



Mimarlıkta Dijital Kopya Üzerine Yeni Söylem ve Yaklaşımlar

The Digital Copy in Architecture: New Discourses and Approaches

Sevinç ALKAN KORKMAZ,¹ Açılya ALLMER²

ÖZ

Günümüzde herhangi bir fikri ürün, dijital ortamda üretilebilmekte ve yeniden üretilip, çoğaltılabilmektedir. Dijital yeniden üretim teknolojilerinin gelişimine paralel kopya olgusu yeniden şekillenmekte ve farklı bağlamlarda tartışma konusu olmaktadır. Dijital kopya ile yaşanan ilk kırılma, özgün ile kopya olan ayrımının fiziksel olarak yitirilmesidir. En basit anlamda dijital kopya, sanal ortamda oluşturulan ve teoride sonsuz sayıda çoğaltılabilmek olanağına sahip dijital dosyadır. Bu dosyaların her biri özdeştir, yani çoğaltılan dijital dosyalar arasında öncül – ardıl ilişkisi kurmak olanaksızdır. Mekanik üretimin tıpkıbasımından farklılaşan bu durum, aynı kalıptan üretilen sayısız kopya önermesi değil, kalıbı olmayan sayısız özdeş kopya önermesidir. Bu bağlamda, üretilen dijital kopya, her kullanıcı tarafından yeniden işlenebilmekte ve kesintisiz devam edebilen tasarım-üretim süreci ile fiziksel dünyada inşa edilebilmektedir. Bu noktada mimarlıkta bir potansiyel olarak redux olgusundan bahsetmek mümkündür. Çalışma kapsamında redux olgusu, zanaat üretimi ile benzerlikler gösteren dijital tabanlı güncel yeniden üretim ve inşa süreçleri üzerinden ele alınmakta ve Fashion Architectural Taste (FAT) grubunun Villa Rotunda Redux projesi (2012) bu bağlamda irdelenmektedir. Villa Rotunda Redux enstalasyonu, 13. Venedik Mimarlık Bienali'nde yer alan, "The Museum of Copying/Kopyalama Müzesi" başlıklı serginin parçalarından biridir. Palladio'nun Villa Rotunda'sının dijital üretim tekniklerinin yardımıyla, yorumlanarak yeniden inşasına odaklanan enstalasyon, güncel mimari kopya olgusuna ilişkin sorular barındırmaktadır. Villa Rotunda Redux enstalasyona odaklanan bu çalışma ise, güncel mimari kopyanın çeşitlenen içeriğini ve redux kavramının mimarlık alanında kullanım olanaklarını irdelemeyi amaçlamaktadır.

Anahtar sözcükler: FAT; mimari kopya; mimarlık kuramı; Redux; Villa Rorunda.

ABSTRACT

Nowadays, any intellectual product can be produced and reproduced in digital environment. In parallel with the development of digital reproduction technologies, the concept of copy has been reshaped and debated in different contexts. The first break with the digital copy is the physical loss of the distinction between original and copy. In its simplest sense, a digital copy is a digital file created in the virtual environment and capable of being replicated infinitely. Each of these files is identical, that is why it is impossible to establish a predecessor - successor relationship between the duplicated digital files. Differentiating from the mechanical production, it does not propose countless copies made from the same model, but numerous identical copies, none of which is the original model. In this context, the digital copy can be re-processed by each user and constructed in the physical world through uninterrupted manufacturing processes. At this point it is possible to talk about the potentiality of the concept of redux in architecture. In the scope of the study, the concept of redux is discussed through the digital-based current reproduction and construction processes, which are similar to craft production. The Villa Rotunda Redux project (2012) of the Fashion Architectural Taste (FAT) group is examined in this context. Villa Rotunda Redux, the case study of this paper, has been presented as a part of "The Museum of Copying" exhibition at the 13th Venice Architecture Biennale in 2012. Palladio's Villa Rotunda, the most imitated building in the world, has been imitated once again by using contemporary fabrication techniques. The installation presents many questions relating to "architectural copy". Through the analysis of visual material and the discourses surrounding the installation's design process, this study examines the contemporary copy culture and the potentiality of the redux in architecture.

Keywords: FAT; architectural copy; architectural theory; Redux; Villa Rorunda.

¹Dokuz Eylül Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Mimarlık Bölümü, Bina Bilgisi Doktora Programı, İzmir

²Dokuz Eylül Üniversitesi, Mimarlık Fakültesi, Mimarlık Anabilim Dalı, İzmir

Başvuru tarihi: 28 Nisan 2015 - Kabul tarihi: 29 Ocak 2018

İletişim: Açılya ALLMER. e-posta: acalya@allmer.de

© 2018 Yıldız Teknik Üniversitesi Mimarlık Fakültesi - © 2018 Yıldız Technical University, Faculty of Architecture

Giriş

Kopyalama ya da çoğaltma eylemi, mimarlık alanında her dönem temel pratiklerden biri olmuştur. Farklı dönemlerde ilişkili sunulduğu kavramlar, yeni değerlendirme ve uygulamalar ile yeniden tanımlanmıştır. Ancak basit anlamda kopya olan nesne, aslı ile kurduğu benzerlik ya da benzemezlik temelli ilişki üzerinden varlık kazanmıştır. Bu ilişki genelde biricik olma halini ya da özgünlük kavrayışını zedelemekte ve bu noktadan hareketle kopyalamak üzerinden bir olumsuzlama ve gerilim ortaya koymaktadır. Böylelikle farklı bağlamlarda kopya olgusuna dair temel kaygı, bu biricik olma halinin yitirilmesi olmaktadır.

Günümüzde ise, kavramın çeşitlenen içeriği ile birlikte kapsamı genişlemiş, özgünlük olgusu ya da biricik olma hali ile ilişkisi tartışmalı hal alırken, sınırları da belirsizleşmiştir. Özellikle tekil üretimi olanaklı kılan dijitalleşme ve paylaşım merkezli üretim kültürü, birçok alanda olduğu gibi mimarlık disiplini özelinde de yeni söylem ve yaklaşımları beraberinde getirmektedir. Artık görsel ayrıntıya ya da benzerliğin özgün-kopya karşıtlığı üzerinden değerlendirilmediği bir tartışma zemini mümkündür. Uğur Tanyeli, erken modern düşünceyle ilişkilendirdiği kavramlar ve günümüz kullanımları arasındaki çelişkileri mimarlık özelinde sorgularken, “[b]u kavramların alışılmış tanımları gerçekler dünyasının verileriyle irdelendiğinde, özgünlüğün artık bir düşünce, taklidin olağan bir pratik, kopyalamanın gündelik bir etkinlik, yaratıcılığın bir yanılsama ve hatta sahtekârlık olduğunu” savunmaktadır.¹ Bu yeni durumda mevcut kavramlar ile yürütülen tartışma güncel kopya kültürünü ve mimarlık ile ilişkisini anlamak için yetersizdir. Yeni adlandırma ve tanımlamalar ihtiyaç ve hatta zorunluluk haline gelmektedir.

Nesnenin kopyalanması, her dönem çoğaltma teknolojilerinin gelişimine paralel ortaya çıkan yeni yapabilme olanakları ile doğrudan ilişkilidir. Teknik yeniden üretme, Antik dönemde döküm ve sikke basımı ile daha çok iletişim amaçlı başlamıştır. Sonrasında ahşap, bakır ve taş baskı teknikleri ile yeniden üretim kolaylaşmış, hızlanmış ve çoğaltılan kopyaların geniş bir alana yayılması mümkün olmuştur. Sanatta ise el ile çoğaltmanın yanında Litografi, Serigrafi, Gravür gibi yeni tekniklerin kullanımı Rönesans ile yaygınlık kazanmıştır. Ancak asıl kırılma matbaanın kullanımı ve mekanik kopya ile yaşanmıştır.² Özellikle fotoğraf ve gelişen mekanik çoğaltım sonrası kopya olanın yeri, aslı ile ilişkisi ve biricik olma hali tartışma konusu olmuş, her alanda yeniden tanımlanmıştır.

Mekanik kopya ile gelen bire bir kopyalanabilir olma durumu ve sonrasında seri üretim, hem kopyanın özgün olanla ilişkisini tartışmalı kılmış, hem de kopya ve taklit sözcüklerinin anlamsal ilişkilerini etkilemiştir. Böylelikle görsel benzerlik üzerinden tanımlanan kopya ve yaratıcı

/ eğitici etkinlik olarak ele alınan taklit arasındaki varolan ayrımı pekiştirmiştir. Günlük hayatta birbirinin yerine kullanılabilmelerine rağmen, sözcüklerin anlamsal farklılığı göz ardı edilemeyecek boyuttadır. Taklidin tasarım alanında kabul edilirliliğini pekiştiren bu durum, kopyanın olumsuzlanmasına dayanmaktadır. Tasarımda taklit ile ilişkili terimler, daha çok (bire bir) kopya olmama durumu üzerinden tanımlanmaktadır. Çünkü bire bir olan, makine ile çoğaltılabilir ve yaratıcılıktan uzaktır. Böylelikle kopya yalnızca özgün olanın karşıtı değil, taklit ve esinlenme, yorumlama, etkilenme gibi terimlerin de olumsuzluğuna konumlanmıştır. Bu bağlamda çalıntı ve sahte olan ile eşleştirilmektedir.

