

DRAMATİK OLMAYAN MİMARLIK: REM KOOLHAAS'IN DRAMATİK ANLATI GELENEĞİNE YÖNELİK ELEŞTİRİLERİ ÜZERİNDEN BİR OKUMA*

M. Batu KEPEKÇİOĞLU**

Funda UZ***

ÖZ

Hans-Georg Gadamer'e göre klasik dram, Rönesans'tan beri yüzünü Antikite'ye çeviren Avrupa merkezli sanatsal ifade geleneğini kökten etkileyen bir anlatı sistemidir ve bu bağlamda, ne de mimarlık istisnadır. Ama hem yönetmen Dziga Vertov hem mimar Rem Koolhaas söylemlerinde, dramatik olmayan yeni bir okumaya işaret ederler. Bu çalışma, 20. yüzyıl başında Vertov'un sinematografik dram eleştirileri ile Vertov'dan yarım asır sonra Koolhaas'ın gündeme getirmeye başladığı konvansiyonel mimarlık eleştirilerinin kesişiminde, sinema ve mimarlığın, yapısal, estetik ve mantıksal açıdan yeni bir terminoloji ile kavramsal olarak haritalanmaya çalışıldığı karşılaştırmalı bir okumasıdır. Araştırma boyunca Koolhaas'ın mimarlık üzerine söyledikleri ile binaları ya da Vertov'un sinema üzerine söyledikleri ile filmleri arasındaki tutarlılığın sorgulaması hedeflenmemiştir; karşılaştırmalı olarak bu iki aktörün sadece söylemleri incelenerek kesişen terimler, konular, metotlar, motivasyonlar çapraz okumalarla saptanmıştır. Her ikisinde de mantıksal belirleyiciliği kuran dramatik senaryo yerine belirsiz gündelik hayat vurgusu ve estetik birlik ilkesine dayanan kompozisyon yerine fragmanter 'montaj'ın öne çıktığı görülmüştür. Sonuçta Vertov'un düşünceleri ile benzeşen Koolhaas'ın eleştirel bakışına ait ortak noktalar üzerinden yeni tartışmaların yürütülebileceği bir kavramsal altlık oluşturulurken bu kesişim noktalarından dramatik olmayan bir perspektif çizilmeye çalışılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Dramatik olmayan, dramatik anlatı, montaj, gündelik hayat, Dziga Vertov, Rem Koolhaas

NON-DRAMATICAL ARCHITECTURE: A READING THROUGH REM KOOLHAAS' CRITIQUES OF THE DRAMATIC NARRATIVE TRADITION

ABSTRACT

According to Hans-Georg Gadamer Antique dramatic narration is the epistemological and ontological origin of all Eurocentric forms of art and norms of cultural expression, but also, architecture. Dziga Vertov, who was a director, and Rem Koolhaas, who is an architect, can be considered as two of the few exceptional figures who aimed their criticism at the tradition of dramatical expression. Through parallel reading and comparison, this research is focused on the intersection point of Vertov's seminal critique of dramatic form in early cinema at the beginning of the 20th century with Koolhaas's critique of conventional architecture in western culture after a half century from Vertov in order to map the traces of the dramatic tradition on logical, aesthetical and epistemological rhetoric of architectural formation and seeking glimpses of a possible way out to the non-dramatic architectural perspectives. During the research, all other works of Vertov and Koolhaas from various mediums have been intentionally excluded except discourses to make an epistemologically correct comparison. Having compared, it has been observed that unity is an aesthetical rule of thumb in addition to the determinist causality which is the logical rule of thumb in drama. It has been recognized that both Vertov and Koolhaas choose to emphasize the same concepts for disputing dramatic principles which act as vanishing points of a non-dramatic perspective: First one is the fragmentary aesthetic of montage, a displacement for the unity of perfect composition and the second one is the indeterminist logic of chaotic daily life, a displacement for the dramatic 'plot' that constitutes the credibility of the narrative by determinist reasoning. In the light of this comparison, a new theory of a non-dramatic architecture is introduced at the end of the research.

Keywords: Non-dramatic, dramatic narrative, montage, daily life, Dziga Vertov, Rem Koolhaas

* Bu makale, M. Batu Kepekcioglu'nun, Doç Dr. Funda Uz yürütücülüğünde hazırlanan "Mimarlık ve Sinemada Post-dramatik Vizyonlar: Dziga Vertov ve Rem Koolhaas" başlıklı doktora tez çalışmasından üretilmiştir.

** Doktora Öğrencisi, İstanbul Teknik Üniversitesi Mimarlık Fakültesi Mimarlık Bölümü. Taksim / İstanbul. batukepekcioglul@gmail.com.

*** Doç. Dr., İstanbul Teknik Üniversitesi Mimarlık Fakültesi Mimarlık Bölümü. Taksim / İstanbul. uzfunda@itu.edu.tr.

Makale Gönderim Tarihi: 15.02.2018 – Makale Kabul Tarihi: 17.07.2018

GİRİŞ

Dramatik bir film ile konvansiyonel bir bina tasarımı arasında birçok benzerlik vardır. Bunların başında ilk göze çarpan ‘senaryo’ dur. İkinci olarak ‘tema’ dan bahsetmek mümkündür. Sonuncusu ise en az fark edilebilecek olan karakter ve tip gibi dramatik kişileştirmeler ile kullanıcı arasındaki benzerliklerde görülebilir. Yukarıda sayılan yapısal öğeler dışında estetik ve mantıksal ilkelerde de bu benzerlikler göze çarpar. Her ikisinde de hâkim estetik ilke birlik ve bütünlük iken, mantıksal ilke de olasılık ve zorunluluktur. Bu estetik ve mantıksal ilkeler ise Aristoteles tarafından dramı daha ikna edici kılmak adına göreve çağırılırlar. Klasik dramda, Aristotelesçi estetik ve mantığın ikna edici olmaya yönelik iş birliği temel motivasyonu müşterisini ikna etmek olan konvansiyonel mimarlığın kodlarını şekillendirmiştir. Fakat bu durumu mimarlıkla ilişkilendirmek hiç kolay değildir. Bunun ilk sebebi, dramatik yapının yaygınlığı ile kültürel ürünlerde şeffaflaşması ile dramatik ilke ve öğelerin neredeyse her türlü anlatıya içkinleşerek doğallaşmasıdır. İkinci sebebi ise mimarlığın toplum içindeki kavranışından kaynaklanır. Yapısalcılıkla beraber gündeme gelse de mimarlık çoğu zaman bir anlatı olarak görülmez. Bu yüzden mimarlığı dramatik bir anlatı olarak görüp, Birinci Dünya Savaşı’ndan sonra Dziga Vertov’un sinemada senaryo gibi mefhumları sorgulayan eleştirilerinin benzerlerine, güncel mimarlık söyleminde çok nadir şekilde rastlanmaktadır. Bu tür eleştirileri ısrarla söyleminde dile getiren mimarların başında ise Rem Koolhaas gelir. Koolhaas, konvansiyonel şehircilik ve mimarlık formasyonuna ait epistemik kırılmalara ve hayatı kısıtlayan kurgulama rejimlerine değindiği disiplinler eleştirilerini barındıran arkitektonik söylemini “sıfır derece mimarlık” (zero degree architecture) olarak adlandırır. “Sıfır derece mimarlık”, kendi kurgusu dışında başka “hiçbir şeye imkân vermeyen” mekanlar tasarlayan konvansiyonel mimarlığın sıfırlanması demektir; konvansiyonel mimarlığın aksine, “tipik” ve “jenerik” karakteriyle “hiçlik” ve “boşluk” tarifleyerek olanaklar yaratılmasının çağrısıdır. Bu yönüyle de aslında “mimarlık sonrası” (post-architecture) mimarlığın sıfır derecesidir.

Bu araştırma makalesi, klasik dramatik anlatının mimarlık kültürü ve üretimi üzerinde etkin olan yapısını, estetik ve mantıksal kanonlarını, Dziga Vertov¹ ile Rem Koolhaas’ın²

¹ Dziga Vertov (1896-1954), iki dünya savaşı arasında Sovyet Sosyalist Cumhuriyetler Birliği’nde aktif olan, içlerinde “Film Kameralı Adam”ın da bulunduğu birçok avangart filmin yönetmeni ve "sine-göz" akımının kuramcısı olan konstrüktivist bir sanatçıdır. 20. yüzyılın ilk yarısında, Avrupa coğrafyasında eşzamanlı olarak ortaya çıkan montaj tekniği ile modern gündelik hayat deneyiminin kesişiminde gelişen avangart güzergâhın izinde, “sinematografik bir teknik olarak montaj”ı ilk kez uygulamış ve dramatik olmayan alternatif anlatı türlerini kavramsallaştırarak okunaklı kılmıştır.

eleştirileri üzerinden kavramsallaştırarak görünür kılmayı ve dramatik olmayan bir mimarlığın koşullarını tartışmaya açmayı hedefleyen doktora çalışmasından türetilmiştir. Araştırma makalesinde, doktora tezinde kapsamlı bir şekilde ele alınan Vertov'un söylemindeki dram eleştirileri dışarıda bırakılarak sadece Koolhaas'ın mimarlık alanındaki eleştirel söylemine dair incelemeye yer verilmiştir.

Araştırma makalesinin giriş bölümünde dramatik anlatıya dair “mimesis”, “katharsis”, özdeşleşme gibi ana kavramlar; tema, kişileştirmeler ve olay-dizisi gibi ana öğeler; birlik-bütünlük ve olası zorunluluk gibi ana ilkeler ele alınmıştır. Takip eden bölümde, mimarlığın dramatik bir anlatı olarak tanımlanması ve Koolhaas tarafından eleştirisine değinilmiştir. Sonuç bölümünde ise dramatik olmayan bir mimarlığın koşullarına işaret edilmiştir.

DRAMATİK ANLATI

Anlatı kurma edimi, binlerce yıldır insanoğlunun sosyalleşme yöntemlerinin başında gelse de her anlatı dramatik olarak kategorize edilemez. İki bin beş yüz yıllık Antik bir anlatı geleneği dramatik anlatı gerçeği değil gerçekçiliği hedefler; dramatik anlatının ereği, insanoğlunun duygudaşlığını bir gerçeklik yanılsaması ile beslemektir. Gerçekçilik ise dramın basitleştirici, birleştirici, net, nedensel, ikna edici gerçekliği üzerine kurulur. Bu bağlamda da estetik ve mantıksal ilkelere bağlıdır: Dramın estetik ilkesi “mimetik mükemmellik için birlik ve bütünlük”, mantıksal ilkesi ise “ikna edicilik için olasılık ve zorunluluk” olan dramın ereği ise “naif bir eğlenceliğin ötesinde, duygu ve yaşantı birliği/özdeşleşme/empati/einführung ile ulaşılan ‘katharsis’” tir (Ünal, 2001:1; Tunalı, 1962/2008: 115-116; Parkan, 1983: 46).

Dramatik anlatının işleyişini daha iyi anlayabilmek için bakılabilecek en uygun örneklerden biri tiyatro temsilidir. Tiyatroda izleyici ile aktörler bizzat aynı mekân ve zamanı paylaşır. Sahnedeki gösteri aksiyona dayandığı için, izleyicinin antik bir amfide veya modern bir salonda oturması gösteri tarafından kurulan seyir perspektifinin iletişim yöntemini değiştirmez; gösteri, o an yaşanıyor gibi sunulur ve izleyici bu ana şahit olur. Otör “konuşanın kendisi olmadığı yanılsamasını yaratır (Sözen, 2008: 144)”. Ama bu illüzyon (yanılsama), arz ve talep ilişkisi içinde karşılıklı kurulur.

2 Rem Koolhaas (d. 1944) ise, '68 Hareketi sırasında öğrenci olan, Pritzker Mimarlık Ödülü'nün de içinde olduğu birçok ödüle layık görülen, küresel ölçekte projeler üreten Office for Metropolitan Architecture'un kurucusu, Hollandalı –senarist ve gazeteci- bir mimardır. 90'ların ortasında montaj kavramını mimarlığın gündemine taşımış ve konvansiyonel mimarlıkta sınırlayıcı bulduğu programatik kurguyu kitapları ve makaleleri ile tartışmaya açarak sorunsallaştırmıştır.

Başarılı bir temsil yanılması için, şimdiki zamanda ve gözün uzamında kurulan dramın retorik gerçekliğinin kafa karıştırmaması gereklidir. Ayrıca bu gerçeklik hem mantıkla açıklanabilir hem de duygudaşlıkla anlaşılanabilir bir olay silsilesi ile gerçek hayatta olabileceğine ikna edebilmelidir. Böylece şimdiliğin kronotopunda (zaman-mekân) sahnelenen kurmaca bir olay – dramatik olay³- izleyici ile oyuncular arasındaki mesafeleri ve sınırları kaldırır; sahnenin önünde otururken olayların içine girecek şekilde konumlandırılarak kendiliğinden gelişiyor gibi görünen olayın akışına kapılmaları amaçlanır.

