



Bernard Tschumi ve "Olay Mimarlık" Bernard Tschumi and "Event Architecture"

Sena IŞIKLAR BENGI¹, Aysu AKALIN²

¹Arş. Gör. Gazi Üniversitesi Mimarlık Fakültesi, Ankara. sena.isiklar@gmail.com

²Prof. Dr. Gazi Üniversitesi Mimarlık Fakültesi, Ankara. aysuakalin@hotmail.com

ÖZET

Çağdaş mimarlığın önde gelen isimlerinden biri olan Bernard Tschumi, modern mimarlık ile gündeme gelen makine ve yapı arasındaki benzetmeye karşıt görüş olarak, mesleği üzerine düşüncelerini çoğunlukla; mekân, deneyim ve insan hareketleri üzerinden geliştirmiştir. Literatüre kazandırdığı "olay mimarlık" tanımı ile binanın; salt bir form olmadığını, içindeki kullanıcının varlığı ve aktivitesiyle anlam kazandığını vurgulamış, kullanıcı aktivitesi olan olayların oluşumunda ise; mimarın sadece koşulları sağlama görevini üstlenebileceğini, rastlantısal karşılaşma ve eylemlerle kullanıcıların kendi olayını yaratacağını savunmuştur. Tasarım, Tschumi için senaryonun kurgusudur ve rastlantısal buluşmalar bu kurguda boşluk ve vektör ilişkisinde önerilmektedir. Bu bağlamda Tschumi; arada-alan, akış ve vektörler, programsızlaştırma gibi kavramlar üretmiştir. Bu makalede; Tschumi'nin "olay mimarlık" kavramı üzerine yoğunlaşarak, gereken potansiyelleri karşılamak için önerilen, hareketi yönlendirici merdiven, köprü, köprü-rampa, platform vektörleri ve bu elemanların içinde yer aldığı tanımlı boşluklar mercek altına alınmıştır. Le Fresnoy Art Center, School of Architecture Marne-la-Vallée, LernerHallStudent Center ve ANIMA Cultural Center örnekleri üzerinden yapılan inceleme sonucunda; mimarın söylemi ile tutarlı bir şekilde; benzer elemanları tekrar ederek farklı kurgularda bir araya getirdiği görülmektedir. Tasarlanan farklı kompozisyonlarda; rastlantısal karşılaşmaların ve dolayısıyla olay'ların gerçekleşme ihtimalinin arttırılması öngörülmüştür. Olay Tschumi'ye göre yaratılabilen değil, ancak koşullanabilen bir olgudur.

Anahtar Kelimeler: Bernard Tschumi, olay, olay mimarlık, arada-alan, programsızlaştırma.

ABSTRACT

Bernard Tschumi, one of the leading figures of the contemporary architecture, developed his ideas mostly on space, experience and human movements as opposed to the analogy between machine and building that was brought by the modern architecture. The concept of event architecture, that he introduced to the architectural literature emphasizes that a building is not only a form but gain meaning with the presence and activity of the user inside of it. About the events, that is the user activity, he defended that architect can only facilitate the conditions; users would generate their own events with the aid of encounters and activities. For Tschumi, design is the fiction of the scenario and encounters, in this fiction, random meetings are proposed in relation to void and vectors. In this regard, Tschumi produced certain concepts such as in-between, flow and vectors and dis-programming. Focusing on Tschumi's concept of "event architecture", the paper analyses the suggested vectors of stair, bridge, bridge-ramp, and platform and the voids in which these vectors are located to meet the potentials needed and to divert the movement. As a result of the inquiry on the examples of Le Fresnoy Art Center, School of Architecture Marne-la-Vallée, Lerner Hall Student Center and ANIMA Cultural Center, it was revealed that the architect, as consistent with his discourse, repeated and brought together similar elements in different fictions. It was anticipated that in various compositions designed, the probability of encounters and therefore events to take place would increase. According to Tschumi event is a fact which cannot be created but conditioned.

Keywords: Bernard Tschumi, event, event-architecture, in-between, disprogramming.



BERNARD TSCHUMI VE "OLAY MİMARLIK"

