

İSTANBUL TEKNİK ÜNİVERSİTESİ ★ FEN BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

**MİMARİ TASARIMDA İLETİŞİM MODELİ OLARAK
OYUN**

**YÜKSEK LİSANS TEZİ
Burcu BOSTANCI**

Anabilim Dalı : Mimarlık

Programı : Mimari Tasarım

HAZİRAN 2008

İSTANBUL TEKNİK ÜNİVERSİTESİ ★ FEN BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

**MİMARİ TASARIMDA İLETİŞİM MODELİ OLARAK
OYUN**

**YÜKSEK LİSANS TEZİ
Burcu BOSTANCI
(502051002)**

**Tezin Enstitüye Verildiği Tarih : 05 Mayıs 2008
Tezin Savunulduğu Tarih : 10 Haziran 2008**

**Tez Danışmanı : Yrd. Doç. Dr. İpek YÜREKLİ İNCEOĞLU
(İTÜ)
Diğer Jüri Üyeleri : Prof. Dr. Semra AYDINLI (İTÜ)
Öğr. Gör. Deniz Aslan (İTÜ)**

HAZİRAN 2008

Aileme,

ÖNSÖZ

Tez süresince yanımda olan ve beni her şekilde destekleyen aileme, özellikle düşünceleriyle anne ve babama, beni farklı alanlarla tanıştıran ablalarım Nilgün ve Gülgün'e, bana oyunlarıyla ilham veren yeğenlerim Berke, Simay ve Ata'ya; her zaman benim yanımda olan ve beni destekleyen arkadaşım Deniz'e, bana rehberlik eden danışman hocam İpek Yürekli'ye ve tez jürimde yer alan hocalarım Semra Aydınlı ve Deniz Aslan'a sonsuz teşekkür ederim.

Haziran 2008

Burcu Bostancı

(Mimar)

İÇİNDEKİLER

Sayfa

ÖNSÖZ	v
ŞEKİL LİSTESİ	ix
ÖZET	Hata! Yer işareti tanımlanmamış.
SUMMARY	xiii
1. GİRİŞ	1
1.1 Giriş ve Tezin Amacı.....	1
2. GİRİŞ	Hata! Yer işareti tanımlanmamış.
2.1 Oyunda Kural.....	3
2.2 Oyunda Özgür İrade	7
2.3 Oyunda İletişim	10
2.3.1 Oyunda Karşılaştırma Oluşturma	10
2.3.2 Oyunda Denge.....	17
2.4 Sonuçlar	19
3. MİMARİ TASARIM	21
3.1 Mimari Tasarımda İletişim	21
3.2 Mimari tasarımda oyunun öne çıktığı örnekler.....	27
3.3 Sonuçlar	29
4. SAHNE	31
4.1 Çok Merkezliliği Gösteren Sahne	31
4.1.1 Boşluk	32
4.1.2 Çok Merkezli Sahne Örnekleri.....	34
4.1.2.1 Diyagramlarla oluşturulan çalışmalar	34
4.2 Disiplinler arası yapılan çalışmalar	41
4.3 Bedenin hareketinin araştırıldığı sahne yapıları.....	44
4.3.1 Fiziksel bir yapı olarak beden	45
4.3.2 Kültürel bir yapı olarak beden.....	47
4.3.3 Karşılaşma yapısı olarak mekân.....	48
4.3.4 Karşılaşma yapısı olarak beden.....	50
4.4 Sonuçlar	53
5. SONUÇLAR	55
KAYNAKLAR	57

ŞEKİL LİSTESİ

Sayfa

Şekil 2.1 : Günlük yaşam-Oyun Şemaları.	7
Şekil 2.2 : Tabu Oyunu Şematik Anlatımı.....	11
Şekil 2.3 : Akropolis Oyunu Plan Şeması.	13
Şekil 2.4 : Akropolis Oyunu Oyun Öncesi.	13
Şekil 2.5 : Akropolis Oyunu Oyun sonrası.	14
Şekil 2.6 : 20yy Öncesi Sahne Biçimleri(Shlemmer,1993).....	14
Şekil 2.7 : Wyly Tiyatrosu Kullanım Olasılıkları (URL-1).....	15
Şekil 2.8 : Wyly Tiyatrosu Değişim Şeması. (URL-2)	15
Şekil 2.9 : BağlantısalDoğaçlamaOlasılıkları(Paxton,1975,s.40).....	18
Şekil 2.10 : Aquatica-Pilobolus (URL-3)	19
Şekil 3.1 : Ağaç Sistemi(Alexander, 1965)	23
Şekil 3.2 : Yarı Kafes Sistemi(Alexander, 1965).....	24
Şekil 3.3 : Yeni Babil (Constant, 1969).....	26
Şekil 3.4 : Lifli Oda Sergisi (URL-4).....	27
Şekil 3.5 : Body Movies:relational Architecture (Hemmer, 2005).....	28
Şekil 3.6 : Physical Things (URL-5)	28
Şekil 4.1 : Winter Music (Pritchett,1996).....	37
Şekil 4.2 : Fontana Mix (Pritchett,1996).....	38
Şekil 4.3 : Dans Eskizi (Pritchett,1996)	39
Şekil 4.4 : Beyoğlu Tüneli ile Diyagram Çalışması (Aksoy,2002).....	40
Şekil 4.5 : Beyoğlu Tüneli ile İlgili model(Aksoy,2002)	40
Şekil 4.6 : Variation V	42
Şekil 4.7 : Autopoesis modeli (URL-6).....	44
Şekil 4.8 : Modülör(Le Corbusier,1954)	45
Şekil 4.9 : Kinesphere (Laban, 1924).....	46
Şekil 4.10 : Kübik Hacmin Kuralları (Schlemmer, 1993).....	46
Şekil 4.11 : Mekan Dansı (Fukuhara, 2007).....	48
Şekil 4.12 : Single Space (Mehmet Sander, 2002).....	49
Şekil 4.13 : Kathakali Tiyatrosu oyuncusu (URL-7)	50
Şekil 4.14 : Triyadik Bale kostümleri.....	51
Şekil 4.15 : A-Kabı(Teker 2006).....	52
Şekil 4.16 : Soyut Figürler(değişen mimari, mafsallı bebek) (Schlemmer, 1993)	53

MİMARİ TASARIMDA İLETİŞİM MODELİ OLARAK OYUN

ÖZET

Bu tez kapsamında mimarlık, oyunu oluşturan kural ve iletişim sistemleriyle açıklanacaktır.

Bireyler günlük yaşamlarında toplumsal olarak ya da deneyimle elde ettikleri çeşitli kurallar içinde hareket ederler. Oyun, bu kurallar içinde, bireyin bilinçli olarak seçtiği, içinde çeşitli yasaklar bulunduran yeni bir düzendir. Bu nedenle de bireyin, günlük yaşamdaki alışılmış bazı kuralların dışına çıkarak farklı ilişkiler oluşturması beklenir. Bu ilişkinin belirleyicisi ise hem oyunu oluşturan kurallar hem de bu oyun içindeki oyunculardır. Bu nedenle oyun içindeki iletişim bireyin belirsizliği ve oyun kurallarının belirleyiciliği arasındaki iletişim sonucu ortaya çıkar.

Mimarlık süreci ise, oyun süreçlerinde olduğu gibi kurallarla örülü bir ağ içinde bulunur. Bu karmaşık ve sabit olmayan sistemde mimarlık, oyunun kendisini, oluşturduğu sistemle yalıtarak anlamlandırmasında olduğu gibi, kendisini kendi oluşturduğu kural içinde tanımlar. Ancak bununla birlikte kural içinde hareket eden ve kuralın oluşturduğu seçeneklerle iletişim kuran oyun elemanlarının oluşturduğu belirsizlik, mimarlıkta da bulunur. Belirlenmişlik ve belirlenmemişlik arasındaki bu sürekli karşılaşma her yeni oyunda ve mimarlık için her yeni kurguda, kendisini, oluşturduğu kurallarla yeniden belirler.

Ancak mimarlık içinde bulunan bütün bu kuralların oyunda bulunan kurallardan farkı, içinde bulunan oyuncuların bu yapılardan habersiz olmalarıdır. Bu nedenle ilişkilerin araştırılması için daha belirgin bir yapı olarak oyunun tasarım içine farklı yollarla eklendiği görülür. Tez kapsamında bu yapılardan biri olan sahne yapısı içindeki çeşitli ilişkilerle anlatılmıştır. Sahne yapısı mimarlık içinde de oluşan beden, mekan, hareket, karar gibi bir çok katmanı içinde bulundurur ve oluşturduğu karşılaşmalarla bu yapılar arasındaki ilişkilerin araştırılmasını sağlar.

PLAY AS A COMMUNICATION SYSTEM IN ARCHITECTURAL DESIGN

SUMMARY

In this study, architecture is researched with the idea of play which is described with rules and communication systems.

People behaves in some basic rules, that they gain with their experiences or social life. Play is a new system that organize itself by such rules and the rules that are gained from personal experiences, on the other hand rules in a play can be more diverse or extraordinary than such rules. So, during the process of play, players are expected to establish new relations between rules of the play and theirselves. That is why, the communication in play is a result of the predictable character of the rules play and unpredictable character of the player.

Like the process of play, architectural process, exists in a chaotic environment that is formed with several rules. In this chaotic and unstable environment, architecture sets a meaning by isolating itself, like a play. On the other hand, unlike the stable character of isolation, the interpretation of the rules in a play is also exist in architecture. So in every fiction, predictable and unpredictable has a continuous relationship which forms different rules in every touch. In this case, every architectural creation turns into a play with its own setting up rules in a communication system.

On the other hand, the rules of architecture differ from rules of the play, in which players are unaware of this structure. For this reason, in order to investigate the structure, play is added into the design in various ways. In this thesis, this structure is researched with examples of stages. Stage has a multi-layer structure which have some similar concerns in architecture like space, movement and decisions making and in order to investigate relationships between these structure, stage creates some encounters.

1. GİRİŞ

1.1 Giriş ve Tezin Amacı

Moles'a göre oyuncu ve laboratuvarına kapanmış bir bilim adamı arasında, her ikisinin de kendi kurallarını belirlemesiyle oluşturduğu bir dünya içine yaptıkları araştırmayla oluşan bir benzerlik bulunur. Moles bu durumu, etkileşim yokluğu ya da sıfır etkileşimle bireyin dünyadan geri çekilmesi ve kendi düşüncesiyle yeni bir dünyayı inşa etmesi ile anlatır. Bu şekilde birey çevreden gelen etkileri kontrol altına alır ya da araştırdığı etkilere göre ortamın kurallarını yeniden belirler ve bu şekilde kendisine yaptığı deneylerle oluşturduğu bir alt evren yaratır (Moles, 2004).

Mimari tasarım, bu kapalı ancak birey için belirsizlikler taşıyan iletişimi farklı şekillerde oluşturarak kendisine araştırma için belirlenmiş alanlar yaratır. Bu tez içinde bu durum oyunla ve oyunun oluşturduğu karşılaşmalarla oluşturulmuş yapılar üzerinden incelenmiştir.

Oyun, bireye gündelik hayattan farklılaşan başka bir ortam sunar. Bu nedenle birey için bu durum, belirsiz bir ortam olarak belirir. Ayrıca oyun için, belirsiz olan sadece oyunun oluşturduğu ortam değildir, aynı zamanda tasarımcı ya da oyun içindeki oyuncu da başka belirsiz bir noktayı oluşturur. Bu nedenle, bu ortamdaki tasarımcının oluşturduğu yapıyı belirleyen, bu yapılar arasındaki iletişim biçimidir. Bu iletişim biçimini ortaya çıkarmak için oyunun çeşitli karşılaşmalar oluşturduğu ve bireyin içinde bulunduğu yapıları bu yolla araştırdığı görülür. İkinci bölümde oyunun bu hareketli yapısı çeşitli tiyatro yazarlarının da düşüncelerinden yararlanılarak, tasarımcı ve oyun içindeki kurallar arasında oluşan iletişim modeli olarak incelenmiştir.

Mimari tasarım süreci, içinde bulundurduğu birçok kural yapısıyla bu hareketli iletişim sistemini içinde barındırır. Ancak bu süreç içinde farklı olan bireylerin temaslarıyla oluşturdukları bu yapıların farkında olmamalarıdır. Oyun, oluşturduğu belirlenmiş kurallarıyla çeşitli örneklerle süreç içine katılarak bu yapıların bireyle karşılaştırılmasını sağlayarak bu yapıların araştırılmasını sağlar.

Son bölümde ise bu yapılardan biri olan sahne yapısı ile bireyin mimarlık içinde de kurduğu bazı ilişkiler oyun içinde oluşturulan çeşitli karşılaşmalarla incelenmiştir. Böylece günlük hayatta var olan ancak fark edilmeyen bazı ilişkiler için oyun bir laboratuvar olarak kullanılmıştır.

2. İLETİŞİM MODELİ OLARAK OYUN

Bu bölüm içinde oyun, oyuncu ve oyunun oluşturduğu kurallar arasında gerçekleşen bir hareketli bir iletişim modeli olarak incelenecektir. Bunun için öncelikle oyunun, kural ve oyuncunun kararlarıyla oluşturulmuş belirsiz yapısı incelenmiştir. Sonra ise iletişim konusu ile her iletişimle tekrar kurulan yapı için bir model oluşturulmuştur.

2.1 Oyunda Kural

Oyunun belirleyici özelliklerinden biri oluşturduğu düzen içinde tanımlanabilir. Bu düzenle birey, çevresinde bulunan nesnelere ve kendisinin başka şekilde olabilme olasılığı ile karşı karşıya getirilir ve oluşan bu ortamda yaptığı seçimlerle yeni bir düzen oluşturur. Dolayısıyla oyun içinde, bir düzen içinde başka bir düzenin, oluşum süreci araştırılır.

Düzeni ise kurallar oluşturur. Oyun evreni kavramının kuralla olan ilişkisi ise kuralların tanımlanmalarını gerektirir. Suits'e göre kurallar bireylerin çizdiği çizgilerdir (Suits, 1995). Oyunlar bu çizgilerin farklı farklı çizilebilmesiyle bireylerin öznel yapıları haline gelir. Benzer bir şekilde Huizinga'da oyunu çember benzetmesiyle tanımlar. Oyun çemberi oyun içindeki hareketleri belirler ve oyun içinde bu çember dışında yapılanlar oyunu ilgilendirmez (Huizinga, 2000). Çizginin ya da çemberin dışına çıkmaksa her zaman olasıdır. Ancak bu durum artık farklı bir oyun içinde farklı kurallar içinde olma durumunu belirtir. Valéry bu nedenle kuralların kuşku duyulamaz olduklarından bahseder. Kuralları değiştirilmiş olan oyun evreni de çöker (Huizinga, 2000).

Her oyun kendi çizgilerini ve çemberini farklı katmanlarda oluşturduğu kurallarıyla oluşturur. Suits, bu kuralları kurucu kurallar ve beceri kuralları olmak üzere iki grupta toplar. Kurucu kurallar oyunun genel sınırlamalarını oluşturur. Bu kurallarla oyunun yeri, süresi ve gerilimi belirlenir. Böylece oyunun düzeni günlük hayattan ayrılır ve oyun kendi özelliklerini belirlemeye başlar (Suits, 1995).

Mesela, her oyunun, başlangıç ve bitişi arasında bağlantılar, farklı zaman kuralları ile açıklanır. Bir çocuğun evcilik oyununda oyunun başlaması ve bitişi çocuğun zaman bulması ve sıkılması arasında devam eder. Bu nedenle zaman sınırı belirsizdir. Ancak belirli bir süre içinde başlayan ve biten ya da belirli bir harekete amaca ulaşmayı hedefleyen oyunlarda zaman belirleyici bir sınırı oluşturur ve bu belirleyicilik oyunun tanımını etkiler. Paul Valéry bu konuda hakem düdüğünün büyüü bozması örneğini verir. Ona göre oyunun zamanını bitiren bu durum, oyun hareketlerinin sona ererek, bildik dünya mekanizmasını geri getirilmesini sağlar. Oyun içinde bulunan topa dokunma kuralları bu sınırla sona erer ve bu sınır dışında bu kuralların uygulanması oyunun sonucunu değiştirmez (Huizinga, 2000).

Ali Nesin ise Matematik ve Oyun adlı kitabında oyunu, sonlu oyunlar ve sonsuz oyunlar biçiminde tanımlar. Bu tanımlama içinde, satranç sonlu bir oyundur. Ama bu oyunun sonlu olmasını sağlayan, yine oyunun içindeki “bilmem kaç hamlede piyonlara dokunulmazsa oyun berabere biter” kuralıdır ve satrancın içindeki bu kuralın seçilmemesi durumu ya da değiştirilmesi durumu oyunun “iki şahın” kaldığı durumda olduğu gibi sonsuza kadar sürmesini sağlar (Nesin, 1995).

Bu örneklerdeki zamansal sınırlama mekân için de söz konusudur. Huizinga’ya göre her oyun, önceden belirlenmiş bir mekânın sınırları içinde gerçekleşir. Bu nedenle de mesela kutsal eylem ve oyun arasında biçimsel bir fark bulunmaz. Benzer bir şekilde arena, oyun masası, sihirli çember, tapınak, sahne, perde, mahkeme gibi belirli bir hareket ritüeline sahip her yerde bu ayrılmışlık durumu göze çarpar. Bu tür bu alanlar belirli hareketler için ayrılmış oyun alanlarıdır ve bu dünyanın içinde barındırdıkları eylemlerle geçici dünyaları oluştururlar (Huizinga, 2000).

Hareketlerse, oyunun sınırlar koyduğu ve oyunun devamını sağlayan en önemli kural yapılarıdır. Her oyunun kendisine ait bir hareket düzeni bulunur. Mesela, belirli bir sonuca ulaşmayı amaçlayan oyunlarda, top oyunlarında, yarışlarda ya da bu oyunların bilgisayar oyunu biçimlerinde, belirli hareketlerle bir sonuca ulaşılması gerekir. Çoğu zaman da oyunun karakterini belirleyen bu hareket kurallarıdır ve bu hareket kurallarını gerçekleştiren her şey bu oyunun bir oyuncusudur. Gadamer bu hareketi, kelime oyunu ya da güneş ışınlarının oyunları örneklerini de vererek bir ileri bir geri hareket olarak tanımlar. Ona göre her oyunun oyun alanını doldurma tarzını belirleyen kurallar ve belirlemelerle oluşturduğu farklı ileri geri hareketi

bulunur. Oyun bu hareketin gerçekleşmesidir ve bu nedenle bu yapı içinde, özne, oyuncudan çok oyunun kendisidir. Önemli olan oyun içinde oyunun gerektirdiği şekilde hareket etmek olarak tanımlanır (Gadamer,2006).

Her oyun için yapılan tanımlamanın değişmesi de, bu kuralların farklı şekillerde oluşturularak çemberi farklı şekillerde kurgulaması ile açıklanabilir.

Freud oyunu gerçeklikten kaçış olarak kabul eder ve oyunun karşıtı olarak ciddi olanı değil gerçek olanı koyar. Bu anlayışa göre, gerçeklik yaşam için zorunlu olan anlamına gelir ve oyun bu zorunluluğa sahip olmadığı için sanata benzetilir. Mesela, Freud'a göre, yazar oyun oynayan çocukla aynı şeyi yapar. Büyük oranda duygu yüklediği bir fantezi dünyası yaratarak bunu gerçeklikten ayırır (Storr,1992).

Ancak gerçeğin tanımı, sadece günlük yaşamımız içindeki günlük hayat olarak tanımlanmamıştır. Oyun üzerine çalışmalarda bulunan Winnicott, oyunu kişinin kendisini tanımlamasında bir araç olarak tanımlar. Hastaları ile beraber yaptıkları karalamaları, onlarla iletişim kurmak için kullanır ve bu yolla bireyin aslında kendisiyle ilişki kurmasını hedefler (Winnicott,1998). Bu şekilde oyun, bireye isteklerini ve seçimlerini özgürce yapabildiği bir ortam sunarak onun hareketlerini yansıtmasında daha gerçek bir yapıyı içinde oluşturur.

