

III. PRESEDEN KARYA

BERNARD TSCHUMI – PARC DE LA VILETTE

Untuk bisa menjabarkan metoda desain yang akan digunakan dalam desain saya, maka saya terlebih dahulu akan coba membongkar metoda yang digunakan oleh Bernard Tschumi ketika mendesain Parc de La Vilette. Tujuannya adalah mempelajari lebih jauh bagaimana desain dengan pendekatan ruang dan event direalisasikan dalam kehidupan nyata. Dari sini kemudian dicari bagian mana dari metoda Tschumi yang kemudian bisa diterapkan dalam desain ruang yang akan saya buat, dan bagian mana yang tidak bisa diterapkan.

the design... provides the starting point for a long series of transformations that slowly lead to the built reality. (Tschumi, 1996: 188)

One part could replace another, or a building program's program be revised, changing (to use an actual example) from restaurant to gradening center to arts workshop. In this manner, the park's identity could be maintained, while the circumstantial logics of state or institutional politics could pursue their own independent scenarios. (Tschumi, 1996: 193)

Hal utama yang menjadi bisa dibilang menjadi dasar pemikiran Bernard Tschumi dalam mendesain adalah bahwa arsitektur merupakan sebuah proses. Mulai dari tataran konseptual, hingga ia hadir sebagai objek fisik di dalam kehidupan nyata, proses tersebut akan terus berlangsung. Karena merupakan sebuah proses, maka segala sesuatunya masih bisa berubah. Sehingga Tschumi secara tegas menolak ke-statisan hubungan sebab – akibat yang diterapkan pada ruang. Bahwasanya makan 'harus' dilakukan di ruang makan, sebaliknya ruang makan 'hanya' hadir karena ada aktifitas makan. Dan tentunya dalam apabila kita berbicara tentang event, maka variabel waktu akan hadir sangat kuat. Dimana bisa dibilang mustahil sebuah ruang selama 24 jam hanya digunakan untuk aktifitas makan. Seorang arsitek bisa saja membuat sebuah 'ruang makan' sebagai bagian dari strategi desain. Namun pada waktu tertentu ruang makan tersebut bisa saja dimaknai secara berbeda dan kemudian digunakan sebagai ruang tidur oleh beberapa pengguna, dan ruang kerja oleh pengguna yang lain

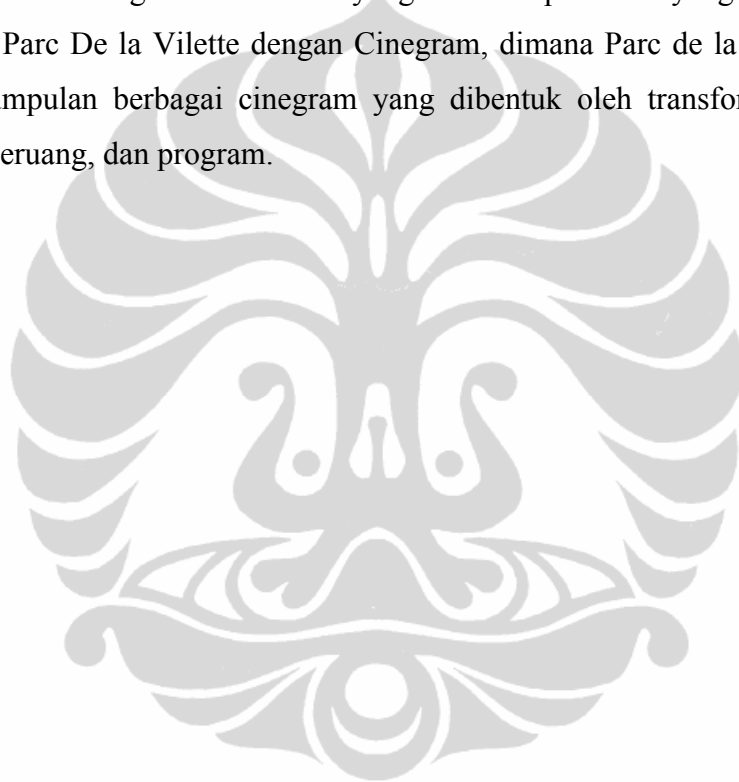
'Konflik' yang terjadi ini kemudian menjadi bagian yang penting dalam metoda desain Tschumi, dimana konflik ini merupakan hasil dari 'kombinasi' dan bukan komposisi. Dimana letak perbedaannya? Kombinasi menggabungkan berbagai elemen untuk mendapatkan sesuatu yang baru, sedangkan komposisi lebih kepada 'menyusun ulang' sesuatu untuk mendapatkan suatu komposisi yang sudah pernah ada. Ini yang kemudian dilakukan oleh Tschumi pada Parc de la Vilette, dimana ia melakukan berbagai macam kombinasi yang bertujuan untuk menghasilkan cetak biru taman kota yang baru, yang berbeda sama sekali dengan taman kota yang selama ini kita kenal. Secara keseluruhan ada 3 kombinasi yang dilakukan oleh Tschumi yang dapat dilihat sebagai metode ketika ia mendesain Parc de LA Vilette, yaitu:

