

Duyrulur:

Çaprazlama her biri kendi içinde tutarlı mimari projeler brief/bağlam, kavram ve imaj olarak üç parçaya ayrıldıktan sonra bu parçaların rastgele birbiriyle eşlenmesi sonucunda oluşan yeni projelerin tutarlılıklarının devam edip etmeyeceğinin sorgulanmasıdır.

İzlediğiniz ürün, 16 projenin* ayrılmış parçalarını kendi kategorileri içinde rastgele biçimde ekrana taşıyan bir bilgisayar programıdır. Fikir bu sergi için bu yolla maddeleştirilmiştir.

sanki dikdörtgen

serap bilgen onur durmazoğlu nizam sönmez ilke tekin erdem üngür

<http://sankidikdortgen.blogspot.com>

Sorgulanır:

İmgenin nedensizliği, kavramın nedensizliği, bağlamın ilgisizliği

• Acaba bir mimari tasarım **sürecinde ‘brief’/bağlam**, kavram ve imajlar

arasında belirli yollarda işleyen, her zaman aynı kalan ve kendini aynı şekilde

yeniden üreten nedensellik mekanizmaları mı etkilidir? Yoksa ‘brief’, kavram

ve imajlar arasında bir ölçüde rastgele ilişkiler mi kurulmaktadır?

Erdem öz eleştirir:

“Yazıda yer yer dikkat çekilmiş olsa da yapılan ayırımdan bahsetmekte yarar var: brief-kavram-imaj üçlüsü çaprazlama işinde kullanılan görseller olarak düşünülmemiştir (örn.imaj-kavram ilişkisi[zliği]nde imaj binanın 3d olarak belirli açılardan alınmış onlarca ‘render’ından biri olamaz. Sonuçta kavram iki boyutlu bir imajdan değil bütün binadan sorumludur.). Dolayısıyla yapılan sunumla bu soru temsil sorunundan ötürü örtüşmemektedir. Ben sunumumuzdan bağımsız düşündüm.

Kullanılan kavramlar esnek olabileceğinden soruna sorunun analiziyle başlamak yerinde olacaktır. Mimari tasarım süreci tasarımı başlatan güç sonrasında fikirlerin maddeye dönüşmesi ve sonuçta ürünün ortaya çıkması olarak görülürse [0-1] şeklindeki – olarak özetlenebilir [Çaprazlama işinde sağda yer alan metinlerin bazılarının içinde bizim kullandığımız anlamda kavramlar bulunmuyor da olabilir ancak bu binanın kavramının olmadığı anlamına gelmez].

Brief/bağlam ile kastedilen tasarım sürecini başlatan itici gücün ortaya koyduğu girdilerdir. Tasarımın gerçek dünyada nerede/hangi işleve yönelik/hangi kısıtlamalarla ve yönlenmelerle yapılacağını belirler. Tasarımın gerçekleştiği zaman da bağlama dahildir, döneminin sosyo-politik, ekonomik, kültürel her türlü dinamiği tasarım sürecinin hangi şartlarda başlayacağına dair ipuçları verir. Çaprazlama işinde sol kısımda bağlam proje ismi/yer/zaman şeklinde verilmiştir.

Kavramlar dil/düşünce sistemi içinde var(olmak zorunda)olan araçlardır. Bizim ele aldığımız kavram türününün tasarım yapılması için gerekli şartlar oluşup o noktası sonrasında devreye girdiği ve gelişmeye başladığı söylenebilir (ya da öyle olması arzulanıyordur). Mimari tasarımdaki kavram, maddesel olanın şekillenmesinin savunması olarak da görülebilir. Bağlamla yakından ilişkilidir (ilişkisi bağlam üzerinden ilişki kurmamak olabilir vs..). Bir yandan da tasarımın özetini sunması beklenir. Tasarım sunumunda kelimelerle aktarılan kavramlar yapıda kendilerini maddeye verilen form ve ilişkilerde gösterir. Bu açıdan bakılırsa her kavramın karşılığı olan belirli nesnel gerçeklikler olması gerekir. En basit örnekle ağaç kavramının form (düşeysellik,kılcallaşma+doku/renk gibi görme duyularına hitap eden özellikleri de katıyorum, vd..) ve ilişki (düşeyde büyüme, oksijen dönüşümü, ekosistem, endüstri-inşaat hammaddesi, kök salmışlık vd..) olarak “gerçek” hayattaki karşılığı olarak ağaç canlısı bulunabilir. Ancak kavramın kapsayıcı ve değişken yapısından dolayı karşılıkları da çok çeşitli olabilir. Ayrıca form,malzeme,işlev farklılığına sahip olan çok çeşitli yapı elemanlarının,sistemlerinin birleşiminden oluşan ve sonunda insanla etkileşime giren bir son

