

DEKONSTRÜKTİVİZM VE ORTAOYUNU - KARAGÖZDE ORTAK KAVRAMLAR

Nazan KIRCI

Mimarlık Bölümü, Mühendislik Mimarlık Fakültesi, Gazi Üniversitesi, 06570Maltepe Ankara,
nazkirci@gazi.edu.tr

(Geliş/Received: 10.07.2003; Kabul/Accepted: 15.10.2004)

ÖZET

Dekonstrüktivizm'in yaratıcı ve isim babası Derrida, kendi metodunu bir mimari tasarım olarak ileri sürmez. Ancak, felsefe ve mimarlık arasındaki bağ, Philip Johnson, Mark Wigley ve Peter Eisenman tarafından kurulmuştur. Dekonstrüktivizm'in tutulmayan, değişmez olmayan mantıklara izin veren durumunu Derrida şöyle açıklar: De-konstrüksiyon.... günümüzde doğal ve kendini kanıtlamış olan kavram çiftlerinin analizleri ve karşılaştırmaları ile bazı özel zamanlarda, onları kurumsallaşmamış gibi almaktır. Sanki tarihi yokmuş gibi.... Dekonstrüktivizm dikkatli ve itinalı bir şekilde metin analizine girmekle anlam kazanır. Çekildiğinde tüm binayı yıkacak taşı bulmaya çalışır. Derrida'ya göre düşüncenin tek başına anlamı yoktur. Metinler ile ilişkisi gereklidir. Düşüncenin evrimi metinlerin yer değiştirmesi ile olur. Sonuçta metinde içerik boşalır. İlk mesaj yok olur. Her zaman önceden yapılanın anlamına bağlıdır. Bu düşünceleri benimseyip, her şeye meydan okuyan mimarları, dekonstrüktivist olarak gruplamanın gücüne rağmen, projelerindeki bazı özellikler, kavramsallaştırılarak bu çalışmada sunulmuştur. Geleneksel tiyatrolarımızdan Ortaoyunu-Karagöz'de Tiyatro gerçeğini bozan oyunlar oldukları için çalışma kapsamında irdelenip Alaycılık, Toplayıcılık, Detaycılık, Fragmanlar, Karşıtlık, Uydurma, Kurgu, Simgesellik, Yanılsamacılık, Bozgunculuk, Belirsizlik, Beklenmezlik gibi ortak kavramlar tespit edilmiştir.

Anahtar Kelimeler: Derrida, Dekonstrüktivizm, Ortaoyunu, Karagöz, kavramlar

THE MUTUAL CONCEPTS OF DECONSTRUCTIVISM AND ORTAOYUNU-KARAGÖZ

ABSTRACT

Jacques Derrida as the originator and the namer of deconstruction, does not state his method as a model of architectural design. But the relationship between philosophy and architecture has been established by Philip Johnson, Mark Wigley and Peter Eisenman. Derrida has explained the details-allowing their unstable logic to unfold - aspect of deconstruction as: de-construction.... accepts the analyses and comparison of the currently accepted natural and self evident of the conceptual pairs by considering them institutionalized at some precise moment as if they did not have the history. Deconstruction has gain meaning by a careful and circumspect analysis of the text. The deconstructive critic seeks to find the loose stone that may demolish the entire building when it was pulled out. According to Derrida, there is no meaning of this though itself. Yet need to have relationship with texts. The meaning of our meaningful text or image is subject to the predetermined meanings of the codes which constitute it as well as to the new connotations and intensities of meaning which that text or image teases from conventional weave. The evolution of Derridian thoughts can be possible by exchanging the textures. As a result the content of the texture is lost causing the first message disappears. This always related with the meaning of the previous work. Despite of the difficulty of grouping them under the name of deconstructivism, architects who are accepted the Derridian thoughts, as the challenger of everything were counted in this work. Characteristics of the some of their projects have presented in conceptual way. In traditional theatre games Ortaoyunu-Karagöz deconstruct of the order or the games are included in this scope of the study. Some mutual concepts between deconstructivist thought and Ortaoyunu are discussed in this work.

These are Mockery, Inclusiveness, Detail Orientedness, Phragmentation, Contradiction, Fallacy, Fiction, Self defect, Vaguess, Unexpectation.

Keywords: Derrida, Deconstructivism, Ortaoyunu, Karagöz, concepts.

1. DEKONSTRÜKTİVİZMİN TEMELLERİ

“Dekonstrüktivizm” (yapıbozum) terimini ilk kez New York Times’ta tasarım üzerine yazı yazar Joseph Giovannini kullanmıştır [1]. Dekonstrüktivizm’in yaratıcısı Derrida, kendi metodunu bir mimari tasarım olarak ileri sürmemesine rağmen, felsefe ve mimarlık arasındaki bağ, Philip Johnson, Mark Wigley ve Peter Eisenman tarafından kurulmuş ve son dönemlerin üzerinde en çok konuşulan alanı olmuştur [2]. Dekonstrüktivizm üzerine ilk uluslararası sempozyum Tate Gallerisi’nde gerçekleştirildiğinde açılış konuşmalarını yapan Jacques Derrida ve Christopher Norris önce mimarlık uygulamalarından, sonra felsefi alt yapısı üzerinde durarak dünyanın dikkatini bu konu üzerine çekmişlerdir.

