

taş çorbası

**Aslıhan
Demirtaş**

Evvel zaman içinde bir keşiş yolculuğa çıkmaya karar verir. Yanına küçük bir çanta alır, karısına veda eder ve yola koyulur. Kimselere rastlamadan tüm gün yürür ve akşam vakti küçük bir köye varır. “Sanırım geceyi burada geçireceğim” der kendi kendine.

Köy meydanında birkaç köylüyle karşılaşır ve kendini tanıtır. “Ben basit bir gezginim” der, “uyumak için güvenli bir yer ve sıcak bir yemek arıyorum.”

“Size uyuyacak bir yer sunmaktan memnuniyet duyarız” der köylüler, “ama çok az yiyeceğimiz var. Bu yıl çok az mahsul aldık ve köyde yiyecek fazla bir şey yok. Çoğumuz zorla geçiniyoruz.”

“Bunu duyduğuma üzüldüm” der yaşlı keşiş, “ama beni beslemek konusunda endişelenmenize gerek yok. Zaten ihtiyacım olan her şeye sahibim. Aslına bakarsanız beraber içmek üzere taş çorbası pişirmeyi düşünüyordum.”

“Taş çorbası mı?” diye sorar köylüler. “O da ne? Taş çorbasını hiç duymadık.”

“A, daha da iyi!” der yaşlı keşiş. “Hayatta tattığım en iyi çorbadır. Bana bir çorba kazanı ve biraz su getirirseniz, hepimiz için biraz yaparım.”

Köylüler evlerine giderler ve büyük bir çorba kazanı, ateş için odun ve su ile geri gelirler. Ateş yanıp da su kaynamaya başladığında, yaşlı keşiş küçük bir ipek keseden pürüzsüz, yuvarlak bir taş çıkarır. Taşı dikkatlice kaynar suya bırakır. Köylüler hevesle izler. Yaşlı keşiş tencerenin içindekileri yavaşça karıştırmaya başlar, çıkan buharı koklar ve hevesle dudaklarını yalar.

“Bu taş çorbasına bayılıyorum” der. “Hele lahana taş çorbası; işte o bambaşkadır.”

Bir köylü, “Biraz lahana bulabilirim,” der. Evine koşar ve kilerinde sakladığı küçük bir lahana ile döner.

“Olağanüstü!” der yaşlı keşiş, lahanayı kazana atarken. “Bu bana bir zaman yediğim lahana ve kavurma etli taş çorbasını anımsattı. Tadı muazzamdı!”

Bir an sessizlikten sonra köyün kasabı der ki: “Az da olsa kavurmayı nasıl bulacağımızı biliyorum.” Dükkâna koşup kavurmayla geri döndüğünde, yaşlı keşiş kavurmayı çorba kazanına ekler ve karıştırmaya devam eder.

“Biraz soğan ve belki birkaç patates. Bir ya da iki havuç ve biraz da mantar olsaydı bu çorbanın nasıl olacağını hayal edebiliyor musunuz? Krallara lâayık bir yemek olur!”

Bu sözlerin ardından çorba kazanı, köyün erkekleri, kadınları ve çocukları tarafından getirilen her türlü sebzeyle (havuç, patates, mantar, soğan, şalgam, fasulye, pancar ve kereviz) dolar. Üstüne üstlük, köyün fırıncısı da biraz taze ekmek ve tereyağı ile çıkagelir. Çorba ateşin üzerinde yavaşça kaynadıkça, harika kokusu köyde yayılmaya başlar. Herkes gevşer, sohbet başlar, şarkı türkü söyler, hikâyeler anlatır ve şakalaşır gülüşür. Çorba piştiğinde yaşlı keşiş kaselere koyup dağıtır. Herkesi ziyadesiyle doyuracak kadar çorba hazırdır. Yemeğin sonunda herkes çorbanın bugüne kadar yedikleri en lezzetli yemek olduğunu söyler.

