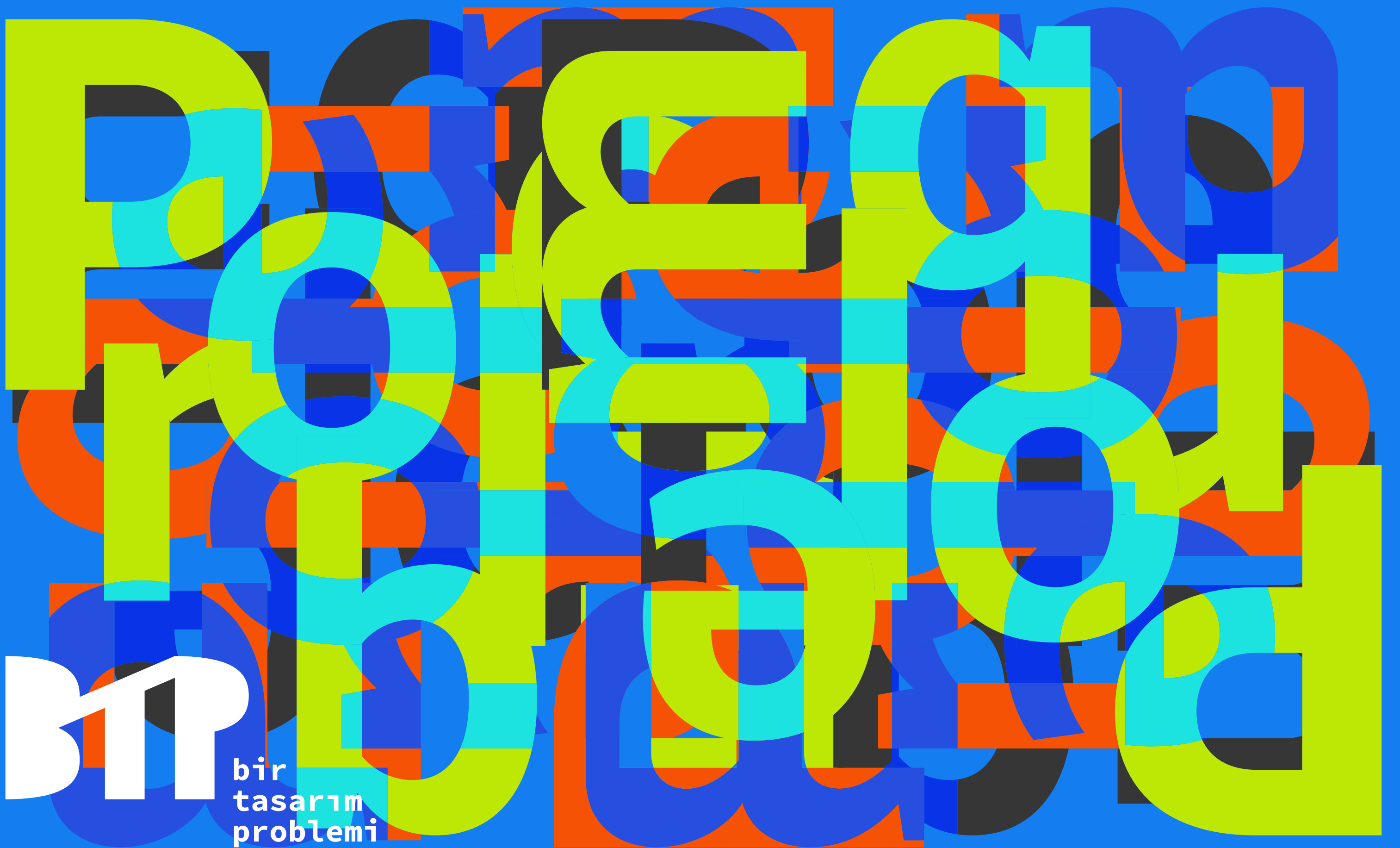




NEDİR?

BİR TASARIM PROBLEMİ,
TASARIMDA MÜMKÜN OLANI SORGULAMAK
VE SINIRLARI ZORLAMAK İÇİN BİR PLATFORM.

Bir Tasarım Problemi, tasarım sürecinin gizemini çözmeyi ve yaratıcılığa kapsayıcı bir bakış açısı sunmayı amaçlar. Program, farklı disiplinlerden konuşmacıları bir araya getirerek, benzersiz yaklaşımlarını öne çıkarırken, tüm tasarımcıları birleştiren zorlukları vurgular.

Bu seri, engellerin yaratıcılığı nasıl tetiklediğine tanık olmak için nadir bir fırsat yaratıyor, katılımcıları yeni düşünme ve problem çözme yollarını keşfetmeye teşvik ediyor.

Her oturumda, üç konuşmacı deneyimlerini paylaşmak için sahneye çıkar. Konuşmacılar 15 dakika içinde bir projelerinde karşılaştıkları belirli bir tasarım problemini ve yenilikçi çözümlerini sunar. Etkinlik formatı, tasarım dünyasından çeşitli bakış açılarını sergileyerek özgün bir bakış açısıyla tasarlanmıştır. Bu yaklaşım, izleyicinin yaratıcı süreçlerin karmaşıklığı ve olanakları hakkında değerli bilgiler edinmesini sağlar. Özgünlük ve yaratıcılığa odaklanan Bir Tasarım Problemi, tasarım dünyasında neyin mümkün olduğunu yeniden düşünmeye davet eder.

İster tasarımcı olun, ister meraklı bir takipçi ya da sıradışı projelerin ardındaki hikâyeleri keşfetmek isteyen biri, bu seri bakış açınızı sorgulatmayı ve yaratıcılık yolculuğunuza ilham vermeyi vaat ediyor.

Tasarım dünyasındaki bu ilham verici yolculukta bize katılın; birlikte yaratıcılığın sınırlarını keşfedelim.

KÜNYE

Bir Tasarım Problemi

Editör ve Son Okuma: Çiğdem Hasanoğlu
Proje Geliştirme ve Koordinasyon: Selin Uysal
Proje Asistanı: Gamze Arlı
Grafik Tasarım: Curious Brand

İçerik

Kitabın içeriği, 'Bir Tasarım Problemi' etkinliğinde yapılan konuşmaların deşifrelerinden oluşmaktadır. Anlatımın akıcılığını ve dil bilgisi bütünlüğünü sağlamak amacıyla bazı cümlelerde editoryal düzenlemeler yapılmıştır.

Yayın Hakları

© Bir Tasarım Problemi, 2026.
Bu kitabın her türlü yayın, çoğaltma ve dağıtım hakkı saklıdır.
İzinsiz kullanım ve alıntı yapılamaz. Bir Tasarım Problemi ismi ilgili fikrî mülkiyet hakları kapsamında koruma altındadır.
© 2026 ArcheThink, İstanbul

Fotoğraflar

Yayında yer alan görseller, konuşmacıların sunumlarında kullanılan proje fotoğraflarından oluşmaktadır.

Kullanılan proje fotoğrafları, ilgili fotoğrafçıların bilgisi dahilinde kullanılmış olup; görseller Cemal Emden, Egemen Karakaya, Emre Dörter, Fevzi Ondu, Mehmet Mehmetlioğlu, Namsun Lee, Onur Onat, Street Lab ve Yiğit Altındal'a aittir.

Etkinlik fotoğraf ve videoları için SPL Medya'ya teşekkür ederiz.

İÇİNDEKİLER

1. [ÖNSÖZ](#)
2. [DESTEKÇİMİZDEN](#)
3. [BTP 01](#)
4. [BTP 02](#)
5. [BTP 03](#)
6. [BTP 04](#)
7. [BTP 05](#)

ÖNSÖZ

Her gün kullandığımız bir sandalye, elimizden düşmeyen telefon ya da içinde bulunduğumuz bir mekân... Hepsinde bir tasarımcının dokunuşu ve karşılaştığı zorluklara bulduğu özgün çözümler gizlidir.

Tasarımcılar estetik çıktılar kadar, kimi zaman fark etmediğimiz ayrıntılarla hayatı kolaylaştıran ve yaşam kalitemizi ileriye taşıyan çözümlere de odaklanır. Bu yaratıcı bakış açısı, tasarımcıların karşılaştıkları engelleri fırsata dönüştürmeleriyle gerçeğe dönüşür.

Türkiye’de de kimi zaman sınırlı imkânlarla çalışan, kimi zaman da yerleşik kalıpları zorlayan tasarımcıların dünyaya söyleyecek çok şeyi var. Bir Tasarım Problemi, farklı disiplinlerden yaratıcıların projelerinde karşılaştıkları sorunlara getirdikleri özgün çözümleri görünür kılmak için doğdu. Bu projede yer alan konuşmacılar, meslektaşlarına yeni perspektifler sunarak gelecek nesillere ilham vermeyi de amaçlıyor.

2024 yılı boyunca düzenlenen etkinliklerde 15 tasarımcı sahne aldı. Zorluklara karşı yaklaşımlarını ve çözüm süreçlerinin ardındaki kişisel hikâyelerini dinledik. Bu konuşmalar, hem ilham verici anlar sundu hem de Türkiye’den çıkan yaratıcıların gücünü ve

çeşitliliğini ortaya koyan tanıklıklara dönüştü.

Bu deneyimlerin o anla sınırlı kalmaması için etkinliklerin dijital kayıtlarının yanı sıra öne çıkan başlıkları yazılı hâle getirerek okurlarla buluşturmak istedik. Bu e-kitap, sahnede paylaşılan fikirlerin ve soruların bir çıktısı niteliğinde; aynı zamanda bir başlangıç noktası. Bir Tasarım Problemi tek bir yılın sınırlarına hapsolmuş bir program değil, devam eden bir yolculuk. Önümüzdeki günlerde yeni konuşmalarla ve yeni tasarımcılarla bu tartışmaları büyötmeyi sürdüreceğiz.

Türkiye’de bu kapsamda düzenlenen sayılı tasarım programlarından biri olmanın sorumluluğu ile, benzersiz hikâyelerini paylaşan tasarımcılara, desteğini esirgemeyen kurumlara ve ilgisini eksiltmeyen izleyicilere teşekkür ediyoruz.

2024 yılı Bir Tasarım Problemi için bir başlangıçtı. Tasarım, paylaşılan hikâyeler ve sorularla büyüyor. Biz de aynı merakla bu yolculuğa devam ediyoruz.

Emeği geçen, katkısı olan herkese içtenlikle teşekkür ediyorum.



Selin Uysal

Bir Tasarım Problemi Programı Yaratıcısı

DESTEKÇİ MİZDEN

IQ Alüminyum Sistemleri olarak, faaliyetlerimizle nitelikli üretim ve istihdama destek oluyor, sektörümüz, paydaşlarımız, gençlerimiz ve ülkemiz için her zaman daha fazla değer yaratma hedefiyle istikrarlı biçimde çalışıyoruz. Bu önceliğimiz doğrultusunda, mimarlık ve tasarım iletişimi alanında stratejik iletişim programları geliştiren ArcheThink'in hayata geçirdiği Bir Tasarım Problemi projesine 2024 yılında ana destekçi olmaktan mutluluk duyduk. Sektör için ilham verici bir platform olma vizyonu ile yola çıkan bu özel projenin amaçlarının bizim hedeflerimizle güçlü uyumu, bu iş birliğini daha da anlamlı kıldı.

Tasarım sektöründe farklı paydaşları bir araya getirerek, izleyicilere yeni bir vizyon katmayı, küresel ve yerel ölçekte farklı alanlarda faaliyet gösteren mimar, iç mimar ve tasarımcıların yetkinliklerini sergilemeyi amaçlayan bu proje mimarlık ve tasarım ekosistemine geliştirmeyi amaçlıyor. IQ Alüminyum Sistemleri olarak biz de, insanların yaşam alanlarına mimari anlamda estetik, duygu ve huzur katarak, evlerinde keyifli anlar yaşamalarına katkı sağlamayı, iş yerlerinde ise verimliliklerini artırmayı hedefliyoruz.

Bu süreçte katkılarıyla bizleri yalnız bırakmayan mimar ve tasarımcılarla birlikte, geleceğin mimarlarının mesleki gelişimlerine katkıda bulunurken, tasarımın yalnızca mimari yapılarda değil, hayatın her anında vazgeçilmez bir gereklilik olduğunu vurgulamak istedik.

Bir Tasarım Problemi etkinliklerinde paylaşılanlar şimdi kitaplaştırılarak gelecek nesiller için kalıcı bir kaynağa dönüştü. Etkinliklerde yer alan tasarımcıların özgün projelerini ve başarı hikâyelerini aktaran bu kitabın, sektörümüz için arşiv niteliğinde değerli bir kaynak olacağına inanıyoruz.

Keyifli okumalar dileğiyle.

IQ Alüminyum Sistemleri

BTP01

30 NİSAN 2024
ZORLU SKY LOUNGE, İSTANBUL

01

BTP 01

30 NİSAN 2024

ZORLU SKY LOUNGE, İSTANBUL



Mevcut Olanı Yeniden Düşünmek: Tarihe Saygı

Konuşmacılar: Ali Faruk Göksu, Han Tümertekin, Yeşim Kozanlı

Bir Tasarım Problemi'nin ilk edisyonunda, tasarım pratiğinin sınırlarını genişleten düşünme biçimleri, tasarım sürecinde ortaya çıkan problemler üzerinden ele alındı. Mevcut olanla kurulan ilişki; dönüşüm, eklemlenme ve süreklilik ekseninde ortaklaştı. Ali Faruk Göksu, Pancar Deposu'nun yeni bir işleve kavuşma sürecini aktardı. Han Tümertekin, Kız Kulesi için tasarladığı merdiven üzerinden, tarihi bir yapıyı güncel koşullar doğrultusunda ele alırken gözetilen saygılı müdahale anlayışını paylaştı. Yeşim Kozanlı ise Prag'da, farklı katlara yayılan beş tarihi yapıyı tek bir giriş kurgusunda bir araya getirirken karşılaştığı zorlukları ve bu sürece yön veren özgün yaklaşımı anlattı.

FİKİR DEPOSU

Katılımcı Tasarımın Gücü

Ali Faruk Göksu

HİKÂYE

Nilüfer ilçesi, Konak Mahallesi'ndeki Pancar Deposu, sadece bir tarım yapısı değil, aynı zamanda bölgenin dönüşümüne sessizce tanıklık eden bir mekânsal anlatı. Yıllar boyunca bölge çiftçilerinin emeklerini bir araya getiren bir buluşma noktası olan depo, kırsal ekonomiyi ve sosyal bağların güçlü hissedildiği bir alanı temsil ediyordu. Pancarların toplanıp dağıtıldığı bu yapı, bir dönem Nilüfer'in kırsal kimliğinin somutlaşmış haliydi.

Ancak zamanla mekânın işlevleri ve anlamları değişti. Otuz yıl öncesine kadar kırsal bir dokuyu barındıran bu bölge, hızlı kentleşmenin etkisiyle orta ve alt gelir grubundan bireylerin yaşam kurduğu bir yerleşim alanına dönüştü. Modernleşme süreci bölgenin mekânsal yapısını dönüştürürken, Pancar Deposu özellikle yaşlı mahalle sakinleri için geçmişle bağ kurdukları özel bir yer olarak önemini korudu. Sıradan bir yapı olmanın ötesine geçerek, geçmişi bugüne taşıyan bir "anı mekânı" haline geldi.

Yıllar içinde, Pancar Deposu'nun yeniden işlevlendirilmesi üzerine farklı fikirler ortaya atıldı. Kültür merkezi ya da çok amaçlı salon gibi modernleştirici öneriler sunuldu. Ancak bu projeler, mahallelinin gündelik yaşamına ve beklentilerine tam anlamıyla cevap vermiyordu. Yapının hikâyesi, sıradan bir restorasyondan çok daha fazlasını hak ediyordu.

Tam da bu noktada, Nilüfer Belediyesi'nin danışmanı Ali Faruk Göksu ve Nilüfer Tasarım Atölyesi'nin genç ekibi harekete geçti. Depo, yalnızca fiziksel bir yapı değil, aynı zamanda toplumsal hafızanın taşıyıcısı olarak ele alındı. Ekip, tarihsel dokuyu korurken geçmişin izlerini geleceğe taşıyan bir proje tasarladı. Pancar Deposu, mahalle sakinlerinin hikâyelerini sessizce saklayan bir arşiv gibi, yeni bir toplumsal mekâna ve kimliğe dönüştürüldü.



