

Keyifli Okumalar Dileriz

Binlerce kategoride milyonlarca PDF e-kitap, ders kitapları, dergiler ve romanlara platformumuz üzerinden ücretsiz ulaşabilirsiniz.

RESMİ WEB SİTEMİZ

<https://rantey.org>

Yedek ve Duyuru Kanallarımız

Sitemize erişim engeli gelmesi veya adres değişikliği durumunda aşağıdaki kanallardan güncel giriş adresine erişebilirsiniz:

- Telegram: <https://t.me/birkitapbir>
- WhatsApp Kanalımız : <https://whatsapp.com/channel/0029VbDHv8uE50Us4lvMoc0Y>

Matthew Frederick

**Mimarlık Okulunda
Öğrendiğim 101 Şey**

YAPI-ENDÜSTRİ MERKEZİ
YEM Yayın – 156

Mimarlık Okulunda Öğrendiğim 101 Şey / Matthew Frederick
Özgün Adı: *101 Things I Learned in Architecture School* (MIT Press, 2007)

Çeviren: Volkan Atmaca

Kitap Editörü: Bahar Demirhan
Grafik Uygulama: Kenan Öztürk

Baskı: Güzel Sanatlar Matbaası
Hadımköy Yolu Çakmaklı Mah. 46. Sok. No: 4 Kiraç - Esenyurt / İstanbul
Tel: 0212 886 40 43 Faks: 0212 886 82 53
Sertifika No: 1206-34-004250

1. Baskı Nisan 2009, İstanbul
2. Baskı Ekim 2009, İstanbul
ISBN 978-9944-757-23-2

© 2009, Yapı-Endüstri Merkezi A.Ş.
© 2007, Matthew Frederick

(Türkçe yayın hakları Kayı Telif ve Lisans Hakları Ajansı aracılığıyla Yapı-Endüstri Merkezi A.Ş. tarafından satın alınmıştır.)

Bu kitabın her hakkı saklı olup, tümünün ya da bölümlerinin fotokopi, ofset, teksir ya da başka yollarla çoğaltılması ancak Yapı-Endüstri Merkezi A.Ş.'nin ve yazarın yazılı onayıyla olabilir.

YEM Yayın (Yapı-Endüstri Merkezi Yayınları)
Fulya Mah. Yeşilçimen Sok. No: 12/430 (Polat Kulesi Yanı) 34394 Fulya / İstanbul
Tel: 0212 266 70 70 Faks: 0212 266 70 59
Sertifika No: 12370
e-posta: yemyayin@yem.net
web: www.yem.net

Ücretsiz PDF Kitap Arsivi - <https://rantey.org>

Bu kitabı ve çok daha fazlasını mümkün kılan **Sorche**'ye

Önsöz

Mimarlık öğrencileri açısından kesinlik taşıyan pek az şey vardır. Mimarlık okullarındaki ders programları; uzun saatler, anlaşılması güç metinler ve çoğu zaman katı bir eğitim anlayışıyla, kafaları allak bullak eden, baş edilmesi güç birer ucubedir. Mimarlık dersleri, ne kadar sürükleyici olurlarsa olsunlar (ki öyledirler), o kadar çok istisna ve uyarıyla doludurlar ki, öğrenciler mimarlık hakkında öğrenilecek somut herhangi bir şey var mı diye kendilerine sormadan edemezler.

Belirsizlik mimarlık eğitiminde çoğu zaman gereklidir. Mimarlık her şeyden önce yaratıcı bir alandır ve tasarım hocalarının, yaratıcı sürece gereksiz sınırlamalar getirme korkusundan, derslerin içeriğini somutlaştırmakta zorlanması anlaşılabilir bir durumdur. Bunun getirdiği açık uçluluk, öğrencilere yeni mecralara doğru sürükleyici bir yolculuğa çıkma fırsatı verir; bununla birlikte, çoğu zaman onlarda, mimarlığın hiç de sağlam olmayan, kaygan bir zemin üzerine inşa edildiği duygusunu uyandırır.

Bu kitap, tasarım sürecinin üzerinde serpilip gelişebileceği noktaların seferber edilmesini sağlayarak, mimarlık okullarındaki stüdyo dersleri için sağlam bir temel oluşturmayı amaçlıyor. Kitaptaki tasarım, çizim, yaratıcı süreç ve sunum teknikleri

konulu dersler, ilk kez öğrencilik yıllarımda, bir sis bulutu içinde belli belirsiz fark edilen parıltılar olarak zihnimde canlandı. Ancak, uygulamacı ve eğitmen olduktan sonra geçen yıllar içinde, bu parıltılar alabildiğine berrak ve açık hale geldiler. Buna karşılık, ele aldıkları sorular mimarlık eğitiminin temel soruları olmayı sürdürdü: Öğrencilerim, mimarlık okullarında karşılaşılan sorular ve kafa karışıklıklarının neredeyse evrensel bir nitelik taşıdığını, her derse girdiğimde bana bir kez daha gösteriyorlar.

Bu kitabı stüdyoda çalışırken masanızın üzerinde açık bırakmanızı, toplu taşıma araçlarında giderken okumak için ceketinizin cebine koymanızı ve bir mimari tasarım problemini çözerken kafanızı toparlama ihtiyacı duyduğunuzda sayfalarına şöyle bir göz atmanızı öneririm. Kitaptaki derslerden ne şekilde yararlanırsanız yararlanın, her birinde sayısız istisna ve uyarıya işaret etmeye yanaşmadığım için bana teşekkür edeceksiniz.

Matthew Frederick, Mimar

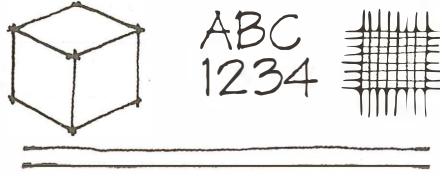
Ağustos 2007

Teşekkürler

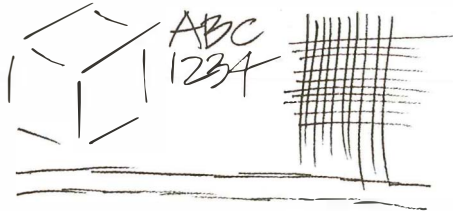
Deborah Cantor-Adams, Julian Chang, Roger Conover, Derek George, Yasuyo Iguchi, Terry Lamoureux, Jim Lard, Susan Lewis, Marc Lowenthal, Tom Parks'a; yalın İngilizceye önem veren mimarlık hocalarıma; bu kitaba yol açan soruların pek çoğunu sorup yanıtladıkları için öğrencilerime; ve özellikle ortağım ve temsilcim Sorche Fairbank'e çok teşekkür ederim.

Mimarlık Okulunda Öğrendiğim 101 Şey

EVET

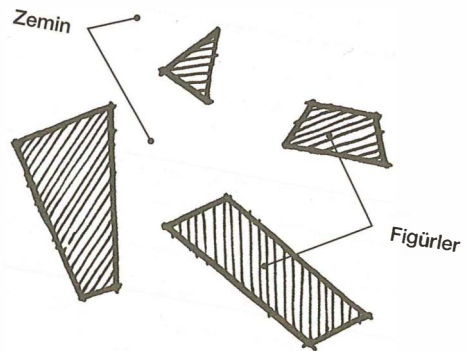


HAYIR



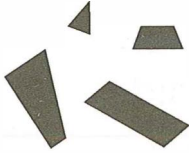
Bir çizgi nasıl çizilir?

- 1 Mimarlar farklı amaçlara göre farklı tipte çizgiler kullanırlar. Ancak, mimarlıkta kullanılan en yaygın çizgi tipi, başlangıcı ve sonu vurgulu olan çizgidir. Bu uygulama, çizginin sayfaya iyice oturmasını sağlayarak çizime kararlılık ve canlılık verir. Çizgileriniz uçlara doğru silikleşirse çizimleriniz zayıf ve muğlak görünür. Çizgilerinizi güçlendirmek için kendi başınıza egzersiz yaparken, her çizginin başında ve sonunda küçük ama belirgin vurgular yapmayı deneyin.
- 2 Çizgileri birleşme noktalarından hafifçe taşıyın. Bu, köşelerin istenmedik şekilde yuvarlak görünmesini önleyecektir.
- 3 Eskiz yaparken sayfanın üzerini “arapsaçına” çevirmeyin; yani, kısa ve üst üste binmiş çiziklerden oluşan muğlak görünümlü çizgiler çizmeyin. Bunun yerine, kaleminizi baştan sona kontrollü ve akıcı bir şekilde hareket ettirin. Nihai çizime geçmeden önce ince bir kılavuz çizgisi çekmenizin size yardımcı dokunabilir. Çiziminiz bittiğinde kılavuz çizgilerinizi silmeyin – onlar çiziminize kişilik ve canlılık katacaktır.

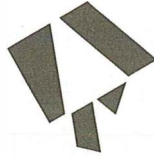


***Figür* sayfa, tuval ya da başka bir fon üzerine yerleştirilen öge ya da şekildir. *Zemin* ise sayfanın kapladığı alandır.**

Figür aynı zamanda nesne, biçim, öge ya da pozitif şekil olarak adlandırılır. Zemin ise yerine göre alan, artakalan alan, beyaz alan ya da boş alan olarak adlandırılır.



Dört figür negatif alan
oluşturacak şekilde
gelişigüzel düzenlenmiştir.



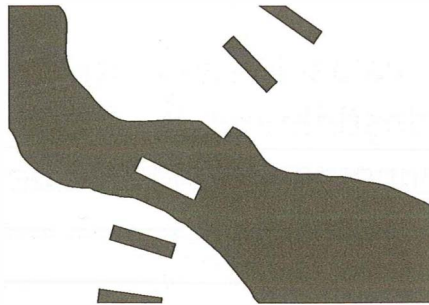
Aynı dört figür
pozitif alan (üçgen)
oluşturacak şekilde
düzenlenmiştir.



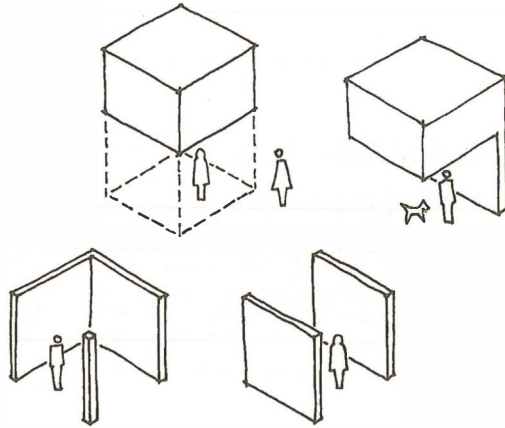
Aynı dört figür pozitif alan
(A harfi) oluşturacak şekilde
düzenlenmiştir.

Figür-zemin ilişkisi kuramı, figürler kadar, figürlerin yerleştirilmesiyle oluşan alanın da dikkate alınması gerektiğini belirtir.

Alan, figürler yerleştirildikten sonra şekilsiz ise *negatif alan*, şekilli ise *pozitif alan* olarak adlandırılır.

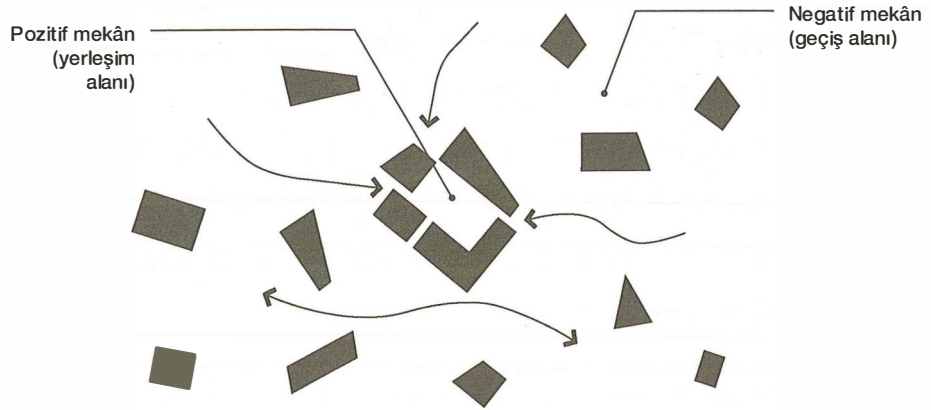


Öğeler ya da alanlar açık seçik olmayıp
ama yine de görünür olduklarında –onları
ayırt edemesek bile gördüğümüzde–
örtük olarak belirtildiklerini söyleriz.



**Doluluk-boşluk ilişkisi kuramı,
figür-zemin ilişkisi kuramının üçboyutlu
nesneler bağlamındaki karşılığıdır.
Bu kuram, katı cisimlerin yerleştirilmesiyle
şekillenen ya da örtük olarak belirtilen
mekânların en az cisimler kadar önemli
olduğunu savunur.**

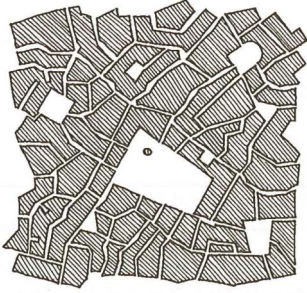
Tanımlı bir şekli olan ve iç ile dış arasında sınır ya da eşik olduğu duygusu uyandıran mekâna pozitif mekân denir. Pozitif mekânlar noktalar, çizgiler, düzlemler, dolu hacimler, ağaçlar, bina konturları, kolonlar, duvarlar, eğimli arazi ve daha sayısız öge tarafından sonsuz şekilde tanımlanabilir.



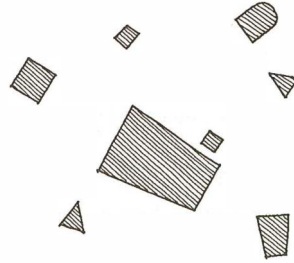
Üniversite kampüslerinde sosyal etkileşime girmek ve zaman geçirmek için genellikle “avlular” tercih edilir.

Negatif mekânlardan geçer, pozitif mekânları mesken tutarız.

Mimari mekânların şekil ve nitelikleri insan yaşantısı ve davranışını fazlasıyla etkiler; zira bizler, içinde bulunduğumuz yapıları çevredeki mekânlarda yaşarız, o mekânları şekillendiren sağır duvarlar, çatılar ve kolonlarda değil. İnsanlar zaman geçirmek ve sosyal etkileşime girmek için çoğunlukla pozitif mekânları tercih ederler. Negatif mekânlar ise yerleşimden ziyade geçiş alanı olarak kullanılır.



Ortaçağ kenti
figür-zemin planı



Çağdaş banliyö
figür-zemin planı

Banliyö binaları *mekân içinde* mekândan bağımsız olarak konumlanır. Kentsel binalar ise yoğunlukla *mekâna* şeklini verir.

Günümüzde binaları tasarlarırken mesaimizi yoğunlukla onların şekillerine harcarız; dış mekânın şekliyle ise ancak zamanımız kalırsa ilgileniriz. Banliyölerde örneklerine sıkça rastladığımız, binaların arada kalan mekânları şekillendirmek üzere düzenlenmediği bu tarz dış mekânlar negatif mekânlardır.

