

GELENEKTEN GELEN

PISKWEPAQ DESIGN'DAN PICTOU
SAĞLIK MERKEZİ

YİRMİBİR
MİMARLIK
TASARIM
MEKÂN

SAYI 80
TEM/AĞU 2009
9 TL (KKTC 10 TL)

DE
PO

BİRSEL+SECK BRANKO KOLAREVIC BÜLEND ÖZDEN DESIGN
MONO MİMARLIK SURFACEDESIGN + HARARI ARQUITECTOS
YALIN TAN & JEYAN ÜLKÜ

yazıları ile
ALPAY ER
OTTO VON BUSCH

ISSN 1303-9598



GİRİFT YÜZEYLER VE MALZEME ETKİLERİ

Dijital ortamda tasarım konusunda uzman mimar Branko Kolarevic 15 Mayıs'ta İstanbul'da, Yüzey Etkileri ve Dijital Ortamda Zanaat başlıklı bir konferans verdi. C. Alper Derinboğaz, konferanstan sonra Kolarevic'le yüzey etkileri, sayısal mimarlık ve malzeme-mimar ilişkisi üzerine bir söyleşi gerçekleştirdi.

C. Alper Derinboğaz

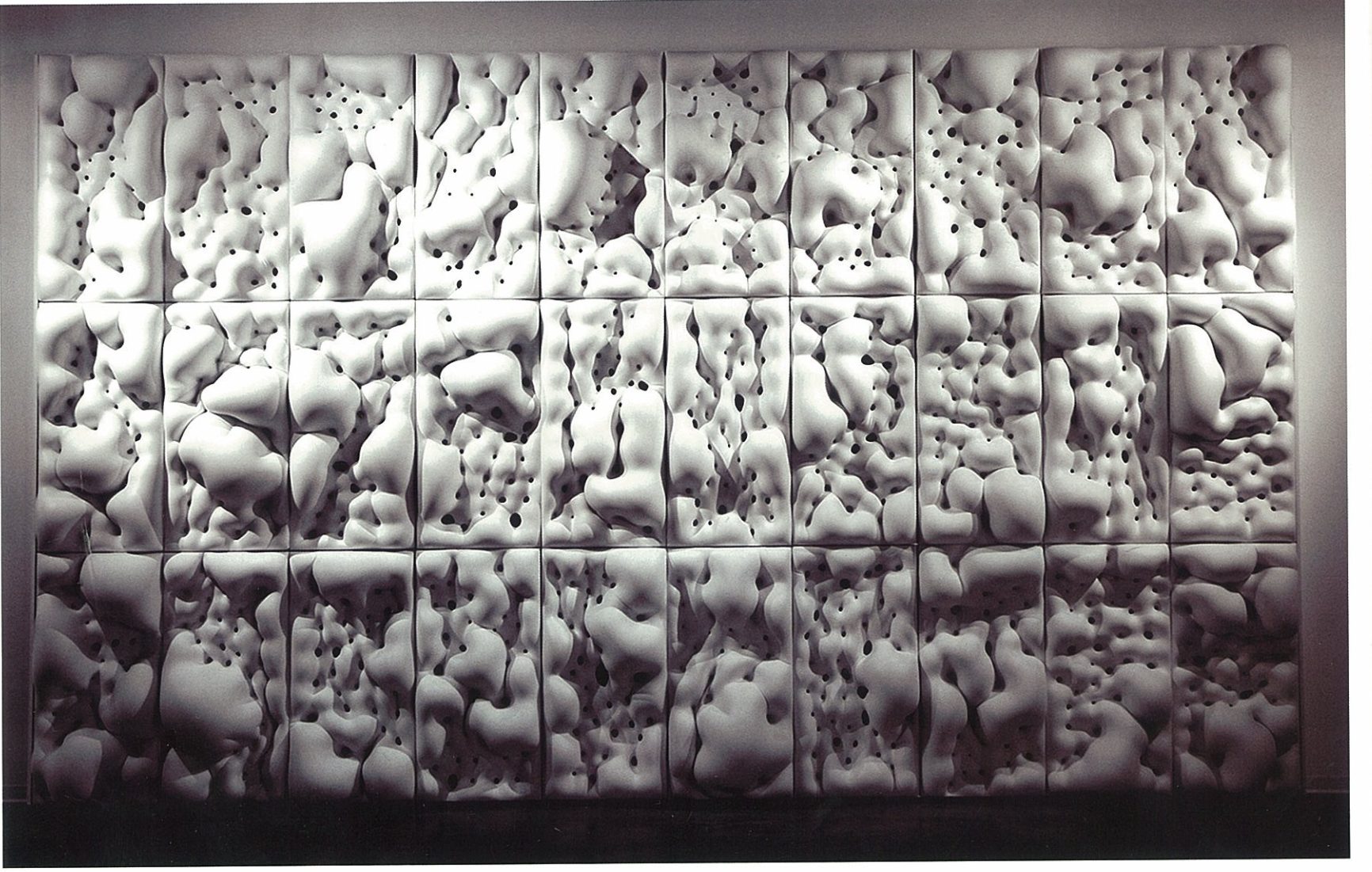
Manufacturing Material Effects (Malzeme Etkisi Üretmek), Architecture in the Digital Age: Design and Manufacturing (Dijital Çağda Mimarlık: Tasarım ve Üretim) gibi çalışmalarıyla sayısal mimarlığın fiziksel üretimiyle yakından ilgilenen Branko Kolarevic, Yıldız Teknik Üniversitesi Bilgisayar Ortamında Tasarım Ana Bilim Dalı'nın katkısıyla konferans vermek üzere İstanbul'daydı. Konferansta genel bir kitleye hitap edebilmek için daha çok sayısal mimarinin temel örneklerine ve bunların yapısal performans değerlerine değinen Kolarevic'le yaptığımız söyleşiyse daha çok yeni kitabında bahsettiği "material effects"

