İSTANBUL TEKNİK ÜNİVERSİTESİ ★ FEN BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

DİJİTAL ORTAMDA TASARIMIN MEKAN KAVRAMINA VE KURUMSAL KİMLİK ANLAYIŞINA YANSIMALARI

YÜKSEK LİSANS TEZİ
İç Mimar İskender TÜRGAN
502021038

Tezin Enstitüye Verildiği Tarih : 16 Haziran 2005
Tezin Savunulduğu Tarih : 30 Mayıs 2005

Tez Danışmanı :	Prof. Dr.	Gülen ÇAĞDAŞ (İ.T.Ü.)
Diğer Jüri Üyeleri	Prof. Dr.	Orhan HACIHASANOĞLU (İ.T.Ü.)
	Prof.Dr.	Hasan ŞENER (İ.T.Ü.)

HAZİRAN 2005

ÖNSÖZ

Yüksek lisans öğrenimim boyunca değerli fikirlerini çalışmam boyunca paylaşan, araştırmamın her aşamasında ilgisi ve desteği ile bana yol gösteren tez danışmanım Prof. Dr. Gülen ÇAĞDAŞ' a,

Marmara Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, ve İstanbul Teknik Üniversitesi'ndeki eğitimim süresince bana destek olan ve katkıları ile çalışmalarımı olgunlaştırmamı sağlayan tüm hocalarıma,

Destek, sevgi ve özverileri ile her zaman yanımda olan aileme,

Bu süreçte beni destekleyen tüm sevdiklerime ve dostlarıma,

Teşekkürlerimi sunarım.

Haziran 2005 İskender Türgan

İÇİNDEKİLER

ÖNSÖZ ii
KISALTMALAR v
ŞEKİL LİSTESİ vi
ÖZET viii
SUMMARY ix

1. GİRİŞ 1

2. DİJİTAL ORTAMDA TASARIMIN, MEKAN KAVRAMINA YANSIMALARI 4
2.1. Mekan kavramı 4
2.2. Bilgi ve iletişim teknolojilerindeki güncel gelişmeler 5
2.3. Dijital ortamda mekan kavramı 6
2.3.1. Kavram grupları 7
2.3.2. Mekanı sınırlayan, tanımlayan, algılamayı sağlayan öğeler 10
2.4. Bilgi ve iletişim teknolojilerinin mimariye yansımaları 11
2.4.1. Kamusal alanlardaki yansımaları 13
2.4.2. Çevre ve nesne kullanımı ve tasarımdaki yansımaları 15
2.5. Bilgi ve iletişim teknolojilerinin tasarım sürecinde kullanımı 17
2.5.1. Mekansal Etkileri 18
2.5.2. Mimari Etkileri 20
2.6. Dijital ortamda tasarımın gelişimi 23
2.7. Dijital tasarımın toplumsal etkileri 25

3. DİJİTAL ORTAMLARIN TASARIMDA KULLANIMINA İLİŞKİN FARKLI YAKLAŞIMLAR 27
3.1. Dijital ortamda tasarım yöntemleri 27
3.2. Tasarımcıların yaklaşımları 28
3.2.1. Kavramsal yaklaşımlar 28
3.2.1.1. Eisenman'ın tasarım yaklaşımı 28
3.2.1.2. Asymptote'in tasarım yaklaşımı 31
3.2.1.3. Un Studio'nun tasarım yaklaşımı 35
3.2.1.4. Rem Koolhas 'ın tasarım yaklaşımı 36
3.2.1.5. Zaha Hadid'in yaklaşımı 38
3.2.1.6. Massimiliano Fuksas'ın yaklaşımı 46
3.2.1.7. MVRDV'nin tasarım yaklaşımı 47
3.2.1.8. Kolatan, McDonald'in tasarım yaklaşımı 47
3.2.2. Biçimsel yaklaşımlar 48

3.2.2.1. Frank O.Gehry'nin tasarım yaklaşımı 48
3.2.2.2. Lindy Roy tasarım yaklaşımı 49
3.2.2.3. Jacques Herzog, Pierre de Meuron'un tasarım yaklaşımı 52
3.2.2.4. Steven Holl'un tasarım yaklaşımı 53
3.2.3. Programlanabilir mimarlık 54
3.2.3.1. Kas Oosterhuis'in tasarım yaklaşımı 54
3.3. Dijital ortamın tasarım ve kavramlar üzerindeki fiziksel ve düşünsel etkileri 70
3.4. Dijital ortamda araştırmaların, bina ve mekan üzerindeki etkileri 71
3.5. Dijital ortamda tasarım ve uygulamaların yarattığı etkileşimli dokular 73

4. DİJİTAL ORTAM, TASARIM ÜRÜNÜ VE KURUMSAL KİMLİK ARASINDAKİ İLİŞKİLER 74
4.1. Kurumsal kimlik kavramının gelişim süreci 74
4.2. Ekonomik kriterlerin mekan ve toplum üzerine etkisi 75
4.3. Dijital ortamda tasarım ve kurumsal kimlik arasındaki etkinin toplum hayatında oynadığı rol 78
4.4. Dijital ortamda tasarım, Kurumsal kimlik ve teknoloji ekseninde, öngörülerin, yeni yaklaşımların, etkileşimli ortamların toplum gelişimine etkisi 79
4.5. Dijital mimari ve kurumsal kimlik arasındaki ilişki 81

5. DİJİTAL TASARIM ORTAMINDA YENİLİKÇİ KURUMSAL KİMLİK GELİŞİMİ VE ARAYIŞLARI 83
5.1. Kurumsal kimlik faktörünün, dijital ortamların temelinde, ekonomik hayatta yaratacağı yenilikçi ve sıra dışı yaklaşımların irdelenmesi 83
5.1.1. Dijital ortamlar, tüketim toplumu ve iletişim tasarımı 86
5.1.2. Marka imajının güçlendirilmesi çerçevesinde gelişen etkileşimli tasarımlar 86
5.1.3. Ticari kriterlerin etkileşimli tasarımlar üzerindeki belirleyici etkisi 88
5.2. Dijital ortamda tasarlanmış ve uygulanmış Kurumsal kimlik ile ilişkilendirilen tasarımların incelenmesi 89
5.3. Etkileşimli ortamların, dijital ortamda tasarıma ve tasarım eğilimlerine etkileri 97

6. SONUÇ 99

KAYNAKLAR 103

ÖZGEÇMİŞ 108

KISALTMALAR

LCD	: Liquid Crystal Display
LED	: Işık Yayıcı Diyot
3DTF	: Three Dimension Thin-Film
CAD	: Computer Aided Design
CATIA	: Computer Aided Three-Dimensional Interactive Application
MIT	: Massachusetts Institute of Technology
OLED	: Organik Işık Yayıcı Diyot
VRML	: Virtual Reality Modeling Language

ŞEKİL LİSTESİ

Sayfa No

Şekil 2.1 : Gerçek zamanlı hareketli strüktür,..... 12
Şekil 2.2 : Hydra-Pier 2001, Hollanda Asymptote,..... 13
Şekil 2.3 : Mercedes-Benz Müzesi Rashid, Couture, Asymptote, 2003,..... 14
Şekil 2.4 : International Fashion M., Elektronik müzik enstrümanı ceket,.... 15
Şekil 2.5 : Nokia Medaillon,Nokia,..... 16
Şekil 2.6 : International Fashion Machines, Masa Örtüsü,..... 16
Şekil 2.7 : Pioneer Elektronik Ceket,..... 16
Şekil 2.8 : Chimerical Garment, Elisa Co,..... 17
Şekil 2.9 : NY Borsası, Rashid, Couture. Asymptote, 2000.....19
Şekil 2.10 : Carlos Miele, Hani Rashid, 2003,..... 20
Şekil 2.11 : Mercedes-Benz Müzesi, Ben Van Berkel, 2002,..... 21
Şekil 2.12 : BBC, Ben Van Berkel, UN Studio, 2004,..... 22
Şekil 2.13 : Mercedes-Benz Tasarımı Matematiksel Diyagramı,..... 25
Şekil 3.1 : Sanal Ev , Eisenman, 1998,..... 29
Şekil 3.2 : Sanal Ev, görünüş ve kesitleri, Eisenman,1998,..... 31
Şekil 3.3 : BMW Tasarım ve Satış Merkezi, Asymptote,..... 32
Şekil 3.4 : BMW Tasarım ve Satış Merkezi, Asymptote,..... 33
Şekil 3.5 : Motion Scapes, Asymptote, 2000,..... 34
Şekil 3.6 : Eyebeam, Asymptote,..... 34
Şekil 3.7 : A3 Knoll Ofis Mobilya Sistemi, Asymptote,..... 35
Şekil 3.8 : CCTV, Rem Koolhas, 2003,..... 37
Şekil 3.9 : Prada görünüşler 1, Koolhas, 2002,..... 38
Şekil 3.10 : Ordrupsgaard Müzesi Ek Binası, Hadid, 2001,..... 39
Şekil 3.11 : Mind Zone, Millenium Dome, England, Hadid, 2001,..... 40
Şekil 3.12 : Salerno Denizyolları Terminali, İtalya, Hadid 2001,..... 41
Şekil 3.13 : Wolfburg Bilim Merkezi, Almanya, Zaha Hadid, 1999,..... 42
Şekil 3.14 : LF ONE Almanya, Zaha Hadid, 1999,..... 43
Şekil 3.15 : Roma Çağdaş Sanatlar Merkezi, İtalya,1999,..... 43
Şekil 3.16 : Rosenthall Çağdaş Sanatlar Merkezi, İtalya, Zaha Hadid, 1999,.. 44
Şekil 3.17 : BMW, Zaha Hadid, Arredamento Mimarlık, Aralık 2001,..... 45
Şekil 3.18 : Emperio Armani cephe, Fuksas..... 46
Şekil 3.19 : Emperio Armani koridor, Fuksas, 2003,..... 46
Şekil 3.20 : Walt Disney, Gehry,2003,..... 48
Şekil 3.21 : Walt Disney, Catia modeli, Gehry,..... 49
Şekil 3.22 : Vitra, New York, Roy,..... 50
Şekil 3.23 : Noah, Roy,..... 50
Şekil 3.24 : Okawonga Deltası Ilıca Merkezi, Roy, 2003,..... 51
Şekil 3.25 : Çin Olimpiyat Havuzu, Herzog de Meuron, 2003..... 52
Şekil 3.26 : Çin Olimpiyat Havuzu, Herzog de Meuron, 2003..... 53
Şekil 3.27 : Interactive Cave, Oosterhuis..... 56

Şekil 3.28 : Space Station, Oosterhuis,..... 58
Şekil 3.29 : Kuzey-Hollanda Pavyonu, Oosterhuis,..... 58
Şekil 3.30 : Head/Trunk/Tail, Oosterhuis,..... 59
Şekil 3.31 : Saltwater Pavilion, Oosterhuis,..... 60
Şekil 3.32 : Parasite, Oosterhuis, Lenard,..... 61
Şekil 3.33 : Programmable Building, Oosterhuis, Lenard, 1998,..... 62
Şekil 3.34 : Dancing Facades, Oosterhuis, Lenard, Publishers, 1998,..... 62
Şekil 3.35 : Canyon On Bedrock, Oosterhuis,..... 63
Şekil 3.36 : Solid Flow, Oosterhuis,..... 64
Şekil 3.37 : Museum For XXIst Century, Oosterhuis,..... 64
Şekil 3.38 : Programmable Landscape, Oosterhuis,..... 65
Şekil 3.39 : U2 Tower, Oosterhuis, 2004,..... 66
Şekil 3.40 : Chile, Oosterhuis, 2004,..... 66
Şekil 3.41 : Adaptable Facades, Oosterhuis, 2004,..... 67
Şekil 3.42 : Graphideas, Oosterhuis, 2004,..... 68
Şekil 3.43 : Queensland, Oosterhuis, 2004,..... 69
Şekil 3.44 : Smart Wrap,..... 72
Şekil 5.1 : Eyebeam Sanat ve Teknoloji Müzesi kesit, Diller&Scofidio,..... 90
Şekil 5.2 : Eyebeam Sanat ve Teknoloji Müzesi iç,..... 90
Şekil 5.3 : Eyebeam Sanat ve Teknoloji Müzesi,..... 91
Şekil 5.4 : Eyebeam Sanat ve Teknoloji Müzesi, cephe,..... 92
Şekil 5.5 : Eyebeam Sanat ve Teknoloji Müzesi, mekanlar,..... 92
Şekil 5.6 : Resi-Rise, Kolatan, McDonald,..... 93
Şekil 5.7 : Eindhoven,Brabant Kütüphanesi, MVRDV, 2002,..... 94
Şekil 5.8 : Nescafe, Saee, 2004,..... 95
Şekil 5.9 : JVC, Eric Owen Moss, 2004,..... 96

ÖZET

Dijital mimari ve kurumsal kimlik beraberliği son dönem de yapılan tasarım ve mimari uygulamalarda ön plana çıkmaktadır. Mimarlar ve tasarımcılar dijital ortamların ve teknolojik yeniliklerin ışığında düşüncelerini ve projelerini gerçekleştirmektedirler. Küresel düzen ve teknolojik alt yapının düzenli olarak kendini yenilemesi hayatın bir parçası haline gelmiştir. Etkileşimli ortamlar teknolojinin değişmez ilkesini oluşturmaktadır. Mimari ve teknoloji arasındaki ilişki önem kazanmaktadır. Elektronik paradigmaların ışığında öngörülen rekabet zamanla mimari ve teknolojinin uyumuna dönüşmektedir. Artık dijital ortam ve teknolojik yeniliklerin ışığında mimari şekillenmektedir. Yeni malzemeler ve yapım teknikleri ile etkileşimli ortamlar, programlanabilir yapılar, akıllı binalar, yapılmaktadır. Kurumsal kimlik çalışmalarına ağırlık veren tüm şirketler kamusal amaçlı kullanılmak üzere çeşitli müze, fuar ve satış amaçlı yapılara önem vermektedirler. Bu binaların temel özellikleri arasında etkileşim, hız, iletişim, dijital ortamda tasarım ve teknolojinin sağladığı yeni malzeme ve ortamlar ön plana çıkmaktadır.

Bununla beraber toplumsal olarak yeni ihtiyaçların oluşması ve değişen ticari ve ekonomik altyapı dikkati çekmektedir. Ekonomik düzen mimari ortamda yeni ihtiyaçların ortaya çıkmasını sağlamıştır. Yeni yapılanma, medya teknolojileri ve ekonomik düzen ışığında, ticari ve kültürel yaşamda köklü değişiklikleri meydana getirmektedir. Bu şirketlerin marka kimliğini yaşatmak için önemli adımları atmaları sağlamaktadır. Toplumun tüm dikkatini çekecek ve teknolojinin son olanakları ile donatılmış dijital mimari ürünü yapılar kurumsal kimlik çalışmalarında ön plana çıkmaktadır. Bunun getirdiği en önemli etki uluslararası ekonominin bu gelişmeler ışığında kendine yeni teknikler ile yön çizmesidir.

Çalışmanın amacı, mimari, dijital ortam, teknoloji ve ekonomi ekseninde bu ilişkileri ortaya çıkartarak günümüz ve gelecek küresel yaşantısının örgütlenme ve yaşayış tarzını ortaya çıkarmaktır.

SUMMARY

Recently, Digital Architecture and Corparate Identity cooperation are the most important thing, for designs and architecture constructions. Architects and designers perform, light of digital space, projects and philosophy thinking. The Digital architects, a common-sense guide to using computer technology in design practice. Orderly, globalisation and technological underconstruction renovate to architecture, economy and lifesyle. Interactive spaces are the most important for arcitecture. Architecure and technology unity, open new perception doors. Beetwen of electronic paradigm and architecture competition, are tranformed into architecture and tecnologycal harmony. Therefore, way of digital architecture and impressive technological developments are rebuild by architects of in the age. New materials, construction technics, interactive space, programmable space, intelligent house, build in new areas. Commercial companies, consider to perform corparate identity studying. The major factor, however take a build social, cultural, museum, fair and showroom, interactive space building as a goal. Building of foundations are interactive, speed, communication, new materials and using computer technology in design practice.

However, social, economy, commercial and corparate identity has to be developed designing by architects and designers. Digital economy provides social and architecture changing. Developing to new constuctions, bringing about a complete change in the way economy at the world. Corparate identity of companies are developed by architects. Technological and digital buildings influence to social life

According to investigation, globalisition, architecture, digital space, technology, digital economy and corparate identity has changed of social, culture and lifestyle.

1 .GİRİŞ

Elektronik ve teknolojik gelişim ile endüstrileşen toplumun ihtiyaçlarının açılımında gelişen, dijital ortamda tasarım ile bilgi ve iletişim teknolojileri, mekan kavramının düşünsel ve fiziksel gelişimine yeni bir boyut getirmektedir.

Elektronik ortamda ve teknolojinin hızı ile ortaya çıkan gelişimin ivmesini varolan kavramlar ve yeni ortaya çıkan kavramlar ileriye götürmektedir. Etkileşim kavramının gelişimi çerçevesinde dijital ortamda tasarım, mekanları tanımlayan temel öğelerin algılanmasında köklü değişiklere yol açmıştır. Artık mekanlar yeni araçlar ve farklı kavramlar ile algılanmaktadır. Fiziksel olarak mimari uygulamalardaki değişim, dijital ortamda tasarım, malzeme ve formun ilişkisinde yeni birleşimler ile bilgi ve iletişim teknolojilerindeki gelişim mekan anlamında yeni ara yüzler ile kullanıcıları karşı karşıya getirmektedir. Bunun sonucunda sorgulamalar ve düşünceler mimariye ve tasarıma ivme kazandırmaktadır.

Dijital ortamda tasarım, problemleri ve çözümleri ile, mimariye çeşitli konumlarda değişebilen, dönüşebilen, sürekliliğini koruyan ve programlanabilen bir yapı kazandırmıştır. Bilgi ve iletişim çağında yaşam, dijital ortamda tasarım ile birleşerek çevresel algılamalara farklı bir görüş açısı getirmiştir. Dijital ortam olmadan bir projeye başlamak mümkün görünmemektedir. Gerçek olarak varolmayan ortamlarda tasarımlar gerçekleştirilip hayatın içine uyarlanmaktadır.

Dijital ortamda tasarımlarını gerçekleştiren mimarlar, dijital ortamın olanakları ile bilgi ve iletişim teknolojilerini kullanarak felsefi ve düşünsel birikimlerden aldıkları bilgiler ışığında, mekan ve mimariye yeni ve gelişen kavramlar sayesinde yön vermektedirler. Bu tasarımların her biri içerisinde dönüşümü, değişimi, sürdürülebilirliği, teknolojiyi, felsefeyi ve kavramları barındırmaktadır. Mimari ve mekan yorumları geniş bir bantta tasarımcıya ve projenin kriterlerine göre algılanan koşullar çerçevesinde tasarlanmaktadır. Bunun altında hem küresel bir yaşam tarzının getirdiği koşullar hem de kültürel olarak baskınlığı ortaya konmak istenen yerel öğelerin yeniden yorumlanmasını ön plana çıkmaktadır.

Her düşünce ve kavram gelişimini tamamlamamış bir düşünsel ve felsefi bütünün parçası olarak görülmelidir. Kavramların gelişimini tamamlayıp tamamlamadığı sorgulanması karşımıza gelişen ve değişim içerisinde yeni anlamlar bulan fikirleri ortaya çıkarmaktadır. Bu dijital ortamda tasarımın gelişimi ile ortaya çıkan süreçtir. Süreç yeni algılama yöntemleri ile düşüncelere ve çevreye yeni yönler vermektedir. Etkileşimli mekanların eğitim, eğlence, ve teknoloji gibi çeşitli şekillerde hayatımıza girişi kaçınılmazdır.

Artık bütünsel bakış açısının hakim olduğu, küresel bir köye doğru ilerleyen dünyamızda pratik olarak her türlü bilgi ve teknolojik gelişim, tasarım kriterlerine yön vermektedir.

Ticari olarak firmalar gelişimlerini ve güçlerini ifade etmenin en etkin yolunun, bilgi iletişim teknolojileri ve dijital ortamda tasarımın getirdiği yenilikler ile ifade etmenin yollarını aramaktadırlar. Mimari bu süreç içerisinde birçok kriteri içinde barındıran bir çekim merkezi haline dönüşmüştür. Çekim merkezi içinde bütüncül bir bakış açısının izlerini görmekteyiz.

Bu çekim merkezinin altında yatan en önemli etkenlerden birisi global dünyanın lokomotifini oluşturan ekonomik ve ticari kriterlerdir. Kurumsal anlamda firmalar dijital ve teknolojik ortamın olanakları ile endüstriyel nesnelerini ve kurumsal kimliklerini daha çekici hale getirmenin yollarını aramaktadırlar. Bunu sağlamanın en önemli araçlarından biri dijital mimari ile bilgi ve iletişim teknolojilerinin olanaklarının kullanımı ile sağlanmasıdır. Günümüzde dijital mimari ve kurumsal kimlik arasında önemli bağ, ekonomik kriterlere bağlı olarak gelişimini sürdürmektedir.

Günümüzde birçok olguyu sorgulamaktayız. Kavramların her an gelişimi teknoloji ile aynı düzlemde ilerlemektedir. Bunu takip eden fiziksel gelişimler ticari ve ekonomik olarak mimarinin, mekanın ve çevrenin yeniden yorumlanması ile algılarımızı canlı tutmaktadır.

Ekonomik gelişimini sağlamış ve ekonomik kalkınmanın büyük bölümünü başarı ile kat etmiş ülkeler ve kurumsal kimliğini ispatlamış ve ispatlamak için gerekli başarıyı yakalamayı amaç edinmiş şirketler dijital mimariyi gelişimlerinin en önemli aşamasında küresel bir köye dönüşen dünyada kimliklerini vurgulayacak ve reklamlarını en iyi şekilde yapacak bir araç olarak kullanmaktadırlar. Araç zamanla

bir amaca dönüşmekte ve mimari felsefi düşüncelerin ışığında, gelişen kavramların kattığı yeni anlamlar ile şekillenmektedir.

Araştırmanın amacını kapsayan dijital mimari mekan ve kurumsal kimlik arasındaki, yeni kavramlar dahilinde oluşan tasarımları inceleyerek ticari ve ekonomik olarak mimari gelişimin firmaların gelecekte karşılaşacağı ve yeni kavramları nasıl ortaya koyduğunu ve bunun yaratabileceği değişiklikleri yaşama nasıl yansıdığını ortaya çıkarmaktır.

Bu araştırmanın kapsamı, bilgi ve iletişim teknolojilerinin dijital ortamda tasarım ile bütünleşerek mekan kavramı üzerindeki etkilerini görmek ve bunların kurumsal kimlik ve ekonomik etkilerini ortaya koymaktır. Şimdiye kadar inşa edilmiş çeşitli bilim kültür merkezleri, müzeler ve diğer yapıların işleyişi altında yatan kavramsal fikirler, bunların semantik birleşimleri ile ortaya çıkan düşüncelerin uygulamaya dönüşmesi incelenecektir. Gelecekte olası yapı teknolojileri hakkında alternatif kullanım şekilleri ve bunların kullanımına ilişkin gözlemler ortaya çıkarılacaktır. Ayrıca ekonomik kriterler ve kurumsal kimlik yapılanmasının önemi ortaya konularak yeni teknolojilerin mimari olarak toplum üzerindeki etkisi araştırılacaktır.

Bu çalışma çerçevesinde, tasarımcıların dijital ortamda tasarıma yaklaşımlarını ortaya çıkartarak ve kurumsal olarak firmaların geleceğin eğilimlerini yakalamak için ticari ve ekonomik başarının mimari üzerindeki etkisinin bilgi ve iletişim teknolojileri bağlamında kullanarak dijital ortamda tasarım ile yarattıkları ivmeyi ortaya koymak amaçlanmaktadır. Güçlü bir ağın parçası olan mimarinin yaratıcı dilini başka kaynaklar ile birleştirerek bütünsel yaklaşım ile güçlenen düşüncelerin dijital ortamın beslenmesinde önemli bir kaynak olduğu görülür.

2.DİJİTAL ORTAMDA TASARIMIN, MEKAN KAVRAMINA YANSIMALARI

2.1.Mekan kavramı

Mekan insanlığın varolduğundan beri form, malzeme ve fikir olarak önemli değişikliklere uğramıştır. Mekan, ana işlevini kaybetmeden gelişime her zaman açık fiziksel bir yapıdır. Çağımızda bilgi teknolojilerinin yaşamın doğal bir parçası olmaya başlamasından beri mekan kavramı köklü değişiklikler ile karşı karşıya kalmıştır. Siber uzay, hiper yüzey, sanal ortam ve dijital ortamda tasarım yöntemleri ile mekan yeni anlamları ve farklılıkları içinde barındırmaya başlamıştır. İletişim teknolojileri her bireyin içinde bulunduğu ve yaşamın her anında varoluşun bir kanıtı olarak toplumu çevreleyen bir kavramdır. Her türlü kültür, sanat, haberleşme, düşünce ve fikir alışverişinde bulunma ve temel ihtiyaçları karşılamak gibi birçok öğeyi içinde barındıran bütünsel bir kavramdır. Bilişim çağında teknolojinin kat ettiği adımlar mekanın içinde akıllı ve programlanabilir tasarımlar ve mimari deneyimler ile algıların mekanın özelliklerini dört duvardan oluşmadığını gözler önüne sermektedir. Simbiyotik ilişkiler mekan içerisinde de geçerli olma yolunda önemli adımlar kat etmiştir. İhtiyaçların ve konforun bireyin özgürlüğü ile doğru orantılı olarak artması geçmişte mekanın verdiği anlamlardan farklı olarak günümüz mekanlarının anlamlarının gelişmesinde önemli rol oynamıştır.

Kavramların içgüdüsel etkiler ile nesilden nesile aktarılması gibi mekan kavramı da bilişim teknolojilerinin günlük yaşamda kullanılmasına kadar, geleneksel anlayışla şekillenmiştir. Bilgi ve iletişim teknolojileri mekansal çözümlerin ve çeşitliliğin teknolojik kaynağı olmaktadır. Etkileşimli ve teknolojinin yarattığı imkanların kullanımı mekanların daha aktif eğitim, eğlence, kültür ve sanat merkezi kavramlarını içinde barındıran gerektiğinde dönüşebilen sürekliliğini ve ilerlemesini kaybetmeyen büyüyüp gelişebilen, küçülüp çeşitli hizmetler dahilinde kendini yenileyebilen akıllı inorganik yaşam formlarına dönüşmesini sağlamıştır.

Mekansal çözümlerin zenginliği teknolojik gelişim sonucunda zenginleşmektedir. Yapay zeka ve akıllı binaların tasarımı ve uygulamasında, canlı bir organizma gibi insanların bir parçası olan mekanlar karşımıza çıkmaktadır. Yaşam ve ihtiyaçlar bu çözümlerin içerisinde çözülmektedir. Dijital ortamda gerçekleştirilen uygulamalar ile karşımıza etkileşimli, elektronik olanaklar ve tüm iletişimle ilgili, internet, telefon, çalışma, eğlence, kültür ve sanatla içiçe mekanlarda yaşamaya başlayan ve yaşayacak bir uygarlık mertebesine erişerek kavramsal, ve felsefi düşüncelerin kemikleştiği yapılar uygulanmaktadır.

2.2.Bilgi ve iletişim teknolojilerindeki güncel gelişmeler

Bilgi ve iletişim sektörü güncel olarak ekonomik kriterlere dayalı ve arz talep dengesi ile gelişimini sürdüren bir sektördür. Her bireyin hakkında fikir sahibi olduğu ve ürünlerini kullandığı bu sektör mimari tasarım sürecinde yapıların vazgeçilmez bir parçasıdır. Tasarımın aklımıza geldiği her alanda artık dijital ortamda tasarlanıp teknoloji ile harmanlanan tüm nesneleri görmekteyiz.

Artık tasarımlar toplumun her kesimine ulaşmak güncel yaşamımıza yön vermektedir. Dijital araçların giderek alım gücü bağlamında geniş bir kitleye ulaşması toplumsal karşı konulmaz gelişim ve değişimi beraberinde getirmiştir. Artık tasarım dijital ortamda tasarım ile temsil gücünü arttırmıştır. Daha ucuz iş gücü ile sektörü etkilemektedir. Ayrıca düşük uygulama maliyetleri ile yazılım ve donanımlar verimli çalışmanın anahtarı olmuştur.

Bunun yanı sıra önemli bir alan olan eğlence sektörü teknoloji ile insanların hizmetindedir. Oyunlar çeşitli sohbet odaları sanat ve teknolojinin birleşimi ortaya çıkan tasarımlar ticari bir sektörün parçalarıdır. Teknoloji yaşamı birey açısından kişisel olarak yalnızlığa doğru sürüklese çelişkilerin herkes için geçerli olmadığı görülür.

Sağlık sektöründeki gelişimler mekanların yeni yorumlarını da beraberinde getirmektedir. Teknolojilerin sınırsızlığı birçok mekanın yeniden yorumlanmasını beraberinde getirmiştir. Mekanlar hastaların sağlık ve huzur içerisinde tüm acil müdahalelerin yada operasyonların yapıldığı birer üs şeklinde tasarlanmaktadır.

Askeri alanda kullanılan bilgi ve iletişim teknolojilerinin savunma ve saldırı amaçlı kullanımları askeri üsler ya da merkezlerin idare edilmesinde ana üslerin

mimarisinde ön plandadır. Amerikan hükümetinin yaptığı son resmi açıklamaya göre yakında askerler yerine mekanik robotlar savaşmak için kullanılacaktır.

Gelecekte bilginin topluma ulaşması için yeni ve geçerli yöntemler icat edilecek ve uygulanacaktır. Elektronik gazetelerden, iletişim teknolojilerindeki mobil aletlere kadar, fabrikalardaki üretim zincirinden, elektronik ortamda oy verilebilecek siyasi ortamlara kadar bilgi iletişim teknolojileri hayatın her alanında yaşamı saracaktır.

2.3.Dijital ortamda mekan kavramı

Dijital mimari, dijital ortamda tasarım, bilgi ve iletişim teknolojileri ve uygulama tekniklerinin mekansallaştırılmış teknolojik bir bütünüdür.

Dijital mimari, klasik tasarım eylemlerinin dışında, tasarımın ihtiyacı tüm etkileşimli bilgileri toplayıp bunu dijital ortam içinde yorumladıktan sonra çıkan sonuçların olasılıklarını tasarımcı yada çevre koşullarının uygunluğu ve oranlarına göre yapılandırdıktan sonra ihtiyaçlar çerçevesinde gerçek hayatın içine adaptasyonudur (Galofaro, 1999).

Eisenman'a göre elektronik medya çağı yeni açılım ve görüşleri beraberinde getirmektedir. Bu gelişimler mimariyi nasıl etkiliyor? Geleneksel olarak mimari klasik barınma eylemlerinin gerçekliğinden ayrılarak, yeni akımların ve teknolojilerin peşinden ilerlemeye başladı. Mekanik paradigmaların dışında mimari doğal faktörlerin üstesinden gelmek üzerine yeni manifestolar üzerinde çalışıyor,ve ayrıca anıtsallığın üstesinden gelmek uğruna toplumu yeni görüşler ile tanıştırıyor. Elektronik paradigmalar mimari ile doğrudan güçlü bir mücadele içindedir. Çünkü bu medya ve sanallık koşullarında gerçekliği belirlemektedir. Bu değerler varlığın üzerinde görünüyor. Medya ne olduğu belirsiz, içinde nasıl ve ne görülüyor sorularını barındıran elektronik paradigmaların temelleri tanışmayı sağlıyor. Mimari bu soruların üzerine giderek, 15. yüzyıldan beri gelen önemli temelleri sorguluyor. Mimari mekanik görüşlerin baskısı altındadır. Bunun sonucunda elektronik paradigmalar, kendine geleneksel kavramların ışığında gelişimini sürdürmek için sorgulamalar ve görüşler ile ilerliyor. Elektronik mimari birçok anlamda yeni bir dil önererek geleneksel anlayışın temellerini referans alarak bunları değiştiriyor ve yeni anlamlar ve kavramlar ile yeniden çözüp yorumluyor (Eisenman, 1999).

Mekan geleneksel tanımların dışında gelişen bilgi ve iletişim teknolojilerinin getirdiği düşünsel ve fiziksel değişim ile algılanmaktadır. Modern toplum ve insanın değişimi mekanların yeni ara yüzler şeklinde tasarlanmasını beraberinde getirmiştir. Yaşadığımız mekanları yeni araçlar ile programlanabilir, elektronik, etkileşimli, bireyin ihtiyaçları ile doğru orantılı olarak gelişimi görülmektedir. Dijital ortamda tasarım yeni mekan ara yüzleri ile toplumu sarmaktadır.

Bilişim çağının en önemli yanı hem araçsal hem de mekansal olmak gibi bir beceriye sahip bilgisayar ile şimdiye kadar öğrendiğimiz birçok bilginin sorgulanması ve yeniden yorumu ile farklı bir bakış açısı ile dünyayı algılama söz konusudur. Mimarlık alanında ve mevcut tasarım yöntemlerinde ortaya çıkan değişim ve mekanın doğası ve sınırlarında gelişen düşüncelerin yeniden yorumlanması bilişim teknolojisi ile mümkün hale gelmiştir.