Ayrıca oyunun bir alıştırma işlevi olduğu ya da fazla enerjinin boşaltılması gereği için oluşturulmuş bir eylem olması gibi birçok söylem, oyunun işlevi ve oyun tanımlamaları içinde yer alır.

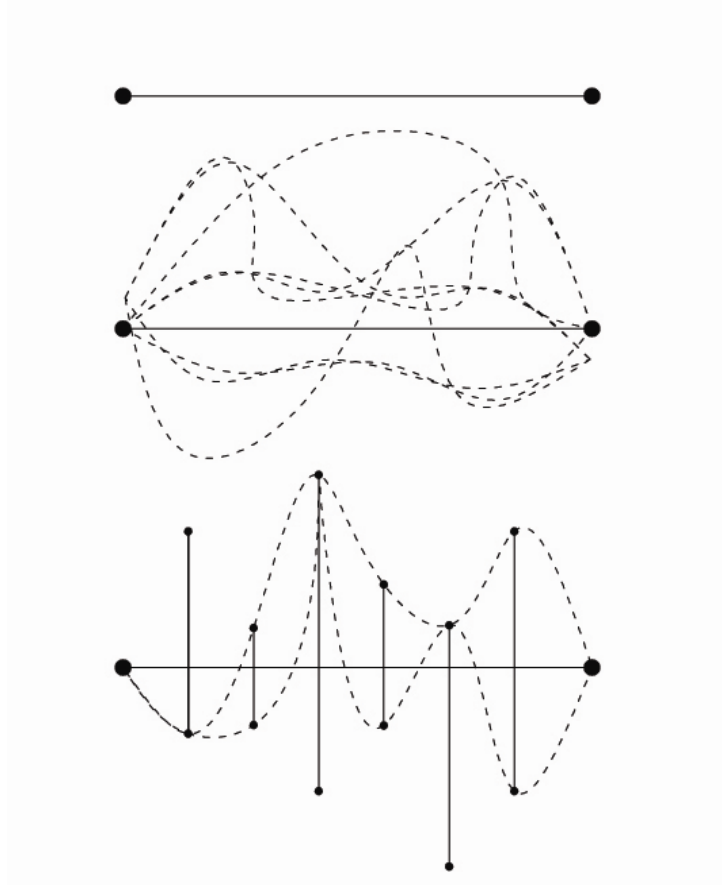
Sutton-Smith, herkes tarafından kabul edilebilecek bir oyun tanımlamasının yapılamayacağını belirtir. Ona göre, oyun bulanık bir kavramdır ve rüyalar, gündüz düşleri, fantezi, imgelem, yalnız oyun, kurallı oyun, spor, festival, karnaval, televizyon, video oyunu, sanal gerçeklik gibi birçok konunun oyun içinde değerlendirilmesi olasıdır (Onur, 2005). Huizinga, oyun için yapılabilecek bütün bu açıklamaların yerine göre geçerli olabileceğini belirtir. Çünkü bütün bu oyun tanımlamaları, kendi içlerinde doğrular sistemi yaratır ve oyunun amacını oluşturdukları bu sınırlar içinde araştırırlar (Huizinga, 2000).

Karaboğa ise oluşturulan bu sistemi mikrokozmos kelimesiyle anlatır. Ona göre mikrokozmos, bu dünyanın malzemesiyle bu dünyanın dilini analiz eden oyuncunun yeni yapısı olarak belirir. Birey, karmaşık olarak betimlediği dünya içerisinde

kendisini bu alana güvenle yerleştirir. Oyun doğanın karışık ve sonsuz olasılıklarını düzenler ve oluşturduğu sınırlı gerçeklikte bireye sınırlı ancak günlük hayattan farklılaşmış bir düzen sunar (Karaboğa,2005). Düzen, Huizinga tarafından oyunun pozitif özelliklerinden biri olarak gösterilir. Oyun oluşturduğu düzeniyle mükemmel olmayan bir dünya içinde geçici ve sınırlı mükemmellik getirir (Huizinga,200).

Bireyler için düzen onların çevrelerinde gördüğü şeyleri adlandırmalarında önemli bir yapıdır. Piaget'e göre, bireylerde, doğuştan gelen dünyayı anlama, nesnelere arasında düzen oluşturma eğilimi vardır. Bu ihtiyaç, bireylerin kendilerine çeşitli şemalar çizmesine neden olmuştur. Şemalar bireylerin yaşantılarını organize eden uygun kalıplardır. Bireyler değerlendirme yaparlarken bilinçli ya da bilinçsiz bir şekilde bu kalıpları kullanırlar (Eggen ve Kauchak, 2001).

Bireylerin içinde bulunduğu doğal çevre ve ilişkiler, farklı anlamlar barındırır. Birey bu anlamları kendisi için belirli yapılar haline dönüştürür ve kendi dünyasını oluşturur. Ancak çoğu zaman oluşan bu yapının yaşamdan öğrenilmiş kalıplar olduklarını unutur ve bu nedenle de kalıpların farklı anlamlarını gözünden kaçırmaz. Buna karşılık oyun bireyin bilinçli olarak seçtiği belirli bir şema içinde bu kuralları değiştirerek farklı bir olasılıkla var olmayı araştırır. Böylece oyun içinde günlük hayatta farklı kişiler için birçok anlama gelebilen bir şey, çoklu anlamından kurtularak sadece oyun içindeki anlamı içinde bir kural objesi haline dönüşür. Böylece oyun içindeki bireyin olası seçimleri sınırlandırılır ve belirli bağlantılar arasında kurduğu ilişkilerle oyun içinde ilerlemesi beklenir. Şekil 2.1 de bu durum oyun ve günlük hayattaki durumlar üzerinden anlatılmıştır.



Şekil 2.1 : Günlük yaşam-Oyun Şemaları.

İki nokta arasındaki en kolay ve en çok kullanılan bağlantı düz çizgidir. Ancak bununla birlikte bu iki nokta arasında sayısız bağlantı biçimi çizmekte olasıdır. Günlük yaşamda bireyler kararlarını hem bu düz çizginin etkisiyle hem de olası birçok etken içinde verirler. Bu durumsa iki nokta arasında bağlantının belirsizleşmesine neden olur. Buna karşılık oyun içinde, kurallarla, pek alışık olunmayan çeşitli parametreler belirlenir ve bireylerin bu parametreler içinde seçim yaptığı görülür. Böylece oyunun kurallarıyla, hem gündelik yaşamda düz çizgi olarak adlandırılabilen kalıpların dışına çıkıldığı hem de onun sayısız olasılığının azaltıldığı görülür.

2.2 Oyunda Özgür İrade

Oyun, kurallarla oluşturduğu düzenle birlikte, oyuncunun seçimlerinden oluşan belirsiz bir yapıyı da içerir. Bu durumsa oyunun tahmin edilemez olmasını ve her harekette farklı ilişkiler kurulmasını sağlar.

Mesela, oyuncu pasif bir gösteren olduđu bir oyun düşünülebilir. 1 den belirli bir sayıya kadar karışık olarak bulunan sayıların sayı numaralarına göre sırayla düz çizgilerle birleştirilmesi oyununda bu oyunu oynamayı seçen kişi için verilmiş olan kurallar, onun oluşturacağı bütün hareketleri daha önceden belirlemiş olurlar. Böyle bir durumda, oyunu oynamayı seçen kişi, burada bu mekanizmayı başlatması ve sonlandırması dışında hiçbir karar verme yetkisine sahip değildir. Ancak hala, mesela oyunu istediđi zaman terk etme özgürlüğüne sahiptir ve bu nedenle de oyunun sonu her ne kadar belirli olduđu var sayılsa bile, oyun çok farklı noktalarda bitme olasılığına sahiptir.

Oyuncunun çok daha fazla seçim olasılıklarına sahip oldukları oyunlarda ise, oyunun sonucu, oyuncunun kurallarla ve diđer oyuncularla kurduđu ilişkilerle belirlenir. Bir top oyununda takımlar arasındaki teknik özellikler ne kadar belirgin olursa olsun, sonuç hiçbir zaman kesin değildir ya da her satranç oyununda oyuncuların karşılıklı hareketleri sonucunda farklı oyunlar ortaya çıkar. Bu nedenle oyun içinde gösterilen, oyuncu nedeniyle hep yeni bir durumdur. Ancak bu belirsiz yapı oyun için olumsuz bir özellik değildir. Oyuncunun tepkilerinin tahmin edilemez olması, oyunun her zaman canlı kalmasını ve aynı oyunun her seferinde farklı şekilde oynanmasını sağlar.

Tiyatroda ise bu durum hem olumlu hem de olumsuz olarak karşılanır. Genel olarak tiyatro oyunlarında belirli bir yapının sergilendiđi görülür. Bu durumsa oyuncular için seyir anını oyun olmaktan çok bir işe dönüştürür. Ancak sonucun belli olmadığı doğaçlama oyunlarda ve oyun çalışmalarında, oyunun biçimlenişinin oyuncunun kurallar içinde oluşturduđu hareketlerce belirlendiđi görülür. Bu durumu Moholy-Nagy sahne içinde oyuncunun durumunu sorgulayarak tartışır:

Bugün de hâlâ geçerli olan bir görüşe göre, tiyatro, ses, ışık (renk), mekân, biçim ve hareketten oluşan bir eylem bütünlüğüdür. Bu durumda, insanın buna katılması gerekli değildir, çünkü günümüzde artık insanın salt mekanik rolünü insandan çok daha yetkin bir biçimde gerçekleştirebilen aygıtlar yapılabilir. Daha yaygın bir başka görüş ise, müthiş bir araç olarak insandan vazgeçmekten yana değildir; ama son zamanlarda, hiç kimse, insanı biçimlendirme ögesi olarak sahnede nasıl kullanabileceđi sorununu çözememiştir. (Moholy-Nagy, 1993, s.136)

Oyuncu sahnedeki en belirsiz kural yapısını oluşturur. Bu durumsa oyunun oyuncunun farklı özellikleriyle değişmesini sağlar. Nietzsche Tragedya'nın Doğuşunda, bu durumu Apollon ve Dionysos birlikteliği ile tanımlar. Buna göre, Dionysos Dünyası, içinde özgürlük, sınırların kalktığı bir evrende isteklerle oluşan yeni aşamada yaşanır. Bu nedenle, özgürlük, düzene, kosmoza, sistemliliğe ve disipline ait her şeyin alaşağı edildiği bir kaos atmosferinden beslenir. Karaboğa, Dionysos'ca olandan yola çıkıldığında tiyatronun ya da oyunun, dizginsiz ve başıboş bir kendiliğindenlik olarak tanımlanabileceğini belirtir. Ancak oyunun kendiliğindenliği emredici kurallar içinde bulunur. Mitolojide bu durum, düzen kurucu bilgelik tanrısı Apollon'un Dionysos ile birlikte dramının tanrısı olması ile açıklanır. Buna göre, özgür iradenin oluşturduğu seçimlerle oluşan belirsizlik ve emredici kurallarla bir arada bulunur (Karaboğa,2005).

Bu nedenle de oyunun kuralları, her ne kadar oyuncunun hareketlerini belirleseler de oyunun ilerleme noktası bireyin belirsizliği tarafından belirlenir. Oyuncu bu nedenle oyun içinde hem oyunun yapısıyla belirlenmiş bir yapı hem de bu yapı içinde karar verici olarak görülür. Bu durumda ise kuralların oluşturduğu sınırlarla hareket eden ve bu hareketlerle kendi çerçevesini her hareketle yeniden oluşturan bireyle karşılaşılır. Seçilen her oyun düzlemi, bireyin kendisinin seçtiği ve kendisini bu düzlemin kurallarıyla dönüştürebileceği bir yer olarak oluşturulur. Oyun içindeki birey, seçimleriyle kendisine oyun içinde başka bir oyunu o anlamına oluşturur ve bu nedenle oyun aynı kurallarla oynanıyor bile olsa birey kendisini oyun içinde farklı bir noktada ve farklı seçimlerle karşı karşıya getirir. Bu nedenle oyun oynama durumu, içinde oyuncunun seçimleriyle oluşan belirsizliklerin bulunduğu kurallarla açıklanır. Kural ise, James'in belirttiği gibi bütün oyunlarda, hem kurallı olarak adlandırabileceğimiz oyunlarda (game), hem de kuralsız olarak düşündüğümüz oyunlarda (play), düşsel durumla birlikte bulunur (Onur, 2005). Bu düşsel durum, oyunun bireyin seçimleriyle değişen yapısı ile açıklanabilir. Bu açıklama bireyin öznelliğini taşır ve oyunu oluşturan kurallar ve bu kuralları seçen özgür bireyin bu kurallarla olan iletişimiyle açıklanır.

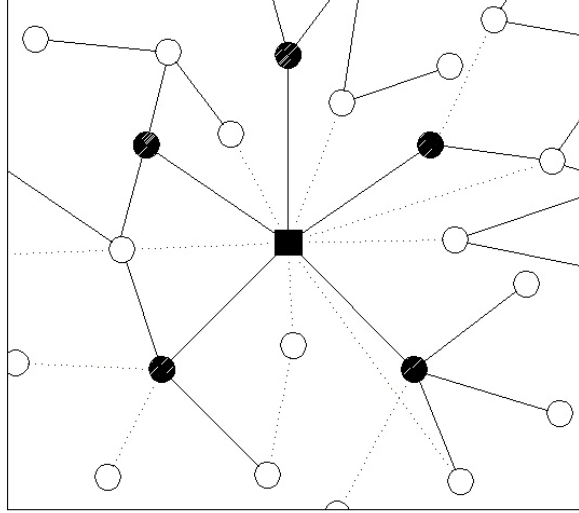
2.3 Oyunda İletişim

Bu bölümde oyun içindeki iletişim, oyunun oluşturduğu farklı düzeneklerle karşılaşan ve bu karşılaşma ile kendi yapısını farklı denge yapılarıyla oluşturan oyuncu üzerinden anlatılacaktır. Oyun daha öncede belirtildiği gibi kurallarıyla bireye alışık olmadığı bir ortamla karşı karşıya getirir. Suits bu durumu oyunun sonuca götürmede daha yeterli olanı yasaklayıp daha az yeterli olanı serbest bırakması ile açıklar (Suits, 1995). Bu durumda bilinen daha kolay hareketler yasaklanır ve bireyin oyunun oluşturduğu soruna, farklı açıklardan ulaşması beklenir. Bu nedenle oyun içinde öncelikle bu karşılaşma oyunun kuralları ile sağlanır ve bu karşılaşma ile bireyin günlük hayatta kullandığı kalıpların bozulması amaçlanır. Bireyse bu bilmediği dünya içinde hareketleri ile kurduğu iletişimle kendi dengesini oluşturur.

2.3.1 Oyunda Karşılaştırma Oluşturma

Oyun, kurulması ile birlikte, oyuncusunu belirli sınırların olduğu bir yapı ile karşılaştırır. Günlük yaşamda bireyler olayları yaşadıkları deneyimlerle nedenselliklerine göre birbirine bağlarlar. Bu nedenle birçok yapının birden çok anlamı olduğu ve yerine göre bu anlamların değiştiği görülür. Mesela küçük çocukların birçok nesneyi günlük hayatta kullanılan biçimde değil çok farklı şekillerde de yaşamlarına yerleştirdikleri çok görülen bir örnektir. Ancak çoğu zaman her yapı kendi içinde değerlendirildiği için bu yapıların oyunda olduğu gibi kuralların değişmesiyle değişen adlandırmalar olduğu çoğu zaman unutulur. Oyun, bu ortak oluşuma ve birçok adlandırma olasılığına karşılık, adlandırmaları kurallarıyla yeni baştan yapılandırarak bireyi belirgin bir çerçeveye içine yerleştirir. Bu durumda günlük hayattan farklı olarak bireyin hareketi sınırlandırılır ya da belirli bir noktaya yöneltilir. Böylece belirlenmiş sınırlar içinde karar vermesi gereken birey, günlük hayatında farkına varmadığı ancak çevresinde olan ve onunda birçok durumda uyduğu kurullarla da karşılaştığı görülür. Böylece oyun içinde bireylerin, hem farklı şekilde hareket edebilecekleri farklı bir dünya olasılığı hem de bu olasılık içinde verdikleri kararları etkileyen kendi kuralları ile karşılaştıkları görülür. Her oyun bu karşılaşma için farklı yapılar oluşturur.

Dil bu açıdan en belirgin oyun yapısı olarak görülür. Bireyler kendi konuştukları dili çocuklarına konuşarak ve onların hatalarını düzelterek öğretirler. Bu şekilde dili kullanırken ya da öğretirken gramer kurallarını düşünmezler. Ancak dil içinde birçok kural yapısı vardır ve mesela, bu dili bilmeyen birinin dille karşılaşması ya da dilin bilmeyen birine öğretilmeye çalışılması, dilin normalde farkına varılmayan kural bağlantılarına dışarıdan bakılmasını sağlar (Karatani,1995). Benzer bir şekilde kelime oyunlarının da, dil içinde günlük hayatta kurulan bağlantıların ortaya çıkarıldığı görülür. Mesela tabu oyununda bir kelimenin anlatılması için kullanılmaması gereken bazı kelimeler vardır ve bu kelimeler günlük yaşamda bu kelime ile en çok bağlantısı olan kelimelerden seçilirler. Böylece oyuncudan bilinen bağların dışında farklı bir bağ ile bu kelimeyi anlatması beklenir.



Şekil 2.2 : Tabu Oyunu Şematik Anlatımı.

Şekil 2.2 de tabu oyununa ait bu durum gösterilmiştir. Oyunda kare şekli ile gösterilen kelimenin bulunması istenmektedir. Taralı daire içinde gösterilmiş olan ve bu kelimeyi en kolay anlatan 5 kelime ise yasaklanmıştır. Ayrıca bu şemaya göre düz çizgilerle bağlanmış olan bağlantılar günlük yaşamda kullanılan bağlantılardır. Noktalı çizgiler ise daha kişisel ya da fark edilmeyen bağlantıları gösterirler. Oyunun kuralına göre Oyuncudan yasaklanan kelimelere dokunmaksızın farklı bir yolla kare şeklinde gösterilen kelimeye ulaşması ve böylece oyuncunun noktalarla gösterilen var olan ancak fark edilmeyen bağlantıları kendi oyunu ile keşfetmesi beklenir. Bu durumsa hem kelimenin farklı anlamlarının ve bağlantılarının

araştırılması sağlar, hem de bulunması gereken ve yasaklanan kelimeler arasında nasıl bir bağ oluştuğunu oyuncusuna gösterir.

Tiyatroda ise bu durumun, oyunun kendisini farklı şekillerde tanımlayabilmesiyle sağlandığı görülür. Naz Erayda'ya göre oyun içindeki her şey günlük hayattan farklı kurallarca tanımlanır. Böylece oyun içinde tekstin oyuncuya, oyuncunun sese, sesin mekâna dönüşebildiği görülür (Erayda, 2000). Oyunun olası bu ilişkileri ise farklı yönetmenlerce araştırılarak farklı karşılaşma düzenekleri oluşturmuştur.

Mesela Brecht yabancılaşma efektleri üzerine yazmış olduğu yazısında, sahne üzerindeki bu karşılaşmayı, oyuncu ve rolü arasındaki birliği parçalayarak oluşturduğunu belirtir.

