İSTANBUL TEKNİK ÜNİVERSİTESİ ★ FEN BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

TEMSİL ÜZERİNDEN MİMARLIĞA BAKIŞ

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Mimar Esra SÖNMEZ

Anabilim Dalı: MİMARLIK
Programı: MİMARİ TASARIM

Tez Danışmanı: Y.Doç.Dr. Hüseyin L. KAHVECİOĞLU

OCAK 2007

İSTANBUL TEKNİK ÜNİVERSİTESİ ★ FEN BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

TEMSİL ÜZERİNDEN MİMARLIĞA BAKIŞ

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Mimar Esra SÖNMEZ
(502031015)

Tezin Enstitüye Verildiği Tarih : 25 Aralık 2006
Tezin Savunulduğu Tarih : 30 Ocak 2007

Tez Danışmanı : **Y.Doç.Dr. Hüseyin L. KAHVECİOĞLU**
Diğer Jüri Üyeleri **Y.Doç.Dr. Meltem AKSOY (İ.T.Ü.)**
Doç.Dr. Bülent TANJU (Y.T.Ü.)

OCAK 2007

ÖNSÖZ

Tezin başlangıç noktasından bugüne kadar konunun gelişmesi ve yönlendirilmesi açısından fikirleri, önerileri, desteği ve tüm yapıcı eleştirilerinden ötürü sevgili hocam Y. Doç. Dr. Hüseyin Kahvecioğlu'na; her zaman desteklerini esirgemeyen aileme ve özellikle anneme; bu tez çalışmasının oluşmasında katkıları olan tüm arkadaşlarıma en içten teşekkürlerimi sunarım.

Şubat 2007 Esra Sönmez

İÇİNDEKİLER

ŞEKİL LİSTESİ iv
ÖZET vi
SUMMARY viii

1. GİRİŞ 1
1.1. Çalışmanın Gelişim Serüveni 1
1.2. Çalışmanın Amacı 2
1.3. Çalışmanın Kurgusu 2

2. MİMARİ TEMSİL KAVRAMININ İNCELENMESİ 3
2.1. Temsil Kavramı 3
2.1.1. Temsil (Nedir?) 3
2.1.2. Mimari Temsil (Nedir?) 4
2.1.3. Neden Temsiller Üretilir? 5
2.2. Mimari Temsil Araçları ve Sundukları Potansiyeller 5
2.2.1. Mimari Temsil Araçları 6
2.2.2. Mimari Temsil Araçlarının Sundukları Potansiyeller 11
2.3. Mimari Temsilin Tarihçesi 16
2.4. Mimari Temsilin İşlevi 19

3. MİMARİ TEMSİLİN ÖZERKLEŞME SERÜVENİ VE GERÇEKLİK KARMAŞASI 21
3.1. Mimari Tasarımın Nesnesi: YAPI 21
3.2. Mimari Temsil Serüveni 21
3.3. Mimari Temsil ve Gerçeklik 24

4. FARKLI AÇILARDAN (MİMARİ) TEMSİLE BAKIŞ 29
4.1. Nesnesiz Mimarlıklar ve Nesnesiz Mimarlar… 29
4.2. Mimarlıkta Yeni Teknolojiler ve Temsil… 57
4.3. Temsilin Mimari Ortam Dışındaki Varlığı ve Rolleri… 67

5. ÇALIŞMANIN SONUÇLARI VE TARTIŞMA 76

KAYNAKLAR 78

ÖZGEÇMİŞ 82

ŞEKİL LİSTESİ

		Sayfa No
Şekil 1.1	: Rosenthal Çağdaş Sanatlar Müzesi, Zaha Hadid (2004).....	1
Şekil 2.1	: Mimari Temsil Araçları	6
Şekil 2.2	: Einstein Kulesi, Erich Mendelsohn (1921).....	6
Şekil 2.3	: Schröder Evi, Gerrit Rietveld (1924)	7
Şekil 2.4	: Cityscape. Courtesy Vredeman de Vries, (1599)	8
Şekil 2.5	: Arts Park Performing Arts Pavilion, Morphosis (1992)	9
Şekil 2.6	: Belediye Binası Maketi, Emre Arolat.....	10
Şekil 2.7	: Rosenthal Çağdaş Sanatlar Müzesi, Zaha Hadid	10
Şekil 2.8	: Cephe Araştırmaları, Makoto Suzuki.....	12
Şekil 2.9	: Winton Misafir Evi, Frank Gehry (1983).....	13
Şekil 2.10	: House IV, Peter Eisenman (1971).....	14
Şekil 2.11	: Walt Disney Konser Salonu, Frank Gehry (2003).....	15
Şekil 2.12	: Vaziyet Planı, El-Dier el-Bahari.....	17
Şekil 2.13	: Kil Tablet Üzerine İşlenmiş Nippur Planı.....	17
Şekil 2.14	: Berlin 'City Edge' Project, Daniel Libeskind (1987).....	19
Şekil 3.1	: Gerçeklik Skalası.....	27
Şekil 4.1	: Storza İçin İdeal Kent, Filarete (1465).....	30
Şekil 4.2	: Ütopya Adası, Louvain (1516).....	31
Şekil 4.3	: New Harmony, Robert Owen (1825).....	32
Şekil 4.4	: Falanster, Charles Fourier (1829).....	33
Şekil 4.5	: People's Theatre Project, Hendrik Wijdeveld (1918).....	34
Şekil 4.6	: Cityless City, Hendrik Wijdeveld (1957).....	34
Şekil 4.7	: Dünyanın Merkezine Şaft, Hendrik Wijdeveld (1944).....	35
Şekil 4.8	: Milan Kent Merkezi Tasarısı, Antonio Sant'Elia (1914).....	36
Şekil 4.9	: Gökdelen Tasarısı, Antonio Sant'Elia (1914)	37
Şekil 4.10	: Güç İstasyonu, Antonio Sant'Elia (1914).....	39
Şekil 4.11	: Mimari Fantezi, Yakov Chernikov (1933).....	40
Şekil 4.12	: Tatlin Kulesi, Vladimir Tatlin (1919).....	41
Şekil 4.13	: Lenin Tribünü, El Lissitzky (1920).....	42
Şekil 4.14	: '*Beat the Whites with the Red wedge*', El Lissitzky (1919).....	42
Şekil 4.15	: Proun 2C, El Lissitzky (1920).....	43
Şekil 4.16	: İsimsiz Proun, El Lissitzky (1924).....	43
Şekil 4.17	: İsimsiz Proun, El Lissitzky (1922).....	44
Şekil 4.18	: Proun 99, El Lissitzky (1925).....	44
Şekil 4.19	: İsimsiz Proun, El Lissitzky (1925).....	45
Şekil 4.20	: Wolkenbügel (Cloud-İron), El Lissitzky (1926).....	46
Şekil 4.21	: Roof Top, Coop Himmelblau (1983).....	47
Şekil 4.22	: Vitra Yangın İstasyonu, Zaha Hadid (1989).....	48
Şekil 4.23	: Solo Evi, Lebbeus Woods (1987).....	49
Şekil 4.24	: Zagreb Özgür Bölge, Lebbeus Woods (1991).....	50
Şekil 4.25	: Zagreb Özgür Bölge, Lebbeus Woods (1991).....	51
Şekil 4.26	: Paris Özgür Bölge, Lebbeus Woods (1991).....	51
Şekil 4.27	: Paris Özgür Bölge, Lebbeus Woods (1991).....	52
Şekil 4.28	:Berlin Yahudi Müzesi, Daniel Libeskind (1997).....	53

Şekil 4.29 : Berlin Yahudi Müzesi'nden Bir Detay, Daniel Libeskind (1997)... 54
Şekil 4.30 : Berlin Yahudi Müzesi Cephe Çizimi, Daniel Libeskind (1997)..... 54
Şekil 4.31 : Berlin Yahudi Müzesi, Daniel Libeskind (1997)..... 55
Şekil 4.32 : City Edge, Daniel Libeskind (1987)..... 55
Şekil 4.33 : City Edge, Daniel Libeskind (1987)..... 56
Şekil 4.34 : Phylox 1–2–3–4–5, Karl Chu (1999)..... 60
Şekil 4.35 : Tren İst. Ört., Edgar Mayor ve Einar Wahlstroem (2003)..... 60
Şekil 4.36 : Sergi Tasarımı, NOX (2000)..... 61
Şekil 4.37 : Embriyolojik Ev, Greg Lynn (1999)..... 61
Şekil 4.38 : Embriyolojik Ev, Greg Lynn (1999)..... 62
Şekil 4.39 : Embriyolojik Ev, Greg Lynn (1999)..... 62
Şekil 4.40 : Muscle NSA, Kas Oosterhuis (2003)..... 64
Şekil 4.41 : Muscle NSA, Kas Oosterhuis (2003)..... 64
Şekil 4.42 : Muscle Room, Kas Oosterhuis (2005)..... 64
Şekil 4.43 : Tuzlu Su Pavyonu, Kas Oosterhuis (1997) 65
Şekil 4.44 : Variomatic, Kas Oosterhuis (2002) 65
Şekil 4.45 : Variomatic, Kas Oosterhuis (2002) 66
Şekil 4.46 : Yeryüzü (1972)..... 68
Şekil 4.47 : T ve O Haritası (1472)..... 68
Şekil 4.48 : Merkator Projeksiyonu (1569)..... 69
Şekil 4.49 : '*Tube Map*' (1931)..... 69
Şekil 4.50 : Kişisel Dünya Haritası..... 70
Şekil 4.51 : Kişisel Dünya Haritası, Tokyo, Buenos Aires, Amsterdam..... 70
Şekil 4.52 : Kişisel Dünya Haritası, Buenos Aires, Mesafelere Göre (2006).. 71
Şekil 4.53 : Kişisel Dünya Haritası, Buenos Aires, Paraya Göre (2006) 71
Şekil 4.54 : Kişisel Dünya Haritası, Buenos Aires, Zamana Göre (2006) 71
Şekil 4.55 : Giuliani' nin New York Fotoğrafı..... 72
Şekil 4.56 : Bradford Fotoğrafları-1..... 73
Şekil 4.57 : Bradford Fotoğrafları-2..... 73
Şekil 4.58 : Bradford Fotoğrafları-3..... 73
Şekil 4.59 : '*Edge City: Side/Walk/Shuttle*' dan Kareler..... 74

TEMSİL ÜZERİNDEN MİMARLIĞA BAKIŞ

ÖZET

Mimari temsiller, mimari fikirlerin dışlaştırılmasını sağlayan araçlardır. Mimari temsiller zihindekini düzenler ve onun başkalarına aktarılabilecek hale gelmesine yardımcı olur, mimarların ya da tasarımcıların, fikirlerini zihinleri dışında başka bir ortamda görebilmelerini, deneyimleyebilmelerini ve sunabilmelerini sağlarlar.

Tasarımcı zihninde oluşan mimari tasarıma yönelik imgeyi anlatmak, önce kendisiyle daha sonra da diğerleriyle iletişim kurabilmek için temsil yöntemlerine başvurur. Temsiller tasarım sürecinin başlangıcından, tasarımın üretim sürecinin sonuna kadar ve hatta yapı inşa edildikten sonra bile üretilmeye devam edilirler.

Mimari temsilin ortaya çıkış amacı mimari tasarımın nesnesi olan yapıyı açıklamaya çalışmaktır. Mimarlık, insanlık tarihinin başından beri adı konulmamış olsa bile varlık göstermiştir. Buna karşın mimari temsilin ortaya çıkışı bunun bir adım sonrasına dayanır. Yapının karmaşıklaşmaya başlaması ve yapanın öncelikle yapıyı anlamaya ve daha sonra da kendisinden başka biriyle iletişim kurmaya gerek duymasıyla beraber mimari temsile de ihtiyaç duyulmaya başlanmıştır. Bu nedenlerden ötürü, yapı bir noktaya kadar hep en önemli hep en değerli olagelmiştir.

Fikrin somutlaşmış hali yapıdır, fakat buna karşın yapı da diğer temsil ürünleri kadar temsildir. Bugüne kadar, fikrin somutlaşmış hali olarak ortaya çıkan yapı, hiyerarşik düzende hep en üst sırada yer almıştır. Bunun nedeni hiç şüphesiz, elle tutulabilir, içine girilebilir, kullanılabilir olmasıdır. Bu nedenle mimari gerçeklik denildiğinde yüzler hep yapıya çevrilmiştir. Oysaki temsillerin her biri bir şekilde bir fikri anlatmak için vardırlar ve bu noktada her biri diğeri kadar değerli ve önemlidir.

Kimi zaman yapının, inşa edildikten sonra bile diğer temsil yöntemleri ile beraber sunulduğunu görürüz. Bu durum yapının anlatılmak isteneni anlatmak için yardıma ihtiyaç duyduğunu gösterir. Bu sebeple yapının her şeyin en üstüne konması haksız bir durumdur.

Nesneleşmemiş mimari nesneleşmiş olanı destekler ve süreç içinde yer alır, onları yok saymak mümkün değildir. Mimarlık sadece inşa edilmiş yapı değil, onu üretmeye yarayan bütün ifade araçlarının toplamı ve/veya onların her biridir.

Platon'un idealar teorisine göre, sadece idealar kendiliklerinden ve saltık olarak gerçektirler, duyulur nesnelerse idealaın gelip geçici birer kopyalarından ibarettir (**Hançerlioğlu, 1994**). Bu düşünce biçimine göre gerçek ideal olansa, ideale en yakın temsil, inşa edilenden (nesnelleşenden) daha gerçek olabilir.

Yapıyla birebir örtüşmeyen temsillerin mimarlığa nasıl bir katkıda bulunduğu sorusu üzerine şekillenen bu çalışma aslında yapının temsil ettiği gerçekliğe belki de yapıdan daha fazla hizmet ettiği görüşüne varılmasıyla beraber, yapılan kavramsal çalışma çerçevesinde 3 farklı konu üzerinden temsil ve temsilin açılımları üzerine bir araştırmayla sona ermiştir. Bu açılımlardan birincisi, temsille birlikte var olabilen nesnesiz mimarlıklar ve nesnesiz mimarlıklar üreten mimarlar üzerine bir derleme niteliğindedir. Ütopya ve Hollandalı kentsel ütopist Hendrik Wijdeveld, Fütürizm ve yegane fütürist mimar Sant'Elia, Konstrüktivizm ve grafik çalışmalarıyla sanata olan katkısı göz ardı edilemez El Lissitzky ile Dekonstrüktivizm ve en önemli katılımcılarından Libeskind ve Woods. İkinci açılım, yeni teknoloji ve mimariye katkıları ile sanal mimari ve '*non-standard architecture*' üzerinedir. Sonuncu çalışma ise farklı medyalar ve farklı özneler tarafından üretilmiş farklı gerçeklikler üzerine deneysel bir yazıdır. Gerçeğin simülasyonu olan bu yansımalardan bazıları, haritalar, sinema, fotoğraf, resim, şemalar, grafiklerdir.

AN APPROACH TO ARCHITECTURE THROUGH REPRESENTATION

SUMMARY

Architectural representations are the tools that work for making out architectural ideas. Architectural representations organize the idea in mind, help to show it to the others, help architects and designers to see the ideas on somewhere other than mind and try out and present the ideas.

Designer applies to representation methods to tell the image in the mind which points the architectural design to communicate first to him/her then to the others. Architectural representations are produced from the beginning of the design process to the end and even after the building is built.

The aim of finding out architectural representation is to explain the building which is the object of architectural design. Architecture is architecture since the first humankind. On the contrary the birth of architectural representation is long after that. Building became complicated day by day and the one who constructs the building needed architectural representation to understand and after that to tell the others who will help him/her. Because of these reasons building has been the most important and valuable to a certain point.

The concrete position of idea is the building; however the building is a kind of representation just like other representation products. Until today, the building which is the materialization of the idea took the first and top place. The reason is that the building can be seen and used without any doubt. So that, the building is seen as architectural reality. Whereas, each of the representations is to show the idea and each of them is valuable and important just like the others.

Sometimes we can see the presentation of the building with other representations of it even after the building is constructed. This situation shows that the building needs help to show the idea which is wanted to express. According to this it is an unfair condition to put the building on top of the other representations.

Architecture which is not objected supports the architecture which is objected and takes place in the process. It is not possible to act as they don't exist. Architecture is not only the building which is built in real world but also it is each of and the total of expression tools which are used to produce it.

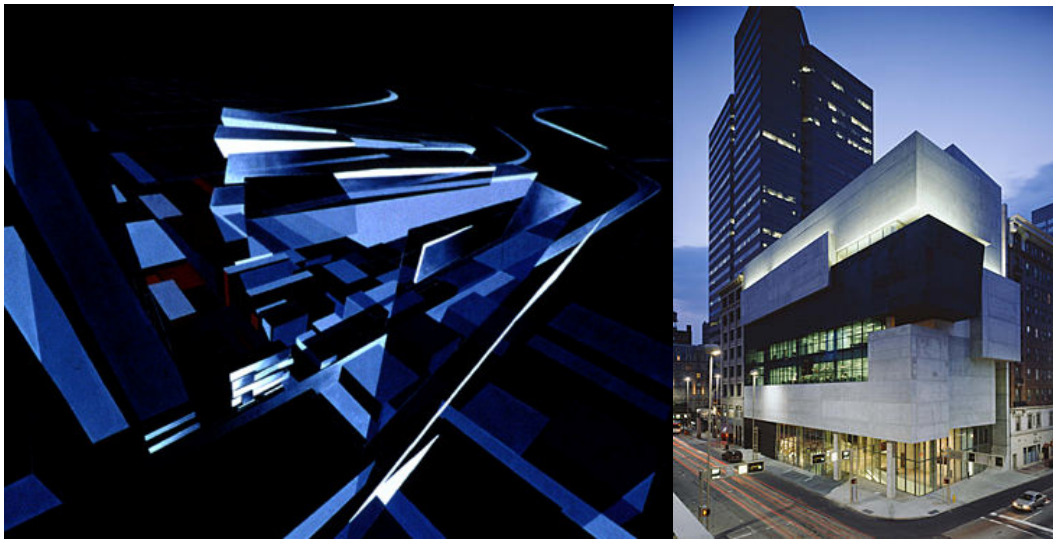
According to the idea theory of Plato, only the ideas are real, the other objects are only the temporary copies of ideas (**Hançerlioğlu, 1994**). According to this theory if the real is the ideal, the most close to the ideal is more real than the built.

This work which is shaped on the idea that how architectural representations, which are not covered with the building they refer, contribute to the architecture is ended with idea that if they serve more than the building itself. In addition to this, in the frame of the conceptual work three researches were made on three different subjects. First of them is on a kind of collection of architecture without any object and the architects who produces architecture with object. Utopia and the Dutch urban utopist Hendrik Wijdeveld, Futurism and the only architect Sant'Elia, Constructivism and El Lissitzky with his unique graphic designs and Deconstructivism and the most important participants Libeskind and Woods. The second one is on new technology and its contribution to architecture and virtual architecture and non-standard architecture. Finally the last one is an experimental essay on realities which are produced by different objects and medias. Some of these reflections which are the simulation of reality are maps, cinema, photograph, painting, schemas and graphics.

1. GİRİŞ

Bu bölümde, çalışmanın gelişim süreci, amacı ve kurgusu üç başlık altında anlatılmaktadır. Alt başlıklardan ilki olan çalışmanın gelişim serüveninde, konunun seçimi ve başlangıç hikâyesi ile son noktaya gelişi ortaya konmakta, ikinci başlık olan çalışmanın amacında, amaç ve hedefler özetlenmekte, üçüncüsünde ise çalışmanın kurgusu açıklanarak bölümler hakkında kısa bilgiler verilmektedir.

1.1 Çalışmanın Gelişim Serüveni



Şekil1.1: Rosenthal Çağdaş Sanatlar Müzesi, Zaha Hadid (2004)

Yukarıdaki imaj da fotoğraf da Zaha Hadid'in Cincinnati için tasarladığı Rosenthal Çağdaş Sanatlar Müzesi'ne aittir. 2004 yılında tamamlanan projeye ait resim ve tanıtıcı yazılara ek olarak projenin bilgisayarda üretilmiş dijital imajları da dergilerde yer almaya başlamıştı. İmajlarla binanın kendisi arasında bağlantı kurmak oldukça güçtü ve binanın yapımı tamamlanmış olmasına rağmen neden hala dijital imajların yapıyla birlikte basıldığını anlamak zordu. İlk başlarda olumsuz bir yargı oluşturan bu durum konunun içine girmeye başladıkça, üzerine yapılan okumalar ve araştırmalarla başka bir boyuta ulaştı. Mimari temsilin zaman içinde geldiği nokta ve buna bağlı olarak gerçeklikle kurduğu ilişki sorgulanarak temsilin mimarlığa katkısı üzerine tartışıldı. Gelinen son noktada artık yapıyla birebir örtüşmeyen temsillerin de

mimarlığa katkıda bulundukları ve aslında, yapının temsil ettiği gerçekliğe belki de yapıdan daha fazla hizmet ettikleri görüşü baskın gelmiştir.

1.2 Çalışmanın Amacı

Çalışmanın amaçlarından biri, mimari temsilin yapıyla kurduğu ilişkiyi incelemektir. Bir başka amacı, temsilin nesnesiyle kurduğu ilişki ve özerkleşme serüvenini araştırmak ve bugün geldiği noktaya nasıl geldiğini anlamaya çalışmaktır. Bir diğeri ise, temsilin gerçeklikle olan bağlantısı üzerine düşünmek, tartışmak ve yeni açılımları araştırmaktır.

1.3 Çalışmanın Kurgusu

Çalışma 5 ana bölümden oluşmaktadır.

Birinci bölüm giriş bölümü olup çalışmanın gelişim süreci, amacı ve kurgusu hakkında bilgi vermektedir.

İkinci bölümde mimari temsil kavramı incelenmektedir. Amaç temsille ilgili var olan bütün her şeyi ortaya dökmek değil, okuyucuya çalışmanın bütünü için gerekli olan noktalarını hatırlatmaktır.

Üçüncü bölümde mimari temsilin özerkleşme serüveni ve gerçeklik karmaşası üzerine tartışılmaktadır. Çalışmanın kalbi olan bu bölümde, temsil ve gerçeklik ilişkisi sorgulanmaktadır.

Dördüncü bölüm 3 farklı konu üzerinden temsili incelemekte ve temsilin açılımlarını okuyucuya aktarmaya çalışmaktadır. Bunlardan ilki, temsille birlikte var olabilen nesnesiz mimarlıklar ve nesnesiz mimarlıklar üreten mimarlar üzerine bir derleme niteliğindedir. İkincisi, yeni teknoloji, sanal mimari ve '*non-standard architecture*' üzerine iken, sonuncusu farklı medyalar ve farklı özneler tarafından üretilmiş farklı gerçeklikler üzerinedir. Gerçeğin simülasyonu olan bu yansımalardan bazıları, haritalar, sinema, fotoğraf, resim, şemalar, grafiklerdir.

Beşinci ve sonuncu bölümde ise, çalışmanın sonuçları üzerine tartışılmaktadır.

2. MİMARİ TEMSİL KAVRAMININ İNCELENMESİ

Temsil kavramı, mimari temsil araçları ve üretilme nedenleri, mimari temsil araçlarının sundukları potansiyeller ile mimari temsilin tarihçesi ve işlevi bu bölümde üzerinde durulacak konular arasındadır. Bu bölümün amacı temsil kavramını açıklamak ve tezin diğer bölümlerinde de sıkça kullanılacak olan kavramı çok yönlü olarak hatırlatmaktır.

2.1 Temsil Kavramı

Bu bölümde temsil ve mimari temsil kelimelerine kavramsal açıdan yaklaşılacak ve çeşitli tanımlamalarla açıklanacaktır. Bunun yanı sıra, tasarım sürecinde mimari temsillere neden gerek görüldüğü ve ihtiyaç duyulduğu konusu tartışılacaktır.

2.1.1 Temsil (Nedir?)

Yaşantımızda var olan birçok şeyi temsiller yardımıyla algılamakta ve anlamlandırmaktayız. Kullandığımız dilden hareketlerimize, günlük hayatta karşımıza çıkan sembollere ve grafiklere kadar, temsil hayatımızın içindedir.

Gürer'e göre, temsiller çoğu zaman bize yaşadığımız gerçekliğin dönüştürülmüş bir biçimini sunarlar ve bunu yaparken de sunuş biçimlerini bize dayatırlar. Her temsil biçiminin kendisine özgü bir söyleminin var olduğu gözlenir (**Gürer, 2004**). Buna göre temsil, temsil ettiği gerçekliğin dilinde kendini ortaya koyar. Her gerçeklikle beraber kendini yeniden biçimlendirir. Bu durumda temsil ne demektir?

Temsil kelimesi anlam olarak çok kapsamlıdır. Tasvir etme, ifade etme, yeniden sunum, benzerlik, eşdeğer olma, yerine geçme ve işaret etme gibi anlamları içermektedir.

Büyük Larousse Ansiklopedisi'ne göre;

Temsil, bir kimsenin, bir kurumun, bir kuruluşun, bir topluluğun adına davranmak;

Bir kimseyi, bir topluluğu, bir ortaklığı temsil etmek, onların adına hareket etmekle, çıkarlarını korumakla görevlendirilmek, onların sözcülüğünü, vekilliğini yapmak;

Bir şeyi (soyut) temsil etmek, onun simgesi, somut bir örneği, bir modeli olmak, simgelemek gibi anlamlarının yanı sıra, bir olguyu (düşünceyi), bir şeyi, belirgin özellikleriyle yansıtma, betimleme, simgeleme-Bir olayı, bir durumu temsil etmek, onu çizgiyle ya da resimle betimlemek, göstermek- bir şeyin aynısını yapmak, anlamlarına da gelmektedir (**Büyük Larousse**).

Temsilin, her farklı gerçeklikle kendini yeniden ifade ettiği ifadesi mimarlık disiplini için de geçerlidir.

2.1.2 Mimari Temsil (Nedir?)

Mimari temsiller, mimari fikirlerin dışlaştırılmasını sağlayan araçlardır. Mimari temsiller zihindekini düzenler ve onun başkalarına aktarılabilecek hale gelmesine yardımcı olur, mimarların ya da tasarımcıların, fikirlerini zihinleri dışında başka bir ortamda görebilmelerini, deneyimleyebilmelerini ve sunabilmelerini sağlarlar.

Farklı bakış açılarına göre yapılan mimari temsil tanımlamalarını ise şöyle sıralayabiliriz;

Savaş, mimari tasarımda “temsil” kavramını henüz gerçekleşmemiş olanla doğrudan ilişkili araçlar olarak tanımlamaktadır (**Savaş, 2002**).

Tanyeli’ne göre, mimarlıkta temsiliyet kavramı, mimarlık ürününü inşai nitelikte olmayan teknik araçlarla betimlemek anlamında kullanılıyor. Bu bağlamda tüm tasarlama, projelendirme ve anlatım araçları temsiliyet araçlarıdır. Mimarlığın mekânsal-strüktürel-teknik gerçekliğini temsil ederler, ama onun bir bileşeni olmazlar (**Tanyeli, 2002**).

Akın ise temsili, nesneleri ve süreci organize eden bir olgu olarak tanımlar. Temsilin tasarım için tamamıyla yeni bir şey ve gerçeklik oluşturduğunu, tasarım süreci esnasında temsillerin gerçek objenin yerine geçtiğini ve tasarımcının düşüncelerini, biçimi veya yaratacağı yeni biçimleri temsilin aracılığıyla gerçekleştirdiğini vurgular (**Akın, 1986**).

Bütün tanımlamaların ortak noktası ister tasarım aşamasında ister daha sonrasında temsilin, bir bilinmeyeni ifade etmek için kullanılıyor olmasıdır.

2.1.2 Neden Temsiller Üretilir?

Tasarımcı zihninde oluşan mimari tasarıma yönelik imgeyi anlatmak, önce kendisiyle daha sonra da diğerleriyle iletişim kurabilmek için temsil yöntemlerine başvurur.

Temsiller tasarım sürecinin başlangıcından, tasarımın üretim sürecinin sonuna kadar ve hatta üretim sonrasında bile üretilmeye devam edilirler. Tasarım sürecinde süreci destekleyen birer araçtırlar. Tasarımcının kendini hem kendisine hem de başkalarına ifade etmesine, süreci başkalarıyla paylaşmasına yardımcı olurlar. Süreç sona erdiğinde sunumunda etkin rol oynarlar.

Yapım sürecinde ise farklı ölçeklerde ve tasarımın farklı yönlerini anlatan birçok temsil üretilir ve bu temsiller tasarımın yapım sürecini kolaylaştırırlar.

Ürün ortaya çıktıktan sonra da temsiller üretilmeye devam edilir. Bu temsiller artık nihai ürünün temsilleridir ve onun üzerine yorum yapmaya ve daha kalabalıklara ulaşmasına yardımcı olurlar.

Gürer, mimarların temsillerle çalışma nedenlerini şu şekilde sıralar;

a. Mimarlar temsilleri kullanarak gerçek nesne ile değil de onun başka bir ortamda betimlenmiş haliyle deneyimlerde bulunabilirler.
b. Mimarlar, aynı zamanda tasarımdaki değişkenleri ve sonuçlarını test edebilmek için görsel modellerle gözlem ve ölçülebilirliğe yatkındırlar.
c. İnşa etme öncesinde projeleri değiştirmek ya da tekrar etmek için temsiller daha güvenli ve yeniden üretilebilirler.
d. Grafik temsillerin mimari söylemin oluşturulmasına önemli katkıları vardır.
e. Temsiller sosyal ve kültürel yapılanmalarda etkin rollerinin var olması nedeniyle mimarlara bu konularda söz söyleme şansını yaratırlar.
f. Mimari temsiller gerek meslektaşlar, gerekse başka meslek grupları ile ya da kamuoyu ile iletişime geçmede bir dil özelliği oluşturur ve böylece retoriksel uygulamalara imkân verir (**Gürer, 2004**).

2.2 Mimari Temsil Araçları ve Sundukları Potansiyeller

Bu bölümde mimari temsil araçlarına kısaca değinilecek, tasarım sürecinde oynadıkları roller yorumlanacaktır. Yapılan bu tanımlamalardan sonra mimari temsil araçlarının tasarımcılara sundukları potansiyeller üzerine tartışılacaktır.

2.2.2 Mimari Temsil Araçları

Tasarımcının zihninde oluşan imgeyi hem kendisine hem de başkalarına anlatabilmesi (gösterebilmesi) için çok çeşitli temsil araçları vardır. Eskiz, teknik çizim, üç boyutlu çizim ya da dijital ortamda oluşturulmuş imajlar, maket, söz, yazı… Bunların hepsi imgeyi anlatan, destekleyen çalışmalardır.