ürün çıkartan mimari tasarımdaki karmaşık yapı, kullanılan bir kavramın neye, ne kadar tutarlı/doğru işaret ettiğini bilmemizi zorlaştırır. Mimari tasarımlarda kavram sürecin farklı noktalarına farklı ağırlıklarla dağılmış olabilir. [Çaprazlama işinde sağda yer alan metinlerin bazılarının içinde bizim kullandığımız anlamda kavramlar bulunmuyor da olabilir ancak bu durum binanın kavramının olmadığı anlamına gelmez. Bkz. Ürün-ürün pazarlama farkı]. Olay süreç başında bir kavram seçilmesi ve onun karşılığı olduğu düşünülen şekilde tasarımın ilerlemesi ya da tasarım sonunda yapılan işe bakılıp karşılayabildiği düşünülen kavramlar oluşturmak (ki bu tasarımın pazarlanmasına giriyor) değildir. Kavramla bağlam arasında bir bağ olması gerekmediğini kanıtlamadan öne sürmüştük.

Bu noktadan imaja geçerse, imaj kelimesi çaprazlama işinde orta kısımda değişen görselleri belirtmekle birlikte, bizim kullandığımız anlamda gösteren değil gösterilendir. Yani imaj tasarım süreci sonucunda ortaya çıkan ürünün görselliğidir, görülebilme durumudur. Kavramla imaj arasında kurulan bağın esnekliği yerine göre artabildiğini kabul edersek bir “rastgele” olma durumunun varlığından söz edilebilir mi ? İmajla bağlam arasındaki bağ ise çok daha sıkı gözükmektedir ilk başta. Ancak çaprazlama işinde kullanılan imajlar ve bağlam metinleri tarafsız bir bakış sunmamaktadır. İmajda bağlama ilişkin direkt görsel öğeler bulun(m)uyorsa (örn.bağlam:havalimanı / imaj:toplu konut) bizim kullandığımız anlamda imaj-bağlam sorgulaması yapılamaz. Üzerinde durmuş olduğumuz yapı tipolojileri yoluna girebiliriz ancak. Belki de bağlamın tanımının sınırlandırılması gerekmektedir. Toplu konuta benzeyen ve hatta onun gibi işleyen bir havalimanı

tasarımında tasarımın yanlışlığı gibi yeni bir kavram ortaya çıkmaktadır belki de bu durumda. Yeter bea.”

Serap uzatmaz:

“Projenin olgunluğuna göre değişir. Mimarlık eğitiminde çoğunlukla örnek alındığından böyle bi yan çıkabilir, rastgele ilişkiler kurulabilir. Bu kimi zaman başarılı eşleşmeler olabilirken bir kısmı proto pazarlama konusunda başarılı ancak çelişkili eşleşmeler olarak karşımıza çıkabilir. Doğru kurulmuş bir tasarım stratejisinde nedensellik mekanizmasından söz edilebilir, hatta tahmin edildiği gibi mekanizma tatsız tasarımlara yol açmaktan ziyade duruma göre değiştireceği nüanslarla yaratıcılığın da sınırlarını zorlayabilir (mi, yine de çok emin olamıyorum)”

• ‘Ölçeğinin çağrıştırdığı biçimsellik’, ‘programının çağrıştırdığı imgesellik’, ‘işlevine uygun kavramsallık’, ya da bir ‘işlevini okutan biçimsellik’ hangi durumlarda ortaya çıkar?

“bknz: ütopik otel projesi: program ve biçim ilişkisi. Urban m3 yaşama saygı projesi: proje adı ve program ilişkisi_marka durumu_sosyal sorumluluk hissi. Deniz ticaret odası: program ve biçim ilişkisi gibi.”