Geleneksel olarak oyun içinde, seyirciler ve sahne arasındaki bağlantı özdeşleşme yoluyla gerçekleşir. Bu durumda ise oyuncunun başka bir kişiyi canlandığı görülür. Yabancılaştırma efekti tekniğinde ise oyuncu, rolü ve kendisi arasında bir uzaklık oluşturur ve özdeşleşmeye izin vermez. Brecht yabancılaştırma için üç farklı yol kullandığını belirtir:

1. Üçüncü kişiye çevirme
2. Geçmişe aktarma
3. Oyunun oynanışına ilişkin not ve açıklamaları oyuna katma

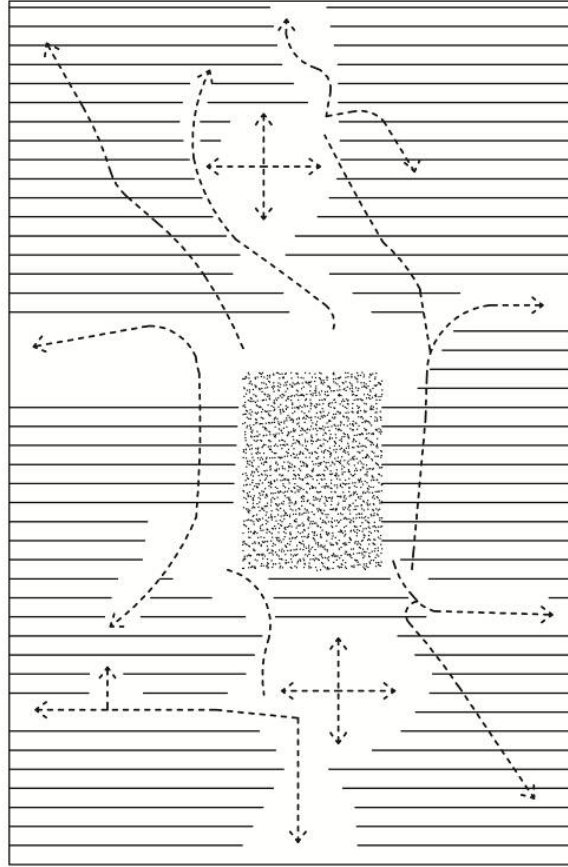
Brecht 'e göre üçüncü kişiye çevirme, yani "o» zamirinin kullanılması ve olayın geçmişe aktarılması, oyuncunun, oyununa gerekli bir uzaklıktan bakabilmesini sağlar. Ayrıca, oyuncu, rolünün nasıl oynanacağına ilişkin not ve açıklamaları metnin içine katar ve bu metinleri üçüncü kişi ağzından sunup, iki ayrı ses tonunu karşı karşıya getirerek asıl metindeki konuşmaların yabancılaşmasını sağlar(Brecht,1992).

Böylece oyun için bir kalıp gibi görülen özdeşleşme durumunun ters çevrilmesi ile oyunun yapaylığı vurgulanır ve oyunun oyun olma durumu ile karşılaşıldığı görülür.

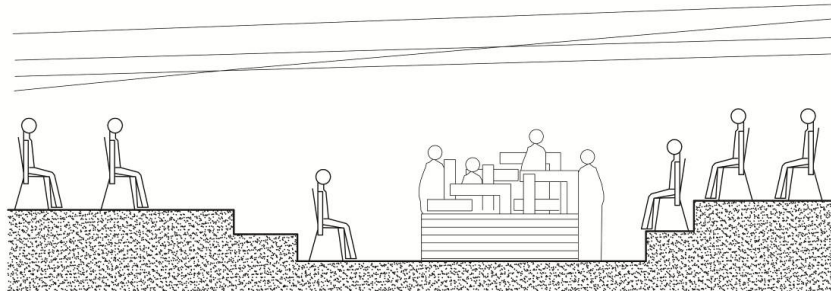
Tiyatrosunu, laboratuvar olarak tanımlayan Grotowski ise, seyircilerin oyun düzlemi ile olan karşılaşmasını, oyuncular ve seyirciler arasındaki sınırları değiştirerek oluşturur. O'na göre, oyunu izlemeye gelen seyirci de oyunun bir oyuncusudur. Aktif bir şekilde ona verilen kurguyu izleyerek o kurgu içerisinden kendi oyununu çıkarır. Bu nedenle seyircinin oyunla karşılaşması da bu dış bakışı sağlayan unsurlardan

biridir(Kattan ve Grotowski, 1992). Böylece yerleşmiş seyirci oyuncu ilişkilerini değiştirerek seyirciyi de oyunun içindeki bir oyuncuya dönüştürmeyi amaçlar.

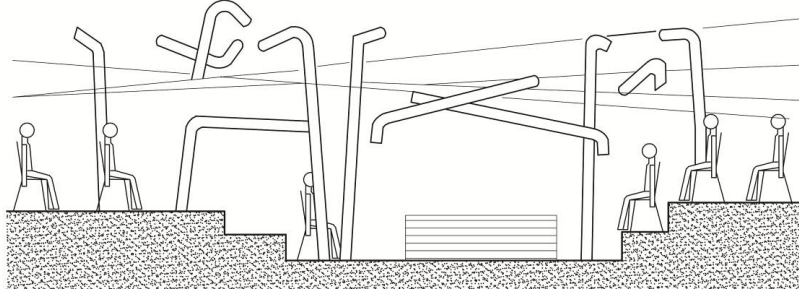
Grotowski'nin bu düşünce içinde tasarladığı oyunlardan biri, Akropolis adlı oyunudur. Aşağıdaki şekillerde bu oyunun plan, başlangıç ve bitiş durumunu göstermektedir.



Şekil 2.3 : Akropolis Oyunu Plan Şeması.



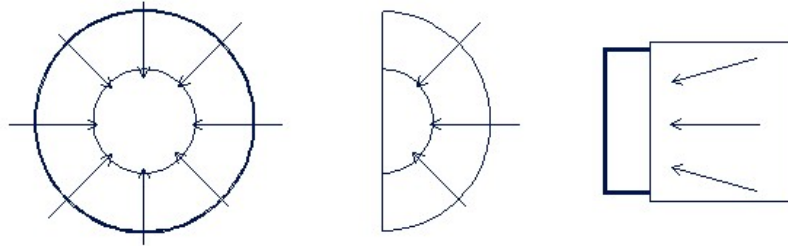
Şekil 2.4 : Akropolis Oyunu Oyun Öncesi.



Şekil 2.5 : Akropolis Oyunu Oyun sonrası.

Oyunun başlangıcında merkezde plan içinde noktalı bir biçimde gösterilmiş olan büyük bir sandık bulunur. Sandık içinde birçok hurda ve soba borusu bulunmaktadır. Oyun içerisinde hayaletleri temsil eden oyuncular şekilde kesik çizgilerle belirtilen yerlerde bu soba boruları ve hurdalarla bir krematoryum inşa ederler. Seyircilerse bu hareketlerin içinde hayaletlere dokunamayan canlı insanlı insanlardır. Oyun bitiminde oyuncular sandık içinde yok olurlar ve arkalarında bu farklı malzemelerden yapılmış olan yapıyı bırakırlar.

Bu durumda oyun içinde, geleneksel tiyatrodaki bulunan oyuncu seyirci ilişkisinin değiştirildiği görülür. Shlemmer 20yy öncesi sahne biçimlerini üç farklı şekilde anlatır (Şekil 2.6). Bunlardan ilki merkezde yer alan yuvarlak sahnedir. Bu sahnede, ortada olan sahnenin tüm çevresine izleyiciler dağılmaktadır. Bu durumda oyun farklı cephelerden izlenebilir. Belirtilen ikinci sahne Eski Yunan'daki klasik sahnedir. Burada izleyici sıraları yarım çember biçiminde sıralanır. Bu şekilde izleyiciler sahneyi önden ve iki yandan görürler. Belirtilen son sahne biçimi ise kutu sahne ya da çerçeve sahnedir. Sahne, izleyiciden tamamen ayrılır ve izleyicinin bakışı artık tek bir cepheden bakışı içerir (Shlemmer,1993).



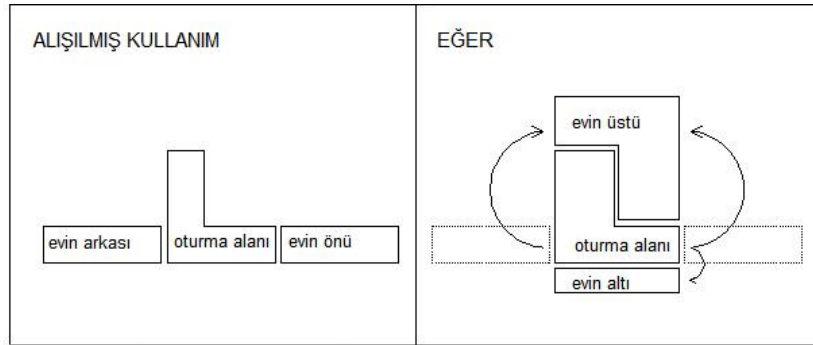
Şekil 2.6 : 20 yy. Öncesi Sahne Biçimleri(Shlemmer,1993).

Belirtilen üç sahne yapısında da, seyirci ve oyun alanı arasında belirgin sınırlar bulunmaktadır. 20yy da ise bu yapıların, tiyatro alanında yapılan birçok çalışma ile çeşitlendiği ve farklı ilişkiler kurabilen yapılar haline dönüştüğü görülür. Mesela Wyly tiyatrosunda sahnenin, içindeki mekanizmalarla farklı mekansal ihtiyaçlara cevap verebildiği görülür. Koolhaas sahnenin sekiz olası kullanım şekillerini aşağıdaki şema ile anlatır.



Şekil 2.7 : Wyly Tiyatrosu Kullanım Olasılıkları (URL-1)

Mekânın biçimlenişi her oyun için içindeki senaryo ile oluşturulur. Bu durumda ise senaryonun içine sahnenin biçimlenişinin de katıldığı görülür. Mekân içindeki mekanizmalarla, sahneyi bir soru olarak sorarak bir bilinmezi oluşturur. Koolhaas bu durumu geleneksel düzenler ve ev arasında bağlantı kurarak alışlagelmişin farklılaşmasını şekil 2.8 de belirttiği şemada eğer sorusu ile sorgular.



Şekil 2.8 : Wyly Tiyatrosu Değişim Şeması. (URL-2)

Grafiğin ilk bölümündeki alışılmış kullanım günlük hayatta bireylerin mekânı adlandırırken ve kullanırken onlara öğretilen belirgin kalıpları temsil eder. Ancak bütün bu kalıplar mekânın kurallarının esnekliği ile Wyly tiyatrosunda eğer sorusu ile değişebilir. Tasarımcı bu durumda bu bilinmezi çözmek için sahne üzerindeki mekân düzenlemeleri arasındaki olası ilişkileri araştırır. Böylece oyun için karşılaşmanın, hem tasarımcısı hem de seyirciler için mekânın değişebilmesi ile sağlandığı görülür.

Grotowski'nin oyunları da benzer bir durumu barındırır. Grotowski oyunlarında mekân biçimlenişi için farklı kurallar belirler ve eğer sorusunu bu kurallarla oluşturduğu dünya içinde anlatmaya çalışır. Mesela Akropolis oyununda olaylar, mekân içinde belirli bir merkez yerine farklı noktalarında geçer. Ayrıca mekânı oluşturan malzemelerinde günlük yaşamdan farklılaştığı görülür. Soba boruları bir inşaat malzemesine ya da bir insana dönüşebilir. Böylece karşılaşmanın değişen kurallarla yapıldığı görülür.

Benzer bir durumu Beckett, seyircileri sahne içinde yarattığı hiçlik düşüncesi ile karşılaştırarak yapar. Ona göre gündelik yaşamda, gerçek bulunmaz ve hiçbir gerçeğin bulunmadığı bu dünyada gösterilmesi gereken bu hiçlik yapısıdır. Bunun için sahnede birbiri ile çelişen birçok yapıyı bir arada gösterir. Mesela, Godot'yu Beklerken adlı oyununda, her gün aynı ağacın altına gelerek Godo'yu bekleyen iki kahraman Estragon ve Vladimir'in konuşmalarının birbiri ile çeliştiği görülür. Godot var mıdır, gelecek midir, her gün karşılaştıkları kişiler aynı kişiler midir? Beckett bu soruları ve daha birçok yoruma açık sorunun yorumlanmasını bekler. Böylece bir bakıma oyun içinde anlatılanlar tek bir gerçek ve doğru oluşturamazlar. Bekleme durumunun bile gerçek mi yoksa bir alışkanlık mı olduğu belirsizdir. Beckett'ın sahne üzerinden anlatmak istediği, bir kurgunun açıklanabilmesinde ve gerçekliğini değiştirebilmesinde olduğu gibi hayatın da çelişik kurgular taşıdığını göstermektedir. Böylece sahneyi gündelik hayattaki bir gerçekle karşılaşma için kullanır.

Böylece bireylerin daha önce farkına varmadıkları kurallarla oyunun oluşturduğu düzeneklerle karşı karşıya geldikleri görülür. Peter Brook, karşılaşmanın oluşturduğu bu yapıyı tören olarak adlandırır ve tören içerisinde görünmez olanın, var olan ancak insanların iletişim kurmadıkları yönlerinin, karşılaşma ile ortaya çıktığını belirtir (Brook,1990). Ponty'ye göre ise ozanın görevi, gerçekten olan şeyi değil, tersine

olabilir olan şeyi, yani olasılık ya da zorunluluk yasalarına göre olanaklı olan şeyi anlatmaktır (Ponty,2005). Oyun bu durumu oluşturduğu kurallarla yapar ve olabilir olanla bireyi karşı karşıya getirerek bireyin bu durum karşısındaki kalıplarını inceler.

2.3.2 Oyunda Denge

Denge oyun içinde oyuncunun diğer oyuncularla ve kurallarla belirsiz karşılaşmaları sonucu oluşturduğu durum karşısındaki duruşu ile tanımlanabilir. Oyun içindeki her hareket, oyuncuların seçimleriyle sürekli farklı yerlere sürüklenir. Her seçimse başka bir karşılaşma noktasını oluşturur. İlerlenen nokta, o ana kadar sağlanan iletişimin bir ortaklık noktasıdır. Ancak, bu ortaklık, sadece o an için birlikte olma durumudur. Bu nedenle oyun içinde sürekli olarak denge bozulur ve oyun bu dengeyi oyun bitimine kadar her harekette yeniden oluşturur.

Bu durum mesela satranç oyununda belirli bir amaç içerisindeki oyuncuların gelecekteki hamleleri planlamalarındaki çelişiklikle anlatılabilir. Çünkü aslında her strateji diğer oyuncunun verilen hamleye cevabı üzerinden kurgulanarak oluşturulur. Ancak karşılıklı olarak verilen kararlar bu gelecek kurgusunun çoğu zaman dışına çıkar bu durumda ise bir satranç oyuncusunu her harekette gelecek için farklı bir kurgu oluşturur.

Steve Paxton sistemin kurulmasını, bozularak tekrar kurulmasını ve başka formların oluşumunu, contact improvisation (bağlantısal doğaçlama) adını verdiği dans çalışma tekniği ile açıklar. Bu sistem içinde denge, bireylerin dokunma duyularıyla birbiriyle kurdukları bağlantı üzerinden, karşılıklı seçimleriyle oluşur. Bu hareketli çerçeve içerisinde, ilişkiyi belirleyen temas, hareketin devamını sağlar ve her devam eden hareket her oyuncu için kendisinin ve diğer oyuncunun sağladığı bir ortaklık noktasını oluşturur (Paxton, 1975).

Steve Paxton bu temas yüzeylerini sosyal hayata benzetir ve insanların iletişim için kullandıkları ortaklığı sistemleştirir. İki kişi arasında ya da insanın çevresi ile ilgili olan durumu iki değişkene bağlanır. Bu değişkenlerden ilki kişinin aktif ya da pasif olması durumu, diğeri ise istek ya da karşılıktan birini seçmesi olarak formüle edilir (Paxton, 1975).

Ad &Pr
Ad & Ar
Pd & Ar

Pd & Pr
Ar & Ar
Ad & Ad

Şekil 2.9 : BağlantısalDoğaçlamaOlasılıkları(Paxton,1975,s.40)

Bireyler sosyal hayatta ve oyunda bu iki değişkenin oluşturduğu 4 farklı olasılığın iki kişi arasındaki iletişim biçimini farklı kombinasyonlarda birleşmesi ile ilişki kurarlar. Şekil 2.9 da “A” aktif ,“P” pasif, “d” istek, “r” karşılık olarak adlandırıldığında iki kişi arasındaki ilişki biçimini oluşturan altı farklı durum ifade edilmiştir (Paxton, 1975).

Bu altı farklı durumu oluşturan, bireylerin o anki durumlarını belirleyen, diğer bireyle olan karşılaşmaları ve bu karşılaşmalara verdikleri aktif ya da pasif istek ya da karşılıklardır. Bu nedenle sistem içerisinde karşılaşma ile o an için tasarlanmış bir tepki, bireyin kendisini o an için tasarlamasını sağlar. Böylece bu sistem, her yeni harekette yeni bir karşılaşma noktası oluşturur ve kendi dengesini arayan hareketli bir yapı haline gelir.

Her harekette oluşan seçimse bireyin o anki duruşu ile ilgilidir. Duruş (attitude), tavır ve ya durum kelimeleriyle de açıklanabilir. Her üç kelime de o an ki durumun sisteminin kurulması ve bu sistem içerisine yerleştirilen oyunun sistem içindeki başka bir sistemin olan oyuncunun varlığını o anki yapısını belirtir.

Mesela bu durum tasarımlarında bağlantısal doğaçlamayı kullanan Pilobolus grubunda eklemeye değişen hareketli bir heykel yapısı içinde tanımlanır. Bu duruma göre bedenler birbirleri ile kurdukları iletişimle bu yapıyı oluştururlar. Ancak her ekleme yeni bir kurguyu oluşturur ve eklenmesi düşünülen kişi için belirsizi oluşturmaya başlar. Bu durumda belisizle karşılaşan birey kendi kurallarını bu yapı içerisine katar. Bu denge sadece başka bir ek-beden bu yapıya eklenene kadar sabit kalır ve yeni bir beden eklendiğinde ise yapı, kendisini tekrar yeni denge içindeki oyuncuların bedenlerinin kurallarıyla oluşturur (Şekil 2.10).



Şekil 2.10 : Aquatica-Pilobolus (URL-3)

Karşılaşılan yüzeyden alınan aktif işaretler bireyin içinde bulunduğu kurallar ve bu kurallar içinde yapmış olduğu seçimlerle sürecin parçası haline gelir. Böylece denge oyun içindeki oyuncuların birinin hareketiyle tekrar bozulur ve yeni bir karşılaşma noktasını oluşturur. Bu nedenle oyun içinde belirsiz, yapının değişimiyle, tekrar tekrar oluşarak yapının hareketliliğini sağlar. Böylece, oyunla, her yeni hareketle yeni bir denge durumu araştırılır ve hareketler arasındaki farklı olasılıklarla bireyler karşı getirilirler.

Bu durumda ise bireyin kendi yapısı ile başka bir düzlem olarak karşılaştığı bu hareketli sisteme kendisini yerleştirdiği görülür. Piaget'e göre bireyin çevresini anlamak için kullandığı şemalar zaman zaman onların durumu anlamaları için yeterli olmaz bu durumda ise bireyin eski şemaları ve karşılaştığı bu durumu birleştirerek yeni bir denge oluşturması gerekir. Bu durumsa gelişmeyi sağlar. Çünkü böylelikle yeni bir bağlantı dengenin bozulması ve yeni dengenin oluşumu sırasında ortaya çıkar (Eggen ve Kauchak, 2001).

2.4 Sonuçlar

Bu bölümde oyunun oluşturduğu iletişim sistemi tartışılarak şu sonuçlara ulaşılmıştır.

- Birey günlük hayatında toplumsal olarak ya da deneyimle elde etmiş olduğu çeşitli kalıplar içinde hareket eder.

- Oyun oluşturduđu kendi düzeniyle bu kalıplara farklı açılardan yaklaşmayı sağlar. Böylece kurallar içinde hareket eden oyuncu, oyun içinde belirlenmiş kurallarla oluşturulmuş bir yapıyı, iletişimle deneyerek oluşturur.
- İletişim bireyin belirsizliğine ve kural yapılarına bağlıdır. Bu nedenle, sürekli değişim içinde bulunan bireylerin kararlarıyla değişerek yeni bir denge sorunu haline dönüşür.
- Dengenin bozulması birey için bilinmeyenle karşılaşma anlamına gelir. Birey bu şekilde kendi oluşturduđu zihinsel şemaların dışında farklı şemayla bu dengeyi yeniden bulmaya çalışır ve araştırılan bu yeni dengeyle kendi farkına varmadığı kurallarını da araştırmaya başlar.

