

T.C.

BEYKENT ÜNİVERSİTESİ

FEN BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

MİMARLIK ANABİLİM DALI

MİMARLIK BİLİM DALI

HOLL VE EISENMAN TASARIMLARINDA

TEMSİL İLE

ESKİZ-DİYAGRAM İLİŞKİSİNİN ARAŞTIRILMASI

Yüksek Lisans Tezi

Tezi Hazırlayan:

İbrahim Yalın AKIN

İstanbul, 2014

T.C.
BEYKENT ÜNİVERSİTESİ
FEN BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ
MİMARLIK ANABİLİM DALI
MİMARLIK BİLİM DALI

**HOLL VE EISENMAN TASARIMLARINDA
TEMSİL İLE
ESKİZ-DİYAGRAM İLİŞKİSİNİN ARAŞTIRILMASI**

Yüksek Lisans Tezi

Tezi Hazırlayan:

İbrahim Yalın Akın

Öğrenci No:

10080707

Danışman:

Yrd. Doç. Dr. Levent ARIDAĞ

İstanbul, 2014

YEMİN METNİ

Yüksel lisans Tezi olarak sunduđum “ Holl ve Eisenman Tasarımlarında Temsil ile Eskiz - Diyagram İlişkisinin Araştırılması” başlıklı bu çalışmanın, bilimsel ahlak ve geleneklere uygun şekilde tarafımdan yazıldığına, yararlandığım eserlerin tamamının kaynaklarda gösterildiđini ve çalışmanın içinde kullanıldıkları her yerde bunlara atıf yapıldığını belirtir ve bunu onurumla doğrularım 06/05/2014.

Aday: İbrahim Yalın Akın



T.C.
BEYKENT ÜNİVERSİTESİ
FEN BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

YÜKSEK LİSANS TEZ SAVUNMA SINAVI SONUÇ TUTANAĞI

Beykent Üniversitesi
Fen Bilimleri Enstitüsü Müdürlüğü'ne,

Aşağıda tez adı belirtilen yüksek lisans öğrencisi 100807007 no'lu İbrahim Yalın AKIN'ın 13/05/2014 tarihinde yapılan tez savunma sınavı¹ sonucunda 45 dakika süreyle sunduğu ve savunduğu tezi hakkında² oybirliğiyle, BAŞARILI kararı verilmiştir.

Bilgilerinize saygılarımızla arz ederiz.

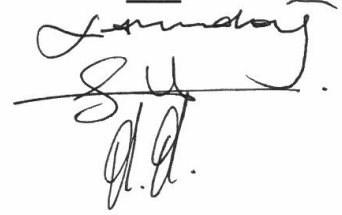
Anabilim Dalı : Mimarlık
Programı : Mimarlık
Tez Başlığı³ : Holl ve Eisenman Tasarımlarında Temsil ile Eskiz-Diyagram İlişkisinin Araştırılması

Tez Sınav Jürisi

Öğretim Üyesi

Danışman : Yrd. Doç. Dr. Levent ARIDAĞ
Üye : Prof. Dr. Sercan ÖZGENCİL YILDIRIM
Üye : Yrd. Doç. Dr. Mustafa Orkun ÖZÜER

İmza



¹ Jüri üyeleri söz konusu tezin kendilerine teslim edildiği tarihten itibaren en geç bir ay içinde toplanarak öğrenciyi tez savunma sınavına alır. Belirlenen günde yapılamayan jüri toplantısı, katılanların hazırladığı bir tutanakla enstitü yönetimine bildirilir. Bu durumda jüri en geç onbeş gün içinde toplanarak adayı tez savunma sınavına alır. Tez savunma sınav süresi en az 45 dakikadır. Yüksek lisans tez savunma sınavı, tez çalışmasının sunulması ve bunu izleyen soru-yanıt bölümlerinden oluşur ve dinleyiciye açıktır. (Beykent Lisansüstü eğitim ve Öğretim Yönetmeliği-Madde30-3)

² Tez sınavının tamamlanmasından sonra jüri, tez hakkında “kabul”, “düzeltme” veya “red” kararı verir. Jüri başkanı, jüri üyelerince imzalanmış sınav tutanağını, tez sınavını izleyen üç gün içinde ilgili enstitü yönetimine teslim eder. Tezi hakkında düzeltme kararı verilen öğrenci en geç üç ay içinde gerekli düzeltmeleri yaparak ve yönetmelikte belirtilen usullere uygun olarak tezini aynı jüri önünde yeniden savunur.

³ İleride doğabilecek aksaklıkların engellenmesi için tezin başlığının yazılması gerekmektedir.

ÖNSÖZ

Bu çalışmanın gerçekleşmesini sağlayan ve tezin gelişim süresi boyunca değerli zamanını ayırarak fikirleri ve sohbetleri ile beni destekleyen, öğreten ve teşvik eden çok değerli danışmanım Levent Arıdağ'a , manevi destekleri ve güler yüzlerini hiçbir zaman eksik etmeyen sevgili eşim Meltem Akın'a, Annem Sema Akın'a, Babam Mustafa Cengiz Akın'a ve biricik kardeşim Eda Akın'a çok teşekkür ederim.

Bu çalışmayı sevgili eşim ve aileme ithaf ediyorum.

Mayıs 2014

İbrahim Yalın Akın

HOLL VE EISENMAN TASARIMLARINDA TEMSİL İLE ESKİZ-DİYAGRAM İLİŞKİSİNİN ARAŞTIRILMASI

Tezi Hazırlayan: İbrahim Yalın Akın

Özet

Geçmişten, günümüze mimari tasarım ortamının gelişim süreci incelendiğinde; özellikle de son yirmi yıl içerisinde bilgi ve teknoloji alanlarında gerçekleşen ilerlemeler ve dönüşümlerin tasarımda kullanılan geometrik dilin daha önceden hiç olmadığı kadar soyutlaştırmakta olduğu gözlemlenmektedir. Tasarım düşüncesine ait imgenin zihinde ortaya çıktığı ilk andan itibaren sahip olduğu olasılıklar ile beraber belli bir düşüncenin sistem içerisinde bir akış ile görselleştirilmesi, temsil edilebilmesi ve başka tasarım düşünceleri ile etkileşim içerisine girerek değerlendirilebilmesi için önemlidir. Ortaya çıkan bu durum aynı zamanda mimarlığın diğer bilim dallarının üzerine kurulu olduğu sebep-sonuç ilişkisi yerine daha önceden var olmayan bir şeyin keşfi için tasarım süreci boyunca gerçekleşen durum, hal, oluş ve akışların belirlemiş olduğu problemler ve çözümleri ile ilgilendiğini gösterir. Bu aynı zamanda mimari tasarım düşüncesinin bilgi taşıyan nitelikte ve bu bilginin sürekli olarak geliştirilebilir, sürdürülebilir olması için bilişsel olarak gerçekleşen süreçler olarak anlaşılmasına neden olur. Mimari tasarım süreci daha çok düşüncenin temsil ortamına aktarıldığı ilk andan itibaren mimarlığın objesi olan forma(temsile) dair gerçekleşen hal, olay ve durumlara karşılık gelmektedir. Geleneksel temsil ortamında temsil edilen form ile mekan arasındaki diyalog, farklı zaman dilimlerinde birbirine bağlı olarak gerçekleşen süreçler olarak anlaşılrsa da günümüz çağdaş temsil ortamı sunmuş olduğu sınırsız olasılıklar ile bu durumu eş zamanlı gerçekleşen süreçler olarak tanımlar. Bu bir anlamda soyut bir geometrik dil ile üretilen temsillerin giderek birbirinden ayrılmaya ve karmaşıklaşmaya başladığını gösterir. Temsiliyet bağlamında yaşanan bu ayrışma temsil ortamında tercih edilen iletişim araçları ve yöntemleri arasından diyagram ile ekizi, bilgiyi en soyut halde taşıması nedeniyle ön plana çıkarır.

Anahtar kelimeler: geometrik dil, soyut, temsiliyet, eskiz ve diyagram, zaman

RESEARCH OF SKETCH-DIAGRAM RELATIONSHIP WITH REPRESENTATION IN HOLL AND EISENMAN DESIGNS

Presented by: İbrahim Yalın Akın

Abstract

From past to present when the progress of architectural design medium continuum have been researched; it has been observed that the geometrical language used in design have become abstract more than ever before within improvements and transformations particularly in the last twenty years at the field of information and technology. The image of the design idea, which is very important to dialate with other ideas need to be visualized, represented and evaluated with its all possibilities in a flow of determined thinking system since the time it falls in the mind. At the same time this current situation signifies that the architecture is in interested in the discovery of the one which never exist instead of the cuase-affect which the other disciplines are bound to and problematize its thinking through the happenings, conditions, facts through the design process. This at the same time concieves that the architectural design thinking need to be cognitive mental processes which in the reason that the idea also needs to carry information which is improvable and sustainable

The architectural design process refer more about the events, actions and happenings of the idea attached to the form at time which the idea have been started to represent. The dialogue between the space and form however has shown that in traditional concepts that they are acting in different time intervals, today's contemporary representation media defines this situation with its limitless possibilities as simultaneous intervals. In this meaning, it signifies that the forms which are designed in abstract geometrical language are becoming more copmplex and distinctive. As a result t the distinction in represantation platform carries forward the sketch and the diagram as the tools for communications.

Keywords: geometrical language, abstract, representation, sketch and diagram, time

İÇİNDEKİLER

	Sayfa No.
ÖZET	i
ABSTRACT	ii
TABLolar LİSTESİ	iv
ŞEKİLLER LİSTESİ	v
1. GİRİŞ	1
1.1. Araştırmanın Amacı.....	2
1.2. Araştırmanın Kapsamı ve Yöntemi.....	3
2. TEMSİL ve DÜŞÜNCE YÖNETİMİ	4
2.1. Eskiz.....	11
2.2. Steven Holl.....	14
2.2.1. Kromatik Alanlar.....	17
2.2.2. Zaman ve Işıkla İlişkili Tonun Yönetimi.....	20
3. DEĞİŞEN TEMSİL ORTAMI ve DÜŞÜNCE SİSTEMİ	33
3.1. Diyagram.....	42
3.1.1. Christopher Alexander “ İlişkisel”.....	45
3.1.2. Bill Hillier “ Analiz”.....	48
3.1.3. Peter Eisenman “ Arayer ve Operasyonel İşlemler”.....	51
4. TARTIŞMA ve SONUÇLAR	64
KAYNAKLAR	73

TABLULAR LİSTESİ

	Sayfa No
Tablo 1 Ching (2012) syf. 53'den dönüştürülmüştür	4
Tablo 2 Düşüncenin Oluşum Süreçleri	9
Tablo 3 Kromatik Alanın Oluşumu	16
Tablo 4 Temsil Sürecinde Işık, Zaman ve Hareketin Ton ile Olan Etkileşimi	19
Tablo 5 Alexander,Patern'nin Dili,1979,syf.187	47
Tablo 6 Steven Holl'un Düşünce Yönetimi	66
Tablo 7 Diyagramın Kullanılış Yöntemleri.....	68
Tablo 8 Peter Eisenman ve Düşünce Yönetimi	70

ŞEKİLLER LİSTESİ

Sayfa No.

Şekil 1- McCloud(1993) Çizim Eylemine Dayalı Görseli.....	9
Şekil 2-Cezayir Kentsel Plan Projesi Plan ve Perspektif Eskizi, Le Corbusier,1935	12
Şekil 3 Mimarların Eskizleri,	13
Şekil 4 Gymnasium Köprüsü Yerleşim Planı(Site Plan), 1977	21
Şekil 5 Bronx Gymnasium Köprüsü,1977, Steven Holl kişisel çalışması	21
Şekil 6 Fırçanın Kâğıt Üzerindeki Dokunuşları.....	22
Şekil 7 Suyun gücü	23
Şekil 8 Radon Center, James Turrell	24
Şekil 9 St Peters Basilica Stained Glass Window With Dove Behind Throne Of St Peter.....	25
Şekil 10 St.Ignatius Şapeli(Taş Kutunun İçinde Yedi Farklı Işık Şisesi),Steven Holl Architects,Seattle,1997	25
Şekil 11 Ton Tekerleği.....	26
Şekil 12 Zıt Tonlar, St.Ignatius Şapeli,Steven Holl Architects,Seattle,1997	26
Şekil 13 Işığın Özü "Güneş"	28
Şekil 14 Knut Hamsun Merkezi, Steven Holl Architects, 2009	29
Şekil 15 Knut Hamsun Merkezi Sulu Boya Eskizi, Steven Holl.....	30
Şekil 16 Temsilin Form-Mekan Üzerinden Eş Zamanlı Olarak Yükselmesi, Fotoğraf: Steven Holl.....	30
Şekil 17 Mekan İçerisinde Zaman ve Işığa Bağlı Olarak Oluşan Tonların Kesit Boyunca Algılanan Halleri.....	31
Şekil 18 Sörf Müzesi Yerleşim Planı.....	31
Şekil 19 "Gökyüzü ve Denizin Altında" Suluboya Eskizleri, Steven Holl.....	32
Şekil 20 Soyut Halinin Gerçeklik Kazanması	32
Şekil 21 Ev III(House III), Peter Eisenman ,1970	38
Şekil 22 Ağaç(Tree),Alexander,1966	46
Şekil 23 Yarı Kafes, Semi-Lattice,Alexander,1966.....	46
Şekil 24 Alexander,Patern'nin Dili,1979,syf.187	47

Şekil 25 Londra'nın Lokal Bir Kısımının Eksensel Harita Üzerinden Bütünleşmesi, Hua Yoo,1991	50
Şekil 26 Üç Boyutlu Kartezyen Kordinat Sistemi	52
Şekil 27 Rönesans Dönemine Ait Resmedilmiş Mimari Yapılar	53
Şekil 28 Rönesans Döneminde Mimar Olan Vredeman de Vries'e Ait Resim,1568. 53	
Şekil 29 Mimarlığın Evrimsel Diyagramı, Charles Jencks.....	54
Şekil 30 Eisenman'ın Kesintisiz Dönüşüm İçerisindeki Diyagramı	56
Şekil 31 Operasyonel Süreçler.....	56
Şekil 32 Ev II, Peter Eisenman, 1969-1970, Brian Venden Brink	57
Şekil 33 Analitik Diyagramlar, Peter Eisenman,.....	58
Şekil 34 Pleksicam Model, Axonometri, Peter Eisenmann	58
Şekil 35 Ev X, Aksonometrik Model.....	59
Şekil 36 Ortadaki Kesitlerin Genişlemesi.....	61
Şekil 37 Küplerin İçindeki Vektörlerin İşleyişi	61
Şekil 38 Diyagramlar	62
Şekil 39 Diyagramların Oluşturduğu Mekanlar.....	63
Şekil 40 Temsil Ortamı- Gösterge İlişkisi	64

1. GİRİŞ

Geçmişten, günümüze mimari tasarım ortamının gelişim süreci incelendiğinde; özellikle de son yirmi yıl içerisinde bilgi ve teknoloji alanlarında gerçekleşen ilerlemeler ve dönüşümlerin tasarımda kullanılan dili daha önceden hiç olmadığı kadar soyutlaştırmakta olduğu gözlemlenmektedir. Tasarımda soyutlaşan bu dilin temelini geometri oluşturmaktadır. Tasarım düşüncesine ait imgenin zihinde ortaya çıktığı ilk andan itibaren sahip olduğu olasılıklar ile beraber belli bir düşüncenin sistem içerisinde bir akış ile görselleştirilmesi ve temsil edilebilmesi önemlidir. Bu aynı zamanda düşüncenin sahip olduğu olasılıkların değerlendirilebilmesine imkan sağlar. Böylelikle, tasarımda temsili oluşturulan düşüncenin başka tasarım düşünceleri ile etkileşim içerisine girebilme ve iletişim kurabilme olanağı ortaya çıkar. Tasarım düşüncesinin bilgi taşıyan nitelikte ve bu bilginin sürekli olarak gelişebilir, sürdürülebilir olması sağlanır. Böylelikle tasarımda düşüncenin temsil edilişi gösterge ile ilişkilendirilir. Ortaya çıkan işaret ve göstergeler oluşlara karşılık gelir ve daha çok bir arayış içerisinde olma ve anlamsal açıdan bir problemin tanımlanmasını oluşturma durumudur.

Bu bakış açısına göre; tasarım sürecinde ortaya çıkan ve olası her bir yeni durumun bir bilgi taşıma potansiyeline sahip olabileceği anlaşılmaktadır. Böylelikle gerçeğin geometrik olarak soyut anlamda bir karşılığı bulunmaktadır. Bu bağlamda ele alındığı zaman, tasarıma ve bir bilgiler bütününe refere ederek bilişsel olarak bir sistem, sayısız sistemlerin oluşturmuş olduğu bir bütün üzerinden ilerler. Bu aynı zamanda tasarımdaki süreçleri bilişsel ve bilgi tabanlı gerçekleşen süreçler olarak da tanımlamaktadır. Özellikle de dijital tasarım teknolojilerinin tasarım dünyasındaki yaratıcı süreçlere dair oynamış olduğu rol bu süreçlere adaptasyonu gerekli kılmaktadır.

Tasarımın yeni tasarım tekniklerine adaptasyonu, dijital tasarım teknolojilerinin ilk kullanıldığı kişisel bilgisayarlar ve bu bilgisayarların kullandığı CAD yazılımları ile başlamaktadır. İlerleyen zaman dilimi içerisinde yaygınlaşmaya başlaması ile kullanılan CAD ve CAAD gibi benzer yazılımların sunmuş oldukları sayısal ve hesaplama dayalı özellikler tasarım sürecinin birçok olası durumlar üzerinden gerçekleşmesini sağlamaktadır.

Anlamsal açıdan bakıldığında ise tasarım süreci, beklenmedik durum, ihtimal (şey) üzerine kuruludur. Bu beklenmedik durum, ihtimal (şey), Sevaldson(2000) da belirttiği gibi daha önceden hiç düşünülmemiş yeni bir şeyin varışını ima eder. Bu doğrultuda dijital tasarım teknolojilerinin sunmuş olduğu sayısız olasılıklar tasarım sürecinde tasarımcının zihninde oluşan konseptsel düşüncenin rasyonelleşmesine, geleneksel tasarım sürecinde kullanılan teknik ve yöntemlere oranla daha çok katkıda bulunduğu söylenebilir. Bu bir anlamda soyut bir geometrik dil ile üretilen, temsillerin bilinen temsil ortamından giderek ayrışmaya başladığı anlamına gelmektedir.

Temsiliyet bağlamında yaşanan bu ayrışma, tasarımda temsili oluşturulan konseptsel düşüncenin statik, durağan olmayan aksine daha dinamik, daha hareketli bir iletişim aracına ve yöntemine ihtiyaç duyduğu gözlemlenmektedir. Özellikle de günümüz çağdaş yapılar benzersizlikleriyle bu bakış açısına önemli bir referans oluşturmaktadır. Fakat ilginç olarak tercih edilen dil ve kullandıkları düşünmeye ait iletişim yöntemi olarak birbirlerine benzerlik göstermektedirler. Mimari tasarımda düşüncenin temsil edilebilir olması temsilin aynı zamanda bir iletişim aracı olarak düşünülmesine neden olur. Bu nedenle mimari tasarımda tercih edilen temsil yöntemleri özellikle dijital araçların artmasıyla tasarım süreci boyunca kurulan bağlantılar, oluşturulan işaretler ve yönlendirmeler bakımından öncelikli hale gelmiştir. Bu bağlam içerisinde tasarımda temsil sorunu oluşturan problem ve süreçler, mimari tasarımda seçilen temsiliyet yöntemleri arasında önemli bir yer tutan eskiz ve diyagramın temsil ile ilişkisi incelenecektir.

1.1. Araştırmanın Amacı

Günümüz mimari tasarım ortamının belirleyicisi dijital tasarım teknikleriyle ortaya çıkan geometrik dilin parametrik özellikleridir. Araştırmada eskiz ve özellikle diyagram, tasarım sürecinde düşüncenin yapısını ve geometrik özelliklerini zamana bağlı olarak ortaya çıkaran ilişki bir araç olarak ele alınacaktır. Buradaki zaman kavramı tarihsel ve kronolojik değil, kendi zamanını kurgulama anlamında parametrik ve kartografiktir. Diyagramın zamanla kurduğu bu yeni ilişki modelinin tasarım sürecine olan etkilerinin ortaya çıkarılması hedeflenmiştir.

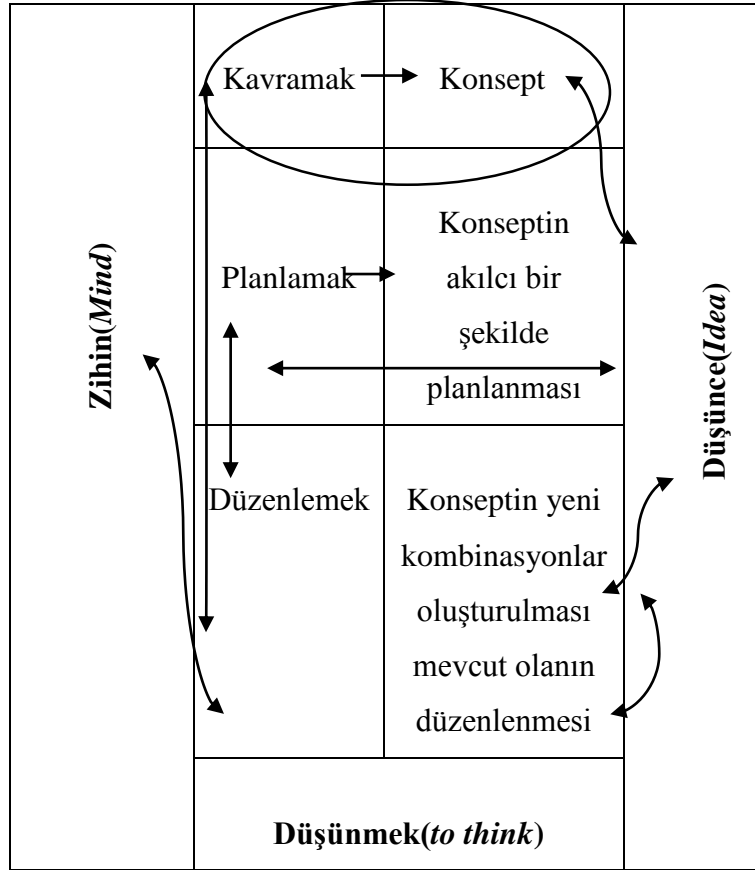
1.2. Arařtırmanın Kapsamı ve Yöntemi

Arařtırma mimari tasarım sürecinde düşünceyi ortaya çıkaran bir araç olarak diyagramın zaman ve geometriyle kurduđu ilişkinin incelenmesiyle ilgilidir. Diyagramı bir karřıtlık üzerinden daha iyi anlamak için eskiz seçilmiřtir. Arařtırmada kendine özgü bir eskiz tekniđi olan ve bunu tasarım sürecinin bir bileřeni haline getiren Holl ve diyagramı tasarım sürecinde katmanlı bir yapı olarak kullanan Eisenman ele alınacaktır. Soyutlama-temsiliyet, eskiz-imge, diyagram-bilgi, zaman-geometri, subjektif-objektif, gibi kavramlar bu iki mimarın tasarım süreçlerinin karřılařtırmasıyla deđerlendirilecektir.

2. TEMSİL VE DÜŞÜNCE YÖNETİMİ

Mimari tasarımda temsil ile düşünce arasında kurulan ilişki, tasarım süreci boyunca ortaya çıkan durum, koşul ve olayların niteliğinin belirlendiği ve anlamlandırıldığı imgelerin zihin tarafından algılanıp, kavrandığı soyutlama ile başlar. Tasarımcının zihninde soyutlanarak beliren imgeler aynı zamanda tasarımın özü olan ve varlığına işaret eden düşüncenin oluşabilmesi için rasyonelleştirilmeye ihtiyaç duyar. İfade edilen rasyonelleştirme süreci zihnin eylemi olan düşünme(*to think*) üzerinden kavranarak(*to conceive*), planlanarak(*to contrive*) ve düzenlenerek(*to devise*) ilerler(Ching,2012).

Tablo 1 Ching (2012) syf. 53'den dönüştürülmüştür



Tablo1, tasarımda düşüncenin kavramsal açıdan oluşumunu destekler. Düşünceye ait konseptin yeni kombinasyonlarla sorgulanabilir oluşu başka olasılıkların ortaya çıkmasına olanak verir.

Böylelikle tasarım süreci boyunca eklenen olasılıkların birbiriyle olan ilişkilerinin belirlenebilmesi ve değerlendirilebilmesi, düşüncenin temsil ortamına aktarılırken ifade edilebilmesi açısından oldukça büyük bir önem taşır. Bu bağlamda düşüncenin temsili bakımından etkin rol oynayan olasılıklar aşağıdaki süreçlerle kontrol edilmeye çalışılır(Ching,2012,s:66);

- **Analiz(Analysis):** Bütünü oluşturan parçaların ilişkilerinin belirlenmesi.
- **Sentez(Synthesis):** Değişik parçaların ya da elemanların bir bütün oluşturabilmesi.
- **Yürütme- Geliştirme(Develop):** Olasılıkların sürece adapte edilerek daha etkili bir durumun oluşturulabilmesi.
- **Değiştirme(Modify):** Yeni bir sonuç elde edilmesi amacıyla yapılan değişiklikler.
- **Düzeltilme(Refine):** Daha etkin anlamlı bir sonucun oluşması amacıyla yapılan yöntem.
- **Eğilme- Bükülme(Inflection):** Konfigürasyonun içerik ve yeni olası durumlara karşı uyarlanabilir olması.
- **Dönüşüm(Transformation):** Anlamsal özelliklerin değişmediği yeni hal alabilme durumu.
- **İletişim(Communication):** Başka düşüncelerle söz, yazı ya da ortak-benzer özellikler gösteren sembol ya da işaretler üzerinde diyalogun kurulması.
- **Öneri(Proposal):** Durumun tekrardan gözden geçirilmesi ya da eylem içerisinde bulunabilmek için bir planın önerilmesi.
- **Seçim(Selection):** Alternatifli durum oluşturan ihtimaller arasında en uygulanabilir olanın tercih edilmesi.
- **Karar verme(Judgement):** Alternatifli durumu oluşturan ihtimaller arasından fonksiyon, amaç, tesis, ekonomik etkenlere göre zihnin algılayabilme yetisi.
- **Değerlendirme(Evaluate):** Belirli bir çalışma doğrultusunda düşüncenin varlığının, değerinin ve kalitesinin ortaya çıkarılması.
- **Kriter(Criterion):** Karar verme ya da kararın oluşabilmesi için bir standardın, kuralın, prensibin getirilmesi durumu.

- **Data(Datum):** Varsayılan, belirlenen, verilen durumlar veya önerilen çizimler, alınan kararlar üzerinden sonuç çıkarma durumu.
- **Uyaran Gösterim (Stimulate):** Test edebilme ve değerlendirebilmek için beklenmedik bir durumu gösteren ya da benzer bir durumu gösteren yaratım durumu.
- **Modelleme(Modelling):** İnşa edilmek üzere ya da yapılması gündemde olan bir şey ile ilgili boyutlarının anlaşılabilirdiği bir örneğin oluşturulması.

