



Stüdyo Pedagojisinde Özgünlük Kavramı Üzerine Deneyler: Önceller ile Tasarım

Experiments with the Concept of Authenticity in Studio Pedagogy: Designing with Precedents

Sevgi TÜRKKAN, Arzu ERDEM

ÖZ

Mimarlık kültürü gibi mimarlık eğitimi de özgünlük kavramına çokça önem atfeden pedagojik gelenekler, modeller ve normlar barındırır. Özgünlük hem "orijinallik, biriciklik", hem de "kişiyi özgünlük" anlamlarıyla yaratım sürecinde müellifin yeteneklerini ortaya çıkaran temel bir kavramdır. Romantize edilmiş, yaygın özgünlük kavrayışına göre biçimler yaratıcısının kişisel ifadesi olarak biricik olmalıdır ve dışarıdan alınan bilgi kişinin gerçek yaratıcılığın önünde bir engel oluşturur. Mimarlık eğitiminin merkezindeki proje stüdyosu, tasarımcı yaklaşımların filizlendiği ve geliştirildiği ortam olarak hiçlikten yaratan, yarı-tanrı müellif figürünü besleyerek onun "özgün" tasarımlarını üretmesine aracı olagelmiştir. 20.yy itibarıyla özgünlük kavramı bir çok yaratıcı alanda sorgulanmaya başlasa da günümüz mimarlık eğitimindeki pedagojik yaklaşımları şekillendirmeye devam etmektedir. Biçimsel benzerlik, tekrar ve sıradanlık stüdyo kültürünün tabuları olarak pedagojik uygulamalardaki karşılıklarıyla yaratıcı öğrenme sürecini baskılar. Stüdyo eğitiminde mimari örneklere (öncellere) pasif ve mesafeli bir ilişki ile yaklaşılması da özgün olma endişesinin bir sonucudur. Bu bağlamda, sorulmaya değer bir kaç soru akla gelir. Benzersiz olmak ve hiçlikten tasarlamaya başlamaya dair tabulara meydan okumak, tasarım stüdyosundaki öğrenme sürecini zenginleştirilebilir mi? Dahası, öncellere birer buluntu nesne, manipülasyona da bir tasarım ve öğrenme aracı olarak yaklaşırsa, stüdyo pedagojisinde yaratıcılık ve öğrenmeye dair alternatif yaklaşımlar geliştirilebilir mi? Bu sorular kapsamında özgünlük ve yaratım kavrayışı üzerine yeniden düşünmek, proje stüdyosunda mimari öncellerin yerini, temsil araçlarının rolünü sorgulamak ve bu vesile ile çok yönlü ve eleştirel tasarım yaklaşımları geliştirmek için iki adet tasarım deneyi yapılmıştır. Burada niyet özgünlük kavramını alışıya etmek veya mimarlık eğitiminde etkisiz hale getirmek değil, bu kavramı biçimsel biricikliğin ötesinde, mimarlık bilgisinin çok yönlü değerlerini hesaba katan, eleştirel bir pedagojik tavırla yeniden ele almaktır.

Anahtar sözcükler: Mimarlık eğitimi, özgünlük; yaratıcılık; tasarım araçları; manipülasyon; öncel; stüdyo kültürü; stüdyo pedagojisi.

ABSTRACT

Architectural education, like architectural culture, is charged with responsibility for traditions, rituals, pedagogical models, and norms that place great importance on authenticity. Authenticity, meaning originality or genuineness as well as referring to an individual's creative faculties, is a fundamental concept that distinguishes the designer's capabilities in a creative process. Situated at the core of architectural education, the design studio has long been serving as an environment for the semi-god creator to invent his "authentic" designs ex-nihilo. The prevalent conception of authenticity is a romanticized one, where unique forms are a means of personal expression and exterior influences are intruders into one's true creativity. Although "authenticity" was subjected to heavy criticism during the 20th century in various fields, it continues to shape pedagogical tendencies in architectural education today. Taboos on formal similarity, repetition, and ordinariness continue to pressure studio culture. One of the pedagogical implications of this obsession with "authenticity" is to restrict interaction with precedents in design education. It is worth asking if subverting these taboos on authenticity enhances design studio learning. Is it possible to re-approach precedents as found objects, and manipulation as a tool for alternative modes of creativity and learning in the studio environment? Two design experiments have been devised to rethink authenticity and creation in studio pedagogy, and to experiment with manipulation of precedents as a potential learning and designing resource. It is not intended to neglect or overthrow the concept of "authenticity" in the design studio, but to reassess it with a critical pedagogical approach that acknowledges architectural qualities other than the purely formal.

Keywords: Architectural education; authenticity; creativity; design tools; manipulation; precedent; studio culture; studio pedagogy.

İstanbul Teknik Üniversitesi Mimarlık Fakültesi, Mimarlık Bölümü, İstanbul

Başvuru tarihi: 06 Ağustos 2015 - Kabul tarihi: 21 Mart 2016

İletişim: Sevgi TÜRKKAN. e-posta: sevgiturkkan@gmail.com

© 2016 Yıldız Teknik Üniversitesi Mimarlık Fakültesi - © 2016 Yıldız Technical University, Faculty of Architecture

Özgünlük Kavramı, Stüdyo Kültürü ve Önceller

Mimari proje stüdyosunda özgünlük arayışı mimarlık eğitimi kültürünün en eski ve vazgeçilmeyen motivasyonlarından biridir. Geleneksel olarak, mimarlık öğrencilerinden yeni, özgün ve biricik tasarımlar üretmeleri ve tasarım süreçlerinin kendilerine özgü biçimlenişini ile tasarım ürünlerinin diğerlerinden nasıl farklılaştığını görünür kılabacak mimari ifadeler üretmeleri beklenir. Özgünlük, hem orijinal olmak, hem de kişiye özgü olmak anlamlarıyla yaratıcılık kavrayışı ile doğrudan ilgili ve belirleyicidir. Proje stüdyosu bağlamında özgünlük kavramı öğrencinin kendine ait üretim kararlarını, tercihlerini, bilgi, irade ve becerilerini açığa çıkardığı kabulü ile projelerin değerlendirilmesinde belirgin bir rol oynar. Özgünlüğe atfedilen önem, öğrenciyi meslek pratiğindeki karşılığı ile mimara atfedilen değerin, ürettiği eserin özgünlük değeri ile doğru orantılı olduğu kabulüne hazırlar. Mimarlık eğitimi tarihi, bu arayış etrafında şekillenmiş çok çeşitli pedagojik gelenek, kabul, ritüel vb. örnekleri ile doludur.

Özgünlüğün yaratıcılığın gerek şartı olarak yüceltilmesi, şüphesiz yalnızca mimarlık eğitiminde değil, mimarlık pratiğinde, kültüründe hatta genel anlamda yaratıcı pratiklerde yaygın bir durumdur. Genel eğilim tekrar, benzeşme, sıradanlık, kopyalamayı yaratıcılığın karşıtı, değersiz ve kaçınılması gereken bir alt kültür ürünü olarak kategorize etmektir. Tasarladığı yapılar arasında biçimsel benzerlikleri en çok barındıran ünlü mimarlardan Frank Gehry'nin Yale Üniversitesinde öğrencilere yaptığı bir konuşmada¹ üzerinde çalıştığı bir modeli çeşitli açılardan uzun süre değerlendirdikten sonra, eğer daha önce çalıştığı bir modele benziyorsa onu çöpe attığından bahsetmesi şüphesiz bu tavrın kendi içindeki çelişkilerini göz önüne serer. Bu tavrın mimarlık dünyası için ne yeni ne de şaşırtıcı olmasına rağmen, gerek mimarlık kültürü gerek mimarlık eğitimi adına pek sorgulanmamış, aksine normalleşmiştir. Mimarlık kültüründe özgünlük kavramına kendi anlamının ötesinde çeşitli işlevlerin yüklendiği açıktır.

Batı kökenli mimarlık eğitimi kültürü bu tür bir yaratım düşüncesinin pedagojik tezahürleri olarak ortaya çıkmıştır. Gelenekselleşen bir takım mimarlık eğitimi yaklaşımlarında özgün, yeni, orijinal, biricik olanın yüceltilmesi, mimarın 15. yüzyıla dayanan saygınlıklaştırma projesine hizmet etmiş, çeşitli süreçlerde değişerek de olsa mimarın toplumsal rol ve itibarını, üretimindeki özgünlük değerine paralel olarak yeniden konumlandırmasına aracı olmuştur.

Bu yaklaşımın stüdyo kültüründe en belirgin ve varlığını hala sürdüren karşılıklarından biri Beaux-Arts eğitim modeli ile ortaya çıkan "Design en loge" örneğidir. Bireysel tasarım becerilerini sınamak için geliştirilmiş bu pedagojik yöntemde, öğrencinin kendisine verilen belirli bir mimari

meseleyi, belirli bir süre boyunca fiziksel olarak yalnız bıraktığı kontrollü bir ortamda, diğer öğrenciler veya üstatları ile konuşmadan, tasarım araçlarıyla baş başa kalarak tasarlaması öngörülür. Tasarım sürecinin "dışarı" ile etkileşimden yalıtıldığı bu kontrollü zaman-mekan, öğrencinin kendi edinimlerinden, tercihlerinden ve karakterinden başka bir etkiye maruz kalmadan, edindiği mimarlık kuram, kural ve kabullerini, yaratıcı fikir ve becerilerini, ürettiği proje aracılığıyla doğrudan kağıda aktarabileceği bir ortam sunar. Tasarım mekanı ve süreci öylesine yalıtılmıştır ki tasarım problemine ait dinamikler, yer, program, kullanıcı vb. tüm veriler de bu yalıtılmışlığın içinde sadece kağıtta temsil edilebildiği ölçüde bulunur. Tasarımcı ile tasarım ürünü mekânsal olarak yalnızlaştırıldığında aralarındaki bağın görünürlüğü ve kuvveti vurgulanmakta, bu vesile ile tasarım sürecinin ve ürününün kişiye özgü olma anlamındaki "özgün"lüğü garanti altına alınmaktadır. Tasarım öğrencisinin ve/veya tasarımcının beyaz boş bir sayfada akıl ve birikimlerine dayanarak mimari eser yaratabilme yeterliliğini ispata soyunmanın yeni profesyonel örgütlenmelerin başlaması ve mimarlık eğitiminin kurumsallaşmasına denk gelmesinin bir tesadüf olmadığını düşünmek mümkündür.

Özgünlük kavramının bir diğer açılımı da biricik olma durumudur. Kişiye özgü olmak ile biricik, eşsiz, benzersiz olmak gibi kavramlar birbirilerine referans vermenin ötesinde "yoktan var eden müellif" tanımının tamamlayıcılarından.

