı gibi odaklanmış değildir, mekânla bütünleşmeyi sağlayan çevrel görme fikrini ortaya atar. Ona göre "odaklanmış görme dünyayla karşılaşmayı sağlar, çevrel görme ise dünyanın teniyle sarmalar" (Pallasmaa, 2011, s.13). Çevrel görmeyle birlikte, gözün doğrudan gördüğünün yanında bulanık da olsa mekân bize kendini sunar. Bilinçli olarak algılamasak da o belleğimize kaydedilir. Örneğin, en ufak bir harekette gözümüzü oraya çevirerek döner bakarız. Demek ki istem dışı bir şekilde o mekâna dair bir algımız oluşuyor. Pallasmaa, Mekânın bilinçaltı kaydını oluşturan çevrel görmenin potansiyelini vurgularken, yetkiyi tamamen de ona bırakmaz. Temkinlidir. Görmenin uzaklaştırdığını, diğer duyuların da, mesela dokunmanın, tatmanın, yakınlaştırdığını söyleyerek görmeye olan mesafesini korur ve bütün duyularla birlikte kavramanın olanaklılığına işaret eder (2011).

Peter Zumthor da Pallasmaa gibi duyularla ilgilenir. Nitelikli mimarlığı her yönüyle duyulara hitap edebilmeyi başaran mimarlık olarak tanımlar ve böyle bir mimarlığı da ortaya koyan şeyin yapının atmosferi olduğunu söyler (Zumthor, 2006, s.11). Atmosfer, o yapının ya da mekânın görselliğinden öte şeyler sunar. Sözgelimi bir yerin atmosferinden etkilenildiği söylendiğinde oranın görsel, işitsel, dokunsal olarak bir bütün halinde ruha hitap ettiği kast edilir. Zumthor (2006), atmosferin son derece hızlı çalışan bir algı biçimi olan duygusal hassasiyetle algılandığını söyler ve atmosferi binanın bedeni, malzeme uyumu, mekânın sesi, sıcaklığı, çevreleyen objeler, iç-dış ilişkisi, kontrol ve cazibe arasında olma, samimiyet kademesi ve şeylerin üzerine düşen ışık olmak üzere dokuz ayrı bölümde açar. Binanı bedeninin tıpkı insan bedeni gibi ele alır, farklı şeyleri bir araya toplayan bir yapıdır. Malzeme uyumunu sağlama çabalarının büyük bir haz verdiğini söyler. Mekanın, sesleri toplayan ve dağıtan birer enstrüman gibi çalıştığını; sıcaklığının kullanılan malzemeyle ilişkili olduğunu belirtir. Çevreleyen objelerde, bina içindeki nesnelerin birbirleriyle ve binayla tam bir uyum içinde konumlanmasıyla da unutulmaz bir deneyim yaşanabileceğinden; iç-dış ilişkisinde, bina içinin ve dışının birbirinin devamıymışçasına ilişkisinden; kontrol ve cazibe bölümünde, binanın insanı hastaneler gibi yönlendirmeden, onun hareketlerine esneklik sağlaması gerektiğinden bahseder. Samimiyet kademesi bölümünde ise ölçek kavramını ele alır ama bu klasik anlamdaki ölçek ve boyutlar değildir, daha bedensel

bir yaklaşım sergiler. Son bölümde ise nesnelerin üzerine düşen, bina içine sızan ışıktan söz eder ve onun insanı yönlendiren, kendine çeken etkisinden bahseder (s.10-57).

Pallasmaa, duyuların yanında eylemlerin de mekânı algılamada önemli olduklarını belirtir. Bergson'un "bedenimi çevreleyen nesneler, onlar üzerindeki olanaklı eylemini yansıtır" sözünden hareketle mimarlığın bu eylem olanağıyla diğer sanat dallarından ayrıldığını ve mimari nesnenin öylesine, kendi başına bir amaçla durmadığını, bir işlev vadettiğini söyler (2011, s.78). Bu vaat, ancak beden o eylemde bulunduğu takdirde gerçekleşir. Bir kapı girmek ya da çıkmak eylemini vaat eder, bir pencere açılıp kapandığında amacına ulaşır. Ya da bir merdiveni inip çıktığımızda bir anlamı olmaya başlar. Nesnelere, verdiğimiz 'bedensel tepki'lerle mimarlık deneyimimizi de pekiştirmiş oluruz. Mimarlık deneyiminin salt görsel imgelerden oluşmadığını söyleyen Pallasmaa;

> Mimarlığın "ögeleri" görsel birimler ya da geştalt değildir; bellekte etkileşim içindeki karşılaşmalar, yüzleşmelerdir. Bellek ile eylemler arasındaki karşılıklı oyuna dair Edward Casey şöyle yazar: "Böylesi bir bellekte, geçmiş, eylemlerde cisimleşmiştir. Zihinde ya da bedende bir yerde ayrı olarak içerilmekten ziyade, belli bir eylemi gerçekleştiren bedensel hareketlerin bizzat bir parçasıdır. (Pallasmaa, 2011, s.78)

diyerek, görsel ögelerin eylemlerle ve nihayetinde bellekle ilişkisine değinir. Belleğin geçmişi, geçmişteki mekânı o yapılan eylemle birlikte kaydettiğini söyler. Böylelikle hatırlama ediminde sadece mekânın görsel imgesi yalıtılmış olarak gelmez, eylemimizin bir uzantısı olarak gelir. Bir yeri orada hangi eylemi yaptığımızla hatırlarız. Sözgelimi bir sokakta oturduğumuz bankı tekrar gördüğümüzde ya da onu hatırladığımızda, bank kendini o sokaktan ayrı bir nesne olarak sunmaz. Bankın kendisi, benim onu görmem –belki yaklaşırken birkaç farklı açıdan gördüğüm tüm görüntüler- ve bankta otururken gördüğüm manzarayı üst üste bindirerek sunar. Bank benim sokağı görmeme imkân veren gözümün bir uzantısı olur. Ya da bir odaya girdiğimde gördüğüm duvar, sırtımı dayadığım bedenimin bir uzantısı olarak gelir. Bu bağlamda düşünüldüğünde tatbikatların bu amaçla yapıldığı söylenebilir. Teorik olarak görselleri bilgisayar ekranından gösterip, talimatları anlatmak, neyin üstünden atlanılıp neyin altından geçileceğini veya hangi duvara yaslanıp sürtünerek geçileceği gibi eylemlerin nasıl yapılacağını söylemek yerine bizzat bedenlerle tatbikat yapılır. Bir kez o üstünden atlanılan şey –duvar, çit, korkuluk- bedenin o andaki eylemiyle anlamını bulduktan sonra belleğe kaydedilir ve asıl operasyon sırasında beden nesneye

ve nesne de bedene yabancılık çekmeden birbirlerinin uzantısıymış gibi o birlikteliği sergilerler. Burada tatbikat örneğini özellikle verilmesinin sebebi, tatbikat sırasında – genellikle askeri tatbikatlar belki de- genellikle bedenin daha önceden aşina olmadığı nesnelerle alışılmadık biçimlerde ilişkide bulunuyor ya da bulunacak olmasıdır.

2.4 Eylem ve Mekân

Önceki bölümlerde perspektifin mekânı ve bedeni ayıran ve görsel ilişkiden ibaret kılan yaklaşımına aksonometrinin getirdiği bakışı özgürleştiren eleştiriye bakıldıktan sonra, 20.yy'da bedenin ve mekânın daha derinlikli ve birlikte düşünülmesine, Heidegger'le yer ve deneyim, Merleau-Ponty'le beden ve Pallasmaa'yla da duyular üzerinden bakıldı. Bu bölümde ise mekânın eylemlerle olan ilişkisi Tschumi üzerinden değinilecektir.

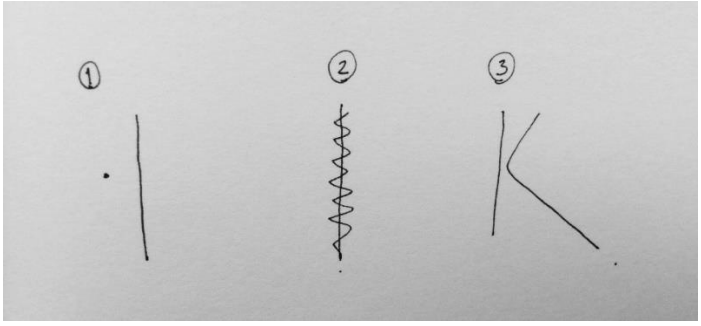
Tschumi (1984), "her şeyi çözen teknikle ekonomik kısıtlamalar arasındaki yarığın mimarlığı yeniden formüle etme girişimleriyle aşılması sırasında ortaya çıkan yeni bir yarık" olarak ele aldığı mekânı (s. 27-28) "Questions of Space" adlı metninde bir dizi soru sorarak irdeler. Bu metin, her sorunun bir alt sorusunun oluştuğu sorular dizisinden oluşur. Örneğin, "mekânın maddesel olup olmadığı sorusu"yla başlar ve "eğer maddeselse sınırları var mıdır, eğer varsa bu sınırların ötesinde bir mekân daha var mıdır, sınırları yoksa mekân içindeki şeylerin sonsuza mı uzandıkları"nı sorar. "Maddesel bir şey değilse maddesel olanların aralarındaki ilişki midir ya da her ikisi de değilse zihnin kategorize ettiği bir şey midir" diye devam eder (Tschumi, 1996, s.53-54). Bu şekilde sorularla maddeselliğini, sınırlarını, onu oluşturan şeyleri, algısının herkeste aynı olup olmadığını sorgulayarak mekânla ilgili bugüne dek söylenmiş şeyleri ve daha fazlasını sorular aracılığıyla zihinleri allak bullak eden bir mekân konsepti sorgulamasının içine atar. Bu soruların cevaplarını hemen vermese de, metnin içinde yer aldığı "Architecture and Disjunction" kitabına yayar.

Tschumi'ye göre aynı anda hem mekânın doğasını sorgulamak hem de mekânsal pratikleri deneyimlemek mimarlığın kaçınılmaz paradoksudur (Tschumi, 1996, s.27-28). "Her şeyi çözen teknik" mimarlığın tasarlama sürecinde ortaya çıkan ürünlere referans verir, "ekonomik kısıtlamalar" ise yapım sırasında karşılaşılan sorunlara. Ancak Tschumi'nin bahsettiği şey, çizimden veya tasarlamadan inşaya geçişteki problemler, onların örtüşmezliği değildir, tam da bu anda mimarın karşılaştığını iddia ettiği mekânla ilgili paradokstur. Bu paradoks aynı anda hem mimari konseptin hem

de gerçek mekânın algılanmasının ya da örtüşmesinin imkânsızlığı değil, mekânın doğasının sorgulanması ve gerçek mekânın deneyimlenmesinin aynı andalığıdır. Ona göre aynı anda hem mekânı deneyimlemek hem de deneyimlediğini düşünmek imkânsızdır (1996). Buradan hareketle denilebilir ki mekân deneyimini mekânın kendisinden ayırmak mümkün değildir. Çünkü mekândan bahsetmek ancak onu deneyimliyor olmakla mümkündür.

Bu paradoksal durumu, piramit, labirent ve labirent-piramit birlikteliği olarak açar. Piramit olarak adlandırdığı yaklaşım, mimarlığı zihnin bir şeyi olarak, dematerialize ve kavramsal olarak ele alır. Mimarlık nesnesinin formlara, bileşenlerine ayrıldığı bir analizdir. Fikir/düşünce maddeyi baskılar, mimar materyal işlemeden binanın formunu tasarlayandır (1996, s. 28). Deneyim piramit aşamasında henüz yoktur. Bu bağlamda bunun bir tür anlatım biçimi olduğu söylenebilir. Yapılacak olanın anlatımı, kendisinden önce vardır ve bu anlamda da materyal ancak düşünülebilir, deneyimi söz konusu değildir. Bu yüzden fikri olan materyal olana baskındır. Labirent olarak adlandırdığı yaklaşımda ise deneyim ön plandadır ve mekânın maddeselliği ile bedenin maddeselliği çatışma halindedir. Beden kendinde mekânsal özellikler ve belirlemeler taşır; aşağı, yukarı, sağ, sol (1996, s.39). Bu çatışma hali gerçekliğin anlık algılarını sunar. Ve bu algılar özneldirler. Bunu da "içsel deneyim" olarak ifade eder. Ancak bu deneyim salt deneyim değildir çünkü bir takım mimarlık kurallarını, teorize edilmiş olanı tanımak zorundadır (1996, s.50). Yani "piramit" tarafından üretilen, onun ifade ettiği mekândaki deneyim, piramidin kurallarına uymak zorundadır. Tschumi bu iki yaklaşımın da kendi içlerinde tıkandığını ve bu nedenle mekânı anlamadaki paradokslarına dikkat çeker. Labirentte olan birisi içeride mi dışarıda mı bilemez ve labirentin tamamını algılayamaz. O halde piramit inşa etmek labirentten çıkış yolu mudur diye sorar. Bunun labirentin baskılanamayacağından, piramidin tepesinin muhayyel olduğundan ve labirentin piramidin düşü de dâhil olmak üzere düşleri barındırdığından ötürü mümkün olmadığını söyler (1996, s.49). Tschumi burada klasik anlamda tasarlama biçimi olan önce yapmak, inşa etmek ve sonra insanın deneyimlemesi eğilimini örtük olarak ima eder aslında. Bu yüzdendir ki ne tasarlanmış olan, tahayyül edilen –piramit- deneyimi ihtiva edebilir, ne de deneyim –labirent- inşa edilmiş olandan bağımsız var olabilir. Peki, bunun çıkış yolu var mıdır? Tschumi'nin benzer biçimdeki yaklaşımı ve soruna çözümünü "Sekanslar" metninde görmekteyiz.

Tschumi dönüşümsel, mekânsal ve programatik olarak sınıflandırdığı sekanslarla mekânı anlamaya çalışır. Dönüşümsel sekans işin metoduyla ilgilidir. Mimari çizimleri ve bu çizimler sırasında yapılan eskizleri üst üste koyma, döndürme, çoğaltma, tekrarlama, değiştirme, tersyüz etme gibi eylemleri, "araçları" ima eder. Mekânsal sekans ise mekânların dizilimiyle ilgilidir, biçimsel varyasyonları sonsuzdur. İçlerinde ne yapıldığından bağımsızdırlar. Bu iki sekansın birbiriyle nadiren kesiştiğini söyler. Bununla başlangıçtaki fikrin nihai ürüne yansımaması, mimarın formların kesinliğini düşünsel olanın belirsizliğine tercih etmesi durumunu kast eder. Bu iki sekans türü piramidi ima eder. Deneyim henüz yoktur, bir takım araçlarla oluşturulan bir süreçtir. Programatik sekans ise programla, olaylarla, eylemlerle ilgilenir. Eylemlerin, kullanımların, tesadüflerin sekansları mekânsal sekanslarla üst üste binerek saklı haritaları, kurguları ortaya çıkarır (1996, s.155-157). Deneyimi eylemlerden ayrı düşünemediğimizden programatik sekansın labirente referans verdiği söylenilebilir. Tam da bu noktada Tschumi sözünü ettiği paradoksun çözümünü arar gibidir. Ona göre otonom mekânsal sekansa olayları eklemek geleneksel bir yaklaşımdır, -piramit sonrası labirent. Öyleyse otonom olaylar ile sekansa mekân eklemek mümkün müdür diye sorar (1996, s.157). Program önceden belirlenmiş olaylar sekansıdır ve bunu da üçe ayırır; mekânsal sekanstan bağımsız olanlar, onu pekiştirenler ve ona karşı olanlar (s.159). Şekildeki çizim, bu üç tür program sekansıyla ilgili zihinde oluşan görüntülerin karşılığıdır (Şekil 2.3). Bir numara ile gösterilen çizim mekânsal sekanstan bağımsız olmayı bir nokta ve bir çizgi ile gösterir. Nokta ve çizgi birbirlerine karşı ilgisizdirler ve birbirlerinden etkilenmezler. İki numaralı çizim ise olaylar sekansını, mekânsal sekansı gösteren çizgiyi zikzak hareketiyle devamlı kesen bir çizgi olarak gösterir. Görülen tek bir çizimdir, iki çizgi ayrık değildir. Son çizim ise mekânsal sekansa karşı olan olaylar sekansını gösterir.



Şekil 2.3: Üç tür mekânın programın sekansının çizimi, 2015.

Mekânsal sekanstan bağımsız olmayı, alanın düzenlemesinden bağımsız kullanım stratejisiyle açıklar, düz alanda yürüyen tabur örneğini verir. Yani kurgulanan mekânın gerektirdiği işlevden farklı bir eylem sergilenir. Mekânsal sekansların ve olay sekanslarının birbirinden bağımsız ama varlıklarının birbirlerinin önkoşulu olduğunu ve her sekansın diğerini pekiştirdiğini söylediği ikinci türe örnek olarak da kayak pistinde kayan kayakçıyı örnek verir. İkisi de birbirinden bağımsız olabilir ama bu durumda ikisi de birbirlerini izler. Mekansal sekansların ve olay sekanslarının birbiriyle çatıştığı, birbirlerinin sınırlarını çiğnediği, geçtiği son duruma da çatışma adını verir, cambaz ipinde kayak yapan tabur örneğiyle mekanın ve eylemin ekstrem durumdaki çatışma halini gösterir (1966, s.160).

Tschumi'nin mekân, hareket ve eylem kurgusunu açımlamak için sekans kavramını kullanması rastgele değildir şüphesiz. Sinemadaki kullanımından yola çıkarak iki başlıkta daha açar bu kavramı. İlki çerçevedir. Her sekans çerçevelerden oluşur ve kendinden önce ya da sonra gelen çerçeveyi pekiştirir, nitelendirir, değiştirir. Böylelikle her çerçeve hem tamamlanmış hem de tamamlanmamıştır. Çerçeveler sekansın manipülasyonunu olanaklı kılar. Üst üste, yan yana getirilmesiyle ya da kesilmesi ve eklenmesiyle sekansın anlatısını çoğaltabilir (Tschumi, 1996, s.163). Tschumi buna örnek olarak Kuleshov Efekti'ni verir (Şekil 2.4). Rus sinemasında kullanılan bu yöntemle, bir görüntünün ardına iki farklı görüntü konarak ortaya çıkardığı ifade farklılıklarına dikkat çekilir.



Şekil 2.4: Aynı adamın farklı görüntülerle yanyanalığında farklı ifadeler okunur.(Url-2)

Tschumi'nin de ifade etmek istediği şey mimarlık 'sekansı'nı deneyimlemenin olayların derinlemesine incelemekle mümkün olduğudur. Yani onu çerçeve çerçeve incelemekle (1996, s.166). Mekân içindeki bedenin hareketleri, çerçeveyi oluşturan şeydir. Çerçeveler dizisi, hareketle/eylemle bütünlüğe ulaşabilir.

2.5 Bölüm Sonucu

Bu bölümde mekânın anlatım biçimleri üzerinden sorgulanmaya başlandığı Rönesans'tan itibaren günümüze değin ortaya atılan mekân sorgulamaları hepsini içerme iddiasında bulunmadan ele alınmaya çalışıldı. Rönesans'ta statik ve donuk bir kavram olarak ele alınan mekân, günümüze kadar beden, duyular ve eylemler dâhil edilerek genişletilmiştir.

Rönesans'ın perspektifi, mekânı bedenden, dolayısıyla da deneyimden uzak bir kavram olarak ele almış, mekânı gözünün egemenliği altına aldığı yanılsamasıyla özneyi, onu farkında olmadığı bir biçimde tek bir noktaya sabitlemiştir. Aksonometrinin mimarlıkta ilk kullananı diyebileceğimiz Lissitzky ise özneyi donuklaştıran bu anlayışa karşı durarak, nesneyi ve özneyi sonsuz mekânda projekte eden aksonometrik perspektifle, görmeyi özgürlüğüne kavuşturmuştur. Bakış tek bir noktada değil, nesnenin her tarafındadır ve her noktaya eşit uzaklıktadır. 20.yy'da fenomenolojik yaklaşımlar mekânın bedenle, duyularla, eylemlerle ele alınmasında önemli bir etmen olmuştur. Heidegger yeri yer yapan şeyin peşine düşer. Ona göre yeri yer yapan şey insan deneyimidir. Mekân, matematiksel ve bir takım soyut yaklaşımların ötesinde, deneyimle birlikte daha zengin bir şekilde kavranır. Heidegger'in mekân tartışmasına dâhil ettiği deneyimin, henüz mekânda ortaya çıkmamış eylemleri öncülediği söylenebilir. Örneğin köprü deneyimini aktarırken köprü üzerinde durmaktan, köprünün iki yakayı birleştiren ve geçiş sağlayan durumundan söz eder. Dolayısıyla örtük olarak bir durma, yürüme eyleminden söz edilebilir. Merleau-Ponty (2005) görme duyusuna sunulan egemenliğe karşı, dolayısıyla diğer duyuların bastırılmasına karşı bir duruş sergiler ve o da algının bedenin tüm duyularıyla birlikte gerçekleştiğini savunarak mekân içindeki bedene vurgu yapar. Pallasmaa ise Merleau-Ponty'nin yolundan giderek duyuların ve deneyimin mekânın kavranmasında önemli birer aracı olduklarını, mekân deneyiminin sadece görsel ögelerle ya da duyuların varlığıyla değil aynı zamanda eylemde bulunarak elde edilebileceğini söyler. Ve deneyimin belleğe aktarılmasının salt o

mekânın donuk bir imgesiyle değil, zamanıyla, maddesiyle yaşanmış bir an olarak gerçekleştiğini ifade eder. Tschumi (1994) ise mekânla ilgili tüm varsayımları sorular silsilesiyle ortaya döker. Ancak bu sorulara sıralı şekilde cevap vermez. Bunun cevaplarını kitabının içine serpiştirmeyi yeğler. Piramit ve labirent metaforuyla mekana dair yaklaşımları ve bu yaklaşımlar neticesinde içine düşülen paradoksu anlatır. Piramit, deneyimden yoksun mekân konseptidir, tahayyül edilendir. Labirent ise deneyim mekânıdır ama o da mekânın kurallarına uymak zorunda kalır. Paradoksun çözümü de mekân sekansına programın sekansını ekleme eğiliminde olan alışılmış durumun tersinin olabilirliğiyle sorgulanır; programın sekansına mekân sekanslarını eklemek. Bu bağlamda, birbirinden bağımsız, birbirlerini pekiştiren ve birbirleriyle çatışan olmak üzere üç tür program belirler. Bunların neticesinde vardığı ya da imlediği kanı ise mekânın, öznenin deneyiminden, dolayısıyla da eylemlerinden bağımsız düşünülemeyeceğidir. Mekân, bir dizi eylem çerçevelerinin bir bütün oluşturacak şekilde yan yana dizilmesiyle algılanır.

Tüm bu yaklaşımlar aracılığıyla ortaya konmaya çalışılan ve bu tezde ele alınmak istenen mekân kavramı, eylemlerden ayrı düşünülemeyen ve her eylemde yeniden üretilen bir mekândır. Bu, günümüze dek gelen en geçerli ya da nihai kuram ya da kavrayış olduğundan değil, tüm bu tez süreci dâhilinde yapılan, üretilen, düşünülen şeylerin eylemlerle ortaya çıktığından, onlardan beslenerek vücut bulduğundandır. Mekânı bu şekilde ele almak, öncül ele alışları reddetmek ya da onlara karşı durmak değildir. Her kavrayışın özünde ortaya çıkardığı ya da örtük olarak ima ettiği ve diğerinin konuyu ele almasına olanak verdiği bir anlamın olduğu düşünülmektedir.

Artık mekânı eylemlerimizden, algımızdan, bedenimizden ve özellikle son yıllardaki teknolojik gelişmelerle zamandan ve hızdan bağımsız düşünmenin imkânı yoktur. Zaman geçtikçe ve hız arttıkça daha fazla eyliyoruz, eyledikçe mekânı değiştiriyoruz, mekân değiştikçe –ve teknoloji sayesinde zihnimize sürekli yağan imgelerle- algımız, algılama biçimimiz değişiyor, algılama biçimimiz değiştikçe onu yakalayabilmek, ifade edebilmek adına farklı araçlar deniyoruz. Değişimin hızına yetişebilmek adına kimi şeyleri atlıyoruz, kimi zaman da atlayamadığımız için yetişemiyoruz ve her iki durumda da elimizde kalanlarla bambaşka konfigürasyonlar kuruyoruz. Pallasmaa (2011), …zamanın mekansallaşması ve mekanın zamansallaşması. Teknolojik dünyadaki muazzam hız artışına ayak uydurabilecek tek duyu görmedir. Ama gözün dünyası bizi gitgide hız ve eşzamanlılığın yassılaştırdığı daimi bir şimdide yaşamaya

itmektedir" diyor (s.28). Biz de bu itmeye karşı taktikler geliştiriyoruz, çoğu şeyi rastlantısallığa bırakıp bizi peşinde koşturana tepki olarak şans kartımızı kullanıyoruz. Ve bunların hepsi biz mekânda eylemleri gerçekleştirdiğimiz için oluyor. Beden eylemeden duramıyor ve mekân da artık buna kayıtsız kalamıyor. "Yürürken biz farkına varmadan çevremizi saran örümcek ağları gibi" (Calvino, 2013, s.22), mekân da biz eylemde bulundukça bedenimize sarmalanarak, duyularla ve hareketlerle sürekli değişen bir organizmaya dönüşüyor.

Mekânın tasarım süreçlerinde gerçekleştirilen eylemler, mekânın çoklu durumlarını içinde barındırma potansiyeline sahiptirler. Çalışma, böyle bir iddiayla yola çıkarak belli anlatım biçimlerinin tasarım süreçlerinde eylemlerle nasıl üretildiğini ve bu anlatım biçimlerinin mekânlarının nasıl çoklandığını araştırır. Bunu da, mimari kuramın, mekânın bedenin eylemleriyle üretildiği tartışması üzerinden açar. Tasarım süreçlerindeki anlatım biçimlerinin de tıpkı mekânın bedenin eylemleriyle üretilmesi gibi tek bir mekânı göstermediği, içinde birçok mekânı barındıran çoklu ve zengin bir yapısı olduğunu söyler. Bunu desteklemek için de diğer bölümde tasarımcılara ait bazı temsil örneklerini metinler üzerinden tartışır ve eylemler üzerinden açar. Açılmanın yapıldığı bu bölümde önemli olan, seçilen örneklerin ve eylemlerin, belirsizlik, rastlantısallık, şans gibi kavramlarla birlikte anlamları çokluyor olmalarıdır.

3. TASARIM SÜRECİNDE MEKÂNI ÇOKLAYAN EYLEMLER

Bir önceki bölümde, mimari kuramın mekânın eylemlerle üretildiğini tartıştığı söylenmişti. Bu bölüm de, bu tartışma üzerinden hareketle, tasarım süreçlerindeki eylemlerin, üretilen anlatım biçimlerinin mekânlarını kâğıt üzerinde nasıl çokladığını metinler ve örnekler üzerinden tartışmayı ve ortaya koymayı hedefler. Çalışma bu tartışmayı, örneklerin seçilmesinde de önemli olan belirsizlik, şans, rastlantısallık gibi kavramlar üzerinden yapar. Seçilen örnekler, birebir tanımlı olmamalarıyla, içerdiği muğlaklıklarla, tasarımcısını ya da bakanı içine düşürdüğü belirsizlikle farklı okumalar yapılabilmesine olanak sağlarlar. Bu kavramlar anlamı çoklarlarken, süreçte yapılan eylemlerin kavramlarla olan ilişkisi de bu çoklamaların ortaya konmasında önemlidir.

Mekân eylemlerle üretiliyorken, o mekânı ifade etme girişimleri olan anlatım biçimleri de bir dizi eylem sonucunda ortaya çıkar. Mimarlar bir dizi ifade araçlarını kullanırlar. Çizim, maket, modelleme, kolaj, film sıklıkla kullanılan araçlardır. Bunları oluşturabilmek için de Tschumi'nin "dönüştürmeci sekans" olarak bahsettiği sekansın kullandığı, döndürme, kesme, üst üste bindirme gibi bir takım teknikleri kullanırlar.

Bu bölümde mimari anlatım biçimleri olarak kullanılan araçlardan çizim ve maket üzerinden irdelenmek üzere altı eylem incelenecektir. Çizimin, düşüncenin kâğıda bir anda aktarıldığı eskizden, her bir çizginin ayrı ayrı düşünüldüğü teknik çizime ya da dolaylama yöntemi olarak diyagrama kadar geniş bir aralık içermesi ve maketin de düşünülenin üç boyutluluğunu elle tutulur hale getirmesi sebebiyle özellikle bu iki yöntem ele alınacaktır. Maket üç boyutluluğuyla gözle ve bedenle farklı ilişkiler kurabilmeyi olanaklı kılarken, çizim içerdiği bu geniş aralıkla, zihnin algılama biçimlerini görme üzerinden zorlar, farklı okuma biçimlerini ürettirir. Bunların yanında bu iki anlatım türünün tasarım süreçlerinde yaygın olarak kullanılıyor olması ve genel bir sonuca ulaşabilme adına önemli görüldüğünden özellikle bu yöntemler seçilmiştir. İrdelenecek olan eylemler de tasarım süreçlerinde sıkça karşılaşılan ya da uygulanan eylemler olup, çizerken ve maket yaparken performe edilen dolanmak,

hızlanmak, kaybolmak, durmak, tıkanmak ve çevirmektir. Bu eylemlerin tasarım sürecine olan katkısı üzerinde durmak ve bunları açımlamak bu bölümün amacıdır. Dolanma eylemi performatif bir hareket olması, dolayısıyla keşfetmelere ve karşılaşmalara olanak sağlaması; hızlanma eylemi üzerine uzunca düşünmeyi devreden çıkararak sezgisel ve anlık olana imkân tanıması; kaybolma eylemi öznesini belirsizliğe düşürmesi ve bu belirsizlikle birlikte rastlantısallıkları ve şansı beraberinde getirmesi; durma eylemi tam da o devamlı hareket halinde soluklanıp, nerede olduğuna, ne yaptığına ve neyi gördüğüne dair farkındalık oluşturması; tıkanma eylemi, kullanılan aracın, yöntemin düşünceyi ifadedeki yetersizliğini fark ettirmesi ve başka bir yöntemi kullanmaya itmesi ve son olarak da çevirme eylemi gerek fiziksel olarak döndürmeyi gerekse bir anlatımdan diğer anlatıma geçişi ima etmesi sebebiyle ele alınmıştır.

Tasarlama süreçlerindeki eylemler bunlardan ibaret olmayabilir. Ya da bu eylemleri irdeliyor olmak diğer başka eylemlerin etkili olmadığını iddia etmez. Bu eylemler, bir sonraki bölümde anlatılacak olan projenin sürecinde karşılaşılan ve karşılaşıldıkça belirlenen eylemlerdir. Sözgelimi tıkanma eylemi, çizimle bir düşünceyi aktarmada girilen çıkmaz sonucu belirlenmiş, bunun tasarım sürecinde nasıl bir katkısının olabileceği düşünülerek başka ifade araçlarına sıçramada itici bir güç olarak ele alınmıştır.

Ayrıca bu eylemlerin ayrı başlıklar altında inceleniyor olması birbirleriyle ilişkisiz olduklarını söylemek de değildir. Eylemler birbirlerinden türemiş ya da birbirlerinin öncülü olabilir. Bir eylemden bahsederken diğer eylemden bahsetmememiz olanaksız olabilir ya da bir eylem diğer tüm eylemleri ihtiva eden bir süreci anlatıyor olabilir. Örneğin dolanma eyleminden bahsederken bir anda kaybolabiliriz ve nerede olduğumuzu ya da ne yaptığımızı anlamak adına durabiliriz. Bu bağlamda bölümdeki eylemler de bir kurguda yerleştirilmiştir. Dolanmayla başlayan süreç, hızlanmayla ve ardından da kaybolmayla devam eder. Sonrasında bir durma, tıkanma hali gelir. Buna çözüm olarak da çevirme eylemi getirilir. Bu eylemlerin tam olarak bu dizilimle meydana geldiğini iddia etmeden aktarılan bölümde, örnekler üzerinden eylemler irdelemesi yapılacaktır.

3.1 Dolanmak: Tasarımda Süreç Peşinde Olmak

Bu bölümde dolanma eylemi, tasarım süreçlerinde sonuç ürün odaklı olmak yerine sürece odaklanmanın getirilerini araştırır. Bölümde sürece odaklanma; tasarımcının, süreç boyunca çizimin mekânlarına kendini yansıtmasıyla, çizimin etrafında dolanmasıyla, çizimde rastlanstısallıklara olanak verecek şekilde çizimi çeşitli aşamalar şeklinde yapmasıyla ya da çizimin yapıldığı nesnenin olanaklarını kullanmasıyla birlikte ele alınarak, bunların sonucunda üretilen anlatımların birden çok okumasının yapılabileceği iddia edilir.

Dolaşmak ve dolanmak bedensel ölçekte düşündüğümüzde çevreyi tanıma eylemleridir. Örneğin kentte dolanılarak ve dolaşılarak kent algısı oluşturulur. Kent – çoğunlukla- bu iki eylemle kendini gezinene açar. Dolaşarak ve dolanarak kente ya da yaşanılan çevreye dair bir fikir edinilir. Metne, çizime ya da resme dökülen edinimler kent algımızın yansıması olurlar. Kentin bazı noktalarında dolandıysak ya da bazı noktalarında bir takım eylemlerde bulunduysak ya da bazı noktalarına baktıysak kent bizim için o olur. Böylece dolaşmak ve dolanmak, kentle sürekli etkileşimde olmanın ve onun mekânlarını her an yeniden tanımlamanın eylemleri olurlar. Birer eylem olmalarının yanında, algılamaya ve kentin farklı mekânlarında farklı eylemlerde bulunmaya imkân verirler. Peki, dolaşma ve dolanmanın ayrı ayrı dillendiriliyor olmasının sebebi nedir?