Köy muhtarı, yaşlı keşişi kenara çeker ve sessizce ona tılsımlı taş için büyük miktarda para teklif eder, ancak yaşlı keşiş satmayı reddeder. Ertesi sabah erkenden uyanır keşiş ve eşyalarını toplar. Köyden ayrılırken yol kenarında oynayan bir grup çocuğun yanından geçer. En küçüğüne taşı içeren ipek keseyi verir ve fısıldar: “Tılsım taşa değil, biraradlığımızdaydı.”

...

Fotoğraflar

Taş Çorbası Serisi /
“Stone Soup Series”,
Khora Office
(Ali Cindoruk,
Aslıhan Demirtaş),
@2020



Yukarıda okuduğunuz “Taş Çorbası” hikâyesinin, birçok anlatıda olduğu gibi, farklı versiyonları var. Keşişin yerini bazen bir Rus askeri, bazen fakir bir yolcu veya evsiz barksız bir adam alıyor. Taşın yerine çorbaya, kâh çivi, kâh balta veya düğme gibi yenilemeyen bir nesne konuluyor. Hikâyenin aslının ise Portekiz’in Almeirim kenti civarlarında çıktığı öne sürülüyor; zira hâlen bu şehirde hikâyedekiyle aynı isme sahip olan “*Sopa de Pedra*” yapılıyor. İçinde taş yok!

Niyetim yapı malzemeleriyle yemek yapma tarifleri vererek deneysel bir metin üretmek değil. Taş çorbasının hikâyedeki yapılış usulünün üzerinde biraz durmak istiyorum. Mekânsal pratiklerin, iklim krizi, doğal afetler, zorunlu göçler ile gölgelenmiş bu zamanlarda ihtiyacı olan dönüşüme ve kendini yeniden tanımlamaya faydası olabilecek kıssadan hisselere içerdiğini düşünüyorum.

Hikâye, bir çorbanın nasıl yapılacağına dair bir tarif vermiyor. Önce ateş yakın, temiz bir kazana su koyup kaynatın, akabinde bir güzel taş parçasını atın ve karıştırdıktan sonra lahanaya ve havucu ekleyin şeklinde bir taş çorbası reçetesi yok. Aynı şekilde, birarada çorba nasıl pişirilir sorusuna cevaben her seferinde tekrarlanacak adımları sayarak tarifli ve detayları sabitlenmiş bir yol haritası da çıkarmıyor. Kasap eti getirsin, çocuklar havuç bulsun, siz taşı tedarik edin türünden bir tavsiye mevcut değil.

Bu satırları yazarken mimar Yona Friedman, 20 Şubat 2020’de, 96 yaşında vefat etti. Ölüm haberiyle birlikte kendisiyle yapılmış birtakım söyleşi videoları da önüme düşmeye başladı ve mimarın, yazının başındaki hikâ-yeyle ilgili düşünmeyi istediğim ilk kavrama dair bir cümlesine denk geldim: “Ana akım mimarlık ‘süreci’ unuttu.”¹ Yona Friedman’ın mimarlıkta unutulduğunu söylediği süreci, taş çorbasındaki taşın, keşişin ve köylülerin rolleri üzerinden takip edelim, çorbaya bu vesileyle Friedman da eklenmiş olsun.

Çorba “elde ne var ne yoksa” ile ve bir tarif içermeden işbirliğiyle yapılıyor. Evet, keşiş lahanaya da olsaydı diyerek yönlendiriyor diyebilirsiniz ama yine de çorba, köylünün erzağında halihazırda varolanlardan, kendi rıza ve istekleriyle bağışladıklarıyla pişiyor.

