

THE MEANING OF DESIGN CONCEPT IN PROJECTS of ARCHITECTURE

Prof.Dr. Tayfun Taner
Head, Dept. of Architecture
tayfun.taner@yasar.edu.tr

Abstract

There is consensus among educators of environmental design that every project should have a “design concept” or “main theme” or “starting point”. However, this is not well conceived by design students, the inevitable result of which is usually a humorous scenario or propositions which do not make sense. There is, therefore, a need to explain what is exactly meant by a project’s concept. This essay tries to elaborate the issue while giving examples from different types of projects and disciplines. It is asserted that creativity and innovative thinking starts in the human mind, with research, concentrated thinking and that those who are lazy thinkers can not capture interesting ideas for their projects. Design thinking is nourished by experience, seeing sufficient number of examples, and, finally, an in depth analysis of a project’s site and its design programme. Without examining these and thinking on paper with a pen in their hands, students can not expect to reach successful project results.

Key Words

Design concept, creative thinking, innovation, site and program analysis, motivation

MİMARİ PROJELERDE TASARIM KONSEPTİNİN ANLAMI

Uzun yıllardır tasarım projeleri üretilen mimarlık, iç mimarlık, kentsel tasarım gibi disiplinlerde projelerin “konsepti”, “teması”, “ana fikri”, felsefesi”, veya benim kişisel deyimimle “boncuğu” üzerine yapılan tartışma sürüp gitmektedir. Deneyimli tasarımcılar konunun ve öneminin bilincindedir ve her projede bir ana fikir veya temanın olması gerektiği üzerinde fikir birliği halindedir. Ancak,

meselenin tasarım öğrencileri tarafından anlaşıldığını söylemek güçtür. Hatta mesele o denli yanlış anlaşılmaktadır ki, öğrenciler tarafından konsept olarak ileri sürülen fikirler, savlar veya tasarımlarına çıkış noktası oluşturan düşünceler, bırakın anlamlı olmayı, güldürü ve hatta alay konusu haline gelebilmektedir.

Bazen öğretim elemanlarının öğrencileri yönlendirmesinde de hata yapılabilmektedir. Belki de proje sorumlusu olan bazı öğretim elemanları öğrencileri yanlış yönlendirmektedir. Kimi proje öğrencilerinin getirdikleri naif temellendirmelere bakılırsa, esas yanlış öğrenciler yapmaktadır. Bu yazı konuyu etraflıca ele alarak, konsept kavramının tasarım öğrencileri tarafından doğru anlaşılmasını sağlamayı hedeflemektedir. Belki de bundan böyle, güldürü konusu olabilecek naif konsept önerilerinin önüne geçilebilir.

Anlamsal Açılımlar

Nedir bu “tema”, “ana fikir”, “konsept” veya “boncuk”? Bu kelimelerle ne anlatılmak istenmektedir? Bir projenin neden “kavramsal bir dayanağı” veya “temel çıkış noktası” olmalıdır? Böyle bir düşünsel kurgu olmaksızın proje çizilemez mi?...

İster master, ister doktora tezi olsun, bilimsel araştırmalar bir veya birkaç temel hipotez üzerine kurgulanır. Araştırmacı, üzerinde yıllar harcadığı araştırmasını bir veya birkaç kısa cümleyle özetliyemiyorsa, o zaman ortada bir sorun olduğu hemen anlaşılır. Hedefini kısaca açıklayamayan kişi belki çok çalışmıştır ama, ne yaptığını tam olarak anlayamamıştır. Bundan emin olabilirsiniz. Eğer bu kişi size konusunu uzun uzadıya açıklamaya başlarsa, onun ne yaptığını tam olarak emin olmadığını, değişik alanlarda gezinip, hedefine tam olarak varamadığını anlarsınız. Oysa, okyanusta giden her geminin hedefi karaya, yani bir limana varmaktır. Bu limana değişik rotalar izleyerek gidilebilir ama, ana hedef bellidir; bu hedef çok açık ve nettir. Hedefi belli olmayan araştırmalar, ulaşacağı limanı tanımlanmamış olan ve okyanusta başıboş dolaşan gemiler gibidir. Derin sularda gezer dururlar, ama asla bir adaya çıkamazlar.