Derrida’nın konuya ilgisi daha eskilere dayanmaktadır. 1970’lerin başından beri yaptığı konuşmalar, kültür analisti Micheal Foucault ve Jean-François Lyotart ve Daniel Buren gibi sosyal bilimlerle uğraşanları, edebi eleştirmenleri ve sosyal psikiyatry öğrenenleri etkilemiştir. 30 yıldan beri de bu etki düşünürlerden tasarımcılara, ressamalara ve heykeltıraşlara yayılmıştır.

Derrida’nın dekonstrüksiyonu ve anahtar sözcüğü ‘farklılık’, Levi Strauss’un konstrüksiyon anlayışından farklı ve karışiktir. Levi Strauss’un konstrüksiyonu ise insan dünyasının bilinçsizliğe ve fiziksel görüğe dayandığını varsayar. Bunların dili ve kültürel fenomenleri (görüngü) açıkladığı varsayılır. Heidegger’den Derrida’ya giden yolda onları bağlayan; Heidegger’e göre anlamı bulmaya giden yolda sadece bizim uyamadığımız ve kontrol edemediğimiz ama bize uyan ve kontrol eden, bizim öğrenmemiz ve uymamız gereken kurallar olduğu görüşüdür. Sonuçta varoluşumuzun anlamı, anlamın derinliği altında gizli olmasıdır [3].

Dekonstrüktivizm bir yandan Batı metafiziğinin rasyonelciliğini ve usculuğunu sorgulamaktadır. Bu sorgulama sırasında ise Batı metafiziğinin ikili karşıtlıklar üzerine kurulu olduğuna değinir ve dekonstrüksiyon işlemi bu ilişkiyi ortaya çıkarır. İkinci terimin, birincisini tarih boyunca bastırıldığını ve aslında egemen terimin kimliğin ve varlığın zorunlu koşulu olduğunu gösterir. Örnek vermek gerekirse, akılcı olmayı, akılcı olanın içine dahil ederek bastırılmış olanı ortaya çıkarır [1]. Tate Gallerisi’ndeki sempozyumda dekonstrüksiyon güzelin içinde çirkin ile rasyonelin içinde irrasyonel arasına gizlenmiş ve gerçek sistemin yerini değiştirme, metni kesme direncini araştırma olarak olarak tanımlanmıştır [3].

Dekonstrüktivizm bir hareket mi? Modern mi [4]? Bu felsefi kavramlar mimarlığa uygulanabilir mi? Bütün bu sorulara bugün bile çeşitli cevaplar verilmektedir. Aslında dekonstrüktivizm; modern dünyanın belirsizlik, yıkıcılık ve yabancılaşma gibi kavramlarını içeren fenomenolojinin (görüngü bilim) işaret ettiği tesadüfi dünyayı dışlamak yerine bütün olumsuzluklarıyla kabul eden bir ‘modernizm’dir [1].

2. DERRIDA VE METİNLER

Heidegger ve Derrida’nın ortak temel temalarının, varoluşun deneyimlerine verdikleri önem olduğu varsayılır. Derrida’ya göre felsefenin tarihi, filozofların insanoğlunun varoluşu ile ilgili deneyimlerini verimli bir şekilde yazmaya çalışmasının tarihidir. Fakat bu çalışma için yanlış anlatım kullanılmıştır. Aslında yazılanlar değil sadece “yaşayan kelimeler” bu varoluşu bildirebilir. Düzenli konuşmalar varoluşun gerçek varlığını ortaya çıkarır. Yaşayan sözcükler insanla nesne veya anlam ve düşünülmeleyen düşünceler ve insan arasındaki farkı, mesafeyi göstererek varoluşu belirtir. Sadece düzenli konuşmalar değil edebi yaratıcı konuşmalar da ya da psikoanalizler, orijinal, radikal, düzenli, gizli ve abartılı düşünceleri ortaya çıkarabilir [3]. Bu görüş bile, bu konuyu anlatmak üzere yazmanın güçlüğüne açıklamaktadır.

Derrida’ya göre; dekonstrüktivizm dikkatli ve itinalı bir şekilde metin analizine girmekle anlam kazanır. Çekildiğinde tüm binayı yıkacak taşı bulmaya çalışır. Daha çok, bilinçli ya da bilinçsiz olarak, metnin alana zarar verdiğini göstererek, aslında binanın dikildiği alana zarar verir. Dekonstrüksiyon, metnin yapısını parçalara ayırmak demek değil ama, metnin kendini parçaladığının bir tür ispatıdır [2]. Bu tür çalışmalarda öncelikle anlam ve anlam dizileri sunulur. Sonra bu karmaşıklaştırılıp yapısal olarak ayrıştırılır. Bütün bu işlemler, aranan temel anlamın olasılıklarını belirlemek için yapılır [4]. Bu parçalama işlemleri mimari tasarımda formların fragmantizmi (temel formları parçalama anlamında kullanılmaktadır) olarak yaygın uygulama biçimi bulmuştur.