Nilüfer ilçesi, Konak Mahallesi'ndeki Pancar Deposu, sadece bir tarım yapısı değil, aynı zamanda bölgenin dönüşümüne sessizce tanıklık eden bir mekânsal anlatı. Yıllar boyunca bölge çiftçilerinin emeklerini bir araya getiren bir buluşma noktası olan depo, kırsal ekonominin ritmini ve sosyal bağların güçlü hissedildiği bir alanı temsil ediyordu. Pancarların toplanıp dağıtıldığı bu yapı, bir dönem Nilüfer'in kırsal kimliğinin somutlaşmış haliydi. Ancak zamanla mekânın işlevleri ve anlamları değişti. **"Tasarım düşüncesi problemleri açığa çıkarır; gerçek mimarlık sadece nesneleri değil, süreçleri ve sistemleri şekillendirir."** **Ali Faruk Göksu** Otuz yıl öncesine kadar kırsal bir dokuyu barındıran bu bölge, hızla kentleşmenin etkisiyle orta ve alt gelir grubundan bireylerin yaşam kurduğu bir yerleşim alanına dönüştü. Modernleşme süreci bölgenin mekânsal yapısını dönüştürürken, Pancar Deposu özellikle yaşlı mahalle sakinleri için geçmişle bağ kurdukları özel bir yer olarak önemini korudu. Sıradan bir yapı olmanın ötesine geçerek, geçmişi bugüne taşıyan bir "anı mekânı" haline geldi. Yıllar içinde, Pancar Deposu'nun yeniden işlevlendirilmesi üzerine farklı fikirler ortaya atıldı.

PROBLEM

Pancar Deposu projesinde temel problem, tasarım sürecindeki katılımcı ve kapsayıcı yaklaşımların eksikliğiyle şekilleniyordu. Yıllarca atıl bırakılan depo, sadece fiziksel olarak değil, toplumsal işlevselliği açısından da ihtiyaçlara yanıt veremez hale gelmişti. Belediyenin sunduğu klasik proje önerileri, yerel halkın mekânla kurduğu duygusal bağı ve hafızasındaki yerini anlamakta yetersiz kalıyordu. Öneriler depo ile bölge halkının ortak belleği arasındaki ince bağları görmezden geliyor, mekânı salt fiziksel bir dönüşüm nesnesine indirgiyordu.

Ali Faruk Göksu ve Nilüfer Tasarım Atölyesi ekibi, bu yaklaşımın sınırlılıklarını fark ederek farklı bir yol izledi. Depo, yalnızca yeniden işlevlendirilecek bir yapı değil, aynı zamanda toplumsal belleği güçlendiren, sosyal bağları yeniden inşa eden bir merkez olarak ele alınmalıydı. Yerel halkın gündelik hayatına ve mekânla kurduğu bağa duyarlı bir tasarım anlayışı, bu sürecin temel taşı olmalıydı.

Projenin çözüm bekleyen en önemli sorusu şuydu: Geçmişin izlerini korurken, bugünün ihtiyaçlarına yanıt verebilen ve geleceğin etkileşim alanlarını destekleyen bir tasarım süreci nasıl yaratılır? Bu soru, salt teknik bir problemden çok daha derin; toplumsal bağları, mekânsal hafızayı korumayı ve yerel kimliği saygıyla sahiplenmeyi içeren bir sorgulamayı ifade ediyordu.



ÇÖZÜM

Ali Faruk Göksu ve Nilüfer Tasarım Atölyesi ekibi, Pancar Deposu'nu yalnızca fiziksel bir yapının dönüştürülmesi olarak değil, katılımcı bir süreçle toplumsal bağın yeniden inşası olarak ele aldı. Projenin tasarım süreci üç aşamadan oluşan bir diyalog modeline dayandırıldı: "Buluşmak, Keşfetmek ve Tasarlamak." Bu model, mekânın geçmişine saygı gösterirken, mahalle halkının bugünkü ihtiyaçlarını ve geleceğe dair beklentilerini karşılamayı hedefliyordu.

"Buluşmak" aşamasında, mahalle sakinleri, çocuklar, kadınlar, yaşlılar, belediye yetkilileri ve yeni nesil girişimcilerle bir araya gelindi. Bu buluşmalar, mekânın belleğiyle bireylerin kişisel hikâyelerini bir araya getiren bir platform işlevi gördü. Mahalle sakinleri, hem mekânın toplumsal dokusunun korunmasını hem de sosyal etkileşimlere yer açacak bir merkeze dönüşmesini arzu ettiklerini dile getirdiler. Bu aşama, yalnızca dinlemek değil, aynı zamanda mekânın özünü mahalleliyle birlikte yeniden tanımlamak için bir fırsattı.

Ardından gelen "Keşfetmek" aşamasında, klasik tasarım yaklaşımlarının ötesine geçilerek, mahallelinin belleğini ve ihtiyaçlarını anlayan yenilikçi çözümler geliştirildi. Genç tasarımcılar, yaratıcı bir gözle yapılan analizler sonucunda, fiziksel dönüşümün ötesinde, mekânın kültürel ve sosyal dinamiklere nasıl



yanıt verebileceğine odaklandı. Depo, salt bir mimari yapı olarak değil, belleği, etkileşimleri ve çeşitliliği destekleyen bir sosyal merkez olarak yeniden kurgulandı.

Nihayet, "Tasarlamak" aşamasında, mekânın toplumsal bağları güçlendiren bir ortak zemin haline getirilmesi hedeflendi. Pancar Deposu ve çevresi, bostan, sera, kafe, sosyal medya alanları ve toplantı salonları gibi çok işlevli alanlarla zenginleştirildi. Depo, mahalle sakinlerinin farklı kültürel geçmişlerini bir araya getiren bir ortak mutfakla daha da anlam kazandı. Bu alan, geçmişin ritüellerini geleceğin etkileşim modelleriyle birleştirerek, toplumsal bağların güçlenmesini sağladı. Yapı, mahalle için sosyal ve kültürel üretimin merkezi ve bir fikir laboratuvarı olarak yeniden doğdu.

Bu süreç, Göksu ve ekibinin tasarıma dair katılımcı ve kapsayıcı yaklaşımı sayesinde, eski bir tarım deposunu mahalle belleğini koruyan ve sosyal bağları yeniden inşa eden bir yaşam alanına dönüştürdü. Pancar Deposu, artık geçmiş ile geleceği birleştiren bir kolektif mekân olarak varlığını sürdürüyor.



TÜM KONUŞMAYI İZLE
FİKİR DEPOSU

SADECE MERDİVEN

Tarihe Saygı

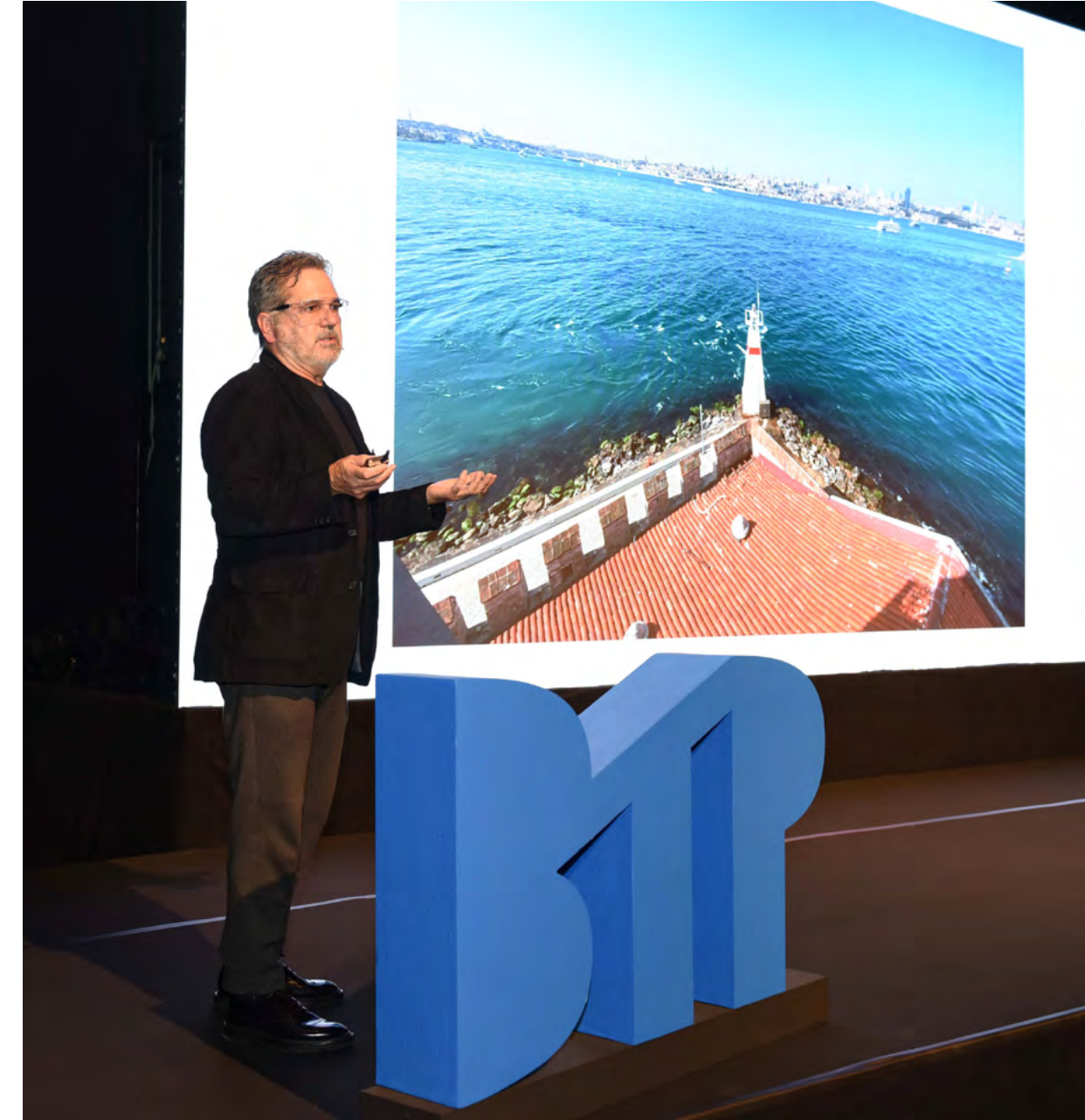
Han Tümertekin

HİKÂYE

Üsküdar'ın tam karşısında konumlanan Kız Kulesi, İstanbul'un silüetine zarif bir dokunuş katarken, yüzyıllardır taşıdığı işlevsel rollerinin yanı sıra zamanın ruhuyla şekillenen bir tarihi değer. Tarihi, MÖ 5. yüzyıla kadar uzanan bu kule, bir zamanlar Atinalı bir komutanın gözetleme noktasıydı. Ancak zamanla işlevi değişmiş, kimi dönemlerde bir karantina istasyonu olmuş, kimi dönemlerde ise denizciler için bir fener olarak kullanılmıştı. Kız Kulesi, Antik Çağ'dan Bizans'a, oradan Osmanlı'ya kadar her dönemde farklı bir hikâye anlatmaya devam etti.

Günümüzde ise restoran, kafe, müze ve çeşitli kültürel etkinliklere ev sahipliği yapan bu yapı, geçmişin izlerini geleceğe taşıyan bir köprü gibi. 2021 yılında, T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı'nın himayesinde başlatılan kapsamlı bir restorasyon projesiyle, olası İstanbul depremine karşı güçlendirilmesi ve özgün detaylarının korunması hedeflendi.

Koruma kurulu onaylı projeler kapsamında, Prof. Dr. Zeynep Ahunbay, Prof. Dr. Feridun Çılı ve mimar Han Tümertekin'in danışmanlıklarıyla yürütülen titiz çalışma, 11 Mayıs 2023'te tamamlandı. Bugün, Kız Kulesi, özgün dokusuyla yeniden ziyaretçilerini karşılıyor.



Mimar Han Tmertekin ve ekibi, bu ikonik yapıya mdahalenin yalnızca bir merdiven tasarımı olacağını anladıklarında, zm sreci hız kazandı. Ama, Kız Kulesi'nin işlevsellik ve estetik gereksinimlerini dengede tutan, aynı zamanda zarif bir tasarım yaratmaktı. Yeni merdivenin tasarımı sırasında alınan en kritik karar, yapının cephesinde yer alan kemerli pencereler ve dar mazgallar gibi açıklıkların hiçbirinin kapanmaması gerektiğiydi. **"Mimari tasarımın problem zmek olduėu inancı var. Problem kelimesinin getiėi her yer bizi ilgilendiriyor."** **Han Tmertekin** Bu karar, yapının tarihi karakterine saygı duyarken, estetik ve işlevsellik arasında hassas bir denge kurmayı gerektiriyordu. Ancak bu kolay bir iş değildi. Zira kule duvarları, yzyıllar boyunca farklı mdahalelere maruz kalmıştı ve yeni merdivenin tasarımı, standart bir matematiksel hesaplama ile zlemeyecek kadar karmaşıktı. Mhendislik ve mimarlık ekiplerinin birlikte haftalarca sren alışmaları sonucunda, kule içindeki doėal ışığı maksimum düzeyde kullanmayı başaran bir merdiven tasarımı ortaya çıkarıldı. Bu tasarım, hem estetik hem de işlevsel bir zm sunarak, ziyaretçilere Kız Kulesi'nin atmosferini daha gçl bir

PROBLEM

Restorasyon sürecinin bir parçası olarak, Kız Kulesi'nin bir müze haline getirilmesi planlanmıştı. Bu süreçte en büyük zorluklardan biri, ziyaretçilerin kule içindeki dolaşımını sağlayacak yeni bir merdiven tasarlamaktı. Ancak bu merdivenin, kule cephesindeki düzensiz ve farklı boyutlardaki açıklıkları kapatmaması ve yapının estetik değerine zarar vermemesi gerekiyordu.

İlk adım, yapıya zaman içinde eklenmiş tüm unsurların kaldırılarak yapının özgün haline döndürülmesiydi. Bu noktada kritik bir soru ortaya çıktı: Hangi dönem "özgün" kabul edilecekti?

Prof. Dr. Zeynep Ahunbay'ın yönlendirmesiyle, en çok belgenin bulunduğu II. Mahmud dönemi esas alındı ve bu doğrultuda bir restorasyon yaklaşımı benimsendi.



ÇÖZÜM

Mimar Han Tümertekin ve ekibi, bu ikonik yapıya müdahalenin yalnızca bir merdiven tasarımı olacağını anladıklarında, çözüm süreci hız kazandı. Amaç, Kız Kulesi'nin işlevsellik ve estetik gereksinimlerini dengede tutan, aynı zamanda zarif bir tasarım yaratmaktı.

Yeni merdivenin tasarımı sırasında alınan en kritik karar, yapının cephesinde yer alan kemerli pencereler ve dar mazgallar gibi açıklıkların hiçbirinin kapanmaması gerektiği idi. Bu karar, yapının tarihi karakterine saygı duyarken, estetik ve işlevsellik arasında hassas bir denge kurmayı gerektiriyordu. Ancak bu kolay bir iş değildi. Zira kule duvarları, yüzyıllar boyunca farklı müdahalelere maruz kalmıştı ve yeni merdivenin tasarımı, standart bir matematiksel hesaplama ile çözülemeyecek kadar karmaşıktı.

Mühendislik ve mimarlık ekiplerinin birlikte haftalarca süren çalışmaları sonucunda, kule içindeki doğal ışığı maksimum ölçüde kullanmayı başaran bir merdiven tasarımı ortaya çıkarıldı. Bu tasarım, hem estetik hem de işlevsel bir çözüm sunarak, ziyaretçilere Kız Kulesi'nin atmosferini daha güçlü bir şekilde hissettiren bir mekân yarattı.



Sonuçta, merdiven tasarımı yalnızca bir işlevsel unsur olmaktan çıktı; yapının dönüşümüne ve yeniden anlam kazanmasına katkı sağlayan bir mimari başarıya dönüştü. Restorasyonun ardından, kule içinde doğal ışığın akışıyla birlikte değişen atmosfer, tasarımın sürprizli ve şiirsel yanını da ortaya koyuyor. Kız Kulesi'nin yeni yüzü, geçmişle bugünü bir araya getiren bu titiz dokunuşlarla yeniden hayat buldu.



TÜM KONUŞMAYI İZLE
SADECE MERDİVEN

GEÇMİŞİN YÜKÜ

Tasarım Sürecinin Gizemi

Yeşim Kozanlı

HİKÂYE

Swissôtel Mariánské Lázně, Çek Cumhuriyeti'nin en büyüleyici kasabalarından biri olan Mariánské Lázně'de yer alıyor. Karlovy Vary'ye yakın olan bu bölge, zengin tarihi ve doğal tedavi yöntemleriyle asırlardır çeşitli hastalıklara şifa kaynağı. Bugün, sağlık turizminin önde gelen bölgelerinden biri olarak dikkat çekiyor. 19. yüzyıldan kalma mimarisi, kaplıcaları ve mineralli doğal suları, tarihin ve doğanın uyum içinde bir arada var olduğu bir manzara sunuyor.

Almanya ve Avusturya'dan gelen, uzun yıllar boyunca ileri yaş grupları tarafından tercih edilen bu bölge, son dönemde genç bir nüfusu da kendine çekmeye çalışıyor. Sağlık hizmetlerine sağlanan devlet desteği, bölgenin cazibesini artıran bir diğer önemli etken. Kasabanın adı buranın ruhunu yansıtıyor; "Maria'nın Banyosu" anlamına gelen bu isim, geçmişin ruhunu bugüne taşır gibi.