Dolaşmak ve dolanmak eylemleri aynı anlama geliyor gibi görünseler de, Türk Dil Kurumu sözlüğünde, dolaşma için belirli bir amaç dâhilinde gezinme karşılığı varken, dolanma içinse gelişigüzel gezinmek karşılığının yer aldığı görülür. Bu bölümde dolaşmak yerine dolanma eyleminin açılıyor olmasında, iki sözcüğü birbirinden ayıran bu belirlenmiş olma ve olmama hali etkili olmuştur. Dolaşma eyleminde bir planlanmışlık söz konusuyken, dolanma eyleminde beklenmediklik ön plana çıkar. Denilebilir ki bu belirlenmişlik durumu niyet için geçerlidir, yani her iki eylemde de ima edilen dolaşılacak yerin belirlenmişliği ya da belirlenmemişliği değil, o eylemin nedenselliğidir, dolayısıyla her ikisi de aynı ölçüde karşılaşmalara ve rastlantısallıklara açıktır. Ancak tam da bu noktada birbirlerinden ayrılırlar. Belirli bir niyetle çıkıldığında ve amaçsız çıkıldığında algılama biçimlerinin aynı olmayacağı söylenilebilir. Dolanma halinde, niyetin belirsizliği ve rastlantısallıkların çarpışmasıyla algıda, gezilen yeri okumada bir çoğalma meydana gelir. Dolaşmada ise

algılanan şeyler niyet süzgecinden geçirilir. Bunu iddia etmek tabii ki niyetin başka hiçbir şey tarafından sarsılamayacağını ya da insan iradesinin algısına devamlı galibiyet sağladığını söylemek değildir. Böyle bir şeyi iddia etmek bilinçdışılığı reddetmek anlamına gelir. Burada sözü edilen, dolaşma eyleminin belirlenmişliğinin mekânda gerçekleşecek olası eylemlere birer kısıtlama getirdiği ancak dolanma halinin hiçbir kısıtlama olmadan gezinmeye olanak vermesidir.

Bir yerde dolanmak bir yerden bir yere gitmek için yola koyulmaktan farklıdır. Bir yere gitme amaçlı çıkıldığında, varılacak yer, varış süresi, gidilecek bellidir ve bu zaman ve yol içinde ne yapılacağı da planlanır. Hangi aracın ve yolun kullanılacağı, ne kadar sürede gidileceği o süre zarfında neler yapılacağı, o sürenin nasıl değerlendirileceği önceden hesaplanır ya da düzenli olarak gidilen bir yol ise yapılan şeyler bir rutin halini almıştır. O yüzden algılar da kendini belirli yerlerde açar belirli yerlerde kapatır, birer referans noktası olurlar ve gidilen güzergâh o referansların toplamı olmaya başlar. Sürekli aynı güzergâhta otobüsle giden bir insan düşünüldüğünde o güzergâh o insan için durakların belirlediği bir yoldur. Mesafeleri durak aralarına, kalan durak sayılarına göre ölçer. Gideceği yere olan uzaklık onun için kaç durak kaldığıdır. Ve o durakların yerlerinin belirli olması doğal olarak onları birer referans noktası kılar. Ancak otobüs yerine dolmuş kullanıldığında yolun algılanışı bir anda değişir. Dolmuşun otobüs gibi belirlenmiş ve bilindik durakları yoktur. Binen ya da inen yolcuya göre sürekli değiştiğinden, spontane bir şekilde ve anlık belirir duraklar. Durakların belirsizliğiyle o yol için yapılan tanımlamalara, yolun çeperlerinde algılanan bir takım mekânlar ya da yapılar referans verirler. Böylelikle çevre daha belirleyici olur ve algılanan şeyler artar (Şekil 3.1). Şekildeki ilk harita otobüsle, diğeri de dolmuşla gittiğimde aynı yolun algısının nasıl değiştiğini gösterir. Otobüs kullandığımda yolu duraklar belirleyici kıldığı için durak noktalarında beklenilen sürede algılanan şeyler artar. İlk şekilde çizilen cadde üzerinde belirli aralıklarla görülen yerler otobüs duraklarının olduğu yerlerdir. Bu çizimde, durakların arası sadece yolu belirten çizgilerle gösterilmiştir. İkinci şekil ise dolmuşla gittiğimde aynı yolun algısını gösterir. Dolmuşta belirli bir durak olmadığı için durduğu her nokta daha iyi algılanır. Bu noktaların belirli yerleri olmadığı için yol, bu noktaların tamamını içerir. Bununla birlikte dolmuşun belirli bir durdurma mekanizması olmadığı için otobüse göre duyuların daha açık olmasını gerektirir. Otobüste bir durakta inmek için önceki duraktan sonra düğmeye basılması yeterlidir. Ancak

dolmuşta dolmuşun hızına, doluluğuna, yolcusuna bağlı olarak değişebilen devamlı tetikte olma hali söz konusudur. Bu da algıyı daha açık hale getirir. Şekilde, her iki çizimde de bulunan caddenin her iki yanındaki yerler ise tepelik oldukları için her iki durumda da dikkat çekerler ve görülürler.



Şekil 3.1: Ankara Caddesi'nin otobüsle (solda)ve dolmuşla (sağda) gidildiğindeki algısı, 2016.

Bu belirsizliğin ya da anlık ve beklenmedik olanın algının açılmasına yönelik etkisi taksiyle yapılan yolculuklarda daha iyi gözlemlenir. Burada her iki profil için de, sürücü ve yolcu, bir beklenmediklik söz konusudur. Sürücü için nereye gidileceği yolcunun söyleyişi itibariyle netleşir ve o andan itibaren sürücünün kafasında eş zamanlı birden çok rota olasılıkları belirir. Ya da çoğu durumda yolcunun tarifiyle rota oluşturulur. Taksi sürücüsünün gün boyu yaptığı işin performatif bir dolanma eylemi

olduğu söylenebilir bu bağlamda. Taksi şoförü her yolcu aldığında rotası çizilen ve bu rotalarla oluşan bir kent kolajı oluşur. Sürücü her defasında kenti bu kolajlar yoluyla keşfeder. Yolcu içinse –belirli bir rota söylenmediği takdirde- yolculuk boyunca bir belirsizlik hâkim olabilir. Bu belirsizlik içinde kendini bir yerlere referans vererek konumlandırma ya da gidilen yola aşina olma çabası içinde, görüp geçme eyleminin yerini bilinçli olarak algılamaya bırakması söz konusudur. Ancak bu türlü bir dolanmada birbirine bağlı olma durumu vardır. Yolcu ve sürücü birlikte hareket ederek bu performansı sergilerler. Kişinin kendi halinde yaptığı dolanmada ise otobüs, dolmuş ya da taksiyle yapılan yolculuklardan farklı olarak kendisi karar vericidir.

Kentte dolanma eylemi yürüme edimiyle gerçekleştirilir. Yürüyerek belirlenmiş olan yolun dışına çıkılabilir, geçilmesi yasaklanmış yerlerden geçilebilir ya da hiç akla gelmemiş yerlerden atlanılıp kestirme yollar edinilebilir. De Certeau, yürüme edimini dildeki sözcelemeyle bir tutarak şöyle der;

> Kent sisteminde yürüme edimi dilde ya da dile getirilen sözcelerde, sözceleme neyi ifade ediyorsa odur. En temel anlamda bu edimin aslında sözcelemeye ilişkin üç işlevi vardır: yaya tarafından topografik sistemin benimsenmesi işlemi (bir konuşmacı dili nasıl özümsüyor ve benimsiyorsa), mekanın uzamsal olarak gerçekleştirilmesi (nasıl söz edimi dilin sessel olarak gerçekleştirilmesiyse), son olarak da farklı konumlar arası ilişki kurulmasını gerektirmesidir; yani hareketler biçimindeki pragmatik "sözleşmeler" arasındaki ilişki kurmayı gerektirir (nasıl sözsel sözcelem, "kısa bir söylevse", "bir konuşmacıyla yüz yüze gelmeyi gerektiriyorsa" ve ortak konuşmacılar arasındaki sözleşmelerle oyununun kuruyorsa). (De Certeau, 2008, s.193)

De Certeau'ya göre mekânın uzamsal olarak gerçekleştirilmesi yayanın varlığına ve eylemine gereksinim duyar. Yaya bu gerçekleştirmeyi topoğrafyayı benimseyerek ve bu topoğrafyadaki farklı konumlar arası ilişkileri kurarak sağlar. Topoğrafyayı yürüyerek keşfeder. Üzerinden atlar, yukarı tırmanır, aşağı iner ya da düz yolda ilerler. Tüm bu süreçte de bir yandan ilişkiler kurar. Tüm duyularıyla ve bedeniyle veri toplar, zihninde bunların ilişkilerini kurar. Böylece her hareketinde ya da adımında farklı mekânlar üretir, gerçekleştirir. De Certeau, yürümenin mekândan yoksun bir eylem olduğunu söyleyerek, "kenti çoğaltan ve bir araya getiren amaçsız gezinti, kenti, mekândan yoksun olmanın büyük toplumsal deneyimine dönüştürür –evet bir deneyime dönüştürür" der (2008, s.201). Yürümenin mekândan yoksun olması tam da her hareketinde mekânı yeniden gerçekleştirdiği içindir. Mekân devamlı surette değişen bir şeydir ve bu da yürüme eyleminin bir ürünüdür. Her yürümeyle ve yürümeyle birlikte algılarla, bir yerde birden çok mekân üretimi üst üste biner. Bu

mekân üretimleri her yaya için farklı niteliktedir. Her yayanın algısı ve çevresiyle ilişki kurma biçimi birbirinden farklıdır. Yaya yürüme süresince seçer. Certeau (2008), yayanın bu seçip çıkartmalarıyla ve akla gelmemiş kullanımlarıyla uzamda bir süreksizlik ve kopukluk oluşturduğunu söyler (s. 195). Certeau'nun seçerek yürüme eylemi, Allen'da kenti okuma eylemine karşılık gelir. Allen, kenti okumanın keşfetmeyi, seçmeyi, konfigürasyonlar üretmeyi sağladığını ve bunların proje olarak geçekleştiğini ifade eder. Ona göre bu okuma kenti bitmiş, açıkça ve hiyerarşik bir biçimde bölünmüş işlevlerden oluşan statik bir şey olarak okumak yerine devamlı surette değişen, ilişkileri yer değiştiren, bitmemiş bir şey olarak görmeye aracılık eder. Ve böylece kent, sürekli olarak öznesinin konumunu değiştirir. Kent ise öznenin performatif ve kent mekânını üreten eylemleriyle tanımlanır (Allen, 2000, s.173-4). Kentte yaşayanlar, kent mekânlarını farklı şekillerde kullanarak onun tanımını değiştirirler. Örneğin farklı kotlarla düzenlenmiş bir meydanın kaykaycılar tarafından devamlı olarak kullanılmasıyla meydan artık kaykay meydanı olarak anılmaya başlar.

Dolanma ve dolanmanın öncülü yürüme eylemi her gerçekleştirildiğinde kenti yeniden tanımladığından dolayı, yapılması öngörülmüş eylemin mekânını bozar. Sözgelimi yayalar etrafından dolanılması ya da içeri geçilmesi için yapılan bir duvarın üstünden atlarlar ya da bir setin altından geçerler. Allen, Certeau'nun yayalarının, kentteki bu önceden tanımlanmış ve meydana getirilmekte olan mekânlarının birebir çakışmamasının avantajlarını kullanarak, belirlenmişliklere direnç gösterdiklerini ve onları fırsata çevirdiklerini aktarır (2000, s.XXIII). Kent içindeki yaya, bir yandan seçici algısıyla mekânın tanımında süreksizlikler oluştururken, bir yandan da kullanım amacı dışına çıkarak o süreksizliğin boyutunu değiştirir.

Burada durumcuların "derive" kavramından bahsetmek yerinde olacaktır. Durumcular, derive adını verdikleri gezinme eylemleriyle bir takım kısıtlamalarla dolu kent haritalarını bozuntuya uğratarak, kentte içgüdülerince dolanırlar ve bu eylemlerini haritaya dökerler. Tschumi bu durumu, bedenin materyalliğinin mekânın materyalliğiyle çatışması olarak ifade eder (Tschumi, 1994, s.13). Daha önce belirlenmiş ve uyulması istenen mekânla, arzusuna göre hareket eden bedenin materyalliğinin çatışmasıdır. Derive'de esas olan kentin bilindik ve rutin düzeninin dışına çıkıp kendi arzu ve isteklerine göre kentte dolanmaktır. Ve yayalar, bu dolanmalar aracılığıyla kentteki tesadüfi karşılaşmalara ve kentte bulunmanın hazzına

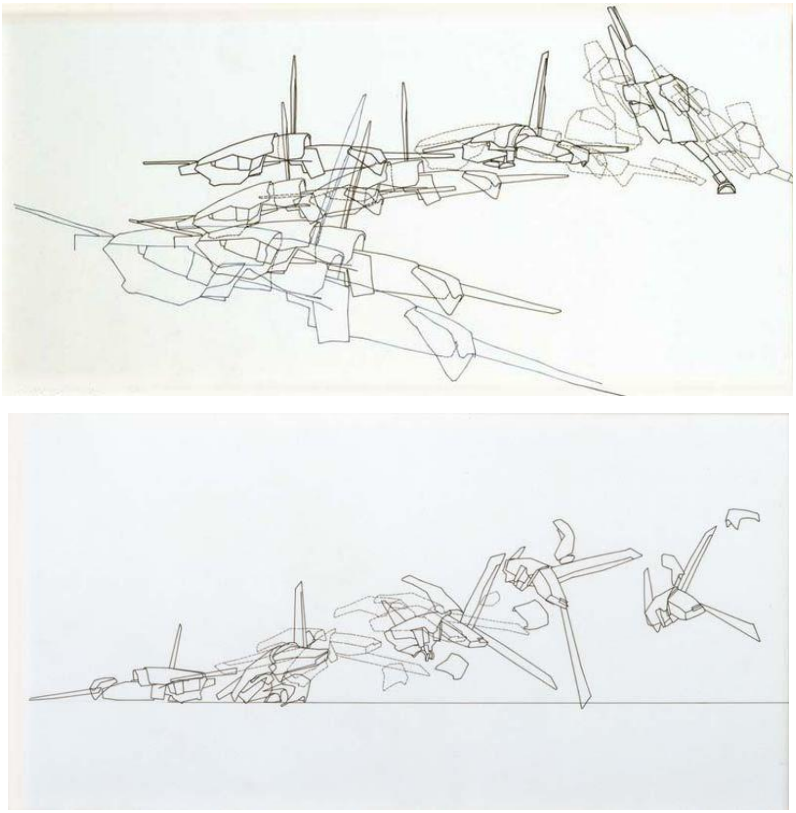
bırakırlar kendilerini. Bunun sonucunda da kendi haritalarını üretirler. Üretimlerini çizimler, kolajlar vasıtasıyla temsil ederler.



Şekil 3.2: The Naked City, Guy Debord, 1957. (Url-3)

"The Naked City", Guy Debord ve John tarafından üretilmiş bir psikojeografik harita olarak ortaya çıkar (Şekil 3.2). Debord ve John burada kendi arzu ve güdüleri uyarınca dolanarak, duyumsal haritalarını üretmişlerdir. Okların yönüne ve kalınlığına göre de bir yerden bir yere akan topluluğu göstermeye çalışmışlar, bunu da mevcut haritayı keserek, üstüne çizerek, yan yana getirerek oluşturmuşlardır (Wigley, 2001 s.47).

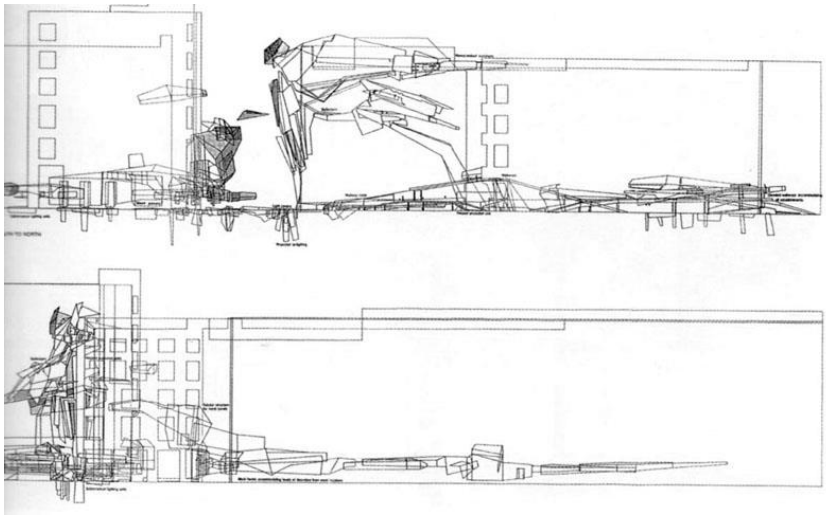
Kentte dolanma, kenti algılamanın, anlamlandırmanın ve onu ifade etmenin anahtarı olduğu gibi, makette ya da çizimde dolanma da o anlatımı, ifadeyi anlamlandırmanın, olası anlamlarını ortaya çıkarmanın ya da anlamlarını çoğaltmanın anahtarı olabilir. Çizimle ya da çizimde dolanılabilir. Maketle ya da makette dolanılabilir. Dolanma eylemi mekânını da değiştiren, yeniden üreten bir eylemse eğer, çizimde nasıl bir mekân üretir?



Şekil 3.3: Guest House, CJ Lim, 1995. (Url-4).

CJ Lim'in Guest House projesi için ürettiği çizimler ise böyle bir soruya cevap niteliğindedirler (Şekil 3.3.). CJ Lim, sadece yapay ve topoğrafik bir peyzajda var olabilen Guset House'u için misafirin tepkileriyle, eylemleriyle yeniden biçimlenen bir kurgu oluşturur. Ev sahibi dediği çevre kararsız bir yapıdadır ve misafiriyle girdiği ilişkide birkaç saatliğine var olan formu oluşturur. Misafirin verdiği tepki hem estetik hem de işlevseldir. Bu tepkiler sonucu oluşan biçimler ise birden çok olasılıkla bir araya gelip sonsuz sayıda sekans oluşturabilirler (Lim, t.y.). Lim'in proje kurgusu olan sürekli değişen forma sahip evini üretme biçimi çok tutarlıdır. Kalem kalınlıklarının ve tonlarının farklılığıyla hareketi, çizimlerin biçimleriyle projenin temelindeki o dinamikliği başarılı bir biçimde aktarır. Çizdiği düz bir çizgiyle o çizgi üzerinden giderek genişleyen ve açılan bir formun varlığına bakanı ikna eder. Cj Lim'in Londra'nın Soho bölgesindeki bir sokak için yaptığı Soho Threshold projesinde de benzer bir dinamiklik ve çizgilerin bakanı bir yerden bir yere dolandırırken bir anda tanımsız bir yerde bırakması ve bakan gözün artık kendi kendine çizimde dolanıp anlam çıkarması söz konusudur (Şekil 3.4). Çizgilerin birbiri içine geçmesiyle neyin önde neyin arkada olduğunun belirsizleşmesi, neyin yüzey olarak algılanacağı neyin çizgi olarak kalacağı her bakan için farklılık oluşturur. Bu iç içe geçmişliğin yanında

büyük ve sade bir kütlenin ucuna ilişip şişen ve sonra tek bir noktadan yere değen bir biçimleniş, enerjisini bir anda aktaran bir yapıyı anımsatır. Ya da o sade kütlenin cephesinde yoğunlaşıp bir yerinden kütleye sızan çizgiler, bakanı o karmaşadan alıp dinamik bir biçimde tünelden geçiriyormuş hissi vererek kütlenin içine alır.

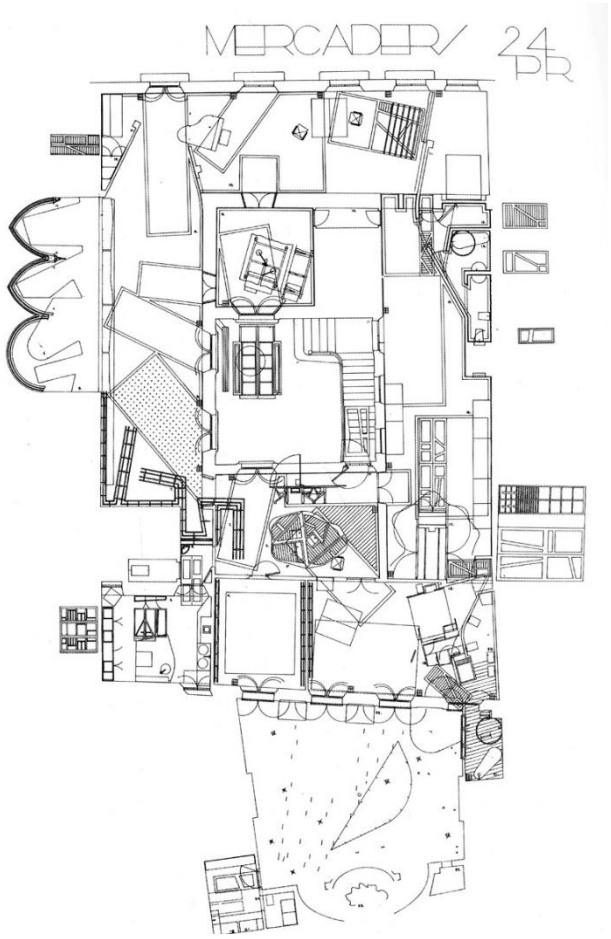


Şekil 3.4: Soho Threshold Wardour St Old Compton Street, Cj Lim, 1995 (Url-5)

Cook, Lim'in çizimlerindeki tanımlamalarda üç görevin olduğunun söyler. Bunlar; sekansı, parçaların fizyonomisindeki değişimleri ve kendini yerel olana kabul ettirme yolunu takip etmektir (2011, s. 48). Anlık belirmeleri sekansal gösterimlerle aktarır, parçaların biçimsel değişiklikleri ise bir sonraki sekansta görülür. Bakanı çizime bir yerden dâhil ederek, çizgiler boyunca dolandırır ve bir yandan da var olan yapıya eklemlenişini, sızma yolunu gösterir.

Cj Lim'in çizimleri dinamik ve sekansiyel bir biçimde bu dolanmayı aktarırlarken, Enric Miralles de çizgi kalınlıklarını farklılaştırmadan çizdiği planlarıyla birden çok durumun üst üste binmişliğini aktarır. Bu planlar salt plan olmanın ötesinde görünüşleri ya da hareketli elemanlarının çizimlerini içeren, kimi zaman da birer harita olarak okunabilen çizimlerdir (Lambert, 2011). Mercaders House, sadece dış duvarları kalan bir evin yenileme projesidir (Şekil 3.5) . İç duvarlar yıkılmıştır ve onların yerine bölücü olarak perdeler yerleştirilir. Perdeler kendilerini hareketli ahşap mobilyalara, kapılara ve duvarlara dönüştürür. Bu çizim sadece plan değildir, görünüşler de çizimde yer alır. Çizgiler arasında hiyerarşi yoktur ve birbirlerinin içine geçmişlerdir. Bu çizim, salt plan düzleminde dolandırmak yerine, görünüşlerin de yer almasıyla bazen planı ayağa kaldırır ve üç boyutta dolandırırken, bazen de alışılagelmiş çizgi hiyerarşisinden

farklı çizgileri olduğu için, bakan kişiyi her bir çizgiyi ve oluşturdukları şeyi anlamlandırma çabası içinde bırakır.

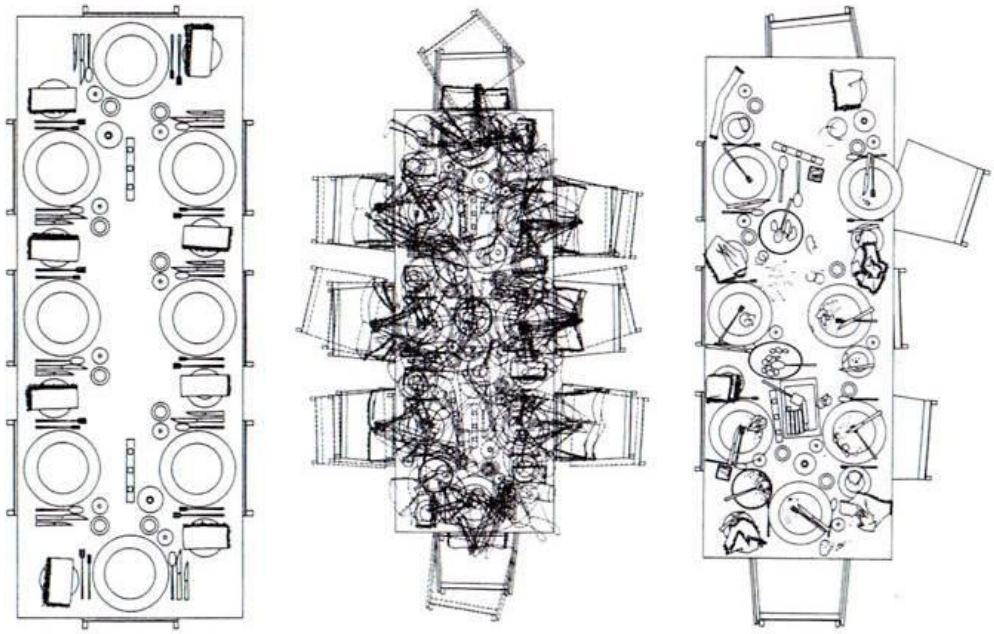


Şekil 3.5: Mercaders House, Floor Plan, Enric Miralles, 1993. (Url-6)

Miralles bu apartmanı, "birbirlerini karşılıklı olarak etkileyen elemanların toplamı" olarak tanımlar. Ona göre çizimleri, tek bir sezginin çoğaltılması ve onun bütün olası formlarıyla görünür kılınmasıdır, verilerin bir araya getirilmesi değil, onların çoğaltılmasıdır. (Miralles, 2009). Weinstein, Miralles'in çizimlerine bakan kimsenin, sanki çizerken sürekli masa başında dolanıldığını ya da çizimin döndürüldüğünü düşüncesine kapılacağını söyler (2007, s.834). Sanki çizim masa başında dönerek ya da çizimi döndürerek üretilmiştir ve bundan dolayı da birden çok bakış açısıyla çizilmiştir.

Sarah Wiggleswoth'ün "Dining Table" çizimi ise yemek sürecini aktarmaya çalışan bir anlatım biçimi olarak karşımıza çıkar (Şekil 3.6). Wigglesworth ilk çizimde masanın kurulu düzenini, yemek yemeden, misafirler oturmadan önceki halini çizer. İkinci çizimde ise yemek yeme sürecindeki anları üst üste bindirip, mekânda tek bir

töz olanın ne olduğunu göstermeye çalışır. Bu yaklaşım Heidegger'in yer tanımlamasıyla benzerlik gösterir. Heidegger'de de yer tek bir tanımdan değil, birden çok yer tanımlamasının üst üste gelmesinden oluşuyordu. Wigglesworth de burada her bir anda eylemlerle yeniden üretilen mekân sekanslarını üst üste getirerek sürecin mekânını aktarmaya çalışmıştır. Son çizimi ise yemekler yenip, misafirler kalktıktan sonra masanın halini gösterir.



Şekil 3.6: Increasing Disorder In A Dining Table, Sarah Wigglesworth & Jeremy Till, 1997 (Url-7).

Wigglesworth'ün bu çizimi, Lim ve Miralles'ten farklı olarak bir yerden alıp dolandırmak yerine, bitmiş bir çizimde dolandırır. Bu dolanma masanın içinde gezinmek şeklinde değil, yemek sürecince yapılan eylemleri, konuşmaları zihinde canlandırmak suretiyle yapılır. Özellikle ikinci çizim üzerinde yorum yapılabilecek birçok veri sağlar. Sandalyeler oynatılmış, tabaklar yer değiştirilmiş, kaşıklar bir tabaktan diğerine geçmiş, peçeteler kullanılmıştır. Çizim statik ve bilindik bir masa çizimi olmaktan çıkmış, hem o eylemi gerçekleştirenleri hem mekânı hem de süreci aktaran bir masa çizimi olmuştur. Hangi sandalyede oturan bireyin en çok hangi elini kullandığı, kimin ne kadar yediği ya da kimin sofraya hizmet etmiş olabileceği gibi soruların cevaplarına ait ipuçları çizim içinde barındırır. Sürece dair spekülasyon yapma imkanı sağlar. Mesela sofranın kuzeyinde kalan bireyin sandalyesinin hareketinden onun masadan kalkmış ve servis yapmış olabileceğini düşündürür. Ya da

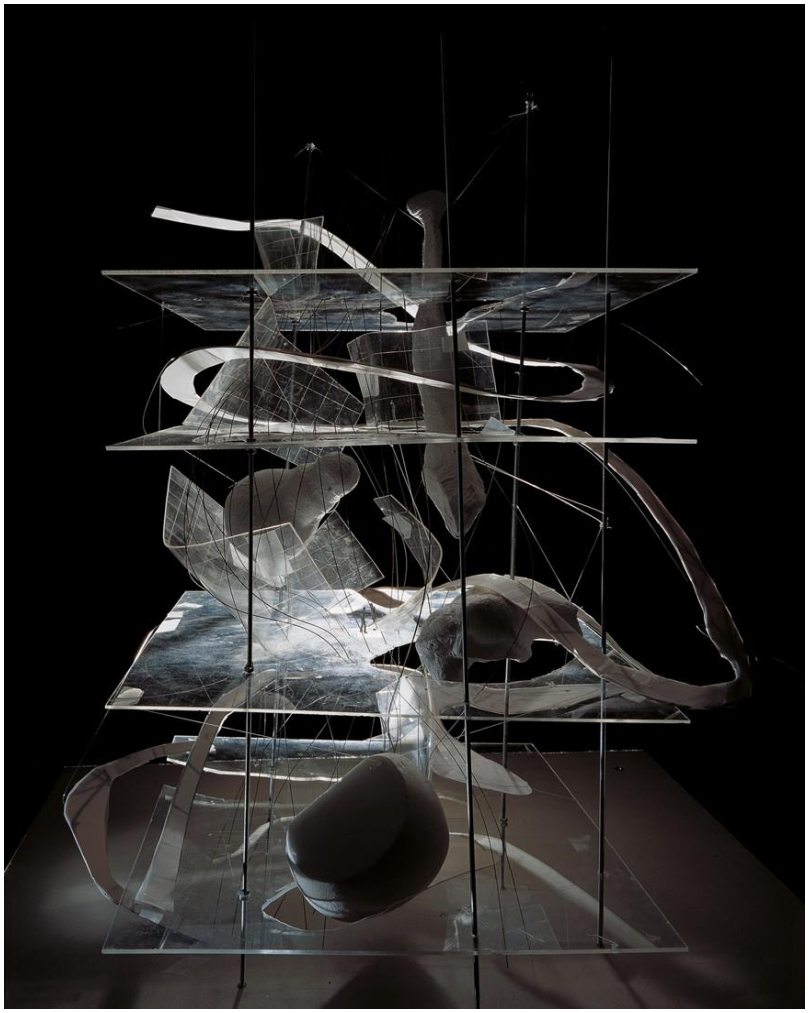
yemek bitimini aktaran çizimde sandalyeleri masaya yanaştıranların misafirler olabileceğini akla getirir.

Dolanma eyleminden bahsederken akla hep yatayda dolanma gelir. Yani bir kent düzleminde dolanma kanıksanmıştır. Hâlbuki bu dolanma düşey doğrultuda da geçekleşebilir. Sharr (2013), bu düşey doğrultudaki hareketin, Heidegger'in de karşı çıktığı matematiksel yaklaşım olan, bütün doğrultudaki hareketlere –x, y ve z- eşdeğerlik atfeden hareketten oldukça farklı olduğunu söyler (s. 61). Buna ek olarak kentteki düşey hareketin ölçeği ve mesafeleri bozduğu iddia edilebilir. Yer düzlemine paralel harekette nesnelerin uzaklıklarının belirleyicisi öznedir ve ilişki kurulan nesne dışındaki nesneler bu belirleyiciliğe görüş alanına girdiği ölçüde katkıda bulunur. Yani bir yerin uzaklığını başka bir yere kıyasla belirleyebiliriz. Ancak düşey harekette –özellikle yukarı doğru olanda- tüm nesneler –kent- öznenin altına serilir. Uzaklık belirleyici ilişkiye özne artık dışarıdan müdahildir ve tek bir doğrultuda bu katkıyı yapar. Bu tür harekette birbirleriyle sürekli ilişkideymiş gibi görünen nesneler uzaklığın belirleyicisidir. Özne her yere neredeyse aynı mesafede uzaktır. Yatay düzlemde uzaklığın belirleyicisi yürüme eylemi iken, düşey düzlemde görme eylemi bu rolü üstlenir.

Makette dolanmak da kentteki düşey dolanmaya benzer bir hareketi tarifler (bkz. Şekil 4.5). Üç boyutluluğu ve elde tutulurluğu sebebiyle maketler, çizimde ima edilen üç boyutluluğun içinde dolanmadan farklı bir deneyim sunarlar. Makette dolanma, maket yapılırken ve bitmiş makette dolanma olarak iki ayrı şekilde ele alınabilir. Maket yaparken dolanmada, eğer tanımlı bir şey yapılmıyorsa, konulan her elemanla anlık mekânlar oluşturulur ve akabinde gelecek eleman da o mekân tahayyülüne göre yerleştirilir. Ya da konulan eleman tahayyül edilen mekândan farklı bir mekân üretecek şekilde yerleştirilebilir. Böylece her elemanda yeniden üretilen bir mekânın maketi yapılmış olunur. Her aşamada oluşan mekânların çizimi de yapılabilir. Bu çizimler daha sonra üst üste çakıştırılıp tek bir mekânı göstermeye çalışabileceği gibi tek bir maketin çok sayıdaki mekân karşılıkları da olabilirler.