Paul-Alan Johnson'a göre bağlam; bir projenin içine yerleştirildiği fiziksel bir dokuya, şekil-zemin algısındaki zemine ya da kültürel ve tarihsel olarak bir çevreye işaret eden bir kavramdır (Johnson, 1994: 285-287). Çağdaş bağlamsal tavır ise; bağlamsalcılık, gerçeklik, yenilik ve olay gibi ortak bir kavram grubu ile birlikte ele alınır. Gerçek (real); o an ve o yer bağlamında geçerlilik ve işlerliği ifade eder. Yeni, türetilen ve/veya bağımsız olarak yeniden üretileni (produce/reproduce); var olanı başka bir biçim ve içerikle sunmak ve/veya yoktan var etmektir. Olay ise kompozisyon ya da metnin kurulumu demektir. Olay; belli bir zaman diliminde belirli bir yerde gerçekleşen, olması beklenen veya gerçekleştiği düşünülen şey, bir şeyin sonucu anlamlarını taşımaktadır (URL-1). GillesDeleuze'ün kavramlarından olan olay; farklılık ve yaratımı öngörür. Gerçeğin akış ya da farklılaşma durumunda olduğu bir oluş felsefesi ileri süren Deleuze'e göre çevresel nitelikler; oluş(lar)ın sürecindekiler olarak değerlendirilir (Williams, 2000: 202-213). Deleuze için "dışarısı kesin bir sınırlama değil, beraberce içeriği oluşturan hareketler, katlamalar tarafından canlandırılan devingen bir durumdur" (Krissel, 2004; URL-2). Dolayısıyla olayın yanı sıra "katlama" (fold) kavramı da 20. yüzyıl felsefesinde etkin bir düşünce sistemi yaratmış, çağdaş mimarlığın felsefe ile doğrudan ilişkiler kurarak yeni bir kuramsal içerik kazanmasını sağlamıştır. 20.yy'dan itibaren mimarlık toplumsal olarak ele alınabilen bir programa dönüşmüştür. Mekân deneyiminin önemi mimari tartışmalara konu olmuş, birbirinden bağımsız ama karşılıklı etkileşim içinde olan, deneyim ve fiziksel mekân birlikte anılmaya başlamıştır (Tschumi, 1996).

Tschumi olay kavramını ele alırken modernizm üzerinden düşüncesini kurgulamıştır. Modernizmin önemli elemanı olan makine; yirminci yüzyıl boyunca, özellikle mimari form ve teori bakımından en yaygın kültürel metaforlardan biri olarak görülmüştür. Tasarımcılar sadece makinenin estetik kalitesini taklit etmekle kalmayıp işleviyle olan ilişkisini de kullanmışlardır. Bu duruma tepki olarak Bernard Tschumi; insanın ve mekânın devinimini savunmaktadır. Mimarın, içinde ve çevresinde gerçekleşen çoklu olaylar tarafından sürekli bir biçimde dönüştüğünü iddia etmektedir (Tschumi, 1994a). Ayrıca modernizmin neden-sonuç ilişkisi ve form işlevi izler savını; programların ve mekânların bir araya gelişleriyle kutsallaştırabileceğimizi düşünmektedir (Tschumi, 1994b: 13, 155, 221, 327). Ona göre mimarlık; duvarların arasında tanık olunan eylemlerle tanımlanır. Mimarın eylemler üzerindeki etkisini ise; *Eğer mimarlar, mekân tanımlarken; tekrarlama, çarpıtma ya da dizme gibi araçları bilinçli olarak kullanabiliyorsa, aynı şeyi bu duvarlar arasında, içinde gerçekleşen faaliyetler için de yapamaz mı?*sözleriyle vurgular (Hill, 2005). Tschumi'nin mekân tanımlamada ve olay-mekân yaratmada kullandığı tekrar; felsefenin konularından biridir. GillesDeleuze tekrarı; değiştirilemeyecek bir şeyle ilişkili, benzeri olmayan bir davranış olarak tanımlamaktadır. Ona göre; doğada görülen tekrar; kalıcı olmak ve varlığını sürdürme isteğiyle vardır. Kayaların akışkan maddelere dönüşümü bu duruma bir örnektir. Doğada her şey uyum içinde değişmektedir. Doğada tekrar imkânsızdır. Tekrarın imkânsızlığı, değişimin sabit terimlerle ilişkisiyle kavranır. Tekrar; yasanın düzenine şüphe düşüren bir ihlaldir. Genele karşı tikellik, tikele karşı tümellik, sıradanlığa karşı istisnayı ifade eder. Tekrar eden nesnelere arasında, kendini tekrarlayan gizli bir özneyi, tekrarın hakiki öznesini bulmak gereklidir. Çünkü tekrar edeni olmayan tekrar yoktur. Tekrarı anlayabilmek için tekrar edilende özdeş olan,gerçekte ayrı fakat aynı unsurları barındırana başvurulur. Burada tekrarda fark ortaya çıkar. Tekrar daima farktan etkilenir. Bir şey kendinden farklı bir düzenin tekrarıyla ilişkilendiğinde anlaşılır olur. Bu sebepten *ne gibi bir fark var? sorusuna gibi bir benzerlik var?*sorusuna dönüşebilir (Deleuze, 2005: 19-50). Bu doğrultuda Tschumi'nin tasarımlarındaki tekrarın içindeki fark incelenmelidir.

Tschumi programın, sosyal davranış ve alışkanlıklara, olayın ise beklenmedik eylemlere dayandığını belirtir (Tschumi, 2000: 13, 226, 297). Olay olmadan mekândan bahsedilemeyeceğini savunur. Olay ve programın kurduğu ilişkilerin çeşitlenmesiyle daha önceden tasarlanmamış, kendiliğinden kullanımların gelişebileceğini düşünür. Bu duruma örnek olarak; banyoda yemek yapmayı ve mutfakta uyumayı gösterir (Tschumi, 1996).