Bu süreçler tasarımda düşüncenin gerçeklik kazanması açısından temsille olan ilişkisini zorunlu kılar. Mimari tasarımda düşüncenin temsil ile olan ilişkisi, tasarımcının zihninde rasyonelleşen imgenin olası diğer halleri ile beraber görsel bir bakış açısıyla sunulmasını sağlar. Dolayısıyla temsilin oluşturduğu bakış açısının algılanabilir olduğu kadar bilişsel, bilgi taşıyan ve veren nitelikte olması gerekmektedir (Eisenman,1963). Mimari tasarımın olgusal bir süreç olduğu göz önünde bulundurulduğunda, ait olduğu zaman itibariyle ne geçmiş, ne şimdi, ne de gelecektir. Düşüncenin oluşumundan temsile dönüştüğü ana kadar geçen zaman, geçici özellikler taşımakta olduğundan sanal, soyut bir durumun oluşumuna neden olur. Düşüncenin bulunduğu zaman geçmiş, şimdi ve gelecek zamanın arasındadır. Temsilinin zaman içerisinde geçmişe mi, şimdیه mi yoksa geleceğe mi olduğunu, düşüncenin temsil edildiği andan itibaren sahip olduğu anlamsal özellikler belirler(Führ,2005). Bu özellikler düşüncenin temsil edildiği andan itibaren inşa edilinceye kadar soyut ve somut durumun oluşturduğu karşıtlığın da göstergesidir. Seçilen temsil araçları ve yöntemleri düşüncenin temsili ile temsiline oluşturduğu yapı arasındaki bağı kurar. Bu araçlar ve yöntemler görsel bir temel üzerine kurulmuş bir paradigmayı oluşturur (Lefebvre,1991). Tasarıma ait düşünce hakkında bilginin, tasarımcının algısal olarak edindiği deneyimler sonucu mu yoksa kavranan bilişsel bir dizi organizasyonlar sonucu mu edinilip edinilmediğini bu paradigma belirler. Bu paradigmanın belirleyici olmasını sağlayan en büyük unsur; algılamanın ve kavramanın ortak özelliği olan imgedir(Deleuze,1990).

Mimari temsillerde tasarımcı tarafından kullanılan, üretilen imge; sanatta ressamın kullandığı, ürettiği imge veya fotoğraf karesinde ortaya çıkan imaja karşılık gelmemektedir(Eisenman,1999). Sanattaki temsillerinden farklı olarak arayış içerisindedirler; anlamsal açıdan bir problem tanımlarlar. Ayrıca her temsilin ortaya çıkardığı problemin değerlendirilebilir olması önemlidir. Böylelikle tasarımcının değerlendirmelerinden temsil edilen bilgi sahip olduğu nitelik bakımından, sonrasında başka bir tasarımcı tarafından dolaylı olarak değerlendirilir. Ryle(1949) tarafından bu durum ‘nasıl olduğunu biliyorum(*knowing how*)’ ve ‘ne olduğunu biliyorum(*knowing that*)’ olarak anlatılmaya çalışılmıştır. Bilginin aktarılabilir olması, temsilin sahip olduğu, başvurduğu iletişim yönteminin önemini artırır. Bu yöntem tercih edilen iletişim yolunun bilgiye dair tüm detayların özümsemiği, saklanabildiği ve zihnin serbestçe sonraki olası durumlarını düşünebildiği bir yapıda olmasına ihtiyaç duyar. Mimari tasarımda temsil düşüncenin konseptten inşasına doğru bilginin fiziksel bir form içinde taşındığı bir iletişim aracı olarak düşünülebilir. Bu bağlamda Charles Sanders Peirce 1839-1914 tarihleri arasında yapmış olduğu çalışmalar neticesinde düşünmeyi bir şey hakkında bilgi taşımak için görev edinen, bir şeyi temsil etmek amacı taşıyan; gösterge ile ilişkilendirir. Dolayısıyla üretilen ve kullanılan her işaret, göstergenin zihin içerisinde düşünmeye bağlı olarak gerçekleşen imge alışverişi hakkında bilgi taşıma özelliğine sahiptir.

Peirce göstergeyi üç çeşit üzerinden: “ikon(*icon*), indeks(*index*), sembol(*symbol*)” olarak tarif eder (Vidler,2006).

- **İkon(*icon*):** Temsil ettiği nesneye benzer özellikler gösteren göstergedir. Düşünce, bağlı olduğu nesnenin de kendisiyle beraber değişeceğine dair bir algı oluşur. Bu tanımlama doğrultusunda, bir fotoğraf karesinin ya da kopyası üretilen ses kaydının bir bölümünün ikon olma durumu söz konusudur.

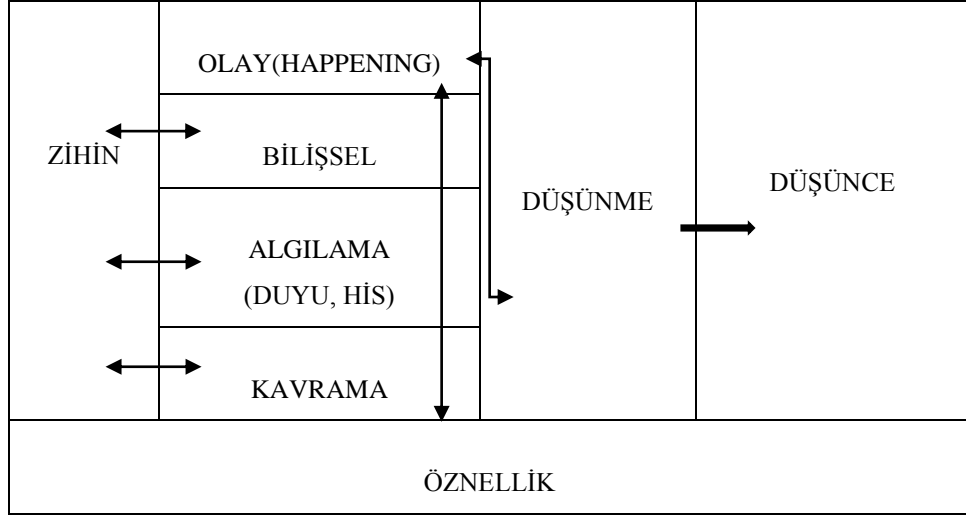
- **İndeks(index):** İkonun aksine, temsil ettiği nesneye dair bir benzerlik durumu söz konusu değildir. Basit bir şekilde işaret eder. Temsil ettiği nesneyle olan ilişkisini ona yarar sağlayabilecek bir gerçeklikte, rasyonellikte kurar. Zihni temsil edilen şey ile meşgul olmaya ve katılımda bulunmaya zorlar. Havadaki basıncı gösteren barometre, sıcaklığı gösteren termometre, rüzgarın yönünü gösteren rüzgar fırılacağı, yönümüzü bulmamızı sağlayan kutup yıldızı örnek olarak verilebilir.
- **Sembol(symbol):** İkon ve indeksin aksine; bildiren, tanıtan, ifade eden işaret değildir.

Peirce, ikonu bir şeyi temsil ediliş hali itibariyle üç çeşit içerisinde ayrıştırarak ifade eder(Vidler2006). Bunlar;

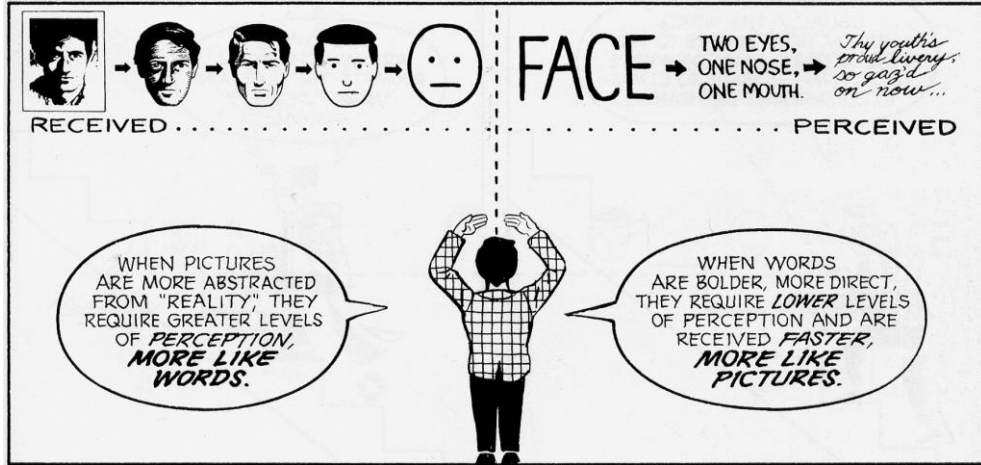
- **Resim-imaaj:** Bir şeyi tüm özellikleriyle, detaylarıyla ifade eder. Yapısı itibariyle ressamın yapmış olduğu resimler bu duruma örnek olarak gösterilebilir.
- **Metafor:** Bir şeyi karakter itibariyle aynı paralellik çerçevesinde ifade etme durumudur.
- **Diyagram:** Bir şeye ait içsel ve dışsal bağlarla en soyut benzer haliyle gösterir(Vidler2006).

Böylelikle, gösterge olan ikon içerisinde ayrıştırılmış bu üç hal aynı zamanda temsil ettikleri düşünceye bağlı olarak sahip oldukları imgesel durumun tespit edilebilmesini sağlar. Bu imgesel durumun tespiti, aynı zamanda temsilde yapılan soyutlamanın anlamsal açıdan niteliğinin belirlenmesine yardımcı olur. Düşünce, temsil, imge-soyutlama arasındaki etkileşimin zihnin içerisinde düşünmeye bağlı gerçekleşen bir olaylar bütünü olarak değerlendirildiğinde; bir öznellik durumu da söz konusu olur(Tablo 2).

Tablo 2 Düşüncenin Oluşum Süreçleri



Bu bağlamda geçmişten günümüze kadar bilinen temel temsil araçlarından bir tanesi olan çizim sahip olduğu semantik özellikler sebebiyle ön plana çıkar. Temsil ettiği şeyin görsel olarak algılanabilmesine ve kavranabilmesine yardımcı olur(Şekil 1). Dolayısıyla anlam olarak daha çok görsel izlenimlerin saptanıldığı, anlatıldığı, temsil edildiği bir durum söz konusudur.



Şekil 1- McCloud(1993) Çizim Eylemine Dayalı Görseli

Kaynak: Hougaard(2011) syf.2

Yapılan soyutlamanın derecesi, taşıdığı metaforik özellikler çizimin görsel sanatlarda resim-imağ olarak anlaşılmasına neden olur. Mimari tasarım ortamında ise bu durum daha farklıdır; tasarım süreci içerisinde tasarımcının düşüncesinin oluşturduğu konsept ile gerçekleşecek olan fiziksel form(yapı) arasında bulunur(Allmer,2006). Fakat burada önemli olan çizimin nasıl ortaya çıktığı, temsil edilen düşünce ile olan ilişkisinin ne kadar yansıtıldığı, yaratıcılığa ve de temsilini gerçekleştirdiği düşünceyi ne kadar iletildiği ile ilgilidir. Bunun sonucunda özellikle de mimari tasarımda temsil aracı ve yöntemi olarak seçilen çizimin(eylem olarak) aşağıdaki durumlara yanıt verebilir olması gerekir;

- Düşüncenin ortaya çıkış şekli.
- Düşüncenin yansıtılabilir olması.
- Düşüncenin iletilebilir olması.
- Düşüncenin yaratıcılığa dair ipucu oluşturması.

Ortaya çıkışı itibariyle görsel sanatlarda özellikle de mimari tasarımda düşüncenin iki boyutlu yüzeylere ilk aktarılışı eskiz aracılığıyla gerçekleşir (Kürtüncü,2010). Eskizin, imgesel ve betimsel özellikleri, temsilini gerçekleştirdiği bilginin soyutlaşmasına neden olur. Bu bir anlamda eskizin sahip olduğu metaforik yapının keşfedilmesine yardımcı olur. Bu durum eskizin tercih edilen temsil araçları içerisinde anlatımsal, ifadeye dayalı yönü ile ilgilidir. Dolayısıyla eskizin düşünceye ait taslak olma durumu söz konusudur ve tasarımcının kendisi için yaptığı bir yaratma eylemidir. Eskizin öznel hali, tasarımcının kendisine özgü bir üslup, dil ve teknik geliştirmesine neden olur. Dolayısıyla ortak bir dil veya işaret sistemine dayandırılması beklenmez. Bu anlamda eskiz yapısal olarak bir gramer yapısına sahip olmadığı için sınırlarının esnekler. Eskizin sınırları, tasarımcının algılayabilme ve kavrayabilme yetisine bağlı oluşan bakış açılarıdır.

2.1. Eskiz

Tasarımda eskiz Rönesans'ta "*pensieri*", düşünce anlamına gelmekteydi (Goldschmidt,1991). Düşünce anlamında eskiz, tasarımcıya yeni bir düşünme ortamı sunduğu gibi; tasarımcının kavramasıyla yeni düşüncelerin sınanmasını ve tartılmasını sağlar(Doğan,2009). Cross(1999), eksizin tasarımdaki önemine ilişkin altı neden sayar. Bunlar;

- Tasarlanan nesnenin bir modeli olması.
- Tasarımcının bir soyutlama düzeyinden bir başka soyutlama düzeyine sıçramalarını sağlaması.
- Esnekliği desteklemesi.
- İlgili bilginin belirlenmesi ve anımsanmasında yardımcı olması.
- Tasarım probleminin yeniden tanımlanmasını kolaylaştırması.
- Yeni oluşan fikirlerin belirlenmesinde destekleyici olması.

Eskizini düşünceye ait ana unsurları çizime dönüştürmesi, kaydetmesi ve başka odak noktalarına sıçratması onun tasarımcının belleği dışında düşüncesini ifade edebilme özelliği kazandırır. Temsil olarak her zaman yeniden yorumlanmaya açıktır(Doğan,2009). Niteliği itibariyle tasarımın ön aşamaları olarak kabul edilen eskiz, dönüşümler dizini olarak kurgulanır; dikeyde ve yatayda olmak üzere yaratıcı ve geliştiricidir(Goel,1995). Doğan(2009), Goel'in çalışmasını aşağıdaki şekilde ifade eder:

- **Yatay dönüşümler:** Tasarım uzamını geliştirici olmalarından dolayı yaratıcıdırlar. Bir tasarım fikrinden başka bir tasarım fikrine sıçramayı tarif ederler.
- **Dikey dönüşümler:** Tasarım düşüncesinin geliştirilerek detaylandırılması nı anlatırlar.

Goldschmidt(1995), görsel ve kavramsal arasındaki sıçramaların sık olması sebebiyle eskizi tasarımın ön aşaması olarak kabul eder. Bu durum, eskizin deneme yanılma yöntemine ve araştırmaya ne kadar açık olduğunu gösterir(Schön,1988).

Eskizde serbest elle yapılan çizim, (Yi-Luen Do& Gross,2001),

- Eskizin mekansal bir form arayışı içerisinde tekrar eden çizgilerle keşfedilmeye çalışılması,
- Yapılan çizimlerin temsil edilen düşüncenin paralelinde olabilecek fiziksel özellikleriyle oluşturulması,
- Tonlama ve tarama gibi grafik değiştiriciler kullanarak yapılan değişikliklerin takip edilebilir ve iletilebilir olması, hem tasarımın bitmediğine dair

hem de yaratıcı düşüncenin ifade ediliş sürecindeki aşamaları hakkında bilgi verir(Goldschmidt,1992). Unvin(2007) Le Corbusier'in eskiz yaparak zihninde oluşan imgeye dair düşünceyi ifade ettiğini belirtir (Şekil 2). Eskizin bu yapısı, tasarımda düşüncenin yeni olasılıkları barındırabileceğine ve değerlendirilebileceğini işaret eder(Arnheim,1993). Böylece eskiz, tasarımda yaratıcı düşüncenin konsepte dönüşebilmesi ve süreç içerisinde başka düşüncelerle iletişime geçebilmesinde büyük bir rol oynar (Torrance,2000).

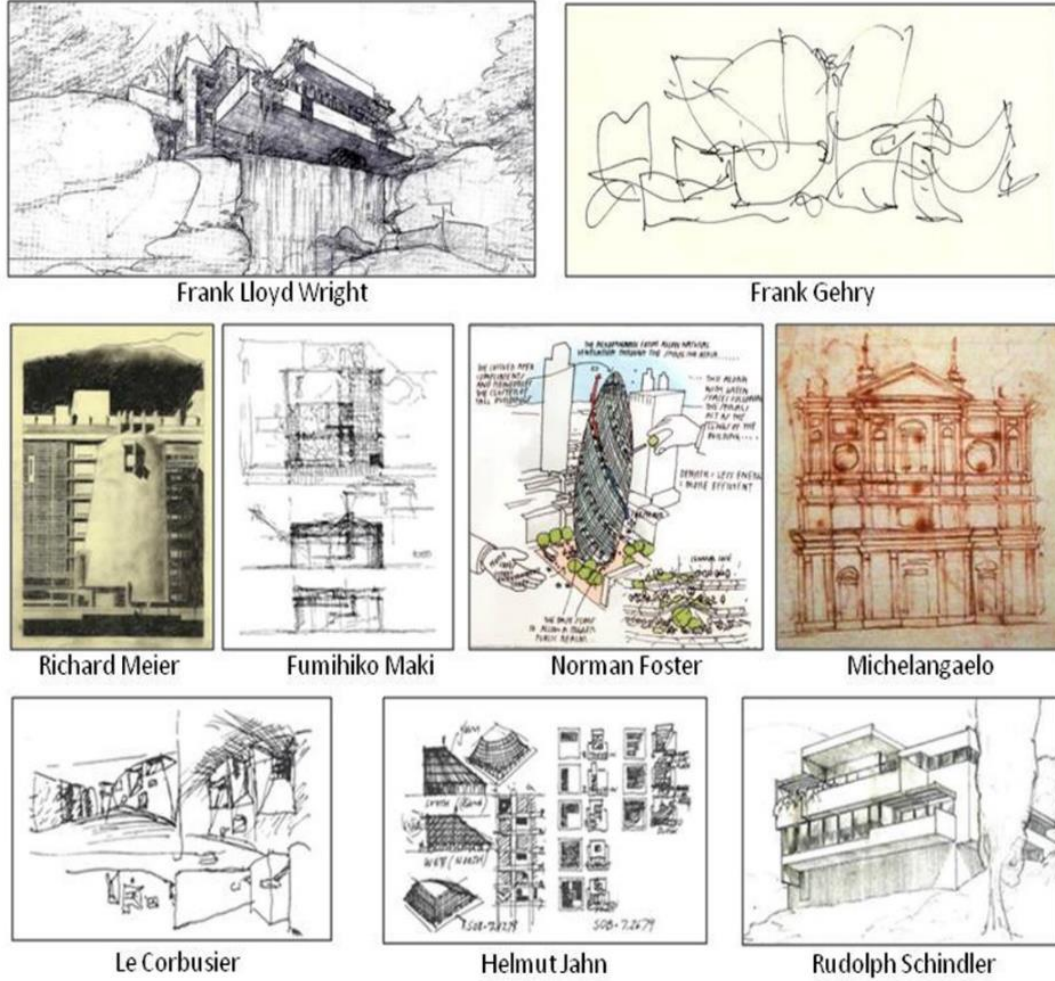


Şekil 2-Cezayir Kentsel Plan Projesi Plan ve Perspektif Eskizi, Le Corbusier,1935

Kaynak: *The Museum of Modern Art, New York. Purchase. © 2012 Artists Rights Society (ARS)*

Eskiz ile beraber ortaya çıkan yaratıcı düşünceye dair ilk izlenim, eskizin anlatımsal, hermeneutik(*hermeneutic*) özelliği ile oluşturulmaya çalışılır. Eskizin bu özelliğini ortaya koyan zihnin imgelerle olan alışverişidir. Burada önemli olan zihindeki imgenin nasıl oluştuğu ve rasyonelleştiği ile ilgilidir. Goldschmidt(1991) bu durumu, görme ve hayal kurma ile ilişkilendirir. Görmenin “almaya”, hayal kurmanın ise “yapmaya” yakın olduğunu söyler. Hayal kurma, bir imgeleme yoldur; zihinde oluşan imgenin mevcut hali yerine başka olası hallere dönüşebilmesini sağlar.

Tasarımcının zihninde düşünmeye bağlı edinilen deneyimi zenginleştirir(Holl,2001). Bu deneyimi zenginleştiren bir diğer unsur ise tasarımcının eskiz yaparken başvurduğu tekniktir. Bu aynı zamanda tasarımcının zihninde oluşturmuş olduğu düşüncenin öznelleşmesine, başvurduğu soyutlamanın düzeyine göre ayrışmasına neden olur(Şekil 3).



Şekil 3 Mimarların Eskizleri,

Kaynak: <http://sketchingjourney.files.wordpress.com/2011/11/architects-sketches-2.jpg>

Bu bağlamda, düşüncelerini kağıda(iki boyutlu ortam) aktarırken kullandığı eskiz tekniği ve başvurduğu metaforik yöntem aracılığıyla temsil üzerinden zaman ve ışık ile kurmuş olduğu diyalog ile farklılaşan Steven Holl önemli bir konuma sahiptir.

2.2.Steven Holl

Mimari tasarımda temsil edilen düşünce diğer görsel sanatlara göre daha farklıdır. Zihinde ortaya çıkan düşünce tasarımın problematiğini oluşturur. Holl(2013) mimari tasarımda düşüncenin ortaya çıkış halinin diğer görsel sanatlarda olduğu gibi gerçek hali üzerinden soyut haline geçiş olarak değil, soyut hali üzerinden gerçek haline geçiş olarak tanımlar. Mimari temsil ortamı özü itibariyle konsept ile form(temsil) arasında organik bağ kurar. Ortaya çıkan bu durum mimarlığın görsel sanatlarda olduğu gibi bir olay ya da obje üzerinden kendini meşrulaştırmadığını, aksine bir olaylar bütünü, kenti oluşturan yapıların belirsizliği içerisinde çözünür(Holl,2000). Bu bir anlamda görsel paradigma üzerinden kurgulanan temsil ortamının tasarım boyunca odaklanmış bir görmenin işaret ettiği durumlar yerine daha periferik(*peripheral*) odaklanmamış bir görmenin işaret ettiği durumlara referans eder. Pallasma'ya(2005) göre odaklanmış görme; etrafımızı oluşturan çevre ile karşılaşmayı, odaklanmamış-periferik(*peripheral*) görme; ise etrafımızı oluşturan çevrenin sarmalanmasını sağlar.

Görsel paradigma üzerine yapılan bu ayrıştırma mimari temsil ortamında konsept ile form(temsil) arasında kurulan organik bağın sürekliliğini sağlar. Temsilin sahip olduğu anlamlara aracı olur ve yansıtır. Dolayısıyla, bu bağlamda üretilen temsil hali itibariyle hem soyut hem somuttur. Böylece temsil hem imgesel olarak hem zihinsel hem fizikseldir. Ortaya çıkan bu durum aynı zamanda temsil ortamının bilişsel süreçler olarak sahip olduğu anlamsal özelliklere ve bu özelliklerin belirlediği hallere, seslendiği duylara referans oluşturur.

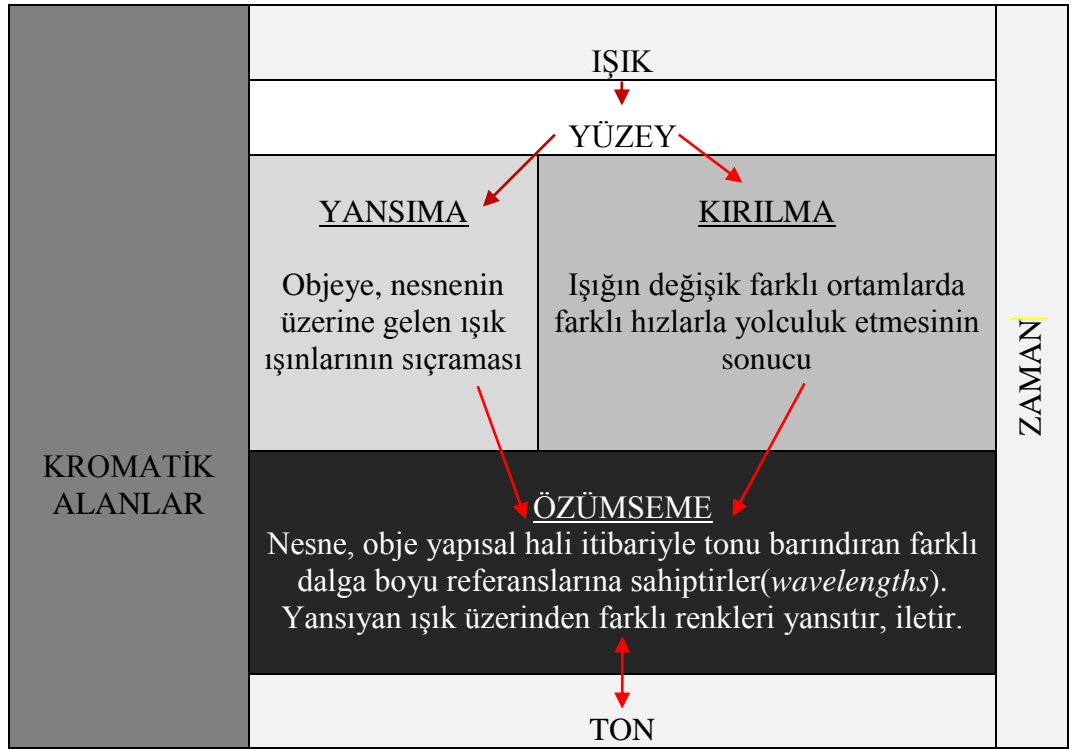
Günümüz mimari tasarım ortamı, her geçen gün değişen modern hayatın sosyal, ekonomik, kültürel, çevresel ve toplumsal etkileri ile ilgilenmek ve tasarım problematiğini bu değişen koşullara göre geliştirmek ve adapte etmek durumundadır. Gündelik hayata ilişkin değişen durum, koşullar ve gerçekleşen olaylar deneyimi ortaya çıkartır. Ortaya çıkan deneyimi belirleyen faktörler zihnin düşünmesini ve zihinsel imgenin oluşmasını sağlayan algılayabilme ve kavrayabilme yetisidir. Dolayısıyla zihinde algısal ve kavramsal düşünmenin yönetimi son derece önemlidir.

Holl(2001) düşüncenin tasarımı teşvik ettiğini, buna bağlı olarak çizdiğini ve deneyimin tasarımın formunu belirlediğini, test ettiğini ifade eder. Düşüncesini, konseptte dönüştürürken; süreç içerisinde konsepti geliştiren ve devamlılığını sağlayan olayların bir akış içerisinde ifade edilebilmesi için zaman kavramı ve zamanın hallerinin algısal, kavramsal olarak ortaya koyan ışık ile ilişkilendirir. Holl(2012) zamanın hallerinin yalnızca düşünceye bağlı olarak gerçekleşen bir anlatı üzerinden anlaşılamayacağını söyler. Bu noktada mimarlığın anlatımsal, ifade edilebilir halinden çok temsil edilebilmesi; mimari temsil ortamının zaman kavramının anlaşılır hale getirebilmesi bakımından Holl(2012) metafiziksel bir bağ kurmaya çalışır. Buradan yola çıkarak Holl kenti daha yaşanabilir, daha canlı kılan ışık ve zamanın bir araya gelip kaynaştığı tonlama ile tasarıma ait konseptsel düşüncesini ilişkilendirir (Chang,2012). Işığın hareketsel hali zamanın niteliğinin belirleyici konumundadır. Işığın zamana bağlı olarak hareket halindeki konumu ve açısı, karanlık ve aydınlık gibi kavramların algılanıp, kavranabilmesini ve bu anlamda “gün ışığı, doğal ışık, mevsimsel ışık ”gibi oluşları hakkında bilgi edinebilmemizi sağlar. Böylelikle mimari temsil ortamında mekan-form birlikteliğinden ortaya çıkan olayların belirlediği ilişki bir durumdan öte beklenmedik hal ve olayların zamansal hali, akışı söz konusudur. Bu aynı zamanda mimari temsil ortamının zamanı kaydeden ve kontrol eden bir paradigma olarak anlaşılmasına neden olur(Holl,2012). Dolayısıyla mimari tasarım sürecinde düşüncenin ortaya çıkmasından itibaren temsil ortamında konseptte dönüşüp, inşa edilinceye kadar ve inşadan sonraki devam eden akış; zamanın ölçütü olarak hareket eden ışık ve malzemenin iç içe geçip birleşen hallerinin ortaya koyduğu bilişsel süreçler üzerinden tanımlanır.

Zamana bağlı olarak ışığın malzeme ile iç içe geçen hareketsel (*motional*) hali ve algıda ortaya çıkarttığı “aydınlık” ve “karanlık” gibi kavramlar, yansıdığı (*reflection*), kırıldığı (*refraction*) ve özümsemiği (*absorbtion*) yüzeylerin tonları hakkında fikir sahip olmayı ve bilgi edinebilmeyi sağlar. Burada aslında Holl’un da bahsetmiş olduğu mimarlığın asıl ilgisi olan soyut bir halin gerçeklik kazanması söz konusudur.

