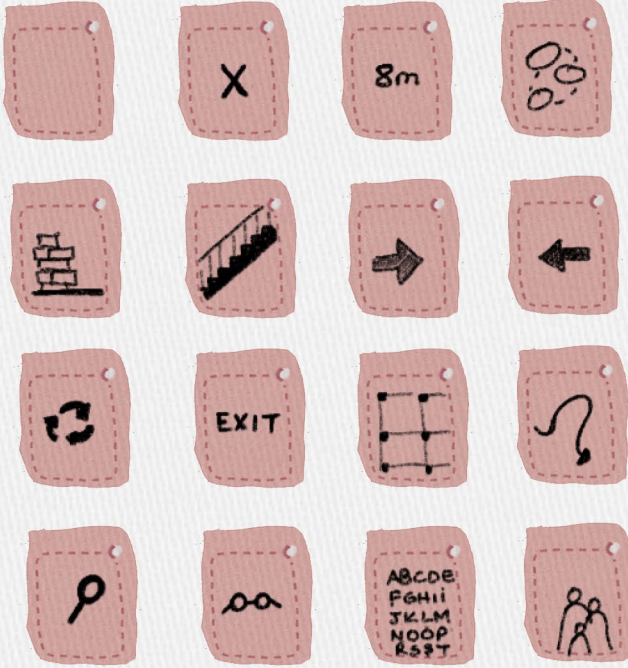


MİMARİ PROGRAMIN ÖZÜNE İNMEK



TIFA

Teşekkür

Bu çalışmanın gerçekleştirilmesinde, yıllardır maddi manevi desteklerini esirgemeyen aileme, editörlükte yardım eden arkadaşlarım Şevval Karakoç, Seren Emily Özmen, Havva Nur Küçük, Esin Aşan, Volkan Yılmaz, Buse Akay, Elif Rana Değirmenci, Buse Yüksel, Ömer Faruk Bayrak, Nil Gizem Karakurt, Tuğçe Yavan, Beyza Nur Eraslan, Hüseyin Gül, Elif Öpke, Elvan Akın, Tuğba Koçbayındıran, Kübra Nur Kurt, Melek Keskin, Yılmaz Can, Oğuzhan Çiçek, Bilge Sezair, Mert Pekçetin, Esra Tuğalan, Beyza Akın, Meltem Durmuş, Dilan Yağmakan, Melike İnce, Merve Cüre, İlkay Arslanoğlu ve Elif Ayşe Fidancı'ya sonsuz teşekkürlerimi sunarım.

Öncelikle proje özeti (brief) dediğim şey :

Proje
başında
verilen
dosyadaki
proje
hakkındaki
bilgiler,
amaç,
konum,
anlatımlar
....vs

Proje Özeti

Yarışma Hakkında

İzmir, tarih boyunca limanı ve ticari canlılığı ile ulaştırma ve lojistik için önemli merkezlerden biri olmuştur. Bölgesinin merkezi olan kent ülkenin ve Doğu Akdeniz'in önemli liman kentlerinden biri olarak sanayide ve gelişmiş hizmet endüstrilerindeki ivmesi ile son yıllarda yeniden çekim merkezi olmaya başlamıştır.

İstanbul-İzmir, Ankara-İzmir, Çanakkale-İzmir ve İzmir-Aydın Otoyolları ile bölgesel ve ulusal ölçekte güçlü bağlantılara sahip olan İzmir, karayolu ulaşımı açısından hem bir varış noktası hem de geçiş bölgesi olarak önemli konumdadır. Bu bağlamda kente gelen otoyolların kesişim noktasında bulunan ve 1998 yılından beri yirmi beş yıla yakın bir süredir İzmir'e ve bölgeye hizmet vermekte olan mevcut otopark; kentin hem fiziksel hem de nüfus olarak büyümesi, ulaşım araçları ve teknolojilerinin gelişmesi, yolcu ve kentli ihtiyaçlarının artması gibi sebeplerle değişen yönetmelik gerekliliklerine karşılık veremez hale gelmiştir.

Mevcut otoparkın konumu itibarıyla güçlü otoyol bağlantıları üzerinde olması, trafik açısından önemli yük getirmeden kenti ülke ile doğrudan bağlayabilmesi, bunun yanında 2023 yılında tamamlanması öngörülen ve proje çalışmaları ve inşaatı hükümet ve ilgili bakanlık tarafından yapılacak hafif raylı sistem ve Ankara-İzmir YHT hattı üzerinde bulunması proje alanının güncel durumda ve gelecekte önemli bir kentsel ulaşım odağı olma konumunu desteklemektedir.

Bu gerekçelerle mevcut otopark alanının bir ana transfer merkezi olarak yeniden tasarlanması kararı alınmıştır.

Yarışmanın Amacı

"İzmir Büyükşehir Belediyesi Ana Transfer Merkezi Mimari Proje Yarışması" ile yarışmaya konu tasarım alanında, ihtiyaç programı çerçevesinde ekonomik, özgün ve nitelikli tasarım yaklaşımlarının, işlevsel ve yenilikçi çözümlerin öne çıkarılması; çağdaş bir çevre ve mimari anlayışı ortaya koyan proje ve müelliflerin saptanması; güzel sanatların teşviki, ilgili mesleklerin gelişmesi, etik değerlerin yerleşmesi, ekiplerin uluslararası rekabet gücü kazanmalarına uygun ortamın sağlanması amaçlanmaktadır.