Bir kentin imar planı esasen o kentin on, onbeş bazen yirmi yıl sonra alacağı şekli tanımlar: ekonomisiyle, sosyal yaşantısıyla, hizmetleriyle ve altyapı olanaklarıyla. Ulaşım, konut, sanayi ve benzeri sektörlerin hepsi aynı hedefe işaret eder veya etmelidir. İmar planının o kentin geleceği için bir “senaryo” yazmış olması gerekir. Tiyatrodaki veya bir filmdeki tüm sahneler de bir senaryoya göre oynanır. Aksi halde o kent de okyanuslarda dolaşacak ve bir limana varamayacaktır. İzmir dahil, günümüzün birçok kenti için bir gelişim senaryosu yazılmadığı için, imar planları sadece yapılanma koşullarını gösteren belgeler olarak hizmet görmekte, kentlerin gelişmesinde rehberlik

edememektedir. Yani, böylesine imar planları da okyanuslarda gezerler, ama hiçbir limana demir atamazlar. Örneğin İzmir, gelecekte ne olacağını saptayamamış olmanın ciddi sıkıntısını çekmekte, bu nedenle yüzlerce sudan proje üretilmekte, sonunda hiç biri hedefi vuracak biçimde uygulanamamaktadır.

Bilimsel arařtırmalar ve kent planlarından sonra, gelelim kentsel tasarım projelerine. Eđer bir kentin kaderi çizilmişse, o takdirde yeni gelişim alanları da belirlenmiştir. Antalya bir turizm kentidir. Bu doğrultuda yıllardır hedefine doğru uygun adımlarla ilerlemektedir. Buna göre imar planlarında nerelerin nasıl gelişeceği de belli olmuştur. Bazı yerler “turizm bölgesi” ilan edilmiştir. Hatta giderek bunların spor, eğlence, konaklama gibi konulardaki alt açılımları da yapılmıştır. Siz bu durumda, tasarımcı olarak, tüm bilgi ve yeteneklerinizi kullanarak, belirli bir alanı ve içindeki yapı ve yapı komplekslerini çözümlersiniz. Böyle bir projede belki kimse size ana fikrinizin ne olduğunu bile sormaz. Çıkış noktası zaten sorumlularca ve daha önceden belirlenmiştir. Elinizdeki konu artık bir kentsel tasarım meselesidir. Oturur o fuar alanını veya yeni üniversite kampüsünü veya turizm alanını tasarlarsınız.

Sanat Ürünlerinde Ana Fikir

Hiçbir ressam tuvalinin başına “kübist” veya “empresyonist” resim yapacağını kararlařtırarak oturmaz. Ressamlar ellerindeki teknik olanakları ve de iç dünyalarını birleřtirerek, hayal ettiklerini veya gördüklerini resme dönüřtürürler. Ortaya çıkan ürün çođu kez rastlantısal veya içgüdüselidir. Ancak ürettikleri resimler konusunda konuşmaları istendiğinde birçok ressam TV kameraları karşısında saçmalar. İçgüdüsel olarak ürettiđi resme mantıksal veya felsefi kulplar arar. Oysa ürün neyse odur. Beğenilir veya beğenilmez. Ama kimi öncü ressam eserleriyle koca bir sanat akımını başlatabilmiş ve nice sanatçıyı peşinden sürükleyebilmiştir. Salvador Dali sürrealizmin, Picasso ise kübist akımın öncüsü olmuştur. Resim sanatına izlerini bırakan bu insanlar “özgün” eserler yaratabilmişlerdir. Onları farklı kılan da bu özgünlükleri olmuştur. Herkes Modigliani’yi inceliyor uzayan insan yüzlerinden, Van Gogh’u sinirli ve sihirli fırça darbelerinden veya Gauguin’i geniş yüzeylere sürdüđu Karayip’lerin canlı renklerinden tanır. Onlar da birer özgün ressamdır.