Oysa kentsel binalar çoğu zaman birbiriyle çelişen varsayımlardan hareketle tasarlanır: Binaların şekli ortak mekânlarınkine nazaran ikinci planda kalabilir; öyle ki, kimi kentsel binalar, bitişiklerinde bulunan çarşı, avlu ve meydanlara pozitif şekil verilebilsin diye, neredeyse tam anlamıyla “deforme” edilir.



“Mimarlık, mekânı düşüncede yaratmaktır.”

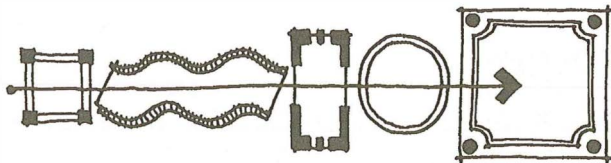
LOUIS KAHN



Vietnam Gazileri Savaş Anıtı, Washington, D.C., 1982
Maya Lin, tasarımcı

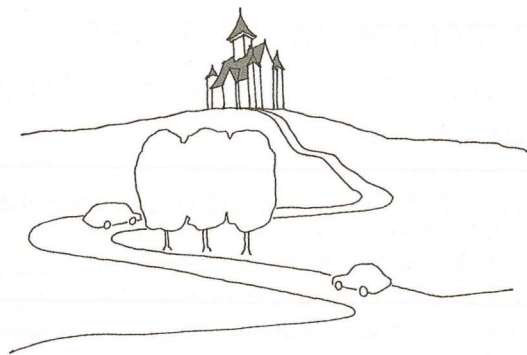
Mekân duygusu

Genius loci, genel anlamıyla, yerin ruhu demektir. Mimari ve tarihsel özellikleriyle hafızalarda derin izler bırakmış yerleri tanımlamak için kullanılır.



Bir mimari mekânı algılayışımızda, o mekâna gelirken geçtiğimiz yerlerin etkisi büyüktür.

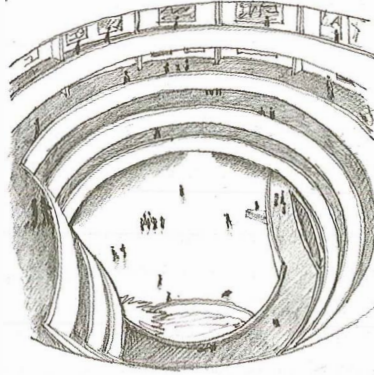
Yüksek ve aydınlık bir mekân, alçak tavanlı ve loş bir mekânla karşılıklı olarak konumlandığında, olduğundan daha yüksek ve aydınlık görünecektir. Anıtsal ya da kutsal bir mekân, görece daha önemsiz bir mekânlar silsilesinin sonuna yerleştirildiğinde daha etkileyici bir görünüme kavuşacaktır. Pencereleri güneğe bakan bir oda, pencereleri kuzeye bakan bir dizi odayı geçtikten sonra içeri giren birinin üzerinde daha güçlü bir etki bırakacaktır.



Yapılı çevrelerdeki gezintilerinizde deneyimlerinizi zenginleştirmek için “şaşırtma ve keşfettirme” yöntemine başvurun.

İster kentte ister kasabada olsun, yapılar arasında gezinirken, çevremizden gözü-müze ilişen işaretleri zihnimizde gereksinimlerimiz ve beklentilerimizle ilişkilendiririz. Deneyimlerimizin doyurucu ve zengin olması da büyük ölçüde bu ilişkilendirmelerin nasıl yapıldığına bağlıdır.

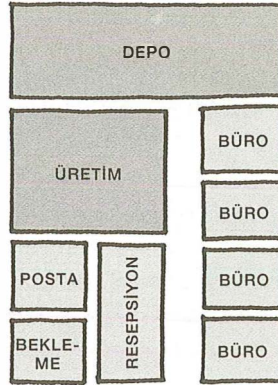
Şaşırtma ve keşfettirme yöntemi sizi deneyimlerinizi zenginleştirmeye teşvik edebilir. Yolculuk güzergâhınızı belirlerken yol arkadaşlarınıza, varacağınız hedefin –merdiven, bina girişi, anıt ya da başka bir yapı ögesini içeren– bir görünümünü çizin. Arkadaşlarınız hedefe yaklaşınca çizimi bir süreliğine gizleyin. Hedefi farklı bir açıdan ya da dikkat çekici bir başka detayla yeniden çizin. İlgiyerlerini başka yerlere çekmek hatta bir an için olsun kayboldukları duygusunu uyandırmak için arkadaşlarınızı akla hayale gelmeyecek yönlere sevk edin. Bu sayede, onların ilginç deneyimler edinmelerini ya da hedefin farklı görünümünü keşfetmelerini sağlamış olacaksınız. Bu yan “çalışma” yolculuğu daha ilginç, hedefe varışı da daha cazip hale getirecektir.



Guggenheim Müzesi, New York, 1959
Frank Lloyd Wright, mimar

Belirli bir program, deneyim ya da amacı gerçekleştirmek üzere bir mimari mekân tasarlayın.

Kat planı üzerine bir dikdörtgen –ya da rasgele bir şekil– çizip tanımlamakla, projenizin amacına uygun şekilde kullanıma hazır hale geleceğini sanmayın. Bunun yerine, mekânda gerçekleşecek faaliyetlerin özelliklerini belirlemek için programın taleplerini ayrıntılı olarak inceleyin. Bu mekânlarda oluşacak fiili durumları ve deneyimleri zihninizde canlandırın ve bunlar için gerekli koşulları sağlayacak hatta geliştirecek bir mimari tasarlayın.



Mekân planlama, mekânların işlevsel gereksinimleri karşılayacak şekilde örgütlenmesi ya da düzenlenmesidir.

Mekân planlama, bir mimarın kesinlikle sahip olması gereken bir beceridir. Ancak, mekânları işlevsel gereklilikleri karşılayacak şekilde düzenleme, mimarların yaptığı işin sadece bir kısmını oluşturur. Mekân plancısı, binayı yapı alanı üzerinde konumlandırmayı işlevsel bir sorun olarak görür; mimar ise aynı zamanda o yapı alanı ve üzerindeki binaların *anlamıyla* ilgilenir. Mekân plancısı büro çalışanları için işlevsel bir modüler sistem tasarlar; mimar ise büro ortamında yürütülen işin doğasını, çalışanlar için anlamını ve toplumsal değerini gözetir. Mekân plancısı basketbol oynamaya, laboratuvar deneyleri yapmaya, bilgisayar parçaları üretmeye ya da tiyatro oyunları sahnelemeye elverişli mekânlar tasarlar; mimar ise bu mekânlardaki deneyime dokunaklılık, canlılık, sevinç, güzellik ve ironi katar.



Mimarlık bir *fikirle* başlar.

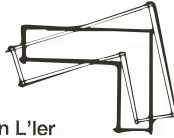
İyi bir tasarım çözümü, sadece fiziksel açıdan ilginç olmayıp, gücünü temelinde yatan fikirden alır. Fikir, dış dünyada edindiğimiz deneyim ve bilgileri düzenleyip kavramamızı, onlara anlam vermemizi sağlayan özel bir zihinsel yapıdır. Binalarını hiçbir fikre dayandırmaksızın biçimlendiren mimarlar *mekân plancısı* olmanın ötesine geçemezler. Mimarlık, mekânı planladıktan sonra süslemelerle “giydirip kuşatmak” değildir. Mimarlık binanın DNA’sında; mimarın kattığı, binanın tümüne nüfuz eden bir duyarlılıkta yatar.



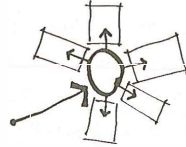
“Saf” mekânın sınırlarını
ihlal eden tuhaf şekiller



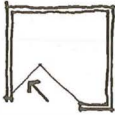
Yeşil alana doğru işaret
parmağı biçiminde çıkıntı



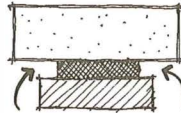
Çatışan L'ler



Bir yönü açık
ışınsal plan



İçbükey kutu



Ortak ve özel mekânları
ayrıştıran çekirdek

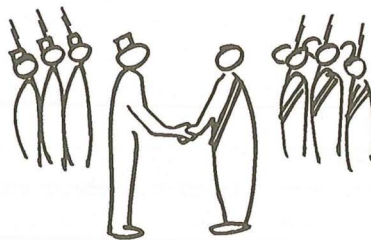
Şema bir yapının ana fikrini ya da kavramını oluşturur.

Şema*, çeşitli şekillerde ifade edilebilse de çoğunlukla, binanın genel kat planı organizasyonunu ve dolaylı olarak yaşamsal ve estetik duyarlılığını betimleyen bir diyagramla gösterilir. Şema kütle yoğunluğu, bina girişi, mekânsal hiyerarşi, yapı alanı üzerindeki konum, bina çekirdeğinin yerleşimi, iç mekân dolaşım ağı, ortak ve özel mekân dağılımı, doluluk ve saydamlık oranı ve daha pek çok ögeyi tanımlayabilir. Hangi ögeye ne kadar ağırlık verileceği projeden projeye değişir.

Yan tarafta, geçmişte tasarlanmış çeşitli projelere ait şemalar gösterilmektedir. Bir şemanın eski bir projeden yenisine başarıyla aktarılması imkânsız olmasa bile pek mümkün değildir. Tasarım süreci her proje için özgün bir şema yaratma uğraşısıdır.

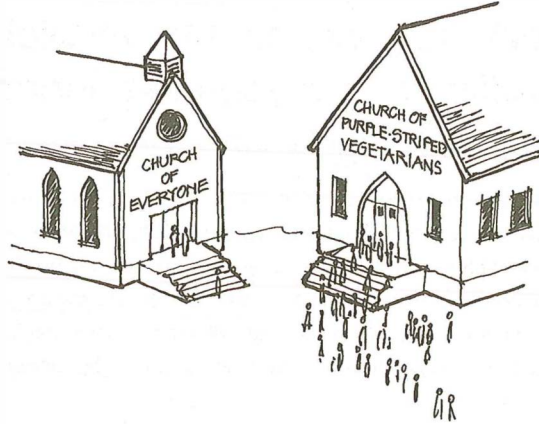
Kimileri, kusursuz bir şemanın her şeyi içerdiğini, genel düzenlenişi ve taşıyıcı sisteminden kapı kollarına kadar bir binanın her ögesini biçimlendirdiğini savunur. Kimileri de kusursuz bir şemanın ne ulaşılabilir ne de istenilir bir şey olduğu kanısındadır.

* Parti: mimari kompozisyon şeması (editörün notu).



Şema, mimarlıkla ilgisi olmayan anlayışlardan kaynaklanır. Mimari biçimin ortaya çıkabilmesi için şemanın önceden geliştirilmiş olması gerekir.

Şema, yüksek amaçlar doğrultusunda tasarlandığında, mimarlığın sınırlarını aşan birtakım sorunlardan kaynaklanır. Sözelimi, “çatışan L’ler”, geçmişte yeni ulusun şekillendirilmesinde ihtilafa düşmüş iki partinin yer alacağı yeni bir hükümet binası için uygun bir şema olabilir. “Yeşil alana doğru işaret parmağı biçiminde yapılmış bir çıkıntı”, arazi ile orman arasındaki ilişkiye dair ekolojik bir anlayıştan kaynaklanabilir. “Bir yönü açık işınsal plan”, kayıpların yeni fırsatların kapısını açtığı görüşünü telkin ediyor olabilir.



Herkese açık kilise

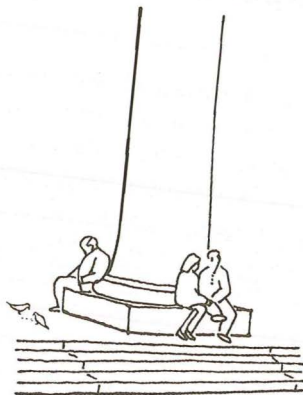
Mor çizgili vejetaryenler kilisesi

Tasarımın ardındaki fikir ne kadar özgün olursa, beğenilme şansı da o kadar fazla olur.

Herkesin beğenisini kazanmak uğruna özgünlükten taviz vermenin sonu çoğu zaman hüsrarla biter. Oysa belirli bir gözlem, dokunaklı bir anlatım, ironik bir durum, nükteli bir düşünce, zekice kurulmuş bir bağlantı, politik bir görüş ya da kendine özgü bir inançtan hareketle tasarladığınız yaratıcı bir çalışma, başkalarının kendilerini diledikleri gibi özdeşleştirebileceği mekânlar kurgulamanıza yardımcı olabilir.

Öyle bir merdiven kolu tasarlayın ki, günü gelince ürkek bir gelin oradan rahatça ineblsin. Pencereye öyle bir şekil verin ki, muhteşem bir sonbahar günü oradaki ağacın seyrine doyum olmasın. Öyle bir balkon yapın ki, dünyanın en gaddar diktatörü çıkıp tebaasını oradan azarlayabilsin. Öyle bir oturma alanı oluşturun ki, huysuz yeniyetmeler ebeveynlerini ve öğretmenlerini rahatça çekeştirebilsin.

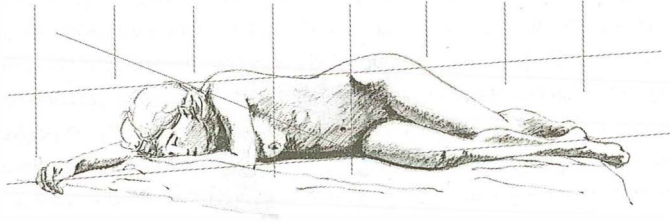
Özgün bir fikre dayanarak tasarlamak, insanların binalarınızı kullanma ve anlama biçimlerini sınırlandırmaz; bilakis onları binalarınıza kendi yorumlarını ve mizaçlarını katmaya teşvik eder.



Tasarımla ilgili alınan her karar en az iki farklı yoldan doğrulanmalıdır.

Bir merdivenin başlıca görevi katlar arası geçişi sağlamaktır; ancak, iyi tasarlandığında, aynı merdiven toplanma mekânı, anıtsal öge ve bina içinde yönlendirme aracı olarak da kullanılabilir. Bir pencere, çerçeve içinde güzel bir manzara sunabilir, duvarın yüzeyini ışıqla yıkayabilir, bina kullanıcıını dışarıdaki manzaraya yönlendirebilir, duvarın kalınlığını dışavurabilir, binanın taşıyıcı sistemini tanımlayabilir ve başka bir mimari ögenin bir eksenini yakalayabilir. Bir kolon dizisi, taşıyıcı sistemi oluşturabilir, dolaşım güzergâhını belirleyebilir, “yön gösterici” işlevi görebilir ve düzensizce yerleştirilmiş mimari öğeleri dengeleyen ritmik bir öge olabilir.

Tasarımı çeşitli yollardan gerekçelendirmek hemen her bina ögesinde mümkündür. Bir öge için ne kadar çok gerekçe bulur ya da yaratırsanız, tasarımınız da o kadar iyi olur.

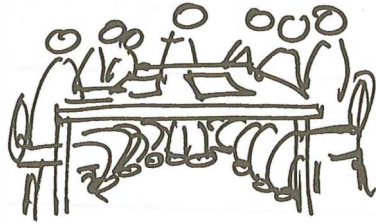


Aşamalı olarak çizin.