Şekil2.1: Mimari Temsil Araçları

Temsil yöntemlerinden öncelikli olanı ve ilk akla geleni eskizdir. Bunun nedeni, zihinde bir tülün arkasındaymışçasına bulanık olan imge ile eskizin doğasının birbirleriyle örtüşmesi ve tasarımcının tasarım sürecinin başında kullandığı ilk anlatım aracının bu olmasıdır. Tasarım sürecinde, imge çok belirsiz, bulanık ve tanımsızdır. Bu nedenle, imgenin, kendisini göstermesi ve belirginleşmesi zaman alır. Eskizin doğasındaki belirsizlik bu duruma çok uygundur.



Şekil2.2: Einstein Kulesi, Erich Mendelsohn (1921)

İnceoğlu'na göre, eskiz, tasarım sürecinde düşüncenin görselleştirilmesi amacına yönelik, kavramı anlatır. Genellikle, düşüncenin bir ön tasarıma dönüşmesidir ve beklenen ürünün bir öncüsü niteliğindedir. Hayal edilen ürünün bütün temel niteliklerini, ana fikri içinde barındırır (**İnceoğlu, 1995**).

Teknik çizimler plan, kesit ve görünüş üçlüsünü içerir ve bu temsiller aynı zamanda dik izdüşümlü temsiller olarak adlandırılırlar. Plan, kesit ve görünüş nesnelerin fiziksel özelliklerini ortaya koyarlar. Soyut ve somutluk dereceleri içerdikleri bilgi düzeylerine göre değişiklik gösterirler. Üretim aşamasına yönelik olan plan, kesit ya da görünüşler tasarımın diğer aşamalarında yaratılan temsillere göre daha somutturlar. Tasarlanan yapıya ya da ürüne dair farklı türde bilgiler verirler ve böylece tasarımcının tasarımın farklı noktalarını organize etmesine olanak verirler. Farklı ölçeklerde olabilirler.

Aksonometrik perspektifler plan, kesit ve görünüşleri bir araya getirirler. Tasarı geometri, nesnel ve doğru temsiller üretilmesine yarar. Aksonometrik perspektifle temsil, gözün görüşünden kurtulmuş, nesnenin kendisine bağımlı hale gelmiştir. Hem tekil noktanın sınırlamalarından kurtulmuş, hem de nesnenin doğru ölçüleri korunmuştur. Rönesans mimarları planla kesiti birleştiren ve modern aksonometriye benzer bir çizim tekniği kullanmışlardır. Aksonometri, Rönesans perspektifinin görsel algılama kurallarını izlemez, bu kurallarla karşıtlık içerisindedir. Nesneler insanın gözüne göründükleri gibi görünmezler.



Şekil2.3: Schröder Evi, Gerrit Rietveld (1924)

Perspektif bir nesne olarak gördüğümüzü yansıtır, aksonometri ise nesne hakkında bildiklerimizi gözler önüne serer. Schneider'e göre de, "perspektif izleyici hakkında

donanımlıyken, aksonometri nesnenin bilgisine sahiptir… Perspektif özneye gönderme yaparken aksonometri nesneye gönderme yapar.” (**Schneider, 1981**).



Şekil2.4: Cityscape Courtesy Vredeman de Vries, (1599)

Perspektif; Hasol tarafından uzayda bulunan bir cisimle gözü birleştiren ışınların resim düzleminde meydana getirdikleri iki boyutlu şekil olarak tanımlanmaktadır (**Hasol, 1995**).

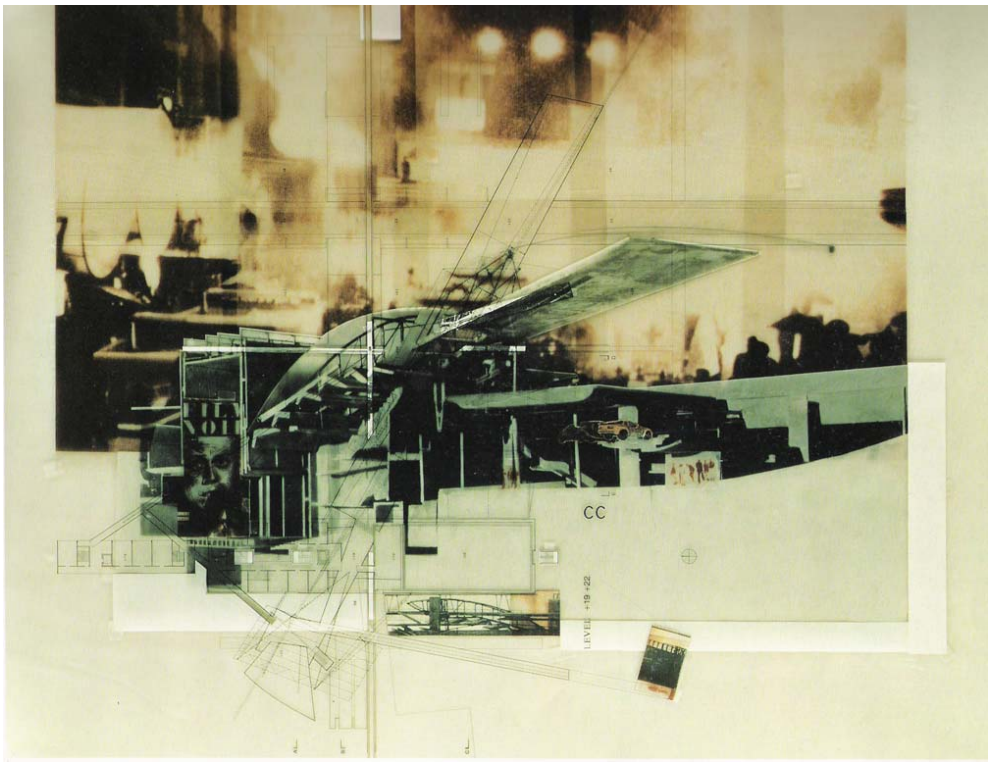
Ching’e göre, üç boyutlu görünümler, iki boyutlu grafik görünümlerdeki soyutlamayı en aza indirmekte ve tek bir imgede aynı anda yükseklik, genişlik ve derinlik ifade etmektedir. Bu nedenle, gerçekliğe ilişkin algısal görüşümüze çok daha yakın olmaktadır (**Ching, 2003**).

Perspektif, gerçekliği gözün gördüğü biçimiyle yansıtmaya çalışan bir temsil biçimidir. Genel olarak görsel deneyimi sağlamaya yararlar ve çoğunlukla tasarımı gözün gördüğü biçimiyle anlatmaya çalışırlar. Temel bazı kuralları olmasına rağmen belli bir standardı yoktur.

Yazı da eskiz gibi sürecin tamamında varlık gösteren bir temsiliyet aracıdır. Sürecin başında görselleştirmeye yönelik tanımlamalar yaparak, dışlaştırma aşamasında sürece katkıda bulunurlar. Sürecin devamında kimi zaman uzun yazılarla, kimi zaman ise kısa notlarla yollarına devam ederler. Yapı üretildikten sonra bile yaşamaya devam ederler. Hem tasarımcı tarafından tasarımı anlatmak ve yorumlamak için hem de diğerleri tarafından tasarımı tartışmak için yazı mimari temsil aracı olarak kullanılır.

Fotoğraf, genellikle sürecin sonunda etkin olan bir temsil yöntemidir. İlk başlarda belgeleme amacıyla kullanılmakla birlikte zamanla yapının geniş kalabalıklara ulaşmasına yardımcı oldu. Yapıyı zamansal ve mekânsal engeller yüzünden deneyimleyemeyenler için vazgeçilmez bir araca dönüştü. Buna ek olarak, yapıyı bir ikon haline getiren fotoğraf, onu nesneleştirdi. Tekrar tekrar üretilebilmesini sağladı ve tekrar tekrar tüketilmesine neden oldu.

Karmaşık yapılı temsiller farklı temsil biçimlerinin bir arada kullanılması sonucu ortaya çıkan temsillerdir. Dinamik olayları, tasarımcının bir tek temsil aracıyla anlatamayacağı durumları aktarabilmek için kullanılırlar. Kimi zaman plan kesitle, plan görünüşle, kimi zamansa plan perspektifle çakıştırılır. Morphosis'in çizimlerinde bu tip üst üste çakıştırılmalara sık sık rastlanır. Bazı karmaşık temsillerde kolaj ve montajlama teknikleri bir arada kullanılır. Çeşitli malzemeler bir araya getirilerek kullanılır. Bu tür temsiller direkt olarak gerçekliğe odaklı değil, daha çok sunuma yönelik açık uçlu temsillerdir.

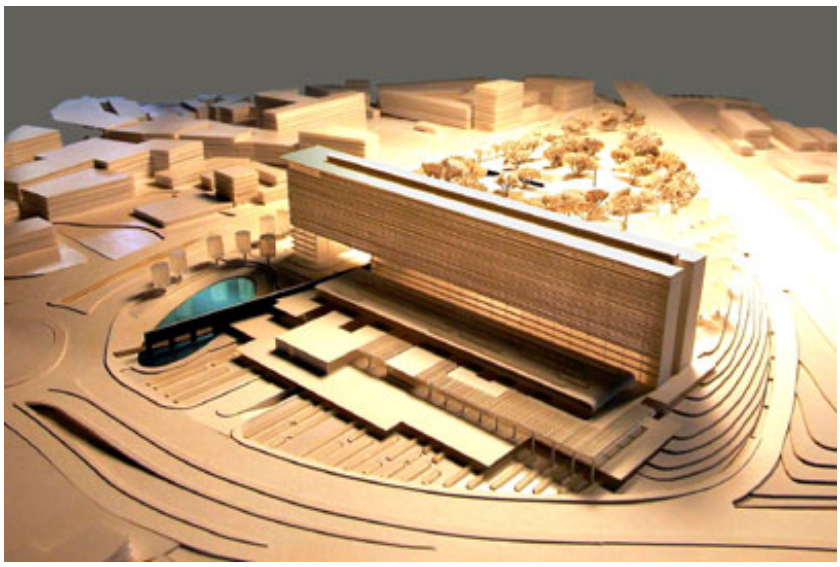


Şekil2.5: Arts Park Performing Arts Pavilion, Morphosis (1992)

Hasol maketi, yapının var olan veya tasarlanan biçimini gösteren küçük ölçekte üç boyutlu örneği olarak tanımlar (**Hasol, 1995**).

Maket, tasarım sürecinde ve sonrasında kullanılan bir başka temsil aracıdır. Mimari maket, sadece tasarımcının değil diğer insanların da mekânsal ilişkileri kolay

algılamalarını sağlar. Maketler iki boyutlu anlatım tekniklerinin ortaya koyamadıkları üçüncü boyutu daha iyi ifade ederler ve anlaşılır kılarlar. Bununla beraber, maketteki ölçek farkından dolayı insanın birebir yapıyla kuracağı ilişkiyi anlamak, hangi açılardan nasıl görüntülerin görünebileceğini keşfetmek o kadar da kolay değildir.



Şekil2.6: Belediye Binası Maketi, Emre Arolat

Bilgisayar ile birlikte plan, kesit, görünüş gibi çizimler üretilmeye, tasarımların üç boyutlu grafik modelleri oluşturulabilmeye başlandı. Gerçek malzemeler kullanılarak neredeyse gerçeğe yakın görüntüler elde edilmeye başlandı.



Şekil2.7: Rosenthal Çağdaş Sanatlar Müzesi, Zaha Hadid (2004)

Dahası, işe hareket boyutu da katılarak oluşturulan animasyonlar sayesinde izleyici tasarımın içinde ve dışında dolaştırılabilmektedir. Bu sayede, tasarım inşa edilmeden önce, onu test etmek mümkün hale gelebilmektedir.

Bunun yanı sıra, bilgisayar sayesinde geleneksel yöntemlere göre çok kısa sürede ve hata payı çok düşük temsiller elde edilebilir hale gelmiştir.

2.2.2 Mimari Temsil Araçlarının Sundukları Potansiyeller

Mimari temsil araçlarının her biri farklı bir potansiyele sahiptir. Sundukları potansiyeller sayesinde zaman zaman sürece etki ederken, zaman zaman da hiç beklenmedik açılımlarda bulunurlar.

Mimari temsil seçeneklerine göz attığımızda ilk olarak sözden bahsedebiliriz. Tasarımcının kafasında oluşan imgenin ilk olarak sözle anlatılması gerekir. Söz ve yazı görsel çıktılardan önce tasarımcının zihnindeki imgeyi dışlaştırma yöntemleridir. Tasarım yazı yolu ile ifade edilebilir ve yazının sunduğu potansiyel görsel bir çıktıya göre çok daha verimlidir. Bunun nedeni yarattığı çağrışımların özneden özneye farklılıklar içermesidir.

Yazı yolu ile oluşturulmuş mimari kurgu ile yine aynı şekilde üretilmiş hikâye (edebiyat) kurgusu arasında çok büyük bir paralellik söz konusudur. Nasıl bir kitabı her okuyan onu farklı bir biçimde algılıyor ve zihninde her defasında farklı bir biçimde kurguluyorsa, bir binanın kendisini ya da temsilini gören ya da dinleyenler de onu farklı şekillerde algılar ve kurgularlar. Kırmızı başlıklı kızın pelerini kırmızıydı peki ya saçları ne renkti ya da büyükannesinin evi nasıldı, sepetinde hangi yiyecekler vardı. Her anlatılışında farklı biçimde kurgulanabilen bu masal gibi mimari imge de aynı şekilde yorumlanabilir.

Bunun yanı sıra bir eleştiri aracı olarak kullanılabilen yazı, temsilin tartışılabilmesine ve yeni açılımlar yapılabilmesine olanak sağlar. Bu da mimarlığının düşünsel boyutunu zenginleştirmenin yolunu açar.

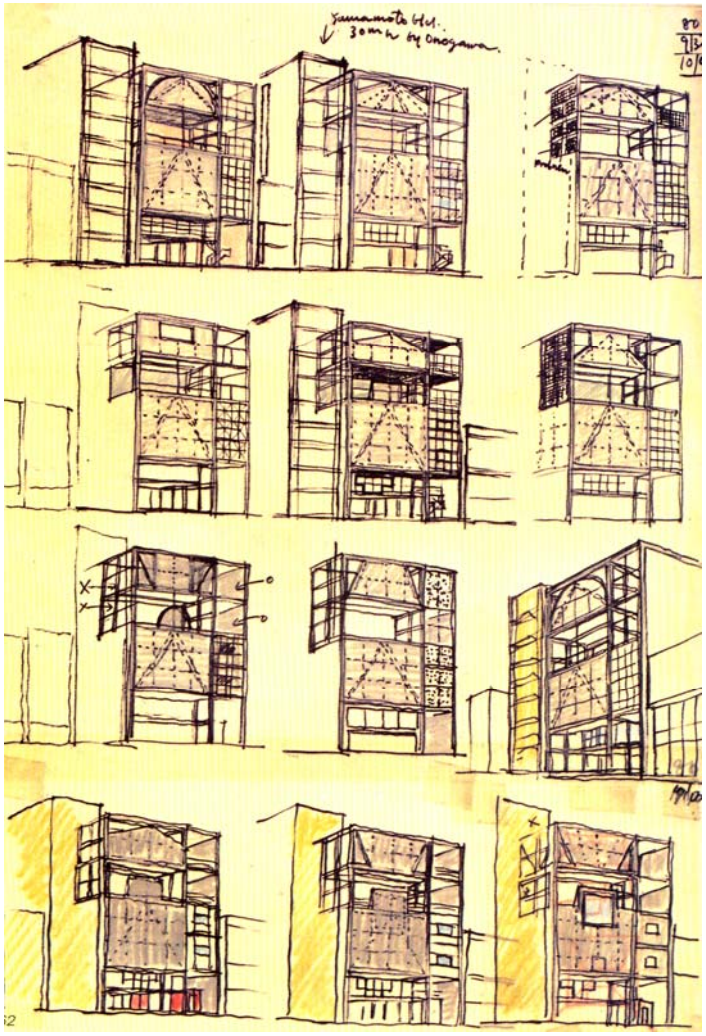
Tasarımcı ve temsil, tasarım sürecinin iki temel ürünüdür. Tasarlama boyunca her şey bu ikisi arasında gelişir. Tasarımcı düşüncelerini kâğıda döker ve onları inceler. Kendi eskizlerini incelerken, daha önce görmediği, ummadık ilişki ve özellikleri keşfeder, onları rafine eder ve sorgular. Bu döngü -eskiz, inceleme, yenileme- kişinin kendi kendisiyle iletişim kurmasıdır. Tasarımcı ve eskizleri (temsil) arasında bir özne-nesne ilişkisi oluşur. Eskizler açık uçludur. Kalıcılığı ve özellikle bitmişliği temsil etmezler; anlatımın ucu her zaman açık, gelişmeye uygundur. İlk düşünce

ürünüdürler ve düşündürürler; tartışmaya elverişli bir zemin hazırlarlar. Tasarım eskizlerinde araştırılan ve anlatılan ana fikir, zihindeki imajdır. Eskizlerin açık uçlu olmaları gidip gelmeleri ve gelişimi destekler.

Tasarımcı eskizin son nokta olmadığını bilir, bu da onun daha özgür davranmasına olanak verir. Lasseau'ya göre eskizlerin açık uçlu olmaları ve yeni düşüncelerin üretilmesine elverişli ortam yaratmaları tasarımcıya esnek ve kavramsal düşünme olanağı sağlar (**Lasseau, 1987**).

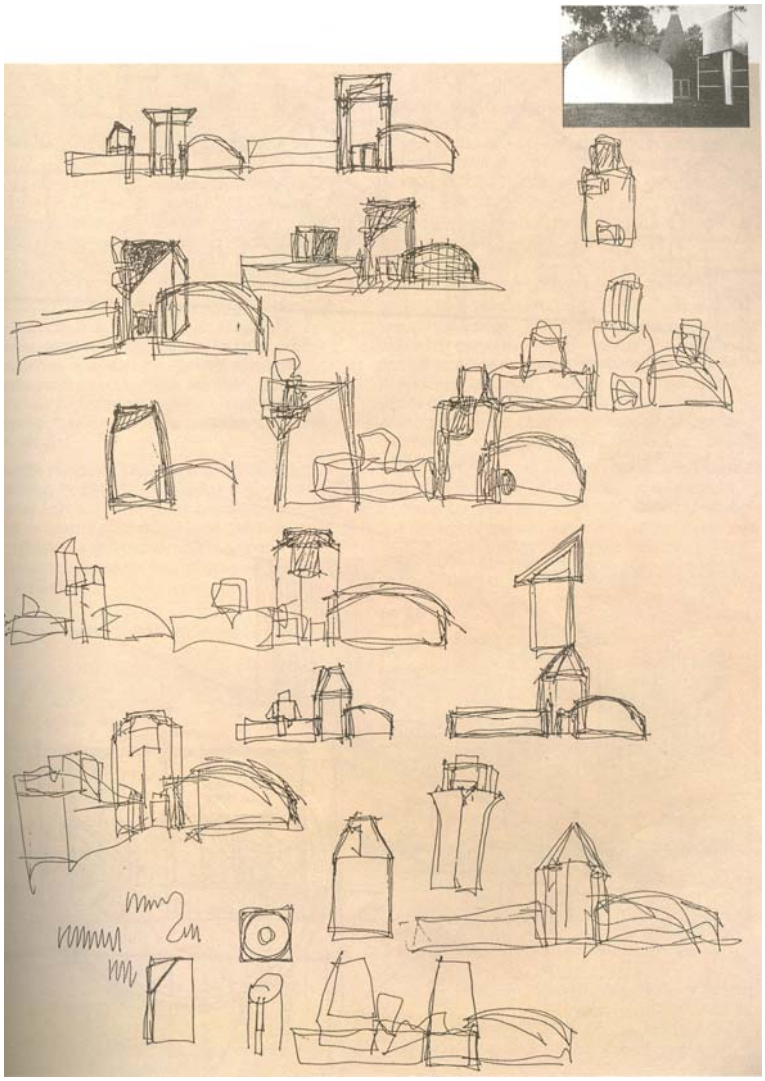
Pietila ise, "Eskizler bize kâğıt yığınından ve belirsizlikten nasıl bir mimarlık doğar bunu görme fırsatı verir; belki on defa aynı eskiz üzerine bir kâğıt koyar ve tekrar, tekrar çizerim" der ve eskizleri nesnelleşme yolunda kavramsal araçlar olarak görür (**Lacy, 1991**).

Suzuki'nin cephe çalışmaları bu açılardan gözlendiğinde; eskizden, gidip gelmeler, geriye dönüşler, bunun yanında alınmış sabit kararlar okunabilmektedir.



Şekil2.8: Cephe Araştırmaları, Makoto Suzuki

Frank Gehry'nin Winton Misafir Evi'nin kütle kararlarının alınışında ise gidip gelmeler görülmektedir. Fakat başından beri, ortadaki daha yüksek olmak kaydıyla üç farklı kütleden oluşmasına karar verildiği anlaşılmaktadır.

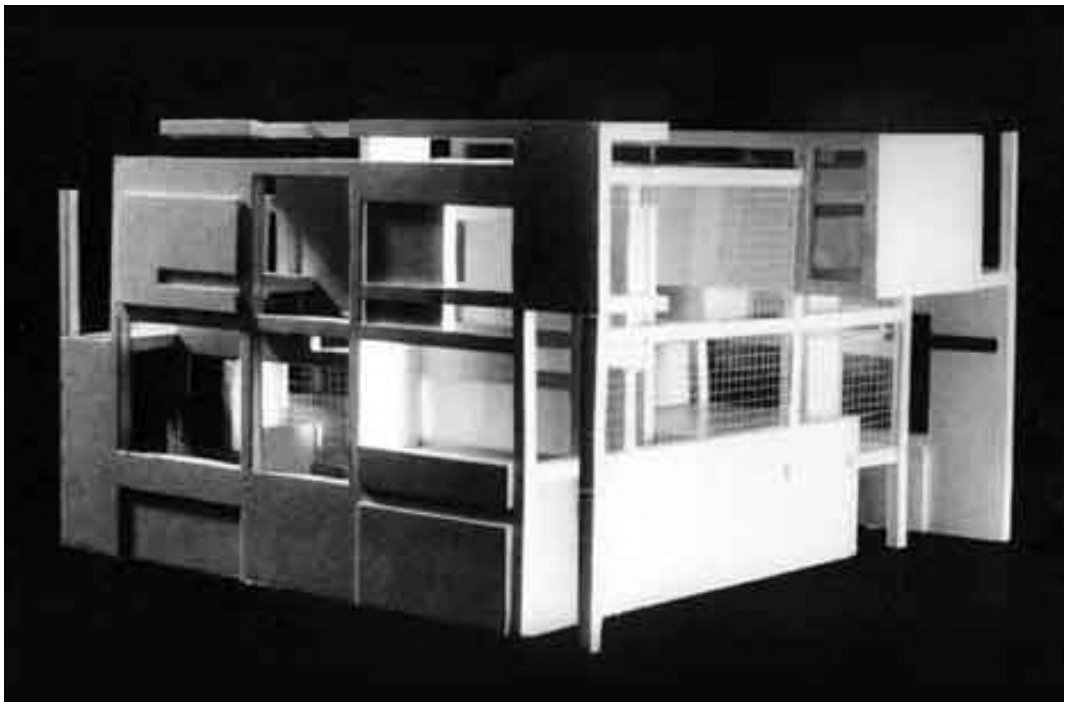


Şekil2.9: Winton Misafir Evi, Frank Gehry (1983)

Aksonometri ise tasarıma yeni bir boyut getirmiştir. Belki hiçbir zaman görülemeyecek bir biçimde yapıyı yansıtmış olduğu için yanıltıcı olduğu düşünülebilir, fakat bununla beraber gösterdiği yepyeni bakış açılarıyla farklı bir pencere açmıştır. Yücel'e göre, eğik izdüşüm aracılığıyla resim düzleminde oluşturulan geometrik yanılsama, farklı tasarım anlayışlarının her biri için ayrı ve 'elverişli' görme biçimleri, temsil ve tasvir imkânları veriyordu. 'Küpün parçalanması', statik veya dinamik mekânlar (ve biçimler), bütünleşik ya da dezentegre biçimler ve elemanlar... Aksonometri, bütün bu farklı tasavvurların temsili için aynı anda uygun, soyut ve dönüşebilir bir temsil ortamıydı (**Yücel, 2004**).

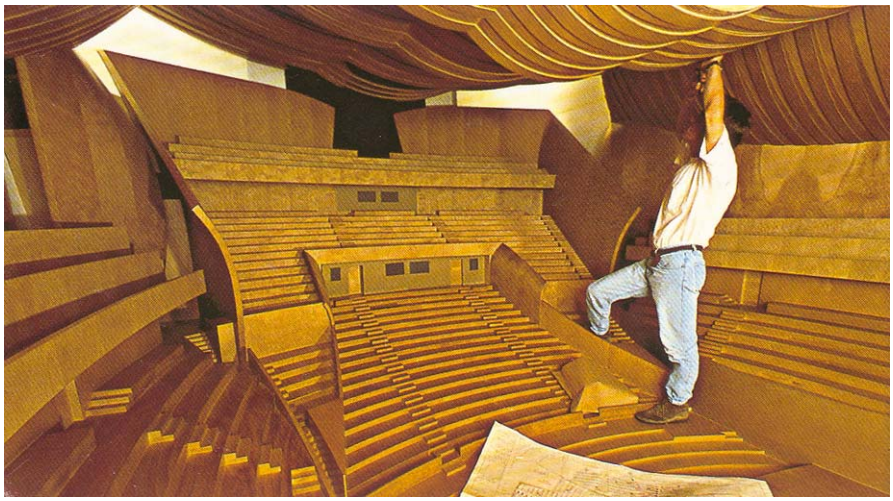
Yücel buna örnek olarak da Rietveld'in Schröder Evi'ni gösterir. Aksonometrik temsil ortamında yapı bozulan bir küptür aslında. Cepheleriyle ise De Stijl akımını birebir yansıtır.

Yücel'e göre, temsil, temsil aracı vasıtasıyla, tıpkı bir metin gibi, farklı ilişkileri vurgular ve aynı anda sorgular. Peter Eisenman'ın 'numaralanmış' evleri, bu soyut düşünme ortamının örnekleridir: Evler, kullanılan temsil aracı vasıtasıyla, evi, maddeyi, boşluğu, geometriyi, matematik ilişkileri, bir ev şemasından bir sonraki sayıyla numaralanan eve doğru gelişen değişimleri, bazen bir ev tasarımının kendi iç / soyut / matematik *i* düşünsel gelişme dinamiğini açıklayan, tartışan metinlerdir. Bu soyut 'ev'ler sergilenir, yayınlanır, tablo olarak duvara asılır, üzerlerine kendileri inşa edilmese bile entelektüel söylemler inşa edilir ve onlar da yayınlanır, okunur (**Yücel, 2004**).



Şekil2.10: House IV, Peter Eisenman (1971)

Mimari maketler tasarım sürecinde yarattığı dinamik sayesinde süreçte etkin rol oynarlar. Anlık müdahalelerle tasarımı değiştirir ve farklı bir yola sapmasına olanak verirler. Yaptıkları yeni açılımlarla tasarımın olgunlaşmasına yardımcı olurlar. Bilgisayar teknolojisinin gelişimi maket üretimini indirgemiş olsa da, günümüzde birçok tasarımcı halen maketlerle çalışmaya devam etmektedir. Frank Gehry bir insanın içine girebileceği maketlerle çalışarak mekânı deneyimleyebilmekte ve ayrıntıları netleştirmeye çalışmaktadır.



Şekil2.11: Walt Disney Konser Salonu, Frank Gehry (2003)

Öte yandan mimari ürünün gerçek dünyada üretilmesinden sonra sonucun fotoğrafları da çekilir ve bina yeniden üretilmiş olur. Bir dönem bu amaç için resim kullanılmıştır. Alemdar'a göre, Rönesans İtalya'sındaki birçok ünlü resim ya da İslam dünyasının minyatürleri buna ömek olarak verilebilir. Bu resimlerde önemli yapılar, genellikle şehrin yöneticisine ya da yapının sahibine bitmiş olarak sunulur. Bu sunumlar yapı tamamlandıktan sonra da yapıyı tanıtmaya devam ederler. Bütün toplum tarafından paylaşılan bu yapılar, zaman içinde ilk formunu kaybetmiş ya da tamamen yıkılmış olsalar dahi resimsel temsilleri ile tarihteki yerlerini korur ve ileriki araştırmalara kaynak olarak kullanılabilirler; yani belgelenmiş olurlar (**Alemdar, 2004**).

Zamanla, gelişen teknolojiyle beraber, fotoğraf bu alanda etkin bir biçimde kullanılmaya başlandı ve bu sayede mimari ürün, konuyla ilgisi olan ya da olmayan birçok kişiye ulaşmış oldu. Yapı farklı kişilerce ve farklı zamanlarda defalarca fotoğraflanmaya ve defalarca yeniden üretilemeye başlandı. Bu da her seferinde farklı bir bakış açısının gelişmesine olanak sağladı. Mimari fotoğraf kendi söylemini ortaya koymaya başladı. Bu nedenle kimi zaman mimarlar da kendi söylemek istediklerini fotoğraf yoluyla anlatmaya çalıştılar. Le Corbusier buna örnek olarak verilebilir.

Kendi mimari görüşlerini açıklamak için Le Corbusier kendi dergisi L'esprit Noveu'u çıkarmış ve bu dergide çalışmalarını fotoğraf destekli olarak yayınlamıştır. Tanaka şöyle bir yorumda bulunur; kuşkusuz yapının var olması mimarın çalışmaları içinde önemli bir andır; ancak Le Corbusier için yapı sonuç ürün değildir. L'esprit Noveu'da yayınlanan fotoğraflar ve dizgiler bir başka mimarlığı anlatır. İnşa edilmiş haliyle binaya ayrıcalıklı bir statü yükleyen hiyerarşik düzen kaybolur ve yerini binanın

konsepti ile binanın kendisi ve reprodüksiyonları arasındaki karmaşık ilişkiye bırakır. Hiyerarşik düzenin uzaklaştırılmasıyla Le Corbusier yapılarının, fotoğrafların mekânını temsil ettiği bir durum ortaya çıkar (**Tanaka, 2002**).

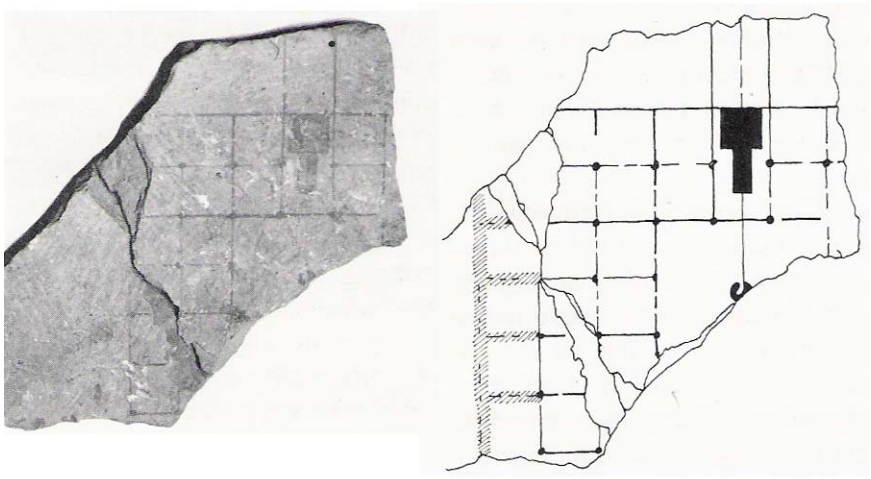
Kolâj gibi karmaşık yapılı temsil yöntemleri, birçok farklı bilginin bir arada verilebilmesini ve üst üste çakıştırılabilmesini sağlarlar. Bu da çağrışımlarla tasarım sürecine ve daha sonraki tasarım olaylarına katkıda bulunmasına olanak verir.