Antik ya da modern, tiyatro teorisini anlamak için öncelikle Aristoteles'in (M. Ö. 384-M.Ö. 322) "Poetika" adlı eserindeki kavramlara bakılması gerekir (Ünal, 2001: 26). Bu bağlamda Aristoteles'in ortaya attığı "mimesis" anahtar kavramlardan ilkidir. "Mimesis" in estetik kanonları ve etkileri Rönesans'tan beri kurumsallaşan bu gerçeklik temsiline niteliksel tanımı kompozisyonel bütünlük şartına bağlanırken, etkisi de "katharsis"e yöneliktir (Tunalı, 1962/2008:113).

Parça ile bütün arasındaki mimetik uyum, temsiline bir kurgu olduğu gerçeği görünmez hale getirmeyi amaçlarken izleyicinin -eleştirel- mesafesini kaybederek eserin gerçekliğine dâhil olmasını sağlar. Sanat tarihçisi Peter Bürger (1936-2017), parça-bütün diyalektiğinde kurulan bu mimetik kompozisyonu, "organik sanat eseri" olarak tanımlar ve deneyimini hermeneutik⁴ döngü içinde bir anlama edimi olarak açıklar (Bürger, 1974/2009: 151). Bürger'in parça-bütün diyalektiğinde kurulan klasik sanatın mimetik kompozisyon alımlaması, hermeneutiğin anlam merkezli epistemolojik ve ontolojik paradigmasında ve özellikle özdeşlemede açıklık kazanır.

Semir Aslanyürek (d. 1956), özdeşleşmeyi, izleyicinin kendisine ait olmayan bir yaşam kurgusu içinde, kendisi yaşıyormuş gibi hissetmeye çalışarak yeniden ürettiği bir estetik deneyim ve duygulanım süreci olarak tarifler. İzleyicinin bunu yapma yolu, dramatik

³ Ünal, "olay"ı, "belirli bir süreci kapsayan, bu süreç içinde yapılmamış bir 'değişimi' içeren, epistemolojik bütünsellik" olarak tanımlar (2001: 12). Nutku ise, "dramatik olay"ı, "dramatik bir durum yaratan olay; her şeyden önce insanla ilgili olan ve insan üzerinde bizi düşünmeye yönelten olay, insanların kendilerine, birbirlerine ya da bir duruma karşı olan tutumlarına değişiklik getiren ya da bu değişikliklere karşı çıkan bir eylemin başlangıcı" olarak tanımlar (1983/2001: 241)

⁴ "Hümanist bir epistemoloji ve ontoloji olarak hermeneutik (yorumbilgisi), Gadamer'in 'anlamın anlamı üzerine bir felsefi refleksiyon' olarak tanımladığı ve takipçisi olduğu bir düşünce geleneğidir; pozitivismle doruğuna ulaşmış, açıklayıcı doğa bilimsel epistemoloji karşısında empati ve anlama mefhumları üzerinden yöntemi kurulmuştur. Başlangıçta Giambattista Vico (1668-1744), Johann Gottfried Herder (1744-1803), Friedrich Schleiermacher (1768-1834), Leopold von Ranke (1795-1886), Wilhelm Dilthey (1883-1911) gibi düşünürlerin tarihsel varlık alanını (kültürel) bilmek adına geliştirdikleri epistemolojik yöntem, Martin Heidegger (1889-1976) ve Hans-Georg Gadamer (1900-2002) ile ontolojik bir boyut da kazanmıştır. (Gadamer'den aktaran Özlem, 1993/2010: 83-258-259- 322)"

anlatıdaki kişiliklerin başına gelen olayları kendi başına geliyormuş gibi kabul ederek onlara neler hissettireceğini yorumlaması ve o duyguları kendisinde yeniden üretmesinden geçer (Aslanyürek, 1998/2004: 39). Gadamer, sahne ile izleyici arasındaki bu mesafenin nasıl kaldırıldığını şiirsel bir dille ifade eder (1960/2004: 115): “Oyun oynandığında, izleyicinin ağzından kendi temsili/şimdileştirmesi ile konuşur ve bunu öyle bir şekilde yapar ki, kendisiyle izleyici arasındaki mesafeye rağmen izleyici oyuna dâhildir.”

İzleyici de, dramatik yapıtın sahnesindeki olay-dizisine davet edilmeyi bekler. Ama dramın sunduğu estetik deneyim sadece mimetik bir gerçeklik illüzyonu ve bu illüzyonun kurulduğu seyir perspektifi içindeki karakterlerle özdeşleşmek değildir. Bu noktada özdeşleşmenin manipülasyonu olarak tanımlanabilecek “katharsis” kavramına dönmemiz yerinde olur. Tunalı’ya göre “mimesis” araçtır ve asıl amaç “katharsis”tir (1962/2008: 115-116).

“Katharsis” ise oluşturulan dramatik gerilim sonucu izleyicinin rahatlayıp hayatına kaldığı yerden devam etmesini sağlar (Parkan, 1983: 35). Ama canlandırılan anlatı, anlamlandırılmak için arz edilirken izleyici de anlamlandırmayı ve o anlamlandırılma sonunda da kathartik duygulanım ile hazzı bilinçli şekilde talep eder. Başka bir deyişle izleyici içine girdiği bu durumdan habersiz değildir. İşte dramatik bir tiyatro oyununda, nasıl izleyici hemen önündeki olayları şimdiki zamanda izliyor ve şahitlik ediyorsa, bu süreçlerin diğer mimetik ve kathartik sanatlarda da çok benzer şekilde geliştiği söylenebilir. O yüzden melodik müzik, pastoral bir yağlı boya tablo ya da figüratif heykelde de tezahür etme biçimi farklı değildir. Hatta mimetik olmayan ama kathartik haz sunan soyut sanat bile bu şekilde kategorize edilebilir (Foster, 2013: 14-15). Bu tür sanat yapıtlarının kurduğu atmosfer izleyiciyi içine çekerek mimetik bir gerçekçilik sunmasa da mimetik birlik-bütünlük içindeki mükemmeliyetçi kompozisyonlarının sahnesi ile kathartik bir duygu durumuna sokar.

DRAMATİK ANLATI YAPISI VE İLKELERİ

Tunalı’nın dediği gibi dramın ereği “katharsis” ise dramatik anlatının yapısını oluşturan estetik ve mantıksal ilkeler, aslında “katharsis”e ulaştırmak için şekillendirilmiştir. O yüzden bu ilkeleri açmak aynı zamanda “sine-dram” ve ‘mimari dram’ın yapısını kuran temel ilkeleri açmak demektir. Ontolojik ve epistemolojik temelleri hermeneutiğe kadar uzanan dramın, estetik ilkesi mimetik birlik ve bütünlük; mantıksal ilkesi ise olasılık ve zorunluluktur (determinizm). Bu ilkeler dramı var eden üç temel yapısal ögenin (tema, dramatik kişileştirmeler ve olay-dizisi) niteliklerine doğrudan etki eder. Bu bağlamda,

dramatik anlatının öğeleri de aynı ilkeye göre şekillendirilmiştir: ‘Tema’, tekil ve odaklanmış olmalıdır; kişileştirmeler ise tutarlı ve net çizilmelidir; olay-dizisi de tek bir güzergâh üzerindeki olay zincirini anlatmalıdır. Birlik ve bütünlük ilkesi üzerine kurulmuş bu temel öğeler ile kurulan dramatik bir tiyatro oyunu düşünüldüğünde, izleyici ile aktörler bizzat aynı mekân ve zamanı paylaşarak izleyicinin içine gireceği ve akışına kaptırabileceği bir şimdinin ‘kronotopu’nda⁵ (uzam – zaman), sahnede geçen ‘olay-dizisi’ üzerinden, seyirlik bir ‘anlatı perspektifi’⁶ çizer.

Birlik ve bütünlük ilkesi, “mimesis”in mükemmel bitmişliği içinde, izleyicinin kafasını karıştırmayan, ilgisini ve dikkatini dağıtmayacak şekilde odaklayan, kolayca kavranabilir ve takip edilebilir, böylece kolay içine girilebilir kurmaca bir gerçeklik – taklidi/illüzyonu yaratmak içindir. Ama ‘zaman-mekân-eylem birliği’⁷ ile temsilde gerçekliğin ampirik deneyimi taklit edilse de, bu ilke bir ön koşul olmasına rağmen dramatik anlatının ikna edici ve akıcı yapısını kurmak için tek başına yeterli değildir.

Dramatik anlatıda, ne eksiği ne fazlası olmaması beklenen mükemmel kompozisyonun kurulması için, izleyicinin dramatik olay akışına kapıldıktan sonraki seyir fazında- tema, zaman-mekân, aksiyon ve karakterler gibi – mimetik birlik/bütünlük içinde tanımlanan dramatik anlatı öğelerini temsiliyet yanılması yaratılmak adına makul şekilde birbirine

5 Kronotop, “ (kronos: zaman, topos: yer) yer ve zaman birlikteliğini anlatan terim (Parla’dan aktaran Ünal, 2001: 15)” “zaman-mekân anlamına gelmektedir. Mihail Bakhtin (1895-1975), bu terimi zamansal ve mekânsal ilişkilerin içsel olarak birbirine bağlı olduklarını ve bu ilişkinin edebiyatta sanatsal olarak ifade edildiğini anlatmak için kullandığını söyler. Zaman ve mekânın birbirinden ayrı düşünülmemeyeceğini, bunu bir metafor olarak ödünç aldığını söyler (aktaran Süalp, 2004: 61): “Zaman hep olduğu gibi koyulaşır, hayat bulur, sanatsal olarak görünür olur; tıpkı bunun gibi, mekan yüklenir, zamanın, öykünün, tarihin hareketlerine tepki verir. Bu koordinatların kesişimi, göstergelerin ergimesi sanatsal kronotopu oluşturur. (Bakhtin, 1981/1998: 84)”

6 En basit biçimde “gözün uzamına geçmek” olarak tarif edilebilir. Metin Sözen, ‘anlatı perspektifi’ terimini şu şekilde açar: “Öyküyü düzenlemenin ikinci yolu boyutu olan anlatı perspektifi ise, anlatıcının öyküyü sunuş tarzının niteliğidir ve bu, öyküyü yönlendiren karakterin sahip olduğu bakış açısının ‘nasıl’ ve ‘ne’ oluşuyla belirlenir (Chatman, 1990: 111-112). David Bordwell’e (d. 1947) göre perspektif terimi, anlatıda çeşitli duyarlıkların merkezi bir konum içinde yer almasına referans veren tümel bir anlamı içerir (1985: 7). Perspektif, pek çok açıdan mimetik anlatım geleneğinin en önemli kavramıdır, çünkü mimetik gelenekte anlatım göstermeye, alımlama da algılamaya eşittir. Jacop Lothe’ye göre ise anlatı perspektifi anlatıcının veya karakterlerin olaylara yönelik yargı ve deneylerinin aktarılmasında kullanılan dilin uzak veya yakın oluşuna refere eden bir yapılandırma (2000: 40). Mieke Bal’a göre ise anlatı perspektifi algının fiziksel veya psikolojik kapsamını bize gösteren bir anlatı unsurudur (1997: 143). Görüldüğü gibi araştırmacılar farklı tanımlamalarla aynı ‘şey’i ifade etmektedirler. (2008: 127)”

7 Ünal, ‘zaman-mekân-eylem birliği’nin, gerçekliği taklit etme biçimini, zaman-mekân gibi ontik kategorilerin tekilliğinde ve sürekliliğinde gerçekleşen bir olayın, beş duyu ile ampirik algısına benzer bir şekilde sahnede yeniden kurmayı ya da daha doğrusu aykırı olmamayı amaçlar; bu da ‘zaman-mekân’da sıçramaların ya da kopmaların olmadığı, anakronik değil kronolojik çizgisellikte ilerleyen akış içindeki aksiyonun (olay-dizisi), ‘zaman ve mekân’ ekseninde kurulmuş düzleminde referans oluşturacak koordinatlarının olması ve sürecin kolay haritalandırılması anlamına gelir (Ünal, 2001:28-51; Chatman, 1978/2008: 58). Diğer bir deyişle klasik dramatik anlatıda, kategoriler birbirinden bağımsız ve çoğul olamaz; tek bir olay, tek bir mekânda ve tek bir zamansal birimde bütünleşir ve seyirci ona odaklanır. Ama ‘birlik ilkesi’, sadece “zaman-mekân-eylem birliği” ile de sınırlı değildir. Ayrıca dramın yapısal olarak kuruluşuna işlemiştir.