Tonların oluşumu ve varlığı hakkında genelde bireyler arasında maddenin özünde var olan ve sahip olduğu özelliklerle ilgili bir kanı vardır. Safont-Tria(2012) esasında maddeye, ton verenin aslında farkında olduğu bilinmeyen kromatik (*chromatic*) algının(*perception*) olduğunu söyler. Bu kromatik(*chromatic*) algının oluşturmuş olduğu kromatik alanların(*chromatic fields*) niteliğini belirleyen ışığın zaman ile beraber başrolü üstlendiği bir oyundur(Tablo 3).

Tablo 3 Kromatik Alanın Oluşumu



2.3.Kromatik Alanlar

Holl, düşüncesini dinamik özellikler gösteren ışık ile ilişkilendirir ve düşüncesinin organik bağ kurduğu form(temsil) ile etkileşim içerisine sokarak zamana bağlı olarak oluşan ve değişen kromatik alanların oluşmasını sağlar(Holl,2011). Safont-Tria(2012) kromatik alanın oluşturmuş olduğu renk algısının aslında durum, koşul, olay ve uyarıcılara bağlı ama objektif değil öznel olarak zihin üzerinden gerçekleştiğini ifade eder. Düşüncesini konsepte dönüştürürken öznel bir gösterge ile ilişkilendirir(Holl,2000). Safont-Tiria(2012) gösterge ile ilişkilendirilen bu öznel durumu yazar Rudy Kousbroek'in "hayal gücünün pigmentleri" (*pigments of imagination*) ifadesi ile destekler. Itens(1963) tona ait bilinen ve algılanan durumu anlatabilmek amacıyla; pigmentleri "kromatik realite" üzerinden algılamayı, birçok faktöre dayanan aydınlatmanın, doku, kontrast ve hatta gözlemcinin kültürel geçmişinin de içerildiği "kromatik gayretler" üzerinden ayırıştırır. Bu ayırıştırma tonun kromatik özelliklerinin bir fenomene dönüşmesi için duyulan gerekli koşulların sağlanmış olduğu ispatlanır. Sadece tona ait düzen oluşturmak için kullanılan bir araç olarak değil, yaratıcı düşüncenin bir yöntemi olarak anlaşılması gerekir(Safont-Tria,2012). Holl'un bu anlamda tasarım düşüncesini kromatik alanla ilişkilendirmesi, temsil edilen düşüncesinin rasyonelleşmesini sağlar.

Holl (2013), organik bağ kurduğu tasarım düşüncesi ile form(temsil) arasındaki ilişkiyi tasarım düşüncesinin problematiğini oluşturan mekan "yer" üzerinden kurar. Holl'a göre mimarlığın diğer sanat dallarından ayrılması onun konuma bağlı olmasından dolayı kaynaklanır. Mimari tasarım ortamında temsilin sahip olduğu fiziksel- anlamsal özellikler ışık ve zaman kavramları arasında metafiziksel bir ilişki kurar.

Holl(2011) için bu anlamda mimari tasarım genel içinde özgül, belirli, özel olandır ve bununla birlikte yerin düşünce, temsil ve yapı için metafiziksel, şiirsel bir bağ olduğunu söyler. Dolayısıyla, düşünce, temsil ve ürün arasındaki imgesel halin koşullar ne olursa olsun aktarılabilir, dönüştürülebilir ve sınırlarının esnek olması gerekmektedir. Bu özelliği ile tonun temsil ortamında kullanılması, tasarım süreci içerisindeki imgesel halin ışık, hareket ve zamana bağlı oluşan değişken durumlara karşı aktarılabilir olmasını sağlar.

Steven Holl'un mimari tasarımları ile ziyaretçilerin deneyimleri içerideki ve dışarıdaki temsil edilenlerle birbiri içine geçen bir yapıya sahiptir. Safont-Tria(2012) bu durumu aşağıdaki sözleri ile açıklar:

“ Gözlemci projenin dışında kalmaz, ancak aktif katılımı ve anlaması aracılığıyla kompozisyonun parçası haline gelir. İzleyici algısı ile mekan arasında diyalog içerisine girer.”

Holl'un tasarımda tonu sadece avant-garde dönemlerde olduğu gibi yalnızca bir araç olarak değil tasarım yöntemi olarak kullanması tonu; yaratıcı tasarım düşüncesinde hayat etmeyi kolaylaştıran, beklenmedik hallerin de olduğu bir konum içerisine sokar(Koolhaas,2001). Bu aynı zamanda düşüncenin tasarım süreci boyunca geçirdiği aşamaları ve sonrasında üretilen temsilin günlük ve mevsimsel tüm üstü örtülü çeşitlilikleri zamansal olarak gösterir(Holl,2012).Ortaya çıkan bu durum mimari temsilin deneyimsel yaşanmasına bağlı olarak yaşanan zamanın (*lived time*) algılanıp, kavranmasına yol açar.

Holl(2012) bir önceki paragrafa bağlı olarak mimarlığı zamanın indeksi olarak görür ve zamanın çeşitli hallerinin ölçülebileceğini söyler. Bunlar;

- Günlük Zaman (*Diurnal Time*)
- Mevsimsel Zaman (*Seasonal Time*)
- Çizgisel- Döngüsel Zaman (*Cyclical Time*)
- Yerel- Evrensel Zaman(*Global Time*)
- Kavrama /İnşa Süresi (*Duration of Conception/ Construction*)
- Deneysel Zaman(*Experiential Time*)
- Zamanda Süreklilik(*Duration*)

Zamana dair belirtilen bu çeşitli haller anlamsal olarak birbirleriyle ayrışan veya birbirini takip ederek değil birbirleri ile örtüşerek, çakışarak ilişkiler kurarlar(Tablo 4).

Tablo 4 Temsil Sürecinde Işık, Zaman ve Hareketin Ton ile Olan Etkileşimi

SOMUT (REAL)		GERÇEK	IŞIK	RENK	BİLİNEN	İMGE (imaj, nesne, obje...)	DÜŞÜNCE	TEMSİL
SOYUT (ABSTRACT)	FENOMEN	HAREKET		KROMATİK	ALGILANAN KAVRANAN	ZİHİNDEKİ İMGE		
Günlük Zaman (<i>Diurnal Time</i>)		ZAMAN		Yansıtılmış Tonlar (<i>Projected Color</i>)		DENEYİM		
Mevsimsel Zaman (<i>Seasonal Time</i>)				Tinsel Tonlar (<i>Spiritual Color</i>)				
Çizgisel- Döngüsel Zaman (<i>Cyclical Time</i>)				Zıt Tonlar (<i>Complementary Colors</i>)				
Yerel- Evrensel Zaman (<i>Global Time</i>)				Otonom Tonlar (<i>Autonomus Colors</i>)				
Kavrama /İnşa Süresi (<i>Duration of Conception/ Construction</i>)								
Deneysel Zaman (<i>Experiential Time</i>)								
Zamanda Süreklilik (<i>Duration</i>)								

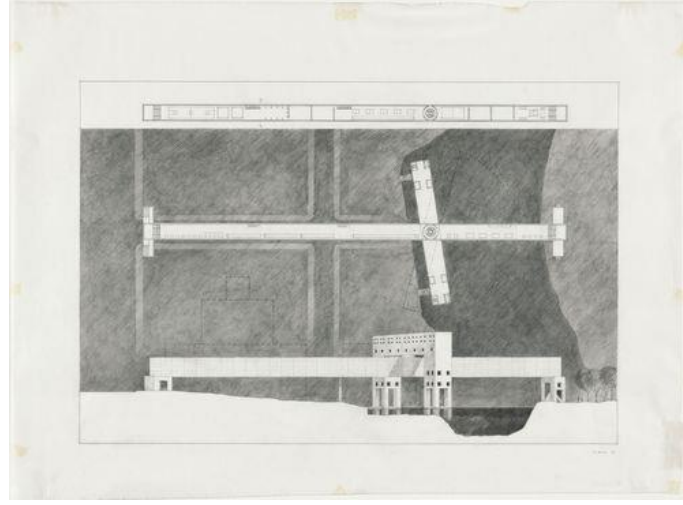
2.3.1. Zaman ve Işıklı İlişkili Olarak Tonun Yönetimi

Holl diğer modern hareketlerden farklı olarak, tonun şekil ile olan geleneksel ilişkisini ayırıp, serbest bırakarak başlar. Tasarım düşüncesinin temsil ortamına aktarılmasıyla beraber, düşüncenin aktarılabilir, iletilebilir ve farklı düşüncelerle etkileşim içerisine girip dönüşebilir olması; tonun yersizleşmesine(*nomadic*) neden olur(Safont-Tria,2012). Dolayısıyla tonun temsil ortamında gerçek ve soyut hali arasında rahatça hareket edebildiği bir durum ortaya çıkar. Böylelikle tonun tasarım düşüncesindeki mekansal değeri ortaya çıkmış olur.

Beckett(1958), varolan herşeyin siyah ya da beyazdan ibaret olmasından çok bir şeye başlamak için griye ihtiyaç olduğunu söyler. Holl tasarıma ait düşüncesini temsil ortamına aktarırken kalemin etkisini anlayabilmek için kendisine siyah-beyaz katmanların olduğu temsil ortamları hazırlamıştır(Safont-Tria,2012). Bu sayede kalemin oluşturmuş olduğu farklı tonları görme şansı yakalar. Kağıt üzerinde yaptığı çizimler ona ışık ve gölgedeki değişimlerin yaşandığı durumu anlatan öznel bir dil geliştirmesini sağlar(Holl,2001). Bunun sonucunda Holl için tasarım problematiğini belirleyen yer üzerinde düşüncesini zamana ve ışığa bağlı temsil edebilme, gerçekçi kılabilindiği bir durum ortaya çıkar. Bu aynı zamanda siyah ile beyaz arasında gerçekleşen kontrast ilişkisiyi de gösterir. Holl'un kişisel çalışması olan Bronx Gymnasium Köprüsü(1977) siyah ile beyaz arasında gerçekleşen kontrast ilişkisinin yer, zaman ve ışığın bağlamı olarak örnek verilebilir. Holl(1991) mimari tasarımda yeri bağlamsal olarak konumlayıcı, yer belirten olarak tanımlar. Işık ve zamanı birbirine bağlı olarak bu yerin belirleyici özellikleri üzerinden bağlamsal olarak işaret ettikleri, kurdukları bağlantılar ve bu bağlantıların gerçekleştirdikleri olaylar, hal, durum ve koşullar üzerinden kurar.

- **Bronx Gymnasium Köprüsü, Güney Bronx, NYC, 1977**

Holl'un 1977 yılında temsilini oluşturduğu bu çalışma herhangi bir işveren ya da müşteriye bağlı olmadan gerçekleşir. Üretilen temsil daha çok konseptsel bir sürecin gelişiminin bilişsel olarak kavranışını ifade eder. Temsili gerçekleştirilen düşünce her ne kadar konum itibarıyla New York şehrinin Güney Bronx bölgesi üzerinde yer alan bir köprüyü belirtiyor olsa da; Holl(2013) düşüncesini konum olarak kâğıdın sunmuş olduğu ortam ile bağlamsal olarak ilişkilendirir(Şekil 4).



Şekil 4 Gymnasium Köprüsü Yerleşim Planı(Site Plan), 1977

Kaynak: http://www.moma.org/collection/object.php?object_id=166

Böylelikle temsilin anlamsal olarak metafiziksel var oluşu, kağıt üzerinde kalem aracılığıyla çizimin sağlamış olduğu siyah ile beyaz arasındaki kontrast ilişkisi üzerinden kurgulanır. Bu kontrast ilişkisinin tanımladıkları üzerinden dağılan tonlar hal itibariyle temsilin konseptsel olarak sahip olduğu özellikler ve zamana dair temsil ortamında oluşturulan süreklilik hakkında bilgi verir(Şekil 5).

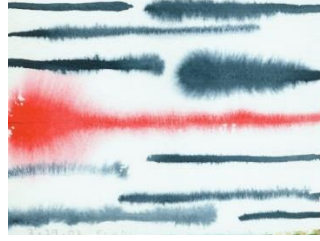


Şekil 5 Bronx Gymnasium Köprüsü, 1977, Steven Holl kişisel çalışması

Kaynak: (<http://www.youtube.com/watch?v=qnp3g-6VoaU>)

- **Suluboya(Watercolor)**

Holl(2001) kendine özgü olarak geliştirdiği suluboya eskiz tekniği ile ilgili “...benim gizli silahım olarak(*my secret weapon*) ifadesini kullanır. Suluboya ile eskizlerin, kaleme oranla daha çabuk ve kıvrak bir şekilde gerçekleştirilebilir olması, onun daha önceden kalem ile keşfetmeyi başarmış olduğu ışığın doygunsal özellikleri ile kontrol edebildiği form ve hacim üzerine düşen gölgeleri daha kolaylıkla ifade etmesini sağlar(Safont-Tria,2012). Suluboya fırçanın sağlamış olduğu kılcal hareketleri kaleme oranla aktarıldığı kâğıt üzerinde boyanın su aracılığıyla daha heterojen bir şekilde dağılmasını sağlar. Suyun sahip olduğu şekilsiz ortam üzerinde fırçanın her dokunuşu, tonun kâğıt üzerinde pigmentlerini hareket ettirir, iletir ve dağıtır(Şekil 6).



Şekil 6 Fırçanın Kâğıt Üzerindeki Dokunuşları

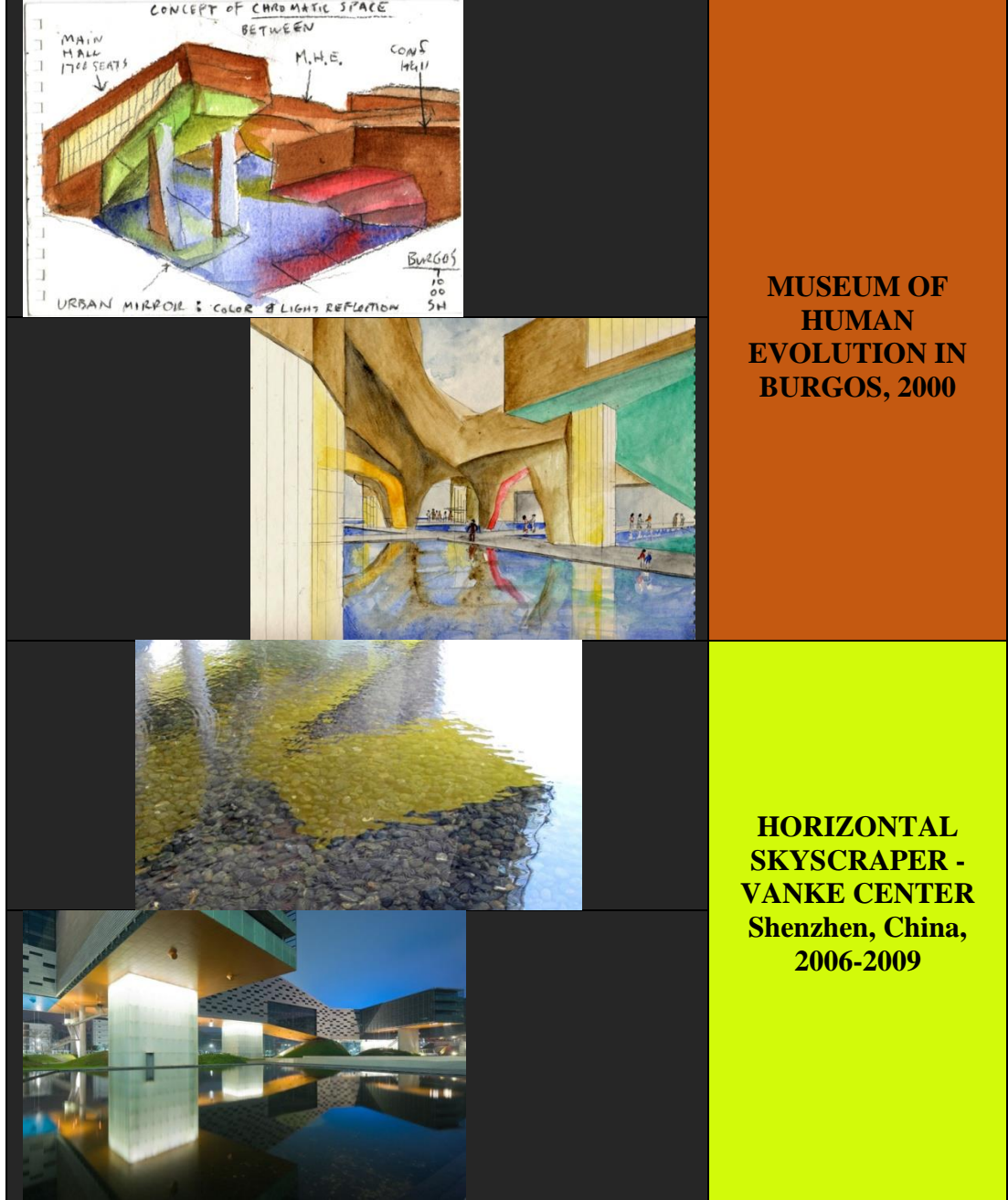
Kaynak: Steven Holl watercolor painting

Tonun her fırça darbesi ve hareketi ile kâğıt üzerinde sağlamış olduğu akışkanlık tasarımcının düşüncesini temsil ortamına aktarırken ışık ve zaman ile kurmuş olduğu metaforik bağ için oldukça önemlidir. Düşüncenin temsil edildiği andan itibaren tonun dinamik bir yapıda, uyumlu ve hafif olarak ilerlemesini sağlar. Holl tarafından metaforik olarak aktarılan tonun hacim, form üzerinde zamansal ve ışığa ait özellikleri anlamsal açıdan deneyimin yaşanabilmesi açısından oldukça önemlidir. Fakat temsil edilen düşüncenin ürüne dönüşürken rasyonelleşebilmesi ve devam ettirebilmesi için ışık ve zamanın metafiziksel özellikleri dışında geometriksel özelliklerinin de yansıtılması gerekir. Holl bu anlamda tonun ışık ve zamanla kurmuş olduğu konseptsel ilişkiyi bu özelliklerin farkında olarak kurmayı başarır(Holl,2000). Bu anlamda Holl suluboya eskiz tekniği ile başarmış olduğu tonun kromatik etkisini inşa edilen tasarımlarında suyu kullanarak süreklilik kazanır. Suyun kırıcı ve yansıtıcı özellikleri temsile(mekana) hafiflik kazandırır(Holl,2000).

Holl Parallax(2001); kitabında ařađıdaki řu szler ile aıklar:

“Suyu, sahip olduđu yansıtma, mekansal evrilme, kırılma ve ışınların dönüşümü güçleriyle beraber bir fonomenal lens olarak düşünebiliriz

Bu aynı zamanda temsilin var olan derinliğinin su üzerinde uzamasına yol açar(Şekil 7).



Şekil 7 Suyun gücü

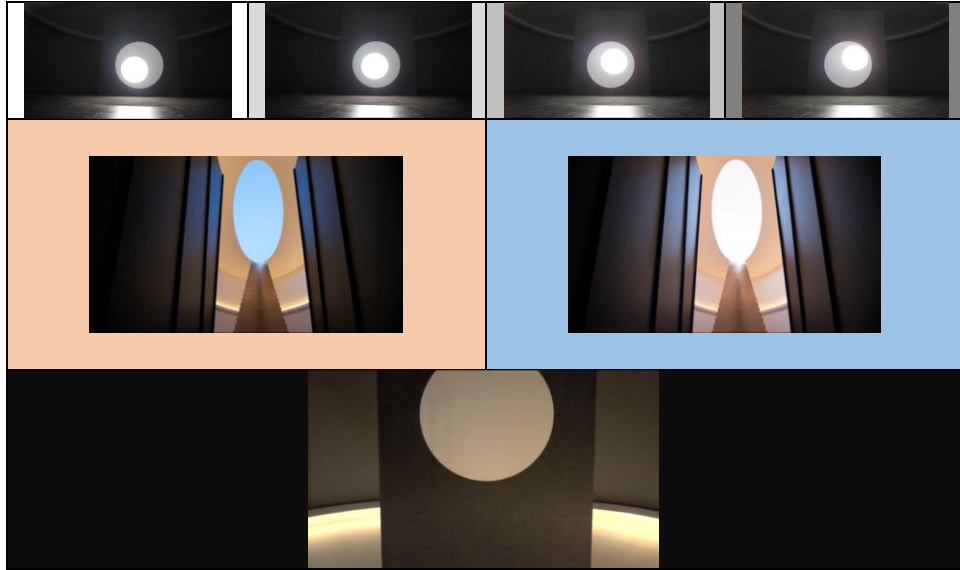
Kaynak: Steven Holl Architects

- **Yansıtılmış Tonlar**

Tonun zaman ve ışık ile kromatik ilişkisi ile temsil ortamında yaratmış olduğu davetkar, etki onun aynı zamanda yüzeylerde farklı şekil ve hallerde yansıtılmasına da olanak sağlar. Işığın varoluş için vazgeçilmezliği üzerinden yola çıkan James Turrell ürettiği mekanları ışığı kavrama üzerine kurar ve gözlemcinin kendi bakış açısının yarattığı algıyı oluşturabilmek için ışığı farklı yüzey, şekil ve yöntemler üzerinden yansıtır(Tomkins,2003). Turrell(2014) ışığın yansıyan özelliklerinden nasıl faydalandığını şu sözlerle açıklar;

“... çalışmam daha çok benim görmemden ziyade sizin görmeniz üzerinedir her ne kadar benim görmemin ürünü olsa da.”

Turrell(2013) oluşturduğu mekan üzerinden yansıttığı ışık ve zamanın etkileşiminin yüceliğinin ve üstünlüğünün psikolojik olarak hissedildiği bakış açısını, anlamayı, kavramayı oluşturmaya çalışır(Şekil 8). Bu sayede temsillerin zamana bağlı olarak niteliğini devam ettirebileceklerini düşünür. Işığın ve dolayısıyla tonun zamana bağlı mevsimsel ve topolojik olarak değişimleri gözlemlenir. Holl ve Turrell’in benzer özellikleri her ikisini de ışığın yarattığı kromatik etkiyi hayal ettikleri düşüncelerinde yaratıcı bir şekilde temsilleri üzerinden yüzeylerin ve mekanların geometrik özelliklerinden faydalanmalarından kaynaklanır.

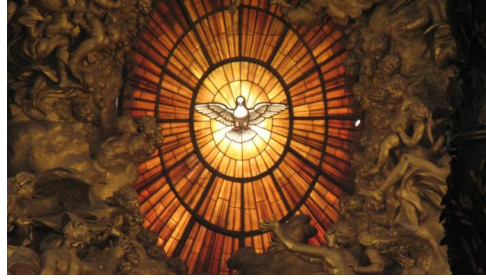


Şekil 8 Radon Center, James Turrell

Kaynak: James Turrell

- **Tinsel Tonlar**

Mimarlığın tarihsel serüveni içerisinde tonun özellikle katolik kiliselerde tinsel olarak kullanıldığı görülür. Dinsel denklemin “ışık=gerçek” üzerinden kurulması, üretilen temsillerin ışık ve gölge oyunlarının yardımıyla tinsel bir ortam olarak sahnelenmesini hazırlar(Safont-Tria,2012). Özellikle Gotik dönemde kullanılan vitrayların kurmuş olduğu imgesel anlatım; ton da kullanılan tinsel yöntemi örneklendirir. Dolayısıyla tonların metaforik olma durumu söz konusudur. Oluşturulan kromatik etki ile sahnelenen temsilin gerçeklik etkisi oluşur (Şekil9).



Şekil 9 St Peters Basilica Stained Glass Window With Dove Behind Throne Of St Peter

Kaynak: <http://maitaly.wordpress.com/2011/04/13/bernini-his-mark-on-st-peters-basilica/>

Holl, tasarım düşüncesinde kullandığı meteforları çıkış noktası, olarak görür ki bu durum onun temsil ortamında eskiz yaparak, çizerek düşünmesini sağlar(Frampton,2012). Seattle'daki St.Ignatius Şapeli(1997) için oluşturduğu konseptte bu metaforik ilişkiyi ve kişisel algıda oluşturmak istediği tinselliği ışık ve zamanın direkt ve dolaylı olarak temsil edildiği taş kutunun içinde yedi farklı ışık şişesi adlı sulu boya eskizinden anlamak mümkündür. Bu yedi şişenin her biri Jesuit Katolik ibadetinin(*Jesuit Catholic Worship*) yedi programını temsil eder(Şekil 10).

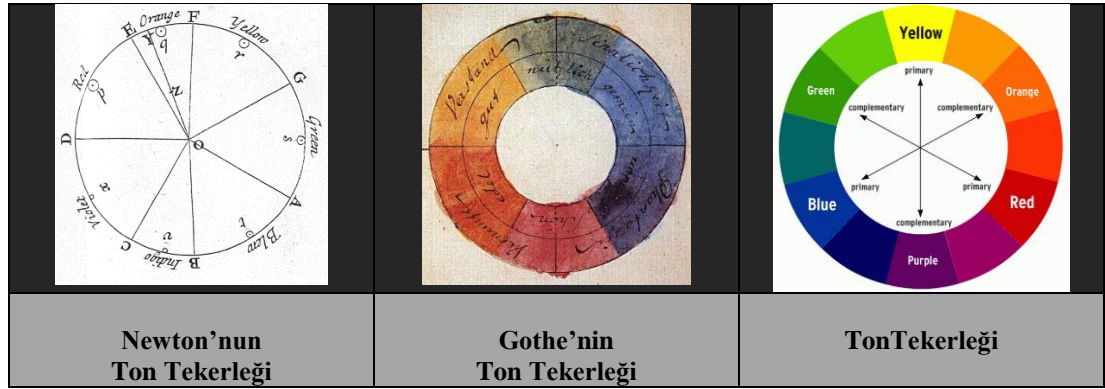


Şekil 10 St.Ignatius Şapeli(Taş Kutunun İçinde Yedi Farklı Işık Şisesi),Steven Holl Architects,Seattle,1997

Kaynak: Steven Holl Architects

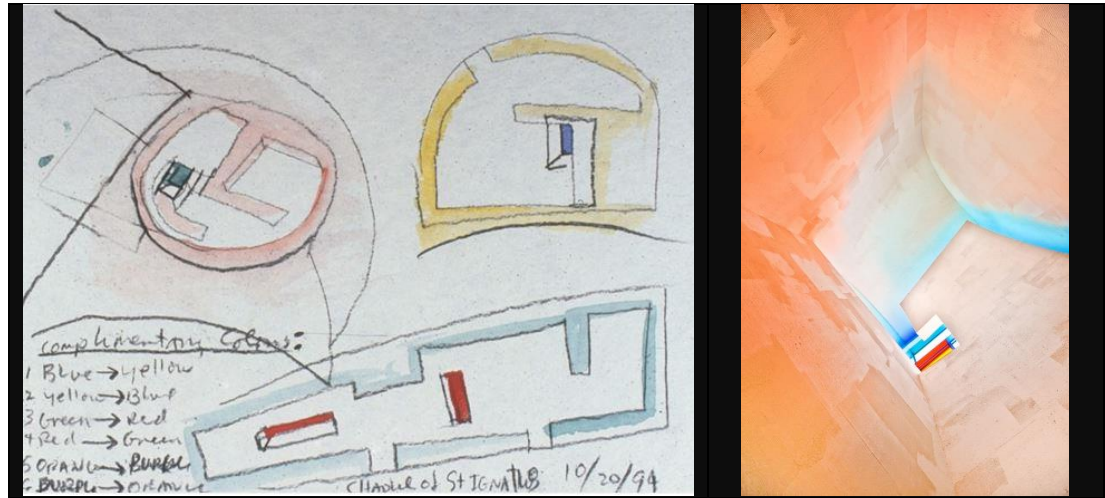
- **Zıt Tonlar**

Geçmişten günümüze tasarım ve sanatta tonların zıtlıklarından faydalanılmaya çalışılmıştır. Zıt tonlar üzerinde teori esasında kromatik tekerleğin yapısı(Şekil 11) üzerinde kurgulanır ve tasarım teknolojilerinde kullanılan RGB ve CMYK tonları buradan temellenecek üretilmişlerdir. Tondaki zıtlıklar doğru oranlarda birbirlerine karıştırıldığı zaman tonun siyah ve beyaz hallerini oluştururlar(Oxford,2002). Zıtlık ilişkisi içerisinde tasarımcının zihninde oluşan düşünce hayalini kurduğu etki tondaki bu kontrast ile sağlanır(Şekil 12). Holl, bunu St. İgnatius Şapeli'nde dikkatli ve dengeli bir şekilde kurduğu harmoni üzerinde sağlar. Holl'un temel prensipleri olan "ışık-gölge", "dolu-boş" gibi durumlar üzerin den ton da stratejisini kurduğu zıtlık ilişkisi; gözlemcinin algısında şok etkisi yaratır(Safont-Tria,2012).