Neyin üzerine çizerseniz çizin, asla paftanın her tarafında “%100 ayrıntılı” çalışmayın. Bunun yerine, kompozisyonun en genel öğelerinden işe başlayın ve belirli kısımları üzerinde çalışmaya aşamalı olarak geçin. Öncelikle paftayı masanın üzerine serin. Çizdiğiniz öğelerin oranlarının, ilişkilerinin ve yerleşiminin doğruluğunu kontrol etmek için ince kılavuz çizgileri, koordinat çizgileri, röper noktaları ve başka yöntemler kullanın. Bu şematik çizim aşamasında belli bir yol katettikten sonra detaylandırma aşamasına geçin. Çizimin belirli bir kısmında detaylara boğulduğunuzu fark ettiğinizde biraz ara verin ve ardından diğer kısımlara geçin. Geldiğiniz noktayı sürekli tartın ve paftanın genelini dikkate alarak kısmi düzenlemeler yapın.



Mühendisler fiziksel şeylerin bizzat kendisiyle ilgilenir. Mimarlar ise doğrudan insanların fiziksel şeylerle kurduğu ilişkiyle ilgilenir.



Mimar her şey hakkında bir şey, mühendis bir şey hakkında her şeyi bilir.

Mimar hemen her konuda bilgi sahibidir, ama bir uzman değildir – her enstrümanı kusursuzca çalan virtüözden ziyade bir orkestra şefidir. Bir uygulamacı olarak mimar; strüktür ve mekanik mühendisleri, içmimarlar, yapı danışmanları, peyzaj mimarları, teknik şartname yazıcıları, yükleniciler ve diğer disiplinlerden uzmanların yer aldığı profesyonel bir ekip içinde eşgüdümü sağlar. Kimi ekip üyeleri arasında çıkar çatışmalarının yaşanması sıkça rastlanan bir durumdur. Bir mimarın, bir yandan işverenin gereksinimlerine ve projenin bütünlüğüne riayet ederken, bir yandan da çatışan talepleri müzakere edip uzlaştırması için, her disiplin hakkında yeterli bilgiye sahip olması gerekir.

ABCDEF GHIJ KLMNOPQR
STUVWXYZ 1234567890
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

Stylus

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
1234567890.abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

City Blueprint

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
1234567890 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

Bernhard Fashion

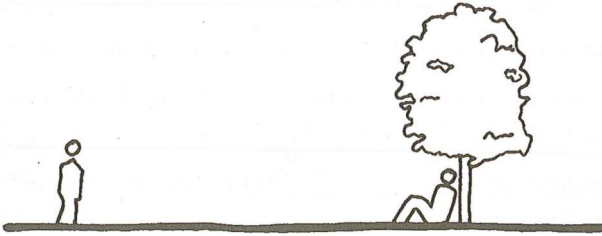
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
1234567890 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

Mimarın el yazısı nasıl olur?

İyi bir mimari el yazısı birtakım ilke ve tekniklere dayanır:

- 1 Her şeyden önce yazının okunaklı ve tutarlı olmasına dikkat edin.
- 2 Bütünlüğü sağlamak için (gerçek ya da hayali) kılavuz çizgileri kullanın.
- 3 Tıpkı çizgi çizerken olduğu gibi, her harf ve rakamın başında ve sonunda vurgular yapın ve onları birleşme noktalarından hafifçe taşıyın.
- 4 Harf ve rakamların yatay kısımlarına yukarı doğru hafifçe eğim verin. Aksi halde, yazınız bitkin görünür.
- 5 Harf ve rakamların kavisli kısımlarını balon gibi şişirin.
- 6 Harfler ya da rakamlar arasındaki boşlukların genişliğine dikkat edin. Örneğin, *E*'den sonra bırakılması gereken boşluk, ardından gelen harf *I* ise fazla, *S* ya da *T* ise az olacaktır.

Bilgisayardaki birçok standart yazı karakteri mimarlıkta kullanılan el yazısına benzer. Bu karakterler el yazınızı geliştirene kadar size yardımcı olabilir.

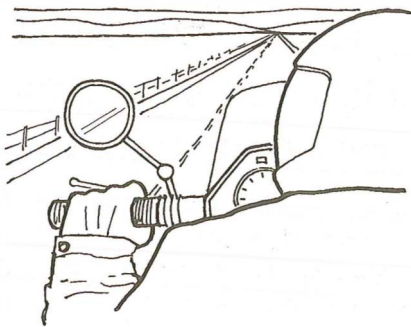


Gerçeklikle nesnel ilişkilene
Dışardan gözleme

Gerçeklikle öznel ilişkilene
Doğrudan deneyime

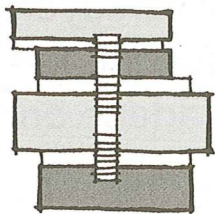
Gerçeklikle öznel ya da nesnel bir şekilde ilişki kurulabilir. İlkinde, ilgi konusu olan nesneyle bütünleşildiği, ikincisinde ise o nesnenin dışında durulduğu varsayılır.

Nesnellik bilimsani, teknisyen, mekanikçi, mantıkçı ya da matematikçilerin ilgi alanıdır. Öznellik ise ressam, müzisyen, mistik ve özgür ruhlu kişilerin yaşam alanıdır. Modern kültürlerde insanlar nesnel bakışa değer verme eğilimindedir – haliyle sizin dünya görüşünüz de bu yönde olacaktır. Oysa mimarlığı anlamak ve yaratmak için her iki ilişkilene tarzı da kesinlikle gereklidir.

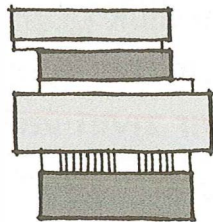


“Bilim, süreklilik gösterdiğini varsaydığı bir yığın ıvır zıvırla uğraşır; [sanatçı] ise bir yığın ıvır zıvırı varsayıp sadece onların sürekliliğiyle uğraşır.”

ROBERT PIRSIG, *ZEN VE MOTOSİKLET*
BAKIM SANATI



Katmanları dikine kesen merdiven



Katmanlara paralel uzanan merdiven

Bir binayı farklı yönleriyle tasarlarken şemanızın gösterdiği yolda ilerleyin.

Bir binanın merdiven, pencere, kolon, çatı, giriş holü, asansör boşluğu ya da başka herhangi bir ögesini tasarlarken aklınızda her zaman şu soru olsun: “Bu tasarım, binanın özünde yatan fikri nasıl ifade edebilir ya da pekiştirebilir?”

Farz edelim ki, şemamız, her biri eşsiz mimari özelliklere sahip katmanlardan oluşan bir düzenleme getiriyor. Bina içindeki ana merdiven:

- 1 katmanları *dikine kesecek şekilde* yönlendirilebilir. Böylelikle, merdivenden çıkarken katmanları da baştan sona katetmiş oluruz;
- 2 diğer katmanların paralelinde başlıbaşına bir katman olabilir;
- 3 katmanlı sistemin özgünlüğünü korumak için binanın dışında tutulabilir;
- 4 “Bu bina katmanlardan ibarettir” fikrini destekleyecek (ya da onunla hiçbir şekilde gelişmeyecek) başka herhangi bir düzenlemeye gidilebilir.



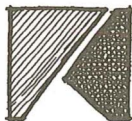
Hafta 1



Hafta 2



Hafta 4



Hafta 7



Hafta 8



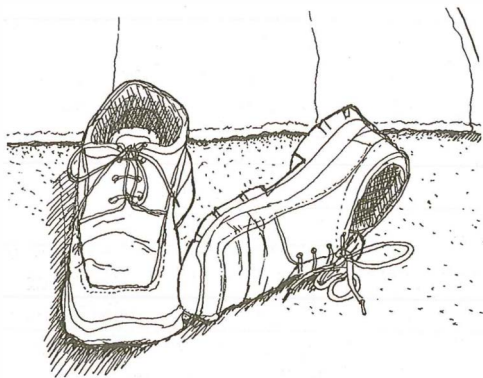
Hafta 10

İyi bir tasarımcı zorlukların üstesinden gelmesini bilir.

Tasarım süreci ilerledikçe ister istemez birtakım güçlükler baş gösterir; yapımla ilgili sorunlar, işverenin sürekli değişen talepleri, yangın çıkış yerlerinin çözümündeki zorluklar, programda gözden kaçan ya da sonradan fark edilen ayrıntılar, geçmiş bilgilerin yeniden yorumlanması ve daha pek çok şey. Bir zamanlar mucizevi bir çözüm olan şemanız ansızın tökezleyiverir.

Kötü bir tasarımcı, başarısızlığa uğrayan şemasına dört elle sarılıp, projenin bütünlüğünü yitirmek pahasına, sorunlu bölgelerin üzerini kısmi çözümlerle yamamaya çalışacaktır. Kimileri de yenilgiye uğradığı hissine kapılıp bütünlüklü bir proje arayışından vazgeçecektir. Oysa iyi bir tasarımcı, şemasının aşınmasını, projenin gerektirdiği bir sonraki adımı atmasını sağlayacak bir işaret olarak görür.

Tasarım sürecindeki güçlükler karşısında projeniz altüst olduğunda şemanızı değiştirin – hatta gerekirse kaldırıp atın. Ancak, *bir şemaya sahip olmaktan* asla vazgeçmeyin ve artık işe yaramayan bir projeyi inatla savunmaya kalkışmayın. Binayla ilgili mevcut bilgilerinizi tümüyle içeren yeni bir şema tasarlayın.



İnce fikirler ince çizgiler, kaba fikirler kaba çizgiler ister.

27

Kalın keçeli kalem, füzeler, pastel boyalar, mum boyalar, boya kalemleri, yumuşak uçlu kalem ve benzeri sert ya da yumuşak malzemeler, tasarım sürecinin başında soyut fikirler geliştirmek için kullanılır; zira bu araçlar ayrıntılı düşünmeye ve ince eleyip sık dokumaya elverişli değildir. İnce uçlu keçeli ve sivri uçlu kalem, tasarım süreci ilerleyip plan çözüm aşamasına geldiğinde daha yararlı olurlar. Renk ve gölge tonlamaları ise ince ayrımların ifade edilmesine yardımcı olur.

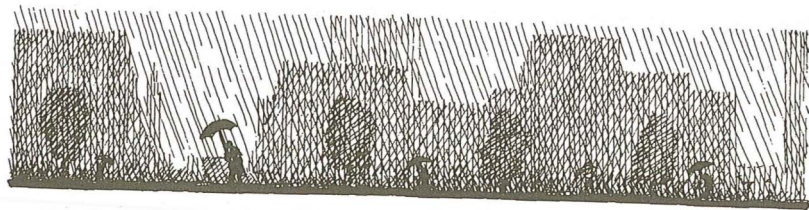
Temiz çizimler –cetvelle ya da bilgisayar programıyla çizilmiş ölçekli çizimler– nihai kat planları ya da detaylı duvar kesitleri gibi belirleyici, kesin ve niceliksel bilgileri aktarmanın en iyi yoludur. Bu çizimler öntasarım aşamasında yeri geldiğinde, sözgelimi, fikir düzeyindeki bir tasarımın boyutlarının uygulanabilirliğini sınaama ihtiyacı duyduğunuzda, işinize yarayabilir. Ancak, bilgisayardaki çizim programları, gereğinden fazla kullanıldığında, çözmek istediğiniz tasarım problemini derinlemesine kavramanızı sağlamak yerine, sizi sonsuz sayıda seçenek üretmeye kışkırtabilir.



İyi bir tasarımcı güzel bir fikri çöpe atmaktan çekinmez.

Sırf ilginç diye aklınıza gelen her fikrin tasarladığınız binaya uygun olacağını sanmayın. Ansızın keşfettiğiniz her parlak fikri, gelişigüzel düşünürken vardığınız her yargıyı, işinize yarayabilecek her öneriyi titiz ve eleştirel bir değerlendirmeye tabi tutun. Bir tasarımcı olarak amacınız bütünlüklü bir proje tasarlamak olmalıdır, birlikte işe yarayıp yaramayacağına bakmaksızın binanızı en güzel niteliklerle donatmak değil.

Meramını sözcüklere döken bir yazar ya da müzikal bir temayı notalara aktaran bir besteci gibi şemanızı kafanızda iyice tartın: Bir yaratıcının ortaya attığı her fikir elindeki işe uygun olmaz! Güzel ama projenize uygun olmayan fikirlerinizi, gelecekte bir başka projede kullanmak üzere saklayın. Ancak, o fikirlerin gelecekte de bir işe yaramayabileceğini aklınızdan çıkarmayın.



Sonuç değil süreç odaklı çalışmak, bir tasarımcının geliştirmesi gereken en önemli ve en zor beceridir.

Süreç odaklı çalışmaktan kastımız şu:

- 1 çözüm peşinde koşmadan önce tasarım problemini iyice kavramaya çalışın;
- 2 geçmişte uygulanmış çözümleri yeni problemlere zorla uydurmaya kalkmayın;
- 3 projeye başlarken kendinize aşırı güven duymaktan kaçının ve fikirlerinize âşık olmakta acele etmeyin;
- 4 tasarımda araştırma ve karar süreçlerini art arda (çözümü bir yönüyle sonuçlandırdıktan sonra diğer yönün araştırmasına geçerek) değil bir arada (tasarım probleminin farklı yönlerini aynı anda ele alarak) yürütün;
- 5 tasarımla ilgili kararlar alırken koşulları hesaba katın, yani, nihai çözüme doğru ilerledikçe kararlarınızın geçerliliğini yitirebileceği ihtimalini aklınızdan çıkarmayın;
- 6 önceden aldığınız kararları ne zaman değiştirip, ne zaman ısrarla savunacağınızı bilin;
- 7 ne yapacağınızı bilemediğinizde endişe duyarsanız bunu makul karşılayın;
- 8 kavramlar ve ayrıntılar arasında mekik dokuyarak çalışın; bu iki farklı düşünme biçiminin birbirini nasıl beslediğini göreceksiniz;
- 9 bulduğunuz çözümden ne kadar tatmin olursanız olun, kendinize daima şu soruyu sorun: “Ya değilse?”



“Doğru yapılmış bir bina, içinde bulunduğu tüm koşulları doğal, mantıklı ve şiirsel bir şekilde aşarak yükselir.”

LOUIS SULLIVAN, *KINDERGARTEN CHATS*
[FARKLI SÖZCÜKLERLE AKTARILMIŞTIR]



**Bir tasarım stüdyosu dersinde edinip,
bir sonraki derse beraberinizde
götüreceğiniz en değerli şey,
kusursuzca gerçekleştirilmiş bir bina
değil, geliştirilmiş bir tasarım yöntemidir.**

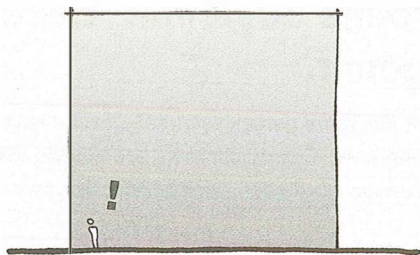
Tasarım stüdyosu hocaları her şeyden önce öğrencilerinden iyi bir yöntem geliştirmelerini ister. Bir hoca, yetersiz görünen bir projeye iyi not veriyorsa, muhtemelen bunun nedeni o öğrencinin iyi bir yöntem izlemiş olmasıdır. Aynı şekilde, güzel görünen bir projenin vasat not aldığına da şahit olabilirsiniz. Neden? Çünkü baştan savma yapılmasına ve kötü planlanmış olmasına karşın şans eseri sonuca ulaşan bir proje iyi notu hak etmez.