Yine Derrida’ya göre düşüncenin tek başına bir anlamı yoktur. Anlam için metinlerle ilişki gereklidir. Düşüncenin evrimi de zaten metinlerin yer değiştirmesi ile olur. Bu süreç içinde, imleyenlerin yerini daima başka imleyenler, onların yerini de daha başka imleyenler alır ve sonuçta bir imleyenler dizisi oluşur. Böylece, metindeki ilk içerik yani ilk mesaj yok olur. Bu nedenle de, aslında hiçbir zaman gerçekle karşılaşamaz ve ona ulaşamayız. Var olduğu sanılan kökün araştırılması ve köke inilmesi gerekir.

Köke inmek için kullanılacak tüm araçlar da sonuçta imlem dizisinden oluştuğu için çevreyi saran bu imlem dizisinden kurtulmak imkansızdır. Fakat, mevcut anlamlar değiştirilirse bile, anlamların yapısı bozulmalı, yarılmalı, bastırılmış olduğu diğer gerçeklerin farkına varılmalıdır. Görüldüğü gibi dekonstrüktivizm, gerçeğe görünen arasındaki farkı ortadan kaldıran, sadece görünüşlerin olduğunu söyleyen bir düşüncedir [5].

Her zaman da, önceden yapılanın anlamına bağlıdır. Bu, onu Post Modern mimarlık kategorisi içinde tanımlayanların dayanak noktası olmuştur ancak kullanım dili ve biçimi sadece tarihten formların ödünç alınmasından ibaret olmayıp sorgulamasına yöneliktir. Yani, gerçeği bulmaya giden yolda sadece mantığı kullanmak mantık yoluyla yapılan yaklaşımlar geçerli olmayabilir. Saklı gerçeklere böyle ulaşamayabilir [4]. Dekonstrüktivist mimarlığın gerçeği, güçlü normları tanımlama sürecinde özenli bir çalışmadır [6]. Yine de bu tutum nedeniyle baskın düşünce sistemine basit bir başkaldırı olduğu söylenemez [7]. Dekonstrüktivizmin tutulmayan, değişmez olmayan mantıklara izin veren durumunu Derrida şöyle açıklar: Dekonstrüksiyon.... günümüzde doğal ve kendini kanıtlamış olan kavram çiftlerinin analizleri ve karşılaştırmaları ile bazı özel zamanlarda, onları kurumsallaşmamış gibi almaktır. Sanki tarihi yokmuş gibi....

Bu bilgiler ışığında, dekonstrüksiyonun bir sonuç değil sadece bir başlangıç olduğunu söylemek mümkündür.

3. DEKONSTRÜKTİVİST PROJE

Dekonstrüktivizm daha başlangıçta alışıldık bütün hakları ve kesinlikleri reddederek işe başlar. Çeşitli sanatçılar için dekonstrüktivizm nostaljiyi, yaratıcılığı yakalayıp güçsüzlüğü, tek düzelikli yenmek istedikleri için tehlikeli bir rüya haline gelmiştir. Bu amaçla, illüzyonu gerçekleştirmenin yollarını aramış ve insanların yeni düzenler geliştirmesini istemişlerdir [3]. Mimarlık alanında ise her mimar saf şeklin değişik dilemlemesini yapar. Böylece hepsi yalnızca bir mimari kontrolsüzce aşına olandan aşına olmayana doğru kayan ve kendini bozan bir mimari üretir [6]. Kuralları dışlayanların tüm bu mimarların, nasıl olup da bir 'izm' etrafında toplanabildiğini, ancak bu şekilde açıklayabiliriz. Bu düşüncelere benzer şekilde oluşturulan dekonstrüktivist projeler, armoni, birlik ve denge kavramını reddederler. Eğilip burkulan hatlar, çelişkilerden meydana gelen gerilim, farklı sistemlerin üst üste oturtulması, malzeme kullanımındaki farklılık, strüktürde kurallara meydan okuma bu projelerin özelliklerindedir. Hemen hepsi yapımları bazen olanaksız gibi görülen zor strüktürel sistemler önermektedirler [8].

Aslında dekonstrüktivizm temel bir fragmentizm becerisi değildir. Düşünme, yerleştirme, kendini refere eden teklifte asla olmaz. Bu yüzden toplama ve ayrılma, bu yüzden süreklilik ve devam, bu yüzden daima hazır, dikkat çekici dekonstrüktivist estetik oluşmuştur [7].