Güncel Kopya Kültürü ve Mimarlık

Günümüzde herhangi bir fikri ürün, dijital ortamda üretilebilmekte ve yeniden üretilip, çoğaltılabilmektedir. Bu noktada belirleyici olan dijital kopya ve internet kullanımı ise, neredeyse her alanda dramatik değişimleri tetiklemektedir. Dijital yeniden üretim teknolojilerinin gelişimine paralel kopya olgusu da yeniden şekillenmekte ve farklı bağlamlarda tartışma konusu olmaktadır. Dijital kopya ile yaşanan ilk kırılma, özgün ile kopya olan ayrımının fiziksel olarak yitirilmesidir. En basit anlamda dijital kopya, sanal ortamda oluşturulan ve teoride sonsuz sayıda çoğaltılabilmek olanağına sahip dijital dosyadır. Bu dosyaların her biri özdeştir, yani çoğaltılan dijital dosyalar arasında öncül – arıdıl ilişkisi kurmak olanaksızdır. Mekanik üretimin tıpkıbasımından farklılaşan bu durum, aynı kalıptan üretilen sayısız kopya önermesi değil, kalıbı olmayan sayısız özdeş kopya önermesidir. İnternetin sağladığı erişim ile kullanıcı kişisel bilgisayarına dijital kopyayı indirebilmekte ve dosyanın teknik sınırları dâhilinde değişiklik yapabilmekte, yeniden üretebilmektedir.³ Bu erişim ve yeniden üretme imkânı beraberinde sahiplik ve kişisel hakların korunması üzerinden yaşanan bir diğer kırılmayı getirmiştir.

Jacques Attali, günümüzü dijital kopyanın olanakları ile “maddeden arınma dönemi” olarak tanımlamaktadır. Bu yeni durum hem erişim kolaylığı ve eşitliği vadedmekte hem de sahiplik ya da müelliflik hakları (copyright) ile ilişkili yasal çerçeveyi zorlamaktadır.⁴ Bu noktada Lawrence Lessig, günümüzü Oku-Yaz (Read-Write) modeli üzerinden tariflemektedir. Gelişen dijital teknolojiler ile kullanıcı, yeniden yazma olanağı ve hakkına sahiptir. Ancak mekanik kopyanın imkânları ve onun getirdiği ekonomik sistem üzerine kurulu olan yasal düzen, bu duruma izin vermemektedir. Böylelikle dijital kopya, kendi üretim anlayışını ve sahiplik sistemini talep etmektedir.⁵ Açık kaynak, paylaşım ya da ağ kültürü ve kopyalama izni lisansları (copyleft), temelde bu yaklaşımın ürünü ve yeni gereklilikler için çözüm arayışları olarak okunabilmektedir.

¹ Tanyeli, 2011, s. 219.

² Benjamin, 2009, s.52-53.

³ Negroponte, 1995, s. 58-61. ⁴ Attali, 2005, s. 65. ⁵ Lessig, 2008, s. 13-38.

Dijital kopyanın beraberinde gelen bir diğer kırılma ise, gelişen CAM (Computer Aided Manufacturing) teknolojileri ile görünürlük kazanmıştır. CAM teknolojileri, dijital kopya üzerinden tekil üretimi olanaklı kılmaktadır. Mekanik kopyanın getirdiği seri üretim olanağının aksine dijital kopya, makine ile bireysel üretim şansı vermektedir. Bu durumu özellikle 3 Boyutlu yazıcı teknolojileri üzerinden sanayi devrimi ile ilişkilendirerek, “yeni bir devrim” olarak nitelendiren çalışmaların sayısı gün geçtikçe artmaktadır.⁶

Dijital kopya ile gelen teknolojik kırılma, birçok alanda değişimi tetiklemekte, başta müzik olmak üzere, döneme özgü bir üretim sistemi ve anlayışını zorunlu kılmaktadır. Bu bağlamda Güncel kopya kültürü üst başlığı, bu ortamın ürünü ve şekillendirenidir. Dijital kopyanın yarattığı kırılmalar ile birlikte varolan sistem içinde kendine yer açma çabası, farklı alanlardaki imkân ve sıkıntıların aynı üst başlık altında tartışılmasına neden olmaktadır. Dijital yeniden üretim olanaklarından yararlanarak bir üretim söylemi, yöntemi ya da aracı olarak kopya olgusunu kullanan çalışmalar, kopyayı meşrulaştıran ya da potansiyelini tartışan yaklaşımlar güncel kopya kültürü başlığı altında okunabilmektedir.

Dijital kopya ile gelen teknolojik kırılma ve güncel kopya kültürünün parçası olan arayışlar, diğer alanlarda olduğu gibi, mimarlık kuram ve pratiğinde de karşılık bulmaktadır. Sam Jacob, kopyalama eyleminin her dönem kültür ile üretken bir ilişki içinde olduğunu, dijital dönemde de hem kopyanın hem de bu ilişkinin yeniden tanımlandığını dile getirmektedir. Kopya ile orijinalin aynı alanda yaşadığı dijital dönemde temel soru, kopyanın yeni formunun henüz keşfedilmemiş potansiyelleridir. Bu noktada, Jacobs’a göre, dijitalleşme ile ilişkimiz olgunlaştıkça, mimaride kopya olgusu ile de yeni verimli ilişkiler kurulabilecektir.⁷ Günümüz mimarlık ortamında, dijital kopya ile ilişkili ele alınabilecek çok sayıda yaklaşım ve uygulama bir arada varlık göstermektedir. Yaygın replika üretiminden, hesaplamalı tasarım çalışmalarına geniş bir alan bu çerçevede tanımlanabilmektedir. Diğer taraftan güncel kopya kültürü ile ilişkili ele alınabilecek ve mimaride kopya olgusunu sorgulayan çalışma sayısı oldukça azdır, ortaya konan işler ise tekil ve bağımsız denemeler niteliğindedir.

Bu çalışma kapsamında ele alınan Villa Rotunda Redux enstalasyonu da tekil ve bağımsız bir denemedir. Proje, hem üç boyutlu üretimi hem de tasarım söylemini aktaran yazılı ve görsel üretimleri ile mimaride güncel kopyanın olanaklarına dair soruların ürünüdür. Çalışma kapsamında mimarlık – teknoloji ara kesitinde, kendini tanımladığı redux olgusu ile ilişkisi bağlamında tartışılmaktadır. Proje üzerinden yapılan yeniden okuma ile redux olgusu, mimarlıkta teknoloji - kopya ilişkisini yeni bir bağlamda değerlendirme potansiyeli sunmaktadır.

Redux, çeşitli disiplinlerde yeniden üretilen ya da tekrarlanan çalışmaları adlandırırken kullanılabilir. Mimarlık özelinde de farklı bağlamlarda karşımıza çıkmaktadır. Ancak bu çalışmanın konusu olan güncel teknolojinin olanaklarını kullanan yeniden üretim çalışmalarında redux, restorasyon ya da canlandırma ile ilişkili bir adlandırmadan fazlası olabilmekte, tasarım söylemi ve sürecini şekillendiren tavır redux ile karşılık bulabilmektedir.

Redux Kavramı ve Kullanım Olanakları

İngilizce redux sözcüğünün Türkçe kelime karşılığı yeniden canlanma/canlandırma, hayata geri gelme/getirmedir. Sözcük, Latince “re-duco/re-duce” geri getirmek kavramından türemiştir.⁸ “Getirmek” anlamına gelen “duce/duke”, başına aldığı “re-” takısı ile “tekrar” ve “geri” anlamlarını da kazanmıştır.⁹ Ayrıca sözcük, İngilizce “reduce” (azaltmak/indirmek) sözcüğü ile aynı Latince kökten (re-duco) gelmektedir.¹⁰

Yakın geçmişe kadar günlük hayatta yaygın kullanımı olmayan sözcüğün, görünürlük kazanması öncelikle edebiyat alanında, kitap başlıklarında olmuştur. John Dryden’e ait 1660 tarihli *Astraea Redux* adlı kitap, redux sözcüğünü başlığında kullanan popüler ilk örnektir. Kitap, Kral II. Charles’ın yeni yönetimi ve restorasyon dönemi üzerinedir. Redux sözcüğü ise, hem kitabın konusu olan restorasyon dönemini tariflemek için kullanılmakta, hem de Dryden’in şiirin yapısına dair farklı denemelerine atıfta bulunmaktadır.¹¹ Sonrasında redux sözcüğünün başlığında kullanıldığı birçok farklı edebi metne rastlanmaktadır. Ancak sözcüğün bilinirliğini ve popülerliğini arttıran John Updike’in *Rabbit Redux* (1971) adlı kitabı olmuştur. *Rabbit Redux*, Updike’e ait *Rabbit* roman serisinin ikinci kitabıdır.¹² Updike, kitapta bir taraftan anti-kahraman karakteri üzerinden Amerikan aile ve yaşantı kurgusunu, diğer taraftan ise daha yapısal bir yaklaşımla klasik roman kurgusunu sorgulamaktadır.¹³ 12 Ocak 1972 tarihli *The Miami News*’de Updike ve kitabı üzerine yazılan değerlendirme “*Redux Redux*” başlığını taşır ve “Yeni bir sözcük kazanacağız: Redux” cümlesi ile başlar.¹⁴ Kısa metinde sözcüğün iki farklı çağrışımı üzerinde durulmaktadır. İlki burada da bahsedilen “geri dönmek/tekrar etmek” iken, diğeri özellikle kadınlar ile ilişkili olumsuz ahlaki değerlendirme barındıran “tekrar kullanmak” anlamıdır.

