

“Condense”: Doğal Taş ve Kentler Arasında Bağ Kuran Bir Tangram

Tasarım:

Alper Derinboğaz,
Verona, 2017

Proje Destekçileri:

Marmomacc Platfrom
Architecture and Design
Garfangana Innovazione

Tasarım Ekibi: Saygın
Özcan, Aras Kalkan,
Nur Şahin, Cem Üstün,
Thibault Jalby

Üretim Ekibi: Stefano
Coiai, Marco Lombardi,

Gabriel Ferri, Domenico
Tassone

Video ve Foto

Belgeleme:
Hikmet Güler

Teşekkürler:

Luca Molinari, Simona
Finessi, Angelo Dadda,
Anna Masello, Cristina
Bigliatti, Dilek Öztürk,
Zeynep Kuban,
Serkan Taycan,
Carlo Berizzi



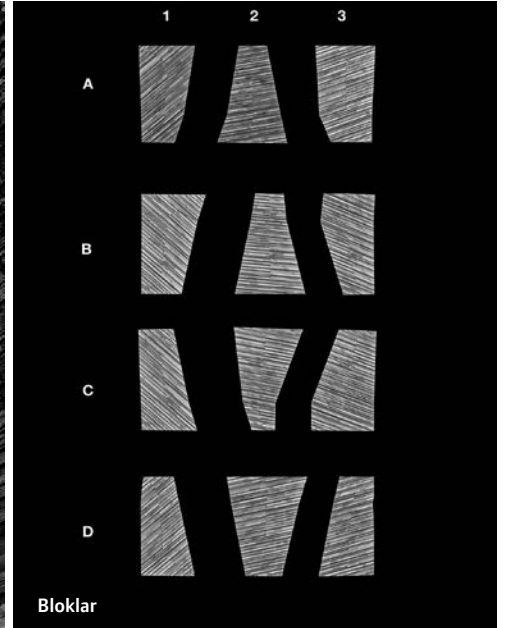
Bugünün metropolünde mekânımız, zamanımız ya da toleransımız yok. Kentler içerisinde sıkışıyoruz ve hattâ taşıyoruz. Yoğunlaşıyoruz. Tarihteki birçok dönem gibi, daha çok yaratmak ve daha çok var olma arayışı içindeyiz.

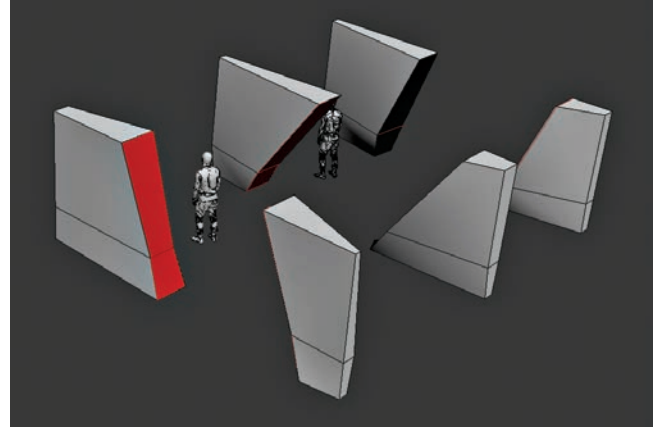
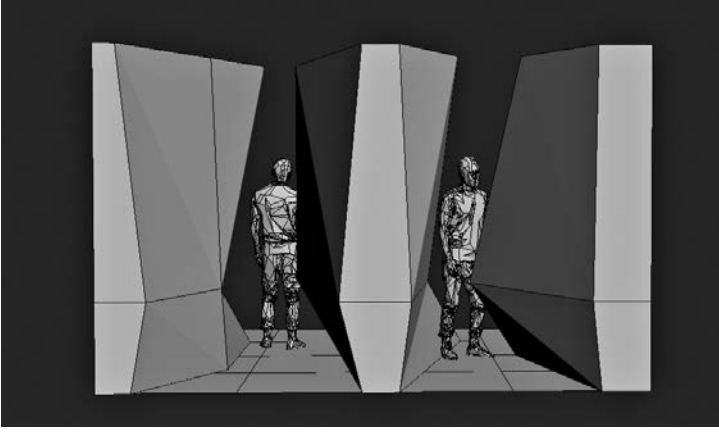
Alper Derinboğaz “Condense” ile Eylül ayında Verona’da gerçekleşen Marmomacc Fuarı’nda Luca Molinari küratörlüğündeki “Soul of the City” sergisinde yer aldı. Sam Jacob ve Cero 9 gibi mimarlar ile bir arada yer alınan sergide Derinboğaz, tema kapsamında doğal taş ve kent oluşumunun özündeki benzer formasyonların olasılığını araştırdı.