Maket yaparken dolanmak ardışık bir dizi mekân üretirken ve oluşan maket hepsini içerirken, bitmiş bir makette dolanmak da tümdengelimsel biçimde bütünden ortaya çıkan mekân üretir. Maketteki elemanlar ve ifade edilmek istenen şey ne kadar örtük ve belirsizle, ondan çıkacak anlamlar ve mekân üretimleri de bir o kadar çok olurlar. Coop Himmelblau'nun ZAK projesinin maketi böyle bir belirsizlik ve ondan kaynaklı

anlam çokluğu içerir (Şekil 3.7). Zeminden alıp maketin tepesine kadar çıkan yolun devamlılığı bir hareketi andırır. Cook, bu maket için sanki hareketin donmuş bir anı gibidir der (Cook, 2008, s.189). Maketin böyle bir çağrışım yapmasına sebep olan birçok etmen söylenebilir. Şeridin sürekliliği, kullanılan pleksiglaslar, asetatlar, teller, amorf kütleler ve soğuk ışığın üzerine düşmesi bir donukluk, hareket halindeki bir şeyin donukluğunu aktarır. Maketin tümünü dolaşan şeritte dolanmaya başlayan biri, her anında farklı biçimde algılar maketi. Açının farklılığına, ışığın yansıması ve şeffaf yüzeylerin ardındakini göstermesi ve böylece katmanların üst üste gelmesinin eklenmesiyle her an maketteki mekân üretimi yenilenir.

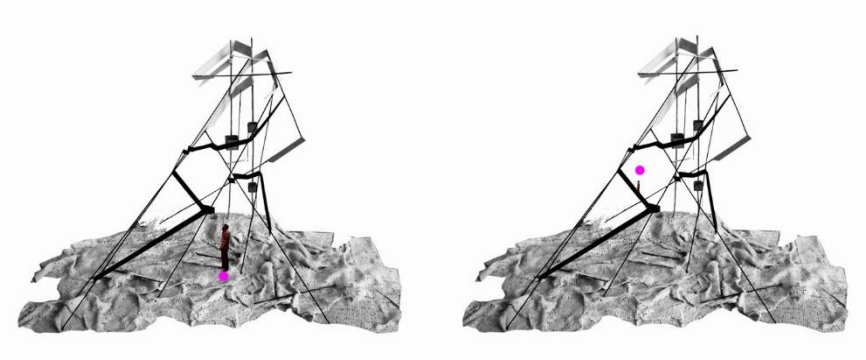


Şekil 3.7: ZAK, Coop Himmelblau, 1999 (Url-8)

Makete bakan kişi bir yandan zihnen maketin mekânında dolanırken, bir yandan da maketi eline alıp döndürme, ters çevirme, bir şeyin üzerinden bakma gibi eylemlerle maketin durduğu, durulmasını ima ettiği düzlemi de bozma imkânına sahiptir. O halde bitmiş makette dolanma, ele alıp farklı açılarda tutabilme, gözün çeşitli noktalarında

hareketini sağlama olanağı ve anlamı çoğaltan belirsizliği sunarken; maket yapımındaki dolanma, maketin eklemlenebilir ve buna bağlı olarak da değişken olmasıyla ortaya çıkan belirsizlik üzerinden maket mekânlarını çoklayabilme potansiyeline sahiptir.

Dolanma eylemi kentte yürümeyle, yürürken gözlem yapmayla, eylemde bulunmayla ve algılamayla eş anlı gider. Beden kentte yürürken eylemleriyle kentteki mekânları oluşturandır ve o mekânlar her eyleminde yenilenir, değişirler. Makette dolanmada da bedenin makete projekte edilme durumu söz konusudur. Beden kentte fiziksel ölçekte dolanmayla zihinsel bir inşa süreci gerçekleştirirken, kent mekânlarını kendi algı ve deneyimleriyle yeniden inşa ederken, üretirken; makette de makete kendini yansıtmak suretiyle zihinsel ölçekte bir dolanmayla, fiziksel olarak maketi inşa eder. Elbette maketin üç boyutluluğu da fiziksel bir durumu ima eder. Fiziksel olarak inşa edilen maket burada beden ölçeğinde yapılan bir inşa sürecine atıftır. Bedenin makete yansıtılması, kurgulanmamış mekânları oluşturabileceği gibi kurgulanan mekânı da bozar. Bedenin yansıtılmasıyla ölçek kavramı devreye girer ve maketteki elemanlar o ölçek dâhilinde büyüklük kazanırlar (Şekil 3.8). Şekilde görülen maketler aynı olmakla birlikte zihinsel yansıtılmayı ifade eden kolajla eklenen insanların ölçekleri farklıdır (insanlar her iki makette de pembe nokta ile gösterilmişlerdir). Bu farklılıkla aynı maketin içerdiği mekânlar da değişiklik gösterir. İlk maketin mekânı insan ölçeğinde iken, diğer maketin mekânı insanın içinde kaybolacağı kadar büyümüştür. Böyle bir durumda maketteki elemanların tarifleri de değişir. Sözgelimi birinde kutu olarak tanımlanabilecek eleman diğer makette büyük bir bina olarak tanımlanabilir.



Şekil 3.8: Aynı makete eklenmiş farklı ölçeklerdeki insanlar, aynı maketten farklı mekân çıkarımları yapılmasına sebep olurlar.

Dolanma, tüm bu anlamlarının yanında aynı zamanda bir yere doğrudan ulaştıran bir yol varken, arkadan dolanmayı, uzun yolu tercih etmeyi de ima eder. Dolanma

varılacak noktaya erişimde geçen süreyi artırır aynı zamanda görülen şeyleri de çoğaltır. Buradaki dolanma bir tür oyalanmadır. Calvino, "oyalanma ya da konu dışına çıkma, sonucu ertelemeye yarayan bir stratejidir, yapıtın içindeki zamanın çoğaltılmasıdır, sürekli bir kaçıştır" der (Calvino, 2013, s.58). Oyalanmayı ima eden dolanma da varmaları değil gitmeleri tercih edendir. Varılacak noktaya ulaşmanın geciktirilmesidir ve yolda geçen sürede görülen, algılanan şeylerin çoğaltılmasıdır. Bazen bu oyalanmalar o kadar fazlalaşır ki bir anda kaybolunduğunun farkına varılabilir.

3.2 Kaybolmak: Tasarımın Belirsizliği ve Rastlantısallığı

Bu bölümde kaybolma eylemi, öznesini düşürdüğü belirsizlik üzerinden ele alınacaktır. Bu belirsizliğin rastlantısallıklara ve anlatımların farklı biçimlerde okunmasına olanak sağladığı üzerinden gidilerek, bu rastlantısallıkların ve farklı okumaların anlatımların anlamını nasıl zenginleştirdiği açıklanmaya çalışılacaktır. Edebiyat, resim ve müzikte belirsizliğin ve rastlantısallığın karşılıkları birer örnekle açıldıktan sonra mimarlıktaki karşılığına çizimler üzerinden bakılacaktır.

Calvino, Amerika Dersleri kitabında Carlo Levi'den şu alıntıyı yapar: "ve bu konu dışına çıkmalar, kendi izlerini kaybettirecek kadar karmaşıklaşır, iç içe geçer, dolambaçlı bir hal alırsa … sürekli değişen gizlenme yerlerimizde saklı kalırız" (Calvino, 2013, s.59). Bir önceki bölümde dolanmanın bir tür oyalanmayı içerdiğini ve bu oyalanmaların artmasıyla birlikte dolanmanın artık kaybolmaya doğru evrildiğinden bahsedilmişti. Levi bu oyalanmaları konu dışına çıkmalar olarak ele alır. Bunların dolambaçlı bir hal almasıyla yerlerinin sürekli değiştiğinden ama aynı zamanda saklı kalabilmekten bahseder. Kaybolmayı yerin sürekli değişme hali olarak tanımlar.

La Cecla ise kaybolma halini referans noktalarından ve yön duygusundan mahrum olma ve çevreyle girilen belirsiz ilişki olarak tanımlar (La Cecla, 2000). Yani kaybolma hissini uyandıran şey kendimizi konumlandırabileceğimiz referans noktalarının yokluğudur ve aynı zamanda çevrede bulunan her yere ve mekâna eşit uzaklıkta olma halidir. Kaybolan kişinin ilk yaptığı şey kendini konumlandırabilmek, "ben buradayım" demektir (La Cecla, 2000). Bu bağlamda düşünüldüğünde kaybolma edimini belirsizlik, muğlaklık, yön tayini gibi kavramlarla düşünmek gerekir.

Belirsizlik eş anlı olarak birçok durumun bir arada bulunduğu, yoğunluğu olan potansiyel bir kavramdır. Anlam olarak olumsuz bir durumu çağrıştırsa da, onun farkında olmak, devamında getireceği olanakları kullanmak onu olumsuz olmaktan çıkarıp, bir şeylerin, üzerinden açımlandığı, bir olgu ve keşif aracı kılar. Bu haliyle belirsizlik birçok disiplin için önemli bir kavramdır. Manolopoulou (2013), edebiyatta James Jonce'un, müzikte John Cage'in, resimde Dadaistlerin, mimarlıkta da Aldo van Eyck, Bernard Tschumi, Cedric Price gibi isimlerin belirsizlik ve onunla birlikte gelen muğlaklık, rastlantısallık, şans, şüphe gibi kavramlar üzerinden disiplinini açma girişimlerinde bulunduğunu yazar (s.xıx).

Calvino belirsizliğin İtalyan edebiyatında çekici bir kavram ve yöntem olduğunu savunur ve "İtalyanca, yanılmıyorsam belirsiz anlamındaki vago'nun alımlı, çekici anlamına da geldiği tek dildir. Başlangıçtaki anlamı dolaşma'dan yola çıkarak, vago sözcüğü İtalyancada bilinmezlik ve belirsizliği olduğu kadar sevimliliği, hoşluğu çağrıştıran bir hareket ve dönüşüm fikrini içerir" der (Calvino, 2013, s.71). Calvino buradan yola çıkıp İtalyan edebiyatında belirsizliğe yapılan övgünün izlerini arar ve kendisi de keskinlik kavramını incelerken belirsizliği metheder, ama keskinliği yermeden ve belirsizliği de keskinliğin bir aşaması kabul ederek bunu yapar. Calvino'nun çıkış noktası ve dayanağı İtalyan edebiyatçısı Leopardi'dir. Bir dilin şiirsel olmasının kesinlikten uzaklığıyla ve belirsizliğiye doğru orantılı olduğunu ve belirsizliği çağrıştıran kelimelerin daha çekici olduğunu söyler Leopardi. Calvino Leopardi'den şu alıtıyı yapar;

> Çeşitlilik, belirsizlik, her şeyi görememe ve görülemeyen şeylere düş gücümüzle ulaşma, bu hoşluğa katkıda bulunur… Bunun tersine, ışığın çeşitlilik ve engel olmadan yayılıp dağıldığı, göz alabildiğine uzandığı, vb uçsuz bucaksız ve dümdüz bir ova da –böyle bir görünümden kaynaklanan sonsuz yayılım fikri nedeniyle- çok hoştur. Bulutsuz bir gökyüzü için de geçerlidir bu. Bu bağlamda belirtmeliyim ki, çeşitlilik ve belirsizliğin verdiği zevk, sonsuzluk izleniminin ve uçsuz bucaksız tekbiçimliliğin verdiği zevkten üstündür. O nedenle küçük bulutlarla kaplı bir gökyüzü, dupduru bir gökyüzünden daha hoştur belki de… Gene yukarıda belirtilen nedenlerden ötürü, büyük bir kalabalığın (sözgelimi, yıldızların, insanların, vb oluşturduğu bir kalabalığın); çoğul, belirsiz, karmakarışık, düzensiz, dağınık bir hareketin; zihnin açık ve kesin, vb bir biçimde algılayamayacağı belli belirsiz bir dalgalanmanın görüntüsü de son derece hoştur. Aynı şekilde, düzensiz bir biçimde birbirine karışmış, bir sesin ötekinden ayırt edilemediği bir sesler topluluğunu duymak da üzerimizde hoş bir duygu yaratır. (Calvino, 2013, s.74).

Leopardi'nin bu ifadeleri, belirsiz olanın tanımını çoğaltır. Belirsiz olan seçilemeyen ya da biçimi net olarak ayırt edilemeyenin dışında, uçsuz bucaksız olan, sonsuz olan, tanımlı birçok elemanın karmakarışıklığından oluşan gibi anlamlara da gelir. Bu karmakarışıklık durumu rastlantısallığa ve çarpışmalara olanak verir. Olası bütün olasılıklar bütün olası birleşimleriyle eş anlı olarak belirirler hızla belirmeye devam ederler. Calvino, hayal gücünün bütün bu olası birleşimlerden amaca en uygun olanı seçtiğini söyler (s.102). Calvino'nun hayal gücüne atfettiği bu durum, hayal gücünün genişliğini indirgeyen bir yaklaşımdır. Demek istediği bütün bu olası birleşimleri ifade ederken, aktarırken yapılanın, amaca uygun olanın seçilmesi olmalıdır. Çünkü aynı metninde, Gadda için "bütün yaşamı boyunca, dünyayı bir karışıklık, bir kördüğüm ya da her şeyin iç içe geçtiği bir yumak olarak temsil etmeye … bir araya gelerek her olayı belirleyen son derece ayrışık öğelerin eşzamanlı birlikteliğini hiçbir biçimde azaltmadan temsil etmeye çalışmıştır" der (s.116). Yani edebiyatta bütün o olasılıklar kümesini aktarabilmenin bir yolu vardır ve bu girişim anlamları sonsuz sayıda çoğaltmaktadır. Anlamdaki bu çokluk, detayların çoğaltılmasıyla, çoğaldıkça birbirlerine ilişkilendirilmesiyle sağlanır. Böylece sonsuz sayıda ilişki barındıran bir ağa dönüşür. Ağ, anlam çokluklarını ve bütün o çokluklarla birlikte ortaya çıkan tek anlamı ifade etmede kullanılan uygun bir metafordur. Tschumi'nin mekânın sonsuz sayıda mekândan mı oluştuğu sorusuna benzer biçimde, bir ağ sonsuz sayıda ilişkiden mi oluşur sorusu sorulabilir burada. Tschumi, mekânı sorularla ele aldığı metninde, mekânın sınırlarının var olup olmadığını sorgularken her sonlu mekânın sonsuz sayıda mekâna ayrılabildiği varsayımı üzerine sonsuz sayıda mekânın bir araya gelişiyle sonlu mekân oluşur mu diye sorar. Buna benzer biçimde, bu ağ da sonsuz sayıda ilişkiden oluşabilir. Sonsuz sayıda ilişkinin bütününden tek bir şey okunabileceği gibi, içinde de sayısız ilişkinin deşifre edilebileceği bir şey olarak da görülebilir.

Bu ağ içinde sonsuz sayıda ilişkinin oluşması belirlenmemişliğe ve rastlantısallığa bırakılmışlığın bir ürünüdür. İlişkiye giren her bir elemanın da belirlenmemiş biçimde hareketi bu ağı pekiştirir. Örneğin bedeni ele aldığımızda bedenin önceden kestirilemeyen ya da programlanmamış eylemleri performatif bir hareket biçimi tanımlar ve anlık olarak çevresiyle kurduğu ilişkiyle bu ağ içindeki ilişkileri devamlı çoğaltır. Manolopoulou, çizimin canlandırılması, harekete geçirilmesinden bahsettiği 'Enaction Drawing' metninde bu ilişkilerle çoğalma durumunu 'enaction' kavramıyla açıklar (Manolopoulou, 2011, s.32). 'Enaction' tiyatroda bir rolün canlandırılması, bir

karakterin canlandırılmasıdır. Donuk bir şeyin harekete geçirilmesi, performe edilmesidir. Manolopoulou da çizimin statik bir biçimden sıyrılıp aktif ve performe edilen bir konuma getirilmesi gerektiğini söyler. Performatif çizimin resimde ilk akla gelen örneği olan soyut ressam Jackson Pollock'tan önce, modern öncesi Çin'de serbest çizim tekniği olarak uygulandığını söyler. Pollock, resimlerini yere serdiği tuvallerin üzerinde gezinmek ve fırçaya aldığı boyayı tuvalin üzerine gelişigüzel akıtarak yapar (Şekil 3.9). Bu gelişigüzel yapmayla ortaya belirsiz biçimler çıkar. Pollock'un kendisi de bu belirsizliğin farkındadır ve "resim yaparken ne yaptığımın farkında değilimdir" der. Bu belirsizlikle tek bir tuvalden sonsuz sayıda biçim ve anlam çıkarmak olanaklı olur.



Şekil 3.9: Pollock resim yaparken, (Url-9).

Çok sayıda anlam çıkarmak resmin içine girmekle gerçekleşir. Göze aşina olanın yerine zihnin zorlanarak resmin içine dâhil edilmesiyle bir anda tanımlı gelmeyen şeyleri hayal gücü aracılığıyla tanımlamaya başlarız. Benzer bir durum bir mekânda kaybolduğumuzda da söz konusudur. Bilindik bir yerden geçildiğinde ya da bir yerde bulunulduğunda algılanan, görülen şeyler öylesine kanıksanmıştır ki onları tam olarak ne formlarıyla ne de renkleriyle bilebiliriz. Bulanık bir imge olarak zihnimizdedir. Ancak kaybolunduğu zaman, çevrede referans alınabilecek, tanıdık gelen yapılar ya da şeyler yoktur. Bu durumda görmeyle birlikte diğer duyular aracılığıyla, -koklama, işitme gibi- mekânın içine gireriz. Pallasmaa (2011), çevrel uyaranların çokluğunun mekânın gerçekliğine girmeyi sağladığını söyler (s.81). Uyaranların çokluğu onları algılayabilmeyle gerçekleşir. Onların algılanabilmesi, neyin algılandığının bilincinde

olunduğunda tam olarak gerçekleşir. Günlük yaşamda görme baskın bir duyudur ve bir mekânda olmayı aksi söylenmedikçe gördüğümüz şeylerle aktarırız. Pallasmaa (2011), yoğun heyecan hallerinde görmenin genellikle bastırıldığını, güçlü duygusal deneyimler sırasında da muğlaklığa imkân vermeyen görme duyusunun kapatıldığını söyler (s.36-58). Kaybolma halinde duyulan heyecan, görme duyusunun baskınlığını gidererek, tüm duyularla algılananların aynı oranda işlenmesine olanak verir. Pallasmaa'nın burada görmenin keskinliğine yaptığı vurgu da önemlidir. Diğer duyuları bastırmanın yanında sunduğu keskinlikle muğlaklığa geçit vermez. Pallasmaa, bunu örneklemek için, hayal kurmak istendiğinde ya da bir müzik dinlerken gözümüzü kapattığımızı söyler (s.58).

Resimde performatif çizim ve onun ürünü olarak belirsizlik ve buna bağlı olarak da anlam çokluğu içerme söz konusuyken, müzikte de rastlantısallığa bırakılmış çalışmalar vardır. John Cage'in çalışmaları bu rastlantısallığa bırakılmışlığa örnek verilebilir. 'Variations VI' partisyonu şeffaf kâğıtları ve minimum talimatları içerir. Performanstan önce bu partisyon kesilerek performans alanına şansa dayalı bırakılır. Böylelikle dinleyiciler, müzisyenler mekândaki yerlerini belirlerler. Müzisyenlerin çalacağı içerik onlara bırakılmıştır (Harris, 2000, s.10). Manolopoulou da John Cage'den örnek vererek, onun bu rastlantıya bırakılmış performansını şansa dayalı performans [aleatoric process] olarak adlandırır. Onun için şansa dayalı süreç, sonuç ürünün belirlenmediği herhangi bir pratik olabilir. Mimarlığın da bu bağlamda bakıldığında şansa dayalı bir performans olduğunu söyler (Manolopoulou, 2013, s.XIX; 2006, s.311). Mimarlık ortaya koyduğu ürünü, o ürünün çevresiyle girdiği ilişkilerin sonucunu kesin olarak belirleyemez. Her ne kadar ışığı, atmosferi, sesi hesaba katsa da içinde bulunacak olan bedenin eylemlerini kestiremez. Mimarlık mekânı statik bir şey olmadığından, bedenin eylemleriyle yeniden üretildiğinden kesin bir eylem tanımlanmasının önceden yapılması olanaksızdır. Peter Eisenman (2011), bir röportajında Berlin'de yaptığı Soykırım Anıtı'nda piknik yapan, moda çekimleri yapan ya da taşlar üstünden atlayan insanların olduğunu söyler ve böyle bir şeyin olmaması için herhangi bir girişimde bulunmaz. O böyle bir şey tasarlamamıştır ama insanlar üzerinden atlamak isterlerse gider atlarlar der (Şekil 3.10).

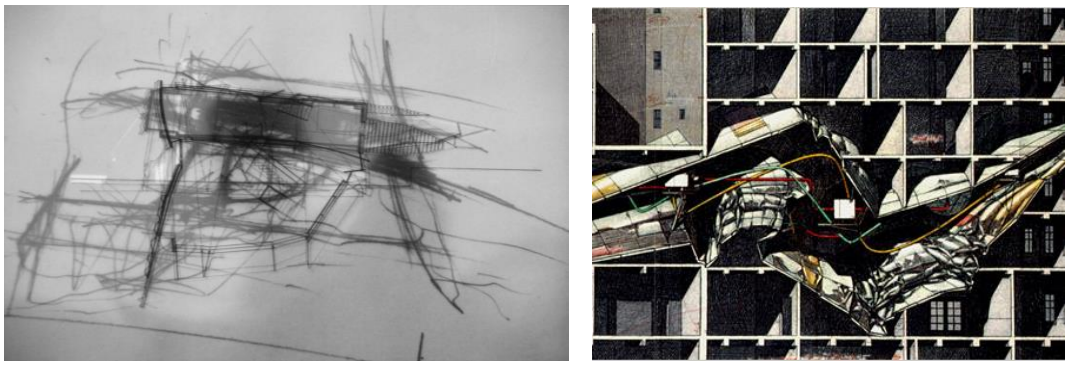


Şekil 3.10: Berlin Anıtı üzerinde atlayan bir genç, (Url-10)

Mimarlık bu yönüyle tabii ki kestirilemez ve şansa dayalıdır. Ancak Manolopoulou nun sözünü ettiği, sonuç ürünle birlikte süreci de içine alan şansa dayalı bir tasarımdır. Onun şans mimarlığı, belirsiz olanın, anın, kazalara açık olanın mimarlığıdır, kusurluluktan ve hatalardan meydana gelir ve şansı varlığının temel unsuru kabul eder (Manolopoulou, 2007, s.62). Böyle bir mimarlık anlatımında çizim Pollock'un resimlerindeki gibi performatif bir biçimde ortaya çıkar. Düşünülmeden çizilir, anlıktır ve herhangi bir biçime bürünmeye açıktır. Anlık olması hızlı olmasını da ima eder. Hızlılık, üzerinde düşünmeye fırsat vermeden, ortaya çıkan şeyin ne olduğunun farkına varmadan çizmeyi olanaklı kılar. Manolopoulou bunun çizen kişi için zor bir şey olduğunu ve Georges Bataille'ın rüyadaki kişinin rüya gördüğünün farkında olmadığını söylemesi gibi, çizen kişinin de ne çizdiğinin farkında olmaması gerektiğini söyler (Manolopoulou, 2011, s.35). Ne çizdiğinin farkında olmamak bir tür kaybolmadır. Tschumi (1994), labirentte dolanırken onun labirent olduğunun sürekli bir yerlere girilip çıkılarak anlaşılabildiğini söyler (s.43). Labirent, nerede olunduğunun bilinmemesi ama tanımlı bir yerlere çıkabilme adına sürekli dolanılmasıdır. Bu dolanma eylemi üretken bir süreçtir. Her girip çıkılan yeri yeniden tanımlar ve böylece labirent bir bütün olarak bir araya getirilemeyen çok sayıda mekanın bir aradalığı olur. Çizimle dolanma da benzer biçimde üretken bir süreçtir. Belirli bir amaca yönelik olmadan, rastlantısal bir biçimde çizilen çizimle dolanılan yerde sürekli bir iz bırakılır. Çizimin bütünü bu izlerin ve izlerde tanımlanan

mekânların zihinsel bir aradalığıdır. Tanımlı bir yere çıkıldığında, yani zihinden sürekli kaçırılan biçimsiz, tanımsız şeyin hareketin bir anında bilinçaltındakinin örtüsü açılarak bilinçle kesişmesi sonucunda bu kovalamamca son bulur.

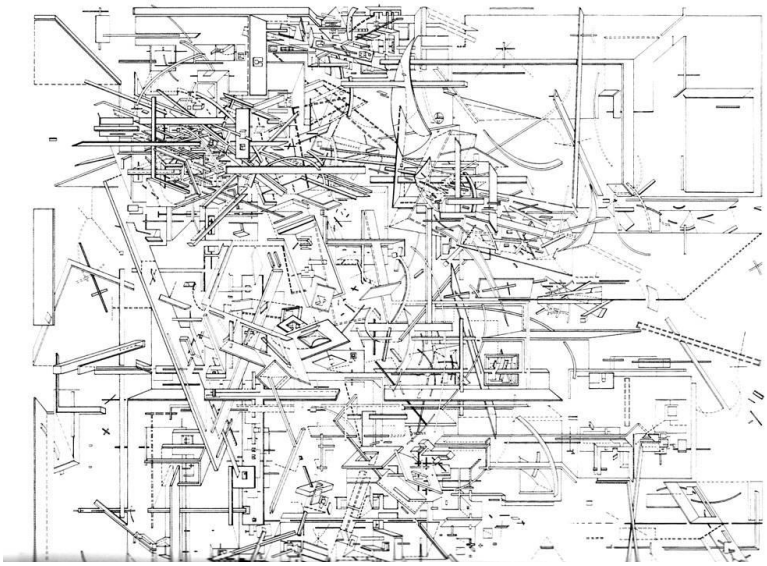
Peter Cook, 'Drawing: The Motive Force of Architecture' kitabının temasını mimarlığın öngörüsünün şekillendirdiğini söyler (2008, s.92). Mimarlığın öngörüsü ifadesi başlangıçta ne yapılacağı net olarak belirlense de sonuç üründe ne tür ilişkilerin ortaya çıkacağının kestirilemezliğini örtük olarak ima eder. Mimar ancak öngörebilir ve bu öngörüsünü de genellikle çizimlerle ifade eder. Bu çizimlerin karakterleri ise bu öngörme halini pekiştirecek şekilde kararsız, tereddüt içeren, belirsiz ya da her an her şey olabilecek biçimde olabilir. Cook'un kitabına aldığı projelere ve onların anlatım biçimlerine bakıldığında belirsizlik ve bu belirsizlikten çıkan anlam çoklukları görülür (Şekil 3.11). Şekilde Himmelblau'nun çizimi bir ev planıdır. Sadece plan çizgilerini içermesinin yanında çizimde karalama gibi görünen çizgiler ve üst üste bindirilmiş eskiz kâğıtları, çizimi ne olduğunun tam olarak okunamadığı bir anlatım biçimi kılar. Woods'un çiziminde ise tanımlı denilebilecek bir strüktürün içine yerleşen z biçimli yapı, içindeki amorf yüzeyleri ve kablolarıyla anlatımın farklı şekillerde okunabilirliğini sağlar.



Şekil 3.11: Open House, Coop Himmelb(l)au, 1983 (solda), Berlin Free Zone, Lebbeus Woods, 1990 (sağda), (Cook'un Drawing kitabından alınmıştır).

Daniel Libeskind'in 'Micromegas' çizimleri içinde tam bir şeye benzetecekken yanındaki parçayla düşünüldüğünde tanımını kaybeden parçalardan oluşan bir sistemdir (Şekil 3.12). Libeskind (t.y.), mimari çizimler için gelecek öngörülerin dökümleri olduğu kadar, geçmişin de bir kaydını oluşturduklarını söyler. Micromegas, sayfa düzleminde patlatılmış mimari elemanların parçalarının çizildiği, tek bir anın imlenmediği geçmiş ve gelecekteki olayları da ima eden çizimler serisidir (Moma, t.y.). Woods (2009) ise bu çizimlerin sanki makineyle yapılmış görsel metinler gibi

olduklarını, yeni ve belirsiz bir dünyayı betimlediklerini söyler. Bu belirsizlik ve tanımsız bir araya gelişlerle sonsuz sayıda okuma yapabilmek mümkün olur. Çizimde bazı yerleri plan olarak okumaya başlarken, plan olamayacak kadar üst üste binmişliklerin ve eğrisel elemanların bulunduğu bölgeye gelindiğinde bunun bir plan olmadığını söyler çizim. Ya da bunların rastgele bir araya getirilmiş parçalar olduğunu düşünürken, bir araya gelişlerdeki detayları gösterip aslında tasarlanmış bir şey olabileceğini de ima eder. Böylelikle gözlemcisinin zihninde sürekli gelgitler oluşturarak, onu kendisinde kaybettirerek kendinin tek bir imaj olmaklığını çoğaltır. Her gözlemci bir öncekinden farklı bir okumayla çoğaltır anlamını ve çizim kendini gözlemcileriyle zaman içinde açar.



Şekil 3.12: Micromegas, Daniel Libeskind, 1979. (Url-11)

Libeskind'in çizimdeki parçaları bir araya getiriş biçimi Cj Lim'inkinden farklıdır. Lim'in çizimleri birbiri içine geçmiştir ve neyin önde neyin arkada olduğunu kestirmek zordur. Ancak Libeskind, çiziminde sanki var olan fiziksel bir nesneyi çizer gibi çizgileri birbiri içine geçirmeden, bir öndelik-arkadalık durumu oluşturmuştur. Bu haliyle bir yerden başlanarak parçaların dizilişleri yapılabilir ve tanımlı bir yere gidilebileceği düşünülebilir. Ancak çizimde her çizgi kapalı bir form oluşturmaz ve bazı çizgiler kesiklidir. Çizim, bir çıkarım yapılırken, bu tekliğe indirme çabalarını boşa çıkarır.

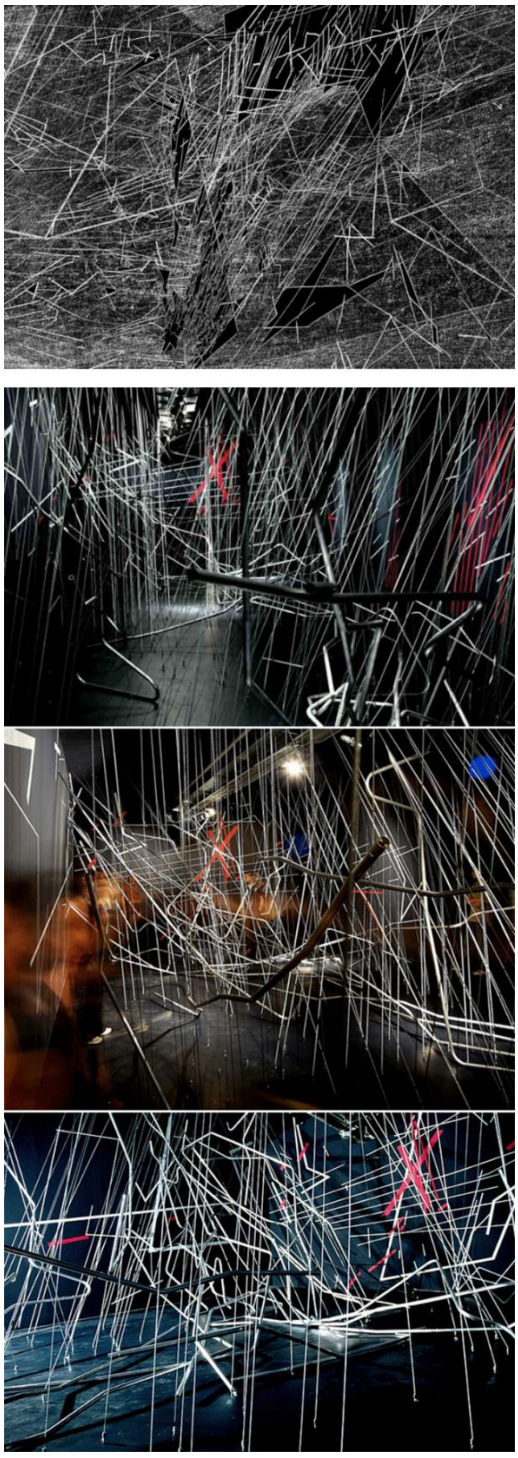
Lebbeus Woods'un 'Conflict Space'i oda ölçeğinde bir çizim olarak çıkar karşımıza (Şekil 3.13). Woods bu çizimi, çizen kişi çizimin mekânında yalnızca zihinsel olarak değil aynı zamanda fiziksel olarak da iskân edebilir mi sorusunun cevabını görmek

için yaptığını söyler. Kâğıdın yerine siyaha boyadığı keten tuval kullanır ve üzerine beyaz renkle çizer (Woods, 2011). Çizimin bir duvar boyutunda olması, tuvalin dokusu, siyah bir yüzey tercih etmek yerine siyaha boyaması ve böylelikle ton farklılıkları oluşturması, üzerine çizilen beyaz renkli çizgiler, kimi yerde gölge düşürüyormuş gibi duran elemanların varlığıyla çizim gözlemcisini kendinin belirsiz mekânında kaybolmaya davet eder. Formları çok tanımlamaz, çizgilerle bir yerden alıp başka bir çizgiye götürür ve ikisi arasındaki ya da diğerleriyle arasındaki ilişkiyi gözlemcinin kurmasını bekler. Cook, her şeyin açıkça ifade edilmediği, gözlemcinin tahminine bırakılan bu tür çizimler yapmaya 'yaratıcı tembellik' der ve belki de bu tembelliğin çizenin kendi araştırma amaçları için yaptığı, bir tür bencillik içeren ve ilgisini çekerse gözlemcinin de nasıl görüyorsa öyle şekillendirdiği bir çizimin itkisi olduğunu söyler (Cook, 2008, s.149).



Şekil 3.13: Conflict Space, Lebbeus Woods, 2006.

Woods'un Conflict Space projesindeki çizgilerin benzeri System Wien projesinde de görülür (Şekil 3.14). System Wien, insanların kim olduklarıyla değil ne yaptıklarıyla, nasıl ilişki kurduklarıyla ilgilenen ve binaların önceden belirlenmiş fonksiyonlara göre değil, karışık ilişkilerin oluşturduğu peyzajda nasıl hareket ettiklerine, konumlandıklarına göre tanımlanan bir kent modelidir (Woods, 2011). Viyana, MAK Gallery'deki enstalasyonu ise bu çizimi ve ilişkilerini üç boyuta dökme girişimidir (Şekil 3.14).