Mekân bir çorbaysa eğer, çorbanın malzemelerinin ve yapıma şeklinin, çorbayı içeceklerin doğaçlamasıyla ve isteğiyle (ve hatta şevkiyle) birarada tayini ve icrası, mevcut durumda, mekân tasarımcısının önceliği değil². Öncelik, ulaşılacak tat ve görüntünün en başta bireysel tahayyülü ve bunun birebir icrası. Tahayyülün icrası olarak tanımlanan süreç birebir uygulamaya indirgenmiş. Yona Friedman’ın hatırlatmasına kulak verecek olursak, ana akım mimarlık hâlâ detaylı çorba tarifi veriyor diyebiliriz; lahananın hangi cins olacağını, ne şekilde ve büyüklükte kesileceğini, başka sebzelerle ne şekilde biraraya geleceğini ince ince betimliyor ve tarifin birebir uygulanması için başında duruyor. Tarifin en iyi şekilde icrası çorbanın ve tarifi verenin başarısını tayin ediyor. İşbirliği bir muhteva olarak varolsa bile, yine tasarımcının idettiği yöntemlerle tarif ediliyor. Ortaya bir taş koyarak çorba yapmayı, süreci kurgulamak olarak tasarıma tercüme edebilir miyiz?

Taşı pasif bir nesne olarak değil; et getiren kasap gibi sürece doğrudan etki eden bir aktör olarak düşünelim. Hatta hikâyenin diğer versiyonlarındaki diğer nesnelere de taşın yerine koyabilirsiniz isterseniz: çivi, balta, düğme. Tüm bu şeyler yemek pişirme dünyasının dışından: yenmiyorlar ya da kapacak, kaşık gibi ilgili aletler değil. Bu dünyaya yapma ve araştırma şekilleri ve sınırları tanımlanmış alan anlamında disiplin³ diyelim: mesela mimarlık disiplini ya da tasarım disiplini. Taş, yemek disiplininin bir parçası değil. Öte yandan tüm çorba sürecini kazanın ortasına konan bu taş örgütlüyor. Keşişe ve köylülere de gelecek sıra ama öncelikle taş yoksa, tüm çorbayı kapsayacak kazan, onu ısıtacak ateş ve her şeyin içinde pişeceği su da yok. Disiplinötesi veya disiplindışı olan bu taş, etrafını çevreleyen ve kendisine kazanın ağzından bakan köylüler için bir tarifin “temel taşı” oluşturuyor. Hareketsiz bir “şey”, köylünün öncesinde olmayan bir hevesle dört bir yana koşturup, imkânlarını harekete geçirmesine yol açıyor; hem de kendi istek ve inisiyatifleriyle. Mekân yapma pratiğinde, cansız nesnelere ve hatta insanötesi varlıkları, toprağı, kayayı, yağmuru, kuşu birer müellif olarak görmeye başlayarak tasarım tanımını ferahlatıp hafifletirsek mesleği ne şekillerde dönüştürebiliriz?

Süreci esas keşiş kurguladı diyerek insan merkezci bir okuma için yanıp tutuşanlara

gelirsek: Keşiş, elindekinin kendinden başka birini doyurmaya yetmeyeceğini düşünen ve/veya elindekini paylaşmaya sıcak bakmayan köylüleri, birlikte zevkle oyun oynayarak harekete geçirdi diyebiliriz. Tek bir köylüye yemek vermesi için ısrar etmek veya onu ikna etmeye çalışmak yerine ipek kesesinden bir taş çıkararak bir oyun kuran keşiş, öncelikle merak uyandırıyor, müspet bir gerilim yaratıyor. Köylüler oyuna merakla, ve gönüllü olarak dahil oluyorlar - hikâyeye girmemiş muhalif köylüler olduğuna da adım gibi eminim, bunu da başka bir yazı için not düşeyim.