Redux kavramının, 1970’lerin başında edebiyat alanında gördüğü kabul, 2000’lerin başında *Apocalypse Now*

⁸ Simpson, 1968, s.507.

⁹ Lewis, 1999, 263, s.709.

¹⁰ Lewis, 1999; s.709. Onions, Friedrichsen, ve Burchfield, 1966, s.749; Partidge, 1966, s.169.

¹¹ Brown, 1982.

¹² Seride yer alan kitaplar; *Rabbit*, Run (1960), *Rabbit Redux* (1971), *Rabbit*

Is Rich (1981), *Rabbit at Rest* (1990).

¹³ Schopen, 1978, s.523-535.

¹⁴ ... We are going to get a new word: “redux” <http://news.google.com/newspapers?id=LNEIAAAAIBAJ&sjid=lvMFAAAAIBAJ&dq=redux&pg=5986%2C704890> [Erişim Tarihi: Aralık 2014]

⁶ Anderson, 2012; Barnatt, 2013; konu ile ilgili bazı çalışmalardır. Gershenfeld, 2008; Rundle, 2014 ⁷ Jacob, 2016.

Redux (2001) ile sinemada pekişmiştir. Francis Ford Coppola, 1979'da hazırladığı *Apocalypse Now* isimli filmi kullanılarak, 2001 yılında Kim Aubry ile birlikte *Apocalypse Now Redux*'u hazırlamıştır. Her iki film de Vietnam savaşı ve Amerikan toplumu ile ilişkili içeriği ile yoğun ilgi görmüş ve tartışmalara neden olmuştur. Diğer taraftan filmde Redux kavramı ile ilişkilendirilen daha çok Coppola'nın yapısal yaklaşımı olmuştur. Coppola, kendisine ait ilk filmi (*Apocalypse Now*) kes-yapıştır yöntemi ile şekillendirmiş, çeşitli ekleme ve çıkartmalar yaparak 49 dakikalık yeni bir film (*Apocalypse Now Redux*) oluşturmuştur.¹⁵ Böylelikle redux, görsel sanatlar alanında gelişen dijital teknolojilerin desteği ile eksilterek ve yorumlayarak bir "yeni" üretmek anlamında popülerliğini artmıştır. Sözcüğün yaygın kullanımı olan bir diğer alan ise bilgisayar oyunlarıdır. Bu alanda film, roman, çizgi roman ya da varolan oyunların yeniden canlandırılması redux kavramı ile tanımlanabilmektedir.¹⁶

Mimarlık özelinde ele aldığımızda ise, redux sözcüğünün birçok farklı kullanımına rastlanmaktadır. Sözcük; mimari-de ekoloji olgusu, sunum teknikleri, bina yenileme ya da kentsel tasarım çalışmaları ve mimari ürünün farklı ortamlarda yeniden inşası gibi konular ile ilişkili literatürde yer bulabilmektedir. Ekolojik tasarım yaklaşımlarının parçası olan çalışmalarda malzemenin, metodun ya da yapı tipinin yeniden canlandırılmasını, tekrar kullanımını anlatmak için tercih edilmektedir. Jennifer Robert'ın *Redux: Designs That Reuse, Recycle, and Reveal*¹⁷ adlı kitabı ve Lydia Kallipoliti'nin hazırladığı "Eco-Redux" başlıklı araştırma projesi bu kullanıma örnek çalışmalardır.¹⁸ Bunun yanında günümüzde mimari sunum alanının önemli parçası haline gelen üç boyutlu canlandırmaları tanımlarken de redux sözcüğü kullanılabilir, gerçekçi görsel temsillere odaklanan tartışmalarda yer bulabilmektedir.¹⁹ Diğer taraftan canlandırma ya da restorasyon anlamında redux kavramı, binaların ya da kentsel bölgelerin rehabilitasyonu ve yeniden işlevlendirilmesini tanımlarken kullanılmakta, farklı proje çalışmalarının başlığında yer alabilmektedir.²⁰

Bir diğer kullanım ise, varolan mimari ürünün yeniden yorumlanması ve inşası üzerinedir. Mimari ürünün gerçek dünyada ya da dijital ortamda yeniden yorumlanarak tekrarlanması, varolan üzerinden yeni bir ürün inşa

etme ile ilişkili redux sözcüğü kullanılabilir. Bu çerçevede değerlendirilebilecek olan Peter Eisenman'ın Yale Üniversitesi'nde öğrencileri ile birlikte yaptığı *Modernism Redux: Le Corbusier* başlıklı proje çalışması 2. İstanbul Tasarım Bienali'nde de sergilenmiştir. Çalışma, Le Corbusier'in inşa edilmiş projelerinin analizi ve sonrasında dijital ortamda yorumlanarak yeniden sunumuna odaklanmaktadır.²¹ 2009 yılında White House Redux adıyla açılan yarışma ile de benzer bir yaklaşım sergilenmiş, süreç sonunda Beyaz Sarayın dijital ortamda çeşitli yeniden inşaları elde edilmiştir.²² Bu çerçevede değerlendirilebilecek bir diğer örnek ise, 13.Venedik Mimarlık Bienali'nde (2012) Fashion Architecture Taste (FAT) tarafından hazırlanan Villa Rotunda Redux enstalasyonudur. Bu çalışmanın da konusu olan enstalasyon, mimarlık alanında çoğaltma ya da kopyalama teknolojilerinin olanaklarını kullanarak bir mimari kopya üretmekte ve bu üretimi redux olgusu ile ilişkili sunmaktadır.

[Mimarlıkta] Kopyalama Teknolojileri ve Bir Potansiyel Olarak Redux

Teknoloji merkezli yeniden üretim ya da kopyalama eylemi, Walter Benjamin'in 1936 tarihli *Tekniğin Olanaklarıyla Yeniden Üretilebildiği Çağda Sanat Yapıtı* başlıklı çalışmasından bu yana güncelliğini korumaktadır.²³ Baudrillard'a göre, Benjamin bu çalışması ile ilk defa yeniden üretim teknikleri üzerinden bir söylem ortaya koymuş ve ayrıca "yeniden üretimin, üretim sürecini emip yuttuğunu, ereklerini değiştirdiğini, üretim ve ürünün statüsünde değişikliğe yol açtığını göstermiştir".²⁴ Benjamin için aslında sanatsal ürün her zaman yeniden üretilir olagelmıştır. Mekanik üretimde yeni olan ise, sanat yapıtının "teknik aracılığıyla" yeniden üretilebilirliğidir. Bu noktada özellikle "teknik yardımıyla yeniden üretilen sanat" olarak fotoğrafa ve fotografik imgeye odaklanılmaktadır. Çizilen imgenin çoğaltılmasından farklı olarak fotografik imge, teoride gerçeğin bire bir tekrarlanması ve mekanik baskısı anlamına gelmektedir.²⁵

Mario Carpo için fotoğraf ise, "kara kutu içinde kimyasal işlemler ile gerçekleşen mekanikleşmiş mimesistir". Diğer optik teknolojiler gibi, geç 19. yüzyılda hızla yayılmış ve üretim kültürünü şekillendirmiştir. Bu dönemde imgenin ekrandaki izdüşümü ile orjinalin bütüncül kopyasını garanti eden optik prensipler, doğa ile temsili arasındaki ilişkiyi tersine çevirebilmektedir. Carpo bu noktada mimari imgenin

¹⁵ Cowie, 2001.

¹⁶ Oyun örnekleri; Monty Redux, Skunk Redux, Metro Redux, Shadow Warrior Classic Redux.

¹⁷ Robert, 2005.

¹⁸ Örnekler: Eco-Redux: An Archival and Design Resource for Ecological Material Experiments. <http://www.ecoredux.com/> [Erişim tarihi: Nisan 2015]. Kallipoliti, L. (2012) Eco-Redux: Environmental Architecture from "Object" to "system" to "cloud", Praxis 13: ecologics, 5-17.

¹⁹ Örnekler: Rendering Redux: When

Architects Bring The Drama <http://architizet.com/blog/rendering-redux-when-architects-bring-the-drama/>. Rendering Redux: Welcome To The Desert Of The (Un) Real <http://architizet.com/blog/rendering-redux-welcome-to-the-desert-of-the-unreal/>.

²⁰ Örnekler: Robson Redux Competition <http://www.vivadesigncomp.ca/> [Erişim tarihi: Nisan 2015]. Bir diğer örnek ise; Richardsonian Redux <http://www.aia.org/practicing/AIAB100651> [Erişim tarihi: Nisan 2015].

²¹ Diagrammatic Analysis Modernism Redux: Le Corbusier <http://tbap.iksv.org/projects/yale-university/?lang=en>, <http://architecture.yale.edu/courses/diagrammatic-analysis> [Erişim tarihi: Kasım 2014]. Bir diğer örnek ise; Architecture, Theatre: Electromechanical Redux, PennDesign Project <https://www.design.upenn.edu/blog/post/architecture-theatre-electromechanical-redux>

[Erişim tarihi: Kasım 2014].

²² Storefront for Art and Architecture (2008) White House Redux: 123 Ideas for a New White House. New York: Storefront for Art and Architecture.

²³ Benjamin, 2007, s. 217-252.

²⁴ Baudrillard, 2008, s. 97.

²⁵ Benjamin, 2009, s. 47-50.