Mimarlık eğitimi bağlamında, biricik olanı üretme arzusu ile mevcut mimari örneklerin stüdyo ortamına dahil oluş biçimleri arasındaki gerilim uzun zamandır mevcuttur. Mimarlık tarihi repertuarından seçilmiş bir grup örneğin tarih ve kuram içerikli dersler aracılığıyla ön plana çıkarıldığı, derinlemesine incelendiği, tartışıldığı, kimi zaman proje dersi kapsamında da ele alındığı bilinir. Öte yandan bu örnekler ile ilişki çoğunlukla seminer formatında, biçimsel bütünlük ve bağlamsal ilişkileri bozulmadan, saygı dolu bir mesafeye kurulur. Stüdyo kültürünün pedagojisi yaparak öğrenmeye dayalı iken, öğrencilerin ele alınan örneklerle hem hayranlık ile yaklaşıyor hem de ve dokunulmazlık duygusu ile mesafeleniyor olmaları çelişik pedagojik mesajlar verir. Bozmak, kurcalamak, yeniden yapmak, tersinden yaklaşmak vb. olası tasarım stratejileriyle, verili örnekler ile aktif bir öğrenme ilişkisine girmek yeni, biricik, özgün olanı üretmeye güdümlenen öğrencide tedirginlik yaratır. Proje stüdyosu kapsamında mimarlık alanı dışından fikir, konsept, ilham vb. girdilere daha olumlu bakılır ve bu girdiler projenin temsillerinde kendilerine yer bulurken, mevcut mimarlık repertuarından edinilmiş fikirlere temsillerde pek yer verilmez.

Özetle mimarlık eğitimi, özellikle de stüdyo ortamı, özgünlük üretimi aracılığıyla "yaratıcı müellif" figürünü besleyen, gerektiren ve yönlendiren kavramsal ağ ve

¹ <http://news.yale.edu/2012/04/13/architect-gehry-creativity-originality-and-getting-one-s-way-end>, [Erişim tarihi 12.08.2014]

kabuller ile donatılmış bir uygulama alanıdır. Bu alanın bu anlamda barındırdığı çelişki ve potansiyeller incelemeye değer ilişkiler sunmaya devam eder.

Özgünlük Neden Önemli?

Özgünlük kavramının tasarım epistemolojisindeki temel işlevi, tasarlama eylemini bir “yaratım” olarak tarifleyebilmektir. Çeşitli dinlerin yaradılış mitolojilerine tanrının evreni yaratma eylemi mimarlık yapma analogisiyle tarif edilir. Geç ortaçağ teorisinde “persona mixta” adı verilen, yarı tanrı yarı insan, kutsal ile dünyevi arasında köprü işlevi gören, yoktan var edebilen, içtenlikle yaratan, kahinvari bir kişiliğin hakim, yargıç, sanatçı ve mimar gibi yeni toplumsal figürler için rol model görevi gördüğü bilinir.² Böylesine eşsiz, karmaşık, uçsuz bucaksız bir yapıyı inşa edebilmek için gereken tanrısal yetilerin mimara da atfediliyor olması, sosyo-kültürel olarak mimarı yarı-tanrısal, üretimlerini de biricik benzersiz eser mertebesine yükseltmeye aracı edilmiştir.

Mimarlığın yaratım ile ilişkisini yeniden tanımlayan bu analogi, ilk defa Leon Battista Alberti'nin “De re Aedificatoria” adlı metni aracılığıyla 15.yüzyıl Avrupa'sında yaygın hale gelmiştir. Alberti'nin mimarı, zihinsel melekeleriyle dünyevi işleri düzenleyen, tasarladığı yapılar aracılığıyla yeryüzünde “tanrısal güzellikleri” açığa çıkaran bir bireydir. Çok katmanlı, hiyerarşik, kalabalık, emek yoğun üretim biçimlerinden, başka bir deyişle inşaatçılar, ustalar, patronlar vb. aktörlerden ayrılan bu figür, kendi egemenlik alanının sınırlarını zihnindeki güzellikleri aktardığı mimari temsiller aracılığıyla ayırır. Temsil araçlarının garantisi altında, ne uygulamacıların, ne kullanıcıların, ne de patronların müdahale edemeyeceği, tamamıyla kendisine ait ve ona özgü, tüm kontrolünün elinde olduğu bir hakimiyet alanı yaratmıştır. Alberti okuyucusunu mimarlık nesnesinin fiziksel var oluşunun ötesinde barındırdığı olağanüstü değeri keşfetmeye çağırır.³ “Bu değer varlığı onun (tekil) ‘yaratıcısının irade ve aklının kanıtıdır; mimar artık bir müellif olarak ortaya çıkmıştır.”

Kopyalama, çoğaltma, dönüştürme, çeşitleme gibi eylemler temel mekânsal ve yaratıcı pratiklerin uzun zamandır doğal bir parçası olmasına rağmen, Alberti'nin yoktan var eden mimar figürü son beş yüz yıldır Batı mimarlık kültüründe baskın bir konum edinmiştir. Yaratıcı kişinin birikimleri, zevkleri, eğilimleri, entelektüel becerileri, yetenekleri ve zekasının özgün mimari fikirlerin biricik kaynağı olarak görülmeye başlaması, mimarların tasarım fikri üzerinde hak iddia edebilmeleri için gerekli zemini hazırlamıştır. Latince kökenli İngilizce tanımlarıyla müellif(author) ve özgünlük(authenticity) arasındaki etimolojik akrabalığın tesadüfi olmadığı açıktır.

Şüphesiz temsil düzlemi hem özgün fikir üretmenin, hem de onu tescil altına almanın aracıyken, aynı zamanda biricik olduğu için korunmaya çalışılan değeri paylaşılabilir ve çoğaltılabilir hale getirir. Temsil düzleminin özgün fikirleri zapt etme çabasındaki vazgeçilmez ama aynı zamanda zayıf yönü, temsil araçlarını özgün değer üretme savaşında kritik, çift yönlü bir silaha çevirir.

Yaratım, özgünlük ve temsil üçlüsünün aralarındaki ilişki yasal çerçevede telif hakları aracılığıyla düzenlenmiş olsa da bu tanımlar kendi içlerinde muallaklık taşır. Walravens⁴ özgün olma kavramının hiç bir zaman tam bir hukuki tanımının yapılamamış olmasına rağmen yasal konturlarını belirlenebilmesi için hukuki düzenlemelerce başvuru iki aracın “biçim” ve “kişilik damgası” olduğunu söyler:

“..bir üretimin telif hakkı ile korunabilmesi için orijinal olması gereklidir. Fakat bunun ötesinde orijinal olma durumu algılar ile duyumsanabilecek kadar somut bir şekilde ifade edilmiş olmalıdır.[...]Üretim ancak bir biçim ile ifade edilebileceğine göre, müellifin kişiliğini damgalayan özellik yine o biçim aracılığıyla yansımaktadır.”⁵

Özgünlüğün ancak biçimsel ifade aracılığıyla hayat bulduğu ve müellifinin ‘imza’sının ürettiği eser üzerinden okunabildiği gibi kabuller 18.yüzyılda fırça izlerinin dahi önem taşıdığı figüratif resim sanatı için uygun ve geçerli olsa da, biçim-fikir-üretim arasındaki bağların kasıtlı yıkıldığı 20.yüzyıl sanat yaklaşımları için yetersiz ve geçersizdir. Tüm anakronizmine rağmen, biçim ve kişilik damgası, günümüz yaratıcı pratiklerinde, özellikle de mimarlık kültüründe belirleyici ve yasal bir telif aracı olarak kullanılmaya devam etmektedir. Özgünlük tanımı, tüm çelişkilere rağmen, yapının hem form olarak benzersiz olması, hem de mimarın kişisel imzasını taşımasına indirgenirken, piyasa koşullarında talep edilen farklılaşma, markalaşma, kimlik ve ekonomik değer yaratma gibi görevleri de üstlenecek şekilde işlevlendirildiği açıktır. Literatüre “Bilbao etkisi” diye geçen durum, bu niyetin uç noktada ulaştığı sosyo-ekonomik, finansal, kültürel vb. kazanımlar üzerine en somut örneklerdendir.

Özgünlük ve Yaratıcılık Kavramlarına Eleştirel Bakış

20.yüzyıl, çağdaş sanat, tasarım, müzik, yazılım vb. pek çok alanda yarı-ilahi tasarımcı birey ile onun yoktan yaratma saplantısını sorgulamaya, dönüştürmeye yönelik arayışlara sahne olmuştur. Bu arayışlar özgünlüğü yeniden tarif ederken, aynı zamanda, doğrudan veya dolaylı olarak üretim, sahiplik, ilişkisellik, çoğulculuk, bağlamsallık gibi kavramlara alternatif yaklaşımlar üretir.

1920’ler itibariyle Dadaist, Sürrealist ve Kübistler’in kolaj, montaj vb. araçları, Duchamp’ın buluntu nesnelere(objet trouvé) yoktan ve biricik olanın dışında da sanatsal üretimin

² Anstey, 2003, s.21.

³ Anstey, 2003, s.21.

⁴ Walravens, 2002, s.171.

⁵ Walravens, 2002, s.172.

yaratıcı değeri olduğu savıyla 18. ve 19. yüzyıl geleneksel sanat kuramlarına meydan okur. 1936'da Benjamin⁶ mekanik yeniden üretim çağında sanat eserinin eskiden olduğu gibi onu üreten tekil bir otoriteye bağlı bir aurası olmasının özgürleştiriciliğinden bahseder. Mekanik yeniden üretimin yalnızca özgünlük kavramını dağıtmakla kalmayıp, eş zamanlı olarak dahi yaratıcı kültürü de ortadan kaldırdığından bahseder. Bu kültürün kökeni olarak Rönesans'tan beri sanat eğitiminde süregelen ritüellere dayalı bir güzellik ve özgünlük değeri yaratımı olarak gösterir.

1960'larda dünyada otoriter yapıların sorgulandığı sosyo-kültürel bir dönüşüm yaşanırken, sanat ve çeşitli yaratıcı alanlarda bilgi üretiminin metalaşması, kurumsallaşması, yüce ve erişilemez hale getirilmesi de sorgulanır hale gelir. Bu dönemde özgünlük, yaratıcılık, müelliflik gibi konuları tartışmaya açarak öncülük eden eleştirel metinler ve çeşitli sanat pratikleri görünürlük kazanır.

Eco⁷ "Açık Eser" kitabında yorumlama ve performansın, her seferinde yeni ve çizgisel olmayan algılar ürettiği için bir sanat eserinin açık uçlu olmasını tetikleyen iki temel dürtü olduklarını iddia eder. Çokluk, çoğulluk, çok seslilik gibi kavramların güncel sanat kuramındaki yerini vurgular, metin ile okuyucu arasındaki interaktif süreci ön plana çıkarır.

Barthes⁸ "Müellifin Ölümü" makalesi ile ilahlaştırılan otoriter Tanrı-müellif figürünün geçersizliğini ilan eder. Yazarın hegemonyasına karşı okuyucuyu pasiflikten sıyrılmaya, yazarı değil metnin kendisini konuşmaya çağırır. Bu provokasyon müelliflik kavramını bütünüyle yıkmayı değil olası diğer rollerin görünür olmasını hedefler. Bu şekilde "orijin" kavramını da metnin içinde gizli bir değer olmaktan çıkarıp, okuyucunun zihinsel yolculuğunda oluşan parçaların bütünü olarak tarifler. Foucault,⁹ Barthes'a cevaben yazdığı "Müellif Nedir?" metinde müellif figürünü daha çok döneminin sosyo-kültürel-ekonomik bir icadı olarak sorun-sallaştırır. Bu bakış açısıyla Foucault özgünlük ve yaratıcılık gibi değerlerin sosyo-ekonomik toplumsal araçlarla nasıl inşa ve kontrol edildiğini ortaya koyar.