Yarışmanın Şekli ve Türü

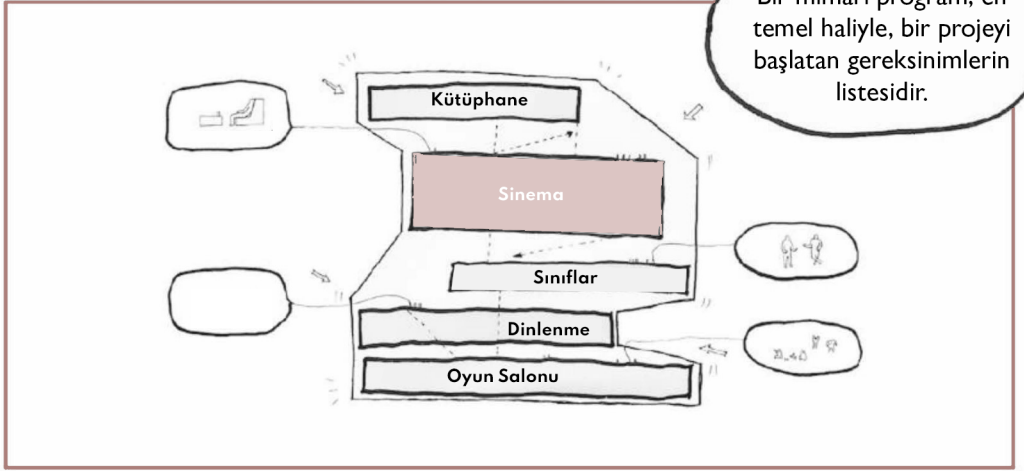
4734 sayılı Kamu İhale Kanunu'nun 23. ve 53. maddelerine istinaden Mimarlık, Peyzaj Mimarlığı, Mühendislik, Kentsel Tasarım Projeleri, Şehir ve Bölge Planlama ve Güzel Sanat Eserleri Yarışma Yönetmeliği doğrultusunda İzmir Büyükşehir Belediyesi'nce açılan yarışma; serbest, ulusal ve iki kademeli mimari proje yarışmasıdır.



“İyi bir tasarım için, yetenek gerekir; güzel bir program yapmak için ise, dehalara ihtiyacınız vardır.”

Le Corbusier

Mimari Program nedir?



Öğrenci projelerinde, genellikle öğretmenler tarafından öğrencilere, sadece takip etmeleri veya geliştirmeleri gereken bir program verilir.

Bazen bir program verilmez ve öğrencinin A'dan Z'ye düşünmesi gerekir.

Bu durumda ne yapmalıyız peki? kitapta bunu keşfedeceğiz!

Ama kısaca



3 B'YÜTLÜ
STRATEJİ

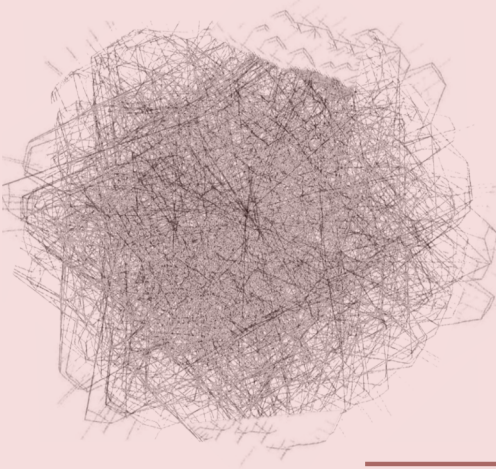
- 1- Programı üretmek için alanları düşünmemiz gerektiği için, o zaman bir alan anlayışı iyice kavranmak lazım. yani alan nedir? neden bu alan bu programda yer almalı..vs
- 2- Analizlerdeki eksik unsurların eklenmesi. Yerin neye ihtiyacı var?
- 3- Bir kavramdan yola çıkmalıyız.

Programlar, ölçümler ve beklentilerle başlar, ancak düşüncelilik, hayal ve empati ile olgunlaşır.

Dahası, birçok program, bir tür müzakere veya yenilik yoluyla çözülmesi gereken çelişen şartları içermeye eğilimlidir.

“Ne kadar meydan okuma varsa, o kadar eğlenceli bir proje çıkar!”

Mr Tifa



Program açık bir şekilde verilmese bile proje özelliklerini ve sınırlarını bilmemize; fonksiyonun bazı yönlerini veya projenin amacını, arazisiyle veya çevresiyle olan ilişkisini, bazen inşaat yöntemlerini veya bütçesini bile belirlememize yardımcı olan kısa bir yazı yazılır. Bu özet, eğitmen veya müşterinin niyetine bir cevap olarak oluşur. Amacınız bunu geliştirmek ve harika bir projeye dönüştürmektir!

Kısaca normalde hemen görülmeyen karmaşıklıklar vardır.

Özet, projenin başında mimara verilen sabit bir belge olmayabilir.

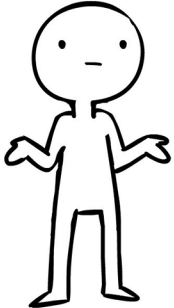
Yani bazı hocalar kentsel dynamo gibi proje teması verir, tema meçhul projenin konusu yok. Senin verilere göre daha iyi bir çevreyi üretmek için uygun bir konu seçmen beklenir.

Özet ve program verilse de, gelişme fırsatı vardır. bunu düşünebilirsin!
Öğrenci ayrıca, proje özetinin amaçları, doğası ve kapsamına da meydan okuyabilir.

ÖZET VS PROGRAM



Mimari Program'ı biliyoruz, peki özet nedir?



Genellikle öğrenciler bu bölümü atlarlar ya da sadece hızlı bir şekilde okuyarak büyük bir hata yaparlar.

Halbuki Özetle projenin çözümü yatıyor olabilir!

Satırların arasında gizli yatan bilgilere ulaşırsak mükemmel ilham kaynağına ulaştığımız oluruz!

Mimaride düřtüđümüz bu büyük hata, anlamlara derinden dal-
madığımız, daha önceki kelime anlayışından çıkmamız gerektiğidir.
Aslında onları baştan öğreniyormuş gibi tekrar anlamaya çalışmalıyız.

Özetteki her kelimenin altındaki gizli anlamlara odaklanmalıyız.

ÖRNEK

Bir yarışmanın özetinde řu cümle vardı ;

“...kültürel, sanatsal ve doğal değerlerin nitelikli bir biçimde
geliştirilmesini amaçlamaktadır.”

Bu cümleyi çođu öğrenci okuyup geçecektir fakat
aslında řunları sormamız ve arařtırmamız lazım:

Kültür ne demektir?

kültürel değerler nelerdir?
ve nasıl gelişir?

sanat ne demektir?

sanatsal değerler nelerdir?



Düşünmenize
yardımcı olur
ve büyük bir ilham
kaynağı oluşturur.