Şekil 11 Ton Tekerleği

Kaynak: Wikipedia



Şekil 12 Zıt Tonlar, St. Ignatius Şapeli, Steven Holl Architects, Seattle, 1997

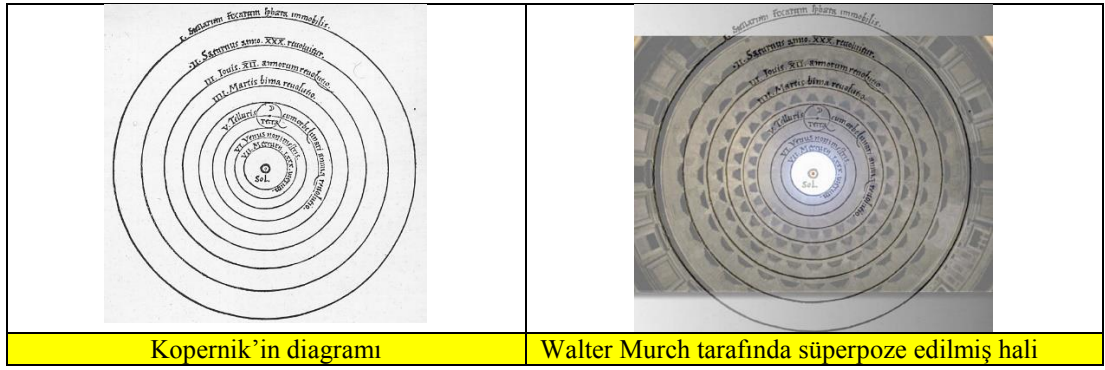
Kaynak: Steven Holl Architects

- **Otonom Tonlar**

Tasarım sürecinin olgusal bir süreç olduğu göz önünde bulundurulduğunda ve de etrafımızı çevreleyen her şeyin aslında bir akış şeması içerisinde var olduğu düşünüldüğünde tonun mekan-ışık-zaman ilişki üzerinde sembolik, olarak değil tamamıyla anlama, niteliğe ve temsile etkisi vardır(Safont-Tria,2012). Dolayısıyla tasarım problematiğini oluşturan etkenlerin veya çevresel koşulların içsel ve dışsal olarak etkilerinin görme yoluyla algılanıp kavranabilmesiyle mümkün olur(Holl,2011). Böylelikle tonun yöntem olarak kullanabilmesi ve de yönlendirebilmesi son derece önemlidir. Ton niteliği itibariyle tasarım sürecindeki akışları temsil eder ve algıya olan etkisi ile tasarımda yaratıcı düşüncenin ortaya çıkarmaya çalıştığı beklenmedik durumun keşfedilmesine yardımcı olur. Holl(1996) suluboya eskizlerinde tonun kromatik özelliklerini kullanarak tasarımda ortaya koyduğu düşünceyi beklenmedik durumlara işaret etmek ve zaman içerisinde ışığın değişen hallerinden faydalanarak her başlayan yeni gün üzerinden farklı deneyimlerin yaşanmasını amaçlar. Holl'un suluboya eskizlerinde tanımlanan düşünsel hareketler, hissettirmek istediği ve düşüncesinin yaratmak istediği olaylar eskizin tasarım süreci içerisindeki bir sonraki aşamaya dair haber veren, taslak oluşturan bir durum, hal, teknik ve yöntemden ziyade tasarımın mimarlığın fenomenolojik yapısını ortaya çıkaran bir açıklama niteliği gösterir(Kwinter,2012). Holl(2013) zihinde oluşan düşüncenin imgesel halini uyanış ile ilişkilendirir ve düşünmenin bu uyanışlar üzerinden öznel bağlantılar(*subjective links*) oluşturarak gerçekleştiğini söyler. Kullanmış olduğu temsil yöntemi suluboya eskizleri aracılığıyla ışık, zaman ve ton arasında kurulan diyalog ve etkileşimlerden faydalanır. Suluboya tekniğinin temelini hareket üzerinden olayları oluşturan etki ve tepki oluşturur. Düşünmeye bağlı gerçekleşen her fırça darbesi kâğıdın taşıyıcı, yayıcı etkisiyle şekillenmeye başlar; dolayısıyla kâğıt aktarılan ortam olarak sadece bir boşluğu temsil etmez, hareketi akışı tanımlayan bir yapıyı temsil etme özelliği gösterir(Kwinter,2012). Holl(2013), bu yöntem aracılığıyla tasarımı oluşturan düşüncesini ve kurgulamak istediği mekanı, ışığın zaman içerisinde iletilebilir, aktarılabilir ve taşınabilir olmasını ister.

Buradan yola çıkılarak tonun otonom hali ve kromatik özellikleri yansıdığı, kırıldığı ve özüksendiğı yüzey, ortam mekan üzerinden anlaşılır. Bu anlayış aynı zamanda ışığın zamanla girdiğı etkileşim sonucu oluşan karakterinin mekan aracılığıyla gerçekleştiğini belirtir. Esasında bu ışık, mekan ve zaman arasındaki etkileşimin özü, ışığın kaynağı “ güneş” üzerine kurulur, merkezileşir ve içerikleşir. Film editörü ve ses yönetmeni olan Murch(2007) Antik Roma yapılarından biri olan Pantheon’da bu durumun gözlemediğini ve Pantheon’nun kubbesinin tepe noktasında bulunan boşluğun, gözün(occulus) Kopernik’in güneş sistemine dair prensibini temsil ettiğini söyler(Şekil 13). Bunun sonucunda Kwinter’in(2012) söylemiyle:

“ Dünya şahsım ve bizim bir araya getirdiklerimizin sonucudur; maddenin, beklenmedik durumların ve zamanın amalgamıdır.”



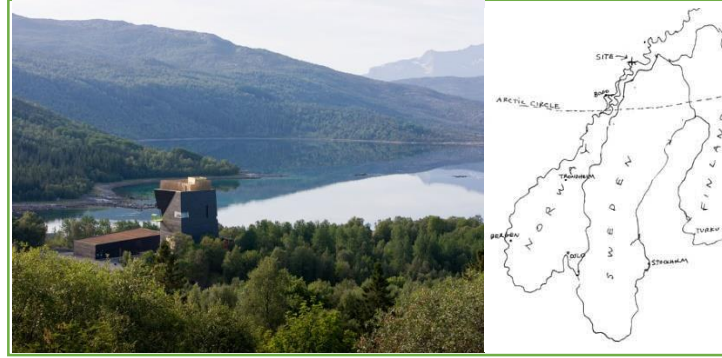
Şekil 13 Işığın Özü "Güneş"

Kaynak: Walter Murch

Pantheon’da zamanın ışığa bağlı olarak temsil edilen hali Antik-Yunan döneminde ifade edilen döngüsel(*cyclical*) zamana karşılık gelmektedir. Bu bir anlamda zamana bağlı olarak gerçekleşen olayların hiyerarşik olarak dairesel bir şekilde birbirini takip eden ve tekrar eden olarak anlaşılmasına neden olur(Holl,2012). Fakat temsil var oluşu itibariyle daima geçmiş ve gelecek zaman arasında yer alır. Dolayısıyla oluşuyla itibariyle sürekli olarak bulunduğu ana, zamana dair özellikleri yansıtır. Böylelikle temsil edilen zaman hal itibariyle daha çok bir boşluk içerisinde yükselen sarmal(*spiral*) birbirini takip etmeyen eş zamanlı gerçekleşen durumları olayları oluşturur(Holl,2012). Bu bağlamda zamanın eş zamanlı gerçekleşen ve değişen hallerine bağlı olarak Knut Hamsun Merkezi(1994-2009) ve Cite de L’ocean et du Surf(2005-2011) örnek olarak verilebilir.

- **Knut Hamsun Merkezi, Hamarøy, Norveç, (1994-2009)**

Yazar Knut Hamsun'un anısına Kuzey Kutup Dairesi'nin üç yüz yirmi bir kilometre kuzeyinde Norveç'in Hamaroy kentinde konumlanan merkez; mevsimsel ışıktaki değişimlere bağlı olarak zamanın form(temsil)-mekan içerisinde eş zamanlı gerçekleşen farklı hallerini ortaya koyar(Şekil 14).



Şekil 14 Knut Hamsun Merkezi, Steven Holl Architects, 2009

Kaynak: <http://www.stevenholl.com/project-detail.php?id=39&search=knut%20hamsun%20center>
<http://www.arcspace.com/features/steven-holl-architects/knut-hamsun-center/>

Ortaya çıkan bu durum temsilin konsept aşamasından, inşasına ve sonrasında devam eden zamanın sürekliliği içerisinde güncel olan ana dair farklı deneyimlerin yaşanmasına olanak sağlar. Dolayısıyla üretilen mimari temsil, yaşanan zaman içerisinde deneyimsel olarak algılanıp, kavranır. Holl(2012) bağlam olarak temsile ait tasarım düşüncesini yerin konum itibariyle sahip olduğu topolojik özelliklerin yansıttığı zaman-ışık birlikteliğinden doğan otonom tonlar üzerinden oluşturur. Holl(2012) yerin zamansal hallerinin algılanıp, kavranabilmesi için şu bilgileri verir;

- 5 Haziran ile 20 Haziran süresince güneş hiç batmaz ve beraberinde yaz gündönümü maksimum 47lik açı ile yükselir.
- 20 Aralık ile 12 Haziran süresince güneş hiç doğmaz ve ufuğun parlayan turuncu tonu dışında genel olarak karanlıktır.

Tasarım süreci içerisinde yerin sahip olduğu zamansal hallere bağlı olarak yapılan açısız çalışmalar, Holl'un zihninde temsilin yapı olarak "görünmez güçleri olan beden (*building as a body with invisible forces*)" şeklinde imgeleşmesine neden olur ve konseptini bu imgenin üretmiş olduğu tasarım düşüncesinin belirlediği olasılıklar üzerinden suluboya eskizleri aracılığıyla geliştirir(Şekil 15).



Şekil 15 Knut Hamsun Merkezi Sulu Boya Eskizi, Steven Holl

Kaynak: <http://www.stevenholl.com/project-detail.php?id=39&search=knut%20hamsun%20center>

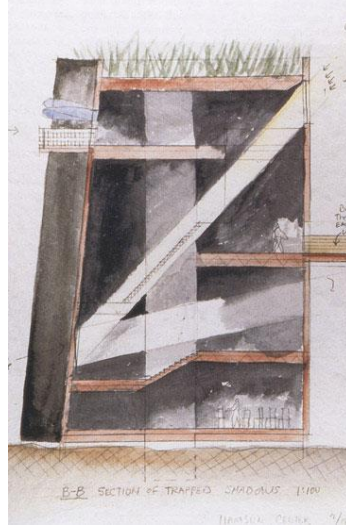
Suluboya eskizlerine bağlı olarak yapılan çizimler, hesaplamalar ve üretilen modeller bağlamsal olarak temsilin katlanan mekanlar halinde, ışık ve zamanın çevresinde organize olarak yükselmesine neden olur(Holl,2012). Böylelikle form ve mekanın beraber eş zamanlı olarak gerçekleştiği bir durum ortaya çıkar(Şekil 16).



Şekil 16 Temsilin Form-Mekan Üzerinden Eş Zamanlı Olarak Yükselmesi, Fotoğraf: Steven Holl

Kaynak: <http://www.stylepark.com/en/architecture/a-monument-to-knut-hamsun/308174>

Holl(2012) zaman ve ışık çevresinde kurgulanan temsilin form ile beraber var olan mekanlar içerisinde oluşan tonların algılanıp kavranabilmesi için temsilin yüzeyleri üzerinden kesiti boyunca güneşin hareketlerini ortaya çıkaran pencere açıklıkları yerleştirir(Şekil 17). Bu bir anlamda temsilin içerisinde bütün hacmiyle ışığa ait özel anların zamanın indeksi olarak yakalanmasını sağlar.



Şekil 17 Mekan İçerisinde Zaman ve Işığa Bağlı Olarak Oluşan Tonların Kesit Boyunca Algılanan Halleri

Kaynak:<http://www.stevenholl.com/project-detail.php?id=39&search=knut%20hamsun%20center>

- **Cite de L'Ocean et du SURF(Sörf Müzesi), Biarritz, France, (2005-2011)**

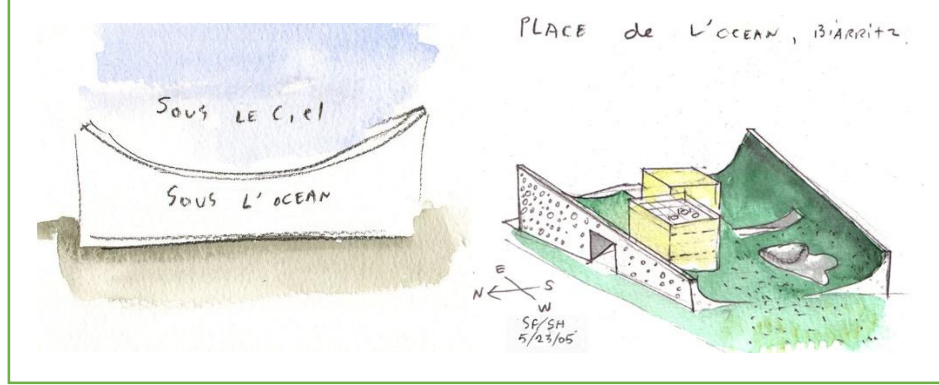
Holl'un Fransa'nın Biarritz kentinde gerçekleştirmiş olduğu Sörf Müzesi projesinde yer yine diğer projelerinde olduğu üzere temsilin metafiziksel olarak ilişki kurabilmesine olanak sağlar(Şekil 18).



Şekil 18 Sörf Müzesi Yerleşim Planı

Kaynak: <http://www.stevenholl.com/project-detail.php?id=63&search=biarritz>

Temsil bağlam olarak yerin konumunu belirten topolojik özelliklerinden faydalanarak gökyüzü ve deniz arasında bulunan ufuk çizgisinin oluşturmuş olduğu boşluk(mekan) üzerinden kurgulanır. Holl'un temsil ortamında suluboya eskiz yöntemi aracılığıyla aktardığı tasarım düşüncesinin okyanusa ait zamansal halin ışık üzerinden keşfini ortaya çıkarmaya yöneliktir. Buna bağlı olarak Holl(2013) tasarım düşüncesini metaforik olarak “gökyüzünün altında (*being under the sky*)” ve “denizin altında (*being under the sea*)” olarak, temsilin algılanıp kavranabilmesi için deneyimi ortaya çıkaracak şekilde ilişkilendirir(Şekil 19).



Şekil 19 "Gökyüzü ve Denizin Altında" Suluboya Eskizleri, Steven Holl

Kaynak: <http://www.stevenholl.com/project-detail.php?id=63&search=biarritz>

Bu anlamda bir üst paragrafta belirtildiği üzere, temsil ışığın yansıyan ve okyanusa bağlı zamansal halin anlaşılabilmesi için denizin altında içbükey(konkav) olarak gerçekleşir. Buna bağlı olarak denizin altında oluşan boşluk(mekan) hacimsel olarak dışbükey(konveks) bir formun altında gerçekleşen hal olarak anlaşılmasına neden olur. Böylelikle temsilde işaret olarak ortaya çıkan eğrisel durum temsilde form ile mekanın eş zamanlı olarak gerçekleştiğini gösterir. Holl bağlam olarak yer, ışık ve zaman üzerinde ilişkilendirdiği tasarım düşüncesi temsil ortamında suluboya eskizleri aracılığıyla bilgiye dönüşür ve soyut(abstract) halinin gerçeklik kazanmasını sağlar(Şekil 20).



Şekil 20 Soyut Halinin Gerçeklik Kazanması

Kaynak: <http://www.stevenholl.com/project-detail.php?id=63&search=biarritz>

3. DEĞİŞEN TEMSİL ORTAMI VE DÜŞÜNCE SİSTEMİ

1960'lı yıllardan itibaren kişisel bilgisayar kullanımların yaygınlaşması ile beraber bilgi ve teknoloji alanındaki ilerlemeler ve dönüşümler; mimari tasarım problematiğini belirleyen ve özünü oluşturan düşüncenin tercih edilen temsil yöntemleri ve kullanılan araçların giderek sorgulanmasına ve değişmesine neden olur. Zihinde canlanan imge ve buna bağlı olarak oluşan düşüncenin görsel metaforlar üzerinden sadece düşünce(*özne*) ve temsil(*nesne*) arasında kurulan ilişki üzerinden gerçekleşmesinin önüne geçer. Sadece düşüncenin(*özne*) sabit, durağan halinin belirlemiş olduğu durumlardan çok; düşünceden bağımsız, önyargıları ortadan kaldıran başka değişkenlerin dinamik hallerinin farklılaştırdığı bir durum ortaya çıkar. Bu bir anlamda görsel paradigma üzerine kurulu olan temsilin başvurduğu ortamın değiştiğine dair haber verir. Dolayısıyla birbirine bağlı, birbirini tekrar eden olay ve durumlara bağlı olarak temsillerin üretildiği ortam yerine; birbiri ile farklılaşan ve farklı durum ve olaylara göre oluşabilecek temsillerin üretildiği bir ortam söz konusudur. Eisenman(2001) görsel paradigma da gerçekleşen bu ortam değişikliğini mekanik olandan elektronik olana geçiş olarak tanımlar.

Temsil ortamındaki bu değişiklik; var olan sınırların ötesinde yeni ufukların ve sınırların keşfi; var olan sınırların genişlemesi anlamına gelir(Hougaard,2011). Bu aynı zamanda, mimarlıkta metafiziksel olarak anlatılan gerçek mekan ve zaman kavramlarının anlamını yitirmesine ve buna bağlı olarak oluşan önyargıların ortadan kaldırılmasına yardımcı olur.

Eisenman(2001), Foucault'a göre her şeyin görünen(*visible*) ile dile getirilen(*articulate*) arasında yer aldığını söyler. Günümüzde gelişen dijital tasarım teknolojilerinin tasarım süreci içerisinde sunmuş oldukları sayısız olasılıklar ile görünen durumların, dile getirilen durumlar üzerinde daha baskın olduğu görülür(Sevaldson,2001). Bu iki durum arasındaki aşırılık, görünenin günümüz tasarım ortamı ve sürecin özünü oluşturduğunu gösterir. Buna paralel, temsilin çoğu zaman düşünceden yoksun salt olarak sıkıştırılmış zaman aralıklarının göreceli hallerine bağlı olarak üretilmesi; temsilin sadece imaj(resim) olarak algılanmasına sebep olur.

Zamanın ve temsilin ortaya çıkan göreceli halleri mimarlığın diğer bilim dallarında olduğu gibi sebep-sonuç ilişkisi içerisinde gösterilmesine yol açar. Oysaki mimarlığı diğer tasarım dallarından ayıran onun sezgilere dayanan bilişsel özellikleridir. Dolayısıyla mimari tasarımda başvurulan metot ve araştırma yöntemleri alışagelmiş olanlardan farklılaşarak beklenmedik durum, an, hal ve yeni bir şeyin keşfi, varışı üzerinde yoğunlaşarak kendi öznelliğini yaratır. Bu öznellik içerisinde tasarım metodu ve araştırması süreç içerisinde hem problem çözen hem de problem yaratan konumundadır(Hougaard,2011). Bunun sebebi ise mimarlığın olaylara, akışlara, oluşlara karşılık gelmesi ve realitesinin bunların üzerinden kurmasıdır (Deleuze,1990). Bahsedilen realite Rönesans ile başlayan ve ilerleyen süreçlerde de empoze edilen ve benimsenen, arzu ve isteğin belirleyip idealize ettiği durağan bir realite değildir; aksine daha dinamiktir. Eisenman(1990), kelime olarak mimarlığı her şeyin geniş kapsamlı anlamlarının kucaklandığı bir sistem anlamına geldiğini söyler. Buradan yola çıkılarak mimari temsil ortamının sadece düşüncenin aktarıldığı ve iletildiği bir platform olarak değil aynı zamanda bir sistem tarafından ya da sistemler tarafından oluşturulan bir bütün üzerinden bilginin de taşınabildiği bir platform olarak düşünülmesine neden olur. Bilgisayarın tasarım sürecine eklenmesiyle üretilen parametrelerin, algoritmaların, dataların da anlaşılıp kavranmasıyla tasarım sürecinde ortaya konulan düşüncenin sistematize edilmesi gerektiği anlaşılır (Sass,2007). Bu noktadan itibaren temsilin ortam içerisinde geleneksel biçimde çizimin belirlediği ölçüler ve sınırlardan çok daha fazlasına ihtiyaç duyduğu gözlenir. Buna bağlı olarak tasarımda kullanılan dilin temelini oluşturan geometri; kartezyen boşluğunun belirlediği dik açılı, birbirini kesen mekansal organizasyonlar yerine daha homeomorfobik birbiri içerisinde topolojik olarak sürekli dönüşebilen mekansal organizasyonlar üzerinde kurgulanmasına neden olur(Sevaldson,2000). Ortaya çıkan bu durum düşünce ile form arasında bulunan temsilin geleneksel temsil ortamları ve tekniklerinin belirlemiş oldukları sınırlardan bağımsız olarak hareket edebilmelerini, deneme-yanılma metodunu benimseyerek spekülative bir şekilde kendi kendini organize edebilen ve kendi mantığının oluşturan hallere bürünebilmesini, sağlar ve bu giderek tasarım sürecini karmaşık hale getirir.

Böylelikle var olan her şey ile ilgili geniş anlamların kucaklandığı ve yeni anlamların hayal edilip üretildiği bir sistem olarak nitelendirilen mimarlığın kompleks sistemler olarak anlaşılmasına neden olur. Bunun yanı sıra mimarlığa tarihsel bir perspektivizm ile bakıldığında; mimarlığın gelişen olaylara, yaşanan kırılmalara ve de gerçekleşen değişimlere bağlı olarak güncel durumlara kendini adapte edebilme durumu söz konusudur. Dolayısıyla tasarım süreci içerisinde sadece zihin tarafından belirlenmiş bir zaman kavramı yoktur; daha çok ilişkisel ve oluşturulan bağlantılara göre akış halini benimseyen bir zaman kavramı vardır. Belirtilen bu zamanın halleri, temsilin yüzeyleri üzerinden gerçekleşen yansımalar ile değil; aksine bu fiziksel özelliklerin oluşabilmesini sağlayan sayısız sanal durumların gösterdikleri üzerinden anlaşılır. Zamanın durağan yerine dinamik oluşu temsilin aynı zamanda sayısız birbirinden farklı hallerinin olabileceğini gösterir. Bu bir anlamda temsilin sahip olduğu form ile beraber oluşan niteliğinden farklı olarak forma ait olmayan nitelikler hakkında da bilgi edinebileceğini de gösterir. Rucker(1998) temsilin anlam itibariyle simgesellikten ve önceden düşünceye bağlı olarak saptanarak gerçekleşen halinden uzaklaştığını söyler. Böylelikle temsilin düşünce ve ideallerin var ettiği durumdan çok; kendi kendini nasıl var ettiği düşüncesi ortaya çıkar(Eisenman,2001). Bu bağlamda ortaya çıkan sanal kavramı gerçeğin karşıtı olarak değil, daha çok gerçeğin sanala ait sayısız gizli durumlarından biri olduğu ortaya çıkar. Bu aynı zamanda sanalı, hal bakımından gizil bir güç ya da kuvvet olarak gösterir. Beklenmedik bir an içerisinde gerçekleşebilmesini sağlar.(Rucker,1998). Bu bağlamda gerçeğin tam olarak sanalın değindiği her şeyi açığa çıkaramaması, sanalın geçmiş ve gelecek arasında bir yerde olduğunu gösterir. Bu bir anlamda Vitruvius'tan itibaren sürdürülen temsil ortamının sahip olduğu maddesel(*commodity*), kesin(*firmness*) ve memnun eden (*delight*) yapısal halinin bozulup, biçimsizleşmesine ve beraberinde ortaya çıkan belirsiz alanlar(*blurred zones*) üzerinden gerçekleşmesine neden olur (Eisenman,2001). Bunun sonucunda günümüz temsil ortamı, temsilin önceki hallerinden bağımsız olarak mutlak soyutlama gerektirir.

Günümüz temsil ortamında yapılan soyutlamanın derecesi, temsili var eden olayların ilişkili oldukları sanal durumların bulunduğu an ile geçmiş anlar hakkında bilgi edinebilmesini sağlar(Deleuze,1994). Bu bir anlamda temsilin bağlamdan kopuk, belirsiz alanların, hallerin oluşturmuş olduğu akış ve oluşların göstergesidir.

Bir önceki paragrafa ilişkin olarak Eisenman(1990) mimari tasarım sürecindeki bu belirsiz hali, konseptsel aktiviteyi tasarım sürecindeki üçüncü aşama olarak tanımlar. Bahsetmiş olduğu bu üç aşamalı aktiviteleri aşağıdaki şekilde açıklar;

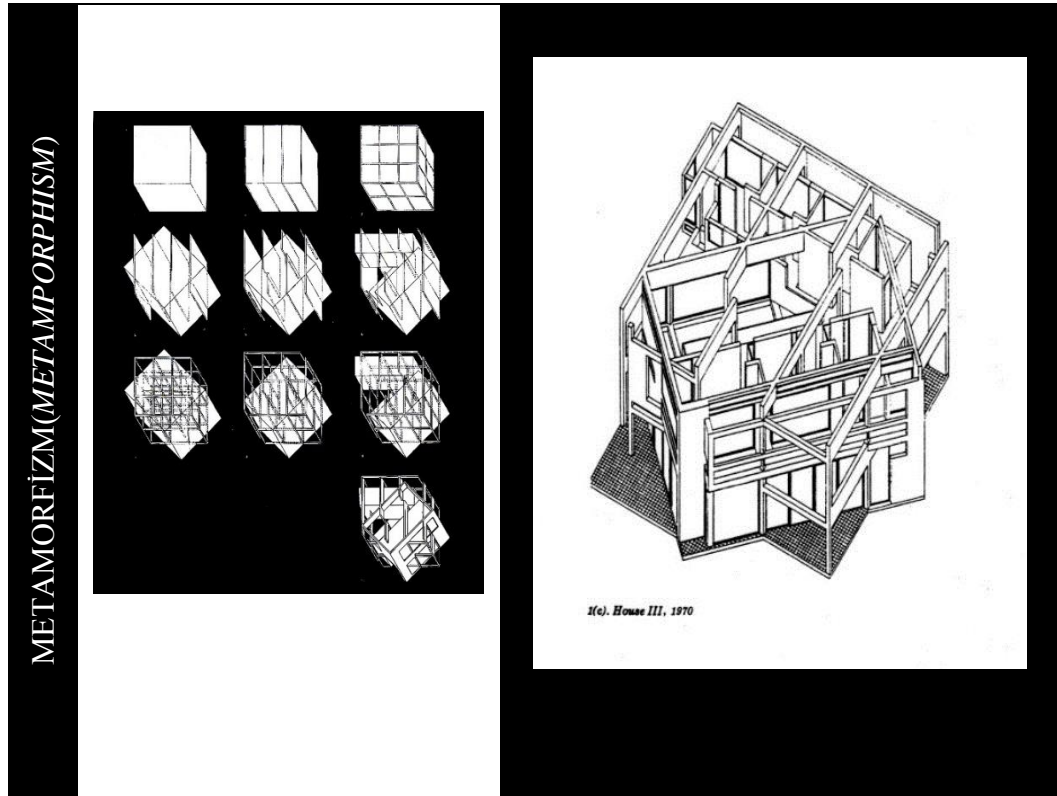
- 1. Aşama:** Herhangi bir tasarım süreci ihtiyaç duyulan realite olan *yer*, program ve fonksiyon ile başlar. Tasarımda acil olarak ihtiyaç duyulan bilgiye sahip oldukları metinsel özellikler aracılığıyla ulaşılır. Bu doğrultuda tasarım düşüncesinin bağlamsal olarak ilişkilendirilmesi kolaylaşır.
- 2. Aşama:** Mimarlığın sahip olduğu içsellik(*interiority*), önceki, öncelikli (*anteriority*) olma durumu. Burada içsellik ile tanımlanmak istenen mimarlığı eşsiz kılan disiplin ve mimarlığın herhangi tarihsel bir periyot içerisinde değerlendirilmesini sağlayan öncelik halidir.
- 3. Aşama:** Tasarım sürecinde belirsiz halleri yaratmak için yapılan girişimler yukarıdaki iki aşamada belirtilen metinsel özelliklerin dışında nedensiz olarak gerçekleşen metinlere ihtiyaç duyar. Bu aynı zamanda ihtiyaç duyulan metinlerin nedensiz(*arbitrary*) bir şekilde diğer metinler üzerinde beklenmedik olayların(*contingent*) yaşanmasına ve mevcut durumlarının değişmesine neden olur.