Yine Derrida, bir mimari metafor olmayan dekonstrüksiyon görünümüne karşı direnmiştir. Derrida, Paul De Man ve edebi eleştiri tarzı, onların felsefesi arasında –benzerlik ve ayrılık- ilişkisini formüle etmek için bir çalışmada dekonstrüksiyonu şöyle tanımlar; 'bir araya getirmenin ve toplamanın ne miktarda olduğunun konstrüktivist girişim sistemidir' [2]. Önsöz için 52 Aphorizm (Vecize) adlı yazısının 10. vecizesi olarak 'mimaride kelime oyunları vardır' demektedir [9].

Dekonstrüktivizmde sözü edilen fikir dağılımlarının anlamı, zıt fikirleri, anlamın dilbilim etkilerini, sayısız alternatifler arasında dağılan anlamları ve özel anlamları içerir. Böyle bir 'dağılım' ve 'dilin değişken oyunları' 1920'lerin deneylerinin kaleidoskopik (hızla değişen) tuhaflıklarının hayal gücüne dayanır. Derrida'nın 'anlamların tahmin edilemez oyunu' Tschumi'nin Vilette Parkı dekonstrüktivist projesine anlam kazandırır. Tschumi'nin proje için temel prensibi 'üçlü düzen sistemi'dir. Noktalar, çizgiler ve yüzeyler. Mimara göre her bir sistem ideal yapıyla ve geleneksel etkiyle yapılır; ama ne zaman bozukluklar görülürse, işte o zaman sonuç; 'sistemler arasındaki bir dizi belirsizlik'tir [2]. Tschumi projelerinde çapraz programlama (crossprogramming-bir mekansal düzenlemeyi, onun için amaçlanmamış bir işlevle buluşturma, tipolojik yer değiştirme) geçişli programlama (transprogramming- iki birbirinden tamamen farklı programın biraraya getirilmesi) ve programsızlaştırma (deprogramming- iki ya da daha fazla programı birleştirme, karıştırma) gibi kavramlarla bu konuyu işleyerek mimarlığın bu yöndeki dönüşümüne zemin hazırlar [10].

Peter Eisenman ve Bernard Tschumi Derrida'nın yazdıklarına en yakın, teorik yapısı en iyi olan mimarlardır. Architectural Design dergisinin onların yapıtlarına yer vermesiyle şöhreti yakalamalarını kolaylaştırmıştır. Eisenman'ın söylediği dekonstrüksiyon, güvenilmez, spekülâtif ve zordur. İnsanoğlu 400 yıl doğaya karşı savaşmış ve şimdi bilginin üzerinde bir sembolizmi denemek zorundadır. Bu yüzden dekonstrüktivist projenin gerçekten önemli olduğu görülür. Edvard Munch'ın resimlediği yolda yabancılaşmış insanlar için bir mimarlık yaratımı zorunluluğu gerekmektedir. Ancak, yine de bütün bir mimarlık sistemine saldırmazlar [3].

Sinematik, psikolojik, felsefi metaforun tümü eklenmiş görünen Vilette Park'ın da Tschumi tarafından disiplinler arası teması sürdürülmüştür. Dekonstrüksiyon ona göre ne bir hareket ne bir stildir

fakat mimarlığın çözülmemiş sınırlarında bir araştırma bölümüdür. Mimarlık zaman ve mekanın yeni kavramlarında geçişli, Einstein vari görecelik, mekan değişimi iletişimin yeni anlamları binanın sürekliliği bilgimiz değişmiştir. Tschumi'nin hedefi kente eski mekanların kırıldığını gösterme, kentin nosyonu ve uzun dönem kutsanmış ikonlarına meydan okumaktır. Vilette Parkı düzen, fonksiyon, hiyerarşi kavramlarına bağlı olmaksızın superimposition (farklı katmanları üst üste koyarak çakıştırma) ve medyatikleşme aracılığıyla halka yönelik kompleks bir mimari yapılabileceğinin göstergesidir.

Les Folies (çılgınlık noktaları) olarak bilinen parkın yapım düzeninde Tschumi'nin çalışması, Derrida'nın düşüncelerinin etkisi altındaydı. Derrida, aslında çılgınca olmayan önemli noktalar yapmıştı. Duygusal ve nedensel olmayanın allegorik (kinayeli) hipostasisi (kavramın ya da niteliğin tözleştirilip temel haline getirilmesi) ile "çılgınlık".

Tschumi'nin öncelikli ilgisi artık, teknolojik, yararcı normlar, epifanik (perspektif estetik), ekonomik ve fonksiyonel mekan organizasyonu olmayacaktır. Bu normlar düşünülecek, son örnekte olduğu gibi bir son ürün olmayacaktır.

Derrida Tschumi'nin çalışmalarını paradoks ve süreklilik içine oturtmuştur. Örneğin, projedeki kırmızı noktalar yani les folies toplama ve ayırmayı savunduğu için planlamadaki parçalanmaların mekansallaşmasıyla süren bir mimarlık olmuştur. Bu, geçmiş ve geleneksellik değildir yani bir sentez oluşturmaz. Tıpkı metinlerde olduğu gibi, yarıda kesmeye devam eder. Kuşkusuz, kesintisiz devam etme dönemlerine, bu proje mimarlığın yeni cevabı olmuştur. Dahası, felsefe tarihindeki kavramsal çiftler ve kesme de, şans ve çılgınlıkta burada yer alır. Şans, risk olur. Ve çılgınlık etimolojik kumar büyüleyiciliği ile diğerlerinin arasında, bir çılgınlıktan uzak asemantik çılgınlık olur. Şansın önemi, kavramsal çiftlerin kapalılığı kırmasında yatar. Tekrar bir araya gelmenin yerini, birleşmeyi bozma alır [7].