bağlayacak mantıksal ilke devreye sokulur. Bu mantıksal ilke, izleyicinin özdeşlikle kurduğu duygusal bağı koparmadan bilişsel olarak pekiştirmesini ve ona empoze edilen anlamı kesintiye uğratacak bir sorgulamaya girişmeden kendi içinde inşa etmeye devam etmesini amaçlar. Dramatik olay akışının sorgulanmaması da Aristoteles'in "olasılık ve zorunluluk" ya da Ünal'ın "nedensellik" olarak tanımladığı inandırıcı niteliklerin dâhil edilmesiyle sağlanır (Aristoteles'ten aktaran Ünal, 2001: 77): "Öykünün örülmesinde olduğu gibi karakterlerin betimlenmesinde de belirli özellikteki karakterlerden belli konuşmalar ve eylemler zorunlulukla ya da olasılıkla doğmalıdır. Tıpkı bir olayın bir başka olayı zorunlu olarak izlemesi gibi." Bu noktada "olasılık ve zorunluluk" dramatik olay-dizisi içindeki olayların ölçüleri olarak görülebilir. Olasılık, imkânsız bile olsa ihtimali mümkün durumlar demektir; yani yaşanmış ama absürt bir olay dramın evreninde hiç gerçekleşmemiş ama anlamlı bir olasılığa yeğ değildir. Zorunluluk ise, olası olayların birbirleri arasında determinist bağlar ile bağlanması gerekliliğidir; birbirini takip eden olayların hiçbirisi birbirinden bağımsız ve ilişkisiz olamaz; bu hayatta olsa bile dramda mümkün değildir. Nutku, olasılık ve zorunluluk ölçütünü şu şekilde tanımlar (1983/2001: 41):

Olasılık ve zorunluluk nedir? Olabilecek bir olayı bir zorunluluk içinde göstermek demektir. Olabilecek olayın, oyun içinde mantıklı, duygu ve aklımıza uygun gelecek biçimde gelişmesi gerekir. Olasılık, yaşamda olmasa bile, bir tragedya da akla ve duyguya uygun düşen ölçüdür. Zorunluluk ise, birbirini izleyen olayların belli bir gelişim zinciri ile kurulu olmasıdır. Her şeyden önce bunlar iç ölçülerdir; bir oyunun iç akışını sağlarlar. Bu ölçüler iki durumda kullanılır: oyundaki olaylara ilişkin olarak, bir de oyun kişinin söylediği sözler ve yaptığı hareketlere bağlı olarak. Bu ölçüler, o kişinin karakterinin olasılığı ve zorunluluğu olmalıdır. Bu ölçüler yanı sıra, inandırıcılık oyunun içeriksel bütünlüğü açısından önemlidir, çünkü Aksiyon Birliğini sağlar.

Diğer bir deyişle, olasılık ve zorunluluk ölçüleri ile dramatik anlatıda 'olay-dizisi'ni oluşturan olayların, hayatın doğal akışında kendiliğinden gelişen olağan olaylar gibi hissettirmesi ve böylece inandırıcılığını güçlendirmesi hedeflenerek bir açıklama silsilesi tesis edilir. Neden-sonuç ilişkisine de bu yüzden başvurulur. Ama ironik bir şekilde kendiliğinden görünmesi istenen şeyin içinde kendiliğindenliğe ve rastlantıya yer bırakılmak istenmez. Bu ilke bir niyet olarak düşünülmelidir; çünkü estetik tercihlerin tamamıyla rasyonel gerekçelerle dayandırılması hiçbir mecrada mümkün değildir. O yüzden dramatik gerçeklik, hem kolayca takip edilebilir hem de anlaşılabilir olması adına rasyonelleştirilmiştir; absürdü ve keyfiyeti barındırmayan, nedenselliğe indirgenmiş tek boyutlu, yapay bir gerçekliktir.

Neden – sonuç ilişkisinin, ikinci bir işlevi ise mimetik parça-bütün diyalektiğini tesis etmesidir. Bu ilke ile dramatik öğeler ve olayların yerleri değiştirilemeyecek, yenileri

eklenemeyecek ya da bir tanesi bile çıkartılamayacak şekilde sabitlenerek mükemmel birlik ve bütünlüğü güvence altına alınır (Ünal, 2001: 17):

Fakat eğer bu hikâye, öyküleyici anlatının tarzı içinde değil de, ‘olay örgüsü’ olarak kurulsaydı, işler değişirdi. Çünkü o zaman edimler, organik bir zaman-mekân ilişkisi içinde, farklı edimlerle ilişkisellikleri (nedensellikleri) içinde tanımlamak zorunda kalırdı. O zaman da, kolaylıkla ‘yer değiştirebilir’ öğeler olmaktan çıkarlardı.

Her ögenin sabit bir yeri olması demek, bütünü oluşturan her parçanın bir anlamı, sebebi, işlevi olması demektir. Diğer bir deyişle anlamı, işlevi olmayan hiçbir olayın, olay-dizisi içinde yeri olamaz. Ünal’a göre nedensellik; bu yönüyle de öykü ile dramı ayıran ve dramı aslında dram yapan yegâne ilkelerden biridir. Buraya kadar genel hatlarıyla dramatik anlatıya dair bir giriş yapılmış, izleyen bölümde ise mimarlık ve dramatik anlatı arasındaki ilişki gösterilmeye çalışılmıştır.

DRAMATİK BİR ANLATI OLARAK MİMARLIK

Mimarlık çoğu zaman bir anlatı olarak düşünülmediği için mimari nesnenin, dramatik olduğu iddiası pek kolayca anlaşılacaktır. Çünkü gündelik kavrayışta ‘hikâye anlatmak’ ile sınırlı kalan anlatı kurma eylemi ile pek örtüşürülmemektedir. O yüzden önce mimarlığın bir anlatı olarak kategorize edilebilmesine olanak veren naratolojik (anlatı bilimi) perspektifi tanıtmak gerekmektedir.

Seymour Chatman (1928-2015), genelde Fransız yapısalcılara, özelde ise Claude Bremond’a (d. 1929) atıfta bulunarak, 1964 yılında yayınlanan Bremond’un “Le Message Narratif” (Anlatının Mesajı) adlı eserinden yaptığı alıntıda öykü ile öykünün öğeleri ve ilkelerinin sadece bir mecraya sıkışmış olmadığını altını çizmiştir. Mimetik birlik/bütünlük içindeki bir tema, öykünün tutarlı kişileştirmeleri ile neden-sonuç ilişkisi içindeki ardışık olaylarla kurulmuş bir olay-dizisi gibi iç içe geçmiş öğeler ve ilkelerin, bir “anlam katmanı” olarak mecradan bağımsız şekilde tezahür edebileceğini savunmuştur (Chatman, 1978/2008: 18). H. Porter Abbott (d. 1940) ise, anlatının insan hayatının her yerinde olduğunu söyler ve sanatsal olsun veya olmasın, “kelimeleri bir araya getirdiğimiz her an” anlatı kurduğumuzu hatırlatır (Jameson ve Lyotard’dan aktaran Abbott, 2002/2008: 1): “Frederic Jameson (1934), ‘anlatının bütün malumat sağlayan (informative) süreçlerini insan aklının veya anlığının merkezi işlevi’ olarak değerlendirir. Jean-Francois Lyotard (1924-1998) ise, anlatımı ‘kişisel bilginin en temel formu’ olarak adlandırır.”

Tekrar mimarlığa dönersek, Bernard Tschumi (d. 1944), mimarı tasarımın nasıl bir anlatı kurma eylemi olarak değerlendirilebileceğini çok basit bir kelime oyunu ile ortaya

koyar; Louis Henry Sullivan’ın (1856-1924) “form follows function” (biçim işlevi izler) ifadesini “form follows fiction” (biçim kurmacayı izler) önermesine çevirir (Sullivan, 1896: 408; Tschumi, 2004):

“Biçim işlevi izler” (“form follows function”) mottosu yerine, biçim kurmacayı izler (form follows fiction), dediğimde fonksiyonun ötesine bakmamız gerektiğini söyledim. İşlevden (function) önce hikâyeler, kültür ve kurmaca (fiction) vardır.

Tschumi’nin İngilizcede yapmış olduğu bu basit kelime oyunu, aslında modern mimarlığın determinist bir mantıkla kurulduğu sürece hangi biçim dili ya da stil içinde kurulursa kurulsun aslında dramatik olacağına dair en açık ifadelerden biridir. Çünkü Tschumi, yukarıdaki kelime oyunu ile sadece biçimin, kurmaca tarafından şekillendirildiğini ve mimari tasarımın da kurmaca bir senaryo üzerine kurulu olduğunu hatırlatmaz. Ama aynı zamanda işlevin de bir anlatı ve yaşam senaryosu olduğunu, bu yüzden işlev üzerinden kurulan formel anlatıların da kurgu olduğunu hatırlatır. Bu durum sadece Tschumi’ye ait teorik bir saptama olmanın ötesinde mimarların söylemlerinde de açıkça kendisini gösterir.

Bunun başlıca sebeplerinden biri mimarlara, mesleki formasyonlarının başından itibaren, neden-sonuç ilişkisine dayalı mekânsal anlatılar kurarak tasarım yapmalarının tavsiye edilmesiyle doğal bir üretim biçimi gibi kabul görmesidir. Dikkatli bakıldığında, OMA (Office for Metropolitan Architecture) gibi küresel bir ofisin eski ortaklarından olan Ole Schreen’den (d. 1971), aynı anda iki projeyi bile tasarlamayı reddeden ‘keşiş’ mimar Peter Zumthor’a (d. 1943) ya da sıradan bir Amerikalı blogger olan mimar Bob Borson’a uzanan praksislerde bile dramatik bir hikâye üretilmekte ya da üretmenin önemi vurgulanmaktadır. Örneğin, OMA’nın eski ortaklarından biri olan Scheeren, kendi ofisinin resmi sitesinde “konum ve niyetler” başlığı altında, mimarlığı “kavramsal, uzamsal ve deneyimsel gelecek gerçeklikleri inşa edebilecek, melez bir anlatılar matrisi olarak” hayal ettiğini, “şehirlerin ve insanların yaşamlarının ikame ettiği özgül, beklenmeyen çözümlere ulaştıracak yeni potansiyeller için titiz bir arayış” gibi gördüğünü ifade eder. “Profil” başlığında ise mimari tasarımı bir anlam arayışı edimi ile özdeşleştirir ve ‘hikâye’ mefhumuna vurgu yapar (<http://buro-os.com/profile/>):

Anlam arayışındayız. Mimarlığı, bir ikamet yeri, bir sosyal inşa, insan yaşamı için bir uzam olarak düşünüyoruz. ... Mimarlığın nasıl anılar ve hikâyeler (stories) yaratacağı ile ilgileniyoruz. Tasarladığımız uzamlarda hayal edilen ve açıklanan anlatılarla (narratives), hikâyelerle ilgileniyoruz.

Benzer şekilde Zumthor’un, 2011’de ziyarete açılan Serpentine Galeri Pavyonu için hazırladığı mimari tasarımı tariflerken kullanılan referanslara bakıldığında “çiçekler ve ışık”

gibi öğeler ile oluşturulan mizansen içinde yapının tiyatro sahnesiyle özdeşleştirildiği görülebilir (Zumthor'dan aktaran Glancey, 2011):

Konsept, hortus cocnclusus (korunaklı bahçe) bahçe içinde bahçe, meditasyon (contemplation) odasıdır. Bina içindeki ışık ve çiçek bahçesi için bir sahne (stage), sahne arkası perde (backdrop) rolü üstlenir.

Zumthor'un dramatik anlatısı sadece bu teatral referanslarla da sınırlı değildir. Zumthor, binaya yaklaşırken oluşan ilk izlenimden, uzaklaşırken ziyaretçide bırakacağı son izlenime kadar estetik deneyimi bir senaryo yazarmış gibi tarifler (Zumthor'dan aktaran Glancey, 2011):

Çimler boyunca ilerleyip karanlık ve gölgelerden biri içeri girer ve merkezi bahçenin içine geçiş (transition) başlar. Burası dünyanın gürültüsünden ve trafikten ve Londra'nın kokusundan soyutlanmış bir yerdir –oturmak, yürümek, çiçekleri gözlemlemek için içe dönük bir mekândır. Bu deneyim yoğun ve hatırlanmaya değer olacaktır; tıpkı malzemelerin hafıza ve zamanı ihtiva etmesi gibi

Zumthor, Serpentine Galeri Pavyonu'nu tasarlarken bir Londralı ile empati kurarak çevresel sorunlardan arındırmayı amaçladığı metropoliten bireye sunduğu mekânın rahatlatıcı deneyimini, o deneyim yaşanmadan çok önce senaryolaştırmış ve kendi kafasında yaşamıştır. Pavyon için yapılan tasarımın ereği ise Aristoteles'in bir dram türü olan tragedya için "Poetika" adlı kitabında öngördüğü, dramın izleyicileri üzerinde yaratacağı estetik amacı olan "katharsis" (arınma) etkisi ile birebir örtüşür. Ama dramatik unsurların varlığı sadece, konvansiyonel olmayan işler üreten OMA'nın eski ortağı Schereen'in ya da ontik ve tektonik duyarlılıklarını hem kalemle hem taşla hem ahşapla otantik şekilde ifade edebilen zanaatkâr mimar Zumthor'un praksişi ile sınırlı değildir. Yukarıdaki isimlerin de dâhil olduğu seçkin tasarımcı zümrenin dışında mimarlıkta dramatik yaklaşım ile tasarlamak o kadar yaygındır ki tanımamış ve sıradan Amerikalı bir mimar olan Borson'un "Life of an Architect" (Bir Mimarın Hayatı) adlı kişisel ağ güncesindeki (blog) ifadelerde bile bu yaklaşımın izleri açıkça okunabilir. Borson, mimarlık üzerine tuttuğu kişisel ağ güncesinde, bir mekânı tasarlarken tanıdığı bir müşteri ile ya da hiç tanışmadığı ama kendi deneyimlerine dayanarak çizdiği kurmaca kullanıcı ile empati kurarak mekânsal düzenlemeleri nedenselleştirmeyi önerir (2013):

En basit tavrıyla, anlatı basitçe tasarımcıyı 'bir rol-oyunma oyunu' (role-playing game) gibi son kullanıcının yerine koymayı gerektirir. Bugün göstereceğim örnekte olduğu gibi, bu bir konuttaki duş armatürünün ve su giderinin konumlanması ile ilgili bir düzenlemenin müşteriye anlaşılır şekilde aktarılması ile ilgili. Birine çözüme dair bir eskiz çizip vermektense hikâyeleştirdim. Hikâyenin içinde ilerlemeye başladığınızda neden bu düzenlemenin daha iyi çalışacağına dair gerekçeler de şekillendirilebiliyor.