 **kültür**

ad

1. bir toplumun duyuş ve düşünüş birliğini oluřturan, gelenek durumundaki her türlü yařayış, düşünce ve sanat varlıklarının topu.

Similar:

2. TOPLUMBİLİM TERİMİ

tarihsel ve toplumsal gelişme süreci içinde yaratılan her türlü değerlerle bunları kullanmada, sonraki kuşaklara iletmede kullanılan, insanın doğal ve toplumsal çevresine egemenliğinin ölçüsünü gösteren araçların tümü.

Similar:

İlk Dokunuş

Projenin konusu ya da programı verilmezse işin zor mu?



Nereden
başlayacağımızı
düşünmeliyiz.

Analizler önemli !

Analizleri yaptın, bu bölgenin atıyorum “Okul” a ihtiyacı var ya da Okul olursa çevre daha güzel olur diye düşündüğünü varsayalım... Okulun örneklerini incellersin, programı, binadaki etkinliklerin zaman çizelgesini, alanların sıralaması ve büyüklüğü..vs dikkat ederek programını oluşturmaya çalışırsın.

Alanların büyüklüğü ya kendi deneyimlerinden, örneklerden, Neufert, Timesaver vb. kitaplardan yararlanabilirsin.

İnsan ölçeğine dikkat ederek bu programı ayarlamaya çalışın!

Belirli mobilyalar için gerekli olan boyutlar, bir program geliştirilirken de dikkate alınmalıdır. Bu sadece karşılaşılabilecek bazı mobilyalarda geçerli değildir.

Örneğin; tek kişilik bir yatak çift yataktan çok farklı bir taban alanı kaplamakta, aynı zamanda her yatak tipini çevreleyen zorunlu alanlar sirkülasyonu da düşünerek önemli ölçüde farklılık göstermektedir.

Programı düşünürken rastgele bir metrekareyi uydurmayın, alanı derinden düşünmeye çalışın. Kullanacak insanları düşünün ve yapacakları eylemleri düşünün.



“Müşteri, ihtiyaçlarını genellikle kötü bir şekilde ifade eder. Mimarın rolü, bu ihtiyaçları düzeltmektir.”

Claude Nicolas Ledoux

ÖRNEK

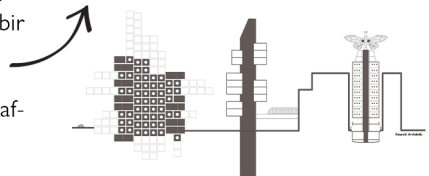
Bir konut tasarlarlarken, kullanıcılar farklı yaşama sahip rahat yaşam arayan kişilerdir.

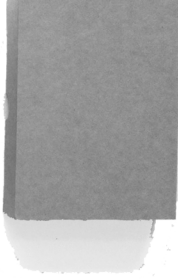
Projenizin potansiyel kullanıcıları ile empati kurmalı ve onların gözlerinden görmeye çalışmalısınız.



Mimar; potansiyel kullanıcıların ve bir projenin geleceğinin ötesinde bir dünyayı yaratmaya çalışır.

Hiç bir zaman yapayım geçeyim kafasıyla çalışmayalım.





Eski evraklarımı açayım

Okul projelerimden p6 dosyasını açıp birlikte okuyalım, dosyadan satırların arasından neler anlayabileceğimizi görelim!



ÇEKİRGE HAMAM SOKAKTA REHABİLİTASYON VE SAĞLIKLI YAŞAM MEKEZİ SOSYAL KÜLTÜREL TESİSLERİ

Arazi analizinden Çekirgeyi ve Hamam sokağı anlayabiliriz. Peki diğer başlıktaki kelimelerden nasıl anlam çıkarabiliriz?

Rehabilitasyon

- nedir? “sözlük, makale, felsefe..vs”
- Rehab. merkezi nedir? neler oluyor orada? ilk rehab. merkezi nasıldı?
- ilkini ben tasarlasam nasıl örnek olmalı?

Sağlıklı yaşam

- Sağlıklı yaşam nedir? yaşam nasıl olmalı?
- Örnekleri var mı? nasıl etkinlikler içerir?
- Sağlık kelimesi sadece fiziksel sağlığı mı yansıtır?

Sosyal

- Sosyal kelimesinin kökü nereden gelir?
- Sosyal nedir? toplum nedir? topluma hitap eden bir bina nasıl olmalı?

Kültürel

- Yukardaki aynı sorularla birlikte, belki kültür kelimesinin Türkçedeki yakın benzer kavramlarını da araştırabiliriz.

Tesis

- Tesis sadece kompakt bir bina mı olabilir?



Beyin Fırtınası
yapalım ve kağıda
bulduklarımızı yazalım



Fransızca réhabilitation: iyileştirme

"Hayata yeniden uyum sağlamaları, yaşam kalitelerini yükseltmeleri, aileleri ve toplumla bir bütün içerisinde yaşamalarını sağlayacak gerekli olan tüm evreleri tüm çabaları kapsayan genel bir kavramdır."

Rehabilitasyon

Zaman geçirin

Problemleri iyileştirmek
Farklı problemler var
Özel ihtiyaçlar var
Max. konfor lazım
bir sürü şey anlayabiliriz
Düşünün

Google

rehabilitasyon nedir

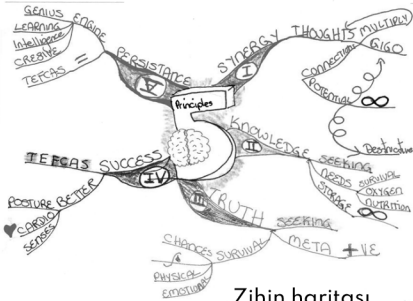
Bazen çok faydalı oluyor

ekşisözlük

rehabilitasyon merkezi

Bütün bunları diğer kavramlar için de uygulamalıyız

Ve geçen sayfadaki sorulara cevap vermeye çalışmalıyız. Bulduklarınızı da deftere yazın Beyin fırtınası yapın. Projeyi gerçekten anlamaya çalışın



Zihin haritası

Rehab. merkezi nedir?
Neler oluyor orada?