Bu binalar vurgu noktaları olarak kentlere yeni bir soluk getirirse de her yer için uygun olmadığı görüşü hakimdir. Günümüzde gelişmiş ülkelerde yeni bina talebi hızla düşmektedir. Bu ülkelerde nüfus artışının olmamasına bağlı olarak, fiziksel veya işlevsel olarak eskimiş binaların yıkılmayarak, çağdaşlık doğrultusunda yeniden organize edilmeleri, programlanarak kullanılmaları yeni binaya olan ihtiyacı minimuma indirmektedir. Diğer yanda sanata, bilgiye, görgüye, özgürlüğe verilen önem, koşulların, değer yargılarının hızlı değişimi, toplumsal yapının yeni biçim ve düzenlemelere yönelmesi ve daha pek çok faktör, mimarlık ortamına yeni boyutlar getirebilmektedir.

Bu toplumlarda, demokratik olmak, çoğunluğun azınlığa hakimiyeti olmadığından herkes özgür bir

ortamda ürün verebilmektedir. Her türlü birikim bir tartışmalı olsa bile değerlendirilebilmektedir [11]. Bu projeler de hak ettikleri yeri, bu ortamda almaya devam etmektedir.

4. ORTAOYUNU KARAGÖZ

Bize çok yabancı görünen yapı bozumcu Dekonstrüktivizm ile bağlantı kurabilmek için Ortaoyunu - Karagöz'ün olası temellerini ve özelliklerini incelemek gerekir. Bütün bunlar göz önüne alındığında ancak tiyatro gerçeğini bozan geleneksel Türk tiyatroları Ortaoyunu - Karagöz ile kavramsal yakınlık kurulabilir.

Ortaoyunu kelimesini anlamı ve tarihçesi üzerine çeşitli görüşler vardır. Bunlara kısaca bir göz atacak olursak; en yaygın anlamıyla Ortaoyunu orta yerde seyircinin ortasında oynanan oyun anlamındadır. Ancak bu yalnız yer anlamında değil süre bakımından da olabilir. Arada - arasında yani interlûde - intromesso gibi başka gösteriler arasına konmuş oyun anlamına gelebilir. Ortaoyununun commedia dell'arte'ye benzediğini ve ondan ortaya çıktığını ileri sürenler de vardır. Türkler buna Arte oyunu demiş ve sonra Arte, Orta'ya dönmüş olabilir. Çingene ve Çingenece ile de oyunların ve oyunlara ilişkin sözcüklerin bağlantısı vardır. Maskare sözcüğü çingenece de ortada, arasında anlamındadır. Bu sözcük İspanyolca'da soytarınlık güldürücülük anlamına gelen Maskara Arapça'da Mashara, Türkistan'da Maskarabaş, İran'da Meşkere sözcüklerine benzerlik yoluyla Çingenece'deki ortada anlamıyla çevrilince Ortaoyunu haline gelmiş olabilir. Yahudilerin de Ortaoyununa katkısı büyüktür ve birçok seyirlik oyunu İspanya ve Portekiz'den getirmişlerdir. İspanya'da bir perdelik oyunlara Auto deniyordu Yahudiler de oyunlarına Auto oyunu diyorlardı. Dolayısıyla Auto, Orta'ya dönüşmüş olabilir. Son olarak da Yeniçeri ortalarından, esnaf loncalarının, ordu ve donanmanın eğlencelerinden çıktığını, yeniçeriliğin kaldırılması ile gezici oyuncu topluluklarının Karagöz oyunlarını işlemesi ile oluştuğu söylenebilir. Bu oyunda dekor ve giyim en aza indirilmiştir. Sahne her amaç için kullanılabilir. Dekor yeni dünya ve dükkan adı verilen iki panodan ibarettir. Kostüm ise çeşitli yörelerin, değişik inanç ve ırktaki kişilerin giyimine göre biraz da abartılarak hazırlanır [12].

Karagöz ise Ortaoyunu'ndan farklı olarak gölge perdesinden izlenir. İki çubuk arasına gerilen bezin arkasından yapılan aydınlatma ile karton ve deriden yapılan az hareketli figürler çubukla oynatılır.

Gölge oyununda Hacivat ve Karagöz için söylenecek olanlar Ortaoyunu'ndaki Kavuklu ve Pişekar içinde geçerlidir. Karagöz ve Pişekar iç tepkilerini hemen dışa vuran ahlak anlayışı ve sağduyunun temsilcileridir. Hacivat ve Kavuklu ise herkesin

huyuna göre konuşmasını bilen arabulucu ölçülü, ağırbaşlı, her kalıba giren esnek kişilerdir. Sahneler kişilerin giyimlerine göre biraz abartılarak hazırlanmıştır.