Borson da, aslında Zumthor gibi, tasarlamaya kullanıcı adını verdiği hayali bir kişileştirme inşa ederek başlar ve sonra o kullanıcı ile empati kurarak neden-sonuç ilişkisi içinde bir yaşam senaryosu oluşturur. Mimarların benimsediği bu anlatıcı/yazar kipi; Ünal'ın tanımladığı, kadim Yunan'da ritüel şeklinde başlayan teatral bir etkinlik olarak olgunlaşan ve modernleşme ile beraber yaygınlaşan gündelik hayattaki bireyin, neden-sonuç ilişkisi içinde eylem – zaman- mekân birlikteliği gözetilerek kurulmuş seküler (dünyevi) öyküleme kipine çok benzer (Ünal, 2001: 1). Burada tarif edilen öyküleme kipi günlük hayatımızın birçok yerinde karşılaştığımız ve kanıksadığımız dramatik anlatıya tekabül eder.

İlginç olan diğer kültürel ifade biçimleri ile karşılaştırıldığında mimarlık söyleminde bu dramatik anlatı geleneği ile çok güçlü şekilde kurulmuş olan bağların dile getirilmiyor olmasına rağmen hiç zayıflamadan sürmesidir. Çünkü Antikite'den başlayıp, hümanist Rönesans'tan beri Avrupa kültüründe kurumsallaşarak modernize olan bu kadim dramatik anlatı türünün, edebiyat başta olmak üzere, sinema, resim, heykel, müzik ve dans gibi sanatlardaki tezahürlerine, avangart sanatçılar tarafından deyim yerindeyse savaş açılmıştır. Ve mimarlıkta büyük oranda bu avangart kırılma ıskalanmıştır.

Bu durumun mimarideki en açık örneklerden biri modernizmin beşiği sayılabilecek ekollerden en ünlüsü olan Bauhaus'dur. Bauhaus, Bülent Tanju'nun (d. 1964) tanımlamasıyla “farklı disiplinlerin uyumlu ve tutarlı bir bütünsellikle bir araya geldiği Wagneryen Gesamtkunstwerk (bütünlüklü sanat eseri)” politikasını sürdürür gelir (Tanju, 2017). Gesamtkunstwerk, modernite ile dağılan her şeyi, Alan Colquhoun'un (1921-2012) tabiriyle kırılmış Humpty Dumpty'i (1978: 1-18), birleştirme ve bütünleştirme eğilimindedir. Benzer şekilde, mimari senaryoların şekillendirilmesinde de, bu birleştirme ve bütünleştirme rejiminin rol oynadığını söylemek mümkündür; tıpkı konvansiyonel dramalarda olduğu gibi tutarsızlığa ve karmaşıklığa yer yoktur; nedensellik ön plandadır. Modernizmin tutarlı ve basit mimarlığı Koolhaas tarafından “ya o ya bu” biçimindeki dilsel ifade kalıbında formüle edilir (1995c: 344): “Mimarlık, mimarların geleceği öngördüğü ve çoğu zaman mimarlar için bile klostrifobik olan ‘ya o ya bu’ karar rejimlerine varan, her seçimin olasılıkları indirgediği, canavarca bir şeydir.”

Koolhaas'ın işaret ettiği modernist mimaride programatik kurgu ya da görsel mantıkta tutarlılık ve birlik arayışına karşı eleştiriler, 1960'ların ortasında yayınlanan “Complexity and Contradiction in Architecture”de (Mimarlıkta Karmaşıklık ve Çelişki) ya da 1980'lere retrospektif bir bakış sonucu tematize edilen 1988 tarihli “Deconstructivist Architecture” (Dekonstrüktivist Mimarlık) sergisinde kendini gösterir. Robert Venturi (d. 1925), bu

semptomu MOMA'daki sergiden çeyrek asır önce “hem o... hem bu olgusu” üzerinden tarif etmiş ve sorunsallaştırmıştır (1966/1996: 28). Bunun dışında en radikal vizyonlar bile, örneğin Archigram'ın mimarlığı arkaik kılan yerel bağlarından koparmayı önererek, gayrimenkulden menkul bir metaya dönüştürme çabası ya da erken modernistlerin ampirik yöntemleri ödünç alarak mühendismiş gibi problem tanımıyla tasarım sürecinde mimari nesneyi üç boyutlu bir algoritmaya indirgemesi bile mimarlık alanında “avangart” sanat eserinin dramatik kodları kırdığı kadar konvansiyonları kıramaz. Çünkü bu bağlar, öncelikle tekniğin değil estetiğin alanında kurulur; nesneden çok tasarlayan özneye yerleşir ve öznenin estetizasyon mantığına hâkim olur; mimarlık yaparken de, tıpkı dramatik bir senaryo yazar gibi, neden-sonuç ilişkisine dayalı bir akıl yürütme ile belirsizliğe hiç yer bırakmadan, mimari bir anlatı kurulması makbuldür. Ve bu anlatının, neden-sonuç ilişkisi üzerinden kurulan ana güzergâhın dışına çıkmadan tutarlı biçimde -kristalize edilerek- anlaşılır olması tavsiye edilir.

Mimarlık söyleminde- Archigram da dahil olmak üzere- en sansasyonel eleştiriler bile mimari dramdaki senaryonun daha farklı nasıl olabileceğini tartışmaya açarken, senaryonun neden var olması gerektiğini çok nadir sorgulamıştır. Koolhaas bu sorgulamayı farklı alanlarda ve zamanlarda eleştirel bir söyleme dönüştüren bir aktör olarak istisnaidir. Örneğin Koolhaas, “What Ever Happend to Urbanism?” (Kentleşmenin başına ne geldi?) adlı makalesinde 20. yüzyılda gündelik hayatın mimari talepleri ile arz edilen arkitektonik üretim arasında büyük bir uçurum oluştuğunu dile getirir. Bu iki olgu arasındaki uyumsuzluğun ana sebeplerinden biri ise mimarlık disiplininin mimari senaryolarla kullanıcısının bağımsızlığını elinden alma çabasıdır (Koolhaas, 1995d: 963):

Kent üzerine eylemde bulunan ya da onu yaratıcı, lojistik, politik olarak etkilemeye çalışan bütün acentelerin müşterek başarısızlığına rağmen planlamanın bu başarısızlığının deneyimini rahatsız edici ve mimarlar için küçük düşürücü kılan, kentin meydan okuyan ısrarlı ve apaçık zindeliğidir. Kentin profesyonelleri, bilgisayara kaybeden satranç oyuncularına benzer. Sanki sapık bir otomatik pilot, sıklıkla kenti zapt etme çabasını bertaraf eder; tanımlarına dair bütün hevesleri tüketir, güncel hatalarının ve gelecek imkânsızlıklarının en tutkulu savlarıyla dalga geçer, uçuşu amansızca kendi istikametinde yönlendirir. Bütün felaket kehanetleri, kentin sonsuz battaniyesinin altında örtbas edilerek emilir. Şehirciliğin yüceltilmesi kabak gibi görünür ve matematiksel olarak da kaçınılmaz olsa Artçı, hayalperest edim ve konumlar zinciri sadece daha önce kentlerin üretilmesine en çok müdahil olan iki meslek olan mimarlık ve şehircilik için hesaplaşmanın final anını erteler.

20. yüzyıl kültürü /gündelik hayatı Koolhaas'a göre tasarımcı öznenin/otörün mutlak iktidarında şekillendirilebilir/yönlendirilebilir olmaktan çıkmış ve birçok aktörün belirlediği kaotik, çok katmanlı, karmaşık ve öngörülemez bir hal almıştır. Fakat Koolhaas'a göre mimarlık disiplini, gündelik hayattaki bu değişimlere karşı doğru tepkileri verememiştir (1995c: 344). Koolhaas'ın söyleminde ‘mimarlık’, özellikle Obrist'e verdiği röportajda

olumsuz anlamlar barındıran nosyonlar olarak Berlin'in deęişim süreci hakkındaki düşüncelerinden bahsederken açıkça karşımıza çıkar. Koolhaas bu çağda, bir mimarın ya da tasarımcının mimari senaryosunu barındıran arkitektonik üretimin operatif olamayacağını düşünmektedir. Buna alternatif olarak ise belirsizliği ve her anlamda esnekliği barındıran dramatik olmayan bir mimarlığa işaret eder. En iyi örneklerden biri Koolhaas için Manhattan'dan da önce metropoliten bir mimarlık için ilk ilham kaynağı olarak gördüğü Berlin'dir. Koolhaas, Berlin'in 90'ların başında Sovyetler Birliği'nin yıkılmasıyla birleşen iki Almanya'nın başkenti olarak yeniden iskânı tartışılırken, bir metropol olarak Berlin'i biricik kılan "mimarlık sonrası" kimliğini kaybetmesinden duyduğu ümitsizliği dile getirir ve konunun Liebeskind'in yaptığı gibi stilistik bir eksene çekilmemesi gerektiğinin altını çizer. Çünkü dönüşüm kentin mimari görüntüsünün ötesinde yaşantıyı kısıtlayan büyük harflerle mimarlığın gittikçe artarak kentin sahip olduğu "mimarlık sonrası" karakterini kaybetmesiyle ilgilidir (1999):

Berlin, bütün boşluklarıyla yaşanabilecek ve Avrupa'nın ilk sistematik şekilde boşluk eken şehri. Oysa Liebeskind için boşluk doldurulması ya da mimarlıkla ikame edilmesi gereken bir imkân. Fakat benim için önemli olan şey ise boşluğu ikame etmek değil fakat onu işlemek. Böyle bir şehir, mimari-sonrası (post-architectural) bir şehir. Ne yazık ki, mimari bir şehre dönüşüyor. Ve benim için bu bir dram, stilistik bir hata değil.