(malzeme etkisi) ve "intricacy"^{***} (girift) gibi kavramlar etrafındaydı.

CAD: Sizce konferansta bahsettiğiniz yaklaşım bir tür mimarlık akımı mı yoksa pratikte yaşanan bir zemin değişimi mi? Bir akımsa eğer bunun özellikle de küresel bütünleşmenin çok güçlü olduğu bir dönemde, "Uluslararası Stil"e benzer zayıflıklar göstereceğini düşünüyor musunuz? BRANKO KOLAREVIC: Dünyanın farklı yerlerinde bence birbirinden oldukça farklı yapılarla karşılaşılıyor. Bu farklılıklar özellikle farklı bağlamlarda oluştuğunda ikonik açıdan çok güçlü sonuçlar ortaya koyuyor. Sayısal mimarlığı bir akım olarak nitelersek diğer birçok mimari akımda olduğu gibi iyi ve kötü örnekler göreceğiz; hatta daha çok kötü örnekler. Bundan 20 yıl öncesiyle kıyaslırsak, ortaya konan ürünleri artık karşılaştırabiliyoruz, iyi ya da kötü olarak ayırt edebiliyoruz. Ya da

daha önemlisi ortaya konan yapıdaki yeniliğin kalıcı bir dönüşüm mü yoksa geçici bir stil merakı mı olduğunu değerlendirebiliyoruz. 20 yıl öncesinin tüm geometrik deneylerinin getirdiği malzeme yapılarındaki girift sonuçlar bugün ilgi odağı haline geldi.

Örneğin Herzog & de Meuron'un mimarisi iyi bir örnek. Binanın genel geometrisiyle pek ilgilenmeseler de yapının belirli bir yüzey kalitesi yakalamasına çok önem veriyorlar. Yeni kitabım da bu konuyu ele alıyor. Yüzeyin nasıl bir etki yaratabileceği ve özgün bir duygu oluşturulabileceğini. Herzog & de Meuron da böyle bir tepki durumunun mekâna nasıl ulaşabileceğiyle ilgileniyor. İnsanlar uzun bir aradan sonra "keyif verici" mekân ya da mimarlıkta "güzel" olandan bahsetmeye başladı. Buna rağmen bir önceki dönemin ilgi odağı olan eğrisel yapılardan vazgeçileceğini sanmıyorum. Artık bu form açılımlarını