Sanal mekanların, siber uzay söylemlerinin ve dijital ortamda tasarımın altında çeşitli ütopyaların tasarım dünyasına kattığı ivmeleri düşünsel ve nesne olarak gerçekleştirilen projeler ile algılanır.

Bireyin mekanı algılama kapasitesi, dijital ortamda tasarım olanakları ile bilgisayar ortamındaki düşünsel ve fiziksel devinim sonucunda, mimarlığın günümüzde ulaştığı projelendirme yöntemleri değişikliğe uğramıştır. Mekan artık varolmadan deneyimlenmekte ve içerisinde ortaya çıkacak tüm problem ve çözümler dijital ortamda işlev, form, malzeme ve düşünsel fikirler ile çözülmektedir.

2.3.1.Kavram grupları

Kavramlar mekanın içerisinde soyut ve somut olarak varolan hayatın şekillenmesinde düşünsel destekler aldığımız bilinçaltımıza yerleşmiş vazgeçilmez öğelerdir. Teknolojinin yarattığı paradoksal düşünceler ve elle tutulur elektronik aletler her çağda kavramların artı değerler ile zenginleşmesini sağlamıştır. İletişim kavramı bunun en güzel örneğidir.

Kavramların incelenmesi sırasında her kavramın geliştiğini, genişlediğini, büyüyerek kapsam alanını genişlettiğini görebiliriz. Bu anlamlar çeşitli felsefi akımlardan beslenerek çelişkiler ağı içerisinde de büyümekte ve yeni kapıların açılmasını sağlamaktadır. Estetik kavramların dijital ortamda sorgulanması ile yeni formların

karşımıza çıktığını ve Vitrivius'tan beri oran orantı üzerine geçerli kuralların farklı bir algılayış ile değişikliliğe uğradığını görürüz.

- Etkileşim

Varoluş bir etkileşimdir. Bilgi ve iletişim teknolojileri yaşamın her anında algıları uyararak bilincimizi ve fiziksel varlığımızı etkileşime açık tutmaktadırlar. Teknoloji reklam, medya ve başka iletişim yolları ile etkileşimli ortamlar yaratarak ticari ve ekonomik anlamda arz talep dengesini sağlayan bir araçtır. Birey hayatının her aşamasında bilgi ve iletişim teknolojilerinin olanakları ile kuşatılmıştır.

Dijital ortamda tasarım ile bu kavramın mekan üzerindeki önemini arttırmıştır. Müze, ev, fuar ve iletişim üzerine konumlanan yapılarda etkileşimli mekanlar ve objeler ön plandadır. Yapılar tasarlanırken birçok öğe mimarinin konumunu ve amacını belirlemektedir. Yapıya ilişkin tasarım kriterleri, yazılım, donanım, etkileşim, ve teknolojik olanakların bir araya gelmesi ile harmanlanır. Artık kendi dallarında yetkin uzmanlar yapının tasarımında ve üretiminde geçerli birçok kriteri belirleyerek, bütün şeklinde etkileşim içerisinde çalışmaktadırlar.

- İletişim

İletişim etkileşimli bir zincirdir. İletişim yaşamın her alanını içine alan paradoksal bir bütünün çözülmesini sağlayan anahtardır. Büyük atılımların ve değişimlerin temelinde iletişim önemli roller oynamaktadır. Dijital ortamın ve teknolojinin sağladığı olanaklar ile yaşam tarzımız iletişimin ve bilgi teknolojilerinin hakim olduğu bir çağa doğru ilerlemektedir. Gelecekle ilgili tüm varsayımların iletişim ile bağlantılı konularda gerçekleşmesi ve bunun sonucunda kurulan tüm şehir alt yapısı ve teknolojik aletlerin tümünün temelinde iletişim endeksli kavramları olması kaçınılmaz bir gerçekliktir. İletişim çağlar boyunca gelişim içerisinde insanların vazgeçemediği bir kavram olmuştur.

- Değişim

Varoluşun hiçbir zaman bitmeyecek büyüme sürecidir. Uygarlığın en önemli atılımları değişim kaynaklı yeni arayışlara yol açan fırtınaların savurduğu fikirlerin düşünülmesi ve uygulanması ile hayat bulmuştur.

- Özgürlük

Çağımızda özgürlük kavramı felsefi olarak bağımlılık ile eş anlamlı olarak kullanıldığı zamanlar olmaktadır. Adorno'ya göre kültür endüstrisi, bireye veya ortama göre farklı anlamları içinde barındırır. Çağımızdaki sorgulamalar ve çelişkiler bu kavramın içindedir. Birey yaşam içerisinde seçim özgürlüğü ile kuşatmaya boyun eğmeyi yada başkaldırmayı tercih eder. Boyun eğmek ve düzene ayak uydurmak, aynı zamanda bireyin karşı karşıya kaldığı çelişkilerin başında gelir. Ama birey bu çelişkileri düzeni kullanarak aşmayı başarmak konusunda kendini yetiştirmeyi de bu kuşatma içindeki boşlukları kullanarak öğrenir. Bireyler kendi yarattıkları düzen içerisinde kendi nefes alma noktaları da yaratarak düzenin tekdüzeliğine karşı koyarlar. Marjinalite, fark yaratacak etkinlikler eğlence, sanat düzenden kaçış noktaları olarak görülebilir. Bunları yaşarken her ana etkileşim içinde olan birey, gelişimin algılarını kullanarak kişiliğinin farklarını vurgulamayı yaşamının bir parçası olarak görmektedir. Ama bu her yaş döneminde farklı şekillerde yaşanmaktadır.

Adorno'nun kültür endüstrisinin insanın bağımlılaşması ve köleleşmesi ile açıklamasına bireyin teknolojik gelişimine hapsolurken, kültürün içinde kaçış yolunu da bulması, oluşturulması ile sonuçlanmaktadır, şeklinde toplumsal bir açılım getirilebilir (Dellaloğlu, 2003).

- Zaman-Hız

Zaman algılanan değişimin hapsedildiği kavramsal bir bütünü içinde barındıran bir olgudur. Mekansal olarak ele aldığımızda zamanın oynanabilir yanı mimarinin sıra dışı ortamlarında kullanılmaktadır. Mekan ve mekansızlık, zaman ve zamansızlık arasında gezinilen mimari deneyimlerin destekleyicisi zaman olgusudur. Zaman olgusu insanların varoluşunda önemli bir yere sahip geniş bir düşünme gücünün, sabırın ve hırsın temellerinde yer alan kavramdır. Etkileri yaşam olgusunun içerisindeki tüm kavramların ona bağlı olarak gelişmesidir.

Hız zamanla doğru orantılı ve gelişim sürecinde yaşamın her alanına girmiş bir kavramdır. Mimaride zaman ve hızın keşfi perspektifin keşfi kadar önemli bir ifadenin ortaya çıkarılmasıdır. Hız kavramının bir yapı fonksiyonu olarak ele alınması, zihinlerde merak uyandıran bir kavramı oluşturmakta ve mekana artık

dördüncü bir boyutun entegrasyonundan bahsedilmesine neden olmuştur (Noever, 2000).

Kavramların bütününde ucu açıklık vazgeçilmez bir öğedir. Ucu açıklık düşünce dünyasının ve mimarlık ve tasarım kuramının vazgeçilmez lokomotifi görevi görmektedir.

Kavramların yeni anlamlar ile tamamlanması ve bu gerilimin yarattığı fikir fırtınaları insanın varoluşunun temellerini güçlendirmesini sağlayan fikir dünyasına ivme katmaktadır. Bu dünyadaki tıkanmaların ve atılımların yarattığı dönemler çeşitli akımlar ve isimler ile çeşitli dönemlere verilen isimlerde daha açık olarak görülebilir. Örnek olarak post modernizm, modernizm, futurizm...

2.3.2.Mekanı sınırlayan, tanımlayan, algılamayı sağlayan öğeler

Mekan zamanı ve geleceği şekillendiren içerisinde tarihten izler bulunduran yeri geldiğinde anı donduran yeri yeldiğinde zamansız bir bütündür. Mekanı aslında bilimsel kurallar çerçevesinde bulunduğumuz gezegenin fiziksel koşulları gereği sınırlandırmaktayız. Dijital ortamda tasarım ile bu sınırların kalkmasını sağlamak için mücadele ediyoruz. Bu mücadele yeni keşifler, teknolojiler ve üretim teknikleri ile kendini yaşatmaya çalışmaktadır. Dijital ortamın olanakları beynimizin fikirlerini yansıttığı araç zinciri olarak karşımıza çıkmaktadır. Dijital araçlar amaca doğru giderken, tüm detayları, hayal gücünü ve teknolojinin sınırsızlığını kullanarak mimarlığı ve tasarım dünyasını şekillendirmektedir. Mekan artık bilincin içerisinde algılanan anlamlarında farklı bir anlayış ile şekillenmektedir. Etkileşimin ön planda olduğu simbiyotik ilişkilerin vazgeçilmez olacağı, bilgi ve iletişim teknolojilerinin şekillendirdiği, programlama ve akıllı sistemlerin hizmetinde olacak şekilde tasarlanarak, insanı şaşırtacak eylemler ve yenilikler ile donatılmaktadır. Temellerinde kavramların bütünsel olarak bir araya gelerek çevreye ve bireye yeni ara yüzlerle hizmet verdiği son dönem mimari cephelerde ve mekanlarda görülmektedir. Algılama insan bilincinde hafıza ile doğru orantılı olarak çeşitli referansları beraberinde getirerek mekanın algılanmasında geçmişten aldığı referansları kullanmaktadır.

2.4.Bilgi ve iletişim teknolojilerinin mimariye yansımaları

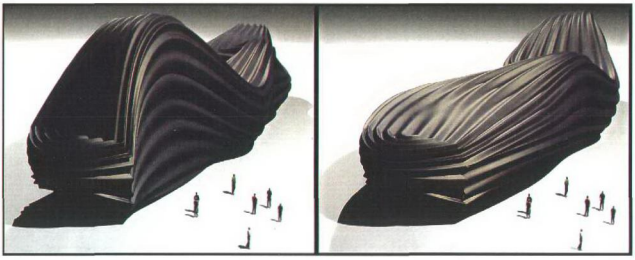
Bilgi ve iletişim teknolojileri bir çok alanda yaşamın içine girmiştir. Mimari yansımaları, siber uzayda kurulan web sitelerinde, bankacılık, ticari olarak ve reklamlar olarak iletişimde ortaya çıkmaktadır. Dijital yenilikler ekonomik olarak, değişime yol açtığı gibi, bilgi ve iletişim teknolojileri sanal uzayda olduğu kadar dijital mimari uygulamalarında çeşitli amaçlar ile kullanılarak yeni ortamların inşa edilmesi sağlanmaktadır. Etkileşimli ortamlar ve programlanabilir mimari ile gelişen dijital mimari, bilgi iletişim teknolojilerinin vasıtasıyla gelişimini sürdürmektedir.

Küçülen zaman ve boşluğa referanslar oluşturan modem, faks, bilgisayar, internet, tv gibi modern teknolojik medya, gerçeğin sanal yorumlarını toplum ve kültür oluşumuna geçirmektedir. Mimarlık için geniş anlamalar taşıyan bu gelişim, zamanın ifadesinde materyalleri ve boşluğu beraber getiren bir varlık olarak geleneksel bir düşünce sistemi içerisinde değerlendirilmiştir. Yapının yüklendiği zaman sürecinde, izleyenler kendilerini yapı cephesinin oluşturduğu, mekanın zamanında yaşadığını hissetmekte ve aslında bu da diğer modern ve modern sonrasının, hatta Rönesans'a uzanan mimari çizginin ortak bir geçmişi olarak ele alınabilmektedir. Bir bina tümünde mekansal ve zamansal bir ruhu taşımakta, daha da fazlası objeler hakkında soru sorma güdülerini çağrıştıran kelimelerin bir alanı haline gelmektedir. Bir yapı üzerindeki görsel kavrayışla kazanılan izlenimlerin, hiyerarşik bir sıralanmasından daha çok, üst üste gelen katmanların veya yansımalı ve projeksiyon ekranlarının oluşturduğu yüzey organizasyonları, bir anlatımın ifadesini yüklenmektedir (Kirkegaard, 1992).

Heidegger'e göre teknoloji amansızca insanlığı kontrolü altına almaktadır. Global teknoloji ve modern insan karşı karşıya gelmektedir. İnsanlar teknolojiyi toplayarak bir bütün sağlamaya çalışıyorlar. Teknoloji beraberinde felsefi yansımaları getirerek toplumsal sorgulamaya yol açıyor (Heidegger,1977).

Siber mimarlık, sıvı mimarlık, sanal mimari, hiper yüzey mimarlığı, trans mimarlık, mimarlığın bilgi iletişim teknolojileri ile birleşerek oluşturduğu düşünce ve akımlardan oluşmaktadır.

Kas Oosterhuis'in hareketli strüktür pavyonunda yeni ve etkileşimli bir mimari dokunun, çevre ve sirkülasyon sonucunda ortay çıkan etkileşimli dokusu görülmektedir (Şekil 2.1) .



Şekil 2.1 Gerçek zamanlı hareketli strüktür (Oosterhuis, 2002)

Hareketli konstrüksiyon pavyonu dijital bir organizma olarak düşünülmüş izlenimi vermektedir. Kendisine doğru akan çevre, insanlar, tabiat koşulları ve bilişim teknolojileri vasıtasıyla aldığı bilgiler doğrultusunda tepkiler vermektedir. Yapı üzerinde dijital ortamda oluşan dış ve iç güçlerin tasarım üzerinde oluşturacağı etkilerin kurgulanması açısından oldukça iyi bir vurgulama yapılmaktadır.

Hareketli strüktür, internette oynanabilen gerçek zamanlı bir oyun olarak adlandırılmaktadır. Statik olmayan bu strüktür çevresel koşullar çerçevesinde değişebilmektedir. Dış atmosferik koşullar ve iç koşullar, yapı kabuğunu zorlayarak genişleyip bükülmesine yol açmaktadır. Aynı zamanda internet üzerinden web sitesinden alınan bilgiler doğrultusunda aktif strüktürün değişimi gerçekleşmektedir. Denizsel etkiler ile salınan yapı ilginç vurgulamalarla ziyaretçilerin etkisine açık olarak sergilenmektedir.

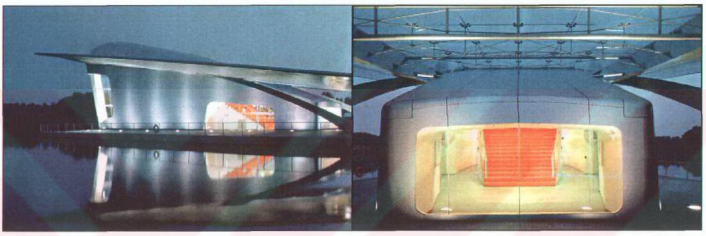
Bilgi ve iletişim teknolojilerinin bireyin hayal etme, eyleme geçme, düşünme ve organizasyon anlayışının önüne yeni fırsatlar sermesi ile birlikte mimarlık kurumsal kimlik ve dijital ortamda tasarım ile ekonomik ve kamusal yaşantı değişime uğramıştır. Ticari sektördeki bu gelişimin en önemli etkileri BMW, Mercedes yada sanat ve teknoloji müzeleri için açılan yarışma projelerinin tamamında, kurumsal kimliği ön plana çıkaran dijital ortamda tasarım ürünü, bilgi iletişim teknolojileri destekli yapıların inşa edildiği ve bunların yeni bir mimari dilin yansıması olduğu görülür.

2.4.1.Kamusal alanlardaki yansımaları

Kamusal yapıları incelediğimiz zaman dijital destekli tasarım sonucu bilgi iletişim teknolojilerinin ön planda olduğu müze, kültür merkezi, bölgesel özellikleri ön plana çıkartan yapıları aşağıda incelenmiştir.

- Hydra-Pier

Hollanda'da Haarlemmermeer'daki Çiçek Festivali'nde yer alacak multimedya sergileri binası icin açılan uluslararası yarışmayı Asymptote bu proje ile kazanmıştır (Şekil 2.2).



Şekil 2.2 Hydra-Pier Hollanda, (Rashid, Couture., Asymptote, 2004)

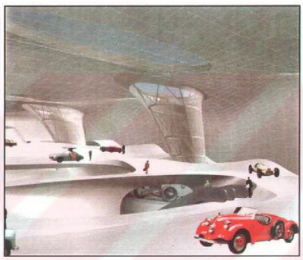
19. yüzyılda su altında olan bu bölgenin, baraj ve su pompa istasyonları sayesinde 150 sene sonra kurtarılması ile insan yapısı bir peyzaj olusturuluyor.Hydra-Pier'de bu peyzajın içinde yer alıyor.

Çatı düzlemine pompalanan suyu, yapının girişinde yer alan iki duvar yüzeyine akıtan Hydra-Pier, suyla kara arasındaki bu çok ince tarihsel eşikte duruyor.Yapıyı kuşatan suyun hareketi, iç mekanda da algılanıyor.Yapı, üst düzlemini oluşturan panellerle, doğal ve yapay güçlerin kombinasyonundan oluşan mimari bir peyzaja dönüşüyor.

Hydra-Pier tasarım itibari ile bulunduğu yörede anıtsal bir etki yaratmaktadır. İşlev olarak değerlendirmek gerekirse amacına, yarattığı etki ile ulaşmış görünmektedir. Peyzaj ile form olarak müthiş bir etkileşim içindedir.Ne bir eksik ne de fazla. Bu dengeyi yakalayan mimarlar yapının insanlar ile kurduğu ilişkide de sıradışı sadeliği yakalamışlardır.Yapı ziyaretçilerin festival zamanı ve onun dışında kullanmaları için birçok olanağı barındırmakta multivizyon gösterileri ve sergilerle bulunduğu çevreye ve topluma yeni anlamlar yüklemektedir.

- Mercedes-Benz Müzesi

Mercedes-Benz'in tarihçesini anlatmak için tasarlanan bu müze tasarımı bilinen kavramlarda farklı olarak ortaya çıkmıştır. Firma isteği doğrultusunda istenen tek ve büyük açık mekan içinde şimdiye kadar üretilen tüm otomobillerin sergilenmesi öngörülmüştür. Bu çerçevede tasarımcılar bu yapıyı oluştururken doğa şartlarında bir otomobilin kat edeceği yer ve düzenleri düşünerek yani doğanın topografik yapısından esinlenilerek tasarlamışlardır. Ayrıca binanın dış gövdesi ve çatısı tıpkı otomobil gövdesi gibi tasarlandı. Bina tamamı ile otomobil kaportasına benzemektedir. Kolonlar bile pistonlar düşünülerek tasarlanmıştır (Şekil 2.3).



Şekil 2.3. Mercedes-Benz Müzesi (Rashid, Couture, Asymptote, 2003)

Ortaya çıkan bu tasarım, ziyaretçiler ve mekanla birebir etkileşime geçen izleyiciler için oldukça etkileyici bir görsel şölen yaratıyor. Mekanın içinde yeralan otomobiller morfolojik yapının içine ziyaretçilerin her açıdan görmesi için yerleştirilmiştir. Bu kurumsal kimliğin ve araba modellerinin geçirdiği evrimi görmek açısından çok önemlidir. Digital mimarinin olanaklarından yararlanılarak ortaya çıkartılan yapı farklı müzesel yaklaşımı ile yeni ve farklı interaktif bir mekan olarak sunulmaktadır. Izleyici bir camekanın veya kaidenin önünden değil de sunulan obje ile birebir etkileşim içinde olmaktadır. Hem de her açıdan duyusal görsel ve tarihsel kimligi ile beraber. Dijital mimari kurumsal kimliği öne çıkarıcı özelliğini kullanan Asymptote Architecture gelecekte varolma savaşı verecek ve büyük ölçekte bunu kabul ettirmeye başlamış bir çizgiyi anlayışı felsefeyi ve kavramı dünya mimarlık gündemine yerleştirmek için kaydadeğer mücadele vermektedir.

2.4.2.Çevre ve nesne kullanımı ve tasarımdaki yansımaları

Hayatımızın her alanında çeşitli nesnelerin farklı şekillerde hizmet etmesi için endüstri ürünü yada çevre için yararlı tasarımlar ile karşı karşıya gelmekteyiz. Bilgi ve iletişim teknolojilerinin kullanım alanlarındaki farklılıkları görmek açısından aşağıdaki objeler yaşamı ve çevreyi farklı yönlere götürmektedir.

Kipöz'e göre ''Kablosuz dijital teknoloji üzerindeki beden teknoloji-etkileşimini de şekillendirir:

- Hiper işlevsel objelerin bir bedende toplanması ya da dijital yayılma, pek çok farklı iletişim sisteminin bedendeki yapı sökümüne olanak verir.
- Saydamlık ve görünmezlik ilkeli iletişim ağının yaygın mimarisinde araçlar, somut, elle tutulur objelerden çok bedenle bütünleşen mücevher, saat, kulaklık ve giysi gibi yapıların içine yayılır.
- Teknolojinin insancıllaştırılması olgusu teknolojik ara yüzlerle duyusal ilişkimizi geliştirir. Bu durum etkileşimli giysilerde teknolojiyi kişiselleştirmenin ötesine geçer ve ona mahremiyet kazandırır (Kipöz, 2003).

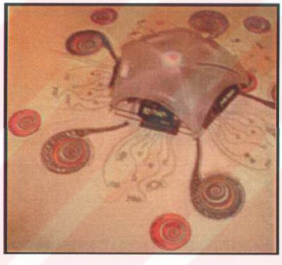
International Fashion Machines'in e-işleme tekniği ve medya araçlarını monte ederek ürettiği elektronik müzik enstrümanı ceket tasarımı görülüyor (Şekil 2.4.).

Şekil 2.4. International Fashion Machines, Elektronik müzik enstrümanı ceket (Arredamento Mimarlık, Etkileşimli Tasarım, Ocak 2004)

Nokia'nın piyasaya sürdüğü yeni ürünü Nokia Medaillon dijital kamera teknolojisini e-mücevher kavramıyla taşınabilir hale getiriyor (Şekil 2.5.).

Şekil 2.5. Nokia Medaillon, Nokia (Arredamento Mimarlık, Etkileşimli Tasarım)

International Fashion Machines'in e-işleme tekniğiyle ürettiği elektronik devre masa örtüsü tasarımı ev eşyalarında farklı kullanım alanları getiriyor (Şekil 2.6.).



Şekil 2.6. International Fashion Machines Masa Örtüsü, 2004

Pioneer firması için tasarlanan elektronik ışıltılı ekranı olan ceket tasarımı geleceğin kıyafetleri konusunda bilgi iletişim teknolojilerinin simbiyotik bir ilişki içinde hayatın vazgeçilmez bir parça olacağını gösteriyor (Şekil 2.7).

Şekil 2.7. Pioneer Elektronik Ceket, 2004

Elise Corparation tarafından tasarlanan Chimerical Garment adlı giyilebilir elektronik sistem. Bu giyside insan vücudunun hareketleri, vücut ısısı ve insan nefesi algılanıp bilişsel işlemlerden geçirilerek görsel bilgiye dönüştürülür ve taşınan ekranda yansıtılır (Şekil 2.8).

Şekil 2.8. Chimerical Garment, Elisa Co., 2004

2.5.Bilgi ve iletişim teknolojilerinin tasarım sürecinde kullanımı

Mekan tasarımı içerisinde iklimlendirmeden ticari satışlara, tasarımdan kurumsal kimlik oluşumuna kadar bilişim teknolojileri kullanılmaktadır. Sunum tekniklerindeki rolleri zamanla gelişmekte ve yeni üretim yöntemlerinin koordinasyonuna kadar geniş bir alanda hizmet vermektedirler. Şirketlerin varolmasındaki temelleri oluşturan bir ağ meydana getirmektedirler. Günümüzde birçok şirket kıtalararası ortaklıklarını teknolojik anlamda ve küresel olarak arttırarak, kültürler arasında kaynaşma sonucu farklı tasarımların doğması sağlanmaktadır.

Tasarım sürecindeki rolleri sinema sektöründen reklam sektörüne, hayatın her alanındaki objelerin tasarımına kadar yaşamın içindedirler. Artık teknolojinin en önemli özelliği metropol yaşantısına giren birinin kaçınılmaz olarak bu ağın parçası olma gerçeği vazgeçilmezdir.

Tasarımların önemi cep telefonu ve bilgisayar endüstrisinin önemli bir ticari tüketim objesine gelmesi ile görülmektedir. Bilişim teknolojileri ticari olarak tüketim objesi haline gelirken hayatın vazgeçilmez kolaylaştırıcılığı işlevini kaybetmez. Zamanımızın yaşam tarzı teknolojiyi yararlı kullanırken ticari kaygılar ile onun ilerleyişinde ticaretin önemli bir rol oynamasını sağlamaktadır.

Kurumsal kimliğini mimari ve tasarım olarak güçlendirmek teknolojide söz sahibi olmanın çağımızdaki en önemli adımıdır. Tasarım, bilişim teknolojileri ve mimari arasında vazgeçilmez bir bağın kurulmasını beraberinde getirmiştir. Bilgi ve iletişim teknolojileri ve etkileşimli medya araçları tıptan askeri alanlara kadar, modern hayatın vazgeçilmez parçasıdır.

2.5.1.Mekansal etkileri

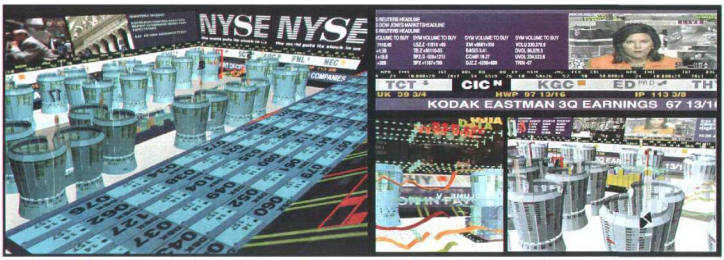
Mekanların son dönem uygulamalarında, birçok yeni malzeme ve dijital olanakların kullanımı sonucu mekansal olarak dijital ekonomiye hizmet eden hiper mekanlar inşa edilmektedir. Bu çalışmaların çerçevesinde etkileşimli ve elektronik olarak tüm teknolojiler ile donatılmış mekanlar ticari, ekonomik ve kültürel olarak inşa edilmektedir.

- New York Menkul Kıymetler Borsası, Asymptote

New York borsasının ana ticaret ofisine bitişik olarak tasarlanan yapı borsa için sinir merkezi görevini üstleniyor. Hani Rashid ve Lisa Ann Couture tasarladıkları dijital mekanda: kavisli bir mekan yaratmış, kullanılan yeni ve sıra dışı malzemelerle, tasarlanan şeffaf yüzeylerle mekan kullanıcı ve yatırımcılarla etkileşimli bir iletişim kurarak, varolan yatırım araçlarının işlevselliğine yeni boyutlar kazandırmıştır.

Ticari operasyon merkezi New York Borsası'nın varolan ticaret katına eklenen çok amaçlı bir bölüm olarak tasarlanmış ve uygulanmıştır. Borsa için bir sinir merkezi olarak işlev görmesi planlanan dijital mekan alışılmış borsa mekanlarına yeni bir anlam ve görsellik olarak yeni işlevler eklenmiş görünmektedir. Mekanda kullanılan yeni teknolojiler ve büyük oranda mekanı kaplayan şeffaflık tasarımın düzenini ve işlevselliğini arttırarak, algılanması basit ve kullanımı etkileşimli bir mekan uygulanmıştır.

Tasarımın merkezinde bilgisayar ekipmanlarının bulunduğu çelik dolabın üzerinde yer alan bir data perdesini oluşturan ve yüksek çözünürlüklü flat, LCD monitörleri taşıyan arkadan aydınlatılmış eğimli mavi cam yüzey yer alıyor (Şekil 2.9).



Şekil 2.9. NY Borsası (Rashid, Couture , Asymptote, 2000)

Eğimli metal tavanda, tüm rampalı alanı çaprazlama olarak boylu boyunca kesen,hisse fiyatlarındaki değişimlerin izlenebildiği ışıklı bandın yanı sıra gömülü eliptik ve dairesel LED mesaj paneli yer alıyor.

Asymptote tasarımı tümüyle, teknoloji ve dijital gerçekliğin kaynaştığı New York borsasının şimdiki ve gelecek görüşüne ilişkin güçlü bir konsept yaratmak ve uyandırdığı etkileyici hisleri desteklemek için kavisli bir geometri, yansıtıcı, yarı şeffaf yüzeyleri ön plana çıkartıyor.

3DTF, Asymptote tasarımı ve kavramsallaştırma yeteneklerini en üst düzeyde bu tasarımda gösteriyor. 3DTF bilgi akışını, veriyi, ve korelasyon modellerini tek bir kesintisiz, üç boyutlu dijital ortamda bir araya getiren bir veri tarayıcı.Gerçek zamanlı, aktivite ve olayları kullanıcıya, sonsuz hareket ve seyir olanakları olan tam bir etkileşimli, gezilebilir alan olarak gösteriyor.

Rashid ve Couture tasarımı ortaya çıkartırken 3DTF 'yi tasarlarken ileri CAD programları ve grafik öğeleri en üst düzeyde kullanmışlardır (Rashid, Couture, 2000).

- Carlos Miele Mağazası, Hani Rashid

Asymptote firması tarafından dijital ortamda tasarlanan yapı geleceğin trendlerini öngörmesi açısından en yenilikçi konsept tasarımlarından birisidir. Çok canlı ve akıcı formların biraraya geldiği, eğimli ve parlak bir beyazlık çerçevesinde tasarlanan mağaza, Hani Rashid' in mağaza tasarımında oluşturmak istediği konseptin ana hatlarını oluşturmaktadır (Şekil 2.10).

Şekil 2.10. Carlos Miele (Rashid, 2003)

Mankenlerin havada asılı olarak durduğu mağaza sadeliği ile tasarımı olduğu kadar ürünleri sergilenmesi konusunda da üzerine düşeni yapmaktadır. İçeride duran mankenler içinde yere çizili daire ışık halelerinde sergilenen elbiseler geleceğin mağaza konseptleri ve yaklaşımları konusunda ipucu vermektedir. Adeta monoliti andıran mağaza yeni ve farklı bir minimalizmin habercisi gibi görünmektedir.

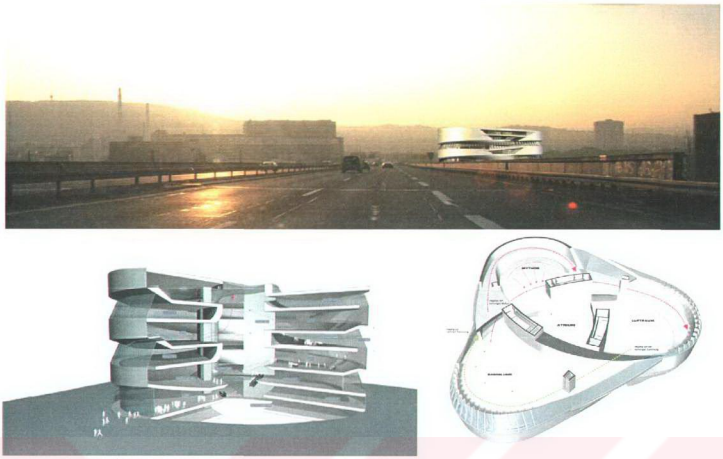
Hani Rashid mağazayı tasarlarken bilgisayar modellerinin genele nasıl yön verdiğini ve bu çerçevede ortaya çıkan biçok modelden sonra Güney Amerikalı Carlos Miele çizgisi ile modern teknolojiyi birleştirmeyi başarmıştır (Rashid, 2003a).

2.5.2.Mimari etkileri

- Mercedes-Benz Müzesi

UN Studio firmasının kazandığı yarışmada uygulanacak tasarım, geleceğin kurumsal anlamda gücünü ispatlamış ve bunu gelecek nesillerin yararlanabileceği bir kültür etkileşim ve ticari sergileme merkezi adımını atmıştır.

Tek bir merkezden başlanarak tüm katlar boyunca Guggenheim New York gibi dönerek gezilebilen yapı, içerisinde etkileşimli mekanları sergileme alanlarını, hoş ve keyifli vakit geçirilebileceği sanal otomobil deneyimlerini yaşayabileceği mekanları barındırmaktadır. Binanın dış kabuğunda görebileceğimiz form Mercedes logosunun stilize edilmiş halidir (Şekil 2.11).



Şekil 2.11. Mercedes-Benz Müzesi, Ben Van Berkel, 2003

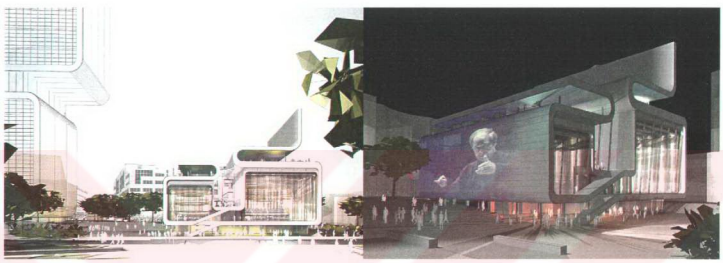
Klasikleşmiş ofis yada fabrika düzenlerine yeni ihtiyaçlar yada varolan ihtiyaçlar için yeniden, sıradışı, kullanışlı ve modern mekanlar tasarlayan dijital ortamda tasarım, kavramsal çalışmalarında geleceğin eğilimlerine yön vermektedir. Asıl sorulması gereken bu kurumsal çalışmaların firmaların bünyesinde barındırdığı aktivitelerin dışında tüm insanlığın kullanması için toplumun en küçük biriminin yaşamına girmeyi başarabilecek midir? Her teknolojik yeniliğin herkese ulaşamadığı gibi bu da imkansızdır.