Liebeskind, Berlin'in sürekli kendini güncelleyen avangart bir kent olduğunu, ama birleşme ile beraber mimari açıdan muhafazakârlaşarak avangart kimliğini kaybettiğini düşünür. Oysa Koolhaas için Berlin'e kimliğini veren mimari değil mimari dışında kalan öğeler, Berlin'in boşluklarıdır. Ve bu kentsel boşluklar, Berlin'i, Koolhaas'ın deyiimiyle "mimarlık-sonrası"⁸ bir kent haline getirir. Çünkü Koolhaas'a göre Berlin, dokusunda doğaçlama etkinliklere imkân veren yaşamsal boşlukları ile senaryosuz bir kenttir. Tam da bu

⁸ Yukarıda karşılaşılan "mimarlık-sonrası" terimi, rastlantısal ve istisnai bir durumu nitelemez; tersine tekrar eden bir motif olarak Koolhaas'ın dramatik mimarlık pratiklerine alternatif oluşturduğunu düşündüğü mimari durumlara verdiği isimdir; "Imagining Nothingness" adlı makalesinde ya da "Tipik Plan"da dramatik mimarlık pratiklerine alternatif olarak önerdiği mimari durumları nitelemek için kullandığı bir isim tamlamasıdır. Koolhaas söylemlerinde, Berlin Duvarı'ndan Down Town Athletic Club'a uzanan geniş bir yelpaze içinde farklı arkitektonik tipolojilere referanslar vererek dramatik olmayan bir mimarlığın nasıl mümkün olabileceğini örnekler: "Tipik Plan, bir Amerikan icadıdır. Tikelliğin ve adanmışlığın bütün izlerinden sıyrılmış sıfır derece (zero-degree) mimarlıktır (1995: 335). Tipik Plan, mimarlık-sonrası bir geleceğin fark edilmemiş bir ütopyanın segmentidir (1995: 336) ...Tipik plan, olabileceği kadar boştur; katlar, çekirdek, kabuk ve minimum kolonlar. Diğer bütün mimarlık kapsamak (inclusion) ve mesken tutmak (accomodation) ile hadise (incident) ve etkinlik (event) ile ilgilidir; Tipik Plan ise dışlama, tahliye etme ve atalet (non-event) ile ilgilidir (1995: 344). ...Pompeii, maksimum miktarda duvar ve çatı ile inşa edildi; Manhattan ızgarası, oradan bir yüzyıl önce orada bir orası vardı; Central Park, daha çevresinde binalar yokken onu tanımlayan çevresindeki binaları çağırıldı; Broadacre Şehri, Guggenheim, engin sıfır mimarlık düzlemleri ile Hilberseimer'in "Orta Batı"sı; Berlin Duvarı... Hiçliği hayal etmektir. Bütün bunlar boşluğun, metropolün boşluğunun, boş olmadığını açığa çıkarır. Öyle ki, kente terk edilmiş boşluğa zerk edilen programlar var olan dokuyu ve aktiviteleri sakatlayan Prokrustes tarzı bir çabaya dönüşür. Amsterdam için projeler, La Villette ve Evrensel Fuar, bütün bunlar metropolün göbeğinde, hiçliğin niteliğini hayal etmek için teşebbüslerdi. (1995: 201)"

yönüyle dramatik olmayan bir karaktere sahip olduğu söylenebilir. Ama Berlin, yeni Almanya'nın başkenti olarak imar edilirken kentsel boşlukların her ne stilde olursa olsun mimarlıkla doldurularak ikame edilmesi, Berlin'i mimarlık sonrası bir şehirden, her şeyin belirlendiği, sürprizleri olmayan dramatik bir mimarlık kentine dönüşmesine ve ironik şekilde karakterini de kaybetmesine sebep olmaktadır. O yüzden Liebeskind'in avangart mimari stili ile Berlin'in merkezindeki Alexander Platz'ın master planını yapmaya hak kazanan Hilmer ve Sattler'in konservatif mimari stili arasında, dramatik olmaları üzerinden bakıldığında, kategorik bir fark yoktur. Burada fark yaratan parametre, kentin ve mimarlığın programatik açıdan önceden belirlenmiş bir yaşam senaryosu dikte edip etmediği diğer bir deyişle dramatik olup olmadığıdır.

Koolhaas, mimarlığı tekrar işler kılmak için basit bir çözüm önerir: Eğer mimarlığın sorunu, bu kadar belirsiz ve kendiliğinden ilerleyen bir diyalog sırasında başkalarına söz bırakmayacak şekilde konuşmaksa, hiçbir şey söylemeyen/dikte etmeyen bir mimarlık da her şeyin dile gelebileceği bir yaşam alanına imkân verebilir. Böyle bir mimarlık da – konvansiyonel- mimarlığı sıfırlayarak, başka bir deyişle “sıfır derece mimarlık” yaparak mümkün olacaktır.

KOOLHAAS'IN MİMARLIKTA DRAMATİK ANLATI YAPISI VE İLKELERİNİ ELEŞTİRİSİ

Koolhaas'ın söylemi incelendiğinde iki temel mefhum ile – montaj ve gündelik hayat-konvansiyonel mimarlıktaki dramatik yapının estetik ve mantıksal kiplerine güçlü eleştiriler getirildiği görülebilir.

İlk eleştiri güzergâhı, estetik bağlamda kurulabilir ve mimetik birlik/bütünlük ilkesinden özgürleştiren bir teknik olarak montaja yapılan vurgu üzerinden okunabilir: Montaj, neden-sonuç ilişkisi içinde gelişen olayların dramatik ‘zaman-mekân-eylem’ birliği içinde kurulmasından anlam birliğine kadar, anlatının semantik ve sentaktik katmanları boyunca izi sürülebilecek birlik ve bütünlük içinde bitmiş mükemmel bir kompozisyon arayışını terk etmek demektir.

Modern sanatın aksine mimarlıkta istisnalar dışında mimarlar estetik angajmanlarına sadık kalarak antik değerleri sarsmayı denememişlerdir. Bu bağlamda, ne Ludwig Mies van der Rohe (1886-1969), ne Le Corbusier (1887-1965), ne Walter Gropius (1883-1969) gibi ustalar ne de Zaha Hadid (1950-2016) gibi yeni milenyumun yıldızları çok farklı stillere sahip olsalar da uyum ve güzelliği ön plana çıkaran klasik estetik değerlerden vazgeçmiştir.

Hollandalı mimar Koolhaas ise modern mimarlık tarihi içindeki istisnalardan biri olarak öne çıkar.

Koolhaas, kariyerinin erken dönemlerinden itibaren her fırsatta güncel teori ve pratiğin atıl yanlarını hatırlatırken konvansiyonel mimarlığı da sorgular; mimarlığın hayatın dinamiklerine yanıt verme konusundaki yetersizliğinin altını çizer (Foster, 2002: 84). Bu saptamayı Koolhaas'ın kendi beyanlarında da görmek mümkündür. Koolhaas, tasarım pratiğinde armoniye dayalı bir güzelliği incelemeyeceği ve ofis ortamında da “estetik”, “güzellik” gibi kavramları dışladığını dile getirmiştir (1996: 20; 2006). OMA'nın konvansiyonları aşan arkitektonik repertuarı estetik açıdan değerlendirilirken, mimarların pek de tercih etmediği ya da aşına olmadığı ‘montaj’ gibi mimarlık dışı kavramlara başvurmayı gerektirir. Koolhaas'ın, mimarlar arasında çok da popüler olmayan bu kavramlara aşına olması ise tesadüfî değildir. Bunun altında gazetecilik ve senaryo yazarlığı gibi mimarlık dışı mesleki formasyonlarının rolü büyüktür. Yönetmen Tomas Koolhaas'a 2014 yılında verdiği bir röportajda, mimarlığa dair görüşlerini en çok değiştiren şeyler arasında sinemadan ödünç aldığı montaj mefhumunu vurgulaması önemli bir göstergedir (2014):

Belki de filmde öğrendiğim en önemli strateji montaj idi. Çünkü montaj birbirinden çok farklı iki tipteki anı veya görseli ayırarak bir arada çalışabilecek hale getirmeyi içerir. Fikrimce mimarlığı farklı şekilde okumama olanak veren ilke budur.

Koolhaas da “S, M, L, XL” kapsamında yayınladığı "İrilik" (Bigness) makalesinde değeri fark edilmemiş avangart bir icat olarak montajı över ve güncel durum için hala geçerli olduğunun altını çizer (1995a: 499-500). Kitabın yayınlandığı dönemde montaj, “irilik” mefhumunun gölgesinde kalsa da, aslında ona olanak tanıyan yegâne tasarım aracı olarak öne çıkarılır:

İrilik ile ya da daha doğrusu yüzyıl başında bağımsız parçalar arasında icat edilen montaj aygıtı ile mümkün hale gelen programatik melezleşme /yakınsama / sürtüşme / örtüşme / çakışma, güncel avangardın bir kesiminde hayatın vahşiliğine rağmen hala mevcut olan gülünç derecedeki ukala ve katı kompozisyonla tersine çevriliyor.

Koolhaas'a göre montaj, metropoliten gerçeğin dinamik sorunsallarına hem estetik hem programatik bir çözüm sunan “kıymeti bilinmemiş avangart bir icattır”; bu yolla programatik açıdan farklı olayları bir araya getirirken yapı elemanlarının arkitektonik ilişkilerini ve biçim dilini tamamen değiştirme olanağı da yaratır. Bu anlamda montaj estetiğinin, yapı ölçeğinde nasıl tezahür edebileceğine dair verilen en açıklayıcı örneklerden biri asansördür. Koolhaas için asansör gibi çok sıradan görülebilecek bir teknoloji alternatifsiz gibi görünen arkitektonik ilkeleri bir anda saf dışı bırakabilecek fırsatlar sunar. Kariyerinin

başında yayınladığı “Delirious New York⁹” adlı ilk kitabında asansörün önemini şu şekilde vurgular (Koolhaas, 1978/1994: 82):

Asansör kerameti kendinden menkul yegâne kehanettir. Ne kadar yukarı çıkılırsa geride bıraktığı durum da cazibesini bir o kadar yitirir.

...Aynı zamanda yineleme ve mimari nitelik arasında direk bir ilişki kurar: ortak bir safta sahip üst üste gelen katların sayıları ne kadar fazla ise bir o kadar çok kendiliğinden katlaşılarak tekil bir form alırlar. Asansör, artikülasyon eksikliğine dayalı ilk estetiği yaratır.

Koolhaas'ın “artikülasyon (ekleme, temiz ifade) eksikliğine dayalı estetik” vurgusunu ya da grameri olmayan tasarım dili arayışını en açık şekilde ifade eden kişi ise, arkadaşı ve eski hamisi Eisenman'dır; Eisenman, Koolhaas'ın 2014 yılında “Fundamentals” (Temeller) teması ile küratörlüğünü üstlendiği, Venedik Bienali tarafından organize edilen ‘14. Uluslararası Mimarlık Sergisi’ için samimi bir ifade ile “Vokabüler tamam peki gramer ne olacak?” şeklindeki eleştirel sorusuyla Koolhaas'ın montaj estetiğini ve tektoniğini de deşifre eder; çok basitçe montaj, aslında gramerin devre dışı bırakılmasıdır (2014):

Öncelikle, her dil gramerdir. İtalyancadan İngilizceye değişen şey kelimeler arasındaki fark değil gramerdir. Öyleyse, mimarlık bir dil olarak ele alınırsa, ‘elementler’ mühim değildir. Yani, kelimeler ne olursa olsun, aynıdır. Öyleyse benim için bu bienalde eksik olan, özellikle de eksik bırakılmış unsur, gramerdir. Çünkü Koolhaas, gramere inanmaz.

Gramerden arınmış bir ifade arayışı sadece modern çağın vahşi hayatına dair estetik bir çözüm ya da metodik bir tercih olmanın ötesinde ontolojik ve epistemolojik düzlemde bir ‘paradigma kayması’na tekabül eder. Çünkü montaj, aynı zamanda anlamlı bir cümle kurma zorunluluğundan kurtulmak ve aslında hermeneutik bağlamda hümanist ‘anlam’ bağlamından kurtulmak demektir. Diğer bir deyişle ‘montaj’dan beklenen, özneler ve nesnelere ile zaman-uzam kiplerini hiyerarşik düzen içinde birbirlerine tabi kılan ‘zaman-mekân-eylem birliği’nin mimetik birleştirme rejiminden farklı olarak, hermeneutik bir anlam ve anlaşılabilirlik kaygısı gütmeyen otonomik bir çoğulluk içinde eklemleyebilmesidir. Bu açıdan, montaj hem semantik hem sentaktik bir devrimdir. Benzer şekilde Koolhaas da montaj yoluyla arkitektonik öğeleri konvansiyonel olmayan şekilde eklemlemeyi önererek dilin, gramerin, dolayısıyla konvansiyonel mantığın ve akıl yürütmenin, dışına çıkmayı hedefler.

⁹ 90'ların başında Anthony Vidler (1941), Koolhaas'ın 1978 yılında basılan “Delirious New York” adlı eserini Paris'in sinematografik bir anlatısı gibi okuduğu Benjamin'in “Pasajlar”ı ile karşılaştırır ve montajın hem metropolün hem de adı geçen iki kitabın strüktürünü oluşturduğunu söyler (Vidler, 1992:192-93): “ ‘Delirious New York’, konu seçimi ve formel stratejileriyle modernist geleneğin metropol üstüne çalışmalarını miras alır: Simmel, Freud ve Durkheim tarafından geliştirilen metropolün sosyoloji ve psikopatolojisini; Wagner'den Corbusier'ye metropolün teknik ideolojisini; Baudelaire tarafından gündeme getirilen ve Benjamin tarafından montajlanmış sinematografik metinlerle su yüzüne çıkarılan metropolün mitik strüktürünü bünyesinde teşhir eder.”

İkinci eleştiri güzergâhı ise, mantıksal bağlamda kurulabilir ve arkitektonik üretimde geleceği belirleyen dramatik senaryoyu geçersiz kılan gündelik hayatın belirsizliğine yapılan vurgu üzerinden okunabilir: Olası olaylardan oluşan ve zorunlu şekilde birbirini izleyen olay-dizisinin neden-sonuç ilişkisi ile kurulan dramatik gerçekliği absürt ve belirsiz gündelik hayatın gerçeği ile boy ölçüşemez.

‘Gündelik hayat’, ‘montaj’ ile beraber Koolhaas’ın, mimarlık eğitiminin başından itibaren mimari ve kentsel söylemini marjinalleştiren en önemli referans noktalarından birini teşkil eder; spesifik olarak ilham kaynağı ise metropoldür. Koolhaas'a göre, 20. yüzyıl kent kültürü ve gündelik hayatı, tasarımcı öznenin/otörün mutlak iktidarında şekillendirilebilir bir varlık alanı olmaktan çoktan çıkmış ve birçok aktörün müdahil olduğu, çok katmanlı, kaotik ve öngörülemez bir uzlaşma zeminine dönüşmüştür. Koolhaas’a göre gündelik hayattaki bu niteliksel dönüşümün kendini öncelikle gösterdiği yer ise ‘metropol’¹⁰’dür (1977/1998: 322).