Heykel sanatına gelince, sanatçı önce bir konu düşler. Mikelanj David’i düşlemiştir. Belki önce birçok desen çizmiş, bunlardan birini tercih etmiş, onun çamurdan maketini yapmış ve onun da üzerinde deđişiklikler yaparak son ve gerçek boyutlu modelini oluşturmuştur. Heykeltrař mermer blođun başına oturup hemen yontmaya başlamaz. İlk önce işe “düşünmekle başlar”. Bazı taslaklar hazırlar ve son kararına ulařıncaya kadar düşüncelerini sürekli rafine

eder. Bu süreç tasarım yapanlar için de geçerlidir; onlar da aynı aşamalardan geçerler.

Her projenin olduğu gibi, her heykelin bir mesajı vardır: izleyenine birşeyler anlatmak ister. Ondan “sevgi” üzerine bir yontu üretmesi istendiğinde, önce şunu sorması gerekir: neyin sevgisi? Doğa, insan, kuşlar, deniz, çocuk...? Çocuk sevgisi yanıtı bulunduğu heykeltraşın işi kolaylaştır, ama bitmez. Bu tanımlama giderek daha anlaşılır hale getirilir: “II. Dünya Savaşı’nda öldürülen Yahudi çocuklarına duyulan sevgi” meseleyi tam olarak tanımlar. Oysa tek başına sevgi çok geniş kapsamlı, elle tutulması zor ve çok soyut bir kavramdır. Tanımlama gelişmedikçe kavramın bir nesneye, şekle veya üç boyutlu hale dönüşmesi zorlaşır.

Mimarlık Alanında Ana Fikir

Mimarlık bazı mekanların yan yana ve üst üste konmasıyla ortaya çıkan bir yapının oluşması süreci değildir. Böyle yapıldığında sonucu önceden belli olmayan, kontrol edilemeyen, bir ürün ortaya çıkar. Bu rastlantısal bir ürünün meydana gelmesidir. Bir otel yatak odalarının, bir okul ise sınıfların yanyana ve üst üste dizilmesiyle oluşmaz. Oluşmamalıdır. Bu “ne çıkarsa kaderine” yaklaşımıdır. Bu yaklaşımda yapıyı mimar oluşturmuş olmaz. Çünkü kontrol tasarımcının elinde değildir. Projeyi mimar değil, proje mimarı peşinden sürüklemiştir. Oysa mimari tasarımlarda mimar, yapıyı, heykeltraşın mermeri şekillendirdiği gibi, bilinçli olarak yontmalıdır. Mikelanj’ın David’i maket ve çizimlerle önceden gördüğü gibi, mimar da bitmiş yapıyı önceden görebilmelidir. Beyninde göremiyorsa oturup maketini yapmalıdır. Aksi halde yapı kütlesi ve onun cepheleri bilinçsiz bir sürecin sonuç ürünü olur.

Zaten bir yapı önceden algılanabildiği zaman bir mimarın eseri olur. Yalın çizgilerin, basitliğin, çok amaçlı mekan kullanımının ve de esnekliğin çizgilerine yansıdığı Mies van der Rohe, resim sanatındaki Picasso gibi, bir tasarım akımının öncüsü olmuştur. Frank Gehry yapılarında fraktal geometriyi kullanarak onlara amorf formlar kazandırmış, bunları metalle kaplamış ve mimaride Van Gogh’un resimde ulaştığı yere ulaşmıştır. Gehry kendine has, yani özgün, tasarımlar üreten bir mimardır ve yaptığı işte bir “ilk”tir. Yapılarını görenler onların hangi mimarın eseri olduğunu hemen anlarlar. Benzer şekilde, Calatrava’nın da kendine has çizgileri olduğundan, eserleri hemen tanınır.