• Biçim, kavram ve bağlam arasında nedensel ilişkiler varsa bu ilişkiler hangi koşullarda, bunlardan hangileri arasında ve nasıl oluşur?

“Kim bilir?”

KAMUSAL ENTELEKTÜEL OLARAK MİMAR

• Nasıl oldu da, 20. yüzyılın ilk yarısında mimar imgesi, ekonomik faaliyetlerin bir ölçüde dışında kalan, toplumu ileri götüren 'kamusal entelektüel'e dönüşmeye başladı? Ya da bu ekonomik faaliyetler, önemleri başat olduğu halde mimar imgesinde nasıl ikincil bir rolde düşünölmeye başlandılar?

“Bu sorunun çaprazlamayla ne alakası var yahu? Belki vardır? Cevabını bilen el kaldırsın.”

• Acaba mimarlığın söylem alanı mimarın kendine yarattığı bir yanılısama mıdır? Böyle bir yanılısama, temelde ekonomik bir faaliyet olan mimarlığın bir stratejisi olabilir miydi?

“Olabilir mi? Kim koydu bu soruları çaprazlamaya? Yıldız haritamızda bunun cevap arayışı!! Bu kafa karışıklığı 'sanki dikdörtgen'in taktiği olabilir mi?”

• Mimarlık bir biçimler oyunundan ibaret olabilir mi?

“Olabilir neden olmasın... çaprazlamayı izleyince sizin içinizden de aynı soru geçmedi mi allah aşkına? Mimarlık biçimler oyununa indirgenemez canım, bu işin teknik yanı da var.”

YARATICILIK VE SAÇMALIK

• Yaratıcılığın mimarlık alanındaki işlevi nedir?

“Eh artık.. Yok yok bu taktik değil de 'sanki dikdörtgen'in gece yanılısaması ve gece sabuklaması olabilir mi, e olabilir. Kendimize haksızlık etmiyelim, biz düşündük bunları.”

- Tasarım sürecinde yaratıcılığın mekanizmaları nasıl işler?
- Kavramsal olanın tasarım sürecindeki işlevleri nelerdir? O, tasarım süreci ve ürününde yaratıcılığın ortaya çıkmasına yardım eder mi? Ya da tasarım ürününün imajının değerlendirilmesine ve/ya marka değerinin artmasına katkıda bulunur mu?
- Tipolojiler ve kalıplar üzerinden geliştirilen yaratıcılıktan uzak tasarımların dar bir alanda birbirleriyle yüksek başarıyla çaprazlanabilmesi şaşırtıcı olmazdı; peki, oldukça yaratıcı addedilen tasarımların muğlâklık, zor okunurluk ve tasarımdaki gidiş yollarının sıra dışılığı üzerinden bu sefer daha geniş bir alanda çaprazlanabilir olmaları neye delalet eder?
- Bu anlamda yaratıcı olan tasarımlar, düpedüz saçma sapan tasarımlarla da büyük bir başarıyla çaprazlanabilir olmayacaklar mıdır?
- Acaba mimari tasarımda akıldışı düşünmenin rolü, makul düşünmenin ne kadar gerisindedir?
- Acaba, tasarımda, diğer her disiplin ve çalışma alanından daha fazla olarak, saçmalamak, olumlu katkı yapma gücüne sahip midir? Afakî / ilgisiz görünen kurgular, ifadeler ve ilişkiler, eğer tasarım sürecinde saçma sapan bir yolda da olsa etkin oldu iseler, bu, tasarıma yaratıcılık yönünde katkı yapmamış mıdır?
- Düşünceler ve kurguların afakî görünüm seviyesi, aslında problem ve çözüm hakkında daha farklı bir düşünmenin yolunu bulmak için el yordamı çabalarla doğru orantılı olabilir mi?

Bunların hepsine cevabımız yok, sürece devam. Sanki devam.

Nizam yöntem üretir, sistematik olmak önemlidir:

1. bir çaprazlamalar kılavuzuna doğru?