Swissôtel'in bu prestijli projesinde, Yeşim Kozanlı'dan tarihi mirası koruyarak otelin altyapısını modern bir sağlık ve konaklama merkezi haline getirecek yaratıcı bir tasarım geliştirmesi bekleniyor. Kozanlı'nın yaklaşımı, beş tarihi binayı işlevsel bir bütünlük içinde birleştirirken, bu binaların taşıdığı duygusal anlamları tasarımına yansıtmak üzerine kurulu.

Bu süreçte, ziyaretçi deneyimini iyileştirecek çözümler geliştirmek ön plana çıkıyor. Özellikle farklı yaş ve hareket kabiliyetlerine sahip ziyaretçilerin konforunu artıracak erişilebilirliği önceleyen bir mimari düzenleme, Kozanlı'nın tasarımda hedeflediği önemli unsurlardan biri. Ayrıca, otelin kültürel kimliğini çağdaş bir zarafetle yeniden tanımlayarak, daha genç bir kitleyi de cezbetmeyi hedefliyor.



Swissotel Marianske Lazne, ek Cumhuriyeti'nin en byleyici kasabalarından biri olan Marianske Lazne'de yer alıyor. Karlovy Vary'ye yakın olan bu blge, zengin tarihi ve doęal tedavi yntemleriyle asırlardır eřitli hastalıklarına řıfa olmuş. Bugn, saęlık turizminin nde gelen blgelerinden biri olarak dikkat ekiyor. “Gemiřin etkisi yadsınamaz; tarihi yapıları yeniden ele almak, daima miraslarına duyulan saygıyla bařlamalı.”

Yeřim Kozanlı 19. yzyıldan kalma mimarisi, kaplıcaları ve mineralli doęal suları, tarihin ve doęanın adeta bir uyum iinde dans ettięi bir manzara sunuyor. Almanya ve Avusturya'dan gelen, oęunluęu 80 yař ve zerindeki ziyaretilerin uzun yıllardır tercih ettięi bu blge, son dnemde gen bir nfusu da kendine ekmeye alıřıyor. Saęlık hizmetlerine saęlanan devlet desteęi, blgenin cazibesini artıran bir dięer nemli etken. Kasabanın adı bile buranın ruhunu yansıtıyor; “Maria'nın Banyosu” anlamına gelen bu isim, gemiřin ruhunu bugne tařır gibi. Swissotel'in bu prestijli projesinde, Yeřim Kozanlı'dan tarihi mirası koruyarak otelin altyapısını modern bir saęlık ve konaklama merkezi haline getirecek yaratıcı bir tasarım geliřtirmesi

PROBLEM

Projenin merkezinde, 1800'lerin sonları ile 1900'lerin başlarında farklı tarihlerde inşa edilmiş beş tarihi bina bulunuyor. Bu binalar, hem mimari açıdan uyumsuzluklar barındırıyor hem de geçmişte burada yaşamış ailelerin hikâyelerini taşıyan güçlü duygusal bağlara sahip. Bu nedenle, yenileme süreci yalnızca fiziksel bir dönüşüm değil, geçmişle bugünü birleştiren bir tasarım yolculuğu olmalıydı.

Otelin mevcut fiziksel tasarımı, misafirlerin hareket akışını zorlaştırıyordu. Beş tarihi bina farklı kotlarda yer alıyordu. Restoran, spa, fitness merkezi ve resepsiyon gibi temel alanlar arasında büyük mesafeler vardı, bu da bazı ziyaretçilerin konforunu olumsuz etkiliyordu. 200 odalı otelde, böyle bir düzenleme sağlık merkezi olarak sunulan deneyimi baltalıyordu. Ayrıca, otelin girişinin bodrum katında olması, misafirlerin ilk karşılaştığı izlenimi olumsuz etkileyen bir başka problemdi.



ÇÖZÜM

Yeşim Kozanlı ve ekibi, projeye yaklaşırken tarihi dokuyu koruyarak modern bir otel deneyimi sunmayı hedeflediler. İlk adım, binaların kimliklerini kaybetmeden uyumlu ve bütüncül bir tasarım yaratmaktı. Otelin girişini bodrum katından yukarı taşımak, sadece fiziksel bir düzenleme değil, aynı zamanda ziyaretçi akışını iyileştiren stratejik bir karardı. Giriş ve resepsiyon arasına bir atrium yerleştirilerek tüm hareket trafiği merkezi bir noktada toplandı. Bu düzenleme, otelin işlevselliğini artırırken görsel bir odak noktası da oluşturdu.

Tasarım, eski ile yeniye zarif bir diyalog içinde buluşturmayı amaçlıyordu. Bu doğrultuda, cam ağırlıklı bir merdiven tasarımı geliştirildi. Merdiven, otel içinde sadece bir geçiş unsuru olmakla kalmadı, aynı zamanda bir sanat eseri gibi tasarlandı. Şeffaf yapısıyla tarihi binalara zarif bir bağ kurdu. Doğal ışığın bolca kullanımı, otelin iç mekânlarına sıcaklık ve dinamizm kattı.



Proje, bölgenin yerel mirasına derin bir bağlılık sergiliyordu. Çek Cumhuriyeti'ne özgü 12-13 farklı mermer türü, mekânda heykelsi bir form yaratmak için kullanıldı. Merdivenin üst kısmında yer alan 19 metre yüksekliğindeki tavan, su damlası formunda bir aydınlatma ile değerlendirildi. Bu detay, kaplıca kültürüne bir gönderme yaparken, mekâna modern bir zarafet katıyordu.

Kozanlı ve ekibi, otelin ortak kullanım alanlarını bir araya getirerek, binaları birleştiren bir avlu yarattı. Bu avlu, misafirlerin bir araya geldiği, sohbet ettiği ve dinlendiği bir yaşam alanına dönüştü. Bu düzenleme, otelin girişini çok daha davetkâr ve işlevsel bir hale getirirken, mekâna sosyal bir kimlik kazandırdı.



[TÜM KONUŞMAYI İZLE](#)
GEÇMİŞİN YÜKÜ

BTP 02

22 MAYIS 2024
ZORLU SKY LOUNGE, İSTANBUL

02

BTP 02

22 MAYIS 2024

ZORLU SKY LOUNGE, İSTANBUL



İnsan, Teknoloji ve Çevre Arasında

Konuşmacılar: Emre Kuzlu, Melike Altınışik, Caner Bilgin

Bir Tasarım Problemi'nin ikinci edisyonunda, tasarımın insan, çevre ve teknolojiyle kurduğu ilişkiler ele alındı. Tasarımın farklı ölçeklerde bu alanlar arasında denge kuran bir araç olarak konumlanma biçimi; yolculuğun bir deneyime dönüşerek tasarımın temel unsurlarından biri hâline gelmesi, doğayla kurulan ilişki ve dijital varlıklarla etkileşim üzerinden değerlendirildi. Emre Kuzlu, tasarım sürecini hareket ve deneyim üzerinden ele aldı. Melike Altınışik, insan, robot ve yapay zekâ arasındaki etkileşimi odağına alan tasarım anlayışıyla şekillenen mimari yaklaşımını anlattı. Caner Bilgin, tasarım ve doğa arasındaki bağı merkeze alan mimari bakışını paylaştı.

YOLCULUĞU TASARLAMAK

Yeni Bir Deneyim Yaratmak

Emre Kuzlu

HİKÂYE

Alaşehir Rakı Fabrikası, Manisa il sınırlarında, Ege Bölgesi'nin bereketli bağ alanlarıyla çevrili bir üretim tesisi olarak, Türkiye'nin en büyük rakı üretim merkezlerinden biri. 1995 yılında kurulan bu fabrika, 1932 yılında Tekirdağ'da kurulan eski bir fabrikanın taşınmasıyla hayat buldu. Fabrika, Türkiye'nin rakı üretiminde merkezi bir rol üstlenirken, geçmişin kültürel mirasını bugünün ihtiyaçlarıyla birleştirerek büyüdü.

Tekirdağ'dan gelen miras, Alaşehir'e taşınan fabrikanın kimliğini oluştursa da yıllar içinde yapılan eklemeler, sadece işlevsel ihtiyaçlarla büyümesine yol açtı ve estetik bütünlükten uzaklaşmasına sebep oldu. Yeni yapılar ve genişleyen alanlar, fabrika içindeki işleyişi kısa vadede verimli hale getirirken, ziyaretçiler için anlamlı bir deneyim sunmaya engel oluyordu.

İşveren, fabrikanın bu estetik ve işlevsel karmaşasına çözüm ararken, aynı zamanda rakı kültürünün derinliklerine inmek ve bu kültürü ziyaretçilere etkili bir şekilde aktarmak amacıyla Emre Kuzlu ve ekibini projeye davet etti. Amaç, fabrikayı yeniden düzenlemek değil, Türkiye'nin zengin kültürünün bir parçası olan rakı üretim sürecini ve tarihini dinamik bir deneyim haline getirmektir. İşte bu noktada Kuzlu ve ekibi, Alaşehir Rakı Fabrikası'nı hem geleneksel hem de çağdaş bir deneyime dönüştürme hedefiyle yola çıktı.



Alaşehir Rakı Fabrikası, Manisa il sınırlarında, Ege Bölgesi'nin bereketli bağ alanlarıyla çevrili bir üretim tesisi olarak, Türkiye'nin en büyük rakı üretim merkezlerinden biri. 1995 yılında kurulan bu fabrika, 1932 yılında Tekirdağ'da kurulan eski bir fabrikanın taşınmasıyla hayat buldu. Fabrika, Türkiye'nin rakı üretiminde merkezi bir rol üstlenirken, geçmişin kültürel mirasını bugünün ihtiyaçlarıyla birleştirerek büyüdü."Eklektik geçmişi koruyarak modern bir deneyime dönüştürmenin yolu, mekânı deneyim tasarımıyla yeniden kurgulamaktan geçer." **Emre Kuzlu** Tekirdağ'dan gelen miras, Alaşehir'e taşınan fabrikanın kimliğini oluştursada yılları içinde yapılan eklemeler, sadece işlevsel ihtiyaçlarla büyümesine yol açsa da estetik bütünlükten uzaklaşmasına sebep oldu. Yeni yapılar ve genişleyen alanlar, fabrika içindeki işleyişi kısa vadede verimli hale getirirken, ziyaretçiler için anlamlı bir deneyim sunmaya engel oluyordu. İşveren, fabrikanın bu estetik ve işlevsel karmaşasına çözüm ararken, aynı zamanda rakı kültürünün derinliklerine inmek ve bu kültürü ziyaretçilere etkili bir şekilde aktarmak amacıyla Emre Kuzlu ve ekibini projeye davet etti. Amaç, yalnızca fabrikayı

PROBLEM

Alaşehir Rakı Fabrikası, işlevsel gereksinimlerle büyüyen ve zamanla eklektik bir yapıya dönüşen bir tesisti. Bu büyüme, estetik ve işlevsel uyumu bozarak mekânsal karmaşıklığa yol açtı. Fabrikadaki düzensiz yapılar ve farklı kotlarda yer alan alanlar, ziyaretçilerin rahatça hareket etmelerini engelliyordu. Bu durum, üretim sürecini etkili bir şekilde aktarmayı ve rakı kültürünü ziyaretçilere doğru bir şekilde tanıtmayı zorlaştırıyordu. Ayrıca, 2013 yılında alkollü içkilerin reklamlarının yasaklanması, geleneksel reklam yöntemlerinin kullanılmasını imkânsız hale getirerek alternatif tanıtım yollarının bulunması gerekliliğini doğurdu.

Fabrikanın genişliği ve yapılan eklemelerin estetik uyumsuzluğu, ziyaretçilerin deneyimi bütüncül bir şekilde deneyimlemelerini engelliyordu. Asıl soru şu şekilde özetlenebilir: “Fabrikanın karmaşık yapısını, hem işlevsel hem de estetik açıdan uyumlu bir deneyim haline nasıl getirebiliriz?”



📷 Fevzi Ondu

ÇÖZÜM

Emre Kuzlu ve I-AM ekibi, Alaşehir Rakı Fabrikası'nı yalnızca bir üretim tesisi olarak değil, aynı zamanda bir keşif yolculuğu olarak tasarlamayı önerdi. Ziyaretçiler, fabrikanın kapısından ilk adımlarını attıkları andan itibaren, rakı kültürünü ve tarihini derinlemesine keşfedecekleri bir deneyime davet edildiler.

İlk aşamada, ziyaretçilerin her etkileşimde daha güçlü bir bağ kurmalarını sağlayacak bir deneyim yaratma kararı alındı. Alaşehir'e özel araçlarla yapılan yolculuk, bağlar arasında yapılan kahvaltı ile başladı. Bu kahvaltı, bölgenin zengin mirasını tanıtarak ziyaretçilere rakının kökenlerini sundu. Fabrikaya varıldığında, üretim süreci sadece anlatılmakla kalmadı, aynı zamanda video mapping teknolojisiyle görsel bir dünya içinde keşfedildi. Duyusal öğeler—anason kokuları, sesler ve görseller—deneyimi zenginleştirerek ziyaretçilere rakının derinliklerini hissettirdi.



Her alan, ziyaretçiler için adım adım bir keşfe dönüştü. Rakı ustalarıyla yapılan birebir etkileşimler ve üretim süreçlerini öğrenme fırsatları, ziyaretçilere kültürle derin bir bağ kurma şansı sundu.

Yapının mekânsal akışındaki zorluklar, göz önüne alınarak, farklı kotlar arasındaki bağlantıyı güçlendirecek yeni geçiş yolları ve görsel odak noktaları oluşturuldu. Bu müdahale, ziyaretçilerin fabrikada rahatça dolaşmalarını sağlarken, her alanı keşfetmeleri için onları teşvik etti. Ziyaretçiler, üretim süreçlerini deneyimlerken mekânsal farklılıkları da bir bütün olarak algılayarak daha etkileşimli bir deneyim yaşadılar.



TÜM KONUŞMAYI İZLE
YOLCULUĞU TASARLAMAK

GELECEĞİN MİMARİSİ

Teknolojiyle Birlikte Tasarlamak

Melike Altınışık

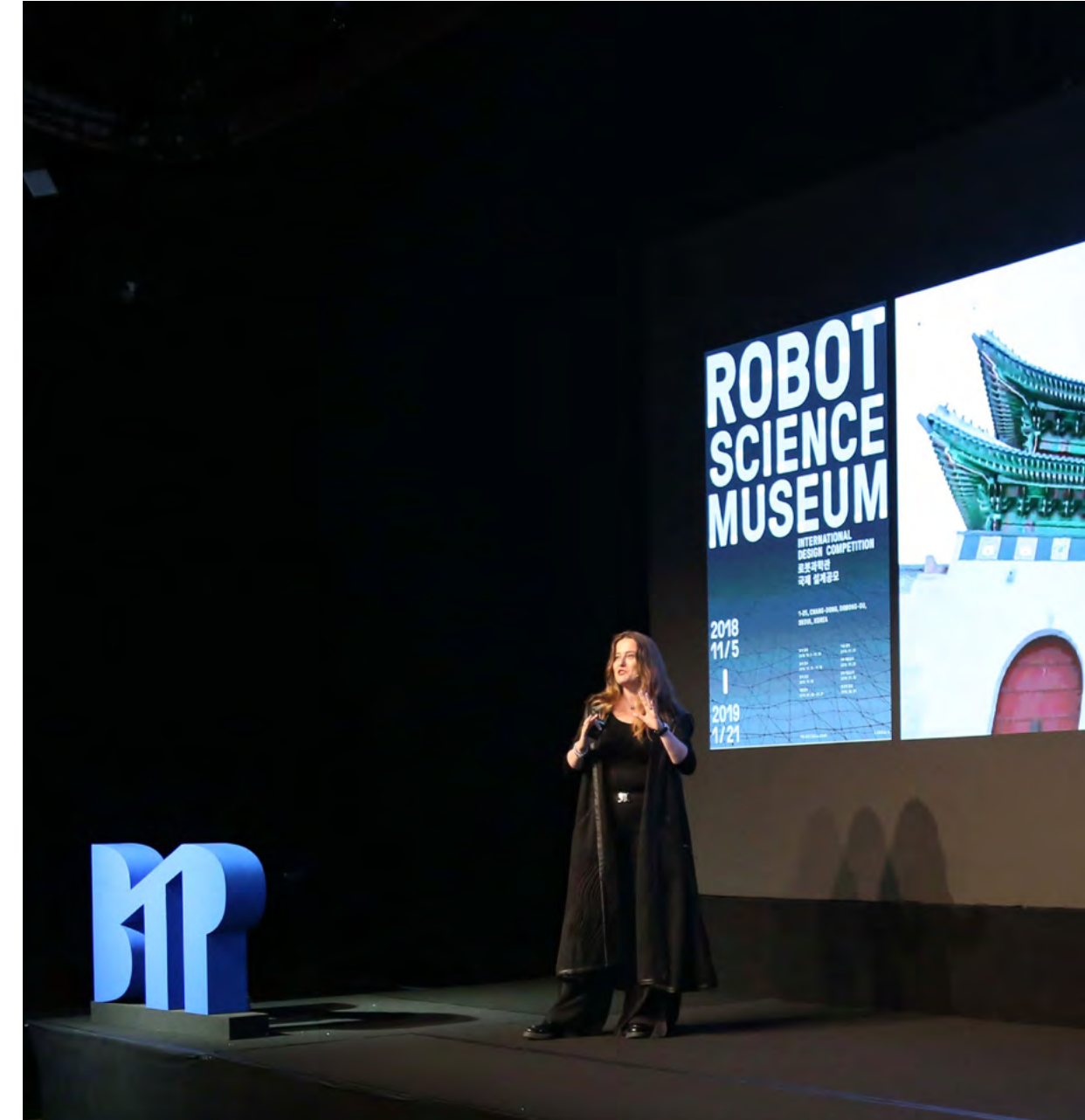
HİKÂYE

Seul'ün kuzeydoğusunda, hızla dönüşen kentsel doku içinde konumlanan Robot ve Yapay Zekâ Müzesi, teknolojinin insanla kurduğu ilişkiyi mekânsal bir bağlamda ele alan bir kamu yapısı olarak tasarlandı. Seul Belediyesi'nin kamusal girişimi olarak başlatılan proje, dijital üretim çağının mimarlıkla kurduğu ilişkiyi görünür kılmayı amaçlıyordu.