3. MİMARİ TASARIM

Oyun içinde farklı karşılaşmalarla oluşan ve sürekli olarak değişen denge yapıları, mimari tasarım içinde de bulunur. Karatani ye göre mimarlık ortak kurallar olmadan oluşmaya koşullanmış bir iletişim biçimidir ve öteki ile olan iletişim içinde tanımlanabilir. Çünkü tasarım süreci içinde birçok veri ve seçimler, mimarlık oyununu oluşturan birçok oyuncu tarafından, kurdukları iletişimle yapılır. Bu nedenle hiçbir mimari tasarım ilk düşünüldüğü gibi ortaya çıkmaz. Onun yapısı her hareketle ve içine dâhil olan her tasarımcıyla değişerek başka anlamlara bürünür.

Bu bölüm içinde bu yapı, mimari tasarım süreci içinde öncelikle bu iletişim düşüncesi içinden anlatılmıştır. Mimari tasarım süreci içinde, tasarımcı, oyun içinde olduğu gibi sürecin içinde kendisini, kurallarıyla dâhil eder ve karşılaştığı problemleri tanımlayarak bir düzen oluşturur. Ancak günlük yaşamda verilen kararların farkında olmayan bireylerin kategorilerine bu süreç içinde de rastlanır. Bu nedenle, bu düzenin daha iyi anlaşılabilmesi ve araştırılabilmesi için oyun benzeri belirlenmiş kurallara sahip yapıların tasarıma eklendiği ve bu yolla bireyin bu süreç içindeki yapılar arasındaki ilişkileri araştırdığı görülür. İkinci bölümde bu yönde yapılan çalışmalarla bireyin oluşturduğu yapılar incelenmiştir.

3.1 Mimari Tasarımda İletişim

Platon mimarı bir ideanın gerçekleştirilmesinin yapıcısı olarak metaforlaştırır. Ancak dünyevi mimari mimarlığın içinde taşıdığı belirsizlik nedeniyle küçümser. Mimarlığın tanımlanması tanımlanmışlık ve belirsizlik içeren ilişkiler sistemi içerisinde bulunur. Bu ilişkiler sistemi içinde oluşan hareket mimarlığın bir çok yazar tarafından onun oyunla olan ilişkisinin sorgulanmasına neden olmuştur. Bu bölümde mimari tasarımda iletişim, oyuna benzer bir şekilde kuralların oluşumu ve bu kuralların oluşturduğu yapının farklı kurallarla iletişim kurması ile yapının yeniden adlandırılması, üzerinden anlatılacaktır.

Güney, mimarlığı felsefenin katkısıyla inceledikleri makalesinde, mimarlığı iki farklı şekilde tanımlar. İlk öneriye göre mimarlık, yarattığı kapalı sistemlerle yarattığı

düzeniyle bir gerçeklik oluşturur (Güney,2004). Tasarım içinde, belirleme ve düzen kurma durumu vardır. Kuban'a göre mimarlık özel yapı eylemidir. Yapı, insanı korunması için kendisine sınırlar çizmesini sağlayarak belirli bir boşluğun tanımlanmasını sağlar (Kuban,1998). Bu şekilde, oyunun kendisini belirsiz olan doğadan, oluşturduğu kurallarla ayırmasında olduğu gibi, mimarlıkta, tanımladığı boşluğu birey için çeşitli kurallarla tanımlar. Bu şekilde mimarlık bir çerçevenin çizilmesini sağlayarak bireyin hareketlerine yön verir.

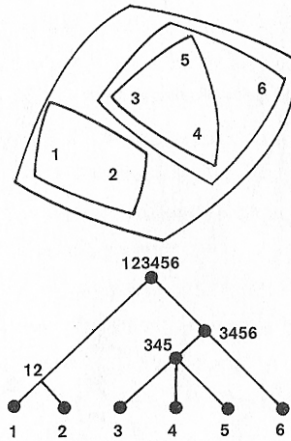
Ancak yine de verilen bu kurallar belirli sınırlamalarla birlikte birçok farklı olanağı da içinde barındırırlar. Bu nedenle çizilen bu çerçeve içinde tam bir bitmişlik söz konusu değildir. Her mekân birçok olasılık içinden kendisine çizdiği çerçeve ile bir sınırlama getirir. Ancak oluşturduğu çerçevenin içinde her zaman başka çerçeveler çizilecektir. Bu, mesela Karatani'nin top metaforunda da bu durum göze çarpar. Tasarım içinde, top, her atılışında yeni bir bilinmezliğe yol açar ve topu alan kişi onu kendi bildiği şekilde bir denge yapısı haline dönüştürür. Bu nedenle sınırlama ve yaratılan kapalı düzen, başka düzenlerin oluşumu için bir olanak yaratır ve bir süreç için bir adımı oluşturur.

Güney'in belirttiği ikinci önerme, mimarlığı bu süreç olarak tanımlar. Bu süreç ise toplumsal süreçler ve bireyin deneyimleri arasında gerçekleşen asimetrik bir iletişim olarak tanımlanır. Mimarlık içinde bulunduğu toplumla gelişen ve ortak aklın değişmesiyle kendini yenileyen bir süreçtir. Ancak aynı zamanda bireyin seçimleri ve bu yapı içindeki duruşu da ön plana çıkar. Mimarlık bu nedene öznel ve nesnel özellikleri bir gerçeklik içinde toplar (Güney, 2003). Böylece süreç içinde toplumun oluşturduğu ortak yargılar, tasarımcının bu yargılar karşısındaki bilinçli ve bilinçdışı duruşları ve kararlarıyla, süreç,önceden belirlenemez, açık uçlu bir yapıya dönüşür.

Belirsiz ise Piaget'nin belirttiği gibi yeni bir dengenin kurulabilmesi için önemli bir yapıdır. Belirsizle karşı karşıya geldiğinde birey, Piaget'nin belirttiği gibi, kendi yapı şemalarını oluşturmaya başlar. Zihin bu şekilde parçaları yeniden kategorize etmeye ve adlandırmaya çalışır. Bu konuda, Alexander, Piagetin yapı şemalarıyla oluşturduğu yapıya benzer bir şekilde küme ve sistem kavramlarını ortaya koyar. Küme belirli bir nedenden dolayı birlikte düşünülen parçalar, olarak tanımlanır ve bu kümeler bir şekilde beraber çalıştıklarında sistemleri oluştururlar. Mesela, Alexander, birey tarafından, portakal, karpuz, futbol topu ve tenis topu gibi 4 farklı objenin hatırlanması istendiğinde bireyin bu objeler arasında ilişkiler kurarak onları

sınıflandırdığını ileri sürer. Mesela meyveler ve toprak iki farklı küme oluşturabilir. Ya da büyük yuvarlaklarla küçük yuvarlaklar. Bu şekilde sistemin pek çok farklı şekilde biçimlenmesi olanaklıdır (Alexander, 1965).

Alexander bu konuda ağaç ve yarı kafes olarak adlandırdığı iki farklı sistemle doğal kent ve yapay kent biçimlenmelerini örnek olarak gösterir. Bu duruma göre doğal kentler, uzun bir süreç içerisinde oluşan kentleri, yapay kentler ise tasarımcılar ve planlamacılar tarafından yaratılmış kentleri belirtmektedir.

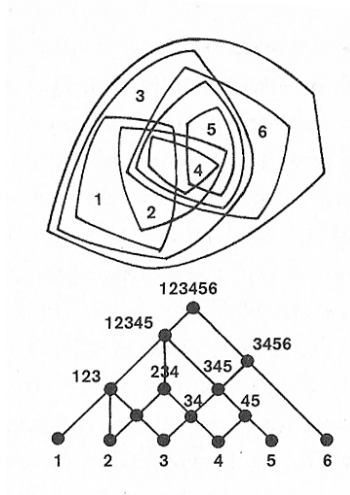


Şekil 3.1 : Ağaç Sistemi(Alexander, 1965)

Şekil 3.1 de ağaç sistemi gösterilmiştir. Ağaç sisteminde, kümelerin ve alt kümelerin yapısı hiyerarşik bir şekilde biçimlendiği görülür. Alexander birçok şehrin yapısını incelediğinde yapılarının ağaç sistemi olduğunu görür ve bu durumun sebebini ağaç sistemini açıklamaktaki kolaylıkla anlatır. Çünkü zihnin ilk görevi belirsizliğin ve karışıklığın kapatılmasıdır. Bu durumu Alexander, Frederick Bartlett'in yapmış olduğu bir deneyle destekler. Bartlett deneyinde bulunan bireylere karışık şekiller gösterir ve bu şekilleri zihinlerinde tekrar organize etmelerini ister. Sonuçta bu şekillerin karmaşık yapılarının çok daha basit ve anlaşılır ağaç sistemine dönüştüğü görülür. İnsan zihni için ağaç sistemi, karışık fikirleri anlama için basit bir yol olarak görülür (Alexander, 1965).

Ancak şehir içindeki yaşam göz önüne alındığında başka bir şema ortaya çıkar. Şehir içinde, her noktanın birey için farklı önem noktaları bulunur ve bu nedenle noktalar bireyler için farklı sistemler içinde yer alırlar. Sosyal yaşam içinde, bireylere en

yakın arkadaşları sorulduğunda verdikleri cevapların farklı farklı kişilere ulaştığı ve bu kişilerin birçoğunun, ilk kişi tarafından bilinmediği görülür. Bu durumda, bu tür modern bir toplumda her şeyin tek bir sistemden çok bireyin bulunduğu birçok sistemin birlikteliği ile tanımlanabilir. Bu nedenle bu sistem kümelerin zaman zaman birbirini kestiği ve bir noktanın birden çok küme içinde bulunduğu şekil 2.4 te verilen yarı kafes sistemi içinde anlatılır (Alexander, 1965).



Şekil 3.2 : Yarı Kafes Sistemi(Alexander, 1965)

Bu iki durum, birey için, içinde bulunduğu çok boyutlu ortamdaki iki süreci belirtir. Birey için çevreye eklenen her bilinmez obje, onların adlandırmaları ya da belirli bir kalıp içene yerleştirmeleri gereken bir yapı olarak belirir. Bu durumsa karışıklığın bir adlandırma ile kapatılmasına neden olur. bu adlandırma her birey için farklı anlamlara gelir bu nedenle de tek bir şema yerine öznel bazı kuralların ön plana çıktığı görülür.

Bireyin kurduğu bu ilişki biçimlerindeki öznelliği Markos Novak “Türbülanslı Topolojiler” adlı sergisinde şehir yapısını, Sao Paulo kentini tanımlayarak yapmaya çalışır.

Sao Paulo’da, otobana çıkan yan yollardan birinde durmuş, aşağıya, dev yol strüktürünün altındaki sahipsiz alana bakarken aradığım ama dev şehrin hiçbir yerinde bulamadığım “Brezilya’dan bir parça gördüm. Şehrin yerlileri bana yardımcı olmamıştı. Hep oradaydı şüphesiz, ama hava alanları, otobanlar gökdelenler, mağazalar, reklamlar ve medya onu örtüyorlardı, her katman başka bir düzene, başka bir sisteme, başka bir ölçeğe aitti, tıpkı şehirleri gömen, arkeologların ortaya çıkarmak için

şimdi kazmak zorunda oldukları toz katmanlar gibi. Havaalanları dünyanın başka yerlerindeki havaalanlarına bağlanıyordu, otobanlar otobanlara, ekonomiler ekonomilere ve bir sistemde seyahat edenlerin başka bir sistemde yaşayanlarla etkileşime geçmeleri için pek bir sebep yoktu. Sistemler katmanlaşmış kaldıkları sürece, birbirleri içinde görünmez oluyorlardı.

Ancak katmanlarda bir yırtık bulunup, oradan başka katmanlara bakılabildiğinde tüm sistemin ortak varlığı belirgin hale geliyordu.(Novak,2008)

Bu şehir tanımlamasında Novak'ın Brezilyadan bir parça görmesi durumu onun kurduğu anlık bir şemayı oluşturur ve olabilecek sistemlerden sadece biri olarak göze çarpar. Şehir hayatının önceden belirlenemeyen yapısı, her birey için farklı bir yapının oluşumu için olanaklar taşır. Bu durumda, birey kendi deneyimleriyle birleştirdiği kent yaşamıyla bir yorum yapar ve karşılaştığı yapı içinde dengesini oluşturur.

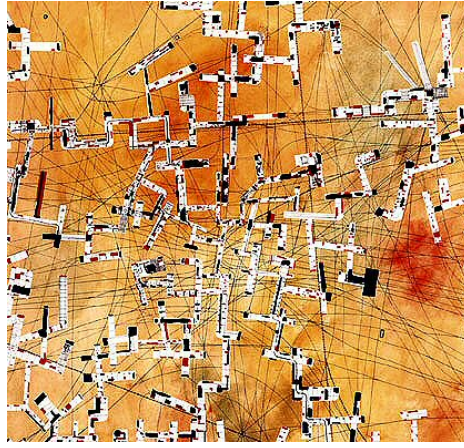
Böylece bir bakıma çok belirli olmayan birçok kuralın içinde olan bireyin bu karmaşık olarak adlandırılacak birçok oyunu kendisi için tekrar adlandırdığı ve şemalaştırdığı görülür. Bu şema ise diğer bütün şemalar gibi bütün ortama etki eder ve farklı bireylerin yaptığı yeniden adlandırmalarla da değişir. Bu durumda düzen kurma durumu sürekli olarak bireylerin kararlarıyla çoğaltılır.

Tschumi bu durumu programla ve programın değişebilmesiyle anlatır. O'na göre mimarlık sadece fiziksel bir mekân olarak değil aynı zamanda eylem ve devinimle birlikte açıklanır. Bu nedenle yapının tanımı sadece biçimsel olarak değil aynı zamanda onu kullananların devinimleriyle de belirlenir. Program, mekânsal koşulların da dahil olduğu kuralların başka koşullarla birleşmesi ile o anda oluşan olayı oluşturur. Her yapı farklı bireylerce farklı olaylara neden olur ve mekân bu olaylarla yeniden adlandırılır. Bu olaylarınsa yaratılmadığı ya da kontrol altına alınamadığı görülür. Ancak bir mimar kurduğu düzenle oluşabilecek olaylar için ortam yaratabilir(Kolatan,2000).

Bu durumu Tschumi, Manhattan Transcripts (1981) ve Parc de la Villette projeleri ile anlatır. Ona göre her iki projesinde başlangıçları ve sonları yoktur. Düzen fikri sürekli olarak sorgulanarak yeniden oluşturulur. Tschumi bu nedenle de bu sistemin dengeden yoksun olduğunu belirtir. Çünkü bu yapı içinde her yapı bizi başka bir

yapıya götürür. Ancak bu durumun, aynı zamanda farklı kavramlarla karşılaşma için olanak yarattığı görülür(Tschumi,2000).

Bu hareketli sistemi Constant, Yeni Babil projesinde birçok bireyin kararları ile değişen projesi ile anlatır. Proje’de tüm dünyayı kaplayan hareketli bir sistem hayal edilir. Bu dünyada yaşayan insanlarsa oyun oynayan(Homo Ludens) göçebe, bu nedenle de belirli bir alana bağlı olmayan insanlardır. Proje içinde bu insanların sürekli olarak yer değiştirdiği düşünülmüştür. Mekânlarsa bu hareketlerle ve insanların kararlarıyla sürekli o an içinde tekrar üretilen mekânlardır ve her mekân sadece o an içinde karşılaşmış olan kişilerin iletişimleri sonucu sadece o an içinde oluşturulur.



Şekil 3.3 : Yeni Babil (Constant, 1969)

Bu nedenle projenin hiç bir zaman tam anlamıyla bitmediği ve oyunda olduğu gibi sürekli olarak kendini yenilediği görülür. Bu bir tür hareketli bir labirent içinde olma durumudur. Birey verdiği kararlarla kendi mekânını tasarlar ancak aynı zamanda mekânla farklı ilişki kuran farklı kullanıcıların kararlarını da etkilemiş olur.

Günlük yaşamda mimarların içinde bulunduğu ilişki sistemleride bu yapı içinde değerlendirilebilir. mekânın oluşumu için verilen kararların, farklı kuralların oluşturduğu iletişimlerle oluşturulduğu görülür. Kullanıcının istekleri, kullanılan malzemeler, bireysel kurallar ve yapıım içinde oluşan çeşitli aksaklıklar gibi bir çok farklı kural yapısının, yapı ile kurduğu iletişimle yapının dönüşmesine ve farklılaşmasına neden olduğu görülür. Bu nedenle bir yapı sadece o an için oluşturulan bir şema içinde tanımlanabilir .

3.2 Mimari tasarımda oyunun öne çıktığı örnekler

Mimari tasarım içinde bu ilişkilerin araştırılması ve olası farklı ilişkilerin ortaya çıkarılması için, oyun ve oyun benzeri kurallarla belirlenmiş bazı yapıların tasarım içine eklendiği görülür. Böylece mimarlığın ilişki kurabileceği yapılar arasında oluşturulan çeşitli kurallarla, karşılaşmalar oluşturulur ve oluşabilecek denge yapıları arasındaki ilişkiler kontrollü bir ortam olarak oyunun içinde gerçekleştirilir.

Bu durumu mimarlık eğitimi ve oyun arasındaki ilişkiyi inceleyen Yürekli, öğrencilerin daha önce kurdukları kalıpları yıkabilmeleri için oyunun bir yöntem olarak kullanılabilmesi ile anlatır. Öğrenciler eğitimlerine geçmiş deneyimleriyle oluşmuş kalıplarla gelirler. Ancak bu durum çoğunlukla onların farklı açılardan düşünebilmelerini engeller. Oyun bu durumda onların mimarlık dışına çıkmalarını ve bu yolla kurdukları farklı iletişim biçimlerini de mimarlıkla ilişkilendirmelerini sağlar(Yürekli,2003).

Benzer bir şekilde parametrik tasarım örneklerinin de oyun benzeri belirlenmiş kurallarıyla sınırlanmış bir alanda ve malzeme ile araştırma için olanak sağladıkları görülür.

Bu durumu Nilüfer Kozikoğlu, Lifli Oda Sergisi'nde oluşturduğu strüktür içinde araştırır. Strüktürün oluşması için borular ve çimento kullanılmıştır. Bu durumda karşılaşma, kullanılan iki malzemenin günlük kullanım alanlarının dışında farklı şekilde kullanıldıklarında oluşan bir kural ile yapılır. Böylece biçimin bu iki malzeme arasında kurulabilecek ilişki biçimlerini tasarımcıların kararlarıyla araştırdığı görülür.



Şekil 3.4 : Lifli Oda Sergisi (URL-4)

Uğur Tanyeli bu süreci Lifli Oda için yazmış olduğu yazısında sorgular. Bu durumda yapılan deneylerin ve fark edilen ilişki biçimlerinin belki de gelecekte hiç

kullanılmayacağını belirtir. Ancak yapılan bu deneyler gerçekleşebilmelerinden çok ile gelecek için sundukları olasılıkların sorgulanmalarıyla önemlidirler.

Yapılan bazı sergi çalışmalarında da bu durumun, süreç içine dâhil edildiği görülür. Lozano-Hemmer tasarımlarında, bilinen görsel ve işitsel kuralların dışına çıkarak, kullanıcının bedenini yansımaları farklılaştırır. Böylece bir kuralın farklılaşmasıyla kullanıcının tepkileriyle oluşan bir kurguyu araştırır.



Şekil 3.5 : Body Movies:relational Architecture (Hemmer, 2005)

Body Movies:relational Architecture çalışmasında Hemmer pasif bir seyirciyi bir araya getiren bir şehri katılımcıların gölgeleri ile oluşturur. Eski bir Silah deposunun üzerine yansıttığı bu gölgeler katılımcıların duvara olan uzaklığı ile 2 metreden 25 metreye kadar değişirler. Hemmer çalışması sırasında, katılımcıların bu oyun içerisine katıldıklarını ve kendi gölgeleri ile oynamaya başladıklarını fark eder ve bu şekilde beden teknoloji ve şehir arasında bağlantı kurabileceğini düşünür (Hemmer, 2005).



Şekil 3.6 : Physical Things (URL-5)

1966 yılında yapılmış olan dans ve teknoloji fuarında Steve Paxton Dick Wolf'la birlikte hazırladıkları "Physical Things" polietilen şişme konstrüksiyon içerisinde benzer kurguyu seyircilerin paylaşımı ile anlatmaya çalışırlar. Ziyaretçiler onlara verilen ve hareketleriyle değişen ses aygıtlarını beraberlerinde taşırlar. Böylece sesin oluşumu bu kişilerin yapı içerisinde geçirdikleri süreç ile belirlenir.