Aynı dönemde sanatsal eserlerin taşıdığı varsayılan içkin özgünlük değerini sorgulayan çokça çalışma görülür. Açık eser, kullanmacı(appropriation) sanat, pop-sanat, disiplinler arası kolektifler, performatif sanatlar, vb. bu yeni paradigmadan beslenen üretim türlerinden bazılarıdır. 1960'ların Brecht tiyatrosundan, Sherri Levine'in "kullanmacı" fotoğraf çalışmalarına, Warhol, Lichtenstein, Raucshenberg gibi pop-sanatçıların buluntu nesne ve imgelerinden, Gordon Matta Clark'ın artık yapı stoku ile ürettiği deneysel çalışmalar bu anlamda verilebilecek örneklerden başlıcalarıdır.

Devamında 1980'lerin sokak sanatları ve özellikle müzik alanında gelişen re-mix kültürü de geleneksel paradigmanın yücelttiği yenilik, orijinallik, özgünlük karşısında performans ve yeniden kullanımı yaratıcı bir araca dönüştüren etkin karşı duruşlar olarak okunabilir.

1990'lar itibariyle çığ gibi ilerleyen dijital devrim ise yeni bir teknolojik ve kavramsal paradigma değişimine yol açar. Üçüncü endüstriyel devrim olarak da adlandırılan dijital teknolojilerin gelişip yaygınlaşmasıyla üretim, biriciklik, paylaşım, mülkiyet ilişkilerinde yeni olasılıklar ortaya çıkar. Açık eser, bulutu-nesne, kullanmacılık gibi kavramlar enformasyon teknolojileri ve dijital ağ kültürünün getirdiği imkanlar ile açık kaynak, açık kod, kitle kaynak(crowd sourcing), pool(havuz), bulutsal zeka(cloud intelligence) gibi yeni bilgi üretim ve paylaşım biçimlerine evrilir. Uyarlama/düzenleme(editing) kültürüne ait remix, hacking, mash-up gibi yaratıcı eylemler, Creative Commons(Yaratıcı Müsterekler) gibi yeni kurumlar aracılığıyla copy-left, share-alike, gibi yeni telif düzenlemeleri ortaya çıkar. Bu yeni olasılıklar düzlemi özgün, biricik, benzersiz gibi kavramları 1936'da Benjamin'in sözünü ettiği değişimden bir adım öteye götürmüştür.

Bütün bu dönüşüm süreçlerinde mimarlık alanı, mekânsal pratiklerin çoklu, ilişkisel, etkileşimli, açık uçlu doğasına rağmen özgünlük ve yaratım ile ilgili konvansiyonlarını kırmakta en çok zorlanan üretim alanlardan biri olmayı sürdürmüştür. Mimarlık alanında 1960'larda ortaya çıkan çeşitli radikal söylem ve denemelere rağmen 1980'ler kendini bir marka olarak inşa eden yıldız mimar figürün yine öne çıktığı yıllardır. Dijital devrim mimarlık üretiminde yepyeni tasarım araçları ile birlikte orijinallik, tekillik, temsilîyet gibi kavramlara yepyeni açılımlar sunsa da biçimsel farklılaşmaya dayalı bir özgünlük kavrayışı hakimiyetini sürdürür. Frank Gehry'nin Katia programını kullanmaya başladığı dönemde yükselen "imza mimarlığı" örneğindeki gibi mimarın özgün biçimler üretme misyonu gelişen duruma uyarlanarak yeniden inşa edilir. Mimarlık kültürü ve pratiği her eşikte "yaratan müellif" figürünü yeniden tariflemiş, bunun için mimarın donanımlarını, pozisyonunu, temsil araçlarıyla hükmettiği alanını güçlendirerek yeniden üretmiştir. Değişen paradigma ve üretim biçimlerine rağmen biçimsel farklılaşmaya dayalı bir özgünlük arayışı, mimar müellifin varlığını anlamlandırmak için başvurduğu temel dayanaklardan biri olmayı sürdürmüştür.

Mimari Proje Stüdyosunda Özgünlük ve Önceller ile İlişilenme Üzerine İki Deney

Mimarlık eğitiminde özgünlük arayışı hem biriciklik, hem de kişiye özgünlük anlamlarıyla öğrencilerin tasarımcı reflekslerini, davranış biçimlerini, karar alma ve örgütlenme becerilerini, mesleki ve bireysel duruşlarını geliştirmelerinde belirgin rol oynar. Özgünlük kavrayışının çeşitli baskılar-

⁶ Benjamin, 1969, s.217-220. (orijinal metin 1936'da yayınlanmıştır).

⁷ Eco, 1989, s.1-23. (orijinal metin 1962'de yayınlanmıştır).

⁸ Barthes, 1977, s.253-257. (Orijinal metin 1966'da yayınlanmıştır).

⁹ Foucault, 1977, s.124-127. (Orijinal metin 1969'da yayınlanmıştır).

la biçimsel farklılaşma ve markalaşmaya indirgenmiş olması mesleki ve kültürel konvansiyonların filizlendiği, deneme ve sorgulamaya açık olması gereken mimarlık eğitiminde dogmatik sınırlar üretir. Salt biçimsel endişelerle baskılanmış bir tasarım eğitiminde mimarlık bilgisinin çok yönlülüğü göz ardı edilir, benzerlik, tekrar ve sıradanlık tabulaşır, mimarlık düşüncesinin gelişimi kısıtlanır.

Mimari tasarım stüdyosunda özgünlük kavramının yüceltilmesini sorunsallaştıran pratiklerinden en bilineni Cornell Üniversitesinde hem yönetici hem de stüdyo yürütücüsü olarak görev alan Colin Rowe'un stüdyosudur. Rowe ekolü, öğrenciyi tasarım yaparken özgün veya stilistik olmak endişelerinden özgürleştiren, daha çok işleyiş ve niyetlerin mekandaki karşılıklarını araştırmayı ön plana çıkaran bir pedagojik yaklaşım ortaya koyar. Bu yaklaşım içinde kent ve yapı biçimleri totaliter bir bağlamdan kopararak deneyim zenginliği, çeşitlilik ve yaşanabilirlik üzerine tartışmak için dönüştürülerek yeniden kullanılır. Rowe,¹⁰ mevcut mimari örneklerin (öncellerin) tasarım stüdyosunda kullanımı ile ilgili şunları söyler:

“Öncellerin tasarım eğitiminde kullanılmalarının nasıl tabulaştırıldığını anlayabilmiş değilim. Aksine, birinin her hangi bir öncelle ilişkilmeden bırakın eyleme geçmeyi, düşünmeye bile nasıl başlayabileceğini kavrayamıyorum. Her hangi bir medeniyeti veya kültürü öncellerin sağladığı önkoşullar olmadan düşünmek mümkün mü? Bitmek bilmez yenilik romantizminden herhangi bir söylem üreyebilir mi? Önceller ve açtıkları çağrışımlar toplumun temel yapı taşları değil midirler?”

Özgün olma kaygısı stüdyo kültüründe işlerin verilışinden, stüdyo içi örgütlenmeye, temsil araçlarının kullanımına kadar çok çeşitli stüdyo pratiğini şekillendirmenin yanı sıra, önceller ile kurulan ilişkide de kendini gösterir. Özgünlük ve yaratıcılıkla ilgili tabular mimarlık eğitiminin halen yeterince sorgulanmayan pedagojik kabullerini besler. Değişen entelektüel ve teknolojik paradigmalara rağmen benzeşme ve tekrar etme korkusu stüdyodaki öğrenme süreçlerini baskılar ve mimarlık bilgisinin gelişimini kısıtlar.

Alternatif bir yaklaşımla, mimari önceller mesafeli bir incelemeden öte, stüdyo ortamına hakim olan “yaparak öğrenme” yaklaşımı ile ele alınabilir mi? Biçimsel bütünlüğü, ilişkisel kurgusu bozulup, çevresel ve tarihi bağlamından koparılan öncellerden tekrar etmek, kopyalamak veya benzeşmek endişesi gütmeyen öğrenmek ve tasarım yapmak mümkün müdür? Mimari önceller ve temsillerinin tasarım stüdyosunda “buluntu nesne” olarak ele alınması alternatif mimari bilgi üretme yollarını çoğaltılabilir mi?

Bu sorular ekseninde stüdyoda özgünlük kavramına dair yerleşik dogmatik sınırları zorlamak, özgünlük-yaratım-temsil üçlemi üzerine yeniden düşünmek, proje stüdyo-

sunda mimari öncellerin yerini ve tasarım araçlarının rolünü sorgulamak, çok yönlü ve eleştirel tasarım yaklaşımları geliştirmek ve tüm bu soruların farklı öğrenci grupları üzerindeki etkilerini gözlemlemek için bir seri tasarım deneyi yapılmıştır.

Burada niyet özgünlük kavramını alaşağı etmek veya mimarlık eğitiminde etkisiz hale getirmek değil, özgünlüğü biçimsel farklılaşmadan öte, eleştirel bir tavırla yeniden ele alan pedagojik yaklaşımları denemek ve araştırmaktır.

Belirtilen amaçlarla kurgulanan deneyler mimarlık eğitimlerinin lisans birinci sınıf ve yüksek lisans seviyelerinde olan iki öğrenci grubu ile gerçekleştirilmiştir. Deneyler gruplardaki birikim ve beceri farklılığına bağlı olarak kapsam, süre ve tasarım araçlarının kullanımları açısından farklılık gösterse de, bir takım ortak motivasyon ve niyetlere sahiptir. Her iki deney de öğrencileri tasarım araçlarını kullanma ve öncellerle ilişkilendirme biçimindeki öğrenilmiş reflekslerinin dışına itecek ve mevcut mimarlık repertuarı ile aktif bir tasarım ilişkisi kurmaya yönlendirecek şekilde kurgulanmıştır. Telif hakları kapsamında suç sayılabilecek bir doğrudanlık ile remiks kültüründen gelen bir seri komut üzerine kurulu deneyde minimize et, tersine çevir, patlat gibi tanımlı fakat açık uçlu müdahaleler birer tasarım aracı olarak tarif edilmiştir. Bu komutlar aracılığıyla mevcut mimari temsiller manipüle edilirken öğrenciler hem verili yapılardaki mimari düşünceleri daha iyi anlamaya, hem de tasarım reflekslerinin dışına çıkarak yeni mimari kurgular üretmeye yönlendirilmişlerdir.