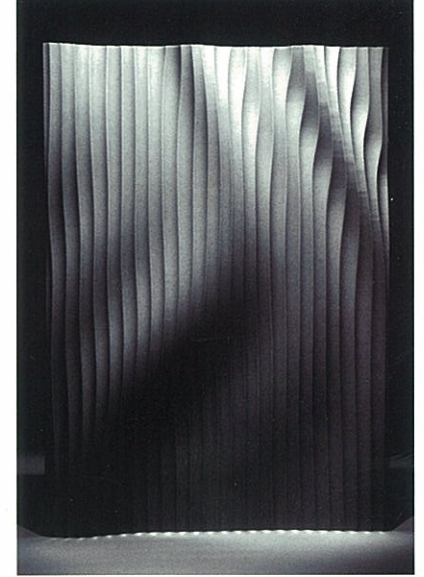
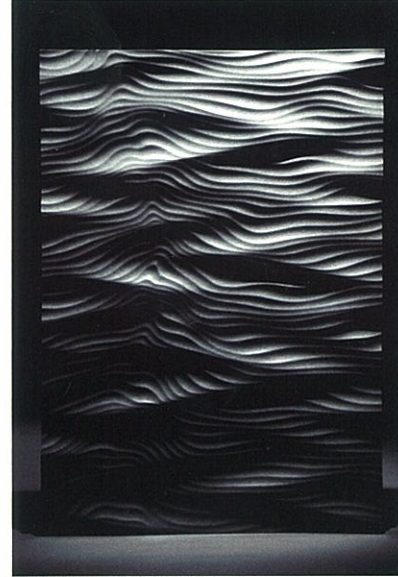
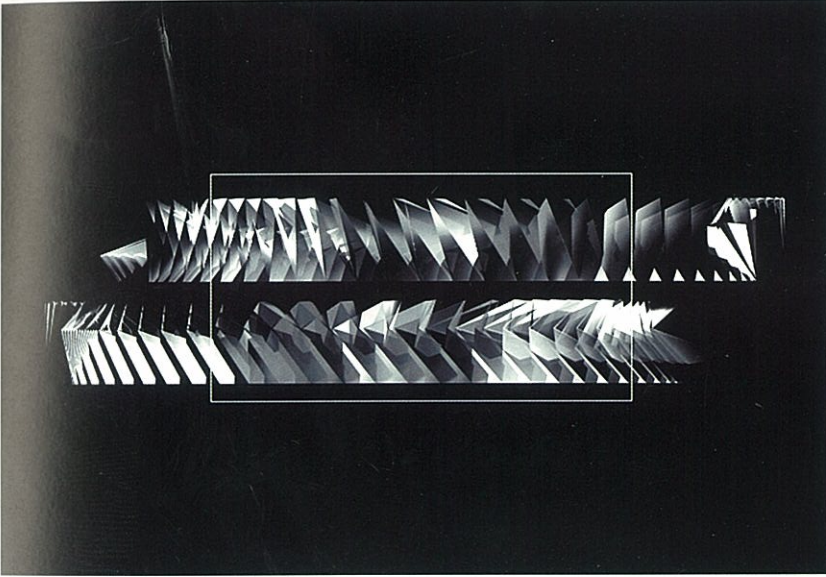
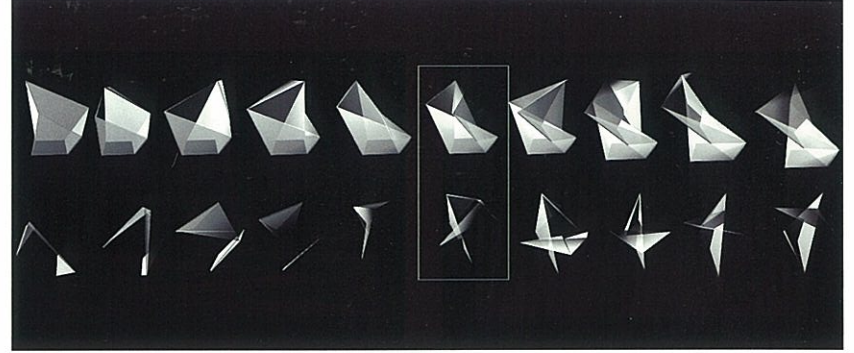


KARŞI SAYFADA
The p-wall projesi, Andrew Kudless.

BU SAYFADA
SOLDA: Mies van der Rohe'nin Barselona Pavyonu, akik, mermer, traverten taşları ve farklı renkte hafif boyalı camlardan oluşan zengin malzeme paletiyle öne çıkıyor.
ALTTA VE SOLDA ALTTA: Parametrik varyasyonlar, Nia Garner.