çoğaltımı özelinde, Alberti'nin kendi zamanının teknolojsi üzerinden benzer bir yaklaşım geliştirdiğini belirtmektedir. Bu bağlamda Benjamin'in önerdiği yeniden üretim ya da kopya (reproduction) ile yeniden üretilebilirlik ya da kopyalanabilirlik (reproducibility) ilişkisinin mimari imge bağlamında Rönesans'tan bu yana karşılığı olduğunu ileri sürmektedir.²⁶

Günümüzde ise Carpo'ya göre, imge ya da çizimin mekanik yeniden üretimi ile dijital imgenin elektronik yeniden üretimi arasında bir yarış söz konusudur. Bu yeni teknolojik paradigmanın ilk sonuçları, daha çok üretim sürecinin detaylandırılması ya da inşa edilmemiş tasarımların görselleştirilmesi üzerinden görünür olmaktadır. Mimari bilgi, mimari imgenin dokümantasyonu ya da güncel tasarımların temsili gibi alanlarda ise, görünürlüğü oldukça azdır. Ancak diğer taraftan mekanik kopyanın biçimlendirdiği kopya tanımını ve mimari üretim ile ilişkisinin, dijital kopya ile birlikte yeniden şekillendiği de göz ardı edilemez niteliktedir.²⁷

Bu bağlamda Carpo, *The Alphabet and The Algorithm* kitabında modern öncesinden günümüze kadar devam eden süreçte yaşanan teknoloji merkezli hızlı değişim ile mimari kopya özelinde bir anlam kaymasından bahsetmektedir. Bu çerçevede modern öncesi ile dijital dünyayı, kopyalama kültürü üzerinden ilişkilendirmekte ve yaklaşım benzerliklerini vurgulamaktadır. Kopya olgusunu mekanik kopya öncesi el ile gelen çeşitlilik üzerinden, dijital kopya sonrası ise makine ile gelen (dijital) çeşitlilik üzerinden ele almaktadır. Görsel benzerlik ya da benzemezlik merkezli bu değerlendimeyi imza-banknot-banka kartı üçlemesi üzerinden örnekleyerek aktarmaktadır. El ile üretim döneminin ürünü olan imza biriciktir, her tekrarda bir "farklılık" söz konusudur. Mekanik üretim ile elde edilen banknot ise, bire bir tekrarlanmakta, farklılık hata anlamına gelmektedir. Dijital teknolojiler çağının ürünü olan banka kartı ise, görsel benzerlik ve dijital farklılık üzerinden varlık kazanmaktadır. Bir endüstriyel tasarım nesnesi olarak görsel benzerlik merkezli üretilen kart, işlevi gereği üzerindeki numaralar ve dijital ortamdaki karşılıkları ile farklılaşmaktadır. Böylelikle her biri biriciklik niteliği kazanmaktadır.²⁸

Bu durum tasarım alanında kullanılan yazılımların olanakları üzerinden gelişen bir benzerlik ilişkisi olarak ele alındığında ise Carpo, otomobil tasarımlarının benzerliği ve algoritma merkezli tasarım anlayışı üzerinden verdiği örneği, biyolojik bir metafor ile açıklamaktadır. İyi yapılmış kopya (otomobil), oğullun babaya benzemesi gibi öncülüne benzemektedir. Çıplak gözle tam olarak tanımlanamayan bu benzerlik, baba ile oğulun kromozom dizgileri üzerinden ortaya konulabiliyorsa, aynı ya da benzer yazılımın ürünü olan ve aynı matematiksel dizgeyi paylaşan otomobil tasarımları içinde aynı durumdan bahsedilebilmektedir. Diğer taraftan Carpo için, özellikle endüstri ürünleri tasarımı

mında ortaya çıkan bu yaklaşım dijital kopyanın barındırdığı olanaklardan yalnızca biridir. Günümüzde dijital kopyanın, tartışmaya başladığımız ya da henüz keşfetmediğimiz potansiyelleri söz konusudur.²⁹ Bu noktada zanaat olgusu, el ile gelen çeşitlilik ve dijital çeşitlilik arasında Carpo'nun kurduğu benzerlik ilişkisini ele almak için yeni bir zemin sunmaktadır.

Modern öncesi tasarım ve üretim süreci iç içedir ve zanaata dayalı bir üretim pratiği söz konusudur. Mekanik kopya ve seri üretim sonrası ise, mimari ürün ile temsili ve tasarım ile üretim süreçleri ayrılmıştır. İki ya da üç boyutlu temsiller, zanaattan uzaklaşan meslek pratiği için hayati önem kazanmıştır. Ancak günümüzde dijital teknolojilerin olanakları ile zanaata dayalı üretimin yeniden yorumlanması söz konusu olabilmektedir. Böylelikle Sanal Ortamlar (Virtual Environments / VE), Hızlı Prototip Üretimi (Rapid Prototyping / RP) ve Bilgisayar Destekli Üretim (Computer Aided Manufacturing - CAM) gibi teknolojiler sayesinde çeşitli ölçeklerde modellerin ya da 1/1 yapı elemanlarının üretimi mümkün olmaktadır. Bu noktada "mevcut paradigma olan standartlaşmaya karşıt olarak kitlesel bireyselleştirme (mass customization) kavramı öne çıkmaktadır".³⁰

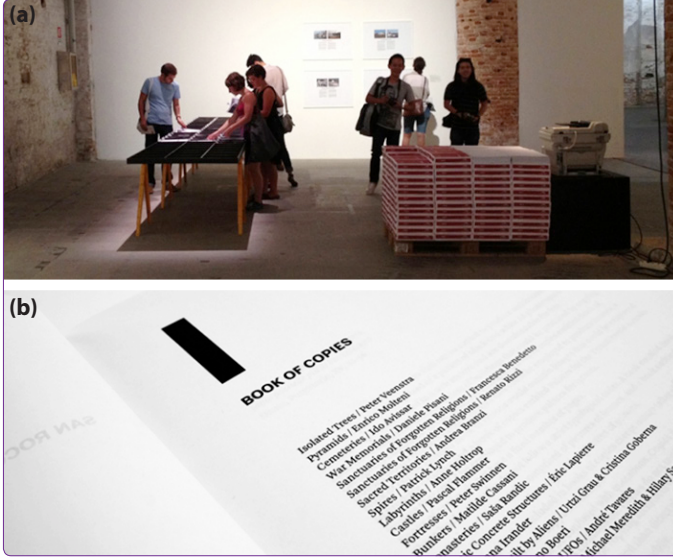
CAD teknolojisi ile dijital kopya olarak varlık kazanan tasarım imgesi, gelişen CAM olanakları ile sanal olandan maddesel olana geçebilmekte, fiziksel dünyada üretilebilmektedir. Kitlesel bireyselleşmeyi olanaklı kılan bu ilişki barındırdığı diğer anlamların yanında, mimari kopyanın içeriği ve tanımını da tartışmaya açmaktadır. Bu bağlamda, üretilen dijital kopya, her kullanıcı tarafından yeniden işlenebilmekte ve kesintisiz devam edebilen tasarım-üretim süreci ile fiziksel dünyada inşa edilebilmektedir. Bu noktada mimarlıkta bir potansiyel olarak redux olgusundan bahsetmek mümkündür. Çalışma kapsamında redux olgusu, zanaat üretimi ile benzerlikler gösteren dijital tabanlı güncel yeniden üretim ve inşa süreçleri üzerinden ele alınmakta ve Fashion Architectural Taste (FAT) grubunun Villa Rotunda Redux projesi de bu bağlamda irdelenmektedir.

Villa Rotunda Redux

Villa Rotunda Redux projesi, 2012 yılında 13. Venedik Mimarlık Bienali kapsamında üretilmiş ve sergilenmiştir. Proje inşa edilmiş üç boyutlu mimari ürün niteliği taşımakla birlikte aynı zamanda bir enstalasyondur. Sam Jacobs'un yürütücülüğünde Fashion Architectural Taste (FAT) grubu tarafından tasarlanmıştır. Bienalin ortak zemin (common ground) temasından hareketle mimarlıkta kopya olgusunu tartışmaya açan Kopyalama Müzesi (Museum of Copying) sergisinin parçası olarak kurgulanmıştır. Enstalasyonda sergilenen üç boyutlu ürün ile birlikte tasarım anlayışı ve üretim sürecine dair bilgi veren sergi kitapçığı da üretilmiş ve erişime açılmıştır.

²⁶ Carpo, 2014, s. 37-38. ²⁷ Carpo, 2014, s. 38. ²⁸ Carpo, 2011, s. 9-20; 81-120.

²⁹ Carpo, 2014, s. 39. ³⁰ Kendir, 2005.



Şekil 1. (a) Book of Copies enstalasyonuna ait görsel (Fotoğraf Giorgio de Vecchi'ye aittir). <http://www.sanrocco.info/exhibitions/1> [Erişim Tarihi:21 Nisan 2015]. (b) Book of Copies enstalasyonuna ait görsel. <http://www.sanrocco.info/exhibitions/1> [Erişim Tarihi:21 Nisan 2015].