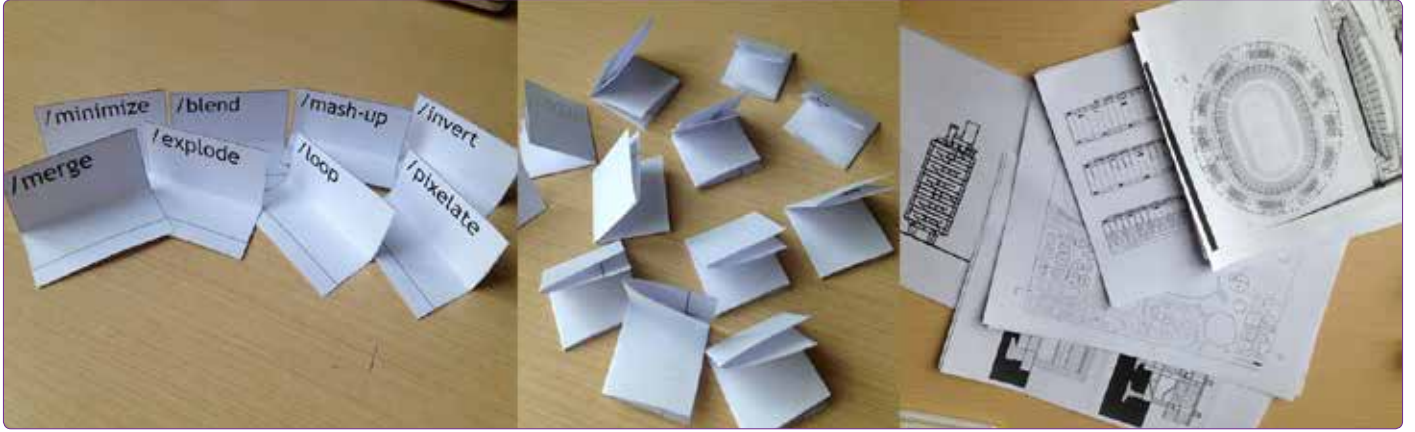
Belirtilen ortak niyetlere ulaşabilmek amacıyla iki deney grubu arasında kullanılan araçlar, çalışmaların kapsam ve süreleriyle ilgili farklı uygulamalara gidilmiştir (Tablo 1). Mevcut tasarım reflekslerinin dışına çıkabilmek adına lisans öğrencileri (Deney#1) henüz öğrenmekte oldukları çeşitli dijital veya elde çizim, grafik, tasarım programlarını kullanmaya teşvik edilmiştir. Buna karşılık yüksek lisans öğrencilerinin katıldığı deneyde (Deney#2) dijital tasarım araçlarına hakimiyet ve alışkanlıklarının üst seviyede olması göz önünde bulundurularak tasarım yöntemlerini makas, yapıştırıcı, fotokopi gibi basit, analog araçlar üzerinden kurlmaları istenmiştir. Her iki grupta da tasarım araçlarına duyulan yabancılık hissini konvansiyonel tasarım yaklaşımlarından ayırışmaları gözlemlemek için imkan sağlayacağı öngörülmüştür.

Mimari önceller ile kurulacak ilişki de iki grup arasında farklılıklar göz önünde bulundurularak kurgulanmıştır. Mimarlık tarihi ve öncellere yabancı olan lisans birinci sınıf öğrencilerinin yapıları kuramsal, tarihsel, çevresel vb. bağlamları içinde incelemeleri ve bununla ilgili bir afiş hazırlamaları istenmiş, deneyin tasarlamaya yönelik kısmına bunun üzerine geçilmiştir. Bunun aksine yüksek lisans seviyesindeki öğrencilerinin mimarlık tarihi ve öncellerini halihazırda teorik düzeyde inceliyor olmaları nedeniyle bir ön

¹⁰ Rowe, 2004, s.127.

Tablo 1. 1 ve 2 numaralı deneylerin özelliklerinin karşılaştırıldığı tablo

	Uygulandığı grup	Toplam süre	Manipülasyon araçları	Öncellerin incelenme süresi (yapım harici)	Örneklere dair verilen dökümanlar
DENEY#1	Mimari Tasarım Yüksek Lisans 20 kişi	1 ders (5 saat)	Makas, yapıştırıcı, fotokopi, maket malzemeleri vb. hızlı ve basit manuel araçlar	10-15 dakika	Çeşitli mimari kaynaklardan önceden seçilmiş fotokopiler
DENEY#2	Mimarlık Lisans 1. sınıf 80 kişi	5 ders (25 saat+ödev)	El çizimi, photoshop illüstratör gibi dijital görsel düzenleme araçları, maket	2 ders (10 saat)	Kendi araştırmaları ve üretimleri (diyagram) ile hazırladıkları fişler

**Şekil 1.** Remix kültüründen alıntılanan komutlar ve mimari temsillerin A4 fotokopileri.

araştırma yapmaları istenmemiş, bu yapılar mimari temsillerin aktardığı yapısal özellikleri kadariyle ele alınmıştır. Bu sayede her iki grubun da mimari öncellere alışık olduklarından farklı bir perspektiften yaklaşarak, yeni ilişkiler kurma olasılıkları güçlendirilmiştir.

DENEY#1 :“Remix Atölyesi”

İTÜ Mimarlık Fakültesi Yüksek Lisans Proje 1 stüdyosu¹¹ kapsamında bir grup mimari öncelin temsillerinin manipüle edilmesi aracılığıyla özgün tasarımlar üretmeyi hedefleyen 5 saatlik bir atölye çalışması gerçekleştirildi.

İçlerinde Le Corbusier’in Unite D’Habitation binası, Lina Bo Bardi’nin MASP Çağdaş Sanat Müzesi, Hans Scharoun’un Berlin Filarmoni Orkestrası Binası, Sanaa’nın Rolex Learning Center Binası, Sedat Gürel’in Çanakkale Evi gibi farklı dönemlere ait, program, ölçek ve tipoloji olarak çeşitlenen tanınmış mimari örneklerden oluşan bir seçki hazırlandı. Bu seçkiye ait farklı detay ve ölçekte, çeşit-

li kaynaklardan derlenmiş plan ve kesit dilindeki mimari temsiller A4 boyutunda fotokopi ile çoğaltılarak öğrencilere dağıtıldı. Ardından içlerinde remix kültüründen alıntılanan “en aza indir(minimalize)”, “karışımı oluştur(mash-up)”, “pikselleştir(pixelate)”, “patlat(explode)”, “tersine çevir(invert)”, “birleştir(merge)”, “döngüye al(loop)”, “harmanla(blend)” gibi komutların yazılı olduğu kağıtlar öğrenciler tarafından kura ile seçildi.

Öğrencilerden, kendilerine çıkan komutu seçtikleri yapı özelinde yorumlayarak uygulamaları, ellerindeki mimari temsillere bilgisayar kullanımı içermeyen tasarım araçlarıyla (kesme, yapıştırma, fotokopi, üzerinden çizme vb.) müdahale ederek onları yeni mimari kurgular üretecek şekilde manipüle etmeleri istendi. Bir saatlik bu çalışmayı bir grafik düzenleme değil, kendine özgü bir mimari tasarım süreci olarak değerlendirmeleri ve yeni bir mimari öneri ortaya koymalarının beklendiği vurgulandı (Şekil 1).

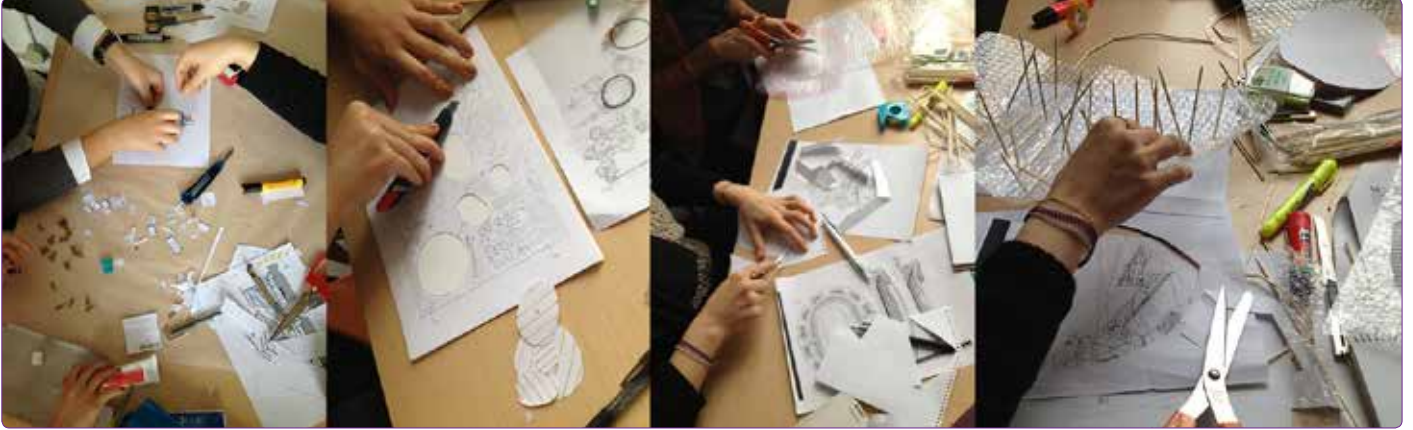
Kısa sürede kısıtlı araçlar ile ortaya konan çalışmalar hem yeni ve deneysel mekân kurgularının üretilesine, hem de malzeme edilen yapılar üzerinden yeni mimarlık tartışmalarının filizlenmesine sebep oldu (Şekil 2 ve 3).

¹¹ Çalışma 2014-2015 güz yarıyılında A.Şentürer, N. Paker Kahvecioğlu, A. Şenel, Ö. Berber tarafından yürütülen İTÜ Mimarlık Yüksek Lisans Programı Mimari Proje 1 dersi kapsamında bir günlük bir atölye çalışması olarak yapılmıştır.

Örneğin Scharoun'un Berlin Filarmoni Orkestrası binasının kesit çizimi kendisinin kopyası ile birleştirilerek(merge) iki boyutta temsil edilen kırıklı düzlemler üçüncü boyuta yeniden kaldırıldı, mevcut çok katmanlı dinamik yapı abartılı şekilde artırılarak yeniden oluşturuldu (Şekil 4). Bu müdahale yapıya karakteristik özelliğini veren açılı akustik

düzlemler ve organik formları vurgulayarak mekan üzerindeki etkilerini yeniden tartışmaya açtı.

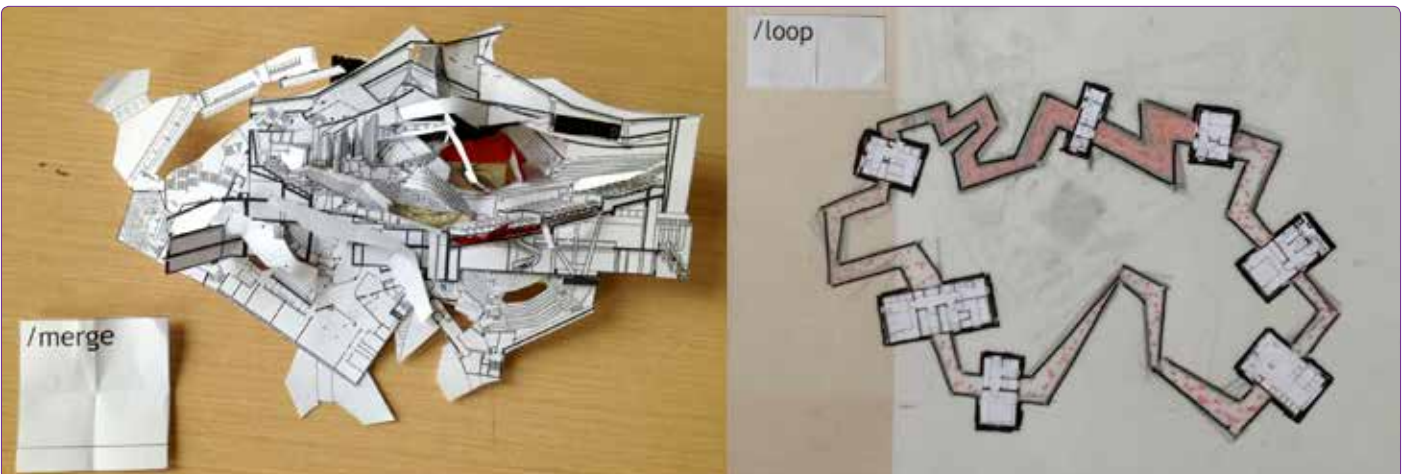
Bir diğer örnekte Gürel'in Çanakkale evi ile Liebeskind'in Yahudi Müzesi döngü içine sokularak(loop) yeni bir mekan dizimi elde edildi (Şekil 4). Orijinal olarak birbirinden bağımsız tasarlanmış konut parçaları sürekli bir fiziksel bağ-



Şekil 2. Öğrenciler ikili gruplar halinde tartışarak üretimlerini gerçekleştirdiler.