Koolhaas bu paradigmatik kırılmayı “metropoliten belirlenemezlik” olarak gökdelen üzerinden okur ve örnekler. “Metropoliten belirlenemezlik”, mimarlık ve şehircilik gibi disiplinlerin kentin geleceğine biçim vermeyi amaçlayan tasarım rejimlerini de atıl kılacak anahtar kavram olarak sunulur (1978/1994: 85):

Şehircilik disiplini açısından, bu belirlenemezlik (indeterminancy), tekil bir alanın önceden atanmış tek bir amaçla eşleştirilemeyeceği anlamına gelir. Artık her metropoliten kat –en azından teoride- öngörülemez ve sabit olmayan bir eşzamanlı etkinlikler kombinasyonu barındırır. Ve bu mimarlığı daha az bir öngörü, planlamayı da sınırlı bir tahmin eylemine dönüştürmüştür. Artık kültürü kurgulamak (plot) imkânsız hale getirmiştir.

Burada dikkat edilmesi gereken Koolhaas’ın son cümlesinde vurguladığı (İngilizce orijinal metindeki haliyle) “plot” (senaryo, olay-dizisi) sözcüğüdür. “Plot”, İngilizce edebiyat ve sinema literatüründe, hikâyenin neden-sonuç ilişkisi içinde ilerlemesini sağlayan olay-dizisini ifade etmek için de kullanılan bir terimdir. Koolhaas’ın senaristlik yaptığı göz önüne alındığında, seçilen bu terimin mimarlık ve sinema arasındaki benzerliklere de işaret ettiğini söylemek yanlış olmaz. Bu açıdan bakıldığında yaşam senaryosu kurgulayan bir praksis olarak mimarlık da aslında dramatik yapısıyla sinema ve tiyatroya yakındır. Dolayısıyla Koolhaas’ın gözünde mimarlığın da, bütün negatif çağrışımlarıyla senaryosu olan bir drama dönüştüğünü söylemek de mümkündür.

¹⁰ Koolhaas “Delirious New York” adlı kitabında ‘metropol’ü şu şekilde tanımlar (1977/1998: 322: “19. yüzyılın bir döneminde, dünya yüzeyinin ihmal edilebilir bölümünü kaplayan bir yerde eşi benzeri görülmemiş bir durum kendini gösterdi. Modern teknoloji ve insan nüfusunun kısıtlı bir alan içindeki eş zamanlı patlamasında her ikisi de kendisini “metropol” olarak bilinen sosyal varoluşun mutant bir formunu desteklerken buldular.”

Koolhaas'ın gözünde bir senaryo olarak mimarlığı ve bir senarist olarak mimarı bu kadar antipatik hale getiren ise, mimarlığın yaşama dair yeni olanaklarla hayatı zenginleştirmekten çok, ona ket vuran bir engel haline dönüşmüş olmasıdır. Çünkü mimarlık ne kadar çok kurgulanır /tasarlanırsa, başkasına da o kadar az değişiklik yapma şansı verir; diğer bir deyişle mimari kurgunun varlığı kendisinin dışında yaşama şans vermez. Koolhaas, gözlemlediği bu durumu çok bilinen şu cümlesiyle özetler (1995b: 201): “Mimarlığın olduğu yerde, hiçbir şey mümkün değildir; hiçbir şeyin olduğu yerde ise her şey mümkündür.”

Yukarıdaki alıntıda bahsi geçen “mimarlık” sabittir; tasarımcı tarafından belirlenen tekil bir anlam, deneyim veya kullanım senaryosuna adanır. Konvansiyonel mimarlıklar, o kadar baskın ve belirleyici bir dramatik yaşam senaryosu kurmak üzerine temellenir ki böyle bir senaryoda öngörülen dışında farklı bir yaşamın vuku bulması ya da değişime maruz kalması başarısız bir tasarım sürecine tekabül eder. Ama Koolhaas için mesnetsiz bir özgüvenle, belirsizliğe meydan okuyarak, geleceğe dair yaşam senaryoları yazmak ve gündelik hayatı kurgulamak 20. yüzyıl kültüründe, imkânsızdır (1978/1994: 85; 1995: 201). Konvansiyonel mimarlık pratiği ise inatla dramatik tasarımları piyasaya arz eder.

Mimarlığın hayatı engelleyen nitelikleri ise Koolhaas'ın “Tipik Plan” adlı makalesinde özetlenir (1995c: 335-336): “Tipik plan Amerikan icadıdır. Bütün tikellik ve adanmışlık (specificity) kalıntılarından (traces) arınmış, mimarlık-sonrası geleceğin (post-architectural future) vaadi, sıfır derecedeki mimarlıktır.” Benzer şekilde Koolhaas'ın yeni kentleşme biçimleri üzerine 1995'te yayınladığı spekülâtif öngöründe, tıpkı Vertov gibi, gündelik hayatın, yaşamı ikame edecek bir senaryoya hapsedilememesi gerektiğini, 20. yüzyılda dramatik mimarlığın “metropolitan belirlenemezlik” içinde sahnelenemeyeceğini savunur (1995d: 959-71):

Eğer ‘yeni bir kentleşme’ gündeme getirilecekse, bu düzen kurucu mutlak iktidar fantezisi üzerine temellendirilmeyecektir; belirsizliğin sahnelenmesiyle ilgili olacaktır. ‘Yeni kentleşme’ artık az veya çok kalıcı nesnelere düzenlenmesiyle ilgili olmayacak; fakat potansiyeli olan tarlaların sulanmasıyla ilgili olacaktır.

Koolhaas burada aynı zamanda açık bir otorite krizine de işaret etmektedir. Çünkü yeni bir kentleşme rejiminde, konvansiyonel şehircilik disiplininde istenmeyen bir olgu olmasına rağmen, belirsizlik, kaçınılmaz bir tasarım girdisi olarak kendini dikte edecektir. Dolayısıyla Koolhaas için ‘belirsizlik’ ve ‘kaos’un hâkim olduğu bu çağda senaryo üretmek neredeyse imkânsızdır. Çünkü “bir kelebeğin kanat çırpması ile binlerce mil uzakta fırtınalar

kopabilir” ise, sıradan temaslar bile gündelik hayatta fark yaratarak sıra dışı, beklenmedik durumlara yol açacaktır (Koolhaas, 2001a: 15-16; 2001b: 108).

Böyle bir durumda senaristin /otörün otoritesini kaybettiğini kabul etmesi gerekir. Koolhaas, artık mimarların hayatın kaotik belirsizliğine direnmemelerini tavsiye eder. Çünkü kaosa, ya da belirlenemezliğe karşı verilen savaşı kazanmak mümkün değildir. Dahası kaosu disipline etmeye, düzenlemeye çalışmak da başarısızlığa mahkûm olmak demektir. Diğer taraftan kaosun reproduksiyonu da mümkün olmadığı için mimetik bir tavrın da başarı şansı yoktur: Koolhaas, otörün elinden çıkan dramatik gerçekliğe kaos karşısında şans tanımaz; dramın yalınlaştırılmış, indirgenmiş, ardışıklığa mantıksal bir nedensellik işlevi yükleyen makulü arayışı sonucu evcilleştirilmiş gerçekliğini yetersiz ve kısıtlayıcı bulur. Yetersizdir; çünkü bu kadar fazla parametreye bağlı, kaotik olan gündelik hayatın akışına dair tahmin yürütmek ve geleceği bilmek imkânsızdır. Kısıtlayıcıdır; çünkü neredeyse baştan olasılıkları reddetmek, değişimden, tahmin edilemez yeni olanaklardan yazarın kısıtlı hayal gücü uğruna vazgeçmek demektir.

“What Ever happend to Urbanism” (Şehirciliğe ne oldu?) başlıklı yazısında belirttiği gibi geriye yapılabilecek tek şey kalır: Kaosa yer açmak; tasarımın dinamik bir unsuru olarak kabul etmek ve her şeyi kontrol edilemeyeceğini ve edilmek zorunda da olmadığını kabullenmek; kısacası kurucu özne tasavvurunu kökten değiştirmektir (1995d: 959-971):

Şehirciliğin ölümü- bizim mimarlığın parazittik güvenliğindeki sığınağımız- içkin bir felaket yaratır. Gittikçe asıl mesele yoksunluk çeken köklerine aşılır. Daha müsamahalı anlarımızda, kaosun estetiğine teslim olmuşuzdur. ‘Bizim’ kaosumuz. Fakat daha teknik anlamda kaos, sanıldığı aksine istihkâm edilebilecek ya da kucaklanacak bir şey değildir; kaos, nüfuz eden bir şeydir; hiçbir şey olmadığına olan şeydir. Bu yüzden mimarların kaos konu olduğunda onunla kurulabilecekleri makul bir tek ilişki kurma biçimi, ona direnmeye adanan orduda yerlerini almak ve mağlup olmaktır.

Aslında “şehirciliğin ölümü”, ağıtlar yakılacak bir son değil kutlanacak bir başlangıç ve çağrıdır. Koolhaas’ın müjdelediği ölüm ilanında gösterinin yıldızı, mimar olmaktan çıkmış, kaosun, metropolün, diğer bir deyişle gündelik hayatın kendisi olmuştur. Burada Koolhaas, ‘gündelik kaotik peyzajında en sıradan şeylerin bile sıra dışı olduğuna inanır ve bu inanç doğrultusunda, arkitektonik ürüne dair akışı belirleyen senaryo yerine, gündelik hayatın belirsizliğine yatırım yaptığı söylenebilir. Çünkü mimarın ‘dramatik senaryo’su, ‘gündelik hayat’ın tikelliklerinde açığa çıkan olaylar peyzajının fark üreten absürt yaratıcılığı ile boy ölçüşemez; bu yüzden de hiçbir kurgu hayattan daha ilginç olamaz. Ama kolektif olarak inşa edilen gündelik hayatın anonim belirsizliğini, müellifi belli olan bir kültürel üretime içkin kılmanın yolu dramdaki gibi rasyonel bir olay-örgüsü ile taklit/temsil etmekten geçmez. O

yüzden gündelik hayat ve montaj mefhumlarının Koolhaas'ın söylemlerinde beraber okunabilir olması rastlantı değildir. Çünkü montaj ve gündelik hayat, dramın temelindeki iki koşulu yerinden eden eleştirel bir perspektifin kaçış noktalarıdır ve birbirlerini tamamlarlar.

Bunun sebeplerinden biri neden-sonuç ilişkisi içinde birbirine bağlanan olay-dizisi ile kurulan senaryonun, gündelik hayatın belirsizliği ile ikame edilmesi ve montajın bu belirsizliği düzenleyen ideal araç olarak konumlandırılmasıdır. Koolhaas'ın montajı gündeme getirme biçimi 'zaman-mekân-eylem' birliği yerine çokluğu öne çıkartır. Koolhaas artık tek bir mekân, zaman ya da olaydan ve öznenen bahsetmek yerine bütün tekillikleri çoğaltmayı önerir; gökdelen tipolojisi ile gün içindeki farklı zamanlarda, farklı kullanıcıların kullanımları için tikelleştirilen katları ile tek parsel için tek bir amacın ve hayatın öngörülmediği çok katlı bir yapının olanağına işaret eder- ki tasvir edilen olanak aslında kentsel var oluşa tekabül eder. Bu çokluk rejiminde öğeleri bir arada tutmanın yolu ise montaj tekniğiyle mümkün olabilir. Montaj dolaysız şekilde bütün öğelerin hiyerarşik bir birlik zorunluluğu gütmenden eklememesine olanak verir. Öğeleri bir araya getiren dizgenin sentaktik kurallarından vazgeçildiğinde ise, bilişsel ve duygusal anlamlandırma eylemi de tekilleştirme rejiminden kurtulur. Bu noktada gündelik hayata atfedilen tahmin edilemezlik melekesi montajda yeniden üretilir. Artık anlam kuran hiyerarşik bir yapıya, estetik ya da performatif deneyimin tarif edildiği projeksiyonlara gerek kalmayacaktır. Tıpkı hayatın akışında olduğu gibi öznel, kendi kurallarına göre nesnedeki çokluklar arasındaki ilişkileri tanımlayarak, kendi anlamlarını kendiliğinden üretebileceklerdir.

DRAM İLE DRAMATİK MİMARLIĞIN BENZERLİKLERİ VE FARKLARI

Hatırlatmak adına tekrar tanımlayacak olursak mimarlıkta dram, hem mimari yaşam senaryosu hem de o yaşam senaryosunun aynı dramatik ilkelerle tasarlanmış kronotopu olan bina olarak düşünülebilir. Bu bağlamda dramatik mimarlığı, diğer dramatik türlerden ayıran sadece konusunun mimari tasarımlar veya fiziksel çevre olmasından ibaret değildir.