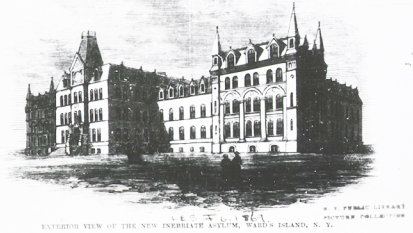


Rehabilitasyon Merkezi, **zihinsel, bedensel** veya **ruhsal** bir hastalık ya da rahatsızlık kaynaklı hayatın gerekliliklerine uyamama durumunda olan kişilerin, işlevsellik ile ilgili kayıplarını gidermek ve kendi kendilerine yeterli olmalarını sağlayan beceriler kazandırmak veya bu becerileri kazanamayanlara koruyucu sosyal bakım hizmetleri sunmak üzere tesis edilen sosyal hizmet kuruluşudur.

Zihinsel hastalıklara mimari araçla nasıl hitap edilebilir? bedensel, ruhsal..vs

Bu süreçte bu insanları içeren mekanlar nasıl olmalı?

Düşünün bakalım



Dünyanın ilk rehabilitasyon merkezinin hikayesi neymiş?
İkini sen tasarlıyor olacaksan, nelere dikkat ederdin? Nasıl olmalı? Defterine yaz!

PROJE ÇALIŞMASININ AMACI VE KAPSAMI

Proje çalışmasının amacı Mimarlık Bölümü'ndeki eğitim ve öğretimin bütünü oluşturarak tüm disiplin alanlarında öğrencinin gerekli bilgi ve gelişime sahip olduğunu ve istenen mesleki düzeye ulaştığını kanıtlayan bir çalışmanın ortaya konması, diğer yandan da genel eleştiriler yolu ile öğrencinin yetişme olgusunun bu aşamada da gelişmesinin sağlanmasıdır. Belirli sınırlar içinde, süreç ve analiz çalışmalarının değerlendirilmesini içermekle birlikte, proje çalışmasının temel niteliği, sonucu mimari bir ürüne yönelmiş bir proje çalışması olmasıdır. Mimari Tasarım 6 kapsamında kazandırılan becerilerin artırılarak; tasarım probleminin doğasına uygun ve tasarımcının kişisel ilgi ve becerilerini yansıtan veri toplama, analiz, bina programı geliştirme süreçlerinin geliştirilmesi ve uygulanması, mimarinin strüktür, bina sistemleri, detay geliştirme gibi bileşenlerine tasarımın bütün süreçleri boyunca hakim olabilmek yeteneğinin tasarım problemleri ile geliştirilmesi; bu bağlamda mimari/doğal/yapılı çevre içerisinde karmaşık fonksiyonlu bina/bina gruplarının mimari tasarımı ve ifadesinin sağlanmasıdır. Proje çalışmasında öğrenci çalışmalarının bir tasarlama süreci olarak izlenebilmesi ve mimari sentezle ilgili her bilim dalındaki yetişmenin denetlenmesi esastır. Bu süreçteki gerekli aşamalar ve yapılacak işlemler yürütücüler tarafından belirlenir. Çalışmanın yürütülüşü sırasında öngörülen denetim ve projenin gelişimi içinde gereken aşamalarda genel eleştiriler, yarıyıl içinde belirli ara jüri oturumlarında proje yürütücüler tarafından yapılır.

Çalışılan alan bağlamında; yapılı çevre ve tasarlanacak bina arasındaki ilişkilerin kurgulanmasına yönelik olarak kentsel mekan analizlerinin yapılarak, elde edilen veriler ışığında tasarlanacak ürün/doku kavramları ile ilgili bir tartışma ortamı yaratmak bu dersin temel amacını oluşturmaktadır.

Bu dokuda öğrencilerin güncel işlevlere kentsel çevreler içinde çözüm arayarak yakın çevrenin gerek hacimsel, gerekse yüzeysel olarak doluluk-boşluk karakterini tanımak ve önerilecek çözüm aracılığıyla yeniden tanımlamak, yapılı çevrenin farkında olarak tasarım yapmak önemle üzerinde durulan konulardır.

PROJE KONUSU VE YERİ İLE İLGİLİ AÇIKLAMA

Bursa'nın tarihiyle adıyla, yeşiliyle, kaplıcasıyla özdeş en eski semtlerinden biri Çekirge'dir. Bu güzel mahallemiz ilçemizin ulaşım, yerleşim ve turizm gibi pek çok alanda omurgasıdır. Bölge, kentin doğu batı istikametindeki iki ana aksından biri olan, kentsel mekanlarla ve Uludağ ile de ilişki kuran, Yeşil Camisiyle başlayıp Heykel, Altıparmak ve Kültürparkla devam eden doğrultunun önemli bir düğüm noktasıdır. Kentsel örüntülerin ve kent belleğinin üzerine sıkıca sarıldığı, önemli tarihi yapıların, yakın dönem yerleşimlerin bulunduğu bu bölge, ulaşım, konut, turizm, kültür, ticaret ve rekreasyon omurgası olarak yıllarca Bursa'yı taşımıştır ve taşımaya devam etmektedir. Hamam Sokakta Hüdavendigar (I.Murad) Külliyesi yer almaktadır. Orhan Bey'den sonra 1360 yılında tahta geçen I.Murad (Hüdavendigar) tarafından 1363/66 yılları arasında Bursa Çekirge'de yaptırılan Külliye, şehrin batı yönüne doğru gelişmesini sağlamıştır. Hüdavendigar Külliyesi, camii, medrese, imaret, çeşme, hamam ve türbeden oluşur. Külliye'nin en önemli yapısı olan cami, ikinci katında bulunan medrese ile iki revaşa sahip eşsiz bir Osmanlı camisi örneğidir. Külliye, bulunduğu bölgedeki mahalleye de adını vermiştir. Ayrıca Külliye'nin bulunduğu alan, şifalı suların yer aldığı Kaplıca Bölgesi olup, bölge bu yönüyle günümüzde de kent için önemlidir.

Ve bütün dosyayı bilinçli bir şekilde okumaya devam ederiz!

Proje teması, konusu ve konumu ile ilgili
bol bol okumalar yapalım

Bu okumalar konsepti bulmanıza
yardımcı olur.