2019 yılında açılan uluslararası mimari yarışma sonucunda birincilik ödülüne layık görülen proje, Melike Altınışık ve MAA Architects tarafından geliştirildi. Seul'ün Sangam-dong bölgesinde, yoğun ulaşım akslarının kesiştiği kare formlu bir parsel üzerinde konumlanan proje için, yönsüzlüğü ve sürekliliği temsil eden eliptik bir form önerildi. Bu form, estetik bir tercih olmaktan çok, teknolojinin merkezsiz ve sürekli evrilen doğasına mimari bir karşılık olarak ele alındı.

Yarışma sürecinden itibaren geliştirilen proje, 2024 yılı itibarıyla inşa süreci tamamlandı ve kamusal kullanıma açıldı. Proje, mimarlık üretiminde dijital teknolojilerin tasarım sürecine nasıl entegre edilebileceğini gösteren önemli bir örnek olarak konumlandı.

Bu yapı, teknolojiyi mimarlığın hizmetinde bir araç olarak konumlandırmak yerine, tasarım sürecinin doğrudan bir bileşeni olarak ele alan bir yaklaşımı yansıtıyordu. Mimari kararlar, ilk eskizlerden itibaren üretim teknikleriyle birlikte düşünülmüş olarak geliştirildi.



Seul'ün kuzeydoğusunda, hızla değişen şehir dokusunun tam kalbinde, geleceği yeniden tanımlayacak bir proje hayata geçmek üzereydi. Shangdong-Sangna bölgesinde inşa edilmesi planlanan Robot ve Yapay Zeka Müzesi, yalnızca bir sergi alanı değil, aynı zamanda teknolojinin insanla kesiştiği bir sınır taşı olacaktı. Bu yapı, 4. Endüstri Devrimi'nin sembolü olarak, dijital çağın dinamiklerini yansıtmayı amaçlıyordu. **“Yapay zeka ve robotları mimariye entegre ederek dönüşümün sınırlarını genişletmek mümkün.” Melike Altınışık** 2019 yılında düzenlenen uluslararası bir yarışma, bu vizyonu gerçeğe dönüştürecek tasarımı seçmek için ilk adımı attı. Seul'ün dört yol ağzındaki kare formdaki arsasında konumlanacak müze için yönsüz bir tasarım fikri ön plandaydı. Yüzlerce başvuru arasından, sınırsızlığı ve yönsüzlüğü temsil eden eliptik bir form, hem estetik hem de işlevsel yaklaşımla öne çıktı. Bu proje, yalnızca bir mimari eser değil, teknolojiyle etkileşime geçen ve kendi hikâyesini anlatan bir yapı olarak tasarlandı. Bu müze, bir gözlem merkezi olarak yalnızca Güney Kore'nin değil, tüm dünyanın teknolojik gelişimlerini takip eden bir platform olacaktı.

PROBLEM

Müzenin tasarım aşamasında temel problem, teknoloji temalı bir yapının ötesine geçme gerekliliği olarak tanımlandı. Hedef, robotik sistemleri ve yapay zekâ uygulamalarını sergilemekten ibaret olmayan; bu teknolojilerin nasıl üretildiğini, nasıl kararlar aldığını ve mimarlıkla nasıl birlikte çalıştığını mekânsal olarak ifade edebilen bir yapı ortaya koymaktı.

Bu bağlamda temel soru şuydu: Bir yapı, barındırdığı içeriklerin yanı sıra, kendi üretim süreci üzerinden de bir anlatı kurabilir miydi? Robotlar, mimari üretimde uygulayıcı bir rolün ötesine geçerek tasarım sürecinin parçası haline gelebilir miydi?



📷 Namsun Lee

ÇÖZÜM

Tasarım süreci, MAA Architects tarafından başından itibaren dijital üretim araçlarıyla birlikte ele alındı. Generatif tasarım yöntemleri, parametrik modelleme ve robotik üretim teknikleri, projenin karar alma süreçlerinde belirleyici rol oynadı. Yapının eliptik formu, bu üretim olanaklarıyla birlikte şekillendi; cephe panelleri, robotik üretime uygun biçimde modellenerek geliştirildi. Peyzaj elemanları ise 3D baskı teknolojileri kullanılarak üretildi.

Bu yaklaşım, mimariyi sabit bir sonuçtan çok, üretim süreciyle birlikte evrilen bir yapı olarak ele alıyordu. Zemin ile bina arasındaki süreklilik, teknoloji, insan ve kent arasındaki geçirgen ilişkiyi mekânsal olarak destekleyen bir kurguya dönüştü.



Müze, sergi alanlarının yanı sıra araştırma merkezleri, atölyeler ve uluslararası iş birliklerine ev sahipliği yapan bir kamusal yapı olarak kuruldu. Ziyaretçiler, yapı içinde dolaşırken sergilenen teknolojilerle birlikte, bu teknolojilerin mimarlıkla kurduğu üretim ilişkisini de doğrudan deneyimleyebilecekleri bir mekânsal kurgu ile karşılaştı. Böylece yapı, teknolojiyi temsil eden bir nesne olmaktan çıkarak, teknolojinin nasıl üretildiğini ve tasarımla nasıl birlikte çalıştığını gösteren bir mimari platforma dönüştü.



TÜM KONUŞMAYI İZLE
GELECEĞİN MİMARİSİ

YERYÜZÜ İLE DİYALOG

Mekânla Konuşan Mimarlık

Caner Bilgin

HİKÂYE

Konya'nın Karapınar ilçesinde, tarımsal verimliliğini kaybetmiş boş ve terk edilmiş topraklar, devlet tarafından resmi olarak enerji ihtisas alanı olarak tanımlandı. Bu kararın ardından, söz konusu geniş alan üzerinde Kalyon Enerji tarafından 1350 megavat kapasiteli bir güneş enerjisi santrali kurulmasına yönelik planlar hayata geçirildi.

Karapınar, Türkiye'de benzeri az bulunan, kendine özgü bir coğrafyaya sahip. Geceleri donma noktasına kadar düşen, gündüzleri ise 45 dereceyi aşan sıcaklıklar, bölgede çöl iklimini andıran sert bir ortam oluşturuyor. Bu koşullar, Karapınar'da gerçekleştirilecek her projenin tasarım sürecinde belirleyici bir rol üstleniyor.

Proje bu noktada doğdu. Karapınar'ın geniş ve bakir topraklarında bir yapı inşa etmenin zorlukları, mimarlık açısından doğrudan bir meydan okumaya dönüştü. Bu meydan okuma, çevreyle uyumlu bir yapı üretme hedefinin ötesinde, çevredeki tüm fiziksel ve iklimsel koşullara yanıt verebilen bir mimari yaklaşımı gerektiriyordu.

Bölgenin sert doğası, tasarımın çıkış noktasını oluşturdu. Bu etki, yapının dış kabuğunda olduğu kadar, iç mekânın kurgusunda da hissedilecek şekilde ele alındı.



PROBLEM

Bu projede karşılaşılan ilk engel, Karapınar'ın devasa boşluğu ve yarattığı yalıtılmışlık hissi oldu. Yaklaşık 20 kilometrelik bir alan, tek bir bakışta algılanabiliyor, çevrede tarımsal faaliyetlere, yerleşime ya da altyapıya dair belirgin izler bulunmuyordu. Bu ölçekte bir coğrafyada insan, kendini kolaylıkla kaybolmuş hissedebildi.

Böylesi bir bağlamda, çevreyle güçlü bir ilişki kurmak biçimsel bir mesele olmaktan çıkıp işlevsel bir zorunluluğa dönüştü. Yapının çevresiyle kurduğu ilişkinin, estetik bir uyumdan çok, bu boşluk içinde nasıl konumlandığı üzerinden tanımlanması gerekiyordu. Devasa arazide, her şey birbirine benziyor ve mimarlık için yönlendirici ipuçları giderek silikleşiyordu.

Bu noktada soru kaçınılmaz hale geldi: “Hiçlik” ile nasıl bir bağ kurulabilir? Bu yapıya ait bir kimlik, bu ölçekte ve bu boşlukta nasıl oluşturulabilir?



📷 Egemen Karakaya

ÇÖZÜM

Bu soruya verilen yanıt, mimari müdahalenin doğrudan kütle üzerinden değil, cephe sistemi üzerinden ele alınmasıyla şekillendi. Yapının kütlesi bilinçli bir şekilde geri planda tutulurken, çevreyle kurduğu ilişki cephe aracılığıyla tanımlandı.

Yerden yükseltilmiş cephe, dış mekânla kurulan ilişkiyi ne tamamen kapalı ne de bütünüyle açık olacak biçimde düzenledi. Gün boyunca değişen ışık, rüzgâr ve zaman zaman oluşan sis, yapının yüzeyinde sürekli farklı etkiler yaratarak algısını dönüştürdü. Yapı, bu sayede çevresiyle sabit bir görüntü kurmak yerine, koşullara göre değişen bir karakter kazandı.

Cephe tasarımında kullanılan paslanmaz çelik, dayanıklılığının yanı sıra çevresini yansıtabilme potansiyeliyle tercih edildi. Bu yüzey, dış kabuk olmanın ötesinde, iç mekânla kurulan ilişkinin de önemli bir parçası olarak ele alındı. Işığın içeri girişi, dışarıyı yansıtma biçimi ve yapının çevresiyle kurduğu görsel bağ, cephe tasarımında birlikte düşünüldü.



Bu süreçte, dijital ortamda geliştirilen tasarım ile fiziksel gerçeklik arasında bir denge kurulması gerekti. 7.200 adet panelin her biri, dijital ortamda farklı ışık ve açı senaryoları altında test edilerek konumlandırıldı. Yapının asıl sınavı ise, inşa sürecinin ardından, zaman ve doğa koşullarıyla kurduğu ilişki üzerinden okundu.

Ortaya çıkan yapı, çevreyle bütünleşen bir nesne üretme iddiasıyla değil, bulunduğu coğrafyanın koşullarına yanıt veren ve bu koşullarla birlikte var olan bir mimari duruşla tanımlandı. Mimarlık, burada işaret eden bir unsur olmaktan çok, mekânla kurulan süreklilik üzerinden anlam kazandı.



TÜM KONUŞMAYI İZLE
YERYÜZÜ İLE DİYALOG

BTP03

12 EYLÜL 2024
ZORLU SKY LOUNGE, İSTANBUL

03

BTP 03
12 EYLÜL 2024
ZORLU SKY LOUNGE, İSTANBUL



Ekstrem Koşullar, Yıkmadan Yapmak ve Uyum Arayışı

Konuşmacılar: Atilla Kuzu, Arzu Kaprol, Durmuş Dilekci

Bir Tasarım Problemi'nin üçüncü edisyonunda, tasarımın doğa, beden ve mevcut yapılarla kurduğu ilişkiler farklı ölçeklerde ele alındı. Süreçler; çevresel koşullar, fiziksel sınırlar ve var olan yapıların durumları üzerine değer katma arayışı üzerinden şekillendi. Atilla Kuzu, doğadan ilham alan tasarım yaklaşımını anlattı. Arzu Kaprol, Antarktika'da bilim insanları için geliştirdiği ekstrem koşullara uygun giysilerin tasarım sürecini aktardı. Durmuş Dilekci ise mevcut bir yapıyı koruyarak yıkmadan ve sürdürülebilirlik ilkeleri doğrultusunda dönüştürme deneyimini paylaştı.

AKIŞKAN BÜTÜNLÜK

Doğanın İzinde Tasarım

Atilla Kuzu

HİKÂYE

Tasarım dünyasında hayallerin şekillendiği ilk an, beyaz bir kâğıt ve cesur bir eskizle başlar. İç mimar ve tasarımcı Atilla Kuzu için bu an, çocukluk yıllarından bu yana üretim sürecinin doğal başlangıcı olarak karşılık buluyor. Hayal gücünü özgürce kâğıda aktardığı eskizler, zamanla sezgi, deneyim ve mekânsal farkındalıkla zenginleşen bir ifade alanına açılıyor.

Atilla Kuzu ve tasarım ofisi ZOOM / TPU tarafından tasarlanan farklı ölçeklerdeki projeler içinde sağlık yapıları belirgin biçimde öne çıkıyor. 2004-2025 yılları arasında yetmişin üzerinde sağlık yapısına imza atmaları, bu alandaki uzmanlaşmış birikimin göstergesi. Ortaya çıkan işler, alışılmış çözümlerden bilinçli biçimde uzak duran bir bakışın izlerini taşıyor. Her yeni süreç, mekânsal organizasyonun ve anlatının yeniden düşünülmesine alan açarken; bağlam, program ve kullanıcı deneyimi tasarımın merkezinde yer buluyor.

Doruk Sağlık Grubu işverenliğinde hayata geçirilen Doruk Nilüfer Hastanesi, bu birikimin güncel bir yorumu olarak Bursa'nın Nilüfer ilçesinde konumlanıyor. Konut dokusu ve kamusal yapılarla çevrili, kentin aktif akslarından biri üzerinde yer alan yapı, doğadan alınan ilhamla geliştirilen özgün çözümleriyle ilham veriyor. Doğanın organik işleyişini çıkış noktası alan bu yaklaşım, mekânsal kararların biçimlenmesinde belirleyici oluyor. Bu çerçevede Doruk Nilüfer Hastanesi, tasarım sürecinde karşılaşılan problemleri görünür kılarak, bu sorulara geliştirilen mekânsal çözümler üzerine düşünmeye davet ediyor.



Tasarım dünyasında hayallerin şekillendiđi ilk an, beyaz bir kağıt ve cesur bir eskizle başlar. Bursa'nın kalbinde, sıradan bir cadde üzerinde yer alan Doruk Nilüfer Hastane projesi, sıradanlığın ötesine geçerek doğadan ilham alan bir bütünlük arayışına odaklanıyor. İç mimar ve tasarımcı Atilla Kuzu, çocukluk yıllarından itibaren sınırsız hayal gücünü kağıda döken biri olarak, bu projede doğanın büyüleyici matematiđini mimari ve iç mekân tasarımıyla birleştirmeyi hedeflemiş. Bu yapı, işlevsel bir sağlık merkezi olmanın ötesinde, doğanın akışkan dokularını somutlaştıran bir deneyim alanı olarak tasarlandı. **"Dođa, tasarımın en büyük ilham kaynađı olmaya devam edecek."** **Atilla Kuzu** Modern sağlık yapılarında sıklıkla rastlanan standart ve mekanik yaklaşımlar, estetik ve duygusal bir bađ kurma konusunda yetersiz kalabiliyor. Bursa'nın yoğun kentsel dokusundaki bu hastane de başlangıçta çevresiyle bütünleşemeyen, sıradan bir yapı olma riskini taşıyordu. Ayrıca iç mekân tasarımında, geleneksel malzemelerin ve yapım tekniklerinin getirdiđi sınırlamalar, doğadan esinlenen bir akışkan bütünlük yaratmayı güçleştiriyordu. Tasarımcılar için bu durum, hem işlevsellik hem de estetik

PROBLEM

Modern sağlık yapılarında sıklıkla rastlanan standart ve mekanik yaklaşımlar, estetik ve duygusal bir bağ kurma konusunda yetersiz kalabiliyor. Bursa'nın yoğun kentsel dokusundaki bu hastane de başlangıçta çevresiyle bütünleşemeyen, sıradan bir yapı olma riskini taşıyordu. Ayrıca iç mekân tasarımında, geleneksel malzemelerin ve yapım tekniklerinin getirdiği sınırlamalar, doğadan esinlenen bir akışkan bütünlük yaratmayı güçleştiriyordu.

Tasarımcılar için bu durum, hem işlevsellik hem de estetik açısından önemli bir meydan okuma yarattı. Amaç, yalnızca sağlık hizmetleri sunan bir bina yapmak değil; aynı zamanda doğanın düzenli kaotik yapısını mekâna taşımaktı.



ÇÖZÜM

Bu hastane, iki prizmatik kütlenin organik formlarla buluştuğu bir mimari yaklaşımı benimsiyor. Doğanın karmaşık ve kaotik gibi görünen yapısının aslında belirli matematiksel prensiplerle uyum içinde olduğu fikri, projenin ana esin kaynağı. Fibonacci diziliminden fraktal tasarıma kadar pek çok doğa matematiği unsuru, iç mekânların temelini oluşturdu. Bu tasarım anlayışını hayata geçirmek için uygun bir malzeme seçimi yapmak gerekiyordu.