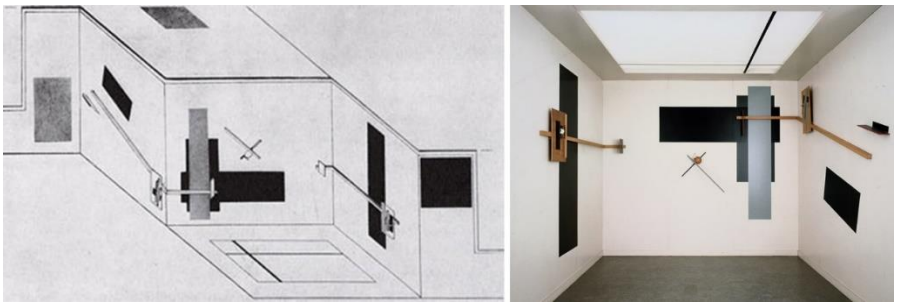


Şekil 3.14: Üstte System Wien Projesinin çizimi, altta Viyana'daki enstalasyonu, Lebbeus Woods, 2005.

Woods, projesinde her bakan için farklı okumalar yapılması gibi bir amaç taşımaz ancak çizimin doğası gereği her gözlemci onu bir şey olarak okumaya çalışır. Enstalasyonu ise bu okumayı sadece zihnen değil aynı zamanda fiziksel olarak da yapmaya imkân verir. Çizimdeki çizgilerin yerini enstalasyonda metal çubuklar alır. Çubukların farklı açılarla bir araya gelişleri ve üzerlerine yansıyan ışıklarla, her

noktada farklı bir mekân algısı oluşur. Woods'un beyaz çizgileri, enstalasyonda metal çubuklara yansıtılan ışıklarla oluşturulur. Işıkların ve bakanın konumuna göre çubuklar bazen birer ışık dalgası gibi görünürler. Çubukların üzerine düşen ışık her harekette onları farklı göstereceğinden devamlı değişen, dinamik bir mekân ortaya çıkar. Dolanma, her noktasında mekânı yeniden üreten bir eylem olur. Ancak mekânın sınırları dâhilinde yaptırdığı için, çizimin tek boyuttaki sınırsızlığının verdiği sonsuz okumaya göre sınırlı kalır.

Buna benzer bir örneği Stan Allen verir. Lissitzky'nin Proun çizimi ile bir galeride yapılan Proun'un üç boyutlu gerçekleştirmesinin verdiği sonsuzluk hissinin çok farklı olduğunu söyler (Allen, 2000, s.23) (Şekil 3.15). Aksonometrik çizimin gözlemcisini ve nesnesini sonsuzluğa yerleştiriyor olmasından dolayı, Proun çiziminde nesnelerin konumu belirsizdir, çok yakınımızdaki bir şeye de bakıyor olabiliriz, baktığımız şey fersah fersah uzakta da olabilir. Ancak sonsuzluk üç boyutlu mekânında odanın sınırlarıyla kaybolmuştur. Odanın zemin duvar ve tavan malzemelerinin farklı olması, sınırlarının algılanabilir olması oluşturulmak istenen etkiyi bozan faktörler olurlar.



Şekil 3.15: Solda Proun çizimi (1923), sağda Proun'un Mekansal gerçekleşmesi (Url-12)

Woods, Libeskind gibi tasarımcılar, anlatımlarındaki anlam çokluklarını belirsizlik ve tanımsızlık üzerine kurulu çizimlerle sağlarken, Allen mimarlık pratiğine, rastlantısallığa ve anlık değişimlere açık olan notasyonlar aracılığıyla yaklaşır. Mimari ifade araçlarının, mimarın yaptığı işi nasıl etkilediğini araştırdığı "Practice: Architecture, Technique and Representation" adlı kitabında Allen (2000), notasyonları yeni konfigürasyonlar üretebilen soyut makineler olarak tanımlar ve mimarlığın da notasyonel çalıştığını söyler. Notasyonların henüz performe edilmemiş işleri tanımladığını, performe edilmişse de başka bir performansta yoruma açık olduklarını aktarır (s.32-41). Gelecek performansta performe eden kişinin yorumuna göre değişecektir ya da aynı kişi yapıyorsa bile öncekinden farklı bir şekilde

yorumlamasına açıktır, bu haliyle olasılıklar çokluğu sunar. Allen, Notasyonların aynı zamanda görünürün ötesine geçip görünmeyenle ilişkili olduğundan, zaman içinde açımlandığından, dolayısıyla zamanının değişken olduğundan ve birçok performansçının hareketlerini koordine eden bir iş olduğundan bahseder (2000, s.42). Burada, notasyonun onu performe edenlerin eylemleriyle birlikte zaman içinde açımlanması, onun başlangıçta bir şey olarak yazılsa bile performans sırasında neye dönüşeceğini bilememenin bir vurgusudur. Mimarlığın da bu yönüyle notasyonel çalıştığını söyler. Ona göre gerçekliğin anlatımında birebir çizimler hep bir şeyleri kaçırır ve eksiktir; ancak notasyonların kuru ve hissiz grafikleri böyle bir ifade etme güdüsünde olmadıklarından paradoksal olarak onların anlatımlarda daha başarılı olduklarını iddia eder (2000, s.32).

Çizimin kendisi belirsiz olmasından ileri gelen anlam çokluğu üretebileceği gibi, bakan kişinin de baktığı çizime dair kesin bir yargıya varmamak, onu hemen tanımlamamak üzere üretebileceği çokluklar vardır. Beth Weinstein, mimar Benedetta Tagliabue'nin bir çizimi anlamanın yolunun çizimi odaktan kaçırmak olduğunu bunun da, gözlerin kısılarak, gözlük kullanılıyorsa çıkarılarak, bulanıklaştırarak yapılabileceğini söylediğini aktarır (Weinstein, 2007, s.833). Weinstein'a göre böyle yapmak çizim hakkında yapılan yargılamayı geciktirir ve bu süreçte olasılıkların belirebileceği bir aralık açılmış olur (s.837). Çizimin belirsizliği ve onu anlama çabaları sonucu farkında olmadan gerçekleştirilen kaybolma eylemini bilinçli bir biçimde gerçekleştirerek, ivedilikle bir forma sokulabilen çizimin anlamlarını çoğaltabilmek gözlemcinin bir takım farklı bakma pratikleriyle mümkün olabilir.

3.3 Hızlanmak: Tasarımda Bir Andalığın Getirdiği Çokluk

Hız, sözlüklerde;

> 1- Bir devingenin geçtiği yol uzunluğunun bu yolu geçmesi için gereken zamana oranı. 2- Bir gücün etki derecesi, şiddeti. 3- Bir eylemin gerçekleştirilmesi için harcanan zamanla belirlenen büyüklük. 4- Bir olayın meydana gelme sürati, bir şeyin gelişmesi, değişmesi, ortaya çıkması için geçen zaman. 5- Bir kimsenin, bir şeyin, bir taşıtın yer değiştirme sürati. 6- Eylemde çabukluk" (Büyük Larousse Sözlük ve Ansiklopedisi).

gibi anlamlar içermektedir. Burada bir şeyin yer değiştirme sürati tanımı ele alındığında bunun mekânla birlikte düşünülmesi gerektiği görülür. Hız bir yandan ait olduğu şeyin özelliği iken aynı zamanda o şeyin bulunduğu mekânı değiştiren, mekân

algısını etkileyen bir birleşendir. Bal (2015), tezinde bu farklı hızlardaki hareketin mekân algılarının farklı olduğundan bahseder ve hızlı gidildiğinde çevresel bilgilerin yavaş gitmeye göre daha yoğun bir biçimde algılandığını söyler (s.16). Hızlı gidildiğinde aynı görüntüler işlenmeden ve peşi sıra algılanır. Böylelikle daha kısa zamanda daha sıkışık bir mekân algısı oluşur. David Harvey (1999) de bu duruma değinir. İnsanların hız algılarının değişmesiyle birlikte mekanların daha sıkışık bir biçimde algılandığını söyler. Paul Virilio gibi kuramcılar da hız kavramını teknolojik gelişmeler üzerinden ele alarak mekan algısındaki değişimlerini irdelerler. Tezin bu bölümünde ele alınacak olan hızlanma eylemi kendisini hızın bu anlamı üzerinden açmaya çalışacaktır.

Hızlanma ifadesi iki tür durum bildirir. İlkin bir şeyin hızının arttığını haber verir ve buna bağlı olarak örtük bir ifadeyle de öncesinde var olan sabit hızlı ve bir süredir devam eden bir hareketi bildirir. Ve bu iki hareketin de bir doğrultu üzerinde gerçekleştiğini söyler. Sabit değilse bile sabit olduğunu düşündürtecek kadar yavaşça artıyordur ve hızlandığını iddia edecek kadar da bir anda artmıştır hız. Buradan da iki kavram çekip çıkartılabilir. Bir tanesi hızlanma eyleminin kendisi yani hızın artması diğeri de hızlandığını anlayabildiğimiz o kısa süre ya da an. Bir anda olması, hızlanma sürecini takip edememekle olur. Sözgelimi arabayla giderken bir anda hızlanıldığında, bedenimizin geri tepmesiyle farkına varırız. O anı kontrol altına alamayan bedenin savrulması halidir. Ya da bir şimşek çaktığında bir anda olur. Şimşek, gökle yer arasını gözün takip edemeyeceği kadar hızla kat eder ve aynı hızla gökyüzünü aydınlatır ve karartır. Bakana çekici gelen bu bir anda olanı gözlemleyebilmektir. Şimşek ise etkileyiciliğini bir anda oluşuna ve beklenmedik yerde çakmasına borçludur.

Bir deyim olarak da dilimize yerleşen kafasında şimşek çakmak deyimi zihinde bir anda beliren bir düşünce halini ifade etmek üzere söylenmiştir (TDK, 2006). Beliren düşünce, uzun bir düşünme halinin değil bir anda ve beklenmedik olanın ürünüdür. Burada söz konusu olan daha önce üzerine hiç düşünülmemiş olanın bir anda akla gelmesi değildir. Elbette üzerine düşünülmüş olmalıdır ki akla gelebilsin, önemli olan onu beklenmedik bir anda gelmesi ve akla gelen şeyin o an içinde kullanılabilmesi ve değerli olmasıdır.

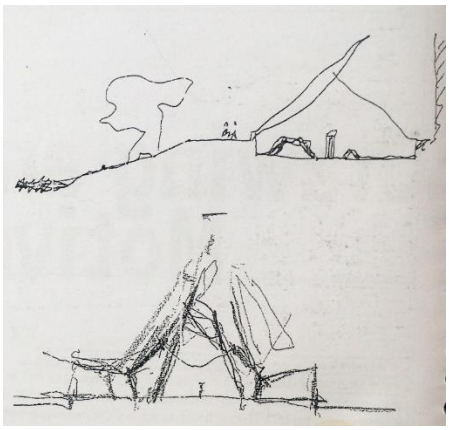
Calvino, Amerika Dersleri kitabının hızlılık bölümünü şu Çin öyküsüyle bitirir;

> "Chuang-Tzu'nun birçok erdemi arasında resim çizme yeteneği varmış. Kral, Chuang-Tzu'dan bir yengeç çizmesini istemiş. Chuang-Tzu, beş yıla ve on iki hizmetkarlı bir villaya ihtiyacı

> olduğunu söylemiş. Beş yıl sonra çizimden bir iz yokmuş. "Beş yıla daha ihtiyacım var" demiş Chuang-Tzu. Kral ikinci beş yılı da vermiş ona. Chuang-Tzu, on yılın sonunda fırçayı eline almış ve bir anda, bir fırça darbesiyle, bir yengeç çizmiş, o güne dek görülmemiş en kusursuz yengeci." (Calvino, 2013, s.65)

Bu kısa öykü bir anda ortaya çıkma ve ortaya çıkan şeyin bir düşüncenin ürünü olduğunu güçlü bir şekilde aktarıyor. Chuang-Tzu kendisinden istenilen yengeç çizimi için denemeler yapmaz –yapıyorsa da öykü de aktarılmaz, öykü başarısını denememiş olmasına borçludur-, ya da beş yılı doldurduktan sonra biraz daha zaman istemek için herhangi bir taslak ya da deneme sunmaz, doğrudan beş yıl daha ister. On yıl sonra 'bir anda', 'bir fırça darbesiyle' görülmüş en kusursuz yengeci çizer. Öyküde yengecin nasıl olduğu, nasıl çizildiği, çizime nasıl başlandığı gibi soruların cevabı yoktur. Öykü etkileyiciliğini tam da bu cevap vermemelerden alır, öyküyü okuyan da bu bir anda ortaya çıkan işin mükemmelliğiyle bu soruları sormaz.

Yengecin etkileyiciliği, Chuang-Tzu'nun zihninde beliren yengeci bir anda çizime dökmesinden gelir. Bu dökme eylemini çizmek yerine çizivermek fiili daha iyi anlatır. –e vermek fiili yapılan işin bir andalığını daha vurgulu bir biçimde imler. Çizivermek, salt çizmenin ötesinde bir eylem olarak bir yandan ortaya çıkan ürünü örtük olarak olumlarken ve onun beklentileri karşıladığını ima ederken, diğer yandan da o eylemi gerçekleştirmek için gereken belirli bir birikmişliğe, algılar dünyasının doluluğuna dikkat çeker. Cook, mimarın ideal çizme edimini, onun ne çizdiğinin farkında olmadığı an olarak tanımlar. Çizim aniden belirenin spontane bir biçimde aktarılmasına yarayan araçtır, bir tür not tutmadır (Cook, 2008, s.11). Ne çizdiğinin farkında olmamakla, belirenin çizilmesi paradoksal bir durumu çağrıştırsa da, burada farkında olmamak, çizimin hızına yapılan bir vurgudur. Beliren imajın ne olduğunu düşünmeden ve onun kaybolmasına imkân vermeden yakalama işidir. Cook'un örnek verdiği Sverre Fehn'in Trondheim Kütüphanesi ve Tarih Müzesi eskizleri uzun bir düşünme ve çizme sürecinden çok bir anda kâğıt düzlemine dökülmenin ürünleridir (Şekil 3.16). Bu çizim biraz sonra geçilecek olan bir slayttaki imajı hızlıca aktarmaya çalışırken çizginin karakterine ve detaylara önem vermeden çizmek gibidir. Cook, müze eskizinin kütüphane eskizinden daha hızlı çizildiğini ve daha dinamik bir ifadesinin olduğunu söyler (s.12). Bu saptama, müze çizimindeki çizgilerin birkaç kez çizilmelerindeki kararsızlıktan gelir. Sanki bir anda akla gelen çizgileri tam yerlerinde yakalamaya çalışma çabası gibidir.



Şekil 3.16: Üstte; Trondheim kütüphanesi, altta; Tarih Müzesi eskizleri (Cook'un Drawing kitabından alınmıştır.)

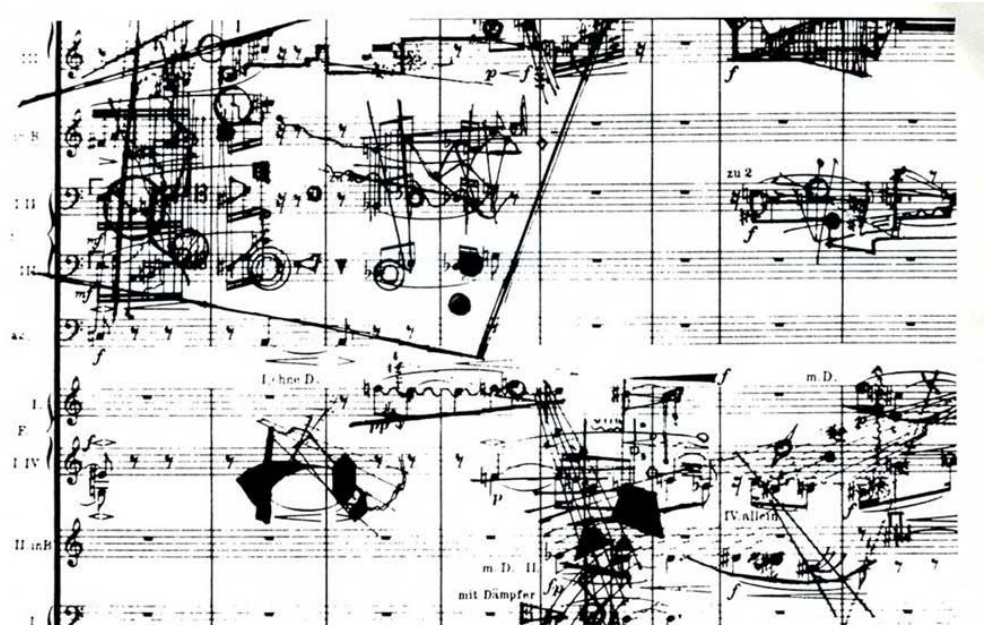
Akla bir anda gelen çizgileri yakalama ve aktarma çabasından dolayı, bu tür çizimlerin akla ilk gelen fikre daha sadık oldukları söylenebilir. Üzerinde düşünülerek çizilen, özenle yapılan çizim, çizime her ara verişte zihin tarafından bir biçime sokulmaya ve onu çizerine göstermeye meyillidir. Göz de onu bir şeye benzetmeye meyillidir. Dolayısıyla çizime verilen her ara, akla ilk gelen fikirden bir nebze uzaklaşmayı da beraberinde getirebilir. Çizilen şey doğası gereği sürekli bir şeyleri imlemeye devam eder ve zihindeki başka şeylerle ilişki kurar. Hızlı çizmek, araya zamanın ve başka etmenlerin girmesini engelleyerek üzerinde düşünmeyi devre dışı bırakır. Cook, hızlı çizimin şeylerin olasılıklarını ve karmaşıklıklarını aktarmanın en iyi yolu olduğunu ve bu hızın çizimdeki çizgilerin bilindik anlamlarını değiştirip yeni anlamlar eklemeyi olanaklı kıldığını söyler (s.15, 95). Hızlı çizimlerin ürünleri anlık olarak belirenin karşılığı olduklarından, orijinal olanın karmaşıklığını yansıtırlar. Bu karmaşıklık çizimde de karmaşık bir biçimlenişin olması gerektiğini ima etmez. Karmaşıklık, onun birçok olasılık içerisinde ne olduğunun belirsizliği olarak okunmalıdır. Aradan zaman geçtikten sonra bakıldıklarında da üzerinde düşünülmeden aktarıldıkları için, çizimin hangi yolu izleyerek oluşturulduğu kendini ele vermez, bu halleriyle gözlemcilerine yeni anlamlar ürettirirler.

Manolopoulou da düşüncelerini kâğıda ivedilikle dökmesinin mimarın yapacağı dürüst bir çizim olduğunu söyler ve ona göre bu tür çizimler tanımlı bir şeye benzemediğinden ötürü ne fazlalıkları vardır ne de eksiktirler (2011, s.32). Belirgin bir şeyi aktarma veya belirli bir çizme amacı olmadıklarından dolayı haklarında yargıya varma olanağı bırakmazlar. Çizime bakan kişiyi bir şeye benzediği ya da benzemediği üzerinden tartıştırmaz daha doğrusu ne kadar benzediği üzerinden tartıştırmaz ya da

çizimi yapan kişide çizimin tamam olduğuna dair bir tatmin duygusu hissettirecek belirli bir ön biçimi yoktur.

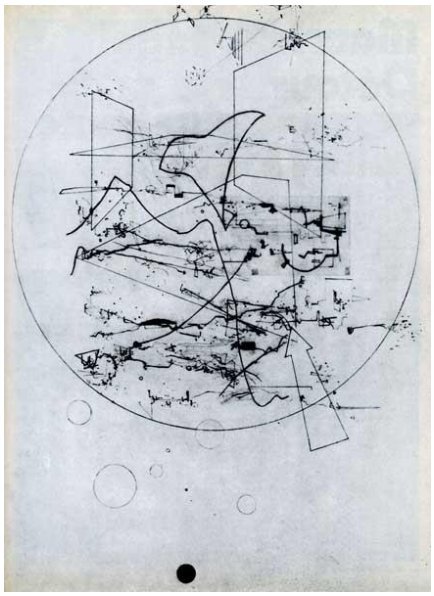
Manolopoulou, "Unformed Drawing" adlı (2005) makalesinde bu tür bir anda oluşturulmuş çizimlere 'biçimsiz çizimler' der, bu çizimlerin spontane ve hızla aktarılan çizimler olmalarının yanında daha sonra hatırlanmak veya araştırılmak üzere çizilen şeyler de olabileceğini söyler ve onları "notların, diyagramların ve eskizlerin kombinasyonları" olarak tanımlar (s.519). Bu kombinasyon, Allen'ın mimarlığı notasyonel çalışan bir disiplin olarak görmesiyle benzeşir. Ancak Allen'ın notasyonelliği onların çözümlenebilir olmasından ileri gelir. Manolopolou'nun geri dönüp bakılacak çizimler tanımı da bir tür çözümlemeyi çağrıştırsa da hızla aktarılmış olmalarıyla Allen'dan farklılaşırlar. Allen, Goodman'in mimari planları içerdikleri rasyonel çizimleri, ölçüleri ve yazılarıyla bir tür müzik score u gibi gördüğünü söyler ve o da sayı ve metin eklenmesiyle çizimlerin notasyonel olarak çalışacağını öne sürer (Allen, 2000, 34-35). Burada Manolopoulou ve Allen'ın benzer yaklaşımları mimari çizimin iki farklı biçimi üzerinden –serbest çizim ve ortografik çizim olarak plan- göstermesi, çizimi okuyacak olan kişinin önemini gösteriyor. Manolopoulou'nun çizimleri, çizenin olmadığı durumlarda her okuyucuda başka bir karşılık bulur. Her farklı kişi çizimi kendi kişisel dünyasıyla harmanlar. Bazen çizer, ne çizdiğini bilmediği durumlarda da tekrar dönüp baktığında kendisini başka biri olarak görür, çizim ona da aynı derecede yabancı olabilir. Allen ise çizerinin yokluğunda bile herkes tarafından aynı şekilde algılanabilecek plan gibi bir çizimden söz eder. Ancak onun notasyon tarifi, plandaki yazıların, sayıların ya da çizimlerin, müzik notalarının yerlerinin değiştirilmesi gibi değiştirilmesiyle karşılık bulur. John Cage'in notasyonları kesip performans alanına dağıtması gibi, plandaki elemanlar da yer değiştirilerek, birbirleri üstüne çizilerek anlamlarını değiştirmeden gerçekliği dönüştürebilirler. Manolopoulo'nun çizgileri belirli bir şey ima etmeden belirsiz bir bütün oluştururken, Allen'ın planları, çizgilerinin anlamlarını korudukları ama bir araya gelişlerinde belirlenen anlamlarını bozarak çoğalttıkları bir çizim tarif ederler. Martin Davorin-Jagodic iki farklı notasyon çizimiyle, mimari çizimdeki bu iki yaklaşım örneklenebilir. Jagodic müzik kompozitörüdür ve daha çok performansa dayalı işleriyle bilinir (Url-13). Onun için bestenin kendisinden öte nasıl performe edildiği ya da performans sırasında nasıl değişikliğe uğratılabileceği önemlidir. Onun notasyonları da "çizimlerin, diyagramların, kolajların, şansa bağlı yerleşimlerin,

transparanlıkların" bir kompozisyonudur (Lucarelli, 2013). Bu notasyonlarından biri, Allen'ın notasyon olarak çalışan plan biçimiyle benzeşir (Şekil 3.17). Çizim düzlemi olarak kullanılan nota kâğıdında, notalar dizgilerin üzerinde değildir, düzleme dağılmıştır. Bir karalama gibi görünen hızla çizilmiş çizgiler ve yer yer düşülen notlar, aks çizgilerine varıncaya kadar çizilmiş bir planın daha sonra kesip parçalanarak tekrar bir araya getirilmiş bir hali gibidir.



Şekil 3.17: Martin Davorin-Jagodic'in bir notasyonu (Url-13)

Jagodic'in bir diğer notasyonu Manolopoulou'nun biçimsiz çizim tarifine benzer. (Şekil 3.18). Bir çeşit mimari çizim gibidir. Akla bir anda gelenin hızlıca çizilmiş, zihinde yıldırım hızıyla kurulan ilişkilerin yakalanabilmesi çabasıyla sayfanın bir tarafında çizerken hızla diğer tarafına geçilmiş gibi bir izlenim bırakır. Daha düzgün çizilerek oluşturulmuş dıştaki çember ve içteki iki dikdörtgen ile ok işareti de çizimi diyagramatik olarak çalıştırma görevi üstlenirler.



Şekil 3.18: Davorin-Jagodic'in notasyon çizimi, (Url-13)

Hız buraya kadar çizme eyleminin hızı ve düşüncenin bir anda aktarılma hızı olarak tartışıldı. Bunların dışında bazı çizimler de barındırdıkları dinamik ifadeleriyle hızlanma eylemi bağlamında kendilerinden söz ettirirler. Bu tür çizimlerin bir anda, bir jest hareketiyle yapılmış olması gerekli değildir. Ya da beliren bir düşüncenin kaybolmadan aktarılması gibi bir itkileri yoktur. Bu bağlamda hızla çizmenin getirdiği üzerinde düşünmeme durumu burada geçerli değildir. Uzun süreçlerin sonunda çıkmış olabilirler. Dinamik ifadelerini çizgilerin biçimlenişlerinden ve bir araya gelişlerinden alabilecekleri gibi, çizimin tümündeki ifade de dinamikliği yansıtabilir.



Şekil 3.19: New Babylon, Constant, 1963 (Url-14).

Örneğin Constant'ın New Babylon projesindeki çizimleri çizgilerinin bir araya gelişleriyle dinamik bir ifadeye bürünürler (Şekil.3.19). Bu çizimi, renklerinden bağımsız düşünüp irdelemek imkânsızdır. Çizgilerin oluşturduğu geometrilerin yer yer içini dolduran renkler, çizgilerin iç içe geçmişliği gözü devamlı resimde hareket etmeye zorlar. Tekerlek gibi çizilen elemanların daireselliği ve karalayarak oluşturulma biçimleri de rastlantısal değildir. Tekerleklerin devamlı dönüyormuşçasına hareketliliği, onların bağlı olduğu çizgilerin diğer çizgilere bir şeyler aktarıyor oluşu, renklendirilmiş geometrilerin biçimleriyle bir noktayı imliyor oluşları, merdivenler ve gridler hızla ve devamlı çizimin içinde dolanmayı bakan göz için zorunlu kılarlar. Klasik bir perspektif düzlemine oturtulmuş gibi görünse de detaylı incelendiğinde perspektifi bozan çizgilerin olduğu görülür. Çizimin mekânı izlemcisinde görme duyusunun meyilli olduğu tek kaçışlı perspektife doğru evrilirken, bazı çizgilerin aynı kalınlık ve renk tonunda hem öndeki hem arkadaki parçaları birleştiriyor olması bu varsayımı bozar. Çizim iç içe geçmiş birden çok mekânın anlatımı gibidir ve bu mekânlar tek bir düzlemde sıralanmış değillerdir. Böylece çizime bakan kişi bir yandan çizgilerin dinamik ifadeleriyle çizimde sürekli yer değiştirirken diğer taraftan da hızla geçtiği ya da geçirildiği yerlerin mekânını zihninde inşa etmeye girişir. Çizimde durduğu farklı noktalar içinde bulunduğu çizimin düzlemini de başka biçimde okumasına sebep olur. Her farklı izlemci için farklı mekânlar üretilir çizimin tek düzlemdeki mekânı zihnin anlama mücadelesi sonucu çoğaltılmış olur. Çizgilerin oluşturduğu biçim, bir araya gelişlerdeki dinamiklik ve çizginin kendi karakteri, izlemcisini zihinsel bir mücadeleye iter ve izlemcinin bu mücadelesi birden çok mekânı oluşturur.

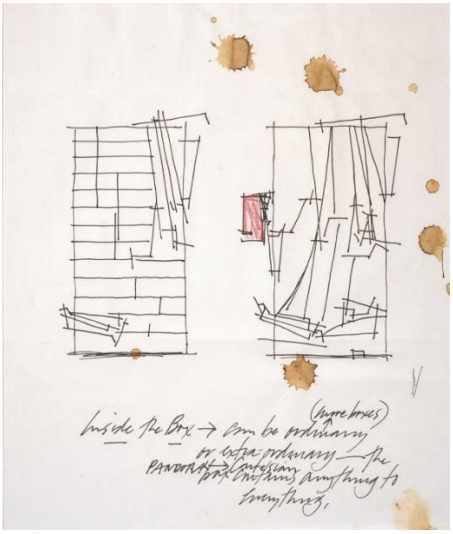
Woods ise çizgilerini her an her şeye dönüşecekmiş gibi çizer. En tanımlı biçimlerinde bile çizgilerin titrekliği ve bir araya gelişleri, o tanımlı formu bozmak için gözlemcisinin bakışlarını bekler gibidirler. "Nine Reconstructed Boxes" projesi Woods'un dokuz bloktan oluşan yapılarının artık mekân bırakmayacak şekilde bir araya geldikleri ya da gelmelerini düşündüğü bir projedir. Woods insan zihninin doğanın ürünü olduğunu, zihnin doğal olandan, içgüdüsel olandan kendini azat etmek ve kendi düzenin kurmak istediğini, bu itkiyle de yeni bir şeyler ortaya koyduğunu söyler (t.y.). İnsanın zihninin doğanın ürünü olması, zihindeki imgelerin doğadan ve doğadaki eylemlerinden, deneyimlerinden geliyor olmasıdır. Zihin, bu deneyimlerle kanıksadığı doğanın kurallarını aşmak, onları devre dışı bırakmak ister. Woods'un bu

görüşü, dolanma eyleminde sözü edilen kent içindeki dolanımda, kentin önceden hangi eylemin yapılacağı öngörülmüş olan mekânlarında, bedenin aykırı eylemleriyle o öngörüyü bozma isteğiyle ya da nasıl değiştirdiğiyle benzeşir. Woods bu projede standart biçimleri olan dokuz kutunun birbirleriyle artık mekân oluşturmadan bir araya geleceklerini öngörür. Dikdörtgen kutular önceden belirlenmiş formlardır, bu kutuların yüzeyinde oluşturulan dinamik biçimler ise birbirleriyle ilişkiye girerler. Bu biçimlenmeler bir virüs gibi yayılırlar. Bir yandan kutunun biçimini değiştirirken diğer yandan da diğer kutularla ilişki kurarlar. Bu virüslerin yayılımıyla kutunun bilindik mekânları değişmeye başlar, kurulan ilişkilerle yeni yeni mekânlar belirir. Bu dinamik ilişkide mekân devamlı yeniden üretilir. Maket bu devamlılık halinin bir anının dondurulup ifade edilmiş biçimidir, bir tür bitmişlik içerir (Şekil 3.20).



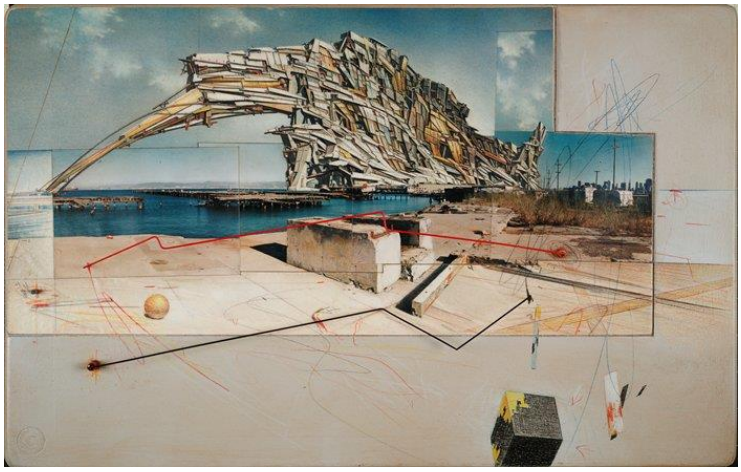
Şekil 3.20: Nine Reconstructed Boxes maketi, Lebbeus Woods, 1999.

Çizimde ise daha dinamik bir ifade vardır (Şekil 3.21). Makete göre daha az sayıda blok içermesine karşın, bu haliyle o dinamikliği yansıtmada daha başarılıdır. Bunu da çizimin karakterine borçludur. Çizimdeki çizgiler her an her şeye dönüşecekmiş gibidirler. Çizim bakıldığında devinir, hareketlenir. Bu hareket, zihne gelen şeyin bir anda dökülmesindeki ivedilikliği taşımıyor olsa da hareket ediyor ya da hızlanıyor olduğunu iddia edecek biçimde devinimdedirler.



Şekil 3.21: Nine Reconstructed Boxes çizimi, Lebbeus Woods, 1999.

Woods'un bir diğer projesi 'San Francisco Bay Project, deprem anında depremin enerjisini kendisini dönüştürmek için kullanan bir yapıdır (Şekil 3.22). Deprem gibi bir anda ve şiddetle olan bir olayın enerjisini yakalayarak dönüşen bir kütleyi ifade edebilmek için Woods, bir fotoğraf üzerine yaptığı çizimle bir kolaj üretir. Çizdiği yapı çevresindeki yapılara bakıldığında epey iri olduğu söylenebilen bir kütledir ve bu kütlenin denizin diğer tarafına naifçe, nokta halinde değen bir uzantısı vardır. Yapı naifçe değdiği noktadan enerjiyi alır ve iri kütleye doğru aktararak orada dağıtır ve bu dağıtım anlık olarak kütleyi değiştirir. Bu fotoğraf üzeri çizimde hız kavramı kendinden, ne bir anda çizilmişlikten ne çizgilerin dinamikliğinden dolayı söz ettirir. Burada çizimin bütününde görülebilen bir dinamiklik söz konusudur. Çizime bakıldığında bir devreden elektrik akımı geçiyormuş gibi, yere değen uçtan iri kütleye doğru bir akım sezilir.



Şekil 3.22: San Francisco Bay Project, Lebbeus Woods, 1995.