Villa Rotunda Redux enstalasyonunun sergilendiği Venedik Mimarlık Bienali, 1980'lerden bu yana mimarlık ve tasarıma dair güncel tartışmaların temsil imkanı bulduğu önemli alanlardan biridir. Bunun yanında, 2012 Bienal sergisinin teması olan "common ground / ortak zemin" üzerinden taklit ve kopya kavramları ile kurulan ilişki günümüz mimarlık ortamına dair barındırdığı sorularla ayrıca tartışmaya değerdir. Bienal kapsamında İngiltere Pavyonu'nda yer alan Kopyalama Müzesi / The Museum of Copying başlıklı sergi mimarlık alanında kopyalama olgusuna odaklanmıştır. Küratörlüğünü, Sam Jacob'un yöneticiliğinde Fashion Architecture Taste'in (FAT) yaptığı sergi, kopya kavramını farklı yaklaşımlar çerçevesinde ele alan dört enstalasyondan oluşmuştur. Bunlar; "Book of Copies, Architectural Doppelgangers, Repeat Yourself: Loos, Law, and The Culture of The Copy, Villa Rotunda Redux" başlıklı çalışmalardır.³¹

Book of Copies (Şekil 1a, b) farklı disiplinlerden tasarımcıların ve firmaların bir arada yer aldığı İtalya merkezli bir ortaklık olan San Rocco tarafından hazırlanmıştır. İlki Bienal'de (2012), ikincisi ise Architectural Association Gallery'de (2013) olmak üzere iki kez sergilenen ya da deneyimlenen Book of Copies çalışmasında, katılımcıların fotokopi ile bina ya da yapı tipi (konut, hapisane ...) temalı yeni kitaplar kurgulamalarını beklemektedir. Sergi katılımcısına oluşturulacak kurgu, başlık ve kullanılan yöntem ile ilgili kurallar, rehber niteliğinde bir metin ile verilmektedir. Katılımcılardan da bu kurallar çerçevesinde alanda bulunan fotokopi makineleri ve kitaplar ile yeni kitaplar oluşturmaları ve sonrasında onları sergilemeleri istenmektedir. Çalışma, özellikle kabul gören sınıflandırmalar çerçevesin-

³¹ Chipperfield, 2012, s. 72.



Şekil 2. Villa Rotunda Redux projesinin üç boyutlu dijital modeline ait görsel (FAT, 2012, s. 7).

de şekillenen mimari bilgi ve var olan ya da oluşacak olan kolektif mimari bilgi üzerine bir tartışma yürütmektedir.³²

Ines Weizman ve Sam Jacob tarafından hazırlanan Architectural Doppelgangers başlıklı enstalasyon ise, Architectural Association School ve Graham Foundation tarafından desteklenen aynı adlı araştırma projesinin bir parçasıdır. Enstalasyon, var olan mimari kopya örnekleri ve orijinallerinin yer aldığı, ayrıca metin ile de desteklenen bir fotoğraf serisinden oluşmaktadır. Çalışma, temelde mimarlık alanında çeşitlilik ve kopyalamanın çağrıştırdıklarını tartışmakta, mimarlık disiplininin kopya kültürü ile nasıl verimli bir ilişki kurabileceğini sorgulamaktadır.³³

Yine Ines Weizman tarafından hazırlanan Repeat Yourself: Loos, Law, and The Culture of The Copy ise, mimari ürünün çoğaltımı, yasal prosedür ve telif hakkı ilişkisi üzerine odaklanmaktadır. Müellif Adolf Loos'un ölümünün ardından proje arşivinin farklı sebepler ile farklı dönemlerde el değiştirmesinin hikayesi, yapılan arşiv çalışması ile sunulmaktadır. Loos'un tasarımı Josephine Baker Evi'nin özetinde ise, Ordos 100 projesi çerçevesinde gerçek ölçülerinde bir kopyasının inşa edilmesi önerisi ve ardından gelişen süreç tartışılmaktadır.³⁴

Sergide yer alan Villa Rotunda Redux³⁵ enstalasyonu ise, ana sergininde küratörü FAT tarafından hazırlanmıştır ve mimarlık tarihinde birçok benzeri ya da tekrarı inşa edilen Palladio'nun Villa Rotunda'sını, dijital üretim olanaklarını kullanarak yeniden üretmek amacındadır. Proje fiziksel ortamda inşa edilen ve sergilenen üç boyutlu mimari üretim ile diğer enstalasyonlardan ayrılmakta, mimaride güncel kopya ile ilişkili tasarım ve üretim sürecine odaklanan bir deneme ortaya koymaktadır (Şekil 2).

³² Güleç, 2013 ve <http://www.sanrocco.info/bookofcopies.html> [Erişim tarihi: Nisan 2015] http://www.sanrocco.info/bookofcopies_biennale2.html [Erişim tarihi: Nisan 2015]

STUDY/RESEARCHCLUSTERS/research.php [Erişim tarihi: Nisan 2015]

³⁴ Weizman, 2012. http://www.fashionarchitecture-taste.com/2012/08/villa_rotunda_redux.html [Erişim tarihi: Nisan 2015]

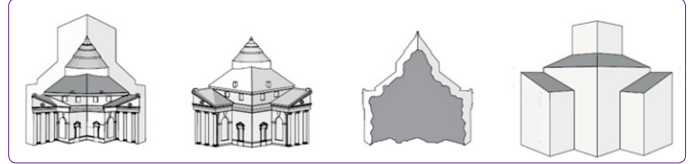
³⁵ <http://www.aaschool.ac.uk/>

Yeniden Villa Rotunda

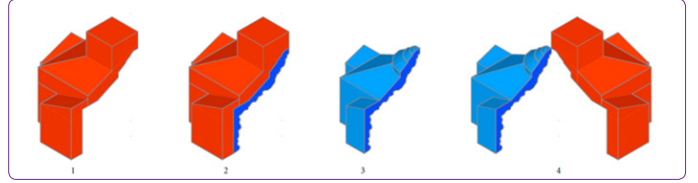
Londra merkezli tasarım ofisi Fashion Architecture Taste (FAT), Sam Jacob'un yürütücülüğünde Kopyalama Müzesi / The Museum of Copying sergisinin küratörü ve çalışmanın konusu olan Villa Rotunda Redux enstalasyonun tasarımcısıdır. Grup, Villa Rotunda Redux projesi kapsamında, üç boyutlu çalışma ile birlikte enstalasyonun parçası olan bir de metin ortaya koymuştur. Süreç ve tasarım yaklaşımına odaklanan metin, sergi alanında yer almıştır ve grubun web sayfasında yayımlanmaktadır. Metnin ilk bölümü olan Kopyalamanın Önemi Üzerine / On The Importance of Copying başlığı altında, kopyanın "tehlikeli biçimde verimli ve doğurgan bir kavram" olduğu vurgulanmaktadır. FAT'a göre, entelektüel üretim ya da ürünün kontrolü, objeyi kopyalamaya karşı koruma girişimidir, ancak bunu yaparken objenin kullanım ömrünü kısıtlamakta ve olası etkilerini sınırlamaktadır. Bunun yanında kopyalama eylemine tam olarak engel olabildiği de söylenememektedir. Bu noktadan hareketle FAT ise, disiplin özelinde şeytani ikiz olarak karakterize edilen mimari kopyayı, anlamının ve kullanmanın yeni yollarını araştırmaktadır. Tasarım grubuna göre kopyalamak, tekrar edilen nesneye yakından bakmayı talep etmektedir. Böylelikle elde edilen (nesnenin) bilgi(s)i, damıtılarak kopya (nesne) üzerinden yeniden cisimleştirilmektedir. Bu yeniden kodlama merkezli kopya üretiminin motivasyonu, nesneye dair anlamı yeniden yazma arzudur. FAT, kopya üretimini kendi içinde, kaynağından bağımsız bir süreç olarak değerlendirmektedir. Bu sürecin sonunda elde edilen kopya ise, özgün versiyon ile tamamen aynı olabileceği gibi köklü değişiklikler ya da farklılıklar da barındırabilmektedir.³⁶ Ele alınan Villa Rotunda Redux enstalasyonu projesi bu bağlamda varlık kazanmıştır.

Tasarım grubunun direktörü Sam Jacob, enstalasyon ile geçmişte olanı geliştirmek ve nasıl kopyalanabileceğini ya da tekrar edilebileceğini keşfetmek çabasında olduklarını, böylelikle yeni mimari formlar elde etmenin yollarından biri olarak kopyalama yöntemini kullandıklarını dile getirmektedir.³⁷ Tasarımcısının da aktardığı gibi proje, tarihi öznenin dijital teknikler ve çağdaş malzemeler ile kopyalanarak yeniden üretilmesi sonucu elde edilmiştir. Projenin tasarım ve üretim süreci, negatif - pozitif, iç - dış, dolu - boş ve soyutlama ile aslına uygunluk karşıtlıkları ekseninde kurgulanmıştır. Böylelikle izleyiciye mimaride yeniden üretime dair farklı çağrışımlar ve gerilimler sunmak amaçlanmaktadır.³⁸

Özgün Villa Rotunda, bir birini dik kesen iki aks üzerinde şekillenen simetrik bir yapıya sahiptir. Yapı elemanları, plan ve cephe düzleminde bu aksların arasında tekrar etmektedir. Enstalasyon ise, özgün yapının bu niteliğinden hareketle şekillendirilmiştir. Simetrik düzenin verdiği imkanla, yapı dört parçaya ayrılmış ve bir çeyrek parçası alınmıştır. Bu



Şekil 3. Üretilen negatif ve pozitif ya da iç ve dış çeyrek parçalarının şematik gösterimi (FAT, 2012, s. 8).



Şekil 4. Üretim sürecinin grafik anlatımı (FAT, 2012, s. 4).