Problemlere en etkin ve en yaratıcı çözümleri, öte-düşünme ya da “düşünme üzerine düşünme” becerisini gösterenler getirir.

Öte-düşünme*, düşünme *faaliyetini* gerçekleştirirken, *nasıl* düşündüğünüzün bilincinde olduğunuz anlamına gelir. Öte-düşünürler, kendileriyle sürekli bir diyalog içine girerek düşünme süreçlerini gözden geçirir, zamana yayar, eleştirir ve yeniden yönlendirirler.

* Meta-thinking.

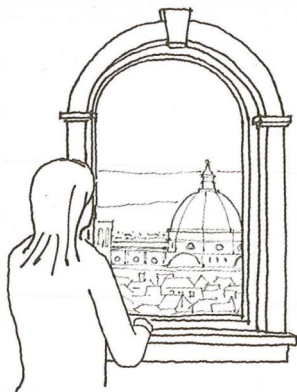


Bir mimari mekân ya da öğeye belirli bir nitelik kazandırmak istiyorsanız, o niteliğin gerçekten orada olduğuna emin olun.

Bir duvarın kalın olduğunu hissettirmek istiyorsanız, o duvarın **KALIN** olduğuna emin olun.

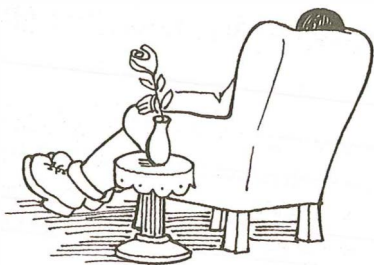
Bir mekânın yüksek görünmesini istiyorsanız, o mekânın gerçekten **YÜKSEK** olduğuna emin olun.

Tasarımda amacın açıkça gösterilmesi tasarıma yeni başlayanlar için kesinlikle gereklidir. Deneyimli tasarımcılar ince ayrımları nasıl vurgulayacaklarını çoğunlukla bilirler.



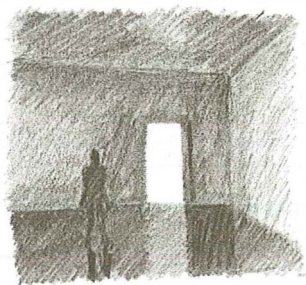
Manzarayı çerçeveleyin, olduğu gibi sergilemeyin.

“Pencerelerle dolu bir duvar” etkileyici bir manzara için en iyi çözümmüş gibi görünebilir; oysa titizlikle seçilip çerçevelemiş, perdelenmiş hatta engellenmiş manzaraların seyir zevki daha fazladır. Bir tasarımcı olarak, pencerelerin şeklini, boyutunu ve yerini, özgün bir manzara ve seyir zevki sunacak şekilde özenle belirleyin.

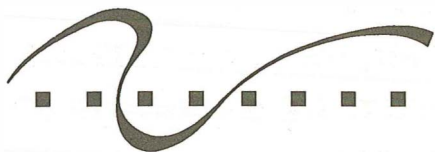


“Manzarayı severim, ama ona sırtım
dönük oturmayı yeğlerim.”

GERTRUDE STEIN, *ALICE B. TOKLAS'IN*
ÖZYAŞAMÖYKÜSÜ

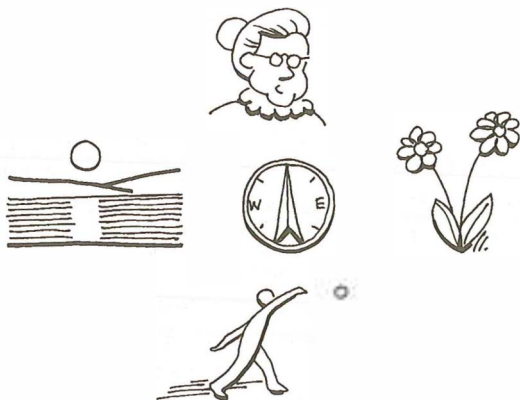


**Renk ve gölge tonlamalarıyla
yapılan çizimler, sadece çizgilerle
yapılan çizimlere kıyasla duyguları
daha iyi aktarırlar.**



Estetik niteliklerin etkisi genellikle tasarımda dengeleyici bir öğeye yer verilerek artırılır.

Amacınız bir mekân, yapı öğesi ya da binaya belirli bir estetik nitelik (aydınlık, karanlık, yükseklik, pürüzsüzlük, düzgünlük, eğrisellik, görkem vb) kazandırmaksa, azami ölçüde etki yaratmak için tasarıma karşıt ya da dengeleyici bir nitelik eklemeyi deneyin. Bir odanın yüksek ve aydınlık görünmesini istiyorsanız, alçak ve karanlık bir geliş yolu tasarlayın. Bir atriumun, geometrik açıdan kusursuz ve son derece düzenli tasarımıyla bina içinde merkezi bir konum edinmesini istiyorsanız, çevresine organik ya da gelişigüzel düzenlenmiş mekânlar yerleştirin. Bir malzemenin gözalcılığını vurgulamak istiyorsanız, onu gösterişsiz ve fazla işlenmemiş bir malzemeyle dengeleyin. Bir bina her yönüyle buna benzer olanaklar sunar: Kaba ve pürüzsüz yüzeylerin, yatay ve dikey kütlelerin, birbirini tekrar eden kolonlar ve süreklilik gösteren duvarların, doğrusal ve eğrisel düzenlemelerin, geniş ve dar pencerelerin, tavandan ve yandan aydınlatmalı mekânların, akışkan ve hücrelere bölünmüş mekânların birbirini dengelemesi gibi.



Pusulanın dört ana yönü, mimari deneyime farklı boyutlar katan anlam çağrışımlarıyla yüklüdür.

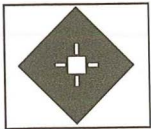
DOĞU: gençlik, masumiyet, zindelik

GÜNEY: hareket, açıklık, sadelik

BATI: yaşlılık, sorgulayıcılık, bilgelik

KUZEY: olgunluk, teslimiyet, ölüm

Bu tür çağrışımlar, mutlak anlamlar içermese de, farklı türde mekânları ve etkinlikleri bir yapı alanı üzerinde ya da bina içinde nerede konumlandıracağınıza karar verirken size yardımcı olabilir. Bakalım, pusulamız morg, ibadethane, konferans salonu ya da çocuk yuvasını yerleştirirken bize hangi yönü gösterecek?



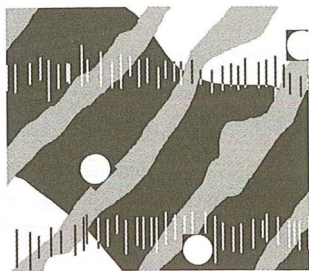
Statik bir kompozisyon hareketsiz görünür.

Statik kompozisyonlar genellikle simetrik tir. İyi tasarlandıklarında güç, dayanıklılık, kararlılık, kesinlik, iktidar ve istikrar sergilerler. Aksi halde, sevimsiz ve sıkıcıdırlar.



Dinamik bir kompozisyon gözü keşfetmeye çağırır.

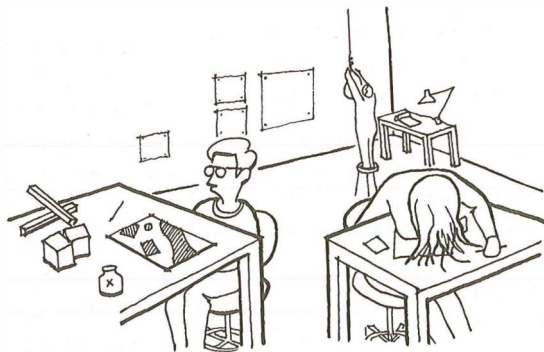
Dinamik kompozisyonlar hemen her zaman asimetriktir. Canlılık, coşku, sevinç, devinim, akışkanlık, saldırganlık ve çatışma gösterebilirler. Kötü tasarlandıklarında göz yorucu ve akıl karıştırıcı olabilirler.



Motifler ve dengeleyici motifler

İster ikiboyutlu ister üçboyutlu olsun, dinamik ve düzenli bir kompozisyon tasarlamak için, ilkin belirgin, dinamik ve düzensiz bir leke yapın; sonra da ilk motifi dengeleyen ikinci bir dinamik motifle lekeyi tamamlayın. Dengeleyici motifi bir tür estetik olumsuzlayıcı olarak düşünün: Dengeleyici motif karşıt motifle birebir aynı olmamakla birlikte benzerlik taşır; zira verili bir motif teorik olarak sonsuz sayıda motifle dengelenebilir. Örneğin, tek bir büyük sarmal birçok küçük kareyle dengelenebilir, çünkü “birçok” ile “tek” ve “küçük” ile “büyük” birbirinin karşıtıdır. Ancak, aynı sarmal, düzensiz aralıklarla seyreden bir zikzak, düzeninden hiçbir şekilde taviz vermeyen bir ızgara sistemi, yüzeye serpiştirilmiş bir dizi daire ve benzeri motiflerle de dengelenebilir; çünkü *her bir* dengeleyici motif, sarmalın nitelikleriyle bir yönüyle karşıtlık içeren niteliklere sahiptir.

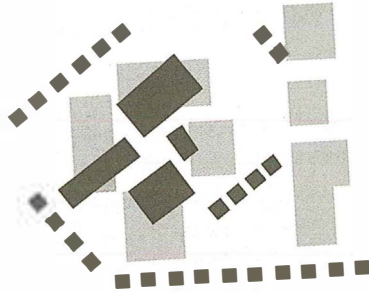
Soldaki kompozisyonda, her biri diğerlerinin dengeleyici motifi olan en az dört farklı motif yer almaktadır.



İlk yıl stüdyo derslerinde öğrencileri canından bezdiren “leke ve noktalama” ile “kütle ve doku” egzersizlerinin mimarlıkla kesinlikle ilgisi vardır.

Mimarlık öğrenimine yeni başlayan birçok öğrenci, genellikle temel tasarım stüdyolarında verilen iki ve üçboyutlu tasarım egzersizlerinden bunalır ve dersin sona ereceği günü iple çeker. Üst sınıf öğrencileri ise temel tasarım dersi aldıklarına şükrederler, ama o dersin notlarına bir gün olsun dönüp bakmazlar; bu yüzden de, temel tasarımın karmaşık mimarlık problemlerinin çözümü için nasıl bir temel oluşturduğunu anlayamazlar.

Hocanız iki ve üçboyutlu tasarımın “gerçek” mimarlıkla olan ilişkisini açıklamakta yetersiz kalıyorsa ondan örnekler vermesini isteyin. Olmadı, bir üst sınıfın stüdyo hocasına danışın. İki ve üçboyutlu tasarım ilkeleri konusunda sağlam bir temel edinmeniz, sizi gelecekte mimarlığın karmaşık dünyasında en uç noktalara taşıyacaktır.

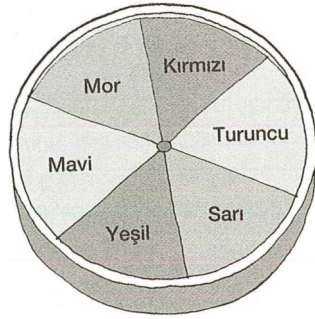


Bir üniversite kampüsü için vaziyet planı çalışması

Kat planı, vaziyet planı, bina cephesi, kesit ya da bina şeklini çözmekte zorlandığınızda, onu iki ya da üçboyutlu bir kompozisyon olarak düşünün.

Bu sizi biçim ve mekâna aynı oranda özen göstermeye sevk edecek, projenin birbirinden bağımsız duran kısımlarını bütünleştirmenize yardımcı olacak ve üzerinde hassasiyetle durduğunuz özelliklerine gereğinden fazla yoğunlaşmaktan sizi alıkoyacaktır. İki ya da üçboyutlu kompozisyonla ilgili aklınıza gelebilecek sorular:

- Kompozisyon genel olarak dengeli mi?
- Gözü farklı şekillerde ve farklı uzaklıklardan yakalayan, farklı boyut ve dokuda öğelerden oluşuyor mu?
- Bir ana “motif” ile bir ya da daha fazla dengeleyici motif bulunuyor mu?
- Kompozisyonda göz ardı edilmiş görünen herhangi bir bölüm var mı?



Renk kuramı, renklerin anlam ve davranışlarını kavramak için bir çerçeve sunar.

Renkler mevsimlerle ilişkilendirilebilir:

- **KIŞ:** gri, beyaz, buz mavisi ve benzer renkler
- **SONBAHAR:** altın, kızıl kahverengi, zeytuni, mürdüm, yumuşak ya da kirli tonlar
- **YAZ:** ana ya da açık renkler
- **İLKBAHAR:** pastel tonlar

Renkler sıcak ya da soğuk olarak sınıflandırılabilir. Soğuk renkler gözden uzaklaşır, yani çok uzaklardaymış gibi görünür. Sıcak renkler ise yakınlaşır.

- **SICAK:** kırmızı, kahverengi, sarı, sarı-yeşil ya da zeytin yeşili renkler
- **SOĞUK:** mavi, gri, yeşil ya da mavi-yeşil renkler

Renk düzenlemesi yaparken, renklerin birbirlerini tamamlayacak şekilde karşılıklı olarak konumlandırıldığı bir renk çemberinden yararlanılabilir. Tamamlayıcı renklerin –örneğin, mavi ile turuncunun– bir arada kullanılması dengeli bir renk planı oluşturmaya yardımcı olabilir.

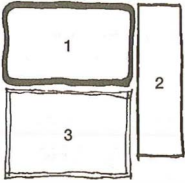


Bilmenin üç düzeyi

BASİTLİK yüzeydeki dolaysız gerçekliğin ardında neyin yattığından habersiz, kendi dünyasında mutlu mesut yaşayan bir çocuğun ya da cahil bir yetişkinin dünya görüşüdür.

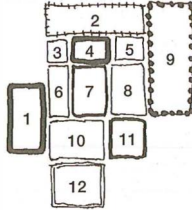
KARMAŞIKLIK sıradan bir yetişkinin dünya görüşünü simgeler. Bu kişilerin ayırt edici özelliği, doğada ve toplumda bulunan karmaşık sistemlerin farkında olmalarına karşın, açıklayıcı örüntü ve bağlantıları kavramakta yetersiz kalışlarıdır.

BİLİNÇLİ SEÇİLMİŞ BASİTLİK bilgili insanların gerçekliğe bakışıdır. Karmaşık yapılar içerisinde açıklayıcı örüntüleri bulup çıkarma ya da yaratma kabiliyeti üzerinde temellenir. *Örüntüleri ayırt etme*, birbiriyle yarışan ve çoğu zaman içeriği belirsiz olan tasarım yaklaşımları arasında yolunu bularak, son derece düzenli bir bina tasarlamak zorunda olan mimarın kesinlikle sahip olması gereken bir beceridir.