Kurumsal kimlik çalışmaları çerçevesinde büyük firmaların maddi olarak mimarlığın gelişmesine yaptığı ekonomik etki göz ardı edilemez . Arz talep ilişkisinin ve bunun yansımalarının en güzel örneklerinden biri yapının geleceğe yönelik yeni ihtiyaçlar çerçevesinde şekillenmesi ve yansımalarının gelecekteki kavramlara ve kuramlara yön vermesi ile sağlanabileceğinin görülmesidir

Kurumsal olarak çok başarılı bir çalışma olması, geleceğe yönelik firma planlarını mimari olarak tamamlayıcılığını üstlenen yapı, dijital olarak barındırdığı işlevler ve aktivitiler ile son teknolojik yenilikleri üreten ve keşfeden bir firmanın kurumsal gelişimine katkıda bulunmaktadır.

- BBC

BBC'nin uluslararası çapta açtığı bir yarışma sonucunda seçilen tasarım BBC'nin insanların kafasında yer alan köklü imajına dijital mimari olanakları ile modern bir anlam katmaktadır. Kurumsal kimliğin yeni ve farklı bir yorumu olarak görebileceğimiz bu yapı medya sektörlerinin devlerinin dünyayı yönlendiren ve iletişim ve haber özgürlüğünün zirvesindeki bir kurumun yeni ve farklı bir modernizm hamlesinin sonucudur.



Şekil 2.12. BBC, Ben Van Berkel, UN Studio, 2004

Yapı etkileşimli olarak bir çok aktiviteyi barındırmaktadır. Açık ve kapalı konser alanları insanların iyi ve kaliteli bir ortamda konser, sergi, haberler ve film gösterilerini en iyi şekilde izleyerek vakit geçirmelerini sağlamaktadır. Günümüzde dijital mimarinin en iyi kurumsal kimlik çözümü olan yapı, ışık ve ses oyunları ile geleceğe ve toplumlara yön verebilecek gücü elinde tutan bir medya devinin varlığını yaşatacak etkileşimi, insanlar ve teknoloji bağlamında ve duygular yoluyla vermektedir (Şekil 2.12).

Kurumsal kimlik, bilişim teknolojileri her firma için öne çıkarılması gereken önemli bir stratejidir. Sanat ve kültüre katkı yapan bu yapı, kurumsal kimliğin varlığını dijital mimari sayesinde daha akılda kalıcı hale getirmektedir. Günümüz mimarlık dünyasına yaptığı katkı ile geleceğe yönelik kurumsal kimlik kavramı, yeni oluşumlara ve çalışmalara, hız verecektir.

2.6.Dijital ortamda tasarımın gelişimi

Dijital ortamda tasarım toplumsal olarak ve teknolojik olarak bireyin güçlenmesini sağlayarak çeşitli yararlı sonuçlara ulaşılmasını ve toplumsal olarak yeni ve güçlü bir yapının ortaya çıkmasını sağlamıştır. Bunlar şu şekilde sıralanabilir:

- Güçlü bir iletişim ağı,
- Güçlü bir bilgi alışverişi,
- Etkileşimli bir ağ çevresinde iletişim yeteneğini ve olanaklarını arttırması,
- Geleceğin yaşamını yansıtabilecek yeni form ve kavramlar (ev yaşantısında tasarlanmış yenilikler, ticari yaşamdaki bilginin iletimi ve etkileşim olanaklarının artması, medya sektörünün insanlar üzerindeki etkisi, sanal ortamın eğlenceli ve sürprizli yanları),
- Eğitim sektöründe algılama kapasitelerini arttırması,
- Yaşamın en etkileyici yanı olan eğlence kavramını geliştirmesi,
- Dijital ortamın form zenginliğinin ve esnekliğinin gerçek ortamlara aktarılması için yapılan ve yapılacak olan araştırmayı arttırması,
- İnsanların mimariyi sadece barınma ve ihtiyaçlarını karşılayacakları bir ortamın dışında hayal etmelerini sağlaması,
- Ticari etkileşimi yükselterek marka imajını yüceltmesi,
- İnsanların algılarını sürekli açık tutmalarını sağlaması,
- Bir çeşit yeni dünya düzeni sunması, dünya düzeni içerisinde geleceğin fikirlerini insanlığa açarak, süreci hızlandırması.

Etkileşimli tasarımlar hayatın her alanında çevreyi sarmaktadır. Günlük yaşamda kullanılan telefondan kıyafetlere kadar yaşam yeni bir ivme ile yol almaktadır. Etkileşimli mimari ile bilişim teknolojileri yeni bir yolun önünü açmıştır. Eğlenceli ortamlar, etkileşimli ara yüzler, deri gibi mekanı saran esnek mekanlar, çeşitli insan hareketlerine ve doğa koşullarına tepki veren tasarımlar, yerçekimine karşı koyarak formsal farklılıkları sunan binalar, yeni yaşam konseptlerini yaratan mimarlar ve bunların şekillenmesinde rol oynayan mühendisler hayatın çeşitli alanlarında dünyanın görünüşünü değiştirmektedirler.

Kurumsal kimlik çalışmalarını gerçekleştiren mimarlar ve tasarımcılar eğlenceli ve keşfedici yanları ortaya çıkartarak yarattıkları merak duygusu ile insanların kafasında yeni ilgi alanları açmaktadırlar.

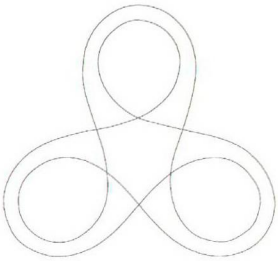
Bu öğeler ticari ve ekonomik yaşam ile birleştiğinde kurumsal kimlik gelişimi ve etkileri toplumu yönlendirmektedir. Tüm bunların arkasındaki asıl amaç marka imajını güçlendirip toplum gelişimine, ekonomi ve ticaretine katkıda bulunmaktır. Kurumsal gelişim olması gereken yaşam kalitesini arttırmak üzerine kurulu olmalıdır ki kalite mimarlık ve toplumun her alanında kendine uygun bir yere sahip olabilsin.

Dijital ortamda tasarımın gelişimi, medya ve bilgisayar teknolojilerinin yaşamın içine gireceğinin habercisi olan, gelecek öngörüsüne sahip, sinema sektöründe kendini göstermiştir. 2001 Space Odyssey (Kubrick, 1967), filminde geleceği değiştirecek bilgi iletişim teknolojilerinin ve yapay zekanın varlığını sergilemiştir.

Mimari tasarımın boyutları dijital ortamda tasarım ve bilgi ve iletişim teknolojileri ile çeşitli kategorilere ve boyutlara ayrılmıştır.

- Sanal mimarlık
- Programlanabilir mimarlık
- Sıvı mimarlık
- Dijital mimarlık
- Bilgi iletişim ağı ile projelere ara yüzler ekleyip etkileşimli ağlar kurarak insanların algılarını harekete geçiren tasarımlar
- Algoritmalar ve matematiksel denklemlerin mimariye uyarlanması: örnek proje olarak Un Studio'nun tasarladığı metro istasyonu projesinde yaya sirkülasyonu eğrileri ile yapıyı fiziksel olarak şekillendirerek ve kavramsal temellerini güçlü bir ağ ile sararak tasarladığı ve uyguladığı metro projesinde görürüz.

Tasarımın gelişimi bütünsel bir yaklaşım ile başka bilimsel alanlardan alına ivmeler ile, gelişimini sürdürmektedir. Örneklerden biri de Mercedes-Benz müzesi tasarımıdır. Matematiksel bir diyagramın mimari bir yorumudur (Şekil 2.13).



Şekil 2.13. Mercedes-Benz Tasarımı Matematiksel Diyagramı, Van Berkel, 2003

Bir projeyi ele alırken onu bilgisayar ile geliştirmek kavramsal temellerini güçlendirmek için bilgi iletişim teknolojilerinden projenin her aşamasında yararlanmaktayız. Dijital ortamlı tasarım geleneksel üretim süreçlerinde köklü değişikliklere yol açmıştır. Düşünce ve tasarıma getirilen yeni boyut, ticari ve ekonomik süreçler ile sağlık, eğitim ve hayatın her alanında endüstriyel olarak gelişimi beraberinde getirmiştir.

Tasarım teknoloji ile paralel bir şekilde ilerlemektedir. Varolan kavramların yeni olgular ile bütünleşip genişlemesi düşünsel ve fiziksel değişimleri beraberinde getirmektedir.

2.7.Dijital tasarımın toplumsal etkileri

Heidegger genel olarak felsefenin, özel olarak metafizik konularının mimarlık için gerekli olduğuna dikkat çeker. Metafizik düşünce, mimarlıkta itici güç oluşturur. Platon'da metafizik sorusu, nesnenin üzerinde durduğu zeminde yoğunlaşırken, Kant'ın yapı kurma kavramı metafizik hedefler için dayanak oluşturur. Heidegger metafizik üzerine inşa edilen bir alanı keşfetmek üzere ''logos'', ''ratio'', ''arche'', ''idea'', ''apriori'' gibi kavramlar üzerinde çalışmıştır. Yapı kurma, kurgulama ve mesken tutma ilişkisini ve bu ilişki üzerine odaklanan düşünme türünü keşfetmiştir. Bu üçünün tek başına bir anlamı yoktur, ancak üçü bir arada aynı kaynaktan çıkar ve gerçeklik kazanır (Aydınlı, 1999).

Dijital tasarım yukarıdaki açıklamalar gibi metafizik düşüncenin teknolojik olarak dönüşmüş halidir. İçerisinde toplumsal gerçekliğin bakış açılarını ve beklentilerini barındırır. Bilişim teknolojilerinin getirdiği yenilikleri toplumsal olarak yeni bakış açılarını ve bunun mimari ve teknoloji bağlamında kaynaşması ile varolan mimari dil

dijital ortamlı tasarım ile hayat bulur. Etkileşim ve iletişim çağımızda ticaret ve ekonominin vazgeçilmez öğesidir. Bu varolma savaşının en önemli aracı haline gelmiştir. Toplumlar bilginin işlendiği ağlarda dijital teknolojilerin üstünlüğü ile toplumsal güçlerini ön plana çıkarmaktadırlar. Ekonomiden kurumsal kimlik çalışmalarına, savaş silahlarından iletişim teknolojilerine kadar her şeyin altında dijital ortamda tasarım felsefesi ve teknolojisi yatmaktadır.

3.DİJİTAL ORTAMLARIN TASARIMDA KULLANIMINA İLİŞKİN FARKLI YAKLAŞIMLAR

3.1.Dijital ortamda tasarım yöntemleri

Dijital ortamdaki teknolojik ilerlemeler, etkileşimli, biçimsel kavramların dışında, bilişim teknolojileri ile donatılmış mekanları sunmaktadır. Üretim maliyetlerinin düşmesi, iletişim ve etkileşim yollu tasarımlara olan ilgi ve merak, ve medya olarak ticari ve ekonomik ilerleyişini, dijital ve bilişim teknolojileri üzerine kuran bir toplum tasarım yöntemlerini ve tasarımlarını bu teknolojiler çerçevesinde şekillendirmektedir. Toplumsal bir döngünün varolduğu, tüketim ve üretime dayalı bir hayatın derin uçurumları yok etmek için başvurulan medya ve iletişim teknolojilerinin temellerinde vazgeçilmez olarak dijital ortamda tasarımın gücünü görmemiz kaçınılmazdır. Artık bireysel yeteneğin gücünü çeşitli alanlarda şekillendirmemizi sağlayan bilgisayar üretim yöntemlerinde robotikleşme ile üretim ve tüketim arasında geniş bir dengesel ağ kurmamızı sağlamaktadır.

Forma ve malzeme arasındaki bağın boyutları ile dijital ortamda tasarım yöntemleri mimariye geniş kapılar açmaktadır. Sanal olarak mekanları gezip yeni insanlar ile tanışmak farklı bir internet kültürü yaratmıştır. Ekonomik ve ticari aynı zamanda bilimsel ve sanatsal olarak ta bilgiye ulaşmayı kolaylaştırması kültürler arasındaki iletişimin boyutlarını etkileyerek önemli kitlesel ve bireysel adımlar atılmasını sağlamıştır. Bunlar arasında uluslararası olarak düzenlenen tasarım yarışmalarında yada tasarımcıların çeşitli ülkelere ve firmalara bakış açıları ve vizyonları göz önüne alınarak ihraç edilmesi ile görülebilir. Dijital ortamda kültürel alışveriş ve tasarım beraberinde küresel vizyonda önemli değişikliklere ve kültürel dönüşümlere yol açmıştır. Bunların hepsi toplumların geleceği ve yaşantı şekillerini değiştirirken yeni iş kollarına ve ekonomik ve ticari dezavantajlara yada avantajlara yol açmaktadır.

3.2.Tasarımcıların yaklaşımları

Birçok mimar ve tasarımcı bir projeyi ele aldığı zaman özellikle o projenin ve kendi deneyimlerinin getirdiği bilgiler çerçevesinde farklı ve kendine özgü bir yöntemi izlemektedir. Tasarımın düşünsel yapısı alınan eğitim ve tasarımcının yaklaşımı ile birleştiğinde çok derin bir bilgi ağının karmaşık bir parçasıdır. Her tasarımcı kendi dünyası içerisindeki zekayı, bilgiyi, ve görsel hafızanın verilerini proje çerçevesinde canlandırarak yeni ve yapılamayan bir bütünü en ince ayrıntısına kadar tasarlamaktadır. Bu yaklaşımları anlamak ve tasarımcıların izledikleri yöntemleri ortaya çıkarmak için kavramsal, biçimsel ve programlanabilir mimarlık adı altında yapılmış çalışmalar incelenmektedir.

3.2.1.Kavramsal yaklaşımlar

Düşünce ve mimarlık arasında inkar edilemez bir bağ vardır. Bu bağ Yunan tapınaklarında, Gotik kiliselerde ve günümüz modern yapılarında görülebilir. Düşüncelerin arkasında ideolojiler ve gelişen ticari ve ekonomik ihtiyaçların çerçevesinde karşımıza yeni bir dil ile çıkan mimari eserlerin yaşama girdiğini görmekteyiz. Altyapısını felsefi çalışmaların oluşturduğu mimari ve gelenek arasındaki ilişkiler kaçınılmaz olarak mimariye yansımaktadır.

3.2.1.1.Eisenman'ın tasarım yaklaşımı

Eisenman yerleşmiş geleneğin sorularını topluyor ve kendi formülasyonunu oluşturuyor. Bunu sorular haline getiriyor. Ne kavramsal nede çıkarımsal olan bu sorular tasarlanan ve uygulanan yapının kendisinde yasalaştırılıyor. Bunları analiz ediyor. Kuram ve pratik arasında sorulmamış soruları varsayım haline getiriyor. Bunun sonucunda yeni bir estetik daha da önemlisi yeni kavramlar yaratıyor. Mimari deneyimi yeniden yansıtmayı hedefliyor (Johnson, Wigley, 1988).

"Dijital mimari üzerine Eisenman'ın yaptığı çalışmalara baktığımız zaman geleneksel anlayışı benimseyip bunu yorumlayarak yeni bir anlayışla sunan bir tasarımcının dijital mimarinin önde gelen kuramcılarından biri olduğunu görürüz. Eisenman'a göre felsefe ve mimarlık ayrılmaz bir bütündür. Eisenman'ın çalışmalarına baktığımız zaman 70'lerde rasyonel geometrik formların strükturel düzenini ve görsel algılama şekillerini değiştirdiğini görürüz. Eisenman konut tasarımlarını özerk objeler olarak tanımlıyor. Tasarlanan objeler gelişim süreci

içerisinde çeşitli güçler fikirler ve etkilerin işin içine girmesi sonucu kırılmalar, kesişimler ve dönüşümlerin birleşimi olduğunu ileri sürer. Eisenman dilsel felsefeyi Noam Chomsky'den alarak izleyicilerin mimarinin içindeki bu anlamı çözeceğini düşünüyor. 80'lerde ise Eisenman özdizimsel kompozisyonları ortaya çıkarmıştır. Formun verdiği anlamda kesintilere giderek kendi seçtiği özellikleri ön plana çıkarmıştır. Ona göre mimari sadece estetik kaygılardan ibaret değil,ayrıca ekonomik,ticari,politik ve tarihsel yanının da varolduğunu göstermek istemiştir. Eisenman kendi psikanalizinden etkilenerek durumundan tasarımlarında bir bütünlük oluşturmayı başardı. O mimarinin rasyonelliğine, katıksızlığına ve saflığına karşı durarak Derrida'nın kuramları çerçevesinde kendi mimari düşüncelerini şekillendirdi. Eisenman yapılarının açıklayıcı olmasını ve okunabilmesini istiyordu ve bunu da başardı. Öncelikli olarak kullandığı stratejiyi Wexner Center tasarımında görebiliriz. Burada çeşitli grid sistemleri ile her yüzeyi bölüyor. Bu gridler farklı akslarda bölgeyi çevreliyor ve geçmişe göndermeler yapıyor. Bu olay sonucunda plandaki olaylar tasarımın ve birliğin coğrafi konum bölgenin geçmişi ile birleşerek okunabilir mimariyi oluşturuyor''(Morgenthaler, 2003).

- Sanal Ev

Şekil 3.1. Sanal Ev , Eisenman, 1998

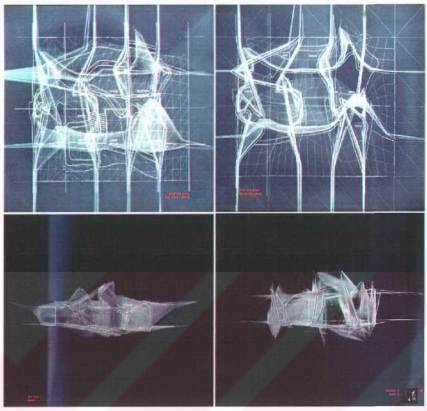
''Dijital ev programı, Eisenman'ın house IV'ün kavramının belleği ile başlamaktadır: Eisenman bu konuda 1987'de Sanal Ev adlı bir yazı yazmıştı (Şekil 3.1.). Sanal Ev dokuz küp ile soyutlanmaktadır.Bu dokuz küp, gizil bir iç ilişkiler ve karşılıklı bağlılık alanı oluşturmaktadır. Her bir gizilgüçsel bağlantı bir vektörle ifade edilir. Her bir vektör, sanal devinimini zaman içinde gerçeğe dönüştüren bir etki alanına sahiptir. Bu gerçeğe dönüşme, her bir vektörün kendi etki alanı içindeki çizgiler üzerindeki etkisi yoluyla görünür kılınır. Çizgiler ve bunların geometrik

nitelikleri, kuvvetler dönüşmektedir. Her bir vektör için kendi etki alanını tanımlayacak şekilde isteğe göre sıfatlar belirlenir. Devinimler ve karşılıklı ilişkiler, bu anda mekan içinde herhangi bir vektörün yerini yönelimini ve yönünü etkileyen sınırlamalar gibi görülen bu sıfatlar tarafından üretilmektedir. Bu sınırlamalar birbirlerini yerel güçler olarak etkiler. Her bir sınırlama üç etki alanı tipine noktalara, yönelime ve yönlere göre etki ve tepkide bulunur. Her bir vektörün durumu ise mekan içinde bir dizi iz olarak kaydedilir.

Bu özel süreç, nokta ve çizgilerden ya da vektörlerden oluşan bir alan işinde iki parçadan meydana gelen soyut bir makinedir. Bu süreç, başlangıçtaki dokuz küpün ikisini ele almakta ve bunları yan yana varsaymaktadır. Makine her küpün her bir yanını bir köşeden öbür köşeye okumakta ve okuduğu izi kaydetmektedir. Sürecin ikinci parçası bu iki küpü, birbirini sınırlar görmektedir. Bu farklı bir devinim izini kaydetmektedir. Bu süreç, gittikçe artan yeni kısıtlamalar ve ek küpler ile sonsuzca yinelenebilmektedir. Bu projeye ilişkin olarak, iki küpün ve iki zamanın isteğe göre sınırı zorla kabul ettirilmiş, böylece sanallığın çokluğu içinde tek bir an oluşturulmuştur. Sınırlamalar, etkinliğin azalmasına neden olduğunda, yani sistemdeki farklar algılanamayacak kadar küçüldüğünde, makine kendi kendine durmaktadır. Bu süreç bir zaman mekan sürecidir. Zaman artık doğrusal bir ilerleme gibi, yada Descartes'ci bir ölçü aleti gibi değil değişen bir yenileme kavramı olarak görülmektedir''(Eisenman,1998).

Sanal Ev sunduğu farklı düzen ve uygulanması imkansız görünen yapısı ile mimarlık tarihine şimdiden geçmiş görünmektedir. Hareket eden yüzeyler konstrüksiyonun esnekliği yepyeni fikirleri, felsefe, anlayış ve yapım tekniklerinin yolunu açmış görünmektedir. Sanal Ev devamlı değişen dış kabuk ve iç mekan ile yaşamın hareketliliğini sergiliyor ve insan hayatının ve çevresinin dinamiğini yapının bütününe taşıyor görünmektedir. Zamanımızın en büyük kısmını geçirdigimiz evlerin yeni bir konsept ile sergilenmesi ister istemez hem mimarlar hem de mimar olmayan diğer insanların mekanları yeni bir anlayışla değerlendirmesine yol açacaktır. Eminim gelecekte bu tür dijital mimari ürünü yapılar uygulanacak ve yaşadığımız çevrelerin düzeninde yapacağımız yeni değişimlerle çevre ve insan arasında şehirsel anlamda oluşmuş kopukluk yerini yaşanabilecek, bir çok imkanı, oyunu ve potansiyeli içinde barındıran interaktif mekanlara dönüşecek ve insanların zamanını en verimli şekilde geçirebileceği yeni düzenleri sağlayacaktır. Gelecekte

zaman ve mekan kavramlarına açılacak yeni kapılarla ilerleyeceğimiz noktaların temelleri düşünsel anlamda aşılacaktır. Yeni keşiflere doğru ilerlemeye başlayan insan bilincini daha birçok sürprizin beklediği sanal ev ile gözler önüne serilmektedir (Şekil 3.2.).



Şekil 3.2. Sanal Ev, görünüş ve kesitleri, Eisenman,1998

3.2.1.2.Asymptote'in tasarım yaklaşımı

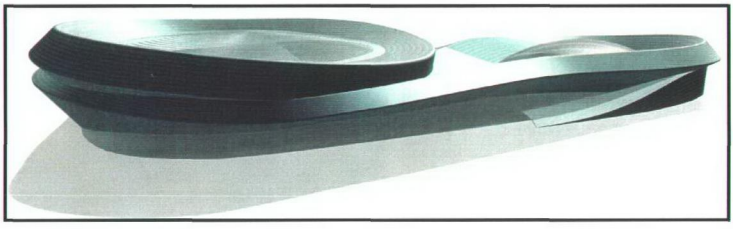
Asymptote, Rashid ve Couture, 1989' da , kendileri için ne tür mimari pratik geliştireceklerini tartışırlarken bir önceki jenerasyondan farklı işler yapmak istediklerini belirtmiş, çalışmalarının eş zamanlı olarak ikili bir rota kuram ve uygulamaya yönelik izlemesini istediklerinde, birbirine paralel iki doğrunun kaybolma noktasında birleşmesini tanımlayan matematik terimi Asymptote 'i isim olarak seçmişler.

Profesyonel ve akademik araştırmalarında sanal ve gerçek mekanı bir araya getiren mimarlık potansiyeli üzerinde durarak, dijital mimarlığın olasılıklarının fiziksel dünya yapılarına neler getireceğini incelemek kuramlarının temel prensibini oluşturuyor.

- BMW Tasarım ve Satış Merkezi 2001 MÜNİH

Bmw'nin tasarladığı son prototiplerden geleceğe ve geçmişe dair tüm fikir ve düşüncelerini sergilediği mekanda, sanal sürüş testlerine dek pek çok işlevi

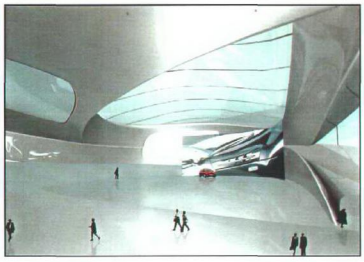
barındıran yapının içinde dolaşanlar, mekanlar uzandıkça bu markanın herşeyini görme şansına sahip oluyorlar (Şekil 3.3.).



Şekil 3.3. BMW Tasarım ve Satış Merkezi, Asymptote

Dinamik bir dış kabuk çok uzaklardan algılanabilen özelliği ile (yaklaşık olarak 15 bin metre) farkedilebilirliği ön planda olarak tasarlanmıştır. Bu yarışma projesini kazanamayan Asymptote Mimarlık firma konseptine getirdiği yeni ve farklı yaklaşımla dikkati çekmektedir.

''Hani Rashid'in Adesign Fair' de yaptığı röpörtajda: ''Bmw firması için otomobil showroomuyla Disneyland arası bir merkez yaratmak gerekiyordu . İnternetten otomobil siparişi veriyorsunuz, birkaç hafta sonra Bmw'ye gelip Bmw otelinde kalıyorsunuz. Burada simülasyon merkezleri var ve herkes otomobilinin nasıl yapıldığını görebiliyor. Bmw sevenler icin mabed gibi bir yer: gerçekten ilginç bir deneyim yaşıyorlar. Binadaki salonlardan birinde otomobiller hareket ediyor: binanın amaçlarından biri hareketti. Otomobil ve vücudun hareketini alıp fiziksel bir dükkana dönüştürdük.Fiat binasının üstünde bir yarış sahası var ve bizde yarış sahasına benzer bir bina tasarlamayı düşündük. Aynı zamanda binanın bir BMW parçasına benzemesini istedik: farlara yahut bir başka parçaya... Bina hareketle boyutu, gerçekle sanalı birleştiren bir yapıya sahip. Bmw logosunu 15 bin metreden bile görebiliyorsunuz. Binanın ürüne benzemesi veya ürünü hatırlatması önemli. Binanın üstünde hızla dönen bir BMW logosu, showrooma giriyorsunuz, hareketli sistemlerden oluşuyor. İniş çıkışlar rampalar var. Ayrıca yeni ürün bölümleriyle galerileri ziyaret edebiliyorsunuz. Baska bir büyük mekan da montaj hattının sonu... Ekranlarda montajdan çıkan otomobilin her tarafı görülebiliyor. Montaj hattından arabanız çıkıyor ve ailece arabanıza binip çıkıp gidiyorsunuz.'' (Şekil 3.4.), (Rashid 2003b).



Şekil 3.4. BMW Tasarım ve Satış Merkezi, Asymptote

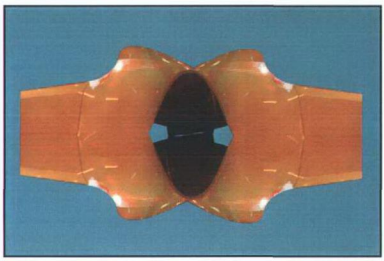
BMW için tasarlanan bu yarışma projesi dijital mimarlığın kurumsal kimliği nasıl ön plana çıkartabileceğinin en etkileyici örneklerinden biridir. Çağımızda kurumsal kimlik varolan ve varolmak isteyen firmalar icin çok önemli bir araçtır. Günümüzde bu aracı en iyi ifade yollarından biri reklamlardan sonra mimarlıktır. Dijital mimari ise yarattığı ortamlarla gelecekte varolmak isteyen firmaların yaşamasını saglayacak yollardan biri olarak göze çarpmaktadır.

Yaratılan interaktif mekanlar ve etkileşimli yaşayan organik mekanlar, müşteriler ve kullanıcılarla tam bir ilişkiye girerek mekanın sürekliliğini sağlamakta, insanların ilgisini çekmekte ve kurumsal kimliğin prestijini arttırmaktadır.Dijital mimarlık geleceğe dogru sağlam temeller atmakta uygulaması zor olsa da yaşanabilecek yeni olanakları, teknolojiyi insanların önüne hem dikenli bir gül gibi sunmakta hem de gümüş tepsi içinde hediye etmektedir.

- Motion Scapes

Asymptote mimarlık yaptığı araştırmalarla geleceğe yönelik çağdaş kentsel tasarlama ve dijital mimari çerçevesinde tasarımlarını geliştirmek için çalışmalar yapmaktadır.

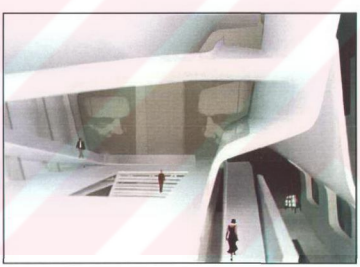
Çağdaş kentsel duruma özgü fiziksel ve sanal devinim biçimleri ve tektonik üzerine temellendirilmiş mekansal araştırmalarına örnek olacak çalışmalar gelecekte işlev, felsefe ve dijital mimarinin sınırsızlığını vurgular niteliktedir (Şekil 3.5.), (Asymptote 2003).



Şekil 3.5. Motion Scapes, Asymptote, 2003

- Eyebeam Sanat ve Teknoloji Müzesi

Birçok ünlü firmanın katıldığı bu yarışmada Rashid ve Couture tasarladıkları mekanda geniş yüzeyler açık alanlar ve etkileşimli mekanları ön plana çıkarmışlardır. Oldukça sıra dışı olan bu yapıda katılan firmalar arasındaki en farklı konsepte sahip olan tasarımlardan biridir (Şekil 3.6.).



Şekil 3.6. Eyebeam, Asymptote

- A3 Knoll Ofis Mobilya Sistemi 1999-2002

Knoll firması için tasarlanan bu çalışma grubu esnek tasarımı ve kullanıcıya sağladığı yüksek verim sayesinde dijital mimarinin mobilya tasarımındaki önemini gösteren güzel bir örnektir. Kullanılan malzemelerin esnekliği ve yeniliği kullanıcının yeni ve farklı mekanlar yaratarak ortamını gerekli koşullara göre belirlemesini sağlamaktadır. Çalışma hayatına getirdiği yeniliklerle iş potansiyelini ve verimini arttırmak konusunda hayata olumlu etkileri olan sistem kullanıcılara sunuluyor. Şeffaflık ve malzeme seçenekleriyle sistem ideal bir çalışma ortamı sağlıyor (Şekil 3.7.).

Şekil 3.7. A3 Knoll Ofis Mobilya Sistemi, Asymptote

3.2.1.3.Un Studio'nun tasarım yaklaşımı

Un Studio'nun görüşü; Mimarlık sanat ile havalimanları arasında varlık kazanır. Bununla çağdaş mimarlığın salt estetik içerikli bir etkinlik olmakla, salt teknik bir hizmet nesnesi olma kutupları arasında biçimlendiğini anlatmak istiyorlar. Hatta daha da ileri gidiyorlar. Onlara göre mimarlığın teknik boyutu sadece işlevinden, kullanım gerekçesinden kaynaklanmıyor; tasarlama ediminin kendisi de salt teknik bir nitelik kazanıyor. Örneğin, bilgisayarın tasarıma katılımı bağlamında Un Studio'nun diyagram mimarlığı üreticilerinden biri olduğu söylenebilir. Dolayısıyla, bilgisayarı doğrudan doğruya kendi iç işleyiş süreçlerine teslim ederek, yapının programını ve kullanım-akış verilerini (diyagramı) tasarıma dönüştürüyorlar. Grup bunu yaparken bileşik bilişim ağı (United Network) biçimindeki adından simgelenen çalışma biçimini uyguluyor. Onların yöntemi, farklı disiplinlerden pek çok uzmanın söz konusu iletişim-bilişim kanallarını kullanarak katıldığı, yani hipermekanda gerçekleşen bir mimari etkinlik yürütmek. Ürettikleriyle olmaktan çok, bu üretim biçimleriyle, son yılların gündem belirleyici ve çağ açıcı gruplarında biri oldukları görülmektedir.

Form yaratmak için çekici olma ve hemen baştan çıkarma becerisini de içeren reklamcılık tekniklerini kullanmaktadırlar. Ardından nesne ve imgeleri, bazı formların uyarladıkları ekonomik sistemlerin açık şekilde eleştirisi olan bir çok anlam katmanlarına ayrıştırmışlardır. Van Berkel ve Bos'un mimarlığa tercüme etmeyi arzu ettikleri teknikler bunlardır (Betsky, 2002).

Ben Van Berkel farklı yaklaşımları ile oldukça sıradışı etkilerde tasarımlarına hayat vermektedir. New York' ta Metro istasyonu tasarımı yaparken tasarımını önceki istasyon sirkülasyonunu günlerce gözledikten ve kameraya kaydettikten sonra, insanların oluşturduğu hareketleri bilgisayarda eğrilere dönüştürerek, gözlemlerinden ve dijital ortamdan aldığı sayı ve veriler ile bilgisayarın olanaklarını kullanarak metro istasyonunun formunu ve işlevlerini yorumladığı sirkülasyon eğrilerine göre belirlenmiştir.