Bilgisayar destekli tasarım yöntemleri ise tasarımcının daha kısa sürede daha çok sayıda tasarım üretmesine, farklı alternatifleri daha kısa sürede ortaya çıkarmasına ve denemesine olanak verir. Bu bir yandan avantaj gibi gözükse de bir yandan da dezavantaja dönüşür. Bunun sebebi belki de çok iyi bir potansiyele sahip olan bir üretimi yeterince analiz etmeden çöpe atmaya neden olabilmesidir.

2.3 Mimari Temsilin Tarihçesi

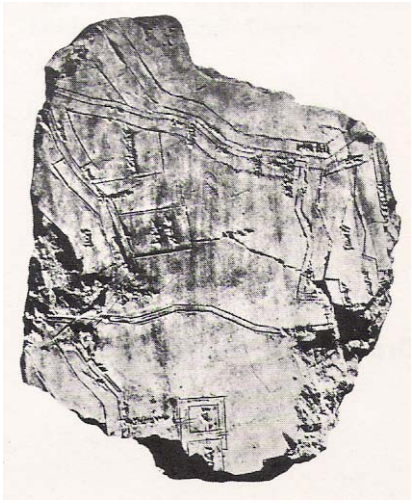
İnsanlık tarihinde kendini ifade etme durumu çok eskilere dayanır. İlk önceleri beden diliyle oluşan ifade etme biçimi zamanla dile ve yazıya dönüşmüştür. Dil ve yazıdan önce ise, insanlar kendilerini mağara duvarlarına çizdikleri çeşitli şekiller yoluyla anlatmaya çalışmışlardır.

Mimari temsile, yani yapının temsiline yönelik çalışmalar ise çok sonraları ortaya çıkmıştır. Bireyin zihninde tasarladığı çok da karmaşık olmayan yapıyı, kendisi inşa ettiği için onu dışlaştırma gereği duymamış olabileceği düşünülebilir. Fakat yapı karmaşıklaştıkça ve ölçeği büyüdükçe, birey hem kendisi anlayabilmek, hem de yapının inşasında çalışacak diğer insanlarla paylaşabilmek için temsil yöntemlerini kullanma gereğini duymuştur. Bu temsil yöntemleri daha çok resimsel niteliktedir ve bu tip çalışmalara ilk olarak Eski Mısır'da rastlamaktayız. Eski Mısır'da mimari planın geliştirildiğine ve mekânsal kavramların basit doğrusal ızgara sistemler içerisinde organize edildiğine tanık olmaktayız. Korunabilmiş ilk çizimler, böyle bir sistemin var olduğunu ve kaba ölçekli plan çizimlerinin küçük papirüs kâğıtlarına siyah renkte yapıldığını göstermektedir. Porter'a göre, Memphis yakınlarındaki El-Dier el-Bahari' deki Mısır tapınağının önünde yer alacak bir mezarın vaziyet planını gösteren çizimler bunlara bir örnektir. M. Ö. 2100 yıllarında yapılan çizim kumtaşı üzerine siyah çini ile çizilmiştir (**Porter, 1979**).



Şekil2.12: Vaziyet Planı, El-Dier el-Bahari

Halse'un araştırmalarına göre, M.Ö. 1375–1350 yıllarında, Amarna döneminde ise, mimari çizimin gelişme gösterdiğini ve planlarla birlikte görünüşlerin de çizildiğini görüyoruz. Ayrıca çizimler üzerinde farklı malzemeleri ifade etmek için farklı renklerde mürekkepler kullanıldığını ve bu tekniğin inşa sırasında işçilerle iletişimde büyük ölçüde kolaylık sağladığını da söyleyebiliriz (**Halse, 1960**). Mısır'daki bu gelişmelerin paralelinde Babil ve Asur da benzer bir gelişme içerisindeydi. Halse'a göre, binalar ve vaziyet planları kil üzerine sivri uçlu tahta parçaları ile çiziliyorlardı. Yumuşak kil üzerine çizilmesi zor olduğu için eğrisel çizgilerden uzak duruluyordu (**Halse, 1960**).



Şekil2.13: Kil Tablet Üzerine İşlenmiş Nippur Planı

Antik Yunan'da ise var olduğu bilinen ölçekli plan ve görünüş çizimlerinin hiçbiri bulunamamıştır. Bunun sebeplerinden biri çizimlerin dayanıksız malzemeler üzerine

yapılmış olmalarıdır (**Halse, 1960**). Bu nedenle ya çizimin yapıldığı malzeme ya da çizimin kendisi zamanla yokolmuştur.

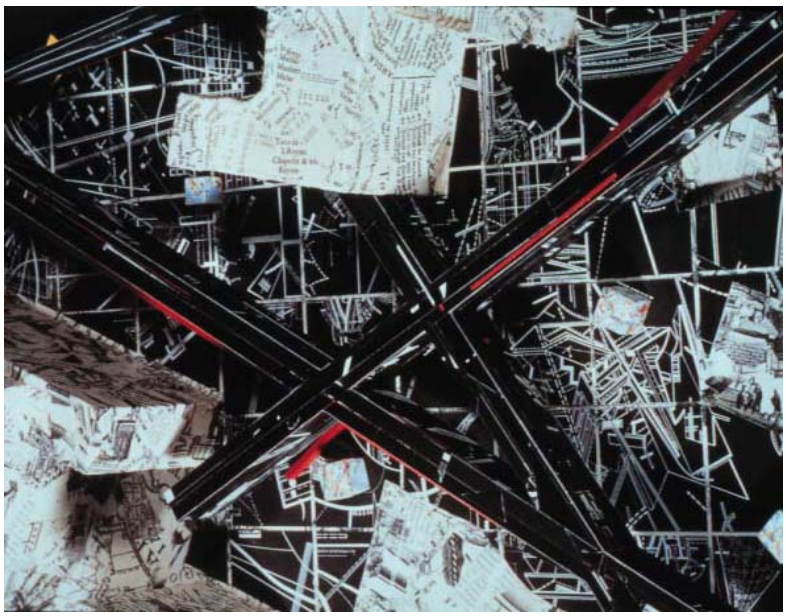
Ortaçağ'da ise Antik Çağ'ın geometrik ve perspektif bilgisi unutulmuştur. Bu dönemde az sayıda mimari çizim yapılmıştır. Mimari çizim belirleyici olmaktan çıkmış ve Gotik mimarlıkla birlikte inşa etme durumu kendi başına varolmaya başlamıştır. Çok karmaşık olan strüktürü iki boyutlu çizime aktarmada, varolan geometri bilgisinin yeterli olmadığı görülmektedir.

Mimarlıkta ifadenin gerçek anlamda başladığı dönem ise Rönesans dönemidir. Gürer'in ifadesine göre, Rönesans'la birlikte, 15. yy'da perspektif yeniden bulunmakta ve iki boyutlu düzlem üzerinde gösterim büyük gelişme göstermektedir. Mimarlar, böylece görsel algılarını, anlaşılır ve yönlendirilebilir bir dizi çizili mekânsal olay içerisine dönüştürebileceklerini fark etmişlerdir (**Gürer, 1995**). Beksaç'a göre ise, bu dönem mimarlığın sadece uygulama yapma değil, aynı zamanda düşünsel ifadenin bir ürünü olduğunun farkına varıldığı ve benimsendiği bir zaman dilimidir (**Beksaç, 1993**). Bu durumda, mimarlar çizimin (perspektifin) açtığı yeni kapıyı keşfetmişlerdir. Çizimler sadece inşa etmek için değil aynı zamanda inşa edilecek ürünü geliştirmek için kullanılmaya başlanmıştır. Böylelikle Gürer'in de ifade ettiği gibi, yapı yapılmadan neye benzeyeceği çevresiyle ilişkisi kurgulanmaya başlanmıştır. Dolayısıyla, düşünceyle temsil arasındaki ilişki, temsilin düşünceyi yönlendiren bir özellik kazanmasıyla yeni bir yön bulmuştur (**Gürer, 1995**).

Bu gelişmelerle, mekân, yerinde deneyimlenen bir konumdan çıkarak iki-boyutlu düzlem üzerinde deneylenen, üzerinde kararlar verilen rasyonel bir sürecin içerisine girer. Porter, 17. yy'a dek mimari formu arama amacına ağırlık verilerek kullanılan perspektifin, daha sonraları gösterişli anlatımların vazgeçilmez aracı olduğunu vurgular (**Porter, 1979**). Bu noktadan sonra çizim sadece inşa etmek için değil sunmak, göstermek, belgelemek için de kullanılmaya başlanmıştır. Basım olanaklarının gelişmesiyle paralel olarak çizim, mimarlar arasında iletişim dili haline gelmiştir. Bu dilin gelişmesinde Beaux-Arts okulunun çizim ustaları yetiştirmesinin etkisi büyüktür.

20. yy'da mimarlar kendilerine özgü ifade teknikleriyle çalışmalarına devam etmişlerdir. Temsil, bu noktadan sonra mimarlıkta daha fazla söz sahibi olmaya ve daha etkin bir biçimde kullanılmaya başlanmıştır. Abraham'a göre, inşai gerçekliğin özerkliğini savunan Gaudi'nin çalışmalarının karşısında 1960'lardan sonra ikinci bir Beaux-Arts döneminin başladığını anımsatan çizimin mekânı belirlediği hatta çizimin sonuç ürün olarak nitelendiği bir döneme girilmiştir (**Abraham, 1985**).

Tasarımcılar farklı temsil biçimlerini bir arada kullanarak kendilerine has ifade tekniklerini geliştirmişlerdir. Bu teknikler sadece tasarımcının tasarımını anlatır nitelikte değil aynı zamanda söylemini de destekler niteliktedirler. Daniel Libeskind'in geliştirdiği maket ve çizim tekniği buna bir örnektir. Yapıdan farklılaşan bu temsiller mimarın söylemini kuvvetlendiren çalışmalar olmuşlardır.



Şekil2.14: Berlin 'City Edge' Project, Daniel Libeskind (1987)

Bilgisayarın tasarım sürecine dâhil olmasıyla birlikte temsil biçimi yeni bir boyut kazanmıştır. Bilgisayar sayesinde hem daha kısa sürede daha çok sayıda hem de inşa edildiği takdirde mimari ürünün nasıl görüneceğini daha gerçekçi bir dilde anlatan temsiller üretilmeye başlanmıştır. Bu bir imajdan öteye giderek içinde gezinilebilen animasyonlara dönüşmüştür.

Bunun yanı sıra geliştirilen çeşitli bilgisayar programları ve yazılımlarıyla beraber bilgisayar sadece tasarım sürecinde kullanılan bir araç olmaktan çıkıp, sürecin içinde etkin bir rol oynayan katılımcı halini almıştır.

2.4 Mimari Temsilin İşlevi

Temsilin işlevi, temsil ettiği nesneyi, düşünceyi, imgeyi açıklamak, onu diğerlerine anlatmaktır. Bir diğer işlevi, inşa edilecek yapının inşa edilmesi için gerekli bilgiyi vermektir. Bunun yanı sıra temsil biçimine göre bilgi düzeyi ve türü değişir. Her biri farklı bir noktayı aydınlatırlar. Bu durumda her birinin işlevi farklılaşır. Biri kavramsal açıdan düşünceyi desteklerken, bir diğeri tamamen teknik anlamda bilgi verir.

Bir başka açıdan, temsilin işlevlerini gönderme yaptığı duruma ve özneye göre şöyle sıralayabiliriz.

a. İmgeyi tasarımcısına anlatan temsiller: Bu tür temsiller tasarım aşamasında tasarımcısıyla iletişim kuran, imgeyi onun için dışlaştıran temsillerdir.

b. Tasarımcısını anlatan temsiller: Tasarımcının üslubunu ortaya koyan temsillerdir. Bu tür temsiller tasarımcısını parmak izleri sayesinde ele verirler.

c. Diğerlerine kendini sunan temsiller: İmgenin diğerlerine ulaşmasını sağlayan temsillerdir.

Goldschmith'e göre ise, "Zihnin kavramaya yönelik eylemleri açısından düşünüldüğünde eskizlerin (temsillerin) iki işlevi olduğu görülür. Bunlardan birincisi, eskizlerin zihinde mevcut olan imajları anlatmasıdır. Eskizlerle bu imajlar kayıt, iletişim veya geliştirme amaçları için dışlaştırılır... İkincisinde eskizlerin amacı, zihinde imaj üretilmesine yardım etmektir..." (**Goldschmith, 1992**). Dışlaştırmaya yardımcı olan temsil, bu sefer tasarım sürecinde daha önemli bir görev edinmiş olur: sürecin gelişimine yardımcı olmak.

3. MİMARİ TEMSİLİN ÖZERKLEŞME SERÜVENİ VE GERÇEKLİK KARMAŞASI

Bu bölümde mimari temsilin özerkleşme serüveni ve gerçeklikle kurduğu ilişki araştırılacaktır. Bunun için de ilk olarak temsilin ortaya çıkma sebebi olan yapı üzerinde durulacak ve sonrasında mimari temsilin başlangıç noktasıyla bugün geldiği nokta arasında kat ettiği mesafe ve giderek yapıyla kurduğu bağın bir yandan zayıflayışı bir yandan ise tam tersi güçlenişi tartışılacaktır. Son olarak da mimari temsilin gerçeklikle nasıl bir ilişki içerisinde olduğu üzerine kafa yorulacaktır.

3.1 Mimari Tasarımın Nesnesi: YAPI

İkinci bölümde de açıklandığı üzere mimari temsilin ortaya çıkış amacı mimari tasarımın nesnesi olan yapıyı açıklamaya çalışmaktır. Mimarlık, insanlık tarihinin yaşıyla neredeyse eşdeğerdir. İlk insandan başlayarak insanoğlunun barınmaya ve korunmaya ihtiyacı vardı. Mimarlık adı konulmamış olsa bile bir şekilde varlığını ortaya koymuştur. Buna karşın çok doğal olarak mimari temsilin ortaya çıkışı bunun bir adım ötesine dayanır. Yapının karmaşıklaşmaya başlaması ve yapanın öncelikle yapıyı anlamaya ve daha sonra da kendisinden başka biriyle iletişim kurmaya gerek durmasıyla beraber mimari temsile de ihtiyaç duyulmaya başlanmıştır. Temsilin ortaya çıkışının yegâne sebebi yapıdır. Bu nedenle, bu noktada hedef yapıdır. Üretilen temsiller yapının yapımına yönelik olarak ortaya konulurlar. Bütün temsillerin işaret ettiği nokta, son ürün yapıdır. Temsil tam anlamıyla amacına dönük araç, yapı da amacın ta kendisidir. Bütün bu nedenlerden dolayı, yapı bir noktaya kadar hep en önemli hep en değerli olagelmiştir. Elbette ki onun nesnel oluşu elle tutulabilir, içine girilebilir olması onun değerini ortaya koyan diğer özellikleridir.

3.2 Mimari Temsil Serüveni

Bu bölümde mimari temsilin özerkleşme serüvenini incelerken, mimari temsil araçlarının çeşitlenmesinin nedenleri, temsilin var olma nedeninin tarihsel açıdan değişimi, mimari temsilin nesnesinden bağımsızlaşması ve mimari temsilin var olma nedenleri bakımından sınıflandırılması üzerinde durulacaktır.

Farklı temsil araçları tasarımın farklı yönlerine işaret ederler. Bu sebeple de her biri farklı nedenlerden dolayı gereklidirler. Ölçekli mimari çizimler inşa etmeye yönelik temsiller iken, fotoğraf yapıyı yerinde göremeyen kalabalıklara anlatmaya yarayan ve mimarın gözüyle yapının ortaya çıkarmak istediği yönlerini göstermeye yönelik temsillerdir. Perspektifler ve 3 boyutlu imajlar yapının inşa edildikten sonra nasıl görüneceğini gösteren temsillerken, yapı üzerine yazılmış yazılar ise inşa edilmiş nesnenin anlatamadıklarını destekleyen araçlardır.

Temsil doğal olarak yapıdan sonra yapıyı anlatmak üzere ortaya çıkmıştır. Bunun sebebi temsilin tarihçesinde de bahsedildiği üzere yapının karmaşıklaşmaya başlamasıdır. Önceleri daha resimsel nitelikte olan temsiller yerlerini zamanla kaba ölçekli planlara bırakmıştır. Planlara görünüşlerin eklenmesi ve malzeme farklılıklarının renklerle ifade edilmeye başlanması ise M.Ö. 14. yy'a dayanır. Ölçekli çizimlere ise ancak Antik Yunan'da rastlanmıştır.

Rönesans'ta perspektifin ortaya çıkmasıyla beraber temsil bambaşka bir boyut kazanmıştır. Bu noktadan itibaren temsil sadece yapıyı inşa etmek için değil yapıyı sunmak, belgelemek için de üretilmeye başlanmıştır. Daha önce de mimari temsilin tarihçesinde belirtildiği gibi, Abraham'a göre 1960'lardan sonra çizimin sonuç ürün olarak da nitelenebildiği bir döneme girilmiştir (**Abraham, 1985**). Kolâj çalışmaları ise temsile yeni bir bakış açısı getirmiştir. Bilgisayarın işin içine girmesiyle birlikte temsilin çizdiği yol yön değiştirmiştir.

Tanyeli'nin de bahsettiği gibi, Rönesans'tan başlayarak temsiliyet araç ve tekniklerinin mimari gerçekliği temsil etmekle görevli, yani ikincil bir öneme sahip olduğunu söylemek zor. Hatta belki de bu hiçbir zaman mümkün değildi. En erken mimari temsiliyet nesneleri bile temsil ettikleri gerçeklikten hem özerktiler, hem de onun öneminden pay alıyorlardı (**Tanyeli, 2002**). Temsiller, yapının varlığını destekleyen bazen de kanıtlayan araçlar oldukları için, temsil nesneleri, kimi zaman en az temsil ettikleri yapılar kadar değerli olabiliyorlar. Özellikle yapı ortadan kaybolduğunda, varlıkları çok daha değerli ve önemli hale geliyor.

Yine Tanyeli'ne göre, Rönesans'tan başlayarak temsiliyet nesnesi özerk bir mimari anlam edinir. İnşa edilmiş yapı ne kadar mimarlıksa, temsiliyet nesneleri de o kadar mimarlıklardır. Temsiliyet nesnesi 20. yy. sonlarında kendi kendisini temsil etmek noktasına kadar gelmiş gözükür. Libeskind'in erken çizimleri bu uca işaret ederler (**Tanyeli, 2002**). Aslında temsillerin zihindeki imgenin temsili olduklarını kabul ettiğimizde, binanın kendisini de imgenin temsili olarak görebiliriz. Bu da işleri daha kolay anlaşılır hale getirir. Bu durumda bina ne kadar özerk ise diğer temsil araçları da o kadar özerk olurlar.

Yücel'e göre, düşünceyle eylem arasında oluşmaya başlayan mesafe, yani kuramla uygulamanın ayrışması, temsil ile gerçekliğin de iki ayrı kendilik (entité, entity) olarak gelişmesini, dolayısıyla temsilin giderek özerkleşmesini getirdi. Mimari yapıt sadece bir yapı olarak değil, bir çizim: bir plan, cephe ya da perspektif olarak da algılanabilen, 'resmedilen' ve 'temaşa edilen', düşünülen bir varlık olarak ortaya konmaya başladı (**Yücel, 2004**).

Yine Yücel'in belirttiği gibi, asıl önemli olan, giderek, hiç icra edilmeyecek tasarımların, inşa edilmeyecek yapıların hayali-kuramsal kurguların "tersim/temsil" aracıyla ve asli bir mimari uğraş olarak ortaya konabilmesidir (**Yücel, 2004**). Temsil ile gerçekliğin ayrışması için, özellikle ütopyaların gelişimi açısından bir dönüm noktası diyebiliriz. Bu kâğıt mimarisinin başlangıcına katkıda bulunmuş, inşa edilemese bile ufuk açıcı tasarımların önünü açmıştır.

Temsil, özerkleştiğinde ve kendi başına bağımsız hareket edebildiğinde özgür kalmakta, kendi yaşamını temsil ettiği nesne ortadan kaybolsa da sürdürebilmekte, hatta bu durumda değeri daha da artmaktadır. Temsil, temsil ettiği nesnenin soyutlaşmış hali gibi gözükse de asıl temsil ettiği zihindeki imgenin somutlaşmış hali olmaktadır. Yani bir taraftan soyut bir taraftan da somuttur.

Savaş, mimarlığın temsil ortamında aranan özerkliği, temsilin geçirgenliği ile sınırlıdır, der ve ekler, geçirgenlik, fiziksel bir durumu yansıtmanın ötesinde, ulaşılması gereken bir bilginin varlığını ima eder niteliktedir. Temsilin geçirgenliği, önceden sahip olunan bilgi ile doğru orantılıdır (**Savaş, 2004**). Bu bir açıdan doğru bir önerme olabilir. Temsiller genellikle temsili üreten kişinin bakış açısıyla, yorumuyla, yeteneklerine göre, neyi görüp neyi görmek istememesiyle alakalı olarak üretilirler. Tamamen kişiseldirler. Dolayısıyla temsillerin başkalarıyla olan ilişkilerinde belirleyici olan yine tasarımcının kendisidir. O ne kadar temsili geçirgen hale getirirse, diğerleri de onu o kadar anlayabilirler. Burada sözü edilen geçirgenlik, bir tür anlaşılabilirlik olarak açıklanabilir. Temsili üreten onun anlaşılabilirliğini kendisi belirler, yani biz ancak onun bize göstermek istediği kadarını görebiliriz.

Savaş'a göre, Zaha Hadid, Daniel Libeskind, Lebbeus Wood gibi mimarlar, temsilin salt bilginin iletilmesi olarak yorumlanamayacağını göstermişlerdir. Mimarlık çizimlerinin salt üretime yönelik araçlar olarak ele alınması, indirgeyici bir yaklaşım olacaktır. Çizimler, hem yapı olarak gelişecek programı yansıtırlar hem de mimarlık bilgisinin gelişmesine katkıda bulunurlar. Bu yorumun altında yatan önerme, mimari çizimlerin kendi içlerinde bitmiş, söylemini tüketmiş nesneler olmadıklarıdır (**Savaş, 2004**).

Sanatçı, kendi dilini yaratır, kendi şifrelerini kurar. İnsanlar içinde o şifreleri çözmeye yarayan bazı ipuçları bırakır. Bırakmadığı zaman anlaşılamaz olur. Allen, bu nedenlerden dolayı Daniel Libeskind'i dadacı olarak ilan eder (**Allen, 2003**). Maketleri belli bir üslupla yapılmışlar ve inşa edilmeyi beklemiyor gibiler. Tasarımcısı onları azadetmiş bile.

Mimari temsili var olma nedenleri bakımından sınıflandırabiliriz. Bunlardan ilki, nesneye yönelik üretilen temsillerdir. Bu tür temsillerin üretilme amacı nesne yani yapıdır. Bu tür temsilleri de kendi aralarında sınıflandırabiliriz:

1. Nesne üretilir, temsil görevini tamamlamış olur ve sahneden çekilir. Bu tür temsiller tasarımın başlangıcı olan eskizden tutun da yapının üretilmesine yönelik olan teknik çizimlere kadar bütün temsil biçimlerinden olabilir. Eğer yapı üretildikten sonra bu temsillere ihtiyaç duyulmuyorsa temsil var oluş amacına yönelik görevini tamamlamış olur.

2. Nesne üretilir, temsil var olmaya devam eder. Bu tür temsiller yapı üretildikten sonra bile onun ifadesini güçlendiren ve hâlâ ihtiyaç duyulan temsillerdir. Bu, yapı üretilmiş olsa da tasarımcının anlatmak istediğini yeterince ifade edememesinden kaynaklanmaktadır. Kimi zaman tasarımcı için bu ilk aşama eskizlerinden biriyken kimi zaman da üç boyutlu dijital imajlardır. Bunlar yapıyı desteklemeye devam ederler.

3. Nesne üretilmez, temsil var olmaya devam eder. Kimi zaman temsiller üretilir ve bazı nedenlerle nesnelleştirilemezler. Bunun nedeni genellikle gerekli şartların oluşamamasıdır. Temsil varlığıyla tasarımın yaşamasını sağlar.

İkinci tür temsiller ise nesneden bağımsız olarak üretilen temsillerdir. Mimari temsil araç olmaktan çıkar amaç olur. Yani hedef en baştan nesne (yapı) değildir. Bu tür temsiller genellikle inşa edilmesi mümkün olmayan ya da zaten inşa edilmeyecek olan temsillerdir. Amaç nesnel bir ürün ortaya koymak için yardımcı olacak temsiller değil, nesnesiz mimarlıklar üretmektir. Kâğıt mimarlığı bu tür temsillerin üretilmesi sonucu ortaya çıkmıştır.

3.3 Mimari Temsil ve Gerçeklik

Mimari tasarım, çok yönlü olarak incelenmesi gereken bir kavramdır. Kişinin zihninde oluşan imgeler dışlaştırılma aşamasına geldiğinde farklı biçimlerde ortaya koyulurlar. Mimari tasarım bağlamında bu dışlaştırma yöntemlerine mimari temsil yöntemleri, çıkan ürüne de mimari temsil denir.

Fikrin somutlaşmış hali yapıdır ve yapı da diğer temsil ürünleri kadar temsildir. Bugüne kadar, fikrin somutlaşmış hali olarak ortaya çıkan yapı, hiyerarşik düzende kendine en üst mevkiden yer ayırtmıştır. Bunun nedeni hiç şüphesiz, elle tutulabilir, içine girilebilir, kullanılabilir olmasıdır. Bu nedenle mimari gerçeklik denildiğinde yüzler hep yapıya çevrilmiştir. Oysaki temsillerin her biri bir şekilde bir fikri anlatmak için vardırlar ve bu noktada her biri diğeri kadar değerli ve önemlidir.

Kimi zaman yapının, inşa edildikten sonra bile diğer temsil yöntemleri ile beraber sunulduğunu görürüz ki bu da yapının temsil olduğunun kanıtıdır. Bu durum yapının anlatılmak isteneni anlatmak için yardıma ihtiyaç duyduğunu gösterir.

Tek başına anlatılmak isteneni ifade etmeye yeterli olmayan yapının her şeyin en üstüne konması haksız bir durumdur.

Bu durumda gerçek nedir? Nesne, yani yapı mı? Yoksa imge, yani temsil mi?

Gerçek; fiilen var olmuş ya da var olan, gerçeklikte yer alan ve düş ürünü olmayan; göründüğü ve gösterildiği gibi olan, doğasına uygun tüm özellikleri taşıyan; gerçeklik ile onu düşünen insan arasında, bilginin ideali olarak değerlendirilen uygunluk ve genel bir uzlaşmaya götüren ya da bir kimsenin gerçeklik duygusuyla bağdaşabilen düşünce, önerme; anlamlarına gelmektedir (**Büyük Larousse**).

Felsefe Sözlüğü'ne göre ise gerçek, 'bilinçten bağımsız, somut ve nesnel olarak var olandır. Gerçek, bilincimizin dışında nesnel olarak ortaya çıkmış bulunan nesne, nitelik, koşul, durum vb. gibi olgu ve olaylardır (**Hançerlioğlu, 1994**).

Gerçek; bir durum, bir nesne veya bir nitelik olarak var olan, varlığı inkâr edilemeyen, olgu durumunda olandır (**TDK**).

Yukarıda "gerçek" için yapılan tanımların tamamı gerçeği sarsılmaz bir kale gibi gösterir. Kimsenin yıkamayacağı, farklı yorumlanamayan ve tamamen nesnel… Peki ya bunu mimarlık ve mimari temsil üzerinden tartışmaya kalkarsak ne olur?

Mimarlık: Bir Gerçekliğin Üretilmesi(mi)dir? Mimarlık ne kadar somuttur?

Mimarlık, Platon'a göre yapımlardan oluşan gerçeklerin dünyasına aittir. Platon, mimarlığı, ideal olanın, hiçbir zaman gerçekliklerin dünyasına yansıtılamayacağının örneği olarak gösterir. Kant ise, mimarlığı, metafiziğin yapısal metaforu olarak kullanır.

Güney'e göre ise, mimarlık en yalın biçimiyle bir gerçekliğin üretilmesi eylemidir. Gerçeklik, dış dünyada nesnel bir var oluşa sahip olan varlık, var olanların tümü, var

olan şeylerin bütünü, öznellikten bağımsız olarak da var olabilen şey, tüm yapımların toplamıdır (**Güney, 2003**).

Watson, mimarlık üzerine dört temel gerçeklik tanımlar, bunlardan birine göre, mimarlık, nesnel gerçeklik dünyasının karşısında yer alan ideal bir gerçeklik üretir (**Watson, 1984**).

Güney'e göre, düşüncenin nesnesi olan algı üstü ideal biçim, mimarın imgeleminde, kişinin arzularında, bireylerin bilincinde yatar. İdeal, ulaşılmaz ancak olması hedeflenen bir durumdur. İdeal gerçeklik fikrinin varlığı, ideal gerçekliğin yaratılabilir olma olasılığın tetikler ve mimarlığın yaratıcı yönünü güçlendirir (**Güney, 2003**).

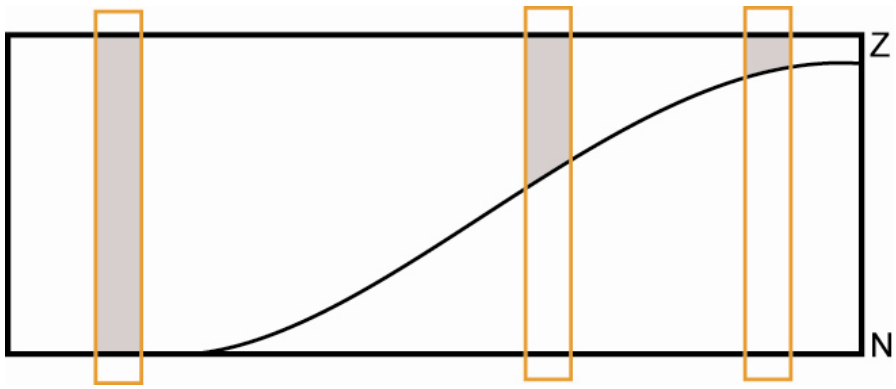
İdeale ulaşma çabası insanlığı hep daha ileriye götürmüştür. Eğer elde ettiği ile mutlu olup daha fazlasını istemeseydi daha da kötüsü merak etmemeye başlasaydı, insanoğlu geçmişten bugüne gelemezdi. Uçmayı hayal etmese, uçabilir miydi? Hayalini kurmadan yüz elli katlı gökdelenler inşa edip, metrelerce açıklığı bir kerede geçebilir miydi? Mimarlık, ideale ulaşma çabasıdır, üretilenlerin her biri ideale doğru atılan yeni bir adımdır. Bu nedenle, ideale ulaşma çabası nesneye yönelik fakat nesnesiz mimarlıkların üretilmesine önayak olur. Her zaman ideali hedefleyen ütopyalar bu mimarlıklara örnek teşkil ederler.