Oyun deyip Johan Huizinga'yı anmamak olmaz. Huizinga, Homo sapiens (akıllı insan) ve Homo faber (yapımcı insan) tanımlarına karşı Homo ludens kavramını 1938 yılında *Homo Ludens: Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme* adındaki kitabında⁴ ortaya atar. "Oyun, özgürce razı olunan, ama tamamen emredici kurallara uygun olarak belirli zaman ve mekân sınırları içinde gerçekleştirilen, bizatihi bir amaca sahip olan, bir gerilim ve sevinç duygusu ile 'alışılmış hayat'tan 'başka türlü olmak' bilincinin eşlik ettiği, iradi bir eylem veya faaliyetir."⁵ Oyun, kültürden önce varolan, insan ve hayvanın ortak özelliklerinden olan ve topluluk halinde yapılan en eski faaliyet. İçinde zevk ve eğlence var. "Oyun dahil eder ve serbest bırakır. Özümle. Yakalar, başka bir ifadeyle, cezbeder."⁶ Taştan çorba yapma fikri cezbedici. Köylüyü lahanasını getirmeye, çorbaya dahil olmaya teşvik ediyor, lakin köylü bunu kendi iradesiyle yapıyor, ikna ve ısrar yok. Önemli bir detay ise çorbanın ortak olması, dahil olan çorbanın yapımına da çorbanın kendisine de ortak.

Huizinga'nın oyun kavramını, mekân üretimi ve birlikte paylaşımının merkezine alan, "iş, oyundur"⁷ diyen Yona Friedman'a ikinci selamı verelim. Mekân kullanıcılarının kendi yaşam alanlarının tasarımcısı olması gerektiği fikrini 1958'deki *Architecture Mobile* manifestosuyla işlemeye başlayan Friedman için esneklik, fiziksel ortamı değiştirebilme gücü ve olasılığı önemli. Oyun, işbirliği ve karşılıklı iletişim zeminini kuruyor. Oyununun içerdiği öngörülemezlik, uzman olmayanların ve kullanıcının güçlü ve etken kılınmasına ortam sağlıyor. Lahana yerine pırasa koymak istiyorum diyeni dışlamıyor, tersine kuralın ta kendisi herkesin kişisel tercihi, rızası ve imkânı doğrultusunda katılması. Mekân bir çorbaysa eğer, mekânın

kullanıcıları mekânı zevkli bir işbirliğiyle beraber ortaya çıkarıyor. Mekân yapma pratiğini taşla, toprakla, kullanıcıyla, mimarla oynanan bir oyuna dönüştürerek, katılımcılık ve özgürlüğe alan açıp üzerine sürekli inşa edip durduğumuz kriz içindeki dünyaya söz ve faaliyet hakkı verebilir miyiz?

Soru sorup durduğum yazımı son bir soruyla bitireyim: Çorbayı taş mı, keşiş mi, köylü mü yaptı?

- 1 Yona Friedman'ın videosu için: https://vimeo.com/230572062?ref=fb-share&fbclid=IwAR1ZCqrPbad5QX10saLv0zEmmSliFOEtXZvso7EXWBDUijTHN5s2bP_JFKs, (Son erişim: 09.03.2020).
- 2 Yona Friedman'ın altını çizdiği üzere ana akım mimarlıktan bahsediyorum. Farklı pratikleri olanlar alınmasın lütfen.
- 3 <https://pdfs.semanticscholar.org/7dce/1516df5eef12ffc1e51b99d83138330941d1.pdf>
<http://www.harvarddesignmagazine.org/issues/35/matters-of-discipline>
- 4 Johan Huizinga, *Homo Ludens: Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme*, çev. Mehmet Ali Kılıçbay, Ayrıntı Yayınları, 1995. İngilizce metne pdf olarak erişebilmek için: http://art.yale.edu/file_columns/0000/1474/homo_ludens_johan_huizinga_routledge_1949_.pdf, (Son erişim: 09.03. 2020).
- 5 *A.g.y.*, s. 50.
- 6 *A.g.y.*, s. 28
- 7 Oyun, mimarlık ve kent konularının birarada ele alındığı iyi bir kaynak için bkz.: Rodrigo Pérez de Arce, *City of Play: An Architectural and Urban History of Recreation and Leisure*, Bloomsbury Visual Arts, 2018.