“Tema” veya “boncuk” farklı bir bakış açısı, farklı bir görüş veya farklı bir çıkış noktası demektir. Bir fabrikanın yönetim binasını tasarlariken işveren projeme karıştı; o farklı insanların kullanacağı kutu kutu bürolar istemiyordu. Herkes herkesi görmeli ve duymalıydı; kimsenin diğerlerinden gizlisi saklısı

olmamalıydı. Bu farklı yönetim anlayışı, tüm ara duvarların kaldırılmasını ve birçok insanın büyük mekanlara birlikte yerleştirilmesi gerektirdi. İşverenin yönetim anlayışı iç mimari tasarımıımızı yönlendirmişti.

Mimari tasarımlarda konsepti yakalayabilmek için öncelikle düşünmek gerekir. “Boncuk” tabiri de yine tasarımların ardında gizliden gizliye yatmakta olan düşüncedir. Bu düşünce bazen öğrenciler tarafından naifçe, değerlendirilmektedir. Bir piyanistin evinin plansal olarak piyano formu kazanması o projede bir konsept yakalamış olmayı asla ifade etmez. Tam tersine, bu saçma bir yaklaşımdır. Ya bu kişi saksafoncu, trompetçi veya bir kemancı olsaydı ne olacaktı? Plansal olarak piyanoya benzeyen evi kim nereden bakıp bu şekilde algılayabilecektir? Böylesine yaklaşımlar “orijinal” olmaktan uzaktır.

Öğrenciler bir şarap fabrikasını üzüm salkımı, sigara fabrikasını sigara paketi veya spor yapılarını olimpiyat ambleminin halkaları ile formlar olarak ilişkilendirme eğiliminde olmaktadır. Kimisi binalarını adının ve soyadının baş harfları şeklinde yapmak eğilimindedir. Bir diğeri, “evin en önemli unsuru olduğu için” yapıyı anahtar formuna benzetmeye çalışmaktadır...Bu naif yaklaşımların bir projenin düşünsel yapısı veya kurgusu ile hiç bir alakası olamaz. Öncelikle mimarın Fazıl Say gibi bir sanatçının nasıl yaşadığını, çevresindeki insanları, misafirlerini, ne yemek yediğini, kısacası onun dünyasını keşfetmesi ve anlaması gerekir. Hatta, eskilerin deyimiyle, onu tanımak için bir süre yaşamını yakından izlemesi gerekir. Say’ın evi piyanoya benzemekten ziyade, onun yaşam biçimine benzemek zorundadır. Bu ise sadece araştırma yaparak bulunur ve anlaşılır. Takıntılar üzerine proje kurgulaması yapılamaz.

İkinci olarak yapının konumlanacağı çevrenin çok iyi incelenmesi ve kavranması gerekir. Adına bazen “çevre analizi” de denen bu iş öğretim kadrolarının öğrenciye bir türlü aktaramadığı bir konudur. Çoğu öğrenci, ayda proje çiziyormuşcasına, araziyi yok varsaymak eğilimindedir ki büyük bir yanıltır.

Neden düşünmek? Neyi düşünmek? Nasıl düşünmek?...N,N,N,N,N... Diyelim ki sizden Kurtuluş Savaşı’nın bitimini simgeleyen bir anıt tasarlamamız istendi. Yeri de belli. Böyle bir simgeyi kimlerin, nereden ve nasıl algılayacakları size anıtın boyutları hakkında bazı ip uçları verir. Burada “algılama” konusu ön plandadır. Ancak, sözkonusu anıt neye benzemelidir? Topa, tüfeğe, askere, kalpağa, Türk bayrağına?... İşin ilginç yanı konusu aynen bu olan bir yarışmada katılımcıların belki de üçte biri ay-yıldız motifini kullanmıştı. Bayrak motifi tasarımcıların can simidi olmuş, neredeyse sayıları onu aşan ekip ay ve yıldız üçüncü boyuta taşımıştı. Büyük ve figüratif heykeller kullanan bir proje yanlış bir kararla birinci geldi. Çünkü kimsenin böylesine heykelleri uzaktan algılama

şansı yoktu ve bu anıt özellikle uzaktaki kentsel çevreden algılanması gereken bir yapıydı.