Asiliskender'e göre, mimarlık, sanal olan ile gerçekliğini var etmeye çalışan bir kurgudur. Ürün, tasarlama ve üretim süreçlerinin dengesi ile oluşmaktadır. Tasarımcısının kendi üzerindeki zihinsel fantezinin inşa edilmiş temsiliyeti, mimari ürünü bu dünyada var eder, gerçek kılar. İnşa edilebilirliği olmayan ürün, kendini yaratmaya çalışan düşünce ile çelişir. Düşsel olan, somutlaşabilme; inşa edilebilme yetisi kazandığında, nesnel mimari ürün olarak değerlendirilebilir. Aksi, tasarım evresinde kalandır. Mimari ürün, tasarlananın dünya üzerinde algılanabilen, var olan şeklidir (**Asiliskender, 2002**). Bu düşünce mimarlığın ancak somutlaştığı sürece gerçek olabileceği tezini destekler, buna karşın mimarlık tarihi boyunca nesnesiz mimarlıklar üretilmiş ve üretilmeye devam edilmektedirler. El Lissitzky, hayali strüktürler üzerinde çalışmıştır. Tanaka'nın da belirttiği gibi bu fiziksel mekânın üç boyutluluğu değiştirilemeyeceğinden ve mekânın eğriselliğinde rasgele düzenlemeler yapılamayacağından belki de gerçeklikte hiçbir zaman sunulamayacak bir nesneye ulaşma çabasıdır (**Tanaka, 2002**). Fakat ne olursa olsun El Lissitzky mimarlığı ve mimarlığa katkısı yadsınamaz, yok sayılamaz.

Birçoklarına göre gerçek mimarlık, mümkün olanla olmayan arasındaki o incecik çizgiyle belirlenir. O çizginin, hayal olanın gerçeğe doğru yaklaşmasını sürekli olarak sağlayan teknolojidir. Teknolojiden bağımsız inşa edilmemek üzere üretilen mimarlıklar da tamamen hayal olarak üretilen mimarlıklar da en az inşa edilmek üzere üretilenler kadar mimarlıktırlar.

Mies van der Rohe 1950 tarihli manifestosunda, “Gerçek amacına eriştiği her yerde teknoloji mimarlığa dönüşür. Mimarlığın gerçeklere dayandığı doğrudur, fakat asıl etkinlik alanı anlamlar dünyasıdır. Mimarlık kendi zamanına bağımlıdır. Teknoloji ve mimarlığın bu denli yakın ilişkide olmalarının nedeni işte budur.” der (**Conrads, 1991**).

Üretilen bütün temsilleri gerçeklik skalasında bir yerlere oturtmak mümkündür. Gerçekliği zihinsel ve nesnel gerçeklik olarak ikiye ayırabiliriz. Bu nedenle temsiller, zihinsel ve nesnel gerçeklik oranlarına göre sınıflanabilirler. Tamamen zihinsel olarak üretilen ve nesnelleşmeyen temsiller skalanın sol tarafında yer alırlar. Ütopya temsilleri bu gruba girebilirler. Nesnel bir gerçeklik üretmeye yönelik temsiller zihinseli de içerirler ve skalanın sağ tarafında yer alırlar. Teknik çizimler de bu gruba girerler. Zihinsel gerçeklik içermeyen hiçbir temsil olamayacağı için skalada, sadece nesnel gerçeklik içeren bir duruma rastlanamaz.



Şekil3.1: Gerçeklik Skalası

Deleuze’a göre, sanal şeylerin süreç karakteristikleri, nesnel olarak gerçekleştirmek değil, imgesel olarak gerçekleştirmektir (**Deleuze, 1994**). Tanaka mimarlığın bir soruya dönüştüğünü söyler. Buna göre de sanal mimarlık bu soruya verilen ideal cevaplardır.

?

Asiliskender’e göre, gerçeğin kayıtsız varlığına karşı sanal olan, gerçeğinin düşsel gücüyle yarışandır. Var olma, vücut bulma kaygısı yoktur. Nesnel olarak kesin, net,

apaçık kendini ele vermeyen; tanımlanamayandır. Sanal; gerçekte yeri olmayıp, zihinde tasarlan, mevhum, farazi, tahmini olandır; tasarımdır. Var ya da yok olma endişesi taşımadan, sonsuzluk içinde gezinendir. Sanal olan, bir anlamda ütopyadır (**Asiliskender, 2002**).

Sadece somut ürünleri ele alarak yazılmış bir mimarlık tarihi kuşkusuz eksik kalacaktır. Nesne olmayı reddetmiş ya da başaramamış bazı tasarımları dışarı atmak, aslında var olanın nasıl var olduğunu açıklayamamaktadır. Yani, nesneleşmemiş mimari nesneleşmiş olanı destekler ve süreç içinde yer alır, onları yok saymak mümkün değildir. Mimarlık sadece inşa edilmiş yapı değil, onu üretmeye yarayan bütün ifade araçlarının toplamı ve/veya onların her biridir.

Felsefede, gerçek varlıkların nesneler ve bu nesnelerin kavramlarının ise zihnimizdeki yansımaları olduğunu kabul eden materyalizme karşılık Platon kavramların ideaların gerçek varlıklar olduğunu ileri sürer. Platon'un idealar teorisine göre, sadece idealar kendiliklerinden ve saltık olarak gerçektirler, duyulur nesnelerse ideaların gelip geçici birer kopyalarından ibarettir. Nesneler dünyası hiçbir gerçeklikleri bulunmayan bir simgeler dünyasından başka bir şey değildir. Nesnelerin dünyası görüntüsel, ideaların dünyası gerçek ve tanrısaldır (**Hançerlioğlu, 1994**). Bu düşünce biçimine göre gerçek ideal olansa, ideale en yakın temsil, inşa edilenden (nesnelleşenden) daha gerçek olabilir.

4. FARKLI AÇILARDAN (MİMARİ) TEMSİLE BAKIŞ

'Mimari temsil kavramının incelenmesi' bölümünde, mimari temsil kavramının üzerinde durularak, kavram çok yönlü olarak açıklandı, tartışıldı. 'Mimari temsilin özerkleşme serüveni ve gerçeklik karmaşası' bölümünde, mimari temsilin tarihsel açıdan durduğu yerin nasıl değiştiği, rolünün zaman içinde çeşitlendiği ve son olarak geldiği nokta ve ortaya çıkan gerçeklik karmaşası üzerine konuşuldu.

Bu bölüm ise ortaya çıkan yeni bakış açısı çerçevesinde yazılan 3 bağımsız bölümden oluşmaktadır. Bu bölümlerden birincisinde mimari temsilin oluşmasında ön ayak olduğu farklı mimari kavramlar ve akımlardan söz edilerek temsille kurdukları yakın ilişkiden bahsedilmekte, nesnesiz mimarlıklar üretmiş ve/ya üretmeye devam eden mimarlar ve ürettikleri mimarlıklar üzerine tartışılmaktadır. İkinci bölümde, gelişen ve gelişmeye devam eden yeni teknoloji ve bunun mimarlık üzerindeki etkisi yorumlanmaktadır. Üçüncü bölüm ise mimariden bağımsız medyalar ve ortak özellikleri olan yansıma ve simülasyon üzerinedir.

4.1 Nesnesiz Mimarlıklar ve Nesnesiz Mimarlar…

Mimari temsilin serüvenine bir göz atarsak, var oluş nedeninin zamanla değiştiğinden ve rolünün ön plana çıktığından bahsedebiliriz. Nesneye hizmet etmek üzerine ortaya çıkan temsiller zamanla nesneden bağımsızlaşmaya ve kendi kendilerine var olabilmeye başladılar. Mimarlık tarihine baktığımızda temsilsiz var olması mümkün olmayan nesnesiz mimarlıkları saptayabiliriz. Ütopya, fütürizm, konstrüktivizm, dekonstrüktivizm…

Mimari temsilin olanaklarından yararlanan mimarlar en inanılmaz hayallerini bile temsil sayesinde gerçekleştirebileceklerini fark etmişlerdir. Bunlardan bazıları temsil sayesinde yarattıkları dünyadan ayrılmamayı tercih ederken, diğerleri hem nesnesiz mimarlıklar üretmeye hem de somut mimari ürünler üzerinde çalışmaya devam etmişlerdir. Lebbeus Woods, Le Corbusier, Daniel Libeskind, Zaha Hadid, El Lissitzky, Sant'Elia, Hendrik Wijdeveld bunlardan birkaçıdır.

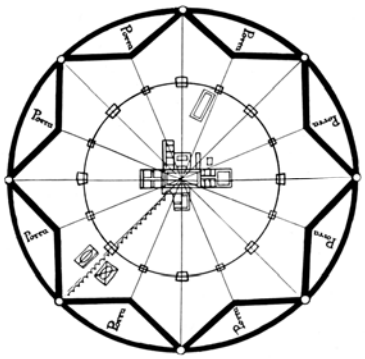
Bu bölüm, nesnesiz mimarlıklar ve nesnesiz mimarlar üzerine bir çeşit derlemedir.

Ütopya ve Hendrik Wijdeveld…

Var olandan rahatsızlık duyularak toplum adına yeni ve ideal olanı ortaya koymak, yeni bir toplum düzeni sistematize etmek üzerine kurulan tasarılara 'ütopya' adı verilir. Ütopya üzerine yapılan tanımlamaların ortak noktası, gerçekte var olmayan bir bütünü temsil etmeleri ve bunu yaparken de ideal toplum modelleri önermeleridir. Ütopyanın isim babası olan Thomas More, ütopyayı Eski Yunanca'da 'ou' (yok) ve 'eu' (iyi) ön eklerini alıp, yer anlamına gelen 'tapos' kelimesiyle birleştirerek türetmiştir. Bu da 'iyi ve yok yer' olarak özetlenebilir.

Lapouge'a göre, ütopya, dünyanın başarısız olduğu düşüncesine dayanır ve onu yeniden kurar. Ütopyayla birlikte doğa ve tarih tükenir (**Lapouge, 1993**). Var olan düzene tepki olarak doğan ütopyalar genellikle var olanı tamamen ortadan kaldırmak ve yerine yeni ve kusursuz olanı yerleştirmek üzerinedir. Bunun için de ilk yapılması gereken bu ideal toplumun yaşayacağı ideal kenti tasarlamaktır.

Platon'un 'Devlet'i ilk yazılı ütopya olarak kabul edilir. 'Devlet', çağdaşlarından farklı olarak bireysellik ve bireysel gelişme üzerine kurulmaktadır. İnsanları nesne olarak değil özne olarak kabul eder. 'Devlet'te mimari kurgulara rastlanmasa da toplumun yaşama biçiminden ve düzeninden mimarisine yönelik çıkarımlarda bulunmak mümkündür.



Şekil4.1: Storza İçin İdeal Kent, Filarete (1465)

Rönesans'la beraber toplum düzeni yeniden sorgulanmaya ve 'neden' soruları kafalarda dolaşmaya başlamıştır. Rönesans sonrası Thomas More 'Ütopya' adlı kitabını yazar ve ütopya kavramını da adlandırmış olur. More'un ütopyası kimsenin bilmediği bir ada olan 'Ütopya' adasını anlatır. Adanın fiziksel yapısı ve mimari öğeleri üzerinden adada yaşayan toplumun özelliklerini ve yönetim biçimini yansıtır. More bu yolla tıpkı Platon'un 'Devlet'i gibi ideal toplum düzeninin nasıl olması gerektiğini tarifler.

Ütopya 1516'da yazılan bir eserin adıyken bugün bir ebedi ve düşünsel bir tür olarak kabul edilir. Ütopya'yı; 'hiçbir yer', 'hiçbir yerde bulunmayan yer, var olmayan varlık, gerçekdışı gerçeklik, nostaljik bir başka yer' olarak tanımlayan More, kendinden sonra da aynı isimle adlandırılacak birçok eserin başını çekmiştir (**Urgan, 1984**).



Şekil4.2: Ütopya Adası, Louvain (1516)

Daha sonraları ise Campanella, tutsak olarak tutulduğu hücresinde Güneş Ülkesi'ni kaleme almış ve ütopya tarihinin ikinci büyük yapıtını edebiyata kazandırmıştır.

Bundan sonra da birçok ütopya yazılmıştır. Bunlar arasında ilk akla gelenler; Bacon'un Yeni Atlantis'i, Voltaire'in Candide'i, Saint-Pierre'in Arkadia'sı, Fontonelle'nin Filozoflar Cumhuriyeti ya da Ajoalıların Öyküsü olarak sıralanabilir.

Ütopyaların hiçbiri hayata geçirilmemiş ya da geçirilememiş olsalar da, kendilerinden sonraki toplumsal, siyasal, mimari ve teknik gelişmeleri doğrudan ya da dolaylı olarak etkiledikleri göz ardı edilemez. Gerçek dünyadan ve onun sorunlarından beslenen ütopyalar çözümlemeleriyle bu sorunları çözmeye çalışmışlardır. Yazıldıkları, çizildikleri toplumun o anki yapısını da belgeler nitelikte oldukları için tarihsel bir öneme de sahip olan ütopyalar, her zaman artan bir ilgiyle karşılanmışlardır. Ütopyalar genel olarak hayal etme ve bununla beraber de umut etme üzerinedirler.

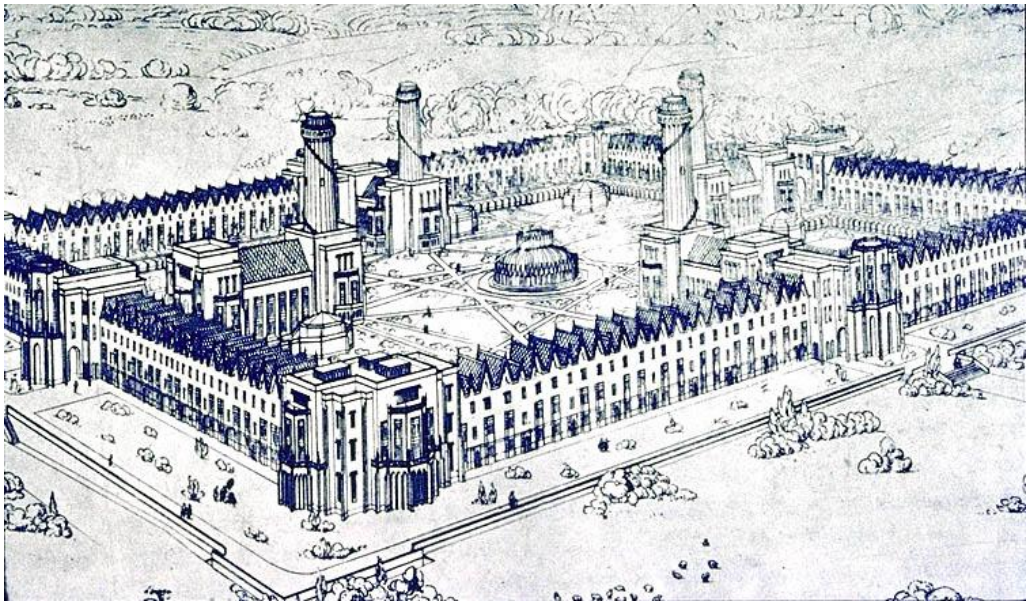
Sevinç, ütopyaların özelliklerini; kapalılık, toplumsallık, işlevsellik, durağanlık, sil baştanlık, düzenlilik ve buyurganlık olarak sıralar (**Sevinç, 2004**). Bahsedilen bu özellikleri şöyle açabiliriz:

Ütopyalar yeni önerilere karşı kapalıdırlar ve kendilerini salt doğru olarak görürler. Ütopyaların hepsi toplumun sorunlarını çözmek üzere vardırlar ve bu açıdan

toplumsal olarak nitelenebilirler. Akılcı bir yaklaşımla kurulan ütopyacı düzenler bu nedenle işlevseldirler. Kurgularında gereksiz hiçbir öğeye rastlanamaz, her bir öğenin var olması için belli bir neden vardır. Tıpkı donmuş kareler gibi durağan olan ütopyalar, içlerinde bulunan toplumsal düzeni reddeder ve ileriye dönük yepyeni bir toplum önerirler. Ütopyaların önerdikleri düzenlerde, genellikle birbirinin aynı tek biçimci bir yaşam anlayışı hâkimdir. Yanlışa ve belirsizliğe yer olmayan toplum düzenleri öneren ütopyacı yaklaşımlar bu özellikleriyle buyurgandırlar.

Bununla beraber ütopyalar gerçek hayatın sorunlarını birebir çözemedikleri ve genel olarak var olanı yok sayıp yerine yepyeni bir düzen tarifledikleri için gerçek dışı bulunmuşlar ve ayakları yere basmadıkları için de eleştirilmişlerdir.

Yaklaşık beş yüz yıl önce ilk olarak yazılı olarak karşımıza çıkan ütopyalar zamanla kâğıt üzerinde vücut bulmaya başlamışlardır. Owen, Fourier ve Cabet'in ortaya koydukları tasarılar 18. yüzyılda ortaya çıkan bazı sosyalist ütopyalar arasındadırlar.

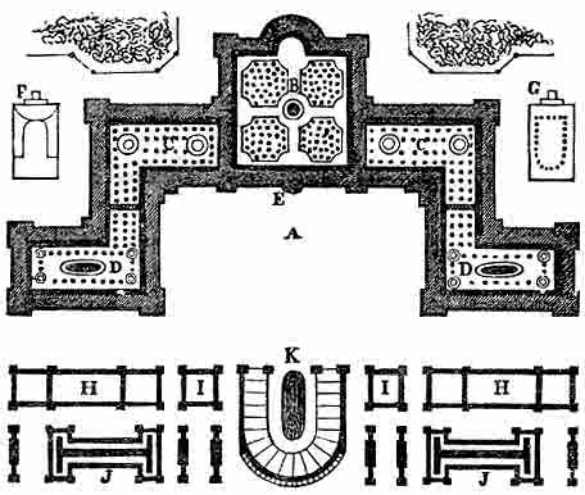


Şekil4.3: New Harmony, Robert Owen (1825)

Robert Owen'ın ütopyalarının temelinde sanayi ve tarım birlikteliği yatar. Diğerlerinden farklı olarak tasarladığı projeleri gerçekleştirmek üzere çalışmalarda bulunmuştur. İşçi komünleri olarak adlandırılabilecek çalışmaları, hayatı boyunca elde ettiği tecrübelerini pratiğe dökme çabası olarak adlandırılabilir. Bu iyi niyetli çabalar ne yazık ki uygulamada başarısız olmuştur.

Charles Fourier bu dönemde karşımıza çıkan bir başka ütopisttir. Fourier tasarılarını hayata geçirememiş olsa da insanların eylemlerini ekonomik çıkarlar üzerine değil

de tutkusal çekim adını verdiği teorisi üzerine kurmasıyla ütopistler arasında ayrı bir yere sahiptir.



Şekil4.4: Falanster, Charles Fourier (1829)

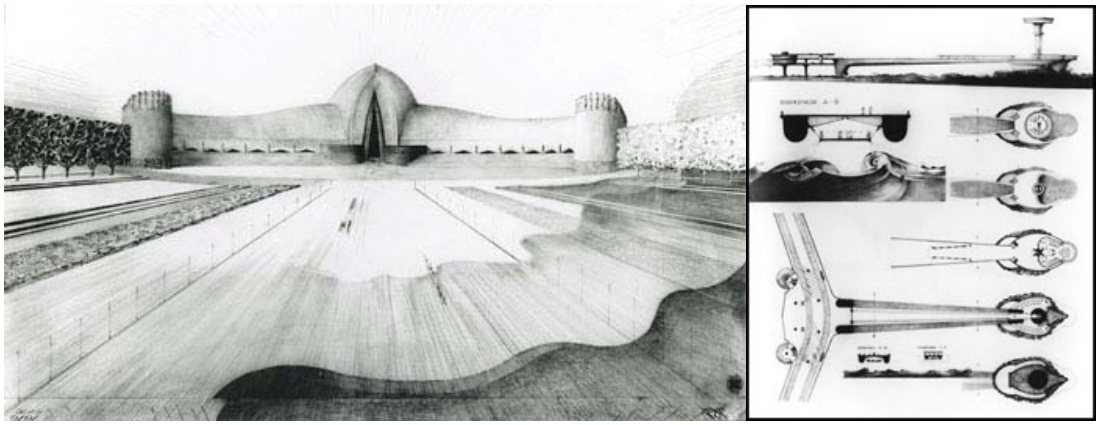
Etienne Cabet ise ütopyalarında toplumsal yapının kurgusu yerine ilk olarak o toplumun mimari kurgusunun belirlenmesi gerektiğini öngördüğünden mimarlık ve ütopya tarihi açısından ayrı bir yere sahiptir.

Bunların dışında, ütopyacı bakış açısının, farkında olarak ya da olmayarak kapsadığı akımlar arasında, Fütürizm, De Stijl, Dekonstrüktivizm; isimler arasında ise Gropius, Mendelsohn, Le Corbusier, Garnier gibi isimler sayılabilir.

Wijdeveld… Hendrik Wijdeveld, adı çok da fazla duyulmamış Hollandalı bir kentsel ütopisttir. Hendrik Wijdeveld, sıklıkla Frank Lloyd Wright ve Le Corbusier ile karşılaştırılmıştır. Hollanda tarihinde görülmemiş hayal gücüyle birçok fikre ve projeye imza atmıştır. Tasarladığı Yeryüzünün merkezine uzanan 20 kilometre uzunluğundaki şaft, Hollanda'nın yeniden ormanlaştırılmasına yönelik projesi ve Vondelpark için tiyatro projesi bunlardan bazılarıdır. Wijdeveld'e göre, dünya, üzerine kendi hayallerini sahneleyebileceği bir tiyatrodur.

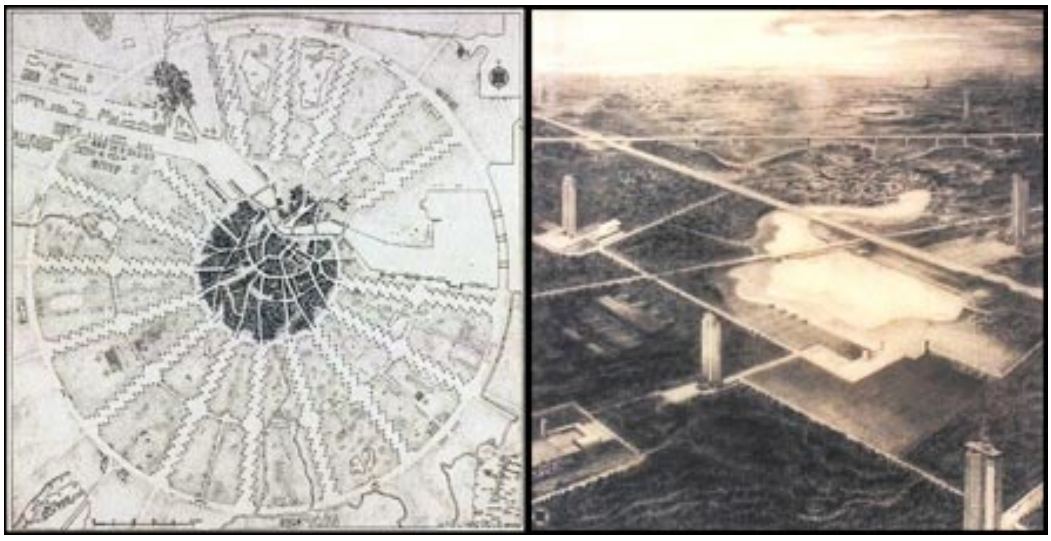
20. yüzyılın başlarında Avrupa'nın belli başlı başkentlerini seyahat eden Wijdeveld, Modern metropolis patlaması tehdidini fark etti. Ona göre, bugünün medya yığını kenti, onu fiziksel varlığından soydu ve onu sadece bir izlenim ve imgeye dönüştürdü. Wijdeveld, insanı tekrar merkez haline getirerek, tiyatronun algı psikolojisini başlangıç noktası olarak aldı. Bunun çıktısı yeni bir kültürel idealdi: yaşam ve sanat bütün bir sanat yapıtı içinde bir araya geliyordu. Aktörler ve seyirciler arasındaki fark ortadan kalkıyordu. 1918'de Wijdeveld 'People's Theatre

Project'de (İnsanların Tiyatrosu Projesi), Amsterdam'ın en büyük parkı olan Vondelpark'ın ortasında inanılmaz büyüklükte bir tiyatro ile yeni bir mahalle tasarlayarak bu düşüncelerini bir araya getirdi.



Şekil4.5: People's Theatre Project, Hendrik Wijdeveld (1918)

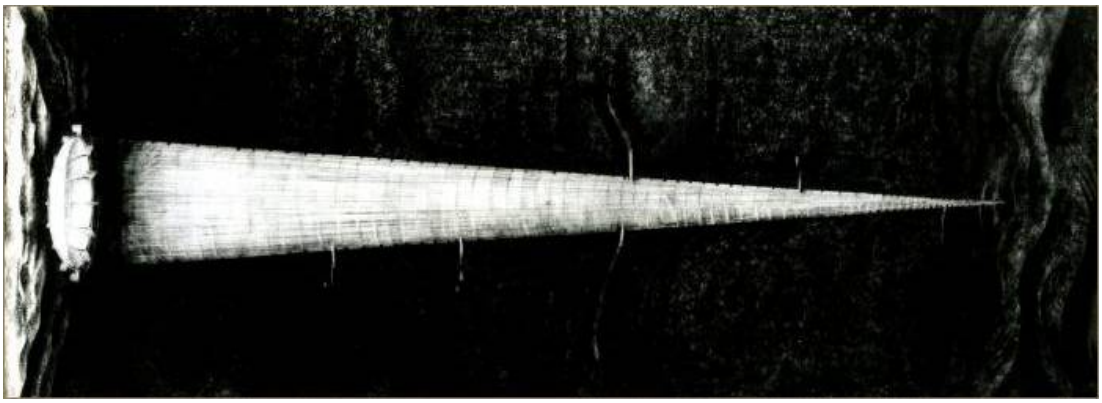
Wijdeveld'in kentsel tasarıma karşı olan tiyatral bakış açısı, günümüz bakış açısıyla ilişkilidir. Kendisinin yarattığı 'kentsiz kent' kavramı bugünün kentsel tasarım anlayışına ilham kaynağı olmaktadır.



Şekil4.6: Cityless City, Hendrik Wijdeveld (1957)

Wijdeveld, kenti modası geçmiş bir olgu olarak görüyordu. Binalar ve doğal çevre arasında daha organik bir ilişki arıyordu ve oluşturmak istediği düzeni kentsel bir durumu değil yeryüzü şekillerini düşünerek tasarlamayı umuyordu. Binalar sokaklardan ve meydanlardan serbest kalmalı ve yeryüzü ile değişen durumlar arasında bir birliktelik yaratmalıydı. Sadece bir referans noktası değil aynı zamanda

kentsel gelişim için sınır niteliği taşıyan ve var olan kenti çevreleyen kuleler tasarladı.



Şekil4.7: Dünyanın Merkezine Şaft, Hendrik Wijdeveld (1944)

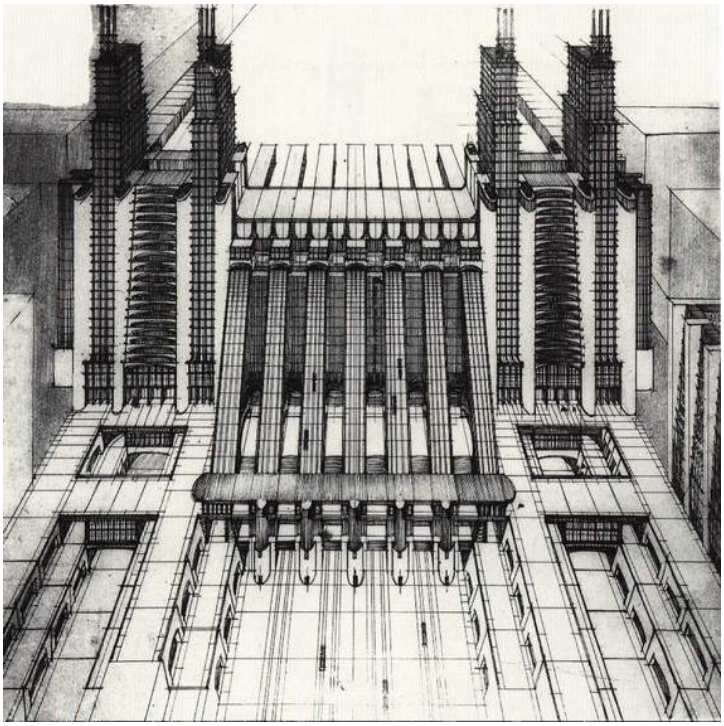
Ütopyalar varlıklarını ilk başlarda yazılı olarak, daha sonraları da çizili ve görsel olarak sürdürmüş ve sürdürmeye de devam etmektedirler. İdeal toplum düzenleri üzerine kurulu ütopya fikirleri hayata geçirilememiş olsalar da kendilerinden sonra gelenler için öncü niteliğinde olmuşlardır. Bu sebeple de ütopyaları ufuk açıcı ve hayal gücünü geliştirici olarak nitelemek mümkündür. Ütopya tarihi boyunca temsil araçları ütopyaların varlıklarını ortaya koyabilmelerinde ve sürdürebilmelerinde etkin olarak görev almışlardır. Adeta fikirleri aktarmada bir can simidine benzeyen temsiller ütopya tarihinin varlığı açısından çok önemlidirler.

Fütürizm ve Antonio Sant'Elia…

Fütürizm bir İtalyan öncü hareketidir. Birinci Dünya Savaşı'nın öncesi ve sonrasını kapsayan zaman diliminde varlığını sürdürmüştür. Bu dönemde, fütüristler özellikle resim ve grafik tasarımı olmak üzere heykel, şiir, fotoğraf ve mimariye kadar birçok alanda eserler vermişlerdir.