Bu şekilde yapılan çeşitli kural değişimleri ile mimarlık içinde olası bağlantıların ortaya çıkarıldığı ya da bağlantılar için olanak yaratıldığı görülür. Kenneth Bayes mekânın içerisinde zamana ve deneyime bağlı olarak iki çeşit hareketten bahseder: birincisi bilinmeyen bir çevrede gözleme dayalı hareket, diğeri ise bilinen bir çevrede dolanımdır. Birinci harekette mimari yenidir, önemlidir ve ilginçtir, yeni şeyler deneyimlenir ve bir hareket vardır. İkincisinde ise mimari fondadır ve zorlukla fark edilir. Birey çevrenin farkında olmadan dolaşılır. Amaç hedefe ulaşmaktır (Porter, 1997). Dolayısıyla oyunla oluşturulan bu yapılar, içindeki bilinmez olan kurallarla ilginç bir karşılaşma noktası oluştururlar ve farklı ilişkilerin görülmesi için olanak yaratırlar.

3.3 Sonuçlar

- Mimari tasarım içinde verilen her karar yapı içinde belirli bir çerçeve çizer. Farklı oyuncular tarafından bu çerçeveler, hem kendi tasarımcısı hem de diğeri oyuncuları da etkileyen kurallardır. Ancak her oluşturulan çerçeve, her birey için onun kendi kuralları içinde yer alır. Bu nedenle de süreç içinde tasarım nesnelere çok farklı kurallar içinde değerlendirildiği görülür.
- Mimari tasarım içinde iletişim, bu kuralların bireyle karşılaşması ile oluşturulur. Ancak mimari tasarım süreci içinde tasarımcının birçok belirsiz kuralla aynı anda karşılaştığı görülür. Bu durumda ise belirsizin kapatılması için tasarımcı kararlarıyla belirli bir düzeni oluşturur.
- Bu yapıya oyunun eklenmesi ise bu düzenlerin araştırılması için bir karşılaşma yapısı oluşturur. Oyunun kontrollü kurallarıyla belirli ilişkiler yasaklanır ve bazı çözüm noktaları için yeni kurallar belirlenir böylece olası ilişkiler için bir ortam yaratıldığı görülür.

4. SAHNE

Mimari tasarım sürecinin araştırılması için kullanılan oyun yapılarından biri, oluşturduğu sınırlı gerçeklik ve kurallarla sahnedir. Oyun alanı olarak sahne, Peter Brook tarafından olayın geçtiği yer anlamında kullanılır. Bu tanımlama içinde sahne, sadece dar anlamıyla bir tiyatro gösterisi için hazırlanmış belirli sınırlanmış bir alan değildir. Kendisini içindeki olayla var eden ve kendisini bu oluşturduğu olayın ilişkileri ile yenileyen ve değiştiren bir yapıdır. Bu nedenle her boşluk, içindeki ilişkilerle bir sahne yapısı haline gelebilir. Daha önce de belirtildiği gibi önemli olan görünmez ama var olan ilişkilerin açığa çıkarılmasıdır. (Brook,1991).

Bu ilişkilerin açığa çıkarılması için, sahne içinde hem mekânın, hem de içinde hareket eden oyuncunun oyunun kurallarıyla yeniden tasarlandığı görülür. Bu şekilde çevreden gelen etkiler kontrol altına alınarak araştırılan etkilere göre ortamın kurallarını yeniden belirlenir ve böylece bireyin mekân üzerindeki kuralları sorgulayabilmesi için çeşitli karşılaşmalar oluşturularak bireyin bu yapılarla olan ilişkisi sorgulanır.

Süreç içindeki tasarımcının günlük yaşamında hem kendi yapısı hem onu hızla değiştiren bir ortam içinde karar verdiği ve tasarımlarını oluşturduğu görülür. Bunun için öncelikle, farklı kurallar içinde seçiminin belirsizliği ile şimdiki zaman içinde oluşan bir mekân olarak sahne düşüncesi çok merkezli sahne üzerinden incelenmiştir. İkinci sahne yapısında ise bireyin karar verme sürecini etkileyen beden ve mekân arasındaki ilişkiler kuralları değişen kural yapıları ile incelenmiştir.

4.1 Çok Merkezliliği Gösteren Sahne

Bu bölümdeki sahne içinde belirli bir yapı oluşturma durumu, belirsizlik içerisinde bulunan bireyin o an için çizdiği bir kesit üzerinden oluşturduğu bir yapı üzerinden anlatılacaktır. Berman 19. Yüzyıl yazarlarının anlatılarıyla modern şehrin hayatını, hızla ve değişimle açıklamaya çalışır. Bu şehir içerisinde her şey çelişkili olarak bulunur, her şey geçicidir ve sürekli olarak bir birine dönüşür. Böylece şehir, deneyimlerin yığınlar halinde olduğu bir yapı olarak bulunur(Berman,2003). Bu

bölümde anlatılan sahne yapısıyla anlatılmak istenen de bu hızla değişen dünya içinde birçok yapının bir arada olma durumunun bireyle karşılaştırılmasıdır. 20. yüzyılın başlarında Fütürist, Dada akımları içinde 1950’li yıllarda Fluxus akımı, Kinetik Sanat ve John Cage, Merce Cunningham, Robert Dunn, Jasper Johns ve Robert Rouchenberg gibi sanatçıların oluşturdukları farklı disiplinlerin beraber çalıştıkları çeşitli performans çalışmalarında bu yapı, eşzamanlılık ve birbiri içine geçmiş kuralların oluşturduğu boşluk yapısı içinde anlatılmıştır.

4.1.1 Boşluk

19. yüzyıldan itibaren özellikle şehirlerdeki gündelik hayat, birey için Alexander’ın yarı kafes sisteminde açıkladığı bir nesnenin birçok anlama geldiği ve birçok sistemin birlikteliğinden oluşan ve sürekli değişen bir yapı ile açıklanır. Birbirinden farklı oyunların zaman zaman birey tarafından yapılan değerlendirmelerle kesiştiği bu yapı içinde, bireyin kararlarını etkileyen, kurguların çoğu zaman değişen kurallar içindeki sadece şimdiki zamandaki durumlarıdır. Her ‘an’ kendine ait koşullarıyla bireye yorumlayabileceği farklı kuralların oluşturduğu karmaşık bir yapı sunar. Bu nedenle bu yapının kendisi bir karşılaşma durumunu ortaya çıkartır.

Bu durumu, John Cage, Budizm’deki “Engellenmemişlik ve birbiri içine girme” kavramları ile açıklar. Bu düşünceye göre her birey kendini merkez alan bir yapı içinde bulunur. Ancak verdiği kararlar ve oluşturduğu yapılar başkalarının da kararlarını da etkiler. Böylece her bir şey başka bir şeye bağlı olarak değişir. Bu bakış açısıyla, denge, kişisel kararlar ve onların ortak ve eşzamanlı etkileri arasında var olur (Pritchett,1996).

Bireyler deneyimlerinden aldıkları şemalarla, kendi kuralları doğrultusunda hareket ederler. Ancak bu kurallar onlarla birlikte onların kararı ile etkilenen diğer yapıları da farklı noktalara götürür. Dolayısıyla oluşturulan her temas, bireyin kurgusunu değiştirir ve bireyin hareketi kendisiyle birlikte bütünü de değiştirmiş olur.

Bütünün temasla değiştiği bu kurgunun ortaya çıkması içinse belirlenmiş bir boşluğa ihtiyaç duyulur. Boşluk, birbirine geçmiş olan kurallarla karşılaşma için bir belirlemenin yaratılmasını içerir. Böylece belirleme ile var olan hareketler ya da oluşabilecek hareket olanakları bir çerçeve içine alınarak bireyin bu çerçeve ile karşılaşması sağlanır. Bu durumda ise anlatılmak istenen bir boşluktan çok fark edilmeyen bir doluluğun fark edilmesini sağlamaktır.

Öncelikle Fütürist performans sanatçılarının sahneyi bu özelliği düşünerek tasarladıkları görülür. Prampolini Fütürist sahnenin özünü eşzamanlılık, insan ve çevre arasındaki eylem bütünlüğü olarak tanımlar (Prampolini,1915). Bu tanıma göre Fütürist gösterilerde sahne, öykünün geçtiği yer değil durumsal yapının olduğu bir uzam haline gelir. Böylece sahne bir hikâyenin anlatıldığı yer olmaktan çıkar ve bir değişimin gösterilmesi için olanak yaratan bir yer haline dönüşür.

Bu durumu Fütürist müzisyen Luigi Russolo, 1913 tarihinde yazmış olduğu “Gürültüler Sanatı” adlı manifestoda müziği, günlük hayatın içinde bulunan seslerin birlikteliği şeklinde tanımlayarak anlatır. Ona göre sesin ve hızın dünyasında müzik bir gürültüdür ve yapısı düzenli ve akışkan olmaktan çok karışık ve parçalıdır olmalıdır (Russolo, 1915). Bu nedenle kompozisyonlarını, günlük hayatın içinden gelen seslerin gösterilmesi için tasarlar. Rossolo’dan sonra 1952 yılında John Cage 4’33’’ çalışması ile bu seslerin oluşturduğu parçalı ve karışık kompozisyonu, zamana boş bir çerçeve çizerek anlatır. Çerçeve içinde tasarlanmış bir ses bulunmamaktadır. Sunum boyunca gösterilen, çevreden gelen seslerin oluşturduğu bir birinden bağımlı ve bağımsız durumlarıdır. Dolayısıyla bu çerçeve boş kalmaz ve içinde bulunanların oluşturduğu ortak yapı haline dönüşür.

Bu durum belirli bir noktaya yerleştirilen kameranın onun orada olduğunu bilmeyen kişilerin geçişlerini kaydetmesiyle oluşturduğu yapıya benzer. Belirli bir zaman sınırlar ancak kuralı bu sınırlamadan oluşur. Onun dışındaki değişkenleri sınırladığı zaman ve bu zamanla kesişen seslerin kamera ile pasif ama çevreleriyle oluşturdukları seçime dayalı iletişimlidir. Böylece bir yapı olarak bu çerçeve, oluşturduğu boşluk içerisinde bir doluluğu göstermeye başlar.

Sesin çerçevelenmesindeki bu örnek sayfa düzlemiyle çocuk arasındaki ilişkide de görülür. Paul Kaiser 1986 yılında engelliler okulunda çalıştığı sırada öğrencilerinin resimlerindeki bu özelliği onların zihinsel bir yapı oluşturmaları için kullanmıştır. Ona göre, çocukların çizimleri, çocukların hikâyelerindeki dönüşümler nedeniyle film yapımına benzer. Çocuk tıpkı filmlerde olduğu gibi aklında olanları sayfa üzerine yaşamaya başlar. Bu nedenle sayfa üzerindeki çizimler defalarca farklı şekillere dönüşür. Çocuk sayfaya koyduğu çizimlerini bir tablonun bitişi için koymaz. Her çizgi sayfaya o anda o çizgi oraya çizilebildiği için çizilir. Çocuğun çizimleri arasında ve anlatısında zaman zaman süreklilikler oluşsa da bu anlatı geçicidir ya da bir dönüşümü içerir. Böylece üst üste çizilen çizimler ve boyamalarla birbiri içine

geçmiş birçok hikâye için olanak yaratılır. Çocuk için daha önce çizmiş olduğu çizgiler tıpkı gazetenin yazıları üzerine yazı yazan çocuklarda olduğu gibi ancak hikâyesi için bağlantılı olduğunu düşündüğü sürece var olur. Dolayısıyla sayfa ne kadar kullanılırsa kullanılsın çocuk bütün çizgileri boş bir sayfaya çizer. Bu sayfanın çocuk devam etmeyi istediği sürece dolma olasılığı yoktur.

Markos Novak ise, Türbülanslı Topolojiler adlı sergisinde bu boşluğu, elektronik dalganın görünmez bir şekilde bulunduğu bir düzenek içinde anlatır. Bu boşluk içerisinde yapılar, bu dalgalara dokunan oyuncularca belirlenir. Dolayısıyla hiçbir yapı bir birine benzemez çünkü görünmez ve değişken bir yapıya dokunmuş sadece o an için var olur ve sadece o an için oluşan bir yapıyı göstermiş olur. Ancak bu mekân, oluşturduğu boşlukla bu durumdaki dengesizliği ortaya çıkartır ve bireylerin bu boşlukta yaptıkları hareketlerle oluşturdukları hareketli yapıyı onlarla karşı karşıya getirir(Novak,2008).

Bu durumda boşluk, değişimin gösterilmesi için olanak yaratan zengin bir yapıdır. Boşluk içindeki birey ise çeşitli kurallar ve onu etkileyen başka bireylerin kurallarınca hareket ettirilir. Bu nedenle sahne oluşturduğu boşlukla bireylerin bu kurallarını yansıtmaları ve araştırmaları için olanak yaratır.

4.1.2 Çok Merkezli Sahne Örnekleri

Bu bölümde, bulunan sahne yapılarıyla, kompozisyonlarında boşluğu çeşitli diyagramlarla ya da daha önceden belirlenmemiş farklı disiplinler arasındaki birleşmelerle, oluşturan koreograf Merce Cunningham ve müzisyen John Cage'in çalışmaları incelenmiştir.

4.1.2.1 Diyagramlarla oluşturulan çalışmalar

John Cage ve Merce Cunningham, kompozisyonlarında diyagramlarını i-ching hexagramlarının olasılıklarıyla oluşturulmuş, rastlantısal olarak çizdikleri tablolarla oluşturdukları görülür. İ-ching MÖ 3500 yıllarından itibaren kehanet için kullanılan bir bilicilik metodudur. Oluşturduğu düşünce, ismi içerisinde de anlatılmaktadır. Çince "İ" "değişim", "ching" ise klasik eser, kitap anlamına gelir. Bu nedenle i-ching içinde değişim ve okuma ile değişen bir şimdiki zamanın resmedildiğine inanılmaktadır.

Wilhelm “i-ching ya da Değişimler Kitabı” nda İ-Ching’in gelişimini ve getirdiği anlayışı şu şekilde açıklar;

Başlangıçta Değişimler Kitabı bilicilik için kullanılan düz çizgilerin bir toplamıydı. bunların en eskisi “evet” ve “hayır” ile sınırlıydı.....”evet” tek kesik çizgiyle “_____” gösterilir. “hayır “ ise kesikli çizgiyle “_ _” Bununla birlikte daha ilk günlerde daha büyük bir farklılaşma gerekti, tek tek çizgiler çiftler halinde birleştiler. Bu birleşmelerin her birine üçüncü bir çizgi daha eklendi. Böylece sekiz Üç çizgi doğdu. Bu sekiz Üç çizgi yerde, gökte olan bitenin her şeyin imgeleri sayıldı. Aynı zamanda bunların, birinden ötekine sürekli değişim durumunda olduğu kabul edildi. Fizik dünyada bir olgunun başka bir olguya dönüşmesi gibi, üç çizginin başka bir üç çizgiye dönüştüğü anlayışı, değişimler kitabının temelinde yer alır. Sekiz üç çizgi, değişen geçici durumları simgeler. Bunlar her zaman değişime uğrayan imgelerdir. Batıda şeylerin varlık durumu ilginin odağıdır, burada ise değişim içindeki devinimleri. Bu yüzden sekiz üç çizgi şeyleri var olan olarak var olmaları bakımından değil, onlardaki devinim eğilimleri bakımından temsil eder(Wilhelm, 2005, s.19-20).

Bu durumda bu sistemin olasılık çözümlenmeleriyle oluşturulduğu görülür. Bu görüşe göre iki çizginin üç sıra halinde bulunmasıyla oluşan 8 olasılığın birbirine dönüşümü 64 farklı olasılık yaratır. Çin felsefesinde, bu farklı olasılıklardan oluşmuş taşlardan rastgele olarak seçilmiş taşların bireyin o anla temasının göstergesi olduğuna inanılır. Bu görüşe göre, gözlenen belirli bir an, birlikte ortaya çıkan nedensellik zinciri süreçlerinin açıkça tanımlanmış bir nedeninden çok, denk gelişin ürünüdür ve bu nedenle o anın içinde olan bir olayın ayrıntısı bütünü de içermiş olur. Dolayısıyla birinin üç bozuk parayı attığındaki ya da atmış dört kandil çiçeği sapını böldüğündeki denk gelişin ayrıntıları da gözlem anının resmine girer, bu resmin bir parçasını oluşturur (Jung, 2005).

Bu durumda bir oyunla, birçok olasılığın içinde bulunan bireyin seçmiş olduğu rasgele taşlarla doğanın sonsuz seçeneklerini sınırladığı görülür. Birey bu sınırlanan alan içinde kendi oyununu okumalarıyla yapar ve kendi oyununu bu okumalarla oluşturur.

Değişimin, kitaptaki yorumu ise, üç tanım çevresinde toplanır. “değişkensiz değişim”, “basit değişim” ve “değişkenli değişim”. Bu kavramlardan “değişkensiz değişim” boşluk kavramıyla, “basit değişim” kozmosun düzenli gelişimine; “değişkenli değişim” ise özel varlıkların gelişimi ile açıklanır. Bu kavramlar bireyin

hayatını biçimlendirmesinde birlikte bulunurlar ve sürekli bir devinim içinde birbirleri ile yarışır (Cheng, 2006). Bu yarış, boşluk içerisindeki değışkensiz değışimin çok anlamlı yapısından, basit değışimin düzenli kurguları içerisinde kendi tasarımını oluşturan bireyin bu iki kutup arasında kendisini yerleştirmesiyle sonuçlanır.

Cunningham ve Cage, i-ching olasılıklarını kendi tasarımlarında kullanarak bu iki kutup arasındaki tasarımı araştırdıkları görülür. Böylece rastgele seçilmiş taşlara yüklenen anlamlarla oyun şeması şekillenir. Ancak aynı zamanda belirlenen bu şemada oyuncular için farklı olasılıklar oluşturarak başka bir belirsizliği oluşturur. Dolayısıyla boşluk bir diyagramın okunmasındaki farklı okumaların oluşumunun sergilenmesini içerir.

Tablolar içerisinde i-ching'in kullanımı zaman içerisinde değışikliğe uğramıştır. Ancak hepsinde belirlenmemişliğin kompozisyon içerisine alınması temel düşüncedir.

Cage'in ilk çalışmalarında belirlenmemişliğin kompozisyon içerisinde notaları belirlemede kullandığı görülür. Bu şekilde, Cage'e göre, bir biri içine geçmişlik, mesela "Music of Changes" adlı bestesi içinde, bestecinin sonucu önemsemeksizin, şans operasyonları tarafından notaları belirlenmesi ile oluşur. Ancak, bu sistem notalar oluştuktan sonra sabitlenmiş bir sistem haline dönüşmesi başka daha "açık" bir sistemin arayışını ortaya çıkarmıştır (Pritchett,1996). Bu arayış, grafik ve müzik simgelerinin kullanıldığı tablolar ve diyagramlarla çözülmüştür.

Mimarlık içinde diyagramlar proje içerisinde mimarın proje ile kurduğu iletişimin soyutlamalarıdır. Aksoy diyagramları mimarın "fiziksel dünyanın karmaşasında baş etme yolları" olarak tanımlar. Bu durumda diyagramlar mimarlığın içinde bulunduğu karmaşık iletişim biçimlerini sınırlayarak öznel yapılara dönüştürürler ve onları anlaşılır kılarlar. Ancak, bununla birlikte oluşturdukları grafiksel anlatım onların öznel yapıdaki sınırlayıcı olma durumlarını değıştirir ve yorumlanmalarını sonsuzlaştırır. Bu duruma göre bir soyut araç olarak diyagram bir sistem analizinin "tavrı" olabileceği gibi bir hareketin haritası da olabilir (Aksoy, 2004). Cage ve Cunningham, diagramın bu sınırlayıcı ve harekete geçirici iki özelliğini de tasarımlarında çeşitli şekillerde kullanarak kompozisyonlarını oluşturmuşlardır.