EN ALTTA: Parametrik olarak tasarlanıp üretilmiş olan Objectiles, Bernard Cache.

ARKA SAYFADA
SOL VE ORTA SIRADA: Striations: CNC tezgâhında parametrelerin keşfi.
SAÇDA ÜSTTE: Carmen McKee ve Fuyuan Su, panel sistemi.
SAÇDA ALTTA: Herzog & de Meuron, San Francisco de Young Müzesindeki kabartmalı ve delikli paneller.



yargılayabiliyoruz ve bunun belirli bir incelmeye gideceğini düşünüyorum. Yine de mimarlık ortamını harekete geçirecek kavramların etki ve özgün duygu olduğunu düşünüyorum.

CAD: **Peki, güncel mimarlık ortamında yüzey etkileri neden önemli bir alan tanımlamaya başladı?**

БК: Çünkü teknolojiyle kurduğumuz ilişki farklılaşıyor. Önceden üretemediklerimizi üretebiliyoruz teknoloji sayesinde. Geçtiğimiz 50-60 yıl boyunca süs ve bezeme utarılan bir şeydi, halbuki daha önceleri haz veren, tepki verdiğimiz, neredeyse sihirli bir mimari öğeydi. Bezemeler aslında sosyal ve strüktürel anlamda koşullara uyum sağlayarak gelişen desenlerdir. Bu geometrik örüntüler bir sebepten dolayı belirli biçimlerde tasarlanmış.

CAD: **Yüzey etkileri olarak bahsettiğimiz yaklaşım genelde oldukça fazla**

sayıda geometrik işlemler yapılması anlamına geliyor. Buysa kod yazma gibi birçok matematiksel strateji geliştirmeyi gerektiriyor. Bu stratejilerin belirginleşmesi sizce yaratım sürecinde tektipleşmeye sebep olabilir mi?

БК: Yöntem ne olursa olsun tasarımda eleştirel düşünce önemlidir ve önemli olmaya da devam edecek bence. Yani anlamlı bir etki ortaya koymak için eleştirel bir bakış açınızın olması lazım. Yeni teknolojilerin birçoğu baştan çıkarıcı ama aynı zamanda birçoğu da çirkin. Onlarla doğru ilişki kurmanız ise bunları kendi bağlamınızda değerlendirme kapasitenizle ilgili.

Örneğin OMA'nın Inside Outside iç mimarlık ofisiyle ortaklaşa yaptığı Casa Da Musica olağanüstü bir bina. Malzeme paleti oldukça hünerli tasarlanmış, özgün ve akıcı bir bütünlükte bir araya getirilmiş bir yapı. Ya da mesela Mies'in Barselona Pavyonu

neredeyse malzemenin olanaklarını yüceltmek için tasarlanmış. Merkezindeki kırmızımsı mermerin tasarımdaki özgül ağırlığı ya da farklı seviyelerde karartılmış camlar, koyu kadife perdeler adı konulamayacak bir etkiyi kurmaya çalışıyor bence. Pavyonun geometrisinde malzeme özelliklerini ortaya koyma amaçlı bilinçli ve özgün bir tasarım yönü olduğunu savunuyorum. Herzog & de Meuron'un de Young Museum tasarımını da bunlarla aynı sınıfta değerlendiriyorum. Malzemeyi senaryoya baştan dahil ederek kurulmuş mütevazı ve girift yüzey etkileri biçimlendirilmiş tüm bu örneklerde.

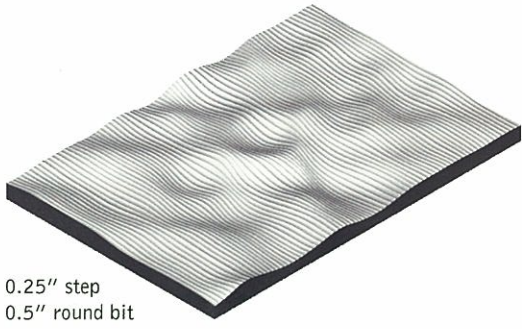
CAD: **Malzeme ve tasarımcı arasında yaratıcı bir ilişkinin kurulmasının öneminden bahsedebiliriz söyledikleriniz üzerinden. Peki sizce bu, giderek sayısal ortama kayan tasarım süreci içerisinde nerede var olmalı?**

БК: Malzemeyi tanıman lazım.