Tasarlanacak bir yapı için bazı anlamlı ipuçları yakalamak kolay iş değildir. “Ne çıkarsa bahtına” yaklaşımı ne kadar acemice ve anlamsızca ise, birilerine, onların yapıtlarına veya onların tarzlarına gönderme yapmak ve onları kopyalamaya yeltenmek de o kadar anlamsız olabilir. Tasarımcının projesini Calatrava’ninkilere veya Wright’inkilere benzetmeye çalışması nafîle ve tasarımlara artı değer kazandırmayan uğraşlardır. Hatta, daha kaba tabirle, bunlar akıldışı yaklaşımlardır. Eskiye aynen kopyalamaya çalışmak da bundan farklı bir tavır değildir. Cumhuriyet dönemi yapılarında Türk mimarisinin geleneksel unsurlarından esinlenilmiş, ancak onlar yeni mimarlar tarafından aynen klonlanmaya çalışılmamıştır. Sedat Hakkı Eldem geçmişin mimari değerlerimize sadık kalmaya çalışmış bir mimarımızdır. Ancak Kula’daki evi Çeşme’de yazlık olarak kopyalamak saçmalıktan öte bir şey olamaz ve bunun hiç bir orijinal tarafı yoktur.

Hamam Tası, Elma ve Yumurta

“Eureca!!”, “Eureca!!”...

Arşimet, su dolu küvette banyo yaparken, aynen böyle bağırmıştı: “Buldum! Buldum !”...Çünkü elindeki metal tasın, sudan ağır olmasına rağmen, yüzdüğünü gördü. Buldum diye bağırdığı anda suyun kaldırma gücünü anlamıştı. Şimdi bu buluş ile içinde beş bin kişinin yaşadığı yüzbinlerce ton ağırlığındaki uçak gemileri denizlerde yüzebiliyor.

Newton bir ağacın altına uzanmış yatıyordu. Ağaçtan kafasına bir elma düştü. O an o da “buldum” diye bağırdı. Çünkü elmanın yerçekimi nedeniyle kafasına düştüğünü kavramıştı.

Napolyon’a: “bir yumurtayı dikine nasıl oturtursun?” diye sordular. İddiaya girmişlerdi. Birkaç kişi denemiş ve başarısız olmuştu. Napolyon yumurtanın alt tarafını hafifçe kırıp yumurtayı masaya oturttu. Diğerleri hep bir ağızdan “Olmaz bunu biz de yapardık” dediler.Yapsalardı. Yumurtanın dik durmayacağı belliydi. Başka çare yoktu. Çünkü tek çözüm yumurtayı kırmaktı.

Tas, elma, yumurta...İşte mimarlık öğrencilerinin hatırlaması gereken üç kelime. Bu buluşlar aslında uzun süren bir düşünce döneminden (incubation) sonra ortaya çıkmışlardır. Ne Newton, ne de Arşimet sonucu o anda bulmuşlardı.Belli ki, her ikisi de uzun zamandır sorunu kafalarında sorgulamışlardı. Bir fikir yakalamadan veya bir buluş yapmadan kişilerin eldeki problemi sürekli kafalarında tutmaları, onu sürekli sorgulamaları ve düşünmeleri gerekmektedir.

Buna “buluş yapma” literatüründe “kuluçka dönemi” de denmektedir. Yani tavuğun, yumurtayı vücudundan çıkarmadan önce, bir süre kuluçkaya yatması gerekmektedir.

Tasarım öğrencilerimiz, bu evreyi geçirmeden ve yolda yürürken, yumurtanın ansızın yere düşmesini ve kırılmamasını beklemektedir. Yani, doğrudan masa başına oturup proje çizmeye başlamaktadır. Böyle bir şey yoktur, olamaz ve hiç bir zaman olmayacaktır.