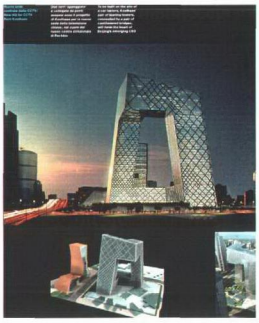
Bu yaklaşımda karşımıza insan ve dijital veriye dayalı kaynakların nasıl etkileşim içerisinde kullanıldığı görülür. Tasarımlar, tasarımcının kaynaklarını doğadan ve üretilen teknolojilerinden alarak bunu kendi bilimsel bakış açısıyla birleştirmesi sonucu tasarımların oluşabilecek çeşitliliklerini göstermektedir. Bakış açılarının ulaşabileceği felsefelerin ve teknolojik olanakların kullanımının sonuçlarının verdiği derinlik tasarımcıya ve tasarıma göre farklılıklar göstermektedir.

3.2.1.4.Rem Koolhas 'ın tasarım yaklaşımı

Koolhas, mimarlık disiplinini,araştırdığı, analiz ettiği ve biçime dönüştürdüğü, ekonomik güçlerin dayanak noktasına koymaktadır. Bunun sonuçları, orada olmayan birşeyin görüntüsü değil, zaten doğasında varolanın eleştirel birleşmesidir (Koolhas, 2001).

- CCTV

Çin hükümetinin modernleşme hamlelerinden biri olan yapıların halkasını oluşturan yapı çizgisi ve tasarımı ile batı mimarisinden ayrı bir çizgi ile meydana geldiği için seçilmiştir. Yapı Tabula Rasa düşüncesinin tipik bir örneğidir.Çin hükümeti ve halkının genel eğilimleri doğrultusunda batı mimarisinin dışında tasarımlar tercih edilmektedir. Bu batıdaki mimarların gelenekten uzak çalışmalarını sağlamakta uzakdoğu mimarlar için Tabula Rasa özelliği ile ön plana çıkmaktadır. Bunun sonucunda karşımızda gerçek ortama geçebilen yeni tasarımlar ön plana çıkmaktadır (Şekil 3.8.).



Şekil 3.8. CCTV, (Koolhas, 2003)

Yapı bir medya kuruluşunun sahip olabileceği tüm teknolojik olanakları barındırmaktadır. Sıradışı konstrüksiyon zamansızlığı vurgulamaktadır. Varoluşu içerisinde her alanda ve her anda olayları yakalamak isteyen medya sektörünün ihtiyaç duyduğu zaman ve sonsuzluk hissini bu yapı sağlamaktadır.

- Prada

Prada mağazasının çıkış noktasını oluşturan düşünce: varolan mağaza ve alışveriş dinamikleri nasıl değişir ve bu deneyim ne tür deneyimlere davetiye çıkartır olmuştur Rem Koolhas deyimi ile ... Mağaza içerisinde grafik öğeler ön plandadır. Bunun dışında mağaza içinde sıradışı malzemeler ile tavan ve duvarların bir kısmı kaplanmıştır. Ayrıca mağazada eğimli bir yer yüzeyi oluşturularak ahşap dokulu pvc ile kaplanmıştır. Yeni sergileme teknikleri denenerek çantalar için kabinler tasarlanmıştır. Tavanda aydınlatma oldukça sıradışı şekilde dikkat çekici olmaktadır. Çeşitli multivizyon gösterileri için düzen kurulmuştur. Mağaza içinde barkodlama ve satış ve satılan ürünler hakkında etkileşimli olarak bilgi veren bir sistem kullanılmaktadır. Gizli raf ve platformlar mağaza içerisinde hem kullanışlı hem de görsel olarak etkileyici elemanlara dönüşmektedir. Eğimli ve yansımalı yüzeyler doku olarak mağazanın havasında yeni bir deneyimi teknoloji ve malzeme olarak kullanıcı ve üreticiye sunmaktadır. Geleneksel Prada çizgisine yenilikçi bir yaklaşım getiren bu konsept alışveriş ve arka planındaki güçlü özellikleri (stoklama, sergileme, ve alışveriş mantığına yeni fikirler ve etkileşimli ortamlar, kurumsal kimliği ön plana çıkaran grafiksel yaklaşımlar) değiştirerek geleceğe adım atmaktadır (Şekil 3.9.), (Koolhas 2001).

Şekil 3.9. Prada görünüşler 1, (Koolhas, 2002)

Dijital ortamda hazırlanan modellemelerin şimdili ve gelecekteki alışveriş kültürüne getirdiği yeniliklerin görülebileceği bu mağaza içerisinde yeni ve farklı konseptlerin ihtiyaçlar çerçevesinde şekillenmesi açıkça görülebilir. Zamanın ilginç ve yaratıcı fikirleri en hızlı olarak alışveriş ve kültür merkezleri ile kamuoyuna en rahat şekilde duyurulabilir.

Kurumsal kimliğin ön planda olması ise şirketlerin rekabet ortamında, son teknolojileri kullanarak gündemde kalma ve global ekonomi şartlarını en iyi şekilde altetmek için verdikleri mücadelenin en önemli halkasıdır.

3.2.1.5.Zaha Hadid'in yaklaşımı

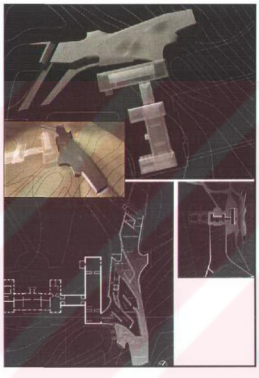
Hadid, cephe yerine strüktürel bir kabuk oluşturuyor. Yapı dahilinde kabuk zamanla yok oluyor. Kabuk sayesinde akıcı bir hale gelen yapının sınırları yok olup yapının kavramsal olarak farklı anlamlara ve görüntülere bürünmesine yol açıyor.

Zaha Hadid'in mekansal hayalgücü, çoğunlukla uzak ihtimaller gibi düşünülen duygusal algılardaki değişim ve gelişimlerin sonucunu ortaya koymaya çalışır. (Noever, 1990)

- Ordrupsgaard Müzesi Ek Binası Kopenhag Danimarka 2001

Hadid'in yarışmayı kazanan bu projesinde bina çevrenin uyumlu bir parçası iken aynı zamanda varolan bahçe topografyasına katkıda bulunuyor. Topografyanın

konturları soyutlandı ve daha sonra zemin kaldırılıp biçimlenerek müzenin dış kabuğu oluşturuldu. Kaldırılan konturların biçimsel dili ek yapının duvarlarına, çatısına ve strüktürel öğelerine etki yapıyor. İçten dışa, dıştan içe vistalar yaklaşım açıları düşünülmüş ziyaretçiler bahçede yeni ek yapıya yaklaşımda ve binanın içinde sürekli olarak sanatla karşı karşıya. Farklı ölçeklerde yapıtlar değişik bakış açılarından izlenebiliyor. Bina galerilerinin içinde bulunan peyzaj öğeleri, dışarı ile bir denge kurarken, birbirleriyle de doğrudan bir ölçek veya tema ilişkisi içinde. Bu önerideki odalar, içlerinde kalıcı ve geçici koleksiyona ait işlerin sergilendiği bir dizi bağlantılı akışkan mekana dönüştürüldü (şekil 3.10), (Hadid, 2001).



Şekil 3.10. Ordrupsgaard Müzesi Ek Binası, (Hadid, 2001)

Zaha Hadid çevre ile uyum içinde ve çevreye hakim bu projede, yaklaşım olarak tarihe ve doğaya yapının bütününde saygı göstermektedir. Topografya bir bütün halinde yapıyı şekillendirerek dijital mimarinin olanaklarından yararlanarak yapıyı bir ek olarak yeni ve farklı bir düzlemde ziyaretçilere sunuyor. Cevre ve zamana ayak uydurmanın en güzel örneklerinden biri olan bu yapı Hadid'in özgün çizgisinin en iyi örneklerinden biri olarak karşımızdadır. İç mekanların akışkanlığı ziyaretçilerin müze içerisinde sürüklenmesine ve akışkanlığı hissederek onların mekana tam bir uyum içerisinde adapte olmalarını sağlamaktadır. Bina planını inceleyince topografyadaki akışkanlık fonksiyonlarda kullanışlılığı artırmış görünmektedir.

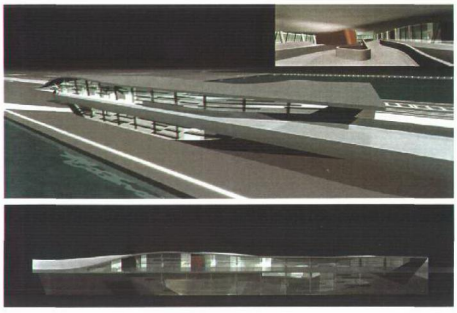
- Mind Zone, Millenium Dome England 2000

Milenyum kubbesi içinde yer alan geçici bir yapı olan Mind Zone aklın karmaşık işleyiş yapısına ilişkin üç bölümden oluşuyor. Aynı zamanda zemin tavan ve duvar olarak kesintisiz bir yapıya dönüşen yapı kubbe içerisindeki akışkan yapısı ile dikkati çekmektedir. Hem dış yüzeyler hem de iç yüzeyler sergileme ve etkileşimli amaçlarla kullanılabilir. Aklın işleyiş yapısı çerçevesinde girdi, işlem ve çıktı çerçevesinde yapıda düzenlenen aktivitelerle kendini gösteriyor. Bu tür kavramsal göndermelerle yapının dayandığı temeller oldukça güçlü hale getirilmiştir. Ayrıca kesintisiz bir akışkanlık yaratma isteği yapının dış kabuğunda benzersiz sonuçlar alınmasına yol açmıştır. Kullanılan alüminyum petek iskelet ve cam elyaf kabuktan meydana gelen sıra dışı kabuk geçici strüktürün bulunduğu ortamdaki anlamını güçlendirmektedir (Şekil 3.11).

Şekil 3.11. Mind Zone, Millenium Dome, England, (Hadid, 2001)

- Salerno Denizyolları Terminali İtalya 2000

Feribot terminali deniz ile kent arasında yakın bir ilişki kurması amacıyla tasarlanan yapı çok ilginç bir ilişkinin ürünü olarak ortaya çıkmıştır. Karada bulunan yapı sanki denize doğru eriyen ve akan bir strüktüre sahiptir. İç mekan terminalin yoğun işleyişini daha da hızlandırmak ve günlük sirkülasyonu en iyi şekilde karşılamak için tasarlanmıştır (Şekil 3.12).

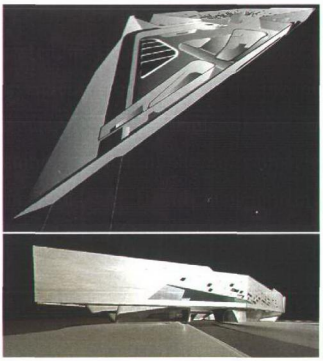


Şekil 3.12. Salerno Denizyolları Terminali, İtalya, (Hadid, 2001)

Hadid bu yapıda da topografyayı dikkate alarak ve iklimin gereklerine göre yapı kabuğunu ortaya çıkarmıştır. Ayrıca yapı tamamen net ve açık bir yönlendirme ile kullanıcıları işlevler çerçevesinde alan içerisinde yönlendirmektedir. Bu tür bir yönlendirmedeki sadelik ve işlevsellik dijital mimarinin ulaştığı düşünsel ve fiziksel ilerlemelerin sonuçları olarak görülebilir. Yapı ayrıca birçok işlevi de üstlenmiş aydınlatması ile bir deniz feneri gibi gemilere hizmet etmektedir. Çok yönlülük, doğal çevre ve işlevsellik Hadid'in yapılarında çok önemli bir yer kaplamaktadır. Mimar bu çerçeveden bakınca bütüne hakimiyetini tasarımlarında göstermektedir.

- Wolfburg Bilim Merkezi Almanya 1999

Yapı işlevine yakışır şekilde gizemli görüntüsü ile keşif ve merak duygusu uyandırmaktadır. Oldukça ilginç bir düzende tasarlanan yapı ziyaretçilerini şaşırtma özelliğine sahiptir. Hacimsel açıdan sergi mekanını barındıran yapının ana kütlesi strüktürel beton koniler içinde yer alan çeşitli ticari ve kültürel etkinliklerin bulunduğu bir kamusal dış mekanın üzerini örtecek şekilde yerden kaldırılmışken, yapının yer seviyesinde büyük ölçüde saydam ve gözenekli kalmasına çalışılmış. Açık sergi mekanının içinde geliştirilen yapay, krater benzeri peyzaj, sergi mekanının farklı katlarına bakış açıları sağlamaktadır. Mevcut köprüye takılan, cam örtülü ek geçit, binanın içinde akarken sergi mekanıyla da görsel bir alışveriş kurmaktadır (Şekil 3.13).

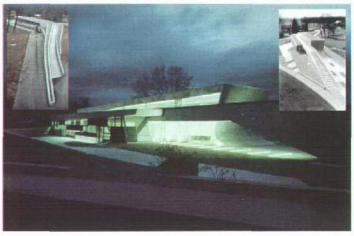


Şekil 3.13. Wolfburg Bilim Merkezi, Almanya, Zaha Hadid, 1999, (Hadid, 2001)

Bilim merkezi sanki keşfedilmeyi bekleyen gizemli bir yapıdır. İşlevine yaraşır şekilde tasarımına yansıyan çizgi, akıcılık ve merak duygusu Hadid'in yapıyı oluştururken insan duygularını ve kavramlarını bu kadar etkileyici şekilde yansıttığının en güzel kanıtıdır. Dijital mimarinin sınırsızlığı teknoloji, tasarım ve yeni yapım teknikleri ile ortadadır. Hadid zamanımızın yaratıcı örneklerini ve düşüncelerini yansıtmak konusunda kullandığı dijital mimari tekniklerin açtığı yeni ufukları kullanarak imzasını ve fikirlerini yapılarda sergilemektedir (Şekil 3.13).

- LF ONE Almanya 1999

Proje, Weil Am Rhein bahçe festivalinde bir etkinlik ve sergi mekanı olarak tasarlanmıştır.Yapı yolun akışkan geometrisinden hayata geçirilmiştir. Hadid tüm çevresel faktörleri düşünerek yapıyı şekillendirmiştir. Ayrıca yapı içindeki çevresel araştırmalar merkezi toprağın yalıtımsal özelliği kullanılarak oluşturulmuştur (Şekil 3.14).

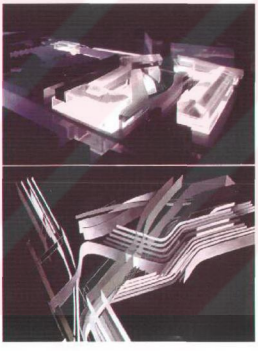


Şekil 3.14. LF ONE Almanya, Zaha Hadid, 1999, (Hadid, 2001)

Hadid'in yapılarındaki esneklik ve akıcılık vazgeçilmezdir. Akıcılık yapının bütününde işlev - form ve çevre - insan ilişkisini gözler önüne sermektedir. Bu faktörler yapıyı bir bütün şeklinde sarmakta ve mekanı keşfetmek için ziyaretçileri teşvik etmektedir.

- Roma Çağdaş Sanatlar Merkezi İtalya 1999

Roma çağdaş sanatlar ve mimarlık merkezi, İtalya'nın ilk ulusal çağdaş sanatlar müzesidir. Müze kalıcı, geçici ve ticari sergi mekanlarının yanı sıra bir mimarlık merkezini ve kütüphaneyi barındırıyor. Konsept yoğun iç ve dış mekan duygusu oluşturarak, içinde bulunduğu büyük kentsel araziyi doğrusal sergileme yüzeyleriyle besleme fikrine dayanıyor. Ziyaretçilere gözenekli bir görünüm sunan kurum keyifli bir geçiş ve çekici bir giriş sağlıyor. Birincilik alan bu tasarım Roma'nın tarihi ve kültürel dokusuna modern bir katkı sağlıyor (Şekil 3.15).

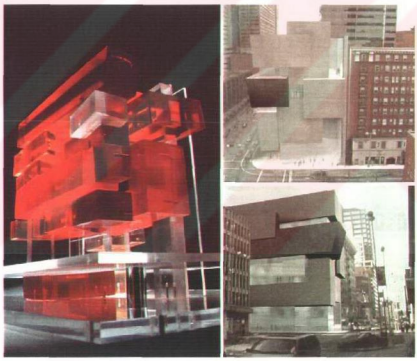


Şekil 3.15. Roma Çağdaş Sanatlar Merkezi, İtalya,1999 (Hadid, 2001)

Yapı yeni trendler çerçevesinde çağımız modern teknolojik ve programlanabilen yapı özelliklerini taşımaktadır. Bu çerçevede yapının getirdiği yenilikler ve form olarak yansıttığı dinamizm Roma'nın sahip olduğu tarihi kimliğe ve dokuya katkıda bulunmaktadır. Yapı insanları etkileşimli şekilde eğlendirmekte ve ziyaretçilerin keyifle yapıyı algılamasını ve deneyimlenmesini sağlamaktadır. Yapı dinamik hareketleri ve sardığı alanla iç mekan ve dış mekan kavramlarına yeni bir yaklaşım getirmekte ve sarabildiği alanların büyük bir kısmında işlevselliği, sergileme alanlarını ve etkileşimli alanları ön plana çıkartarak, izleyicileri kayda değer bir deneyim yaşamaya davet etmektedir (Hadid, 2001).

- Rosenthall Çağdaş Sanatlar Merkezi ABD 1997

Cincinnati'de 1939'da kurulan çağdaş sanatlar merkezi ABD'nin çağdaş görsel sanatlara ayrılmış ilk kurumlarından biriydi. Tasarlanan bu yeni bina geçici sergiler alana bağımlı yerleştirmeler ve etkinlikler için mekanlar sunarken kalıcı bir koleksiyon mekanı barındırmayacak şekilde tasarlandı. Yani tamamen günümüz etkileşimli sanatlarına ve mimarisine yönelik olarak. Bunun yanında eğitim merkezini büroları, atölyeleri, satış merkezlerini, kafe ve kamusal mekanları içine alan yapı: Hadid tarafından çevredeki insanları çekmek ve dinamik bir mekan hissini insanlara vermek için, giriş lobi ve sergileme alanları ve dolaşım sistemi bağlantıları ile bir kentsel halı olarak örgütlendi. Kentsel halı çekim merkezi oluşturmakta ve yapı bu bölümden sonraki yönlendirmelerle çağdaş sanatlar merkezinin sahip olabileceği tüm olanakları ziyaretçilere sunmaktadır. Saf geometrik formların yeni ve farklı yorumu ile ortaya çıkan yapı, merkez çevresinde yarattığı etki ile toplumu yeni ufuklara taşıyıcı bir araç görevini üstlenmektedir (Şekil 3.16).

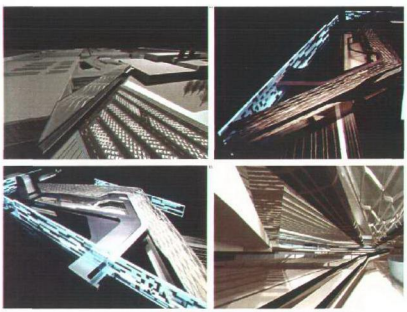


Şekil 3.16. Rosenthall Çağdaş Sanatlar Merkezi, İtalya, Zaha Hadid, 1999, Arredamento Mimarlık Aralık 2001

- BMW

BMW için tasarlanan bu merkez oldukça ilginç mimarisi ve düşünce tarzı ile izleyicileri ve ziyaretçileri farklı deneyimleri yaşamaya yönlendiriyor. Kurumsal kimlik ve mimari tasarım arasında kurulan ilişki mimariyi ve kurumsal kimlik çalışmasını yüceltmektedir (Şekil 3.17).

Gölge, ışık, yüzeyler ve interaktif mekanların kullanımı yapının mimarisini işlevini belirleyen en önemli faktörlerdir.



Şekil 3.17. BMW, Zaha Hadid, Arredamento Mimarlık, Aralık 2001

3.2.1.6.Massimiliano Fuksas'ın yaklaşımı

- Emperio Armani

Global kültürün çok kimlikli yapısına deneysel bir yaklaşım olan bu proje dünyayı farklı bir şekilde algılamanın bir sonucu olarak ortaya çıkmıştır. Projede kullanılan tabela devamlı değişen renkleri ile Hong Kong şehrinin dinanizmini yansıtır. Camlar aydınlatma elemanları ışık kaynağının geometrisini ortadan kaldırır, cam yüzeyler ışık kaynağının kendisi haline gelmekte ve parlak yer yol ve tavan birbirini üzerine yansıyarak kendi varlıklarını etkisizleştirir ve mekanın algılanmasında genişlik ve ferahlık hissi yaratır (Şekil 3.18).

Şekil 3.18 Emperio Armani cephe, Fuksas

Kırmızı şeridin hareketi gerilimli bir ortam yaratırken mekanların ayrılmasında önemli bir rol oynar (Şekil 3.19).

Kurumsal kimliğin globalleşmesi ve tüm dünya üzerinde marka kimliğini herkese kabul ettirmesi açısından çok etkili ve başarılı bir tasarım olarak kabul görmüştür. Armani mağazası kullanılan malzeme ve aydınlatma metodları ile yenilikçidir (Fuksas, 2003).

Şekil 3.19. Emperio Armani koridor, (Fuksas, 2003)

3.2.1.7.MVRDV'nin tasarım yaklaşımı

MVRDV'nin mimarisi mimarlığın görselliği üzerinde bir vurguya yaslanmaktan çok, programın analiz edilmesine ve içeriğinin yenilikçi, taze bir gözle araştırılmasına dayanıyor. Dolayısıyla programatik ve pragmatik nitelikte olduğu söylenebilir. Görünürde yapıları yalın prizmatik kütlelerden oluşuyor. Ama iki ana özelliğinden söz etmek mümkün: yapıların her birinin aç bir kutu olarak nitelenebilmesi ikincisi ise bitimsiz iç mekanlara sahip olmasıdır. Asıl ilginç düşünsel yaklaşımı kalabalık bir ülkede yaşamakla doğrudan ilişkili olan yoğunlaşma ve serbest mekan bağlantısını kurmaya yönelik tutumlarında görülmektedir. Sonuçta beliren kompaktlık ve yapay doğa kavramlarını, grubun güncel mimarlık dünyasına özgün bir katkısı olarak tariflemek olanaklıdır (MVRDV, 2002).

3.2.3.8.Kolatan, McDonald'in tasarım yaklaşımı

Kolatan-Mcdonald Mimarlık dijital mimari ve fikirleri ile çağımıza yön verenler arasında yer almaktadırlar. Şulan Kolatan bu konuda yaptığı açıklamalarda: aynı anda hem araçsal, hem de mekansal olmak gibi paradoksal bir beceriye sahip olan bilgisayarın mimarlık alanına girişi mevcut tasarım yöntemlerinin ve mekanın doğası ile sınırları konusunda geçmişten devraldığımız düşüncelerin yeniden değerlendirilmesini zorunlu hale getiriyor.

Günümüzde ortaya çıkan bir mekansal paradigma olan bilişim ağı, yeni mekansal kalıpları ve protokolleri biçimlendiren dağıtıcı süreçler ile toparlayıcı yapılar arasındaki ilişkileri düzenleyen bir sistem olma özelliğini taşır. Bilişim ağı mantığının, mekan ve mekan yaratma eylemi üzerindeki etkisi nedir? Bizim çalışmalarımız, bilişim ağı modelinin özellikle kategoriler arası ve ölçekler arası kavrayışları kolaylaştıran kapasitesi üzerine yoğunlaşıyor. Böylece başlangıçtaki sistemler morfolojiler de sadece birbirleriyle bağlantılı olmakla kalmayıp melez kimlikler oluşturuyorlar bu yeni melezleşmeleri daha önceki mekanik melezleşmelerden ayıran özellik ise dönüştürme eylemi. Bu yeni sistemler, başlangıçtaki parçaların mantıksal bir uzantısı olarak benimsenmez ve bu yolla kavranamazlar. Melez olmakla birlikte, ekleri yoktur ve öngörülemez ve kesintisiz süreklilik gösterirler (Kolatan, 2002).

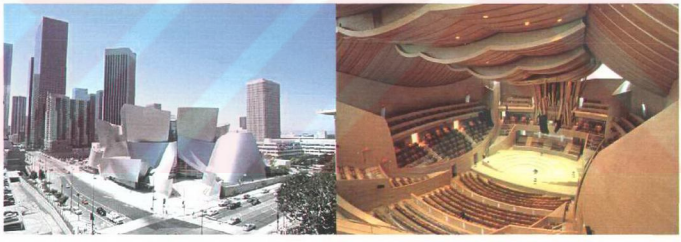
3.2.2.Biçimsel yaklaşımlar

3.2.2.1.Frank O.Gehry'nin tasarım yaklaşımı

Gehry tasarımlarını çeşitli ucu açık eskizler ile başlayarak bunların maketlerini çeşitli alternatifler ile çoğalttıktan sonra, bunları dijital ortamda tarayarak çeşitli programlar ile CATIA geliştirmeyi çalışma tarzı olarak benimsemiştir (Şekil 3.20), (Holl, 2003).

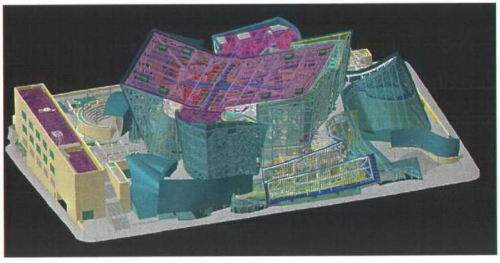
- Walt Disney

Bilgisayar teknolojisinin Gehry'nin yapılarında oynadığı rol farklı sıra dışı ve sanatsal yapıtların oluşmasına olanak vermektedir. Bu merkez içinde barındırdığı aktivite ve etkileşimli alanlar kurumsal kimliğin dijital mimari ile birleşmesinin sonucunda etkileyici bir şekilde tarihte ve kamu yaşantısında göstereceği etki ile yeni bir çağın ekonomik gücünde varolmak isteyen efsanevi bir hayal dünyasının imajını güçlendirirken heykelsi ve uçsuz sonsuzluk hissi veren yapı kabuğunun akışkanlığı ile kurumsal kimlik ve dijital ortamları buluşturarak mimarinin yaşam verdiği her alanda kültürel ve ticari olarak topluma katkıda bulunmaktadır.



Şekil 3.20. Walt Disney, Gehry, 2003, (www.arkitera.com)

Bilgisayar teknolojisinin sınırsız olanaklarının kullanıldığı yapı, yeni ve farklı bir bütünlükte geleceğe yönelik Gehry çizgisinin geldiği son noktayı göstermektedir. (şekil 3.20).



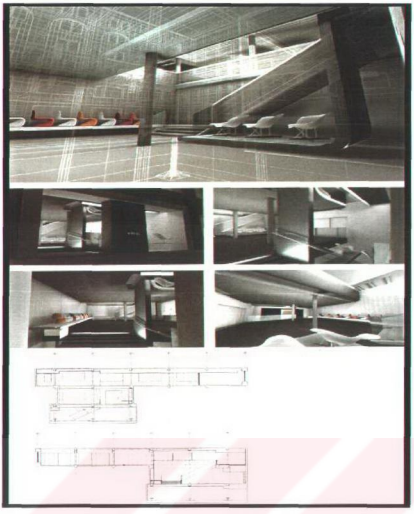
Şekil 3.21. Walt Disney, Catia modeli, Gehry, (www.arkitera.com)

3.2.2.2.Lindy Roy tasarım yaklaşımı

- Vitra New York

Akıcı yüzeyler ve bu yüzeyler çerçevesinde oluşturulan etkileşimli mekanlar müşterilerin gerekli bilgilere ulaşmasını ve kurumsal kimliği daha yakından tanımasını sağlamaktadır. Geleceğe yönelik çağrışımların sonucunda günümüz mimarlığı global dünyanın fikirleri ve ihtiyaçları çerçevesinde şekillenmektedir. Zaman içinde sınırlar yıkıldıkça geleceğe yönelik fikirler ve çizgiler değişecektir. Savaşlar ve güç odakları dünyayı yönlendiren güç olabilir ama uygarlığın her zaman şekillenmesini ve yeni bir ivme kazanmasını sanat akımları, felsefe, düşünce tarihi ve kuramlar belirlemiştir. Geleceği yazacak olan, sıradan bir insanın düşünceleri olabilir. Bu çerçevede her fikire saygı gösterme yeni fikirlerin kapısını açacaktır; yaşam insanları kendi geleceğini yazmak için yönlendirdiği gibi toplumda yaşamı yönlendirmektedir (Şekil 3.22).

Bilişim teknolojilerinin ışığında çalışan mimarlar zamanımızın önde gelen isimleri olarak yaşamımıza yön vermek konusunda iddialı çalışmalar yapmaktadırlar. Geleceğin teknolojileri geçmişin köklü alışkanlıklarına yeni kavramlar ve yeni alışkanlıklar eklemek için ticari anlamda harcadığı performansı ve fikirlerin gelişmesinde harcadığı zaman ile yeni ufukların insanların önünde açılmasında önemli rol oynayacaktır.



Şekil 3.22. Vitra, New York, Roy, (Arredamento Mimarlık Eylül 2003)

- Noah

Eskiden sahip olduğu işlevle artık sadece isim olarak ilişkilendirilebilen Manhattan'ın et toptancıları bölgesi hızlı bir dönüşüm geçirerek son yıllarda seçkin ticari markaların tercih ettiği bir alışveriş merkezi olmaya başladı.

Şekil 3.23. Noah, Roy, (Arredamento Mimarlık, Eylül 2003)

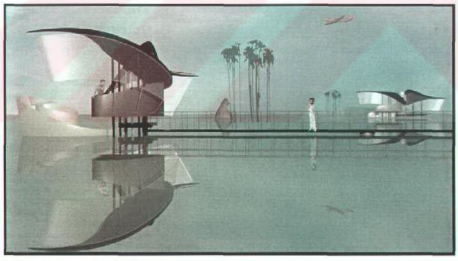
Tasarımcının önerisi bu bölgenin eski işlevine yönelik simgesel bir gönderme ile biçimleniyor. Sıradan bir işleyişin dışında oldukça yaratıcı bir fikre sahip olan tasarım düşünce, espri ve işlevin birleşimi ile bütünsel işleyişe hizmet etmektedir (Şekil 3.23).Yeni fikirlerin oluşumu eğer gelenek yada eskiden alınan referanslar ile

tasarlanırsa yeni mekanların oluşumunda bütünsel bir anlayışın izlerini ve geçmiş ile gelecek arasındaki kayda değer etkileşimlerin izlerini görmek mümkün olmaktadır.

- Okawonga Deltası Ilıca Merkezi

Dijital teknolojiyi tüm boyutlarıyla gündeme taşıdığı, en yeni teknik donatıların da deneysel kullanımlarını içeren projeleri ile Lyndy Roy dijital mimariye yeni boyutlar katmaktadır. Uncharted Afrika adlı özel bir safari şirketi tarafından ısmarlanan bu proje, Kalahari Çölü içindeki 153 km'lik su ile kaplı bir alan olan Okavango deltası içerisinde yer alan sağlık ve dinlenme tesisidir. 9000 m2'lik bu dinlenme tesisi, birbirinden bağımsız bir dizi sabit ve hareketli birimden oluşmaktadır. Yedi adet açık, ahşap karkas, saz çatılı konaklama birimi ,oldukça sert delta üzerinde tekil ve bağımsız olarak konumlanmıştır. Bu birimler, fiberglas ve ahşaptan oluşan yürüme yolu ağı ile ikişer ikişer birbirine bağlanmıştır.

Projenin en ilgi çekici bölümlerini mobil meditasyon mekanları ve timsah korumalı havuz gibi serbest öğeler oluşturuyor. Bu öğeler dışarıdan desteklenen motorlar vasıtasıyla delta içerisinde hareket ettirilebiliyor. Sıradışı bağlamına karşılık genel olarak kompleksin estetik yönelimi, tezat öğelerin deneysel kurgusuyla karakterize oluyor (Şekil 3.24), (Roy, 2003).



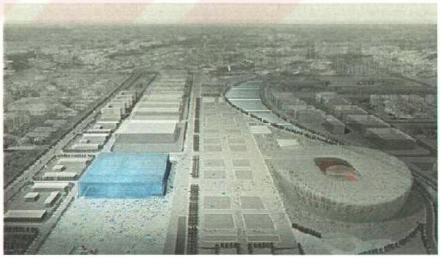
Şekil 3.24.Okawonga Deltası Ilıca Merkezi (Roy, 2003)

Dijital mimarinin en estetik örneklerinden biri olan bu proje hizmet ettiği sektörün fonksiyonlarına getirdiği yeni fikir ve kullanımlar ile yaşamına renk katmaktadır. Tasarımların yeni keşiflere yol açtığı ve kullanımların insanların duygularına hitap ettiği bu tasarım mekan ve yer kavramına yenilikler getirmektedir.