Bu hızla aktarılma olayı kütlenin kendisinde açığa vurulduğu gibi detaylarda da bunu pekiştirecek izler takip edilebilir. Kütlenin irileşmeye başladığı yerden itibaren sıklaşan çizgiler, renkler ve gölgeler bu akışın hızlılığını pekiştirirler. Bunu yanında çizimin duvara asıldıktan sonra üzerinde çizilmeye devam edilmesi, yer yer iki buçuk boyutlu tel gibi elemanların dinamikliği aktaracak biçimde eklenmesi de bu kurguyu güçlendirir. Çizimdeki hızlanma, bakan kişiyi kütlenin içindeki mekâna almaktansa her seferinde onu kütlenin yüzeyinden atar. Bu dışarı atma hamlesi, kişiye tek bir mekânı göstermektense ona, aldığı enerjiyle dönüşeceği yapının mekânlarını düşündürtmeye yöneliktir. Her bakıldığında çizgiler birbirleriyle bir öncekinden farklı biçimde bir araya gelir. Çizim hızlanıldığının farkına varıldığı an gibi, dönüşmeye başlama anını güçlü bir biçimde ifade eder ve dönüşeceği yapıyı ve onun mekânlarını bakan kişide çoğaltır.

Hız ve ondan bahsedebilmeyi gerektiren hızlanma eylemi, tasarlama süreçlerinde anlamları ve anlamlandırma çabasının bir ürünü olan mekânları çoğaltma yönünde etkili bir rol oynarlar. Bunu kimi zaman gibi akla bir anda gelenin ivedilikle ve şansa dayalı olarak kâğıda aktarılmasıyla, kimi zaman New Babylon projesinde (bkz. Şekil 3.19) olduğu gibi çizimdeki dinamik çizgilerin izlemcisinin devamlı surette çizimde dolandırmasıyla kimi zaman da San Francisco (bkz. Şekil 3.22) projesindeki gibi çizimin bütününde uyandırdığı hareket ve anlık hızın dönüştürmeci gücüyle yapar. Her birinde tek bir çizimin içerdiği olası mekânların açığa çıkarılması, çoğaltılması söz konusudur. Dolanma bölümünde, dolanma eyleminin konu dışına çıkmaya yarayan bir strateji olarak kullanıldığında kaybolmaya götürebilen bir eylem olduğundan bahsedilmişti. Burada hızlanmayla birlikte üretilen, çoğaltılan mekânların çokluğu ise bazen durmayı, daha dikkatli bakmayı gerektirebilir. Durulduğunda, hızlanma sürecinde anlık olarak beliren mekân daha belirgin biçimde algılanabilir.

3.4 Durmak: Tasarım Sürecinde Gözlemek

Durmak eyleminin bölümde sözü edilen eylemler içerisinden en pasifi olduğu söylenilebilir. Ancak bu pasiflik bedenin fiziksel bir eylemde bulunmadığını işaret eder sadece. Çünkü durmak hareket halindeki bir şeyi durduracak kadar güçlü bir eylemdir. Nitekim Türk Dil Kurumu sözlüğünde durmak kelimesinin anlamlarına bakıldığında, “1-hareketsiz durumda olmak, 2-işlemez olmak, 3-dinmek, kesilmek, 4-

ara vermek" gibi karşılıkları olduğu görülür (TDK, 2006). Bu karşılıklar belirli bir eylemi kesintiye uğratmayı ya da durdurmayı ima ederler.

Bal (2015), biliminin hareketi sonsuz parçaya böldüğünü ve sonra bu parçaları birleştirdiğini, bu birleşimde hareketi anlamaya çalıştığını, felsefenin ise hareketin özüyle ilgilenmesinden ötürü onu bölünmez bir bütün olarak algıladığını söyler ve Bergson'un hareketi "bir durağanlık halinden diğer bir durağanlık haline geçiş" olarak tanımladığını aktarır (s.8-10). Bir hareketten söz etmek onun başlama anından bitiş anına veya duraksama anına kadar bir bütünden bahsetmek demektir. O zaman durma, duraksama hareketi, yapılagelen eylemi kesintiye uğratan bir eylem olur. O eylemden başka bir eylem sergilendiğinde ise durma, yapılagelen eylemi sonlandıran bir eylem olur.

Durma kişinin kendi isteğiyle yapılabilir. Kişi durabilir ya da durdurulabilir. Durma bir amaç taşır. Yorulduğunda durulur veya bakmak için, incelemek için ya da kaybolma halinde olduğu gibi konum belirlemek için durulur. Durduktan sonra kişi ne yapacağına kendi karar verir. Durdurulma ise beraberinde yönlendirilmeyi getirir. Kişi bir yolda gidilirken durdurulduğu zaman bir yere yönlendirilir. Durdurulma edilgen olarak başka bir eylemde bulunmayı ima eder. Durdurulma bu yönüyle bir sonraki bölümde ele alınacak olan tıkanmayla benzeşiyor olabilir. Ancak tıkanmada durmaya sebep olan dış etmenler varken, bir sonraki hareketi tanımlayacak olan, alternatifi bulacak olan yine kişinin kendisidir. Durdurulmayla bu yönden ayrışır.

Bir yere giderken durdurulup yönlendirilme süreci kişiden bağımsız gerçekleşirken, bir çizim, kolaj ya da görüntü karşısında durulan anlarda ise durdurmayı gerçekleştiren etken zihne, bilince bir anlık hitap eder ve kendini geri çekerek kişinin durmasını gerçekleştirir. Herhangi bir yönlendirmede de bulunmaz. Şok hali böyle bir durma-durdurulma şeklidir. Bir anda görülen bir şeyle anlık olarak durdurulan kişi, durduranın yine anlık olarak geri çekilmesiyle, gördüğü şeyle karşı karşıya kalır. Edilgen olanın başlatıp etken olanın devam ettirdiği bir durma hali söz konusudur. Arata Isozaki'nin 'Re-Ruined Hiroshima' kolajı bu tür bir durma halinden söz ettirir (Şekil 3.23). Isozaki'nin Hiroshima'ya atılan atom bombası sonrası haline dikkat çeken kolajı, geniş bir açıyla yerle bir edilmiş alanın fotoğrafının üzerine, kendinin eklediği çizimleri gösterir. Ancak buradaki çizimler, sanki felaketten önce orada olan ve olay sonrası yıkılan yapılar gibi gösterilir. Isozaki bunları "ölü mimarlık" olarak adlandırır ve "bu çizimlerin, sanki varmış gibi zihinsel bir restore süreci gerektirdiğini"

söyler (Angelidakis, 2009). Cook, bu çizim için hesaplanmış bir retorik olduğunu ve Isozaki'nin olayın trajedisiyle gelen şok etkisini başarılı bir biçimde aktardığını söyler (Cook, 2008, s.23). Isozaki, bu şoku aktarabilmek için bomboş ya da tümden yerle bir edilmiş bir alanda çalışmak yerine, yıkılmış birkaç yapının seçilebileceği bir alan üzerinde çalışır. Böylelikle ilk önce trajik bir olayın sebep olduğu büyük yıkımı gösterir. İkincil olarak da kendi çizimlerini, ölçek olarak diğer yapılardan büyük olacak şekilde yine yıkıntı halinde çizer. Çizim-kolajla ilk kez karşılaşıldığında bakan kişiyi durduran ve kendisine çeken etkiyi bu iki hamleyle başarır. Böylesi bir durma eylemi, var olan çizim üzerindeki mekânları üretmekten çok nasıl bir mekânın var olduğunu düşündürtmeye iter.



Şekil 3.23: Re-Ruined Hiroshima, Arata Isozaki, 1968

David Nye de Cook'un sözünü ettiği şoka benzer biçimde, izlemcisinin duyularını şaşırtan yücelik kavramından söz eder, ona göre "yücelik *(sublime)* hissinin temel bir yapısı vardır. Doğal ya da insan üretimi bir nesne, büyüklüğü ve gücüyle izlemcisini zihinsel bir mücadeleye iterek sıradan algıyı altüst eder ve duyuları şaşırtır" (Url-15). Isozaki, uzunlamasına aldığı geniş peyzaja çizdiği yapılarla izlemcinin dikkatini çekmeyi başarır. Sonrasında kendini geri çeker. Bu noktadan sonra izlemci durup izleyendir. Çizim-kolajın içerdiği yapıların ölçek farklılıkları ve peyzajın uzanımı algısını altüst eder. Bu durma, gözün baktığı anda ehlileştiren, baktığını hemen kanıksayabilen bakışını zorlar. Çizim kendini göze ve dolayısıyla algıya hemen teslim etmez, bir tür meydan okumadır.

Durma, öznesini görme duyusu üzerinden yukarıdaki gibi etkilerken, tüm duyuları daha etkin bir biçimde harekete de geçiren ya da bazı duyuları kapatan bir eylem de olabilir. Pallasmaa (2011), derin düşünme ve yoğun heyecan hallerinde görme duyusunun batırılmasından söz eder (s.36). Korku, şok, şaşkınlık gibi yoğun heyecan

halleri beraberinde durmayı getirir ya da derin düşünme, hareket halindeyken olabileceği gibi genellikle durma eyleminde gerçekleşir. Yani durma hali baktığı halde görmeyen göz de dâhil olmak üzere duyuları kapatan bir eylem olur. Kişiyi bulunan mekândan soyutlanmış bir hale getirir.

Bununla birlikte durma hali gözün diğer duyularla işbirliği yaptığı bir eylem olabilir. Pallasmaa, Merleau-Ponty'nin algılamanın ayrı ayrı duyuların verilerinin toplamı şeklinde gerçekleşmediğini bütünlüklü bir şekilde olduğunu söylediğini aktarır ve kendisi de "anımsanası mimarlık deneyimlerimizde mekân, madde ve zaman tek bir boyutta, varlığın bilincimize nüfuz eden temel tözünde kaynaşır" der (s.88). Ona göre mimarlık deneyimi duyuların birbirleriyle etkileştiği ve kaynaştığı bir deneyim alanıdır (s.52). Deneyimde duyuların birlikte çalışması önemlidir. Durma eylemi ise tüm bu duyuların veri almasını ve birlikte çalışabilmesini olanaklı kılar. Bunu söylemek, duyuların birlikte çalışmasının sadece durmayla mümkün olduğunu iddia etmek değildir. Ancak durma eyleminin çevreyi daha iyi algılamayı, sesleri, görüntüleri ya da kokuları daha iyi ve detaylı seçebilmeyi sağladığını belirtir.

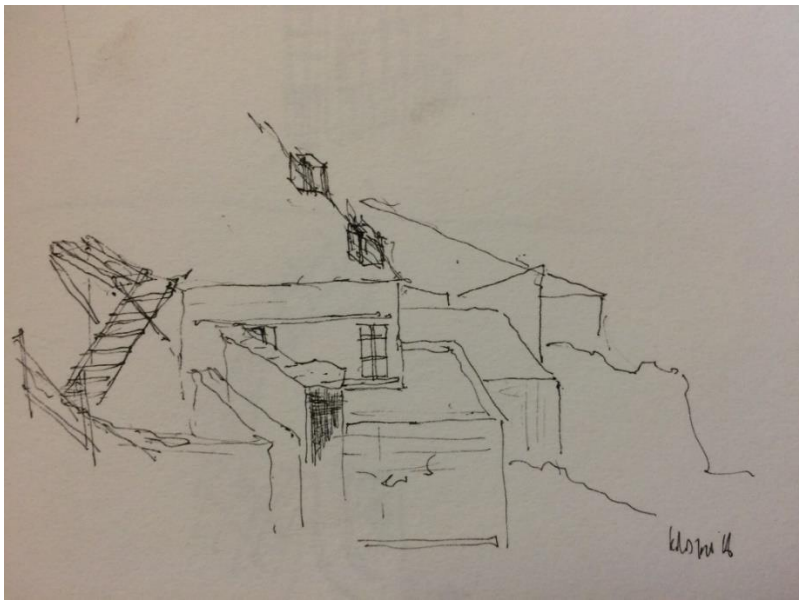
Durma bir taraftan algılanan şeyleri artırırken diğer taraftan da durmadan önce yapılan eylemin zihinde ürettiği mekânları üst üste yığan bir mekanizma gibi de çalışabilir. Sözgelimi dolanma sırasında devamlı olarak bedeninin hareketleriyle kurulan mekanlar, durma anında zihinde bir tür kolaj gibi birikebilir (Şekil 3.24).



Şekil 3.24: Mecidiyeköy kolajı, Ömer Faruk Tekin ve Güzin Öztok, 2015.

Mecidiyeköy algısı için yapılan bu Şekil 3.24'deki bu kolaj, Mecidiyeköy'de yürürken durup alanı farklı yerlerden izleyen insanın zihninde kalan Mecidiyeköy imajıdır. Mecidiyeköy sorulduğunda kişi onu ayrı ayrı metroyla ya da metrobüsle veya araç ve insan kalabalığıyla değil bunların tümünün üst üste binmiş görüntüsüyle hatırlayacaktır. Ancak bu kolay yine de tek başına yeterli değildir. Bu kolaj sadece görsel olarak alanın izleniminden arta kalanlardır. İkinci bölümde tartışılan mekanı algılama ve hatırlama biçimine bakıldığında, Heidegger'in köprünün üzerinde durmanın çevredeki dünyayı sunan bir eylem olduğunu belirtmesi gibi, bu kolaj özelinde Mecidiyeköy'de, genel itibariyle de herhangi bir yerde durmak, kişiye çevresindeki dünyayı sunar (Sharr, 2013, s.51). Ancak bu sunum salt klasik perspektifin göze hitap ederek bedeni 'taş kesmesinin' yanında aynı zamanda diğer duyuların da aktif olarak katkıda bulunduğu bir sunumdur. Durmak, göze mekânı perspektifsel fragmanlar halinde sunarken, aynı zamanda da işitme duyusuna mekânın seslerini –korna, insan sesleri, araç motorlarının sesleri-, koklama duyusuna mekânın kokusunu sunar, tene de havasını hissettirir. Dolanma halinde göz üretken bir bakışa sahiptir, devinim halinde sürekli üst üste bindirmelerle mekânı yeniden üretir.

Durma, yukarıdaki gibi, bir mekanın görüntülerini üst üste bindirerek o mekanı kolaj olarak kaydederken, bazen de uzun gözlemlerle mekanı muğlak ve üst üste binen görüntülerle değil tek ve detaylı bir görüntüsüyle kaydeder. Bu uzun gözlemler, kişiye, bir anda görülenden daha çok bilgi sağlarlar. Çevredeki nesnelerin konumu, oranları, birbiriyle ilişkileri, biçimleri, detayları hakkında daha titiz bir inceleme yapma imkânı sunarlar. Eskizler, bu gözlemlerin kaydedilerek hatırlanması sürecini pekiştirirler. Üzerinden bir müddet geçtikten sonra bile mekâna dair daha noktasal detaylar ve ilişkiler söylemeyi olanaklı kılarlar. Çevreyi yorumlama ve algılama gücünü artırırlar (İnceoğlu, 2012, s.22). Kilistra'da yapılan Şekil 3.25'teki eskizle, hangi evin hangi evle nasıl bir ilişkide olduğu merdivenin nereden alıp tam olarak nereye çıkarttığı, yıkık bir duvarın başka bir evin hangi duvarına nasıl bitiştiği, duvarın nasıl örüldüğü malzemesinin nasıl olduğu gibi verileri daha kalıcı bir biçimde kaydeder. Ancak sadece görülen perspektiften bunları sunar, görünmeyen şeylere dair bir bilgi sunmaz. Bu haliyle mekânı, dolanma eylemindeki gibi aktarmaz.



Şekil 3.25: Kilistra eskizi.

Çizimde ya da makette durmak da benzer süreçleri yaşatır. Durmak çizime ya da makete sonradan devam etmek üzere bir es verebileceği gibi, devam etmeyerek çizim ve maketi sonlandıran ve nihai ürüne çeviren bir eylem olabilir. Devam etmek üzere durma durumunda, durmanın süresi önem kazanır. Bu durma, bir anlık olabileceği gibi birkaç günlük de olabilir. Çizimde bir anlık durma, hızlı çizimin kaçındığı şey olan düşünmenin devrede olmasını olanaklı kılar. Tanımlayıcı bir çizim yapılmadığı varsayılırsa, durmayla birlikte yapılan çizimin kurduğu mekânlar üzerinden çizime devam edilebilir. Çizimde üretilen mekânlar, çizimin nereye doğru evrileceğine karar verebilir ya da bu evirme meyline karşı gelinip bambaşka olasılıklar ve mekânlar üretme adına beklenmedik bir hamleyle çizmeye devam edilebilir. Bu beklenmedik çizgilerle yeni ilişkiler kurulup şansa bağlı mekânlar üretilebilir. Durma, hızlanmanın devreye sokmadığı üzerinde düşünmeyi, tam çizime müdahil olduğu anda dışlayarak bir tür oyun sergiler. Her hamle eski çizimden yeni bir mekân türetebilir ya da yepyeni bir mekân üretebilir. Çizime belirli bir müddet sonra devam edildiğinde ise, arada geçen zamanda "hayal gücüne yağan görüntüler" (Calvino, 2013, s.93), bilinçaltına nüfuz eden şeyler çizimin daha önce kurgulanandan başka bir biçimde devam ettirebilir.

Maket yaparken durmak, maket yapımına ara vermek de çizimdeki gibi bir süreç tarifler. Maketin üç boyutlu olması nedeniyle bu sürecin mekân üretmede ve türetmede çizime göre daha zengin olduğu söylenebilir. Maket doğası gereği, eklenilen bir malzemeyle kendince bir mekân oluşturur. Çizimde çizginin kalınlığı ve karakteri söz

konusuyken, makette kullanılan malzemenin niteliği önemlidir. Malzemenin rengi, biçimi, sertliği birçok şeyi çağrıştırabilir, bir araya geldiklerinde daha önce düşünülmeyen bambaşka ilişkiler kurdurtabilir. Önceden ne yapılacağı ve hangi malzemenin kullanılacağı belirlenmeden yapılan maketlerde sık sık durma eylemi yapılır. Bir parça kesip konulur, daha sonra üzerine hangi malzemenin geleceği kurgulanırken durulur, iki parça bir araya getirilir. Bazen kurdukları ilişki biçimi bir şeyler çağrıştırmaz ve başka bir biçimde bir araya getirilir. Her yeni malzeme eklenildiğinde düşünülenden farklı bir mekân ya da hiç akla gelmeyen mekânlar üretilir. Her duruşta üretilen bu mekânlar, bir sonraki malzemenin eklemleniş biçimini belirler. Yapılan maket bir şeylere benzedikçe ya onun üzerine gidilerek o şey açığa çıkarılır ya da ondan kaçınılarak, çizimde yapıldığı gibi rastlantısallığa bırakılan parçalar ve bir araya gelişlerle sonsuz sayıda mekân üretilebilir. Maket yaparken durmak süreci ve nihayetinde üretilen mekânları bu şekilde zenginleştirirken, maketin karşısında durmak da aynı ölçüde zenginleştiren bir eylem olur. Maketin elle tutulup döndürülebiliyor olması, onun yapım sırasında bakılan açısını değiştirir ve dolayısıyla o açıdan üretilen mekânlarını da değiştirip bozabilir. Maketin döndürülmesi konusu "çevirmek" bölümünde bir çalışma üzerinden daha detaylı açılacağından bu bölümde döndürüldüğünde durup bakmanın mekân üretimine getirdiği katkıya kısaca değinilmiş oldu.

3.5 Tıkanmak: Tasarımda Bir Anlatım Biçiminden Diğerine Geçişin İtkisi

Tıkamak kelimesinin anlamına bakıldığında, "yol, su, geçit vb. şeyleri bir engelle işlemez, akmaz, geçilmez duruma getirmek" karşılığı görülür (TDK, 2006). Tıkamak, çalışır, işler durumda olan bir şeyi güç kullanarak işlemez hale getirmektir. Bu eylemin edilgen hali olan tıkanma söz konusu olduğunda ise sözlük karşılığında "1-tıkama işine konu olmak, 2-iştahı kalmayıp yemek yiyememek, 3-soluk alamamak" anlamları yer alır (TDK, 2006). Günlük hayatta tıkanma fiili akıcı şekilde bir şeyler yaparken yapılan işi ileri götürememe durumu için de kullanılır. Bir çizim yaparken, bir metin yazarken ya da bir konuşma yaparken tıkanmak devam edilmeyen durumlarda tıkanıldığı söylenir. Tıkanma kelimesi İngilizce sözlükte aratıldığında karşılığı olan "*deadlock*" kelimesinin anlamının "herhangi bir ilerlemenin sağlanamadığı durum, açmaz" olarak yer aldığı görülür (Url-?). Edebiyatta, yazarların yeni metin üretememe ya da çalıştığı metni ileriye götürememe durumlarında "yazar tıkanması" (*writer's block*) ifadesi

kullanılır (wikipedia). Bu durumda yazar, herhangi bir dış etkiden bağımsız, üzerinde çalıştığı metne devam edemez. Bu bölümde ele alınacak tıkanmak eylemi, tasarım süreçlerinde çizerken ya da maket yaparken yapılan işe devam edememe durumunu ifadelemek için kullanılacak ve bu durumun içerdiği potansiyeli açmaya çalışacaktır. Buradaki potansiyel, tıkanma durumunda bir anlatım aracından diğerine geçişte aranacaktır.

Tıkanmak diğer eylemlerden bilinçli yapılmaması yönünden ayrılır. Dolanmak, hızlanmak ya da durmak iradeyle gerçekleştirilebilecek eylemlerken, tıkanma isteyerek yapılmaz. Durdurulmada olduğu gibi görülen bir dış etkiden de söz edilemez. Tıkanma, bir sürecin normal işlerken çalışmamaya, işlememeye başladığı zaman sözü edilen bir eylemdir. Sözgelimi trafikte seyir halindeyken trafik tıkanır, neyin sebep olduğu anlaşılmaz hemen. Böyle bir durumda alternatif yollar kullanılır. Burada önemli olan gidilecek yere varma arzusundan vazgeçilmemesidir. Varılmak istenen yer değişmeksizin ona ulaşma yolları değişir.

Tasarım süreçlerinde de benzer bir tıkanma sık sık yaşanır. Bir çizim, maket, model yaparken ya da sürecin metnini yazarken, ürün daha fazla ileriye götürülemez. Ürünü oluşturmaya devam etmekten neyin alıkoyduğu bilinmez. Önceden belirlenmiş bir biçim oluşturulmaya çalışılırken, tıkanma durumunda ifade araçları arasında geçiş yapmak sürecin devamlılığını sağlar. Ancak önceden belirlenmemiş ve içgüdüsel olarak ortaya konmaya çalışılan şeylerde genellikle hangi ifade aracı kullanılıyorsa onun üzerinden gidilir ve tıkanma beraberinde durmayı ve ara vermeyi getirir. Tam da bu noktada tıkanmanın ifade araçları arasında geçiş yapmayı gerektirmesi durumunun, bu tip içgüdüsel çizimler ya da maketler ortaya konurken de farkında olunarak uygulanması, tıkanmayı durdurucu bir faktörden anlatımları ve dolayısıyla da ortaya çıkan anlamları çoğaltan bir konuma getirir.

Bir düşünceyi çizimle aktarmaya çalışırken çizimin bazı şeyleri görmede yetersiz gelmesiyle, ortaya konacak ürün çizimle daha fazla ileriye götürülemeyebilir. Bu durumda makete geçildiği düşünüldüğünde, maketin daha fazla şeyi görmeyi olanaklı kılması süreci açan ve zenginleştiren bir iş olur. Maketin fiziksel olarak görülebilir ve dokunulabilir olması, hem fiziksel hem de zihinsel açıdan mekân üretimini zenginleştirir. Maketin getirdiği bu zenginlik, çizimin yapılma amacından uzaklaşılıp, beklenmedik ve rastlantısal olan üzerinden devam edilmesine yol açabilir.

3.6 Çevirmek: Tasarım Sürecinde Fiziksel ve Zihinsel Çevrilebilirlik

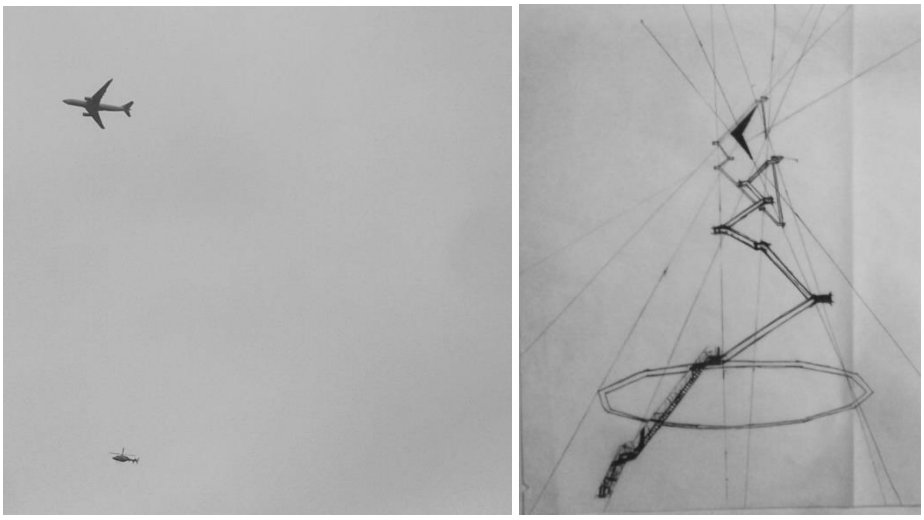
'Çevirmenin Görevi' adlı metnine Walter Benjamin, çevirinin ne için yapıldığı, neyi ilettiği sorularıyla başlar. Ona göre metin, okuyucuya bir şeyler iletmek kaygısından öte yazarın kendini ifade etme aracıdır, metnin özü salt içerdiği bilgilerden oluşmaz. Bu durumda bir şeyler iletmeyi amaç edinen çeviri de bilgi iletmek dışında bir şey yapamaz, metnin özünü iletemez (Benjamin, 1985). Yazarın her okuyucuda aynı karşılığı bulacak bir şeyler ortaya koyması, o metni nesnel, bilimsel bir biçime sokar. Yazarın kendini ifade ettiği metin ise her okuyanın farklı anlamlandırmalarına açıktır. Bu yüzden yazar okuru düşünerek yazmaz. Böylece, Barthes'ın da ifade ettiği gibi yazı durmaksızın anlam öne sürer. Okuyucu, bu öne sürülen anlamları çoğaltandır, açandır. Her okuyucu kendi tahayyülü, algısı dâhilinde bu çoğaltma işini yapar. Tek metinden ortaya çıkan sayısız metin, "yazarın ölümü, okurun doğumu" olur (Barthes, t.y.). Peki, çeviri bu durumda neyi iletecektir? Böyle bir metnin çevirisinden bahsedilebilir mi? Metne birebir sadık kalınarak yapılan çeviri biçimsel bir çeviri olacaktır, metin anlamını kaybedecektir. Çevirmenin yapması gereken, metnin anlamını, çevrildiği dilin olanaklarını kullanarak korumak olacaktır. Bunu yapabilmek için orijinal metnin dilinin olanaklarını da iyi bilmelidir. Burada metnin anlamının okurlarınca çoğaltılması ve tek bir anlamın korunması paradoks gibi görülebilir. Tabii ki çeviri de her okurda farklı karşılık bulup çevrilen metnin de anlamını çoğaltabilir. O zaman çevirinin esas koruması gereken, orijinal metnin özünü ortaya koyan şeydir. Bu özü koruma adına, çeviri orijinal olandan bir takım şeyleri çıkartıp bazı şeyleri ekleyebilir. Orijinal üzerinde yapılan bu operasyonlar çeviriyi bozucu bir araç gibi algılatabilir. Wigley, çevirinin yaptığı bu işin, "orijinal olanın saflığının olanaklılığı olduğunu" söyler. Orijinal olan çevirisiyle birlikte gelir ve "çeviri, orijinal olan kendini saf bir biçimde inşa edebilsin diye vardır" (Wigley, s.8). Buradan hareketle her metin ya da daha genel kapsamda konuşmak gerekirse her üretim çevrilebilirdir denilebilir. Orijinal olarak bahsedilen üretim de aslında bir düşüncenin, kendinden önce var olan bir özün ürünü olduğu için, yani o da bir tür çeviri olduğu için, o özü yansıtmadaki yetersizliğini çevrilebilir olmasıyla gizler. Dolayısıyla çeviri işlemi, her seferinde ortaya koyduğu üretimlerin bütünüyle öze biraz daha yaklaşılan bir araç olur. Her çeviri, üretilenin yetersiz kaldığı durumları gideren bir üretimle bu bütünlüğe ulaşmayı olanaklı kılar.

Çevirme eylemi çeviri kavramı üzerinden açıldığında anlamın çoğalması, ekleme ve çıkarmalar yapılması ya da bir bütüne gönderme yapacak şekilde bir dizi üretimin olması söz konusu olabilir. Çeviri, bir olandan birçok şey üretirken aynı zamanda üretimlerinin çokluğuyla da bir olanı daha aşikâr hale getiriyor. Calvino, asıl yapıtın son biçimden değil, o biçimi üretmek için yapılan çalışmalar dizisinden oluştuğunu belirterek, Francis Ponge'un bir fikrin farklı işlenişlerini ardı sıra yayımladığını söyler (Calvino, 2013, s.87). Üretilmek istenen, nihai ürünle birlikte o ürünü oluştururken yapılan çalışmalarla görülebilir.

Mimarlık pratiği açısından bakıldığında, ortaya konan bitmiş bir proje, yapılmak istenen ya da düşünülen şeyin birebir karşılığı değildir. O projeyi ortaya koyarken yapılan her türlü eskiz, maket, model veya kolajların bütününde o düşünce görülebilir. Mimarlık stüdyolarında bir projenin farklı anlatım biçimleriyle birlikte istenmesi de bununla ilintilidir. Stüdyolarda bir yere ait düşüncenin aktarımının, eskizler, planlar, kesitler, kolajlar ve diyagramlarla birlikte yapılması istenir. Hızla çizilmiş eskizle akla ilk gelenin izleri görülürken (bkz. Bölüm3.3), plan ya da kesit gibi ortografik çizimlerle onun gerçekliği, diyagramlarla çalışma şekli görülür. Bütün üretimler tek bir düşüncenin farklı anlatım araçlarıyla yapılmış çevirileridir. Veya bir düşüncenin anlatımının çevirileridir. O düşünce de bu anlatımların bir aradalığıyla okunabilir hale gelir.

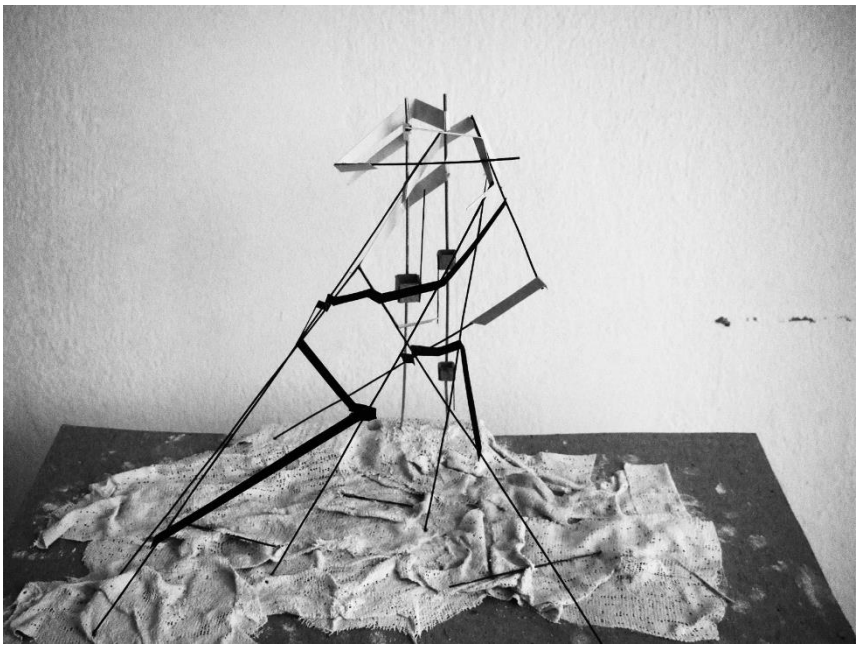
Bir düşüncenin ayrı ayrı maket ve çiziminin yapılmasından farklı olarak, çizimin maket çevirisi ya da maketin çizim çevirisi hem düşüncenin hem de onun bir anlatımı olan çizimin çevirisi olacağından daha zor bir süreçtir. Ancak bu süreç üretimi zenginleştirebilir ve daha ilişkisel üretimler ortaya koyabilir. Manolopoulou, bir anlatım aracından diğerine geçişteki süreçte mimarın yetersiz kaldığı noktalarda şansın devreye girdiğini söyler (Manolopolou, 2006, s.312). Düşüncenin çizime ya da çizimin makete aktarımında yetersiz kalındığı, tıkanıldığı durumlarda ona göre şansa bağlı olarak gerçekleşen bir takım şeylerle bu tıkanıklık açılır. Ancak bu açılma ve devamındaki zenginleşme, niyet edilenden uzaklaşmayı hedefleyen şans sayesinde olur (s.303). Oysa çeviri belirli bir amaç üzere yapılır, düşüncenin ya da onu anlatımının anlatımı işidir. Bundan ötürü burada bu tıkanıklığı açan şeye şans demek yerine içgüdü demek daha doğru olacaktır. Çünkü içgüdü, bir şeyin belirli bir biçimde yapılmasını emretmekten çok, arayış içinde yapılan şeyin ortaya çıkarılmak istenilenle

üst üsteliğinde kendini gösterir. Bu noktayı, çevirme eylemini belirleyen çizim ve maket çalışması üzerinden açmak yararlı olacaktır.



Şekil 3.26: Solda, uçak ve helikopter fotoğrafı; sağda, onlardan yola çıkılarak yapılmış çizim.