Şekil 3. İki ve üç boyutlu ifadelerle çeşitlenen çalışmalar topluca sergilendi.



Şekil 4. Berlin Filarmoni Orkestrası ile "birleştir(merge)" komutu, (soldaki) Çanakkale evi ile Berlin Yahudi Müzesi "döngü içine sok(loop)" komutu.

Tablo 2. Öğrencilere verilen yapı-mimar ismi listesi

Dymaxion, Buckminster Fuller	Tercüman Binası Günay Çilingiroğlu	Sou Fujimoto, House N	Paper House at Lake Yamanake, Shigeru Ban	Kanazawa Contemporary Museum, Sanaa	Nagakin Capsule Tower - Kisho Kurokawa
Blur Building, Diller & Scofidio	Eames House, Ray & Charles Eames	Barcelona Pavillion, Mies Van Der Rohe	IIT Architecture School, Mies van der Rohe	Habitat, Moshe Safdie	Villa Savoye, Le Corbusier
Unite H'abitation, Le Corbusier	Serpentine Gallery, Rem Koolhaas	Rolex Learning Center, Sanaa	Cincinnati Arts Center, Zaha Hadid	Pompidou, Richard Rogers & Renzo Piano	The Therme Vals, Peter Zumthor
Living Pod, Archigram	Ubatuba House, Angelo Bucci	Seattle Library, Rem Koolhaas	Sandbag Shelter, Nader Khalili	Centre Culturel Tjibaou, Renzo Piano	Hemeroscopium House, Anton Garcia-Abril
Turgut Cansever, Demir Evleri	MASP Sao Paulo, Lina Bo Bardi	Florya Köşkü, Seyfi Arkan	Casa da Musica - Rem Koolhaas	Vitra Design Museum, Herzog & De Meuron	Library of Alexandria, Snøhetta Mimarlık
Park De La Vilette, Bernard Tschumi	Walt Disney Concert Hall, Frank Ghery	Milli Reasürans Binası, Şandor & Sevinç Hadi	Jewish Museum, Daniel Liebeskind	NY Guggenheim, Frank Lyod Wright	Le Fresnoy, Bernard Tschumi
Rolex Learning Center, Sanaa	1111, Herzog De Meuron	Social Housing, Alejandro Aravena	Endless House, Friedrich Kiesler	Mobious House, UN Studio	Schröder House, Gerrit Rietveld
Nitroi, Oskar Niemayer	B2 Evi, Han Tümertekin	Tea House, Alvaro Siza	Casa Malaparte, Adalberto Libera	Highline, Diller & Scofidio	Yokahoma Terminal, FOA
Portoquese Pavilion Expo'98, Alvaro Siza	Serpentine Pavillion, Toyo Ito, Cecil Balmond				

layıcı ile birleştirilerek büyük iç avlulu yeni bir yapı formu ortaya kondu.

Çalışma öğrencilerin nasıl bir tasarım süreci deneyimlediklerini, komutları bir tasarım aracı olarak nasıl yorumladıklarını, verili projeler ve onların temsilleri ile nasıl ilişki kurduklarını, ve bu tasarım deneyi aracılığıyla nasıl bir mimari önerme geliştirdiklerini paylaşmaları ve üzerine yapılan değerlendirmeler ile tamamlandı.

DENEY#2 : "Afiché"

Bir diğer çalışma ise yine İTÜ Mimarlık Fakültesi, Mimarlık Bölümü birinci sınıf öğrencilerinin "Architectural Design II and Representation Techniques" dersi kapsamında Trauma¹² grubu stüdyosunda gerçekleştirildi.

Yaklaşık 2 hafta bir süren ve 80 mimarlık birinci sınıf öğrencisinin katıldığı "Afiché" adlı bu çalışma iki aşamadan oluşuyordu. İlk aşamada öğrencilere henüz aşına olmadıkları 50 adet tanınmış proje ve mimarlarının isimlerinin olduğu bir liste verildi (Tablo 2). Her öğrenciden dönem, program, ölçek, vb. açılardan çeşitlilik gösteren bu örneklerden birini seçmesi ve seçtiği mimari yapı ile ilgili araştırma yaparak verili formatta birer afiş hazırlaması istendi.

30x84cm boyutlarındaki afişin içinde yapının planları, kesitleri, en fazla 3 adet görseli, yapının ana fikrini anlatan mevcut ve öğrencilerin kendi ürettikleri diyagramlar, yapı ile ilişkilendirilebilecek kavramlar ve tasarlandığı döneme ait minimum 3 adet olay, akım, buluş vb. bilgileri içermesi gerekiyordu (Şekil 5). Afişler görsel bir veri tabanı oluşturmak üzere, stüdyonun duvarlarına asılarak tüm öğrencilerin göreceği şekilde sergilendi ve sunuldu.

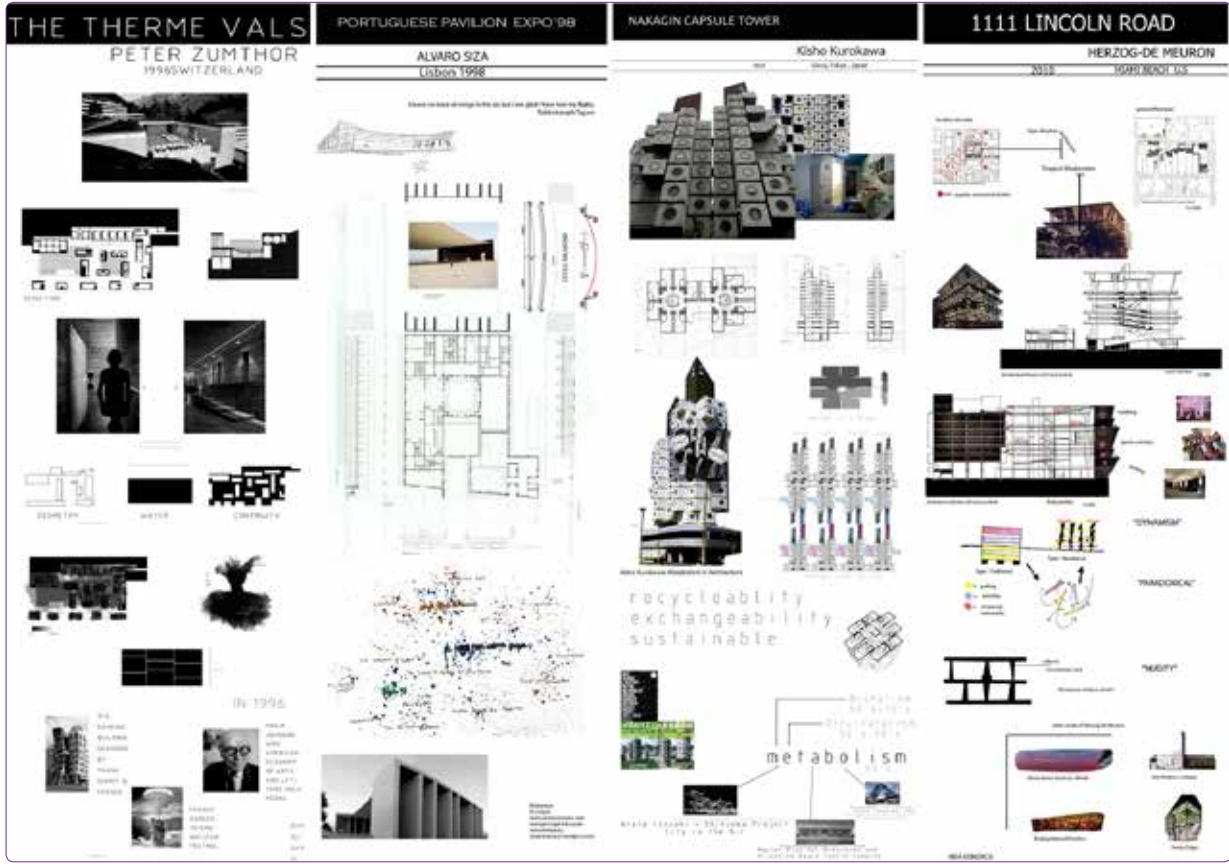
¹² Trauma grubu 2013-2014 bahar yarıyılında A. Şenel, Z. Ataş, A. Sökmenoğlu, Sohtorik, E. Kahveci ve S. Türkkan tarafından yürütülmüştür.

İkinci aşamada ise öğrencilere remiks kültüründen alınan "en aza indir (minimalize)", "karışımı oluştur(mash-up)", "pikselleştir(pixelate)", "patlat(explode)", "tersine çevir(invert)", "birleştir(merge)", "döngüye al(loop)", "harmanla(blend)" gibi komutların yazılı olduğu kağıtlar kura ile dağıtıldı. Her öğrenciden kendine gelen komutu yorumlayarak ilk aşamada afişini hazırlamış olduğu mimari projeyi manipüle ederek yeniden tasarlaması istendi.

