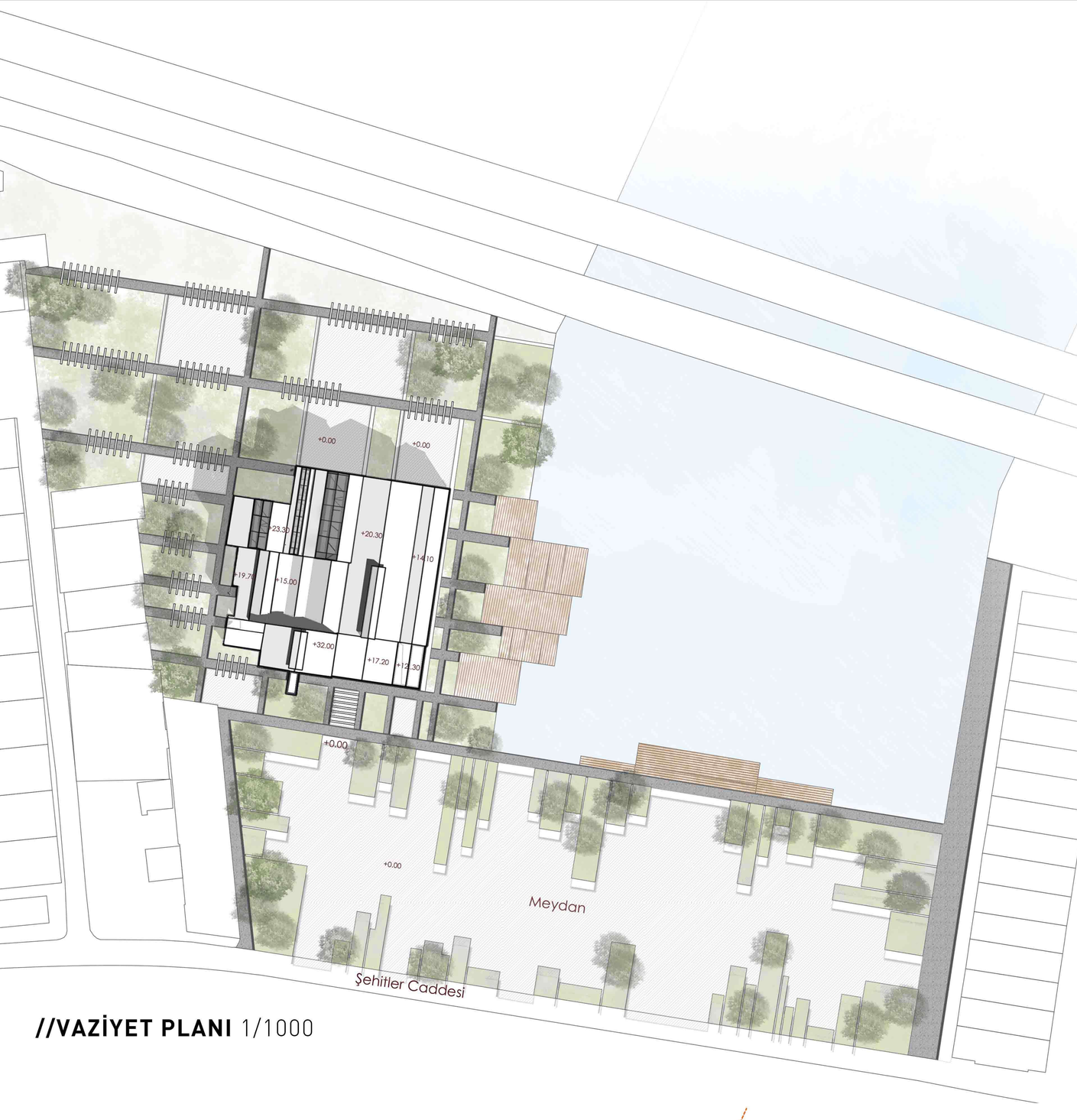
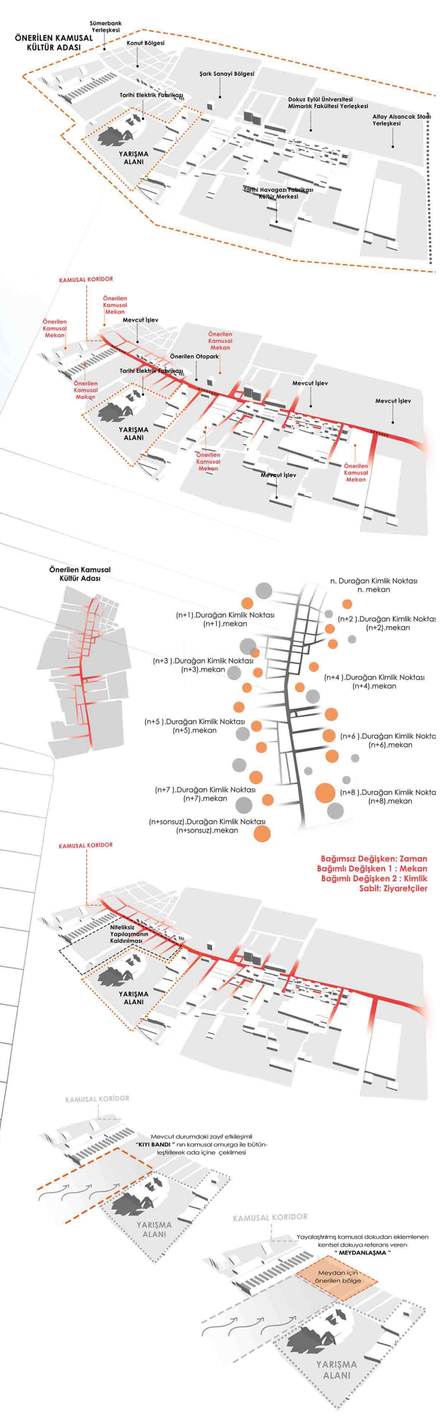
SANTRALİZMİR

71935

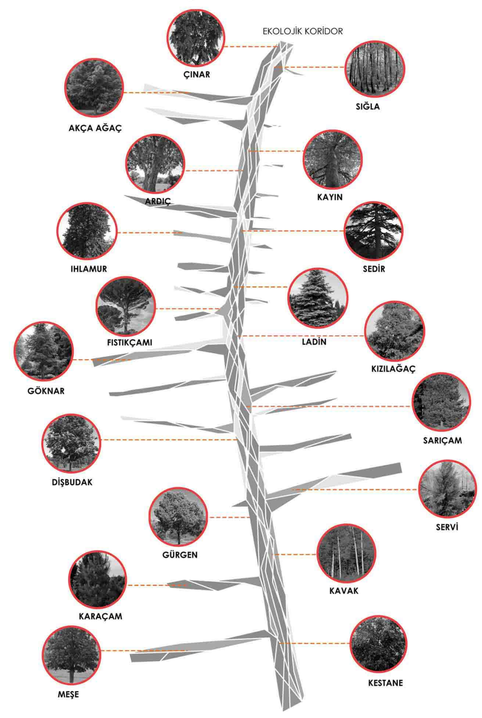
Proje İzmir'in Alsancak ilçesinde ticari amaçla kullanılan liman çevresinde yoğun sanayi bölgesinde konumlanmış, kent içerisinde atıl kalmış Tarihi Elektrik Fabrikası ve çevresinin kent içinde önerilen bir kültür aksının ilgi odağı olan bir parçası olması hedeflenmiştir. Yapının kentteki tarihi hafızasına bakıldığında yer aldığı bölgede endüstri mirası olarak, yerine bakıldığında ise mimari olarak ve erken dönem sanayi yapısı kimliği ile de tarihsel olarak büyük öneme sahip , fakat günümüzde işlevsiz ve atıl bir durumda varlığını sürdürmeye çalışmaktadır. Yapının bu kimlik potansiyellerinin bellekteki yerini var ederken günümüzde işlevsiz durumdaki bu yapıyı ve çevresindeki yoğun sanayi bölgesini atıl durumdan kurtarıp halkla buluşturmak projenin temel kurgusunu oluşturmuştur. Tarihi bellekte kentin elektrik ihtiyacını karşılayan fabrika ve etrafında kümeleşmiş olan sanayi bölgesi , kent içerisindeki izi yok edilmeden dönüşmeli ve değişime uğramalıdır. Bu dönüşümü gerçekleştirmek ve izlerini kaybetmeden değişime uğratarak yeni bir mekan kurgusu yaratmak için "reenkarnasyon" kavramı üzerinde durduk. Reenkarnasyon literatürde insan yaşam döngüsü için kullanılan bir kavram olup "bilinci içinde barındıran ölümsüz saf bir enerji olan ruhun sürekli olarak yeni bedenlerle dünyaya dönmesi olarak " tanımlanmaktadır. Bu ölümsüz saf enerji olarak nitelendirilen ruh bir beden yolculuğuna çıkar. Beden ölür, kimliğini yitirir, başka bir bedende yeniden var olarak kalıp değiştirir. Ruh yaşam döngüsü içerisinde durmadan