Bu iki durum mekânın, orada sergilenmesi beklenen davranıştan bağımsız tavırlara sahne olabileceğini göstermektedir.

Tschumi 1990'lı yılların ortalarından itibaren mimari eserlerinde konsept ve deneyim üzerine fikirlerini geliştirerek; "olay" ve "olay-mekân" kavramlarını "olay-kentler" (event-cities) serisi ile literatüre kazandırmış, görüşlerini mimari pratiğinde sergilemiştir (Url-3). Mimarın söylemini oluşturan "olay-kentler" (event-cities) olasılıklara ve anlık oluşumlara açık yerleri, "olay-mimarlık" (event-architecture) da bu yerlerin potansiyelleri üzerine kurulan bina tasarımları olarak karşımıza çıkar (Güleç, 2012). EventCities serisi ile mimar her pratiğin sonuçlanan bir eylem olduğunu vurgulamıştır. Ona göre mimarlık; sadece alan ve biçim üzerine değil, aynı zamanda mekânda geçen olay ve eylem hakkındadır. Olaylar, eylemler ya da etkinlikler olmaksızın mimari var olamaz (Url-3). Tschumi için gündelik yaşantı, "olay" ve "eylem" inkesişiminden oluşur ve mekândaki olayların sınırlarında "senaryo"lar oluşur (Tschumi, 1996: 23, 207-226, 259).

Dinamik ilişkiler üretmek ve kişilerin boşluktaki hareketi mimari yapıyı oluşturmak için çok önemli bir yoldur (Url-4). Tschumi insanların yapı içindeki hareketini akış, bu hareketin yönlendiricilerini vektör olarak adlandırır. Akış ve vektörler "arada-alan" (in-between) diye adlandırdığımız mekânlarda kesişir. Burada mekânın bütün potansiyeli, içindeki kişilerin hareketiyle aktive olur. Potansiyeller mekânda beklenmeyen olayların yaratılmasını sağlar (Tschumi, 2000: 13, 226, 297). Galeri, merdiven, köprü, köprü-rampa ve platform gibi elemanlar (Tschumi'nin tanımıyla vektörler) akışı yönlendiricidir. Bu elemanlar yapıların kamusal yüzlerini oluşturan, teşvik edici ve beklenmedik olayların gerçekleştiği yerlerdir (Tschumi, 2000: 13, 226, 297). Böylece bina statik form olarak değil, canlı ve dinamik olarak görünür (Url-4). Bu sebeple insan hareketi, aktivite ve arzulara dikkat çekilmelidir. Tschumi olay mekânlarını; *"çağdaş dünyada tren garları; müzeler, kiliseler gece kulüplerine dönüşmektedir. Bu durum eski, durağan kullanımların değiştiğini gösterir. Başka bir örnekte havalimanları; sinema, kilise, iş merkezi gibi işlevleri içerebilir. Şehir kompleks ve interaktif olayların gerçekleştiği bir yer haline gelebilir. Böylelikle "olay kentler" (event-cities) ve "kent olayları" (city-events) durumu gerçekleşir"* şeklinde örneklendirmiştir (Tschumi, 1994b: 13, 155, 221, 327).

Tschumi mekân ve program arasında kurulması mümkün olan ilişkileri farklı kavramlarla açıklamaya çalışır. Bunlardan bir tanesi de programsızlaştırma (dis-programming)'dir. İki veya daha fazla programı birleştirmek, programda öngörülen bir aktiviteye yenisini eklemektir. Bu durumda yeni eklenen program ilki ile çelişki yaratabilir veya ilkinde destek olacak mekânsal gereksinimleri içerebilir. Örneğin; tren garı; kültür merkezi, otel, kongre merkezi ya da mağazalar içerebilir (Tschumi, B. 1994b: 13, 155, 221, 327).

Tüm bu kavramlar birlikteliğinde Tschumi'nin olay-mekâna bakışı ile tasarımları irdelenecek, mimarın bu orijinal kavramları tekrarında "olay"ın gerçekleşme hali değerlendirilecektir. Bu doğrultuda; Le Fresnoy Art Center, School of Architecture Marne-la-Vallée, LernerHallStudent Center ve ANIMA Cultural Center incelenmek üzere seçilmiştir. Yapıların seçilmesinde içerdikleri ortak elemanlar belirleyici olmuştur. Bu ortak elemanların mimari kurgusu, tekrarı ve gerçekleşmesi öngörülen olaylardaki rolü irdelenerek; önerilen anlamsal farklılıkları açığa çıkarılmaya çalışılmıştır.