Pekala özeti çok iyi anladıysak, program ve ihtiyaç listesini
düşünmeye zaten başlamışız demektir.

PROGRAMI BELİRLEMEK / İYİLEŞTİRMEK

Programınızı etkileyebilecek bazı faktörler var, örneğin:

1-Veriler	2- Problemin özü	3- Hedef kitle	4- Sosyal * çevresi, düşünceleri ve felsefesi
5-Proje öncelikleri	6- Program formatı	7- Müşteri	
8-Projenin sebebi	9- İmar yönetmeliği	10- Mimari tasarım kriterleri	
11-geçen örneklerin programları	12- Mimari gelişimler	13- Analizler tabii başta	

*Mesela, gidip de uygun olmayan bir yerde opera yapmazsın herhalde - mantıklı olmak lazım-

Veriler/ Mevcut durumlardan yararlanmak

Mevcut durumlar ya da verilerden programımızın üretiminde yararlanabiliriz, bunlar ise:

1. Benzer projeler ve kritik konular

- Benzer işlev, durum ve kapsamı olan geçmiş projeler.
- Bina tipinde yer alan kritik konular.
- Alanın tipolojisi.

2. Müşteri/hedef kitle

- Hedefler
- Felsefesi/düşünce yapısı
- Planlamayı etkileyebilecek ilgili kuruluşlar

3. Finans: (genelde okul projelerinde o yok)

- Bütçe -Zaman

4. Standartlar

- İzin verilen doluluk (inşaat) alanı
- Gerekli çıkışların sayısı
- Çekirdekler
- Havalandırma ve ışık

5. Fonksiyon

- Binadaki ilişkiler
- İhtiyaçlar
- Sekans (dizimsel) -İnsan yada araç akışı
- Sistemlerin ayırması -Kullanıcı sayısı

6. Arazi

- Sınırlar -Ölçüler -Çıkma mesafesi
- İzin verilen yükseklik
- İzin verilen kullanımlar
- Yoğunluk -Gerekli otopark
- Çevre ile ilişkisi -Erişim noktaları
- Eğim ve manzaravs

7. Duysal

- Gürültü -Görsel -Koku

Hatırlayalım

Bilgileri nasıl organize edebiliriz?

- 1-Fonksiyonel matrisler
- 2-Fonksiyon-bağlam ilişkisi matrisler
- 3-Kritik yörünge diyagramları.
- 4-Arazi değerlendirme formları
- 5-Anketler
- 6-Kontrol Listesi
- 7-Bubble diyagram

Bilgiyi nasıl toplayabiliriz?

- 1-Müşteri /hedef kitle ile görüşmeler.
- 2-Müşteri/hedef kitlenin gözlem sonucu ile ilgili araştırma.
- 3-Bina türü ile ilgili kitaplar/dergiler veya internette araştırma.
- 4-Standartlar
- 5-Muhtar yada belediye sorumluları ile görüşmeler
- 6- Yerel dernekler, yerel hizmet şirketleri ile görüşmeler.
- 7-Aynı konu ile ilgili daha önce tasarlanmış öğrenci projeleri yada yarışma projelerini inceleme.
- 8-Araziye teknik gezi ve gözlemler.
- 9-Analizler, analizler, analizler...



Her madde ihtiyaç programınızı nasıl etkiler acaba?!
Yazın bakalım

Şaşırtıcı bir konsept oluşturmak için proje özetini veya programı kullanan bazı mimari projeleri görelim

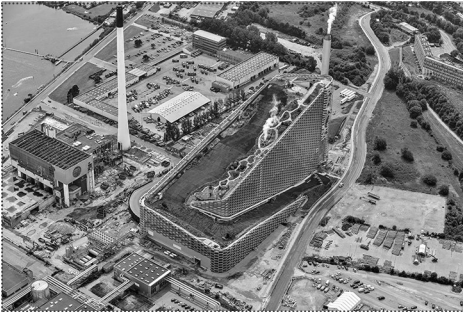
1 ▼

Terimleri sorgulamaya ve yeniden tanımlamaya dayanan en ünlü projelerden biri Seattle Merkez Kütüphanesi. Seattle Merkez Kütüphanesi, kütüphaneyi artık sadece kitaba adanmış bir kurum olarak değil, yeni ve eski tüm güçlü medya biçimlerinin eşit ve okunaklı olarak sunulduğu bir bilgi deposu olarak yeniden tanımlamaktadır.



2 ▼

Bjarke, eski bir atık enerji santralini çevre eğitim merkezi ve kayak pisti, yürüyüş parkuru ve tırmanma duvarı içeren bir kentsel rekreasyon merkezi olarak ile yeni bir kent merkezine yeniden tanımladı. Danimarka'nın düz bir topografyası var ve Bjarke şehirde "cephesine tırmanılabilen, çatısında yürünebilen ve eğimlerinde kayılabilen" bir dağ yapmak istedi.



3 ▲

Kuwabara Payne Architects, Kanada ulusal bale okulunu tasarlarken, Alman fotoğrafçı Thomas Struth'un aile portreleri hakkında yazan Richard Sennet, aile üyelerinin oturduğu ve ortak bir kamusal alana oturduğu masayı karşılaştırdığını gözde bulunarak Her bina bir şehri ima eder. Her binayı kentsel dokunun grup portresi içinde bir figür olarak hayal etti. Bu projede, Kanada'nın Ulusal Bale Okulu, yeni ve eski, uzun ve kısa, kütle ve ışık, bir şehir topluluğu, şehir içinde bir şehir portresi oluşturur.



4 ▲

"Koridorlar sadece koridorlar mı olmalı?" diye bir soru ile başlayarak Mimar, James Stewart Center'da hareket ve dolaşım alanları yaratırken koridorlar yerine salonlar yapmaya karar verdi. Kendiliğinden ekip çalışmasını teşvik etmek için tahtalar, banklar ve masalarla döşenmiş cömertçe ölçeklenmiş koridorlar oluşturuldu.