Bu akımın öncüsü İtalyan şair, romancı, oyun yazarı ve yayın yönetmeni Filippo Tommaso Marinetti'dir. Marinetti'nin 1909'de Paris'te 'Le Figaro' gazetesinde yayımladığı 'manifesto futurisita' (Fütürizm Bildirisi) gelecekçiliğin manifestosu olmuştur. Marinetti bildirisinde, "Bizler müzeleri, kütüphaneleri yerle bir edip ahlakçılık, feminizm ve bütün yararcı korkaklıklarla savaşacağız" der (**Marinetti, 2001**). Bu geçmişin bütünüyle reddi demektir. Aynı bildiride geçen, "Biz dünyadaki gerçekten sağlıklı tek şeyi, yani savaşa ve ölüme götüren güzel düşünceleri yüceltiyoruz" sözleri, siyasal alanda o dönemde gelişen faşizmden yana bir tavrın da açık göstergesiydi (**Marinetti, 2001**). Süratin üstünlüğünü ilan eden Marinetti, bir yarış arabasının bir Yunan heykelinden daha güzel olduğunu iddia eder ve buna ek

olarak da: "Mutlak içinde yaşıyoruz, çünkü her yerde hazır ve nazır olan edebi sürati biz yarattık" der (**Marinetti, 2001**).



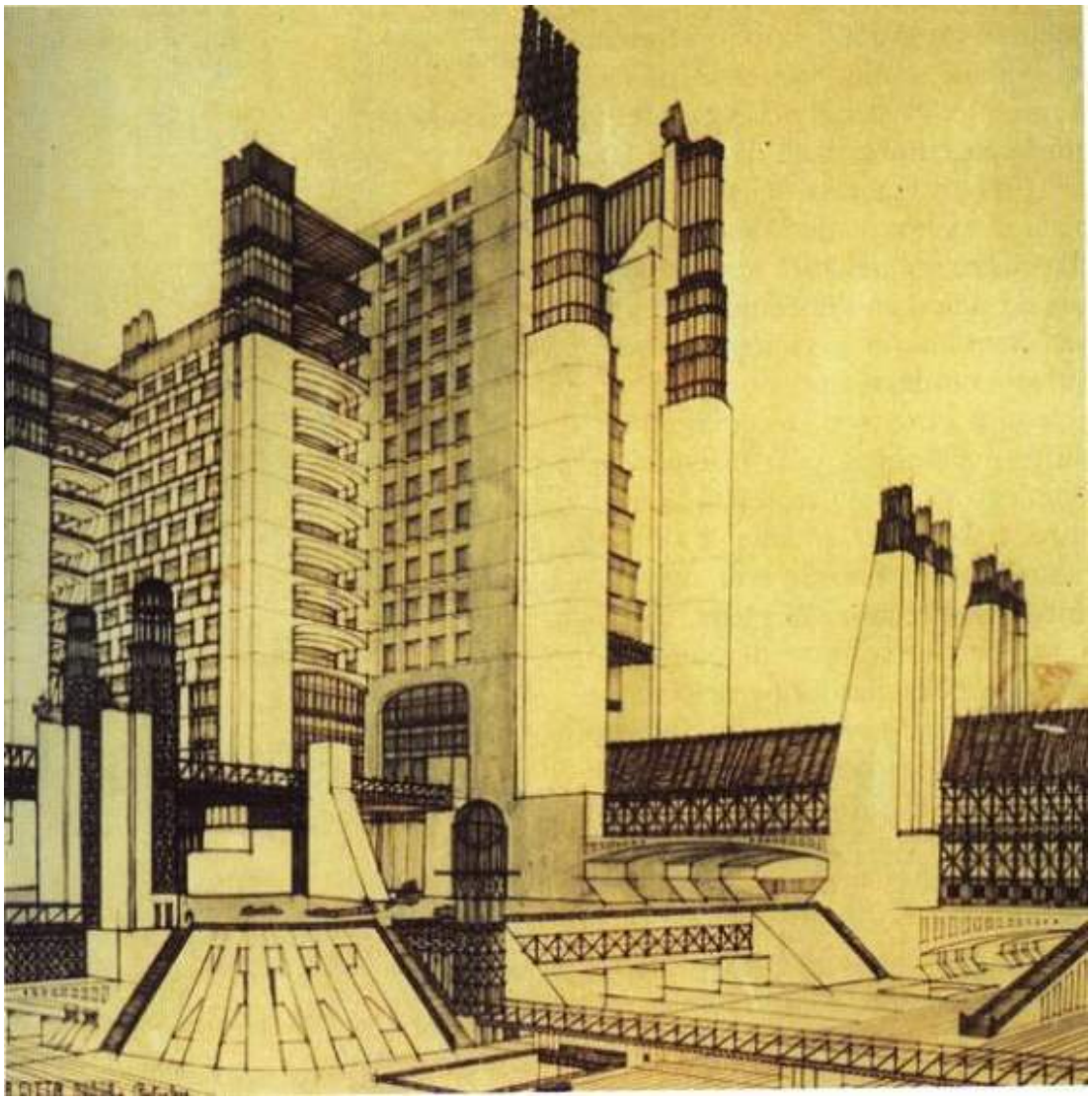
Şekil4.8: Milan Kent Merkezi Tasarısı, Antonio Sant'Elia (1914)

Marinetti'nin manifestosundan bir yıl sonra, 1910 yılında resim sanatçıları Umberto Boccioni, Carlo Carrà, Luigi Russolo, Gino Severini ve Giacome Balla Milano'da resim sanatı ile ilgili manifestolarını; fütürist heykeltıraş Boccioni 1914'de, Marinetti ve mimar Sant'Elia ile ortaklaşa, fütürist mimarlık manifestosunu yayınlamışlardır.

Fütürizm, özetle, sanata dinamizm (hareket ve hız) getirmeyi amaçlamıştır. Hareket ve ışık maddeyi yok edecek güçlerdir. Sanatın estetik öğeleri olan ahenk ve güzellik gereksiz sayılmışlardır. Hız yapan bir motor bir şaheserden daha güzel görülmüştür. Geçmişe bağlılık demek olan Passeizm dinamizmi engellemektedir. Bu bakımdan geleneksel konular bırakılmalı, militarizmi, savaşı, şiddeti değerlendiren dinamik konular işlenmelidir. Geçmiş değerleri saklayan müzeler ve kütüphaneler yıkılması gerekli kurumlardır.

Marinetti, ortaya attığı bu anlayış için, Avrupa'nın birçok kentinde konferanslar vermiş ve yüzyılı sarsan bir sanat anlayışı olmasına çalışmıştır. Fakat onun bütün çabalarına rağmen akımın ömrü kısa süreli olmuştur.

Adından da anlaşılacağı üzere bu hareketin temelinde geleceğe yönelik bir özlem ve teknolojiye olan inanç yatar. Modern dünyayı yüceltir ve sembollerinden biri olan hızı da ideolojilerinin ve üretimlerinin merkezine oturturlar. Le Corbusier'in de tanımladığı gibi, hız için yaratılmış kent, başarı için yaratılmış demektir (**Sevinç, 2004**). Fütürist mimarlar da tasarımlarında bu ilkeyi benimsemişlerdir. Tasarladıkları tren garları, havaalanları ve asansörlerin ön plana çıkartıldığı yüksek katlı binalar bunun kanıtlarıdır.



Şekil4.9: Gökdelen Tasarısı, Antonio Sant'Elia (1914)

Fütürist hareket, varlığını sürdürdüğü dönem itibariyle savaş ve politikayla iç içe bir ilişki içerisinde bulunmuştur. Fütüristler hem modern dünyanın getirdiği hız ve teknolojiye kucak açmış, hem de savaşın ve çatışmanın toplum yapısı açısından gerekli olduğunu savunmuşlardır.

İtalyan fütüristlerinden birçoğu faşizmin yükselişini toplumun ve ülkenin ekonomisinin modernleşmesi umuduyla desteklemişlerdir.

Fütüristler, geçmişi silmeye yönelik tavırlarıyla ütopyalarla benzer bir özellik gösterirler. Marinetti 1909 tarihli manifestosunda "İtalya uzun zamandır, bir eskici dükkânı olmuştu. İtalya'yı, üzerini mezarlıklar gibi örten sayısız müzeden kurtarmak istiyoruz." der (**Marinetti, 2001**). Bu söz geçmişe duydukları sonsuz nefreti ve yok etme isteğini en açık biçimde açıklar. Eskiye duydukları nefret ve bu konudaki saplantıları o kadar baskındır ki bu uğurda kendilerini saf dışı bırakmak bile onlar için önemli değildir. Yaşlandıkları zaman yeni gelenlerin onlardan kurtulmaları gerektiği görüşündedirler.

Fütüristlerin çok önem verdikleri hareket ve dinamizm fütürist ressamlar iki tür uygulama ile elde ederlerdi. Kübizm tekniği ile formu elemanlara, planlara ayırır, görüş açılarını çoğaltırlardı. Bir yüzü ya da bir insan vücudunu değişik açılardan görerek, üst üste getirir, böylelikle parçalar arasında bırakılan küçük boyutlar mekân ve zamanla kayıtlı hareket algısını verirdi.

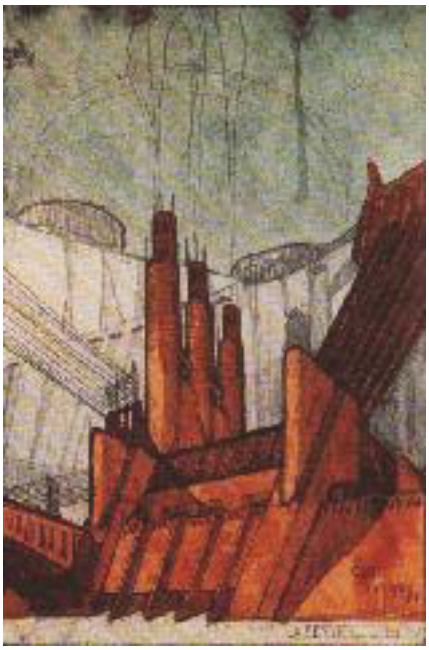
Çok kısa bir süreye yayılan bu hareket içinde var olan mimarların sayısı çok da fazla değildir. Antonio Sant'Elia bu çok az sayıdaki isimden biridir ve aralarında en önemlisi ve en çok üzerine konuşulanı da odur. Diğer fütürist mimarlar arasında Mario Chiattone ve Virgilio Marchi sayılabilir.

Sant'Elia… Fütürist manifesto bir anlamda kent üzerineydi ve bu hareketin mimarsız olması bir gaf niteliğindeydi. Marinetti bu konudaki düşüncelerini 1913 senesinde sıkça "Şu an itibariyle bütün sanatlar bizimle, mimarlık hariç." diyerek belirtmiştir (**Bozzolla ve Tisdall, 1996**). Bu nedenle, Marinetti ortaya koyduğu hareketi destekleyecek mimar arayışı içindeydi. Fütürist ressam Carlo Carrà, 1914 yılının mayıs ayında Antonio Sant'Elia'yı fütürist mimar olarak tanıttı. Bunun nedeni Sant'Elia'nın bir grup arkadaşıyla birlikte açtığı sergideki çalışmalarının fütürist anlayışla gösterdiği paralellikti. Bunun yanı sıra sergide yer alan çalışmalarına eşlik eden mesajı fütürist bir manifestoda olması gereken her şeyi içeriyordu. Carrà ve Carrà sayesinde Marinetti çok geçmeden aradıkları mimarı bulduklarını anladılar.

Sant'Elia'nın içinde bulunduğu '*New Tendencies*' adlı grupta fütüristik bir hava vardı, fakat gerçek fütüristlerden daha temkinli ve tutucuydular ve bu sebepten ötürü de fütürizmin sağ kanadı olarak adlandırılabilirlerdi (**Bozzolla ve Tisdall, 1996**).

Sant'Elia'ya ait güç istasyonu, hangar, tren istasyonu çizimleri yerden bağımsız, kopuk, tekil tasarımlarken 1914'de gerçekleşen '*The New City*' yani 'Yeni Kent' adlı

sergideki çalışmalar onun zihnindeki kenti temsil ediyordu. Sant'Elia'nın görüşüyle kent, yaşam alanları ve iletişim sistemleri bir bütün içindeydi. Kent hayatı büyük bir güç istasyonunu merkez alarak şekilleniyordu. 1914 yılında kaleme alınan manifestoda Sant'Elia modern kenti, "Dev boyutlarda ve devinim halinde, esnek, hareketli ve her parçasıyla dinamik bir inşaat sahası olarak, modern evi de koskoca bir makine olarak icat etmeli ve ex novo inşa etmeliyiz", diyerek tarifler ve ekler "Resimli ya da heykelli süslemeler olmaksızın, yalnızca çizgileri ve tasarımında bulunan güzellikle varsıl, mekanik basitliğiyle olağanüstü, gereksinimle belirlenmiş yükseklik ve genişliğiyle, beton, cam ve demirden oluşan ev, bir olağanüstü uçurumun kenarında yükselmeli: Sokağın" (**Sant'Elia, 2001**). Ona göre artık sokak da yeniden tanımlanmalıydı. Yerin dibine girmeli ve bütün trafik orada yerin dibinde çözümlenmeliydi.



Şekil4.10: Güç İstasyonu, Antonio Sant'Elia (1914)

Sant'Elia'nın önerdiği değişimden fazlasıydı. O mimarlığa yeni bir bakış açısından bahsediyordu. Ona göre, ev bizden daha kısa süre yaşayacaktı ve her nesil kendi kentini inşa etmeliydi. Böylelikle sadece tarihi silmekle kalmıyor yeniden oluşacak tarihi de önlüyordu. Var olan çizimler arasında zemin kata ya da bu makine gibi binaların içlerine dair hiçbir çizim yoktu. Bu da tanımlanan 'Yeni Kent'in pratik bir gerçekliği değil bir hayali temsil ettiğine dair izlenimi desteklemektedir.

Manifestoda yeni kente dair daha buna benzer birçok tanımlama vardı. Bunların hepsinin temelinde de hız ve teknolojinin egemen olduğu bir düzenden bahsediliyordu.

Sant'Elia tasarladıklarını inşa edemese de mimarlık tarihine katkısı azımsanamayacak kadar çoktur. Tasarılarını topluma aktarmasında en büyük yardımcısı da temsillerdir. Bu nedenle temsiller, fütürizmin varlığını ortaya koymasında ve yayılmasını sağlamada çok önemli bir yere sahiptir.

Konstrüktivizm ve El Lissitzky…

Konstrüktivizm 1914'te Rusya'da ortaya çıkmıştır. Resim, heykel ve mimari alanlarında egemen olmuştur. Genelde çağdaş malzemeleri kullanan ve geometrik kompozisyon anlayışını benimseyen bir tutumdur. Konstrüktivizm, geçmişle tüm bağlarını koparmış, endüstriyel malzeme ve teknikleri yücelten bir biçimlendirme çabası içinde olmuştur. Tatlin'in önderliğinde ilk olarak mimarlıkta ortaya çıkmışsa da bu alanda tasarımdan öteye gidememiştir, hiçbir uygulanmış örneğe sahip olmamıştır. Fakat konstrüktivist tasarımlar modern mimarlığın gelişimine katkıda bulunmuşlardır. Buna karşın, resim ve heykel alanında konstrüktivizm çok daha verimli olmuştur. Ünlü konstrüktivistler arasında Pevsner, Gabo, Malevich ve Moholy-Nagy adları sayılabilir.

Yeni doğan bu dünya düzeni içerisinde sanatçının bir mühendis ve bir bilim adamı olduğunu kabul eden bu harekete bağlı sanatçılar yeni kurulmakta olan bir düzenin yeni kurallara ihtiyaç duyduğuna inanmaktadırlar. Burjuva ön yargılarına şiddetle karşı çıkan konstrüktivistler sanat için sanat fikri ve gerçeğin yorumu ve tasviri anlayışına da tepki göstermektedirler.



Şekil4.11: Mimari Fantezi, Yakov Chernikov (1933)

Ünlü konstrüktivistlerden Chernikov, 1931'de kaleme aldığı 'Konstrüktivizmin Oluşumu, İrdelenmesi ve Biçimlenişi' adlı yazısında konstrüktivizmin anlamını şöyle yorumlar:

> Her durumda konstrüktivizmin anlamı, bir öğenin bir başkasıyla kaçınılmaz eşgüdüm içinde olduğu izlenimini yaratmasında saklıdır. Bir dizi nesnenin birbiriyle olan işlevsel bağımlılığını gözlemleyerek ve bu bağımlılığı doğrulayarak, ulaşmaya çalıştığımızın konstrüktif akılcılık olduğunu kanıtlarız. Konstrüktivizmin anlamı aynı zamanda bizi, bazı nesnelerin ulaşmak zorunda olduğu amaçlara yöneltmesindedir. Ayrı öğelerin kavrayıcı eklemlenmesinde ve birleşmesinde saklı olan, tutturma ilkesinin geçerliliğidir. Bir gövde bir diğerine eklendiği zaman, etkileşimlerinin toplamından bitmiş bir nesne ortaya çıkar. Bunda bir anlam buluruz: Bir dizi öğenin birbirleriyle birleşiminden tek bir belirli bütün çıkar. Bir genel kütle içinde, bir öğe bireysellik taşımıyorken, konstrüktif olarak birleşen bir grup öğe, biçimlenmiş yani, belirli, bütünleşik bir birime dönüşür (**Chernikov, 2001**).

Bu açıklama, sadece konstrüktivistler için konstrüktivizmin anlamını değil aynı zamanda onların makineler karşısındaki hayranlığını da açıklar niteliktedir. Bir makinedeki parçaların birbirleriyle olan uyumu ve her birinin belli bir amaç için bütün içerisindeki yerini almış olması onlar için büyüleyici bir durumdur. Bu sebeple ürettikleri eserlerde bu durumu dikkate almışlardır.



Şekil4.12: Tatlin Kulesi, Vladimir Tatlin (1919)

İlk ve en ünlü konstrüktivist mimari proje Vladimir Tatlin'in St Petersburg'da Komünist Genel Merkezi için tasarlayıp önerdiği kuledir ve kule tasarımcısının adıyla anılır: 'Tatlin Kulesi'. İnşa edilmemiş olmasına rağmen malzeme seçimi (cam ve çelik), fütüristik yapısı ve politik duruşuyla (sarmal yapısı devrimi ve diyalektiği sembolize eder) zamanın mimari ortamına öncülük etmiştir.

Bir diğer önemli konstrüktivist tasarım El Lissitzky tarafından tasarlanan hareketli konuşma kürsüsü Lenin Tribünü'dür. Bu projede de Tatlin Kulesi'nde de

konstrüktivizmin bileşenleri olan yüksek teknolojili formlara adaptasyon ve mühendisliğe olan bağlılık gözlenebilir.



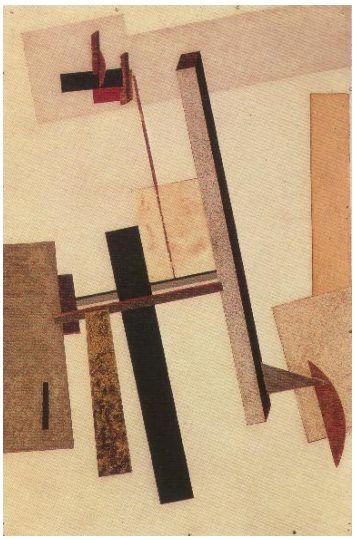
Şekil4.13: Lenin Tribünü, El Lissitzky (1920)

El Lissitzky… El Lissitzky Konstrüktivist hareketin en önemli tasarımcılarından ve mimarlarından biridir. Grafik tasarımdaki çalışmaları öncü niteliktedir. Lissitzky'nin en ünlü işlerinden biri 1919'da tasarladığı propaganda posteridir. Çalışma, "*Beat the Whites with the Red Wedge*" olarak adlandırılır.



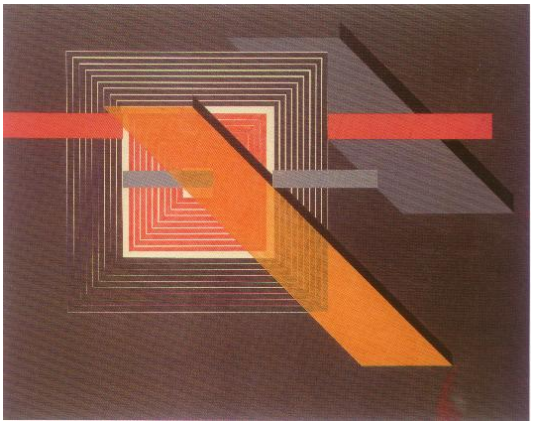
Şekil4.14: '*Beat the Whites with the Red wedge*', El Lissitzky (1919)

Rusya, komünistleri ve devrimcileri temsil eden kırmızılar ile monarşistleri, korumacıları, liberalleri ve sosyalistleri temsil eden beyazların arasında gelişen bir iç savaşa doğru sürükleniyordu. Aslında posterin mesajı çok açıktır. Kırmızı kazık beyaz şekli parçalar yani kırmızılar beyazları kırmızı kazıkla yener. Poster aynı zamanda kullandığı şekillerle askeri haritalarda kullanılan şekillere göndermede bulunur ve politik bir sembolizme sahiptir. Lissitzky'e göre, sanatçı fırçasıyla yeni bir sembol inşa eder. Bu çoktan bitmiş ya da oluşturulmuş bir dünyaya ait anımsanabilir bir sembol değil, yeni inşa edilen dünyaya ait bir yeni dünya semboldür (**Lissitzky, 2006**).



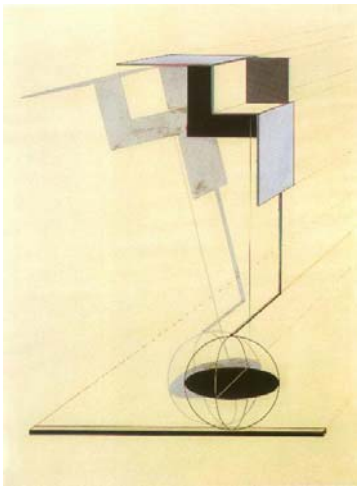
Şekil4.15: Proun 2C, El Lissitzky (1920)

Lissitzky, Proun olarak adlandırılan geometrik resimlerden oluşan kendine özgü süprematist bir stil geliştirmeyi sürdürdü. Prounlar Lissitzky'e ait süprematizmin görsel dilini oluşturmaya yönelik bir arayıştı.



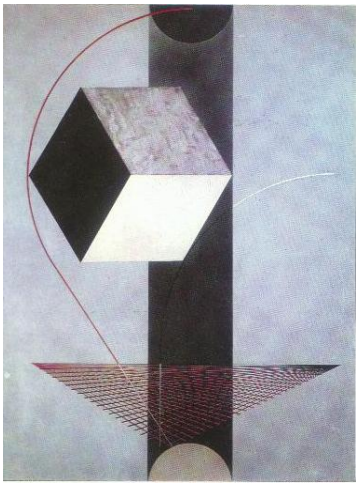
Şekil4.16: İsimsiz Proun, El Lissitzky (1924)

Lissitzky iki boyutta form ve şekillerden oluşan süprematizm repertuarını ‘Proun’larla mimari bir tatla beraber üçüncü boyuta taşımıştır. ‘Proun’ üzerine çalışmaları 5–6 yıl boyunca sürdü ve resim ve litograflardan üç boyutlu enstalâsyonlara kadar uzandı. Bunlar aynı zamanda daha sonraki sergi tasarımlarının ve mimari deneyimlerinin temellerini oluşturdular. Resimleri kendi varlıkları açısından artistik olmalarıyla beraber aynı zamanda mimari fikirlerine zemin hazırlamış olmaları da dikkat çekicidir. Bu çalışmalarda mimarlığın temel elemanları olan renk, hacim, ritim ve mekân gibi kavramları kullanmıştır.



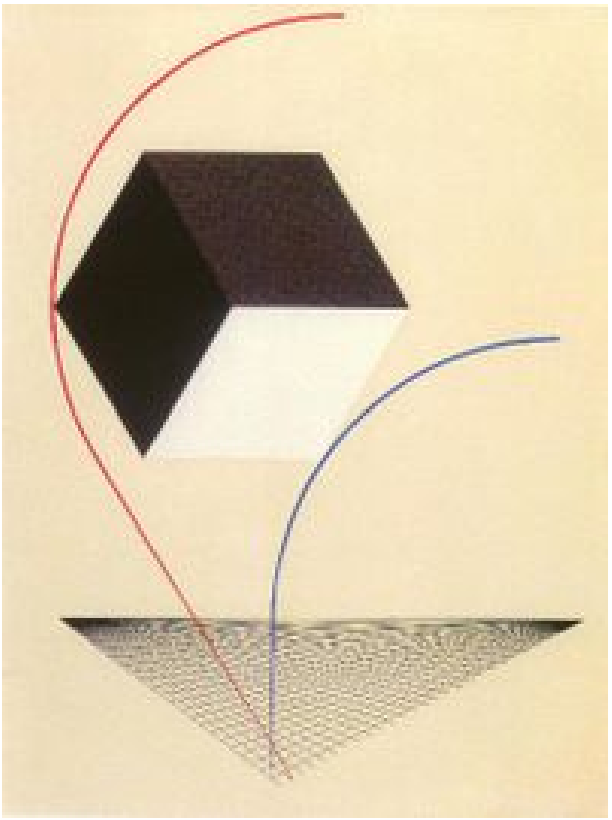
Şekil4.17: İsimsiz Proun, El Lissitzky (1922)

Uluoğlu, ‘Proun’lardan bahsederken, “Proun’larda, geometrik esaslı tasarımlarını tanımlama ve bunların ilişkilerini mekân (boşluk) ve zamanı, dolayısıyla hareketi de göz önüne alarak kurma, böylelikle de tasarlamanın ilkelerini irdeleme arayışı vardır.” der (**Uluoğlu, 2000**).



Şekil4.18: Proun 99, El Lissitzky (1925)

Yine Uluoğlu'na göre, 'Proun'lar mimarlık değildirler, ama resim de değildirler; bunlar zaman boyutu da içeren mekân temsilleridir. Zamanın konu edilişini, nesnelerin ya da elemanların "oluş haline gibi" olmalarından algılamak mümkündür. Burada tarih yoktur, yer yoktur, doğa yoktur; burada yapay olan vardır, en saflaştırılmış, en soyut biçimiyle tasarım vardır, mimari tasarımın prototiplerini oluşturma girişimi vardır (**Uluoğlu, 2000**).



Şekil4.19: İsimsiz Proun, El Lissitzky (1925)

Lissitzky, bir süre sonra Proun çalışmalarını durdurarak, mimarlıkta ve propaganda tasarımında aktif hale geldi. 1926'da Emil Roth'la beraber Moskova için Bulutütü (Wolkenbügel) adlı gökdeleni tasarladı. İnşa edilmemiş olmasına rağmen, mütevazı bir yükseklikte kalıp daha sonra yatayda genişleyerek mekânın daha iyi kullanımını sağlamış ve bu tavrıyla Amerika'nın dikey gökdelenleriyle belirgin bir çelişki içerisine girmiştir. Fakat görmüştür ki somuttan soyuta geçme aşamasında, yani iş kâğıt üzerinde yaptığı denemeleri mimariye aktarmaya geldiğinde bunlar teknolojik ve işlevsellik açısından sorunlu tasarımlardır. Bu durum karşısında, Lissitzky, "Ütopik fikirlerimizden birisi de altyapının, yani toprağa bağlı olanın, sınırlamalarını yenmektir. Bu fikri birçok önerimizde geliştirdik-gökkancalar, stadyumlar, Paris garajı, Lenin Enstitüsü gibi. Bu, boşlukta yeni ilişkiler ve kuvvetler oluşturan elemanter hacimlerin strüktürel olarak güvenilir olmasını sağlamak görevi teknolojiye

düşüyor" derken konu ile ilgili yetersizliğin farkındadır ve bunun kendi sorumluluklarının dışındaki disiplinlerin konusu olduğunu düşünmektedir (**Lissitzky, 2000**). Bu sözden çıkarılabilecek bir başka anlam da aslında tasarımlarının gerçekleşmeye yönelik eylemler olduğu, fakat teknik nedenlerden uygulanamadıkları ve ütopistlerin aksine temsili, ürün değil araç olarak gördükleridir.



Şekil4.20: Wolkenbügel (Cloud-İron), El Lissitzky (1926)

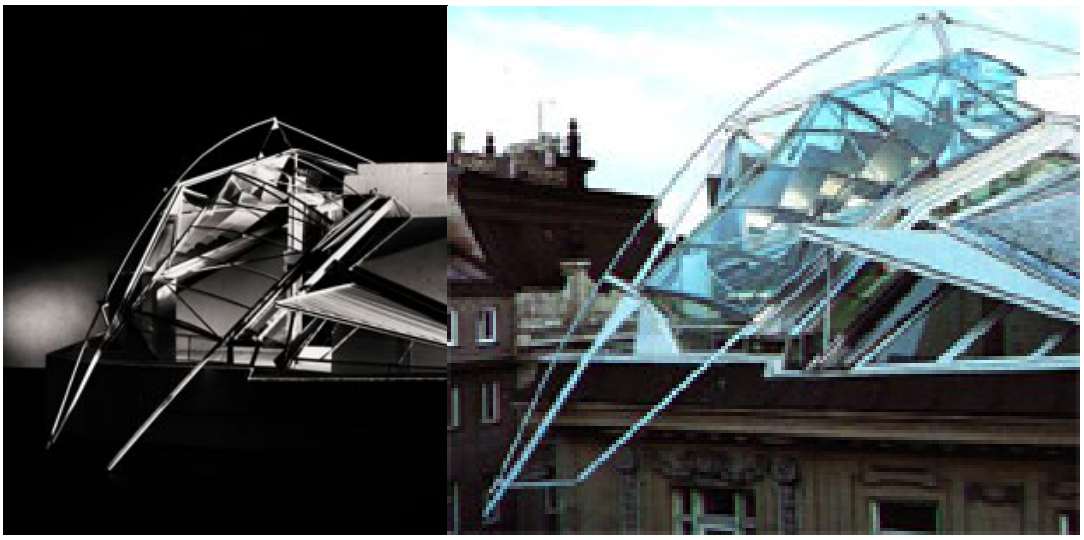
Kariyeri süresince Lissitzky grafik tasarım, sergi tasarımı ve mimarlık alanlarında çağdaş sanat adına birçok metot, fikir ve hareket geliştirmiştir. Modern tipografi ve fotomontajda birçok yenilik yapmış ve bu açılardan tarihçiler ve eleştirmenler tarafından saygıyla anılmıştır. Bu nedenle de temsil araçlarını etkin bir biçimde kullanmıştır.

Bütün bu çabalarının nedeni sanatla birlikte daha iyi bir yaşam oluşabileceğine olan inancıdır. Mimarlık eğitimi almasının nedeni de bu disiplinin topluma direkt etki edebilme gücüne sahip olmasıdır. Komünist ideolojinin devamlı savunucu olan Lissitzky hayatının büyük bir bölümünü ve enerjisini bu yönde harcamıştır. Prounlarıyla yeni ve daha iyi ütopik dünya modelleri üretmiştir. Bu sosyal bir amaç üzerine sanat yapma bakış açısı, kendisi tarafından görev merkezli yaratım olarak nitelendirilir.