LE FRESNOY ART CENTER, TOURCOING, 1991-1997

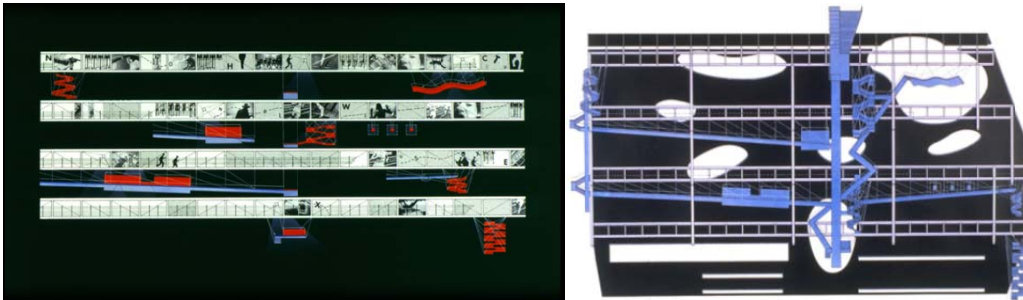
Le Fresnoy; teorik ve pratik çalışmaları, elektronik ve geleneksel medya erişimini içeren sanatsal ve görsel-işitsel araştırma merkezidir. Görsel-işitsel medyadaki bilgi ve tecrübelerini geliştirmeye çalışan tüm uluslardan öğrenciler için tasarlanmıştır (Url-5). Film stüdyosu, iki sinema ve ses, görüntü, video ve film için araştırma ve üretim laboratuvarları gibi birimleri içermektedir. Le Fresnoy Art Center birbirine destek olacak farklı fonksiyonları içermesiyle Tschumi'nin tanımladığı "programsızlaştırma" örneğidir. Proje boş binalar içeren bir sitede gerçekleştirilmiştir. Tschumi bu yapıları yıkmak yerine, bir üst örtü altında birleştirmiştir (Url-6). Bu üst örtüyü; bulut benzeri cam deliklerle

delerek, ısıtma, havalandırma ve iklimlendirme için gerekli tüm kanalları içeren büyük, ultra-teknolojik bir çatı strüktürü oluşturmuştur (Url-7).



Şekil 1. Le Fresnoy Art Center, Tourcoing(Url-7)

Eski yapılar; sergi alanları, ses stüdyoları ve çeşitli üretim tesisleri, kütüphane, sinema, restoran gibi aktiviteleri içerirken; üst örtü bu birimleri sert hava koşullarından korur. İki birim arasında kalan boşluklar yürüyüş yolları, film prodüksiyonları gibi aktivitelere imkân tanır (Url-7). Bu boşluklar "arada-alan" (in-between) olarak ele alınmıştır. Tschumi bu yapıda; merdiven, köprü ve köprü-rampa gibi vektörleri önemli bir tasarım girdisi olarak ele almış, bu doğrultuda bu yönlendirici elemanların kompozisyonunu anlatan grafikler hazırlamıştır (Bkz. Şekil 2). Le Fresnoy Art Center'da vektörler; yapının merkezinde, dikey bir akstan yayılan dallanmalar olarak kurgulanmıştır. Bu elemanları spiral ve doğrusal merdivenler, rampalar ve platformlardan oluşturmaktadır. Yapının iki kenar ve merkezinde yer alan, üç dikey aks kurgusu; yatay erişimi sağlayan rampalarla birbirine bağlanmaktadır. Bazı alanlarda ise bu rampaların seyir platformlarına dönüştüğü izlenmektedir.



Şekil 2. Le Fresnoy Art Center, Tourcoing vektör diyagramları (Url-7)

Boşlukta kurgulanan vektörler bazı yerlerde kullanıcıların dikey doğrultudaki erişimi için tasarlanırken, bazı alanlarda ise seyir ve gezinti güzergâhlarını oluşturmaktadır (Bkz. Şekil 3). Böylece Tschumi'nin olay-mekân kurgusu; tasarlanmamış, programda olmayan olayların boşlukta kurgulanan vektörler yardımı ile gerçekleşecektir (Hill, 2003: 83)

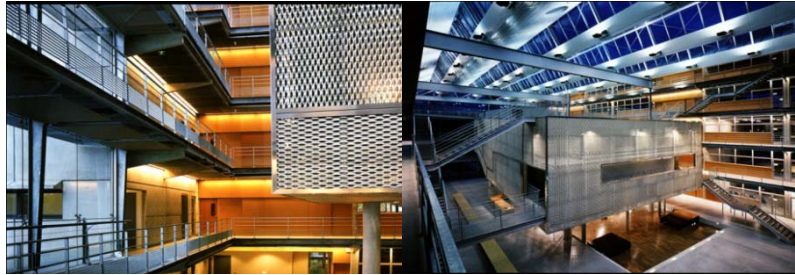


Şekil 3. Le Fresnoy Art Center, Tourcoing vektörleri (Url-8,9)

SCHOOL OF ARCHITECTURE, MARNE-LA-VALLÉE PARIS, 1994-1999

Hem mimarlık okulunun çalışma biçimini, hem de okulun bulunacağı fiziksel ortamın geliştirilmesi beklenen mimarlık okulu yarışmasında Bernard Tschumi birincilik ödülü kazanmıştır (Url-10). Okulun tasarımında olayların, yapıların asıl üreticileri olduğu savı belirleyici olmuştur (Url-11). Popüler mimarlık eğitimde, öğrenci ve profesörlerin okul binasına sadece dersler için gittiği görülmüş, bu modele karşı gelmek ve beklenmedik sosyal etkileşimleri artırmak amaçlanarak, kamuya açık programlara olanak sağlayan çok katlı bir iç mekân tasarlanmıştır (Url-10).