Yukarıdaki şekilde soldaki fotoğrafta bir uçak ve helikopter görülüyor (Şekil 3.26). Devamlı olarak yakından geçen uçakların fotoğraflarını çekme güdüsünün irdelenmesi amacıyla seçildi. Sağdaki çizim ise bu irdelemenin ilk ürünü olan çizimdir. Bu çizimi bir tür çeviri olarak okumak mümkündür. Çizim, uçağın gövde ve kanatlarındaki çizgiselliğin uzatılmasıyla ve çizgilere bağlı bir merdivenin eklenmesiyle oluşturulmuştur. Tam bu noktada merdivenin eklenmesi içgüdüsel bir eylem olarak ele alabiliriz. Uçakları görünce hissedilen duygunun çizimle anlatımı sırasında aslında olmayan ama aynı hissi vereceği düşünülen, yukarılara doğru çıkan bir merdiven eklenmiştir. Fotoğrafın çizim çevirisinde eklemeler olmuştur. Wigley, Constant'ın New Babylon çizimleri için, çizimlerin üretilen bir mekanın keşfi olduğunu ancak çizimde de yeni tür mekanların üretildiğini söyler (Wigley, 2001, s.33). Bu çizimde de benzer şeyleri söylemek mümkündür. Çizim, fotoğraftan türetilmiştir ancak bu haliyle yeni mekânlar ve ilişkiler üretir. Çizgilerin sayfa düzlemine göre konumlarına, merdivenin yukarı doğru gittikçe silikleşmesine, çizgileri arasında kalan alanların birer yüzey olup olmamalarına bağlı olarak bu çizim üzerinden birden çok mekânsal çıkarım yapmak olanaklı hale gelir. Bu mekânsal çıkarımlardan birinin maketi yapıldığında, çeviri tartışması başka noktalar üzerinden açılır. (Şekil 3.27).

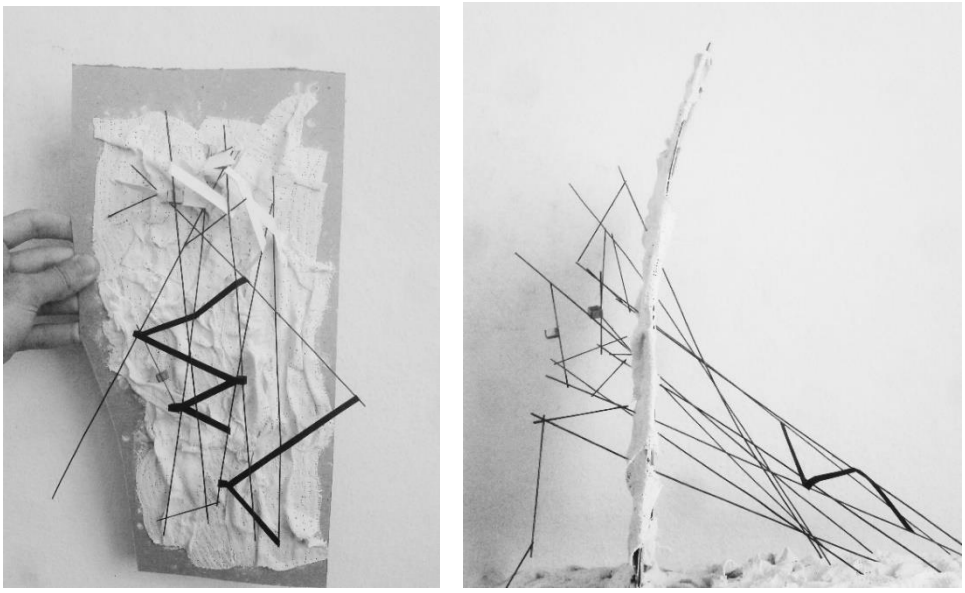


Şekil 3.27: Çizimin maket çevirisi.

Maket çizimin birebir çevirisi olarak yapılmamıştır. Çizimde ve makette karşılıklı olarak olan ya da olmayan şeyler vardır. Çünkü maket salt çizimin bir çevirisi değildir, çizimi yaptıran düşüncenin, özün de görülmesi ve ifade edilmesi amacını taşır. Maket çizimden farklı olarak ayakta durabilmek durumundadır. Böylece bir altlığı olur. Ancak maketin durduğu düzlem düz bir yüzey olarak tasarlanmaktansa, alçılı sargı bezinin ıslatılarak kıvrıldığı, katlandığı, toplandığı bir topoğrafya olarak tasarlanır. Bu, ilk imajın hissettirdiği duygulanımları ve çizimin atmosferini kaybetmeden başka bir boyutta ifade edebilmek üzere yapılmış bir hamledir. Bunun dışında imajda ve çizimde hissedilen yüksekliği makette de vurgulama adına çizimde olmayan küp kutucuklar eklenmiş, çizimdeki çizgileri ifade eden tel çubuklar zemine farklı açılarla yerleştirilmiştir. Böylelikle maket izlemcisine, çizimin iki boyuttaki mekanlarını üçüncü boyutta daha spekülatif bir biçimde yorumlatarak mekânsal olasılıkları artırmıştır.

Yapılan maket, farkında olunmadan çizimin görünüş olarak varsayıldığı haliyle yapılmıştır. Çizimin yapıldığı kâğıdın pozisyonu ve gözün kendi seviyesindeki şeyleri doğal olarak görünüşleriyle algılamasının kanıksanmışlığıyla, çizim de sanki bir nesnenin görünüşüymüş gibi algılanmış, maket o görünüşü verecek biçimde çevrilmiştir. Çevirinin ne olup olmadığının farkında olunarak yapılması, çevirinin mekânı çoğaltan ve birbirlerine bağlayan olma özelliğini, bu noktada devreye girmesiyle gösterir. Çizim bir görünüş değil de plan ya da kesit olsaydı onun maketteki

ifadesi ne olurdu sorusuna cevap olarak yapılan maketler, bir yandan çizimin ve onun üreticisi olan özün atmosferini yansıtmaya çalışırken diğer yandan da aynı çizimin farklı çevirilerindeki mekânsal çeşitliliği gösterirler (Şekil 3.28).



Şekil 3.28: Solda, aynı çizimin plan olduğu varsayılarak; sağda ise kesit olduğu varsayılarak yapılmış maketleri.

Her üç maket de birbirine benzer biçimlere sahip olsalar da, plan olarak yapılan makete yatay düzlemde bakılmak yerine düşey düzlemde bakılırken, kesit olarak yapılan maket ise düzleminin ötesine geçerek çift taraflı bakılan bir şey halini almıştır. İlk maket yatay ve düşey düzlemi aynı oranda vurgularken, ikinci makette düşey düzlem ön plana çıkar. Dolayısıyla ilk maketin mekânları hem düşeyde hem yatayda yayılır, merdiven, izlemcisini doğrudan yukarı çıkarmaktansa, maketi dolandırarak çıkarmayı yeğler. İzlemci ise bu zihinsel dolanımında farklı noktalardan farklı biçimlerde oluşan mekânlar kurgular. İkinci maket ise düşey vurgusuyla dolandırmaktan çok doğrudan yukarı çıkarmayı hedefler. Merdivenin burada da dolandırdığını dolayısıyla yukarı çıkma eyleminin de maketin mekânına yayıldığı söylenilebilir. Ancak bu dolanım esnasında maketin düşey vurgusu, kurgulanacak olan mekânı da bilinçaltından etkiler.

Bu tez çalışmasının kapsamına alınmayan bir ifade aracı olan anlatının ise burada bu üç mekânı birbirine bağlayan bir araç olarak kullanımından bahsetmek yararlı olacaktır. Anlatı, çizimde ya da makette görülen mekânı daha detaylı olarak irdelemeye yardımcı olur. Kurgulanan mekânın ölçeği, atmosferi, malzemeleri gibi örtük ve bilinmez olan şeyler hakkında daha derin düşünmeye sevk eder. Burada da bu maket çalışmaları sonunda üretilen metinler, o niyetle yapılmadan yola çıkıldığı

halde bu üç maketi ve çizimi tek bir şey olarak betimlemiştir. Bu anlatım biçimleri, çevrildikleri özün birer yansımalarıdır ve bundan dolayı da maketlerde yer yer mekânsal çakışmalar olmaktadır. Şekildeki metinlerde bu üç ayrı maket için yazılan üç ayrı anlatı okunabilir (Şekil 3.29 ve Şekil 3.30). Her metin, maketin mekânında merdivenle yukarı tırmanan birinin anlatısını içerir. Bu anlatılar, tırmanan kişinin kendisiyle konuşması şeklindedir ve o mekânın nasıl bir yer olduğuna dair bilgiler verir.

1

Varmamız gerektiği söylenen o bulutumsu şeye ulaşmak için önümüzde -hatta yukarımızda mı desek- kat etmemiz gereken uzunca bir yol görünüyor. Hayır, işin ilginç tarafı tam oraya yaklaşmışken siyah izi takip edip tekrar neredeyse en aşağıya inip oradan yukarı çıkmamız. Deneysel bir geziymiş, ancak böyle yaptığımız zaman o deneyimi yaşayabilirmişiz çünkü. Yürüdüğümüz parkuru içinde barındıran yapı büyüklüğü ve ölçeğiyle duyularımızı alt üst ediyor*. Biz o kadar küçüğüz ki o yol hiç bitmeyecekmiş gibi geliyor. Bir yandan hoşumuza da gidiyor bu üstünlük, ağzımız açık, seyrede seyrede yürüyoruz. Düşeydeki borular öylesine çizgisel ki, az sayıda olmalarının bir aradalığıyla adeta yeri yaracakmış ve göğü parçalayacakmış gibi oluyor. Yer demişken yer diye bir şey var mı acaba aşağılarda? Yoksa şu gördüğümüz yer yer kabarmış heykelvari duvar mıdır? Yürüdükçe ilginç şeyler oluyor. Sanki başka bir zaman/mekânda başka bir yol var ve o yolla paralel yürüyoruz gibi oluyor. Sana da öyle olmuyor mu diye arkadaşıma soruyorum o da aynı şeyleri yaşıyormuş. Ama o benim ilk anlattıklarımı hayal gibi görüyor, daha öncelikli yaşadıkları var. O anlatıyor, onlar da bana hayal gibi geliyor, hani şu ilginç şeyler oluyor diye bahsettiğim. Anlatabildiğim kadarıyla şöyle oluyor; bazı noktalara gelince sanki o nokta, bulunduğum devasa düşey yapıya dik başka bir yapıda da var ve bir anda zaman-mekân çakışması yaşıyoruz. İlerledikçe topoğrafya ve yapının bir aradalıkları ilginç perspektifler sunuyor. En uçtayım, -yım çünkü ben varım burada sadece. Buradan daha bir heybetli görünüyor yapı. Hayranlıktan bakakalıyorum. Ne kadar olduğunu hatırlamadığım bir süre geçmiş ve ben hala bakıyor buldum kendimi. Tekrar yürümeye başladığımda gene o kesişmeleri yaşadık. Diğer yapı biraz örümceğe benziyor sanki. Ulaşmaya çalıştığım gibi bir bulutumsusu var onun da. Dikine gelişmektense daha çok örümcek ve ayaklarını andırır biçimde açık bir şekilde duruyor gibi sanki. Ve yine tekil bir görüye düştüm. Epeydir böyle ilerlediğim süre içerisinde, bu topoğrafyanın ardına ve kendisine dair kendimle bir beyin fırtınası yaptım. Ben bu yapıda bu kadar küçüksem eğer bunun ardında ne vardır kim bilir? Bunu taşıyan bir şey var mıdır, bunlar nasıl inşa edilmiştir? Bir cevap bulamadım. Peki, bu topoğrafya dediğim şey nasıldır ve ne kadar büyüktür ki? Az çok bir fikir edinme çabasıyla bir bakınıyorum uzunca ama bir şey göremiyorum. Hemen ulaşabilecekmiş kadar üzerinde durduğum yapıyla aynı ölçekte gibi gözükse de yıllarca ulaşamayacağım bir uzaklıkta da olabileceğini düşünüp bir daha dikkatlice bakıyorum. Bir şeyler görünüyor ama yıldızlar gibi yakın ve bir o kadar da uzaklar gibi. Sahi yıldızlar nereye gitti ki? Bir de yıllarca demiştim, ne kadardır yürüyorum ve hangi zamandayım? Bunları bildirecek hiçbir şey/kimse yok. Böyle şeyler düşünürken bulutumsuya da epey yaklaşıyorum ama o kaçışı olmayan geri dönüş geliyor ve tekrar aşağılara başka yollarla iniyorum. Öyle bir yerde topoğrafyaya çok yaklaşıyorum ki onu yıldıza benzetmekte haklıymışım. O kadar uzakta ki, yapının heybetinden sersem olmuş ben, bir kez daha sersemliyorum, kendime bilmem ne zaman sonra geldiğimde hala yürüyorum, demek yürümem ayık olmama da bağlı değil. Rampa burada ters dönüyor ve ben düşmüyorum, yer çekimi yok galiba. Haha, zaten yer neresiydi ki?! Epeey bir süre –zaman kavramımda şaştı, artık süre diyorum- gittikten sonra nihayet bulutumsunun içine beyaz bir yolla giriyorum. Burası bütün olasılıkların bütün olasılıklarıyla gerçekleştiği eş zamanlı evrenler kümesi* gibi. Sürekli bir fragman bombardımanına uğruyorum ve her fragmanda farklı bir yerdeyim. Kendimi Space Oddysey'de pararlel evrenler arası geçiş yapan … gibi hissediyorum. Hemen bir yerden çıkmam gerek. Yol da görünmüyor ki, bulutumsu gerçekten bulut gibi. Ah evet biraz daha, hah! Bir dakika, ama burası?

Şekil 3.29: İlk maketin mekânsal anlatısı.

2

Anlaşılan iki görüntünün çakıştığı yerler bu bulutumsunun bir etkisiydi. Bulutumsu her iki yapıda da ortak bulunan ve bir çeşit algı-akıl kontrolü sağlayan bir şey. Çünkü şimdi de hayal gibi gelen görüntülere ait yapının ta kendisindeyim. Aynı işte örümcek ayakları gibi birkaç noktada yere basan ve bulutumsusunu yukarıda taşıyan bir sistem. Burada aşağı-yukarı, yer-gök gibi kavramları daha net ifade edebiliyorum. Ölçek aynı ölçek ama azametini kaybetmiş, duyuları o kadar da altüst eder bir tarafı yok. Daha yayılı ve bütünü görülebilir bir durumda. Bunları düşünürken bir taraftan da devasa ölçekli yollarda ilerliyorum. Sahi benim arkadaşıma ne oldu? Önceki sistemde dolaşırken bir anda kayboldu. Acaba bu iki sistemin paralel bir gidişati vardı ve ben paraleli olmayan bir noktadan mı geçtim ve bir daha gelmedi? A! Tam bunları düşünürken onun gelmesi ne ilginç! Burada bir takım sesler de var. Lineer boruların dışında kare yapılar görüyorum, içlerinden dövülen demir gürültüleriyle. Bir üretimi andırıyor ama ne bir görüntü var ne de bir hareketlilik. Paralellik diyordum. Evet, galiba deneyimlemem ve keşfetmem gereken şey tam da bu olmalı. Yani ben yürüdükçe gözüme ilişen fragmanlar aslında farklı iki yapının bir birleriyle çakışması, ben o bulutumsudan bu tarafa geçerken, burada bulunan arkadaşım -yani o da benim- da diğer tarafa geçmiş olmalı. O zaman tek başına benim dolaştığım bir yol olmalı, bu sistemler o yolun birer tezahürü! Zekice! Peki, o topoğrafyanın ardına dair düşüncelerim, gördüklerim? Bir tane daha böyle bir sistem olmalı. Tekrar buluta girmem gerek ki zaten yol o kadar dolaştırdıktan sonra beni oraya sokacak gibi görünüyor. (buraya dair çok anlatı kuramadım)

3

Evet! Sanırım sistemi çözüyorum, hatta çözdüm galiba. Bir dakika! Yoksa bu bulutumsu ben neyi düşünürsem orada mı götürüyor beni? İçinde bulunduğum sistem aslında düşüncelerime göre kurduğum mekânlara mı atıyor? Peki ya gözüme ilişen fragmanlar? Boş bir levha ise nerden geldi bütün bunlar? Labirent gibi bir sisteme sıkıştım! Dur bakalım bir de burayı keşfedelim! Bunların da ölçeği aynı ama diğerleri gibi ne yayılı ne de lineer. Daha küçük uzunlukta borularla birbirlerine çok daha ince elemanlarla bağlanmışlar. İlk sistemdeki gibi bir duvarı? var. Ama bu farklı, burada bulutumsu yok. E peki ben nereden geldim? Burada borular bu duvara saplanmışlar. A! Belki de duvarın ötesinden geliyorlar. Tabi ya düşündüğüm yerdeysem bunları takip edip ardı görebilirim. İlerlemeliyim. Çok yoğun bir düşey gaz tabakasından geçiyorum, topoğrafyalar da görünürlüğünü yitirdi, sadece takip ettiğim yol var. Ne kadar yürüdüm? A, hayır! Burada aynı borulardan çok daha iriyim, ve kırıldılar düşüyorum! Düştükçe kırıyorum ve bu kırılma sahnesi hep tekrarlanıyor! Benim tekrarlanmam dışında her şey tekrar tekrar oluşuyor ve kırılıyor. Üstümde sürekli o lineer borulardan birikiyor. Sürekli, sürekli ve sürekli. Hiç ışık olmamasına rağmen sürekli artan bir beyazlık! Kırılma sesi yok ama beynimde sürekli bir kırılma ve düşme sesinin ekosu var. Ve bu beni daha da daraltıyor. Sürekli kırılma, sürekli tekrarlar! Yeter! Ve bitti! Bembeyaz her yer. Ve yine bir siyahlık geliyor. Hayır! Tekrarlamasın o şeyler!

(bulutumsu şey aslında parkurda yürürken adamın parkurun izdüşümünün olabileceği durumları üreten ve zihninde gezdiren şey. Yani ilk sistemde bahsettiği bulutumsunun algısını yönlendirmesinden ziyada bulutumsu kendi zihni ve algılarıyla ürettiği bir şey. Farklanan her sistem onun düşlediği, izdüşümünün plan, kesit, diagram vs. olmasından ibaret. Bunu düşündüğü anda bunun farkına varınca sistemi kilitliyor ve o yüzden bulutumsusunu kaybediyor –son sistemde nereden geldiğini sormuştu- ve bu izdüşüm ihtimallerini üreten zihni bunun bir sonunu koymadığı ve çıkış yolunu oluşturmadığından erken uyanan beyin o sistemde kilitli kalıyor)

Şekil 3.30: İkinci ve üçüncü maketin mekânsal anlatıları.

Yapının ölçeğinin insana kıyasla ne kadar büyük olduğu, malzemenin ne olduğu, durulan yerlerden nelerin nasıl göründüğü, ne kadar zamanda tırmanıldığı gibi bilgiler, maketin zemininden başlayarak tepesine kadar tırmanan insanın hikâyesinden öğrenilir. Anlatının maketin mekânına dair bu bilgileri vermesinin yanında bu çalışmada yaptığı en önemli şey, üç mekânı da birbiriyle ilişkilendiriyor olmasıdır. Anlatılarda, her mekânın bazı noktalarının sanki daha önce orada bulunmuş, orayı görmüş gibi hatırlanıyor olunması, aslında bu üç maketin de ilk çizimin farklı gerçeklik anlarını ifade ettiklerini, asıl tırmananın çizimde tırmandığı ve bu üç

maketteki tırmanmanın da çizimdeki tırmanmanın birer yansıması olduğu ima edilir. Orijinal olan çizimdir ve maketler de bu çizimin birer çevirisidirler. Çeviriler de orijinal olanı ayrı ayrı tam olarak karşılayamazlar ama bir bütün halindeyken, orijinal olanı ortaya çıkarabilirler. Bu çalışmada da anlatı bu ortaya koyabilmeyi olanaklı kılar.

Calvino'nun sözünü ettiği asıl yapıtın nihai üründen çok onu üretme girişimlerinin bir bütünü olması gibi, tüm bu çizim, maket çalışmaları ve onların mekânlarının anlatısı olarak metinler de bir bütün halinde asıl olanı, özü ima ederler (Calvino, 2013, s.87). Ya da algının, ayrı ayrı işitsel, görsel, dokunsal verilerin toplamı olmadığı, bütünlüklü olarak algılandığı gibi; aktarılmaya çalışılan öz de ayrı ayrı anlatımların ürettiklerinin toplamından ziyade onları bütününde görülür (Merleau-Ponty, 2005).

Buraya kadar çevirme eylemi çeviri kavramı üzerinden açılmaya, örneklerle anlatılmaya çalışıldı. Çevirme eylemi, nesne üzerinde gerçekleştirilen, onun pozisyonunda değişiklik yapan bir operasyon olarak ele alındığında da bu eylemin sonucunda üretilen tartışmalar, eylemin tasarım sürecindeki önemini vurgular. İTÜ'de yapılan bir workshop'ta[1] katılımcılara A4 çıktı halinde bazı yerleri silinmiş bir çizim verilmiş ve bu çizimdeki silik yerleri tamamlayarak üç boyuta çıkarmaları istenmiştir. Katılımcılar çizimin verildiği kâğıdı, herhangi bir katlama, kıvırma ya da çevirme işlemi yapmadan olduğu gibi alarak işlerini üretmeye başlamışlardır. İşleri değerlendiren bir jüri üyesi, verilen kâğıtta hiç oynamaya gitmeden üretim yapılmasına dikkat çekmiştir. Çevirme eylemi belli bir farkındalıkla çizim ya da maket yaparak, sürecin ilk aşamasında tüm süreci değiştiren ve buna bağlı olarak da üretimi farklılaştıran bir etkiye sahip olabilir. Christoph Lueder (2014), öğrencilerinin bir takım gelenekselleşmiş ve alışılagelmiş mekân düzenlemelerine sahip olduklarını söyler ve makalesinde irdelediği asal transpozisyon (*cardinal transposition*) kavramını, bu alışıla gelmişlikten kurtulmak için bir metot olarak öne sürer (s.940). "Cardinal transposition" nesnenin düzleminin değiştirilmesidir. Sözgelimi yatay olarak çalışılan ve o şekilde algılanan üretimin düşey doğrultuda olacak şekilde çevrilmesidir.

İTÜ'de Doç. Dr. Aslıhan Şenel'in ve üç yüksek lisans öğrencisinin yürütücülüğünde yapılan workshopta her öğrenci kendi konusuyla ilgili atölye yaptırmıştır. "Çeviri Tamamlanıyor…" adlı atölye çalışmasında jüri üyelerinden Ozan Avcı kâğıt düzleminin verildiği şekliyle kullanılmasına dikkat çekmiştir.

Bu aslında bir şeyle oynamanın en ilkel ve hayal gücünü harekete geçiren yoludur (s.925). Lueder, bunun, -bilinçli ya da bilinçsizce olsun- resimden performansa ve mimarlığa kadar birçok dalda kullanılagelen bir yöntem olduğunu söyler. Daha önce kaybolmak bölümünde (bkz. Bölüm 3.2) de örnek verilen Jackson Pollock'un resim yapma biçiminin bu türden bir performans olduğunu belirten Lueder, Pollock'un resimelerini yaparken yatay düzlemde çalıştığını daha sonra bir yere asarak baktığını böylelikle onu tanımaya çalıştığını ve tekrar yatay düzleme koyarak resme devam ettiğini söyler (s.924). Yer düzleminde çalıştıktan sonra ona düşey düzlemde bakmak göz üzerinden gerçekleştirilen bir operasyondur. Yerde olan bir şeye tepeden bakmak onu bir tür plan olarak algılatırken, anı şeyi duvara asıp bakmak göz hizasında olması sebebiyle onu görünüş kılar. Bu durumda aynı resimde ya da genel olarak yapılan işte, gözün plan algısına göre kurulan ilişkiler, görünüş düzleminde farklılaşırlar. Sözgelimi yatayda kurulan ilişkilerde yan yana olan, bitişik olan şeyler, düşeyde bakıldığında alt alta ya da üst üste olarak tarif edilir. Bu da kurulan mekânı alt üst veya ters yüz eden bir eylem olur.

Rosalind Krauss'un Pollock'un zemindeki deneyiminin ve duvardaki çözümleme işinin, resmi izleyenle daha çok pekiştiğini aktararak, kendisi de Trisha Brown'ın Walker Art Gallery'deki işini örnek verir. Brown, Pollock'un tuval üzerinde yaptığı işi, dans ederek yapar ve ortaya dansçının hareket ve mimikleriyle çizilmiş bir resim çıkar (Şekil 3.31). Lueder, Pollock'un resimlerine bakan kişinin, resimden yola çıkarak yaptığı hareketleri çıkarmaya çalıştığını söyler (s.926). Yani izleyici, resmi deşifre ederek nasıl yapılmış olacağını tahayyül eder. Ancak Brown'un işlerinin yer aldığı sergide, duvardaki çizimlerin yanında zemine de o işin nasıl yapıldığını, dansçını hangi hareketleri yaptığını gösteren bir video yansıtılır (Şekil 3.31). Böylece çevirisi çizim olarak yapılmış hareketin tüm süreci izlenebilir kılınır.



Şekil 3.31: Walker Art Gallery'de sergilenen, Trisha Brown'un işi (Url-16).

Peter Cook, bilgisayar ortamındaki modellere farklı açılardan bakılarak, saniyeler içinde yeni konfigürasyonlar üretilebilmesinin çekiciliğinden bahseder (Cook, 2008, s.187). Modellenen şey, beden ve göz hareket ettirilmeden, fare ve klavye yardımıyla döndürülüp çevrilerek sayısız biçim elde edilir. Ve bu biçimler de her durumda model üretilirken görülmeyen mekânları ve ilişkileri açığa çıkarırlar. Modelin çevrilmesi, görülmeyen şeyleri açığa çıkarmada kritik bir eylem olur. Ancak bilgisayar modeli fiziksel olarak hiç erişilemeyecek bir ortamdadır. Dolayısıyla dokunsallıktan uzaktır. Dokunma, tasarım sürecinde önemli bir duyudur, üretilen modelin malzemesiyle temasa geçmedir. Modelin biçimi içerdiği mekâna dair bir şeyler söyleyebileceği gibi, malzemenin dokusu da, model üretilirken ya da üretildikten sonra o bütünlüğü etkileyen, değiştiren bir şeyler söyler. Bilgisayar tasarımcıyla nesnesini uzaklaştırırken, fiziksel modellerin veya çizimlerin dokunulabilir oluşları, tasarımcılarını ürettikleri mekânlarıyla farklı bir deneyime götürür (Pallasmaa, 2000, s.15). Dokunsallıkla beraber maketin istenilen şeyle istenilen ilişkiyi anlık olarak kurmasına veya bir anda o ilişkiden koparılmasına olanak sağlaması, fiziksel modeli daha çekici kılar. Maket her ele alınışında durduğu düzlemin değişmesi, ışıkla birlikte düşen gölgesinin farklılaşması, malzemesinin dokusunun farklı biçimlerde bir araya gelişlerde daha önce çağrıştırdıklarından başka şeyler çağrıştırması, maketten üretilen mekânların zenginleşmesini sağlar. Bilgisayar modelinin rastgeleliğine nazaran burada daha hesaplanmış, içgüdüsel bir arayış vardır. Bu arayışlar sonucu ortaya çıkan mekânların çizimi, tekrar onları da çoğaltan bir eylem olur. Çizimde çizgilerin ön-arka ilişkisini yansıtmadan birbiri içine geçmiş biçimde çizilmesi bu çoğaltmayı pekiştirir. Çizimler ele alınıp tekrar çizildiğinde ya da makete çevrildiğinde ise sonsuz sayıda birbirleriyle ilişkili mekânlar dizisi oluşur.

Çevirme eyleminin sadece sonuca odaklı bir eylem olarak değil, süreç boyunca getirilerinin de farkında olarak tasarım sürecinde kullanılması, her çevirme işleminde ortaya çıkan veya karşılaşılan mekânların, bir sonuca götürsün ya da götürmesin, çizilmesi, dökümünün yapılması beklenmedik ilişkilerin ve mekânların üretilmesi açısından zenginleştiricidir.

4. EYLEMLERİN DENEYİMLENDİĞİ BİR PROJE OLARAK SURİYE: STRATEJİLERE KARŞI TAKTİK MEKÂNLARI

Bu bölümde Suriye'de iç savaş olarak başlayıp daha sonra devletler savaşına dönen çatışmalarda, sivil halkı saldırılardan korumak için yapılan bir proje anlatılacaktır. Projenin savaş sonrasında uygulanmak üzere değil, savaş sırasında uygulanmak üzere kurgulanmış olması ve alan hakkında yalnızca haberler ve internet kaynakları aracılığıyla bilgilerin alınıyor olması, proje başlangıcında bir takım varsayımlar üzerinden giderek ele alınmasına sebep olmuştur.

4.1 Suriye Üzerine

Suriye'de, sokak çatışmalarıyla başlayan olaylar günümüzde bir savaşa dönüşmüş durumda. Saldırılar arasında hayatlarını idame ettirmeye çalışan Suriye halkı bu savaştan kendilerini ve ülkelerini kurtarmaya çalışıyorlar.

Mart 2011'de sokak olaylarıyla başlayan, daha sonra bir iç savaşa dönüşen çatışmalar, rejim tarafından varil bombalarının ve kimyasal silahların kullanılmasıyla savaş suçları kapsamına girmiş, sivil halk kurtulmak için toplu göçlere başlamıştır (The Guardian).

Sivil halkın yaşadığı yerler, binalar –hastaneler, okullar-, pazarlar rastgele bombaların hedefi oluyorlar. 2. Dünya Savaşı'nda Alman kentlerinin uçaklar tarafından bombalandığı gibi, askeri hedefi olmayan bu tür saldırıları Lambert (2012), Bogdan Bodnadovic'in kentkırım (*urbicide*) olarak tanımladığını aktarır. Kentkırım, bir yandan hiçbir amaç gözetmeksizin kenti, binaları yok etmeyi, tahrip etmeyi amaçlarken diğer yandan da bu şekilde yaparak halkı tür bir psikolojik savaşın içine itmeyi ve sürekli tedirginlik ve korku hali oluşturmayı hedefler (s.23). Bu tür saldırılar aslında bir medeniyetin yok olma sürecini de hızlandırıyor. Bir yandan insanlar öldürülürken diğer yandan kentler yok edilerek birikmiş bir hafıza siliniyor. Bombalama sonrası kentlerin fotoğraflarına bakıldığında, tanınmaz hale dönen,

birbirine giderek benzeyen, sadece çerçevelerden ibaret kaybolmaya müsait bir yıkıntı kümesi görülür (Şekil 4.1). Hem beşer olarak kaybolmaya hem de konum olarak kaybolmaya iten bir küme. Uçakların bomba bırakmalarıyla ilgili videolar izlendiğinde hissedilen şey ise tam bir belirsizlik halidir. Uçakların hedef gözetmeksizin kenti bombardıman altında tutmasıyla halk, ilk önce uçağın sesini duyuyor. Bu sesten itibaren korku ve tedirginlik hâkim oluyor çünkü bombanın nereye bırakılacağı bilinmiyor. Bombalar bırakıldıktan sonra ise halk ya kaçıyor ya da saklanıyor. Bombaların etkisiyle ortalığı toz bulutu kaplarken aynı zamanda da kaybolmaya iten kümeye yeni yıkıntılar ekleniyor (Şekil 4.2).



Şekil 4.1: DAEŞ ve koalisyon güçlerinin saldırıları sonrası Kobani, 2015, NY Times. (Url-17)



Şekil 4.2: Hedef gözetmeksizin bomba bırakan uçak (solda), bombanın etkisi, (sağda). 2015, AA (Url-18)

Yabancı devletlerin ve rejimin uzun vadeli stratejilerine karşı sivil halkın kısa vadeli, sürekli değişen koşullara ve dönüşen mekânlara ayak uyduran taktikler geliştirmesi

gerekiyor. Aslında bu, savaş literatürüne ‘dördüncü nesil savaş’ (Lind ve diğ, 1989, s.22-26) olarak girmiş bir ikili mücadele. –politik, etik, ahlaki ve dini bağlamından ayrı düşünüldüğünde- her iki tarafın da yürüttüğü salt doğrudan silahlı çatışmayla saldırının yanında, psikolojik olarak, iletişimi hedef alarak ve medya üzerinden de savaşarak aynı anda birden çok parametrelerle yapılan bir savaş. Stratejinin hantal ve uzun vadeli olmasına karşın, taktiğin naif ve kısa vadeli olması savaşı (Certeau, 2008).

Bu projede de anlık değişimlerden ve dönüşümlerden kendini açığa çıkaran ve onlara ayak uyduran, tahrip edilmiş kentlerdeki potansiyeli kullanmayı amaçlayan, yürütülegelen stratejilere ve sürdürülen silahlı, bombalı eylemlere karşı korunmayı da hedefleyen taktik mekânları kurgulanacaktır.

Bunlardan ilki, askeri mimarlığın kendi hareketini maksimize etme ve karşındakinin hareketini kontrol etme amacıyla yaptığı operasyonlara karşı (Lambert, 2012, s.16), görünmeden ve engellenmeden hareket edebilme olanağı sunan yeraltı sirkülasyonunu kullanmak olacaktır. Savaş alanını yeniden düzenlemek, kontrolü sağlamak ve alanı kendi hareketi lehine çevirmek için binaların yıkılması kullanılan bir stratejidir. Yeraltında, bina altlarında, uydu görüntülerinden uzakta hareket etme olanağı sunan tüneller de bu stratejilere karşı kullanılan taktik mekânları olurlar.



Şekil 4.3: Gazze ve Mısır arasında kullanılan bir tünel, (Url-19).

Tünelleri fiziksellikleri üzerinden Filistin’de (Şekil 4.3); labirent de teorik olarak Woods’un Bosna için tasarladığı duvarda görülebilir (Şekil 4.4). Woods, Bosna Duvarı’nda, tek düzlemde olmayıp üçüncü boyutu da içeren bir labirent tasarlar ve bu labirente giren asker, dolana dolana ne için savaştığını unutacak, savaşmayı bırakacaktır. Filistin tünellerinin ise İsrail’in uyguladığı ambargolara, koyduğu sınırlara karşı birer nefes alma, karşı saldırıya geçme amacıyla kullanıldığı görülür. Böyle bir tünelin, yeraltı labirentinin bir avantajı da rotanın bilinmemesi. Yapımı uzun

sürse de, tünelin başının ve sonunun nereden çıktığının bilinmemesi, kontrol etme üzere girişilen bu tür stratejileri sonuçsuz bırakır.