3.2.2.3.Jacques Herzog, Pierre de Meuron'un tasarım yaklaşımı

Jacques Herzog' a göre çağımızda mimarlığın hemen hemen kimliğini oluşturan düşünceleri, elektronik medyanın güncel strüktürler ile işbirliği bina kabuğunun dönüşümü ile mümkün olabilir. Kabuk gerçek olarak bir projeksiyon ekranına dönüşebilmektedir. Elektronik medya, daha arkitektonik bir senteze, elektronik teknolojisinin sadece strüktüre aşılanmadığı, maddesel ve mekansal niteliklere dönüşüldüğü projelerde ulaşmaktadır. Objelerin ve eylemlerin düzlemleştirilerek, yarı saydam cam kaplama yüzeye yansıtılması cepheye veya içyüzeye yanıp sönen elektronik ekranın havasını vermektedir. Mesela küçük ölçekte bu fenomen Thanhauser ve Esterson Gymnasium Salonu'nda atletlerin siluetleri, soyunma odalarının yüzeylerine yansıtılmaktadır. Daha büyük ölçekte ise Helmut Richter'in Brune Caddesi (Viyana) üzerindeki konut yerleşiminde, üzerine etraftaki doğal çevrenin çiftlik elemanları ve evlerinin sanki iki üç metre yüksekliğindeki bir atriumun parlak yüzeylerine projeksiyon yapılmış gibi, gölgeleri düşmektedir. Tod Williams ve Billie Tsien'in The World Upside Down (Amsterdam ve New York, 1990-1991) yarı saydam taşınabilir sahnesinde bu projeksiyonlar, oyunun gerçek bir parçası haline gelmekte ve aktörlerin siluetleri ışık oyunları ile ekranlarda oynatılarak kullanılmaktadır. Bu projeksiyon yüzeyleri, bu üst üste düşen tabakalar, mimarlığın kimliği olmaktadır (Herzog, 2000).

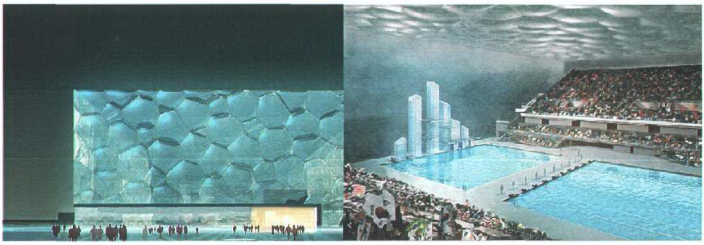
- Çin Olimpiyat Havuzu



Şekil 3.25. Çin Olimpiyat Havuzu, Herzog de Meuron, 2003, (www.arkitera.com)

Herzog de Meuron'un tasarımı Çin hükümeti tarafından açılan yarışma sonucu seçilen ve uygulanacak olan yapı dış kabuğu görüntüsü ve konstrüksiyonu ile çok çarpıcı özelliklere sahiptir. Dev su damlacıklarının bir araya gelmesi ile oluşan yapı

polyester ve benzeri türevlerinden inşa edilecektir. Kavramsal olarak başarılı ve dikkat çekici olan yapı ışık oyunları ve benzeri interaktif oyunlar ile sportif yaşamın dinamizmini taşımaktadır (Şekil 3.25), (Şekil 3.26).



Şekil 3.26. Çin Olimpiyat Havuzu, Herzog de Meuron, 2003, (www.arkitera.com)

Tasarım, işlev ve estetik ve bunların sanayi alanında koordineli bir şekilde kullanılması yeni malzeme ve uygulama olanaklarını arttırmaktadır. Bu çerçevede ortaya çıkan yapılar, yeni imalat teknikleri ve malzeme kullanımları ile inşa edilmektir. Bunun sonucunda teknolojik ve sanayi alanındaki yenilikler, sınırsız form, düşünce, kavramı bir araya getirerek yapılamayacak hiçbirşeyin gelecekte mimari anlamda kalmayacağını göstermektedir.

3.2.2.4.Steven Holl'un tasarım yaklaşımı

Steven Holl'e göre; ''*teknolojinin sunduğu tüm olanakları kullanmak şart, ama tasarım başta mutlaka analog bir süreçle yola çıkmalı – yaratıcının beyninden gözüne oradan da ellerine doğru. Bu, hiçbir bilgisayarın geliştiremeyeceği kadar çok bağlantı ve incelik içeren bir süreç. Dijital mimarlık stüdyolarıyla ünlü bir okul olan Columbia Üniversitesi'nde verdiğim derslerde de öğrencilere sürekli bunu söylüyorum: Ofislerimizdeki tüm masaları bilgisayarlar kaplasa da tasarımın başlangıcı mutlaka analog bir süreç olmalı. İlk düşünceler böyle ortaya çıktıktan sonra, biz gerek tasarımı geliştirirken, gerekse binayı inşa ederken teknolojinin sunduğu tüm olanakları sonuna kadar sömürüyoruz. Hatta maketlerimizi yaparken bile bilgisayar kullanıyoruz. Örneğin, MIT binasının maketinde, cephedeki o karolajı oluşturmak için kimse eline maket bıçağı alıp tek tek kareler kesmekle uğraşmadı, cepheyi bilgisayarda hazırladık, gerisini birkaç dakikada lazer bıçağı halletti. Çok da güzel oldu*'' (Holl, 2003).

''Son projelerimden birisi, Meksika'da küçük ölçekli bir konut. Binanın tüm yapı elemanları dijital olarak prefabrike edildi. Suluboya eskizler ve analog süreçlerde başlayan bir tasarımı, sonunda bilgisayar destekli konstrüksiyon yöntemleriyle tamamlıyoruz. Bu, çok ilginç ve yeni bir şey. Mimarlıkta dijital teknoloji kullanımının geleceği bence burada yatıyor-bilgisayarı tasarımda değil, üretimde (yani yapım sürecinde) devreye sokmak. Yoksa binaların neredeyse bütünüyle bilgisayarca tasarlandığı bir geleceğe doğru gidiyorsak, durum çok korkunç olacak demektir. Kimsenin böyle olmasını isteyeceğini de sanmıyorum. Kentte dolaşıp, '' bu binayı bilgisayar tasarladı'', '' bunu farklı bir program tasarladı'' diyeceksek, hiçbir insani boyut içermeyen, anonim bir kabusun içinde yaşayacağız demektir. Eğer mimar olarak bizler tasarladığımız binalara şiirsel bir içerik katamayacaksak, olacak olan da bu''(Holl, 2003).

3.2.3.Programlanabilir mimarlık

3.2.3.1.Kas Oosterhuis'in tasarım yaklaşımı

Dijital mimari içinde oldukça saygın bir yer edinmiş olan Oosterhuis mimari yaşamını deneyimlerini ve tasarımlarını kendi bünyesinde sentezleyerek çalışmalarını gerçekleştirmektedir. Oosterhuis mimarisini geçmişin sağlam temelleri üzerine kurduğu için , ürettiği ve planladığı çok ilginç fikirlerle dikkat çekmektedir.Mimar tasarımlarını dijital ve gerçek ortamlarda uygulayarak sıra dışı yaratıcılığının kapılarını bu deneyimi yaşamak isteyen ziyaretçilere açmaktadır. Oosterhuis mimari anlayışını ve tasarımlarını gerçekleştirmek için dijital ve gerçek olarak birçok aracı kullanmaktadır. Bu araçlar ona yeni fikirler veriyor görünmekte ve doğal ortam etkilerini dijital ortamla sentezleyerek yaratıcı gücünü daha da geliştirmektedir.

Ossterhuis ,misyonunu belirlerken geçmişte yaşanılan endüstri devriminin önemini ve onun getirdiği sorumlulukları en iyi şekilde araştırıp sorgulamaktadır. Yaptığı mimari çalışmalarla geçmişe ait manifestoların önemini vurgulayan Oosterhuis günümüze ve geleceğe ait olacak yeni manifestoların temellerini sağlamlaştırıyor gibi görünmektedir. Le Corbusier manifestosu dahilinde ele aldığı endüstri devrimi sonrası mimarlık için kendisinin ortaya koyduğu ve geleceğe yönelik paradigma ve kuramlarla kendine bir yol çizmektedir.

Oosterhuis'a göre çağımız mimarisi programlanabilir dijital bir değişim geçirmektedir. Dijital mimari içindeki gerçeküstü yaklaşımlar ve tasarımlar çağımız mimari oluşumuna damgasını vurmaktadır. Dijital mimari bir çok alanda alternatif gerçekliği sorgulamaktadır. Dijital gerçeklik hayata geçirilen uygulamalar sonucunda yeni oluşumlara cesaret vermektedir. Oosterhuis çağımız mimarisini bir oyun olarak algılamakta ve kullanıcıları birer oyuncu olarak tanımlamaktadır. Mimariye bağlı olan tüm elemanlarda bu kurgunun bir parçası görünmektedir, örnek olarak: planlama, içmimari , konstrüksiyon ve çevresel algılama...Oosterhuis gerçek zamanlı bir oyun olarak algıladığı çalışmalarında ilginç ve etkileyici çalışmaları ile mimari dünyada oldukça başarılı çalışma ve fikirlere imza atmıştır.

Mimarisinin en ilgi çekici yanlarından biri mimariyi etkileyen tüm dış ve iç etkenlerin tam anlamıyla tasarımın bir parçası olmasıdır. Yapı mimar tarafından bir oyun şeklinde inşa edilir ,içerisindeki ziyaretçiler tarafından oyun şeklinde algılanır ve çevresel etkilerle yapı üzerinde yapının oluşmasını sağlayan oyunlar oynanır. Kısaca açıklamak gerekirse Oosterhuis mimarisi içinde yapı dışında kalan ama yapı ile birebir etkileşimde bulunan ziyaretçiler, çevre şartları, yağmur, gün ışığı, deniz, göl kısacası tüm çevresel etkiler tasarlanarak yapının içinde ve dışında çok önemli roller üstlenmektedir.Dış ve iç etkiler yapıyı adeta yaşatmaktadır. Yapıların çoğunda ihtiyaçlar doğrultusunda ve çevresel etkiler ışığında planlama ve tasarım yapılmıştır. Değişebilecek şartlar doğrultusunda, yapı sanatsal olan bir düzen içerisinde, yeni ara yüzler gösterebilir. Sınırsız şekilde gerçekleştirilen ışık, su, hava ve benzeri oyunların etkisiyle izleyici için yapı, görsel sanatsal, anıtsal ve oyunsal bir objeye dönüşmektedir. Mimar, dijital mimari olanaklarını sonuna kadar kullanmaktadır. Oosterhuis yapıyı ele aldığında onu salt hareketsiz değişmez bir blok olarak görmüyor, tam aksine mimar yapıyı ve elemanlarını hareketli ve yaşayan bir obje olarak ele alıyor ve programlıyor. Mimar bu çerçevede yapı tasarımını dijital dünyanın getirdiği matematiksel kurgu içerisinde gerçekleştiriyor. Oosterhuis için her zaman yapılarında etki ve tepki söz konusu. Yapının her parçası her an canlı bir organizma gibi oyunlar oynayabilir, ihtiyaçlara cevap verebilir , katılımcıları şaşırtabilir, ve dijital ortam içerisinde yeni ve yaratıcı kapıların açılmasına sebep olabilir.

Oosterhuis mimarisinde en önemli ve dikkat çekici öğe: dijital mimari, çağdaş teknoloji olanakları ve yaratıcı düşünce şekli kullanılarak ihtiyaçlara cevap verecek

sanki canlı birer organizma inşa etmesidir. Tasarımın her noktasında insana ve doğaya olan yaklaşımı, Oosterhuis'ın sıra dışı bir mimar olmasını sağlıyor. Bulduğu fikirler ve tasarladığı yapılar ile çevreye olan saygısını ve korumacı yapısını gösteriyor. Bunu yaparken yapılarının canlı birer organizma gibi tepki verip iletişim kurmasını sağlıyor.

- Programlanabilir Gövde (Programmable Body)
- Etkileşimli Mağara (Interactive Cave trans-ports) Venedik Bienali 2000

Şekil 3.27. Etkileşimli Mağara, Oosterhuis, (Programmable Architecture, 2002)

Birebir ziyaretçilerle etkileşim içinde olan bu etkileşimli mağara oldukça ilginç özelliklere sahiptir. Oosterhuis'ın tasarladığı yapıda, ziyaretçiler mağara içine girdiği zaman tuhaf ve farklı bir dünyaya adım atıyorlar. Hareket tasarımın kalbini oluşturuyor gibi görünüyor.Yapıyı yaşamak ve deneyimlemek için hareket etmek dans etmek gerekiyor. Bu olayı keyifli bir hale getiren mimar kullanıcıların yapı ile bütünleşmesini sağlıyor. Bu iletişim yapı ve kullanıcılar arasındaki algılama kavramının sorgulanmasına kadar gidiyor. Bu deneyim sayesinde keşfedilen yapı 3 ayrı bölümden oluşuyor. Noord Holland Pavyonu olarak adlandırılan bölümde ziyaretçiler yavaş yavaş gerçek dünyadan dijital dünyanın içine çekiliyor. İzleyici dijital ortamın keşiflerine kendini bırakıyor. Yapı ile ziyaretçi arasında iletişim kuruluyor. Trans-ports bölümünde gerçek dünya ile dijital dünya resimleri izleyiciyi etkiliyor. Bu bölümde yapılan bilgi alışverişi izleyici ve yapı arasındaki bağı arttırıyor. Handdrawspace bölümü izleyiciye yönelik sezgisel duyusal eskizlerle çevrilidir (Şekil 3.27).

Sonsuz gibi görünen bir mağaranın içinde algılama ve mekan kavramını sorgulayan bu yapı Oosterhuis ve Lenard' ın ilginç bir yaklaşımı olarak görülebilir. İnsanların gerçek dünya ile olan ilişkilerini sorgulayarak dijital mimari algılamalarına yeni bir boyut getiriyor. Yapı bilgi akışını, görselliği, sunduğu deneyimi, etkileşimli hale getirip insanlara aktif görevler yüklüyor. Tasarlanıp ortaya konan bu yapı ziyaretçilerin pasifliğini yok ederek dijital mimarinin ve ana yapının bir parçası olmasını sağlıyor.

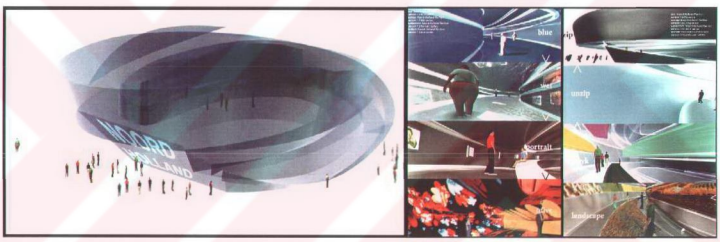
- Programlanabilir Yüzey (Programmable Skin)
- Uzay İstasyonu (Space Station)
- Hareketli iç yüzey (Active Inner Skin)

İç kabuk ve dış kabuk arasına yerleştirilen bu elektronik derinin yapılabilirliğini sorgulayan Oosterhuis günümüz şartlarında mümkün görünmeyen ilginç dijital mimarisinin yapım olanaklarını araştırıp, olasılıkları zorlayarak, yeni keşiflerin yapılmasına olanak sağlayabilecek bir yapıyı dijital ortamda inşa ediyor. Yapı çeşitli ihtiyaçlara ve beyinden gelen komutlara göre tepki veriyor ve düzenlenebiliyor. Astronotlar, bilim insanları, ve ziyaretçilerin bilimsel bir deneyim yaşayabileceği dijital bir mekan olma özelliğini taşıyor. Hareketli elektronik yüzey, programlanabilir çeşitli, kullanıcılara çeşitli uçuş ve derin uzay deneyimleri konusunda bilgiler vermek ve yaşatmak için tasarlanmış. Bir çeşit eğitim yapısı olarak düşünülebilir. Ayrıca gelişmiş teknolojik olanakları çerçevesinde birçok ihtiyaca cevap verebilecek nitelikte planlanmış. Elektronik yüzey, astronotların ve deneyimi yaşamak isteyenlerin, bulundukları çevre ile tam olarak adaptasyon kurmalarını sağlıyor. Strüktür, kullanıcı ile tam olarak iletişim halindedir. Yapı zaman ve mekan kavramlarını sorgulayarak bu zamana kadar varolan iç mimari içerisinde iletişim adaptasyon çalışma ve deneyimleme olgularını yeni anlamlar yükleyerek yeni keşiflerin temelini atıyor (Şekil 3.28).

Şekil 3.28. Uzay İstasyonu, Oosterhuis, (Programmable Architecture, 2002)

- Kuzey-Hollanda Pavyonu, Versiyon 1.0

Yapı aynı bir enstrüman gibi düşünülüp tasarlanmıştır. Karışık dış çizgilerin kombinasyonundan meydana getirilmiştir. Alüminyum dış gövde ve form bu dünyaya ait değilmiş izlenimi vermektedir.



Şekil 3.29.Kuzey-Hollanda Pavyonu, Oosterhuis, (Programmable Architecture,2002)

Bu izlenim düzenlenen çeşitli ışık oyunları ve algılayıcılarla sağlanmış görünmektedir. Enstrümental dış kabuk ziyaretçileri algılamaya başladığı andan itibaren oyun başlamaktadır.Yapıya giren ziyaretçilerin aktif hale getirdiği ışık film ve sesler pavyon ve ziyaretçi iletişimine yeni bir boyut getirmektedir.Gün içinde gece ve gündüz yaşayan bir organizma gibi uyanan tepki veren bir pavyon karşısında ve etkileşimli olarak onunla iletişim kurma, oyun oynama ve bilgi alma mümkün olmaktadır. Yapı ziyaretçi yeteneklerine göre tepki vermekte ve kişisel olarak herkese ayrı bir dünya sunmaktadır (Şekil 3.29).

Sonsuz bir akıcılığa sahip olan pavyon ziyaretçileri şaşırtması bakımından oldukça etkileyici bir çalışmadır. Mavi bölümde alınan ziyaretçi görüntüleri bir takım aşamalardan geçtikten sonra aktif olarak pavyonun dijital ve sanatsal ortamı

içerisinde kendine önemli bir yer edinmektedir.Bu deneyim insanın çevresi ile ilişkisini,varlığını, algılama kapılarını , daha iyi kavraması açısından oldukça sıradışı bir deneyimdir.

- Yapı Gövdesi (Building Body)
- Baş/Gövde/Kuyruk (Head/Trunk/Tail)

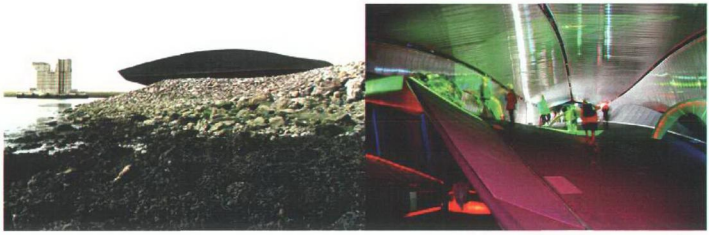
Şekil 3.30. Baş/Gövde/Kuyruk, Oosterhuis, (Programmable Architecture, 2002)

Yapı dijital mimarinin uygulamaya konulmuş en ilginç örneklerinden biridir.Planlama olarak en verimli çalışma ortamı programlanmıştır. Form ve malzeme olarak konumlandığı çevreye anlam katmasının yanısıra işlev olarak çevreye katkısı çok yüksek bir yapıdır (Şekil 3.30).

3D ortamda tasarlanan yapı elektronik ortam sürecinin en verimli sonuçlarından biri olarak görülmektedir. Bulunduğu çevreye uyumlu ve estetik olarak çok başarılı bir örnektir. Fonksiyonlarındaki esneklik, yapının hem uzun ömürlü olmasını sağlamakta hem de artan kapasite miktarını karşılaması açısından yapının bütününe ve çevresine gelişme olanağı vermektedir.

- Saltwater Pavyonu

Saltwater pavyonunun esnek yüzeyini açıklarken, değinilen en dikkat çekici nokta çağımız dijital mimarlığı ve geleneksel mimarlık yöntemleri arasındaki uçurumu gözler önüne seriyor (Şekil 3.31).



Şekil 3.31. Saltwater Pavyonu, Oosterhuis, (Programmable Architecture, 2002)

Oosterhuis çağdaşı olan birçok mimarın istikrarsız fikirler çevresinde yol aldığını geleceği göremediğini vurguladıktan sonra gelecekte dijital mimarlığın daha çok yer kaplayacağının altını çiziyor. Sanatsal akıcı mimarinin, gerçek değerler içinde kendine yer edineceğini vurguluyor. Esnek ve hareketli mimarinin, yaşamımızı kaplayacağını savunuyor.

Mimar,pavyonda 3 boyutlu teknikleri kullanarak yüzeyde derinliği olan kabuklar kullanmak istiyor, bu derinliğin işlevlere sahip olması gerektiğini söylüyor. Mimari kabuğu yaşatmak isteyen mimar , onun statikliğini yok edip yüksek düzeyde akıllı bir ara yüz olarak programlamak ve yararlı bir objeye dönüştürmek istediği objelerle oyunlar oynuyor.

Duyarlılık, etkileşim: Gerçek zamanlı davranışlar olarak adlandırılan bu su tünelinde teknolojinin tüm olanakları kullanılmaktadır... Dışarıdaki hava ve çevresel koşullara göre programlanabilen tepkiler veren pavyon oluşturduğu renkli ve etkileyici atmosfer ile insanları başka bir dünyanın içine alıyor. Suya yansıtılan çalışmalar, fiber optik kablolar, ışık oyunları, kullanılan eğri objeler izleyiciyi sarıyor. Bunun sonucunda pavyon ziyaretçilerin algı kapılarında ilginç imgelemler oluşturmayı amaçlıyor gibi görülüyor. Ek olarak pavyon izleyicileri yönlendirerek ilginç bir yolculuğa çıkartıyor. Form ve malzeme ile oluşturulan efektler, tasarımın anlamları sorgulamasını ve dış dünya ile arasındaki çağrışımların değişimini keşfetmesini sağlıyor. Daha da ötesi pavyon gerçek dünyadan aldığı bilgiler kurgusunu programlayarak içinde kurgulanabilir etkileşimli ortamların oluşumunu sağlayan programlanabilir bir yapıya dönüşüyor.

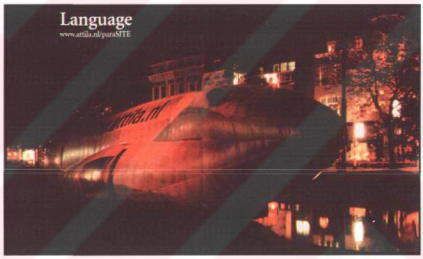
Pavyonu etkileyen iç ve dış faktörler, pavyonun dünyanın üzerinde yapay ve kondurulmuş etkisini yok ediyor. Programlanmış ve etki ve tepki düzenine göre

kurulmuş tasarım, yapının doğal ve dünyanın yaşayan farklı bir parçası olarak algılanmasına yol açıyor. Bu yaklaşım sonucunda nefes alan bir organizma olarak kendine dünya üzerinde uygun bir yer buluyor.

Pavyon zamanımızın programlanabilir mimarlığı arasında geleceği şekillendirirken, geleceğe doğru yolculuğa davet ederek, organik yapısıyla kullanıcısı ile iletişim kuruyor.

- Parasite

Parasitet: atölye olarak kullanılan ,sanatçılar, mimarlar, ve kompozitörler için bir çesit çalışma sahası oluşturmak amaçlı bir tasarım. Etkileşimli bir mekan olarak ilgi çekiyor. Avrupa'yı dolaşan bu hava ile şişirilmiş bu yapı aldığı ve verdiği bilgilerle, bilginin evrenselliğine ve ulaşılabilirliğine yapılan gönderme olarak düşünebilir (Şekil 3.32).



Şekil 3.32. Parasite, Oosterhuis, Lenard, (Oosterhuis, Lenard, Publishers, 1998)

- Programlanabilir Yapı (Programmable Building)

Dijital mimarinin prefabrike konut yaklaşımına yaptığı kullanışlı esnek ve gelişebilen bir proje olarak düşünülmüş yapı grubu dahilinde sunulan seçenekler üst düzeyde planlanmıştır.

Yapı çevre ile hacimsel olarak uyum içindedir. Çevre yapısı ve topografya göz önüne alınarak tasarlanan yapılar mimari ve çevrenin uyumlu bir şekilde düzenlenmesi ile yapılandırılmış. Müşterileri için sağladığı olanaklar ise oldukça geniş görünüyor. Elastik yapı tüm Oosterhuis yapılarında olduğu gibi kullanıcılar ve yapı arasındaki etkileşimi güçlendiriyor ve ihtiyaçlar doğrultusunda yapı kullanıcıya cevap veriyor (Şekil 3.33).

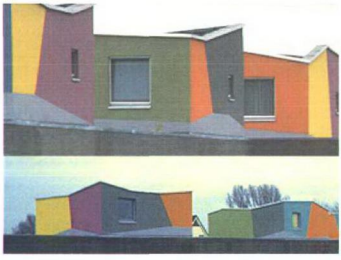
Şekil 3.33. Programmable Building, Oosterhuis, Lenard, 1998

Dijital ortamda ortaya konan bu yapıda fikirlerin temelleri oldukça güçlü yapının coğrafi konumundan tabiatın yapıyı kabul edip etmeyeceğine ve kullanıcıların ihtiyaçlarına kadar her şey düşünülmüş. Yapı topluluğu çeşitli varyasyonlarla kullanışlı ve geliştirilebilen iç ve dış yüzeyleri ile örnek bir tasarım.

Malzeme seçenekleri insanın yapının üzerinde kişisel zevklerini ön plana çıkarmasını sağlamaktadır.

- Danseden Yüzeyler (Dancing Facades)

Oosterhuis, Lenard ile yaptığı bu yapıda mimarisinin renkler ile nasıl hareket kazanabileceğini izleyiciye gösteriyor. İzleyicilerin algılama kapasitesini hacimden çok renkler çektiği için yapı adeta dans edip ışıldayan yüzeye dönüşüyor.Gün ışığı ve diğer etkenler sayesinde değişen ve dans eden parlak renkler yapının konumlandığı çevre ile ilişkisine algılama olarak farklı bir boyut getiriyor.Yapı, Oosterhuis mimarisi için farklı bir örnektir (Şekil 3.34).



Şekil 3.34. Danseden Yüzeyler, Oosterhuis, Lenard, Publishers, 1998

Yapı çevreye verdiği etki açısından, mimarlık, hacim ve renk arasındaki ilişkinin yapının algılanmasında nasıl rol oynadığını göstermesi bakımından oldukça güzel örnektir. Yapı yüzeylerindeki renk kompozisyonu, yapıların yeni bir kimlikle farklı bir boyutta algılanmasını sağlamaktadır.

- Taşyatağı Kanyonu (Canyon on Bedrock)

Yapının, kavramsal olarak çıkış noktaları, müzik ve sanat üzerine kuruludur. Teknoloji ve iletişimin en önemli özelliği bu yapıda sanat ile birleşmesidir (Şekil 3.35).

Şekil 3.35. Taşyatağı Kanyonu, Oosterhuis, (Programmable Architecture, 2002)

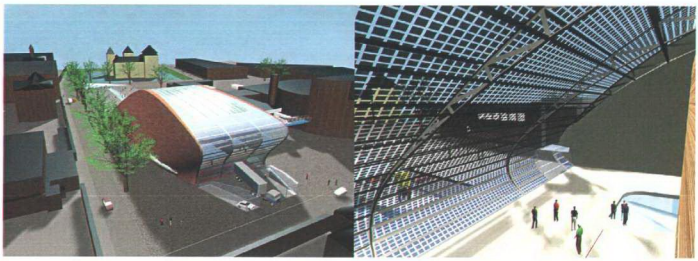
Yapı müziği yüceltmek ve bu doğrultuda müziğin çevrede ve canlılar üzerindeki etkisini ortaya koymak için kavramsal öğelerin çok iyi değerlendirilmesi sonucu tasarlanmıştır. Müziğin karakteri ve yapısı gereği, tüm tasarım bunu yansıtacak form ve çizgilerle oluşturulmuştur.

Yapı topografyanın üzerinde oluşturduğu narin örtü ve kattığı işlevlerle ve kullandığı materyallerle oldukça özgün bir forma sahip olarak bulunduğu bölgeyi yüceltmektedir. Yapı uyumlu ve dünyanın yüzeyine gömülmüş atmosferi ile tüm Oosterhuis yapılarında olduğu gibi doğayı koruyan özelliği ve organikliği bünyesinde barındırıyor.

- Katı Akış (Solid Flow)

Somutlandırılmış akıcılık olarak adlandırılan bu yapı formu ve kavramsal olarak dayandığı noktalar ile ilgi çekiyor. Esnek hareketleri ile çevreye saygısını gösterdiği gibi aynı zamanda kullanılan malzemeler ile klasik yapı malzemelerinin dijital mimari ürünü bir yapıda başarı ile nasıl kullanıldığını göstermektedir. Toplum ile

iletişim kurması bakımından oldukça dinamik olan yapı, esnek yaşamın içine kolaylıkla girebilecek bir görüntü çiziyor (Şekil 3.36).

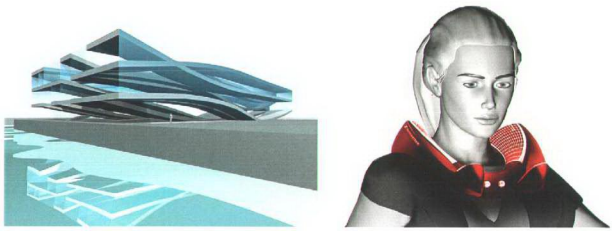


Şekil 3.36. Katı Akış, Oosterhuis, (Programmable Architecture, 2002)

Yapı tüm diğer yapılarda olduğu gibi çok amaçlıdır. Çevrenin tarihine, topografik ve toplumsal yapısına saygı göstererek konumlanmıştır. Kavramsal ve düşünsel fikirler yapının temellerini güçlendiriyor.

- 21. Yüzyılın Müzesi (Museum for XXI st Century)

Müzenin temel konseptini oluşturan düşünce, okyanus objeleri, tasarımın çıkış noktasını oluşturuyor. Ziyaretçiler ile etkileşimli olan müze algılama kavramına yeni bir boyut getirmeyi amaçlıyor. Materyallerin beklenmedik yönlerine göndermeler yapıyor. Mimar geleneksel yöntemlerin dışında, yeni ve paralel bir dünyayı sergilemek istiyor (Şekil 3.37).



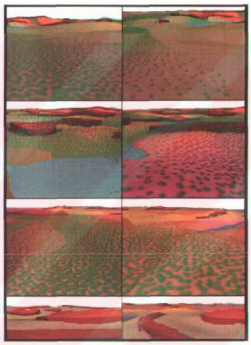
Şekil 3.37. 21. Yüzyılın Müzesi, Oosterhuis, (Programmable Architecture)

Yapı içerisinde ziyaretçilere giydirilen elbise yapının en önemli parçasıdır. Birebir ilişki kurularak iletişim özelleştiriliyor ve bir çeşit mahremiyet yaratılarak kişiye

özel bilgi ve yönlendirmelerle bina kendini ziyaretçilere sunuyor. Etkileşimli ortam yapı ile organik bir bağ kurarak yeni ilişkiler ortaya çıkartıyor.

- Programlanabilir Yer yüzeyi (Programmable Landscape)

Bir oyun olarak yaklaşılan bu yapıda iki başrol oyuncusu tüm tasarımın ana konseptini oluşturuyor. Adım adım ilerleyen duyusal ve mantıksal veriler birbiri ve çevre ile etkileşime geçerek yeni yapı bütünlüğünü oluşturmak için bir takım aşamalardan geçiyorlar. Topografya üzerinde, eriyen tasarım tam bir adaptasyon ile varlığını en uygun şekilde coğrafyaya kabul ettiriyor. Tabiatın bir parçası olan oldukça iyi şekilde tasarım sürecinde geçirilen sıra dışı bir yapı olarak çok özel algılanıyor (Şekil 3.38).



Şekil 3.38. Programlanabilir Yer yüzeyi, Oosterhuis, (Programmable Architecture)

- U2 Tower

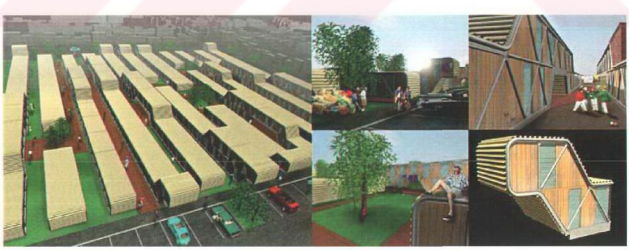
U2 müzik grubu için tasarlanan yapı görüntüsü ile etkileyici dış yüzeyinin yarattığı sıra dışı form ile şehir görüntüsüne anlamlı bir katkı sağlamaktadır. Yapının ana temasını oluşturan müziğin ruhu her katta hissedilmektedir (Şekil 3.39).

Şekil 3.39. U2 Tower, Oosterhuis, 2004, (www.oosterhuis.nl)

Yapının konstrüksiyonunda hissedilen lirik ve şiirsel etki müzik grubunun dünya ve insanlığın barış ve huzuruna dair yaptığı besteleri yüceltmektedir. Zamanımızın en iyi ve en yardımsever grubu olan U2 yapı dahilinde oluşturulan etkinlikler ve dijital mimari olanakların yarattığı etkinlikler dahilinde, yapı içerisinde müziğin insanı rahatlatıcı ve huzur verici masalsı dünyasına sürüklemektedir.