Şekil 5. Üretilen parçaların bir araya getirilişi ve yerleşimine dair grafik anlatım (FAT, 2012, s. 6).

aşamada, Villa Rotunda'nın dijital ortamdaki canlandırılmalarından biri olan Google Warehouse³⁹ modeli üzerinden çalışılmıştır. Online erişime açık model kullanılarak, çeyrek parça dijital ortamda elde edilmiştir. Sonrasında bu çeyrek parça CNS kesim ile ayağa kaldırılmıştır. Böylelikle oluşturulan kalıp üzerinden ise, negatif parça olarak döküm çeyrek, sprey köpük kullanılarak üretilmiştir. Binanın kalıp ve döküm olarak adlandırılacak iki çeyrek parçası, kubbe üst noktasında birbirine dokunacak şekilde, dörtgen plan düzleminde karşı köşelere yerleştirilmiştir. Tasarım grubu bu birleşme noktasını, "negatif ile pozitifin karşılaşma noktası" olarak tanımlamaktadır. Kalıp ve asimetrik yansıması olan döküm parça ile kurgulanan enstalasyon, diyagonal aks üzerinde yapılan simetrik yerleştirme sonucu, negatif-pozitif karşılaşmasının yanında dolu-boş ve iç-dış karşıtlıklarını da barındırmaktadır⁴⁰ (Şekil 3–5).

Aktarılan üretim süreci sonunda villanın 5 metre yüksekliğinde yani yaklaşık 1/4 oranında⁴¹ küçültülmüş bir kopyası gerçek dünyada inşa edilmiştir. Oluşturulan iki çeyrek parça çelik konstrüksiyon yardımı ile sergi alanına yerleştirilmiştir. Sergilenen parçalar üzerindeki artık malzemeye şekil verilmemiş, olduğu gibi bırakılmış ve çelik konstrüksiyon gizlenmemiştir. Projede bu kurgu ve parçalar, kopya villanın üretim sürecini görünür kılmaktadır, diğer taraftan her parçada özne olan villanın süreç içindeki dönüşümü de ser-

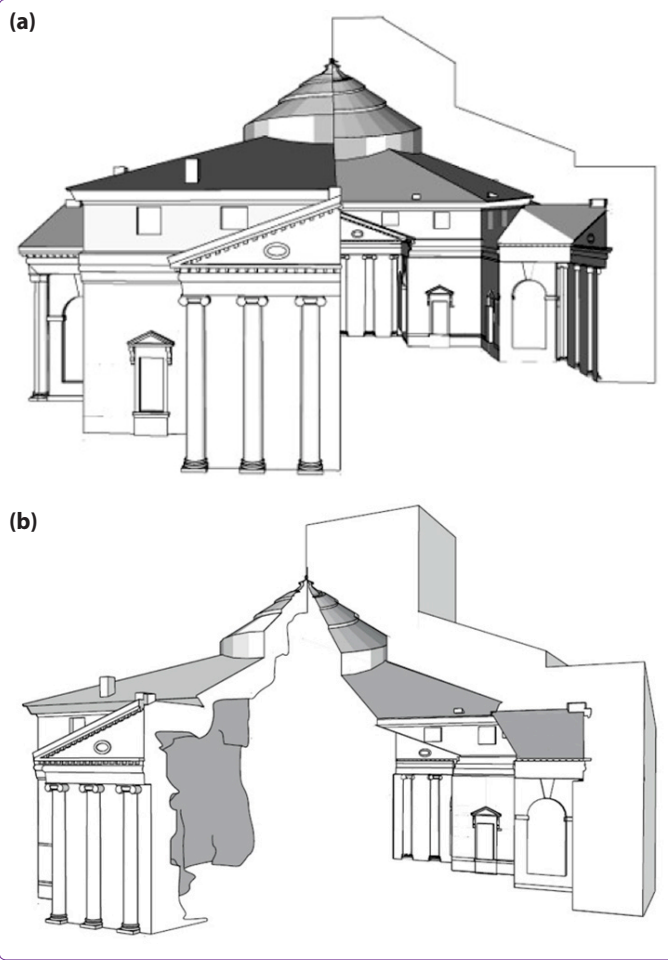
³⁹ 3D Warehouse / Villa Rotunda or Villa Capra <https://3dwarehouse.sketchup.com/model.html?id=cb56e59c844ef7bc74a8de060caec56> [Erişim tarihi: Nisan 2015]

⁴⁰ FAT, 2012, s.4, 6.
⁴¹ Binada, merdiven üstünden kubbe üst noktasına yükseklik yaklaşık 19,30 metredir.

³⁶ FAT, 2012, s. 2.

³⁷ Jacob, 2012.

³⁸ FAT, 2012, s. 3, 6.



Şekil 6. (a, b) Villa Rotunda Redux projesinin üç boyutlu dijital modeline ait görseller (FAT, 2012, s. 7, 9).

gilenmektedir (Şekil 6a, b). Ayrıca, kullanılan üretim yöntemi ölçek ve malzeme konusunda çeşitlilik ve esnekliğe izin verirken, çalışmanın bütçesinin de uygulanabilir sınırlarda kalmasını sağlamıştır.⁴² Diğer taraftan projenin kopyalama teknolojileri ile ilişkisi özgün öznesi olan Andrea Palladio (1508-1580) - Villa Rotunda ikilisi bağlamında da yeni okuma olanakları barındırmaktadır.

Palladio, Rotunda ve Tekrar

Tasarım grubu Villa Rotunda Redux projesini, “yeni bir versiyonu ile Rotunda’nın Venedik’e geri dönmesi” olarak değerlendirilmektedir.⁴³ Villa Rotunda’nın mimarlıkta kopya olgusuna odaklanan bir enstalasyonun konusu olması tesadüf değildir. Hem Palladio’nun mimari çoğaltım konusundaki yaklaşımı hem de Villa Rotunda’nın tarih içinde ortaya konan çok sayıda kopyası, FAT’ın önerdiği eve dönüşün zeminini oluşturmaktadır. Bu çalışma kapsamında ise, Villa Rotunda’nın yeniden ve yeniden üretim süreci kopyalama teknolojileri ile ilişkili ele alınmaktadır.

⁴² FAT, 2012, s. 6, 8.

⁴³ FAT, 2012, s. 3.



Şekil 7. Villa Rotunda (Villa Almerico Capra) – 1571, Vicenza, İtalya (Janson ve Janson, 1999, 501).

Avrupa mimarlığının şekillenişinde rol oynamış isimlerden biri olan Palladio, mimari kopya bağlamında ele alındığında, 1570’de yayınlanan Mimarlık Üzerine Dört Kitap (I quattro libri dell’architettura) adlı kitabı⁴⁴ ve farklı zaman/mekanlar da tekrarlanan çalışmaları dikkat çekicidir. Kitap, Vicenza çevresindeki bir kısım çalışmalarının gravürleri ya da çizimleri ile birlikte Roma kalıntılarının restorasyon çizimlerini içermektedir. Önerilen tasarım ve konstrüksiyon sistemi metin ve grafik anlatım ile detaylı açıklanmaktadır.⁴⁵ Mimarlık Üzerine Dört Kitap inşa edenler için hazırlanmış, Palladio’nun antik döneme ait veriler ve tekrarlardan da yararlanarak oluşturduğu dili aktaran bir tasarım rehberi niteliği taşımaktadır. İlk kitabın “De gliabusı” başlıklı kısmında içeriğe dair kısa bilgi verilmekte, mimarların ne yapması ve yapmaması gerektiği ve bunun nedenleri üzerinde durulacağı belirtilmektedir.⁴⁶ Kitap’ta içerik üç temel konu üzerinden şekillenmiştir; ilki Roma dönemi yapılarının orijinal hallerine dair yapılan inceleme ve çizimlerin yer aldığı kısım, ikincisi ele alınan diğer mimarlara ait çizimlerin kopyalarının olduğu kısım, üçüncüsü ise antik dönem yapıları ile ilişkilendirilerek yapılan tasarımların bulunduğu kısımdır. Ayrıca, kitapta yer alan genel kuralların bir bölümü özellikle konut mimarisine/villalara odaklanmakta, belirtilen sistem kullanılarak yeni üretimlere olanak sağlamaktadır.⁴⁷ Palladio’nun tasarımları ve önerdiği tasarım sistemi, 17.yüzyılın başlarında İngiliz mimarlık ortamında klasik mimari model olarak kabul görmesinin ardından hızla Avrupa’nın diğer bölgelerine ve Amerika’ya yayılmış, var olan estetik değerlerin değişiminde rol oynamış ve etkileri 19.yüzyılda da devam etmiştir.⁴⁸ Böylelikle, Palladio’nun uygulanmış ya da uygulanmamış villaları; bina, model, çizim ya da dijital ortamda üretilen canlandırmalar ile birçok kez yeniden inşa edilmiştir.

Palladio’nun tasarladığı Villa (Almerico) Capra ise, 1560’larda inşası ve 1570’lerde ise kullanımı başlayan,

⁴⁴ Palladio, 2001. ⁴⁵ Roth, 2002, s. 166. ⁴⁶ Ackerman, 2002, s. 236-257.

⁴⁷ Ackerman, 2002, s. 236-257.

⁴⁸ Wittkower, 1943, s. 154-164.