Tasarım sürecinde, ilk olarak çeşitli malzemelerle denemeler yapıldı: fiberglas, akrilik, hatta alçı. Ancak bu malzemeler, istenen ince işçilik ve parametrik dokular için yeterli esnekliği sağlayamadı. Bir yolculuk sırasında, gözden kaçan bir malzemenin potansiyeli fark edildi; fiber katkılı beton. Çoğunlukla dış cephelerde kullanılan bu malzeme, iç mekân tasarımında da kullanılabilecek bir akışkanlık ve dayanıklılık sunuyordu. Beyaz çimento katkılı prekast sistemler, tasarımcıların hayalindeki organik formları hayata geçirme fırsatı tanıdı.

Fiber katkılı betonun esnek yapısı sayesinde yüzeyler, doğadaki gibi kendiliğinden şekil almış, kesintisiz bir akış duygusu oluşturdu. Bu sayede projenin iç mekânlarında, tavan, duvar ve zemin arasındaki sınırlar neredeyse tamamen ortadan kaldırıldı.



Tavandan kolona, kolondan oturma birimlerine kadar her eleman organik bir bütünlüğün parçası olarak tasarlandı. Mekanik aydınlatma sistemleri bile bu bütünlüğün içine gizlenerek mekâna doğallık kazandırıldı.

Lobideki ilk izlenim, bu akışkan bütünlüğü en etkileyici şekilde hissettiren alanlardan biri. Tavandaki parametrik dalgalar, doğanın mikro ölçekteki dokularını hatırlatırken, zeminden yükselen organik oturma birimleri bu doğal akışı destekliyor. Her detay, tasarımcıların beyaz kâğıda döktüğü ilk eskizlerden üçüncü boyutta somutlaşan nihai yapıya kadar uyum içinde ilerledi.

Bu hastane projesi, işlevselliği estetikle birleştiren bir tasarım felsefesinin ürünü. Doğadan ilham alan formlar, yalnızca görsel bir estetik sunmakla kalmıyor; mekândaki her elemanın birbirine bağlı olduğu bir bütünlük hissi yaratıyor. Parametrik tasarımın gücü, insan ölçeğinde samimi ve işlevsel bir deneyim sunarak modern mimarinin sınırlarını zorluyor.



TÜM KONUŞMAYI İZLE
AKIŞKAN BÜTÜNLÜK

ANTARKTİKA GİBİ DÜŞÜNMEK

Hayatta Kalmanın Anatomisi

Arzu Kaprol

HİKÂYE

Arzu Kaprol, küçüklüğünden beri astronot olmayı hayal eden bir tasarımcı. Astronot olamasa da uzayın sınırlarını zorlayan giysiler tasarlayarak bu hayaline bir nebze yaklaşmayı başardı. Çocukluk yıllarında annesinin modaevinde geçirdiği zamanlardan ve anneannesinin ince işçilikle diktiği kıyafetlerden etkilendi; kumaşların gücüne ve işlevine hayranlık duymaya başladı. "Eğer astronot kıyafetleri yapabilirsem, belki bir gün uzaya gidebilirim" diye düşündüğü günlerden bugüne, onu Antarktika'nın dondurucu soğuklarına kadar götüren bir kariyer yolculuğunun temelleri atılmıştı.

Hayatı boyunca teknolojik tekstil ve giyilebilir teknoloji hakkında bilgi edinmek için dünyayı dolaştı, yenilikçi kumaşlarla çalıştı ve her zaman merakını ön planda tuttu. Paris'teki fuarlardan İsviçre köylerindeki kumaş fabrikalarına, NASA'nın astronot giysileri üzerinde çalışan ekiplerle yaptığı görüşmelere kadar birçok deneyim, bu tutkusunu besledi. Ancak hiçbir şey, ona verilen en prestijli görevlerden biri olan, Antarktika'daki Türk bilim insanları için koruyucu bir performans giysisi tasarlama görevinden daha anlamlı bir deneyim olamazdı.



Arzu Kaprol, küçüklüğünden beri astronot olmayı hayal eden bir tasarımcı. Astronot olamasa da uzayın sınırlarını zorlayan giysiler tasarlayarak bu hayaline bir nebze yaklaşmayı başardı. Çocukluk yıllarında annesinin modaevinde geçirdiği zamanlardan ve anneannesinin ince işçilikle diktiği kıyafetlerden etkilendi; kumaşların gücüne ve işlevine hayranlık duymaya başladı. "Eğer astronot kıyafetleri yapabilirsem, belki bir gün uzaya gidebilirim" diye düşündüğü günlerden bugüne, onu Antarktika'nın dondurucu soğuklarına kadar götüren bir kariyer yolculuğunun temelleri atılmıştı. **"Cesurca hayal ettiğinizde, her şey mümkün."** **Arzu Kaprol** Hayatı boyunca teknolojik tekstil ve giyilebilir teknoloji alanlarında dünyayı dolaştı, yenilikçi kumaşlarla çalıştı ve her zaman merakını ön planda tuttu. Paris'teki fuarlardan İsviçre köylerindeki kumaş fabrikalarına, NASA'nın astronot giysileri üzerinde çalışan ekiplerle yaptığı görüşmelere kadar birçok deneyim, bu tutkusunu besledi. Ancak hiçbir şey, ona verilen en prestijli görevlerden biri olan, Antarktika'daki Türk bilim insanları için koruyucu bir performans giysisi tasarlama görevinden daha anlamlı olamazdı. Antarktika, dünyadaki

PROBLEM

Antarktika, dünyadaki en zor koşulları barındıran kıta. Sıcaklık genellikle -45°C seviyesinde ve rüzgârın hızı insanın yüzünü kesebilecek kadar şiddetli. Bilim insanları, gündüz saatlerinde teknelerden inerek karaya çıkmak, saatlerce açık havada çalışmak ve bazen de denize girerek araştırma yapmak zorundalar. Uygun olmayan bir giyside ter donarak vücut ısını hızla düşürür. Çünkü terledikten sonra kıyafetler üzerinizde donmaya başlar ve bu durum ölümcül olabilir.

Koruyucu giysi, yalnızca sıcak tutmakla yetinemez; hafif, esnek, dayanıklı ve teknolojiyle entegre olmalı. Aynı zamanda hareket özgürlüğü sağlamalı ve vücut ısını sürekli olarak regüle etmeli. Bu zorlu koşullarda kumaşların doğaya zarar vermemesi ve yerel ekosisteme uyum sağlaması da kritik bir gereklilik. Peki, Antarktika'daki Türk bilim insanları için ekstrem koşullara uygun koruyucu kıyafetin tasarımı nasıl olmalıydı?



ÇÖZÜM

Tasarım süreci boyunca, tüm bu gereklilikler tek bir kıyafette birleştirildi. Çözümün temel taşlarından biri, Ankara keçisinin özel yünleriydi. Daha önceki kıyafet tasarımlarında, güneş panelleriyle birlikte kullanılan ısıtma ve soğutma panellerinden edinilen bilgi birikimiyle yola çıkıldı ve Ankara keçisi yününün UV filtre özelliği test edildi. Aynı zamanda koruma, saklama ve yıkama koşulları da değerlendirildi. Doğal UV filtresi özelliği içeren bu yün, hafifliği ve dayanıklılığıyla ideal bir katman oluşturdu. Üstelik diğer alternatiflere kıyasla çevreye zarar verme riski taşımıyordu. Türk tekstil endüstrisinin bu özel kaynağı, Antarktika'daki koruyucu giysinin en önemli bileşenlerinden biri haline geldi. Ankara keçisinin yünü, Türkiye'ye özgü bir malzeme olarak tasarımın temel bileşenlerinden biri oldu. Yünün doğal yapısı, ekstrem iklim koşullarında ısı ve ışık kontrolüne katkı sağlayarak, geliştirilen giysilerin performansını artırdı. Giysiye ayrıca acil durumlarda yaşamsal verileri izleyen sensörler ve ısıtıcı paneller yerleştirildi.

Kıyafette kullanılan çok katmanlı yapı, her bir detayın belirli bir işlevi yerine getirmesini sağladı. İç katmanlar vücudun terlemesini kontrol etmek ve nemi dışarı atmak için tasarlanmışken, dış katmanlar rüzgâr ve suya dirençliydi. Giysi üzerine yerleştirilen havalandırma kanalları,



bilim insanlarının çalışırken terlemelerini minimuma indirdi. Ayrıca, geniş eldivenlerle bile rahatlıkla açılıp kapanabilen fermuarlar ve cırt cırtlı sistemler, kullanıcı dostu bir tasarım sundu.

Tasarımın en dikkat çekici yönlerinden biri de güneş enerjisi panelleri ve diğer teknolojik entegrasyonlar. Giysi, sıcaklık değişimlerine adaptasyon sağlayan sensörlerle donatıldı. Örneğin, sıcaklık düştüğünde otomatik olarak ısınan, yükseldiğinde ise serinleme sağlayan mekanizmalar bu kıyafeti bir teknoloji harikasına dönüştürdü.

Arzu Kaprol, Antarktika'ya giderek bu kıyafetin son testlerini bizzat yapma şansı buldu. Araştırma gemisinden Zodiac botlarına binerken kıyafetin esnekliği ve hafifliği test edildi. Buzul duvarlarının arasında, koruyucu giysinin işlevselliği bir kez daha kanıtlandı. Bu süreç, yalnızca bir tasarım projesi değil; aynı zamanda insanın doğayla mücadelesinde teknolojinin gücünü ortaya koyan bir hikâyeydi.

Astronot olma hayaliyle başlayan bu yolculuk, bilim insanlarının ekstrem koşullarda daha güvenli çalışmasını sağlayan yenilikçi bir giysiyle sonuçlandı. Her katmanı titizlikle tasarlanmış bu kıyafet, yalnızca bir ürün değil, sınır tanımayan bir tasarımın somut hâliydi.



TÜM KONUŞMAYI İZLE
ANTARTİKA GİBİ DÜŞÜNMEK

YIKMADAN YAPMAK

Var Olanı Tasarlamak

Durmuş Dilekci

HİKÂYE

Çeşme'nin kuzey rüzgârlarını karşılayan, tarih boyunca doğanın gücüyle şekillenmiş sahillerinde, 1990'larda inşa edilen bir yapı yer alıyor. Zamanla yapılan çeşitli eklentiler, bu yapının özgün kimliğini silikleştirmiş. Başlangıçta işlevsel bir tasarıma sahipken, düğün salonu, konferans alanı ve helikopter pisti gibi kütleyi bozan müdahalelerle katman katman büyüyerek yığılmış bir hacme dönüşmüş. "Hormonlu" yapısı, mimari bir sorun olduğu kadar kentle kurulamayan diyalogun da simgesi olmuş. Tam da bu noktada Durmuş Dilekci'nin mimari meydan okuması başlıyor: Bu yapı yıkılmadan nasıl yeniden yapılabilir?

Nietzsche'nin yaratıcı sürecin yıkımdan geçtiğine dair düşüncesinden ilham alan bu hikâye, bu felsefenin farklı bir yorumunu benimsiyor. Modernizm genellikle "temiz bir masa" fikrini öğretir; sıfırdan yaratmak, yeni bir dil kurmak...

Günümüzde tüketim çılgınlığı, beton yığınlarının altında kalmış şehirler ve milyarlarca ton inşaat molozu arasında, sıfırdan yaratmak yerine alternatif yöntemlerin keşfedilmesi her geçen gün daha da önem kazanıyor. Yıkmadan yeniden yapmak da bunlardan biri.



Çeşme'nin kuzey rüzgarlarını karşılayan, tarih boyunca doğanın gücüyle şekillenmiş sahillerinde, 1990'larda inşa edilen bir yapı yer alıyor. Zamanla yapılan çeşitli eklentiler, bu yapının özgün kimliğini silikleştirmiş. Başlangıçta işlevsel bir tasarıma sahipken, düğün salonu, konferans alanı ve helikopter pisti gibi kütleyi bozan müdahalelerle katman katman büyüyerek yığılmış bir hacme dönüşmüş. "Hormonlu" yapısı, mimari bir sorun olduğu kadar kentle kurulamayan diyalogun da simgesi olmuş. "Mevcut olanı yıkmak yerine dönüştürmek, günümüzün sürdürülebilirlikteki yeni kutsallarından biridir." **Durmuş Dilekci** Tam da bu noktada Durmuş Dilekci'nin mimari meydan okuması başlıyor: Bu yapı yıkılmadan nasıl yeniden yapılabilir? Nietzsche'nin yaratıcı sürecini yıkımdan geçtiğine dair düşüncesinden ilham alan bu hikâye, bu felsefenin farklı bir yorumunu benimsiyor. Modernizm genellikle "temiz bir masa" fikrini öğretir; sıfırdan yaratmak, yeni bir dil kurmak... Günümüzde tüketim çılgınlığı, beton yığınlarının altında kalmış şehirler ve milyarlarca ton inşaat molozu arasında, sıfırdan yaratmak yerine alternatif yöntemlerin keşfedilmesi her geçen gün daha da önem kazanıyor.

PROBLEM

Otelin bu haliyle hem çevresel hem de işlevsel bir yük oluşturduğu açıktı. Mevcut bina, kentsel silüetle uyumsuz bir hacim, rüzgâr koridorlarını kesen bir engeldi. Çağdaş ihtiyaçlara cevap vermekte zorlanıyor, bir otelden beklenen konfor ve estetiği sunamıyor; aynı zamanda ekonomik sürdürülebilirlik hedeflerine de ulaşamıyordu.

Ayrıca, yıkım sonucu oluşan molozlar yeni çevre sorunlarına yol açacaktı. Üstelik yapının yeniden inşası için gereken zaman, işletme açısından dolaylı kayıplar yaratacaktı. Tüm bu nedenlerle, yapıyı yıkmak yerine dönüştürmek, mimari olduğu kadar etik ve çevresel bir sorumluluk haline gelmişti.

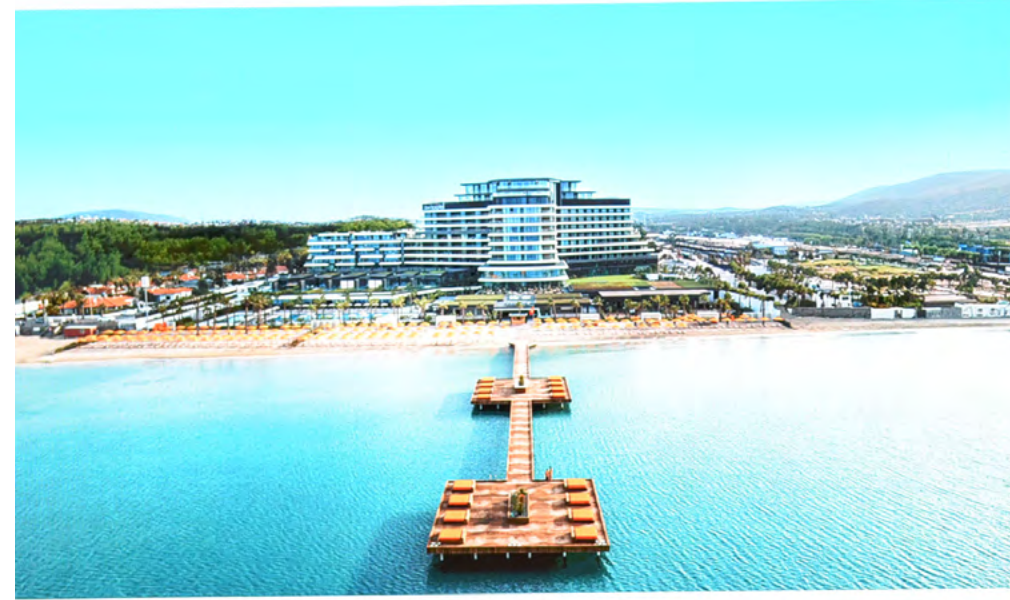
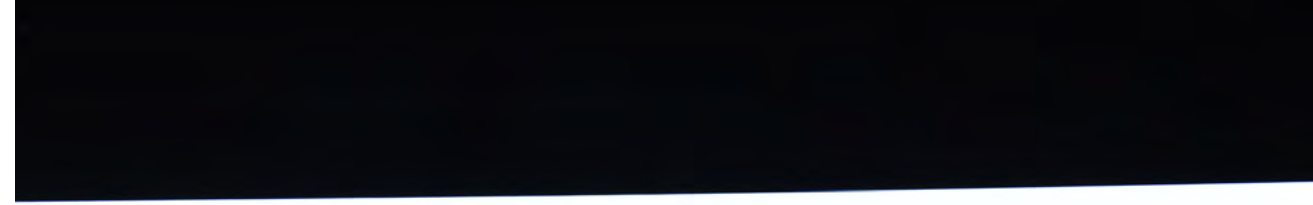


ÇÖZÜM

Durmuş Dilekci ve Dilekci Architects'in bu projeye yaklaşımı, yapının fazlalıklarını dikkatlice analiz etmeye dayanıyordu. İlave edilmiş hacimler, parapetler ve işlevsiz eklemeler tespit edildi.