- Chile

Prefabrike konut sisteminin soğukluğuna ve tekdüzeliğine çözüm olan yapı sistemi günümüz felaketler sonrası geçici yerleşim düzenine çok güzel bir örnektir. Hatta bu düzen içerisinde insanların alıştıktan sonra terk etmek istemeyecekleri sıcaklığı yakalamış görünmektedir. Koridorlar ve yapıları birbirine bağlayan alt geçitler ile oldukça başarılı bir düzen insanların yaşamına sunulmaktadır (Şekil 3.40).

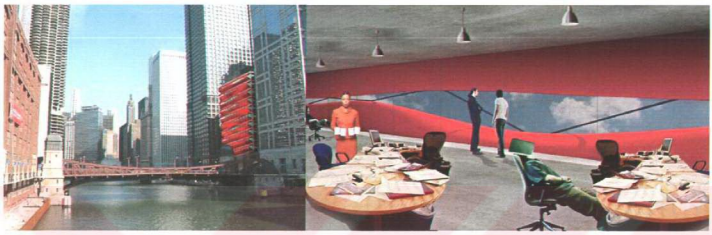


Şekil 3.40. Chile, Oosterhuis, 2004, (www.oosterhuis.nl)

Kullanılan malzeme ve yapı dahilindeki formlar geleceğin kalabalık yaşam düzeninin nasıl çözümlenebileceğine dair ipucu vermektedir. Yapı sistemi içerisinde oluşturulan sosyal mekanlar insanların yaşamına renk katmaktadır.

- Uyarlanabilir cepheler (Adaptable Facades)

Çevresel koşullara göre değişim gösteren aktif strüktür şehir dokusunda hareketli ve değişken yapısı ile insanların klasik bina anlayışına köklü bir değişim getiriyor. Gün içindeki koşullar çerçevesinde, değişen yapı, içinde çalışan insanlara, esnek dokusu sayesinde günün her saati farklı bir şekilde algılayacakları ve bu dinamizm içinde psikolojik durumlarını dengede tutabilecekleri bir iş ortamı sunuyor (Şekil 3.41).



Şekil 3.41. Uyarlanabilir cepheler, Oosterhuis, 2004 (www.oosterhuis.nl)

Şehir siluetine önerilen yapı ve hareketli dokusu için önerilen malzeme ve konstrüksiyon yapılabilmesi, yeni bir malzemenin keşfi ile mümkün görünmektedir. Şehir dokusu içerisinde yaşayan bir organizma olarak istenilen zamanda istenilen tepki ve etkileri karşılayabilecek yapı organik bir yapı özelliği göstermektedir. Tıpkı çiçek yüzeyi gibi açılıp kapanabilmektedir.

- Graphideas

Yarışma projesinde anahtar fikri oluşturan düşünce eski tersane bölgesindeki yatay kayan barlar sayesinde ortaya çıkmıştır. Bu çerçevede geliştirilen tasarımda, tersanenin ruhunu yansıtılması esas alınmıştır. Bunu sağlamak için kurulan konstrüksiyon eski bölgenin ruhunu yüceltecek şekilde ortaya konmuştur (Şekil 3.42).

Şekil 3.42. Graphideas, Oosterhuis, 2004 (www.oosterhuis.nl)

The Blob Shaped Clouds

Tavan sarı cam kutu ile tutuluyor. Tuvaletler ve mutfak bu bölümde yer alıyor. Ayrıca bu bölümde içmimari kullanıma göre esnek düzen sağlanabilmektedir. Merdivenler ise renklendirilmiş polyester sayesinde parlıyor.

The Mediatube

Tasarımın en önemli bölümlerinden olan yer tasarımın hareketli noktalarından birisidir. Bilgisayarlar, bilgi akışını sağlayan projektörler ve ses sistemi her yerde bulunuyor. Bu bölüm seminerlere ve atölye çalışmalarına ve partilere servis verecek şekilde düzenlenebiliyor.

Burada kullanılan tüm elemanlar taşınabilir şekilde tasarlanmış. Yapı ihtiyaçlar çerçevesinde kendini geliştiren, esnek ve programlanabilen bir yapıya sahiptir. Yapı mimar tarafından hareketli şekilde tasarlanmıştır. Bu çerçevede teleskobik programlanabilir yapı olarak adlandırılan tasarım tıpkı bir enstrüman gibi işlev vermektedir.

Multi-Player Game

Yapı görsel olarak hareket ediyor. Dış faktörler, müşteriler, kullanıcılar ve hava koşulları çerçevesinde yapı insanları yeni deneyimlere doğru yönlendiriyor. Yapı içindeki bu oyun yumuşak olarak hissediliyor ve internetten katılan katılımcılarla oyun daha da genişliyor.

Tasarım Graphisoft'un keşfedici ve atılımcı yanını ortaya çıkarmak konusunda oldukça etkileyici bir görevi yerine getiriyor.

- Queensland

Bir modern sanat ve kültür merkezi olarak tasarlanan yapı yeni bir kavramı mimarlık dünyasına getiriyor. ''Cinematheque '' olarak adlandırabilen bu kavram Oosterhuis'ın kurduğu dijital mimari çerçevesinde yeni kullanım ve programlama yöntemleri ile gerçeğe dönüşüyor (Şekil 3.43).

Şekil 3.43. Queensland, Oosterhuis, 2004 (www.oosterhuis.nl)

Yapının yağmur suyu ve güneş enerjisi gibi kaynakları en üst seviyede kullanıp enerjiye dönüştürmesi ise oldukça iyi şekilde kurgulanmış. Yapı içinde kurulan botanik bahçesi havalandırma sistemi yenilikçi bir çözüm olarak görülebilir. Bu sayede havalandırma sağlıklı olarak çözülmüştür.

Esnek tasarım ve yeni fikirlerle Oosterhuis mimari yolculuğuna, tasarladığı yeni yapılarla ve keşfettiği yeni tasarım ve teknolojilerle devam etmektedir.

3.3.Dijital ortamın tasarım ve kavramlar üzerindeki fiziksel ve düşünsel etkileri

Gelişen teknolojiye ve elektronik olanaklara mimarlık tarafından baktığımızda yeni anlamlar ve düşüncelerin ışığında farklı yaklaşımlar görülür.

Eisenman'a göre, dünya ile gerçek olarak bilinen herşeyin doğası, medyanın günlük hayatı istilası ile sorgulanmaya başlanmıştır. Bu gelişmeler mimarlığı şöyle etkilemiştir: Mimarlık geleneksel olarak maddeyle beraber, onun fenomenal değerini de kapsadığı için mimarlığın büyük bir dönüşüme uğradığı düşünülmektedir. Ama buna rağmen, mimarlık çok az değişmiş görünmektedir. Mimarlık geleneksel olarak, gerçek olarak düşünülenin bir kalesi durumundadır. Ev ve tuğla ve sıva, temel, korunak gibi metaforlar gerçek olarak düşündüğümüzün tanımlanmasında, mimarlığın rolünü üstlenmektedir. Günlük hayatın kavramlarında oluşan değişim, mimarlığı da etkilemelidir (Eisenman, 2000).

Kavramların geniş açılımları içerisinde,yüklendikleri anlamlar sınırsız tasarım ve düşüncenin ortaya çıkmasına yol açmaktadır. Kavramlar farklı şekillerde ve farklı ifadeler ile mimari uygulamalara ve mekana dönüşmüştür. Bu kavramların en önemlileri arasında yer alanlar tasarımların yönlendirilmesinde felsefe ve teknoloji ile birleşerek mimariye yön vermektedir.

Dijital ortamların ve elektronik medyanın günümüz ve gelecek çizgisi içinde mimariye bir rakip olarak mı, yoksa onunla aynı platform içinde yer alan ve beraber ifade olan bir paradigma olup olmadığı yakın zamana kadar tartışma konusu olmuştur. Günümüzde uygulanan dijital ortamda tasarım ve etkileşimli ortamlara baktığımızda dengeli bir paylaşımın birlikte gittiğini görürüz. Bu çerçevede gerçekleştirilen tüm tasarımlar toplum ve felsefe arasında mimari bir köprü kurarak dijital ortamdaki bilgilerin ve strüktürlerin gerçeğe dönüşmesini sağlamıştır. Bu tasarımlardaki etkileşimli ortamlar mimari benzeşimlerin ve formların içiçe geçtiği, sanal ile gerçeğin gerilim içerisinde birbirine girdiği, sanat ve kültürün değerleri unutulmadan, ticari kaygıların ve kurumsal kimliğin ışığında hayat bulmaktadır.

Kavramlar, dijital tasarımla işleve dönüşürken tasarımcının kendi iç dünyası ve fikirleri ile gelişerek ortaya farklı anlamlar ile yüklenmiş olan mimari tasarımları

görmekteyiz. Bu mekanların altında yatan ortak öğelerin içinde, kavramların yanı sıra sanal ile gerçeğin birbirinin içine geçmesi ve gerilim oluşturması ön plandadır. Etkileşimli mekanların gelişmiş teknolojik parçalar ve keşifler ile donatılması mekansal gerilimleri güçlendirerek yaşantımıza girmektedir. Karşı karşıya kaldığımız gerilimler iletişim araçları ile hafifletilmektedir. Sanal dünya içerisindeki kavramların dijital ortamda tasarım ile gerçek mekanlarda hayat bulması elektronik donanımların gelişmesi ve yeni organik-elektronik tasarımlar sonucunda ortaya çıkan materyallerin keşfi ile hızlanmaktadır.

3.4.Dijital ortamda araştırmaların, bina ve mekan üzerindeki etkileri

Sanal Guggenheim Müzesi tasarımı oldukça sıradışı bir örnek olarak gösterilebilir. Yapıyı incelediğimizde tamamen sanal olan ortamda ve etkileşimli sergiler ile sanal ortamda kurulmuş bir fikir ve yapı ağının temelleri görülür. Bu temeller dahilinde mimari, varolduğu alanlar içerisinde fikirsel zenginliğini ve dijital ortamda yarattığı sanatsal ve mimari yapıyı felsefi olarak yansıtmayı ve zenginleştirmeyi başarmaktadır.

Mekanlar artık yeni malzemelerin ışığında, etkileşim içerisinde, enformasyon teknolojileri ile donatılan, enerji sağlaması için organik ve elektronik kabuklar ile inşa edilmektedirler.

Son yapılan bir sergide, Cooper-Hewitt Design Museum, modern mimari ve tasarımdaki yenilikleri yansıtmak amacıyla düzenlediği '' solo'' sergilerin ilkinde mimarlık şirketi Kieran Timberlake'i ödüllü yeni duvar konseptleri ''Smart Wrap'' duvar örgüsünde tuğla ve çimentonun yerini alacaktır. Plastik soda şişelerinde ve cep telefonlarında kullanılan polimerleri temel alarak üretilen Smart Wrap yapısındaki ince silikon filmler güneş enerjisini tutuyor, iletken sıvı hapsedi lmiş bu ısının tüm duvara iletimini sağlıyor.

şekil 3.44. Smart Wrap, (www.cooper-hewitt.com)

Smart Wrap fikri, geleneksel yapı elemanlarının her birinin işlevsel entegrasyonu üzerine yaslanıyor. Geleneksel duvarın bölücülük koruma, izolasyon gibi işlevlerin geleneksel inşaat süresinin küçük bir bölümünde tamamlanacak bir sürede ayağa kaldıran bir kompozit filmle karşılanması deneniyor. Bu anlamda Smart Wrap, ısıtma- soğutma, görsellik, aydınlatma, enerji tasarrufu alanlarındaki teknolojik gelişmelerin mimarlık alanına uygulanması için bir prototip öneriyor. Bu birleştirilmiş teknolojiler, tek bir mikro film tabakası üzerine basılıyor. Strüktüre sarılan tabaka geleneksel inşaatın hantal ve tekil işlevli malzemelerinin yerini alıyor. Baskı teknolojisinin olanaklarıyla, farklı motif ve renk seçenekleriyle tasarım kişiselleştirilebiliyor. Smart Wrap, alt katman, basılmış ve eklemlenmiş birim olmak üzere her biri kompozit tek bir film üzerine sarılmış birkaç tabakadan oluşuyor.

- Kabuk-polyester film katman: Bu katman yapıyı yağmur, rüzgar gibi doğal etkilerden korurken bir altlık görevi görüyor.
- İklimlendirme kontrolü-değişimli malzemeler: Smart Wrap, ısıl dengeleme için mikro kapsüller halinde değişimli malzemeler içeriyor. Mikro kapsüller plimer reçin içine gömülüyor ve film üzerine yerleştiriliyor. Bu malzemeler dengeleme için ısıyı absorbe edip gerektiği durumlarda kullanılmak üzere depoluyor.

- Güç-İnce film bataryaları, ince filmden silikon pilleri, iletken donatılar: Binaların geniş yüzeyleri güneşe maruz kaldıkları için ideal güneş kolektörleri olabilirler. Smart Wrap'in ince filmden silikon güneş pilleri, OLED sisteminin güç kaynağı olarak kullanılıyorlar.
- Aydınlatma ve görsel bilgilendirme- OLED teknolojisi: aydınlatma ve görsel bilgilendirme için Smart Wrap, ince ve esnek olan Organik ışık yayıcı diyot (OLED) teknolojisini kullanıyor. OLED teknolojisi, elektrik akımı uygulandığında foton yayan organik moleküller üzerine temelleniyor. Bu teknoloji halen cep telefonu ekranlarında ve bazı bilgisayar ürünlerinde kullanılıyor (Altın, 2003).

3.5.Dijital ortamda tasarım ve uygulamaların yarattığı etkileşimli dokular

Dijital ortamda tasarım çevresel anlamda gelişimini sürdürmektedir. Açılan yeni yarışmalar ve uygulanan projeler dahilinde bilgi ve iletişim teknolojilerinin ihtiyaçlar çerçevesinde kullanımı görülmektedir. Dijital ortamda inşa edilen tüm tasarımlara bakıldığı zaman gelişen ve ortamların özelliklerini arttıran mimari bir anlayışın yanında, geleceğin eğilimlerine yön veren bir iletişim ağını etkileşimli mekanlar ve yaratılan sanal ve gerçek arasındaki gerilimi doruk noktasına çıkartan eğlenceli mekanlar ve kavramlar hayatın içine girdiği görülmektedir.

Kültürel anlamda çeşitliliğin ve küresel bir yaşam tarzının dayatıldığı günümüz toplumunda güç odaklı bir siyasetin egemen olduğu büyük bir dünya düzeninin teknolojik altyapısını hazırlayan bilgi ve iletişim teknolojileri mimari anlamda medeniyetlerin ihtiyaçlarını karşılayan bir elektronik, bilgisayar, iletişim ve etkileşim içerisinde medeniyetlerin çağdaş amaçlarının içinde önemli bir yere sahiptir. Bu ilerleme ve ihtiyaçlar yapılara da yansıyarak teknolojilerin yapıların vazgeçilmez parçası olmasını sağlamaktadırlar. Akıllı binalar ve tasarımlar, enerjinin doğru kullanımı, alternatif enerji kaynakları, tasarımları yönlendirmektedir.

Artık günümüz evlerinden, ticaret yapılan mağazalara, eğitim, hastane, adalet binaları gibi kamusal mekanlardan, kültürel anlamda paylaşımlarda bulunulan, müze, eğlencenin ön planda olduğu mekanlar kadar, medya ve iletişimin öncelikli olduğu mekanlara kadar her alanda ve her ortamda kullanılan endüstri ürünü tasarımlara kadar, dijital ortamda tasarımın izleri ve temelleri görülmektedir.

4.DİJİTAL ORTAM, TASARIM ÜRÜNÜ VE KURUMSAL KİMLİK ARASINDAKİ İLİŞKİLER

4.1.Kurumsal kimlik kavramının gelişim süreci

Avrupa' da 1983 yılında kurumsal kimlik kavramı grafik tasarımın az bilinen etkisinden ve değişen görsel ihtiyaçlar çerçevesinde şirketlerin kaynaklarının bir kısmını bu alana yönlendirmeleri ile ortaya çıktı. İngiltere' de büyük şirketler Bovis, P&O, BOC, Lucas, ve diğerleri büyük ölçekte kurumsal kimlik programlarını geliştirdiler. Bu şirketler yatırımlarının bir kısmını bu programlara aktarmayı sürdürerek marka kimliklerini yaşatmayı sürdürmektedirler (Olins, 1995).

Kurumsal kimlik 4 şekilde projelendirilir;

- Kimsin,
- Ne yapılacak,
- Nasıl yapılacak,
- Nereye gitmek isteniyor,

Kurumsal kimlik üç ana şekilde kendini ortaya koyar;

- Ürünler ve servisler – Ne üretilecek ve satılacak,
- Çevre etkeni – nerede üretilecek ve satılacak,
- İletişim – ne yapıldığı nasıl açıklanacak,
- Davranış – profil ve kimlik oluşumu,

(Olins, 1995).

Yaşam zaman içerisinde standart bir hal almaya başlamıştır. Bunun en önemli sebepleri arasında ekonomik olarak verimli bir ortam yaratmak ön planda olmaktadır israfın daha az olduğu bu ortam zaman içerisinde hayatın sıkıcı ve tekdüze bir yönde ilerlemesine neden olmuştur. Bunun sonucunda farklı tasarımı ile ön plana çıkıp

ekonomik ve kurumsal olarak güçlenmek isteyen şirketler kurumsal kimlik programları ile bu sıkıcılığı kırarak marka üretme peşinde koşmaktadırlar.

İmalat yapan yada hizmet üreten bir kurumun, müşterileri ile buluşabilmesi, iletişim kurup ürünü yada hizmeti pazarlayıp , ilkeli, tutarlı ve çağdaş kurumsal davranışlar çerçevesinde müşterileri ile kaynaşabilmesi ve marka olması gerekmektedir. Kurumlar oluşan bu talep çerçevesinde mimari ve bilişim teknolojileri avantajlarını kullanarak kendilerini akılda kalıcı şekilde geliştirmeyi amaçlamaktadırlar.

Kurumsal kimlik kavramı ekonomik rekabetin getirdiği bir ticari bilinçlenme olarak ticarette geçerli ve kalıcı bir yere sahip olmanın önemli bir adımıdır.

Kurumsal kimlik konusunda gerekli olan kriterleri açıklarsak araştırmalar dahilinde şunlar söylenebilir: Bir kurumun yönetiminin, yürütülüşünün, verdiği hizmetlerin ve eylemlerinin belirlenmiş hedefler çerçevesinde bu girişimlerin sonuçlarını gösteren bir grafik ve uygulamalar sistemidir. Kuruluşun kim olduğu, ne yaptığı, bu yaptıklarının nasıl ortaya çıktığı, pazarlama ve reklam konusunda izlenen yöntemler ne ürettiği ve ürünlerinin kalitesi, ürünlerini nasıl tüketiciye yansıttığı gibi kuralların toplandığı bilgi ve hizmetler toplamının şirket için kurallar halinde toplandığı kurallar bütünüdür (Olins, 1995).

Bu yaklaşımla ele aldığımız zaman varolma ve ticari kimliğini geliştirmek isteyen firmaların hiçbir şeyden ödün vermeyerek yapmaları zorunlu bir uygulamanın ilk adımıdır.

4.2.Ekonomik kriterlerin mekan ve toplum üzerine etkisi

Mimarlığın değişen konumunun sonucu, her nesnenin ve öznenin kapitalin çürütücü eleştirisi ile yüz yüze olduğu bir ekonomide, mimarlığın değeri yeniden değerlendirme sürecine tabidir (Bell, 1999).

Eğer disiplinin fonksiyon ve malzemeleri rasyonel bir anlayışla organize etmek ve bunları bir şekilde yerinde, uygun veya ideolojik olarak gerekli diyerek takdim etmek gibi mantıksal olarak basit bir işlevi olsaydı, o zaman bu konumun 20.yüzyıl içinde sürdürülmesi zor bir hal alırdı. Mühendisler ve bürokratlar, kurguları ve reklamın yetki alanına giren sunuşları daha iyi yapmakla suçlandılar. Mimarlığın buna tepkisi bir yanda kendini reddeden soyutlama ve klasisizm, diğer yanda da dışavurumcu veya ütopik deneyler arasında savrulmak oldu. İletişim ve bilgisayar

teknolojilerine ve değişmiş olan ekonomik sisteme bağlı olarak ortaya çıkan ekonomik durumlar herşeyi apaçık kılsaydı, bugün de bir ambalajdan ibaret olurdu. Değer, eter içinde yüzen sıfırlar ve birler gibi, gittikçe daha soyut ve kısa ömürlü olmaktadır. Kurgu otomatikleşmiştir. Herşeyin yolunda gitmesini sağlayan, satılabilir görüntüdür. İmge, simge ve marka olma ekonomik faaliyetin ve dikkatin merkezi durumundadır. Eğer mimar bu çabaya katılmayı seçerse, verilerin emilmesini çekici kılacak, dikkat çekecek ve yağlayacak güçlü ambalajlar yapmalıdır. Eğer bunu yapmaktan vazgeçerse, geriye yalnızca benzer ambalajlar arasında kalan alanın yapılması kalacaktır (Betsky, 2000).

Küresel dünya düzeni içerisinde dijital mimarinin kurumsal kimlik, ekonomik ve ticari ilişkileri ve ekonomik kriterlerin mekan ve dijital mimari üzerine etkisi kaçınılmaz olarak hayatı etkilemektedir. Batıdaki ve Pasifik Kıyılarındaki ekonomiler yapısal olarak değişim göstermektedirler. Ekonomistler bunu Post-Fordist olarak yada küresel ekonomik strüktür olarak adlandırmaktadırlar. Bu ilerleyiş, ağır endüstride ve üretim zincirinde girişimciliğin azalması ve hizmet sektöründeki bedellerin düşmesi sonucu, ekonominin bu duruma verdiği etki ve tepki sonucu ortaya çıkmaktadır. Bu ayırd edici durumun içinde yeni iletişim teknolojilerinin rolü ve hızla değişen koşulların etkisi ve birbiri ile mücadelesi etkilidir. Yeni ekonomik tüketim ve ihtiyaçlar hız ile beraber yeni global satış taktiklerini beraberinde getirmektedir. Bilinen fiyat ve ücretlendirme taktikleri de değişime uğramaktadır. Yeni dünya ekonomisi beraberinde rahatsız edici iki önemli sorun getirmektedir. İlki küresel koşullar coğrafi konum ve satış rekabeti sonucu ulusal kimlikten, ulusal kimliğe göre değişiklikler göstermekte ve değişime uğramaktadır. İkincisi küresel çalışma gücü ülkeden ülkeye farklılıklar göstermekte ve kişinin yetenekleri ve çalışması bölgeden bölgeye farklılıklar göstermektedir. Bunun anlamı muhtemelen yaşam standartlarının gelişmesini sağlamakta ama günümüz bilinen yaşantısını tehdit etmektedir. Yeni çağ, hız üzerine kurulu bir ekonomik düzeni beraberinde getirmektedir (Rhowbotham, 2000).

Ekonomi mimari ile o kadar bütünleşmiştir ki bir şehrin kurulumunun sadece bu sebepten dolayı olduğu söylenebilir. Kurulu sistem içerisinde şehri büyüten en önemli etkenlerden birisi ekonomik hacim ve ticari hareketliliktir. Şimdiye kadar mimarinin sanatsal ve estetik kaygılar ile kontrollü bir şekilde büyüdüğü şehir planlamalarında mekan kavramının ve işlevinin en uygun şekilde gereksinimler

doğrultusunda geliştiğini görürüz. Bu kriterlerin dışında bir gelişme karşımıza kontrolsüz büyüyen ve akmayan trafikle, aksayan teknolojinin birleştiği iş ve güç kaybına maruz kalarak ekonomik anlamda zarar eden iş gücü kaybına yol açan şehir düzenlerini getirir.

Planlamadaki ve işleyişteki bu kriterleri iyi bir şekilde yakaladığımız zaman alacağımız sonuçlar doğru ve uygun gelire sahip bir toplum yaratarak sağlıklı bir çevre düzeni, küresel düzen içerisinde ayakta tutulabilir.

Mimarlık bu sebeplerden ötürü bir güç ve refah göstergesi olarak ekonomik gücü sergileyen,ticari hayatı yaşatan en önemli bilimsel ve sanatsal olgudur. Dijital mimari ekonomik açıdan yeni açılımları ve olanakları beraberinde getirmiştir. Global dünya üzerinde mimariyi incelediğimiz zaman bilgisayar destekli tasarımın mimari sonuçlarının yeni bir eğilim yarattığı ortadadır. Ekonomik olarak dijital mimari ilginç sonuçlara yol açmıştır. Bu sonuçlar turizm açısından da etkili sonuçlara yol açabilir. Örnek olarak, Bilbao' daki Guggenheim Müzesi'nin şehrin ticari potansiyeli üzerindeki etkisi gösterilebilir. İnsanlar hem meraktan, hem sanatla ilgilendikleri hem de şimdiye kadar çevreyi saran formların dışında bir yapının varoluşunu görmeyi istiyorlar.

Sanal ve hayata geçirilmemiş projelere ise daha çok gençler tarafından ilgi duyulmaktadır. Çağımızın ilginç tasarımları farklı bir yaşam çizgisini sundukları için ilgi çekmektedirler. Getirdikleri bilgi alışverişi ve hayat deneyimini yaşamayı farklı bir şekilde sunan bu tasarımlar felsefi olarak dayandıkları güçlü temeller ile yeni yaşam tarzına doğru adım atmayı sağlayacaklardır.

Ekonomik olarak fuar ve pavyonlarda kullanılan son teknolojik yenilikler güçlü bir kuramsal ve pratik altyapıyı yansıtan dijital tasarımlar etkili bir satış yöntemi olmaktadır. Bu son dönem pavyon ve fuar tasarımlarında fikir ve uygulamaların yarattığı etkide görülmektedir. Bu pavyonlar bir rekabetin ürünüdür. Çünkü bunların altında yatan ana etki bir ülkenin sahip olduğu ekonomik gücü ve ticari potansiyeli sergilemek üzerine kuruludur. Dijital mimarinin bu tür alanlarda kullanımı bir hayranlık ve takdir uyandırmakta ve ülkelerin prestijini arttırmaktadır. Mimari, bir ülke için kimlik oluşturma aracıdır. Her kültürün mimarisi ayrı ayrıdır. Dijital mimaride bunu görmek şu an için mümkün değildir. Çünkü küreselleşen dünya kültürel öğeleri kimlik yaratmak için değil ayırt edilmek için kullanmaktadır.

4.3.Dijital ortamda tasarım ve kurumsal kimlik arasındaki etkinin toplum hayatında oynadığı rol

Toplumsal algılama ve kurumsal kimlik arasında etkileşimli bir bağ olduğu açıktır. Bu bağ bulunduğumuz çevrenin mimarisi ve algıladığımız çevre düzeni içerisinde kavradığımız bütünden oluşur. Toplumun algıladığı bütün içerisinde en önemli gördüğü alanlar pazar ve alışveriş merkezlerinden oluşur. Bu merkezler şirketlerin halka ulaşması için en etkili mekanlardır. Görsel medya ve telekomünikasyonun, ticari yaşamın vazgeçilmez öğesi olduğu düşünüldüğünde alışverişin, ve tüketimin, kurumsal kimliğin ön planda olduğu nesnelere yönelmesi yaratılan imajın sonucudur.

Kurumsal kimlik yapılanmasının içyüzü incelendiğinde, ticari kaygıların ve marka imajının çeşitli kalite kontrolleri ile güven duygusunu beslemeye yönelik bir çalışmanın içinde olduğu görülmektedir. Topluma verilmeye çalışılan en önemli imaj satışların artmasını sağlamak için güven duygusudur. Eğer bir firma bunu sağlayabilirse gelecekte ayakta kalma olasılığını arttırmaktadır. Bu adım toplum ile kurulan ilk psikolojik temastır. Bunun önemi güven hissi verememiş şirketlerin karşılaştıkları ticari zorluklar ve iflaslarda görülür.

İkinci adım kurumsal kimlik hedefinin en önemli adımı güven duygusunu destekleyen, mimari yapılanmadır. Örnek alacağımız bir firmayı göz önüne getirirsek örneğin herhangi bir bankanın ilk oluşturması gereken güven ve sıcaklık duygusudur. Bunu medya sayesinde reklamlar, televizyon ve radyo ile hedef kitlesini belirlemeye çalışmaktadır. Daha sonra kurumsal kimliğini yüceltici ve tüm modern teknoloji içinde barındıran sistematik bir ağ olduğu izlenimi veren grafiksel ve mimari bir yapılanma görürüz. Bunu destekleyen şubelerinde ise mimari ve mekan olarak kavramsal bir bütünlük her alanı sarmaktadır.

Bütün bunlar piyasada gerekli ticari hacmi yakalamayı hedefleyen bütün firmalar için geçerlidir. Bu tür bir yapılanmanın faydaları ve etkileri sürecin ilerlemesi ile daha iyi algılanır.

Ticari hayatı ayakta tutan en önemli psikolojik etki güven duygusunun oynadığı rol kurumsal kimlik kaynaklı mimari çalışmaların önemini arttırmıştır. Görsel ve işitsel medyanın gücünün temellerini ve bunların topluma ulaşmasında mimarinin rolünün

önemi anlaşılmaktadır. Yeni bir kavramın felsefi olarak tasarımı ve yönlendirilmesinde mimarinin önemi tartışılamaz.

4.4.Dijital ortamda tasarım, Kurumsal kimlik ve teknoloji ekseninde, öngörülerin, yeni yaklaşımların, etkileşimli ortamların toplum gelişimine etkisi

Teknoloji toplumu yeniden şekillendirdiğinde bu tek bir buluşun değil, buna ek olarak ortaya çıkmış, hiçbir şekilde öngörülmemiş bir yığın fikir ve buluşun sonucudur (Simon, 1987).

Kurumsal kimlik ile dijital mimari faktörünün ticari hayatta yarattığı yenilikçi ve sıra dışı yaklaşımlar günümüz yaşantısında bireyin mevcut konumunda köklü değişikliklerin yaşanmasını sağlamıştır.

Kurumsal kimlik bilinci yerleştiğinden beri hizmet kalitesine bağlı artış inanılmaz derecede yükselmiştir. Bu artış daha kaliteli ve ilkeli yapısalcılığı beraberinde getirerek yaşam kalitesini arttırmak üzerine kurulu sistemin bir parçasıdır. Teknoloji ve bilgi iletişim teknolojilerinin yarattığı ağ metropollerin vazgeçilmez yaşam stili haline gelmiştir.

Bu öğeler ticari ve ekonomik yaşam ile birleştiğinde kurumsal kimlik gelişimi ve etkileri toplumu yönlendirmektedir. Tüm bunların arkasındaki asıl amaç marka imajını güçlendirip toplum gelişimine, ekonomi ve ticaretine katkıda bulunmaktır. Kurumsal gelişim olması gereken yaşam kalitesini arttırmak üzerine kurulu olmalıdır ki kalite mimarlık ve toplumun her alanında kendine uygun bir yere sahip olabilsin.

Teknolojik yeniliklerin yaşamda, gelecekte yapacağı değişiklikler incelendiğinde, konu üzerindeki çözümlerin ve varsayımların üzerine değinmek gereklidir. Burada olasılığı mümkün görünen çeşitli bilim insanları ile yapılmış söyleşiler sonucu ortaya çıkan verilerin toplum yaşantısındaki önemini gözler önüne sermenin önemi dijital ortamın sonuçları ve çözümleri açısından, ideal yaşantı tarzında, olası yaşam parametreleri görmek açısından bilgi verecektir.

- Dünya çapında bilgisayar tabanlı, fiber optik ağların yayılması, iletişim uydularının, hücresel ve kablosuz ağların yaşamın içine girmesi kaçınılmaz olacaktır. İleri uluslar, orta ölçekli uluslar ve dünyada gelişen tüm ülkeler, yüzyüze, karşılıklı bilgi ve yetenek alışverişi içinde her platformda iletişim kuracaktır.