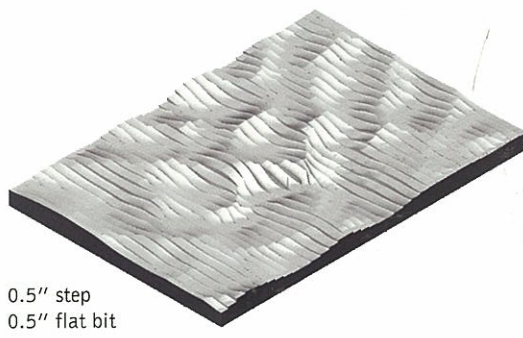
CAD: **Evet, ben de tam olarak bunu soruyorum: Tasarımcı ve malzeme arasındaki etkileşim günümüzde nasıl gerçekleşmeli?**

БК: Bu konuda bence mimar ve malzeme arasındaki ilişkiden çok mimar ve zanaatkar ya da üretici arasındaki ilişkiden bahsetmeliyiz. Konferansta da altını çizmeye çalıştığım konulardan biri buydu. Malzeme bilgisi derin olan profesyonellerle iletişimden kazanacağımız çok şey var. Mimarlar olarak malzeme amatörleriyiz çünkü hiçbir zaman malzemeyle birebir çalışmıyoruz. Malzeme yapısının bize neler sunabileceğini anlamalıyız. Bauhaus'ta bunun farkındaydılar, malzemeyi kesip biçimleri gerektiğinin farkındaydılar. Ne yazık ki bu tür bir tutumu kaybettik ancak gelecekte bunun yeniden kazanılacağını düşünüyorum.

CAD: **Bauhaus seviyesinde olmasa da Harvard'da Malzeme Sistemleri**



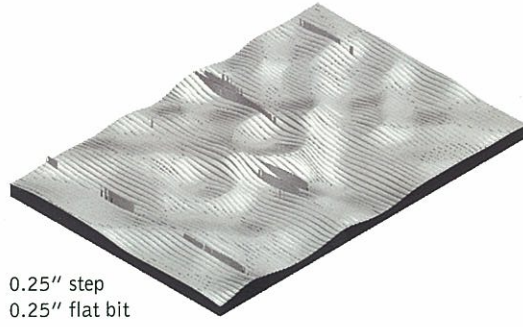
0.25" step
0.5" round bit



0.5" step
0.5" flat bit



0.5" step
0.25" flat bit



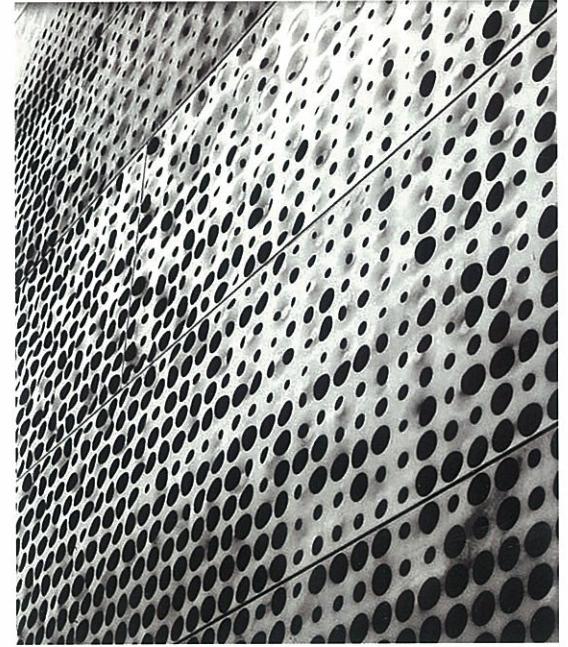
0.25" step
0.25" flat bit



0.25" step
0.25" flat bit



0.5" step
0.5" round bit



ya da UCLA'de Teknoloji ve Üretim gibi atölyeler bahsettiğiniz dönüşümün başlangıcı niteliğinde. Yine de mimarlığın teknolojiyi zorlar gibi görüldüğü günümüzde bile malzeme ya da inşaat mühendisleri, mimarların var olan teknolojileri henüz keşfetmedikleri ya da yetkin bir biçimde kullanamadıklarından yakınıyorlar. Bu bağlamda, profesyonelliğin getirdiği bir yol ayrımı söz konusu mu?