Tasarım sürecinde üçüncü aşamanın ihtiyacının belirlenmesi aslında beklenmedik akış içerisinde gerçekleşen olayları, oluşları işaret etmek amacıyla yer, fonksiyon, program, içsellik ve öncelikli olma durumunda bağımsız olarak form(*form*) ve içerik(*content*) arasındaki durumu belirten diyagramı keşfetmeye yöneliktir. Burada dikkat edilmesi gereken durum ise keşfedilmek istenen diyagramın geleneksel tasarım sürecinde yere ilişkin değerlendirmelere bağlı tanımlanan fonksiyon ve programa bağlı olarak üretilen diyagramdan farklı olmasıdır (Eisenman, 2001). Ortaya çıkan bu durum aslında diyagramın var oluş hallerinin farklılaşmasından kaynaklanır. Dolayısıyla göstergeler ile ilişkilendirilen bir durumdan çok, göstergelerin oluşturduğu bir durum söz konusudur. Bu bağlamda üretilen temsil, zihinde açıkça bir şeyleri canlandırmak için yapılan mecazların ürettiği metaforlar yerine kendini var eden olaylar ile ilgilenir. Bu günümüzde temsil ortamının geleneksel temsil ortamından ayrıştığını işaret eder.

Mimarlıkta modern hareketin öncüleri olan avantgard mimar ve teorisyenlerinden olan Le Corbusier ve Adolf Loos geliştirmiş oldukları “serbest plan(*free plan*)” ve “raum plan” konseptleriyle geleneksel temsil ortamlarından farklı olarak mekanı ele alıp zihin(düşünce) ile temsil(form) arasında kurulan diyalogu yeniden kurgularlar. Böylelikle geleneksel temsil ortamında olduğu gibi mekanın niteliğini belirleyen fiziksel özelliklerden daha çok, birbiri içine geçen, kayan, üst üste binmelerin olduğu bir durum söz konusudur(Colomina,1996). Glynn(2005) Loos’un 1930 yılında yapmış olduğu bir söyleşisinde mimarlığının çizimler aracılığıyla anlaşılıp, kavranmadığını; birbirine bağlı(*interconnected*), devam eden(*continual*) mekanlar aracılığıyla anlam kazandığını belirtir. Dolayısıyla geleneksel temsil ortamında olduğu gibi fiziksel olarak mekanı içerisi(*interior*) ve dışarısı(*exterior*) olarak ayıran bir durum söz konusu değildir. Daha çok anlam kaymalarının olduğu bir durum söz konusudur. Fakat burada her iki mimar da geleneksel temsil ortamından farklı olarak mekanı ele alıp düşünceleri(zihin) ile konseptlerini(form) ilişkilendirirler de içerik olarak ele alınan durum, olay ve akış tercih ettikleri notasyonel(*notational*), anlatımsal(*representational*) ve metinsel(*textual*) özelliklerinden dolayı farklılık gösterir. Ortaya çıkan bu farklılık aslında Alberti’den itibaren temsil edilen parça-bütün arasında kurulan bire-bir ilişkinin giderek işlevini yitirdiğini işaret eder. Bu durumu Eisenman(2013) Mark Wigley ile olan söyleşisinde, Le Corbusier’in “serbest planı’nın(*free plan*)” daha çok homojen bir mekanı tanımlarken ve Loss’un “raumplanı’nın(*raumplan*)” ise daha çok heterojen bir mekanı tanımladığını söyleyerek destekler.

Purini(1998) temsil ortamında yaşanan ayrışmaya günümüz kültürel ortamının yersiz yurtsuzlaşan (*deterriolization*) halinin neden olduğunu ve geleneksel anlamda ki gibi bir kökene, bağlama dayandırılmayacağını söyler. Değişen kültürel ortam ve modernite ile başlayan nomadik durum; ilerleyen bilgi ve teknoloji alanındaki gelişmeler algı ve kavramların gelişmesine, buna bağlı olarak temsil ortamı ve düşünce sisteminin güncel olana, ana adapte olmasını gerektirir(Taşkın,2012). Temsil ortamının sürekli olarak güncel anı yansıtabiliyor olması; temsili var eden realitenin sorgulanmasına neden olur.

Bu bağlamda düşünüldüğünde mimari tasarım süreci temsilin giderek öznenin yerine geçip öznellesmesiyle kendi kendini organize eden matematiksel bir duruma geldiği söylenebilir. Bu durum aynı zamanda düşüncenin idealize edip durağanlaştığı bir süreçten düşüncenin ilerletilip, dönüşerek daha dinamik bir sürece doğru taşındığını ve giderek katmanlaşan yapısı ile zamansızlaştığını gösterir. Burçin(2011), gerçeğin karmaşık bir bütün olduğundan ve tasarım sürecinde gerçekleşen düşünsel etkinliğin ‘gerçeği’ anlamaya dayalı olduğunu ifade eder. Eisenman(2007) bu noktada zihnin temsili olan modelin(form) ağır basan fiziksel özellikleri yerine onu var eden soyut özellikleri ile ilgilenir. Bu soyut özelliklerin önerdikleri sonsuz, eşzamanlı ve hareketli dönüşüm(*restless transmutation*) bire-bir gerçekleşen parça-bütün ilişkisi yerine bütünün tüm hallerinin parçanın içine nüfuz etmesini sağlar. Böylelikle kurulan zaman-mekansal(*spatio-temporal*) etkileşimi ile beklenmedik fenomenolojisinin aşama aşama ifade edildiği bir çeşit şekilsel metamorfik (Şekil 21) durum söz konusu olur (Purini,1998).



Şekil 21 Ev III(House III), Peter Eisenman ,1970

Kaynak: <http://www.deax.it/sei/images/stories/sezion/B2/B2-2b.jpg>,<http://www.dkolb.org/arch.urb/catac-dk.html>

Bu metamorfik kurgu, süreç içerisindeki sürekliliğin(*continuity*) belirli bir çözümleme, yapılanma içerisinde gerçekleştiğine işaret eder ve zaman ile mekan arasında gerçekleşen etkileşimin geçmiş, şimdiki ve gelecek arasındaki farklılıklarını elimine eder(Purini,1998). Böylelikle tasarım sürecinde gerçekleştirilen eylemler, olaylar döngüsel bir durumu, oluşumu, organizasyonu tarif eder. Purini'ye(1998) göre bu döngüsel organizasyon içerisinde rol alan ana elemanlar kendilerini aşağıdaki gibi tanımlar.

- Geçişken(*transitive*) ve mutant(*mutant*) varlıklar
- Melez(*hybrid*) ve kompleks(*complex*)
- Düzenlenmiş(*ordered*) ve kaotik(*chaotic*)
- Kaçınılmaz(*necessary*) ve kayıtsız(*indifferent*)
- Özgün(*unique*) ve yer değiştirebilir(*interchangeable*)

Bu tanımlama doğrultusunda mimarlığın kendine bağlı(*relative*) ve mutlak(*absolute*) halleri arasında kurulan diyalektiğinden gelişen, evrilen temel bir önceliğin kurulması gerekir(Eisenman,1963). Günün gelişen, değişen ve açılan sosyal, ekonomik ve teknolojik çevresi tek bir algının, bakış açısının, sistemin üzerinden hareketini reddeder. Dolayısıyla tek doğrusal bir sistemin önermeleri yerine birbiriyle kesişen(*interlocking*), birbiri içine geçen(*interlacing*) önermelerin sundukları ile ilgilenilir.

Yeni modelde, tasarımın formu durağan yapısı ile değil, dinamik ortaya çıkış bakış açısından zamana homojen olmayışlarını ve bunun içinde yaratıcı bir eylem olduğunun da farkına varan bir bakışla anlayarak kartezyen grid anlayışından uzaklaşır. Gerçeklik, çeşitliliğin gerçekliğidir, zamanın zihinsel hareketi sürekli olarak daha önceki gerçeklik önermelerini bozar, yerinden oynatır. Böyle bir süreçte formu, durağan bir dizi koordinat olarak değil, devingen bir durum olarak görmek önemlidir. Burada çeşitli dizgelerin, yeterince uzun zamanlar ve uzun mesafeler boyunca sergiledikleri mekan-zamansal davranışların çeşitlilik içeren kendine benzer sistemler ile taklit edilebileceği iddiası söz konusudur. Hesapta her zaman kendine benzer ritimler ve düzenler vardır.

Mekan-zamansal örüntülerin yeterince kaba hatlarıyla çeşitlilik içeren kendine benzer sistemler tarafından yeniden üretimi, açıklama yerine geçer. Açıklama, çeşitlilik içeren kendine benzer sistemin kendisidir. Bu arayış, tüm özgüllük ve bağlamsallıkları ortadan kaldırır ve bir anlamda, araştırmayı amaçladığı olguları doğasından uzaklaştırır. Olgular zamana ve mekana ilişkin olarak yalnızca ve yalnızca mekan-zamanın düzgünlüğünü nasıl bozduklarına göre ayırt edilmek durumundadırlar. Bu doğasından uzaklaştırma, gerçekte, araştırma yönteminin ve en sonunda açıklamanın bir parçasıdır (Erzan, 1999). Yenilik böylesi bir sistemde herhangi bir yerde veya herhangi bir zamanda değil, aksine etkileşen güçler ya da süreçlerin kesin fakat bilinemez birleşimleriyle yaratıcılığa sevk edilen çok tarifli bölgelerde ya da “komşuluklarda” ortaya çıkar (Kwinter, 1998).

Böyle bir sistemin en asal elemanı spline'dır (Lynn, 1999). Spline, ağırlık noktalarından asılı olan ve bir akış yaratan yaydır. Işınsal bir yayda herhangi bir nokta, sabit ışınsal noktalarla ilişkisiyle tam olarak tanımlanabilir; bir spline ise noktaların bulunmadığı sürekli bir çokluktur. Bir spline konumunu veya şeklini belirlemek için zamanda bir yörünge olarak birçok değişken noktayla ilişkili hesaplama yapılmalıdır. Yani kompleks sistemlerin uzaysal ilişkilerini geometrik olarak tarif etmek bilginin kesinliği yerine göreceliği içinde tanımlanmasını, yani topolojiyi gerekli kılar. Böylece, zaman-mekan-bilgi akışında sayısal matematiğin yerini ilişkisel işlemler ve algoritmalar alır. Bunların diyagramlar yoluyla tarif ettikleri topolojiyi oluşturan geometrik elemanlar, bir yönü ve ağırlığı olan vektör ve oklardır.

Bu tür kompleks sistemleri inceleme iki temel varsayımdan beslenir. Bunlardan birincisine göre ne nesnel bir yöntem, ne de önceden kestirilebilir bir gerçek yoktur. Sistemler açık, akışkan ve karmaşıktır. Her sistem çevresiyle madde, enerji ve bilgi alışverişinde bulunur; ancak sebepler de sonuçlar da belirsizdir. Bunun yerine daimi geri ve ileri bildirimlerden bahsedilebilir ve bu etkileşimlerin anlamı alıcıya göre değişiklik gösterir. Burada zaman içinde büyüyen ve üreyen sistemlerin düzeni, gelişimsel zaman çerçevesinde anlaşılmalıdır (Lynn, 1999). Zaman içinde gelişme süreci, içsel olarak sınırlanmış bir organizmanın birçok etkinin bağlamsal alanında karmaşıklık içinde kendini ortaya koymasını içerir.

Bu sürecin etkileri, o organizmada ortaya çıkan farklılıklardır. Bunlar, ilke olarak ritmiktir. Daha önemlisi, sistemler kendi kendilerini organize eder. Buna göre, her sistem kendi bünyesindeki bilgi akışını yorumlar; kendisini oluşturan tek tek parçalardan yola çıkarak kestirilemeyecek, beklenmedik bütünsel özellikler gösterir. Bu özellikler tekrar sisteme giriş yaparak sistemin davranışını etkiler. Bu da bizi ikinci varsayımına götürür: Bir sistemin bütünü parçaların toplamından fazladır. Tekrarlanan, kombine edilen ve değişen küçük ve sade parçaların basit kuralları izler.

Gelişen ve dönüşen dijital tasarım teknolojileri ve teknikleri bugün, günümüzde mimarın pozisyonu yeniden gözden geçirmesine neden olur. Sundukları iletişim yöntemleri bir mimarın düşüncesinin iletilebildiği geleneksel temsil tekniklerinden daha fazladır(Van Berkel,2011). Değişen temsil ortamında ve yeniden oluşturulan düşünce sisteminde eş zamanlı yürüyen süreçler, işlemler, operasyonlar, organizasyonlar, denklemler ve ilişkiler söz konusudur. Bu bir anlamda sistemler olarak çalışan bütünün, temsilin, formun kendine ait bir içerik(*context*), bir mantık(*logic*) oluşturmasına teşvik eder ve bitmiş bir iş konsepti olarak görülmesini reddeder(Purini,1998). Dolayısıyla oluşturulan dilin yapısı, niteliği basit bir topolojik durum olaydan daha fazlasını ve karmaşık durumu tarif eder. Eisenman'ın(2007) ifade ettiği gibi geleneksel temsil ortamının ağır basan, tekrarlayan(*overriding*) akışı yerine üst üste binen, çakışan, örten (*overlapping*) daha dinamik bir akış amaçlanılır(Şekil24). Dinamik akış içerisinde sunulan temsilin hallerinin eş zamanlı dışarıya uzanan hareketleri arasında bulunan ve hallerin arasında ilişkilerin ortaya konduğu, anlamların gizli, örtülü olduğu diyagram kavramı ile kurulan, geliştirilen ve devam ettirilen geometrik dilin topolojik özelliklerinin anlaşılıp, kavranabilmesini sağlayan kendi kendini organizasyon (*self organising*) kavramı son derece önemlidir.

Ortaya çıkış, zuhur veya belirme(*emergence*) kavramı, kompleks sistemleri incelemede ümit verirken kompleks fenomenleri anlamamızı sağlar. Tekrarlamalardan sonra, sonuç olarak önceden ileride ne olacağı kolay tahmin edilemeyen farklı sistemler meydana gelir (Burry ve Burry, 2010). Böylelikle, bilgi içeriği, nesnelere ve niteliklerin kendilerinden uzaklaşarak çok daha yoğun bir şekilde, bağlantılarda, bağlantıları yöneten gramerde yoğunlaşır (Erzan, 1999). Yalnızca doğru önermelere izin verecek kadar dar bir gramer anlayışı, en sonunda simgesel ve işlevsel mantıkla sonuçlanır. Tarihsel olarak bu deneyimsel zaman, mimarlığın ziyaretçi ya da orada yaşayanlar tarafından canlandırılabilen “donmuş müzik” olduğunu gösterir. Form durağandır ve ziyaretçinin gezintisi ya da dolaşımının ardıllığı, forma canlılık katmak üzere devinimi ekler. Zamanın ve hareketin bu törensiz modeli, çok bildiktir ve mimarlığın zamanın içinden geçtiği bir dizi donmuş çerçeve olarak anlaşılmasına dayanır. Zaman sorunu yeni modelde, sadece bir biçimin bir gezinti boyunca donması ve çözülmesi çerçevesinde değil, aynı zamanda da elemanların ritmik olarak düzenlendiği ve birbirine göre dağıtıldığı yöntemler çerçevesinde öne sürülür. Biçimin örneklenmesi değil, elemanların ardışık düzenlerde farklı hızlara, ivmelenmelere, bozulmalara ve yörüngelere göre dağıtılması söz konusudur. Bu noktada geometrik formların gramerinin hesaplanabilir olması gibi heyecan verici bir olanak ortaya çıkar. Hesaplanabilir olmada bilgiye form kazandıran (*formation*) bir araç olarak diyagram önemli hale gelir.

3.1.Diyagram

Grekçe’de “*dia*” dan türeyen “*diagramma*” fiilinin kök itibarıyla sadece bir şeyin çizgiler tarafından, şekil, form ya da plan olarak sadece ayrılmadığını; aynı anda sahip olduğu ikinci bir anlam olarak bir şeye işaret ettiğini ya da bir şeyin altının çizildiğini belirtmektedir(Vidler,2006). Zihnin daha serbestçe düşünebilmesini sağlar(Pearce, 1839-1914). Mimari temsillerde yöntem olarak kullanılan diyagramlar bahsedilen özelliklerinden dolayı, tasarımcının zihnindeki düşünceyle ilgili konseptin sadece kavranmadığını aynı zaman da planlanıp, düzenlendiğini gösterir (Eisenman,1963).

Tasarımcının zihnindeki düşüncenin sadece bir ön aşama, taslak olarak kalmayıp; düşüncesinin sentezlenebildiği, düşünceyi oluşturan parçaların analiz edilebildiği ve tümünün karşılıklı olarak değerlendirilebildiği bir dizi gerçekleşen organizasyonel süreçleri tanımlar(Cassara,2006). Diyagramın düşünceye dair sahip olduğu yapı; akıl yürütme işlevi nedeniyle matematikle yakın ilişkilidir. Matematik ve geometri üzerinden düşünsel süreçlerinin takibini yapan Peirce(1939-1914); bu süreçlerin diyagramlar aracılığıyla gerçekleştiğini söyler. Mimari temsillerin forma dair sahip oldukları oransal yapılar, tasarımcının düşüncesinin matematiksel denklemlerle kurgulanmasına neden olur.

Düşüncenin “neden?” olarak sorduğu soruya diyagramlar hesaplamalı araçlar olarak cevap verir(Alexander,1964). Dolayısıyla tasarımda düşüncenin parçaları olan çizgiler, temsil edilenden farklı olarak taklit eden değil, sahip olduğu özelliklere göre referans aldıkları hakkında bilgi verir, problem ortaya koyarlar. Böylelikle olayları organizasyonel bir süreç içerisinde değerlendirilebilmesine olanak sağlarlar (Krauss,1991). Bu durum, edilen bilgiye dair tekrar geri dönüşlerin yaşanabileceğini gösterir(Pearce, 1839-1914). Tasarımcı var olduğu an, öncesi olanlar ve sonrasında olabilecekler konusunda fikir sahibi olur. Tasarımcının konumunu belirleyen diyagramın “kartografik(*cartographic*)” özelliği ortaya çıkar(Deleuze,1985). Diyagram böylece tasarımcının düşüncesini süreç içerisinde tekrar değerlendirmesine ve yeni durumlara karşı geliştirip oluşabilecek diğer olasılıkları göz önünde bulundurmasına aracılık eder. Diyagramların kartografik özelliği, tasarım sürecinde aynı zamanda düşüncenin ait olduğu zihinsel yapı içerisinde aktif rol oynayan elemanları ön plana çıkarır(Knoespel,2002). Böylece diyagramlar tasarımda düşüncenin ve düşünceden elde edilen bilginin diyagramlar olarak oluşumunu ve gelişimini sağlar(Deleuze,1981).

Diyagramların optik bir temel üzerinden eyleme dönüşmeleri matematikte olduğu gibi method olarak kullanılmalarını sağlar(Eisenman,1991). Pearce(1934), method olarak diyagram yoluyla elde edilen durumu düşüncenin oluşturduğu ikon üzerinden vurgular; oluşturulan ikonun belli bir nedene dayandırılması gibi, matematiğin de benzer bir şekilde bir nedene dayandırıldığını ifade eder(Vidler,2006).

Eisenman'da ise diyagramla ifade edilen bu durum çizim ve tasarım ile ilişkilendirilerek “zihin ve şeyler arasındaki soyut varlıklar olur(Eisenman,1999). Somol(1999) ise diyagramların temsil edilen şeyin haricinde başka şeylerin olası durum ve hallerinden söz eder. Bu durum anlamsal olarak Peirce'ın işaret ettiği “indeks(index)”e karşılık gelmektedir. Diyagramların indeksi(*index*) oluşturan halleri, anlam oluşturabilmeleri açısından bir içerik(*context*) içerisinde bulunmalarını gerekli kılar(Knoespel,2002). Bu aynı zamanda diyagramdaki katmanlı yapının keşfi anlamına gelmektedir(Eisenman,2007).

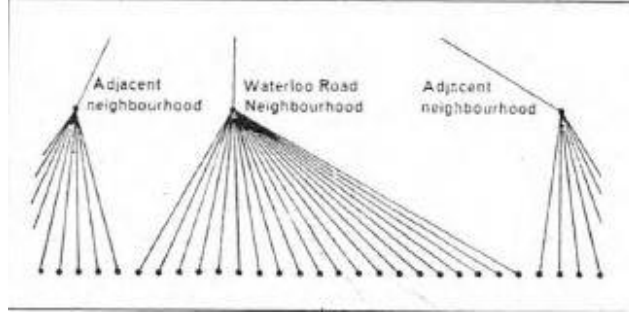
Tasarımda temsil edilen düşüncenin eskizle başlayan yaratıcı süreç içerisinde, diyagramla ifade edilerek olası başka durumları da göz önünde bulunduran kartografik bir yapı içerisinde organize edilmesi; tasarımın karmaşık yapısını ortaya çıkarır. Bu karmaşık yapı içerisinde tasarım süreci boyunca diyagramlar aracılığıyla eklenen her bilgi bir parametreye dönüşür(Hillier,1996). Diyagramların tasarım sürecindeki üretken halleri, tasarımın dinamik yapısını ortaya koyar(Terzidis,2006). Mimarlıkta temsil ortamında üstlendiği etkin rol ve hem gerçek(*real*) hem süreç(*process*) olarak eş zamanlı oluşu; diyagramın işaret, gösterge ve anlam arasındaki bağı ertelemesine ve böylelikle mimarlığın işaret, form olarak değil dinamik, üretken olarak kavranabilmesini sağlar. Tasarımın karmaşık düşünce yapısının temsil araçları aracılığıyla başlayan organizasyonel süreç içerisinde diyagramın önemini tespit edebilmek amacıyla; mimarlık teorisi ve pratiği içerisinde diyagramı kullanımını olarak farklı ele almış üç akademisyen;“ Christopher Alexander, Bill Hillier ve Peter Eisenman” incelenecektir.

3.1.1. Christopher Alexander: Sosyal Örüntü

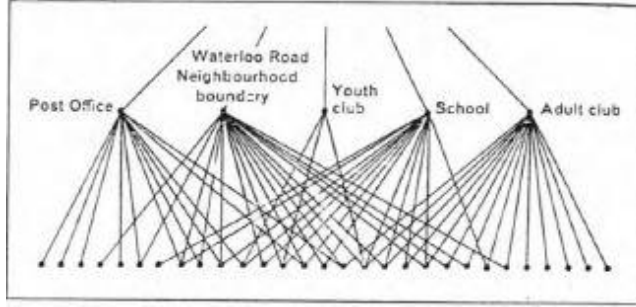
Alexander'ın 1960'lı yıllarda "Formun Sentezi Üzerine Notları(*Notes on the Sythesis of Form,1965*)", "Kent Ağaç Değildir(*The City Is Not A Tree,1966*)" ve "Örüntü'nün Dili(*The Pattern Language,1979*)" gibi yapmış olduğu çalışmalarda diyagramın tasarım sürecindeki önemi vurgulanır. Tasarım sürecinde rol oynayan elemanlar diyagramlar kullanılarak birbirleriyle ilişkilendirilir. Birbirleriyle ilişkilendirilen diyagramlar, katmanlı bir yapı içerisinde konumlandırılarak temsil ettikleri tasarım düşüncesine ait bütünün oluşturulması amaçlanır (Alexander,1964). Bütün ile katmanlı yapı içerisindeki diyagramlar arasındaki ilişkiyi, Alexander mimari tasarımda form ile içerik(*context*) üzerinden kurgular. Bunun sonucunda tasarımda problematize edilen durumu, formun içeriğe uyup(*fit*) uymaması(*misfit*) üzerinden tartışır(Grabow,1983).

Diyagramı görsel araçlar olarak kullanan Alexander, diyagramın üretken hesaplanabilir özelliklerini kullanarak içeriği(*context*) oluşturan elemanların sahip oldukları olasılıkları işaret etmeye çalışır(Knoespel,2002). Bu olasılıklar üzerinden çeşitli kombinasyonlar türetilerek bütünü refere eden beklenmedik yeni durumların tespit edilebilmesi amaçlanır(Alexander,1964). Alexander'ın diyagram aracılığıyla geliştirmeye çalışmış olduğu metodoloji, beklenmedik durumların keşfi üzerinedir(Jutla,1993). Alexander(1966) "kentleri bu method üzerinden incelerken kentin sahip olduğu sosyal özellikleri göz önünde bulundurur. Kullanmış olduğu method içerisinde diyagram, kentin sahip olduğu sosyal özellikler ile ilişkilendirilerek dilsel bir model üzerinden bilgi olarak aktarılmaya çalışılır(Knoespel,2002). Buna bağlı olarak kentleri "ağaç(*tree*)" ve "yarı kafes(*semi-lattice*)" olarak, diyagramlar aracılığıyla işaret etmiş oldukları olasılıklar üzerinden tartışır. Alexander(1966) ağaç(*tree*) olarak tanımladığı kentleri tasarımcının zihninin düşünebildiği limitli olasılıkları işaret eden ve bu bağlamda planlanan soyut yapılar olarak tanımlar. Yarı kafes(*semi-lattice*) olarak tanımladığı kentleri ise tasarımcının kontrolü dışında, kentin kendi içinde var olan dinamiklerin barındırdığı olasılıkları işaret eden ve bu bağlamda doğal olarak gelişen, dönüşen soyut yapılar olarak tanımlar. İnsan zihnine bağlı olarak tasarlanan kentlerin sahip olduğu karmaşık yapı ile doğal kentlerin sahip oldukları karmaşık yapı diyagramlarla tespit edilir(Jutla,1993).

Tasarımcı tarafından tasarlanan kentler ağaç(*tree*) gibi dallanırken (Şekil 22), doğal kentlerin birbirleri içerisinde yarı kafes(*semi-lattice*) olarak kesiştikleri ve çakıştıkları görülür (Şekil 23) (Alexander,1966).



Şekil 22 Ağaç(Tree),Alexander,1966



Şekil 23 Yarı Kafes, Semi-Lattice,Alexander,1966

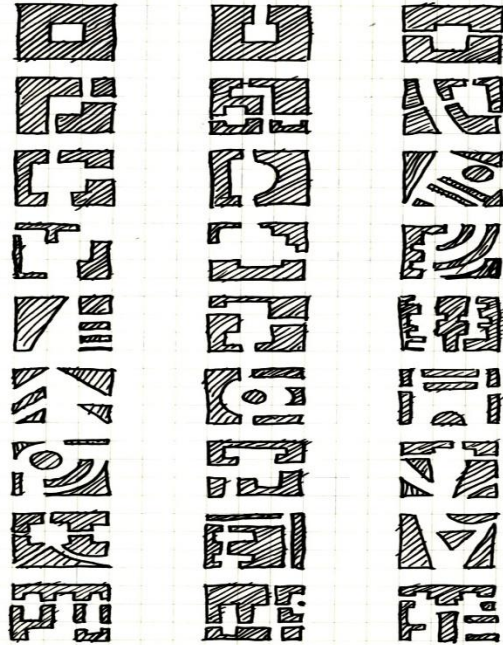
Alexander(1966) tasarımcı tarafından tasarlanan kentler ile geçmişten doğal akışı ile gelen ve devam eden kentler arasındaki ilişkinin soyutlanarak, diyagramlarla sahip oldukları ve işaret ettikleri olasılıklar üzerinden kurulabileceğini belirtir. Esasında bu ilişkinin kurgusu tasarlanan ve var olan yapının zamansızlaştırılması üzerinedir(Alexander,1979). Yapının zamansızlaştırılması düşüncesi Alexander'ın tasarıma ait problemin temelini oluşturur ve aynı zamanda çıkış noktasıdır. Bu noktadan hareketle Alexander “Örüntü (*Patern*) Dili(1979)” olarak yapmış olduğu çalışmasında bütün üzerinden hareket eder ve bütünü oluşturan örüntülerin işaret ettiği olasılıklar üzerinden yeni olasılıkların üretilebileceğini düşünür (Jutla,1993). Üretilmesi düşünülen yeni olasılıklar ya da bütüne ait yeni örüntülerin; diğer örüntülerin birbirleriyle kuracakları geometrik bağlantılar üzerinden gerçekleşeceğini söyler. Bu bağlantının doğal konuşma dilinde olduğu gibi belli bir gramer yapısına oturtulur. Tasarımda bu dilin gramer yapısı, matematik ile formülize edilir.