Şekil 4.4: Labyrinth Wall, Lebbeus Woods, (Url-20)

4.2 Mekânın Anlamını Değiştiren Bir Olgu Olarak Taktik

Taktik ve strateji olgularını mülkiyet, zaman ve mekân kavramları üzerinden irdeleyen Certeau (2008), stratejinin "bir mülkiyet olarak çerçevesi çizilebilecek bir mekânın varlığını ön kabul olarak benimsediğini ve bu mekânın, hedeflerden ya da tehditlerden oluşan dışarıdakiler kümesiyle kurmuş olduğu ilişkileri yönlendirebileceği bir üs olduğunu" söyler (s.112). Stratejinin kurulabilmesi için öncelikle yerleşilecek ve aitlik iddia edilecek bir mekânın olması gereklidir. Buna karşılık "stratejilere kıyasla bir mülkiyetinin var olmamasıyla nitelenen hesaplı eylem" olarak tanımladığı taktiğin ise "mekân olarak sadece ötekinin mekânın kullandığını" söyler (s.113). Taktik, mekândan ziyade zaman odaklıdır ve herhangi bir mekâna aidiyet duymadan zamanı aktif bir biçimde kullanarak karşıdakinin mekânını kullanır (s.113). Bununla ilgili olarak da şöyle der:

> "Taktik sahip olduğu avantajları toparlayabileceği, daha fazla yayılmak için kendini ayarlayabileceği, koşullardan bağımsız bir hale gelebileceği bir merkezden, bir zeminden yoksundur. "Aidiyet", mekânın zamana karşı zaferidir. Aksine, taktik, mekânız olduğu için, zamana bağımlıdır ve kendi çıkarına kullanabileceği olasılıkları yakalamak için de sürekli tetiktedir. Taktik, kazanımlarını muhafaza edemez. Sürekli olarak olaylarla oynamak ve bunları "fırsatlara" çevirmek durumundadır. (Certeau, 2008, s.55)

Taktiğin koşullardan bağımsız hale gelebileceği bir merkezden, uzun süreli bir mekândan yoksun oluşu taktiği dinamik bir olgu kılar. Zaman ise bu dinamikliğin

sınandığı bir olgudur. Taktik, zaman içinde sürekli kendini değiştirerek ve yenileyerek karşıdakinin mekânını kullanır. Bu kullanımlar da taktiğin doğası gereği birbirini tekrar etmezler. Taktiği mekândan yoksun olmasına karşın güçlü kılan da bu devamlı değişim içinde olma, anlık koşullara kendini ayarlayabilme halidir. Buna karşılık strateji, yayılmak ve kontrol altına alabilmek için uzun vadede kendini güvene aldığı mekânlar üretirler. Lambert (2012), İsrailli askerlerin savaş alanlarını yeniden oluşturma adına Filistinlilerin evlerini yıktıklarından bahseder (s.24). Bu yıkım, stratejinin kurulması ve savaş alanının taktik mekânlarını temizleyerek kendini güvene alma adına yapılan bir yıkımdır. Suriye'de de benzer biçimde birçok sivilin bulunduğu yerlerin bombardıman altına alınması, dar ve stratejinin kurulmasına olanak vermeyen ancak taktik mekânları olan yerlerin yok edilmesine ve böylelikle hem daha temiz ve kontrol edilebilir alanlar elde etmeye hem de halk üzerinde devamlı bir tedirginlik oluşturmaya yönelik bir saldırı olarak okunabilir.

Weizman (2005), kent gerçekliğinin karmaşasında ve muğlaklığında zekice strüktüre edilmiş bir savaş planının kaybedeceğini ve kent meydanında bir savaş plana bağlı kalmanın imkânsız olduğunu söyler (68). Çünkü kent, kontrol edilemeyen, alanın tümüne hâkim olunamayan ve birbirleriyle ilişkili/bağlı bir sürü mekânı barındıran bir yerdir. Bu mekânların taktiksel kullanımları bu karmaşık ilişkiyi daha da karmaşık hale getirir, belirli bir stratejinin takip edileceği net bir karşı durum yoktur. Weizman (2005), geleneksel askeri operasyonlarının lineer, bir sonuca odaklı ve belirli bir plan içinde yürütüldüğünü ancak bu hareketin kent içinde işlememesi sonucunda "küme" (swarm) denilen yöntemin kullanıldığını belirtir. Küme, lineer olanın aksine birbirine bağlı değildir, belirli bir sıra takip etmez beraber hareket edilir ama kimin ne zaman neyi yapacağı belirsizdir. Weizman, bu belirsizliğin 'araç kutusu' (*toolbox*) olarak kullanılan yöntemle de pekiştirildiğini söyler. Buna göre bu yöntemde birlikler çıkacak olaylarda müdahale edecekleri aletleri alırlar ama bu olayların sırası ve ne zaman çıkacakları belirsizdir (s.64). Kümeleşme ve araç kutusu yöntemleriyle ordu, strateji ve taktik arasında bir yerlerde durur. Ne strateji kadar kesin ve bir dizi uygulanması gereken olaylar sırası vardır ne de taktik kadar mekândan yoksun olurlar. Bu iki yöntem, ordunun taktiği kullanarak organize olmasını sağlar. Lambert (2012), Deleuze ve Guattari'nin pürüzsüzleştirme (*smoothing*) ve çizgilli (*striated*) kavramlarını askeri operasyonlar için kullandıklarını ve pürüzsüz mekânların göçebelere, çizgili mekânların ise yerleşiklere ait olduklarını söyler (s.42). Weizman'la birlikte

okunduğunda, pürüzsüz mekânların taktiğin mekânları olduklarını; çizgili mekânların ise daha düzenli ve doğrusal olan stratejinin mekânları olduğu belirtilebilir.

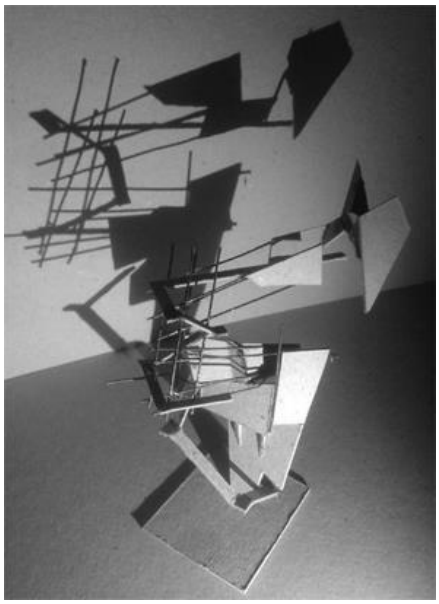
Taktik ve strateji üzerine söylenen bu ifadelere bakıldığında, Suriye'de kentte yaşayan sivil halkın hayatta kalma adına taktikler kullanarak stratejileri devre dışı bırakacakları ve stratejinin ordularını kent içine çekerek, kenti onlar için labirent kılabilecekleri söylenebilir. Suriye'deki savaşla ilgili haberlere bakıldığında sahada yapılan sıcak çatışmalardan ziyade bombalama ya da füze fırlatma yoluyla insanların öldürüldüğü görülür. Bunun için bu proje, tüm Suriye hava sahasının uçuşa yasak bölge ilan edildiği varsayımı üzerine kurulur. Bu durumda bomba ya da füze korkusu olmadan ama uydu araçlarına da yakalanmadan daha rahatça hareket edecek olan siviller ve –bu projede- muhalifler, kentte mekânlarını taktiksel olarak kullanırlar.

4.3 Taktik Mekânları

Bir önceki bölümde, tasarım sürecinin bir parçası olan anlatımlar eylemler üzerinden irdelendi. Bu bağlamda anlatımların hangi eylemler sonucu yapılmış olabileceği ve bu eylemlerin anlatımların üretilme amaçlarını nasıl destekledikleri açılmaya çalışıldı. Bir önceki bölüm, üretilen anlatım biçimlerinin açıldığı ve tartışıldığı eylemleri, bir tasarım süreci içerisinde üretilen çizim ve maketler ile tekrar ve başka bir bağlamda tartışmayı hedefler. Eylemlerin farkında olunarak, bir araç olarak kullanılması bu süreci önemli kılar. Bu süreçte üretilen anlatım biçimlerinin mekânları ise, Suriye'de devam eden savaş sırasında, sivil halk tarafından taktik mekânları olarak kullanılan bir proje kurgusunu oluşturur. Burada önemli olan, proje kurgusunda sözü edilen eylemlerin gerçekleştiriliyor olması değil, bu projenin mekânları olan çizim ya da maketlerin bu eylemler ile üretilmiş olmalarıdır. Daha önce bahsedildiği gibi bu eylemler belirsizlik, rastlantısallık gibi kavramlar üzerinden üretimleri açarlar. Savaşlar da, kentler üzerindeki yıkıcı etkisiyle kenti her an değişen, yeniden tanımlanan bir şeye dönüştürür ve böylece belirsiz, muğlak, kaybolmaya açık alanlar üretirler. Bu bağlamda düşünüldüğünde, üretilen anlatım biçimlerinin mekânlarının belirsiz olma durumlarının, savaşın devam ettiği bir kentte kullanılmasının, üretilme amaçlarıyla örtüşeceği düşünülmüştür. Hem güncel olması, hem -medya üzerinden de olsa- en çok verinin alınabildiği ve takip edildiği bir savaş olması sebebiyle, Suriye savaşına ve sivil halka yönelik bir proje yapılmıştır.

4.3.1 Dolanmak: tepkisel mekân

"Beni Heyecanlandıran Ne Varsa'ya İthafen" on-on beş gün içinde peyderpey yapılan bir maket çalışması (Şekil 4.5). Bu maket, buraya kadar anlatılan eylemler sonucu ortaya çıktı. Tıkanmak, durmak ve çevirmek gibi eylemlerin başlık olarak belirlenmesini ve açılmasını gerektiren süreçlerin yaşandığı bu makette yapım süresinin uzunluğu, zorluğundan daha çok ne yapılacağının belirlenmeden, maketin tamamen içgüdüsel ve kullanılan malzemenin yönlendirmesiyle yapılmasından kaynaklanmıştır. Maket, belirli bir amaçla yapılmadığından dolayı, sık sık mekânlarında kaybolunmuştur. Eklenen her malzemeyle beklenmedik mekânlar oluşur ve bu beklenmedik mekânların bolluğunda neyin üzerinden devam edileceği de belirsiz bir hal alır. Bu durum ise beraberinde tıkanmayı getirir. Tıkanma bu bolluktan kaynaklanan belirsizlikten ötürü olabileceği gibi, akla hiçbir şey gelmemesinden dolayı da olur. Bu tıkanma, maketin başında saatler geçirip hiçbir şey ekleyemeden ya da çıkaramadan kalkmaya sebep olur. Bunun yanında, maket tasarımcısıyla saatler süren ilişkisinde vermediği şeyleri, bir anda akla getirerek sunar. Bu, her zaman maketin başında olmayı gerektirmez. Bir anda akla gelen şey, içgüdüsel bir hamleyle süreçteki tıkanıklığı açan, süreci hızlandıran katalizör olur.

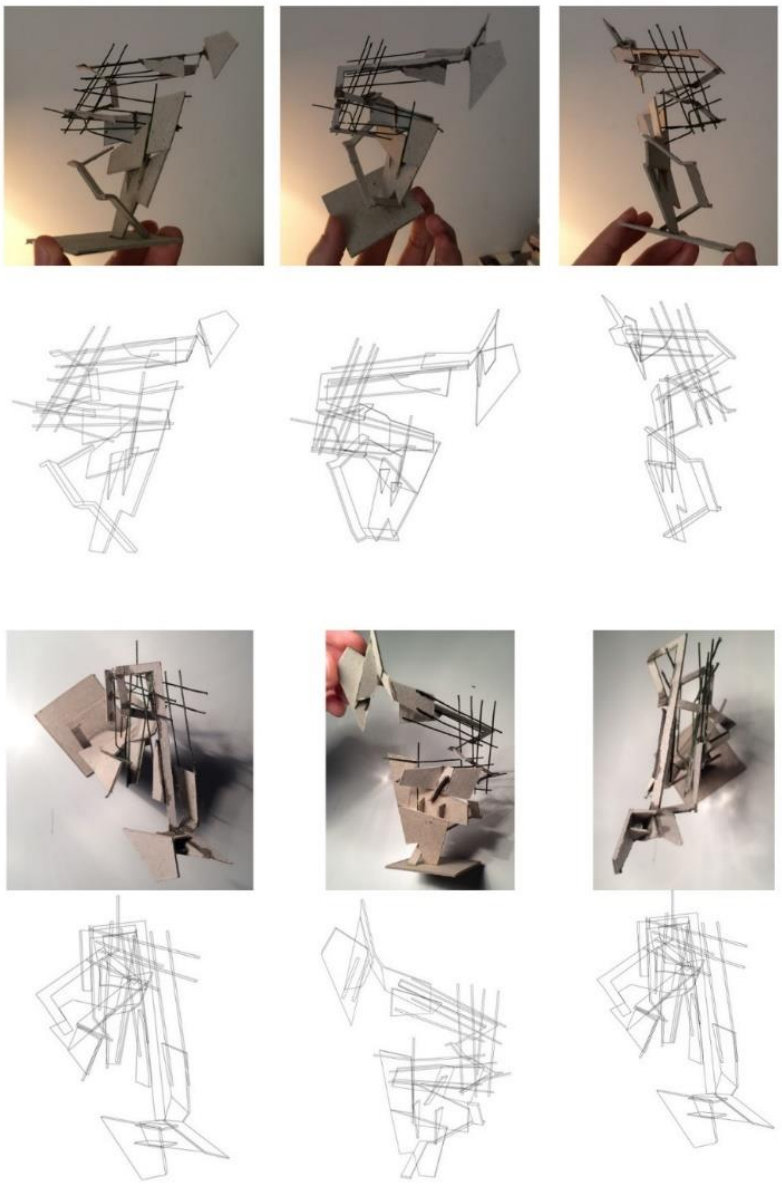


Şekil 4.5: "Beni Heyecanlandıran Ne Varsa'ya İthafen" adlı maket çalışması.

Maket süreç boyunca, bazen birkaç gün ara verilerek bazen bir anda bir şeyler eklenerek bazen üzerinde uzun uzun düşünülerek ama tek bir şey bile eklenemeyerek bazen de içinde dolanılarak tamamlanmıştır. Dolanma, maketin tümünü dolanan

merdivenle, maketteki en önemli eylem olarak öne çıkar. Merdiven bir yandan maketi yaparken dolandırarak sunduğu farklı görünüşlerle ve ortaya koyduğu mekân perspektifleriyle önem kazanırken, diğer yandan da bitmiş makette izlemcisini yönlendirmede ve maketin içine almada önemlidir. Ancak süreç boyunca dolanmada sunulan mekân perspektiflerinin ve görünüşlerinin herhangi bir anlatım biçimiyle kaydedilmemiş olması, bu mekânsal zenginliğin ortaya çıkmasına mani olmuştur. Dolanma eylemi, ürettiği mekânların kaydedilmesiyle, örneğin çizimiyle, zenginliğini açığa çıkarır. Bitmiş maketteki dolanma eylemi, maketin içinde olabileceği gibi maketin etrafında dolanmak suretiyle de üretken bir süreçtir. Üretilen maketin etrafında dolanarak ona farklı açılardan bakmak, maket yapım süresince görülmeyen mekânları, ilişkileri görülebilir hale getirir. Weinstein'ın Miralles'in çizimleri için masanın etrafında dolanarak tamamlanmış izlenimi verdiğini söylemişti (bkz.Şekil 3.5). Miralles'in çizimleri bu dolanma esnasında görülen mekânların tek bir çizimde "olası bütün formlarıyla görünür kılınması" iken, bu maketin etrafında dolanarak, ona farklı noktalarından bakarak yapılan çizimler ise bu mekânların ayrı ayrı dökümü gibidirler (Şekil 4.6).

Maketin farklı açılardan görünüşlerinin çizildiği bu çalışmada önemli olan şey, maketin daha hızlı ve çeşitli şekilde görünüşlerin alınacağı bilgisayar ortamında modellenip onun üzerinde çalışılmasının yerine fiziksel model üzerinden gidilmesidir. Dokunsal oluşunun, istenilen şeyle istenilen ilişkiyi anlık olarak kurmasına veya bir anda o ilişkiden koparılmasına olanak sağlaması, fiziksel modeli daha çekici kılar. Maket her farklı açıdan bakıldığında durduğu düzlemin değişmesi, ışıkla birlikte düşen gölgesinin farklılaşması, malzemesinin dokusunun farklı biçimlerde bir araya gelişlerde daha önce çağrıştırdıklarından başka şeyler çağrıştırması, maketten üretilen mekânların zenginleşmesini sağlar. Bilgisayar modelinin rastgeleliğine nazaran burada daha hesaplanmış, içgüdüsel bir arayış vardır. Bu arayışlar sonucu ortaya çıkan mekânların çizimi, tekrar onları da çoğaltan bir eylem olur. Çizimde çizgilerin ön-arka ilişkisini yansıtmadan birbiri içine geçmiş biçimde çizilmesi bu çoğaltmayı pekiştirir. Çizimler ele alınıp tekrar çizildiğinde ya da makete çevrildiğinde ise sonsuz sayıda birbirleriyle ilişkili mekânlar dizisi oluşur.



Şekil 4.6: Yapılan maketin farklı açılardan fotoğraflanması ve fotoğraflarının çizimi.

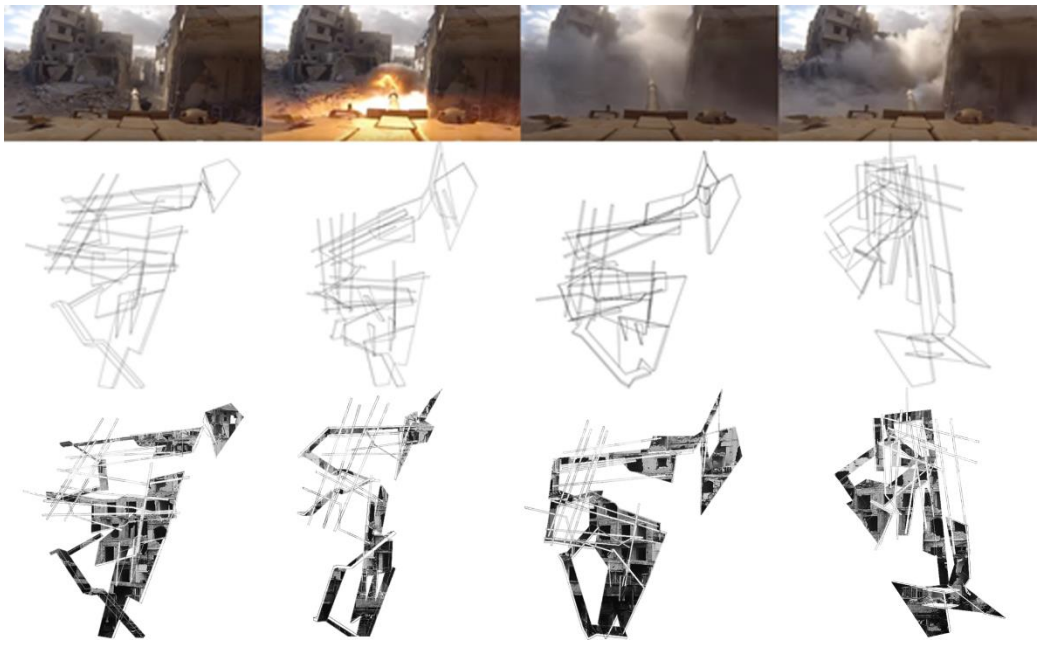
Maketin farklı açılardan bakılarak yapılan çizimleri ve bu çizimlerin mekânları ise projede, her an her şeye dönüşebilir olması, farklı biçimlere sahip olabilmesi, strüktürünün açık olması ve çizimdeki çizgilerin birbirleri içerisine girmiş olmasının verdiği belirsizlikle, *tepkisel mekân* olarak adlandırılan bir yapı olarak düşünülmüştür. Bu yapı CJ Lim'in Misafir Evi projesinde, evin misafirin hareketlerine tepki vererek değişmesi gibi değişerek (bkz. Şekil 3.3), tank atışları sonrası yapılarda oluşan hasarla birlikte yapının kendini her atışta farklı bir taktiğe mekân sağlayacak biçimde dönüştürdüğü bir kurgunun ürünüdür. Bu dönüştürme süresi ise atış sonrası ortaya çıkan ve tankın görüş açını sıfırlayan toz bulutunun dağılma süresi kadardır. Savaşta,

bu tür tank atışlarının ve bombalamanın yapıldığı yerlerde oluşan mekânların birer taktik mekânı olarak kullanıldığı görülür. Binalarda açılan boşluklara konuşlanmak, yıkıntı mekânları arasına yerleşmek beklenmedik karşı hamleler oluşturmak adına önem taşır (Şekil 4.7). Şekilde, soldaki karede daha önce bombalama sonucu binada açılan delikten tankı gözlemleyen roketatar görülüyor. Sağdaki karede ise atılan roketin nereden geldiğini arayan tankın kamera görüntüsü görülüyor.



Şekil 4.7: Bombayla açılmış delikten tankı izleyen roket atar(solda), roketin nereden atıldığını arayan tank(sağda). (Url-21)

Bu tür yıkılmış, duvarlarında delikler oluşmuş binalar, saldırının yapılabileceği beklenmedik alanları çoğaltırlar. Bu bağlamda, *tepkisel mekân* da yıkım sonrası değişen mekânlarıyla zamanı kullanarak beklenmedik olanı barındırır (Şekil 4.8). *Tepkisel mekânın* hafif bir strüktürü vardır. Strüktürün hafifliği, yapıyı dolaşan merdiven, geçirimsiz yüzeyler ve taşıyıcı ve tutunucu görevi gören metal çubuklardan ileri gelir. Merdiven, yapı her değiştiğinde aldığı yeni biçime uyarak kendini yapıyla bütünleştirir. Geçirimsiz yüzeyler saklanma ve saldırma için güvenli alanlar oluşturur, metal çubuklar ise bir taraftan yapıyı taşırken diğer taraftan da yapının ana yapıya tutunmasını sağlarlar.



Şekil 4.8: Tank atışı sonrası ortaya çıkan toz bulutunda değişen mekânın çizimleri ve oluşumu.

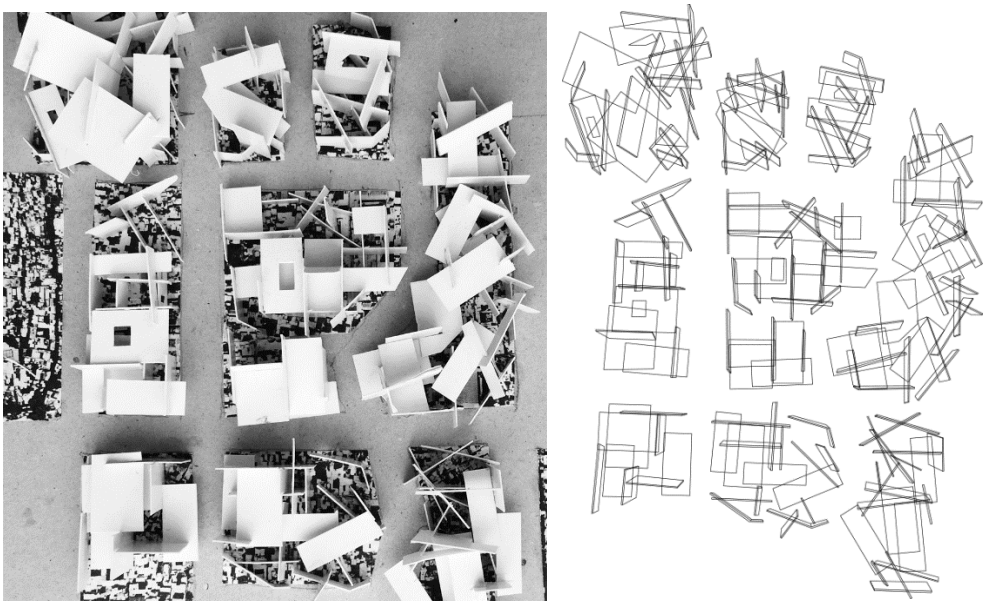
Şekildeki kolajda *tepkisel mekânın* iki durumu görülmektedir (Şekil 4.9). Bir numara ile gösterilen, *tepkisel mekânın* mevcut yapının yıkımı sonrası oluşan durumudur. Bu durumda, merdiven mevcut yapının bir kotundan başlayarak tepkisel mekânı dolanır. *Tepkisel mekân*, bir taraftan zemine otururken diğer taraftan da tepesindeki üçgen kütleyi yapıya geçirir. Mevcut yapıyla birlikte *tepkisel mekânın* geçirimsiz yüzeyleri arasında oluşan mekânlar taktiksel olarak kullanılırlar. İkinci durum ise bombalama sonrası mevcut yapının bir kısmının yıkımı ve *tepkisel mekânın* dönüşümünü içerir. Bu durumda *tepkisel mekân* mevcut yapıya metal çubuklarla bağlanır ve bu birliktelikle bir önceki durumdan farklı taktik mekânı oluşturur. Her bombalamada ya da tank atışında yıkılmak yerine farklı biçimlere girerek devamlı taktik mekânları üretir.



Şekil 4.9: Tepkisel mekanın iki farklı durumunu içeren kolaj.

4.3.2 Kaybolmak: olasılıklar kenti

Grid kent (detayı için bkz. Bölüm 4.3.3) için yapılan maketin fotoğrafı üzerinden çizilen bu çizim kaybolma eylemiyle açılabilir (Şekil 4.10).

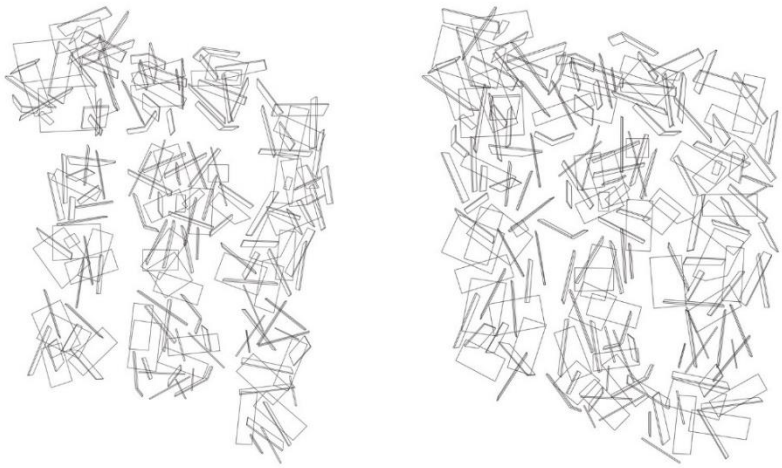


Şekil 4.10: Grid kent için yapılan maket çalışması (solda),
maketin çizimi (sağda).

Maket üç boyutlu parçalardan oluştuğu için, onların bir araya gelişlerinde ön-arka ya da al-üst ilişkileri belirgin olur. Her bir parça diğerinin konumuna göre ya altına, üstüne, önüne, arkasına ya da içinden geçecek şekilde eklenir. Bu maket çalışması da belirli bir niyet üzere yapılmadığından kaybolma eylemiyle açılabilir. Ancak maket kaybolma ve beraberinde gelen belirsizliği bir yere kadar sürdürebilir. Çünkü maketin derinliği vardır ve parçaların elde tutulabiliyor, kavranabiliyor olması o belirsizliğe bir

yerde sınır çeker. Maketin çizimi ise belirsizliğe düşürmede daha zengindir. Çizimin yapılmasındaki amaç maketteki bu belirsizliği artırmak ve nelerin ortaya çıkabileceğini görmek değildi. Çizim yapıldıkça ortaya çıkan çizimde, parçaların makette belirgin olan ilişkileri kaybolmaya, parçalar çizim düzleminin iki boyutluluğunun verdiği sonsuzlukta her an farklı konumlarda olabilmeye başladılar. Tıpkı Woods'un "Conflict Space" projesinde (bkz. Şekil 3.13) çizimin enstalasyonuna göre daha derinlikli ve anlamı çoğaltmada daha başarılı olması gibi ya da Libeskind'in "Micromegas" çizimindeki (bkz. Şekil 3.12) parçaların sonsuz derinlikte çoklu ilişkiler düşündürtebilmesi gibi bu çizimde de parçaları her farklı ele alışta bir öncekinden farklı bir okuma yapılabilmesine olanak sağlaması, anlamı çoğaltması önemlidir.

Bu ilk çizimden sonra iki çizim daha yapıldı (Şekil 4.11). Yapılan bu çizimler, ilk çizimin üzerine proje için kurgulanan anlatının yön vermesiyle oluşmuştur. İleride aktarılacak olan bu anlatı, savaş sırasında sokaklarda tanklara görünmeden bir noktadan diğer noktaya ulaşmak isteyen bir insanın rotasıdır.



Şekil 4.11: Olasılıklar kenti ikinci ve üçüncü durumlarının çizimi.

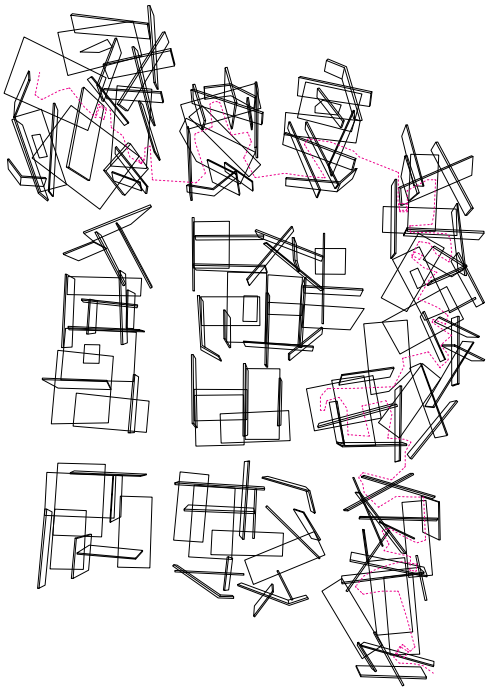
Olasılıklar kenti, devamlı değişim halinde olan bir kent tasavvurudur. Plan çiziminde görüldüğü gibi yapı elemanları birbirleri içine alt-üst ilişkisi kestirilemez biçimde geçmiştir. Şekilde ise olasılıklar kentinin bir anının kolajı yapılmıştır (Şekil 4.12). Kolajda, kentin bir bölümünün değişim anı görülür. Pembe çizgi, içinde hareket eden insanın rotasıdır ve yapı elemanları da bu rotanın etkisiyle değişirler. Ayrıca bu kolaja bakılarak değişimin olduğu alanın diğer alanlara sızarak onları da dönüştürebileceği, kentin tümüne yayılabileceği söylenilebilir. Böyle bir kent tasavvuru, devamlı surette

değişerek, üzerinden strateji üretilmesine olanak vermeyen, taktiklerin işlediği mekânlar üretir.



Şekil 4.12: Olasılık kenti kolajı.

Bu mekânlar, projede kurgulanan bir anlatı çerçevesinde belirlenir. Şekilde, bir insanın bir noktadan diğer noktaya ulaşım rotası pembe çizgi ile gösterilmiştir (Şekil 4.13). Burada bu anlatıyı önemli kılan şey, çizim üzerinde rota kurgulanırken ortaya çıkmış olmasıdır. Yani çizimin belirsiz mekânları, anlatı kurgulanırken belirli bir yer olmaya başladılar. Ve anlatının kurgusuna göre de olasılıklar kenti olarak adlandırılan projede, sonradan yapılan iki çizimin nasıl yapılacağı belirlendi. Anlatının son kısmı "Zaten binalar birbirine o kadar yaklaşmıştır ki birkaç adım geriledikten sonra adeta öyle bir geçiş için açılmış gibi duran o aralıktan …" ifadesiyle biter. Sonradan çizilen iki çizim de buradan hareketle şekil alır. Buna göre, içinden insan geçtikçe binalar birbirlerine yaklaşmaya, aralarındaki sokağa indirmeden insanlar için adeta bir koridor oluşturarak bir araya gelmeye başlarlar. Çizimde de bu gitgide birbirine yaklaşan ve aradaki boşlukları kaybolan parçalarla gösterilmeye çalışıldı. Maketin fotoğrafını çizmekle başlayan süreç, çizimde kaybolunması ve bu çizimin anlatısını kurgularken kurgunun çizimin mekânlarını ve nasıl gelişeceğini etkilemesiyle üretilen iki çizimle devam etti.

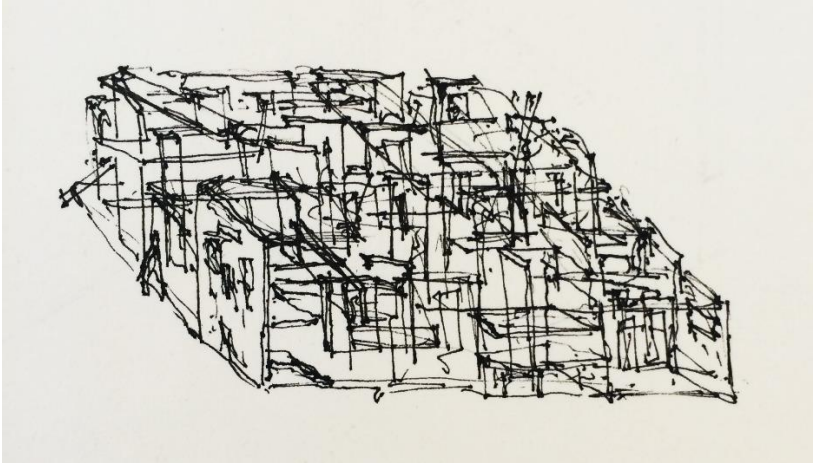


Şekil 4.13: Anlatıda insanın izlediği rota pembe ile gösterilmiştir.