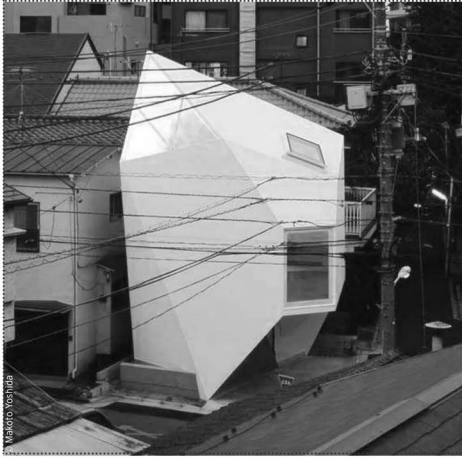
5 ▶

Emre Arolat, biçim üzerine tartışmalardan ve yalnızca dini bir alanın "özüne" odaklanarak kendisini uzaklaştıran cami kavramını yeniden tanımladı. Fiziksel ve duygusal zevk ön plandaydı. Tasarım, tıpkı birincil iç dünya gibi, tüm kültürel yüklerden arınmış en saf ışık ve madde biçimlerini temsil etmeyi amaçladı.



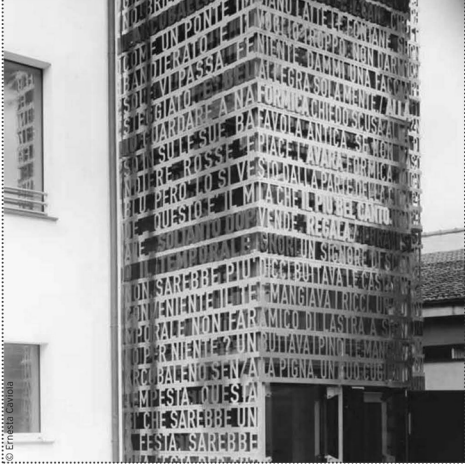
6 ▶

Minerallerin değeri kesilerek artırılır, böylece negatif bir faktör pozitif bir faktöre dönüştürülür. Atelier Tekuto bunu düşündü ve "mineral" ve "yansımalar" anahtar kelimelerin altını çizdi. İç mekanlarda hacmi üç boyutlu olarak birleştirerek ve polihedronları kullanarak, bizi mekanın sınırlamalarından kurtaran optik yansımalar üretti.



7 ▶

Weiss/Manfredi topoğrafyayı kullanmaktan ziyade, Mimariyi topografik bir koşul olarak gördü. Bizi bina içinde veya dışında sınırlı bina kurallarından kurtaran, bunları sürekli deneyimler olarak görmemizi sağladı. Topografik yorum, yüzey ve yeraltı yüzeyinin sürekli bir koşul haline gelebileceği plan ve bölümlerin sürekliliğine ayrıcalık kazandırdığını söylüyor. Bundan öğrenebiliriz ki, bazı kısıtlamaları vurgulayarak daha çok avantaj kazanabiliriz.



8 ▲

5+1AA- Kütüphane, oyun odası ve oditoryum: "Ruh (duygular, aşk). Ruhumuzu etkileyen şey bizi var eder, dünyayı oluşturur ve böylece bizi de oluşturur. Ruhumuzun, kendimizin yaşamla ilişkisi, hareketli bir şeyi, bir mucizenin yanılması, şaşkınlığını korumamızı ve geliştirmemizi sağlar.



9 ▲

Ukrayna'da kültür limanı yarışması için öneri projemde, Limanın ne olduğunu sorarak başladım. Liman akışı ve hareketi garanti eder. Liman sadece ürünler değil de fikir alışverişi için de bir merkezdir. Bu yüzden kesintisiz açık alanlar ve şeffaf bir bina oluşturmaya çalıştık.

10 ▼

Okul, "tapınak benzeri"dir. Başlangıç noktası buydu. Sosyo-ekonomik mekanizmalar canlı kalıpları değiştirir ve mimari evrimsel olarak buna adapte olur. Despang Architekten bu projede gözenekli bir kabuk içinde bulunan sıcak bir termal çekirdek kavramı, okul içinde ve ötesinde toplum ve toplum için çok işlevli bir kafeterya / sınıf / toplantı odası çerçevesini oluşturur. Bir alanı ve özünü yerçekimi ve ışığın esaslarına indirgeyerek sakinleştirici, "tapınak benzeri" bir atmosfer yaratır.



11

Japonya'nın Aichi kentindeki Expo 2005 Polonya Pavilyonunda, ana tema "Doğanın Bilgeliği" "Güzelliğe dikkat edin" alt başlığıyla birlikte yorumlandı. In-garden & Ewy Architects'in amacı, zengin bir kültürel ve sanatsal mirasa ve muhteşem doğal güzelliğe sahip bir ülke olarak çağdaş Polonya'nın bir metaforunu oluşturmak için benzersiz bir mimari kelime hazinesi aramak ve ileri teknoloji kullanımı uygulamaktı.