Stüdyolar, atölye çalışmaları, sınıflar, kütüphane, araştırma alanları ve idari ofisler geniş bir merkezi galeri etrafında düzenlenmiş bloklar şeklindedir (Url-10) ve bu mekânlar adeta iç boşluğa sapsaplanmıştır (Url-11). Zeminde oluşturulan boşluk ise; kutlamalar, buluşmalar ve tartışmalar, projeksiyonlar, sempozyumlar ve sergiler için bir mekân olarak tasarlanmıştır. Yapı içindeki sirkülasyon; boşluğu geçen merdivenler, köprüler ve koridor işlevi gören platform vektörleri ile kurgulanmıştır. Bu düzenleme ile yapı, birden fazla çıkış noktasına ve geniş bir gezi yoluna ve aynı zamanda birden fazla kısa yola sahiptir. Galeri boşluğunun ortasına 400 kişilik anfi tiyatro yerleştirilmiştir. Bu hacme merdivenle ve yürüyüş yollarıyla erişilebilmektedir (Url-11). Boşluğun ortasında yer alan bu birime köprülerle erişim; etkinlik zamanlarında mekâna yoğun bir akışın olmasını sağlayacaktır. Köprülerdeki bu hareket; galeri boşluğunu saran platformlar sayesinde yapının farklı kotlarından izlenilir vaziyettedir.

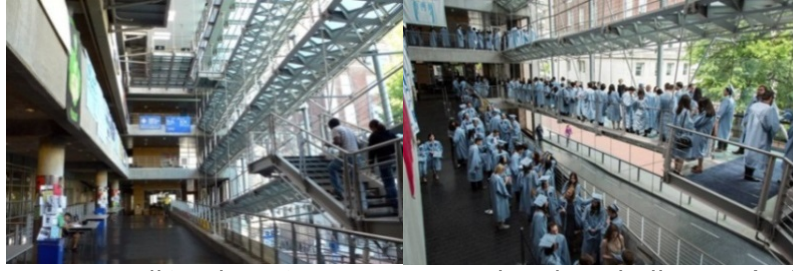


Şekil 4. School of Architecture, Marne-la-Vallée Paris vektör kullanımı (Url-11)

LERNER HALL STUDENT CENTER, NEW YORK, 1994-1999

Tschumi'nin dekanlık görevini üstlenmiş olduğu Columbia Üniversitesi için tasarladığı LernerHallStudent Center yapısı mimarın söylemini kurguladığı dinamik ilişkiler ve kullanıcı hareketlerine odaklanan bir diğer yapıdır. Öğrenci merkezinin amacı; gayri resmi etkileşimi kolaylaştıracak ve her türlü kampüs etkinliklerine mekân sağlayacak bir alan yaratmaktır (Url-12). İçerdiği çeşitli fonksiyonların birbirlerini desteklemesi; mimarın bu yapıda programsızlaştırmayı (dis-programming) ele aldığını göstermektedir.

Yapının iki tarafı arasında oluşturulan boşluk bir geçiş güzergâhı olarak kullanılmaktadır. Böylelikle boşluk; bilinçli ya da bilinç dışı bir şekilde gerçekleşen tesadüfi karşılaşmalar, etkileşimler ve kurulan diyaloglar mimarın amaçladığı dinamik ilişkiler için gerekli potansiyeli içermektedir. Bu alanda yaratılan akış ve vektörlerle, "arada-alan" (in-between) elde edilmiştir. "arada-alan"da öğrencilerin birbiriyle etkileşimini arttıracak sergi kokteyl gibi kullanımlar, dans dersleri gibi aktivitelere mekân sağlamaktadır (Url-13). Bu kullanımlara ek olarak üst kotta düzenlenen köprüde mezuniyete dair faaliyetler gerçekleştirilmektedir (Bkz. Şekil 5).



Şekil 5. LernerHallStudent Center, New York vektör kullanımı (Url-14,15)

Mimar bu yapıda galeri boşluğu çeperine dayalı bir şekilde dört kat boyunca yükselen merdiven ve köprüyü kullanıcı hareketini yönlendiren vektör olarak kullanmıştır. Cam köprü, öğrenci merkezinin farklı seviye ve aktivitelerini birleştiren boşlukta konumlanır. Öğrencilerin ve ziyaretçilerin hareketi; dramatik boşluk alanı veya merkez rampaları canlandırır ve tanımlar. Geceleyin, ışık içeride parıldarken, bu rota boyunca hareket eden figürler sessiz bir gölge tiyatrosunda gibi görülür (Url-16). Bu görüntü binanın bir sergi alanı olarak izlenilmesini mümkün kılar. Böylelikle mekânın tanınırlığı, kişilerin hareketi ile elde edilebilecek ve aynı zamanda mekân kullanıcıları da yapı kabuğunun bir parçası olacaktır.