Anlatı şöyledir; “Yıkıntıların arasında uyanıyor. En son hatırladığı kulakları çınlatan bir uçak sesi ve ardından peş peşe gelen birkaç patlama. Kendine gelmesi uzun sürmüyor. Gitmesi gereken yeri biliyor, ancak sokaktan gidemeyeceğini de biliyor. Çünkü tanklar sokaklarda kol geziyor, aynı zamanda da havadan görünmemesi gerekiyor. Bundan dolayı izleyeceği rotada sokaklardan olabildiğince az geçerek oluşmak zorunda. Bunun yolu da rota üzerindeki binaların içinden geçerek gitmek. Duyduğu uçak seslerinin tedirginliğiyle bir kat aşağı iner. Koridorlardan geçerek yıkılan duvardan sokak hizasına gelir. Etrafına iyice bakındıktan sonra karşı binaya hızla geçer. Daha önce çok defa girmiş olduğu bina neredeyse tanınmaz haldedir. Aynı şeyi kısacık sokaktan karşıya geçme süresinde de düşünür. Sokak boyunca yıkılmış, hasar görmüş, gitgide birbirine benzeyen evler sokağa dökülmüş yıkıntılarla tanınmaz bir yer halini almış. Binaya geçtikten sonra duvarlarda açılan deliklerden geçerek diğer binaya en kısa mesafede geçebileceği sokak noktasına gelir. Yine etrafa bakınır ve karşıya geçer. Tekrar bu binadan da öteki binaya geçer. Bundan sonrası daha rahattır çünkü birbirine bitişik bir dizi evden oluşan bir yolu geçmesi gerekmektedir. Sokağa çıkmayacağı için ve evler daha az hasarlı oldukları için nispeten daha güvenlidir. Devamlı ekmek aldıkları fırından yukarı çıkarak bitişik binaya geçecektir. Merdiven yıkılmıştır, bu yüzden molozlardan tırmanarak yukarı çıkar. Bitişik binaya duvarda açılan delikten geçer. Bu şekilde kimi zaman deliklerden kimi zaman kapı

boşluklarından geçip dolambaçlı bir yol izleyerek karşı binaya geçiş noktasına gelir. Bu süreçte duvarlarda bazısı sadece ateş edecek kadar bazısı bir insan geçecek kadar büyüklükte delikler ve bu deliklerin dibinde boş kovanlar, üst üste yığılmış kum torbaları ve siperler görür. Karşı binaya zemin katta olmadığı için atlayarak geçecektir. Zaten binalar birbirine o kadar yaklaşmıştır ki birkaç adım geriledikten sonra adeta öyle bir geçiş için açılmış gibi duran o aralıktan atlayarak karşıya geçer. Bu binada da bir müddet dolandıktan sonra aşağı inerek ulaşmak istediği noktaya gelir."

4.3.3 Hızlanmak: duvar ötesi ulaşım



Şekil 4.14: Kent için hızla yapılan çizim.

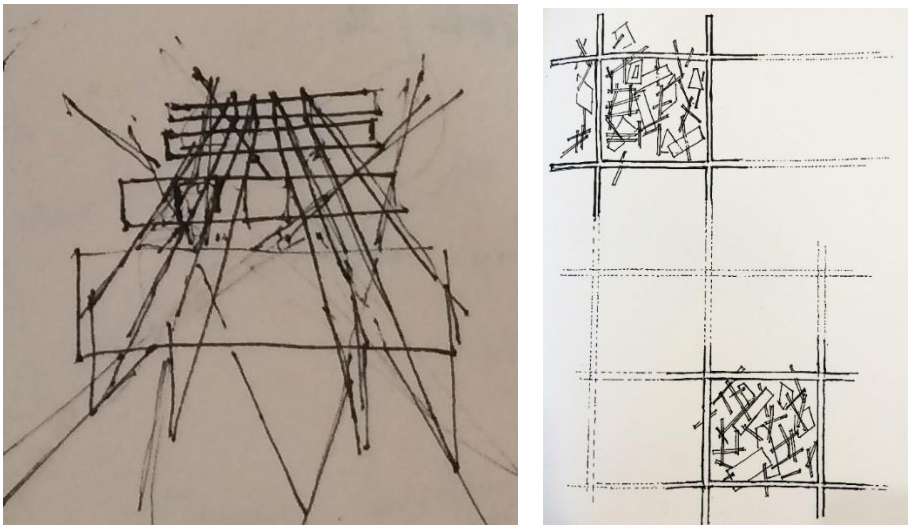
Şekildeki çizime, sol alt köşede bulunan duvarın çizilmesiyle başlandı (Şekil 4.14). Pencereleri belirgin olarak çizilen duvarla başlayan çizim daha sonra ne çizildiği düşünülmeden hızlı bir biçimde tamamlanarak oluşturuldu. Düşünülmeden çizilmiş olmasıyla ima edilen çizimin ölçeksiz ve oluşturduğu formun ne olarak tanımlandığının belirsiz oluşudur. Yani bir döşeme ya da duvar çizme amacıyla çizilmek yerine el refleksleriyle yatay ve düşey olarak çizilen çizgilerin birleşimiyle oluşan bir çizim yapıldı. Çizimdeki çizgilerin devingen, birbirlerinin içlerine girmiş ve tekrar tekrar çizilmiş olmaları hızla çizilmiş olmalarından ileri gelir. Çizim bu yönüyle kendisine bakan gözleri devamlı bir noktadan diğer noktaya yönlendirir.

Çizimin projedeki mekânı da hızla çizilmiş olmasının verdiği bu iç içe geçmişlikten beslenir. Bir önceki bölümde iç içe geçmişlikler plan düzleminde duvarların pozisyonunun içinden geçen insanın hareketine göre değiştiği bir kurgu üretmişti. Buradaki iç içe geçmişlikler ise tanımlı birer yapı elemanı ima etmektense sanki sadece çizgisel elemanların oluşturduğu bir mekânı tarifler. Çizgiler diğer çizgilerle bir araya

gelişlerde bir öncekinden farklı bir yüzey oluştururlar. Bir çizgi bazen duvar oluştururken bazen de döşeme oluşturabilir. Bu anlamda buradaki kurgu bir önceki bölümdeki kurgudan farklı olarak sadece düşey elemanları değil yatay elemanların dönüşümünü de içine alan bir kurgudur. Bu da çizimin perspektif kullanılarak çizilmiş olmasından ileri gelir. Grid kent için üretilen kurguda, plan düzleminde bakıldığı için duvarların hareketli olduğu, duvarlar arası geçişlerin olduğu vurgusu yapılmıştı. Burada perspektif kullanılarak üretilen çizim ise, döşemelerin de yer aldığı, duvarların sadece düşey olmadığı bir kurguyu akla getirmiştir.

Kent, içinden geçen insanın etkisiyle duvar ve döşemelerinin değiştiği ve böylelikle takip edilmenin imkânsızlaştığı ve anlık saldırı noktalarının belirdiği taktik mekânları sunar.

4.3.4 Durmak: gridin oluşumu



Şekil 4.15: Solda, ilk tasarlanan grid çizimi; sağda, aradan birkaç gün geçtikten sonra devam edilen çizim.

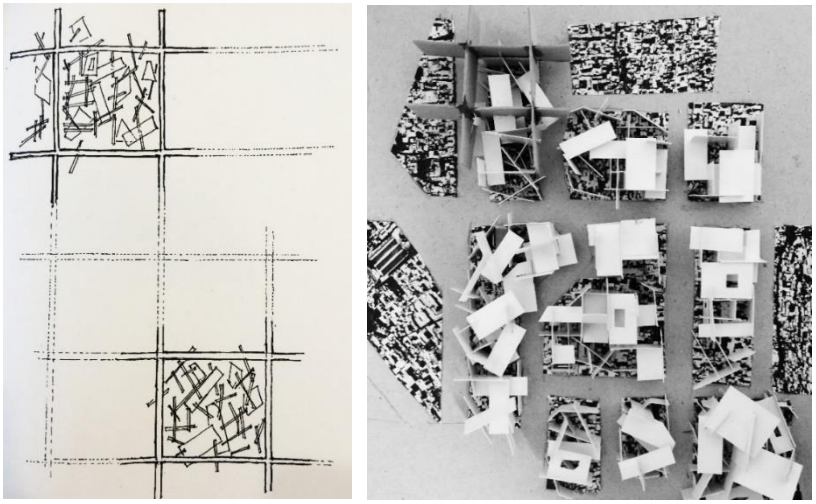
Şekildeki ilk çizim, duvarlarla ayrılan bir grid sistemi tanımlar (Şekil 4.15). Bu grid bir kentin üzerinde yerleşecek şekilde düşünülmüş ama ölçeği ve bölmelerin büyüklükleri üzerinde düşünülmeden hızlıca eskizi yapılmış, daha sonra devam etmek üzere bırakılmıştır. Bölmelerden çıkan çizgiler, bölmeler arası iletişimi sağlayacağı düşünülen kablolar ya da elektrik direkleri olabileceği gibi üzerinde çıkılabilen merdivenli ince strüktürler olarak da tahayyül edilmiştir. Aradan birkaç gün geçtikten sonra çizilen ikinci çizim ise ilk çizimde muğlak olan düşünceleri daha tanımlı çizgiler ve biçimler haline sokmuştur. Ancak görüldüğü gibi çizime perspektifsel bir bakış

açısıyla devam edilmek yerine, plan çizer gibi kuş bakışıyla çizilmiştir. Gridi sanki bir kısmı toprağa gömülüymüş gibi gösteren noktalı çizgiler kullanılarak çizime devam edilmesi öyle görünüyor ki aradaki birkaç günde görülen arkeolojik kazı çalışmalarının görüntülerinin etkisiyle yapılmış. Çizime ara vermek bırakılan noktadan itibaren geçen sürede görülen şeylerin etkisiyle çizimi değiştiren bir faktör olmuştur. Ayrıca ilk çizimde iletişimi sağlaması düşünülen çizgiler gitmiş, yerine kalınlaşıp sirkülasyonu sağlayacağı düşünülen grid duvarları gelmiştir. Yani çizime birkaç gün ara verilmesi hem çizgi karakterlerinde değişmeye, hem çizime bakış açısının değişmesine hem de grid kurgusunun kısmi olarak değişmesine neden olmuştur. Perspektif olarak çizilen ilk çizim, bölmelerin içindeki yaşama dair çok bir şey söylemeyip iletişim odaklıyken, ikinci çizim ise bölmelerin içini kurgulayan, iletişimin biçiminin ise sirkülasyona dönüştüğü bir çizimdir.

Projede ise bu grid kentin tümüne yayılmıştır ve kısmen yere gömülüdür. Kent yapılarının içinden geçerek kenti belirli alanlara böler. Grid, sığınaklarda kullanılan malzemelerle yapılmıştır ve bundan dolayı kentteki binalara göre oldukça sağlamdır. Uzun müddet bomba ya da füzeye maruz kalınca ancak yıkılabilirdir. Bu yönüyle de kentte güvenli bir sirkülasyon imkanı sağlar. Çok zor şartlarda kısmen saklanma ya da -dar mekânlarından dolayı- kısa süreli barınma imkânı sağlayabilir. Grid, her bir bölmesinde bir mahalle oluşturur. Gridin oluşturduğu bu mahalleler bir sonraki bölümde daha detaylı ele alınacaktır.

4.3.5 Tıkanmak: grid içi yaşam

Durmak bölümünde, ara verdikten sonra yapılan ve öncül eskizine göre biçimsel olarak değişerek plan halini alan çizim örneği verilmişti. Bu bölümde de bu çizim üzerinden sürece devam edilemediği, bu çizimde tıkanıp kalındığı için yapılan maket çalışması örnek verilebilir (Şekil 4.16).



Şekil 4.16: Solda, plan olarak grid çizimi; sağda maket çalışması.

Çizimde tam olarak ne yapılacağının bilinmemesinden dolayı bazı ögeler kendini tekrara başlar. Ögeler, artık yeni bir şeyler keşfetmekten çok alışılagelen biçimleri çizmeyle bir araya gelmeye başlar. İki bölmede çizilen geometrilerin tekrarı, bu çizim üzerinden daha fazla ilerlenilemeyeceğini düşündürtmesi üzerine makete geçilir. Maketteki parçalar, çizimdeki bir araya geliş biçimleri korunarak birbirini dik kesecek, birbirinin içine geçecek şekilde birleştirilir. Bu birleşimlerde, parçalar arasında oluşan mekânlar anlık olarak görülebilir, diğer mekânlarla ilişkileri kurgulanabilir. Maket böylelikle birbirine bağlı mekân dizilerini açığa çıkarır. Bu mekân dizisindeki yaşamı da bir yandan kurgulatmaya başlayabilir. Böyle bir noktadan sonra yaşam senaryosu ve maket parçalarının rastlantısal bir araya gelişleri, birbirlerini üretmekten çok birlikte üretmeye başlarlar. Senaryo makete göre kurgulanırken, maket parçalarının yerleştirilmesini de senaryo etkilemeye çalışır. Bir önceki bölümde anlatılan gridin makete eklemlenmesiyle de, yaşam alanları bölümlenmeye, grid içinde mahalleler oluşmaya başlar.

Projede grid içinde oluşan mahalleler bir arada ve güvenli bir bölgede kalmaya olanak sağlarlar. Mahallelere giriş çıkışlar grid koridorlarının içinden yapılır. Böylece mahallere girişler de kontrol altında tutulur. Mahallelere askerler gridi kullanarak ulaşamazlar. Gridin bittiği yerde gride girişler askerlerin sızmalarına karşı korunur. Gridin sağlam yapısı delinmeye ya da patlatılmaya karşı dirençli olduğundan mahallelerde halk daha güvenli yaşar. Kentin bulunduğu alan uçuşa yasak bölge ilan edilmiştir. Ancak olası bir yasağı delme ve bombalama durumunda grid, kend içine alarak koruma sağlayabilir. Bu durumda mahalle içindeki yapılar hasar görürler. Şekilde böyle bir durumun kolajı yapılmıştır (Şekil 4.17). Otuz metre yüksekliğindeki

gridin bir mahallesinin bir kısmını içeren kolajda, arkada grid görülür. Grid duvarına bitişik olarak, onun içinde dolanmayı sağlayan merdivenler vardır. Gride bu merdivenler aracılığıyla iki farklı kottan girilir. Yıkılmış durumda bulunan yapıdan bu anın, bombalama sonrası bir an olduğu anlaşılıyor. Mahallede de bir araç dışında kimsenin bulunmayışı grid içinde olduğunu gösteriyor.



Şekil 4.17: Bombalama sonrası anda gridin bir bölmesinin görünümü.

5. SONUÇ

Günümüzde mekân artık içinde bulunan bedenin eylemleriyle ele alınıyor ve üretiliyor. Böylece tek bir mekânın içinde bulunan insanların farklı eylemleriyle farklı üretimleri yapılabiliyor. Bu çalışma da mekânın bu yolla üretiliyor olmasından hareketle, tasarım süreçlerinde belli anlatım biçimleriyle mekânların çoklu üretimlerinin olanaklılığını araştırdı.

Belirli bir zaman aralığında yapılan mekânın ele alınışlarına bakılan ikinci bölümde insanın aslında var olduğundan beri mekânda eylemde bulunuyor olması ancak son yüzyılda mekânın bu eylemlerle ele alınmaya başlanmasıyla mekâna dair tanımların değişmesi, mekânın bedenle devamlı etkileşim içerisinde her an bir birliktelik ortaya koyması tartışılmıştır. Bu tartışma neticesinde içinde bulunulan mekânların anlatımlarının üretildiği tasarım sürecinde de, üretimlerin benzer bir yaklaşımla ele alınabileceği düşünülmüştür. Bu nokta tezin yeni bir keşif aracı ortaya koyma iddiası açısından önem taşır. Zira günümüze kadar insanlar devamlı mekânlarda eylemlerde bulunuyor ama mekân bu eylemlerden bağımsız düşünülüyordu. Günümüzdeki bu yaklaşımla mekânın aslında sabit bir tanımının olmadığı ortaya konulmuş oldu. Bu tez de buradan hareketle, tasarım sürecinde tasarımcıların ürettiği mekân anlatımlarının da çoklanabileceğini bunun da, mekânda eylemde bulunulduğu gibi süreç boyunca yapılan eylemlerle mümkün olabileceğini iddia etti. Bu eylemler ise tez süresince yapılan çizim ve maket çalışmalarıyla belirlendi.

Üçüncü bölümde, farklı mimarlara ait çalışmalar belirlenen eylemlerle açılmaya çalışıldı. Eylemlerin mekân üretimlerini çokladığı iddiasını destekleyebilme adına anlatım biçimleri belirsiz, doğrudan tanımı yapılamayan, birden çok okuma yapılmasına imkân sağlayan çizimler ve maketler olarak seçildi. Anlatımları bu eylemler üzerinden okumak, eylemlerin tasarım süreçlerinde nasıl aracı olarak kullanılabileceğini gösterdi. Eylemlerin bir araç olarak kullanıldığı dördüncü bölümde ise, bu eylemlerle belirli bir amaca yönelik olmadan üretilen anlatımların bir proje kapsamında mekânsal karşılıkları araştırıldı.

Her bir eylemin neleri açığa çıkardığına geçmeden önce genel olarak söylenebilir ki, tasarım süreçlerinde üretilen anlatımları eylemler üzerinden ele almak, görülmeyen ilişkileri ya da mekânları ortaya çıkarmada önemli birer araçtırlar. Bu tür görülmeyen ilişkilerin peşine düşüldüğü mimari tasarım süreçlerinde anlatım biçimlerini, özellikle çizimi ki çizimin akla geleni aktarmada en hızlı yöntem olduğu ve mimarların da çizerek kendilerini daha iyi ifade ettikleri düşünüldüğünde, bu eylemler üzerinden açmak ya da üretmek, çizimin üretken gücünü pekiştiren bir etkiye sahip olacaktır. Çizerek yeni ilişkiler keşfeden tasarımcı, bu eylemleri de kullanarak görülmeyen ilişkileri çoğaltarak görünür kılmaya çalışacaktır.

Sonuç ürün yerine süreç odaklı üretim yapmanın anlatımın anlamını nasıl zenginleştirdiğinin keşfedildiği dolanma eylemiyle, anlatımın mekânında yapılan zihinsel ya da anlatımın etrafında gerçekleştirilen fiziksek dolanma ile belirli bir niyetle hareket edilsin ya da edilmesin üretimdeki anlam çokluklarının nasıl ortaya konulabileceği gösterildi.

Çizerken ya da maket yaparken zihinde oluşan tanımlı formlardan devamlı kaçmanın, kendini anlatımda kaybetmenin ve böylece üretilen işi farklı şekillerde tanımlayabilmenin sorgulandığı kaybolma eylemi, ortaya çıkan belirsizlik içinde rastlantısallıklarla yeni ilişkiler görmeyi olanaklı kılar.

Kendi tasarım sürecimden yola çıkarak, hızlanma eyleminin üretimi zenginleştiren bir yöntem olduğu iddia edilebilir. Düşünmeyi devreden çıkaran ve sezgilerle, içgüdülerle çizmeyi olanaklı kılan hızlanma eylemi sonucunda üretilen anlatımlar, tekrar dönüp bakıldıklarında girişilen anlamlandırma çabalarıyla gerek tasarımcısına gerekse dışarıdan birisine her bakıldığında farklı anlamlar sunacak zenginlikte bir belirsizlik içerirler.

Durma eylemi, süregelen eylemi sonlandıran ya da o eyleme ara veren güçlü bir eylem olarak tartışıldı. Tasarım süreçlerinde en çok kullanılan eylemlerden biri olan durmanın, durulduğu noktada görülenin, görüldüğü halde anlam verilemeyenin çizimiyle ya da maketinin yapılmasıyla süreç boyunca beklenmedik mekânları bir araya getirmek ya da yapılagelen şeyi farklı bakış açısıyla ele almak suretiyle süreci zenginleştirebileceği görüldü. Sık sık karşılaşılan tıkanma bölümünde ise tıkanıldığı yerde tasarıma ara vermek yerine, tıkanmanın farklı anlatım yöntemlerine geçiş

yapmada bir potansiyel olarak görüldüğü durumlarda o tıkanıklığın nasıl açıldığı ve tam da o noktada üretimi nasıl çeşitlendirdiği aktarılmış oldu.

Çizimin makete ya da maketin çizime dönüştürülmesi işinin bir çeviri ele alındığı çevirme bölümünde ise, çeviri yapıldığının farkında olunduğunda neyin eklenip neyin çıkarıldığı ve neyin öz olduğu tartılmış ve bir dizi çevirmeyle yapılan işlerin ayrı ayrı o özden bir şeyler taşıdığı ve bütün olarak o özü ifade ettiği ortaya konmuştur.

İnsan mekânda her daim eylemde bulunuyordu. Ancak mekâna eylemler aracılığıyla yaklaşmak yeni ele alışları ve tartışmaları beraberinde getirerek, tasarlama biçimlerini değiştirdi. Tasarım sürecinde üretilen anlatımlar eylemler üzerinden ele almak da benzer şekilde yeni tartışmaları beraberinde getirebilir. Belki bu çalışmayla değil ama bu çalışma üzerinden ilerletilerek, eylemler tasarım sürecinde anlamı zenginleştirmek için kullanılan birer araç olabilirler. Özellikle de serbest ve geniş düşünmenin teşvik edildiği tasarım stüdyolarında sonuç ürün odaklı çalışmak yerine, belirsizliklere, rastlantısallıklara imkân veren bu eylemlerin kullanılması görülmeyeni görmeye yardımcı olabilirler.

Bu eylemlerin “haydi şimdi kaybolayım” şeklinde kullanılması istenilen zenginliğin önünü tıkayan, yapmacık bir durum olabilir. Önemli olan o eylemlerin gerekli olduğunun düşünüldüğü yerde ve zamanda kullanılmasıdır. Süreçte tasarımcının onu hissettiği yerler olacaktır. Sözgelimi tekrara düşüldüğü noktada hızlanmayla düşünülenden uzaklaşılması ya da üretilen şeyin birebir tanımının olduğu durumlarda kaybolma eylemiyle belirsizliğin içine düşülmesi veya tıkanıldığı zaman başka ifade araçlarına geçilmesi, çevirinin kullanılması gibi. Böyle durumlarda tasarımcının görülen ilişkileri veya mekânları, ne için kullanacağını bilmese bile, çizimle ya da maket yaparak kaydetmesi önemli olacaktır. Nasıl ve niçin kullanılacağının bilinmemesi tam da bu eylemlerin aracı kılınarak anlatımların üretilmesi amacını karşılayan bir durumdur. Eylemler o anda görülemeyen ve bundan dolayı da kaydedilmeyen ilişkilerin kaydedilmesine aracı olurlar.

KAYNAKLAR

A visit to Berlin's Holocaust Memorial. (2011). Alındığı tarih: 16.04.2016, http://tangibleinfo.blogspot.com.tr/2011/01/visit-to-berlins-holocaust-memorial.html

Allen, S. (2000). *Practice: Architecture, Tecnhique and Representation*. London: Routledge.

Angelidakis, A. (2009). *Electric Labyrinth*. Alındığı tarih: 23.04.2016, http://andreasangelidakis.blogspot.com.tr/2009/11/electric-labyrinth.html

Bal, O. E. (2015). *Hareketin Deneyimi İle Anlık Mekan Tasarımı*, (Yüksek Lisans Tezi), İstanbul Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.

Barthes, R. (t.y.). *Yazarın Ölümü* (Eren Rızvanoğlu, Çev.). Alındığı tarih: 17.02.2016, https://tr.scribd.com/doc/98810145/Roland-Barthes-Yazarin-Olumu

Belardi, P. (2014). *Why Architects Still Draw* (Zachary Nowak, Çev.). London: MIT

Benjamin, W. (1985). The Task of Translator, *Illuminations* (Harry Zohn, Çev). New York : Schoken Books.

Bois, Yve-Alain (1981). Metamorphosis of Axonometry. *Daidalos, 1,* 40-57.

Certeau, M. (2008). *Gündelik Hayatın Keşfi-1 Eylem, Uygulama, Üretim Sanatları* (Lale Arslan Özcan, Çev.). Ankara : Dost.

Calvino, I. (2013). *Amerika Dersleri: Gelecek Bin Yıl İçin Altı Öneri* (Kemal Atakay, Çev.). İstanbul : YKY.

Cook, P. (2011). *Drawing: The Motive Force of Architecture.* London : Wiley.

Florenski, P. (2011). *Tersten Perspektif* (Yeşim Tükel, Çev.), İstanbul: Metis.

Harris, Y. (2000). *From Moving Image to Moving Architecture*. Alındığı tarih: 24.03.2016, http://yolandeharris.net/wp-content/uploads/2009/12/MovingImArchitecture.pdf

Harvey, D. (2014). *Postmodernliğin Durumu*. İstanbul: Metis.

La Cecla, F. (2000). Getting Lost and Localized Mind. Alan Read (ed.), *Architecturally Speaking* içinde. London : Routledge.

Lambert, L. (2012). *Weaponized Architecture*. Spain: dpr-barcelona.

Lambert, L. (2011). *The Architectural Plan As a Map, Drawings by Enric Miralles*, Alındığı tarih: 07.03.2016. http://thefunambulist.net/2011/08/07/maps-the-architectural-plan-as-a-map-drawings-by-enric-miralles/

Lim, CJ. (t.y.). *Guest House*. Alındığı tarih: 15.04.2016, http://www.cjlim-studio8.com/rc-guest.swf

Lind, W. S., Nightingale, K., Schmitt, J. F., Sutton, J. W., G. I., (1989). The Changing Face of War: Into the Fourth Generation. Alındığı tarih: 20.06.2016, https://www.mca-marines.org/files/The%20Changing%20Face%20of%20War%20-%20Into%20the%20Fourth%20Generation.pdf

Lucarelli, F. (2013). Graphic Scores by Martin Davorin-Jagodic. Alındığı tarih: 17.04.2016, http://socks-studio.com/2013/11/24/graphic-scores-by-martin-davorin-jagodic/

Lueder, Christoph. (2014). Upside Down or Sideways Up: Corporeality, Architecture and Urbanism in Translations Between Ground and Image Plane. *The Journal of Architecture, 19* (6), 923-948.

Manolopoulou, Y. (2007). *The Active Voice of Architecture: An Introduction to the Idea of Chance,* Field Journal, 1(1), 62-72.

Manolopoulou, Y. (2011). Enaction Drawing. Anne Beim ve Mette Ramsgard Thomsen (ed.), *The Role of Material Evidence in Architectural Research – Drawings Models Experiments* içinde, s.28-37. Denmark: Vilhelm Jensen & Partners. Alındığı tarih: 15.03.2016 https://issuu.com/cita_copenhagen/docs/books_-_material_evidence__2011__-_

Manolopoulou, Y. (2005). Unformed Drawing: Notes, Sketches, and Diagrams. *The Journal of Architecture, 10* (5), 517-525.

Manolopoulou, Y. (2013). *Architecture of Chance*. Surrey : Ashgate.

Manolopoulou, Y. (2006). Drawing on Chance: Extracts from Drafting Pier 40. *The Journal of Architecture, 11* (3), 303-314.

Merleau-Ponty, M. (2005). *Algılanan Dünya*. İstanbul: Metis.

Micromegas Project, Times Sections, (t.y.). Alındığı tarih: 01.07.2016 http://www.moma.org/collection/works/295?locale=en

Norberg-Schulz, C. (1984). *Genuis Loci: Towards a Phenomenology of Architecture*. New York: Rizzoli.

Operative Drawing I: Miralles, (2009). Alındığı tarih: 16.04.2016 https://diffusive.wordpress.com/2009/12/02/operative-drawing-i-miralles/

Pallasmaa, J. (2011). *Tenin Gözleri* (Aziz Ufku Kılıç, Çev.). İstanbul : YEM.

Perez-Gomez, A. & Pelletier L. (1992). Architectural Representation Beyond Perspectivism. *Perspecta, 27,* 20-39.

Sharr, A. (2013). *Mimarlar İçin Heidegger* (Volkan Atmaca, Çev.). İstanbul : YEM.

Tan, F. (2013). *Çizim Mimarlığı: Mimari Bir Motivasyon Olarak Çizim* (Yüksek Lisans Tezi), İstanbul Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.

Tanyeli, U. (2001). Mimarisiz Temsiliyetten Temsilin Mimarisine. Meral Ekincioğlu (ed.), *Daniel Libeskind* içinde, Boyut : İstanbul.

Tschumi, B. (1994). *Architecture and Disjunction*. Cambridge : MIT.

Virilio, P. (2003). *Enformasyon Bombası* (Kaya Şahin, Çev.). İstanbul : Metis.

Weizman, E. (2005). Lethal Theory. Urbain, Trop Urbain. Alındığı tarih: 02.06.2016, http://www.urbain-trop-urbain.fr/wp-content/uploads/2011/01/Weizman_lethal-theory.pdf

Weinstein, B. (2007). Thinking/Drawing from Peripheral Vision: Techniques + Approaches Learned from Miralles. Judith Bing ve Cathrine Veikos (ed.), *Vision and Visionality in Architecture* içinde, s.833-838. https://www.academia.edu/4404419/Thinking_Drawing_from_Peripheral_Vision sayfasından alındı, erişim tarihi: 17.04.2016.

Wigley, M. (1989). The Translation of Architecture, The Production of Babel. *Assemblage, 8*, 6-21.

Wigley, M. (2001). Paper, Scissors, Blur. Catherine de Zegner ve Mark Wigley (ed.), *The Activist Drawing: Retracing Situationist Architectures from Constant's New Babylon to Beyond* içinde, s.27-57. New York : MIT.

Woods, L. (t.y.). *Nine Reconstructed Boxes*, Alındığı tarih: 20.04.2016.

Woods, L (2009). *Libeskind's Machines*, Alındığı tarih: 30.06.2016.

Woods, L. (2011). *The Dream That Stuff Is Made Of*. Alındığı tarih: 30.03.2016, https://lebbeuswoods.wordpress.com/2011/01/04/the-dreams-that-stuff-is-made-of/

Woods, L. (2011). *Architecture of Energy*. Alındığı tarih: 30.03.2016, https://lebbeuswoods.wordpress.com/2009/06/05/architecture-of-energy/

Zumthor, P. (2006). *Atmospheres* (lain Galbraith, Çev.). Germany:

Birkhauser.

Url-1 <http://www.itmap.it/roma/chiesa-di-santignazio-di-loyola-in-campo-marzio/>, erişim tarihi 15.06.2016.

Url-2 <http://thecandidcamera.tumblr.com/post/68970482895/lev-kuleshov-the-kuleshov-effect>, erişim tarihi 23.03.2016.

Url-3 <http://www.baptiste-schmitt.com/blog/2014/12/5/the-naked-city-guy-debord>, erişim tarihi 27.03.2016

Url-4 <http://www.frac-centre.fr/projets-64.html?authID=38&ensembleID=102&oeuvreID=504>, erişim tarihi 17.04.2016

Url-5 <http://ethel-baraona.tumblr.com/post/818351154/cj-lim-soho-threshold-wardour-st-old-compton>, erişim tarihi 12.04.2016.

Url-6 <https://diffusive.wordpress.com/2009/12/02/operative-drawing-i-miralles/>, erişim tarihi 12.04.2016.

Url-7 <http://www.deconcrete.org/2010/02/17/dining-disorders/>, erişim tarihi 28.03.2016.

Url-8 <http://www.coop-himmelblau.at/architecture/projects/zak-zukunftsakademie>, erişim tarihi 14.04.2016.

Url-9 <https://static-secure.guim.co.uk/sys-images/Observer/Columnist/Columnists/2012/2/21/1329825248467/Jackson-Pollock-007.jpg>, erişim tarihi 09.04.2016.

Url-10 <http://tangibleinfo.blogspot.com.tr/2011/01/visit-to-berlins-holocaust-memorial.html>, erişim tarihi 11.04.2016.

Url-11 <http://libeskind.com/work/micromegas/>, erişim tarihi 22.04.2016.

Url-12 <http://openfileblog.blogspot.com.tr/2011/12/el-lissitzky-proun-room.html>, erişim tarihi 18.04.2016.

Ur-13 <http://socks-studio.com/2013/11/24/graphic-scores-by-martin-davorin-jagodic/>, erişim tarihi 23.04.2016.

Url-14 <http://www.frac-centre.fr/collection-art-architecture/constant/new-babylon-64.html?authID=42&ensembleID=108>, erişim tarihi 23.04.2016.

Url-15 <https://www.facebook.com/saltonline.tr/ > erişim tarihi: 20.04.2016

Url-16 <https://sandnotations.wordpress.com/introduction/>, 25.04.2016.

Url-17 <http://www.nytimes.com/interactive/2015/02/12/world/middleeast/syria-civil-war-damage-maps.html?_r=1>, erişim tarihi 29.04.2016.

Url-18 <http://www.hurriyet.com.tr/suriyede-yine-siviller-vuruldu-28-olu-40026469 >, erişim tarihi 29.04.2016.

Url-19 <http://thefunambulist.net/2010/12/16/palestine-rue-abu-jamil-by-alexis-monchovet-stephane-marchetti/ >, erişim tarihi 29.04.2016.

Url-20 <https://lebbeuswoods.wordpress.com/2009/02/07/metastructure/ >, erişim tarihi 19.04.2016.

Url-21 <https://www.youtube.com/watch?v=m3Fiph_-oyE>, erişim tarihi 30.04.2016.

ÖZGEÇMİŞ



Ad-Soyad : Ömer Faruk TEKİN

Doğum Tarihi ve Yeri : 23.04.1990 / Konya

E-posta : tekinome@itu.edu.tr

ÖĞRENİM DURUMU:

- **Lise** : Konya Meram Anadolu Lisesi, 2008.
- **Lisans** : İTÜ Mimarlık Fakültesi Mimarlık Bölümü, 2013
- **Yüksek lisans** : İTÜ FBE Mimarlık Tarihi YL Programı, 2015-halen

MESLEKİ DENEYİM VE ÖDÜLLER:

- 2015-halen, Gebze Teknik Üniversitesi, Araştırma Görevlisi
- 2014, MD1927 Mimarlıkta Eleştirel Okumalar: 5 "Uzlaşma/Çatışma Mekânı Olarak Yer" metin yarışması teşvik ödülü.
- 2013, İTÜ Bitirme Projeleri Değerlendirmesi, 2.lik ödülü
- 2010, Hayal-et Yapılar Proje Sergisi, Pattu Mimarlık ekibi olarak

DİĞER YAYINLAR, SUNUMLAR VE PATENTLER:

. Tekin, Ö.F., 2015. Architecture As A Political Medium. *Time, Space + Body Project: 5th Global Meeting*, 30 Ağustos-2 Eylül, 2015, Oxford, İngiltere.

. Tekin, Ö.F., 2016. Politik Bir Araç Olarak Mimarlık. *Mimarlıkta Eleştirel Okumalar, Öğrenci Metin Yarışmaları 2011, 2012, 2013, 2015* içinde. Ankara: Mimarlar Derneği 1927.