Karagöz ve Ortaoyunu'nda kişileştirme başlıca karşıtlık ve yinlemelerle olur. Her kişi belli davranışları sürekli yenilediği gibi, birbiriyle de sürekli karşıtlıklar yaratırlar. Bölgeleşmeler, din ve etnik ayrılıklar alay yaratımının etkin malzemesidir. Türkçe'nin bozulması sonucu kişiler birbirleri ile anlaşamaz olurlar. Böylece iletişim aracı olması gereken dil, anlaşmalarına ayak bağı olur. Bu hem dramatik bir gerilim yaratır hem de güldürücülüğü sağlar.

Karagöz'de durumların gülünçlüğünden çok ayrıntıların gülünçlüğü ile karşılaşılır. Kişiler, ortalama bir insana göre gülünçleştirilip aşağılaştırılır. Seyircilerin gülmesi işte bu alçaltılmış kişiler karşısında duyduğu üstünlük duygusundan onlarla alay etmekten onları küçük görmekten gelir. Seyircinin sahnede olanlara karşı üstünlük duyduğu ikinci alan ise, sahnedekilerin kimi olay ve kişiler karşısında bağılılığı, yanılmalarıdır. Saklanmalar ve gizlenmeler buna girer [13].

Ortaoyunu'nda dekor ve kostümün en aza indirildiğini görürüz. Sahne her vesile için kullanılır. Oyundaki karakterlerin giyimi de özelliklerine ve etnik kökenine göre biraz abartılarak hazırlanır. Aslında giysiler çok değişirse de ayrıntı da ve renkte değişiklik göstermektedir. Oyuncuların başlıca becerilerinin akıllarına gelen sözcükleri laf kalabalığı içinde sıralamak öyküyü en güldürücü biçimde anlatmak olduğu söylenebilir.

Bu iki oyunda açık eserdir. Bölümlerin yeri değişebilir. Tiyatro gerçeğini bozan göstermeciyi tiyatro türündendir. Konularında olağanüstü olay ve kişiler vardır. Taşlamalar, karşıtlık, tersine çevirmeler, taklit, üstünlük duygusu oluşturma, beklenmezlik, şaşırtmaca, uydurmaya ve kurgu başlıca özellikleridir [12].

5. KAVRAMLAR

Dekonstrüktivizm ile Ortaoyunu-Karagöz'deki benzerlikler Alaycılık, Toplayıcılık, Detaycılık, Fragmanlar, Karşıtlık, Uydurma, Kurgu, Simgesellik, Yanılsamacılık, Bozgunculuk, Belirsizlik, Beklenmezlik kavramları olarak tespit edilip Tablo 1'de sunulmuştur.

6. SONUÇ

Dekonstrüksiyon sanıldığı gibi yıkım ve erime demek değildir. Gözle görülen dengeli şekiller içerisinde, yapısal problemleri ortaya çıkartarak, yapısal çöküntüye de neden olmamaktadır. Tam tersine dekonstrüksiyon bu yapılara çok uyumlu üniter,

dengeli ve durağan değerler kazandırmaktadır. Bu da, yapılarda meydana gelen hataları bulmaya çalışan esas görüştür.

Geleneksel tiyatrolarımızdan Karagöz oyununda ise Hacivat-Karagöz ve Ortaoyunu'ndaki Kavuklu-Pişekar ikilerinin karakterleri birbirine zıt olması ilişkilerinde sürekli sorun çıkarır. Seyircinin beklediği ile bulduğu arasındaki karşıtlıklarla güldürü sağlanır. Karagözün hata ve sorun çıkarmaya yönelik yapısı ile benzerlikler görülmektedir.

Dekonstrüktivist mimar, binaların yıkımı ile ilgilenen kişi değil, tersine yapılarda meydana çıkan uygunsuz durumları belirleyen kişidir. Dekonstrüktivist mimar geleneksel mimarinin zemin üzerindeki şekillerini ortaya koyup bunları tanımlar.

Göstermeciyi tiyatrolarda gerçeğin yanılsamasını yapmak, oyun aksını kesmek anlamındadır. Sahneden sahneye atlayışlar vardır. Dekonstrüktivizmin geleneksel mimariyi orjinalinden farklı olarak kullanması buna örnek teşkil edebilir.

Dekonstrüktivist projede form kendi kendini alt üst etmektedir. Bu iç alt-üst oluş fonksiyonu yıkmamaktadır. Kısacası fonksiyon etkilenmez. Bu bir mimari sapma, eğilme ve bükülmeden çok, kompozisyonu bozma, yıkma eriyip kaybolma veya entegre olmamak olarak değerlendirilmelidir.

Tiyatrolarda ise cümle yapısını bozmak, benzer sesteki kelimelerin anlama bağı olmaksızın ard arda getirilip kullanılması şeklinde görülmektedir. Aynı şekilde benzer sesteki kelimeler yanlış yerlerde kullanılır. Böylece güldürü amaçlanır.