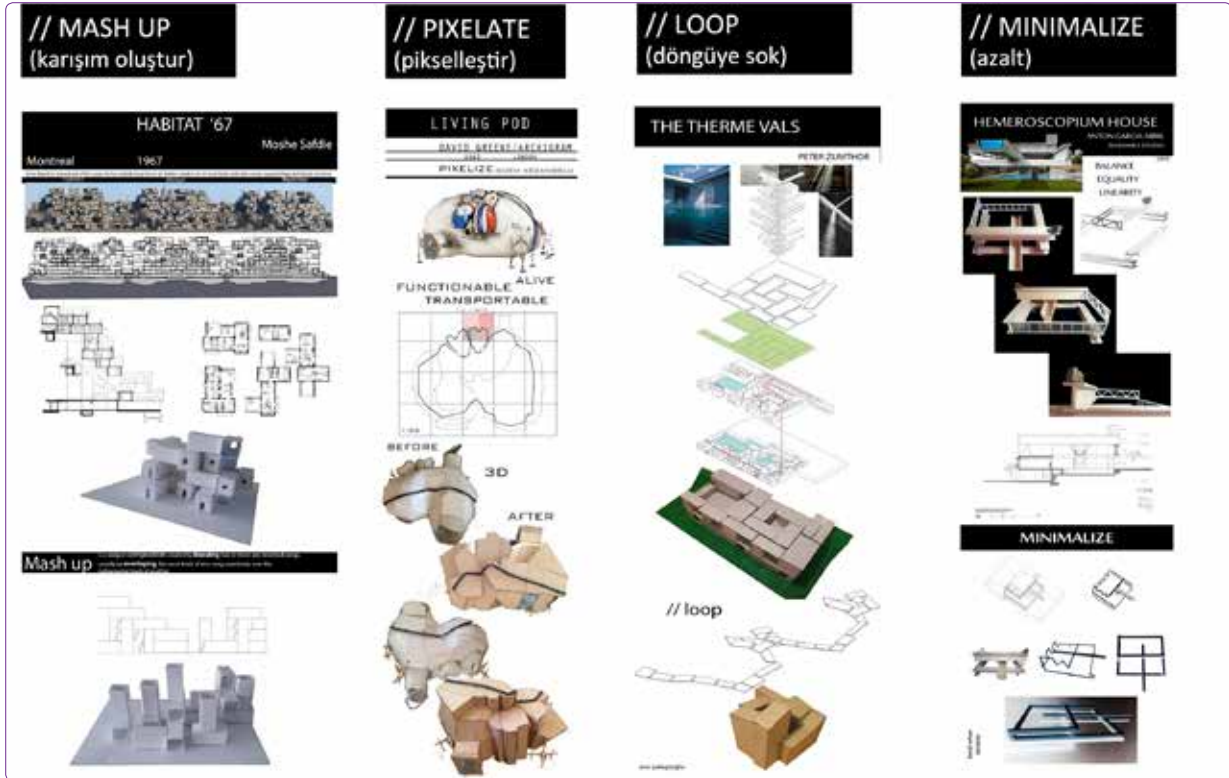
Öğrencilerin mimarlık eğitimlerinin çok başında olmaları ve mimarlık literatürüne hakim olmamaları çalışmanın deneysel boyutu için bir fırsat olarak görüldü. Özgünlük ve yaratım üzerine öğrenilmiş tasarım reflekslerinin yokluğu, öğrencilerin eldeki malzemeyi özgürce yorumlayıp yorumlamayacaklarını gözlemlemek için uygun bir zemin sağladı. Bu anlamda kendilerini özgür hissetmeleri ve herhangi bir yeterlilik sorgulamasına girmemeleri için süreç bir "oyun" olarak tarif edildi. Ayrıca, yapılacak müdahalelerde maket, el çizimi, dijital grafik, çizim veya modelleme araçlarından yeni öğrenmeye başladıklarının kullanımı teşvik edildi fakat tercih serbest bırakıldı. İki haftalık sürecin sonunda kimi radikal, kimi çekinik, çok çeşitli tasarım yaklaşımları, müdahaleler ve yeni mekan kurguları ortaya çıktı. Her öğrenci seçtiği yapı ve komutu ile ilgili üretimini yeni afişler hazırlayarak sergi formatında sundu ve çıktılar öğrencilerin katılımıyla topluca tartışıldı.

Bu deney kapsamında öğrenci sayısının çok olmasının yanı sıra, hem seçilen yapıların hem de uygulanan komutların çeşitli kombinasyonlarla tekrar etmesi, öğrencilerin sergiledikleri performans, yorumları, yöntemler ve çıktıları üzerinden kıyaslama yapma imkanı sağlamaktadır (Şekil 6 ve 7).

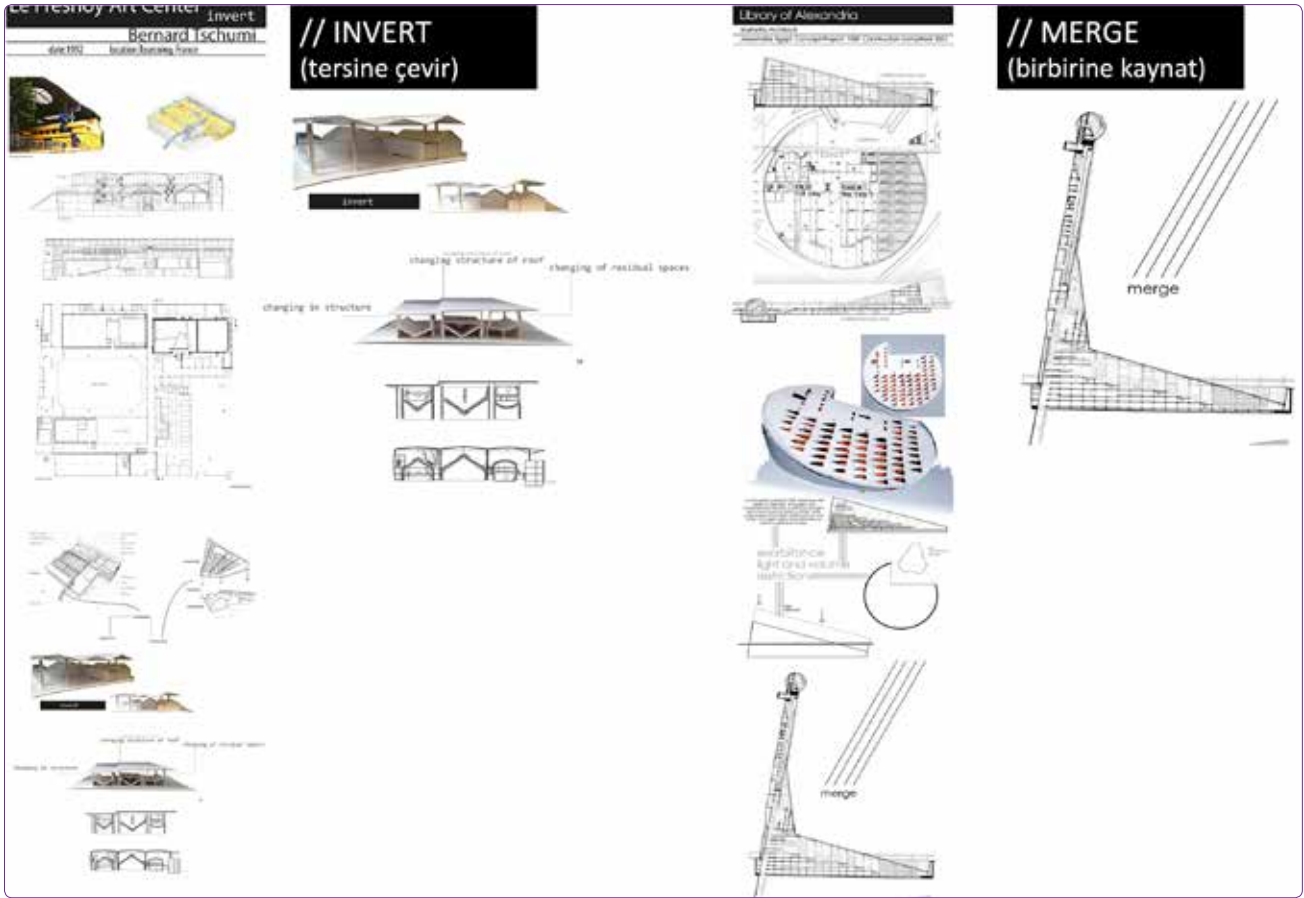
Aynı komutun farklı mimari örnekler üzerine uygulan-



Şekil 5. Yapı-Mimar afişlerinden örnekler.



Şekil 6. "Karışım oluştur(mash-up)", "pikselleştir(pixelate)", "döngüye al(loop)", "minimalize et(minimize)" komutlarının çeşitli mimari örnekler üzerine uygulanması.



Şekil 7. "Tersine çevir(invert)" ve "birbirine kaynat(merge)" komutlarının uygulandığı örnekler.



Şekil 8. "Patlat(explode)" komutunun farklı yapı örnekleri üzerine uygulanması.

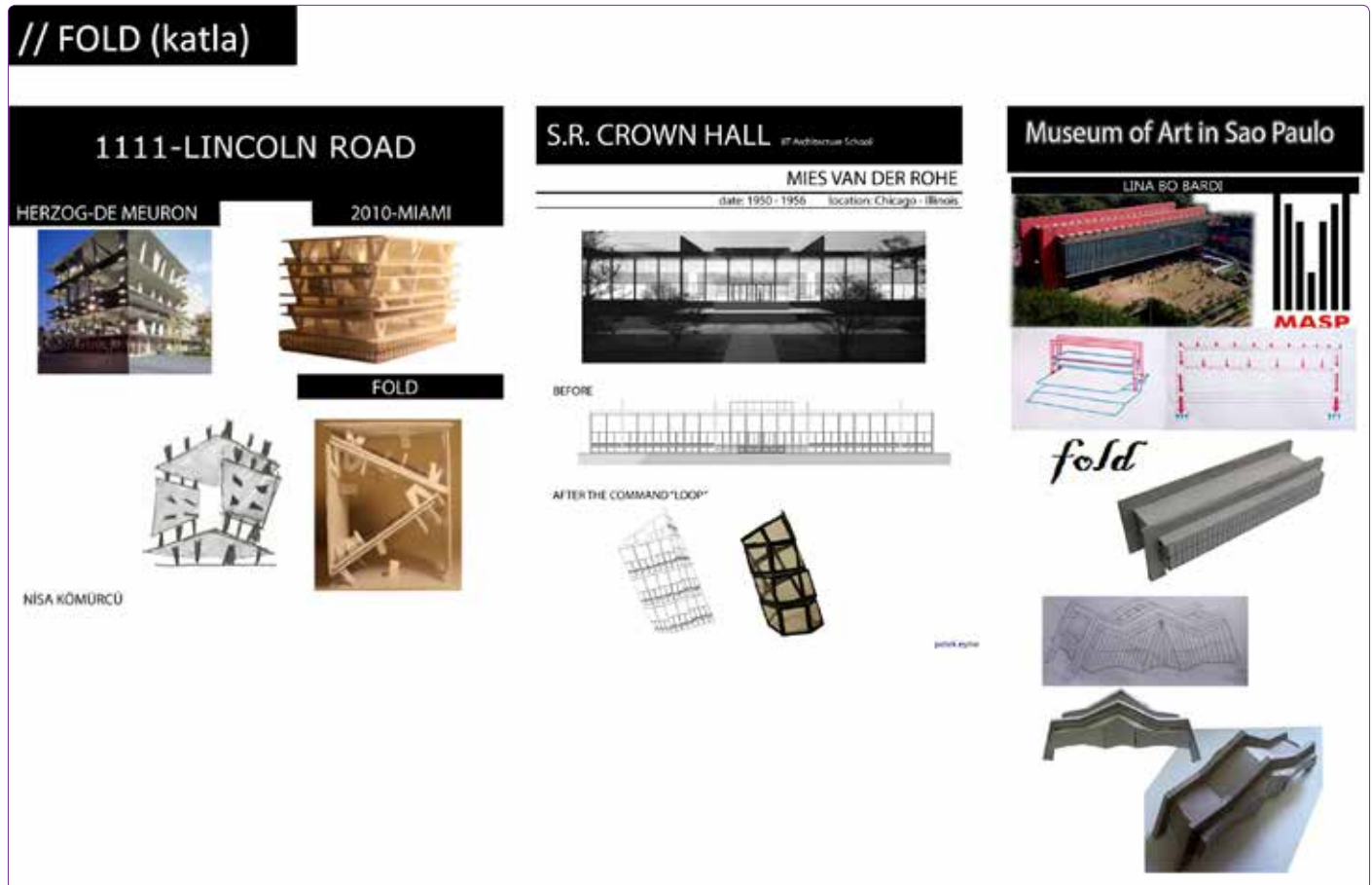
masındaki yorum farkları mimarlık bilgisinin manipüle edilebilecek çeşitli katmanlarını görünür kılmıştır. Aşağıdaki örnekte (Şekil 8) “explode(patlat)” komutunun dört farklı yapıya uygulanması görülmektedir. Rolex Learning Center yapısına uygulanan patlama komutu yapı kütesini parçalara ayırarak programatik kurgusunu dönüştürürken, Portekiz Expo Pavyonu yapısının örtüsü strüktürel olarak tersyüz edilmiştir. Barcelona Pavyonu’na uygulanan patlama komutu çatıdaki dekoratif bir delik olarak yorumlanırken, N house hem tektonik hem de kurgusal olarak dağıtılmış, yan yüzeyleri oluşturan yapı elemanları korunmuş fakat bambaşka bir mekan düzeni oluşturacak şekilde yeniden birleştirilmiştir.