Şekil 6. LernerHallStudent Center, New York köprülerin gece kullanımı ve dışarıdan görüntüsü (Url-16,12)

ANIMA CULTURAL CENTER, GROTTAMMARE, 2012-2015

ANIMA Cultural Center, laboratuvar, ofis, kafe (Url-17), çok amaçlı oditoryum, toplantı odası eğitim, sergi ve rekreasyon alanlarını (Url-18) içeren bir projedir. Projenin adı ANIMA, sanat için A, doğa için N (Nature), fikirler için I (Ideas), müzik için M (Music) ve hareket için A (Action); harflerinin bir araya gelmesiyle oluşmuştur. Bunlar, Bernard Tschumi'nin eserinde aidiyet üretmek için kullandığı ve "beş ruh" diye tanımladığı elemanlardır (Url-17). ANIMA'nın amacı, sanatsal, gastronomik ve çevresel yollarla ifade bulan yerel kültürün çeşitli biçimlerini barındırmak, karşılaşmayı, etkileşimi ve yaygın etkinlikler yoluyla değişimi teşvik etmektir. Yapıda gerçekleştirilecek şovlar, sergiler, konferanslar ve atölyelerle her daim kullanılan ve yaşayan bir alan olması öngörülmüş, gerçekleşen çeşitli aktivitelerin kullanıcılar için bir çekim yaratması, mekânda gerçekleşen akışın, yapıya dinamik bir görünüm kazandırması amaçlanmıştır (Url-17). Yapıda gerçekleşmesi ön görülen yatay hareketler için gerekli olan vektörler; köprü elemanı ile kurgulanmıştır (Bkz. Şekil 7). Bu vektörlerin tasarlanan boşluktan geçmesi ile farklı kotlardaki kullanıcı hareketinin izlenebilmesi sağlanmıştır.

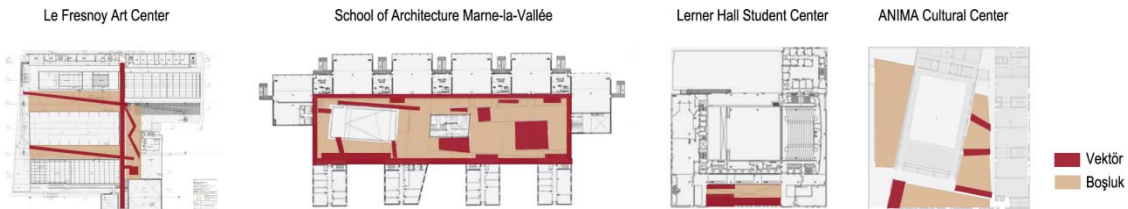


Şekil 7. ANIMA Cultural Center, Gottammare, köprü vektörleri (Url-19)

DEĞERLENDİRME

Mimarlık yapı elemanlarını bir araya getirmekten çok daha öte bir pratiktir. Mimarlar kütle tasarlarken aslında kullanıcıların hayatına dokunur. Yeni deneyimler, karşılaşmalar, olaylar ve anlamlar yaratır. Bernard Tschumi; mimarların bu rolünü mekânsal müdahalelerle sergileyebileceğini düşünen isimlerdendir. Mimarın kullanıcı yönünün altını çizen düşüncelerini yapı ve yazılı eserlerinde sunmuştur.

Makalede, Tschumi'nin mimari söyleminde ve uygulamalarında büyük yer kaplayan "olay mimarlık" hakkındaki söylemi aktarılmış; Le Fresnoy Art Center, School of Architecture Marne-la-Vallée, LernerHallStudent Center ve ANIMA Cultural Center eserlerinde yer alan; boşluk ve vektörler üzerinden örneklendirilmiştir. Örneklerin analizinden Tschumi'nin kullanıcı hareketine verdiği önem açıkça görülmektedir. Bu örneklerde ortak olan; kullanıcı hareketini sergileme ve "arada-alan" (in-between) olarak adlandırılan, programda belirtilmemiş aktivitelere imkân tanıyan alanlar yaratma isteğidir. Esnek tasarım felsefesi, çeşitli fonksiyonları içermeye, kullanıcılara bir çekim noktası sunma, tesadüfi karşılaşmaların oluşması için gerekli mekânsal koşulları yaratma mimarın bu isteğini destekleyen yaklaşımlarıdır. Mimarın incelenen yapılarında; kütleleri parçalamak, birleştirmek, birim döndürmek, boşluğun üstünü örtmek, galeri kurgulamak gibi mekânsal müdahalelerle aslında bilinçli olarak olay-mekân için tasarlanmış bir boşluk yaratma isteği içerisinde olduğu söylenebilir.