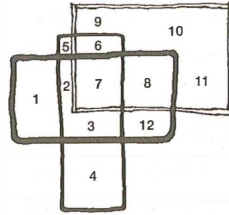
Basitlik

3 mekân oluřturmak için
kullanılmış 3 öge



**Aşırı yığılmaıyla yaratılan
karmaşıklık**

12 mekân oluřturmak için
gerekli görülmüş 12 öge



**Bilinçli seçilmiş basitlikle
yaratılan karmaşıklık**

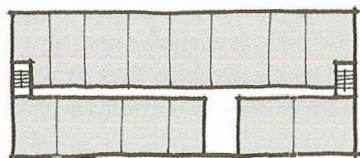
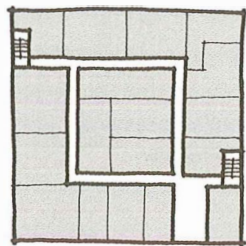
12 mekân oluřturmak için bir
araya getirilmiş 3 öge

Bir mimari zenginlik yaratmak için, gereksiz bir yığın şeyle uğraşmak yerine, *bilinçli seçilmiş basitlik ya da basit şeylerin karşılıklı etkileşimi* yoluna gidin.

İster minimalist ister karmaşık bir mimari estetiğe, ister gizemli ister belirgin bir etkiye, ister yalın ister çok katmanlı mekânlara sahip olması amaçlansın, bir bina son derece düzenli olmak zorundadır. Bina projesinde basitleştirici örüntüler tasarlamak, farklı okumalara ve deneyimlere de imkân tanıyan bir düzenleme yöntemidir.

Gereksiz karmaşıklığa birkaç örnek:

- düzinelerce tasarım motifi yapmak (Bilinçli olarak seçtiğiniz üç motifle işi çözmek dururken!);
- projeyi ıvrı zıvrıla doldurmak (Onlarsız bir proje pek sıkıcı olurdu!);
- birbiriyle ilgisi olmayan bir yığın şeyi bütünlüklerini gözetmeksizin bir araya getirmek (Ne de olsa hepsi birbirinden ilginç!).



Kare planlı binalar, bina kolları ve odaları düzenlemek zor olabilir.

Kare dinamik bir yapıya sahip olmadığı için kendi başına hareketlilik getirmez. Bu da kare biçimli bir kat planında uygun dolaşım güzergâhları oluşturmayı zorlaştırabilir. Ayrıca kare planlı binaların ortasındaki odalar doğal ışık ve havalandırma kaynaklarının çok uzağında kalabilirler. Kare haricindeki –dikdörtgen, aybiçimi, kama, elips gibi– şekiller hareket, toplanma ve barınma amaçlı mekânsal örüntüleri birbiriyle uyumlu hale getirmeye daha elverişlidir.

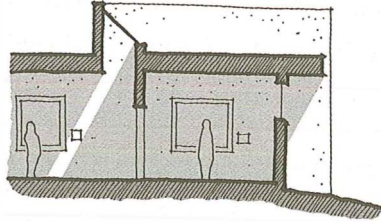
Bu proje
çoklukların
karmaşıklığı
üzerine
düşünmeyi
gerektirir.



Ammavelâkin,
benzerlerden
müteşekkil bir
çokluğun,
aksiyal
münasebetlerle
tesis edilen
lisanın hususiyeti
nazara
alındığında,
modüleritenin
hengâmesini
daha sahih bir
şekilde
aksettireceği de
muhtakkak.

Fikirlerinizi büyükannenize onun anlayacağı bir dille ifade edemiyorsanız, konunuza yeterince hâkim değilsiniz demektir.

Kimi mimarlar, hocalar ve öğrenciler çevresindekilerin takdirini ve saygısını kazanmak adına aşırı karmaşık (ve çoğu zaman anlamsız) bir dil kullanırlar. Sakın onlara öykünmeyin; bırakın ne halleri varsa görsünler. Konusuna hâkim bir meslek erbabı, bilgisini başkalarına gündelik dilde nasıl aktaracağını pekâlâ bilir.



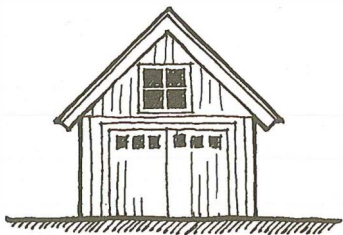
Günişliğının yoğunluğu, açısı ve rengi pusulanın gösterdiği yöne ve gün içindeki zamana göre değişir. Kuzey yarımkürede:

KUZEYE bakan bir pencereye vuran günışığı günün ve yılın büyük bir bölümünde gölgesiz, dağınık ve renksiz ya da hafif gri renktedir.

DOĞUDAN gelen günışığı etkisini en çok sabahları gösterir. Düşük yoğunluktadır, yumuşak ve uzun gölgeler yaratır, gri-sarı renktedir.

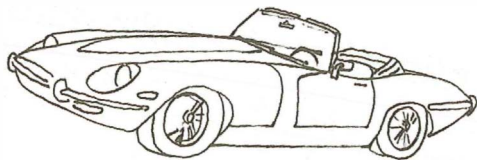
GÜNEYDEN gelen günışığı etkisini kuşluktan ikindiye kadar yoğun olarak hissettirir. Renkleri gerçek değerleriyle verir, güçlü ve keskin gölgeler yaratır.

BATIDAN gelen günışığı etkisini en çok öğleden sonra ve akşamüstü gösterir, canlı bir altın-turuncu rengindedir. Binaların içine derinlemesine nüfuz eder ve yer yer etkisini yoğun olarak hissettirir.



Pencereler gün içinde karanlık görünür.

Bir binanın dış cephesini çizerken pencereleri (bir yansıtıcı cam ya da camın gerisinde açık renkli bir güneşlik ya da perde yoksa) karanlık bırakmanız çizime derinlik ve gerçekçi bir hava katacaktır.



Jaguar E-type

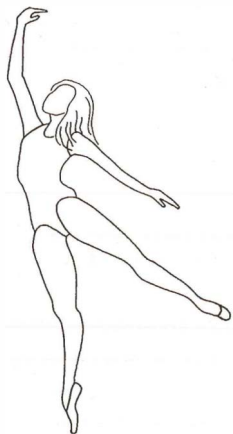
Güzellik, kompozisyondaki öğelerin kendisinden çok, öğeler arasındaki uyumlu ilişkilerden kaynaklanır.

Birbirine uyup uymayacağına bakmaksızın, en gözde pantolonunuzu, en fiyakalı gömleğinizi ve en şık ceketinizi giyin. Bakalım, sokakta kendinize güldürmeden yürüyebilecek misiniz?

Bugüne kadar üretilmiş en muhteşem arabaların en güzel parçalarından oluşan bir araba yapın. Bakalım, arkadaşlarınız sizinle aynı arabada görülmek isteyecek mi?

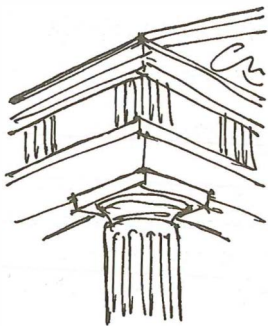
Beğendiğiniz Hollywood yıldızlarının uzuvlarından hayalinizdeki sevgiliyi vücuda getirin. Bakalım, geçmişte her birini ait olduğu bedende hayranlıkla seyrettiğiniz bu uzuvlar, yekvücut olduklarında sizi hâlâ tahrik edecek mi?

Tasarımı estetik açıdan güzel kılan, parçaların kendisi değil, aralarındaki *diyalogdur*.

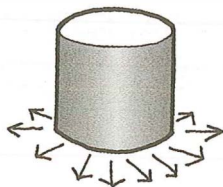
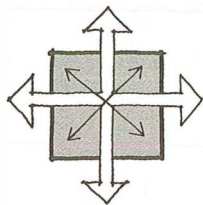


Asimetrik denge beğenisi çoğunlukla üst düzey düşünme becerisinin bir göstergesi olarak kabul edilir.

Sanatçı, ister statik ister dinamik bir kompozisyon tasarlasın, genellikle denge oluşturmayı amaçlar. Denge simetrik kompozisyonun özünde mevcuttur. Oysa asimetrik kompozisyonlar dengeli de olabilir dengesiz de. Bu yüzden, asimetri daha karmaşık ve çok yönlü bir bütünlük anlayışı gerektirir.



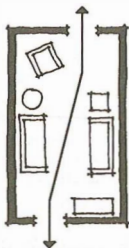
Güzel bir bina, farklı mesafelerden
bakıldığında farklı yönlerini açığa çıkarır.



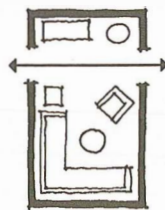
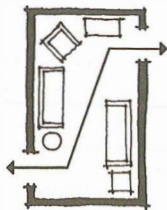
Geometrik Őekiller  zlerinde, yapılı  evreye iliŐkin algı ve deneyimlerimizi etkileyen dinamik nitelikler taŐır.

 rneĐin, kare,  z nde statik ve y nelimsizdir. Bu y zden, kare planlı ya da k p bi imli bir oda huzur verici bir g r n me sahip olabilir; ancak,  zenle tasarlanmadıĐında kasvetli ya da ıssız da g r nebilir. Dikd rtgen, iki uzun ve iki kısa kenarı olması nedeniyle  z nde y nelimlidir. Dikd rtgen planlı bir oda ne kadar uzun olursa, uzun kenarları paralelindeki g rsel ve fiziksel hareketliliĐe de o kadar  ok imk n tanır.

Daire sonsuz sayıda yarı aptan oluŐur, dolayısıyla hem  ok y nelimli hem de y nelimsizdir: Daire planlı ya da silindirik bi imli bir bina,  evresindeki her noktaya eŐit mesafede konumlanır; bu y zden, peyzaj  zerinde etkileyici bir odak noktası olabilir. Ayrıca daire planlı bir binanın hi bir cephesi baŐlıbaŐına  n, yan ya da arka cephe oluŐurmaz.



Hatalı geiř yolu
Doğrudan geiřler oturma odasının ortasından yapılmaktadır.

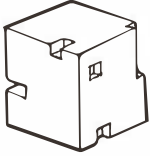


Doğru geiř yolu
Oturma odasının ana bölümü geiřlerden korunmaktadır.

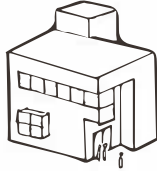
Küçük bir odanın içinden geçişi sağlamanın en iyi yolu, bir duvardan bir metre kadar pay bırakacak şekilde düzgün bir hat oluşturmaktır.

Bu sayede, odanın asıl kullanıcılarının doğrudan geçişlerden rahatsız olmaması sağlanır. Küçük bir oda içinden geçişi sağlamanın en kötü yolu ise genellikle odayı verevlemesine kateden ya da odanın uzun kenarlarına paralel uzanan bir hat oluşturmaktır. Bu durum mobilyaların kullanışlı bir şekilde yerleştirilmesini güçleştirir; zira odada oturan kişiler –gerçekte öyle olmasa bile– ayak altında durdukları hissine kapılacaktır.

Soyut/karma



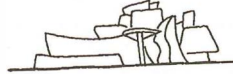
Eksiltilmiş



Thornycrown Şapeli
Eklemeli, simetrik



Şelale Evi
Eklemeli, asimetrik



Guggenheim Müzesi, Bilbao
Birbirine eklenmiş şekilli/kalıplı biçimler

Notre Dame du Haut Şapeli
Birbirine eklenmiş şekilli/kalıplı biçimler;
Duvarda açılmış "oyuklar" biçiminde pencereler

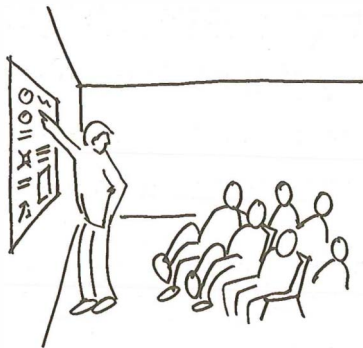
Çoğu mimari biçim eklemeli, eksiltilmiş, şekilli ya da soyut olarak sınıflandırılabilir.

EKLEMELİ BİÇİMLER tekil parçaların birbirine eklenmesiyle oluştuğu izlenimi verir.

EKSİLTİLMİŞ BİÇİMLER “eksiksiz” bir biçimin oyulması ya da kesilmesiyle oluştuğu izlenimi verir.

ŞEKİLLİ YA DA KALIPLI BİÇİMLER plastik bir malzemenin kalıbının çıkarılıp doğru-
dan uygulanmasıyla oluştuğu izlenimi verir.

SOYUT BİÇİMLERİN kökeni belirsizdir.

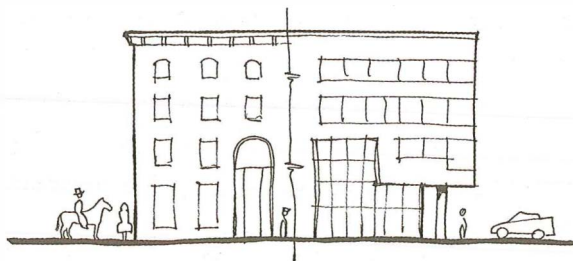


Bir stüdyo projesinin etkileyici sunumu genelden özele inerek yapılır.

- 1 Projede çözülmesi istenen tasarım problemini belirtin.
- 2 Tasarım problemini hangi ölçütler uyarınca, nasıl bir yönelim ve yaklaşımla ele aldığınızı anlatın.
- 3 Tasarım sürecinizi ve bu süreçte karşınıza çıkan önemli bulguları ve fikirleri paylaşın.
- 4 Tasarım sürecinizde ortaya çıkan şema ya da ana fikri basit bir diyagramla örnek-lendirerek açıklayın.
- 5 Çizimlerinizi (planlar, kesitler, cepheler ve eskizler) ve maketlerinizi sergileyin; onları daima şemayla ilişkilendirerek tarif edin.
- 6 Mütevazı ama kendinizden emin bir şekilde özeleştiriyi yapın.

Amacınız dinleyicileri uyutmak değilse, sakın sunuma "İşte, binaya buradan giriyoruz" diyerek başlamayın.

! SAKIN...

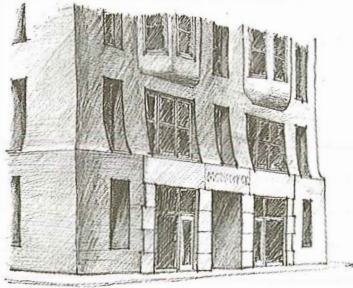


Bir binanın oranları, onun nasıl inşa edildiğinin estetik bir ifadesidir.

19. yüzyılın sonunda (modern yapım yöntemlerinin gelişmesinden önce inşa edilmiş) geleneksel mimaride dar açıklıklar ve yüksek pencereler görülür. Modern binalarda ise açıklıklar ve pencereler çoğunlukla geniştir.

Geleneksel binalarda pencerelerin yüksek olmasının nedeni, o dönemde üretilen ve elle yerleştirilen taş ya da ahşap lentoların (kapı ve pencere boşluklarının üzerindeki kirişler) yeterli uzunlukta olmamasıydı. Yükseklik vermek, genişletme imkânları- nız kısıtlı olduğunda, büyük bir pencere yapmanın yegâne yoludur.