BK: Bir yol ayrımı var olmak zorunda değil. Bu bahsettiğin yol ayrımını mimar ve müteahhit arasında görebiliriz. Müteahhit, inşaat firması ve yüklenici arasında birçok iletişimsizlik söz konusu. Daha farklı bir ilişki ise derin bir bağlılık gerektirir. Mesela de Young Müzesi'nde güzel bir doğa içinde inşaat yapma sorunuyla karşı karşıyaydı Herzog & de Meuron. Kullandıkları malzemenin doğanın sürekliliğini bozmayacak türde olmasını istiyorlardı. Bu noktada

malzeme üreticisinin öne sürdüğü delikli bakır panellerle bu sorun çözüldü. Böylelikle San Francisco Golden Gate Park'ının içindeki dev müze yapısı birkaç sene içinde yeşile bürünecek olan perforated bakır yüzeyle kaplandı.

CAD: 2003'de Hüseyin Çağlayan'dan Jesse Reiser'a, Chris Cunningham'dan FOA'ye birçok güncel tasarımcı, sanatçı ve mimarın bulunduğu Intricacy (Girift) sergisinden bugüne bu kavram gittikçe daha sık karşımıza çıkmaya başladı. Sizin de yüzey etkileriyle birlikte kullandığınız giriftlik kavramını ve anlamının ötesinde neleri işaret ettiğini biraz açar mısınız?

BK: Bu kavram teorisyen ve mimar Greg Lynn'in işleriyle ortaya çıktı. Girift, benzersiz parçalardan oluşan bir düzenlemede okunabilir. Bu yüzey ile ilişki kuran insanda duygusal bir tepki ve belirli bir etki oluşturur.

CAD: Yani girift olan, akılla sınıflandırabildiğimiz bir nesneden çok duyularımızla-sinir sistemimizle doğrudan ilişki kurar diyebilir miyiz?

BK: Evet bir bakıma öyle. Bununla ilgili bir algı deneyi vardır. Denek basit bir cisimle karşılaştığında onu derhal analiz edip sınıflandırdıktan sonra o cisimle bir daha ilgilenmiyor. Bunun tersine aşırı karmaşık bir nesneyle karşılaştığında anlamılamaz buluyor ve yine söz konusu nesneye ilgisini hemen kesiyor. Ancak girift olarak tanımladığımız bir yüzeyle karşılaşan denek, ilk bakışta anlayamadığı görsel dilin altında yatan yapıyı çözmeye çalışıyor ve uzun süre ona odaklanıyor. Yani giriftlik kavramı, belki de bu düzeyde bir dil arayışında olmalıdır diye düşünüyorum.

CAD: Derslerinizde öğrencilerin sayısal tasarım araçlarıyla nasıl bir ilişki kurmalarını sağlıyorsunuz? Bir eğitmen

olarak tasarım yazılımlarının, işleri kolaylaştıran araçlar olarak kullanmanın ötesinde düşünce sürecini geliştirecek şekilde tasarıma entegre edilebileceğini düşünüyorum.

BK: Bence bu konuda izlenebilecek keskin bir yöntem yok ancak ben genellikle öğrenciler için doğru bağlamı hazırlamaya yoğunlaşıyorum. Yani merak ve heves olduğu sürece öğrenciler kendi yollarını çiziyorlar.

* Greg Lynn'in Intricacy adlı kitabında geçen "intricacy" kavramı Türkçe'de "karmakarışık" ya da "çapraşık" gibi anlamlara gelse de Farsça karşılığı olan "girift" bu kavramı daha iyi tanımlıyor. Çünkü girift karmaşıklığın ötesinde çok katmanlılığı, bütünselliği, sentezi, küçük ölçekte çeşitlilik ve farklılığı içeren işleri nitelerken de kullanılıyor. Karmakarışık ise tanımlanmaya çalışılan tasarım anlayışına aykırı. Çünkü dekonstrüktivizm ya da postmodernizm dönemine ait anlamılamaz karmaşıklığa karşıt bir durumu tanımlamakta.