Tablo 1. Villa Rotunda Temel Alınarak İnşa Edilen Bina Örnekleri

Tarih/Yer	Bina	Tasarımcı
1560-1590 Vicenza, İtalya	Villa Rotunda (Villa Almerico Capra)	Andrea Palladio
1576 Lonigo, İtalya	Villa Rocco Pisana	Vincenzo Scamozzi
1600'ler Cheshire, İngiltere	Henbury Hall	–
1699-1712 North Yorkshire, İngiltere	Castle Howard'ın parçası olan Temple of the four winds	John Vanbrugh
1720-1725 Kent, İngiltere	Mereworth Castle	Colen Campbell
1729 Londra, İngiltere	Chiswick House	Lord Burlington
1750'ler Stourhead, İngiltere	The Pantheon	Henry Flitcroft
1754 Sidcup, Kent, İngiltere (1950'de yıkıldı)	Foots Cray Place	–
1757 Nottinghamshire, İngiltere (1929'da yıkıldı)	Nuthall Temple	–
1772 Charlottesville, Virginia, ABD	Monticello House	Thomas Jefferson
1782-1786 Warsaw, Polonya (1944'de yıkıldı)	Królikarnia / The Rabbit House	Domenico Merlini
1822-1826 Virginia, ABD	The Rotunda - University of Virginia	Thomas Jefferson
1917 Beijing, Çin	Tsinghua University, The Grand Auditorium	Henry Killam Murphy
1943 Washington, D.C., ABD	The Thomas Jefferson Memorial	John Russell Pope
2000 Nabus, Batı Şeria Filistin	Beit Falasteen	Rabih Al-Masri

Vicenza kentinin hemen dışında, kent yaşamından uzaklaşmak isteyen papalık danışmanı Paolo Americo için yapılmıştır. 1590'larda Palladio'nun ölümünün ardından tamamlanmıştır. Binanın belirgin özelliği ve sonrasında aldığı "Villa Rotunda" ismine kaynaklık eden, merkezdeki silindirik yapı ve rotunda/kubbe olmuştur. Önceki villalarında Palladio'nun, tapınak cephesi olarak inşa edilen ana ya da ön cepheye odaklandığı söylenebilir. Villa Rotunda'da ise belirleyici olan giriş cephesi değil, merkezde yer alan kubbe olmuştur. Göğü ve tanrısalılığı simgeleyen ve kutsal mekanlarda kullanılan bu form, Palladio ile konut mimarisine dahil olan bir yeniliktir⁴⁹ (Şekil 7).

Palladio'nun Villa Rotunda'sında, antik dönem tapınak mimarisi ve özellikle Panteon'un yalnızca etkisi görülmez. Örnek alınan binaların yapısal parçalarının kullanımıyla oluşturulan yeni bir tipolojiden de bahsedilebilir. Sonrasında Avrupa'da yaygınlaşan Palladian yaklaşım ile birlikte farklı yer ve zamanlarda birçok replikası inşa edilen bina, mimari kopya ile ilişkili hem nesne hem de özne olarak görünürlük kazanmaktadır.⁵⁰ Villa Rotunda'nın kopyaları olan binalar arasında en bilinenlerden bazıları; Londra'da Lord Burlington tarafından tasarlanan Chiswick House (1729), Charlottesville'de (Virginia, USA) Thomas Jefferson tarafından inşa edilen Monticello House (1772) ve Nabus'da (Batı Şeria Filistin) Rabih Al-Masri tarafından inşa edilen Beit Falasteen'dir (2000). 2012 yılında ise, 13. Venedik Mimarlık Bienali kapsamında, Villa Rotunda Redux enstalasyonu, villanın yeni bir kopyası olarak sunulmuştur (Tablo 1).

Değerlendirme

Villa Rotunda da dâhil Palladio'nun tasarımlarının tekrarlanabilir olması mekanik kopya döneminin ürünüdür. Matbaa görselliği ile birlikte mimarlık alanında varlık gösteren mimari desen kitabı (pattern book) olgusu temel belirleyicidir. Bu bağlamda, Palladio'nun yaklaşımı ve Mimarlık Üzerine Dört Kitap çerçevesinde hazırlanan rehber kitapların özellikle İngiltere ve Amerika'da mimarlık üretimine büyük etkisi olmuştur. Mekanik çoğaltım sayesinde sadece İngiltere'de 17.yüzyıl sonunda, Palladian tasarım kurallarının ve örnek çizimlerin yer aldığı yüzün üzerinde kitap yayımlanmıştır. Böylelikle Palladio'nun çok sayıda binası bu dönemin kopya anlayışına uygun tekrar inşa edilmiş ve uzun süre mimari uygulama alanını şekillendirmiştir.

Bilgi teknolojileri çağında ise, CAD-CAM teknolojileri ile sayısız kopyası üretilen mimari imge varlık kazanmıştır. Bu dönemde birçok tarihi mimarlık ikonu ile birlikte Palladio'nun mimari ürünlerinin de gerçek dünyada ve dijital ortamda çok sayıda tekrarı inşa edilmiştir. Özellikle yeni imkânlar kullanılarak Palladio'nun tasarım sistemine dair yapılan analizler dikkat çekicidir.⁵¹ Bu durum Palladio ve yapılarının kopya ile ilişkili güncelliğini korumasına neden olmuştur. Böylelikle, 1600'lerden bu yana tekrarları üretilen Palladio tasarımlarından biri olan Villa Rotunda, farklı yaklaşımlar ile yapılan çalışmalarda kopyalama eyleminin öznesi olma durumunu sürdürmüştür.

Villa Rotunda Redux enstalasyonu ise, özgün yapının dijitalleştirilmesi ile varlık kazanan olanaklar üzerinden kurgulanmıştır. Proje kapsamında mevcut dijital kopya yeniden düzenlenmiş ve gerçek dünyaya aktarılmıştır. Bu süreçte,

⁴⁹ Roth, 2002, s. 459; Wundram, Pape ve Marton, 2008, s. 186-197; Ackerman, 2002, s. 206-213.
⁵⁰ Garcia-Salgado, 2008, s. 269-282.

⁵¹ Garcia-Salgado, 2008; Sdegno, 2010; Miller, 2016; vb.

dijital kopyayı cisimleştirmek için CAM teknolojileri kullanılmıştır. Projede birbirinden ayrılabilir tasarım ve üretim süreçlerinden ya da tasarımcı ve uygulayıcı ayırımından söz etmek ise oldukça güçtür. Bu girift yapı ve üretim anlayışı, güncel kopya kültürü ile ilişkili yeni okuma olanakları barındırmaktadır. Böylelikle, mekanik kopya ile tıpkıbasım ya da bire bir çoğaltım olanağına indirgenen kopyalama eylemi, günümüz mimarlığında yaratıcı bir etkinlik olarak yeniden tanımlanma ve tartışılma şansı bulmaktadır.

Bu noktada projede sergilenen tavır ve ortaya konan tasarım söylemi, temelde günümüz mimarlık ortamında dijital kopyanın kullanım olanakları ile ilgilidir. Dijital kopya, teoride sonsuz sayıda aynı ortaya koyma imkanı ile birlikte, kendi içinde karşıtını barındırmakta ve her tekil tekrarda, uygulayıcının isteği doğrultusunda farklılaşma şansı vermektedir. Carpo, dijital kopya kullanılarak yeniden üretim sayesinde elde edilen bu çeşitlilik ile her tekrarın yapanın el izini taşıdığı modern öncesinin ürettiği çeşitlilik arasındaki yakınlığa dikkat çekmektedir.⁵² Villa Rotunda ve kopyaları bu bağlamda Carpo'nun yaklaşımı ile ilişkili değerlendirilmeye açıktır. Carpo'nun tanımladığı dijital üretim döneminde ortaya konan Villa Rotunda Redux projesi, çalışma kapsamında kopyanın yaratıcılık alanında yeniden kabul görme olanaklarından biri olarak okunmaktadır. Diğer alanlarda olduğu gibi mimarlık pratiğinde de dijital ile gelen çeşitlilik, kendi avantajlarını ve ikilemlerini barındırmaktadır.

Villa Rotunda Redux enstalasyonu özelinde ise, tarihi öznenin yeni bir kopyası üretilmekte ve redux kavramı süreç ve yöntem üzerinden mimari kopya ile ilişkili sunulmaktadır. Türkçe'ye "yeniden canlanma/canlandırma" olarak çevrilen redux sözcüğü, Villa Rotunda Redux projesinde teknoloji merkezli bir yeniden inşa sürecini tariflemektedir. Proje, dijital çoğaltma teknolojisinin olanakları ile azaltarak ya da eksilterek kopyalama ve bir yeni üretme iddiasındadır. Tasarım ve üretim sürecinde, kopyalanan özne önce parçalara ayrılmış ardından, seçilen parçaları dijital modelden yararlanılarak ayağa kaldırılmıştır. Özne olan Villa Rotunda yeni teknoloji ve malzemeler sayesinde, eksilti-lererek yeniden inşa edilmiştir. Kavrama yüklenen teknoloji merkezli benzer çağrışımlar, Apocalypse Now Redux filmi ya da Peter Eisenman'ın Modernism Redux: Le Corbusier çalışması gibi projelerde de karşımıza çıkmaktadır. Bu çalışma kapsamında ise redux, mimaride kopyanın çeşitlenen içeriğinin gerektirdiği ve kavramı mimarlık – teknoloji ara kesitinde sorgulayan FAT grubunun ortaya koyduğu adlandırma önerisi olarak değerlendirilmiştir.