Çelik ve beton kullanımına dayalı çağdaş yapım yöntemleri geniş açıklıklara imkân tanır; bu da binalarda pencerelerin istenen oranlarda yapılabilmesini sağlar. Ancak, günümüzde pencereler, kısmen geleneksel muadillerinden estetik açıdan farklılaştırmak adına, çoğunlukla geniş tutulur.

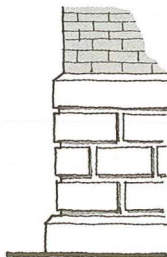
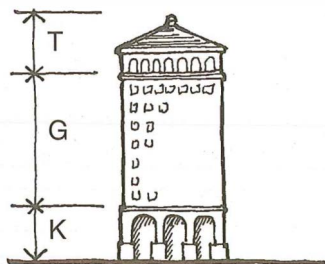


Monadnock Binası, Chicago, 1891
Burnham ve Root, mimarlar

Geleneksel binalarda dış duvarlar kalındır. Modern binalarda ise duvarlar incedir.

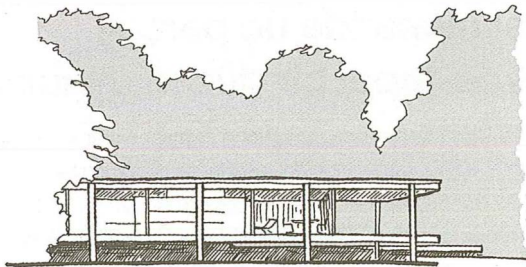
Geleneksel mimaride dış duvarlar binanın ağırlığını taşımak için kullanılır. Duvarlar, katların, çatının ve üzerlerine gelen duvarların bindirdiği yükü, zemine aktaracak şekilde taşıdıkları için, kalın olmak zorundadır. Örneğin, 12 katlı Monadnock Binası'nda dış duvarların kalınlığı zemin katında 180 cm'ye ulaşır.

Çoğu modern binada, taşıyıcı duvarların yükünü taşımak ve binanın ağırlığını zemine aktarmak için, çelik ya da beton kolonlar ve kirişlerden oluşan bir iskelet kullanılır. Dış duvarlar bu iskeletle birleştirilerek desteklenir; dolayısıyla sadece hava koşullarına karşı bir kalkan görevi görür. Böylelikle, modern binaların duvarları, geleneksel binalardaki duvarlardan çok daha ince olabilir ve –her ne kadar öyle görünmese de– çoğunlukla zemine oturtulmaz. Sözgelimi, bir gökdelenin cephesini giydirmek için tuğla ya da taş kullanıldığında, kâgir duvarlar, zemin üzerinde kırk kat boyunca üst üste bindirilmek yerine, birer ya da ikişer kat arayla bir üststrüktürle desteklenir.



Geleneksel mimaride üç parçalı (kaide-gövde-tepe) bir düzen uygulanır.

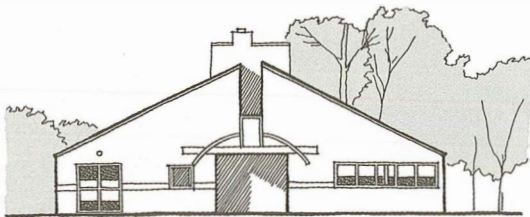
Geleneksel binalarda kaide genellikle üst katların taşıyıcı sistemini ve mevcut yüklerin zemine aktarımını dışavuracak şekilde tasarlanır. Kâgir kaide çoğu kez işlenir – taşlar ve harçla doldurulmuş derzler, kaidenin oldukça ağır ve kalın olduğu izlenimini uyandıracak şekilde yontulur. Geleneksel binaların tepesi, ufukta yükselerek binanın amacını ya da ruhunu cümle âleme duyuran simgesel bir taç ya da başlık görünümündedir.



Farnsworth Evi, Plano, Illinois, 1951
Mies van der Rohe, mimar

“Az çoktur.”

LUDWIG MIES VAN DER ROHE



Vanna Venturi Evi, Philadelphia, Pennsylvania, 1962
Robert Venturi, mimar

“Az sıkıcıdır.”

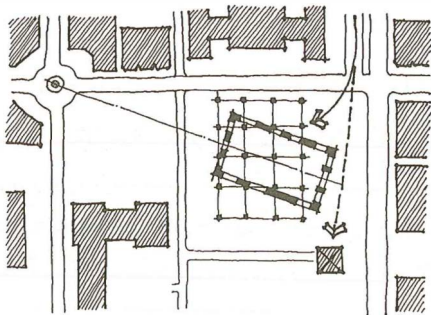
ROBERT VENTURI,
LAS VEGAS'IN ÖĞRETTİKLERİ



Döşemede kot farkları yaratırken “Dick Van Dyke* basamağı”ndan kaçının.

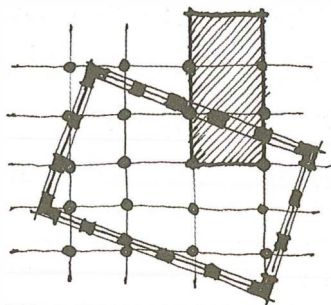
Tek basamaklık kot farkının mekânda anlamlı bir farklılaşma yaratması pek mümkün değildir. Çoğunlukla insanların takılıp düşerek soluğu mahkemede aldıkları tatsız kazalara yol açar. Farklılaşma için asgari kot farkı genellikle üç basamaktır.

* Dick Van Dyke, sakarlığı yüzünden kış üstü düşmesiyle ünlü bir televizyon dizisi oyuncusudur (yazarın notu).



Kat planının, kolon-ızgara sisteminin ya da herhangi bir bina öğesinin eksenini kaydıracak ya da çarpıtacaksanız, bunun anlamlı bir gerekçesi olmalı.

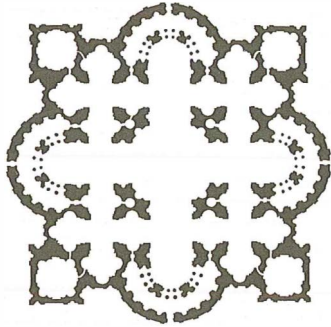
Popüler mimarlık dergilerinde uygulama örneklerini görmüş olmanız, size kolonlar, mekânlar, duvarlar ve başka mimari öğeleri geometrik olmayan bir düzende yerleştirme hakkını vermez. Bunu yapmak için; toplanma mekânı oluşturmak, dolaşım güzergâhını yönlendirmek, bina girişini odak haline getirmek, manzara yaratmak, civardaki bir anıtı öne çıkarmak, sokak düzenine uyum sağlamak, güneş alacak şekilde konumlandırmak ya da Mekke'ye giden yolu göstermek gibi daha makul gerekçeleriniz olmalıdır.



Kat planlarınızda kolonları her zaman gösterin. Bunu tasarım sürecinin henüz başındayken bile yapabilirsiniz.

Tasarım süreci boyunca kat planlarınızda taşıyıcı sistemi göstermeniz –yapacağınız birkaç nokta ya da çizikten ibaret olsa bile– programı oluşturmanızda size yardımcı olacak, sizi tasarımınızı gerçek bir bina gibi düşünmeye teşvik edecek ve yapı nihai halini alırken sürece hâkim olmanızı sağlayacaktır. Açıkçası, yapı üzerinde yeterince düşünmemiş bir mimar, strüktür mühendisinin yapıya istenmedik bir taşıyıcı sistem uygulamasına seyirci kalacaktır.

Kolonların yerleşimi ve birbirine uzaklığı genellikle görsel bütünlük ve yapının kullanılabilirliği dikkate alınarak saptanır. Sıradan ahşap iskeletli binalarda dikmeler dizisi ya da taşıyıcı duvar her 3 ila 5 m’de bir, beton ya da çelik iskeletli ticari binalarda ise her 7,5 ila 15 m’de bir yerleştirilir. Sergi salonları, galeriler ve benzeri mekânlarda taşıyıcı sistemlerin açıklığı en az 27,5 m’dir.



Aziz Petrus Bazilikası, Roma, 1506-1615
Donato Bramante, mimar

Kolonlar sadece taşıyıcı öğeler değil, aynı zamanda mekânı örgütleme ve şekillendirme araçlarıdır.

Kolonlar hiç şüphesiz öncelikle taşıyıcı görevi üstlenir, ama başka açılardan da yararlı olabilirler: Bir kolon dizisi, bir yandaki mekânları diğer yandaki mekânlardan ayırt edecek şekilde tanımlayabilir, dolaşım güzergâhlarını toplanma mekânlarından ayırabilir, iç mekânda “yön gösterici” olabilir ya da dış mekânda ritmik bir yapı öğesi olarak kullanılabilir.

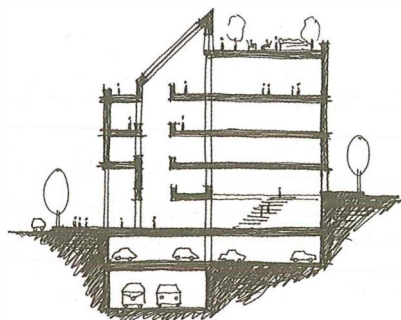
Kolonlar şekillerine göre farklı mekânsal etkiler yaratır: Kare kolonlar yönlendirme açısından etkisizdir; dikdörtgen kolonlar “hat” ya da yönelim oluşturur; dairesel kolonlar ise mekâna akışkan bir görünüm kazandırır. Geleneksel kâgir mimaride, zengin bir mekân dokusu yaratmak için çoğunlukla karma şekilli kolonlar kullanılırdı.



Bir "Sürdürülebilir Konut" projesi sunumu

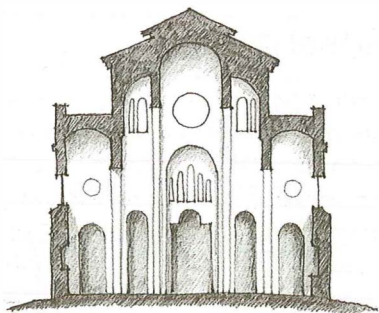
İyi bir grafik sunum için “3 Adım Kuralı”nı uygulayın.

Tasarım stüdyosunda sunum yapmak üzere panoya astığınız çizimlerde ana öğelerin –özellikle yafta ve başlıkların– 3 adım öteden okunabilmesi gerekir.



Kesit çizerek tasarlayın!

İyi bir tasarımcı, birbirini besleyeceği düşüncesiyle, planlar ve kesitler arasında mekik dokuyarak çalışır. Kötü bir tasarımcı ise projeyi kat planı üzerinde kesinleştirir ve ardından, daha önceden plan üzerinde alınmış kararları kayda geçercesine bina kesitleri çizer. Oysa kesitlerin bir binanın görünüşünün yüzde ellisini yansıttığı söylenebilir. Gerçekten de kimi yapı alanları (aşırı eğimli araziler gibi) ve bina tipleri (yüksek tavanlı iç mekânları, katlar arasındaki bağlantıların dikkatlice düzenlenmesini ya da doğal aydınlatmaya ayrı bir önem verilmesini gerektiren binalar), kat planları üzerinde düşünmeye geçmeden önce kesit çizmenizi gerektirir.



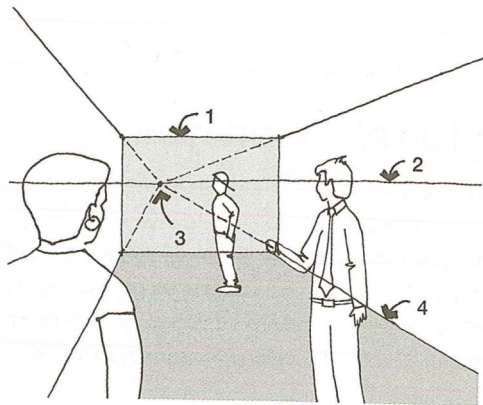
Tecrübeyle sabittir ki...

Kat planı binanın örgütlenme mantığını gösterir; kesit ise onun duygusal anlamını içerir.



Perspektif çizerek tasarlayın!

Mimarlar ortografik çizimleri (plan, kesit ve cephe) okumak ve yorumlamakta ustadır; ancak, en iyi mimar bile bu yolla bir bina hakkında her şeyi kavrayamaz. Tasarım süreci boyunca binanızın ve iç mekânlarının bir ya da iki kaçış noktalı perspektifini çizmeniz, binanızın nasıl görüneceğine, işleyeceğine ve gerçek yaşamda nasıl deneyimleneceğine dair beklentilerinizi sınamanızı ve ikiboyutlu çizimlerde açıkça görülmeyen tasarım olanaklarını gözünüzde canlandırmanızı sağlayacaktır.



Dikdörtgen planlı bir iç mekânın tek kaçış noktalı perspektifi nasıl çizilir?

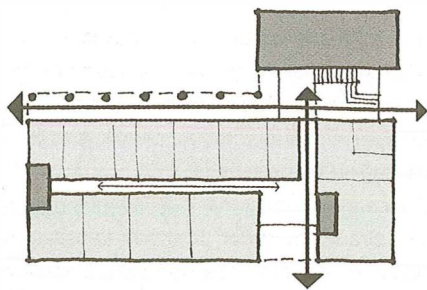
- 1 Odanın karşı duvarını oranlarına uygun şekilde çizin. Yandaki örnekte, karşı duvarın genişliği 2,5 m, yüksekliği 3,75 m'dir. Yani, yüksekliği genişliğinin bir buçuk katıdır.
- 2 Kalemi hafifçe bastırarak sayfaya bir ufuk çizgisi çizin. Ufuk çizgisi sizin göz hizanızdadır. 1,67 m boyundaysanız, ufuk çizgisinin yüksekliği 1,5 m civarında (duvara olan uzaklığın sekizde beşi kadar) olacaktır.
- 3 Ufuk çizgisi üzerinde kaçış noktasını işaretleyin. Kaçış noktası, bakan kişi olarak sizin yan duvarlara göre konumunuzu gösterir. Örneğimizde, bakan kişi ya da kaçış noktası –bakan kişiye göre– soldaki duvara 91,5 cm uzaklıktadır.
- 4 Kaçış noktasından karşı duvarın dört köşesine hafifçe çizgi çekin, sonra da bu çizgileri kalınlaştırarak sayfanın köşelerine doğru uzatın. Çizgilerin kalın kısımları mekânın dış sınırlarını tanımlar.
- 5 Sayfaya, bakan kişiyle aynı boyda bir kişi daha ekleyin ve onu ufuk çizgisi göz hizasından teğet geçecek şekilde konumlandırın. Sonra da aynı kişiyi boyunu uzatıp kısaltmak suretiyle ileri geri kaydırın.



Modeller hazırlayarak tasarlayın!

Gerek malzemelerle gerekse bilgisayar ortamında hazırlayacağınız üçboyutlu modeller, projenizi farklı açılardan kavramanıza yardımcı olabilir. Tasarım açısından en yararlı model kütle maketidir – üzerinde düşündüğünüz tasarım seçeneklerini kolayca karşılaştırıp sınayabileceğiniz ve kil, karton, köpük, plastik, sac ya da elinizdeki malzemelerle çabucak yapabileceğiniz bir çalışmadır.