- Robotlar ve diğer otomat makineler tarım, endüstri, yapı inşası, denizaltı ve uzay teknolojilerinde birçok işi üzerine alabilecek programlama ve mekanik kapasiteye sahip olacaktır.
- İleri uluslarda çevrimiçi, internet yoluyla siyasi ve yerel seçimler yapılmaya başlanacaktır.
- Her zaman hazır bilgisayar sistemleri otomatik olarak hayati noktalarda insanlara istedikleri kolaylığı ve servisi sağlayarak, fiziksel olarak her alanda hizmet vereceklerdir.
- Akıllı malzemeler üretilerek moleküler ve atomik yapısı ile oynanarak çeşitli yeni ürünler mimari, tıp ve bir çok alanda yüksek dayanıklılık ve ve dijital özellikleriyle kullanıma sunulacaktır. Çevresel duyarlılık ve bilgi kazanma sürecinde çevre ile uyumlu yeni malzemeler ile yeni çevreler inşa edilecektir.
- Tamamen otomatik olan robotların üretim yaptığı fabrikalar inşa edilecek ve insan tabanlı işgücü sistemi azalacaktır.
- Sanal gerçeklik ve dijital ortam teknolojileri çeşitli alanlarda özellikle ürün üretimi ve tasarımı, mimarlık, çeşitli öğrenim amaçlı benzeşimli ve eğlence teknolojilerini içine alan ortamlara hakim olacaktır.
- Yeni yapılan ileri iletişim teknikleri ile anında karşılıklı konuşurken çeviri yapan ve tüm insanlığın anlaşmasında dil sorununu kaldıran elektronik sözlükler imal edilecektir.
- İleri sistemler, yapay zeka markaları ortaya çıkacak,geliştirilen bu sistemler ile insanların düşünceleri gibi çalışan elektronik ve dijital yapı ve endüstri ürünü nesneler tasarlanıp imal edilecektir. Kişinin ihtiyaçlarını ve tercihlerini anlayabilecek, bilecek sistemler hayatın içine girecektir.
- İletişim teknolojileri hayatımıza yeni kavramları sokacaktır. Bu kavramlar " televote, teleshop, telework, tele-everything, cyberwork, virtual-life, cyberbuilding," gibi
- Herkesin kolaylıkla sahip olabileceği prefabrik inşa sistemi, tüm yapılara uyarlanacak keşfedilen ileri yapım teknikleri ile birçok konut hızlı bir şekilde yapılacaktır

- Ticari anlamda değeri olan ve işlevsel olarak yapılar, mobilyalar, ticari önemi olan tüm etkileşimli tasarımlar bir çok kişi tarafından kullanımı mümkün hale gelecektir.
- Yeni yapım teknikleri ve strüktürler dünya çapında inşa edilecek ve teknolojik olanaklar ile bunların tüm yapısal analizleri anında hesaplanarak olası testleri yapıldıktan sonra sınırsız bir ağ ile kurulması sağlanacaktır.
- Etkileşimli aletler ve yüksek dijital sistemler yaygınlaşacak, mühendisler ve mimarlar geçmişin olanaklarından çok daha fazla teknoloji ile daha yeni kapıları aralayacaklar.
- Uygulamalı ekonomik büyük oranda matematiksel modeller ile güvenilir bilgisayar ağları tarafından kontrol edilecektir. Bu modeller çevreyi ve toplumun tüm verilerini toplayarak ileri bir yaşam modeli için yapılması gereken tüm ihtiyaçların düzenlenmesi üzerine kurulu ekonomik olarak refah düzeyi yüksek bir toplumsal düzen kurulumunu sağlayacaktır.

Ama bunu yapacak bir sistemin kurulumunu ve modelini sağlayan bir ekonomist, eğer geliştirirse bu sistemi Nobel ödülünü garantiler (Coates, v.d, 2000).

4.5.Dijital mimari ve kurumsal kimlik arasındaki ilişki

Dijital mimari ve kurumsal kimlik alanında gözle görülür bağ sonucu kamusal alanda ticari ve kültürel amaçlar ile inşa edilen bir çok yapı mevcuttur. Bu yapılarda kurumsal kimlik faktörü ile beraber kültürel olarak toplumun ihtiyaçlarını sanatsal, kültürel ve eğlence olarak karşılayabilecek yapılar inşa edilmiştir. Ticari anlamda mimarinin geçmişine baktığımızda kurumsal kimliği ön plana çıkartan yapıların teknolojinin tüm olanakları ile inşa edildiği görülmektedir. Yakın çevremizde görülen mekanların içinde, İş Kuleleri yada Sabancı İş Merkezi kurumsal kimliğin en etkili versiyonlarıdır. Son teknolojilerin kullanıldığı bu binalar New York, Hong Kong, Kuala Lumpur gibi metropollerde, firmaların güçlerini ve kurumsal kimliklerini yansıtmak için en iyi tasarımlarla beraber rekabet halindedir.

Son dönemlere bakılırsa dijital mimarinin mimari eğilimde yarattığı etkinin kurumsal kimliğin farklı bir şekilde ele alınıp etkileşime girdiği insanlar ile daha sıcak bir bağ kurduğu ortadadır. Geçmişte insanlar, sadece firmanın ürününü satın alarak iletişim kurabildikleri yada mimarinin çevrelediği mekanda yaşamlarını

sürdürürken gölgesinde kaldıkları binaların arasında yaşarken, dijital mimarinin ve teknolojinin getirdiği olanaklar ile müze, satış merkezi yada etkileşimli alanlarda mimariyi ve kurumsal kimliği deneyimleyerek ticaretin yeni bir boyut kazanmasına sebep olmaktadırlar. Ticaretin bu kadar etkileşimli hale gelmesini sağlayan medya araçları dijital mimarinin vazgeçilmezleri arasında gösterilebilir.

Kurumsal kimlik açısından oldukça yararlı sonuçların elde edildiğini gören firmaların dijital mimariyi tercih etmekte oldukları son zamanlarda görülmektedir. Bu değişen global sistemin ekonomideki yansımalarının sonucunda gerçekleşmektedir.

Dijital mimari kavramsal çıkış noktaları, etkileyici dijital ortam çözümleri, internet olanakları, çeşitli medya seçenekleri ile ortamı deneyimleyen insanların yeni ve geleceğin yaşam düzeninin en ileri olanaklar ile donatılmış alanlarda markayı ve firmayı eğlenceli ve etkileyici öğeler ile kavramasını sağlar.

Dijital ortamlar oldukça farklı alanlarda kendini göstermektedir. Çeşitli sanatsal ortamlarda yapılan performans gösterileri dijital ve sanal ortamın kullanım alanlarının ve etkisinin genişlediğini göstermektedir. Tıpta da kullanılan yöntemler yada eğitimlerdeki benzeşimler sanal ve dijital ortamların gelişimini göz önüne sermektedir.

5.DİJİTAL TASARIM ORTAMINDA YENİLİKÇİ KURUMSAL KİMLİK GELİŞİMİ VE ARAYIŞLARI

5.1. Kurumsal kimlik faktörünün, dijital ortamların temelinde, ekonomik hayatta yaratacağı yenilikçi ve sıra dışı yaklaşımların irdelenmesi

Teknolojinin getirdiği yeni üretim şekilleri, yaşam tarzı, dijital tasarımın toplumsal olarak referans aldığı konuların başında gelir. Teknolojinin getirdiği ekonomiye ve sosyal yaşantıya dayalı psikolojik problemleri yok etmenin en etkili yolu tasarımın insanların hayatında etkileşim sayesinde eğlenceli ve öğretici yere sahip olması ile mümkün olacaktır. Günümüzdeki son tasarımlara baktığımızda ortaya çıkan iki önemli kavram vardır. Eğlence ve etkileşim, bu kavramlar teknolojinin getirdiği olumsuzlukları kırmak ve insan faktörünün önemini ortaya çıkarıp hayatın eğlenceli yanlarına dikkat çekmek için tasarlanmaktadır. Dijital ortamda tasarımın yenilikçi yaklaşımları, kurumsal kimlik dahilinde ekonomiye dayalı insan topluluklarının etkileşimli kaçış noktalarını, eğitim iletişim ve eğlence merkezlerini oluşturması bakımından kayda değerdir. Çünkü hem iş, hem eğlence yaşamının vazgeçilmez parçaları olarak gösterilen bu yapılar insanların kullanımına sunulmaktadır.

Kurumsal kimlik faktörü, ticari olarak gelişimini tamamlamak isteyen şirketlerin, reklam, iletişim ve bir çok dijital teknolojiyi kullanarak yansıttığı ticari yüzünün kamu üzerindeki etkilerini derinleştirmek üzerine kurulmuş sistematik, görsel, fiziksel ve manevi etkilerin ön planda olduğu bir hareketin başlangıcıdır.

İlk olarak karşımıza çıkan yeniliklerin kültürel yapıların kurumsal kimlik adı altında yeni yorumlarını görmekteyiz. Artık firmalar kendi özgeçmişlerini dahil ettikleri kültürel olarak kullanılabilecek teknolojik olanakların sınırsızlığını dahil etmek istedikleri yapıların yapımına hız vermektedirler. Bunlar arasında Mercedes-Benz firmasının yaptırdığı müzeyi gördüğümüz gibi, Eyebeam sanat ve teknoloji müzesi gibi etkileşimli ortamların kültürel yaşamda önemli bir yere sahip olacakları görülmektedir. Bu anlayış alışveriş anlayışına ivme kazandırmasının yanı sıra bir

toplumun duygusal deneyimlerini etkileyerek marka imajını duygusal olarak güçlendirmekte ve güven duygusuna hitap etmektedir. Alışveriş kültürünün gelişmesini sağlayan güven duygusunun beslenmesinin etkisi bu yapıların yeniliği sunmaları ve insanların olayın içine daha fazla çekilmesi ve markaların hayatın vazgeçilmez parçaları olmasını sağlayan kontrollü her kıvrımında ortaya çıkmaktadır. Ayrıca yenilikçi yaklaşımlar toplumsal olarak tüketimi her zaman karşılayacak, bir üretim zincirinin temellerini atmaktadır.

Yaşam içerisinde birçok yenilikçi etki ve sıra dışı yaklaşımların dijital ortamlarda renk, malzeme, etkileşim, teknolojik olanakların kullanımında sınırsızlık ve kavramsal yaklaşımların ortaya çıkardığı yeni anlamlar ile insanların kullanım alanına dönüşmektedir. Bu yaklaşımlar şirketlerin yapısında ve gelişmesinde önemli yere sahip teknolojik olanakların kullanımı ile önemli etkileri satış ve kurumsal kimlik açısından önemli hale getirmektedir.

Sanal yenilikçi sistemler adı altında dijital yeniliklerle canlanan yeni bir dünya düzeni vurgulanmaktadır. Dijital yenilikler ve uluslararası ilişkilerde ortaya çıkan yeni ekonomik düzen ve uzamsal değişim çerçevesinde yeni bilgi tabanlı yenilikçi rekabet sistemine dayalı ekonomik hayatı beraberinde getirmektedir. Yeni ekonomik yaklaşımların temel özellikleri :

- Yükselme: Ortaya çıkan ekonomik aktivitelerin yükselen karmaşık dünyası ve özellikleri düzen içerisinde belirleyici olmaktadır;
- Büyüme: Ürünlerin satışlarında gelişen dayanışma faktörü;
- Hız: Bilgi ve yenilikçi ekonomi çerçevesinde hıza bağlı gelişim;
- Genişleme: Şirketlerin sınırlarını ulusal bazda aşması;
- İnsan yetenekleri ve teknolojik kapasiteye bağlı olarak yükselen mal ve kapasitelerin artması;
- Dönüşüm: Yeni kaynakların ve organizasyon şekillerinin gelişimi: ihtiyaçlara cevap veren bir mimari yapılanmayı beraberinde getirecektir;
- Yeniden Dönüşüm: alternatif sistemlerin yeni kaynaklara tahsis edilmesi.

Bu faktörler şirketlerin, satış stratejilerini, hükümetlerin ekonomik programlarını belirlemesinde çok önemlidir. Yukarıdaki faktörler mimari olarak ihtiyaçları

karşılayacak yeni bir yapılanma sistemini beraberinde getirmektedir. Bu çerçevede gelişen toplumsal düzen ve bunun getirisi olan mimari yapılanma ve ortaya çıkan ihtiyaçlar dijital ortamda tasarımın ve siberuzayda yapılanmaların temelini atmaktadır.

Yeni ekonomik yapılanma büyük değişimleri beraberinde getirmektedir.

- Şirketlerin yapısında yükselen mobilite çözümleri ve kapasite artışları özellikle bilgiye dayalı alanlarda ve uluslararası alanlarda ön plana çıkıyor.
- Büyüyen uluslararası taşıma şirketlerarası anlaşmaların artışına sebep oluyor.
- Farkedilebilir şekilde uluslararası ticaret, iletişim ve kültürel sınırların aşılmasını sağlayarak, olanakların ve masrafların azalmasına sebep oluyor.
- Büyüyen önemli ticaret, yeni teknolojik ihtiyaçları ve mimari yapılanmaları beraberinde getiriyor. Modern fiziksel altyapılar ticaret için çok gerekli alanların oluşmasını sağlayacaktır.

Teknolojilerin ve internetin ticarette yayılması yeni akıllı birbiri ile bağlantılı mekanların yaratılmasını sağlayarak kişinin yada kurumun her yerde her anda bulunmasını sağlamaktadır. Carley' e göre akıllı mekanlar dört ana karakteristiğe sahip olacaktır (Carley, 2000):

- Her an, her yerden ulaşım: İnsanlar veya yapay zekalar her zaman ve her yerden bilgiye ulaşacaklar bunun sonucunda uzaktan yönetilebilen bir sistem ortaya çıkacaktır.
- Büyük ölçeklilik: kaliteli bilgi otomatik olarak belirli merkezlerde toplanacak, depolanacak, ve bu süreçte bu işlere ait temsilciliklerin sayısı artacak.
- Zeka, yetenek enformasyon ve bilginin yayılması: bilgi güçlendikçe daha çok yayılacaktır. Her alanda bilgiye ulaşım yaygınlaşacaktır.
- Görünmeyen hesaplamalar: dijital dünya ve analog dünyada arayüzler ile her yerde bağlantı kurulacak, bilgisayarlar minimize edilecek, güvenilir ve hızlı ve ayrıca her fiziksel aletin içine monte edilecektir (Passiante, 2000).

Bütün bu özellikler toplumsal anlamda gelişimin temellerinde teknolojik ve sosyolojik olarak önemli bir yere sahip olacaktır. Bu gelişim ticari ve ekonomik

süreçte şirketlerin yeni yapısal oluşumlarını belirleyecektir. Yeni mimari ve ihiyaçlar doğrultusunda yeni bir dil oluşacaktır.

5.1.1. Dijital ortamlar, tüketim toplumu ve iletişim tasarımı

Bilgi ve iletişim tasarımındaki çağımızda her obje ve iletişim kurduğumuz her alanda malzemelerin gelişimde ve uygulamasında önemli bir yeri vardır. Teknoloji ve dijital ortamlardaki ilerleme toplumun gelişimine katkıda bulunurken birçok obje deneyimlenmekte ve kavramlar özümsenmektedir. Tüketim toplumu hız ve rahatlık kavramları ile birlikte anılmaktadır. Bunların içinde yer alan bilgiye en çabuk şekilde ulaşım mantığı tüketim toplumunun felsefesi olmuştur. Araştırmaların ortaya çıkardığı gerçeklerden biri gelir düzeyi yüksek toplumların tüketim çılgınlığı içinde olduğudur. Bunu sağlayan bilgi ve iletişim tasarımı, insanların gözlerinin çevrildiği her yerde markaların imajlarını farklı yorumlayarak kullanmaktadırlar. Tüketim toplumu dijital ortamın olanakları ile ticari kaygıların giderilmesini sağlayan bir araç haline gelmiştir. Gözlemlere dayalı olan araştırmaların hepsinde olumlu ve olumsuz yanları ile karşılaşabileceğimiz teknolojinin amaçlarının sadece ticaret odaklı olması hoş görülemez. Ama ekonomiye dayalı bir dünya düzeninde gelişim ticari kaygıların esiri olmuş demek doğru bir söylem midir diye sorulduğunda alınacak cevap olumsuz sonuçların göstergesidir. Ama bu konuda araştırma yapan tüm birimler ulusal çıkarlar odaklı güçlerden oluşmaktadırlar. Ve teknoloji bir üstünlük ve çağdaşlık göstergesi olarak dünyaya pazarlanmaktadır. Ayrıca demokrasilerin vazgeçilmez önemli bir parçasıdır.

5.1.2.Marka imajının güçlendirilmesi çerçevesinde gelişen etkileşimli tasarımlar

Marka imajı, cep telefonlarından kullandığımız arabalara, yaşadığımız binaların bulunduğu bölgelerden tüm eşyalarımıza kadar kendini göstermektedir. Etkileşimli tasarımların başında yer alan sanal ortam deneyimleri ile bilgi iletişim teknolojilerinin tasarımın toplumsal olarak her ortamı yakınlaştırması ile yaşamın bir kısmını sanal bir hale gelmiştir. Ticaret ve ekonomide bunun etkileri görülmektedir. Etkileşimli tasarımların en önemli psikolojik etkisi insanlar üzerinde ürün ve yaşam tarzı üzerinden, kişisel özdeşleştirme yapılmasını sağlayarak farklı deneyimleri yaşamın içine sanal ve gerçek olarak girmesini sağlamaktadırlar. Bunlar gerekli

olarak reklam sektörünün bilgi ve iletişim teknolojilerinin tüm olanakları ile donatılmasını sağlamıştır. Ürünler marka kimliğini oluşturmak için ünlü kişilerin tasarımlarını kullanmayı, firmaları ile yaşam tarzlarını özdeşleştirmeyi tercih etmektedirler. Bu teknolojik olarak etkileşimli tasarımların dünyasında da görülmektedir.

Çeşitli firmalar tasarladıkları yeni modelleri topluma sunarken etkileşimli ortamları tercih etmektedirler. Bu amaçla, Volkswagen firması yeni kaplumbağa'yı sunarken, interneti tercih etmiştir. Projenin adı: ''yeni kaplumbağa siber uzayda'' olarak adlandırılmıştır. Toplumsal bir fenomen olan bir tasarımın kurumsal kimlik bağlamında bu şekilde sunulması ticari hayatın önemli bir getirisidir.

Yeni kaplumbağa için 1996 yılında tasarlanan web sitesinde yüksek oranda etkileşimli ortamlar ön planda idi. Kendi konseptini oluştur çerçevesinde adlandırılan web sayfasını ziyaret eden kişiler bilgisayarlarına Volkswagen'in sunduğu VRML (Virtual Reality Modeling Language) programını indirerek bu programı nasıl kullanacaklarına dair prosedürler çerçevesinde indirilen, iç ve dış görüntüler ile kendi tasarımlarını oluşturmaya cesaretlendiriliyorlardı. Bunun sonucunda e-mail yoluyla gönderdikleri çalışmalar burada sergileniyor ve isteklerine göre özel olarak bu arabalar üretiliyordu (Schmitt, Simonson, 1997).

Yukarıdaki örnekte bir firmanın ürününü pazarlama şeklini, interneti ve sanal programları kullanarak nasıl geliştirdiği görülmektedir. Bu çalışmada kurumsal kimliğini güçlendirirken, kullanılan son teknoloji dijital ortam teknikleri ile yarattığı etkileşimli ortamlarda, insanları bir araya getirerek sosyal ve kültürel paylaşımın temellerini atmaktadır.

Web sayfaları ve sanal ticaret birçok firmanın kurumsal kimliğini ve müşteri kitlesini oluşturmasında vazgeçilmez bir araç olmasını sağlamaktadır.

Özellikle japon şirketleri bu konuda oldukça fazla girişimde bulunmaktadır. Tamagotchi: Japon Sanal Hayvan tasarımı internet üzerinde yada satılan etkileşimli aletler ile sanal ortamda gerçek bir hayvanın ihtiyaçlarını karşılamaya yönelik bir oyun olarak görülebilir. Ama sanal olsa da sorumluluk yaratması ve herhangi bir ihtiyacını karşılamada aksama olursa uyarması kaçınılmaz bir tasarımdı. Sosyal olarak teknoloji ekseninde toplumsal bir sorgulamaya yol açmıştır (Schmitt, Simonson, 1997).

Bugün artık şirketler yeni bir çağın getirdiği açılımların getirdiği fikirlerini kullanmak için çaba sarf etmektedirler. Bunlar arasında yer alan en önemli yenilikçi etki ticaretin, kültürün ve tarihin bir toplumun vazgeçilmezi olması ve bunun teknoloji ile birleşerek sunulmasıdır. Bu amaçla düzenlenen fuarlar, pavyonlar, enstalasyon alanlarında bilgi ve iletişim teknolojileri vasıtasıyla yaratılan simülasyon amaçlı alanlar ile gelecek nesiller ticari olarak etkilenmeye çalışılmakta bilinçaltında güven ve benzeri birçok olumlu etki ile algılar uyarılmaktadır. Bunun yanı sıra şirket tarihinde önemli yere sahip objeler içinde müzeler kurularak kültüre katkı sağlaması sağlanmakta bu müzelerin amacı sadece ticari amaçlı olmamakta ayrıca tarih, sanat, teknoloji ve etkileşimli ortamların sunulduğu bir yapısal organizmanın temelleri atılmaktadır.

5.1.3.Ticari kriterlerin etkileşimli tasarımlar üzerindeki belirleyici etkisi

Teknolojik olarak değişim, etkileşimli bir ekonomik düzenin temellerinin atılmasını sağlamıştır.

Endüstriyel birleşme özel patentlere sahip ekonomik aktivite ile ilişkili, hiyerarşik kapitalizm olarak düşünülebilir. Teknolojik olarak radikal değişimler zaman faktörüne bağlı ekonomik üretim metodlarında önemli bir yere sahip olmaktadır (Knox, Agnew, 1998).

Ortaya çıkan elektronik olarak birbirine ağlarla bağlanmış dünya ekonomisi, ekonomik organizasyon ve uzaysal değişim çerçevesinde yeni ulusal ilişkileri, dijital yenilik paradigmaları ile bağlantılı olarak oluşturuyor. Bu ekonomik yeryüzü düzeninde, coğrafi endüstiyel kümelenmeden sanal kümelenmeye doğru dijital ortamlarda yenilik sayesinde, ilerleme meydana geliyor. Endüstriyel kümelenme web tabanlı dünya ticaretinde yüksek ulusal ilişkilerle ekonomik ve uzaysal organizasyonla birlikte yeni rekabet şekillerini ve yeni sorun ve çözümleri ortaya çıkartıyor. Nasıl iş yapıyorsun sorusu nerede iş yapıyorsun sorusundan daha yararlı sonuçlar alınmasına yol açıyor (Passiante, v.d., 2000).

Tasarım dünyasına baktığımızda kodlarını tarihten yada tamamen teknolojiden alan birçok alanda insanların hayatına giren objelerin ticari olarak yarattığı fırtınadan bahsedebiliriz. Her şey hızlı bir ekonomik düzen içerisinde dönmekte gücünü ve teknolojisini kullanamayan firmalar çarklarda parçalanmaktadırlar. Ticari kriterler

yaşamın vazgeçilmez bütünlüğünü sağlayan toplumları, sanatla beraber birbirine bağlayan en önemli etkendir. Etkileşimli kavramlardaki en önemli referanslar ve kurumsal kimlik dahilindeki markaya odaklanmalar alt kavramlar ile çözülmektedir. Duyguların ve uyandırılmaya çalışılan etkilerin başında gelişimin ve tam anlamıyla teknolojik olanaklar ile ideal bir yaşam tarzının çizilmesi, ticaretin etkileşimli tasarımlar üzerindeki belirleyici etkisi ile mümkün olmaktadır.

Tasarımlar kodlarını aldıkları kavramları yorumlayarak insanlara sanal deneyimler yaşatmayı, ticari olarak marka imajını kuvvetlendirmenin gereği olduğunu düşünmektedirler. Örnek vermek gerekirse Asymptote'un tasarladığı BMW Müzesinde satış bölümünde otomobil ile çeşitli simülasyonlardan geçen ziyaretçilerin otomobil parçalarını montaj hattındaki aşamalarından geçer geçmez görüp satın alabilecekleri bir bölüm oluşturulmaktadır. Burada amaç üretimin bir şov niteliği kazanması ile fondaki çalışmaların etkilerinin azımsanmayacak öneminin sunulması yoluyla otomobilin üretiminde alıcı ile ticari ve duygusal ilişkinin kurulmasına kadar geçen sürenin, kurumsal kimlik adına gelişimini gözler önüne sermektedir. Etkileşim burada ön plana çıkmakta ve teknolojinin sınırları, kullanılan objeler ile kurulan iletişimde güçlenmektedir.

Ticari yaşam tarzı marka odaklı bir yaşam tarzını sunmanın ötesinde markaya bağlı ve marka ile özdeşleşen kavramları sunarak kendisine sadık bir müşteri kitlesi yaratmak için etkileşimli tasarımlara yönelmektedir.

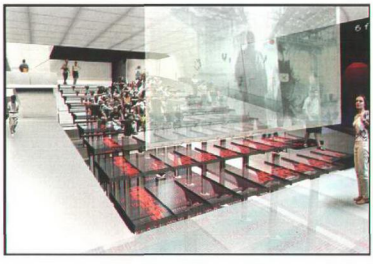
5.2. Dijital ortamda tasarlanmış ve uygulanmış Kurumsal kimlik ile ilişkilendirilen tasarımların incelenmesi

- Eyebeam Sanat ve Teknoloji Müzesi, Diller&Scofidio Architects

Bir çok ünlü firmanın katıldığı yarışma sonuçlarından biri olan bu proje, dış kabuk ve iç organizasyon olarak çağımız müze kavramını sorgulamakta ve getirdiği yeni fikirler ile geleceğe ait bir yapıyı etkileyici bir şekilde hayata geçirme mücadelesi vermektedir. İç mekanların etkileyiciliği ve izleyicilerde yarattığı etki mekanı sıra dışı, etkileşimli, ve müzeye gelen ziyaretçileri içinden çıkmak istemeyecekleri eşsiz bir kültür merkezine dönüştürmektedir. Ziyaretçilerin içeri girişlerinden itibaren verilen elektronik parçalar bulundukları bölüm ve etkinlikler hakkında da onları bilgilendirmektedir (Şekil 5.1).

Şekil 5.1. Eyebeam Sanat ve Teknoloji Müzesi kesit, Diller&Scofidio Arch.,2002 (Frame dergisi Ocak Şubat 2002)

Bu müze projesinde ortaya çıkartılmak istenen bilinen ve geleneksel olan anlayıştan uzak tasarımı oluşturma fikri ile yarışma projesini açan Eyebeam Atelier teknolojik olarak gelişmiş, yeni medya sanatlarına en iyi şekilde cevap verebilecek kar amacı gütmeyen, her anlamda yeniden düzenlenebilen mekanları, yeniden programlanabilen, kendini farklı bir konfigürasyona adapte edebilecek, ve bu amaçla açtığı yarışmada geleceğin mimarisini, geleceğin sanatlarını belirleyecek ve birçok performansa ev sahipliği yapacak bir merkezi kurmayı amaçladı (Şekil 5.2).

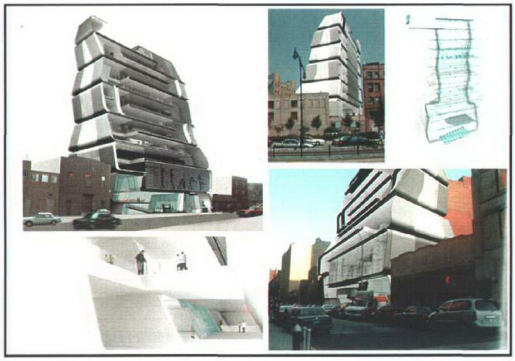


Şekil 5.2. Eyebeam Sanat ve Teknoloji Müzesi iç, (Diller&Scofidio, 2002)

Programlanabilen bu yapı çerçevesinde yeni ve farklı bir konsept mimari olarak yaşamımıza giriyor.Bina üç bölümden oluşuyor Eyebeam Atelier'in belirlediği konsept çerçevesinde: sergileme, üretim ve eğitim... Bina içerisinde stüdyolar, araştırma laboratuarları, sınıflar, yönetim ofisleri ve sergileme alanları ve yarışma alanları bulunuyor.Bu kullanım amaçları doğrultusunda geçmişte olduğundan farklı ve şimdiye kadar görmediğimiz bir müze tasarlamanın olanaklarını sunan dijital mimari, insanların tam bir etkileşim içinde yaşayabileceği programlanabilen, ihtiyaçlara en uygun şekilde cevap veren, günümüzde ve gelecekte gelişecek yeni sanat akımları ve mimari felsefeleri belirlemek için önemli görevler üstlenecek bu merkezin temellerinde dijital gerçekliğin varlığının artık vazgeçilmez olduğunu gözler önüne sermektedir.Yarattığı etki ve algılarda oluşturduğu fikir ve imajlar insanları gelecekte yeni kapılar açmaya yönlendirmektedir (Şekil 5.3).

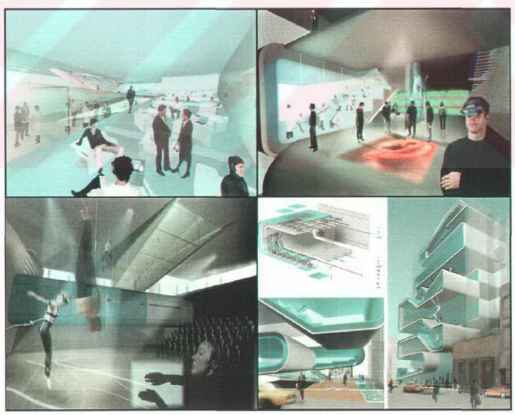
Şekil 5.3. Eyebeam Sanat ve Teknoloji Müzesi, (Diller&Scofidio, 2002)

Dijital sanat ve mimari günümüzde artık geçmişe ait kavramların bir çoğunu değiştirmektedir. Eskiden tarihi esere veya sanat eserine ''bakın ama lütfen dokunmayın'' gibi klişe ibarelerin yer aldığı sergileme veya müzecilik anlayışı, tarihe gömülmektedir. Dijital olanaklarla oluşturulan yeni ortamlar, programlanabilen ve ziyaretçi ve dış şartlar doğrultusunda yaşayan bir organizmaya dönüşen mekanlar yeni deneyimlerin kapısını açmakta ve öğrenme, merak, dokunma, hissetme gibi içgüdüsel duyguları tatmin etmektedir.



Şekil 5.4. Eyebeam Sanat ve Teknoloji Müzesi, cephe, (Diller&Scofidio, 2002)

İç mekanın çok yönlülüğü, programlanabilirliği, aktivite, sanat olayları, eğitim, kültür, ve yaşamın hareketliliğine uygun olan yönüyle algılarda yol açtığı etkilerin sonucunda hayal gücü ile doğru orantılı planların inşa edilmesini sağlamak açısından merkez girişimci bir ruhla geleceğe doğru hızlı adımlar atılmasını sağlayacak şekilde tasarlanmıştır (Şekil 5.4).



Şekil 5.5. Eyebeam Sanat ve Teknoloji Müzesi mekanlar, (Diller&Scofidio, 2002)

Yeni teknoloji ve keşiflerin kullanıldığı yapı mimariyi ve toplumu geleceğe doğru yönlendirmektedir (Şekil 5.5), (Diller&Scofidio, 2002).

- Resi-Rise Skyscraper

Dijital mimarlık alanında oldukça farklı bir örnek olarak ortaya çıkan bu yapı konsept ve düşünce anlamında , çoğalabilen ve eklemlenebilen bir yapı olarak dikkat çekmektedir. New York'ta bağımsız kompartımanlar şeklinde tasarlanan Resi-Rise'da yaşam birimlerinin şekli, malzemeleri, servis birimleri, işlevler, dekorasyonu mimarlarca ve kullanıcılarla belirlenen programlar doğrultusunda geliştirilip kullanıma sunulabiliyor. Resi-Rise yeni malzemeler ve teknolojiler ortaya çıktıkça ürünlerin güncellenip yenilenmesi mümkün olarak tasarlanmış. İhtiyaçlar çerçevesinde tasarım geliştirebilen, çoğalabilen, insanların gereksinimlerini karşılayan kompartımanlar şeklinde tasarlanmıştır.Ayrıca birimler çıkartıp takılarak tasarım gelecekte de kullanışlı ve yeniliğe açık bir yapı olarak varlığını sürdüreceğinin ipuçlarını vermektedir (Şekil 5.6).

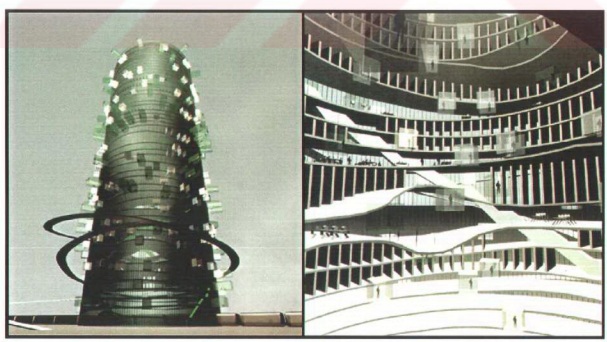
Resi-Rise'a binadan çok, düşey şehircilik demeyi tercih eden mimarlar, yapının sınırlarını alanın özelliklerinden kaynaklanan bazı deformasyonların dışında, kullanımına izin verilen maksimum alan dikkate alınarak biçimlendirmişler. Bina sakinlerinin binanın bütününden bağımsız olarak yaşamaları mümkün hale getirilmiştir. Tasarımda insanların ihtiyaçları doğrultusunda şekillendirme ve bunu hayata geçirme ön plandadır. Yapı kapalı, hatta kısılı kalmak zorunda kalınan kasvetli şehirlerin içinde bireysel özgürlüğün ön planda olduğu alanları arttırmaktadır.

Şekil 5.6. Resi-Rise, Kolatan, McDonald, (Domus M Dergisi Mayıs 2000)

Mimarlar bina sakinleri odaklı tasarladıkları dijital mimari tasarımda yaşayanların daha önce görülmemiş bir konsept ile bütünleşmesini sağlıyorlar. Bina sakinleri kendi yaşam birimlerinde tamamen söz sahibidir.Ayrıldıkları zaman binadaki kompartımanlar, bütünden çıkartılıp yeniden kullanıma hazırlanılıyor. Bu yapı içinde insanlar bina parçalarını kiralayarak, yeniden düzenleyerek yapının insanlara sunduğu kiralama avantajlarını kullanmaktadır. Konut alanları geleceğin ekonomik yaşam tarzının bireylerin yaşamındaki değişimin yansıması olarak gelecekte yaratılan konseptler dahilinde yeni yaşam tarzları ön plana çıkmaktadır (Kolatan, McDonald, 2000).