Üretilen formüllerin örüntülerin devamlılığını referans alan dizinler oluşturması gerekir. Bu dizinlerin tekrar oluşturmayacak şekilde formülize edilir. Bu doğal konuşma dilinde tekrar etmeyen cümleler anlamına gelir(Tablo 5).

Tablo 5 Alexander,Patern'nin Dili,1979,syf.187

DOĞAL KONUŞMA DİLİ	ÖRÜNTÜ DİLİ
KELİMELELER	ÖRÜNTÜLER
KURALLI GRAMER YAPISI- DİL BİLGİSİ VE BAĞLANTILAR OLUŞTURAN ANLAMSAL DEĞER	ÖRÜNTÜLER ARASI BAĞLANTILARI OLUŞTURAN ÖRÜNTÜLER
KURULAN CÜMLELER	YAPI VE MEKANLAR

Alexander'a göre örüntülere ait bu dili kullanmak tasarımda üretkenliğin sağlanmasında katkıda bulunur. Tasarımcının zihindeki düşüncenin başka düşüncelerle olan iletişimine katkıda bulunur(Şekil 24).



Şekil 24 Alexander,Patern'nin Dili,1979,syf.187

3.1.2. Bill Hillier: Analiz-Sentez

Hillier'in 1966 yılında "Mekan Makinadır(*Space is the Machine*)" adlı yapmış olduğu mimariye ait teoriksel alt yapı çalışmasında, tasarım sürecinde üretilen temsillerin bir bütünü oluştururken veya birbirleriyle diyagramlar aracılığıyla ilişkiler kurarken; yapılan analiz ve sentez çalışmalarının söylemsel değerlerinden çok söylemsel olmayan daha çok gerçeğe dayanan ve kesinlik taşıyan değerler üzerinden yapılması gerektiğini ifade eder(Knoespel,2002). Hiller(1966) tasarımda temsillerin bir arayüz, bir boşluk, mekan üzerinden yapıldığını söyler. Üretilen temsillerin refere ettikleri ya da yeni oluşturdukları şeyleri gerçekçi kılabilmek için süreç içerisinde var olan tüm dinamiklerin ortaya konmasını gerektiğini belirtir. Dolayısıyla çalışmasına da adını vermiş olduğu üzere bu dinamik yapıyı anlatabilmek için mekanı makinalaştırır. Mimari tasarımda mekan üzerinden yaratılan temsiller birbirleriyle bir topluluk hissi içerisinde belli bir yapı ve yoğunlukla görsel bir zenginlik oluşturur(Seaman,2003). Bu bir anlamda Alexander'ın da ifade ettiği gibi toplulukların oluşturmuş oldukları örüntülerin var olan örüntüler ile uyumu anlamına gelir. Kentlerin bir örüntüler bütünü olduğu göz önünde bulundurulduğunda; örüntülerin uyumu kentin gelişimi, varlığını sürdürebilmesi ve koruyabilmesi açısından son derece önemlidir(Alexander,1979). Hillier(1997) bu anlamda kentin varlığını ve gelişimini sahip oldukları dinamikleri, kurallı ve prensipli bir yapıyı refere eden sentaks içerisinde diyagramlara dönüştürerek gerçekleştirir. Mekanla ilişkilendirilen sentaks, mekansal sentaksı oluştur (Hillier,1997). Seaman(2003) Hillier'in mekansal sentaks üzerinden yapmış olduğu analizlerin birbirleriyle ilişkili kuvvetli yönlerinin önemini aşağıda belirtilmiş nedenler ile destekleyerek açıklar;

- Tasarım düşüncesine ait konseptsel tartışma ile gerçek-dünyanın onayı arasında kesin olarak kurulmuş bir bağlantının olması
- Teori ve pratik arasında yüksek derecede efektif bir şekilde sağlanan bağlantı vasıtasıyla tasarımda oluşan düşüncenin başarılı bir şekilde pratikte uygulanabilir olması
- Sayısız prosedür, metot ve düşüncenin yaşanan dünya sistemi, yapısı altında gösterilebiliyor olması

- Niceliksel ölçülerin grafiksel ve kartografik gösterimlerle yaratıcı bir şekilde tercüme edilmesi sonucu; uzman olmaya kişiler tarafından mekansal ve çevresel örüntülerin, bağlantıların kolay ve basit bir şekilde anlaşılabilir olması
- Fiziksel çevreye ait özelliklerinin insan hayatındaki öneminin mekansal düzenlemeler, organizasyonlar ve konfigürasyonlar ile taşınabiliyor olması

Sayılan nedenlerden anlaşılacağı üzere mekansal sentaks, tasarım sürecinde üretilen temsillerin ve yapılan analizlerin özü niteliğindedir. Tasarımda temsillerin süreç içerisindeki arayışları diyagramların oluşturdukları konfigürasyonlar ile analiz edilirler(Hillier,1997). Mimari de temsillerin oluşturmuş oldukları kentsel düzenlemeler diyagramlar aracılığıyla haritalaştırılarak bir bütünü, sistemlerin oluşturduğu genel bir sistemi oluşturur(Knoespel,2002). Sistem içerisinde kullanılan uzun-kısa çizgiler gibi gösterimler, sistemi eksensel(*axial*) bir yapı üzerinde kurgular (Hillier,1997). Bu yapı içerisinde öne çıkan iki eleman vardır(Hillier,1982). Bunlar;

- **Eksensel Harita (*Axial map*):** Kentsel mekanın kısa ve uzun çizgilerin oluşturmuş oldukları çizgi matriksi ile temsil edilmesidir.
- **Bütünleşme(*Integration*):** Örüntülerin ‘topolojik’ özelliklerinin çeşitli versiyonlarının çizgi matriksinin diyagrama çevirilmesiyle ile bağlantısal olarak kullanılmasıdır.

Tasarım sürecinde ortaya çıkan problemlerin diyagrama yönelik bir yaklaşımla temsil edilebilir ve analiz edilebiliyor olmaları kentsel organizasyonların sahip oldukları dinamiklerin, ilişkilerin, hareketlerin, alan kullanımlarının ve yapı yoğunluklarının pratiksel metot içerisinde gözlemlenebileceğini gösterir (Hillier,1993). Matematiksel veri tabanı içerisinde yapılan gözlemlerin, kentin sahip oldukları özelliklerin geometriksel ifadeler yerine topolojik ifadelerle daha iyi yapılabildiğini ifade eder(Hillier,1997). Bu durumu Hanson(1989) geometrik sıra ile tasarlanmış ideal şehirler ve mekansal sentaks analizleri tarafından kentsel mekan içerisinde geometrik olmayan yapıları tanımlayarak ayrıştırır. Bu ayrışma aynı zamanda kentsel organizasyonun sahip olduğu karmaşık yapıyı ortaya koyar. Ayrışan yapıların aynı zamanda birbirleriyle bağlantı oluşturabilmesi gerekir ya da bu bağlantının sağlanıp sağlanmadığının kontrol edilmesi gereklidir.

Bu bağlamda diyagramların araç olarak kullanılması ve makinanın işleyen çarkları olarak kavranmaları; diyagramların önemini bir kat daha artırır. Diyagramlarda kullanılan çizgisel gösterimler mekanın geometrik ve topolojik özelliklerini içselleştirerek, özümseyerek gelişen ve dönüşen kentin dinamiklerinin hareketlerini tespit eder(Hillier,1997).

Hillier, Londra'nın bir kısmını eksensel bir harita(Şekil 25) üzerinden deforme edilmiş gridler, diyagram aracılığıyla var olan örüntülerin birbirleriyle nasıl bağ kurup bütünleşebildiklerini analiz eder. Bütünü oluşturan diyagramların sahip oldukları geometrik açısal özellikleriyle(3°, 15°, 90°) koyudan açığa olacak şekilde rengin kontrast özellikleriyle katmanlaştırarak ortaya koyar(Hillier,1997).



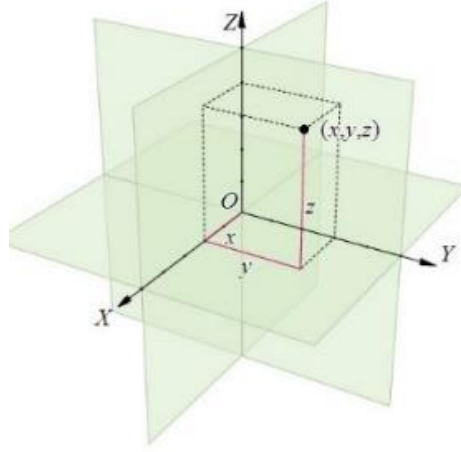
Şekil 25 Londra'nın Lokal Bir Kısımının Eksensel Harita Üzerinden Bütünleşmesi, Hua Yoo,1991

3.1.3. Peter Eisenman: Arayer ve Operasyonel İşlemleri

Eisenman, diyagramı daha önceden kurulan, belirlenen, oluşturulan ve buna bağlı olarak geliştirilen bir realitenin bire bir olarak gerçekleşen parça-bütün yapısının ilişkisel özelliklerinin ortaya çıkarılıp analiz edilmesinden daha fazlasının önerildiği ve bağımsız bir şekilde devam edebilen soyut araçlar(*abstract agents*) olarak kullanır. Böylelikle diyagramın sadece günümüzde gelişen bilgi-tasarım teknolojileri ile beraber ortaya çıkan ve buna bağlı olarak dijital tasarım teknolojileri ile beraber kullanılmaya başlayan bir kavram olmadığı anlaşılır. Altı çizilmesi gereken durum; özellikle de mimarlıkta tasarım sürecinde geleneksel temsil ortamında kullanılış şekli ve tercih edilen yöntemler ile ilgilidir. Eisenman(2001) “gücün mekan(*the space of power*)” olarak idealize edip yardımcı(*instrumental*) süreçler olarak tanımladığı fonksiyon gibi etkenlerin özne(form-temsil) ile yer değiştirmesine direnir ve kendi araştırmasını bu direniş üzerinden kurgular.

Geleneksel temsil ortamında düşünce(zihin) ile form(temsil) arasında oluşturulan diyalog ağırlıklı olarak nasıl görüldüğü ve anlam olarak ne ifade ettiği ile ilgilidir ve beraberinde mimarlığın problematiğini oluşturan düşüncenin oluşumunu belirleyen realite olan yer, fonksiyon, program gibi etmenlerin devreye girmesiyle mekansal arayış başlar(Eisenman,2001). Geleneksel tasarım sürecinde mekan ile form birbirinden ayrı gibi gözükür. Mimarlığın geleneksel tanımlamalarında, anlamların fonksiyon tarafından belirlenmiş sınırlar çerçevesinde düzenlendiğini ve formun(temsilin) da tanımlanan fonksiyon gibi gözükmesi gerektiği anlaşılır. Temsilinin görsel paradigma yani maddesel özellikleri üzerinden kurgulanması ve bu şekilde oluşması onun sanki bu hal ve şekil içerisinde ayakta duruyormuş gibi algılanıp kavranması neden olur (Eisenman,2001). Aslında bu durum Vitruvius ve Alberti ile başlayan geleneksel tasarım düşüncesinin kartezyen gerçekçiliği ile oluşturulmuş bir temsil etme yöntemidir (Wigley&Eisenman,2013). Bu yöntem ile oluşturulmuş temsiller anlamsal olarak imgenin(imaj) ikon olarak mimarlığın doğal hali olarak anlaşılmasına neden olur(Eisenman,2001).

Brunelleschi'nin 15. yy 'da mimarlık dünyasına temsil aracı olarak perspektifi tanıtırması ve dahil etmesiyle birlikte, tasarım düşüncesinin gerçekte var olan koşullar ile beraber ele alınıp, bu koşulların yarattığı durumlar üzerinden yansıtılması ve temsil edilmesi yerine daha çok düşüncenin var olan koşullardan kopuk kendi gerçekliği üzerinden temsil edilmeye başlanır(Eisenman, 2006). Perspektif ile kurulan tasarım ilişkisi daha çok tasarımcının düşüncesi ve düşüncenin nesneyle ilişkisi, nesnenin sahip olduğu anlam ve derinlik üzerinden gerçekleşir(Eisenman, 2004). Burada bahsedilen anlam ve derinlik, kartezyen gerçekçiliğin(Şekil 26) sunmuş olduğu düzlem içerisinde sınırlandırılan, doğrusal ve sıralı olarak gerçekleşen zaman ve mekana işaret eder.



Şekil 26 Üç Boyutlu Kartezyen Kordinat Sistemi

Kaynak:http://en.wikipedia.org/wiki/Cartesian_coordinate_system#Cartesian_space

Sınırlandırılan zaman ve mekan, gerçeğin yanılmasına ve yanlış anlaşılıp yorumlanmasına neden olur. Geleneksel mimari tasarımda, tasarım konseptini oluşturan düşünceler, gelişen ve devam eden bir düşünce sistemini işaret etmekten çok, idealize edilen düşünce sistemlerini işaret ederler(Şekil 27). Bu düşünce sistemlerinin kurguladıkları gerçeklik üzerinden bağ kurup değerlendirilirler ve belirli bir bakış açısına ait akış içerisinde gerçekleşirler(Eisenman,1991).



Şekil 27 Rönesans Dönemine Ait Resmedilmiş Mimari Yapılar

Kaynak: <http://www.liafa.com/>

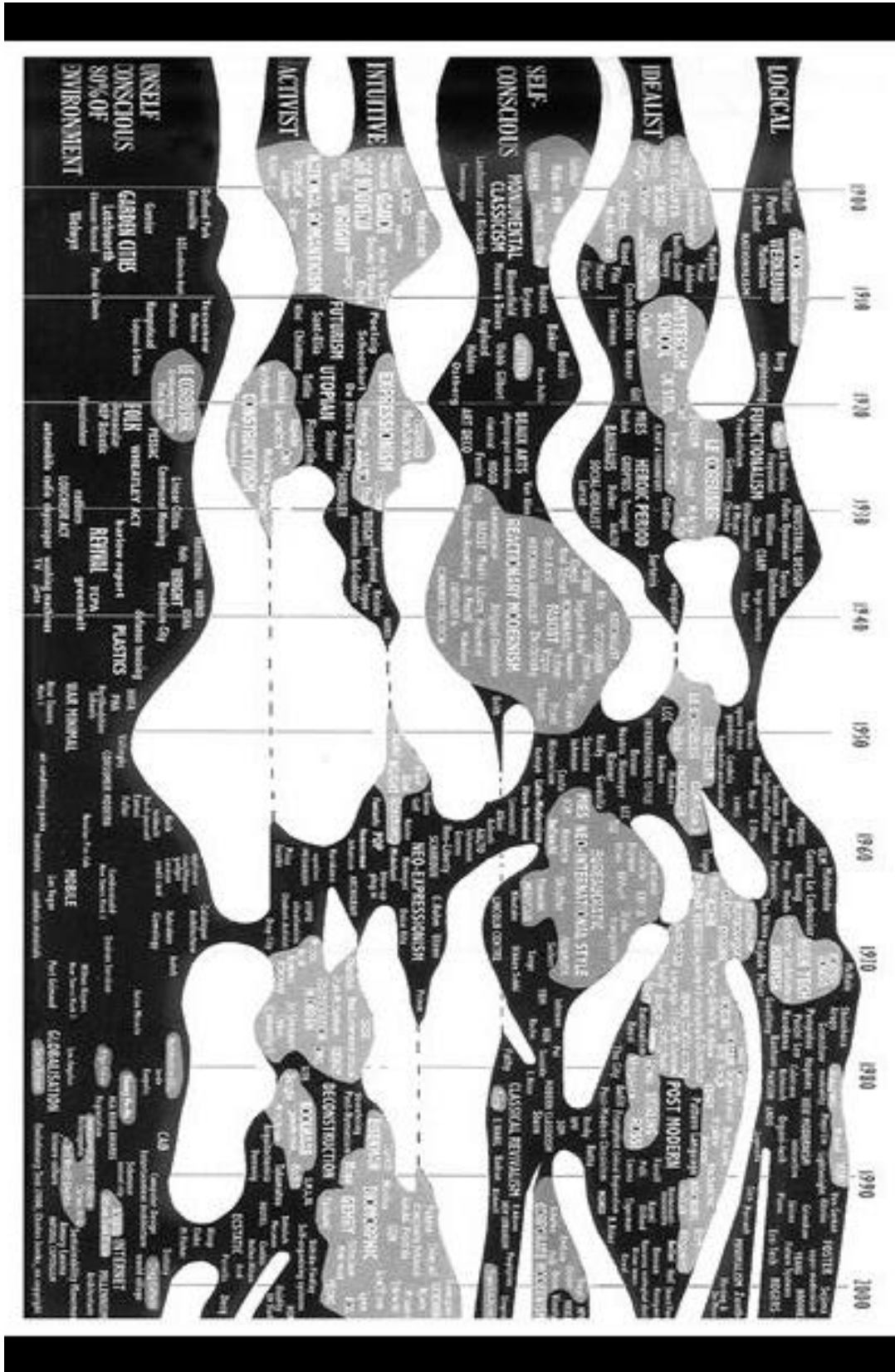
Bir önceki paragrafta ifade edildiği üzere bahsedilen zaman durağan ve statikdir; mekan ise temsil eden yapıların dizilişleri itibariyle sınırlı ve değişken değildir; sınırlı olasılıkları işaret ederler. Oysaki zaman ve mekan sahip oldukları geçici özellikleri itibariyle sınırsız olasılıklara işaret ederler.



Şekil 28 Rönesans Döneminde Mimar Olan Vredeman de Vries'e Ait Resim,1568

Kaynak: <http://www.theepochtimes.com/>

Deleuze'ün ifade ettiği gibi tasarım düşüncesinin bir düzleme ait derinliği içerisinde hareket etmesi(Şekil 28) yerine düzlemin tarif edilmiş sınırının dışına doğru çıkması gerekir. Yani mimari tasarımda düşüncenin üretmiş olduğu konseptin zaman ve mekan içerisinde başlangıç ve son arasında bir yerde olması gerekir ve soyutlaşarak bu süreç içerisinde düşüncenin hangi olaylara neden olabileceği araştırılır(Eisenman,1991). Böylelikle içeriğinin(*context*) salt mimarlığa ait dönemsel, periyodik, tipolojik olarak karakterize edilmediği bir durum ortaya çıkar(Şekil 29).



Şekil 29 Mimarlığın Evrimsel Diyagramı, Charles Jencks

Kaynak: Ar- Review 2000

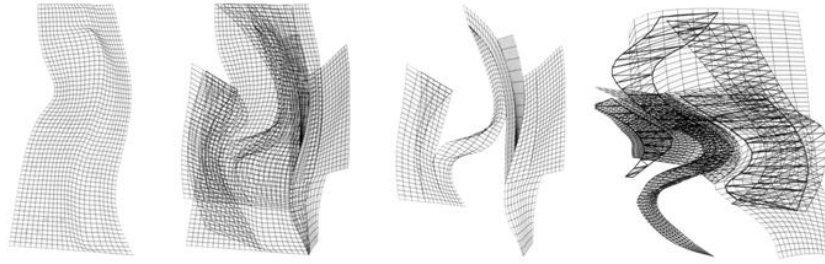
Mimarlığın salt olarak dönemsel, periyodik, tipolojik olarak karakterize edilemediği bu durum geleneksel temsil sürecinde düşünceye bağlı olarak gerçekleşen sürecin bir anlamda kendi içeriğini ve mantığını oluşturarak düşüncenin müdahalesine bağlı olmadan kendi temsilini üretilebilir olmasını önerir (Sevaldson,2001). Böylelikle temsil var oluşu itibariyle kendini sınırlayan yer, fonksiyon ve program yerine kendi akışı içerisinde eş zamanlı gerçekleşen süreçler olarak tanımlanabilir hale gelir ve ebedi, daimi olarak devam edebilmeleri sağlanır. Eisenman(2001) bu bağlamda günümüzde temsil ortamının farklılaşmasına yol açan dijital tasarım teknolojilerine referans oluşturabilecek şekilde geleneksel tasarım metotlarının temsili bağlayan üç sorunu üzerinde durur. Bunlar;

1. Fonksiyona bağlı olarak varlığının tanımlanması
2. İşleyiş şekilleri(*functioning modes*)
3. İçerik: Edebiyat-edebi mecazlar(literary tropes): “metafor(*metaphor*), mecaz-ı Mürsel(*metonymy*)” Resimsel mecazlar(*pictorial tropes*) “yassılık(*flatness*)

Burada aslında sorgulanan durum geleneksel temsil ortamı ile çağdaş temsil ortamında gerçekleşen süreçlerin oluşlara nasıl işaret ettiği ile ilgilidir(Sevaldson, 2000). Eisenman(2001) sorgulanan bu durumu Felix Guatiriri'nin olmak(*being*) ile zuhuretmek(*becoming*) arasında yapmış olduğu ayırım üzerinden açıklar. Her iki kavramda metinsel olarak “oluş” u temsil etseler de işaret ettikleri hal, durum ve olaylar farklıdır. Zuhuretmek, daha çok göstergeden bağımsız olarak hareket eder ve akış süreçleri doğrusal olmayan(*non-linear*), deforme edilmiş bir şekilde gerçekleşir.

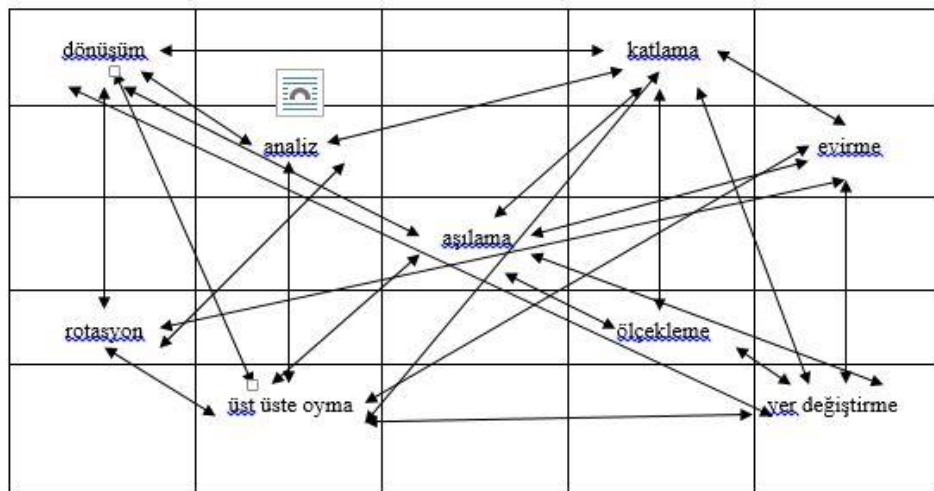
An itibariyle geleneksel temsil ortamında gerçekleşen süreçlerde olduğu gibi programa, fonksiyona bağlı oluşturulmuş diyagramların üretimi söz konusu değildir(Eisenman,2004). Dolayısıyla birbirini tekrarlayan(*iterative*) üstünü çizen (*overriding*) durumlar vardır ve bunlar başka durumlara bağlı olarak gerçekleşmez(Mendoza,2001). Bahsedilen durumda maddesel özellikler, var olan realite ile temsil edilir. Bir diyagramın soyut özelliklerin (*abstract entities*) nedensiz, rastlantısal(*arbitrary*) bir şekilde tarif edilir ve üst üste bindirildiği süperpoze(*superposing*) edilir .

İkincil olarak ortaya çıkan diyagram, daha çok deęişiklik yapan(*modifier*) ve biçimsel, şekilsel olarak dönüşüm(*morphing*) gerçekleştiren konumdadır (Şekil 30) (Eisenman,2001). Burada ortaya konulması gereken dięer durum ise ikincil diyagramın geçirdięi operasyonel süreçlerdir(Şekil 31). Bu operasyonel süreç içerisinde kullanılan çeşitli yöntemler birbirleriyle sıralı, aşamalı olarak deęil; birbiri içine geçen çapraz etkileşimlerle olur. Bu bir anlamda belirsizleştirme(*blurring*) sürecidir. Fakat burada dikkat edilmesi gereken bu sürecin resimde(*painting*) olduęu gibi iki boyutlu(*two dimensions*) deęil, mimari tasarım sürecinde temsil ettięi konseptsel aktivite gereęi üç boyutlu(*three dimensions*) olmasıdır.



Şekil 30 Eisenman'nın Kesintisiz Dönüşüm İçerisindeki Diyagramı

Kaynak: Knoespel,2002



Şekil 31 Operasyonel Süreçler

Bu operasyonel süreçlerin tasarım sürecinde üçüncü boyut üzerinden bir kalıptan çıkarma (*extrusion*) yerine mekanla eş zamanlı hareket etmesi bu sürecin bağımsız (*autonomously*) üretken olmasını sağlar. Böylelikle arka plan(*background*) ve şekil(*figure*) arasındaki ilişki üçüncü boyuta taşınmış olur ve arka plan ortadan kalkar(Cassara,2006). Bu duruma bağlı olarak şekil/zemin (*figure/ground*) arasında kurulan ilişki yerine şekil/şekil(*figure/figure*) ilişkisi sağlanır(Eisenman,2001).

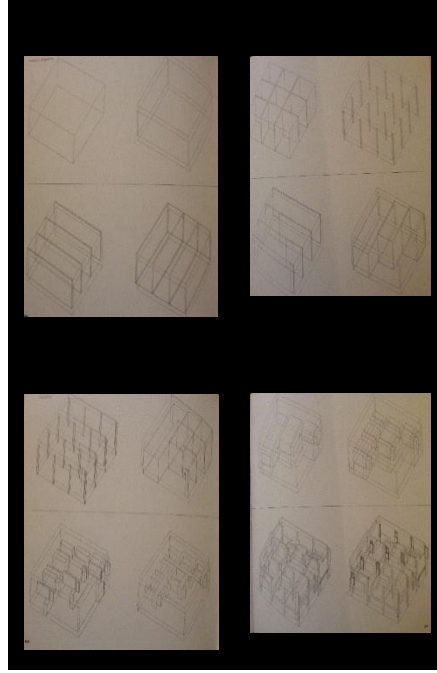
Eisenman'ın Ev II projesi(Şekil 32) diyagramatik bir yaklaşımla elde edinilen bilginin sistematik bir şekilde ilişkilerinin belirlendiği ve bu ilişkilerin belirttiği geometrik özellikler üzerinden türetilen bir durum söz konusudur. Mekana dair verilen herhangi bir koordinat onun doğrusal, düzlemsel ya da hacimsel olarak tanımlanmasını sağlar(Eisenman,1975).



Şekil 32 Ev II, Peter Eisenman, 1969-1970, Brian Venden Brink

Kaynak: <http://katherinesalant.blogspot.com.tr/2011/09/eisenman-house-ii-on-block.html>

Ev II projesinde bu koordinatların belirlediği geometrik özellikleri üzerinden faydalanılarak şekil/şekil(*figure/figure*) ilişkisinin kurgulanması sağlanır. Böylelikle temsili oluşturan yüzeyler eş zamanlı hareket ederek form ve mekanın birbiri arasında kesiştiği(*interlock*), iç içe geçtiği(*interlace*) bir durum, hal ortaya çıkar. Bu aynı zamanda kullanılan diyagramların operasyonel(*operational*), dönüştürücü(*morphing*) özelliğini gösterir. Ev II konseptsel olarak kübik(*cubic*) bir mekanın(*space*) köşeleri ya da merkezi üzerinden hareket eder ve akışını bu hareketlerin belirlediği olaylar üzerinden tanımlar(Şekil 33).