Dekonstrüktivizm yıkmak demek değil ancak yapıda yer değiştirmektir. Sonuçta çalışmalarda, kendi iç şiddetine rağmen, formun ayakta kalabildiğini ve daha güçlü olarak ortaya çıktığını görürüz.

Ortaoyunu-Karagöz ise açık eser örnekleridir. Dolayısıyla esnek ve değişkendir. Parçalar ve öğeler yer değiştirebilir. Sonsuz olanak taşır. Oyunun parçaları birbirinden bağımsızdır.

Dekonstrüktivizmde mükemmel form, mükemmel olmayan bir sonuca gitmektedir. Bu ikili birbirinden ayrılmaz parçalar gibi görülür. Bu çelişkiden kaynaklanan rahatsızlık duygusu aslında forma denge ve kimlik kazandırmak amacıdadır. Mükemmeliyet, her zaman mükemmel olmamayı doğurur. Yani kusursuzluk da bir kusur olarak değerlendirilmektedir. Bu görüş projelerin formları içerisinde kendini göstermektedir.

Tiyatrolarımızda karşıtlıklar, çelişkiler, aykırılık ve saçmalıklarla elde edilen beklenmezlik tiyatrolarımızda güldürücülük yaratır.

Tablo 1. Dekonstrüktivizm ile Ortaoyunu-Karagöz’de Ortak Olarak Görülen Kavramlar [14]

KAVRAMLAR	DEKONSTRÜKTİVİZM	ORTAOYUNU-KARAGÖZ
ALAYCILIK	Doğaya hakim olmak, inşa edilemez gibi görünen binalar yapmak, teknolojinin üstünlüğünü vurgulamak, soruna alışılmadık çözümler getirmek.	Konularındaki siyasal taşlamalar, bölgeleşmeler, dinsel ayrılıklar alaya neden olur. Seyircide üstünlük duygusu yaratılması ve güldürü sağlanması da bir çeşit ayrıcalıktır.
TOPLAYICILIK	Çeşitli kültürlere ait, farklı karakterdeki formların kullanılmasıdır.	Osmanlı İmparatorluğu içindeki etnik grupların aralarındaki anlaşma gücülüğü ve bunun yarattığı gerilim ve güldürtücülüğüdür.
DETAYCILIK	Güzelin içinde çirkin, rasyonelin içinde irrasyonelin aranması ve strüktürün gizem dolu kullanılmasıdır.	Bu oyunlarda durumların gülünçlüğünden çok detayların gülünçlüğü vardır. Detay içinde detay oyun içinde oyun örneklenir.
FRAGMANLAR	Kullanılan biçimler arasında benzersizlik, formu parçalama, asıl biçimleri yitirmezdir.	Açık eser olarak,esnek ve deęişkendir. Parçalar ve öğeler yer deęiştirebilir. Sonsuz olanak taşır. Birbirinden bağımsızdır.
KARŞITLIK	Geçmişe ait geleceęi çağırıştıran biçimlerin bir arada kullanılması, renk ve biçimlerin farklılığıdır.	Karagöz oyunundaki Hacivat –Karagöz ve Ortaoyunu’ndaki Kavuklu-Pişekar ikilerinin karakterleri birbirine zıttır. Ortaklıklarında sürekli sorun çıkar. Seyircinin bekledięi ile bulduęu arasındaki karşıtlıkla da güldürü sağlanır.
UYDURMA	Düşsel biçimler ve metafora uğramış formların yaratılmasıdır.	Kadın kılığındaki erkek oyuncular, dev boyutta biçimler ve masal öğeleri kullanılır. Sözcük ve söz dizilerine sesler eklenir ve çıkarılır.
KURGU	Uydurma biçimleri bir araya getirmekteki pervasızlıktır.	Ortaoyunu’nda yeni dünya isimli yerin her şey için kullanılmasıdır. Az malzeme ile çok anlama ulaşılır.
SİMGESELLİK	Malzeme ve detayları deęiştirilse dahi geçmişe ait öğelerin tekrar ya da sadeleşme yoluyla kullanılmasıdır.	İşaretlerle konuşma, para verme, kapı çalma, yolculuk için sahnede tur atmak, yemek yeme simgesi kullanılmaktadır.
YANILSAMACILIK	Bina strüktürünün dışarıya yanlış yansıtılması optik illüzyona başvurulmasıdır.	Göstermecî tiyatrolarda gerçeğin yanılsamasını yapmak, oyun aksını kesmek anlamındadır. Sahneden sahneye atlayış yanılsatıcıdır.
BOZGUNCULUK	Biçimleri metafora uğratmak, klasik öğelerin yapısını bozarak birleştirmektir. Ayrıca zaman ve mekana hakim olmak yerçekimine meydan okumaktır.	Cümle yapısını bozmak, benzer sesteki kelimelerin anlama baęlı olmaksızın ard arda getirilip kullanılmasıdır. Aynı şekilde benzer sesteki kelimeler yanlış yerde kullanılır.
BELİRSİZLİK	Sınır oyunu ilkesidir.İç-dış, dolu-boş sınırlarının belli olmaması ışık gölge oyunları kullanılmasıdır.	Bu oyunda kişilikler silinmiştir. Zaman yoktur. Kişilerin belirli bir geçmişleri ve gelecekleri yoktur.
BEKLENMEZLİK	Olmadık yerde olmadık biçimler kullanmak bir kapıyı gizlemek ya da fazlaca vurgulamak yarım kalmış bir yapıyı aşırı farklılıkla tamamlamaktır.	Karşıtlıklar, aykırılık ve saçmalıklarla elde edilen beklenmezlik güldürücülük yaratır.