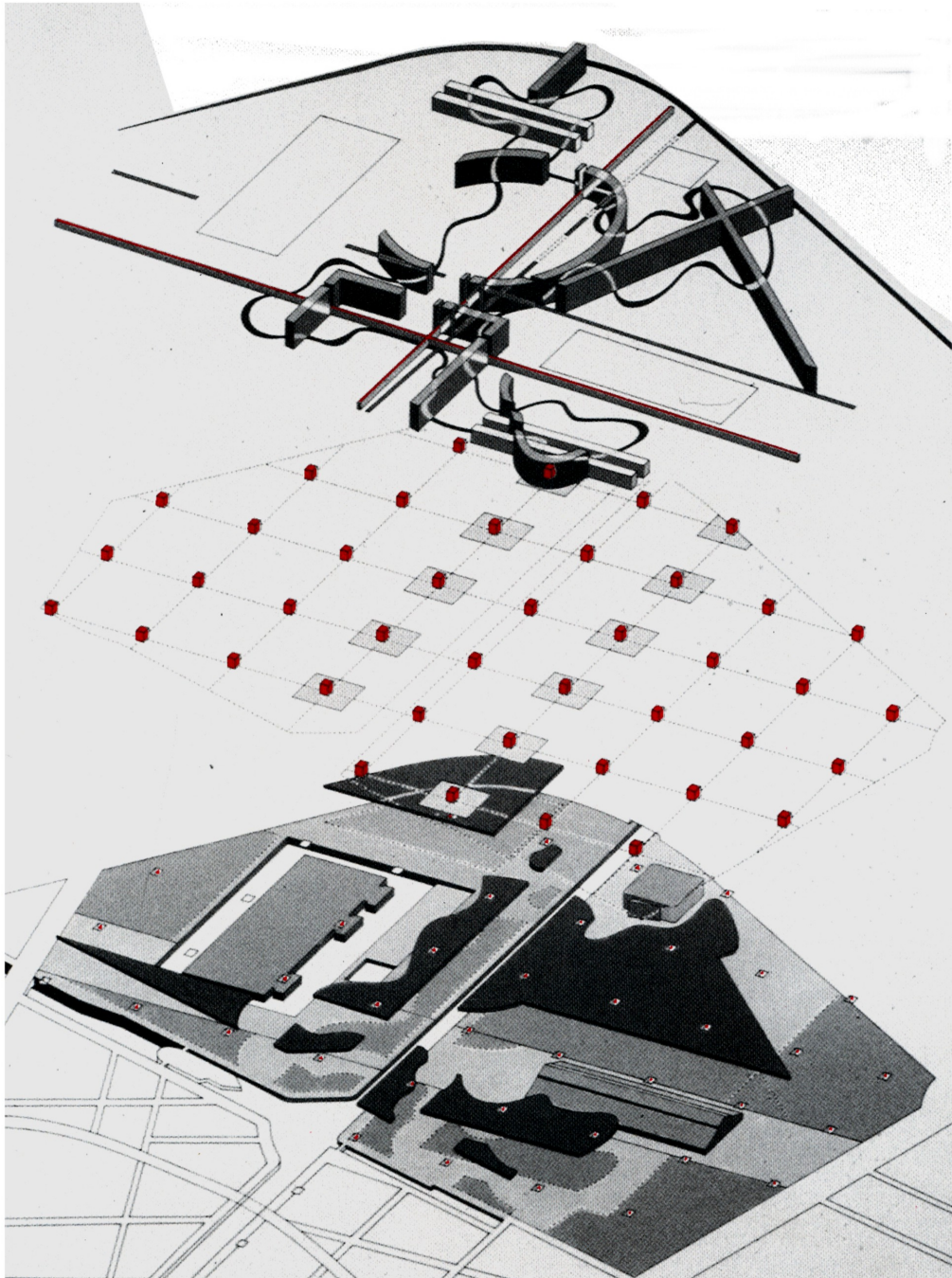
1. Kombinasi 3 sistem lapisan yang berbeda; Tschumi menggunakan 3 lapis sistem yang berbeda untuk 'membentuk' Parc de La Vilette, yaitu System of Points, System of Lines dan System of Surfaces. Setiap sistem ini bisa dijelaskan bahkan digunakan secara terpisah satu sama lain. Misalnya kita bisa saja 'membuang' system of points dan lines, dan melihat system of surfaces hanya sebagai kumpulan taman tematik. Namun ketika ketiganya 'ditumpang tindihkan' dalam desain Parc de la Vilette maka tiap – tiap sistem akan mengkontaminasi satu sama lain, terjadi kombinasi antar program sehingga menghasilkan sesuatu yang baru.
2. Kombinasi 3 elemen ruang untuk membentuk tiap 'folies'; Tschumi meletakkan satu buah 'folies', bangunan dengan bentuk dasar kubus berwarna merah dengan ukuran kurang lebih 10 x 10 dan tinggi 3 lantai di tiap titik pada grid dari sistem of points. Untuk membuat bangunan ini, tschumi 'memecah' elemen – elemen ruang menjadi 3 kelompok besar yaitu urban element, industrial element, dan nature element. Elemen – elemen yang sudah dipecah ini kemudian dikombinasikan untuk membentuk folies – folies tersebut.
3. Kombinasi arsitektur dengan disiplin lain; Tschumi juga berpendapat bahwa untuk bisa hadir sebagai sesuatu yang bermakna di dalam kehidupan, arsitektur tidak dapat berdiri sendiri. Arsitektur harus berinteraksi dengan disiplin lain. Dalam desain Parc de la Vilette, Tschumi mengambil analogi dari dunia film dan membuat apa yang ia sebut dengan Cinegram.