Bu kompozisyonlardan biri olan "music for piano" kâğıt üzerine rastgele yerleştirilmiş noktalardan oluşur. Bu noktaların müzikal anlam taşımasını sağlayan,

onlara sonradan eklenen yardımcı çizgiler ve nota anahtarlarıdır. Bu sistem “music for piano” da iki aşamalı bir model olarak kurgulanmıştır. İlk aşama şans operasyonlarını barındıran bir sistemin çizilmesidir. İkinci aşamada, bu çizime bazı çerçevelere referans veren müzikal işaretlerin eklenir (Pritchett,1996).

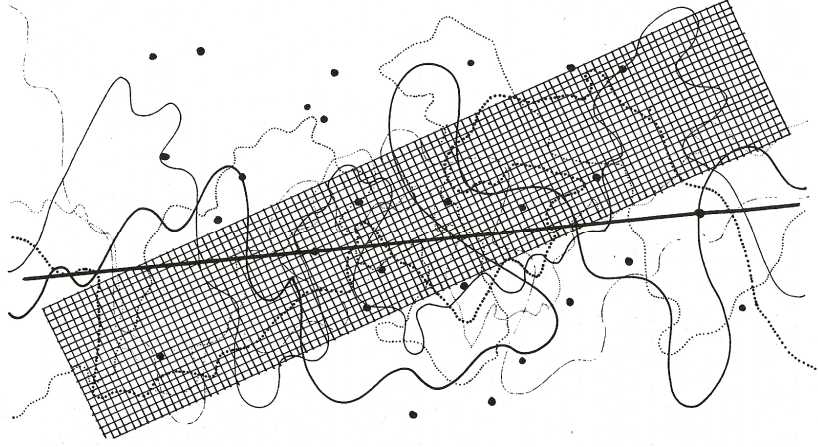
Piyano için hazırlanmış olan ve yirmi piyanist tarafından çalınan “Winter Music” solo ve ortak bölümlerden oluşan bir kompozisyonudur. 61 akort bu kompozisyonun içine “serpiştirilmiştir”. Her akordun başında iki nota anahtarı bulunur. Cage burada müzisyenin karşısındaki nota sistemini okuması için çeşitli kurallar belirlemiştir. İki nota anahtarının aynı olması durumunda, akort içerisindeki notalar bu anahtar çerçevesinde okunurlar. Eğer farklılarsa bazı notalar ilk anahtara, bazıları ise diğer anahtara göre okunur. İki notalık akortlarda bir nota her iki anahtar içinde okunur. İki den fazla notalık akortlarda, akordun üzerinde bulunan sayılar notaların farklı anahtarlarda okunması için oranları verir. Bu durumda anahtarlardan notaların kararlaştırılması yorumcuya bırakılır ve Cage tarafından belirlenmez (Pritchett,1996).



Şekil 4.1 : Winter Music (Pritchett,1996).

Şekil 4.1 dört notalık bir akordun üçü bir anahtara göre ve biri diğer anahtara göre okunması sonucu oluşan sekiz farklı olasılık gösterilmektedir. Performans sırasında bu sekiz farklı olasılıkta kullanılabilir ayrıca hızı ve kompozisyon içerisindeki boşluklar yorumcuya bırakılırlar (Pritchett,1996, s.130).

Cage, seçtiği i-ching taşlarıyla, kompozisyon oluşturabilmek için kendisine bazı kurallar oluşturmuştur. Diyagramlar ya da tablolar bu kurallarla oluşturulurlar. Bununla birlikte tabloların okunması için de bazı başka kurallar geliştirilir. Böylece oluşturulan bu evren belirsiz verilerin oluşturduğu kuralların, başka kural içinde okunması ile boşluğa şekil verirler.

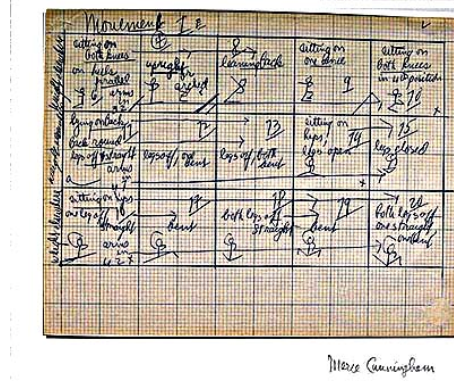


Şekil 4.2 : Fontana Mix (Pritchett,1996).

Grafik çalışma ve müziğin yan yana geldiği başka bir çalışma şeklinde ise Cage'in şeffaf katmanlar kullandığı görülür. Bu şekilde oluşturulmuş olan Fontana Mix'te üst üste yerleştirilmiş dört katman bulunur. İlk katman eğrilerden oluşan katmandır. Buradaki eğri çizgiler altı müzik için değişkenden oluşur. Cage, bu değişkenleri, sesin tür, şiddet, frekans, tınısı, bağlantı örüntüleri ve performans süresi olarak belirler. İkinci katman sayfa üzerine geliş güzel yerleştirilmiş siyah noktalardan oluşur. Üçüncü katman yatayda 100 ve dikeyde 20 parçadan oluşan bir grid sistemi, dördüncü katman ise siyah düz çizgidir. İkinci katman olan grid sistemindeki yataydaki 100 bölüm 30 saniyeyi belirtir. Dikeydeki 20 bölüm ise 6 farklı değişkenin değerlerini belirlenmesi için kullanılır. Bu aşamada bütün çizgi ve noktaların ölçümleri bu grid ile olan bağlantıları üzerinden yapılır. Siyah düz çizgi ise notaların belirleyicisi olarak notaların zaman içerisinde buldukları noktanın belirlenmesi için kullanılır. Mesela şekil 4.2 de düz çizginin gridi kestiği bölge performansın başladığı ve bittiği zamanı, eğri çizgilerle kesişim ise bu zaman aralığı içerisinde altı değişkenin ölçümü için kullanılır. Bununla birlikte Sistemin belirleyicisi olan düz çizgi sabit değildir ve başka pozisyonlarda bulunması performansı değişime uğratar (Pritchett,1996).

Cunningham'ın ise dansçının belirli bir noktadaki hareketini de benzer bir şekilde oluşturur. O da öncelikle kâğıtların üzerine rastgele noktalar kayar. Sonra bu noktaları numaralandırır ve o noktadan başlayan dansçının hangi noktalara gideceğine karar verir. Böylece her dansçının ziyaret edeceği farklı noktaları ve farklı yörüngeleri oluşturulur. Bu yörüngeler üst üste yerleştirildiğinde dansçıların kesiştiği noktalar ortaya çıkar. Bu noktalarda Cunningham, karşılaşan dansçılar için belirli bir hareket

belirler. Buradaki şans faktörü, belirli bir noktadan belirli başka bir noktaya belirlenmiş bir hareket içerisinde giden dansçının hareketinin uzunluğudur. Ayrıca oyun esnasında tasarlanmamış karşılaşmalar oluşabilir ve bu karşılaşmalardaki tepkiler dansçıların kendileri tarafından oluşturulur (Cunningham,2005).



Şekil 4.3 : Dans Eskizi (Pritchett,1996)

Şeffaf katmanlarla oluşturduğu bu koreografi şekli dışında Cunningham'ın zaman ve hareket için çeşitli tablolar çizerek dans koreografileri de yaptığı görülür. O'na göre tablolar şansla ilgisi olmayan sınırları ifade eder. Ancak bu sınırlar kurallara benzemezler. Bu tablolara göre belirlenmiş alanlarda dansçıya belirli bir hareket verilir. Ancak bu şans metodunda dansçıya belirli bir zaman ya da doğrultu verilmez. Böylece dansçı performansı sırasında gitmesi gereken noktaya, kendi seçtiği bir kurgu içinde gider. Bu nedenle Cunningham tablolarında bulunan birçok hareketin finalde ortaya çıkmadığını belirtir (Copeland, 1998).

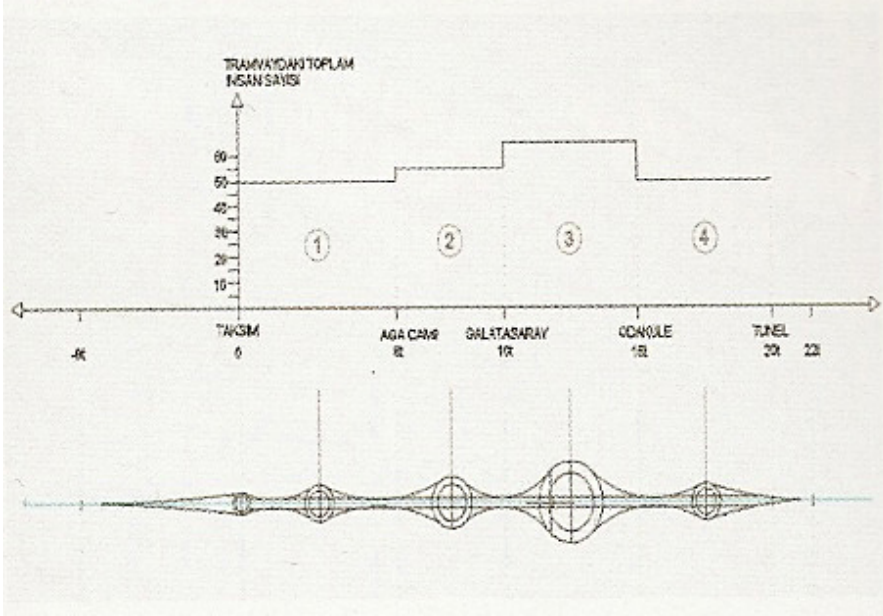
Aksoy diyagramının oluşturduğu belirleyiciliğin, bir son olmadığını belirtir. Grafik bir araç olarak diyagram, soyutlamalarıyla, yorumlama olasılıklarını artırır ve bu artıma içerisinde soyut bir harekete geçirici olarak, bir makineye benzetilir. (Aksoy, 2002)

Copeland ise, Cunningham'ın özellikle bu diyagramlar üzerindeki işaretleri yorumlamadığını belirtir. Çünkü kullandığı grafiksel dil, konuşmanın sahip olmadığı bir hareket sürekliliğine sahiptir. Cunningham'ın tekniği basit, dolaysız ve grafik bir araçtır. Onun görsel fiziksel formları onu izleyenlere az karışık bağlamsal bir peyzaj sunar. Ve bir yapılan işin yolculuğu peyzaj ve izleyici ya da okuyucu ve yazı arasında geçmesinde olduğu gibi Cunningham'ın yaratımlarında anlam yaratımın başlangıcıdır (Copeland, 1998).

İTÜ Mimarlık Fakültesi Mimarlıkta Bilişim ve Mimari Tasarım yüksek lisans öğrencileri ile yapılan zaman ve mekân dinamikleriyle ilgili atölye çalışmasında

Taksim içerisindeki belirli mekânların incelenmesi ile oluşmuş analizlerin sonucu oluşan diyagramların çeşitli strüktürler yarattığı görülür.

Gökberk Özen ve Defne Sözbir, bu atölye çalışması içerisinde Beyoğlu tramvayını inceleyer ve bu incelemelerini, oluşturdukları ya da seçtikleri bir kuralla, duraklardaki indi bindilerle oluşan stresin insan sayısı ile ifade edilebilmesini, bir veri olarak kullanarak kendi modellerini oluştururlar. (Aksoy, 2002)



Şekil 4.4 : Beyoğlu Tüneli ile Diyagram Çalışması (Aksoy,2002)



Şekil 4.5 : Beyoğlu Tüneli ile İlgili model(Aksoy,2002)

Merce Cunningham ve John Cage'in sistemi de bu analizlerle oluşturulmuş yapıya benzetebilir. Ancak burada veriler bir analiz sonucu olarak değil i-ching taşlarının göstergeleri üzerinden yapılır. Ancak bu göstergelerin yorumu Sözbir ve Özenin projelerinde olduğu gibi bu göstergelerin ya da analizlerin seçilen bir kural düzlemine yerleştirilmesiyle oluşur. Bu nedenle bu sistem, Sally Banes tarafından “yapısal doğaçlama” olarak adlandırılmıştır (Banes,1980). Buna göre dansçılar ve

müzisyenler verili durumlardan ve seçilmiş bir kural düzlemindeki olasılıkları yorumlarlar. Mesela Merce Cunninghamın çizdiği bir rota içerisine yerleşmiş bir dansçı bir yapının duvarlarının hareketleri sınırlandırmasında olduğu gibi hareketlerini, belirli bir iz üzerinde kurgularlar. Ancak bu iz onun kendi yapısını oluşturmasında bir engel taşımaz. Bu durum daha çok bazı bölümlerine ulaşılması imkânsız olan ve belirli yönlendirmeler taşıyan bir peyzaj üzerindeki bireyin hareketi ile tanımlanabilir. Peyzaj, içinde yönlendirmelerle bireyin geçişini bulmasını sağlayan boşluklar oluşturur. Eğer bireyin en kısa yolu matematiksel olarak “düz çizgi “ ile tanımlanırsa bu peyzajlar hareket olasılıklarının değiştirilmesini sağlarlar (Norberg- Schulz,1971). Bu durumda i ching taşları, oluşturdukları kurguyla dansçının ya da müzisyenin içinde dolaştığı yapay bir topografya oluştururlar. Bu mekân içerisindeki yorumcu, bu oluşumla birlikte hareket edebileceği gibi bu sisteme karşı da durabilir. Bu durumda Cunningham’ın belirttiği gibi bir tasarım için önceden tasarlananlar ortaya çıkmaz. Ancak Merce Cunningham’ın da tasarımlarında istediği bu durumdur. Çünkü o dansı hayatın sabit dönüşümü olarak tanımlar. Bu durumda diyagramlar oluşturdukları yapının sonsuz yorumlarıyla bu dönüşümü sağlamış olurlar.

4.2 Disiplinler arası yapılan çalışmalar

Yaratılan bu çok anlamlı boşluğun aynı zamanda 1950’li yıllardan itibaren yapılan çeşitli disiplinler arası projelerde, proje katılımcıları arasındaki ilişki biçimlerinin tasarımıyla da oluşturulduğu görülmektedir. Bu tasarımlardan ilki 1965 yılında Fransız-Amerikan festivali sırasında sergilenen “Variation V” videosu olmuştur.

“Variation V” videosu, Merce Cunningham’ın dans koreografisi ve John Cage’in müziği ile birlikte, Stan Vander Beek tarafından hazırlanan video kaydı ve bu kayıta Nam June Paik tarafından eklenen çarpıtılmış televizyon görüntülerinden oluşmaktadır.

Bu video içindeki belirsizlik, farklı alanlarda çalışan tasarımcıların ayrılması ile sağlanmıştır. Geleneksel olarak müzik ve dans, performans içerisinde birbirine bağlantılı olarak bulunur. Merce Cunningham ve John Cage ise bu bağlantıyı 1950’li yıllarda yaptıkları çalışmalarla birlikte kırmışlardır. Böylece şansı ya da engellenmemişliği, bu iki kurguyu birbirinden ayırarak yaparlar ve bunu, ilişkili olmama kelimesi ile açıklarlar (Gill, 2002). Bir sanatın bir diğerini desteklemediği bu

sistemler arasındaki belirsizlik, dekor, kostüm ve ilerideki çalışmalarda ışık sisteminin sadece performans sırasında birleştirilmesiyle de çoğaltılır. Böylece sahne, sadece o an için orada bulunan çeşitli katmanların oluşturduğu farklı merkezlerden oluşan bir yapı haline dönüşür.

“Variation V“ içinde ise bu duruma videonun da eklendiği görülür. Kamera, üst üste yerleştirilmiş ve bir arada bulunan katmanları, karşıdan izleyen seyircinin yaptığı gibi, kendi okumasıyla kaydeder. İzleyici bu durumda, kameranın bakış açısı ile performansı izler. Ancak kaydedilmiş olan görüntü aynı zamanda başka bir oyun haline dönüşür. Çünkü kaydedilenler, video sanatçısının fark etmediği birçok ilişkiyi de barındırır.



Şekil 4.6 : Variation V

Şekilde bu videodan bazı görüntüler gösterilmektedir. İlk iki karede dansçıların belirli bir vurgu olmaksızın sahnede hareketlerini gerçekleştirdikleri görülür. Bununla birlikte onların görüntüleri Paik'in filmiyle bulanıklaşmıştır. Yapılan hareketlerle videoya sonradan eklenen görüntüler arasında tasarımcıların belirlediği bağlantısal bir ilişki de bulunmamaktadır. Bu durumsa, şimdiki zaman içerisinde videoyu izleyen tasarımcı/ izleyici için yeni bir karşılaşma noktasını oluşturur. Bu video içindeki dansçılardan biri olan Steave Paxton bu dönem içinde yapılan bu

çalışmaların, zihni farklı algılama modelleri için eğittiğini savunur. Ona göre karma medya kullanılarak yapılan bu işler zihnin sentezleyerek birleştirme alışkanlığını değişmesine ve böylece doğal algıların farklı yönlerde gelişmesinde rol oynamışlardır (Paxton, 1982).

Böylece bu şekilde yapılan çalışmalar, potansiyel boşluk düşüncesi içerisindeki bir doluluk içindeki hareketten beslenirler. Kurgular her oyuncu için birleşimi önceden tahmin edilemez düzlemlerinin birlikteliğinden oluşur ve süreç içinde bireylerin kararlarıyla bütün bu düzlemler değişime uğrar. Bütün bu kurgular ise, birbiri ile çakışmalarının sonucu belli olmayan kolâjlerden oluşur. Harvey kolaj ve montaj tekniğinin art zamanlı uzantısı olarak yapı bozumculuğu görür. Stephans ise yazmış olduğu tez çalışmasında Merce Cunningham uyguladığı kolaj tekniğini yapı bozum ilkeleri içinde anlatır. Bu durumda Merce Cunningham'ın oluşturduğu çok anlamlı boşluk bireyin bu mekân içindeki okumalarıyla anlam kazanır.

Patrik Schumacher 2002 yılında Zaha Hadid ile birlikte hazırladıkları “Belirtisiz Ütopyalar” sergisinde boşluk içerisindeki bu değişimi mimarlık içerisinde autopoiesis kuramı ile açıklar.

Autopoiesis, Maturana& Varela tarafından, “biyolojik yaşam sürecini, karşılıklı etkileşim alanındaki (çevre), karşılıklı etkileşimin(sistem) birleşimi oluşturan, tekrarlanan sürecin döngüsel olarak kendini yeniden üretmesi” şeklinde tanımlanır. (Schumacher, 2002, s.99)

Bu sistem iki farklı durumdan oluşur. Bu kendi içerisinde kapalı bir sistem olan organizma ve bu organizmanın iletişimle kurduğu açılımdır. Schumacher bu durumu “aktif bir sınır çizme eylemi” olarak tanımlar. Ona göre autopoiesisin iletişimle sürekli değişen sınırları mimarlığın kendisini toplum tarafından rahatsız edilmesine izin vermesi ile oluşturmalıdır ve mimarlıkta bir rahatsız edici olarak toplumla iletişime girmelidir. (Schumacher, 2002)



Şekil 4.7 : Autopoesis modeli (URL-6)

Şekil 4.7 autopoesis sistemi ile gelişmiş bir modeli göstermektedir. Bu model içerisinde bulunan her geometri kendi içerisinde kapalı organizmalardan oluşur. Ancak bu organizmalar kendi iç karmaşıklıklarıyla sürekli değişirler. Boşluk burada birbiri içerisinde hareket eden organizmaların oluşturduğu yapının olasılık içerisinde değişimi olarak bulunur. Bu ilişki içerisinde her organizma kendi kuralını ve duyarlılıklarıyla kendi çevresini belirler ve bütün çevreyi bu istekler doğrultusunda değiştirir. Böylece, boşluk içine kurulan bu doluluk çocuğun sayfa düzlemiyle kurduğu ilişkide olduğu gibi sürekli olarak değişen bir yorumla karşılaşılır.

4.3 Bedenin hareketinin araştırıldığı sahne yapıları

Bu bölüm içindeki sahne yapılarıyla, bireyin bedeni ve hareketlerinin süreç içerisinde oluşturdukları yapılar, kuralları değiştirilmiş mekân ve beden yapıları üzerinden anlatılacaktır.