Çalışmalar üzerinden yapılabilecek bir diğer tespit de müdahalelerin yapının işleyişi veya kurgusu düşünülerek değil, daha çok biçimsel özellikleri üzerinden kabaca yapıldığıdır. Aşağıda örneklenen (Şekil 9) “katla(fold)” komutunun çeşitli yapılara uygulanışı örneğinde görüldüğü gibi, yapılan müdahalelerin bazıları program veya işleyiş açısından belirgin bir amaca yönelik değil, serbestçe, bazen gelişigüzel veya yüzeysel indirgemelere tabi tutularak yapılmış biçimsel müdahalelerin sonucudur. Fakat bu serbestlik ve yüzeysel müdahaleler ile üretilen mekan kurgularının

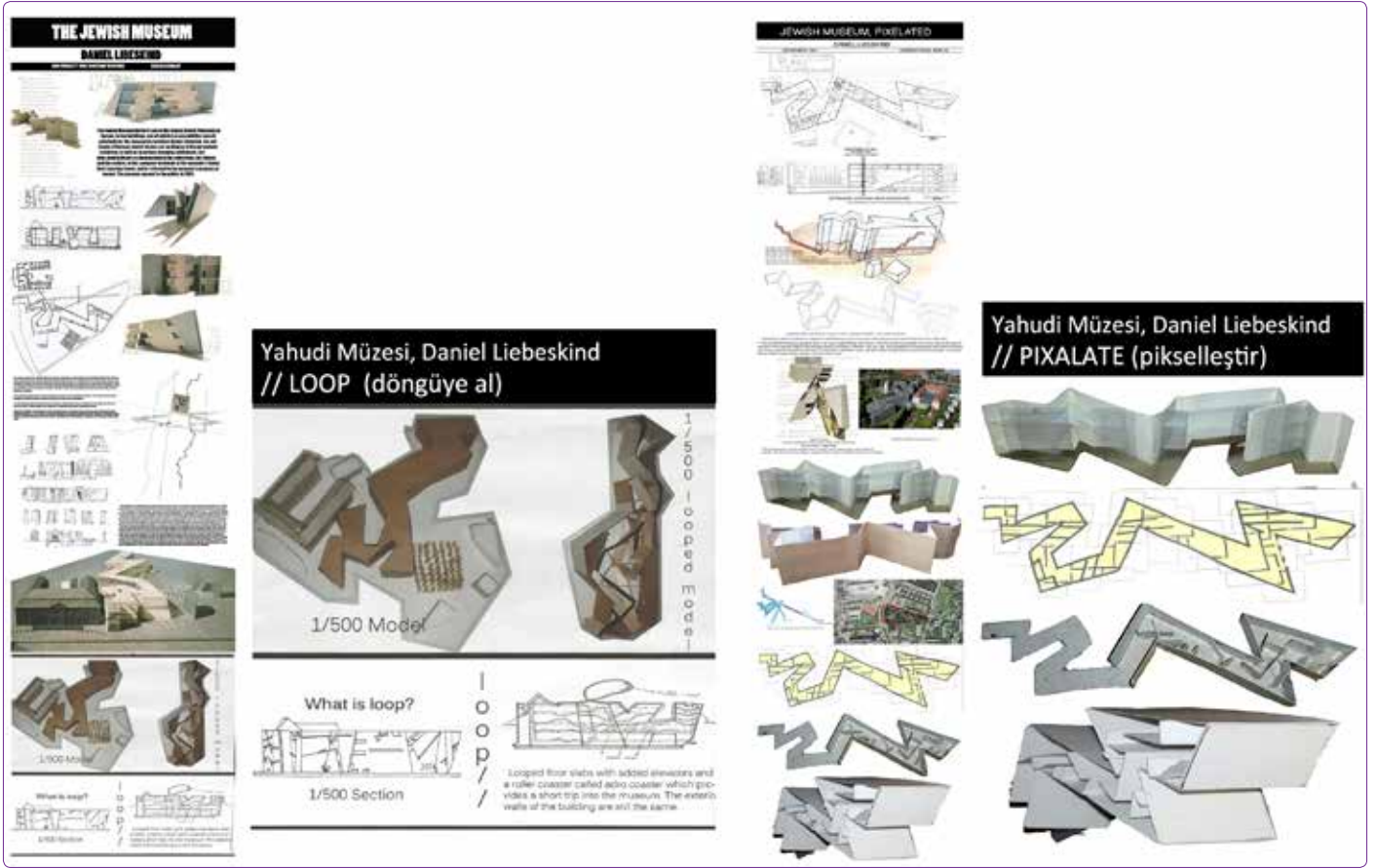
geleneksel tasarım yöntemlerine kıyasla çok daha radikal, deneysel ve yenilikçi mimari biçimler ortaya çıkarabildiği ve geliştirilirse çok nitelikli mekansal kaliteler üretme potansiyellerine sahip olduğu görülmektedir.

Buna karşılık yapının bütüncül formuna çok dokunmadan iç kurgusunu büyük oranda değiştiren müdahale örnekleri de mevcuttur. Liebeskind’in tasarladığı Yahudi Müzesi üzerine uygulanan iki ayrı müdahalede, “döngüye al(loop)” ve “pikselleştir(pixelate)” komutları kullanılmıştır (Şekil 10). Birbirinden çok farklı komutlar olmasına karşın, her iki uygulamada da yapının ikonik formu çok büyük değişikliklere uğratılmamış, daha çok iç mekan kurgusu ve dolaşım üzerine odaklanılmıştır. Bu örnek özelinde mevcut yapının ayırt edici ikonik formunun öğrencilerin müdahalelerinde caydırıcı bir etki yarattığı söylenebilir. Buna rağmen sirkülasyon düzeninin yeniden yorumlanması yapının işleyişi, mekan algısını, dolayısıyla yapının kurgusal niteliğini tamamıyla dönüştürmüştür.

Bunların dışında hem yapı örneğinin hem de uygulanan komutun farklı olmasına rağmen tasarım çıktılarında biçimsel benzeşmelerin ortaya çıktığı örneklere de rastlandı. Habitat(M.Safdie) ve Unite D’habitation(Le Corbusier) örnekleri özelinde bu yapıların tekrar eden konut birimle-



Şekil 9. “Katla(fold)” komutunun Lincoln Road, S.R.Crown Hill, MASP gibi farklı mimari örnekler üzerine uygulanması.



Şekil 10. Aynı yapı üzerine (Daniel Liebeskind'in tasarladığı Yahudi Müzesi) uygulanan iki ayrı komut (döngüye al/loop ve pikselleştir/pixelate) örneği.

rinden oluşmaları yapısal ve biçimsel bir benzerlik ortaya koyar (Şekil 11). Fakat bu birimlerin yeniden düzenlenmesinde olasılıklar çok çeşitlidir. Birimlerin bir araya getirilmelerinde boşlukların organizasyonu ve birimler arasındaki ilişkilerin benzerlik göstermesi bu yapıların temel karakteristik özelliklerinin iyi okunmuş olması ile ilişkilendirilebilir. Öğrenciler kütsel olarak birbirinden farklı görünen yapıların aralarındaki benzer parça-bütün ilişkisini okumuş, bu farkındalığı yapıların temsillerine bakmaktan öte onlarla oynayarak edinmişlerdir.

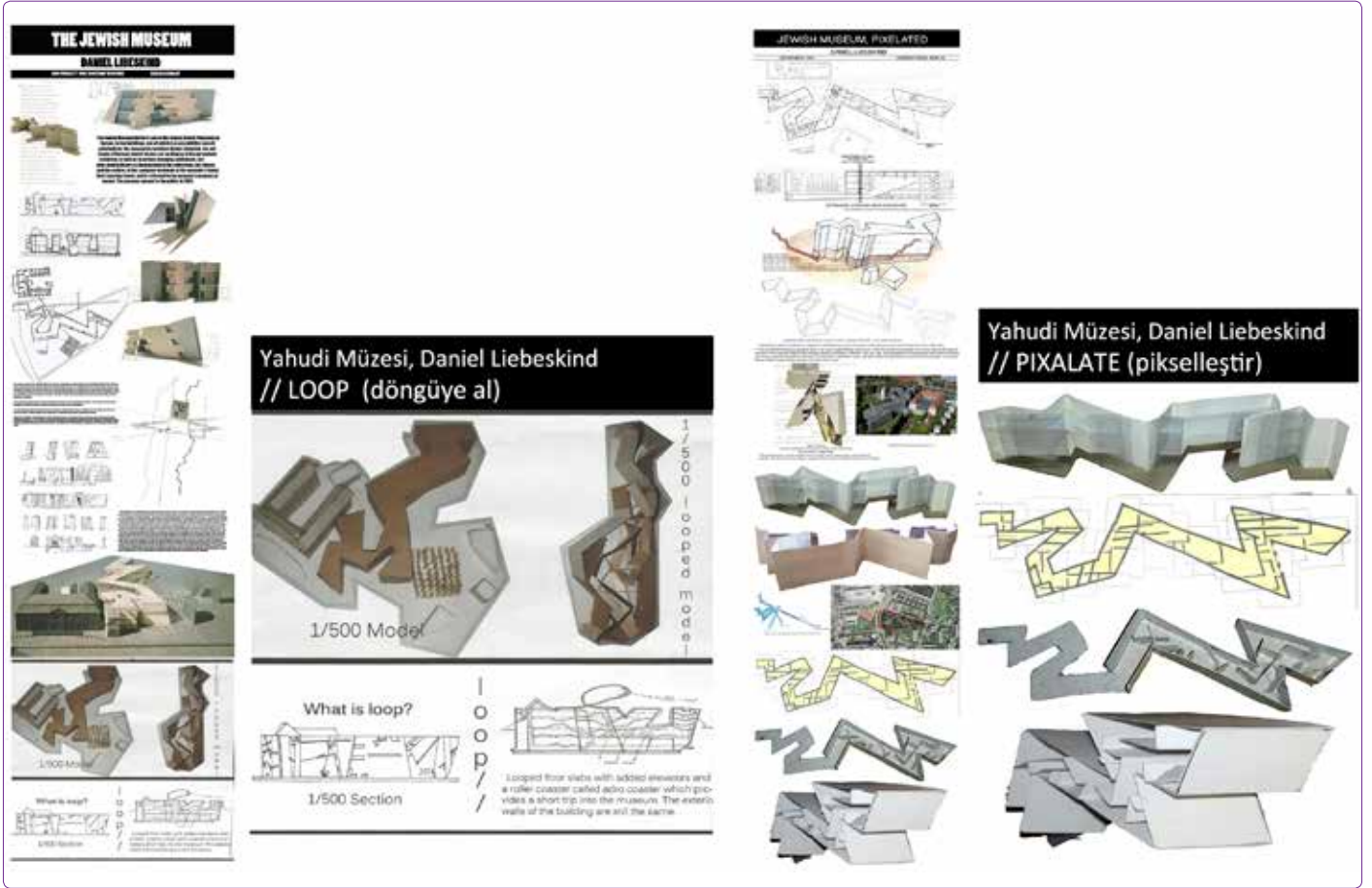
Genel olarak birinci sınıf öğrencilerinin bu çalışma kapsamında cesur ve iddialı tasarım müdahaleleri yapmaktan kaçınmadıkları, manipüle edilen örneklerin çoğunda kullanım senaryolarına dair belirgin ve okunaklı kararlar görünmemekle birlikte dönüştürülen mekanların zengin özellikler ortaya koyduğu gözlenmiştir. Ayrıca öğrenciler bu çalışmada yapıların temsilleriyle serbestçe oynayabilmekten çok keyif aldıklarını, mimari temsilleri okuma becerilerini ilerlettiklerini ve kısa sürede çok sayıda yapı hakkında derinlemesine bilgi edindiklerini belirtmişlerdir.