OfficePan ve Kolektif Mimarlar

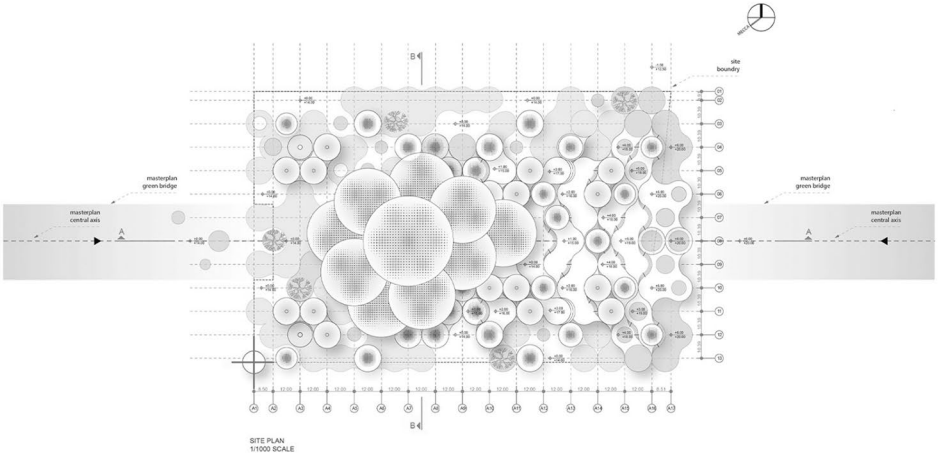
12

İnsan ve doğa ilişkisi -felsefi açıdan bakıldığında- ilk çağlardan beri süregelir ve insanın ruhsal sürecinin gelişimi de bu birlikteliğin taraflarının birbirlerinden uzaklaşması olarak düşünülebilir. İnsan, doğanın gücüyle baş edebilmek için, diğer insanlarla bir araya gelip toplumlara oluşturmuştur. Bu süreç ise doğadan kopmasına, genlerinde ve/veya tarihinde bulunan bu aidiyetlik duygusundan uzaklaşmasına neden olmuştur. İnsan, çağdaş toplumlarda bu ilk evinin eksikliğini hep hissetmiş, kentin içinde bu birlikteliğinin hatırasını devam ettirmeye çalışmıştır. Psikiyatrist Engin Geçtan 'ın bu durumu 'geçiş toplumu' olarak adlandırdığı, bu birliktelikten kopmuş olmanın acısını açıkça gözlemlendiğini ifade etmektedir. İnsanlar doğayla olan birlikteliğini kentin çevresinde oluşturdukları küçük köy evlerinin benzerlerini oluşturarak toprağa duydukları özlemle bağ kurmaya çalışmış ve kentin toplumsal yapısı onları yutana dek orada yaşantılarını sürdürmeye devam etmiştir. (İnsan Olmak, Engin Geçtan, 1983) Çağdaş toplumlara bakıldığında, insan, bir şekilde hep doğayla bir bağ kurmaya çalışmış, doğa her konuda ürünlerinin öznesi olmuştur. Bu ilk evinin hatırası ve kavuşma isteği de her buluşmada ruhsal dinginlikle açığa çıkmıştır.

Melike Altınışık Dubai'daki ikonik cami yarışmasında geleneksel caminin önemli bir unsurunu incelemeye başladı. "Çember" islam deseninin temelidir. "Çember" i çizginin geometrisi olarak tanımlar. Konsept buradan yola çıkarak gelişir. Burada öğrencilere vurgulamak istediğim bir nokta var, mimari konsept oluşumu karmaşık ve kompleks bir süreçtir. tek bir çizgiden oluşmaz. ama ona giden çok sayıda yol var. Her biri bu konsepti oluşumunda farklı derecede önem kazanır.



Kaynak: <https://www.melikealtinisik.com/2-index/116-the-iconic-mosque/>





14 ▲

“Mimari bir arketip olarak, müze çelişkili bir yapı türüdür. Belki de çekiciliğini buradan almaktadır. Müze, her şeyden önce herkese açık ve hoş karşılanması gereken bir kamu binasıdır. Öte yandan, ziyaretçilerin konsantre olmasına yardımcı olacak bir yapı türüdür. Başka bir deyişle, içinde sergilenen içerik veya faaliyete odaklanmak için içe dönük olması gereken bir tipolojidir ve aynı zamanda ölçeği nedeniyle güçlü bir mevcudiyete sahiptir. Bina bir kütlede oyulmuş olduğu izlenimini veriyor ve yakındaki tarihi şehir surlarıyla iletişim kuruyor. Esas olarak kara duvarlarını ve ulaşım merkezini takip eden rota ile ilgili rotasyonla oluşturulan yapı, alanın topografik durumuna bağlanan bir yaya köprüsü tarafından delinmiştir.

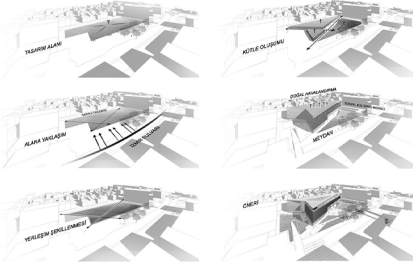
15 ▶

Elçilik, bir ülkenin karakterini ve başka bir ülkedeki kültürü temsil eder. Kore Cumhuriyeti Hindistan Büyükelçiliği, modern mimarlık ve mirasın 1974 yılında Kore modern mimarisini temsil eden mimar Swoo-Geun Kim (1931-1986) tarafından tasarlanan klasik bir parçasıdır. Mimarlık, insanlar ve çevre arasındaki ilişkiyi derinden düşünen ve onu Hint topraklarından yabancı olmayan bir biçimde modern mimarinin Kore deyimine çeviren bir ustadır.



16 ◀

Tarihsel olarak bakıldığında kamu yapılarının kentlerin meydanlarında bulunduğu ya da bulunduğu alanları meydanlaştırdığı, yaya geçişi ve sürekliliğini ve bunları destekleyen çevresel fonksiyonları arttırdığı söylenebilir. Ticari ve kültürel fonksiyonların kamu yapıları etrafında örgütlendiği aktif bir gündüz yaşantısı yönetim yapılarını belirleyen önemli bir nitelik olagelmıştır. Günümüz çağdaş kentlerinde yerel yönetim binaları Avrupa'da "city hall" olarak isimlendirilmekte olup, kentsel çağrışımların arttığı, sözcüklerle tarif edilmiştir. Özellikle büyümekte olan kentlerde eksik olan kültürel fonksiyonları da içerecek programlanan Belediye Hizmet Binaları kentsel-kamusal niteliklerin artırılarak ele alınmaktadır.



2artlı Mimarlık

"Çocukken oyunlar oynayıp, bu oyunlar da hiç bitmesin isterdik. Oyuna başlamak çok keyifli olmasına rağmen, oyunun sonunda mutsuz olurduk." "Oyun" çocukların dünyayı keşfetmelerini sağlar. Proje, çocuklar için hiç bitmeyen bir deneyim olarak ana fikir formunu oluşturdu."

FREA

PARKUR, keşif, eğlence ve öğrenme araçlarını içeren sürekli bir alan olarak tasarlanmıştır. Projeye yaklaşım, dairesel kurulum nedeniyle başlangıç ve bitişin birleştiği bir alan yaratır ve tüm deneyim ve oyun alanlarının çocuklarla buluşmasını sağlar. Parkur sadece bir başlangıç ve bir son ile keşfedilecek bir dünya değildir; aynı zamanda her köşede sürprizlerle dolu bir maceradır. 3. boyutta Parkur, bilişsel deneyimler ile psikomotor ve sosyal gelişim faaliyetlerinin hareketine izin vererek sürekli organize eder.