1.1. 'başarılı çaprazlama', çaprazlama sonucu oluşan yeni öykülerin inandırıcı kaldıkları bir çaprazlama türü olabilir. bir 'başarılı çaprazlamalar kılavuzu' ne kadar detaylandırılırsa, mimari tasarım işinin çaprazlamaya direnenen noktaları o kadar açık ortaya serilirdi. ama o noktaları incelediğimizde de bunların belki mimarlığın çok önemli görmediğimiz kesimleri oldukları ortaya çıkabilir? değerli görmeye alışageldiğimiz bağlantılar / ilişkiler, serbest çaprazlamaya daha fazla izin veriyor olabilirler.

1.2. başarılı bir çaprazlama gerçekleştirmek isteyen ve bu uğurda her engeli aşmaya kararlı olanlar için 4 altın öğüdümüz var (bu öğütler malzemenin seçimiyle ilgilidir):

1.2.1. benzer ölçek (ama benzer işlev veya 'program' gerekmeyebilir!?)

1.2.2. benzer temsil türü ve/ya medya

1.2.3. yakın tasarım / inşaat tarihleri

1.2.4. benzer mekansal bağlam

1.3. bu 4 altın öğüdün ardından 3 de gümüş öğüt (bu öğütler seçilen malzemenin işlenmesiyle ilgilidir):

1.3.1. özel isimler jenerik tür isimleriyle değiştirilmeli

1.3.2. spesifik bir biçime ve yapı elemanına işaret eden kelimelerin değiştirilmesi gerekebilir.

1.3.3. sınırlı miktarda kaliteli görsel malzeme kullanılmalı

1.4. ve sunuma ilişkin pirinç öğütler:

1.4.1. işin sunumunda çaprazlamaların gerçek projeler olduğu beklentisini yaratacak inandırıcı bir sergi senaryosu-kurgusu oluşturulabilir

1.4.2. anket ve 'kontrollü deney' alternatifleri işe katılabilir

[1.5. ancak biz çalışmamızda bu öğütlerin çoğuna kulak asmadık; sadece 'benzer medya' ve 'yakın tasarım tarihleri' öğütlerine riayet ettik.]

1.6. 'ölçeğinin çağrıştırdığı biçimsellik', 'programının çağrıştırdığı imgesellik', 'işleve uygun kavramsallık', 'işlevini okutan biçimsellik'... bunlar mevcut iseler çaprazlamayı zorlaştıracaklardır. fakat bu durumda da benzer türden ve ölçekten projeler arasında neredeyse hiç sezdirmeden çaprazlama yapılabileceği düşünülebilir. mekansal bağlamını doğrudan yansıtan bir proje de hızla tanınacak ve çaprazlamayı zorlaştıracaksa da, yine bağlamla aynı kolay okunur türden ilişkiyi kuran benzer bir projeye çaprazlanması çok kolay olacaktır. esasında klişeler üzerinden yapılan tasarımlar geniş bir alanda çaprazlanmayı zorlaştırırken, bağlı oldukları kalıpların dar alanlarında jenerikleşirler ve çaprazlamanın gerçek bakteri yatağını döşerler.

1.6.1. rutin / tip / bayağı / klişe / basmakalıp, 'yaratıcılıktan en uzak', ilk akla gelen çözümler üzerinden üretilen, bağlam, brief, işlev, zaman, tarz, tipoloji vd. ile doğrudan ilişki kuran, en alışlageldik çözümü sunan tasarımlar... en hakir gördüğümüz, bazen tasarım ürünü bile saymadığımız tasarımların çaprazlamaya, ama dar bir alanda izin vereceğini düşünebiliriz. tip okul, hükümet konakları, toki konutları gibi üretimler çeşitli sebeplerle bu sınıfa girerler. özel isimlerin kullanılması ve ölçek farkları bile bunları ayırdetmemizi engellemeyebilir.

1.7. aprazlamaya elveren ikinci tr ise en yaratıcı aprazlama addettiđimiz bir alandan ıkmayacak mıdır? bu durumda projeler arasında benzerlik olması gerekmez. bađlamdan, brieften, alışılageldik olandan, hatta akıl yrtmenin olađan yollarından sapmayla karakterize olan bir tr yaratıcılık / yaratıcı sre iřlemiřtir bu alanda. belirli bir anlamda yaratıcı addettiđimiz tasarımlar, onları anlamamanın / yorumlamamanın zorluđu, oklu okumalara izin veriřleri, farklılıkları, muđlaklıkları, farklı algılamalara aık olmaları zerinden aprazlamayı kolaylařtırabilirlerdi. ihtiyalar / gereksinmeler ve geliřtirilen zmler arasındaki iliřkilerin en az bilindiđi, nedensel bađlantıların zor okunduđu, farklı disiplinlerin beklenmedik harmanlanmalarını kullanan, imgesel veya iřlevsel olanın nceden ngrlemeyen tekniklerle geliřtirildiđi yaratıcı tasarım rnekleri de bu sefer ama olduka geniř bir alanda aprazlamaya olanak tanıyacaklardır.