Şekil 33 Analitik Diyagramlar, Peter Eisenman,

Kaynak: The Feints,2006, s. 88-91

Bu ev projesi nedensiz (*arbitrary*) bir şekilde merkezi oluşturan kare bir hacimle tanımlanır(Eisenman,1975). Buradan yola çıkılarak orijinal kare kendi içerisinde dokuz eşit parçaya bölünür. Bu kareler 16 kare kolonun matrisi tarafından işaretlenir(Eisenman,1975). Daha sonrasında ise bu matrisin belirlediği diyagramlar bilinçli olarak türetilerek karmaşık hale getirilir. Dolayısıyla duvar ve kolonların tanımlanan özellikleri itibariyle yapısal olarak taşıyıcılık özellikleri gösterebildiği gibi aynı zamanda geçişleri, açıklıkları ve hacimsel olarak boşlukları tanımlayan konumundadır(Şekil 34). Böylelikle diyagramlar kurguları itibariyle göstermiş oldukları maddesel özelliklerden ziyade nitelik itibariyle soyut özellikleri oluşturur. Bu aynı zamanda metot olarak kullanılan diyagramın soyut araçlar(*abstract agents*), soyut makineler(*abstract machines*) olarak çalışmasını sağlar.



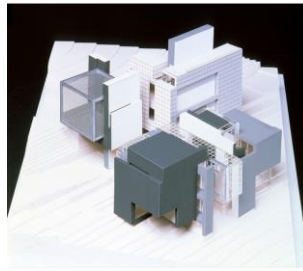
Şekil 34 Pleksicam Model, Axonometri, Peter Eisenmann

Kaynak: The Feints,2006, s. 84,91

Eisenman'ın metot olarak diyagramı soyut araçlar olarak kullanılması daha sonradan üretmiş olduğu ev tiplerinin konseptsel olarak gelişimlerini sürdürebilmeleri açısından büyük bir önem taşır. Dolayısıyla ortaya çıkan her evin sahip olduğu sanal özellikler; evleri diyagramlar aracılığıyla birbirleriyle olan ilişkisini anlatımsal olarak değil, geometriksel olarak ilişkilendirir. Bu bir anlamda diyagramın heuristik (*heuristic*) yapısını ortaya çıkarır(Knoespel, 2002). Ansari(2013), Eisenman'ın ev konseptlerinde anlatımsal özellikler yerine daha çok mimari bir anlam taşıyabilmesi için bir sistem geliştirmenin arayışında olduğunu söyleyerek destekler. Böylelikle üretilen her ev birbirini tekrar eden, takip eden ve sadece fiziksel özelliklerine bağlı olarak oluşan bir düşünce yapısı içerisinde değildir. Daha çok diyagramların geniş alanlarda dağılarak ve yayılarak oluşturmuş oldukları parametrik, algoritmik durumlar ve bu durumlara bağlı olarak oluşan metinsel anlatımlar söz konusudur. Bunun sonucunda gösterilen durumun ilişkili olduğu göstergeyi aşan, var olan hali yerine oluşu refere eden halinin anlaşılmasını sağlar(Eisenman,2013). Operasyonel süreçler doğrultusunda her üretilen ev birbirinin çıkış noktası anlamına gelir. Bu bağlamda Ev X önceki evlere oranla bir çıkış noktası Eisenman'ın tasarım stratejisi olma özelliği taşır. Eisenman(1982), Ev X projesinin bu anlamda tasarım stratejisini ortaya çıkaran üç temel bakış açısını ortaya çıkarttığını söyler. Bunlar;

- Mimari temsille ilişki olarak tasarım sürecinin doğası
- Temsilin mimar olan ilişkisinin doğası
- Temsilin, hem temsil, hem gösterge olarak doğası

Eisenman(1982) Ev X projesiyle birbirini dönüştüren ve yeniden yapılandıran halleri yerine daha çok birbirleriyle olan ilişkilerinin parçalandığı, ayrıştığı, fraktallere bölündüğü durumdan söz eder.



Şekil 35 Ev X, Aksonometrik Model

Kaynak: an-anonymous.com,www.archdaily.com

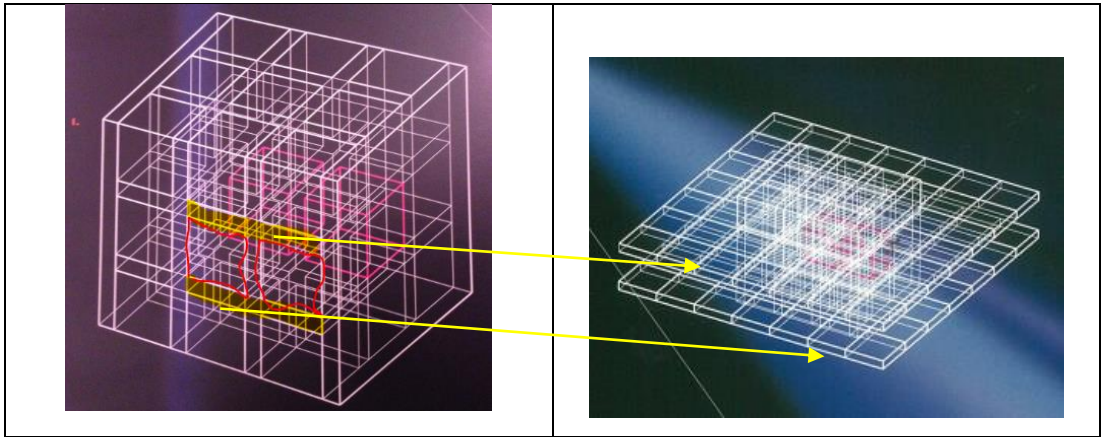
Rocker(1998) bu anlamda mimarlıkta bir sanallık kuramının geliştirilebilmesi için Guattari ve Deleuze'ün ortaya koyduğu ilişkiler örneğinin geliştirilmesi gerektiğini söyler. Buna bağlı olarak sanalın kavramsal olarak kavranış şekli son derece önemlidir. Değerlendirilen sanal kavramı zihne ait düşünce ve temsilin tanımladığı gerçekliğin karşıtı olarak değil daha çok düşünce ve temsilin fiziksel özelliklerinden kendini arındırmış bir şekilde ortaya çıkar. Düşünce ve temsilde olduğu gibi bir başlangıç hali söz konusu değildir. Dolayısıyla gerçek, sanalın zaman içinde beklenmedik bir anda gerçekleşmesiyle ortaya çıkar(Rocker,1998). Bu anlamda incelendiğinde gerçeğin sanalın sayısız gizil durumlarından biri olduğu anlaşılır. Böylelikle gerçek sadece hal olarak sanalın gerçekleştiği anları gösterebilir; hiçbir zaman sanalı bir bütün olarak saptayamaz. Dolayısıyla mimari tasarımda sanal olarak kurgulanmak istenen mekanın, formun kendi belirsizliğine açık olması gerekir. Bu belirsizliğin belirlemiş olduğu alanların birbiriyle iç içe geçen, uzayan, genişleyen, üst üste binen ve birbirini sarmalayan halleri sanalın zaman içerisinde anlaşılmasını sağlar. Nesne(Temsil) ve Özne(Düşünce) arasındaki ilişkiye bağlı olarak deneyimlenen bir zaman yerine, daha çok bir organizasyon içerisinde akışların ve oluşların belirlemiş olduğu ve güncel olan anı gösteren bir zaman kavramı vardır. Deleuze(1994) bu durumu şu sözler ile açıklar;

“ Eğer her geçmiş, bir zamanlar var olmuş olan şimdi ile zamandaş ise, o zaman, geçmişin tümü, ona göre şimdi geçmiş bulunan yeni şimdi ile birlikte var demektir.”

Bu bir anlamda geçmiş zaman olarak tek anlamlı bir zaman boyutu olarak algılanmasının önüne geçer. Sanal sahip olduğu sayısız haller itibariyle zamanı tüm halleriyle birlikte kendi içinde toplar. Dolayısıyla sanalın bir akış içerisinde var oluşu geçmiş “anı” şimdiki ise “ sanalın izi” olarak kavranmasını sağlar(Rocker,1998). Bu bağlamda sanal içerisinde ele alınan diyagram kavramı özne(düşünce) ile nesne(temsil) arasında süreç içerisinde ele alınan biçimsel ilişkiler hakkında bilgi veren bir ikonik gösterge olarak değil, biçim dışı süreçler hakkında bilgi veren bir gösterge olarak anlaşılır. Bu doğrultuda Deleuze(1987) soyut makine kavramını diyagramların biçim dışı hallerinin toplandığı bir yer olarak tanımlar.

Eisenman'ın 1987 yılında yazmış olduğu "Sanal Ev(Virtual House)" temelinde önerdiği ev konseptlerinin devamı niteliğindedir. Aradaki fark belirtilen koordinatlara bağlı olarak geometrik özelliklerinin haricinde sanalın sahip olduğu belirsiz alanların yoğunluklarına bağlı olarak vektörlerle ifade edilen bir durum söz konusudur. Sanalın hal olarak ifade edildiği vektörel durum diyagramı refere eder. Bu bağlamda her vektör yani diyagram sanal devinimini zaman içinde gerçeğe dönüştüren bir etki alanına sahiptir(Rocker,1998). Sanal Ev programında başlangıç olarak dokuz küp içerisinde bulunan iki küp ele alınır ve bunlar yan yana varsayılır.

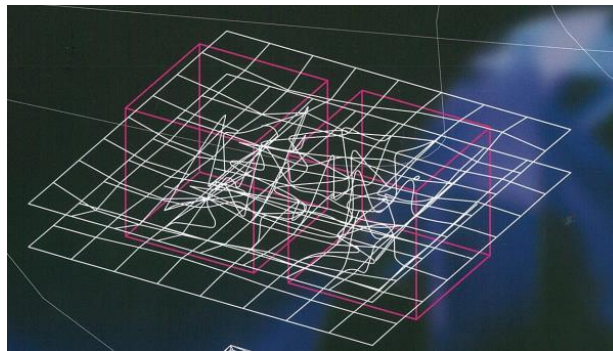
Soyut Makine her küpün her bir yanını bir köşeden öteki köşeye doğru okur ve izini kaydeder. Sürecin ikinci parçası bu iki küpü, birbirini sınırlar olarak görür ve buna bağlı olarak ortadaki kesitlerin genişlediği görülür(Şekil 36).



Şekil 36 Ortadaki Kesitlerin Genişlemesi

Kaynak: Eisenman Architects, Borusan Kültür ve Sanat Merkezi

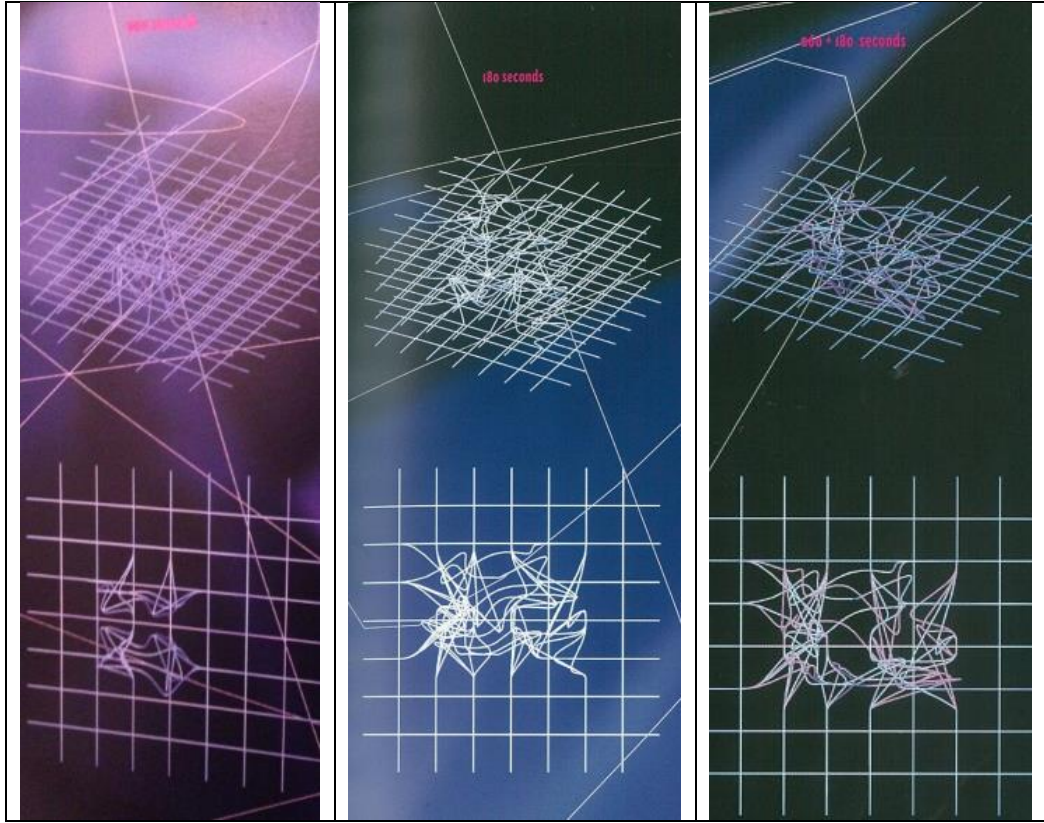
Makine bu ikinci parçanın orta kesitlerinin genişleyen keşitlerine bağlı olarak farklı bir devinim izini kaydeder(Şekil 37).



Şekil 37 Küplerin İçindeki Vektörlerin İşleyişi

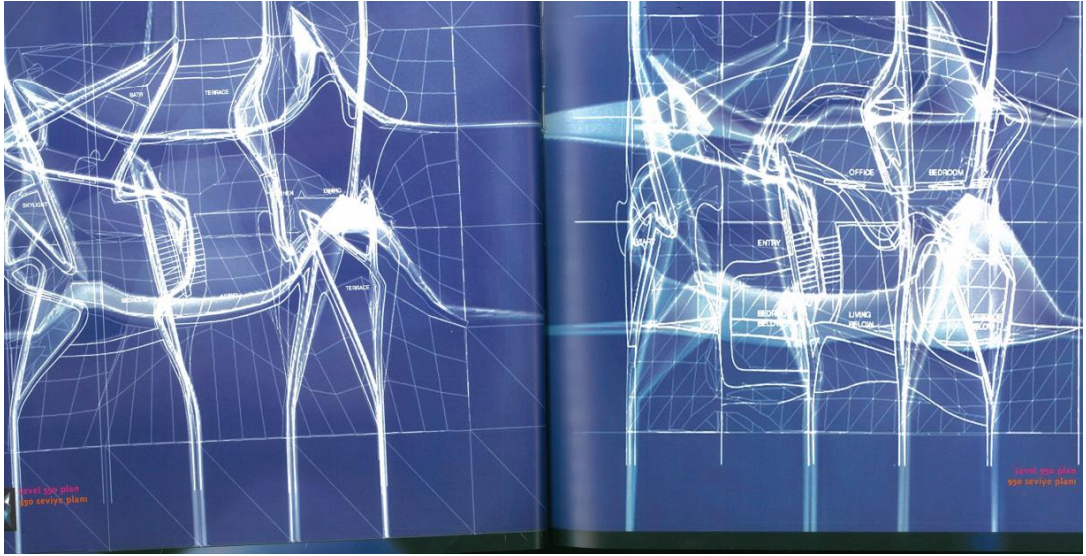
Kaynak: Eisenman Architects, Borusan Kültür ve Sanat Merkezi

Dolayısıyla burada ortaya çıkan iki türlü bir zaman süreci söz konudur. Makinanın her durduğu an zamanın ve mekanın yenilendiğini gösterir. Bu durum makine içerisinde hareket eden diyagramların zamansal olduğu kadar mekansal da olduğunu gösterir ve beraberinde zaman ile mekan eş zamanlı işleyen süreçler olarak anlaşılır(Şekil 38). Bu aynı zamanda diyagramların oluşturduğu alanların aynı zamanda hacimsel olduğunu da gösterir(Şekil 39). Diyagramlar aracılığıyla izi kaydedilen her durumun süreç içerisinde algılanıp kavranabilmesi için görselleştirilen bir notasyonel sistem durum söz konusudur. Böylelikle diyagramlar aracılığıyla ortaya çıkan her bir çizgisel anlatımın sahip olduğu geometrik özellikler; oluşan her çizginin bir kuvvet, etken olarak kavranmasına neden olur.



Şekil 38 Diyagramlar

Kaynak: Eisenman Architects, Borusan Kültür ve Sanat Merkezi

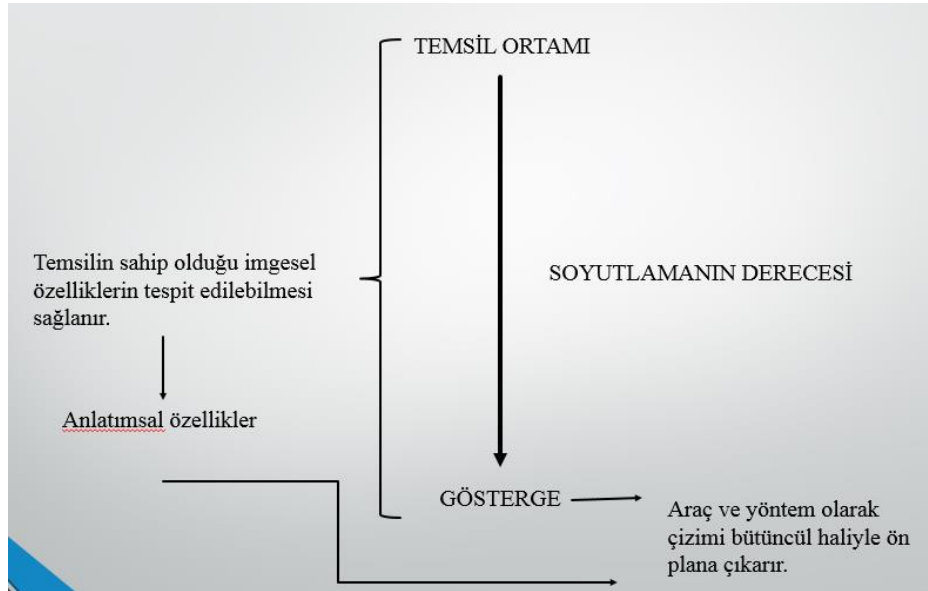


Şekil 39 Diyagramların Oluşturduğu Mekanlar

Kaynak: Eisenman Architects, Borusan Kültür ve Sanat Merkezi

4. TARTIŞMA VE SONUÇLAR

Mimari tasarım süreci düşünce(*zihin*) ile temsil(*form*) arasında gerçekleşen durum, koşul ve olaylara bağlı olarak gelişen olgusal bir süreçtir. Diğer bilim dallarından farklı olarak daha önceden var olmayan, keşfedilmemiş bir şey üzerine oluşan düşünceyi problematize eder. Fakat burada diğer bilim dallarında olduğu gibi doğrusal bir zamanda ilerleyen sebep-sonuç ilişkisi yoktur. Daha çok olayların, akışların ve oluşların bir bütün, sistem içerisinde zamanın sarmal hali üzerinden hareket ederek algılanıp, kavranır. Dolayısıyla mimarlığın kendi öznel hali üzerinden bilişsel olarak ilerleyen süreçler söz konusudur. Bu doğrultuda, tasarım düşüncesine ait imgenin zihinde ortaya çıktığı ilk andan itibaren sahip olduğu olasılıklar ile beraber belirli bir sistem, akış içerisinde görselleştirilmesi, temsil edilmesi, farklı düşünceler ile etkileşim içerisinde girip değerlendirilmesi gerekir. Böylelikle temsil ortamında yapılan soyutlamanın derecesine bağlı olarak gösterge ile ilişkilendirilir ve beraberinde temsilin sahip olduğu imgesel özelliklerin tespit edilebilmesi sağlanır. Tespit edilen imgesel özellikler aynı zamanda sahip oldukları anlatımsal özelliklerden dolayı görsel paradigma üzerine kurulu olan temsil ortamı, araç ve yöntem olarak çizimi bütüncül haliyle ön plana çıkarır.

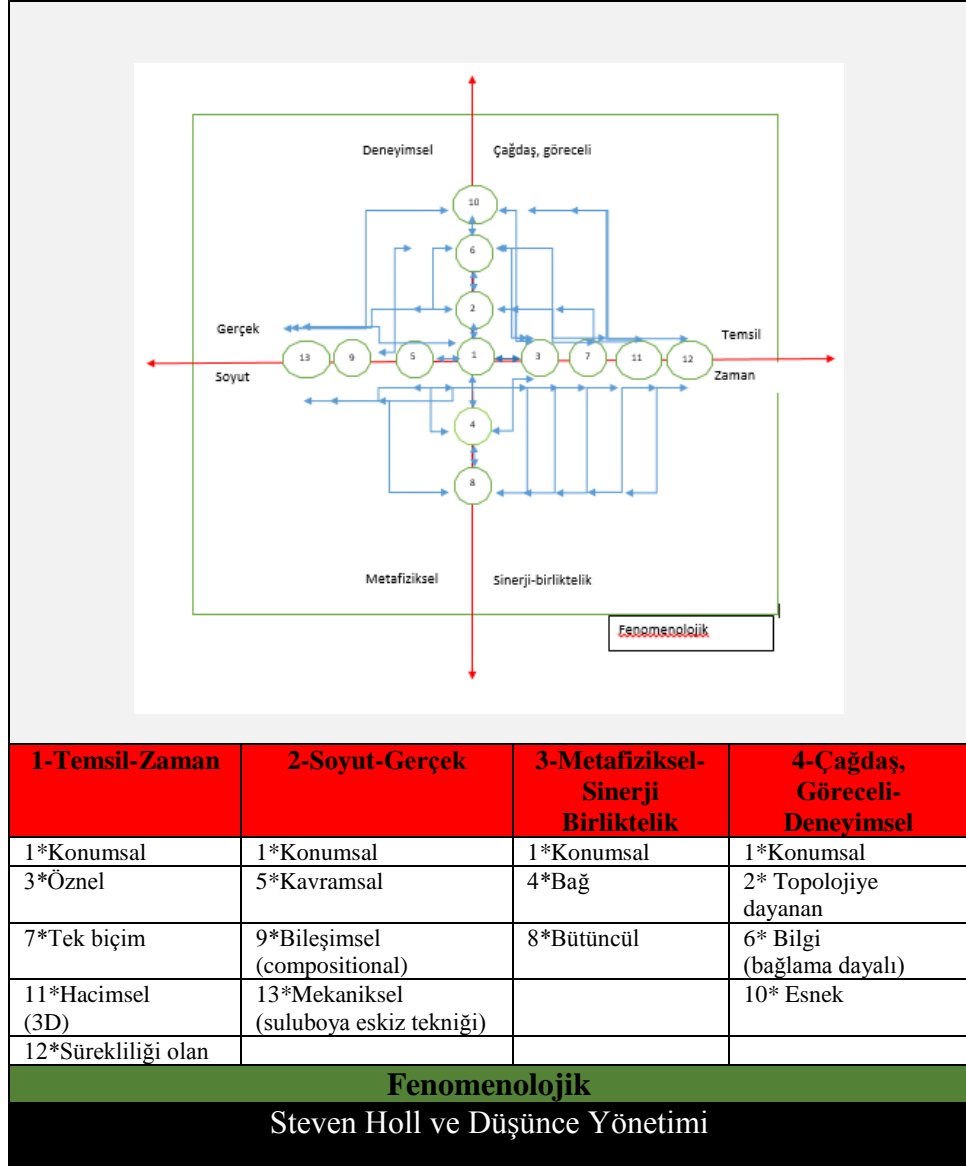


Şekil 40 Temsil Ortamı- Gösterge İlişkisi

Düşüncenin ortaya çıkışı itibariyle eskizin temsile dair taşıdığı biçimsel ve fiziksel özellikler; eskizin ön taslak olarak anlaşılmasına neden olur. Sınırlarının esnek olması itibariyle düşüncenin var olan hali üzerinden başka olasılıklarla devam etmesini sağlar. Holl'un suluboya eskizleri ön taslak olma durumundan çok; yer, ışık ve zaman üzerinden kurduğu bağlam itibariyle bilgi taşıyan olma durumundadır. Tasarım düşüncesine dair oluşan konsept ve temsil ışığın yansıdığı, kırıldığı, özümsemiği yüzeyler üzerinden oluşturduğu tonlar zamanın hallerini ortaya çıkarır. Böylelikle düşünceye bağlı olarak üretilen temsilin konseptsel süreç, inşası ve sonrasında varlığını devam ettirebildiği gözlemlenir. Bu doğrultuda Holl'un tasarım düşüncesini temsil ortamına aktarırken kullanmış olduğu suluboya eskiz tekniği, tonun yöntem olarak kullanılmasını sağlar. Holl, bu anlamda suluboya eskizleri aracılığıyla tasarım düşüncesi ile temsil arasında organik bağ kurarak beraberinde temsilini konumlandığı yer üzerinden metafiziksel olarak var eder. Böylelikle Holl'un suluboya eskizlerinde tonu kullanışı sadece yapıya renk veren, canlılık katan değil; mekanı tasarlariken olasılıkları harekete geçiren bir araçtır. İki boyutlu eskiz üzerinden suluboya aracılığıyla ışık-ton ilişkisinde üç boyutlu olarak mekan deneyimini dolayısıyla zamanı ortaya çıkarır(Tablo 6).

Holl'de bilgi, ışık-zaman ilişkisiyle ile betimlenmektedir. Bu betimlenme imgeler arasındaki bağlantıların bir sonucudur. Işık ve yer gibi dışsal bir gerçekliğe bağlı olarak gelişir ve aynı zamanda topolojik ilişkiyi belirler. Böyle bir süreçte sınırlandırılabilir ilişkiler ve nedensel ilişkiler mevcuttur. Zaman kronojik zamanla kronolojik olmayan arasında gidip gelir. Bu anlamda zaman-mekan ışığın akışıyla tonun hareketinde akıl yoluyla kavranır, öznel olarak oluşur. Bunun yanında zaman-ışık ilişkisinin suluboyayla, tonla temsil edilmesi mekanı sınırlarından bir ölçüde koparır ve mekanı zamansallaştırır.

Tablo 6 Steven Holl'un Düşünce Yönetimi



Günümüz bilgi ve teknoloji alanında yaşanan ilerlemeler ve gelişmeler, her geçen gün bireyin algılayıp, kavramış olduğu zaman kavramını değiştirmektedir. Bu bağlamda özellikle de mimari tasarım ortamında nesne ile özne arasındaki ilişkiden edinilen mekan-zaman deneyiminin belirlemiş olduğu gerçeklik kavramı giderek anlamını kaybederek üretilen mimari temsillerin kendi gerçekliğini kurdukları görülür. Ortaya çıkan bu durum aynı zamanda günümüz temsil ortamında yaşanan ayrışmaya da referans oluşturur. Eisenman mimarlığın evden yapıya, sembolden fonksiyona kadar her şeyin tüm anlamlarıyla beraber benimsendiği bir platform olduğunu söyler. Mimarlığın varlık, yer ve fonksiyon üzerinden oluşturulmuş bağlamının sınırlayıcı özellikleri yerine; daha esnek ve anlık akışların ortaya çıkardığı durumların sahip olduğu özellikleri tercih eder. Bu bir anlamda Eisenman'da tasarım sürecinin varoluş üzerinden idealize edilenler yerine akış içerisinde hareket eden oluş üzerinden gerçekleştiğini gösterir. Yani Eisenman varlık, yer ve anlam üzerinden oluşan düşünceyi bulanıklaştırıp, belirsizleştirecek bir konseptsel aktivite önerir (Tablo 8). Bu aynı zamanda yöntem olarak mimari tasarım için yeni bir yaratma sürecidir. Bu doğrultuda Eisenman formu, fonksiyon ve anlam arasında birebir gerçekleşen ilişkiden koparır ve görünen ile dile getirenleri birbiri içerisinde yer değiştirir.