Bu süreçte, devasa beton blokları kesip kaldırabilen madencilik ekipmanları kullanıldı. Projenin sonunda, orijinal yapının %74'ü korunurken, çıkarılan malzemelerin yaklaşık %20'si çelik yapılar gibi yeni alanlarda kullanıldı. Bu yalnızca çevresel bir başarı değil, aynı zamanda ekonomik bir kazanımdı. 3500 İstanbul-Tokyo uçuşuna denk bir karbon ayak izi tasarrufu, 14 ay sürececek bir iş programı yerine çok daha hızlı bir dönüşüm ve sürdürülebilir bir işletme modeli...

Yapının yeni formu, çevresiyle uyum içinde, insan ölçeğinde bir dil oluşturmayı amaçlıyordu. Eskiden sert hatlara sahip olan otel, yatay parapetler ve koyu tonlarla yumuşatıldı. Rüzgârın yapı etrafında dolaşabilmesi için tasarlanan koridorlar sadece estetik değil, aynı zamanda işlevsel bir çözüm sundu. Kuzey rüzgarlarını binanın içine taşıyarak doğal bir serinlik sağladı.



YIKMADAN YAPMAK



Yeni eklemeler ise geçmişin hatalarını düzelterek, işlevsellik ve çevreye uyumun ön planda olması ilkeleriyle tasarlandı. Kongre merkezi, otel odaları ve uzun dönem kiralanabilir apart birimler, bağımsız çalışabilecek bir altyapıyla yeniden düzenlendi. Binanın yeni balkon ve terasları, sosyal etkileşim alanları yaratırken kentle daha nazik bir diyalog kurdu.

Projenin nihai hali, mimarlığın "az çoktur" ilkesine çağdaş bir yorum getiriyor; ortaya çıkan yapı, çevresiyle kurduğu dengeli ilişkiyle Çeşme'nin silüetine uyumlu, çağdaş bir Ege yapısı kimliği kazanıyor.

Yıkmadan yeniden yapmak, sadece bir yapı için değil, içinde yaşadığımız dünya için de yeni bir dil geliştirme çağrısı. Dönüşümün özü, fazlalıklardan kurtulup özle yeniden bağ kurmaktan geçiyor olabilir.



TÜM KONUŞMAYI İZLE
YIKMADAN YAPMAK

BTP04

31 EKİM 2024
ZORLU SKY LOUNGE, İSTANBUL

04

BTP 04

31 EKİM 2024

ZORLU SKY LOUNGE, İSTANBUL



Yerle ve Coğrafyayla Kurulan İlişkiler

Konuşmacılar: Deniz Aslan, Nilüfer Kozikoğlu, Kerem Erginoğlu

Bir Tasarım Problemi'nin dördüncü edisyonunda, tasarımın ekosistem, malzeme ve yerel bağlamla kurduğu ilişkiler ele alındı. Sunumlar, yerle temas kurma, denge gözetme ve bağlamla birlikte düşünme ekseninde şekillendi. Deniz Aslan kayıp bir arazide, o bölgenin koşullarını anlayarak yeni bir ekosistem kurmanın mümkün olduğuna dair yaklaşımını anlattı. Nilüfer Kozikoğlu, hafiflik ve sağlamlığı birlikte ele alan yaklaşımını paylaştı. Kerem Erginoğlu, Datça'nın Emecik Köyü'nde tamamladıkları projede, yerin ruhunu ve yerel dokuyu merkeze alan tasarım sürecini aktardı.

BİR EKOSİSTEM HİKÂYESİ

Doğal Bir Tasarım Anlatısı Kurmak

Deniz Aslan

HİKÂYE

Antalya'nın ünlü turizm bölgesi Lara, oteller, konutlar ve tarım alanlarının kaotik birlikteliğiyle bilinir. Ancak bu karmaşa, ekosistemin bozulması ve toprağın kimliğini yitirmesi gibi ciddi sorunlara da zemin hazırlıyor. İnşaat projeleri yeşil alanları hızla yok ediyor, doğanın kendini ifade etme şansını her geçen gün biraz daha kısıtlıyor. Tam da bu yoğun turizm dokusunun içinde, kaybolmuş bir araziye yeniden anlamlandırma çabasının ürünü olarak bu turizm yapısı için geliştirilen peyzaj tasarımı, bataklık bir zeminde, tekil ve korunaksız konumlanan villalar arasında mahremiyeti yeniden kurmayı amaçlıyor. Deniz Aslan ve DS Mimarlık ekibinden, otel kompleksinin uzantısı için bir peyzaj tasarımı yapmaları istendiğinde zorlayıcı bir arazi söz konusuydu. Küsmüş bir topraktan doğanın kendi dilinde yeniden var olabileceği bir yaşam alanı yaratmak mümkün müydü? "Kaybolan bu zeminden yeni bir hayat çıkar mı?" sorusu, Bayou Villaları için yapılan peyzaj tasarımının temel eksenini haline geldi.



PROBLEM

Lara'daki proje sahası, mevcut otel kompleksine eklenen bir bölüm olarak tasarlandı. Alan, çevresel açıdan zayıf bir temel sunuyordu. Çoğunlukla turistik yapılarla kuşatılmış, özgünlüğünü kaybetmiş, yersizleşmiş bir toprağı barındırıyordu. Suyun doğal bir akışı yoktu; birikintiler, sadece negatif kotlardan kaynaklanıyordu. Ağaçlar yok denecek kadar azdı, mevcut bitkilerse tamamen adaptasyonla hayatta kalabilen türlerdi. Yer, yalnızdı. Bu zorlu koşullarda, "Bu topraklardan yeni bir hayat doğar mı?" sorusu tasarım sürecinin itici gücü oldu.



Yiğit Altındal

ÇÖZÜM

Yersizleşmiş bir alanı yeniden anlamlı bir “yer” hâline getirmek için başlatılan çalışmada, bölgeye uzun yıllardır uyum sağlamış bitki türleri kullanıldı. Yerel bitkiler ile çevresel şartlara dirençli, tabiri caizse bulutlardan nem kapan ve hızla gelişen türler seçildi. Bu bitkiler, kısa sürede alanın yeşillenmesini sağlayarak doğal bir dinamizm kazandırdı.

Tasarımın merkezinde, doğal ve yapay unsurların uyum içinde çalıştığı bir sistem kurgusu yer aldı. Her bir bitki, su birikintisi ve gölge alan, bir mikro ekosistemin parçası olarak düşünüldü. Bu uyumlu düzen, doğanın döngülerini kendi içinde işleten bir sistem yarattı. Alan, yalnızca kendini yenileyebilen bir doğal ekosisteme değil, aynı zamanda insanların huzur bulabileceği bir dinlenme mekânına dönüştü.

Tasarımın bir diğer temel unsuru, boşlukların yeniden değerlendirilmesiydi. Var olan boşluklar doğal bir habitat olarak yeniden ele alındı. Yeşil kuşaklar, çevresel etkileri filtreleyen ve alanın bitkisel dokusunu güçlendiren bir bariyer görevi gördü. Bu dikkatli planlama, toprağa nefes aldırırken çevresiyle uyum içinde bir düzen oluşturdu.



Sonuç olarak, yalnızca bir turizm kompleksi değil, doğanın döngüleriyle uyum içinde çalışan bir mikrokozmos yaratıldı. Bayou Villaları, yeşil örtüsü, su kaynakları ve doğal ekosistemiyle ekolojik karmaşanın içinde sakin bir sığınak hâline geldi. İnsanların doğayla bağ kurarak vakit geçirebileceği ve doğanın döngülerine tanıklık edebileceği bir yaşam alanı yaratıldı.



TÜM KONUŞMAYI İZLE
BİR EKOSİSTEM HİKÂYESİ

HAFİFLİĞİ TASARLAMAK

Yeni Bir Mikrokozmos

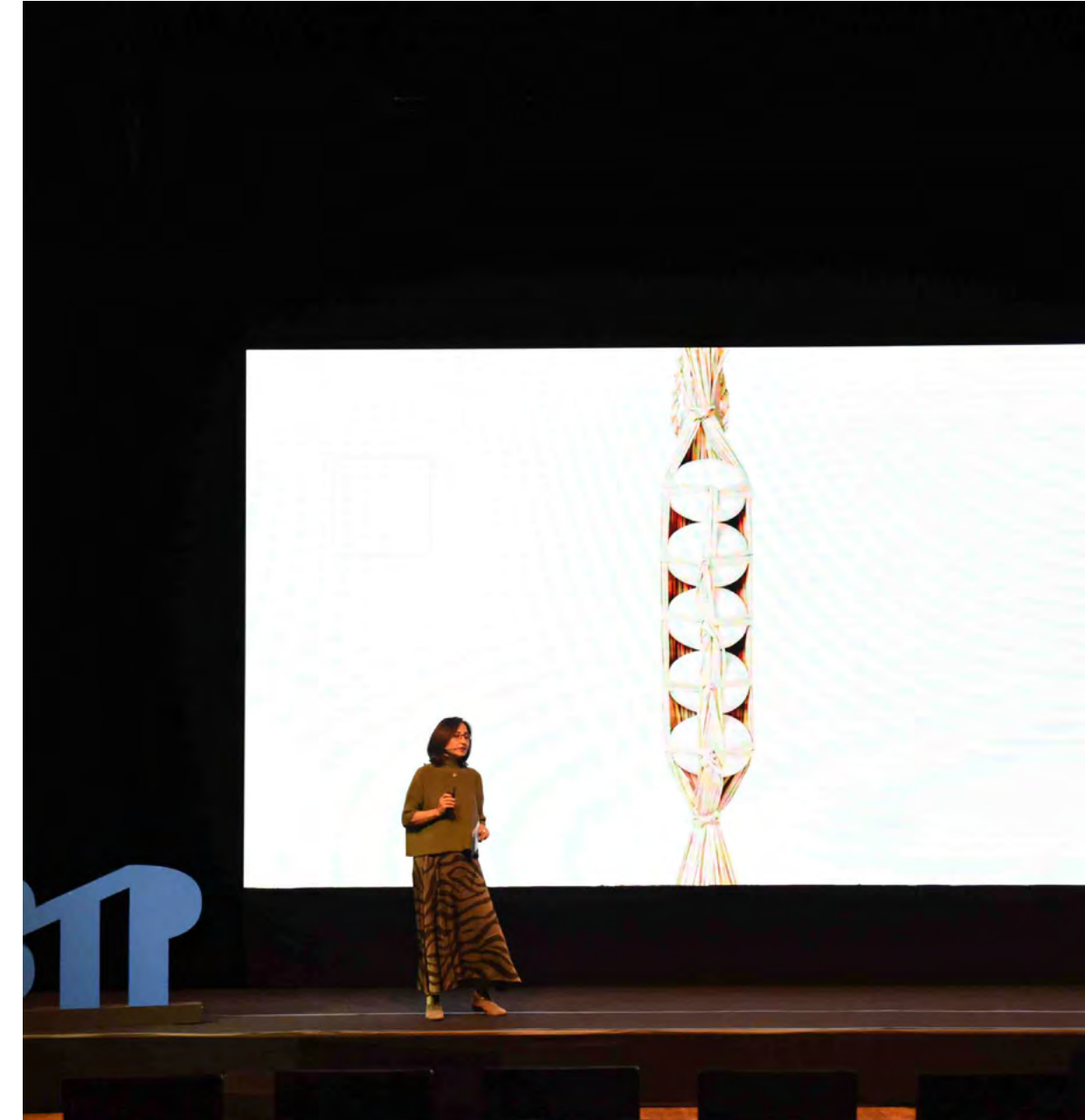
Nilüfer Kozikoğlu

HİKÂYE

2017 Antalya Mimarlık Bienali'nde Karaalioğlu Parkı'nda sergilenen AlveOsis: Animat, mimaride hafiflik kavramını yeniden tanımlayan yenilikçi bir proje olarak ortaya çıktı. Nilüfer Kozikoğlu ve Urban Atölye ekibi, bu cesur enstalasyonda malzemenin sınırlarını zorlayarak yeni bir mekânsal deneyim yarattı.

Kozikoğlu için hafiflik, yalnızca fiziksel ağırlığı azaltmak değil, dayanıklılık, esneklik ve sadelik gibi kavramlarla harmanlanmış bir tasarım felsefesi. İlhamını, Japon zanaatkârların 1920'lerde endüstri devrimine tepki olarak geliştirdiği sade ve işlevsel tasarımlardan alıyor. Bu tasarımlar, estetik ve yapısal sağlamlığı ustalıkla birleştirerek Kozikoğlu'nun vizyonuna yön veriyor.

Afrika'nın arkaik taşıma araçlarından gotik mimarinin ince ancak sağlam yapılarına kadar uzanan bir ilham ağı, hafifliğin yalnızca bir estetik tercih değil, mimarinin direngenliğini artıran bir tasarım unsuru olduğunu ortaya koyuyor. AlveOsis: Animat, bu fikri somutlaştırarak mimarinin geleceğine dair çarpıcı bir anlatı sunuyor.



PROBLEM

Mimarlık tarihindeki hafiflik arayışı, kullanılan malzemelerin evrimiyle şekillendi. İlk dönemlerde taş ve yığma yapılar hâkimken, endüstri devrimiyle metal ve ağır malzemeler ön plana çıktı. Ancak günümüzde sürdürülebilirlik kaygıları, bu geleneksel yaklaşımı sorgulamamıza neden oldu.

AlveOsis: Animat, hafifliği yalnızca fiziksel bir özellik olarak ele almanın ötesine geçerek, dayanıklı, esnek ve çevresel olarak sürdürülebilir bir yapı ortaya koymayı hedefledi. Daha az malzemeyle daha fazla mekân yaratmak, bu projenin temel problemiydi. Hafiflik ve dayanıklılık arasındaki dengeyi keşfetmek, bu sürecin en büyük zorluklarından biri oldu.



Onur Onat

ÇÖZÜM

AlveOsis: Animat, yenilikçi bir tasarım anlayışıyla bu zorluğa yanıt verdi. Geleneksel kalıp sistemleri yerine gergin kumaş yüzeyler kullanılarak bu yüzeylere püskürtülen beton, kumaşı bir donatı elemanına dönüştürdü. Bu yöntem, hem yapısal sağlamlığı artırdı hem de malzeme kullanımını önemli ölçüde azalttı. Beton kalınlığı en ince seviyeye indirilerek üretim süreci hızlandırıldı.

Proje, yalnızca hafifliği değil, aynı zamanda doğayla uyumu ve çevresel sürdürülebilirliği de merkeze aldı. İç yapıda kullanılan mycelium (mantar dokusu), doğal döngülere uygun bir mikro ekosistem yarattı. Bu malzeme, dayanıklılık ve biyolojik uyumluluk açısından etkili bir çözüm sundu.

Enstalasyonun tübüler formu, kemik yapısına benzer şekilde içi boş olacak şekilde tasarlandı. Bu yapı, hem hafifliği artırdı hem de kullanıcılara eşsiz bir mekânsal deneyim sundu. Çocuklar üzerinde oynarken, yetişkinler altında vakit geçirebiliyordu. Aynı zamanda mikro yaşamları destekleyen bir ekosistem yaratan bu tasarım, işlevselliği ve estetiği mükemmel bir şekilde birleştirdi.



Sonuç olarak, AlveOsis: Animat, hafifliği mimaride yeniden tanımlayan bir proje oldu. Gergin kumaş ve püskürtme beton gibi yenilikçi teknikler sayesinde daha az malzemeyle daha dayanıklı ve etkileyici bir yapı ortaya çıktı.



TÜM KONUŞMAYI İZLE
HAFİFLİĞİ TASARLAMAK

YERİN RUHU

Geçmişten Geleceğe

Kerem Erginoğlu

HİKÂYE

Datça'nın Emecik Köyü, taş evleri, dar yolları ve nefes kesen manzarasıyla bir kartpostali andırır. Bu pastoral görüntünün ardında ise karmaşık bir geçmiş ve zorlu hikâyeler bulunur. Antik çağlardan bu yana yerleşime ev sahipliği yapan köy, denize yakınlığı ve temiz havasıyla insanları kendine çekmiş; geçmişte lepra gibi korkutucu hastalıklarla da anılmıştır. Orta Çağ'da bir İspanyol gemisinin lepra hastalarını karaya bıraktığı Emecik Köyü, izole konumu ve doğal koşulları sayesinde zamanla hastalar için bir sığınak ve iyileşme mekânına dönüşmüştür.

Günümüzde, Emecik'in taş duvarları ve kot farklarıyla çevrili arazisi, modern müdahaleler ve eski yaşamın izleri arasında denge kurmaya çalışan bir grup mimarın dikkatini çekiyor.

İşverenlerin emeklilikte yaşamak üzere birer ev yaptırmak istedikleri bu köy, Erginoğlu & Çalışlar Mimarlık'a teslim edildi. Yalnızca dört parselde yapılacak evlerle, köyün ruhunu koruyarak çağdaş bir dokunuş yapmak hedeflendi. Amaç sadece güzel yapılar inşa etmek değil; köyün karakterini, tarihini ve çevresiyle olan bağını kaybetmeden bir yaşam alanı yaratmaktır.