- Eindhoven,Brabant Kütüphanesi, MVRDV

Kütüphane 17 km uzunluğundaki raflardan oluşan bir kamusal alanı oluşturmaktadır. Bu çerçevede yapının kütüphanelerini karşılayacak dev bir kule önerilerek mevcut metro istasyonu da bu kulenin içinden geçecek şekilde tasarlanmıştır. insanların kütüphaneden maksimum şekilde yararlanması için yapı dahilinde etkileşimli elektronik bir ağ önerilmektedir. Çeşitli sosyal alanlar oluşturularak yaratılan ortamlar bilgi ile bütünleşmeyi sağlayarak, etkileşimli kültürel alanların yaratılmasını sağlamaktadır (Şekil 5.7).

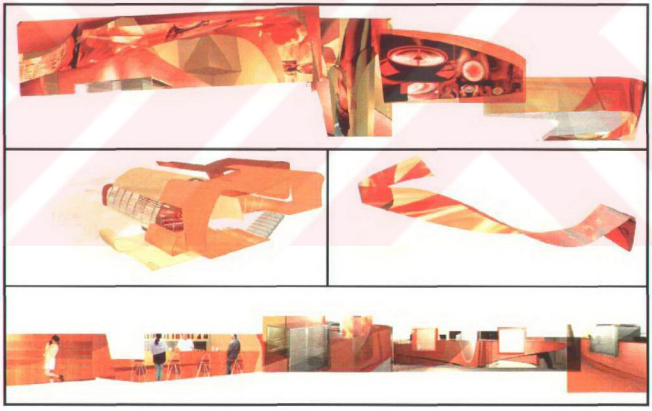


Şekil 5.7. Eindhoven,Brabant Kütüphanesi, MVRDV, 2002

- Nescafe, Michele Saee

Nescafe firması için dijital mimari çerçevesinde tasarlanan yapı konsept olarak varolan Starbucks ve Amerikan fastfood zinciri ile rekabet etmesi amacı ile farklı bir teknoloji ile tasarlanmıştır. Grafik anlamda reklam şeritleri bina yüzeyinde firma kurumsal kimliğini desteklerken , tıpkı bir arayüz mantığı ile tasarlanan bar, kafe kısmı müşterilere hizmet vermektedir. Sarmalanan ve tasarımın kabuğunu oluşturan bölünmüş ve planlaması yenilikçi bir anlayış ile düzenlenmiş yapı kurumsal kimliğin, diğer firmalar ile rekabette çarpıcı ve akılda kalıcı olmasını sağlamaktadır.

Dijital mimarinin ticari rekabette oynayabileceği rol bu tasarımda ön plandadır. Kurumsal kimlik çalışmalarında ön planda olmanın yollarından biri olarak görülen yeni mimari çalışmalar sınırsız fikir ve konsept ile firmalara hizmet etmektedir. Şirketlerin ticari kaygılarını hafifletmekte ve hizmet ettiği sektörde yeni iş potansiyelleri yaratarak düşünce şeklini değiştirerek varolan kar potansiyeline yeni bir ivme katmaktadır (Şekil 5.8).



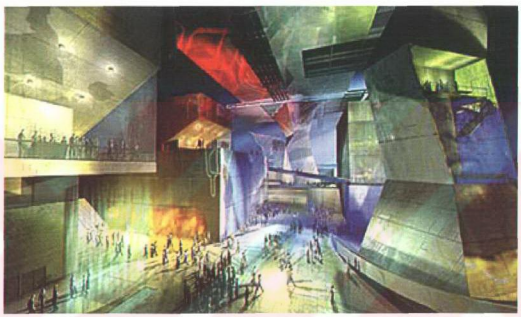
Şekil 5.8. Nescafe, Saee 2004, (Frame the international of interior architecture, 2004)

Reklam ve tasarım yeni arayüzleri desteklemekte ve markaların yaşamın vazgeçilmez parçalarından birisi olmasını sağlamaktadır. Kurumsal kimlik çalışmalarını güçlendiren bu dijital arayüz tasarımı müşteriler ile etkileşime girip marka imajını güçlendirerek insanların keyifli vakit geçirmesini sağlamaktadır.

Temel ihtiyaçlar değişmezken şehir yaşamı ve trendlerin çerçevesinde ortaya çıkan yeni ihtiyaçlar hayatın vazgeçilmez parçaları olmaya başlamıştır. Tasarımın sınırsızlığı her alanda yeni yaşama alanları yaratarak hayatın monoton sayılabilecek düzenine yeni ivmeler getirmektedir (Saee 2004).

- JVC, Eric Owen Moss

Jvc firmasının genel olarak birçok mimara götürdüğü teklif sonucu çeşitli sportif alanlar, müze sergileme, alışveriş ve konut alanlarını barındıracak bir arazi üzerinde tasarlanan bir yapının halkalarından biridir (Şekil 5.9).



Şekil 5.9. JVC Eric Owen Moss, 2004 (www.ericowenmoss.com)

Yapı bünyesinde etkileşimli alanlar, sergileme ve eğlence mekanları yer almaktadır. Kurumsal kimlik çerçevesinde geliştirilen yapı mimari olanaklar ile marka imajını güçlendirilmesine yönelik çalışmaların bir sonucu olarak görülebilir.

Dijital mimari, kurumsal kimlik yada o andaki aktivite çerçevesinde, izleyici ile doğrudan ve etkileşimli olarak iletişim kurulmasına olanak vermektedir. İnsanların mekan içerisinde karşılaştıkları etkinlikler, yeni ve kapsamlı bir geleceğin çizgisini yaşamak için sunulan olanakları tanımamızı sağlamaktadır. Formun heykelimsi yapısını oluşturan konstrüksiyon dijital mimarinin olanaklarını görmemizi sağlayan önemli bir araçtır. Kavramsal temellerin sağlamlığı yapının kuramsal anlamda altyapısının sağlamlığını sergilemektedir (Moss, 2004).

5.3.Etkileşimli ortamların, dijital ortamda tasarıma ve tasarım eğilimlerine etkileri

Çağın gereklilikleri çerçevesinde tasarım kriterleri teknolojik olanakların gelişimi doğrultusunda şekillenmektedir. Mobil iletişim olanakları, internet, küresel iletişim ağları, telekomünikasyon ve sanal ortamların yaşamın vazgeçilmez kriteri haline gelmesi kullandığımız objelerden yaşadığımız mekanlara kadar tasarımların şekillenmesinde kuramsal ve fiziksel temelleri oluşturmaktadırlar. Bu sebeple yaşam ağları örülürken problemlerin çözümleri ve ortaya çıkan her koşul felsefi ve bilimsel bir görüş ile anlam bulmaktadır.

Tasarım kriterleri mimarların ve tasarımcıların aldıkları eğitim, felsefi olarak eğilimleri ve düşünceleri, ve tasarlanacak obje yada yapı çerçevesinde çeşitlilikler sonucunda farklılıklar göstermektedir. Tasarım süreçlerini incelediğimizde artık bütünsel bir yaklaşımın, tümüyle herhangi bir konuyu ele alan tasarım ekibinin içinde tasarım sürecine akim olduğunu ortadadır.

Bu anlamların çeşitli felsefi akımlardan ve düşüncelerden beslenerek yeni anlamlar ile gelişmesi ve adaptasyonu gerçekleşir. Çelişkileri bir arada olması bazen yeni parçaların ve çıkış yollarının oluşmasını sağlar.

Estetik kavramların sorgulanması ve form olarak eski kütlesel formların yeni şekillerde yorumu dijital ortamın sağladığı teknikler ile yeni kompozisyonların oluşmasına olanak vermiştir.

Form olarak felsefi düşüncelerin ve çelişkilerin, kavramsal olarak mimariye yansımaları projenin konumu ve özellikleri ile harmanlanarak oluşmakta ve her tasarımcının yorumuna göre farklı çalışmaların yaratılmasını sağlamaktadır.

Tasarımcılar yaşamın her anında her bilgiyi felsefi yorumlayarak hayatlarına katmak ve bunları kullanarak mimarlık ve tasarım dünyasının gelişimine katkıda bulunmaktadırlar.Ayrıca fenomenolojik yaklaşımlar mimarlığın anlaşılmasında bütünsel bir bakış açısı sağlamaktadır. Bütünsel bakış açısının sağladığı en önemli öğreti, içinde yer alan tüm öğelerin ve bilgilerin yorumu ve göreceliliğin her defasında farklı sonuçlara ulaşmayı sağlamasıdır.

Etkileşimli ortamlar yapıları gereği iletişimi arttıran ortamlar yaşanmasına yol açtığı için kolektif olarak, yeni fikir ve objelerin tasarlanmasında kaynak olmuştur.

Bu telekomünikasyon üzerine iş yapan Turkcell, Aria, gibi iletişim odaklı şirketlerin düzeninde görülmektedir. En üstün bilişim ağlarının donatıldığı bu sistemler içerisinde bireyler kişisel özgürlükleri ve fikirlerini açık ofis siteminin getirdiği sorumluluklar ve sunum olanakları ile göstererek verimli ve geleceğe yönelik bir iş ortamı sağlayarak şirketin karını ve kurumsal kimliğini güçlendirmektedirler. Bu ortam dahilinde geleceğe yönelik fikirleri üretecek her bireyin birbiri ile kesintisizce iletişim kurması ve tüm teknolojik olanakları kullanarak şirketlerin kurumsallığını arttırdığı, güçlendirdiği görülmektedir (Uçar, 2005).

Günümüzde artık tasarım nereden başlamalı sorusu sorulmaktadır. Bilgisayar kaynaklı çizim ve tasarım programları eski usul çizim tekniklerinin eskiz yöntemi ile çizim tekniklerinin önüne geçmek konusunda tartışmalı bir ortam yaratmaktadır. Tasarımcıların bir kısmı bu ortamda tercihlerini dijital ekipmanların, tasarımlarını geliştirdiği ve yeni kapılar açtığı konusunda hem fikirdir. Öğretim sistemi içerisinde bilgi ve iletişim teknolojilerinin oluşturduğu arayüzler mimarların ve tasarımcıların fikirlerini geliştirmek konusunda sonsuz form ve kavramı içinde barındıran dijital kaynaklı araçlar haline dönüşmüştür.

Bilgisayar teknolojileri mimari çalışma şekillerinde inanılmaz kapıların açılmasını sağlamıştır. Bilgisayar sayesinde mimari bilginin dijitalleşmesi, karşımıza yeni bilginin üretilmesinde kullanılan araçların değişmesi ile bağlantılı bilginin ortaya çıkış ve üretiminde de köklü değişikliklerin yaşanmasına yol açmıştır. Bunun sonucunda mimari dil dijital ortamlı tasarım ile yeni bir mimari gerçeklik alanı oluşturmaktadır. Bu yeni teknikler, keşifler, materyaller ile yaşanabilir bir yaşam çevresini beraberinde getirerek mimari, kültürel, sanatsal ve toplumsal anlamda radikal değişimlerin temellerini atmıştır. Sanallık ve gerçeklik arasındaki gerilim, ekranlardan çıkarak ulaşılmaz düşünceler ve formların yeni materyaller ve yapım teknikleri ile ihtiyaçlar çerçevesinde hayat bulması yoluyla artmaktadır.

6.SONUÇ

Algı ve düşünce karşılıklı olarak birbirine dönüşen biri diğerinin nedeni olan bir oluşum içerisinde ilerler. Bu oluşum aynı zamanda özne ve nesneyi organik bir biçim içerisinde ilişkili kılar. Özne nesne ile birlikte üstünlük kazanır; herbiri diğeri ile görünür kılınır. Mantıksal ve sezgisel önceliği olan bir dizi boyut, birbiri yerine geçen karşılıklı ilişki dizini içinde ilerler. Goethe bunu diyalektik ilişki olarak adlandırır (Seamon, 1999).

Bu diyalektik ilişki insan, toplum ve mimarlık arasında yüzyıllardır görülen ve medeniyetlerin varolmasında temel taşı olmuş ilişkinin bütününü de kapsamaktadır. Bu kapsam değişen felsefi ve teknolojik devrim sayesinde topluma yeni bir arayüz kazandırmakta ve medeniyetlerin dinamiğinde, kültürel, ekonomik ve ticari olarak farklı roller oynamaktadır. Küreselleşme temellerinde, ekonomiye dayalı bir yapı barındırmaktadır. Bu güç dengesinin anahtarı görevini, kurumsal kimlik gelişimi dahilinde değişen mimari anlayış, yeni kavramlara,ve ihtiyaçlara servis sağlayıcısı görevini üstlenecektir. Çağımızda teknolojinin getirdiği yaşam tarzı, kültürel yozlaşma yada küresel dönüşüm ve dijital olarak gerçekleşen ekonomik ve toplumsal değişim sonucunda medeniyetlerin ihtiyaçlarını, amaçlarını ve kavramlarını yansıtacak ve karşılayacak yeni bir barınma şeklini beraberinde getirecektir.

Tamamı ile dijital ortamın olanakları tasarlanmış, teknolojinin ve çevrenin olumlu ilişkisinin, bir harmonisi şeklinde inşa edilen ve edilecek binalar öngörülen arayüzleri sunarak doğadan kopmadan ideal yaşam tarzının destekleyicileri olarak işlevlerini gerçekleştireceklerdir.

Kurumsal kimlik ve dijital mimarinin ticari olarak birbirine bağlanması kültürel, ticari ve ekonomik ihtiyaçlar çerçevesinde gerçekleşmektedir. Değişen ekonomik ve ticari yaşam tarzı, beraberinde mimari anlamda güçlü akımların oluşmasını sağlayarak, mimarlık felsefesi, araştırmaları ve kuramına ivme kazandırmaktadır.

Gelişen, değişen ve küreselleşen dünya düzeni yeni bir ekonomik kalkınmanın, dijital ekonomi olarak adlandırılan sürecin içerisinde kendine yeni bir altyapı kurmuştur. Felsefecilerin oluşan teknolojik değişimlerin yansımaları olarak ürettikleri yeni olgular ve paradigmalar mimariye yansıyarak teknoloji ve mimarinin birbiri ile uyumlu gidip gidemeyeceğinin sorgulanması sürecinden geçmesine sebep olmuştur. Ortaya çıkan yeni düşünceler ve dijital ortamda tasarım ürünü uygulamaların ışığında dijital mimarinin ve tüm elektronik medyanın yeni bir mimari dilin kapılarını açtığı görülmektedir. Dijital mimarinin içindeki etkileşimli ortamlar insanların işine, diğer insanlar ile olan sosyal ilişkilerine, uluslararası ticaret, siyaset ve ekonomilerde işine yarayacaktır. Dijital mimari, sanallık ve gerçek arasındaki gerilimin çözülmesinde bir anahtar görevi görmektedir.

Yeni toplumsal güç uluslararası toplumun ekonomik, ticari, kültürel, ve düşünsel olarak birbirine bağlanması üzerine kurulmaktadır. Bilişim çağında birçok ticari ve stratejik ortaklık ve uzlaşma odaklı bir siyaset kurmak için çaba sarf eden ülkelerin birleştiği bir süreç yaşanmaktadır. Bu süreç dijital ekonomi, ve ticaret ile mümkün olacaktır. Bu süreç hem sanal ortamda kurulan mimari köprüler ile hem de dijital mimari ürün uygulamaları ile küreselleşme hızlanarak bilgi ve iletişim toplumunun temelleri atılmaya çalışılacaktır.

Yeni bir dünya düzeni içerisinde teknolojik gelişimler dijital ekonomi kavramının oluşmasını ve güçlenmesini sağlamıştır. Dijital ekonomi, günümüzdeki ticaret için teknolojik olanakların kullanılması ile oluşan iletişim ve hız kavramlarını temellerinde barındıran, bilgisayar teknolojileri, uydu ve telekomünikasyon ağları ile şirketler arası ve milletlerarası kültürel ve ticari ilişkilerin gelişmesinde önemli bir rol oynayan kavramsal ve fiziksel özellikleri içinde barındırır. Küresel dünya düzeninin lokomotifinin dijital ekonomi olduğu açık bir gerçektir. Onun gelişmiş teknolojik ağlarının getirdiği yeni düzen, yaşam stillerinin ve ihtiyaçlarının kapısını açmaktadır.

Dünyadaki yeni ekonomik düzenin teknolojik yenilikler ile ortaya çıkardığı dijital ekonomi süreci beraberinde birçok yeni ihtiyacı ve istihdamı beraberinde getirmektedir. Mimari dil ihtiyaçlar çerçevesinde gelişmektedir. Enerji ihtiyacı çerçevesinde klasik barınma eylemlerinin temel taşları olan duvar ve çatı kavramları malzeme, işlevsel ve teknolojik olarak değişikliğe uğramaktadır. Bu değişimlerin hızlanmasını sağlayan, malzeme ve teknolojinin birleşimi ile etki tepki

mekanizmalarının gelişimi, organik ve elektronik yüzeylerin oluşmasını sağlayarak, alternatif enerji kaynaklarının bir binanın temellerinde vazgeçilmez öğelerin ön plana çıkmasına sebep olmaktadır. Artık çevremizde doğa ile iletişimi ve etkileşimi yüksek yapılar inşa etmek önemlidir. Mevcut koşullarda bunu sağlayan teknoloji olacaktır.

Yeni çalışma düzenleri yeni fabrika ve üretim merkezlerinin açılmasını sağlayacak ve bunlar tam anlamı ile dijital ekonomik düzenin önemli parçaları olacaktır. Bu gelişimler günümüzdeki şirketlerin çalışma düzenlerine ve kurumsal kimliklerine de yansımaktadır. Yeni ofis sistemleri, klasik çalışma şekillerini reddederek tamamen kişilerin etkileşim ve iletişim içinde olarak sorumluluklarını gerçekleştirmeleri ve her koşulda teknolojik olanakları kullanarak şirketlerin iş yapma ve iletişim hızına katkıda bulunarak, firmaların karına ve iletişim gücüne ivme kazandırmasını sağlayan düzenleri desteklemektedir.

Mimari bunun en önemli noktasında şirketlerin topluma açılan yüzünü ve düşüncelerini yansıtacağı bir ağ ve düşünce fırtınasının ortasında kurucu, inşa edici ve geliştirici görevini üstlenmektedir. Elektronik paradigmaların getirdiği bir takım öngörülerin gerçekleşmediği ortaya çıkmaktadır. Bunlar arasında yer alan teknolojik ve dijital gelişimlerin toplumun önüne geçerek mimari ile yarışacağı iddiaları yavaş yavaş enteresan bir denge içerisinde erimektedir. Dijital mimari, teknolojik dijital iletişim ağlarını, kavramsal gelişimleri, felsefi yaklaşımları, elektronik düzenleri, programlanabilir mimari ortamları içine alarak, yeni bir mimari dil yaratmıştır. Bu düzen içerisinde insan ile teknoloji arasındaki ilişki dengeli bir şekilde ilerlemektedir. Toplum düzeni zamanla metropol yaşamı içerisinde yeni ve farklı bir yaşam stilini beraberinde getirerek insanların teknolojik olanakları kullanarak bireysel ve toplumsal işlerini kolaylaştırmasını sağlamasını ve yeni ihtiyaçların ortaya çıkacağı mekansal ağların oluşmasını destekleyecek düzenlere kavuşmasını sağlayacaktır. Dijital mimari sayesinde teknoloji ve mimari, dengeli bir zeminde yeni alanlar, kavramlar ve yüzeylerin inşa edilmesine olanak tanımaktadır.

Bilginin ve mekanların bu yeni yorumu bütünsel görüş açısının izlerini taşır. Kavramsal görüşlerin ve teknolojinin birleşimi eşzamanlı açılımlarda birçok mekanı, ortamı ve deneyimi yaşam şansını dijital ortamda tasarım sonucu ortaya çıkan ürünlerle sağlamaktadır.

Değişimlerin son hamlesi dijital ortamlar ve bunun getirdiği yenilikler çerçevesinde ortaya çıkan dijital ekonomi ve onun dayandığı teknolojik olanaklar yaşam stillerinin tekrar gözden geçirilip değişmesine yol açmaktadır. İnsanların büyük çoğunluğu teknolojik olanakların yarattığı tüketim çılgınlığı içinde iletişim, alışveriş, ticaret ve sanatsal aktivitelerini gerçekleştirecekleri etkileşimli ortamlarda yaşantılarını geliştirmektedirler. Hukuk ve siyasal işlerin elektronik ortamlarda anlamlandırılması ve çözülmesi bir devletin maddi yükünü azaltmakta, bürokrasinin yavaşlığını yok etmekte, karar ve uygulama yeteneklerini hızlandırmaktadır. Teknolojik ve dijital altyapının güçlendirilmesi bir devletin, küresel bir çağın içerisinde adımlarını atarken ekonomik ve ticari olarak güçlenmesini sağlamaktadır. Çağımızda kurumsal kimlik sadece marka ve şirketler bazında değil milletlerarası ticaret ve siyaset dahilinde bir devletin sahip olduğu vizyonu da belirlemesinde bir devletin vazgeçilmez profilini çizmesine yardımcı olmaktadır. Teknolojik ve elektronik gelişimler kimlik belirlemede önemli bir yere sahip olmanın anahtarıdır.

Kurumsal kimlik gelişimi dijital ortamların imkanları ile dünyanın yeni ekonomik düzeninde önemli bir yere sahip olmaktadır. Küresel iletişim ağları, etkileşimli ortamlar, kültürel ve sanatsal aktivitelerin düzenlenmesi bağlamında gelişen mimari dil ticaret, dijital ekonomi, iletişim ve uluslararası ağları güçlendirmektedir.

Dijital mimari ve kurumsal kimlik arasında oluşan bağ yeni bir mimari yapılanmayı beraberinde getirmektedir. Teknoloji ve dijital gelişim, etkileşimli alt yapı çalışmaları dahilinde mimariyi geliştirmektedir. Yeni kamusal düzenleri yapmak için mimarlar, hızlı büyüyen şehirlerde insanları biraraya getirmek ve iletişimi arttırmak için teknolojik olanakları kullanmaktadır. Etkileşimli kültürel alanlar ve sanat merkezleri, müzeler ve kamusal alanlarla beraber ticari amaçlı tüm tasarımlar eğlenceli, etkileşimli, yeni teknolojik çözümler ve materyaller ile yaşamın içine girmektedir.

Dijital ortamda tasarım, kurumsal kimlik çözümleri ile beraber yeni bir toplumsal arayüzün temellerini atmaktadır. Mimari bu şekilde iletişim, etkileşim ve teknolojik olanakları kullanarak toplumu şekillendirmekte ve yönlendirmektedir. Teknoloji ve dijital ortamda tasarım tek bir düzlemde ilerleyerek, toplumsal tüm ihtiyaçların karşılanması ve düzenlenmesi için yeni bir mimari yapılanmayı oluşturmaktadır.

KAYNAKLAR

Asymptote, 2003/1, http://www.asymptote.net/projects/motionscapes

Aydınlı S., 1999 Heidegger ve Mimarlık Üzerine Düşünceler,

Bell Michael, 1999, Slow Space, Monacelli Press, New York,

Berkel B. V., 2003/12, Mercedes-Benz Müzesi, UN Studio, http://www.arkitera.com/projeler/mercedes-benzmuseum,

Berkel B. V., 2004/1, BBC, UN Studio, www.arkitera.com/projeler/unstudio

Betsky Aaron, 2002, UN Studio, Arredamento Mimarlık Tasarım Kültür Dergisi, **100+49**, s.48-53

Betsky Aaron, 2000, Architecture Must Burn, Thames & Hudson Publishers, Londra,

Carley K.M., 2000, Organisational Change and the Digital Economy: A computational organisation science perspective, in Brynjolfsson E. and Kahin B. (eds) Understanding the Digital Economy. MIT Press, Cambridge, MA, s.325-351

Coates, J. F., Mahaffie John B., Hines Andy, 2000, Technology and the Future, One Hundred Seven Assumptions About the Future, Automation and Infotech, Albert H. Teich, Bedford/St. Martin's Press, s.202-212

Dellaloğlu Besim F., 2003, Bir Giriş: Adorno Yüz Yaşında, Cogito Dergisi, **36**, s.15-35

Diller, Scofidio, 2002, Diller & Scofidio Architects, Eyebeam Sanat ve Teknoloji Müzesi, Frame International Magazine of Interior Architecture and Design, Printing Plantijn Casparie Utrecht, **24**, s.116-124

Eisenman P., 1998, Sanal Ev, Eisenman Architects, Borusan Yayınları, Enstalasyon

Eisenman P., 1999, Visions Unfolding: Architecture in the Age of Electronic Media, by Peter Eisenman, Digital Eisenman, An Office of the Electronic Era, Birkhauser, s.84-90

Eisenman P., 2000, Visions Unfolding, The Invisible Architecture, Academy Editions, New York, s.144-149

Fuksas Massimiliano, 2003, XXI Mimarlık Tasarım ve Kent Dergisi, **11**, s.34-37

Ersin Altın, 2003, Smart Wrap, Akıllı Mimari Örtü, Arredamento Mimarlık, **100+62**, s.54-56

Galofaro Luca, 1999, Digital Eisenman, An Office of the Electronic Era, Birkhauser, s.70-78

Gehry Frank O., 2003/12, http://www.arkitera.com/proje/waltdisney

Hadid Zaha, 2001, Zaha Hadid,Arredamento Mimarlık, Aralık 2001, **100+42**

Heidegger,1977, From Essentialism to Constructivism Andrew Feenberg, Technology and the Good Life? Eric Higgs, Andrew Light, David Strong, s.295-297

Herzog J., de Meuron P., 2003/2,

http://www.arkitera.com/projeler/cinolimpiyatstadı

Herzog Jacques, 2000, In the Work of Jacques Herzog and Pierre de Meuron, Recular Pour Mieux Sauter? The Invisible in Architecture, Academy Editions, New York, s.144-149

Holl Steven, 2003, Arredamento Mimarlık, Steven Holl mimarisi ve yaklaşımları söyleşi, Alev Erkmen, **100+63**, s.40-55

Johnson P., Wigley M., 1988, Deconstructive Architecture, New York Museum of Modern Art

Kipöz Ş., 2003, ''Design Since The Mobile Phone Become A Fashion Item'', 5.th European Academy of Design Conference, Barcelona, Nisan, yayına Hazırlanan Bildiri

Kirkegaard Sören, 1992, The Invisible in Architecture, Academy Editions, New York, s.318

Knox, Agnew, 1998, The Geography of the World Economy, Arnold , New York, Digital Innovation: Innovation Processes in Virtual Clusters and Digital Regions, Guiseppina Passiante, Valerio Elia, Tommaso Massari, Imperial College Press, s.30-35, s.120-121

Kolatan Ş., McDonald, 2000, Domus M Mimarlık, Kültür, Sanat, İletişim Dergisi, **4,** s.157-160

Kolatan Şulan, 2002, Bilişim Ağı / Khaimaira Paradigması, Mimarlık ve Sanallık, Çağdaş Mimarlık Sorunlar Dizisi, Boyut Yayınları, s.31-36

Koolhas Rem, 2001, The Great Leap Forward, Taschen Publishers, Köln,

Koolhas Rem, 2002, Frame Frame the international of interior architecture and design dergisi, **26**, s.55-70

Koolhas Rem, 2003, Domus Dergisi, Towards Anew Chinese Architecture, Stan Fung and Zhao Yang, **864**, 45-48

Kubrick Stanley, 1967, 2001: A Space Odyssey, Metrocolor Film,

Morgenthaler Hans, 2003/11, Peter Eiseman and Realist Architecture, http://www.prelectur.stanford.edu/lecturers/eisenman

Moss Eric Owen, 2004/10, http://www.ericowenmoss.com/projects/jvc

MVRDV, 2002, Arredamento Mimarlık MVRDV'nin Acıkan Kutusu, **100+53**, s.90-95

Noever Peter, 1990, Betonart, Değişen Mimarlık, Zaha Hadid'in Viyana Sergisi Üzerine, Peter Noever, Liesbeth Waether-Böhm ve Regina Haslinger'in Zaha Hadid'le konuşması 1990, Umriss 1+2\90, Viyana

Noever Peter, 2000, Architecture in Transition-Between Deconstruction and New Modernism, Prestel, 2000, Durmuş Dilekçi, Elektronik Paradigmaya Geçiş ve İmmateryalite, Domus M Mimarlık, Kültür, Sanat, İletişim Dergisi, **4** , s.74-78

Olins Wolff, 1995, The New Guide To Identity- what is identity - Wolff Olins

Oosterhuis K., 2002, Programmable Architecture, Bolis Poligrafiche Spa, Bergamo

Oosterhuis K., Ilona Lenard, 1998, Kas Oosterhuis, Ilona Lenard Publishers, Rotterdam

Oosterhuis K., 2004/11, http://www.oosterhuis.nl/projects/u2

Passiante G., Elia V., Massari T., 2000, Digital Innovation: Innovation Processes in Virtual Clusters and Digital Regions, Industrial Clusters in the Net-Economy: Empirical Evidence and Some Theoretical Approaches, s.1-15

Passiante G., 2000, Industrial Clusters in the Net-Economy: Empirical Evidence and Some Theoretical Approaches, VCs as New Patterns of Economic Activity: Towards the Virtual Innovation System, s.33-39

Rashid H., Couture L.A., 2004/11, Hydra-Pier, asymptote, www.asymptote.com/projects/hydra-pier

Rashid H., Couture L.A., 2003/11, Asymptote, Mercedes-Benz Müzesi, Art + Decor dergisi, A-Design Fair eki, s.54-55

Rashid H., Couture L.A., 2000, New York Borsası, Domus M Mimarlık, Kültür, Sanat,İletişim Dergisi, **4**, s. 106-111

Rashid H., 2003a, Carlos Miele Mağazası, Domus Architecture, Design, Art, Communication, November, **864**, s.28-29

Rashid H., 2003b/10, Röportaj, A Design Fair Fuarı, s.124-130

Rhowbotham Kevin, 2000, Aspects of a Prospective Pedagogical Economy- New Technologies, New Markets, AD Mimarlık ve Kültür Dergisi, s.74-76

Roy Lindy, 2003, Lindy Roy, Arredamento Mimarlık, **100+61**, s.48-58

Sace, Michael, 2004, Frame the international of interior architecture and design dergisi, **24**, s.132-138

Seamon D., Zajonc, A. 1999, Goethe' s Way of Science, Suny Press, New York

Schmitt Bernd, Simonson Alex, 1997, Marketing Aesthetics, Corporate and Brand Identity on the Internet, New Beetle inCyberspace, The Free Press, s.110-112

Schmitt Bernd, Simonson Alex, 1997, Marketing Aesthetics, Global Identity Management, Tamagotchi, The Japanese Virtual Pet, The Free Press, s.90

Simon Herbert A., 1987, Buhar Makinası ve Bilgisayar, Teknolojiyi Devrimci Yapan Nedir?

Uçar Ertuğ, 2005, Takım Oyununa Dönüş Ofisin Geleceği, Hayallere Visa, Uniprint Basın Sanayi A.Ş, özel, s.73-78

ÖZGEÇMİŞ

Adı : İskender

Soyadı : TÜRGAN

Doğum yeri : İstanbul

Doğum tarihi : 24/07/1976

Yabancı dil : İngilizce

Lisans : Marmara Üniversitesi,Güzel Sanatlar Fakültesi, İç Mimarlık Bölümü

İlk orta öğrenimini Yeşilyuva İlkokulu ve Küçükçekmece Lisesi'nde tamamladıktan sonra pazarlama, beyaz eşya ve elektronik sektöründe birtakım firmalarda çalıştı. 1997 senesinde girdiği özel yetenek sınavını kazandıktan sonra, Marmara Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi İç Mimarlık Bölümü'nde okumaya hak kazandı.

2001 yılında Eğitimini 1.likle bitirdi.

2002 yılında İ.T.Ü. Mimarlık Bölümü, Mimari Tasarım Bölümü'nü kazandı.

Öğrenim gördüğü yıllarda tasarım yarışmalarına katıldı.

- Philips firmasının düzenlediği, "Aydınlatma Armatürü tasarım yarışması 2.lik ödülü, 1999
- Akmerkez'in düzenlediği Binyıl ve Anadolu Uygarlıkları konulu yarışmada 2.lik ödülü, 2000
- Çimsa ve Mimar Sinan Üniversitesi tarafından düzenlenen Yaşanabilir Çevreyi Yaratalım konulu yarışmada kent mobilyası tasarım yarışmasında Profesyoneller kategorisinde Mansiyon ödülü, 2002
- World Gold Council'in düzenlediği takı tasarım yarışmasında 4.lük, 2002
- Ankara Çankaya Belediyesi'nin düzenlediği Kuğulu Park tasarım yarışmasında sergileme, 2002
- Siemens ve Mimar Sinan Üniversitesinin ortak düzenlediği cephe ve vitrin tasarım yarışmasında mansiyon, 2003

Çalıştığı Firmalar:

Adil Öngel Mimarlık ve İçmimarlık Ltd. Şti., Midek Mingü İçmimarlık A.Ş., Emka Yapı Mühendislik A.Ş., Mustafa Öney Mimarlık A.Ş.