Konstrüktivist düşünce temelde inşa etmeye yönelik mimari ürünler üretmesine rağmen büyük bir çoğunluğu kâğıt üzerinde bir imaj olmaktan öteye gidememiştir. Buna rağmen varlığıyla mimarlığa katkıda bulunmuştur. Temsil de bu katkıda en değerli araç olarak kullanılmıştır.

Dekonstrüktivizm ve Lebbeus Woods – Daniel Libeskind…

1988'de New York Modern Sanatlar Müzesi'nde Philip Johnson ve Mark Wigley tarafından düzenlenen sergiye Daniel Libeskind, Zaha Hadid, Peter Eisenman, Frank Gehry, Coop Himmelblau, Bernard Tchumi gibi isimler katılmışlardı. Mimaride yeni bir duyarlılık olarak tanımlanan bu yeni mimarlık, içerisinde bulundukları ortamdan beslenerek kendi yollarını bulmak üzerine kuruluydu. Ütopyalardakinin aksine amaçları düzeni ortadan kaldırmak değil, yeni bir kapı açmaktı.



Şekil4.21: Roof Top, Coop Himmelblau (1983)

Mark Wigley bu sergiye eşlik eden yazısında, genellikle farklı çalışmalarıyla dikkat çeken bu mimarlar arasındaki ortak noktaları ortaya koymaya çalıştı. "Bu sergide yer alan projeler saf geometrilerin deforme edilmesi gibi farklı bir anlayışı işaret eder. Bu projeleri dekonstrüktif yapan, bu form hakkındaki düşünüş tarzımızı değiştirme yeteneğidir. Bu gösteri her biri yerleşemeyen binalar inşa eden farklı mimarların kesişim noktasını inceler." (**Wigley, 1988**).

Tarihsel ve geleneksel mimari anlayışları bir tarafa bırakarak yepyeni ve çok farklı bir mimarlık oluşumu yarattı. Oluşturdukları özgün dili, tasarladıklarıyla anlatmaya denediler. Sevinç'in de belirttiği gibi, Dekonstrüktivizmin gelişmesinde kendiliğinden ve zorlamasız bir dil yaratma çabasına rastlıyoruz (**Sevinç, 2004**). Ürettikleri ve onlara eklenen sadece açıklamaya yönelik yazılar dekonstrüktivizm hakkında bize ufak ipuçları verir.

Dekonstrüktivizmin temelinde yapılmaya çalışılan yerleşik bazı kavramları sorgulamak ve bu sorgulama sayesinde karışan ortamı kullanarak tıkandıkları noktada bundan faydalanmak yatar. İşlev ve form ilişkisinde de bu karışıklığı gözlemek mümkündür. Dekonstrüktivist tasarımlarda, nerede formun nerede işlevin ön plana çıktığını anlamak neredeyse imkânsızdır. Bu konuda da bir karışıklık söz konusudur. Uluoğlu'nun da belirttiği gibi, bunun nedenine ilişkin cevap yine kendilerinden gelir, "Bizim tek yapmaya çalıştığımız, belirsizliklerle dolu günümüz toplum yapısını mimariye aktarmak…" (**Uluoğlu, 2000**).



Şekil4.22: Vitra Yangın İstasyonu, Zaha Hadid (1989)

Dekonstrüktivizmin karmaşık dilini oluşturan elemanlar da bu durumu desteleyecek ve onu doruk noktasına çıkartacak türdendirler; açılı çözümler, eğik düzlemler bitmemiş formlar ve sivri köşeler. Binaların bitmiş hali tahmin edilemez ve kontrol edilmiş bir kargaşa izlenimi verir.

Dekonstrüktivist tasarımların uygulanabilirlikleri de farklı düzeylerdedir. Küçük ölçekli ve teknolojik açıdan problemi olmayanlar inşa edilebilmekte ve hayata geçirilebilmektedirler. Daha büyük ölçekliler ya özgün biçimlenişlerini inşa edilebilmek uğruna kaybederek hayat bulmakta ya da kâğıt üzerinde varlıklarında sürdürmeye devam etmektedirler. Bu açılardan ütopyalarla olan benzerlikleri aşikârdır.

Dekonstrüksiyon kavramına ilk olarak edebiyatta rastlıyoruz. Yazıyı dekonstrüktize etmek demek yazının düz anlamı dışında kelimelerin anlamlarını altüst ederek farklı bir okuma yaparak yepyeni anlamlar çıkartmaktır (**Norris, 1988**). Bu anlayış Fransız filozof Jacques Derrida tarafından geliştirilmiştir. Dekonstrüktivist olarak bilinen birçok mimar Derrida'nın fikirlerinden etkilemişlerdir. Hatta Eisenman ve Tchumi birebir kendisiyle beraber çalışmışlardır.

Dekonstrüktivizm, Rus Konstrüktivistlerinin ve Fütürist hareketin deneysel çalışmalarından, yarattıkları geometrik dengelerden, grafik ve görsel anlayışlarından etkilenmiştir.

Gabo, Lissitzky ve Malevich gibi sanatçılar, Zaha Hadid ve Coop Himmelblau gibi Dekonstrüktivist mimarların geometrik formlarındaki grafik anlayışlarını etkilediler. Dekonstrüktivizm de Konstrüktivizm de abstrakt kolâjlar ürettikleri için eleştirildiler. İki hareket de basit geometrik formları kullanıyordu fakat dekonstrüktivistler bu formları yeniden biçimlendirerek yepyeni formlar yarattıkları için bu noktada konstrüktivistlerden ayrılıyorlardı. Bir başka fark ise konstrüktivistlerin sosyal ve kolektif bakış açılarının dekonstrüktivistlerde bulunmamasıdır. Bu nedenle de sadece formsal kaygılarla oluşturdukları tasarımları bu açıdan eleştirilmektedir.

Dekonstrüktivizm için yapılan bir başka eleştiri de felsefi bir bakış açısıyla başlayan hareketin zamanla bu anlayışı kaybetmesi ve geriye kalanın estetik formlar olmasıdır.



Şekil4.23: Solo Evi, Lebbeus Woods (1987)

Woods… Lebbeus Woods Dekonstrüktivist hareket içinde çok farklı bir yere sahiptir. 1990'lardan bu yana Woods çeşitli kentler üzerine kurduğu senaryolarla oluşturduğu projeleri ve bu projeleriyle beraber yayınladığı yazılarıyla adından sıkça söz ettirmektedir. Bu metinler siyasal bir söylem alanı içinde nasıl bir mimarlık inşa edilebileceğini göstermektedir. Özlüdil, böyle bir mimarlığın uygulanabilirliğini

tartışmanın yararsızlığını vurgular ve der ki uygulanabilir yapıların üzerine sonradan yapıştırılan söylemlerin aksine, bu yapılar söylemin ta kendisini oluşturmaktadır (**Özlüdil, 2004**). Zaten Woods da çizer çizmez bu binaların zaten inşa edilmiş olduğunu iddia eder. Bu Woods'u diğerlerinden ayıran en belirgin farktır. Her zaman inşa etmeye yönelik olarak üretildikleri düşünülen temsiller araç konumundayken, Woods'un mimarlığında birebir amaca dönüşürler. Amaç aslında inşa etmek değil siyasal ve toplumsal söylemi aktarmaya çalışmaktır. Fakat tabi ki her mimarın içinde yatan inşa etme dürtüsüyle eğer ürettikleri inşa edilebilme olanağına sahipse buna da karşı değildir.



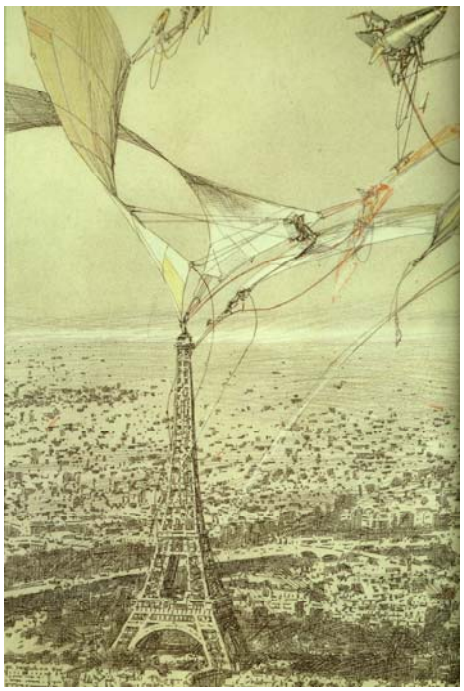
Şekil4.24: Zagreb Özgür Bölge, Lebbeus Woods (1991)

Woods 'Özgür Mekân ve Tiplerin Tiranlığı' adlı yazısında kendi mimarlığını açık seçik ifade eder. "Ben bugün çok etkin bir biçimde zenginler ve güçlüler tarafından egemenlik altında tutulan bu toplumda başka tür bir mimarı, bir başka tür mimarlığı öngörüyorum. Oyunun dışında işleyecek bir mimarlık bu. Kendi kuralları, kendi araç ve amaçları var. Yapıldığı malzemeyse, aynı tarih, aynı şimdiki zaman, aynı potansiyellik. Eğer bu diğer mimarlık mevcut olanı tehdit ederse, bu her şeyden iyi. Bir taşla iki kuş. Öngördüğüm mimar deneysel mimar." (**Woods, 2000**). Özlüdil ise Woods'un mimarlığını şöyle tarifler, "Burada yapılan, belli siyasal koşullar altındaki herhangi bir yerde, o kendine özgü durum çerçevesinde nasıl bir mimarlık üretilebileceğini yine mimarlık bağlamında tartışmaktır." (**Özlüdil, 2004**).



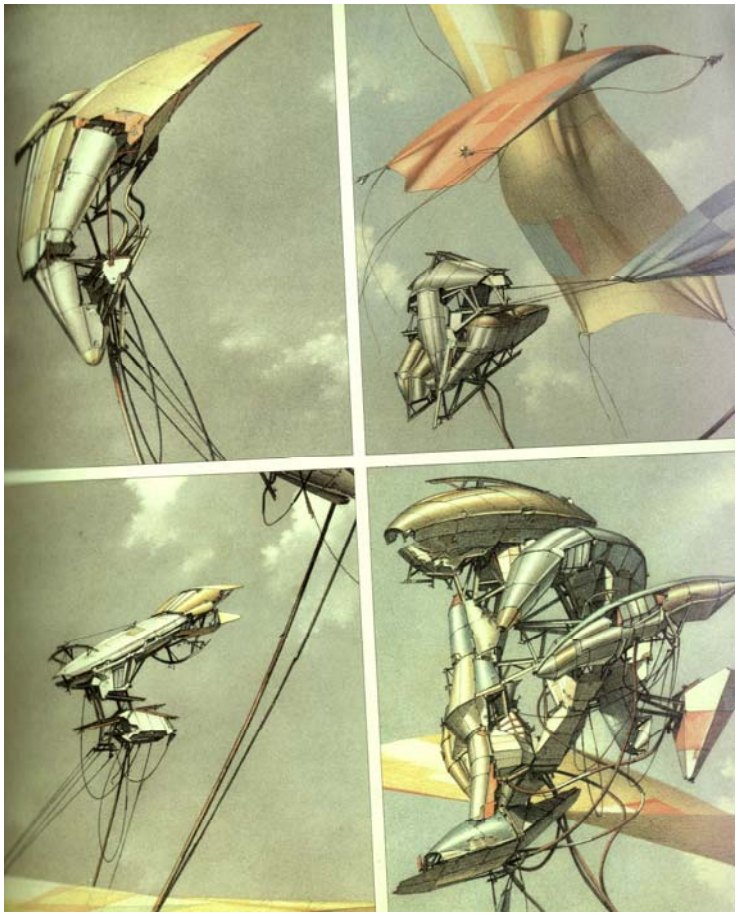
Şekil4.25: Zagreb Özgür Bölge, Lebbeus Woods (1991)

Bu iki tanımlamada da bahsedilen yeni mimarlık deneysel bir mimarlıktır. Kendi belirlediği koşullar içinde var olan, sadece mimarın söylemini aktarmaya yönelik bu mimarlık inşa edilebilirliği sıranın en sonuna yerleştirir.



Şekil4.26: Paris Özgür Bölge, Lebbeus Woods (1991)

Özlüdil Woods'un içinde bulunduğu ikilemi eleştirir; "Woods'un yıllardır kendini içinde konumlandırdığı 'deneysel mimarlık' eski çekiciliğini yitirmiş görünüyor. Mimarın projeleri/çizimleri, eskiden fantastik olarak tanımlanabilirken, bugün bu anlamları aşınmış gibi. Bunun çok önemli bir nedeni, kendisi inşa edilmesini istesin ya da istemesin artık inşa edilebilir olmaları." (**Özlüdil, 2004**). Bu da büyünün artık bozulduğunu gösterir.



Şekil4.27: Paris Özgür Bölge, Lebbeus Woods (1991)

Mimarlık literatürü sadece mimari projelerin basılması ve milyonlara ulaşmasını sağlamadı aynı zamanda yazılı söylemlerin de bu yolla kendine bir yer bulmasını ve nesnesinden bağımsız olarak yayılabilmesini sağladı. İş ve söylem kendi başlarına hareket etmeye başladılar. Tanyeli, bu durumu sağlıksız ve kaygı verici bulmaktadır. Bunun nedeni ona göre, ürünün kendisinin medyatik ikizi olan söylemden habersiz bulunanlar için artık tek başına anlamlı olmamasıdır (**Tanyeli, 2000**). Yazılı söylemin varlığından haberdar olmayanlar için yapı bir muammaya dönüşmektedir ve tek başına yeterli değildir. Woods'un mimarlığı da kendi sözünü ve duruşunu yansıtan yazıları olmadan bir çizgi romanın sayfalarının yarattığı etkiden öteye gidememektedir. Bu sebeplerden ötürü de Woods'un, mimari temsil araçlarını kendi

mimarlığını ifade etmek için değil, mimarlığı kendi söylemini aktarmak için kullanmakta olduğu söylenebilir.

Libeskind… Libeskind de diğer sıra dışı mimarlarla beraber 1988'deki New York Modern Sanatlar Müzesi'nde gerçekleştirilen meşhur sergide yer almıştır. Libeskind'in kariyerindeki en önemli dönüm noktası ise 1997'de tasarladığı Berlin Yahudi Müzesi'dir. İki çizginin bir arada olma fikri üzerine oturan tasarımda, bu çizgilerden biri düz, ama kendi içinde parçalara ayrılmışken, diğeri ise kıvrılarak devam eder. Ancak her ikisi de mimari açıdan birbirlerini tamamlar ve karşılıklı olarak birbirlerinin etkilerini geliştirirler; diğer yandan da birbirlerinden ayrılırlar. Böylece kendisinin Almanlar ve Museviler arasındaki bağ olarak gördüğü, müzenin içindeki süreksiz bir boşluk boyunca devam ederek açığa çıkarlar. Libeskind'in mimarlığı kesişen geometriler, döndürülmüş açılar ve boşluklardan oluşan bir dili kullanır.



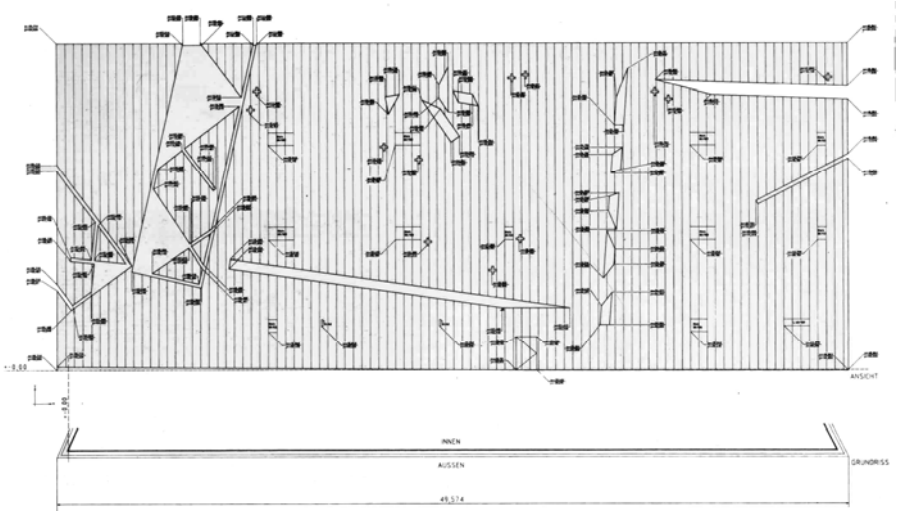
Şekil4.28: Berlin Yahudi Müzesi, Daniel Libeskind (1997)

Tanyeli, Libeskind'in mimarlık macerasını mimarisiz temsiliyetten temsiliyetin mimarisine diyerek özetler (**Tanyeli, 2001**). Mimari temsilin var olma nedeni Libeskind'le beraber bir başka anlam kazanmıştır. Milat noktası Libeskind değildir belki ama kendisi temsili kullanış biçimiyle oldukça dikkat çekicidir. Temsilin ilk olarak ortaya çıkışı tamamen yapıma yönelik bir ihtiyaçtı. Ama zamanla kendisi bir amaca dönüştü. Daha doğrusu bu yönde bir açılımda bulundu. Tabi ki yapıma yönelik temsiller de var olmaya ve üretilmeye devam ettiler ama bu yeni temsilin de kendi yolunda ilerlemesine izin verdiler. Böylelikle, ideal kent, gerçek üstü fanteziler ve ütopik tasarımlarda olduğu gibi çizili mimarlık düşünsel bir kimlik kazandı. Artık sadece yapıya hizmet eden grafikler değil, söylemi aktaran ve bireysel olarak var olabilen nesnelere dönüştüler.



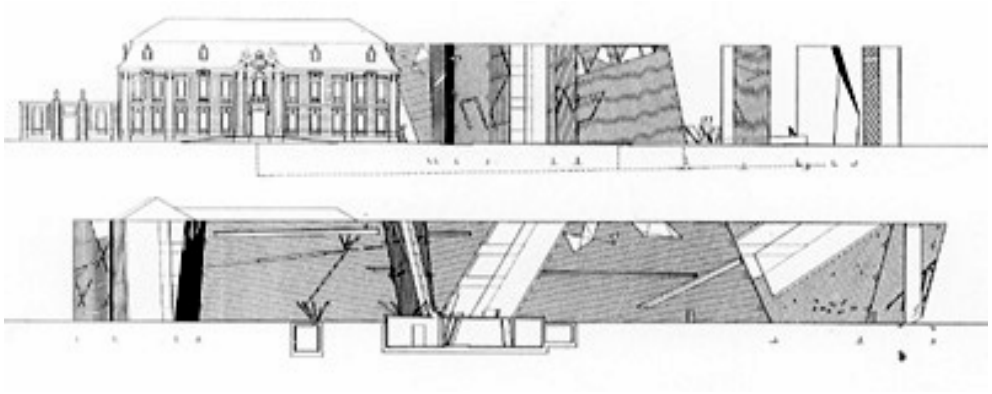
Şekil4.29: Berlin Yahudi Müzesi'nden Bir Detay, Daniel Libeskind (1997)

Tanyeli'ne göre, Libeskind ne gerçekleşecek, ne de gerçekleşmesi öngörülmüş, ne düşlenen, ne ütopik, ne de fantastik olmayan, başka bir deyişle, kendi dışındaki hiçbir gerçekliğe referans vermeyen bir çizimi icat etmiştir (**Tanyeli, 2001**). Çizilmiş mimarlık bazen mimara çok daha yakın gelir. Bunun nedeni, kendini bu ortamda daha özgür hissetmesidir. Her şeyin geri dönüşü ve her zaman açık bir kapı vardır. Temsiller bu ortamda temsil ettiği yapıdan bağımsız hareket edebilirler.



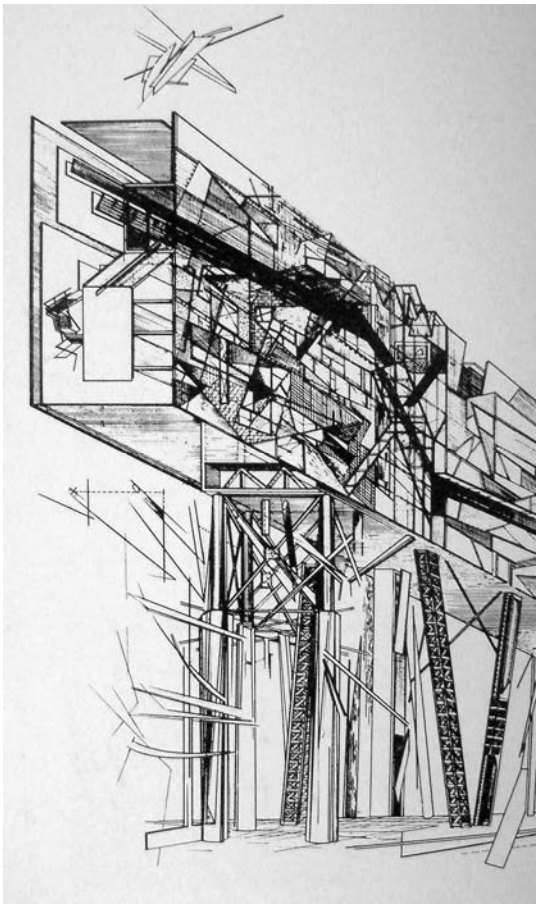
Şekil4.30: Berlin Yahudi Müzesi Cephe Çizimi, Daniel Libeskind (1997)

Libeskind'in tasarladığı '*End Space*' serisinde sadece kendi kendilerine var olan mimari çizimlerle karşılaşırız. Bunlara mimari tasarım demek neredeyse imkânsızdır. Çizimler hiçbir mimarlığa göndermede bulunmazlar ama yine de mimari çizim adını taşırlar. Bu mimarisiz temsiliyettir.



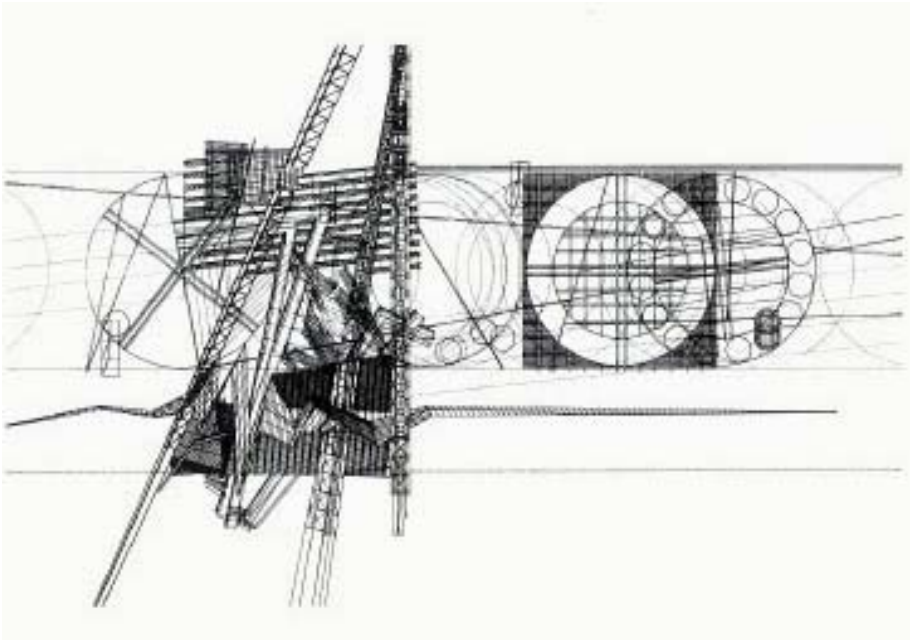
Şekil4.31: Berlin Yahudi Müzesi, Daniel Libeskind (1997)

Tanyeli, Libeskind'in bu noktada duramayacağını belirtir. Çünkü mimarisiz temsiliyette ısrar, sonuçta ortaya konanı resimsel bir iki boyut estetiğine götürecek ve mimari epistemolojiyle zaten tam sınır üzerinde kurulmuş olan son bağlantıyı da tasfiye edecektir. Libeskind'in bu gerçeği fark edince geliştirdiği tavır sınırı geçmemek olur (**Tanyeli, 2001**). Bu noktadan sonra Libeskind ürettiklerine mimari gerekçeler kurgulamaya başlar ve ters yönde ilerlemeyi seçer.



Şekil4.32: City Edge, Daniel Libeskind (1987)

Bu kez mimari bağlamda anlamsız ve keyfi olan o saf temsiliyet betilerine mimari gerekçeler kurgulayarak ters yönde gider. Libeskind'in mimari kariyerinde önemli bir yere sahip olan Berlin'de IBA'nın '*City Edge*' (Kent Kıyısı) yarışmasına katılan projesi bunun ilk örneğidir. Tanyeli, "Proje çizimleri ve maketi 'gerçek' mimarlığı temsil ettiklerini düşündürtmezler." der ve ekler, "Düşündürtmeleri bilinçli biçimde engellenmiştir. Bunun nedeni bu mimarlığın olanaksızlığı değildir… Maketin ve kimi çizimlerin kitap, dergi ve haritalardan alınma malzemeyle yapılmış kolâjları içermesinden ötürü, temsil betileri yine mimari gerçekliğe yabancılaştırılmıştır." (**Tanyeli, 2001**). Temsilleri karmaşıklaştırma işi aslında temsilin bir nevi kendi kendine yabancılaştırılmasıdır. Basit teknik çizimler bile birbirlerinin üstüne bindirilerek karmaşıklaştırılmaya çalışılmışlardır.



Şekil4.33: City Edge, Daniel Libeskind (1987)

Kendi başlarına bir mimari anlam taşıyabilirler (belki), fakat onları kullanarak üçboyutlu bir mimarlık ürününü ne zihinsel, ne de inşai olarak var etmek olanaklı değildir (**Tanyeli, 2001**). Temsil ettiği nesneyi temsil etmesi zorlaştırılan temsiller. Bunlar biraz daha ılımlı örneklerdir çünkü hem biraz kendi varlıklarını korumakta hem de temsil görevini yerine getirmiş olmaktadırlar. Yani hala özerktirler. Libeskind bir süre daha bu yolda devam etmiştir. Tanyeli bu duruma temsiliyet bunalımı der (**Tanyeli, 2001**).

Bu durum onun inşa etmesini önlediği için bu noktada bir geri dönüş daha yapma gereği duymuştur. Daha önce de bahsettiğimiz Berlin Yahudi Müzesi projesine ait çizimlerde yapıyı anlatan mütevazı teknik çizimler başka çizgi katmanlarıyla

karmaşıklaştırılmışlardır. Tanyeli bu çizimleri yorumlarken, “Söz konusu karmaşıklık, artık hiçbir biçimde temsiliyet bunalımı yaşamayan bu mimari çizimi ve doğal olarak da binayı diğer Libeskind çizimlerine benzer kılar ve kişisel bir üslup özelliği olarak algılanır.” der (**Tanyeli, 2001**). Libeskind, bu noktadan sonra temsili alışılagelmiş biçimiyle fakat farklı bir ifade tekniğiyle kullanmaya başlar. Tariflediği ne kadar karmaşık olursa olsun nesnesiyle ilişkiye girmiş temsillerdir bunlar ve Libeskind’in temsil serüveni de burada son bulmuştur.

Dekonstrüktivist hareket mimari temsili yoğun bir biçimde kullanır ve tasarımlarda temsil çok büyük rol üstlenir. Bununla beraber, dekonstrüktivist tasarımların nesnelleşme oranı oldukça yüksek olmasına rağmen gerçekleştirildikleri anda tasarımlarla yapı arasındaki görsel fark da oldukça yüksektir.

4.2 Mimarlıkta Yeni Teknolojiler ve Temsil…

1990ların başından itibaren mimarlar siber uzayın potansiyelleri tarafından baştan çıkarılmakta ve artık günümüzde bilgisayar destekli tasarım çok yaygın bir biçimde kullanılmaktadır. Katlanmış, bükülmüş ve çarpıtılmış yüzeyler bu yeni mimarlık alanının karakteristik özellikleri arasında bulunmaktadırlar. 1960larda ancak hayal edilebilecek olan bu biçimler ve yüzeyler bugün özel yazılımlar ve bilgisayar programlı makineler sayesinde nesnelleştirilmeye başlanmışlardır.

Mimarlık, devam eden çağın değişen ve gelişen şartlarıyla beraber farklı disiplinlerin tasarım sürecine katılımı sonucu yeni bir bakış açısı kazanmıştır ve kazanmaya da devam etmektedir. Sanal mimari olarak adlandırılan bu yeni mimarlık, dijital teknolojinin getirdikleri, bilgi biçimlenişleri ve biyolojik analojilerle zenginleşmektedir.

Sanallık, teknolojiden biyolojiye geniş bir yelpazeye sahiptir. Sanallık kavramı farklı organizmalardan oluşan bir varlık gibi hareket eder. Sanallığın alt başlıkları olarak tanımlanabilen bu varlıkları tanımlamak bu bölümün odaklardan biridir. Başka bir deyişle amaç, günümüz mimarlığını şekillendiren sanallık kavramlarını incelemektir. İzomorfik çoklu yüzeyler/‘*blobs*’, animasyon ve animatif mimarlık/’*animation and animative architecture*’, biçim genetiği ve genetik mimarlık/‘*genetics of form and genetic architecture*’, evrimsel mimarlık/‘*evolutionary*’ ve deneysel mimarlık/ ‘*experimental architecture*’ bu kavramlardan en bilinenleridir.

Bununla beraber, bu yeni görüş ve yaratılan mimarlık ortamı gerçek ve sanal arasında oluşan çelişki üzerine yeni tartışmalara neden oldu. Mimarlığın fiziksel olmayan varlığı sanallığın rehberliği eşliğinde yeniden şekillendi. Kas Oosterhuis bu

durumu şöyle tarifler; "... Mimarlık artık sabit bir son imaja sahip değil, görünen biçimi tahmin edilemeyen hava durumu gibi değişiyor…" (**Bouman, Oosterhuis, 2002**). Bu bölümün diğer odak noktası ise gerçek ve sanal arasında oluşan net olmayan görüntüyü araştırmaktır.

Bu iki konu üzerine tartışmaya başlamadan önce belli başlı terimleri açıklamaya çalışmakta ve ayırt etmekte fayda var. Bu terimlerden biri olan siber uzay Benedikt'e göre bilgisayarlar ve iletişim ağları ile tanımlanan alternatif bir evren ya da sanal bir dünyadır. Sanal ortamları ve mekânsal benzetimleriyle gerçeklik hissinin sınanabileceği metafizik bir deney ortamı sunar (**Benedikt, 1994**). İnsan eliyle ve bilgisayar yoluyla oluşturulan bu yeni mekânla ilgili bütün kararlar insanlar tarafından verilmektedir.