1.7.1. acaba tasarım srecinde iře kořulan kavramsallařtırmanın dolaylılıđı -en azından tasarım ekibinin takip etmesi iin, alışılageldik olanın dıřında kalan ve ilk bakıřta zlemeyen yollar izmesi- bu tasarım ekibinin tasarım problemini daha yaratıcı biimde kurgulayıp, daha yaratıcı bir srete zp ve dolayısıyla daha yaratıcı bir zmlle talandırma olasılıđını da artırmaz mıydı?

1.7.2. acaba belirli bir sekiden bařarılı aprazlama yapılabilme dzeyinin yksekliliđi elimizdeki projelerin yaratıcı tasarım bařlıđına daha yarařır olduđu, ortalama yaratıcılık dzeyinin yksek olduđu yolunda yorumlanabilir miydi?

1.8. peki geldiđimiz bu noktada, uzamı geniř, hayal gc zengin, teknikleri eřitli, yaratıcı bir tasarım sreci ve rn ile,

muğlaklık üzerinden / muğlaklığın primini yemek üzere kendini iyi tasarım kılığında sumaya çalışan altıboş saçmalamalar arasında bir ayırım yapabilmemizi sağlayacak araçlarımız hala elimizde midir?

1.9. 'bilip bilmeden', ukalaca düşünmek / konuşmak / yazmak ve hatta saçmalamak, tasarıma, sadece 'kendini pazarlamak' üzerinden değil, acaba diğer yandan da, otantik bir üretici-yaratıcı bileşen olarak mı katılmaktadır? bu, mimarın incelikli bir zihin, birikimli bir entelektüel olmak zorunda olmamasını da açıklamaz mı? onun sanki-entelektüel olmağının, mesleği açısından, özellikle de yaratıcılık açısından yeterli oluşunu?

*Denek projeler <http://www.mimarlarodasi.org.tr> sitesinde yayınlanan ulusal mimarlık yarışması adayları arasından seçilmiştir.

Projelere ve mimarlarına saygıyla:

1. Bodrum Ortakent'te Hastane, Muğla / Esin Tercan, Erdal Özyurt, Ahmet Tercan
2. Sabiha Gökçen Uluslararası Havaalanı, İstanbul / Emre Arolat, Gonca Çırakoğlu
3. NP12 EVLERİ, İstanbul ödül Boğaçhan DÜNDARALP
4. Yedi Evler Konut Yerleşmesi, Sapanca –Sakarya Atilla Yüce
5. ABS Alçı ve Blok Sanayii AŞ Genel Müdürlük Binası, İstanbul İpek Yürekli , Sevim Aslan , Arda İnceoğlu , Cem Altun, Deniz Aslan
6. Ahşap Heykel Müzesi, Değirmendere – İzmit Şevki Pekin
7. Konut Kompleksi, Aomori, Japonya Emre Arolat
8. Fethiye Kültür Merkezi, Muğla Kenan Güvenç, Gülnur Özdağlar Güvenç
9. Fethiye Ece Marina, Muğla Boran Ekinci
10. Tunus Mahdiyya'da Otel ve Konut Emre Arolat, Gezin Evren
11. Abant İzzet Baysal Üniversitesi Sosyal Aktivite Merkezi, Bolu Erdal Sorgucu
12. Ütopik Mimari Tasarım, Otel Binası Özgür Kemal Zaimoğlu
13. ATK Lojmanları, Tekirdağ Han Tümertekin
14. Çatalhöyük Müze ve Ziyaretçi Merkezi, Konya Han Tümertekin
15. Mersin Deniz Ticaret Odası Kaya Arıkoğlu
16. Kocaeli Arızlı Yeni Yerleşim Projesi, Urban-m 3 Selim Velioglu, Özlem Berk