YERİN RUHU



PROBLEM

Köyün temel sorunu, “Genius Loci”, yani yerin ruhunu kaybetme tehlikesiyle karşı karşıya kalması. Kent yaşamından sıkılıp doğaya kaçanların bölgeye ilgisi köyün kültürel ve fiziksel dokusunu zorluyor. Köyün yeni ev sahipleri taş duvarların arasına modern betonarme yapılar yerleştirip kendi kent alışkanlıklarını buraya taşıyor. Bu durum, bir yandan köyün geleneksel yaşam tarzını zedelerken diğer yandan doğal ve tarihi dokuyu tehdit ediyor.

Bir diğer zorluk ise coğrafyanın kendisinden geliyor. Emecik, dik eğimleri ve dar yollarıyla lojistik açıdan inşaat için oldukça zor bir bölge. Modern yönetmelikler, geleneksel taş yapılarla örtüşmeyen standartlar dayatıyor. Bu da köyün ruhuna uygun bir şeyler inşa etmek isterken birçok engelle mücadele etmek anlamına geliyor. Yerel halkla mimarlar arasında bir denge kurmak ve doğanın kendi hikâyesini anlatmasına izin vermek çözümün en zorlu kısmını oluşturuyor.



📷 Cemal Emden

ÇÖZÜM

Mimarlar, işe haritalarla başladı. Her taş duvarın izi, her eski yapının kalıntısı dikkatle incelendi. Yerel malzemeler ve teknikler kullanılarak köyün doğal dokusuna uygun çözümler geliştirildi.

Proje, dört farklı parselde taş duvarları temel alarak inşa edilen evleri kapsıyordu. Alt katlarda, eski taş duvarların sağlam kalan kısımları güçlendirilerek kullanıldı. Üst katlarda ise çelik konstrüksiyon kullanılarak modern bir yapı dili geliştirildi. Çelik profillerle hem hafif hem de sağlam bir yapı oluşturuldu, bu da lojistik zorluklara çözüm sağladı.

Dar sokaklar yaya öncelikli tasarlandı. Araçların geçişini zorlaştıran bu kurgu, köy yaşamını yavaşlatmak ve yaşayanlara alan açmak için bilinçli bir tercihti. Doğal taşlardan yapılan duvarlar, yerel bitki örtüsüyle bütünleştirildi. Evlerin üst katlarında yer alan ahşap pergolalar ve saz çatı detaylarıyla, modern tasarım geleneksel köy estetiğiyle harmanlandı.

Her detay, köyün doğasına ve geçmişine saygı göstermek için özenle tasarlandı. Çatı pencereleri doğal havalandırma sağlayarak klima ihtiyacını azalttı. Basit ama etkili çözümlerle hem modern ihtiyaçlar karşılandı hem de köy yaşamının sadeliği korundu.



Emecik Evleri, sadece bir mimari proje değil, aynı zamanda bir dönüşümün simgesi oldu. Bu evler köydeki diğer yapılar için bir referans noktası haline geldi. Gelen ziyaretçiler bu evlerin dokusuna hayran kalarak benzer projeler için ilham aldı. En önemlisi bu proje, köy halkına yerin ruhunu tekrar hatırlattı.

Şimdi, Emecik'in sokaklarında dolaşırken, taş duvarlara yaslanmış kaktüslerin arasında yürürken, geçmiş ve geleceğin uyum içinde bir arada yaşadığını görebilirsiniz. Ve belki Datça'nın bu köşesinde toprağa biraz daha yakın, biraz daha huzurlu hissedebilirsiniz.



TÜM KONUŞMAYI İZLE
YERİN RUHU

BTP 05

25 KASIM 2024
ZORLU SKY LOUNGE, İSTANBUL

05

BTP 05

25 KASIM 2024

ZORLU SKY LOUNGE, İSTANBUL



Bireyselden Kamusala: Farklı Ölçekler

Konuşmacılar: Mehmet Mehmetlioğlu, Tuğçe Rizeli Bilgi, Koray Duman

Bir Tasarım Problemi'nin beşinci edisyonunda, tasarımın insan, sosyal ilişkiler ve kamusal mekânla kurduğu bağlar ele alındı. Bireysel deneyimden kolektif kullanıma uzanan geçişler; ölçek, ulaşılabilirlik ve mekânsal etkileşim üzerinden değerlendirildi. Mehmet Mehmetlioğlu, tasarımın insanın yalnızlık ve izolasyon hâlleriyle kurduğu ilişkiyi sorguladı. Tuğçe Rizeli Bilgi, iç ve dış sınırların algı yoluyla nasıl yeniden tanımlandığını aktardı. Koray Duman ise MoMA PS1'in Long Island City'deki dönüşüm sürecini, kamusal mekân kullanımı ve erişilebilirlik bağlamında paylaştı.

SEVDİKLERİNE AÇILAN KAPI

Tasarım Yalnızlık Hissini Azaltabilir mi?

Mehmet Mehmetlioğlu

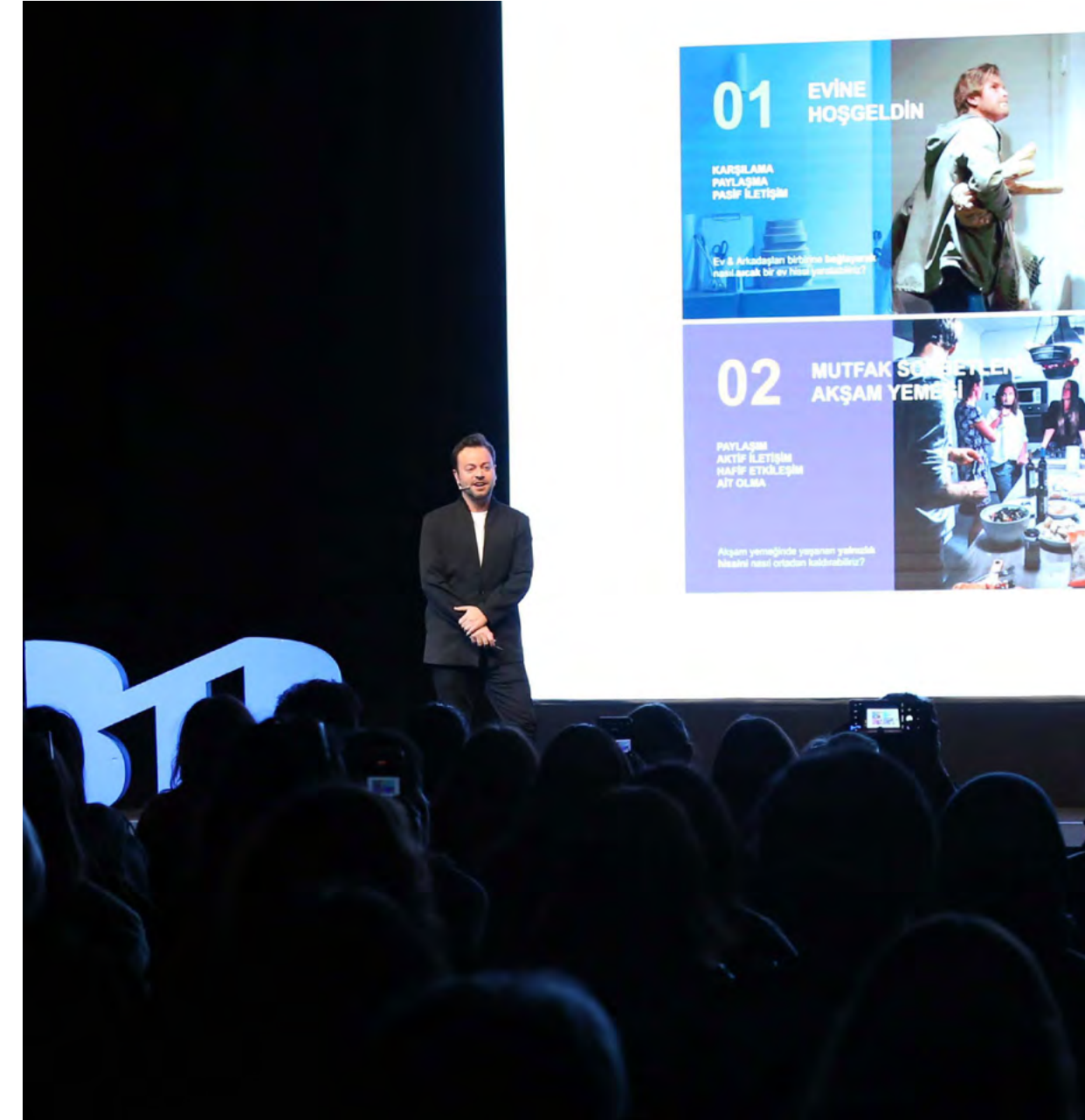
HİKÂYE

Yalnızlık, tüm modern toplumların göz ardı edemediği bir konu. Zamanın hızla akıp gittiği, dijital dünyanın insanları birbirinden uzaklaştırdığı, ancak aynı zamanda daha yakınlaştırdığı bir dünyada Mehmet Mehmetlioğlu'nun projesine hayat veren fikir; evin yalnızca dört duvar ve bir kapıdan ibaret olmadığı gerçeğiyle başlıyor.

Eve dönüş, çoğu insan için günün en huzurlu anı. Fakat ya o eve vardığınızda sizi karşılayan, bir sessizlik ve yalnızlık olursa? Özellikle yurt dışında yalnız yaşayanlar için eve dönüş yalnızlığın en keskin şekilde hissedildiği zaman dilimi. Sevdiklerinden uzakta bir başına yaşayanlar için ev, eksik bir bağlantının simgesi olabiliyor.

Bu tasarım, evlerin içine sızan yalnızlık ve uzaklık duygusunu ele alıyor. Fikir, evin içindeki her detayın, sevdiklerle kurulacak duygusal iletişimi desteklemesi gerektiği üzerine şekilleniyor. Uzaktaki bir akraba ya da dostla hayatı paylaşmak sadece bir telefon görüşmesiyle ya da mesajla sınırlı olmamalı.

Mehmetlioğlu'nun Ikea için geliştirdiği bir mobilya, evin içine dair düşündüğümüz her şeyin, sevdiklerimize yakın olmamızı sağlayacak şekilde tasarlanabileceğini öneriyor.



Yalnızlık, tüm modern toplumların göz ardı edemediği bir konu. Zamanın hızla akıp gittiği, dijital dünyanın insanları birbirinden uzaklaştırdığı, ancak aynı zamanda dahayakınlaştırdığı bir dünyada Mehmet Mehmetlioğlu'nun projesine hayat veren fikir; evin yalnızca dört duvar ve bir kapıdan ibaret olmadığı gerçeğiyle başlıyor. Eve dönüş çoğu insan için günün en huzurlu anıdır. Fakat ya o eve vardığınızda sizi karşılayan, bir sessizlik ve yalnızlık olursa? "Tasarım, güçlü iletişim ve etkileşimle yalnızlık hissini azaltabilir, bağları kuvvetlendirebilir." **Mehmet Mehmetlioğlu** Özellikle yurt dışında yalnız yaşayanlar için eve dönüş yalnızlığın en keskin şekilde hissedildiği zaman dilimi. Sevdiklerinden uzakta bir başına yaşayanlar için ev, eksik bir bağlantının simgesi olabiliyor. Bu tasarım, evlerin içine sızan yalnızlık ve uzaklık duygusunu ele alıyor. Fikir, evin içindeki her detayın, sevdiklerle kurulacak duygusal iletişimi desteklemesi gerektiği üzerine şekilleniyor. Uzaktaki bir akraba ya da dostla eski hatıraları paylaşmak sadece bir telefon görüşmesiyle ya da mesajla sınırlı olmamalı. Mehmetlioğlu'nun Ikea için geliştirdiği bir mobilya, evin içine dair düşündüğümüz her şeyin,

PROBLEM

Geleneksel olarak ev sadece barınma sağlamakla kalmaz, aynı zamanda insanları sevdiklerine bağlar. Peki ya evin içinde bu bağları somutlaştıran bir şey yoksa? Ev, soğuk ve işlevsel bir yer hâline gelirse kalpten kalbe kurulan bağlar da zayıflar. Bu boşluk sadece görünür değil, hissedilir bir eksikliklerdir.

Bu projenin kökeninde, yalnızlık hissini ve sevdiklerimizle bağ kurma ihtiyacını anlamak yatıyor. Herkes sevdiklerine bağlandığı bir obje ya da ritüele sahip: Bir fotoğraf, bir mesaj ya da bir yemek tarifi. Ancak bu objeler ya da ritüeller yalnızlık hissini tamamen ortadan kaldırmak için yeterli değil. Sorunun çözümü için asıl odak noktası iletişim. Araştırmalar en yalnız hissedilen anların genelde şu dört noktada yoğunlaştığını gösteriyor:

1. Eve giriş âni
İnsanlar eve döndüklerinde bir ses, bir hareket bekler. Bu olmadığı zaman boşluk hissi derinleşir.
2. Mutfak sohbetleri ve akşam yemekleri
Yemeğin paylaşımı, iletişimin ve sıcaklığın doğal bir zemindir.
3. Hafta sonu sabahları
Yalnız yaşayanlar için, yataktan kalkmaya sebep bulamamak bile sıkça rastlanan bir durum.
4. Cuma akşamları
Çoğu kişi arkadaşlarıyla plan yaparken, yalnızlar için bu zaman sessizlik ve iş yüküdür.



📷 Mehmet Mehmetlioğlu

ÇÖZÜM

Tasarım sürecinde yalnızlık hissini azaltan bir çözüm için eski alışkanlıklar ve modern teknolojiyi bir araya getiren bir fikir gelişti: El yazısıyla yazılmış bir mesaj.

Bu mesaj fikri, çocuklukta bir buzdolabının üstüne bırakılan bir not ya da buğulu bir aynaya yazılan kalpten ilham aldı. Burada modern bir dokunuşla bu fikir teknolojiyle harmanlandı. Kullanılan E-ink ekran teknolojisi yazı yazmayı doğal bir deneyime dönüştürürken, dijital dünyanın soğukluğundan uzak bir his yarattı.

Tasarım, hem teknolojik hem de insani bir dokunuşla zenginleştirildi. Sistem şöyle çalışıyordu: Evin girişine yerleştirilen pano, çift taraflı bir etkileşim sunuyor. Siz bir not yazdığınızda, bu mesaj karşınızdaki kişinin ekranında beliriyor. Kullanıcının yazım rengine göre, notun kime ait olduğu kolayca anlaşılabilir. E-ink ekran, notların doğal bir görünüm kazanmasını sağlarken, cihazın fiziksel yapısı da ahşap çerçevelerle sıcak bir hissiyat veriyor.



FÖNSTÅ, yalnızlık hissini aşmanın ve sevdiklerimizle olan bağları güçlendirmenin bir yolu olarak tasarlanmış bir akıllı mobilya. Tasarım, modern dünyada iletişim kurmanın en basit, ama en etkili yolu olan el yazısını teknolojinin içine dahil ederek insana dokunan bir çözüm sunuyor. Bu proje, mobilya tasarımının duygusal bağları yeniden kurma potansiyelini gözler önüne seriyor.

Eve dönüş artık yalnızlıkla değil, bir tebessümle başlıyor.



TÜM KONUŞMAYI İZLE
SEVDİKLERİNE AÇILAN KAPI

ALGI OYUNU

Süreklilik Arayışı

Tuğçe Rizeli Bilgi

HİKÂYE

Bodrum'un serin meltemleriyle çevrili Hebil Koyu, doğa ile kurulan güçlü ilişki sayesinde sakin ve huzurlu bir ortam sunar. Bu kıyıda konumlanan ve başlangıçta Caja by Maxx Royal'in sosyal merkezi olarak kurgulanan Roda, klasik bir restoran tipolojisi yerine, deneyim üzerinden şekillenen bir mekân olarak tasarlandı. Proje, GEO_ID tarafından, yeme içme işlevinin ötesine geçen ve kullanıcıyı içine alan bütüncül bir atmosfer oluşturma hedefiyle geliştirildi.

Bu yaklaşım, son yıllarda yeme içme mekânlarında belirginleşen mekânsal dönüşümle ilişkili. Değişen iklim koşulları, sigara kullanımına dair düzenlemeler ve açık alan ihtiyacının artmasıyla birlikte, iç ve dış mekânlar arasındaki ilişki zayıfladı. Güçlü iç mekân kurgularının açık alanda devam edememesi, deneyimin bütünlüklü biçimde sürdürülmesini zorlaştırdı. Bu durum, iç mimari yaklaşımın yeniden düşünülmesini gerekli kıldı.

Roda projesinde hedef, iç mekânda kurulan atmosferi açık alana birebir taşımak değil, bu atmosferin algısal sürekliliğini sağlayacak bir mekânsal dil geliştirmektir. Mimariyi zorlayan eklemler yerine, algı üzerinden çalışan bir yaklaşım benimsendi.