Dekonstrüktivist mimarlar aslında gelenekseli terk etmemişlerdir. Aksine, gelenekselin ortasında yerleşerek mimarının her zaman etkilendiğini göstermiştir bu mimarlar gelenekselin içine iyice yerleşip ve iç mantığına sadık kalarak, zamanla daha güçlü bir şekilde gelenekselin içindeki bazı sorunları keşfetmişlerdir.

Ortaoyunu ve Karagözün yapısında durumların gülünçlüğünden çok detayların gülünçlüğü vardır. Detay içinde detay oyun içinde oyun örneklenir.

Yine de eğer, bu yapılar malzemeleri ve formlarından dolayı izleyici ve kullanıcılarında güvensizlik uyandırıyor, bu dayanıksız olduklarından değildir. Çünkü yapılar son derece sağlamdır. Fakat alışılmadık dışında bir şekilde düzenlenmiş bizim geleneksel anlayışımızı deęiştirmiştir. Tıpkı Ortaoyunu-Karagöz’ün geleneksel tiyatro gerçeğini bozmaları gibi.

KAYNAKLAR

1. Yırtıcı H., Modernleşmenin Karanlık Yüzü, **Arredamento Dekorasyon** 94/5, Boyut Yayıncılık ve Tic. AŞ., 106-111, 1994.
2. Proudfoot J., “Deconstruction and Architectural Science”, **Architectural Science Review**, Vol.34, 55-63, 1988.
3. Griffiths J., “Deconstruction Deconstruct”, **Deconstruction Omnibus Volume**, Academy Edition, 93-97, 1989.
4. Jenks C., “Deconstruction at the Tate Gallery”, **AD Deconstruction in Architecture**, Academy Edition, 7, 1988.
5. Yırtıcı H., Güner T., Yıldız G., **Mimarlık**, Sayı 255, 27, 1993.
6. Jenks C., “Frank Gehry and the Deconstructivist Style”, **AD Deconstruction in Architecture**, Academy Edition, 1988.

7. Benjamin A., Derrida J., "Architecture and Phylosophy", **AD Deconstruction in Architecture**, Academy Edition, 7-11, 1988.
8. Şenyapılı B., "Dekonstrüktivizm", **Uluslararası III Yapı ve Yaşam Kongresi Bildiri Kitabı**, Bursa, 87-94, Mayıs 1991.
9. Derrida J., "Fifty-Two Aphorism for a Foreword", **Deconstruction Omnibus Volume**, Academy Edition, 67-69, 1989.
10. Akcan E., "Dekonstrüksiyon ve Mimarlık", **70 Sonrası Mimarlık Tartışmalar**, Mimarlar Derneği Yayınları, 51, Temmuz 1996.
11. Altınoluk U., Güner T., "Suprematizm, Konstrüktivizm ve Dekonstrüktivist Mimarlık", **Tasarım**, N.6, 102-106, 1990.
12. And M. **Geleneksel Türk Tiyatrosu Köylü ve Halk Tiyatrosu Gelenekleri**, İnkılap yayınevi, 337-487, 1985.
13. And M. **Gölge Oyunu**, İnkılap Yayınevi, 290-342, 1983.
14. Kırıcı N., **Ortaoyunu Karagöz ve Dekonstrüktivizm Üzerine Bir İnceleme**, Yüksek Lisans Tezi, KTÜ Fen Bilimleri Enstitüsü, 1994,
15. Peak Club, **AD Deconstruction in Architecture**, Academy Edition, 45, 1988.
16. Theatre on Water, **JA**, 8804, Yoshio Yoshida, 43-46, 1988.
17. Gumma Museum, **JA**, 7603, Yoshio Yoshida, 26-28, 1987.
18. Sugai Clinic, **JA**, 8704, Yoshio Yoshida, 26-28, 1987.
19. Ushimado International Art Festival Center, **What is Deconstruction**, Academy Edition, 28-29, 1988.
20. Guardiola House, **Deconstruction Omnibus Volume**, Academy Edition, 35, 1989.
21. Bio-Centrum, **Deconstruction Omnibus Volume**, Academy Edition, 159, 1989.
22. Künfürsterdamm, **AD Deconstruction in Architecture**, Academy Edition, 88, 1988.