Şekil 8. Boşluk ve vektörlerin bir araya gelişi

Tschumi'nin mekânları tasarlarken merdiven, köprü, köprü-rampa ve platform gibi vektörleri kullanmasında bir tekrardan söz edilebilir fakat bu tekrarlar aynen değil, mutasyonlar şeklindedir. Örneğin; Le Fresnoy Art Center'da üst örtünün altında kalan birimlerin arasındaki boşluklar "arada-alan" olarak düşünülerek güzergâh ve seyir alanları yaratılmış; merdiven, köprü ve köprü-rampa vektörleri hem dikey hem yatay doğrultuda erişimi sağlayacak; spiral, diyagonal olarak kurgulanmıştır. Paris'teki School of Architecture Marne-la-Vallée'da boşluğa yeni bir birim eklenerek "arada-alan" önerilmiş ve merdiven, platform ve köprü-rampa ile bu birime erişim sağlanmıştır. LernerHallStudent Center'da iki hacim arasında kalan mekan "arada-alan" olarak düşünülmüştür. Köprü ise; cepheye yaslanan, bu iki kütleyle birbirine bağlayacak şekilde yerleştirilmiştir. Köprü ve boşlukta gerçekleşen olaylar hem yapı içinde galeri boşluğuna bakan bölümlerden hem de dış cepheden izlenebilmektedir. ANIMA Cultural Center'da ise; yapı kütlelerinin içine eklenen yeni birim ve bu birimin hareketiyle yaratılan tanımlı boşluklarla "arada-alan" tanımlanmıştır. Birimin döndürülmesiyle farklı niteliklerde

"arada-alan" elde edilmiştir. Köprü vektörü boşluğun içinden geçecek şekilde konumlanmıştır.

Tablo 1. Yapılarda boşluk ve vektör farklılıkları

Yapı Adı	Boşluğun elde edilmesi	Vektör	Vektörle elde edilen kullanım
Le Fresnoy Art Center	Eski yapıların üstünü örterek, arada kalan mekânların boşluk olarak kullanımı	Merdiven Köprü Köprü-rampa	Tasarlanmış güzergâhlar, Diyagonal rotalar, Seyir alanları
School of Architecture Marne-la-Vallée	Yapıda oluşturulan galeri boşluğuna birim yerleştirilmesi	Merdiven Köprü Köprü-rampa	Galeri içindeki kütleye erişim, Galerinin boşluğunu sarmalama, koridor işlevi
Lerner Hall Student Center	İki farklı hacim arasında kalan kısmın galeri boşluğu olarak kullanımı	Merdiven Köprü	İki birim arasında kotları bağlama, Farklı aktiviteleri destekleme
ANIMA Cultural Center	Avlu içine yerleştirilen birimin döndürülmesiyle boşlukların elde edilmesi	Köprü	Avlu içindeki hacme geçiş

Tschumi'nin aslında kişiler için diyalog mekânları yaratmaya çalıştığını söylemek mümkündür. Belki de bu amacıyla; insanın bir makine olmadığı savını kanıtlamaya çalışmaktadır. Kullanım, program, fonksiyon gibi kelimeler yerine "olay"ı tercih eder. Olayın içinde barındırdığı plansızlığı ve dinamiği sever. Kurguladığı akışın iç hacimden ya da dış cepheden izlenilmesi ise; kullanıcı hareketlerinin öngörülmezliğini herkese kanıtlamak istemesindedir. Mekânda yarattığı boşluk, kullandığı merdiven, köprü, köprü-rampa ve platform gibi vektörlerin insan hareketiyle anlam kazandığını gösterir ve mimarlığın hareketle var olduğunu sergiler.

Anthony Vidler'e göre (Vidler, 1992) mekân her an yeni bir içerikle dolmaya hazırdır ve bu içerikle mekan anlamlandırılacaktır. Vidler'e göre mekân kullanıcının deneyimiyle, her zaman tasarımcının önerdiklerinden fazlasını sunma potansiyelini sahiptir ve bir şekilde kullanıcı tarafından hissedilir ve anlamlandırılır. Bernard Tschumi'ye göre "öteki"nin mekânla deneyimi mimarlığın keşfidir ve bu deneyim mekâna anlam verir. Burada tasarıma anlam katan deneyimdir ve her zaman mimarın önerdiği ile "öteki"nin deneyimi örtüşmeyebilir. "Olay Mimarlığı" önerisiyle Bernard Tschumi "öteki" ile kurduğu ilişkiyi "öteki"nin mekândaki deneyim olasılıklarına göre biçimlendirmektedir. Olay ona göre yaratılabilen değil ancak koşullanabilen bir olgudur (Tschumi, 1975: 137-142). Bu nedenle deneyim sadece inşa edilen mekânın bir olgusu olarak değil, tasarımın da bir olgusu olarak görülmelidir. Bernard Tschumi'nin mimarlık terminolojisine ve uygulamalarına yaptığı katkı açıktır. Suha Özkan'ın da belirttiği gibi (Özkan, 2000: 25-35) ondan beklenen; düşüncelerini yaşamla birleştiren yapıları mimarlığa kazandırmasıdır. Bilgi birikimini; yapı örneklerinden gerçek pratiklere dönüştürmesi, gelecek nesillere kendinden izler bırakmasıdır.