Üretilen projeler için fikir, Hz. Muhammed’e, Kuran’ın Hira Dağı’nda, vahiy yoluyla inmesi gibi, gökten inmez. Size hiç bir güç “çiz” deyip bu sihirin yolunu açmayacaktır. Tanrı’dan böyle bir buyruk, böyle bir mucize beklemeniz boşunadır. Gece-gündüz, akşam-sabah, yolda yürürken, yatakta yatarken sürekli projenizi düşünmeniz gerekecektir. Bunu yaparsanız, şanslısınız, akıllı ve de yaratıcıysanız, belki bir müddet sonra siz de projeniz için iyi bir fikir yakalar ve “eureka” diye bağırabilirsiniz.

Düşünce Tembelliği

Öğrencilerimizin “banal” proje çözümlenmeleri üretmelerinin ardında birkaç neden yatmaktadır: 1) işini ciddiye almamak; 2) motivasyon eksikliği ve 3) “düşünce tembelliği” yapmak. Banal çözümlerin neler olduklarına yukarıda değinildi, (piyanistin evini hatırlayınız). Bu üç neden birbirleriyle ilişkilidir. İşini ciddiye almamak bir motivasyon eksikliğinden kaynaklanıyor olabilir. Veya düşünce tembelliğinin ardında, diğer iki neden yatabilir. Ne olursa olsun, sonuçta önemli olan düşüncedir. Bu işe gerçekten zaman ayırmak gerekir. Çarşıda, pazarda, otomobil kullanırken, sinema seyrederken projeniz hakkında fikir oluşturamazsınız. Çünkü algılarınız ve dikkatiniz başka yerlerde. Beyniniz birçok şeyi aynı anda değerlendirmektedir. Kafanız dağınıktır. Tasarımcı düşünme işini elinde kalem olduğu halde, kağıt önünde otururken yapar. Buna “eskiz yapmak” denir. Eskiz yapmak düşünceleri kağıda şekiller, çizgiler ve diğer görüntüler olarak dökmektir. Oysa bu tutum günümüzde nereseyse tamamen terkedilmek üzeredir. Yararları tartışmasız çok fazla olan bilgisayarlar, “eskiz yapma” gibi yararlı ve kaçınılmaz bir eylemi, tasarım sürecinden malesef dışlamak üzeredir.

Evet, düşünce vahiy yoluyla gökten inmez; onu tetikleme gerekir. Bu tetikleme üç yolla gerçekleşebilir: 1. tasarım programını, 2. eldeki araziye veya çevreyi ve de 3. benzer ve uygulanmış diğer örnekleri çok iyi inceleyerek. İşin acı tarafı tasarım öğrencileri bu üç konuda ciddi bir umursamazlık içindedirler. Gerçekten umursanan iki şeyden biri “sonuçta projeden ne not alınacağı” ikincisi “yoklamadan kalmamak”tır. Bu açıdan değerlendirildiğinde, öğretim elemanları acilen, not verme dışında, yaratıcı teşvik ve ödüllendirme yöntemleri bulmalıdır.

İşini ciddiye almamak ve motivasyon eksikliği öğrenciye yaptığı işi sevdirebilmekle ilgilidir. Sevmeksizin yapılan işlerden başarı beklemek boşunadır. Meslek sevgisi tasarım mesleklerinde en iyi motivasyondur. Eğitim kadrolarının böylesine asli görevleri vardır.

Düşünce tembelliği günümüz gençlerinin temel sorunlarından birisidir ve acil önlem bekleyen meselelerdendir.