Film analogies are convenient, since the world of the cinema was the first to introduce discontinuity – a segmented world in which each fragment maintains its own independence, thereby permitting a multiplicity of combinations. (Tschumi, 1996)

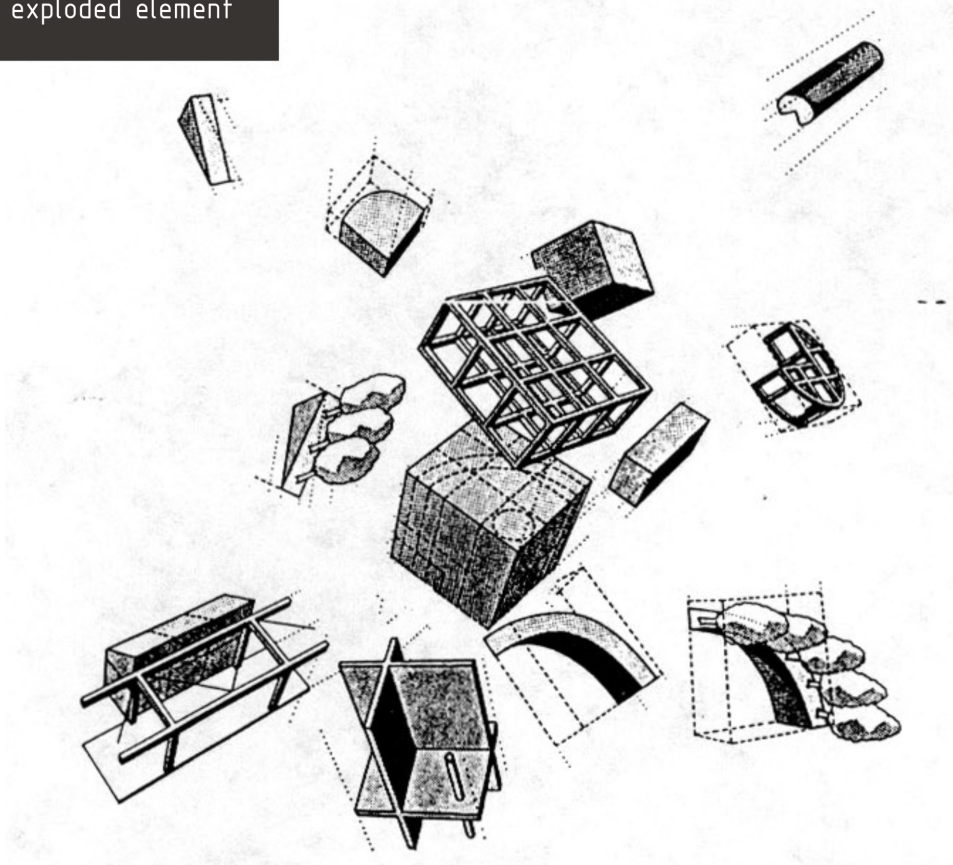
The Park is a series of cinegrams, each of which is based on precise set of architectonic, spatial, or programmatic transformation. (Tschumi, 1996)

Di dalam film, setiap adegan sesungguhnya berdiri sendiri-sendiri, kombinasi adegan yang berbeda akan menghasilkan cerita yang berbeda pula. Ini yang coba dicapai Tschumi pada Parc De la Vilette dengan Cinegram, dimana Parc de la Vilette dapat dilihat dari kumpulan berbagai cinegram yang dibentuk oleh transformasi elemen arsitektonik, meruang, dan program.





gambar 2
exploded element



gambar 3
combination