Konuyla ilgili bir başka terim sanal kelimesidir. Sanal kelimesi birçok düşünür tarafından başka başka tanımlanmış olsa da temel olarak yaşanılan gerçekliğin kurallarından bağımsız olarak hareket edebilen ve kendi kurgusu içinde yeni olgular üreten bir ortam olarak özetlenebilir. Alemdar'a göre insanlar tarafından üretilen sanallıklar yine insan bilgisini temel alarak yaratıldıklarından gerçek olarak kalmaktadırlar (**Alemdar, 2002**). 'Sanal' terimini daha iyi anlayabilmek adına İngilizce karşılığı olan '*virtua*l' kelimesini açmak gerekir. Latince '*vir*' kökünden türetilmiş olan '*virtue*' kelimesi etkisi olan güç anlamında kullanılır. '*Virtual*' kelimesi 'virtue' ile aynı kökten gelmektedir ve herhangi bir şeyin içerdiği değer, amaç, işlev ve anlam türünden nitelikleri ifade eder.

Deleuze'a göre ise kendi kapalı bütünlüklerinde gerçek olan sanal şeyler, nesnesel gerçekleştirme sürecinden geçtikten sonra sanallıklarını kaybederler (**Deleuze, 1994**).

Sanallık ve gerçekliği birbirinden ayırmak imkânsız gibidir ve tartışmaya açık bir konudur. Aslına bakılırsa, sanal kavramı gerçek olan ama somut olmayanı tanımlar. Yani bir olgunun ya da durumun sanal olması gerçek olmadığı anlamına gelmediği gibi, birebir gerçeklikle örtüşmesi de beklenemez. İto'ya göre sanal mimarlık gerçek ve aynı zamanda potansiyel mimarlıktır (**Franck, 2000**). Franck ise sanallığı gerçekliğin en ilginç katmanlarından biri olarak görür (**Franck, 2000**).

Hisarlıgil de sanal ve gerçek terimlerinin birbirinin karşıtı olmadığını düşünenler arasındadır. Ona göre, sanal(*virtual*) kelimesinin karşıtı edimsel(*actual*), gerçek(*real*) kelimesinin karşıtı ise olası(*possible*) kelimesidir (**Hisarlıgil, 2002**).

Asiliskender ise, “sanal olan, yapay olan ya da sahte olan değildir, gerçeğe ulaşmak için duyumsanan düşsel olandan ise başka bir şeydir, sanal olanın tam karşıtı gerçektir”, der (**Asiliskender, 2002**). Buna karşın, sanal olanın varlığını bu dünyanın kurallarına bağlı olarak tanımlamayan, kendine özgü kurallar ile biçimlenen olduğunu da kabul eder (**Asiliskender, 2002**).

Franck, sanal kelimesi ile bilgisayar kökenli deyişinin birbirine karıştırılıyor olmasından yakınmakta ve bu durumun sanallığın mimarlık için anlamının görülebilmesinin engellendiğini düşünmektedir. Ona göre bu yeni anlam, bir şeyin içinde var olan özü gerçekte, yani nesneye dönüşmeden, ortaya koyabilme olanağıdır (**Franck, 2000**).

Duruma mimarlık pratiği çerçevesinde yaklaşırsak ortaya çıkan bu yeni ortamı mimar iki biçimde kullanabilir. Bunlardan birincisi, bu ortamı gerçek dünyanın bir kopyası biçiminde kullanmak ve sanal dünyayı bu dünyada inşa edilecek olanı test etmek amacıyla kullanmaktır. İkincisi ise bu yeni ortamı başlı başına kendi gerçekliği olan ve dış dünyayı taklit etmeye çalışmayan yepyeni bir gerçeklik olarak kullanmaktır. Franck’a göre, sanal mimarlıkla ilgilenen mimarlar yerçekimi, iklim ve maliyet gibi gerçek dünyanın fiziksel ve maddesel şartlarını göz ardı etmektedirler. Buna karşın, dijital dünyanın korunaklı yaşam mekânını terk ettikleri anda donup kalmaktadırlar (**Franck, 2000**). Birinci durumda sanal ortam fiziksel dünya için bir deney ortamı ve araç iken, ikinci durumda kendisi başlı başına bir amaç ve mimarlık pratiğinin sonuçlandığı bir platformdur. Mimar ya da tasarımcı bu ortamın bütün şartlarını belirleyerek öncelikle bu ortamı ‘0’dan oluşturmalı, daha sonra yarattığı bu yeni ortamda tasarımını gerçekleştirmelidir.

Siber uzay mimarlığı bir yere bağlı olmamakla beraber aynı zamanda akışkan ve değişkendir. Metamorfoz siber uzayın vaat ettiği en açık deneyimdir. Siber uzay için aynı anda farklı mekânlarda bulunmak olağan bir durumdur.

Sanal mimarlık her gün yeni bir alt başlık ortaya koymaktadır. Bu alt başlıklar sanal mimarinin olanaklarından yararlanılarak, yepyeni bir mimarlık ortaya koymak adına geliştirilmektedirler.

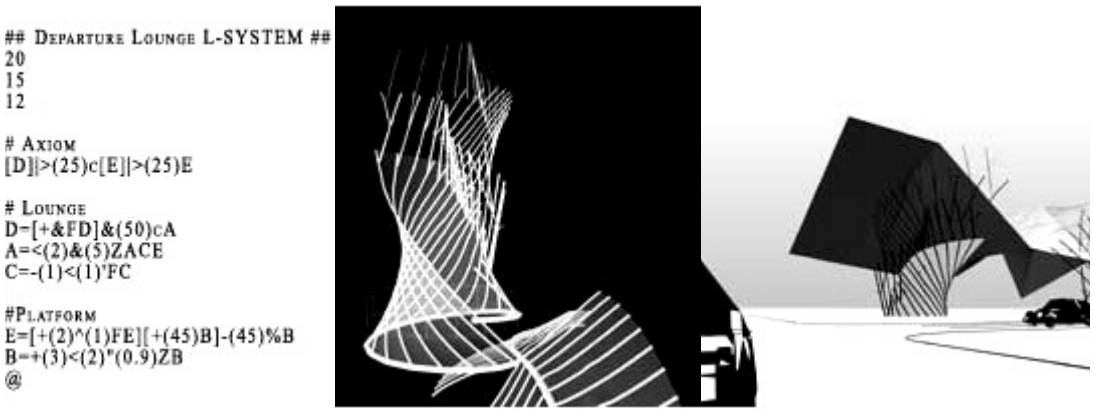
Biçim genetiği ve genetik mimarlık/‘ *genetics of form and genetic architecture*’ doğada bulunan yaşam biçimlerini taklit eder. Bitki ve hayvanların strüktürleri üzerinde çalışarak, mimarlıkla ilişkilerini kurar. Türk Dil Kurumu’na göre genetik, bitki, hayvan ve insanlarda kalıtım olaylarını inceleyen biyoloji dili, kalıtım bilimidir (**TDK**). Genetik mimarlık, doğal olanı ana madde olarak kullanarak, yeniden tasarlar

ve mutantı yaratır. Genetik mimarlık ürünü olan her yapı, canlı özellikleri taşıdığından, adaptasyon yeteneği vardır ve evrimleşebilir.



Şekil4.34: Phylox 1–2–3–4–5, Karl Chu (1999)

Chu, bitki büyüme sürecinin benzetimini yapan kural tabanlı dallanma prosedürlerini şöyle açıklar. Sistem, dijital modelleme programı ile yeniden yazma kurallarına ve yöntemine göre çalışır. Bu yöntemle tanımlanan kurallar dizisine göre oluşturulan nesne, geri beslemeli bir biçimde her seferinde yerine yeni nesneler getirerek karmaşık bir nesneye dönüşür. Tasarımcı bu süreç boyunca biçimlenmenin temelini ve kurallarını oluşturan genetik kodu yazar. Farklı çoğalma işlemleri ile aynı temelden gelen, içinde küçük farkları olan biçimler üretilir ve bu yöntemler ile çok sayıda çeşitliliğe sahip farklı alternatifler elde edilir (**Kolaveric, 2003**).



Şekil4.35: Tren İstasyonu Örtüsü, Edgar Mayor ve Einar Wahlstroem (2003)

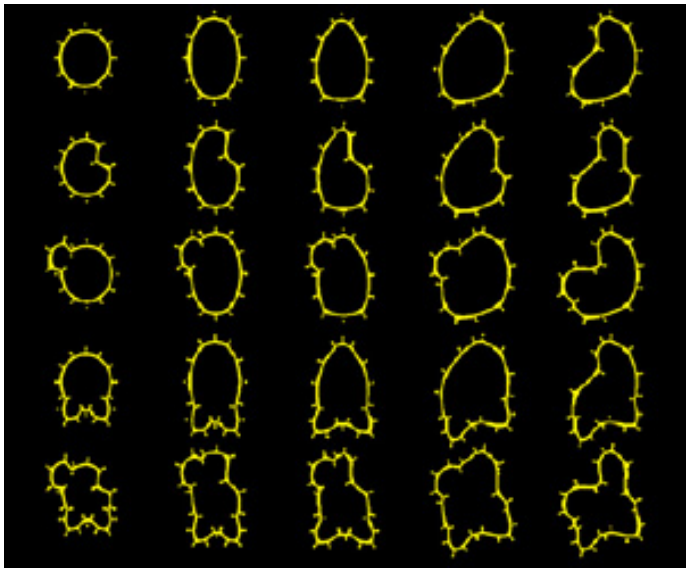
Karl Chu Güney Kaliforniya Mimarlık Enstitüsü'ndeki stüdyosunda öğrencileriyle birlikte Lindenmayer sistemi üzerine çalışmaktadır. Şekil4.35'deki imaj Edgar Mayor ve Einar Wahlstroem tarafından bu sistem kullanılarak tasarlanmış bir tren istasyonu örtüsüne aittir. İmajda bulunan kodlar tasarımı oluşturan formüllerdir.



Şekil4.36: Sergi Tasarımı, NOX (2000)

Evrimsel mimarlık/'*evolutionary*' genetik mimarlık kavramıyla iç içe geçmiştir. Evrimsel mimarlık, evrimin özü olan gelişim, mutasyon, dönüşüm, çeşitlilik, deformasyon ve bunların temel kurallarına açıktır. Evrim sözcüğü, Türk Dil Kurumu'na göre, zaman içinde birdenbire olmayan, kesintisiz, niteliksel ve niceliksel gelişme süreci ve ikincil anlamda biyolojik açıdan, bir canlıyı ötekinden ayırt eden biçimsel ve yapısal karakterlerin gelişmesi yolunda geçirilen bir dizi değişme olayı olarak geçer (**TDK**).

Mutlu'ya göre, evrimsel mimarlık, mimarlığı bir yapay yaşam biçimi olarak tarif edip, DNA benzeri kod metinlerinin yeniden sunulmasını önererek, kullanıcıya ve çevreye tepki veren, gelişebilen ve evrimleşebilen süreçler önerir. Evrimsel mimarlığın amacı doğal çevredeki ortak davranış ve metabolik dengeyi oluşturmaktır. Bunun için, evrimsel mimarlık, doğanın tasarım sürecine doğrudan benzer şekilde bir organizma gibi davranır (**Mutlu, 2006**).



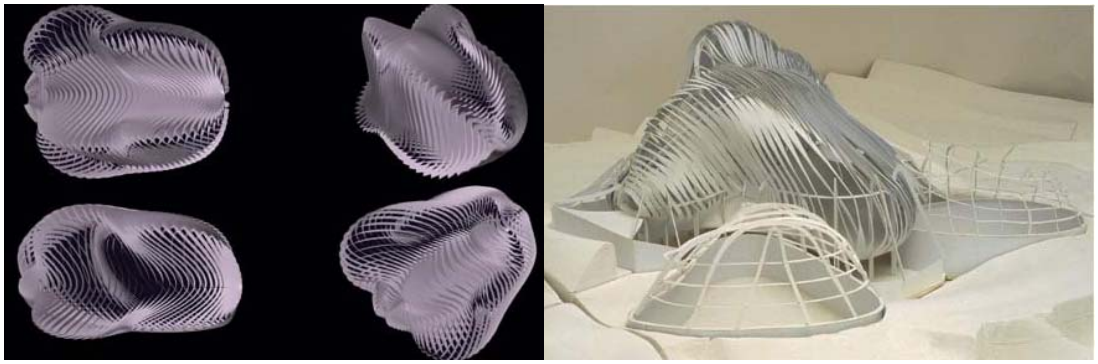
Şekil4.37: Embriyolojik Ev, Greg Lynn (1999)

Genetik algoritma, evrimsel mimarlıkta temel alt kavramlardan biridir. Bilgisayar ortamında algoritma ve kodlar, doğadaki canlıların oluşumunda ve biçimlenişinde etkin olan genlerin görevini yerine getirirler. Bilgisayar ortamında bulunan genetik dizilimler gen geçişi ve mutasyon kurallarının işlendiği kromozom sarmalı benzeri bir kural dizisine sahiptir. Bu diziye parametreler girilerek değerleri tasarım süreci boyunca değiştirilir. Frazer'a göre, birbirine benzer biçimdeki yapay organizmalar oluşturularak, belirlenen kraterlere uyum gösterip göstermediklerine göre elenirler (**Frazer, 1995**).



Şekil4.38: Embriyolojik Ev, Greg Lynn (1999)

Greg Lynn, genel olarak deneysel mimari ve evrimsel mimari üzerine çalışmaktadır ve bu konuda uzmanlaşmış ilk mimarlardan biridir. Bilgisayarı sadece tasarlanmış bir nesneyi görselleştirmek için değil, bizzat tasarımın kendisini bilgisayar yardımıyla şekillendirmeyi hedeflemiştir.



Şekil4.39: Embriyolojik Ev, Greg Lynn (1999)

Lynn'in yöntemi, evi bir tüketim nesnesine dönüştüren sonsuz bir olanaklar dizisine sahiptir. Kabarcık evler (Embriyolojik Ev), çift katlı alüminyum yüzey ve şişirilmiş panellerin strüktürü oluşturan daire kesitli çelik kirişlere bağlanması ile aşağıdan yukarıya doğru eğriler çizerek hacimleşen kabukta yer almaktadır. Bu proje üç binden fazla bağımsız panelin bir ağla birbirine bağlanması ile oluşan bir prefabrikasyon sistemi içermektedir. Parçaların hepsi birbirine bağlı olduğu için yapılan en küçük değişiklik tüm cephede bir düzeltmeye sebep olmaktadır.

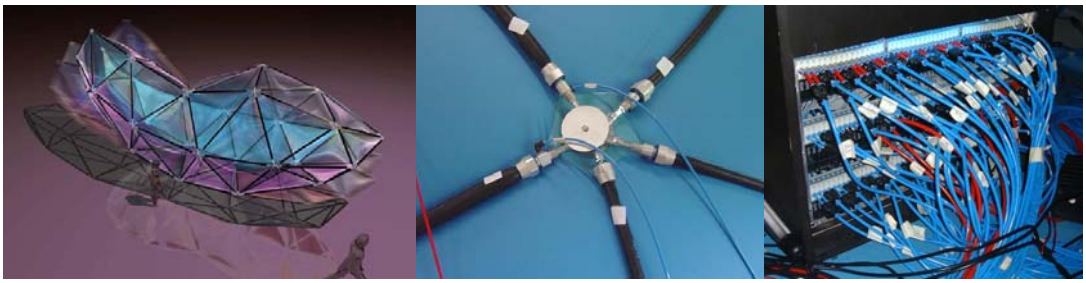
Deneysel mimarlık/'*experimental architecture*' temel kuralların dışına çıkan ama yine de kuralsız olmayıp kendi kurallarını yapılandırmaya çalışan denemeye dayalıdır.

Le Corbusier mimarlığı şöyle tanımlar, "Mimarlık, ışıkla beraber kütlelerin ustaca ve doğru bir biçimde bir araya getirilmesi oyunudur". Buna karşın Hollandalı mimar Kas Oosterhuis ise "Mimarlık ustaları tarafından beceriklice ve ışık hızında oynanan programlanabilen bir hiperbodydir" der (**Bouman, Oosterhuis, 2002**).

Kas Oostrehuis Oosterhuisassociates adıyla kurmuş olduğu ofisinde çalışanlarıyla beraber deneysel mimari üzerine çalışmaktadır. İddia ettiği yeni mimarlık adına epeyce yol aldığı da söylenebilir. Çalışmalarının bazılarını fiziksel dünyada da nesnelleştirme olanağı bulmaktadır fakat bunların ne kadar başarılı ya da iddia ettiği ölçekte olduğu tartışmaya açık bir konudur.

Oosterhuis'e göre mimarlık bir oyuna dönüşmektedir ve sadece o da değil planlama, yapım, inşa etme, iç tasarım ve peyzaj tasarımı da gelişmeye açıktır. Tasarım aşamasında mimar tarafından kuralları koyulan oyun, önce diğer disiplinler tarafından, daha sonra yaşama sürecinde kullanıcılar tarafından oynanır (**Bouman, Oosterhuis, 2002**).

Oyun oynarken katılımcılar parametreleri ortaya koyarlar. Her oyuncu kendine ait veriyi veritabanına aktarır. Bina yeni veriyi alır ve şekil, içerik veya her ikisiyle beraber kendini yenilemeye başlar. Yeni yapılandırma ortamla eşleşir. Bina kendini devam eden bir operasyonun içinde bulur. Bu durumda bina programlanabilir elemanlarıyla tıpkı bir arı kümesi gibi davranacaktır. Her bir aktör diğerini gözleyecek ve her an ona göre harekete hazır halde bekleyecektir. Bu tekrar tekrar oynanmak üzere tasarlanmış bir oyundur.



Şekil4.40: Muscle NSA, Kas Oosterhuis (2003)

Muscle NSA, içeride bulunanların hareketlerine göre tıpkı kaslar gibi hareket etmek üzerine kurgulanmış bir strüktürdür. Mesnet noktalarında bulunan pistonlar bu işlevi görürler. Projenin en önemli özelliği diğer birçok Oosterhuis projesi gibi fiziksel dünyada varlığını ortaya koymuş olan projenin geleneksel mimarinin aksine harekete devam etmesidir. Muscle çok daha büyük ölçekte olan Trans-ports projesinin prototipi niteliğindedir. İçinde bulunan insanların hareketlerini hisseden sensorlar yardımıyla onlarla iletişime geçer.



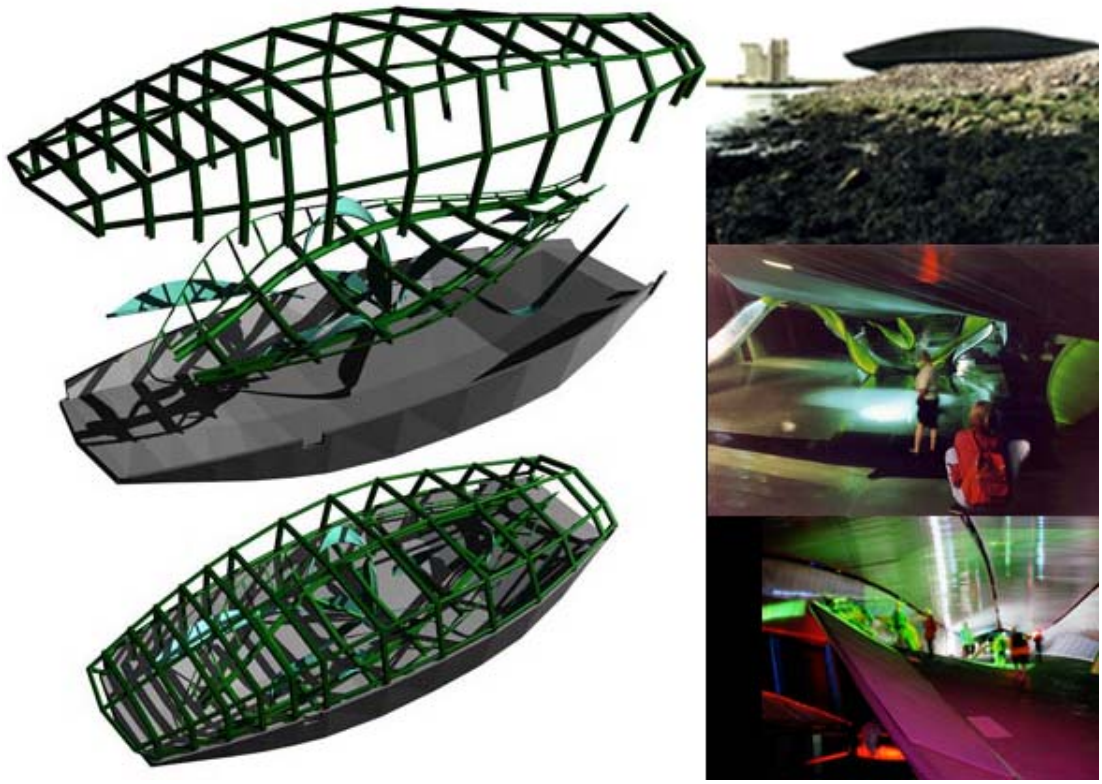
Şekil4.41: Muscle NSA, Kas Oosterhuis (2003)

Muscle Room Muscle NSA'ya benzeyen bir projedir fakat Muscle NSA'nın farklı olarak insanlarla kurduğu iletişim sonucu şeklinin değişmesinin yanı sıra şeffalığı ve çıkardığı sesler de değişir.



Şekil4.42: Muscle Room, Kas Oosterhuis (2005)

Tuzlu Su Pavyonu bu konuda gerçekleştirilmiş büyük ölçekli projelerden biridir. Bu pavyonda farklı ortamlara ait veriler binaya yüklenerek ziyaretçilerin kendilerini seçilen yerde hissetmeleri sağlanır. Mesela denize ait veriler yüklendiğinde insanlar kendilerini sanki denizin içindeymiş gibi hissedebilirler.

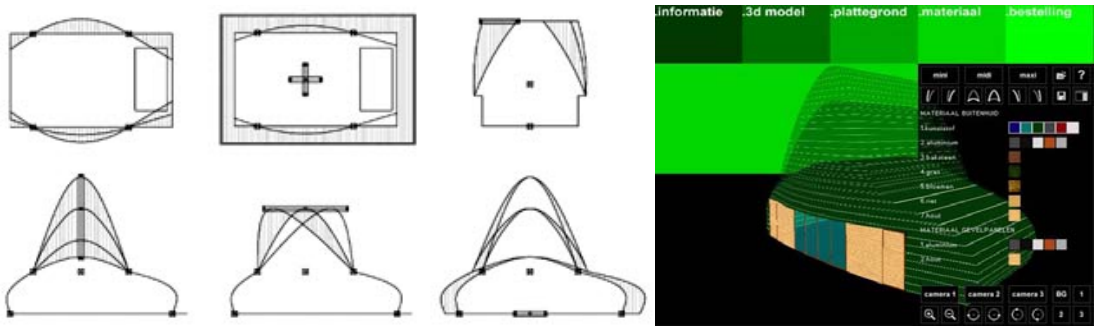


Şekil4.43: Tuzlu Su Pavyonu, Kas Oosterhuis (1997)

Variomatic ise bir çeşit katalog evidir. Kullanıcı evinin şeklini tasarımın belirlediği belli mesnet noktalarından aşağı yukarı ya da sağa sola hareket ettirerek yapımdan önceki son halini belirleyebilmektedir. Evin son biçiminin yanı sıra, açıklıklarının boyut ve yerlerini ve kaplanacak malzemeyi de kullanıcının kendisi belirlemekte fakat bina inşa edildikten sonra değişiklik yapılması mümkün olmamaktadır.



Şekil4.44: Variomatic, Kas Oosterhuis (2002)



Şekil4.45: Variomatic, Kas Oosterhuis (2002)

Bouman'a göre, mimarlık her zaman gücü temsil etmiştir. Kiliseler, tapınaklar ve saraylar en önemli mimarlık ürünleridir ve bu tipolojiler bağlılığı simgelerler. Fakat şimdi bağımsızlık ve insanlar arasında iletişim önemlidir. Bouman, artık mimarlığın sadece yer işgal eden bir sanat olarak görülmemesi gerektiğini, onun aynı zamanda hareketli ve sosyal gereklilikleri yerine getirecek bir şekilde kavramsallaştırılması gerektiğini söyler (**Bouman ve Oostehuis, 2002**).

Mimarlık hiçbir zaman gereksiz olmayacağı çok açıktır. İnsanların her zaman yaşayacak bir yere ihtiyaçları olacaktır fakat bunun yanı sıra mimarlığın kültürel taşıyıcılık görevini sürdürmesine gerek kalmayabilir. Gelişen teknoloji sayesinde kültürel ihtiyaçlarını fiziksel bir mekâna gerek duymadan sürdürebilir. Bu nedenle Bouman'a göre mimarlık kendini geliştirmelidir. Kendini yeniden tanımlamalı ve tasarım aktivitelerini genişletmelidir. Dijital elemanları bünyesine almalı, hala bir bina olmasına rağmen aynı zamanda geniş bir iletişim ağında bir bilgisayara dönüşmelidir (**Bouman ve Oosterhuis, 2002**).

Mimarlar bilgisayarın sadece bir çizim ve görselleşme aracı değil aynı zamanda tasarım sürecinin içine katılabilecek bir ekip arkadaşı olduğunu keşfettiklerinden bu yana bilgisayar destekli tasarım kavramı mimari kavramlar arasına katılmıştır. Bu çerçevede sanal mimari ve açılımları halen gelişmekte ve mimarlığın ufkunu açmaya devam etmektedir. Bununla beraber bu değişim sanal mimari ve gerçeklik arasındaki ilişki de sorgulanmaya başlanmıştır.

Sanallık ve gerçekliği birbirinden ayırmak oldukça zordur ve genel kanının aksine sanallık ve gerçeklik birbirine karşıtı iki kavram değildir. Gerçek olan fiziksel olmak zorunda değildir. Bu durumda bir olgunun sanal olması gerçek olmadığı anlamına gelmez. Buna karşın sanal olanın birebir fiziksel gerçeklikle örtüşmesi de beklenemez.

4.3 Temsilin Mimari Ortam Dışındaki Varlığı ve Rolleri…

Mekân/dünya/kent'in farklı özneler tarafından yansıtılması…

Öznenin rolü…

Anlama ve anlamlandırma biçimleri…

Temsil teknolojileri…

David Harvey, '*The Condition of Modernity*' adlı kitabında Lefebvre'nin '*The Production of Space'*inde deneyimlenen, algılanan ve hayal edilen olarak tanımlanan mekânın üç boyutunu şöyle özetler:

> 1 Maddi mekânsal pratikler, mekân içinde ve aracılığıyla üretimi ve yeniden üretimi sağlayacak biçimde gerçekleşen fiziksel ve maddi akış, aktarma ve etkileşimleri ele alır.
>
> 2 Mekân temsilleri, ister günlük sağduyu diliyle, ister mekânsal pratiklerle uğraşan profesyonel disiplinlerin (mühendislik, mimarlık, coğrafya…) bazen anlaşılmaz diliyle olsun, maddi pratikler hakkında konuşulmasına ve bunların anlaşılmasına olanak kazandıran bütün göstergeler ve anlamları, kodlar ve bilgileri kapsar.
>
> 3 Temsil mekanları, mekansal pratikler için yeni anlam ya da olanaklar hayal eden zihinsel icatlardır(kodlar, göstergeler, 'mekansal söylemler', ütopik planlar…) (**Harvey, 1992**).

Mekân/dünya/kent üzerine yeni algılar ve anlayışlar yaratmakta kullanılan temsiller üreten farklı teknolojiler vardır. Profesyoneller tarafından üretilen haritalar, fotoğraflar, grafikler, sinema… Farklı teknolojiler ve özneler farklı sonuçların elde edilmesine olanak verirler.

Yeryüzünün (AS17-148-22727) numaralı fotoğrafı, 7 aralık 1972 tarihinde Apollo 17 mürettebatı tarafından aya seyahatleri esnasında çekildi. Bu fotoğraf, dünyanın insan eliyle çekilmiş ilk fotoğrafıydı.

İnsanoğlu her zaman üzerinde yaşadığı yeryüzü hakkında daha fazla bilgi sahibi olmak istedi. Bu sadece dünyanın nasıl bir yer olduğunu anlamak için değil, aynı zamanda onun nasıl göründüğünü de bilmek içindi.

Harvey'nin '*The Condition of Modernity'*de de bahsettiği üzere, dünyanın nasıl göründüğü konusundaki tutkumuz mekânın temsilinde çok büyük bir rol üstlenmiştir. Perspektivizm, bu süreçte dünyaya bakış şeklimizi değiştiren gerçek bir dönüm noktasıdır (**Harvey, 1992**).



Şekil4.46: Yeryüzü (1972)

Perspektivizm dünyayı bireyin ‘gören gözü’nün bakış açısından kavrar. Aslında, Harvey’nin de belirttiği gibi bu ‘yerküreyi bilinebilir bir bütünlük olarak görme yetisi’ şeklindeki inanış, mekânı bir bütün olarak sistematize etmek için gerekli araçları sağlamıştır (**Harvey, 1992**). Haritalar bu düşünce biçiminin ürünleridir.



Şekil4.47: T ve O Haritası (1472)

Haritalar, mekânın basitleştirilmiş tarifleridirler. Nesneler arasındaki ilişkilerin altını çizen yön gösterici yardımcılardır. Haritalar tarihleri boyunca teknik ve içerik bakımından değişmiş ve gelişmiştirler. Ortaçağ haritası mitolojik ve dinsel inanışlar üzerine üretilmiştir. Bir çeşit ortaçağ haritası olan T ve O haritası, 7. yy Seville âlimi

Isidore tarafından şöyle tarif edilir; '"Çemberin yuvarlaklığından sonra dünya yuvarlak olarak adlandırıldı, çünkü o tıpkı bir tekerlek gibi ve bu nedenle okyanus onun etrafında akıyor ve onu üç parçaya ayırıyor, Asya, Avrupa ve Afrika." Harita Kudüs'ü dünyanın merkezinde gösterir ve İsa'nın bedeniyle ilişkilendirir.

Avrupa'yı dünyanın merkezine yerleştiren Merkator haritası dünyaya geniş bir biçimde yayılmıştır ve aralarında en popüler olanlardan biridir. Merkator projeksiyonu aynı zamanda yeryüzü şekillerini, büyüklüklerini abartır ve çarpıtır. Mesela, Grönland neredeyse Afrika kadar büyük gözükürken, gerçekte kendisi Afrika'nın onüçte biri kadardır.



Şekil4.48: Merkator Projeksiyonu (1569)

Haritalar objektif olamazlar ve bu kabul edilebilir bir durumdur. Dünyanın bir çeşit özeti olan haritalar, tarafsız dokümanlar değillerdir ve her birinin yansıttığı (temsil ettiği) bir durum vardır. Haritalar temsil ettikleri konu üzerine odaklanır ve diğer bilgi katmanlarını es geçerler.

'*Tube map*' olarak adlandırılan şematik diyagramlar Londra'nın raylı sisteminin hatlarını, istasyonlarını ve bölgelerini göstererek Londra metrosunu temsil ederler.