Kaynaklar

- Deleuze, G. (2005) *Fark ve Tekrar*, (B. Yalın, E. Koyuncu, Çev) İstanbul: Mas, 19-50. (Eserin Orjinalı 1968'de yayımlandı)
- Güleç, G. (2012) "Olay-Kentler: Yeni Bir Bağlamsal Mimarlık Terminolojisi", *Mimarlık Dergisi*, Sayı 366.



- Hill, J. (2005) *Actions of Architecture: Architects and Creative Users*. London: Taylor & Francis Group.
- Johnson, P, A. (1994) Context and Contextualism, *The Theory of Architecture: Concepts, Themes & Practices*, New York, 285-287.
- Özkan, S. (2000), "Tschumi Üzerine", *Bernard Tschumi Çağdaş Dünya Mimarları Dizisi 1*, İstanbul: Boyut Yayınları, 25-35.
- Tschumi, B. (1975). *Questions of Space: The Pyramid and The Labyrinthor The Architectural Paradox*: 137-142.
- Tschumi B. (1994a) *Architecture and Event* (Ed: Terence Riley ve Anne Dixon). New York: The Museum of Modern Art.
- Tschumi, B. (1994b) *Event Cities: Praxis*, Londra: MIT Press: 13, 155, 221, 327.
- Tschumi, B. (1996) *Architecture and Disjunction*. England: The MIT Press.
- Tschumi, B. (2000) *Event cities-2*, Londra: MIT Press: 13, 226, 297.
- Vidler, A. (1992) *The Architectural Uncanny: Essays in the Modern Unhomely*, Cambridge: The MIT Press.
- Williams, J. (2000) "Deleuze's Ontology and Creativity: Becoming in Architecture", *The Warwick Journal of Philosophy*: 202-213.
- (URL-1) <http://www.dictionary.com/browse/event> Erişim Tarihi 24 Aralık 2017.
- (Url-2) <https://wenku.baidu.com/view/553d0d6648d7c1c708a1455c.html> Erişim Tarihi 05 Ocak 2017.
- (Url-3) <https://www.forbes.com/sites/yjeanmundelsalle/2015/09/07/bernard-tschumis-architecture-is-not-just-about-space-and-form-but-also-the-events-happening-inside/#2c25c8457605> Erişim Tarihi 10 Aralık 2017.
- (Url-4) <https://www.youtube.com/watch?v=CyHQAihSZdM> Erişim Tarihi 10 Aralık 2017.
- (Url-5) <http://www.lefresnoy.net/en/school/concept> Erişim Tarihi 28 Ocak 2018.
- (Url-6) <https://www.moma.org/collection/works/476> Erişim Tarihi 28 Ocak 2018.
- (Url-7) <http://www.tschumi.com/projects/14/#> Erişim Tarihi 28 Ocak 2018.
- (Url-8) <https://www.flickr.com/photos/abthomas/4919533685/sizes/l> Erişim Tarihi 28 Ocak 2018.
- (Url-9) https://www.flickr.com/photos/st_ludwig/5539818967/ Erişim Tarihi 28 Ocak 2018.
- (Url-10) <https://divisare.com/projects/62897-hda-hugh-dutton-associes-bernard-tschumi-architects-peter-mauss-esto-ecole-d-architecture> Erişim Tarihi 28 Ocak 2018.
- (Url-11) <http://www.tschumi.com/projects/15/#> Erişim Tarihi 28 Ocak 2018.
- (Url-12) <http://lernerhall.columbia.edu/history-and-architecture> Erişim Tarihi 5 Ocak 2018.
- (Url-13) <https://www.youtube.com/watch?v=idLCHIogSj4> Erişim Tarihi 04 Şubat 2018.
- (Url-14) <https://www.flickr.com/photos/kh1979/1564205319/sizes/l> Erişim Tarihi 10 Aralık 2017.
- (Url-15) <http://www.tschumi.com/news/archive/2016/> Erişim Tarihi 10 Aralık 2017.
- (Url-16) <http://www.tschumi.com/projects/13/#> Erişim Tarihi 10 Aralık 2017.
- (Url-17) <https://www.archdaily.com/341890/anima-cultural-center-proposal-bernard-tschumi-architects> Erişim Tarihi 24 Aralık 2017.
- (Url-18) <http://www.tschumi.com/projects/68/#> Erişim Tarihi 13 Aralık 2017.
- (Url-19) <https://www.archdaily.com/338720/grottammare-cultural-center-bernard-tschumi-architects> Erişim Tarihi 13 Aralık 2017.