Dram, yaşamdan kesitlerle kendi gerçekliğini izleyicinin şimdisiyle ikame ederken, dramatik mimarlık yakın gelecekteki ideal bir şimdiki zamanla yaşamı tahakkümü altına alır. Dramatik mimari proje, mimari temsil araçları ile toplumsal bir uzlaşma süreci sonunda mimarlar tarafından kullanıcı olarak genelleştirilmiş kişileştirmeler için üretilen, estetik ya da performatif ereği neden-sonuç ilişkisi ile gerekçelendirilerek belirlenmiş ve kafa karıştıracak hiçbir açık ya da belirsiz nokta bırakılmayan bütünlük içinde kurulmuş, yakın geleceğe dair ikna edici bir ideal şimdiki zaman vizyonu, dondurulmuş bir an ya da durumdur. Bu aslında

bir film sekansını, sahnelerin sıralamasını deęiřtirmeden her gn tekrar tekrar izlemek gibidir. Dondurulmuř bu dramatik mimari an, dięer dram trlerinde olduęu gibi, herhangi anlardan kendini ayrıştırarak ne ıkıp sonsuza kadar tekrarlanır olmayı hak etmek iin ‘kullanıcı’ya cazip kılınmak zorundadır. Ve hedef kitlesine cazip geldięi srece de sunduęu sahne iine girme arzusu yaratarak vaat ettięi kullanıcı rolyle zdeřleşmeleri gvence altına aldıęı kabul edilir. Ama ‘kullanıcı’ terimi de sınırları muęlk olan operasyonel (kullanıřlı) bir genellemeye iřaret eder.

Mimar, dramatik mimarlıęı kurarken ya da sunarken gerek bir kullanıcı ile oęu zaman yz yze gelmemiřtir. Her Őeyden nce mimarın, binayı kullanacak kiřilerin hepsi ile karřılařması veya onları tanıyarak empati kurması oęu zaman teorik olarak bile mmkn deęildir. Bu noktada tasarımcı zne bir kestirme yol bularak, hedef kitleye dair genellemeler zerinden inřa ettięi ortalama bir kiřilik ile empati kurup tasarım yapmaya bařlar; onun ihtiyalarını tarifler; onunla hayali bir diyaloga girer ve tasarım srecini bařlatır. Ama tasarımcı znenin ykmllkleri bununla da sınırlı kalmaz; tasarımcı zne sadece o cazip anı ya da durumu kurmak ile ykml deęildir; aynı zamanda o durumu sonsuza kadar srdrebilecekmiř gibi mantıksal iliřkiler aęı iinde rmek ya da rlebileceęi izlenimini vermekle ykmldr. Grlebileceęi gibi aslında dramatik mimari anlatı perspektifi ‘dnřmeden, bozulmadan, istikrarlı Őekilde tekrar tekrar ereęine ulařabilecek’ imiř iddiası ve inancına yapılan yatırım ile ok kırılğan bir kabul zerine inřa edilir.

Bu noktada belirtmek gerekir ki dramatik mimari temsil, binanın inřası ncesi ve sonrasına dair izleyici aısından iki farklı zdeřleşme ortaya ıkartır. İnřa edilmesi istenen bir proje iin hazırlanmıř ikna edici bir sunuř, bu temsilin ilk hali olarak dřnlebilir. Bu fazda mimari temsil aralarıyla retilen ve sunulan iki ya da  boyutlu grafiklerin, yapısal, mantıksal ve estetik aıdan dięer dramatik mecralarda olduęu gibi teması, kiřileřtirmeleri ya da olay-dizisi olan bir tiyatro gsterisinden ok da farkı yoktur. nk dramatik mimarlık, yařamın akıřındaki anlık bir kesit ile ikame ettięi gzn uzamı ve Őimdiki zaman kipinde kurulan dramatik anlatı perspektifi ile gereklik yanılsaması yaratır. Bu ynyle dięer mecralardaki dramatik anlatıların sunduęu estetik deneyime ve izleyicinin zdeřleşme biimine ok benzerdir: Tasarım bir gelecek zamanı temsil ederken izleyici de, gelecek zamandaki kullanıcı ile zdeřleşir.

Dramatik mimarlıkta dięer mecralardaki dramatik tezahrlerden farklı olarak sadece gereklięin anlık bir kesitine talip olunmaz. Yani yařamdaki anlara ait bir gereklik kesiti, dramatik gereklik ile ikame edilse de dramatik mimarlıkta bir temsil sresince gerekmiř

gibi sunulmakla yetinilmez; kesitlerden oluşan sekansın tamamına yani bütün yaşam akışına talip olunur ve yaşam dram için bir ilham kaynağı olmanın ötesinde dram yaşamı belirlemeye başlar. Bu noktada bir tiyatro oyununu ya da bir tabloyu izlerken geçirilmesi beklenen ortalama süre ile bir binada tasvir edilen kurmaca yaşama tabi olunması beklenen ortalama sürelerle bakmak bile farkı anlamak için yeterli olacaktır. Bir konut, ofis ya da alış-veriş merkezi, kendi yaşam senaryosu ile gündelik hayat alışkanlıklarımıza talip olarak onları ikame eder. Bunu gerçekleştirmenin metodu ise yaşanmamış yakın bir geleceğe dair belirsizliği yok sayarak hiçbir şey değişmeyecekmiş gibi kabul etmek ya da o izlenimi vermektir. Bu kurulan durum, aslında zamanın akışını sonlandıran bir döngüdür. Böylece dramatik mimarlık akışın kendisine dönüşerek artık bir döngünün temsili olur; rutin şekilde döngüsel olarak şimdiki zaman kesitini işgal eder; ısrarla geleceğe ait belirsizliği evcilleştirmeye ve hatta mümkünse arındırmaya çabalar; kısaca yaşanmamış olan ile dramatik bir yaşam senaryosunu ikame eder.

Mimari dramı diğer mecralardaki dramatik anlatıların hepsinden farklı kılan en ilginç yönü ise temsilin kendisi bir yaşam senaryosu ve sahne olarak inşa edildiğinde başlar. Kullanıcının kipi hem izleyici hem oyuncunun kipidir: Mimar 'kullanıcı'yı hem izleyiciyi hem oyuncu olarak konumlandırır ve dramatik mimarlığı gerçek zamanlı olarak canlandırmasını bekler. Artık burada izleyici mimarın dondurduğu süre boyunca o mimari senaryoya tabi olmalıdır. Dramatik mimarlık inşa edildiğinde senaryo, tema gibi unsurların hepsi bulunur ama oyuncusu olmayan cansız bir sahneden fazlası değildir ve gelenler 'kullanıcı' adı altında, "yazarın kendi ağzından konuştuğunu gizlediği" kişileştirmeler olarak gönüllü şekilde sahneye çıkmak zorunda bırakılır. Bu noktadan sonra dramatik mimarlığın sahnesine adım atan 'kullanıcılar'ın deneyimi, dramatik bir tiyatro oyununda oyuncunun canlandırdığı kişileştirmelerin yerine kendisini koyan izleyicinin kurduğu empatik deneyimin çok ötesine geçer. Burada binaya gelenlerden, sadece sahnedeki oyuncunun canlandırdığı kişileştirmelerin hissettiği gibi hissetmeye çalışması beklenmez; bunun ötesinde mimar tarafından öngörüldüğü gibi yaşaması, hareket etmesi, durması, yemek yemesi, uyuması, çalışması, izlemesi, daha doğrusu mimarın çizdiği bir kişileştirme olması beklenir

SONUÇ: DRAMATİK OLMAYAN BİR MİMARLIĞA DOĞRU

Bu araştırmayı sonuçlandıran aşağıdaki bölüm, çalışma boyunca okuyunların zihninde oluşabilecek, dramatik olmayan bir mimarlığın nasıl mümkün olabileceğine dair sorgulamaya dönük bir başlangıç denemesi olarak değerlendirilebilir. Bu tür bir sorgulamada, kullanışlı olabilecek stratejilerden biri de; tema, dramatik kişileştirmeler (karakter ile tipler) ve

‘olay-dizisi’ gibi biçimsel öğeleri olan; birlik ve bütünlük gibi estetik ilkeleri, olasılık ve zorunluluk gibi mantıksal ilkeleri bulunan; ereğinde ise "katharsis" in konumlandırıldığı Aristotelesçi dram ile analojik bir ilişki içinde kavramsallaştırılan dramatik mimarlığın temel öğelerini, ilkelerini ve ereğini birer birer veya tümünden devre dışı bırakmak olabilir.

Birincisi, ‘tema’ dan vazgeçmektir. Çünkü tema, bakış açısını daraltarak tercihleri hiyerarşik bir önem sırası içinde değerlendirip içlerinden birini öne çıkarmayı zorunlu kılar. Tema ve tematize etme zorunluluğu, dramatik mimari anlatı ya da mimari yaşam senaryosunu kurmadan önce ona rehberlik edecek ana yaklaşım, anahtar bir kelime, baskın bir işlev, tipolojik ya da morfolojik bir angajman, zarif bir formel jest, net bir problem tanımı, yerin ontik anlamı, farkındalık yaratan bir mekânsal deneyim, unutulmaz bir anı gibi farklı kategorilerdeki olgulardan birini seçerek, en fazla birkaç cümle ile ifade edilebilecek kadar basitleştirip, naif bir çıkış noktası halinde formülleştirme gerekliliğidir. Tematizasyon, hayatın karmaşıklığı ve çoklu yapısı içinde fazlaca indirgemeci ve tekil bir boyuttan hayata bakarak onu görmeye başlamayı ve ortaya koyulan yaklaşımlar arasında seçim yaparak sadece birini öne çıkarmayı zorunlu kılar.

İkincisi, ‘kullanıcı’ dan vazgeçmektir. Kullanıcı yakın geleceğe dair olası bir mimari dramatik yaşam senaryosu ve o yaşam senaryosunun kronotopu olan bina ile yolları kesişecek insanların, dramatik mimari senaryonun öznesi haline getirilmesi için, tasarımcı ya da yatırımcı tarafından, ortalama davranış kalıpları gözetilerek çizilen hayali kişileştirmeler aracılığı ile temsil edilebilir kılan mimari anlatı öğesi ya da aracıdır. Diğer bir deyiş ile mimari dramda insanlar; ‘kullanıcı’ adı altında, tutarlı, açık ve net hatlara sahip dramatik karakter ve tipler gibi özdeşleşilmesi beklenen dramatik kişileştirmelerin muadili dramatik mimari kişileştirmeler ile temsil edilir. Ama tasarımcı ya da yatırımcı; insanları ‘kullanıcı’ adı altında kalıplarken, mimari dramın öznesi olarak mimari yaşam senaryosuna dâhil edilebilir kılmakla yetinmez; aynı zamanda kendi yonttuğu putlara tapar gibi, kullanıcı adını verdiği bu hayali kişiliklerle empati kurarak bir pseudo-diyalog (sözde karşılıklı konuşma) içinde yaşam senaryosunu geliştirdiğini iddia eder. ‘Kullanıcı’, dramatik mimari yaşam senaryosunun aktif öznesi gibi görünse de, aslında tasarımcının ona biçtiği senaryodaki rolleri gerçekleştirecek gizli nesnesidir. Ama ironik şekilde, ‘kullanıcı’ motifi duyarlı ve kapsayıcı yaklaşımların bir göstergesi olarak mimarlık söyleminde kendine yer bulmuştur. Bu noktada fark edilmesi gereken ‘kullanıcı’ olarak adlandırılan insanların, birlik ve bütünlük içindeki homojen bir kitle değil de heterojen bir çokluk olduğudur ve ne kadar iyi niyetli

olursa olsun, her temsil denemesinde kendi adıyla konuşmadığı sürece, konuşanın hep mimari dramın otörleri olacağıdır.

Üçüncüsü, ‘neden-sonuç’ ilişkisi içinde ‘olasılık ve zorunluluk’ ilkeleriyle kurulan “mimetik” yaşam senaryosundan vazgeçmektir. Dramatik mimari yaşam senaryosu, yukarıda ‘kullanıcı’ olarak tariflenen bu kurmaca kişileştirmelerin bina ile karşılaştıkları zaman başlarına gelecek olaylar-dizisi ve bu olayların geçtiği mekânların estetik, ontik, sembolik, ergonomik, koreografik, ekonomik ya da politik boyuttaki performanslarını etki-tepki ilişkisiyle öngören bir mantık zinciridir. Bu mantık zinciri ile tasarım sürecinin ilk aşamasında belirlenen tematik amaca hizmet etmesi için her türlü tasarım ögesi de parça-bütün diyalektiğinde kompoze edilerek işlevsellik kazanır. İşlevsellik ile tasarımın keyfi olmadığı, başkalarına açıklanabilir makul motiflerle şekillendirildiği yanılması yaratılır. Bu noktada hem olay-dizisi benzeri yaşam senaryosu ve meşrulaştırıcı açıklamaları kurmak için kullanılan determinist mantıktan hem de henüz yaşanmadığı halde geleceğin mimar ya da yatırımcı tarafından dondurularak mimari dramın genişletilmiş şimdiki zamanına hapsedilebileceği yanılmasını üretmekten vazgeçilmesi gerekmektedir.