Çocuk Gelişimi;



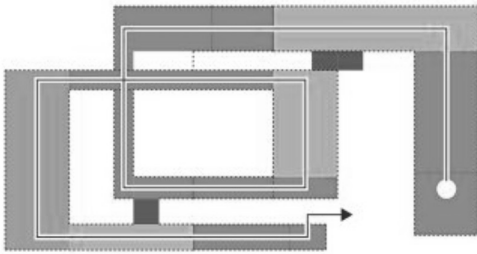
Gelişim alanlarının programda dağılımı



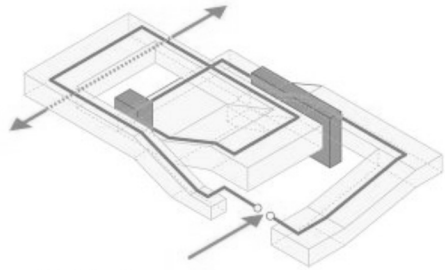
Doğrusal Oyun Kurgusu



Döngüsel Oyun Kurgusu



Programın döngüsel bir kurguda yerleşimi (PARKUR)



Dolaşım kurgusu

Günümüzün öğretim perspektifi, tek yönlü ve öğretici süreçlerin yerine öğrencinin tüm öğrenme sürecine dahil edildiği, problemleri çözme odaklı ve farklılaşmaların gözetildiği bir sisteme evriliyor. Pedagojik yaklaşımdaki bu paradigma değişikliği dolayısıyla geleneksel eğitim mekanlarının yerine etkileşimli öğrenme mekanlarının tasarlanması oldukça önemlidir. Bilindiği gibi yeni eğitim anlayışındaki en önemli farklılık, tek yönlü ve didaktik 'öğretme' süreçleri yerine öğrencinin birey olarak aktif olduğu, problem temelli ve bireysel farklılıkları gözetilen 'öğrenme' süreçlerinin modellerinin benimsenmesi olarak tanımlanabilir. Bu yeni eşik yapılandırıcı öğrenme anlayışının en önemli uygulamalarından biridir.



Satın Alma, İTÜ İşletme Fakültesi Mimari Proje Yarışması
Kerem Piker

Tasarım kapsülü

5N + 1K

Proje...

1. Nerede yapılacak? *Bağlam?*
2. Ne zaman / ne zamana?
3. Nasıl *doğru mesajı iletilecek?*
4. Ne yapılacak?
5. Kime? *Kullanıcı kitlesi*

“Neden ve nasıl”ı karıştırma!

Kutup ayısı neden beyazdır?

- Çünkü kar beyazdır

-yanlış cevap-

- Çünkü mevcut çevreye göre rengini değiştiriyor ve kar beyaz bu yüzden beyaz rengine dönüşür. Kar pembe olsaydı onlar da pembe olurlardı

-doğru cevap-

Nasıl: daha az seçenek sunar

Neden: bütün seçenekleri serbest ve açık bırakır



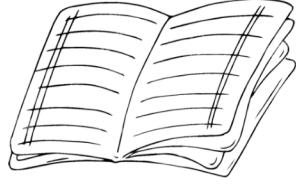
Hızlıca gözden geçirelim;

1



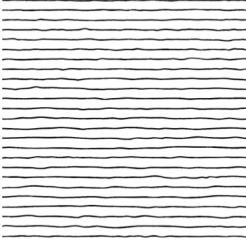
Defterinizi getirin

2



Proje dosyasını açalım

3



Dikkatli okuyalım

4



Yazının şifresini
çözelim :)

5

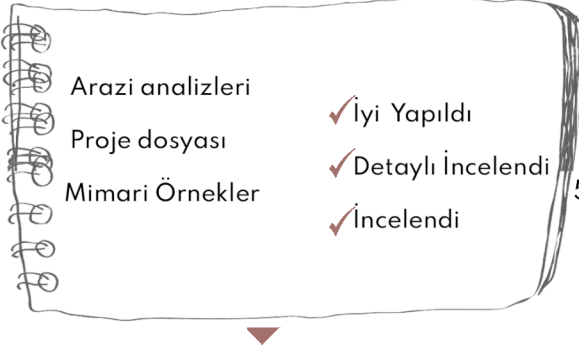


Bol bol araştıralım

6



Örnekleri analiz edelim



Demek ki şimdi arazimizi çok iyi tanıdık. Potansiyellerini, kısıtlamalarını, sakladığı fırsatlar ve arazi ile ilgili çözmemiz gereken problemleri öğrendik.

Başka yandan verilen proje tanımı, veya proje hakkındaki bilgileri okuduk, içerdiği terimleri ve anlamlarını çocuk gibi yeniden öğrendik, kavradığı tarihi, felsefi, dil..vs anlamlarını inceledik. yani başka deyiş ile projeyi çok iyi anladık.

3. olarak, Mimari proje örneklerini de analiz ettik, projelerden çok şey öğrendik...peki sıra nerede şu an?

KONSEPT!

Konsepti **çok çok çok detaylı bir şekilde** inceleyeceğiz bir sonraki bölümde, ama şimdi biraz tasarıma başlama sürecinden bahsedelim.

Dikkat

Bir konsept bulmak ve mekanları organize etmek eşzamanlı bir süreçtir
4. bölümün konsept hakkında
5. bölümün ise mekan organizasyonu ile ilgili olması, ardışık olmaları anlamına gelmez.

Konseptimiz için temel oluşturacak fikirler arayacağız.
Şimdi bir sonraki aşamaya geçmek için tüm bu bilgileri bir araya getirmemiz gerekiyor.

Tasarıma başlamadan önce, projenin parametrelerini tanımlamak ve şimdiye kadar yürütülen kapsamlı araştırmalardan yararlanmak gerekir.

The background features abstract, organic shapes in teal and brown colors scattered across a light, textured surface. Some teal shapes have small white circles inside them.

TIFA studio

@TIFA.STUDIO