Villa Rotunda Redux projesi, bir redux uygulaması olarak adlandırılmaktadır ve mimaride redux olgusunu görünür kılmaktadır. Ancak tek başına mimari redux terimini tanım-

lama ya da sınırlarını belirleme olanağından yoksundur. Projenin tasarım söylem ve sürecini var olan ya da kabul gören normlar üzerinden değerlendirdiğimizde ise, proje kuşkusuz özgün nitelikler taşımaktadır ancak aynı zamanda seçilen bir örnek yapı üzerinden inşa edilmiş kopya ürünüdür. Bu bağlamda "özgün kopya" örneği olarak değerlendirilmektedir.

Kaynaklar

- Ackerman, J. S. (2002) *Origins, Imitation, Conventions: Representation in the Visual Arts*, Cambridge: The MIT Press.
- Audi, R. (1999) *The Cambridge Dictionary of Philosophy Second Edition*, New York: Cambridge University Press.
- Anderson, C. (2012) *Makers: The new industrial revolution*, New York: Crown Business.
- Attali, J. (2005) *Gürültüden Müziğe: Müziğin Ekonomi-Politiği*, çev. G. Gülcüoğlu Türkmen, İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Barnatt, C. (2013) *3d Printing: The Next Industrial Revolution*, Createspace Independent Publication
- Baudrillard, J. (2008) *Simgesel Değiş Tokuş ve Ölüm*, çev. O. Adanır, İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi.
- Benjamin, W. (2007) "The Work of Art in The Age of Mechanical Reproduction", *Illuminations*, çev. H. Zohn, New York: Schocken Book, s.2017-252.
- Benjamin, W. (2009) *Pasajlar*, çev. A. Cemal, İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Brown, L. (1982) *The Ideology of Restoration Poetic Form: John Dryden*, PMLA - Modern Language Association, Vol. 97, No. 3, May, 1982.
- Carpo, M. (2011) *The Alphabet and The Algorithm*, Cambridge: MIT Press.
- Carpo, M. (2014) "Topos, Stereotype, Cliche, Clone", Ed.: A. Miljacki, *Under The Influence*, Cambridge: SA+P Press, s. 30-39.
- Chipperfield, D. (2012) *13th International exhibition of architecture book*, Venice: Marsilio Editore.
- Cowie, P. (2001) *Apocalypse Now Book*, ABD: Da Capo Press.
- FAT (2012) *Villa Rotunda Redux*, <http://www.strangeharvest.com/VillaRotundaRedux.pdf> [Erişim Tarihi: 20 Kasım 2015]
- Garcia-Salgado, T. (2008) *A Perspective Analysis of the Proportions of Palladio's Villa Rotonda: Making the Invisible Visible*, *Nexus Network Journal*, Vol. 10, No. 2., s.269-282.
- Gershenfeld, N. (2008) *Fab: The coming revolution on your desktop-from personal computers to personal fabrication*, New York: Basic Books.
- Gombrich, E. (2007) *Sanatın Öyküsü*, İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Grau, U. ve Coberna, C. (2014) *Repeat With Me*, *Mass Context*, 21, s.199-203.
- Güleç, G. (2013) *Mimarlıkta Tip ve Tipoloji Tartışmaları: 13. Venedik Mimarlık Bienali Örneği*, *Mimarlık*, 371, s.58-62.
- Janson, H. W., Janson, A. F. (1999) *The History of Art*, New York: Prentice Hall.
- Jacob, S. (2012). *Copying is both fundamental and dangerous to architecture says Sam Jacob of FAT*, <https://www.dezeen.com/2012/09/02/copying-is-both-fundamental-and-dangerous-to-architecture-says-sam-jacob-of-fat/> [Erişim Tarihi: 15 Ekim 2015]
- Jacob, S. (2016) *The Culture of Copying*, *Craft Magazine*, 264. <http://www.craftscouncil.org.uk/articles/thecultureofcop->

⁵² Carpo, 2011.

- ying/ [Erişim Tarihi: 20 Aralık 2016]
- Kallipoliti, L. (2012) Eco-Redux: Environmental Architecture from “Object” to “system” to “cloud”, *Praxis*, 13, s.5-17.
- Kendir, E. (2005) Mimarlık Pratiğinde Bilgisayar Desteği: Temsili Olandan Yapısal Olana Doğru, *Mimarlık*, 321. <http://www.mimarlikdergisi.com/index.cfm?sayfa=mimarlik&DergiSayi=37&RecID=898> [Erişim Tarihi: 30 Ocak 2017]
- Lessig, L. (2008) *Remix: Making Art and Commerce Thrive in The Hybrid Economy*, New York: The Penguin Press.
- Lewis, C. T. (1999) *An Elementary Latin Dictionary*, New York: Oxford University Press.
- Miller, K. (2016) The Thirteenth Villa, *Journal of Architectural Education*, 70 (1), s.91-95.
- Negroponte, N. (1995) *Being Digital*, London: Hodder&Stoughton Press.
- Onions, C. T., Friedrichsen, G. W. S. ve Burchfield, R. W. (1966) *The Oxford Dictionary of English Etymology*, New York: Oxford University Press.
- Palladio, A. (2001, 1570) *The Four Books on Architecture*, çev. R. Tavernor ve R. Schofield, Cambridge: The MIT Press.
- Partridge, E. (1966) *Origins; A Short Etymological Dictionary of Modern English*, New York: Macmillian Publishing Company.
- Rundle, G. (2014) *A Revolution in The Making: 3d Printing, Robots and The Future*, Melbourne: Affirm Press.
- Roth, L. M. (2002, 1993) *Mimarlığın Öyküsü: Öğeleri, Tarihi ve Anlamı*, çev. E. Akça, İstanbul: Kabalıcı Yayınevi.
- Schopen, B. A. (1978) Faith, Morality, and the Novels of John Updike, *Twentieth Century Literature*, Vol. 24, No. 4, s.523-535.
- Seebom, T. (1991) “A Possible Palladian Villa”, *ACADIA’91 Proceedings*, s.135-166.
- Sdegno, A. (2010) Unbuilt Palladio: New Technologies For The Representation of ‘Antico’ in Palladian Architecture, *Information Networking*, 12(1-2), s.109-118.
- Simpson, D. P. (1968, 1959) *Cassell’s Latin Dictionary*, New York: Macmillian Publishing Company.
- Storefront for Art and Architecture (2008) *White House Redux: 123 Ideas for a New White House*, New York: Storefront for Art and Architecture.
- Tanyeli, U. (2011). “Eskimiş Bir Kavramı Yenileme Denemesi”, *Rüya, İnşa, İtiraz: Mimari Eleştiri Metinleri*, İstanbul: Boyut Yayıncılık, s.213-218.
- The Maimi News (1978). *Redux Redux*, <http://news.google.com/newspapers?id=LNEIAAAAIBAJ&sjid=lvMFAAAAIBAJ&dq=redux&pg=5986%2C704890> [Erişim Tarihi: 05 Aralık 2014]
- Weizman, I. (2012) “Architecture and Copyright: Loos, Law and The Culture of The Copy”, *ACSA 101st Annual Meeting*, San Francisco, s.829-835. <http://apps.acsa-arch.org/resources/proceedings/uploads/streamfile.aspx?path=ACSA.AM.101&name=ACSA.AM.101.112.pdf> [Erişim tarihi: Nisan 2015]
- Wundram, M., Pape, T. ve Marton, P. (2008) *Andrea Palladio, 1508-1580: Architect Between the Renaissance and Baroque*, Köln: Benedikt Taschen.

İnternet Kaynakları

- We are going to get a new word: “redux” <http://news.google.com/newspapers?id=LNEIAAAAIBAJ&sjid=lvMFAAAAIBAJ&dq=redux&pg=5986%2C704890> [Erişim Tarihi: Aralık 2014]
- Eco-Redux: An Archival and Design Resource for Ecological Material Experiments, <http://www.ecoredux.com/> [Erişim tarihi: Nisan 2015].
- Rendering Redux: When Architects Bring The Drama, <http://architizer.com/blog/rendering-redux-when-architects-bring-the-drama/>.
- Rendering Redux: Welcome To The Desert Of The (Un)Real, <http://architizer.com/blog/rendering-redux-welcome-to-the-desert-of-the-unreal/>.
- Robson Redux Competition, <http://www.vivadesigncomp.ca/> [Erişim tarihi: Nisan 2015].
- Richardsonian Redux, <http://www.aia.org/practicing/AIAB100651> [Erişim tarihi: Nisan 2015].
- Diagrammatic Analysis Modernism Redux: Le Corbusier, <http://tbap.iksv.org/projects/yale-university/?lang=en>, <http://architecture.yale.edu/courses/diagrammatic-analysis> [Erişim tarihi: Kasım 2014].
- Architecture, Theatre: Electromechanical Redux, PennDesign Project, <https://www.design.upenn.edu/blog/post/architecture-theatre-electromechanical-redux> [Erişim tarihi: Kasım 2014].
- San Rocco, <http://www.sanrocco.info/bookofcopies.html> ve http://www.sanrocco.info/bookofcopies_biennale2.html [Erişim tarihi: Nisan 2015]
- AA School, <http://www.aaschool.ac.uk/STUDY/RESEARCHCLUSTERS/research.php> [Erişim tarihi: Nisan 2015]
- Fashion Architecture Taste web sayfası, http://www.fashionarchitectureetaste.com/2012/08/villa_rotunda_redux.html [Erişim tarihi: Nisan 2015]
- 3D Warehouse/Villa Rotunda or Villa Capra, <https://3dwarehouse.sketchup.com/model.html?id=cb56e59c844ef7bc74a8de060caec564> [Erişim tarihi: Nisan 2015]