“Condense”; doğal taş formasyonları ve insanlığın kentler inşa etmesinin temelinde

benzer ilkeler olabileceği fikrinden yola çıkıyor. Tasarımda, kent ve formasyon ilişkisi üzerine araştırma sürecindeyken, metamorfik (başkalaşmış) kayaların basınç ve yer çekimine verdiği tepkileri, yerleştirme için referans oluyor.

Metamorfik kaya oluşumları, var olan herhangi bir kayanın yüksek derecede ısı ve basınca maruz kalarak başkalaşıma uğramasıyla oluşuyor. Farklı yoğunluktaki toprak mineraller yerçekimi güçleri altında sıkışarak kayalara dönüşüyorlar. Bu sıkışma arttıkça daha yoğun daha büyük kaya yapıları çıkıyor ortaya. Benzer şekilde çeşitli tektonik levhaların hareketleri de farklı yoğunlaşmalar ve katmanlaşmalar oluşturuyor. Bütün bu süreçler ve oluşumlar





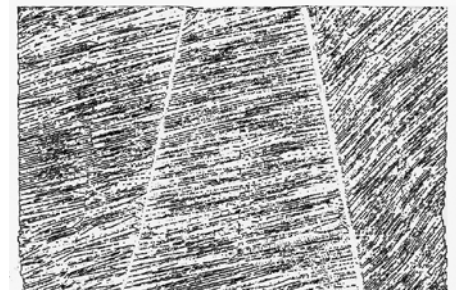
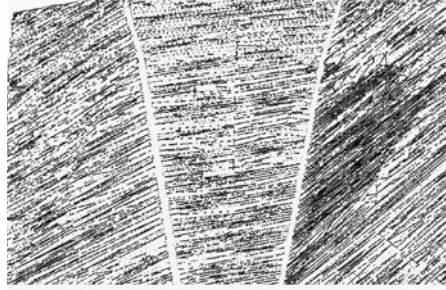
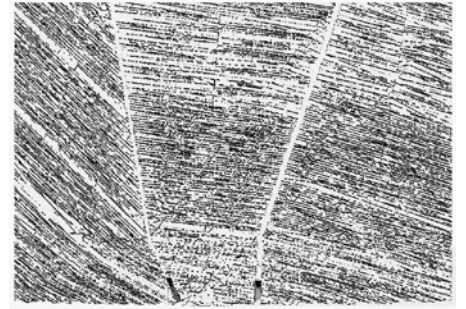
aslında söz konusu kalkit katmanları ile kayaların ve yer kürenin içine işleniyor. Sonunda bütün bu süreçlerin izleri, yer kürenin yaşam öyküsü neredeyse bir ağacın gövdesinde okunan yaşlan gibi kayalarda izlerini bırakıyor. Bu izler de mermer diye adlandırdığımız Adolf Loos'un "American Bar"ından Mies'in "Barcelona Pavyonu"na kadar mimarların eserlerinde doğaya referanslar veren yapısal elemanlar olarak karşımıza çıkıyor.

Bu yerleştirmede ise yer küreyi oluşturan süreçler dijital üretim tekniklerini kullanarak simüle ediliyor ve taşın yüzeyi kazınarak bu izler derinleştiriliyor. Dijital sistemler ve analog teknikler birleştirilerek oluşturulan yerleştirmede, yüzeydeki son işlem olan şekillendirme; aslında bir ara işlemin sonucu olarak ortaya çıkıyor; taş işleme testerelerinin doğal makina izlerini yüzeyde saf halinde bırakılmasıyla elde ediliyor. Disk bıçakların kesim yönü sabitlenerek kaba kesimde kullanılan tekniklerle bitiş yüzeyi elde ediliyor.

Yapısal bir tangram olarak şekillendirilen monolitler çeşitli şekillerde bir araya gelebilen bir yapboza dönüşüyor. Yekpare kütlelerin herbirisi tekil strüktürler olarak ayakta durabilirken her bir araya gelişte farklı bütünlükler ve mekân kurguları oluşturabiliyor.

Tangramı bir kent gerçekliği olarak yeniden düşünen Condense, mermerin kristal yapısını tasarım dili olarak ele alarak; bu yoğunlaşmış formasyonları aktarmak için kristalin doğasından gelen katmanlaşma yapısını ve döngüsünü doğal taş üzerine yansıtıyor, neredeyse taşın yüzeyini kazıyarak bu yapıyı ortaya çıkartıyor.

Doğal formasyonların ve insan yapılarının oluşumu arasındaki ilişkiyi ele alan Condense, taşın ve kentin yapı taşlarını güncel mimarlık ve kent tartışmalarına taşıyor.



Görünüşler