Beden ve mekân arasında sürekli olarak birbirini değiştiren bir bağ bulunur. Bireyler doğuşlarından itibaren bedenleriyle çevrelerini deneyimlerler ve oluşturdukları kuralları bu deneyimler yoluyla oluştururlar. Oluşturdukları tasarımlarda bu süreçlerin bir sonucu olarak ortaya çıkar. Ancak aynı zamanda, bireyin içinde bulunduğu topluluğun ortak olarak oluşturduğu birçok hareketin etkisi ile tasarlanan mekânların da, bireyin hareketlerine yön verdiği görülür. Dolayısıyla bedenin hareketi hem mekânın hem de bedenin kurallarıyla değişen bir süreç içinde tanımlanır. Bedenin ve mekânın gündelik bir biçimde kullanılmaması ise bireyin dengesinin bozulması ve yeni bir denge için farklı yapıları araştırmasını sağlar. Bu nedenle sahne üzerinde

oluşturulan bu denemeler farklı çözümlerin ortaya çıkmaları için veri oluşturdukları görülür.

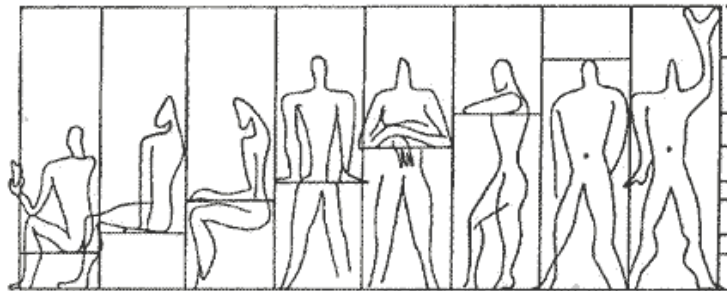
Bu yapılar özellikle Bauhaus tiyatro laboratuvarlarında, Laban Hareket analizlerinde, Uzak Doğu tiyatrolarının incelendiği Barba ve Brecht'in yazılarında ve güncel performans çalışmalarıyla medya tasarımcılarının disiplinler arası çalışmalarında incelenmiştir. Yapılar arasındaki ilişkiyi belirleyen en belirgin unsurlarsa, hem bu yapıların oluşturduğu fiziksel yasalar hem de alışkanlıklar sonucu oluşmuş hareket şemalarıdır. Bu bölümde, bu şemaların gündelik biçimleri bedeninin ya da mekânın kurallarının değişimiyle farklılaştırılmış ve bu farklılaşma ile oluşan yeni ilişkiler sorgulanmıştır.

4.3.1 Fiziksel bir yapı olarak beden

İnsan bedeni ve tasarım arasındaki ilişki, birçok alan tarafından araştırma konusu olmuştur. Belirli bir şemanın çizilmesi Vitruvius'un insan bedeninin oranlarını belirlemesinde ve Le Corbusier 'nin "modulor" unda da göze çarpar.

Vitruvius insan bedenini matematiksel kurallar içinde açıklar. Ona göre bu kurallar, insan vücudundaki oranlar sistemi, doğaya ait uygun bir ilişki biçimini gösterirler. Bu nedenle oluşturdukları geometri tapınaklarda en doğru düzen olarak kullanılır (Vitruvius, 1993).

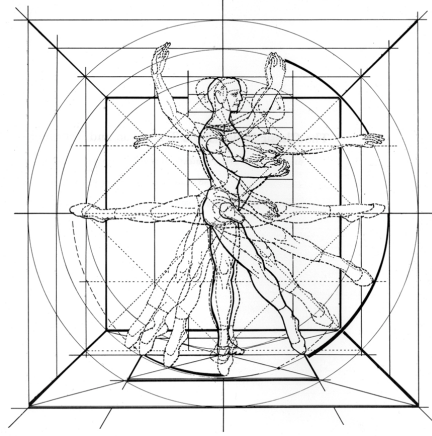
Le Corbusier ise "Modulor" figüründe benzer bir şekilde bedeninin farklı durumları içerisindeki oranlarını ortaya koyar. Ona göre her zaman her yerde insanoğlu, kendi el ve kol hareketlerinin orantısında bir evren yaratır ve oluşturulan bu evrenin kavrayışını organlarının ölçüsü ile tanımlar. Bu durumda oluşturduğu modulor figürü özne ve dünya arasında bir ara birim olarak bulunur ve "modulor" , bedeninin olası ilişkilerinin düzenini, tasarıma yansıtır (Hight, 2001).



Şekil 4.8 : Modulor(Le Corbusier,1954)

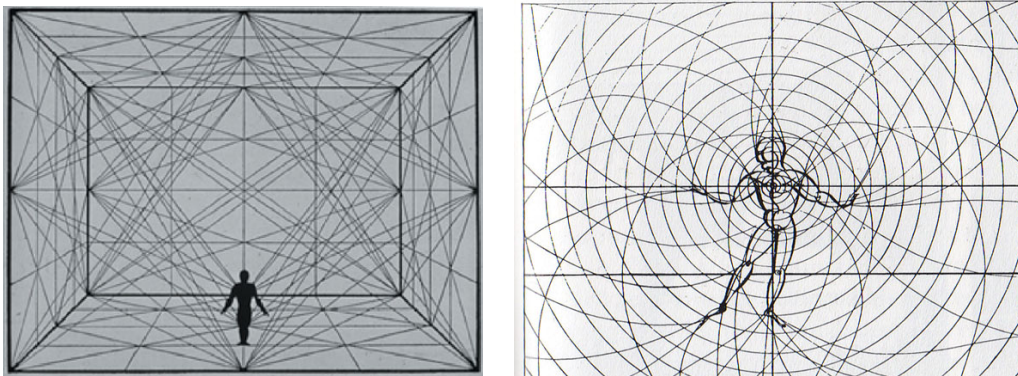
Bu iki açıklamada da beden için yapılan şemaların mekânın tasarımında veri olarak kullanıldığı görülür. Bedenin matematiksel oranları ortaya konulmuş ve bu oranların günlük hayatta kullanılması amaçlanmıştır. Ancak bununla birlikte beden içinde birçok sistemi bulunduran ve mekân içinde hareket eden bir varlıktır.

Laban' bedeni hareket eden ve üç boyutta yer kaplayan bir varlık olarak tanımlar. Bedenin hareketi ile oluşturduğu yapı ise "kinesphere" olarak tanımlanır. Kinesphere beden, kollar ve bacaklar mümkün olduğunca uzatıldığında kapladığı toplam alanıdır. Beden, mekân içinde bu üç boyutta hareket eder. Hareketse mekân içindeki akış olarak tanımlanır. Bu şekilde hareket, kurduğu değişen bağlantılar ve durumlarla, canlı bir mimariye dönüşür (Laban 1932).



Şekil 4.9 : Kinesphere (Laban, 1924)

Benzer bir şekilde Schlemmer'de bireyin hareketini, hem bedenini hem de mekânın kurallarıyla açıklar. Sahnede bulunan oyuncu, hem kübik mekânın oluşturduğu kurallar olan görünmez matematiksel ağ içinde, hem de bedenini oluşturduğu kurallar içinde bulunur ve bu kurallarla hareketini devam ettirir (Schlemmer,1993).



Şekil 4.10 : Kübik Hacmin Kuralları (Schlemmer, 1993)

Günlük yaşamda beden, içinde bulunduğu ortamın ve bedeninin birçok kuralına uymak zorundadır. Mesela Schlemmer bedenın sınırlarını deęiřtirme olanađının güçlüğünden bahseder. Bir adım 1 metreden fazla olamaz ve bir sıçrayıř iki metreden yüksek deęildir ve her beden yer çekimi kuralına göre hareket etmek zorundadır (Schlemmer, 1993). Ancak bununla birlikte bedenın günlük yaşamda birçok teknoloji ile birlikte hareket ettiđi ve bu teknoloji ile de hareketinin ve hareketini etkileyen mekânlarında çok hızlı bir şekilde deęiřtiđi gözlemlenmektedir. Bu nedenle bedenın hareketi için belirgin bir sınırlama yapılamaz. Beden içinde bulunduğu ortamla kendi kurallarını farklı şekillerde oluşturur.

4.3.2 Kültürel bir yapı olarak beden

Bireyin kültürel olarak aldıđı kurallar bedenın biçimleniřinde ve hareketlerinde fiziksel kurallarla birlikte etkili olan kurallardır.

Frank insan bedenini, kültürel bir ürün olarak görür. Bireyin hareket etme biçimleri, benimsediđi duruř biçimi ve sahip olduđu duyguları, belirli bir kültürün belirli bir zaman dilimindeki görüntüleridir (Frank,1998). Bu görüntülerin kültürler arasındaki farklılařmasında da bu neden yatar. Barba bu durumu uzak dođu tiyatrosunu incelediđi yazısında řöyle aktarır:

Vücutlarımızın yaşamda kullanım tarzımız onları gösteride kullandıđımız tarzdan esaslı bir biçimde farklıdır. Gündelik teknikler bilinçli teknikler deęildir: hareket ederiz, otururuz, bir şeyler taşıyoruz, öperiz “dođal” olduđuna inandıđımız ama kültürel olarak belirlenmiř jestlerle bir şeylere hemfikir oluruz ya da olmayız. Farklı kültürler, insanları ayakkabıyla ya da yalınayak yürümeleri, eşyaları başlarının üstünde ya da ellerinde taşımaları dudaklarıyla ya da burunlarıyla öpmelerine bađlı olarak farklı vücut teknikleri öğretir (Barba,1994).

Çeřitli alışkanlıklar ve kültürel olarak verilmiř olan kurallar bedeni ve bedenın hareketini belirli şekillerde eğitirler. Bu durumu Lefebvre ritim çözümlemesi içine anlatır. Her beden kendine özgü bir ritim alfabetine sahiptir ancak bununla birlikte beden fizyolojik biyolojik ve toplumsal arasındaki etkileřim merkezidir. Bu nedenle her beden bu boyutlar arasında kendine özgü seçimleri içinde kendine özgü zaman ve mekânları oluşturur (Lefebvre,2001).

Öyle ise mimarlıđın ortak aklın bir ürünü olmasında olduđu gibi, bedenın hareket yapısında da toplumsal gelişmelerin ve yaşam biçimlerinin de etkili olduđu görülür.

4.3.3 Karşılaşma yapısı olarak mekân

Günlük hayatta, her hareketin içinde, bedenın mekânla kurduđu ilişki, denge ile her an deđişir. Mesela, yürüme sürecinde ayađın yerden kaldırılması ile başlayan bedenın dengesiyle deđişen birçok ilişki biçiminin ortaya çıktığı görülür. Mekânın özelliklerinin deđişimi ise bu ikili arasındaki ilişkinin bozulmasına ve böylece yeni dengelerin araştırılmasına neden olur.

Tasarımlarında bedenın mekânla ilişkisini araştıran Tetsuro Fukuhara bu durumu Yeni Butoh olarak adlandırdığı dansı ile anlatır. İkinci Dünya Savaşı sonrasında oluşturulan Butoh dansında, dansçının amacı, hareket içindeki küçük ilişkileri ortaya çıkarmaktır. Bu nedenle dansçı, hareketlerini, mekân içindeki kurabileceđi en küçük ilişkileri bilinçle oluşturur. Tetsuro Fukuhara ise bu düşünceyi kuralları bilinmeyen bir mekân içindeki bireyin ilişki biçimlerini araştırmak için kullanır. Bunun için çeşitli yaş grubundaki profesyonel dansçılarla, amatörlerle, mimar ve grafik sanatçılarında oluşan gruplarla çeşitli workshop çalışmaları yapar.

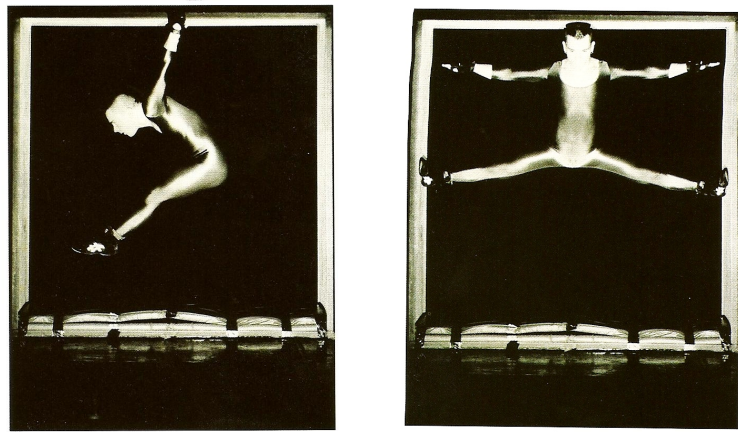


Şekil 4.11 : Mekan Dansı (Fukuhara, 2007)

Bu çalışmalardan biri olan ve 2005 yılında gerçekleşen mekân dansı projesinde mekânın özelliklerinin, kullanılan tekstille deđiştirildiđi görülür. Şekil 4.11' de görüldüğü gibi tüp şeklinde hazırlanan mekanın biçimi, içine giren oyuncular ve tekstilin esneme özelliđi arasındaki ilişki ile belirlenir. Tekstilin şekli ve biçimi nedeniyle bireylerin günlük hayattaki gibi dik duramadıkları görülür. Ancak aynı zamanda mekânın özelliklerinin de içine giren bedenlerce deđiştirildiđi görülür.

Dolayısıyla mekân ve beden, içeri giren kişiler tarafından sürekli olarak değiştirilerek ilişki kurulabilecek yeni bir mekânı oluşturmaya başlar. Ancak buradaki tek amaç bu sadece bir anlık olan bu bağlantıyı oluşturmak değildir. Bu ilişki biçimlerinin aynı zamanda kaydedildiği de görülür. Böylece yapılan workshop çalışmalarıyla elde edilen verilerle, bedenin ve mekanın olası yeni durumları ortaya çıkartılır ve yeni bir tasarım için bir veri oluşturabilecek biçimde saklanır. Fukuhara bu durumu “hafıza sandalyesi” olarak adlandırır. Hafıza sandalyesi bedenin belirli bir mekânla karşılaşması sonucu oluşturduğu duruşun kaydedilmesi ile oluşur

Benzer bir yapı, şekil 4.12 de gösterilmiş olan Mehmet Sander’in, Single Space adlı çalışmasında, kare çerçeve içinde, geometrinin sınırladığı bir hareket düzlemi biçiminde ortaya çıkar. Mehmet Sander’e göre dans’ın en indirgenmiş tanımı “insan vücudunun, mekân içinde fizik kuralları altındaki kullanımudur” ve dansın amacı ise yeni hareket, beden/mekân ilişkisini sorgulayıp, yeni yollar aramak olmalıdır (Sander, Haydaroğlu,2002). Single Space’te bulunan bu sınırlanmış geometrinin kuralları içindeki oyuncu kendisine verili bu dünya içinde hareket etmek zorundadır. Bu durumu Beckett “dünyaya atılmış insan” fikriyle anlatır. Ona göre her insan atıldığı bu dünyanın çerçevesi içinde yaşar. Ancak burada önemli olan ifadenin zorunluluğudur. Bu nedenle kendisini, ifadesiyle oluşturur ve yeniden yaratır. (Erkan, 2005) İfadenin var olanın açılımları ile oluşturduğu kurgu ise yaşamı düzenler ve mekân sınırlamasının yeni hareket olanaklarını arttırmasında olduğu gibi, sınır bir engel olmaktan çıkar (Sander,2002).



Şekil 4.12 : Single Space (Mehmet Sander, 2002)

Öyle ise mekân bir durum sunar ve bu durum bir kurgunun yorumuyla karşılaşılır. Ancak aynı zamanda ifadenin yaratımı başka bir mekânı oluşturur ki, bu çerçevenin

varlığını deęiřtirmeyen ancak onunla birlikte yařayan bir alt sistem olarak ortaya ıkar. Dolayısıyla burada mekân, oluřturduęu yapıyla, aktif isteklerde bulunur. Mekânın bu isteęine karřılık olarak verilen cevaplar ise bu yapı iindeki bireyin kurduęu her temasla deęiřen denge yapılarını oluřturur.

4.3.4 Karřılařma yapısı olarak beden

Oyun ierisinde bedenin kltrel ya da fiziksel kuralların oluřturduęu hareket kurallarının deęiřtirilmesi, oyuncunun kendi bedeni ile karřılařmasını saęlar. Bylece kurullarla rlmř olan insan vcudu oyun ierisinde hem kendisini ve hem de mekânla olan iliřkisini sorgular.

Bu konudaki alıřmalardan birini Barba geleneksel bir Hint tiyatrosu olan Kathakali Tiyatrosu zerinde hazırlamıřtır. Bu tiyatro,  yzyıllık bir geleneęin parasıdır. Bu oyun ierisinde oyuncular nce maskelerle sonra makyajla ve giydikleri kostmlerle onlara ęretilmif olan hareketler iinde bedenlerini tasarlarlar. Bylece kendileriyle ve buldukları sahne ile kurdukları iliřkiyi tamamen deęiřtirirler. Barba bu durumu Őyle anlatır:

Oyuncu, halkın nne ıktıęı andan itibaren bir yapaylık izlenimi verir. Makyaj oyuncunun yzn doęast ya da byl bir maskeye dnřtrr. Kostm insan vcudunun doęal uyumunu kırar. Oyunculuk teknięi, gereklięi edilgin olarak yeniden-retmeyen onu yeniden yaratan bir dile bařvurur. Oyuncunu yryř yapaydır. Bacakları her zaman iin kırıktır. Dizleri ayrıktır ve ayakları acı verici bir biimde tabanların dıř kenarları zerine basar. Bu yapaylık akla devasa ve insan olmayan bir kuklayı getirir (Barba,1994, s.5).



Őekil 4.13 : Kathakali Tiyatrosu oyuncusu (URL-7)

Bedenin tasarlanması bu oyun içinde gelenek içindeki görüntünün oyuncu ile iletişim kurması biçiminde gerçekleşir. Böylece bedenin var olan kuralları kostüm ile değiştirilir ve kural ile temasıyla hareket biçiminin değişmesine neden olur.

Schlemmer, Triyadik balesinde hazırladığı kostümleri benzer bir şekilde farklı alan yasalarını yansıtmaları için tasarlar. Mesela bale içerisinde bulunan figürlerden olan altıntop'un kolları ve bacakları, dalgıcın ise kolları bulunmaz. Soyut figürünün ise diz eklemine hareketi sınırlandırıldığı görülür. Bu şekilde kostüm insanın bedeninin biçim değiştirmesini sağlar ve yeni bir ilişkiyi yansıtır. Sahne bu durumda bu engellenmiş durumda yeni yaşam yasaları altında bulunan oyuncuların, bir mekân olarak bu yeni bedenlerini deneyimlemeleri ve bedenleri ile ilişki kurma durumlarının yansıtılması şeklinde gerçekleşir. Böylece oluşturulan yeni kurallar içinde, yeni bir mekân olarak oyuncunun başka bir bedenle karşılaşmasını sağlar (Schlemmer, 1993).



Şekil 4.14 : Triyadik Bale kostümleri

Benzer bir şekilde beden üzerine yapılan ekler ve sınırlamalar oyuncu için farklı karşılaşma noktaları oluşturur. Aydın Teker A-kabı adlı performans çalışmasında, keşfini tasarladığı yüksek ayakkabılarla oluşturur. Aylin Kalem' e göre, bu durum yeni ayakkabılarda oluşturulmuş yeni bir evren düşüncesi gibidir. Sanki insanların yaşadığı dünya yokmuş, yeryüzünün fiziksel koşulları değiştirilmiş ve bu ayakkabılara bağlanan yeni bedenler ortaya çıkmıştır. Oluşturulan kişilikler, yabancı oldukları bu bedenleri içinde sürekli yeni dengeleri araştırırlar ve bu arayış içindeki gerilimlerde bedenin sınırlarını yeniden keşfederler(Kalem, 2008).



Şekil 4.15 : A-Kabı (Teker 2006)

Bedenin çeşitli şekillerde hareket yapısının değiştirilmesi, oyuncu için bir yabancılaşma sağlar. Böylece, bu yeni yapıyla farklı yapıların oluşması için olanak yaratılır. Baker bu durumu, buz üzerinde dengede kalmaya çalışan insan ile anlatmaya çalışır. Buz üzerinde bireyler karada oldukları gibi rahat hareket edemezler. Bu nedenle de buradaki seyir daha çok “başka bir dünyanın zarafeti” ile ilgilidir ve daha çok acemilik ile bağlantılıdır. Beden ona eklenen kostümle ya da hareketle onun için bilinmeyen bir yapıyı deneyimler ve sahne üzerinde bu bağlantıyla oluşabilecek ilişkileri araştırır.