Tasarım veya ihtiyaç programının ne olduğu herkesçe bilinir. Bunun sürekli hatırdaki tutulması, geliştirilmesi ve sorgulanması gerekir. Çevre analizi denen şeyi eğitim kadroları uzun yıllardır öğrencilerine aktaramamış, bu işte başarısız olmuşlardır. Üçüncü ve son tetikleyici, adına “literatür araştırması” da diyebileceğimiz incelemelerdir. Yeni ve yaratıcı tasarımlar yapabilmenin ön koşulu o konuda bu güne kadar nelerin yapıldığını iyi bilinmesidir. Bu gezmek, görmek, dergi ve kitap karıştırmak ve bu işleri sürekli olarak yapmak demektir. İnternet de aynı yönde fevkalade yararlı bir kaynaktır. Gördüklerinizden edineceğiniz küçüklü büyüklü fikirler kafanızda bir düşünce sentezine doğru gitmenize yardım eder. Bunu yapanlar, belki bir gün projeleri için “eureka” diye bağırabilirler. Burada ayrıntılarına giremeyeceğimiz nedenlerle, bu üç beyin tetikleyicisi görevlerini yapamadıkları için, tasarım öğrencileri projelerini naif temeller üzerine kugulamaya devam etmektedir.

Kuluçka Dönemi ve Frank Lloyd Wright

Bu öyküyü başka yerlerde de anlattım. Tekrar edeceğim. Öykü, ne kadar doğru veya yanlıştır bilinmez, bir mesaj içermektedir. Mesaj tasarım öğrencileri için önemlidir. Kısaca şöyle:

Zengin Amerikalı iş adamı Kaufmann kırdaki bir ev yaptırmak ister. O dönemde ünlü olan F.L.Wright’ı bulur ve tasarımı onun yapmasını istediğini söyler. Sözleşme yapmalarından birkaç ay geçer ama mimardan hiç bir ses çıkmaz. Kaufmann merak eder; ünlü mimarını arar ve çizimlerinin ne düzeyde olduğunu, nelerin bittiğini sorar. Mimar projenin hazır olduğunu söyler. Oysa daha ortada çizilmiş hiç bir şey yoktur. Kaufmann yarım gün uzakta bir yerde oturmaktadır. Wright işvereninin yolculuk süresi içinde oturur ve projeyi çizip bitirir. Buluştuğlarında Kaufmann hayretlerindedir. Evin projesi olağanüstüdür. Şimdi bu yapı dünya mimarlık tarihinde iz bırakmış olan ve halen müze olarak kullanılan, ünlü “Şelale Evi”dir.

Bu öykünün kıssadan hissesi şudur: bir proje uzun süre düşünülür ve belki de birkaç saat içinde çizilir. Bellidir ki Wright bu projesini aylarca kafasında taşımış, sürekli olarak onu düşünsel boyutta çalışmıştır. Yani o bir kuluçka

dönemi geçirmiştir. Belki defalarca araziye gitmiş evi yerinde hayal etmiştir... Arsanın içinden geçen dere bir noktada bir kaskat oluşturmaktadır. Wright evi onu karşıdan görecektir şekilde değil, tam üzerine yerleştirmiştir. Bu onun değişik ayrıcalıklarından en önemlisidir.

Benzer başka örnekler verilebilir. Ancak sadece Wright'ın öyküsü bile benim projede “boncuk” dediğim şeyi açıklamaya yetmektedir. Boncuk sözcüğü “yaratıcılık” demektir, “özgün olmak” demektir ve belki de “bir ilk olmak” demektir. Bu sözcük, belki yeni bir uyarılma veya “daha önce hiç kimsenin yapmadığı veya akıl edemediği bir şeyi” yakalamak demektir.

Senaryo ve Konsept Kavramlarının Farkı

Bazen öğrencilere bir parsel verilir ve üzerinde, kendilerinin oluşturacakları bir senaryoya göre, bir yapı tasarımları istenir. Örneğin senaryo bir kişi veya ailenin tüm yaşam öykülerinin tasarlanması veya düşünülmesi işidir. Bu senaryo aslında proje yöneticileri tarafından hazırlanmamış bir “tasarım programı”nın oluşturulması işidir. Böyle bir görev öğrencinin işini zorlaştırır. Çünkü binayı yaratmanın yanısıra, içinde nelerin olması gerektiğine de kendisi karar verecektir. Bu senaryolardan bazıları komik denecek derecede “yaratıcılık dışı” olabilmektedir. Naif düşünceler üretmektense, bilinen birilerinin yaşamlarını örneklemek izlenebilecek daha sağlam ve akılcı yoldur.