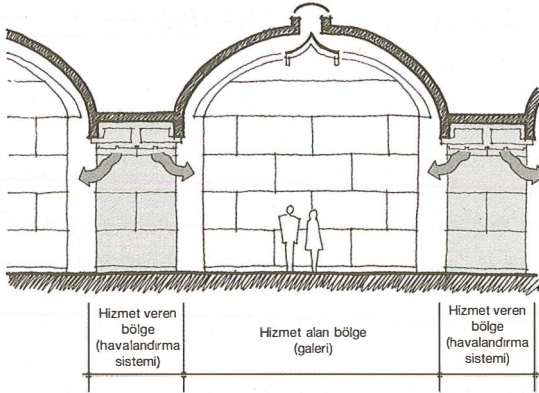
Özenle hazırlanmış, en ince ayrıntısına kadar düşünülmüş nihai modeller tasarım araçları olarak kullanılamaz; zira bu modeller, üzerinde tartışılan fikirlerin değerlendirilmesine yardımcı olmaktan ziyade, tasarımla ilgili daha önceden alınmış kararları kanıtlamayı amaçlar.



Doluluk-boşluk ilişkilerini düzenlemek ve dolaşım güzergâhını çözmek, kat planını etkin bir şekilde örgütlemenin en önemli iki yoludur.

Tasarımın kavramsal çerçevesini çizmek için binanın çekirdek işlevlerini (tuvaletler, depolar, servis mekânları, asansör boşlukları, yangın merdivenleri vb) dolu hacimler olarak düşünün. Çekirdek mekânlar genellikle bir arada gruplandırılır ya da birbirine yakın konumlandırılır. Boş hacimler ise görece daha geniş olup binanın programını oluşturan ana mekânlardır (giriş holleri, laboratuvarlar, atölyeler, galeriler, okuma odaları, toplantı salonları, spor salonları, oturma odaları, bürolar, imalathaneler vb). Kat planını çözmek, çekirdek ve ana mekânlar arasında uygulanabilir ve göze hoş gelen ilişkiler kurmak demektir.

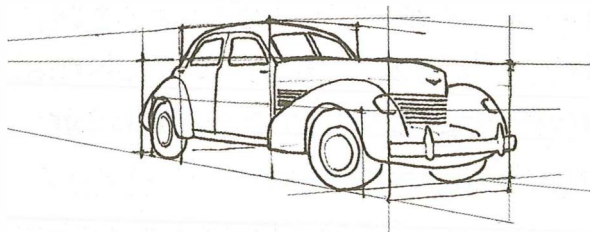
Binadaki –insanların yürüdüğü– dolaşım güzergâhı, ana mekânları merdivenler ve asansörler yardımıyla mantıklı ve ilginç bir şekilde birbirine bağlamalıdır: Dolaşım ağı (özellikle yangın durumunda) işlevsel olduğu kadar estetik de olmalıdır. Yol boyunca hoş sürprizler, beklenmedik manzaralar, esrarengiz kuytuluklar, gözü yormayan farklı türde aydınlatma düzenekleri ve buna benzer ilginç deneyimler sunmalıdır.



Kimbell Sanat Müzesi, Fort Worth, Teksas, 1972
Louis Kahn, mimar

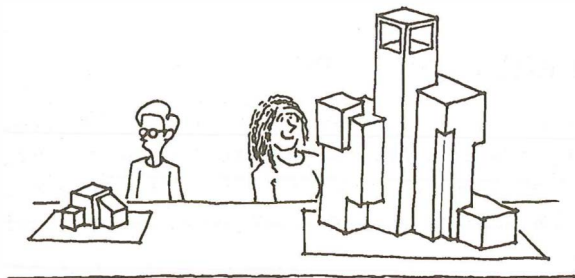
Müze, kütüphane ve kongre binası gibi, mimari tasarım stüdyolarında proje konusu olarak verilen birçok bina tipi, Louis Kahn'ın “hizmet alan” ve “hizmet veren” kavramları sayesinde etkin bir şekilde örgütlenebilir.

Hizmet alan/veren mekân ayrımı ana/çekirdek mekân ayrımıyla örtüşmektedir. Kahn, hizmet veren mekânları, bir yandan binanın işlevsel gereksinimlerini karşılarken, bir yandan da yapının tümüne içten içe şiirsel ritimler kazandıracak şekilde ustalıklı gruplandırmıştır.



Çizerken kutu içine alın.

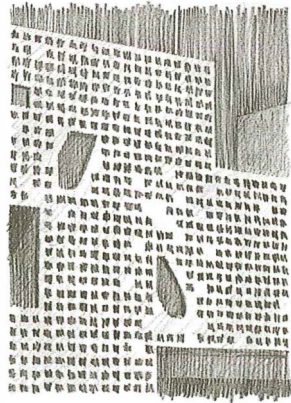
Binalar, sert köşeli ve çoğunlukla doğrusal hatlı olduklarından, basit çizgilerle çizilmeye elverişlidir. Oysa mimarların çizdiği birçok nesne – arabalar, mobilyalar, ağaçlar, insanlar– doğrusal hatlı değildir. Çizeceğiniz nesne fazlasıyla karmaşık görünüyorsa, ilkin, onu içinde hayal edeceğiniz bir kutu çizin. Sonra da bu basitleştirici mahfazanın içine nesneyi çizin.



Fazladan büyük tasarlayın.

Tasarıma başlarken, mekânlarınızı, size verilen programda uymaları gereken oranlardan yaklaşık %10 daha büyük tasarlayın. Tasarım süreci boyunca, servis mekânları, kolonlar, depolar, dolaşım güzergâhları, duvar kalınlıkları gibi, bina programı hazırlanırken öngörülmemiş yüzlerce şey için ilave mekân talepleri gündeme gelecektir.

Fazladan büyük tasarlamaktaki amacımız, olması gerekenden büyük değil, sürecin sonunda doğru oranlara ulaşacak bir bina tasarlamaktır. Olur da ilave mekânlarınıza gerek kalmazsa üzülmeyin. Fazladan büyük bir binayı küçültmek, olmadık yere fazladan mekân yapmaktan daha kolaydır.



Cephe detayı, Simmons Hall, Massachusetts Teknoloji Enstitüsü, 2002
Steven Holl, mimar

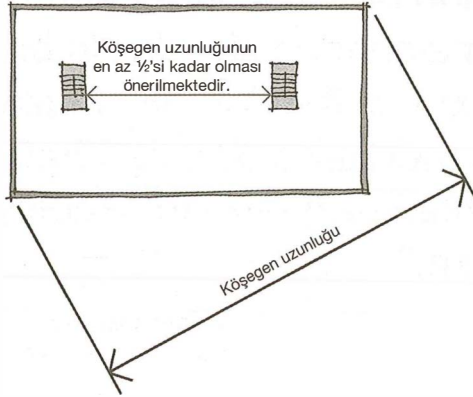
Hiçbir tasarım sistemi kusursuz değildir, olması da gerekmez.

Tasarımcılar genellikle iyi niyetli ama yanlış bir kaniya kapılırlar: İyi bir tasarım çözümü kusursuz bir sisteme sahiptir ve tasarım problemini istisnasız tüm yönleriyle kuşatır. Oysa, tasvip edilmeyen kimi kusurlar projenize farklı ve insancıl boyutlar katabilir. Aslına bakılırsa, kuraldışı durumlar çoğu zaman kuralların kendisinden daha ilgi çekicidir.



“Başyapıtların başarısı, kusurlardan arınmış olmalarından ziyade –ki bizler onlardaki en feci hataları bile mazur görürüz– kendi bakış açısına tümüyle hâkim bir zihnin sınırsız ikna kabiliyetinde yatar sanırım.”

VIRGINIA WOOLF,
THE DEATH OF THE MOTH



Tasarladığınız binalarda yangın merdivenlerini daima karşılıklı uçlara yerleştirin. Bunu tasarım sürecinin başındayken de yapabilirsiniz.

Bir tasarımcının daha cazip meseleler dururken yangın merdivenleriyle uğraşması şaşırtıcı gelebilir. Oysa acil durum çıkışları bir binanın genel işleyişiyle doğrudan ilintilidir. Eğer bu tür güvenlik meselelerini tasarım sürecinin başındayken çözmezseniz, bu ihmalinizin hesabını bir gün hâkim karşısında vermek zorunda kalabilirsiniz.

floor plan
elevation
section

Kat planı, cephe, kesit

Avan projelerinize afili çizim başlıkları yapın.

Paftalarınızdaki başlıkların tümünü küçük harfle yapabilirsiniz. Bunun için açık renkli keçeli kalem ve kalın uçlu kalem kullanın; sonra da yaptığınız harflerin konturlarının üzerinden ince uçlu siyah rapidoyla geçin.



Tasarım sürecini doğru bir şekilde kontrol etmek, sürecin kontrolünün *kaybedildiği* duygusunu uyandırır.

Tasarım süreci çoğunlukla belli bir düzen ve yöntem doğrultusunda gelişse de mekanik bir süreç değildir. Mekanik süreçlerde sonuçlar önceden belirlenir; yaratma sürecinde ise daha önce varolmamış bir şey üretilmeye çalışılır. Gerçek anlamda yaratıcı olmak, sürece yön vermekten sorumlu olmanıza karşın, nereye gideceğinizi bilmeniz anlamına gelir. Bu da alışlagelmiş otoriter yönetim anlayışının dışına çıkmayı gerektirir. İpin ucunu gevşek tutmak işleri kolaylaştırmaya yardımcı olabilir.

Tasarıma başlarken sabırlı olun. Yaratıcılıkla ilgili popüler masallara öykünüp, bir çırpıda her şeyin üstesinden geleceğiniz olağanüstü bir esin ânının gelmesini beklemeyin. Karmaşık bir bina tasarımını bir oturuşta ya da bir haftada çözmeye kalkmayın. Belirsizliği kabullenin. Süreç içinde sıkça yaşayacağınız kaybetme duygusunu makul karşılayın. Bir tasarım çözümüyle zamanı gelmeden izdivaç ederek kaygılarınızı gidermeye çalışmayın; tasarımda boşanmalar hiç hoş olmaz.



Gerçek bir mimari üslup, belirli bir tarz yaratmaya yönelik bilinçli bir çabanın sonucunda değil, bütün bir sürecin ardından dolaylı olarak –hatta tesadüfen– ortaya çıkar.

1740'ta bir Amerikan kolonyal konut yapımcısı, bizlerin bugün sıkça yaptığı gibi, "koloni sakinlerini gerçekten severim; onlara bir konut da ben yapayım" diye düşünmemiştir. Konutlar daha ziyade mevcut malzeme ve teknolojiye uygun şekilde ve oran, ölçek ve uyum gözetilmek suretiyle inşa edilirdi. Kolonyal konutlardaki pencerelerin çok sayıda küçük camı vardı; bunun nedeni, kolonyal görünümlü pencere yapma isteği değil, günün teknolojisinin sadece tektip küçük cam levhaların üretilip taşınmasına imkân vermesiydi. Pencere kepenkleri dekoratif değil işlevseldi; güneşten korunmak için kullanılırdı. Bu tür kaygılarla ortaya çıkan kolonyal mimarinin önceden tanımlanmış bir tarzı yoktu: Erken dönem Amerikan konutları kolonyaldı, çünkü *koloniler* kolonyaldı.

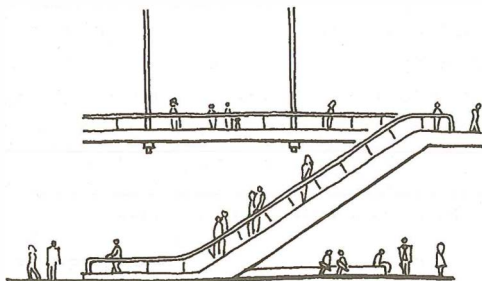


Bütün tasarım uğraşları zamanın ruhunu yansıtır.

Zamanın ruhu Almanca *zeitgeist* sözcüğüne karşılık gelir. Bir çağın hâkim karakteri ya da duyarlılığı, insanların genel ruh hali, toplumda geçerli olan söylemler, gündelik yaşamdaki beğeniler, insanların uğraşlarının temelinde yatan düşünsel eğilimler ve önyargılardır. Zamanın ruhu sayesinde edebiyat, din, bilim, mimarlık, sanat ve diğer yaratıcı etkinliklerde (özdeş olmasa da) benzer akımların ortaya çıktığı görülür.

İnsanlık tarihindeki dönemleri kesin çizgilerle birbirinden ayırmak mümkün olmasa da Batı'daki bellibaşlı düşünce akımlarını şöyle özetleyebiliriz:

- **ANTİK DÖNEM:** söylencelere dayalı hakikatleri kabul etme;
- **KLASİK (GREK) DÖNEM:** düzen, akılcılık ve demokrasiye değer verme;
- **ORTAÇAĞ DÖNEMİ:** kurumsal dinlere ait hakikatlerin egemenliği;
- **RÖNESANS:** bilim ve sanata yönelik bütüncül yaklaşımlar;
- **MODERN DÖNEM:** bilimsel yöntemle açığa çıkarılmış hakikatlere öncelik verme;
- **POSTMODERN (YAŞADIĞIMIZ) DÖNEM:** hakikatlerin göreceli ya da bilinemez olduğunu savunma.



Mimarlık üzerine iki farklı görüş

MİMARLIK HAKİKATE DAYALI BİR UYGULAMADIR. Doğru yapılmış bir binada evrensel bilgi esastır; işlevler ve malzemeler tüm gerçekliğiyle ortaya konur.

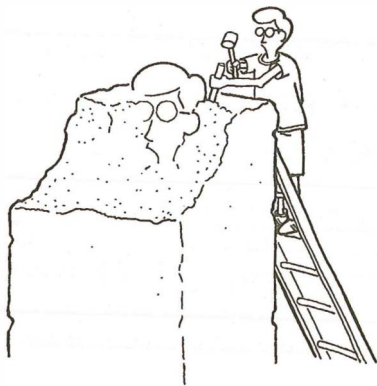
MİMARLIK ANLATIYA DAYALI BİR UYGULAMADIR. Mimarlık bir hikâye anlatma aracı, toplumsal söylencelerin resmedildiği bir tuval, gündelik yaşamın sergilendiği bir sahnedir.



Balkon
Antibes, Fransa

Malzemelerin niteliklerini birebir yansıtmak yerine hafiften çağrıştıracak şekilde resmedin.

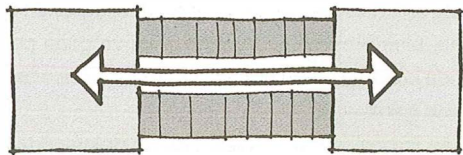
İster elle ister bilgisayarda çizin, tuğlaları “Tuğla Kırmızısı”na, çatıları da “Asfalt Karası”na boyadığınızda çiziminiz karikatürü andıracaktır. Asıllarını birebir yansıtmaktan ziyade çağrıştıran, soluklaştırılmış ya da sulandırılarak açılmış renkler kullanmayı deneyin. Aynı şekilde, tuğla duvardaki her tuğlayı, pul kaplama çatıdaki her pulu ya da karo döşemedeki her karoyu çizmeyin. Malzemelerin nitelikleri hakkında ipucu verirken seçici davranın.