Sahne içinde araştırılan ilişkiler bu nedenle farklı yapılara dönüşebilirler. Mesela Oscar Schlemmer, bedenin dönüşümünü incelediği soyut figürler çalışmasında, tasarladığı figürlerini, bedenin hareketlerinin incelenmesi sonucunda oluşturur. Bu durumda incelenen bedenin kuralları, soyut nesnelere biçimlenmeleri için veri oluşturur. Schlemmer bu yasaları şu şekilde sıralar:

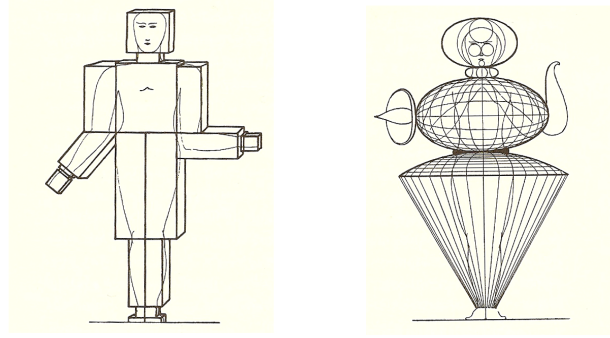
Bedeni çevreleyen kübik mekânın yasaları; burada kübik biçimler insan bedeninin biçimlerine yansıtılır: Kafa, gövde, kollar, bacaklar, derinliği olan kübik nesnelere dönüştürülür. Sonuç: Değişen mimari.

İnsan bedeninin işlevsel yasaları mekânla ilişki içine getirilir; böyle bir şey, vücut biçimlerinin tipikleştirilmesi anlamına gelir: Yumurta biçiminde kafa, vazo beden, lobut kollar ve bacaklar, küre biçiminde eklemler. Sonuç: Mafsallı bebek.

İnsan vücudunun mekân içindeki hareket kuralları; bunlar dönme, yön ve mekânın bölünmesidir: Topaç, salyangoz, sarmal dilim. Sonuç: Teknik bir organizma.

İnsan bedeni organlarının simgeleştirilmesi için metafizik anlatım biçimleri: Açılmış elin yıldız biçimi, birbirine dolanmış kolların eşit işareti biçimi, omuzla omurganın haç biçimi; ayrıca, çifte kafa, çok uzuvluluk, biçimlerin

bölünmesi ve ortadan kaldırılması. Sonuç: Maddilikten çıkma
(Schlemmer,1925 ss.124–125)



Şekil 4.16 : Soyut Figürler(değişen mimari, mafsallı bebek) (Schlemmer, 1993)

Soyut figürlerde bedenin belirlenen bir harekete göre yeniden tasarlandığı görülür. Dolayısıyla bedenin hareketlerinden başka bir beden ve bu bedenlerin oluşumuyla da bir ilişki incelenir. Schlemmer bu durumu “doğa” ve “soyut” arasında ilişki kurulması olarak açıklar. Oluşan soyut bedense bedenin belirli bir hareketinin mekânla kurduğu ilişkinin daha detaylı incelenerek araştırılmasını sağlar.

Bedenin gündelik bir biçimde kullanılmaması öznenin farklılaşması ve tekrar uyum sağlamaya çalışması anlamına gelir. Bu şekilde birey kurduğu yeni dengelerle yeni kurallar oluşturur. Sahne üzerinde ise bütün bu kuralların, oluşturulan yeni kurallarla değiştirildiği görülür. Böylece bireyin hareket yapısı farklı karşılaşmalarla bozulur ve böylece uyumsuzluk ortaya çıkar. Uyumsuzluksa bireyin kendi yapısını incelemesi için ona olanak yaratır. Hançerlioğlu özgürlük düşüncesini incelediği kitabında bireyin özgürleşmesini bireyin doğa ile olan ilişkisindeki uyumsuzluk içinde anlatır. Birey içinde bulunduğu doğal çevreye uyamaz ve uyamadığı için de kendisine başka bir doğayı bu uyumsuzluğunu çözebilecek şekilde yaratır. Tarih boyunca yapılan birçok teknolojik gelişmenin altında da bu neden yatar (Hançerlioğlu, 1971).

4.4 Sonuçlar

Bu bölümde incelenen iki farklı sahne yapısıyla bireyin farklı durumlar içinde oluşturduğu yapılar incelenerek şu sonuçlara ulaşılmıştır

Her oyunda olduğu gibi sahneyi belirleyen yapıyı, kurallar oluşturur. Bu bölümde bulunan çok merkezli sahne yapısında bu durum belirli çerçevenin çizilmesi ile oluşturulan boşlukla yapılmıştır. Beden –mekân arasındaki yapıyı araştıran sahnede ise günlük yaşamdan farklılaşma ile kuralların yapılandığı görülmektedir.

Belirsiz: Sahne içinde kuralların deęiřimi ile oyun içinde belirsiz bir ortam yaratılıęı grlmektedir. Bylece mesela ok merkezli sahne rneęinde birok kural katmanının keřiřmesi ile oluřan bořluęun ya da ikinci sahne yapısıyla beden ve mekn deęiřmesi ile yaratılan farklılařmaların bireye arařtırması iin farklı arařtırma noktaları saęladıęı grlmektedir.

Denge: Bu arařtırmaların bireyler iin farklı denge yapılarıyla sonulandıęı grlmektedir. Paxton ok merkezli sahne iin kullanılan ok katmanlı yapının iinde bulunan oyuncuların zihnini farklı algılama modelleri iin eęittięini savunur. Tetsuro Fukuharanın Yaptıęı alıřmada ise anlık olarak oluřturulan bir iliřkinin belirli bir tasarım iin veri oluřturduęu grlmektedir.

5. SONUÇLAR

Bu tez içinde mimari tasarım süreci, sahne yapısı üzerinden, iletişim ve oyun kurma düşünceleri içinde anlatılmıştır. Tasarım süreci, tasarımcıların süreç içine farklı şekillerde dâhil olabildikleri çok katmanlı bir yapıya sahiptir. Bu nedenle de her yapının onu etkileyen kuralları, farklı farklıdır. Tasarım, bu kuralların çok anlamlı yapısı içinde gerçekleşen iletişim sonucunda sürekli olarak kendini yeniler. Bu nedenle de bu yapılar içindeki bir çok ilişkinin görünmez olduğu görülür.

Bu açıdan oyun, içindeki kuralları belirli olması nedeniyle daha belirgin bir yapıyı oluşturur. Oluşturduğu bu yapının ise, gündelik hayattan farklılaşan kurallar ile kurulduğu görülür. Bu durumsa oyuncunun gündelik hayatta kullandığı bazı kalıpların yasaklanmasına ve bilinenlerin yetersiz kalmasına neden olur. Böylece hem oyuncu yasaklanan hareketler nedeniyle farklı bir yolla sonuca ulaşmaya çalışır hem de günlük hayatında farkına varmadığı kolay olan diğer çözüm yollarıyla da karşılaştığı görülür. Bunun için oyunun, farklı iletişim noktaları için karşılaşmalar oluşturduğu, böylece de bireyin gündelik kalıplarını bozduğu gözlemlenir. İletişim teorisine göre iletişim hem tekrarlar yoluyla hem de belirsizlik yoluyla yapılır. Oyun bu yönüyle oyuncu için belirsiz bir noktayı oluşturarak öğrenmesi ve farklılaşması için olanak yaratır. Dolayısıyla oyun oluşturduğu belirlilikle bireylerin karar vermelerini kolaylaştırır ancak aynı zamanda oluşturduğu belirsizlikle bireylerin günlük hayatta kullandıkları kalıpların yetersiz kaldığı bir nokta ile karşılaştırarak onların dengelerini bozar. Bu durumsa oyun içinde yeni bir dengenin arayışına yol açar ve farklı olasılıkların oluşumu için olanak yaratır.

Mimarlıkta bu iletişim durumunu farklı karar verme sistemleriyle içinde bulundurur. Mimarlık birçok düşünür tarafından bir çerçeve çizme sınır belirleme durumuyla özdeşleştirilir ki bu durum oyunun kurallarla sınırlandırılması durumuyla da paralellik gösterir. Sınırlar oyunun farklı karşılaşmaları oluşturmasında olduğu gibi aynı zamanda farklı hareketler içinde de olanak yaratırlar. Tasarım süreci bu nedenle içinde birçok karar verme sürecini barındıran ve sürekli değişen bir yapıdır. Bu nedenle içinde bireyin çoğu zaman farkında olmadığı çeşitli karşılaşmaları sürekli

olarak oluşturur. Bu sisteme oyunun eklenmesi ise bu karmaşık yapıya farklı açılardan bakılmasını ve bu yolla var olan kuralların bireyle karşılaşmasını sağlar.

Sisteme oyunun eklendiği ve sürecin çeşitli çalışmalarla incelendiği yapılardan biri de sahne yapısıdır. Sahne, tasarım içinde oluşan çeşitli ilişkilerin araştırıldığı bir laboratuvar işlevi gösterir. Tez içinde bu ilişki sistemlerinden, bireyin kararlarını ortamın çok boyutlu yapısı ve insan bedeni, hareketleri ve mekân arasındaki ilişkiler sahne üzerinde yapılan araştırmalar üzerinden anlatılmış ve sahne belirli ve belirsiz arasında bir köprü işlevi için kullanılmıştır.

Her sahne yapısı oyunda ve günlük hayatta olduğu gibi çeşitli kural katmanlarından oluşur. Bu nedenle bu katmanlar arasında sorgulanan bilen ve bilinmeyen arasındaki ilişkidir. Yapılan her şema birey için bir bilineni oluşturarak bu bilinen üzerinden yeni bir şema oluşturulmasını amaçlar. Bu durumu Dewey buharlı makine örneği ile anlatır. Buharlı makine yapılmadan önce onu yapabilmek için gereken bütün malzemeler doğada ve bireylerin elinde mevcuttur. Ancak buharlı makinanın yapılmasını sağlayan bu malzemelerin daha önce kullanılmayan ilişkiler çerçevesinde kullanılmasıdır. Sahne bu durumda koyduğu kurallarla bilinenleri değiştirerek bireyi farklı şemalarla karşılaştırarak kurulabilecek farklı ilişkiler için boşluk yaratır. Böylece bilinenlerin değiştirildiği farklı bir yapı içinde, bireylerin oluşturduğu yapılar incelenir.

KAYNAKLAR

- Aksoy, M.**, 2004: İstanbul Teknik Üniversitesi'nde Anadolu Üniversitesi'nde İki Öğrenim Deneyi, *Arredamento Mimarlık*, Mayıs,111-118, Boyut Yayıncılık, İstanbul
- Alexander, C.**, 1965: A City Is Not A Tree, *Architectural Forum*, 122(1-2), s: 58-62.
- Bachelard, G.**, 1996: Mekanın Poetikası, çev: Aykut Deman, Kesit Yayıncılık, İstanbul
- Banes, S. R.**, 1980. Judson Dance Theatre: Democracy's Body, Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, New York University Faculty of the Collage Of Arts and Sciences, New York
- Barba, E.**, 1994: *Kathakali Tiyatrosu*, Mimesis, s:1-16, Boğaziçi Üniversitesi Matbaası, İstanbul
- Berman, M.**, 2003: Katı Olan Her Şey Buharlaşıyor, çev:Ümit Altuğ- Bülent Peker, İstanbul, İletişim Yayınları
- Brecht, B.**, 1997: Epik Tiyatro, çev:Kamuran Şipal, Cem yayınevi, İstanbul
- Brook, P.** , 1990: Boş Alan, Afa Yayınları, İstanbul
- Cheng, F.** , 2006: Boşluk Ve Doluluk, Çin Resim Sanatının Anlatım Biçimi, çev: Kaya Özsezgin, İmge Kitapevi, Ankara
- Copeland, R.** , 1999. *Cunningham , Collage, and the Computer*, PAJ:A Journal of Performance and Art, Vol. 21, No.3, ss.42-54
- Egen& Kauchak,P.&D.**,2001: Educational Psychology. Windows on Classrooms, Merrill Prentice Hall, New Jersey
- Fernández, M.**, 2007: *Illuminating Embodiment: Rafael Lozano-Hemmer's Relational Architectures*, A.D, Temmuz s:78-87
- Frank, K.**,1998: *It and I. Bodies as Objects, Bodies as Subjects*, A.D: Architects in Cyberspace II, vol.68, no.11-12, s:16-19
- Fukuhara, T.**, 2007. Space Dance in the Tube, erişim tarihi: 18.06.2008, http://www.ne.jp/asahi/tokyo/sd/5_sd_intro_e.html

- Gadamer, H. G.**, 2008: Hakikat ve Yöntem, çev: Hüsamettin Arslan/ İsmail Yavuzcan, Ayrıntı Yayınları, İstanbul
- Gil, J.**, 2002: The Dancer's Body, A Shock To Thought: Expression after Deleuze and Guattari, ss. 117-127, Brian Massumi, Routledge, Londra
- Güney, D. ve Yürekli, H.**, 2004: Mimarlığın Tanımı Üzerine Bir Deneme, İTÜ Dergisi, cilt:3, sayı:1, s:31-42
- Günsur, Z.**, 2002: *Postmodern Dansta Beden ve Mekan Kullanımı*, Sanat Dünyamız, Güz, s:175-179, İstanbul, Yapı Kredi Yayınları,
- Harvey, D.**, 1999: Postmodernliğin Durumu, Metis Yayınları, İstanbul
- Hight, C.**, 2001: *Le Corbusier'nin Modülör'unda Bedenin Tekno-mantığı*, XXI, çev: Emrehan Zeybekoğlu, Temmuz-Ağustos, Ofset Yapımevi, Ankara
- Huizinga, J.**, 2000: Homo Ludens: Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme, çev. Mehmet Ali Kılıçbay, İstanbul, Ayrıntı Yayınları, İstanbul
- Jung, C.G.**, 2006: Eşzamanlılık , çev: Levent Özşar, Biblos Yayınları, Bursa
- Kaiser, P.** , 1999: On Motion Mapping, *Mapping in the Age of Digital Media: The Yale Symposium*, ed: Mike Silver , Diana Balmori, Wiley-Academy Press
- Karaboğa, K.**, 2005. Oyunculuk Sanatında Yöntem ve Paradoks: Diderot, Stanislavski, Meyerhold, Brecht ve Grotowski Üzerine Bir İnceleme, Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi, İstanbul
- Karatani, K.**, 1995: Architecture as Metaphor: Language, Number; Money, MIT Press, Massachusetts,
- Kattan, N. ve Grotowski, J.**, 1992: *Tiyatro Bir Karşılaşmadır*, Mimesis, s.87-90, Boğaziçi Üniversitesi Matbaası, İstanbul
- Kolatan, Ş.**, 2000: Tschumi ile konuşma, Çağdaş Dünya Mimarları 1: Bernard Tschumi, s. 11-25 Boyut Yayın Grubu, İstanbul
- Kuban, D.**, 1998: Mimarlık Kavramları, Yapı Endüstri Merkezi Yayınları, 5. Baskı.
- Kurokawa, K.**, 1998: Intercultural Architecture: The Philosophy of Symbiosis
- Martin, L.**, 1990: Transpositions: On the Intellectual Origins of Tschumi's Architectural Theory, *Assemblage*, No.11, pp. 22-35
- Merleau-Ponty, M.**, 2000: Algının Önceliği, çev: Yusuf Yıldırım, Kabalcı Yayınevi , İstanbul

- Merleau-Ponty, M.**, 2005: Algılanan Dünya, çev: Ömer Aygün, Metis Yayıncılık, İstanbul
- Moholy-Nagy,L.**, 1993: Tiyatro Sirk Varyete, 20. Yüzyılda Tiyatro, çev: Nilüfer Kuruyazıcı, , haz: Aziz Çalışlar, MitosBoyut yayınları, İstanbul
- Norberg- Schulz, C.**, 1971: Existance, Space &Architecture, Studio Vista, Londra
- Novak, M.**, 2008: Türbülanslı Topolojiler, Sergi Kataloğu, Garanti Yayınları, İstanbul
- Onur, B.** , 2005: Türkiye’de Çocukluğun Tarihi, İmge Kitapevi, Ankara
- Öndül, S.**, 2003: *Absürd Tiyatroda İroni*, Tiyatro Araştırmaları Dergisi,s:96-138, Ankara
- Paxton, S.**, 1975: *Contact Improvisation*, The Drama Review: TDR, vol 19, no:1,Post-Modern Dance Issue ,pp.40-42
- Porter, T.**, 1997: The Architect’s Eye: Visualization and Depiction of Space in Architecture, E&FN Spon, London
- Pritchett, J.**, 1996. The Music of John Cage, Cambrige University Press, New York
- Russolo, L.**, 1986. The Art of Noises, çev: Barclay Brown, Pendragon Pres, New York
- Sander&Haydaroğlu, M&M**, 2002: *Benim İçin Dans İle En Bağlantılı Alan Fiziktir*, Sanat Dünyamız, Güz ,s:193–195, Yapı Kredi Yayınları, İstanbul
- Sander, M.**, 2002: *Dans Manifestosu*, Sanat Dünyamız, Güz s:196, Yapı Kredi Yayınları, İstanbul
- Schlemmer,O.**, 1993: İnsan Ve Sanatsal Figür, 20. Yüzyılda Tiyatro, çev: Nilüfer Kuruyazıcı, ,haz: Aziz Çalışlar, MitosBoyut yayınları, İstanbul
- Schumacher,P.**, 2002: *Mimarlığın “Autopoesis”i, Arredamento Mimarlık*, çev:Burçak Özlüdil, s:99-101, Boyut Yayıncılık, İstanbul
- Stephans, R. E.**, 2005: Unexpected Synchronicities: Exploring Cunningham’s Chorography Though the Derrida’s Theory of Deconstruction, Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, American University Faculty Of The Collage Of Arts And Sciences, Washington
- Storr, A.**, 1992: Yaratma Dürtüsü, Yön Yayınları, İstanbul
- Suits, B.**, 1995: Çekirge Oyun Yaşam ve Ütopya, çev: Süha Sertabipoğlu, Ayrıntı Yayınları, İstanbul

Tschumi, B., 2000:Kopmalar, çev: Ahsen Özsoy,Çağdaş Dünya Mimarları
1:Bernard Tschumi,s. 89-97, Boyut Yayın Grubu, İstanbul

Url-1 < <http://www.oma.eu>>, alındığı tarih 29.06.2008.

Url-2 < <http://www.oma.eu>>, alındığı tarih 29.06.2008.

Url-3 < <http://www.exploredance.com>>, alındığı tarih 01.02.2007.

Url-4 <<http://www.yapi.com.tr>>, alındığı tarih 10.03.2008.

Url-5 < <http://www.medienkunstnetz.de>>, alındığı tarih 10.12.2007.

Url-6 <<http://www.conceptlab.com>>, alındığı tarih 03.03.2007.

Url-7 <<http://isie2002.univaq.it>>, alındığı tarih 29.06.2006.

Vitruvius, 1998: Mimarlık Üzerine On Kitap, çev: Suna Güven, YEM yayınları,
İstanbul

Wilhelm, R., 2005: I Ching ya da Değişimler Kitabı, çev: Levent Özşar, Biblos
Yayınları, Bursa

Winnikott, D. W., 1998: Oyun ve Gerçeklik, çev: Tuncay Birkan, Metis Yayınları,
İstanbul

Yürekli, İ., 2003: Mimari Tasarım Eğitiminde Oyun, Doktora Tezi, İstanbul Teknik
Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul

Zevi, B., 1990: Mimariyi Görmeyi Öğrenmek, çev:Demir Divanlıoğlu, Birsen
Yayınevi, İstanbul

ÖZGEÇMİŞ

Ad Soyad: Burcu Bostancı
Doğum Yeri ve Tarihi: Bolu/ 20.04.1981
Lisans Üniversite: İstanbul Teknik Üniversitesi Mimarlık Fakültesi