Bodrum'un serin meltemleriyle çevrili Hebil Koyu, doğa ve insanın yan yana geldiği sakin bir sahne gibi. Bu kıyıda konumlanan Roda, ilk bakışta bir restoran gibi görünse de ziyaretçilerine bundan çok daha fazlasını sunuyor. Roda, gastronomiyle başlayan ancak deneyim üzerinden kurgulanan bir mekân. Başlangıçta Kajabay Max Royal'in sosyal merkezi olarak tasarlanan Roda, sahil boyunca uzanan yazlık evlerden otel misafirlerine kadar geniş bir kullanıcı profiline hitap etmeyi amaçladı. Bu yaklaşım, tasarımın temel fikrini de belirledi. "İçinde bulunmayı tercih ettiğimiz mekânlar, kişisel ifade biçimimizin bir yansımasıdır." **Tuğçe Rizeli Bilgi** Amaç, sıradan bir restoran yaratmak değil, anılara açılan bir kapı kurgulamaktı. Roda'ya gelen herkes bu anlatının parçası oluyor. Ancak deneyim, alışıldık bir restoran girişiyle başlamıyor. Üçüncü kata çıkan misafirleri, bir otel odasını çağrıştıran 333 numaralı kapı karşılıyor. Resepsiyondan alınan kartla açılan bu kapı, mekâna adım atıldığı anda başka bir dünyaya geçildiği hissini yaratıyor. Bu sıra dışı kurgu, Bodrum'un enerjisiyle zarafetini bir araya getirerek misafirleri gastronominin ötesine geçen duyusal bir yolculuğa davet ediyor.

PROBLEM

Restoranın bulunduğu konum ve mevcut mimari koşullar, iç ve dış mekânın birlikte ele alınmasını zorunlu kılan bir dizi fiziksel sınır tanımlıyordu. Hebil Koyu'nun kıyı karakteri, çevredeki konut dokusu, yapı yaklaşma sınırları ve manzara ilişkileri, mekânın ölçeğini ve yönlenmesini belirleyen temel etkenlerdi. Açık alan kullanımına yönelik artan beklenti, iç mekânla dış mekân arasında süreklilik kurulmasını kaçınılmaz hale getirdi.

Mevcut mimari kurgu, iç mekânda tanımlanan hacim ve atmosferin açık alanda aynı şekilde okunmasına izin vermiyordu. Tavan yüksekliği ve mekânsal oranlar açık alanda belirsizleşiyor; iç mekânda kurulan hacim duygusu dışarıda çözülüyordu. Bu durum, mekânın tek bir deneyim olarak algılanmasını zorlaştıran bir kopuş yaratıyordu.

Sorunun merkezinde, iç ve dış mekân arasındaki bu algısal kopukluk yer aldı. İç mekânda kurulan atmosferin açık alana taşınması gerekiyordu; kot farkları ve yükseklik sınırlamaları nedeniyle bu aktarım fiziksel süreklilik üzerinden sağlanamıyordu. Bu noktada çözümün, mimari sınırlar içinde kalarak algı üzerinden geliştirilmesi gerektiği netleşti.



Emre Dörter

ÇÖZÜM

Tasarım sürecinde, iç mekânda kurulan atmosferin açık alanla görsel ve algısal bir bütünlük içinde devam etmesi hedeflendi. Bu hedef doğrultusunda, atmosferin algısal karşılığını üreten bir mekânsal dil geliştirildi. Temel strateji, iç ve dış mekân arasında görsel ve algısal bir devamlılık kurmaktır. Bu doğrultuda iç mekânda tasarlanan tavan kabuğu, projenin ana referans elemanı haline geldi. Bodrum silüetinde rastlanan katman dokudan ilham alan bu kabuk, iç içe geçen çerçeveler ve kademeli yüksekliklerle mekânın algı sınırlarını tanımlayan bir sistem olarak kurgulandı.

Açık alanda tavanın mimari, statik ve mekanik gereksinimler nedeniyle aynı kotta doğrudan devam ettirilmesi mümkün olmadığından, kabuk bu noktada algıyı yönlendiren bir tasarım aracına dönüştürüldü. Tavan yüzeyinde oluşturulan düzensiz kot oyunları ve bilinçli olarak vurgulanan yükseklik farkları, iç ve dış mekân arasındaki gerçek kot farkını algı düzeyinde silikleştirdi. Sonuçta, fiziksel olarak varlığını sürdüren yükseklik farkları mekân içinde belirginliğini yitirdi. Kullanıcı, iç mekândan açık alana geçerken aynı kabuğun altında hareket ettiğini hissetmeye devam etti. İç



ve dış mekân, tek bir hacmin farklı anları olarak algılandı.

Roda Restaurant'ta geliştirilen bu yaklaşım, değişen iklim koşulları ve kullanım alışkanlıkları karşısında iç mimarının, mekânsal illüzyonu bilinçli bir tasarım aracı olarak kullanabileceğini ortaya koydu. Proje, mimari sınırlar içinde kalarak iç ve dış mekânı bütüncül bir deneyime dönüştüren bir tasarım problemi ve çözümü olarak ele alındı.



[TÜM KONUŞMAYI İZLE](#)
ALGI OYUNU

MEKÂNA ULAŞMAK

Duvarları Kaldırmak

Koray Duman

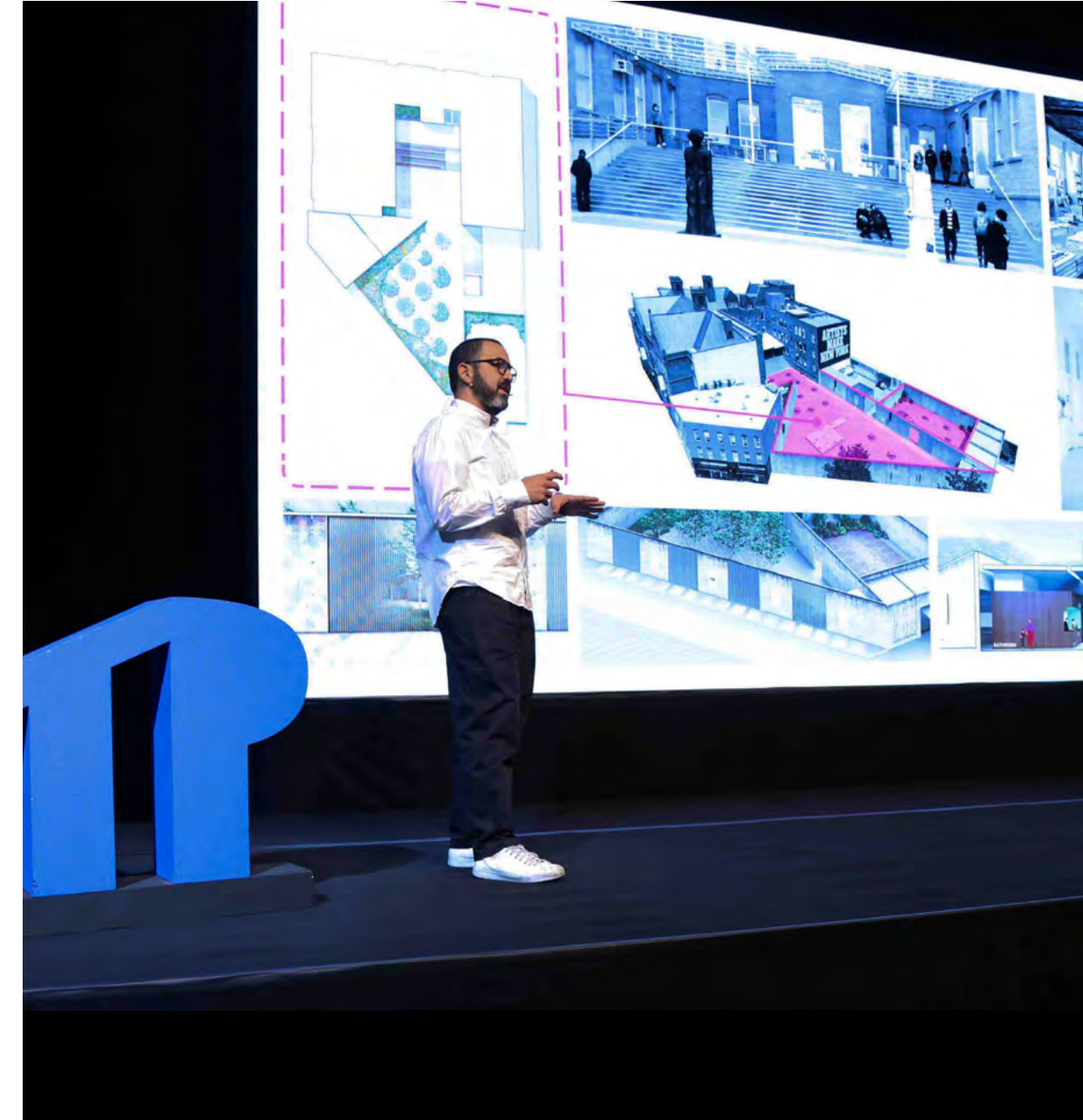
HİKÂYE

Queens'in iş merkezi Long Island City'de yer alan MoMA PS1, çağdaş sanat dünyasında önemli bir yer edinmiş bir kurum. Bugün gördüğümüz bu prestijli yapı aslında mütevazı bir geçmişe sahip. Adından da anlaşılacağı üzere PS1 (Public School 1), 1893'te inşa edilen ve 1950'lerde kapatılan bir okul binasıydı. Uzun yıllar terk edilmiş halde kalan bu yapı, 1970'lerin başında Londra'dan New York'a dönen küratör Alanna Heiss'in vizyonu sayesinde yeniden hayat buldu.

Heiss, Downtown Manhattan'daki terk edilmiş binalarda sanatçılarla deneysel sergiler düzenleyerek sanatı alışılmış mekânlardan çıkarmayı hedefliyordu. Bu yaklaşımı hem sanat camiasını hem de New York Belediyesi'ni etkiledi. Belediye, Heiss ve ekibine PS1 binasını sunduğunda, bu devasa yapının her odası potansiyel bir sanat alanı olarak tasavvur edildi. Böylece 1976'da "Rooms" sergisiyle PS1, çağdaş sanatın

yeni evi haline geldi. Zamanla uluslararası sanatçılara ev sahipliği yaparak, çok sesli ve kapsayıcı bir platforma dönüştü. 2000'lerde ise MoMA ile birleşerek MoMA PS1 adını aldı ve finansal destekle büyümeye devam etti.

Ancak her başarı kendi sorularını da beraberinde getirir. PS1'in içinde bulunduğu mahalle, sanayi bölgesinden hızla gelişen bir yerleşim alanına dönüşürken, bina mimari olarak çevresinden izole kalmıştı. Yeni sakinler için PS1, hâlâ gizemli ve ulaşılması güç bir yer gibi duruyordu. New York merkezli mimarlık ofisi Büro Koray Duman (B-KD) da bu noktada devreye girerek projeyi daha "ulaşılabilir" hale getirmenin yollarını sundu.



Queens'in iş merkezi Long Island City'de yer alan MoMA PS1, çağdaş sanat dünyasında önemli bir yer edinmiş bir kurum. Ancak bugün gördüğümüz bu prestijli yapı aslında mütevazı bir geçmişe sahip. Adından da anlaşılacağı üzere PS1 (Public School 1), 1893'te inşa edilen ve 1950'lerde kapatılan bir okul binasıydı. Uzun yıllar terk edilmiş halde kalan bu yapı 1970'lerin başında Londra'dan New York'a dönen küratör Alanna Heiss'in vizyonu sayesinde yeniden hayat buldu. "Mekânlar, tek bir amaca hizmet etmemeli; farklı zaman dilimlerinde, çeşitli kullanıcılara hitap edecek şekilde tasarlanmalıdır." **Koray Duman** Heiss, Downtown Manhattan'daki terk edilmiş binalarda sanatçılarla deneysel sergiler düzenleyerek sanatı alışılmış mekânlardan çıkarmayı hedefliyordu. Bu yaklaşımı hem sanat camiasını hem de New York Belediyesi'ni etkiledi. Belediye, Heiss ve ekibine PS1 binasını sunduğunda, bu devasa yapının her odası potansiyel bir sanat alanı olarak tasavvur edildi. Böylece 1976'da "Rooms" sergisiyle PS1, çağdaş sanatın yeni evi haline geldi. Zamanla uluslararası sanatçılara ev sahipliği yaparak, azınlık gruplarını da içine alan daha kapsayıcı bir

PROBLEM

Yıllar içinde MoMA PS1, fiziksel çevresindeki değişime ayak uyduramayan bir yapıya dönüştü. Müzeye dışarıdan bakıldığında yüksek beton duvarları ve iç avluya dair herhangi bir ipucu vermeyen masif giriş kioskuyla davetkâr olmaktan uzaktı. Çevre sakinleri buranın bir müze bile olduğunu fark etmeden geçip gidiyordu.

İçeri giren az sayıdaki ziyaretçi, avlunun geniş ama soğuk atmosferiyle karşılaşılıyordu. Oturacak bir yerin olmaması ve tasarımın steril görünümü, ziyaretçilere keyifli bir deneyim sunmuyordu. Avlu, ziyaretçiler tarafından hapisane benzetmesiyle tanımlanıyordu. Kafe ve kitapçı gibi sosyal alanlar ise izole birer oda gibi tasarlandığından mekânlar arasında bir bağlantı kurulamıyordu.

Üst katlara ulaşan büyük merdivenler, estetik olarak etkileyici olsa da işlevsellik açısından eksikti. Engelli erişimine uygun bir çözüm sunmayan bu tasarım, erişilebilirlik konusundaki önemli bir eksikliği gözler önüne seriyordu. Tüm bu unsurlar müzeyi fiziksel ve sosyal olarak çevresinden kopuk bir ada haline getiriyordu.



Street Lab

ÇÖZÜM

Bu sorunlarla başa çıkmak için MoMA PS1, 2021 yılında kapsamlı bir dönüşüm projesi başlattı. Projenin temel amacı, bina ile çevresi arasındaki bağlantıları yeniden inşa etmek ve müzeyi daha erişilebilir, davetkâr ve çok amaçlı bir mekân haline getirmektir.

İlk adım olarak, beton kiosk yenilendi. Arka tarafa eklenen büyük bir cam panel, sokaktan bakıldığında iç avlunun görülebilmesini sağladı. Böylece bina, sokakla görsel bir bağlantı kurdu. Kiosk içinde ise mahalle sakinleri için oturma üniteleri, tuvaletler ve kafe tasarlandı. Bu alanlar, müzenin açık olmadığı saatlerde de kullanılabilir hale getirilerek, PS1'in mahallenin bir parçası olması hedeflendi.

Duvarlara yapılan açıklıklarla dışarıdan geçenlerin iç mekânları görmesi sağlandı. Aydınlatmalı bilgi panoları müzedeki sergi ve etkinliklerin yanı sıra mahalledeki programları da duyuracak şekilde tasarlandı. Bu sayede müze, mahalleyle daha geçirgen bir ilişki kurdu.

Avluya yapılan müdahaleler estetik ve işlevselliği bir araya getirdi. Duvarlar, yeşil bitkilerle kaplanarak daha sıcak bir atmosfer yaratıldı. Etrafına yerleştirilen oturma alanlarıyla ziyaretçiler için bir dinlenme mekânı oluşturuldu. Ortadaki geniş alan ise



sanatçılar için esnek bir çalışma ve sergileme alanı olarak bırakıldı.

Merdivenlerin bir bölümü Z şeklinde bir rampaya dönüştürüldü. Rampanın kenarlarına oturma alanları ve üstüne şeffaf bir gölgelik eklendi. Böylece güneş ışığının engellenmediği ama ziyaretçilerin hava koşullarından korunduğu bir mekân yaratıldı.

Son olarak, iç mekânlarda sıcak tonlarda mobilyalar ve müzenin grafik diline uygun canlı renkler kullanıldı. Kitapçı ve kafe arasındaki duvarlar kaldırılarak, iki alan arasında bir iletişim sağlandı. Bu mekânlar gerektiğinde çok amaçlı kullanıma uygun şekilde yeniden düzenlenebilir hale getirildi.

Bu dönüşüm, MoMA PS1'in yalnızca bir müze değil, aynı zamanda mahallenin sosyal ve kültürel hayatına katkı sağlayan bir merkez olmasını sağladı. Cerrahi hassasiyetle yapılan müdahaleler var olan mekânları dönüştürerek daha anlamlı, erişilebilir ve kapsayıcı bir alan yarattı. MoMA PS1, bugün çağdaş sanatı sıcak ve davetkâr bir atmosferle buluştururken, mekânı ve sanatı bulunduğu çevrenin ayrılmaz bir parçası haline getiriyor.



TÜM KONUŞMAYI İZLE
MEKÂNA ULAŞMAK

Teşekkürler!

İlham veren sunumlarıyla bu platformda yer alan tüm konuşmacılara; etkinliklerde emeği geçen iş ortaklarına ve gönüllülere, katkılarıyla Bir Tasarım Problemi'nin sürekliliğini mümkün kılan destekçilere teşekkür ederiz. Bir Tasarım Problemi, tasarım ekosisteminin gelişimine duyduğu inançla, ilhamı paylaşmaya ve çoğaltmaya devam edecek.