Egonuza hâkim olun.

Güzel hatta muhteşem bir bina tasarlayıp herkesin takdirini kazanmak istiyorsanız, yapmak *istediğiniz* binayı unutun ve kendinize şu soruyu sorun: “*Bina* ne olmak istiyor?” Bir tasarım problemi kendi koşulları içinde değerlendirilmelidir: işverenin talepleri, yapı alanının durumu, bina programının gerçeklikleri ve daha pek çok şey. Bu etkenler, tasarım sürecinde kendinizi ifade etmeye geçmeden önce tanımak zorunda olduğunuz içkin bir düzene işaret eder.

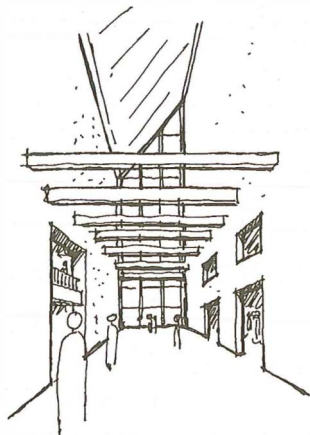
İnsanın anlam ve amaç arayışı, ışık ve gölgenin duvar dokusundaki renkli oyunu, kamusal ve özel alanların iç içe geçmesi, inşaat malzemelerinin doğasındaki yapısal ve estetik olanaklar gibi evrensel meselelere projenizde yer vermeye ve onları diliniz döndüğünce ifade etmeye çalışın. Bu sayede, karşınızda, yaptıklarınıza ilgi duyan bir izleyici kitlesi bulacaksınız.



Çekim merkezlerinin özenle yerleştirilmesi binanın iç mekânına hareketlilik getirebilir.

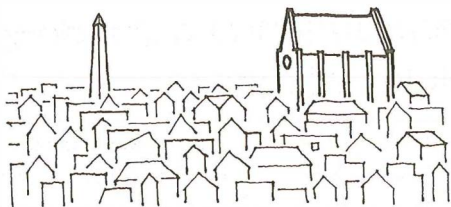
Çekim merkezleri, bina programı dahilinde olup insanlar için başlıbaşına bir cazibe noktası oluşturan mekânlardır. Sözelimi, büyük mağazalar, birçok ziyaretçiyi kendilerine çektikleri için, alışveriş merkezlerinin karşılıklı uçlarına yerleştirilir. İnsanlar bu büyük mağazalar arasında gezinirken yol üzerindeki küçük mağazaların vitrinlerine bakınırlar. Böylelikle, büyük mağazalar arasında işlevsiz gibi görünen ilişki ekonomik etkinliğe ve iç mekândaki yaşıntıya canlılık katar.

Projenizde buna benzer çekim merkezleri için olanaklar mevcut mu? Bir rekreasyon merkezinin karşılıklı uçlarına bir spor salonunun giriş kısmı ile soyunma odalarını yerleştirmeyi deneyin. Bir otelde resepsiyon bölümü ile asansörler arasındaki mesafeyi, işlevsel açıdan olması gerekenden biraz daha uzun tutun. Bir büro binasında katlı otoparkın giriş noktaları ile büroların giriş holünü, aralarındaki mesafeyi ideal ölçülerde ayarlamak yerine, birbirinden biraz uzağa yerleştirin. Çekim merkezleri arasındaki mekânlarda esir aldığınız ziyaretçilere ilgi çekici mimari deneyimler yaşatın!



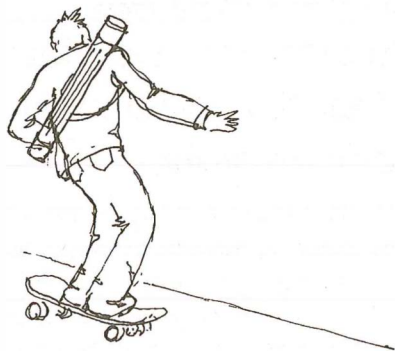
**Bir nesne, yüzey ya da mekân,
ikincil yapı öğeleri ana geometrisiyle
karşıtlık oluşturduğunda daha dengeli
ya da bütünlüklü görünür.**

Dikdörtgen bir yüzeye, ana ekseninden ziyade kısa kenarına paralel olacak şekilde, birbirini sık aralıklarla takip eden çizgiler çekin. Uzun bir koridorun etkisini ana eksen kesen kirişlerle kırın. Eğrisel bir mekâna, çevreden merkeze değil merkezden çevreye doğru gelişecek şekilde eklemeler yapın. Uzun kenarları odanın kısa kenarına paralel olacak şekilde yerleştirildiğinde döşeme karolarının daha güzel bir etki bırakacağını göreceksiniz.



Kentin dokusunu oluřturan arkaplandaki binalar sayıca fazladır. İkon nitelięi taşıyan önplandaki binalar ise eřsiz bir öneme sahiptir.

Kentin dokusunu oluřturan binalar konut ve ticari amaçlı ve çoęunlukla sıradan binalardır. Başarılı bir řekilde planlanmış kentlerde bu binalar, kentin temelinde yatan toplumsal dokuyu yansıtan, fiziksel açıdan uyumlu bir doku oluřturur. İkonik binalar kiliseler, camiler, resmi binalar, mimarisiyle dikkat çeken konutlar, kentsel anıtlar ve benzeri yapılarıdır. Bu binalar kentsel bağlamdan belli belirsiz ya da gözle görülür bir biçimde ayrılır.



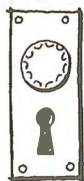
**Paftalarınızı taşıırken ya da saklarken,
izili tarafı dışarı bakacak şekilde rulo
yapın.**

Bu sayede, masaya serdiğinizde ya da sergilemek üzere duvara astığınızda paftalarınız düzgün duracaktır.



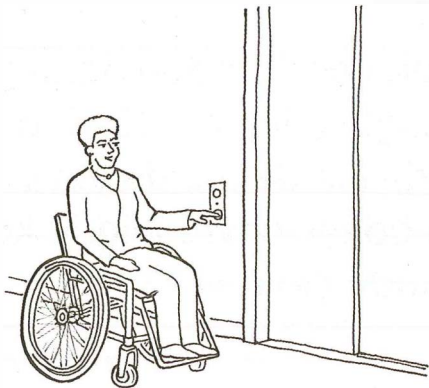
Sokađa binalardan bir duvar örun.

Kent içinde iki bina arasını binayla doldururken, aksi gerekmedikçe, binanın ön cephesini sokağın hâkim cephe hattıyla aynı hizada tutun. Aslına bakılırsa, birçok Modernist mimarın yaptığı gibi, binayı kent içinde ayrıştırmak için sokağın gerisine çekmek de tercih edilebilir. Ancak, kent yaşamında mekânsal yakınlık, yürüme mesafesinin kısalığı ve dolaylımsızlık esastır. Binaları kaldırımın gerisinde konumlandırmak yaya-ların onlara ulaşmasını güçleştirir, giriş katlarındaki dükkânların ekonomik etkinliğini azaltır ve sokağın mekânsal tanımını zayıflatır.



“Bir Őeyi daima kendisinden daha geniŐ
bir sonraki baĖlam iinde dűŐűnerek
tasarlayın: oda iinde sandalyeyi,
konut iinde odayı, evre iinde konutu,
kent planı iinde evreyi.”

ELIEL SAARINEN



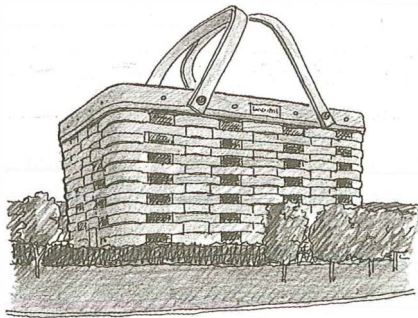
İmar yasaları, bina yönetmelikleri ve erişilebilirlik kuralları bina tasarımıyla ilgili bellibaşlı yasal düzenlemelerdir.

İMAR YASALARI binaların çevreleriyle nasıl ilişkilendiğiyle ilgilenir. Genel olarak, kullanım amacı (konut, ticari, endüstriyel vb), yükseklik, yoğunluk, parsel büyüklüğü, çekme mesafeleri ve park alanlarıyla ilgili düzenlemeler getirir.

BİNA YÖNETMELİKLERİ öncelikle binaların kendi içinde nasıl düzenlendiğiyle ilgilenir. Yapı malzemeleri, kat yüzölçümü (yanma riski az olan malzemelerin kullanıldığı binalarda daha fazladır), yükseklik (yanma riski az olan malzemelerin kullanıldığı binalarda daha fazladır), enerji kullanımı, yangın koruma sistemleri, doğal aydınlatma, havalandırma ve benzeri konularda düzenlemeler getirir.

ERİŞİLEBİLİRLİK KURALLARI* binaların fiziksel engelliler tarafından kullanılabilir hale gelmesini sağlar. Rampalar, merdivenler, korkuluklar, umumi tuvaletler, uyarı levhaları, tezgâh ve şalterlerin yüksekliği ve benzeri konularda düzenlemeler getirir. Amerika'da ülke genelinde erişilebilirliğe yönelik mevzuat ADA (Americans with Disabilities Act) Yasası ile hükme bağlanmıştır. Ayrıca çoğu eyaletin kendine ait bir erişilebilirlik yasası vardır.

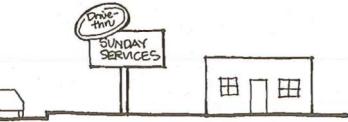
* Bu kurallar Türkiye'deki mevzuatla birebir uyumlu değildir (e.n.).



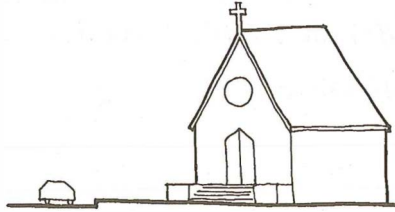
Longaberger Sepet Binası, Newark, Ohio, 1997
NBBJ Architects

Ördek*, anlamını birebir yansıtan bir binadır.

* Robert Venturi, Denise Scott-Brown ve Steven Izenour'un, postmodern mimarlığın manifestosu olarak kabul edilen *Las Vegas'ın Öğrettikleri* (Learning From Las Vegas, 1972) adlı yapıtlarında, modern ve postmodern mimari tasarımları birbirinden ayırırken kullandıkları bir terimdir. Modern mimarlığı temsil eden "ördek" (*duck*), kendisi başlıbaşına bir simge olan özel bir bina tipidir. Mekân, strüktür ve program genel bir simgesel biçim tarafından düzenlenmiş ya da tahrif edilmiştir. Post-modern mimarlığı temsil eden "süslemeli barınak"ta (*decorated shed*) ise tam aksine simgeler yapıya sonradan eklenmiştir. New York, Flander'da Martin Mauer adlı bir ördek yetiştiricisi tarafından 1931'de inşa edilmiş ördek biçimli bir bina bulunmaktadır (e.n.).



Tabelalarla iletilen anlam



Mimari simgelerle iletilen anlam

Süslemeli barınak, anlamı tabelalar ya da mimari bezeme yoluyla ileten alışlagelmiş bir bina biçimidir.



Yaz insanları 56 cm, kış insanları 60 cm kalınlığındadır.



Kısıtlamalar yaratıcılığı teşvik eder.

Yapı alanı çok küçük! Topoğrafya elverişli değil! Mekân da amma büyük! Bu malzemeler de neyin nesil! İşverenin bir dediği diğerini tutmuyor!.. Tasarım probleminin getirdiği kısıtlamalardan asla yakınmayın. Problemin çözümü onlarda gizlidir!

Aşırı eğimli bir arazi alışılagelmiş türde bir bina tasarlamanızı mı engelliyor? O halde, mekânların düşey ilişkilerini gözcü bir merdiven, rampa ya da atriumla seyirlik hale getirin. Binanız eski, sakil bir duvara mı bakıyor? Pencerelele duvarı ilgi çekici ve akılda kalıcı bir görünüme kavuşturacak şekilde tasarlamamızın yollarını arayın. Dar ya da aşırı büyük bir yapı alanı, bina ya da oda için tasarım yapmanız mı istendi? Bu oranlardan yola çıkarak, kullanıcıları sonunda büyük bir ödölün beklediği ilginç bir yolculuğa çıkarın.

危机

Çincede kriz sözcüğü iki harften oluşur. Biri “tehlike”ye, diğeri “fırsat”a işaret eder.

Tasarım problemi, üstesinden geleceğiniz bir sorun değil, dört elle sarılacağınız bir fırsattır. İyi bir tasarım çözümü problemi gidermez, bilakis onu dünyanın zorunlu bir gerçeği olarak kabul eder. Çoğu zaman yaptığı, problemi etkileyici bir dille yeniden ifade etmekten ibarettir.

.



Hemen *bir şey* yapın!

İçinden çıkılmaz bir tasarım problemi karşısında eliniz kolunuz bağlandıysa, çizime başlamak için her şeyin açıklığa kavuşmasını beklemeyin. Çizim sadece bir betimleme aracı değil, aynı zamanda çözmeye çalıştığınız problem üzerine başlıbaşına bir öğrenme yoludur.



Adını koyun.

Bir kavram, şema ya da uçuk bir fikir öne sürdüğünüzde ona bir ad verin. “Yarısı ısınlmış halkalı çörek”, “kemirilmiş küp”, “yarılmış kütle”, “açık oturum” gibi tabirler, tasarladığınız şeyi kendi kendinize açıklarken size yardımcı olacaktır. Tasarım süreci ilerledikçe daha güçlü kavramlar bulduğunuzda, kulağa hoş gelen yeni adlar bulun ve eskilerini bir kenara atın.



Zaha Hadid
d. 1950

Mimarlar geç olgunlaşır.

Birçok mimar mesleğinde ancak 50'li yaşlara geldiğinde zirveye ulaşabilmiştir.

Bu kadar geniş bir bilgi birikimini bu kadar belirgin ve somut bir şeyle birleştirmeyi gerektiren, dünyada bir başka meslek olmasa gerek. Bir mimarın tarih, sanat, sosyoloji, fizik, psikoloji, malzeme bilgisi, simgebilim, siyaset ve daha pek çok alanda bilgi sahibi olması gerekir. Tasarlayacağı binanın yasal düzenlemelere uygun, hava koşullarına ve depreme karşı dayanıklı, işler durumda asansörlere ve mekanik sistemlere sahip olması ve kullanıcılarının iç içe geçmiş işlevsel ve duygusal gereksinimlerini karşılaması gerekir. Bu kadar çok meseleyi bütünlüklü bir ürün ortaya koyacak şekilde birbiriyle kaynaştırmayı öğrenmek uzun zaman alır ve ancak birçok deneme ve yanılığdan sonra mümkündür.

Mimarlık alanında ilerlemek istiyorsanız, uzun ve çetrefil bir yolculuğa hazırlıklı olun. Mimarlık buna değer.

Matthew Frederick mimar ve kent tasarımcısıdır. Boston Mimarlık Okulu ve Wentworth Teknoloji Enstitüsü dahil olmak üzere birçok üniversite ve enstitüde ders vermektedir. Halen Massachusetts, Cambridge'de yaşamaktadır.