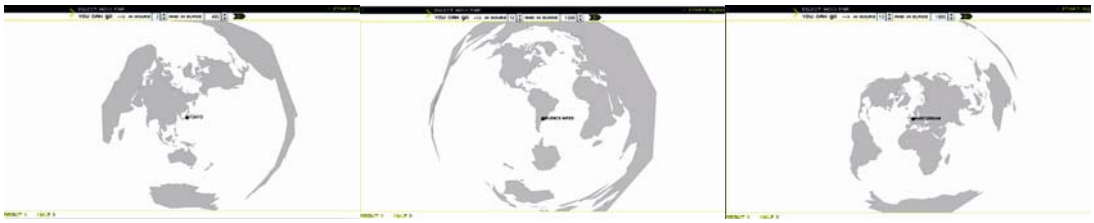
Şekil4.49: '*Tube Map*' (1931)

'*Tube map*', haritadan çok şematik bir diyagramdır. Coğrafyayı değil ilişkileri yansıtır; istasyonların gerçek konumlarını bozar, buna karşın sadece birbirleriyle olan bağlantılarını değil aynı zamanda farklı hatlar ve bölgelerle olan ilişkilerini de temsil eder.



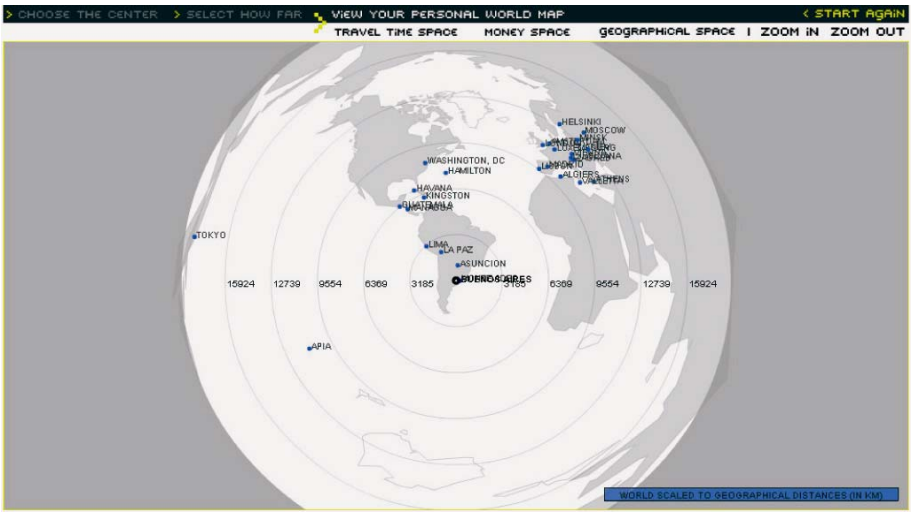
Şekil4.50: Kişisel Dünya Haritası

'*Personal World Map*' yani 'Kişisel Dünya Haritası' Roxana Torre tarafından geliştirilmiştir. Yeryüzündeki hareketlerimizde, noktalar arasındaki mesafelerden çok mesafeleri kat etme sürelerimiz daha önemli bir role sahiptir. Daha kolay ulaşılabilir olan yerler daha yakın, daha zor ulaşılanlar daha uzak gözükür ve bu da dünyayı algılama biçimimizi etkilemektedir. Dünya haritaları yeryüzünü iki boyutlu olarak tanımlar ve genel olarak mesafeleri, bölgeleri ve yönleri gösterir. 'Kişisel Dünya Haritası' bu özelliklerinin yanı sıra 'zaman'ı da işin içine katar ve haritalarda seyahat süresi mesafelerini belli bir ölçekte nasıl görüneceğini gösterir.

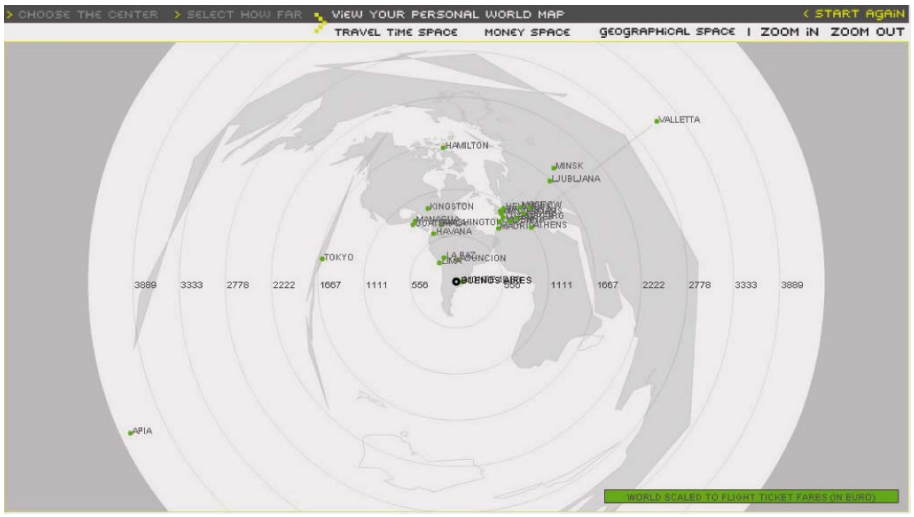


Şekil4.51: Kişisel Dünya Haritası, Tokyo, Buenos Aires, Amsterdam

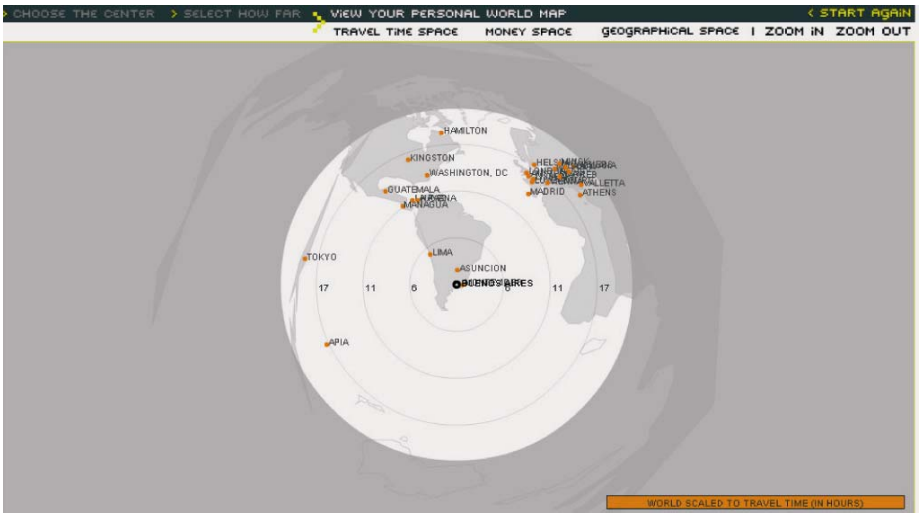
'Kişisel Dünya Haritası'nı oluştururken kullanıcı herhangi bir kenti merkez olarak seçme hakkına sahiptir, harita kullanıcının zaman ve para kaynaklarını temel alarak bu merkezden nerelere ulaşılabileceğini gösterir. Oluşan yeni harita dünyayı algılayışımızı değiştirir. Zaman ve para dünyaya yeni bir şekil verir ve mesafeleri değiştirir.



Şekil4.52: Kişisel Dünya Haritası, Buenos Aires, Mesafelere Göre (2006)



Şekil4.53: Kişisel Dünya Haritası, Buenos Aires, Paraya Göre (2006)



Şekil4.54: Kişisel Dünya Haritası, Buenos Aires, Zamana Göre (2006)

Michel De Certeau, '*The Practice of Everyday Life'*da haritaları eleştirir. Bu, haritaların, mekânsal pratiklerin, onları oluşturan zengin çeşitliliği, heterojen olmayan mekânları aynı düzlem üzerinde toplayarak, homojen hale getirmeleridir. Haritalar onların üretilmesini sağlayan pratikleri elerler (**De Certeau, 2002**).

Haritayı ve 'Manhattan'ı Dünya İş Merkezini 110. Kattan Görmek' olarak tanımladığı deneyimi beraber analiz eden, Certeau'ya göre, World Trade Center'ın 110. katından New York'u gözlemleyen biri tanrısal bir göze dönüşür ve bu göz kenti optik bir yapıma dönüştürür (**De Certeau, 2002**). Kent bir imgeye dönüşür ve tıpkı haritalar gibi katmanları görünmez hale gelir. Bütünü görmek gibi gözüken bu deneyim, bütün sosyal ilişkileri kaybetmek ve görünmeyen mekânlar ve fark edilmeyen hareketler demektir.

True Vetters, '*The Urban Condition: Space, Community, and Self in the Contemporary Metropolis*' adlı kitapta yayınlanan makalesinde New Yorklu bir taksi şoförü olan David Bradford ile New York belediye başkanı Rudolph Giuliani'nin New York şehrini algılama biçimlerini karşılaştırır. Her ikisi de New York fotoğrafları çekerler, fakat tamamen farklı biçimlerde. Her ikisinin de belli bir yaklaşımı vardır. Fakat bu yaklaşımların farklılığı onları bu makalenin konusu yapar.



Şekil4.55: Giuliani'nin New York Fotoğrafı

Giuliani'nin fotoğraflarında genellikle helikopterle çekilmiş tanrısal perspektiflere rastlanır. Başkanın fotoğrafları oldukça fotojenik ve kusursuzdurlar. Fotoğrafın elemanları genellikle gökdelenler, köprüler ve kulelerdir. New York'un simgeleri olan bu elemanlar, olmaları gereken yerde konumlanmış durumdadırlar. Fotoğraflarda hiç hareket yoktur ve şehir tıpkı bir heykel gibidir. Fotoğrafları çeken göz sanki şehrin efendisidir.



Şekil4.56: Bradford Fotoğrafları-1

Bunun yanında, Bradford fotoğrafları taksi penceresinden çekilmişlerdir ve fotoğrafları sergilemek için uygun gördüğü yer yine kendi taksisidir. Onun fotoğraflarında kentin bütün çatlaklarını ve çukurlarını görmek mümkündür ve en karanlık noktalarında bile insanlara rastlamak olasıdır. Şehir makyajsızdır. Sonuç olarak taksi şoförünün kenti tamamen şeffaf ve neyse odur. Vetters'ın da makalesinde bahsettiği gibi, Bradford'un fotoğrafları dışarıdan gözlemlenemeyen, ancak yürüyerek içine girip algılanabilen bir dünyayı yansıtır (**Vetters, 1999**).



Şekil4.57: Bradford Fotoğrafları-2

Dahası, fotoğraf yeni gerçeklikler yaratırlar. Brecht'in de dediği gibi, "Fotoğraf gerçekliğin yansıması değil, yansımanın gerçekliğidir." (**Bruno, 2004**). Fotoğraf sayesinde gerçeklik tekrar tekrar yansıtılır ve her biri başka bir gerçekliği yansıtır. Bu farklı parametrelere bağlıdır, fakat bunlardan en önemlisi fotoğrafı çeken gözdür.



Şekil4.58: Bradford Fotoğrafları-3

Sinema, insanlar ve kent arasında kurulan farklı bir temsil ve iletişim biçimidir. Film izlemek, takip etmek ve dolanmak üzere mekânlar yaratır. Kentin kamusal ve günlük aktivitelerini içeren yeni bir kentsel alan üretir. Kamera bir araca, taşıta dönüşür. Hareketli film tipi hareket eden görsel bir mekân üretir. Filmde, mimari mekân tüketilmek üzere bir kareye dönüşür. Kente dair bir imaj sunmayı vadeden film, başka bir göz tarafından üretilir ve seyirciye farklı bir gerçeklik sunar.



Şekil4.59: '*Edge City: Side/Walk/Shuttle*'dan Kareler

Ernie Gehr '*Edge City: Side/Walk/Shuttle*' San Francisco'yu başka hiçbir filmde ya da bireysel deneyimde görülemeyecek bir biçimde sunar. İpuçlarını belki de her an farklı bir perspektif ortaya koyan kentin tepeli topografyasından alarak, yerçekimi kanunlarının havada kaldığı bir ortamı gözler önüne serer. Bir buçuk dakikada 25 çekimle, objeler üzerinden seyirciyi aşağı yukarı, yan yatırır ve ters döndürür. San Francisco sadece arabalar ya da insanlarla seyrek dokulu bir kent gibi gözükür hiç bina yokmuş gibidir. Buna karşın binalar ve gökdelenler çalılara ve orman içindeki uzun ağaçlara benzerler. Bazen de havada asılı gibi gözüken bu binalar bir çeşit asılı bir bahçe gibidirler. Gehr, kent, mimarlık, onların üzerindeki hareket, sinema ve düşüncenin biçimi üzerine geniş bir gösterim sunar.

Gehr'in metodu kameranın sinemadaki ilk hareketlerinden bazılarını hatırlatır; Seine nehri üzerinden Paris' in hareketli görünümünü gösteren kısa filmler, ya da Eiffel kulesindeki asansörden çekilmiş Paris görünüşü gibi. Gehr filminde kentin ürettiği hareketli resimleri verir.

'*The Practice of Everyday Life*'da Lefebvre der ki, "Kullanıcının mekânı yaşanandır temsil edilen ya da algılanan değil. Profesyonellerin ürettiği özet mekânlarla karşılaştırıldığında günlük aktivitelerin gerçekleştirildiği mekânlar daha sağlam ve sübjektiftir." Lefebvre'nin de bahsettiği gibi, mimarlar grafik elemanlara, kâğıda planlara ve görünüşlere ve diğerlerine bağlı bir mekânın temsiline sahiptirler (**Lefebvre, 2002**).

Mimarların ve diğer profesyonellerin kullandıkları temsil teknikleri tıpkı haritalar gibi sübjektiftirler. Bütünün içinden kendilerini ilgilendiren parçayı alır ve onun üzerine

üretirler. Ürettikleri temsillerin içerik ve nitelikleri tamamıyla onlara bağlıdır. Bunun yanında bulundukları konuma göre kenti anlamaları ve algılamaları farklılıklar gösterir. Kendini işin patronu ve işin başında olan kişi gibi gördüğü için onun yansıttığı kent de tıpkı belediye başkanı Giuliani'ninki gibi kusursuz olmalıdır.

Sonuç olarak, mekân/dünya/kent farklı gözler ve teknolojiler tarafından farklı biçimlerde temsil edilirler. Bunlar insanoğlu için, dünyayı yeniden kavramsallaştıran ve dünya üzerine algılar yaratan yollardır. Bu bölümde de yansıtıldığı üzere dünyayı anlamak için kullanılan yöntemlerden bazıları haritalar, fotoğraflar, şemalar ve sinemadır. Bu yazıdan da anlaşılacağı üzere temsiller mimarlıktan bağımsız olarak hayatımızda farklı biçimlerde karşımıza çıkarlar ama onların en yoğun ve etkin biçimde kullanıldıkları alan mimarlıktır.

5. ÇALIŞMANIN SONUÇLARI VE TARTIŞMA

Bu çalışmanın başlangıç noktası giriş bölümünde de bahsedildiği üzere temsilin nesnesiyle kurduğu ilişkinin boyutlarını araştırmaktı ve çalışma, yapıyla birebir örtüşmeyen temsillerin mimarlığa nasıl bir katkıda bulunduğu sorusu üzerine şekillenmiştir. Mimari temsille nesnesinin yani bu tez bağlamında yapının kurduğu ilişki objektif bir ilişki değildir.

Temsil, her farklı gerçeklikle kendini yeniden ifade eder ve bu durum mimarlık disiplini için de geçerlidir. Mimari temsilin ortaya çıkış sebeplerinin başında yapı gelir. Buna karşın temsil, zamanla nesnesinden bağımsızlaşmaya başlamıştır. Temsiller zihindeki imgenin temsilleridir, bu nedenle binanın kendisi de yani temsilin nesnesi de imgenin temsilidir. Bu durumda bina ne kadar özerk ise diğer temsil araçları da o kadar özerktirler.

Temsil, temsil ettiği nesnenin soyutlaşmış hali gibi gözükse de asıl temsil ettiği zihindeki imgenin somutlaşmış halidir. Yani bir taraftan soyut bir taraftan da somuttur.

Mimarlık, ideale ulaşma çabasıdır, üretilenlerin her biri ideale doğru atılan yeni bir adımdır. Platon'un idealar teorisine göre, sadece idealar kendiliklerinden ve saltık olarak gerçektirler, duyulur nesnelerse idealaın gelip geçici birer kopyalarından ibarettir (**Hançerlioğlu, 1994**). Bu düşünce biçimine göre gerçek ideal olansa, ideale en yakın temsil, inşa edilenden (nesnelleşenden) daha gerçek olabilir ve aslında mimari temsil, yapının temsil ettiği gerçekliğe belki de yapıdan daha fazla hizmet etmektedir.

Mimari temsilin zaman içinde var olma nedeninin değişmesi ve var olma biçiminin çeşitlenmesi mimarlık ürününün anlamını ve biçimini de değiştirmiştir. Her şeyden öte mimarlık ürününün salt fiziksel olma durumu ortadan kalkmıştır. Ürün fiziksel olma ve olmama durumu arasında gidip gelmektedir. Bu, zamanla dönüşen ve ilerleyen zincirleme bir reaksiyondur.

Teknolojik olarak inşa edilemeyecek olan mimari temsiller, inşa edilebilme sürecine geçişte yapım teknolojilerini zorlamaktadırlar. Lebbeus Woods'un, tasarladığı dönemde geleneksel yapım teknolojisiyle inşa edilemez gözüken tasarımları, yapım

teknolojilerinin gelişmesi sonucunda, artık fiziksel ortamda vücut bulma şansına ya da seçeneğine sahiptirler.

Bilgisayar teknolojisinin gelişimi ve üretilen çeşitli bilgisayar yazılımları sayesinde üretilebilen nesnesiz temsiller, yapım teknolojisine ivme kazandırarak nesnelleşebilir duruma geçmektedirler. Frank Gehry'nin tasarladığı inanılmaz eğriselliklere sahip yapılar, görselleştirildikleri bilgisayar yazılımının, yapım teknolojisiyle kurduğu uyum ve bütünleşme sonucu nesnelleşebilmekte ve inşa edilebilmektedirler.

Kas Oosterhuis'in önderliğinde çalışan '*hyperbody*' adlı araştırma grubu statik olmayan yapılar tasarlama ve üretme konusunda dikkate değer adımlar atmaktadırlar. Çalıştıkları bilgisayar yazılımları yoluyla ürettikleri temsiller sayesinde gelişen yapım teknolojileri ile nesnelleşemeyecek gibi gözüken tasarımları fiziksel ortamda gerçekleştirmeye başlamışlardır. Tasarladıkları projelerin prototiplerini üretmeye başlayan grup, belki de bundan otuz yıl sonra bütün binayı üretme olanağına kavuşacaktır.

Buna ek olarak, mimarlık ürünü ve temsili arasındaki fark ve hiyerarşi ortadan kalkmıştır. Biri diğerinden üstün değildir artık. Birbirleri arasına keskin çizgiler ya da yüksek duvarlar örmek mümkün değildir. Her an birbirlerinin rollerine soyunabilirler.

Bu durumdan hareketle mimarlık algısı da değiştirmiştir. Mimarlık adına üretilmiş, mimarlığın düşünsel boyutunu zenginleştiren her şey mimarlıktır ve bir o kadar da değerlidir. Mimarlık sadece inşa edilmiş yapı değil, onu üretmeye yarayan bütün ifade araçlarının toplamı ve/veya onların her biridir.

Bu konu mimarlık eğitimini de dolaylı olarak etkilemektedir. Geleneksel mimarlık eğitimi temsilden ve temsilin getirdiklerinden yararlanmalıdır. Teknolojiyle olan bağını sadece gözlemci olarak değil aynı zamanda işin içinde oyuncu olarak da kurmalıdır. Çağdaş mimarlık eğitiminin, mimarlık alanına dair düşünce ve bilgi üretme platformuna dönüşmesi, bu çalışmada ortaya konan boyutları ile temsil kavramı ve olanaklarının eğitim alanında taşıdığı önem ve potansiyeli arttırmaktadır.

Mimari temsilin zaman içindeki konumunun değişmesi ve gelişmesi sonucu, temsile aynı gözle bakmak imkânsızdır ve içinde barındırdığı, henüz su yüzüne çıkmamış potansiyellerini araştırmak gerekliliği mimarlık tanımının içinde yer almalıdır.

KAYNAKLAR

1986. Büyük Larousse Sözlük ve Ansiklopedisi, Gelişim yayınları, İstanbul.

1998. Türk Dil Kurumu Türkçe Sözlük, c 1, s 540, Atatürk Kültür, Dil ve Tarih Yüksek Kurumu, Ankara.

Abraham, R., 1985. Nine Houses, Triptych, 1972-1976, *Architectural Design,* **55,** 3/4, 18.

Akın, Ö., 1986. Psychology of Architectural Design, Pion Lted, London.

Alemdar, Y.Ü., 2002. Matrix ve Sanal Kavramı, *Tol Mimarlık Kültürü Dergisi,* **1,** 29-35.

Alemdar, Y.Ü., 2004. Mimarlıkta Eleştiri Aracı Olarak Fotoğraf, *Tol Mimarlık Kültürü Dergisi,* **4,** 73-76.

Allen, I., 2003. Libeskind: Nothing but a Populist in Academic Clothing?, *The Architect's Journal,* **9,** 20.

Asiliskender, B., 2002. Peki 'Gerçek' Nedir?, *Tol Mimarlık Kültürü Dergisi,* **1,** 36-39.

Beksaç, E., 1993. Avrupa Sanatı'na Giriş, s 21-23, Engin Yayıncılık, İstanbul.

Benedikt, M., 1994. Cyberspace, MIT Press, Massachusetts.

Bouman, O. ve Oosterhuis, K., 2002. Programmable Architecture, L'Arca Edizioni, Milano.

Bozzolla, A. ve Tisdall, C., 1996. Futurism, s 121-135, Thames and Hudson Ltd, London.

Bruno, G., 2004. In the Realm of the Senses: Architecture, Cinema and Haptic Vision, *Architecture & Arts 1900/2004: A Century of Creative Projects in Building, Design, Cinema, Painting, Photography, and Sculpture*, s 25-29, Skira, Milan.

Camper, F., 1995. Edge City: Side/Walk/Shuttle, http://www.fredcamper.com/Film/ Gehr .html (Mart 2006)

Chernikov, J., 2001. Konstrüktivizmin Oluşumu, İrdelenmesi ve Biçimlenişi, *Arredamento Mimarlık Tasarım Kültürü Dergisi,* **2,** 45-55. (Orijinal metin 1931 yılında yayınlanmıştır.)

Ching, F.D.K., 2003. Mimarlık ve Sanatta Yaratıcı Bir Süreç: Çizim, s 154, Yapı Endüstri Merkezi Yayınları, İstanbul.

Conrads, U., 1991. 20. yy Mimarisinde Program ve Manifestolar, Şevki Vanlı Yayınları, İstanbul.

De Certeau, M., 2002. Walking in the City, *The Practice of Everyday Life*, s 91-110, University of California Press, California.

Deleuze, G., 1994. Differance and Repetition, Columbia Press, New York.

Franck, O.A., 2000. Düşünce İçin Mimarlık-Sanallığın Gerçekliği, *Arredamento Mimarlık Tasarım Kültürü Dergisi,* **11,** 75.

Frazer, J., 1995. An Evolutionary Architecture, Architectural Association Publications, Themes VII, London.

Goldschmith, G., 1992. Serial Sketching: Visual Problem Solving in Design; *Cybernetics and Systems: an Int'l Jnl,* **3,** 191-219.

Güney, D., 2003. Mimarlık: Bir Gerçekliğin Üretilmesi(mi)dir?, *Yapı Mimarlık Kültür ve Sanat Dergisi,* **262,** 51-57.

Gürer, T.K., 1995. Mimarlıkta Söylemin Temsili Belirlemesi ve İki Yirminci Yüzyıl Örneği: Pürizm ve Neo Plastisizm, *Yüksek Lisans Tezi,* İ.T.Ü. Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.

Gürer, T.K., 2004. Bir Paradigma Olarak Mimari Temsilin İncelenmesi, *Doktora Tezi,* İ.T.Ü. Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.

Halse, A.O., 1960. Architectural Rendering, s 1, F. W. Dodge Corporation, New York.

Hançerlioğlu, O., 1986. Felsefe Sözlüğü, Remzi Kitabevi, İstanbul.

Harvey, D., 1992. The Condition of Postmodernity: An Enquiry into the Origins of Cultural Change, s 242-246, Blackwell Publishers, Cambridge.

Hasol, D., 1995. Ansiklopedik Mimarlık Sözlüğü, Yapı Endüstri Merkezi Yayınları, İstanbul.

Hisarlıgil, H., 2002. "Sanal" ve "Gizil" Yol Ayrımında Bir Dünya: Mimarlık, *Tol Mimarlık Kültürü Dergisi,* **1,** 24-28.

http://en.wikipedia.org/wiki/Charles_Fourier (Aralık 2006)

http://en.wikipedia.org/wiki/Constructivist_architecture (Aralık 2006)

http://en.wikipedia.org/wiki/Deconstructivism (Aralık 2006)

http://en.wikipedia.org/wiki/El_Lissitzky (Aralık 2006)

http://en.wikipedia.org/wiki/Futurism_(art) (Aralık 2006)

http://en.wikipedia.org/wiki/Mercator_projection (Mart 2006)

http://en.wikipedia.org/wiki/Robert_Owen (Aralık 2006)

http://en.wikipedia.org/wiki/T_and_O_map (Mart 2006)

http://en.wikipedia.org/wiki/Tube_map (Mart 2006)

http://www.dexigner.com/architecture/news-g7053.html (Kasım 2006)

http://www.glform.com/ (Ocak 2007)

http://www.personelworldmap.org/ (Aralık 2006)

http://www.protospace.bk.tudelft.nl/live/pagina.jsp?id=351cc397-e203-4fd8-8620-218ca9500807&lang=nl (Ocak 2007)

http://www.protospace.bk.tudelft.nl/live/pagina.jsp?id=d4e66cd3-26bb-46da-9473-ad38e607ba49&lang=nl (Ocak 2007)

İnceoğlu, N., 1995. Düşünce ve Anlatım Aracı Olarak Eskizler, Güzel Sanatlar Matbaası, İstanbul.

Kolaveric, B., 2003. Architecture in Digital Age: Design and Manifacture, Spon Pres, London.

Lacy, B., 1991. 100 Selected Contemporary Architects, Harry Abrahams Inc, New York.

Lapouge, G., 1993. Ütopya ve Olanaksızın Kaygan Yeri, *Varlık Dergisi*.

Laseau, P., 1989. Graphic Thinking for Architects and Designers, Van Nostrand Reinhold, New York.

Lefebvre, H., 2002. The Production of Space, *Rethinking Architecture: a reader in cultural theory*, s 138-146, Routledge, London.

Lissitzky, E., 2000. Mimarlık Üzerine Yazılar, *Arredamento Mimarlık Tasarım Kültürü Dergisi,* **2,** 38-42. (Orijinal metin 1925 yılında yayınlanmıştır.)

Marinetti, F.T., 2001. Fütürizm, *Arredamento Mimarlık Tasarım Kültürü Dergisi,* **1,** 63-65. (Orijinal metin 1909 yılında yayınlanmıştır.)

Mutlu, N., 2006. Mimarlık ve Genetik Teknolojisi Arakesitinde Varolma Olasılıkları, *Yüksek Lisans Tezi,* İ.T.Ü. Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.

Norris, C. ve Benjamin, A., 1998. Deconstruction, Post-Modenism and the Visual Arts, *What is Deconstruction?,* s 7-31, Academy Editions, London.

Özlüdil, B., 2004. Lebbeus Woods, *Arredamento Mimarlık Tasarım Kültürü Dergisi,* **9,** 80.

Porter, T., 1979. How Architects Visualize, s 1-2, Studio Vista, London.

Sant'Elia, A., 2001. Yeni Kent, *Arredamento Mimarlık Tasarım Kültürü Dergisi,* **1,** 66-69. (Orijinal metin 1914 yılında yayınlanmıştır.)

Savaş, A., 2002. Tasarlayarak Sergilemek; Bir Temsil Nesnesi Olarak Mimarlık, *Arredamento Mimarlık Tasarım Kültürü Dergisi,* **4,** 87-91.

Savaş, A., 2004. Mimarlık ve Onun İmgesi: Temsil ve Mimarlığın Özerkliği Üzerine Notlar III, *Tol Mimarlık Kültürü Dergisi*, **4,** 64-68.

Schneider, B., 1981. Perspective Refers to the Viewer, Axonometry Refers to the Object, *Daidalos,* **1,** 81-96.

Sevinç, A., 2004. Ütopya: Hayali Ahali Projesi, s 31-46, Okuyan Us Yayın, İstanbul.

Tanaka, Y., 2002. Olanak(sız)' dan Sanal Mimarlığa, *Tol Mimarlık Kültürü Dergisi,* **1,** 19-23.

Tanyeli, U., 2000. Simülasyon Çağında Mimarlık ve Woods, *Çağdaş Dünya Mimarları 4 Lebbeus Woods*, s 7-15, Boyut Yayıncılık A. Ş., İstanbul.

Tanyeli, U., 2001. Mimarisiz Temsiliyetten Temsiliyetin Mimarisine, *Çağdaş Dünya Mimarları 12 Daniel Libeskind*, s 7-16, Boyut Yayıncılık A. Ş., İstanbul.

Tanyeli, U., 2002. Mimarlıkta Temsiliyet, *Arredamento Mimarlık Tasarım Kültürü Dergisi,* **146,** 76.

Uluoğlu, B., 2000. Kişi: El Lissitzky, *Arredamento Mimarlık Tasarım Kültürü Dergisi,* **2,** 29-37.

Urgan, M., 1984. Edebiyatta Ütopya Kavramı ve Thomas More, Adam Yayıncılık, İstanbul.

Vetters, T., 1999. 'Night on Earth': Urban Practices and the Blindness of Metatheory, *The Urban Condition: Space, Community, and Self in the Contemporary Metropolis,* s 343-358, Eds. Cermak, V. and Ryback, L., Springer-Verlag, 010 Publishers, Rotterdam.

Watson, W., 1984. Architectonics of Meaning, The University of Chicago Press, Londra.

Woods, L., 2000. Özgür Mekan ve Tiplerin Tiranlığı, *Çağdaş Dünya Mimarları 4 Lebbeus Woods*, s 69-80, Boyut Yayıncılık A. Ş., İstanbul.

Yücel, A., 2004. Mimarlık ve Temsil, *Tol Mimarlık Kültürü Dergisi,* **4,** 77-82.

ÖZGEÇMİŞ

1981 yılında İstanbul'da doğdu. 1998 yılında Çemberlitaş Kız Lisesi'nden mezun oldu. Aynı yıl İ.T.Ü. Mimarlık Fakültesi'nde başladığı mimarlık lisans eğitimini 2003 yılında tamamladı ve İ.T.Ü. Fen Bilimleri Enstitüsü Mimari Tasarım Bölümü'nde yüksek lisans eğitimine başladı. Bireysel ve grup olarak mimari proje yarışmalarına katıldı ve çeşitli ödüller aldı. 2003 yılından itibaren serbest mimarlık bürolarında çalıştı ve halen bir mimarlık bürosunda mimarlık pratiğine devam etmektedir.