Dördüncüsü, dramatik “katharsis”in arz ve talebinden kurtulmaktır. “Katharsis”, mimari dramın baştan seçilmiş olan ‘tema’sı kapsamında, determinist mantık silsilesi ile ulaşılabileceği düşünülen bütünsel kompozisyonunda vaat ettiği biricik ereği gibi düşünülebilir: Her devrimde zihinsel veya duygusal bir eşiğe taşıyan mekânsal sekansların ilham veren koreografisi, uçsuz bucaksız peyzaja açılan seyir terasında karşılaşılan doğanın kozmik yüceliğine duyulan hayranlık, duvarı yıkayan doğal ışık huzmesinin sükûnetinde açığa çıkan yaratıcının kutsal varlığı, eğlenceli bir çalışma mekânında geçen uzun mesailerin keyif dolu anları, güvenli bir sitenin sosyal alanlarında ailecek geçirilen huzur dolu bir hafta sonu, beyaz duvarlarına ne asılırsa asılsın sanat eseri statüsüne ulaşacak sergi salonlarının her galasında yaşanacak kültürel devrimin coşkusu, sosyal bir konutun ergonomik mutfağı sayesinde domestik misyonunu tamamlayabilen ev kadınının gurur dolu mimikleri ya da her arketektonik ögesinde barındırdığı tarihsel referanslar ile erozyona uğrayan kültürel kimliği güvence altına alan yapıların muhafazakâr duyarlılığı, vb. ... “Katharsis”te, tıpkı mimetik bir tablonun perspektifine girildiğinde sunulan atmosferin yaşatmayı vaat ettiği hisler gibi, dramatik mimarinin anlatı perspektifine yerleşerek orada biçilen kullanıcı rolüne bürünen insanların tekrar tekrar yaşaması, her şeyin sonunda ulaşması beklenen bir duygulanım, dikte edilen yoğun bir varoluş halidir.

Bütün bunlarla beraber dramatik olmayan bir mimarlık için, dram ve mimari dramın, temelindeki ikna etme ve ikna edici olma çabasından vazgeçilmesi gerekir: Bu herhangi bir kültürel değeri temsil etme misyonundan, bir ihtiyacı karşılama tabusundan, ilginç bedensel deneyimler üretmesi amaçlanan koreografik mekânsallaştırmalardan, diğer bütün sorunları göz ardı edecek kadar mühim bir sorun tarif ederek onu mucizevî bir basitlikle çözme iddiasından, hiç değişmeyecek mükemmel bir yaşam senaryosundan vazgeçmek demektir. Yani temelde tasarım kararlarını, anlaşılabilir meşru bir ortak zeminde temellendirme çabasından kurtulmak gerekir. Zaten mimari dramın üzerine oturtulduğu determinist makul zemin de aslında sadece mantıksal bir illüzyondur ve gösterildiği kadar da sağlam değildir. Çünkü her şeyden önce dramatik mimari öngörü, gerçekçi olmasına rağmen daha gerçekleşmemiştir. Tabii ki bu mimarlıkta ‘dramatik’ öngörünün gerçekleşme olasılığının sıfırlamaz; geleceğin belirsizliğine karşı, öngörülerin kesin bir dille gerçekleşmeyeceğini iddia etmek gerçekleşeceğini iddia etmek kadar naiftir. Burada öncelikle vazgeçilmesi gereken davranış kalıbı ise, arki-dramatik illüzyonun bir illüzyon olduğunu unutarak gerçekleşecekmiş gibi üretilmesine devam etmektir.

KAYNAKÇA

- Abbott, H. P. (2008). *The Cambridge Introduction To Narrative* (2'nci ed.). Cambridge: Cambridge University Press. (İlk baskı 2002).
- Aslanyürek, S. (2004). *Senaryo Kuramı* (Vol. 6, Gri Yayın Dizisi). İstanbul: Pan Yayıncılık. (İlk baskı1998).
- Bal, M. (1997). *Narratology: Introduction to the Theory of Narrative*. Toronto: University of Toronto Press.
- Bakhtin, M. M. (1998). *The Dialogic Imagination: Four Essay by Mikhail Bakhtin*. Der. Michael Holquist; Çev. Caryl Emerson & Michael Holquist. Austin: UTP. (İlk baskı 1981).
- Bordwell, D. (1985). *Narration in the Fiction Film*. Madison, WI: The University of Wisconsin Press.
- Borson, B. (2013, Eylül 3). *Narrative as Design Process* [Web log post]. <https://www.lifeofanarchitect.com/narrative-as-design-process/>. Erişim Tarihi: 24 Nisan 2018.
- Bürger, P. (2009). *Avangard Kuramı = Theorie der Avantgarde* (Vol. 3, Sanat Hayat) Çev. E. Özbek & Ş. Öztürk; Ed. A. Artun. İstanbul: İletişim Yayınları. (Orijinal eser 1974 yılında basılmıştır).
- Büro Ole Scheeren. <http://buro-os.com/profile/>. Erişim Tarihi: 24 Nisan 2018.
- Chatman, S. (2008). *Öykü ve Söylem: Filmde ve Kurmacada Anlatı Yapısı*. Çev. O. Yaren; Ed. S. Umman. Ankara: De Ki Basım Yayım. (Orijinal eser 1978 yılında basılmıştır).
- Chatman, S. (1990). *Coming To Terms: The Rhetoric Of Narrative in Fiction And Film*. Ithaca and London: Cornell University Press.

Colquhoun, A. (1978). From Bricolage to Myth, or How to Put Humpty-Dumpty Together Again. *Oppositions*, 12, Spring, 1-18.

Eisenman, P. (2014, Haziran). Rem Koolhaas is Stating "The End" of His Career, Says Peter Eisenman (Mülakatçı V. Ciuffi) [Transcript]. <https://www.dezeen.com/2014/06/09/rem-koolhaas-at-the-end-of-career-says-peter-eisenman/>. Erişim Tarihi: 24 Nisan 2018.

Foster, H. (2013, Şubat 7). At Moma. Inventing Abstraction adı altında L. Dickerman tarafından düzenlenen serginin eleştirisi. *London Review of Books*, 35(3), ss. 14-15.

Gadamer, Hans-Georg (2004). *Truth and Method*. Çev. J. Weinsheimer & D. G. Mar. New York: Continuum. (Orijinal eser 1960 yılında basılmıştır). s.115

Glancey, J. (2011, Nisan 4). Peter Zumthor unveils secret garden for Serpentine pavilion. <https://www.theguardian.com/artanddesign/2011/apr/04/peter-zumthor-serpentine-gallery-pavilion> adlı web adresinden alınmıştır. Erişim Tarihi: 24 Nisan 2018.

Koolhaas, R. (1994). *Delirious New York: A Retroactive Manifesto for Manhattan*. New York: The Monicelli Press. (ilk baskı 1978).

Koolhaas, R. (1995a). *Bigness or the Problem of Large*. Koolhaas, R., Mau, B., & OMA içinde, S, M, L, XL: Office for Metropolitan Architecture Rem Koolhaas and Bruce Mau. Ed. J. Sigler & H. Werlemann. (ss. 494-516). New York: Monacelli Press.

Koolhaas, R. (1995b). *Imagining Nothingness*. Koolhaas, R., Mau, B., & OMA içinde, S, M, L, XL: Office for Metropolitan Architecture Rem Koolhaas and Bruce Mau. Ed. J. Sigler & H. Werlemann. (s. 201). New York: Monacelli Press.

Koolhaas, R. (1995c). *Typical Plan*. Koolhaas, R., Mau, B., & OMA içinde, S, M, L, XL: Office for Metropolitan Architecture Rem Koolhaas and Bruce Mau. Ed. J. Sigler & H. Werlemann. (ss. 335, 336, 344). New York: Monacelli Press.

Koolhaas, R. (1995d). *What Ever Happened to Urbanism?* Koolhaas, R., Mau, B., & OMA içinde, S, M, L, XL: Office for Metropolitan Architecture Rem Koolhaas and Bruce Mau. Ed. J. Sigler & H. Werlemann. (ss. 959-971). New York: Monacelli Press.

Koolhaas, R. (1996). *Rem Koolhaas: Conversations with Students*. Ed. S. Kwinter. Houston, TX: Rice University, School of Architecture; New York: Princeton Architectural Press. (s.20)

Koolhaas, R. (1998). *Life in the Metropolis or The Culture of Congestion*. Ed. K. M. Hays, *Architecture Theory since 1968* (ss. 320-331). Cambridge, MA: The MIT Press. (Orijinal makale 1977 yılında basılmıştır).

Koolhaas, R. (1999, Şubat). *Rem Koolhaas - Cultivating Urban Emptiness*. Mülakatçı H. U. Obrist [Transcript]. http://artnode.se/artorbit/issue4/i_koolhaas/i_koolhaas.html. Erişim Tarihi: 24 Nisan 2018.

Koolhaas, R. (2001a). *Koolhaas ile Konuşma*. Mülakatçı Can Aker & Ahmet Özgüner [Transcript]. *Rem Koolhaas* (Vol. 13, *BOYUT ÇAĞDAŞ YABANCI MİMARLAR*, ss. 15-16). Ed. M. Ekincioglu & Çev. Ö. Madra. İstanbul: Boyut Yayın Grubu.

Koolhaas, R. (2001b). *Masumiyet Çağının Sonu mu?* *Rem Koolhaas* (Vol. 13, *BOYUT ÇAĞDAŞ YABANCI MİMARLAR*, s. 108) Ed. M. Ekincioglu & Çev. Ö. Madra. İstanbul: Boyut Yayın Grubu.

Koolhaas, R. (2006, Mart 27). *Evil Can Also Be Beautiful*. Mülakatçı J. Kronsbein & M. Matussek [Transcript]. <http://www.spiegel.de/international/spiegel/0,1518,408748-2,00.html>. Erişim Tarihi: 24 Nisan 2018.

- Koolhaas, R. (2014, Ekim). Kickstarter Interview Act 2014 Low Res. Mülakatçı T. Koolhaas [Transcript]. <http://www.archdaily.com/557970/video-rem-koolhaas-answers-questions-from-fans-as-part-of-rem-kickstarter>. Erişim Tarihi: 24 Nisan 2018.
- Lothe, J. (2000). *Narrative in Fiction and Film*. Oxford: Oxford Univ. Press
- Nutku, Ö. (2001). *Dram Sanatı: Tiyatroya Giriş*. (Vol. 1, Tiyatro Dizisi). İstanbul: Kabalcı Yayınevi.
- Özlem, D. (2010). *Tarih Felsefesi*. İstanbul: Notos Kitabevi. (İlk baskı 1993). ss. 83, 258, 259, 322
- Parkan, M. (1983). *Brecht Estetiği ve Sinema*. Ankara: Dost Kitabevi Yayınları. s.46
- Sözen, M. (2008). Anlatı Mesafesi-Anlatı Perspektifi Kavramları, Sinematografik Anlatı ve Örnek Çözümlemeler. *ZKÜ Sosyal Bilimler Dergisi*, Cilt 4, Sayı 8, ss. 123-145.
- Sullivan, L. H. (1896). *The Tall Office Building Artistically Considered*. Lippincott's Magazine. March, 403–409.
- Süalp, T. A. (2004). *ZamanMekan (Kuram ve Sinema)*. İstanbul: Bağlam Yayıncılık.
- Tanju, B. (2017, Ağustos 31) *De Stijl'i Nasıl Bilirsiniz?* <http://manifold.press/de-stijl-i-nasil-bilirsiniz>.Erişim Tarihi: 24 Nisan 2018.
- Tschumi, B. (2004, Ocak). Bernard Tschumi ile Mülakat. Mülakatçı V. Belgolovsky [Transcript]. <http://curatorialproject.com/interviews/bernardtschumi.html>. Erişim Tarihi: 24 Nisan 2018.
- Tunalı, İ. (2008). *Greek Estetik'i*. İstanbul: Remzi Kitabevi. (İlk baskı 1962). s.113
- Ünal, Y. (2001). *Dram Sanatı ve Sinema: Anlatım Olanakları ve Sınırlılıklar*. Yüksek Lisans Tezi. İzmir: DEÜ Güzel Sanatlar Fakültesi.
- Venturi, R. (1996). *Çelişkili Düzeyler: Mimarlıkta 'Hem O... Hem bu...' Olgusu*. Mimarlıkta Karmaşıklık ve Çelişki. Çev. S. M. Özaloğlu. Ankara: Şevki Vanlı Vakfı Yayınları. (Orijinal eser 1966 yılında basılmıştır) ss.28-46.
- Vidler, A. (1992). *The Architectural Uncanny: Essays in the Modern Homely*. Cambridge, Mass: MIT Press.