Deney Sonuçlarının Değerlendirilmesi

Deneylerin sonuçları mimarlık eğitiminde, özellikle de

stüdyo kültüründe özgünlük ve yaratıcılıkla ilgili tabuların sorgulanması ve günümüz paradigmasının sunduğu alternatif yaratıcılık rotalarının stüdyo pedagojisinde değerlendirilmesi açısından incelemeye değerdir.

Deneylerin uygulandığı lisans birinci sınıf öğrencileri ile yüksek lisans öğrencilerinin konuyu ele almalarında çeşitli farklılıklar vardır. Mimarlık eğitiminin başındaki öğrenciler için bu çalışma hem yeni bir tasarım yöntemine, hem de mimarlık literatüründeki belli başlı yapılara giriş niteliğinde olmuş, öğrenciler mevcut mimari temsillerle serbestçe oynamış ve bu vesile ile yeni mekânsal kurgular üretmişlerdir. Manipülasyonlarında oldukça cesur davranarak radikal yeni mekanlar üretmiş olsalar da mekanların bütünsel ilişkilerini derinlemesine değerlendirdikleri söylenemez. Yüksek lisans öğrencileri ile yapılan deneyde ise süre ve araçlar daha kısıtlı olmasına rağmen tasarım çıktılarının mekânsal kaliteleri daha yüksek, mekan örgütlenmeleri daha zengin ve okunaklıdır. Bu durum, manipülasyonun da bir tasarım yöntemi olarak kullanılabilmesi için mimari bilgi ve beceri birikimi, yaratıcı düşünme, yorumlama gibi yetilerin gerekliliğini gösterir. Manipüle ederek tasarlamak kısa yoldan kolayca sonuca ulaşmak için bir yöntem gibi görünse de anlamlı, nitelikli bir tasarım eyleminin gerçekleşmesi için



Şekil 11. Hem yapı örneği hem de komutları farklı olmasına rağmen sonuçlarında benzeşme görülen iki örnek.

kimi zaman daha bile ileri becerilere sahip olunması gerektiği görülmektedir. Dolayısıyla yaratıcılık mimarlık eğitiminde sadece hiçlikten üretilen bir fikrin ortaya konması anlamında değil, mevcut fikir ve bilgilerin dönüştürülmesi anlamında da geliştirilmeye değerdir.

Deney gruplarının her ikisinde de gerek mimari örneğin, gerek komutun verili olması, katı biçimde tarif veya temsil edilmiş olması tasarım yaklaşım ve sonuçlarının çeşitlenmesine engel olmamış, aksine tasarımcıları daha radikal ve cesur manipülasyonlar içeren tasarım kararları almaya yönlendirmiştir. Burada tasarım sürecinde başlangıç noktalarındaki benzerliklere ve kişisel iradenin kısıtlanmış olmasına rağmen, tasarımcının yorumun her halükarda oldukça etkin bir girdi olduğunu ortaya koyar. Biçimsel özgünlük, ayrışma vb. için hiçlikten tasarlamaya başlamak bir önkoşul değildir.

Çalışmaya günümüz mimarlık kültüründe değer biçilen ikonik, popüler biçimler ile marka değeri üretmenin dışında bir mimarlık düşüncesinin öğrencilerle paylaşılabilmesi kabulüyle yola çıkılmıştır. Nitekim bu deneyler çerçevesinde her iki öğrenci grubu da kendi üretimlerinde mimari bilginin çok çeşitli yönlerini açığa çıkarmıştır. Aynı yapıya yapılan müdahaleler sonucunda ikonik dış formu korunmuş iki

örnekte sirkülasyon düzenlerinde yapılan değişikliğin yapının algılanışı ve kurgusunu radikal şekilde dönüştürdüğü görülür. Mimarlık bilgisi çok katmanlı ve ilişkisel bir yapıya sahiptir. Öğrenciler öncelleri parçalarına ayırarak, bozarak, ters-yüz ederek mimari yayınlarda karşılaştıkları birer imge olmaktan öte birer bilgi kaynağına dönüştürmüştür.

Mimari temsil araçları özgün mekânsal fikirleri tescil altına almak için kontrollü bir düzlem sunarken, “buluntu nesne” olarak ele alındığında, zengin ve açık uçlu bir tasarım girdisi olarak bilginin yayılmasına ve değişerek çoğaltılmasına imkan sunmuştur. Bu yönüyle mimari temsillerin en az temsil ettiği mimari fikir kadar özgün, yeni, çok çeşitli mimari olasılıklara yol açabileceği görülmüştür. Öğrencilerin temsil araçlarıyla kuracağı ilişkinin tek seferlik, aşırı kontrollü ve kurallarla sınırlandırılmış bir ilişkiden çok, oyuna ve deneye açık kurulmasının tasarım olasılıklarını çoğalttığı aşıkardır. Maket, çizim, modellemeler bu yaklaşımla ele alındıklarında sadece temsil değil aynı zamanda birer tasarım aracına dönüşürler.

Ele alınan mimari temsillerdeki içkin mekânsal bilgi, doğrudan yapma, dönüştürme, bozma, kullanma vb. yöntemlerle kendi iç ilişkilerinin yeniden düzenlenmesinden öte yeni ilişkiler ve yeni bağlamlar üreten mimari olasılıklara

evirilmiştir. Biçimlendirme (editing) kültüründen gelen komutlar bazı yapıların biçimsel izlerini tamamen kaybederken, kimi yapıların biçimsel süreklilikleri korunmuş fakat değişen kurgu, çevre, ilişkiler, yapısal düzen, organizasyon vb. aracılığıyla yepyeni mimari önermelere dönüşmüştür. Genel olarak deneyler sonucunda elde edilen mimari olasılıklar kataloğunun geleneksel tasarım yaklaşımlarıyla ulaşılandan daha keskin önermeler barındırdığı gözlenmiştir.

Bitirirken: Mimari Proje Stüdyo Pedagojisi ve Kültürü Üzerine

Gerek stüdyo ortamında, gerek yaygın anlamıyla tasarım pratiklerinde hakim olan 'yoktan var eden müellif' kabulü ile benzersiz biçimler üretme anlamındaki 'özgünlük' kavrayışının problemlerini Hurtt¹³ şöyle ifade eder:

"Modernist orijinallik mitolojisi toplum yerine bireyi, bilgi yerine özgün olmayı, uygunluk yerine yaratıcı olmayı vurgulayarak tarih, kültür ve toplumu değersiz konuma düşürür. Modern mimarlık ve mimarlık eğitimi kişisel yoruma dayanarak ortaya çıkarılmış ve biricik olan biçime, gelenek ve sivil sorumluluklardan kaynaklanan biçimden daha çok değer verir."

Temel problem, mimarlık eğitiminin ve stüdyo pedagojisinin yüzeysel bir özgünlük tarifini yücelterek mekânsal pratikleri değerli kılan diğer öncelikleri sekteye uğratmasıdır. Öğrenci, tekrar ettiği veya benzeştiği için yaftalanma korkusuyla mevcut mimarlık bilgisinden mesafelenirken yeni sınırlar üretir ve öğrenme süreci kısıtlanır. Mimarlık yapma eylemini daha özgürce ve baskılanmamış bir yaklaşımla deneyimleyebilmek için, en azından eğitim süreci boyunca sadece biçimsel ayrışma ve yüzeysel bir yenilik arayışına indirgenmemiş bir özgünlük kabulü, mimarlık pratiğini çok çeşitli mekânsal nitelikleri keşfetmeye yönelik bir fırsata dönüştürebilir.

Rekabet kaçınılmazdır ama kıyaslanan mimari kalitenin çok çeşitli yönleri, katmanları ve etkileri olduğu gerçeği, aksak bir özgünlük arayışının gölgesinden kurtulup tasarım süreçlerinde rol edinebilmelidir. Bu vesile ile sadece ayrıksı

olanı üretmeye değil, mimari kaliteyi çeşitli yönleriyle ele alabilme, karar alma süreçlerindeki katmanlılığı ve çoğulculuğu bir tasarım girdisine dönüştürebilme gibi becerilerin tasarımı zenginleştiren etkisine eğilmek, gerek mimarlık eğitimi gerek mimarlık bilgisi üretimi için göze alınmaya değer bir risktir.

Kaynaklar

- Anstey, T. (2003) "Authorship and Authority in L.B. Alberti's De re aedificatoria", Nordisk Arkitekturforskning, Volume4, Göteborg, Nordic Association for Architectural Research, s.21.
- Barthes, R. (1977) "The Death of the Author", Ed.: R.Barthes, S.Heath (editörler), "Image, Music, Text", New York, Hill and Wang, s.253-257.
- Benjamin, W. (1969) "The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction", Ed.: H.Arendt (editör), "Illuminations, Essays and Reflections", New York, Harcourt, Brace & World, Schocken Books, s.217-220.
- Eco, U. (1989) "Poetics of the Open Work", A.Cancogni (tercüme), The Open Work, Cambridge, Massachusetts, Harvard University Press, s.1-23.
- Foucault, M. (1977) "What is an Author?", Ed.: D.F.Bouchard (editör), Language, Counter-Memory, Practice, Ithaca, New York, Cornell University Press, s.124-127.
- Hurtt, S.W. (2004) "Seven Myths of Modern Architecture", Ed.: D.A.Thadani, S.W.Hurtt, P.J.Hetzel, A.M.Duany, S.E.Bothwell (editörler), Windsor Forum on Design Education, Florida, ABD, New Urban Press, s.24.
- Rowe, C. (2004) "The Use of Precedent", Ed.: D.A.Thadani, S.W.Hurtt, P.J.Hetzel, A.M.Duany, S.E.Bothwell (editörler), Windsor Forum on Design Education, Florida, ABD, New Urban Press, s.127.
- Walravens, N. (2002) "The Concept of Originality and Contemporary Art", Ed.: K.Schubert, D.McClearn (editörler), Dear Images: Art, Copyright And Culture, Londra, Ridinghouse, ICA, s.171-172.

İnternet Kaynakları

- <http://news.yale.edu/2012/04/13/architect-gehry-creativity-originality-and-getting-one-s-way-end>, [Erişim tarihi 12.08.2014]

¹³ Hurtt, 2004, s.24.