Orijinallik veya özgünlük bu senaryo ile birlikte gelebilir. Ancak kişiden asıl beklenen o senaryoya yanıt veren bir yapı oluşturmaktır. Yani, bir konsept aramak ve bulmak işi senaryodan ziyade tasarıma bırakılabilir. Doğrusu ve genellikle yapılan da budur. Tıpkı Wright'ın Şelale Evi'nde yaptığı gibi. O yapının özgünlüğü konumundan, günün betonarme koşullarını zorlamasından ve de döneminin mimari anlayışını aşmasından kaynaklanır.

Demek ki, senaryo ile konsept aynı şey demek değildir. Senaryo tasarım programıdır. Konsept ise eldeki tasarım için benimsenen düşünceye veya felsefeye denir. Yapınızı, duruma göre, çevresi içinde öne çıkarmak veya geri planda tutmak isteyebilirsiniz. Renzo Piano'nun tasarladığı Paris'teki Pompidou Merkezi tarihi yapıların içinden öne çıkar. Çağdaş tasarım anlayışı, renkleri, kullandığı teknoloji olarak, yapımından beri kırk yıl yıl geçmesine rağmen, hala eskimemiş bir tasarımdır. Pei'nin Lourve Müzesi'nin avlusuna koyduğu cam piramit de öyle olacağına benzetilmektedir.

Sonuçlar

Tasarım projelerinde her zaman akıl üstün gelir. Özgün olmak, bir ilk olmak, yaratıcı olmak, “tasarımda başkalarının düşünemediği bir şeyi yakalayabilmek”,

gibi özellikler mutlaka düşünmekle ilgilidir. Tasarımcı kağıt ve kalemle ve de aklıyla düşünür. Bilgisayarlar, tüm yararlarına rağmen, “eskiz yapmak” olarak bilinen proje üretimindeki düşünme sürecine alternatif olamaz. Düşünmek, tasarımcının elindeki proje konusuyla yaşamını birleştirmesi, onu sürekli olarak aklında tutması, değerlendirmesi ve sorgulamasıyla gerçekleşir. Bu yapılmazsa tasarımcının bir gün “eureka” diye bağırma şansı olmaz.

Tasarım programının içselleştirilmesi, yani bir anlamda tüm ayrıntılarıyla adeta ezbere bilinmesi, tasarım yapılacak çevrenin çok iyi incelenmesi ve eldeki tasarım konusundaki örneklerin taranması, tanınması ve irdelenmesi yaratı sürecinin kaçınılmaz olan ilk basamaklarıdır. Bunların her birinin gereğiyle yerine getirilmesi esastır, (program analizi, çevre analizi ve literatür taraması). Belirtilen bu işler yapılmadan kestirme biçimde proje yaratmaya çalışanlar naif, akıldışı ve hatta saçma çıkış noktalarını kullanmakta ve böylece bazen gülünç durumlara bile düşebilmektedirler. Düşünce tembelliği edenler veya tasarımlarına zaman ayırmayanlar asla Tanrı'nın onlara, bir mucize eseri ilham vereceğini veya vahiy yoluyla çözüm göndereceğini beklememelidir. İlham işini sevmeyenlere veya kerhen yapanlara hiç gelmez.

Tutarlı, yani ayakları yere basan ve ilginç bir proje konsepti yakalamak bir yana, onu yakaladıktan sonra bu düşünceyi bir yapı projesine dönüştürebilmek ve giderek onu arazide uygulamak, yani hayata geçirmek, bambaşka iki konudur. Bunlar ise bilgi, deneyim, yetenek ve tasarımcının daha bir çok vasfının olmasını gerektirir.