Eisenman'ın belirsizleştirme aracılığıyla altını çizmiş olduğu konseptsel aktivite aslında var olan durum ve halin reddinden daha çok başka ve hal ve durumların var olabileceğini işaret eder. Dolayısıyla zamanı tekilleştirmeyerek geçmişi şimdiye beraberinde taşır. Böylelikle tasarım sürecinde yer, program ve fonksiyonun belirlemiş olduğu gerçeklik kavramı içerisine nedensiz, beklenmedik durum ve halleri ekleyerek sanallaştırır. Gerçek, sanalın karşıtı olarak değil; sanalın hali olarak ortaya çıkar. Ortaya çıkan bu durum tasarım sürecinin fonksiyonel ihtiyaçlar ve düşüncenin oluşturmak istediği anlam arasında değil; temsil ve içerikarasında gerçekleştiğinin gösterir. Bu bir anlamda tasarım sürecinde temsilin metaforik, sembolik, simgesel olarak değil; kartografik ve diyagramatik bir dille, diyagramlarla aracılığıyla gerçekleştiğini gösterir. Günümüz temsil ortamının dijital tasarım teknolojileri ile beraber temsile dair sunmuş olduğu sınırsız sayıda olasılıklar, temsilin varoluşsal özellikler yerini daha çok oluşunu açıklayan parametrik, algoritmik özelliklere bırakmıştır. Bu aynı zamanda geleneksel temsil ortamında temsilin sahip olduğu biçime yönelik yapılmış biçimsizleştirme operasyonları olarak kavranmasına neden olur. Bu noktada diyagramın matematikle olan yakın ilişkisi, değişen temsil ortamı ve düşünce sisteminin anlaşılabilirliği için büyük bir önem taşır. Bu özellik diyagramın düşüncenin “neden?” olarak sorduğu soruya hesaplamalı araçlar olarak cevap vermesini sağlar.

Eisenman'da kullanılan diyagramlar daha çok soyut araçlar niteliğindedir. Tasarım süreci içerisinde zamanın akışı içerisinde sanal olana dair yapılmış bir kaydetme sürecidir. Diyagramlar aracılığıyla yapılan bu kaydetme süreci aslında sanalın zaman içerisinde bulunduğu ana, şimdiye ilişkin izini ortaya çıkarır. Dolayısıyla var olmayana dair bir varlık tanımlar; artık bir metafiziksel olarak varoluş söz konusu değildir. Bu aynı zamanda diyagramın süreç içerisinde değiştirici olarak çalışmasına neden olur ve biçimsel olarak dönüşümü sağlar. Böylelikle diyagram tasarımı şekil-zemin bağlamından uzaklaştırarak şekil-şekil ilişkisine zorlar. Bu ilişki sayesinde Eisenman, Alexander'ın parça-bütün(örüntü) olarak ilişkisel kıldığı diyagram ile Hillier'in gerçek kentler üzerine sentaks-mekan ile analizini yaptığı diyagramdan farklı olarak ikincil bir diyagramın, soyut olanın varlığına işaret eder.

Alexander, kenti ilişkisel olarak örüntü üzerinden doğal kentler ve yapay kentler olarak incelerken, Hillier kenti ve kentin gerçekliği üzerinden oluşan mekanı sahip olduğu topolojik özellikleriyle makinalaştırır ve haritalaştırır. Eisenman ise farklı olarak kentin, mekanın özne olarak temsil-nesne ile kurmuş olduğu gerçekliği bozarak nesneyi, temsilin kendi gerçekliği üzerinden kurgular (Tablo 7).

Tablo 7 Diyagramın Kullanılış Yöntemleri

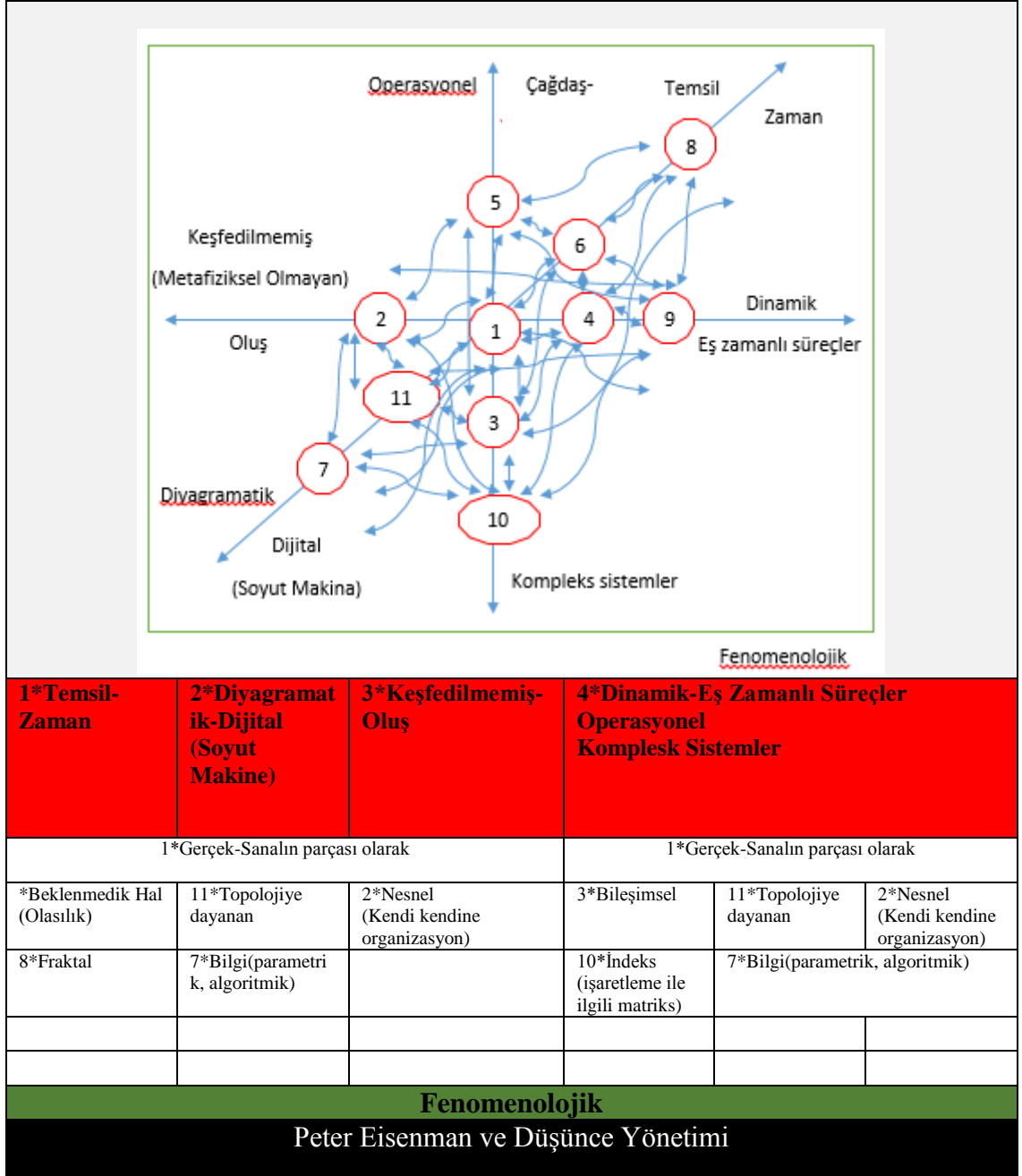
Diyagramın Kullanılış Yöntemleri		
İlişkisel	Analiz- Sentez	Operasyonel
Özne-Nesne	Özne-Nesne	Nesne-Nesne
Yerin Örüntüsü	Kesinlik-Gerçek(Yer)	Sanal
Şekil/Zemin	Şekil/Zemin	Şekil/Şekil
Görsel makina	Kartografik makina	Soyut makina
Doğal varoluş	Konumsal varoluş	Nedensiz oluş
Yerin sahip olduğu sosyal özellikler	Yerin sahip olduğu topolojik özellikler	Sanal içerisinde yoğunluk derecelerine bağlı oluşan alanlar arası topolojik özellikleri
Dilsel bir model	Kartografik bir model	Kartografik-Topolojik bir model
Öznel	Dünya Sistemi	İçsel
Formülizasyon	Mekansal Sentaks	Kendi Kendine Organizasyon
Alexander	Hillier	Eisenman

Tasarım süreci içerisinde form ile mekan birbiri içerisinde eş zamanlı gerçekleşen operasyonel süreçlerden oluşur. Bu operasyonel süreçler ikinci diyagramın belirsizleştirip süreç içerisinde arasında bulunduğu yoğunluk derecelerine bağlı süreç içerisinde anlık olarak gelişen farklı olan alanların oluşmasını sağlar. Dolayısıyla mimar tasarım boyunca algıladığı, kavradığı ve deneyimlediği şeyler üzerinden temsili var eden bir otorite olarak değil, temsilin süreç içerisinde zamanın ilerleyen hallerine bağlı olarak oluşmasına yön veren, denetimde bulunan, ilişkiye işaret eden konumdadır. Bu durum temsilin kendi kendini organize etmesine ve bilginin göreceli halinin topolojiyle süreklilik kazanmasına neden olur.

Son yirmi yıl içerisinde bilgi ve teknoloji alanında gerçekleşen ilerlemeler ve buna bağlı olarak mimari tasarım sürecine dâhil edilen dijital tasarım teknolojileri, temsil ortamının dilini oluşturan geometrik dili hiç olmadığı kadar soyutlaştırmakta olduğu görülür. Mimari tasarım sürecinin düşünce(*zihin*) ile temsil(*form*) arasında gerçekleşen durum, koşul ve olaylara bağlı olarak gelişen olgusal bir süreç olduğu göz önünde bulundurulduğunda, günümüz dijital tasarım teknolojilerinin sunmuş olduğu sınırsız sayıda algoritma ve parametrelere dayanan olasılıkların kabul edilen temsil ortamı ve düşünce sistemini değiştirdiği gözlemlenir. Dolayısıyla günümüz mimari temsil ortamında üretilen temsillerin anlamsal, yapısal, dönemsel, periyodik ve fonksiyonel olarak birbirinin takibi söz konusu değildir.

Günümüz değişen temsil ortamı ve düşünce sistemi tasarımcıyı daha önceden hiç karşılaşmadığı, algılayıp, kavrayamadığı olayların etkisine maruz bırakır. Bu aynı zamanda geleneksel temsil ortamında temsilin bulunduğu yere karşı geliştirmiş olduğu bağlamın sahip olduğu kültürel kodların işlevselliğini de yitirdiğine dair haber verir. Bu bağlamda yersizleşen temsilin var olmak için kendi öznelliğini oluşturması gerekir. Ortaya çıkan bu durum mimari temsil ortamında üretilen temsilin öncelikli olarak maddesel ve biçimsel olmasını engeller.

Tablo 8 Peter Eisenman ve Düşünce Yönetimi



Üretilen temsil artık daha çok oluşum süreçlerine bağlı fraktal bir yapı içerisinde hallerine bağlı olarak algılanır ve kavranır. Böylelikle yapısal, simgesel, sembolik ve metaforik olarak göstergeler aracılığıyla aktarılan gerçek ve sanalın birbirine karşıt durumları yerine durum ve olayların sanal içerisinde parça olarak gerçekleşen diyagramatik halleri söz konusudur. Böylelikle gerçek sanalın bir parçası olarak aynı zamanda temsilin iz takibini yapar ve temsilin süreç içerisinde oluşan diğer hallerinin sürekliliğini sağlar. Buradan yola çıkarak geçmiş zamanın tek anlamlı boyutu olmaktan öte temsilin süreç içerisinde geçmiş ve şimdiki boyutlarını birlikte var eder.

Günümüz değişen temsil ortamı ve düşünce sistemi tasarımcıyı daha önceden hiç karşılaşmadığı, algılayıp, kavrayamadığı olayların etkisine maruz bırakır. Bu aynı zamanda geleneksel temsil ortamında temsilin bulunduğu yere karşı geliştirmiş olduğu bağlamın sahip olduğu kültürel kodların işlevselliğini de yitirdiğine dair haber verir. Bu bağlamda yersizleşen temsilin var olmak için kendi öznelliğini oluşturması gerekir. Ortaya çıkan bu durum mimari temsil ortamında üretilen temsilin öncelikli olarak maddesel ve biçimsel olmasını engeller. Üretilen temsil artık daha çok oluşum süreçlerine bağlı fraktal bir yapı içerisinde hallerine bağlı olarak algılanır ve kavranır. Böylelikle yapısal, simgesel, sembolik ve metaforik olarak göstergeler aracılığıyla aktarılan gerçek ve sanalın birbirine karşıt durumları yerine durum ve olayların sanal içerisinde parça olarak gerçekleşen diyagramatik halleri söz konusudur. Böylelikle gerçek sanalın bir parçası olarak aynı zamanda temsilin iz takibini yapar ve temsilin süreç içerisinde oluşan diğer hallerinin sürekliliğini sağlar. Buradan yola çıkarak geçmiş zamanın tek anlamlı boyutu olmaktan öte temsilin süreç içerisinde geçmiş ve şimdiki boyutlarını birlikte var eder.

Günümüz temsil ortamı geleneksel temsil ortamından farklı olarak tasarımcının bilişsel olarak algılayıp, kavradığı fenomenal özelliklerin yanı sıra bilgiyi de fenomene dönüştürür. Bilginin fenomene dönüşmesiyle zihinsel bellek merkezli oluşan tasarım düşüncesinin sahip olduğu imgesel durum soyutlaşarak sanal bellek merkezli diyagramlara referans olur.

Tasarım süreci içerisinde diyagramlar hesaplamalı araçlar olarak temsilin oluşumuna katkıda bulunurlar ve değiştirici özellikleri sayesinde temsilin sahip olduğu olası hallerin birbiri içerisinde eş zamanlı gerçekleşmesine olanak sağlarlar. Holl ve Eisenmann'ın tasarım süreçleri birbirinden farklılıklar gösterse de her ikisinde mekanın zamansallaşmasına, yani kronolojik bir zaman anlayışından kurtarmaya çalışır. Holl suluboya eskiz tekniği ile ışığı ve metaforları öznel bir yöntem olarak kullanırken Eisenmann, diyagramlar aracılığıyla bilgiyi ifade etmeye ve bu bilginin kendi bağlamını ortaya koymasına çalışırken nesnel bir yöntem seçer. Her iki yöntemde de zamansallaştırma, tasarımın niteliksel farklılıklarını keşfederek artırma, tasarım sistemini düşünceye ait kılma sürecidir. Holl'de bu düşünce kişiye özel, daha subjektif iken Eisenmann'da kişiden bağımsız, daha nesneldir ve bir anlamda temsiliyet temsil ettiği dışında/üzerinde değil, aksine onlarla bir aradadır ve sürekli başka oluşlara açıktır. Böyle bir üretimin keşfe, anlamaya yarar modeli, kartografiktir.

Zamansallaştırma veya diyagramların üst dilini bulma olarak tasarım süreci dört aşama ile açıklanabilir.

1. Düzey: *Ölçeklendirme*: Niceliksel, program boyutları saptama.
2. Düzey: *Sembolleştirme* (dolaylı belirtme): Tüm olasılıkların bir örüntüde veya örüntü dizisinde toplama.
3. Düzey: *İlişkilendirme*: Birden fazla kural arasında bağ kurma.
4. Düzey: *Zamansallaştırma*: Geometri-diyagram ilişkisinin kendi kendini temsil etmesi ve örüntünün çeşitlenerek farklı olasılıklara açılması.

KAYNAKLAR

- Alexander, C. (1964). Notes on the Synthesis of Form. Cambridge, Massachusetts: Harvard University Press.
- Alexander, C. (1966). A City is not a Tree., Design. No.206. Feb.issue. pp.44-55
- Alexander, C. (1977). A Pattern Language. New York: Oxford, University Press.
- Alexander, C. (1979). The Timeless Way Of Building. New York:Oxford University Press.
- Allmer, A. (2006). Mimari Yaratıda Amaç ve Araç Sorunu Üzerine bir Deneme, Yapı Dergisi, no. 299, October 2006, pp. 45-48.
- Arnheim, R. (1993). Sketching and The Psychology of Design, Design Issues, cilt 9, sayı 2, s.15-19
- Beckett, S. (1958). The Unamable, New York, 1958, syf.17
- Burry, B. & Burry, J. (2010). The New Mathematics Of Architecture, First Published in the United Kingdom in 2010 by Thames & Hudson
- Cassara, S. (2006). Subject Object Complement. Brief Chronicle of an 'Unexpected Architecture', The Feints, Peter Eisenman, Skira Editore S.p.A. Ltd. , London
- Chang, Yo Yung. (2012). Steven Holl, Color Light Time, Lars Müller Publishers, Zurich , Switzerland
- Ching, F.(2012). A Visual Dictionary Of Architecture(Second Edition): John Wiley & Sons, Inc
- Colomina, B. (1996). Privacy and Publicity, 1996, The MIT Press, Türkçesi: Mahremiyet ve Kamusalılık, çev. Aziz Ufuk Kılıç, 2011, İstanbul, Metis, 2011
- Cross, N. (1999). Natural Intelligence in Design, Design Studies, cilt 20, sayı 1, s.25-39

- Deleuze, G. (1981). Francis Bacon, The Logic of Sensation. USA: University of Minnesota Press
- Deleuze, G. (1987). A Thousand Plateaus
- Deleuze, G. (1990). Diyaloglar, Tr. Çev. Ali Akay: Bağlam Yayıncılık
- Deleuze, G. (1994). Difference and Repetition, New York, Columbia Press, 1994
- Doğan, F. (2009). Eskizlerin Kurgulanması ve Algılanması Üzerine Mekan İmgelemi, Mimarlık ve Mekan Algısı, dosya 17, TMMOB Mimarlar Odası Ankara Şubesi, s. 24-30
- Do, E. Y.-L. & Gross, M.D. (2001). Thinking With Diagrams In Architectural Design, Design Machine Group, College of Architecture and Urban Planing, University of Washington, Seattle: Published in Artificial Review 15; 135-149, Kluwer Academic Publishers, Printed in The Netherlands
- Eisenman, P. (1963). Ph.D. Thesis, The Formal Basis of Modern Architecture, Toward an Understandig of form (Syf:30-31), The Feints: Skira Editore S.p.A
- Eisenman, P. (1975). House II, Cardboard Architecture: House II in Five Architects: Eisenman, Graves, Gwathmey, Hejduk, Meier, New York, Oxford University Press
- Eisenman, P. (1982). Transformations, Decompositions, and Critiques: House X, in House X, Rizzoli İnternational
- Eisenman, P. (1990). Blurred Zones, Writings developpe at 1990s, Blurred Zones: investigations of the interstitial, Monacelli Press
- Eisenman, P. (1999). Peter Eisenman/ Diagram Diaries Published October 15th 1999 by Universe Publishing
- Eisenman, P. (2001). Blurred Zones: investigations of the interstitial, Monacelli Press

- Eisenman, P. (2004). A critical Anaysis: Andrea Palladio, Yale University, The Feints, Peter Eisenman, Skira Editore S.p.A.
- Eisenman, P. (2006). The Feints, Peter Eisenman, Skira Editore S.p.A.
- Eisenman, P. (2007). ‘After Derrida, There Are No Corners’, Architecture Fall 2007 Lecture Series, Syracuse, University,
<http://www.youtube.com/watch?v=5tKpR2kGAU0>
- Eisenman, P. ve Wigley, M. (2013). The Problematic of Homogeneous Space, the tenth in a series of conversations between Peter Eisenman and Mark Wigley
http://www.youtube.com/watch?v=0_b5COTxHuc
- Eisenman, P. (2013). Interview: Eisenman, 26 April 2013, The Architectural Review
- Erzan, A. 1999. Soyut Düzenekler ve Geometrik Biçimlerin Hesaplanabilir Dilbilgisi, Anytime Konferans Bildirileri Kitabı, Derleyen: Cynthia C. Davidson, s.266-273, Ankara.
- Erdoğan, E. ve Gönenç Sorguç, A. (2011). Hesaplamalı Modeller Aracılığıyla Mimari ve Doğal Biçim Türetim İlkeleri ilişkilendirmek. Metu JFA,28 (2), s. 269-281.
- Führ, E. (2005). Zaman-mekan: YEM Yayın
- Glynn, S. (2005). <http://www.galinsky.com/buildings/villamueller/>
- Goldschmidt, G. (1992). Serial Sketching: Visual Problem Solving in Designing”, Cybernetics and System, Vol. 23, No. 2, pp. 191 – 219
- Goldschmidt, G. (1994). On Visiual Design Thinking: The Vis Kids of Architecture, Design Studies cilt 15, sayı 2, s. 158-174
- Goldschmidt, G. (1995). The designer as a team of one, Desin Studies, cilt 16, sayı 2, s. 189- 209
- Goel, V. (1995). Sketches of Thought, MIT Press, Cambridge, MA

- Grabow, S. (1983). Grabow, Stephen (1983). Christopher Alexander and the Search for a New Paradigm in Architecture. Stocksfield: Oriel Press.
- Hanson, J. (1989). 'Order and structure in urban design; the plans for the rebuilding of London after the Great Fire of 1666' *Ekistics* Vol 56 No 334-5.
- Hillier, B. (1993). ' Specifically architectural theory' in *The Harvard Architecture Review*, Vol9, pp 8-27
- Hillier, B. (1997). *The Hidden Geometry of Deformed Grids*, University College, London, England
- Holl, S. (2000). *Steven Holl*, Boyut Yayıncılık
- Holl, S. (2001). *Parallax*, Princeton, syf:86
- Holl, S. (2011). Basulto, David. "AD Interviews: Steven Holl" 06 Oct 2011, <http://www.archdaily.com/?p=174211>
- Holl, S. (2012). *Steven Holl, Color Light Time*, Lars Müller Publishers, Zurich, Switzerland
- Holl, S. (2012). *Discussions in Architecture: Steven Holl with Preston Scott Cohen*, <http://www.youtube.com/watch?v=ulqpUI4k0jw>
- Holl, S. (2012). Rosenfield, Karissa. "Video: A Conversation with Steven Holl inside the Daeyang Gallery & House" 10 Jul 2012. *ArchDaily*. Accessed 16 Jun 2014. <<http://www.archdaily.com/?p=253378>>
- Holl, S. (2013). *Drawing as Thought, Campell Sport Center*, Columbia, University
- Holl, S. (2013). Quintal, Becky. "Video: Steven Holl on Columbia University's Campbell Sports Center" 17 Jul 2013.. <<http://www.archdaily.com/?p=403233>>
- Hougaard, A.K. (2011). *Architectural Drawings And Diagrass*, Ph.d Project, The Royal Danish Academy of Fine Arts, School of Architecture
- Ansari, I. (2013). Interview: Eisenman, 26 April 2013, *The Architectural Review*
- Itens, Johannes. (1973). *The Art of Color: The Subjective Experience and Objective Rationale of Color*, New York

- Jutla, R. S. (1993). Christopher Alexander's Design Theory From Notes On the Synthesis of Form To A Pattern Language, Design Methods: Theories, Research, Education and Practice Vol.27 No.4
- Knospel, K.J. (2002). Diagrammatic Transformation of Architectural Space, Ghent University, Vol.70, 11-36
- Koolhaas, Rem. (2001). "The Future of Colours is Looking Bright", in Rem Koolhaas /OMA, Norman Foster, and Alessandro Mendini, Colours, Basel, Switzerland
- Kürtüncü, Burçin. (2010). Diyagram: Mimarlıkta Bir Düşünme, Tasarlama ve Temsil Aracı, İstanbul Teknik Üniversitesi, İstanbul
- Krauss, R. (1991). Blurred Zones
- Kwinter, Sanford. (1998). 'The genealogy of models. The Hammer and the Song'
- Kwinter, Sanford. (2012). Steven Holl, Color Light Time, Lars Müller Publishers, Zurich, Switzerland
- Lefebvre, H. (1991). The Production Of Space, İng. Çev. D: Nicholson-Smith, Blackwell,Oxford
- Lynn, G. (1999). Dirim Zaman, Anytime Konferans Bildirileri Kitabı, Derleyen: Cynthia C. Davidson, s.274-279, Ankara.
- Mendoza, R. (2001). Mapping Form/ Construction Context: an operatic proposal for Boston
- Murch, W. (2007). The Heliocentric Pantheon: an interview with Walter Murch,<http://bldgblog.blogspot.com.tr/2007/04/heliocentric-pantheon-interview-with.html>
- Pallasma, Juhani. (2005). The Eyes of the Skin: Architecture and the Senses, 2nd Edition, John Wiley & Sons Limited
- Peirce Ch. S. (1839-1914). Values In A Universe of Chance. Selected Writings Of Charles s. Peirce, Edited with an Introduction Notes by P.P Wiener,Doubleday, New York

- Purini, F.(1998). *Classicism Lost, Blurred Zones: investigations of the interstitial*, Monacelli Press
- Rocker, I. (1998) *Virtual House Project*, Eisenman Architects, Borusan Kültür ve Sanat Merkezi
- Ryle, G. (1949). *The Concept of Mind* First Published by Hutchinson
- Saas, L. (2007). *A physical design grammar: A production system for layered manufacturing machines*, Department of Architecture, MIT, United States
- Safont-Tria, J. (2012). *Steven Holl, Color Light Time*, Lars Müller Publishers, Zurich , Switzerland
- Schön, D. A. (1988). *Designing: Rules, Types and Worlds*. *Design Studies* 9 (#3, July): 181-190.
- Seaman, D. (2003). *Selected Reviews of Bill Hillier, 1996. Space is a Machine*. Cambridge: Cambridge University Press, http://www.arch.ksu.edu/seamon/Hillier_machine.htm
- Sevaldson, B. (2001). *Dynamic Generative Diagrams*, Essay for eCAADe Weimar
- Sevaldson, B. (2001). *The Renaissance of Visual Thinking*. *Konference om Arkitekturforskning og IT*, Nordic Association for Architectural Research Aarhus, Denmark
- Somol, R. (1999). *Peter Eisenman/ Diagram Diaries*, Published October 15th 1999 by Universe Publishing
- Terzidis, K. (2006). *Algorithmic in Architecture*, Published by Elsevier Ltd.
- Torrance, E. P. (2000). *Research Review for the Torrance Test of Creative Thinking Figural and Verbal Forms*, Scholastic Testing, Service Inc. , Bensenville, Illinois
- Tomkins, C. (2003). *Flying into the light*, *The New Yorker*,
- Turrel, J. (2013). *How James Turrell Knocked the Art World Off Its Feet*, *New York Times*
- Turrel, J. (2014). <http://jamesturrell.com/about/introduction/>

Unwin, S. (2007). *Analysing Architecture Through Drawing*, Building
Research & Information, Vol. 35, No.1, pp. 101 – 110

Van Berkel, B. (2011). The lecture titled:twist, lecture series: catlayst, Video of
a lecture by Ben van Berkel, Rice University
<http://www.unstudio.com/media/videos/5199-lecture-ben-van-berkel-rice-university>

Vidler, A.(2006). *What Is A Diagram Anyway*, (Syf:19-27), *The Feints: Skira Editore S.p.A*

ÖZGEÇMİŞ

05 Eylül 1986 tarihi, Denizli ili Çivril ilçesi doğumluyum. İlkokul 1. Sınıfı Ankara Özel Aydın Anadolu Lisesi, 2. ve 3. sınıfları Gambia Amerikan Büyükelçiliği Okulu, 4. Ve 5. Sınıfları Diyarbakır Özel Diken Koleji'nde, Orta ve Liseyi Ankara ODTÜ Geliştirme Vakfı Lisesi ve Özel Ortadoğu Lisesi'nde tamamladıktan sonra, Yeditepe Üniversitesi Mimarlık ve Mühendislik Fakültesine kaydoldum. Bu bölümden 2009 yılında mezun oldum. 2010 yılında DCH Mimarlık Şirketinde 6 ay süre ile mimar olarak çalıştım. 2010 yılı Aralık ayından beri ENKA Mimari Proje Grubunda mimarlık görevini sürdürmekteyim. 2011 yılında da, Beykent Üniversitesi Mimarlık Ana Bilim Dalında yüksek lisans eğitimine başladım. Yabancı dilim İngilizce olup, 9 aylık evliyim.

İbrahim Yalın AKIN