bir çember çizer. Çember, ruhun bedenden ayrılışı ve ruhun bedene bürünmesi arasında ruha bir rota çizer. Ruh çemberi gezer ve gezerken yeni kimliklere bürünür. Bu kimlikler bir önceki kimliği veya bir sonraki kimliği çakışır. Sonraki kimlik ilk kimliğinin izlerinin taşıyarak göçüne devam eder. Beden ölür, ruh var olur, göç eder, beden dirilir. Beden sonsuza kadar ölmeye, sonsuza kadar dirilmeye; ruh da sonsuza kadar göç çemberini çizmeye devam edecektir. Reenkarnasyon kavramının eski bedendeki izlerini yok etmeden yeni bir bedene kavuşması ve kimlikleşmesi durumu , "Tarihi Elektrik fabrikası ve yakın çevresi ne olmak ister ? " sorusunun kurgusal bağlamda cevabı olmuş, reenkarnatif mekan olgusunu oluşturmuştur. Önerilen projede reenkarnasyon kavramı hem yapı içerisinde hem de bölgesel bağlamda irdelenerek, mekanların reenkarnasyonel yaklaşımları ele alınarak bölgede "Kamusal Ada" oluşturulmuştur. Kentsel ölçekte ve fabrika ölçeğinde ziyaretçiler için bir rota belirlenmiştir. Bu rota göç çizgisini simgelemektedir. Kentsel ölçekteki ruh rotası Şehitler Caddesi'nde önerdiğimiz omurga olarak vücut bulmaktadır. Şehitler Caddesi kentsel bağlamda yayalaştırılmış, ve bu omurga etrafında kamusal işlevler önerilerek kültürel bir aks oluşturulmuştur. Önerilen bu yayalaştırılmış omurga ekolojik bir koridora dönüştürülmüş, Ege Bölgesinin ekosistem özellikleri göz önünde bulundurularak yoğun ağaçlandırılmıştır. Önerilen omurga etrafındaki mevcut işlevli yapılar korunmuş, niteliksiz alanlara yeni bir kamusal işlev önerilmiştir. Elektrik Fabrikası önündeki dört yapı adası üzerindeki yapılaşma niteliksiz görülerek boşaltılmış, bu adalarda meydan önerisi getirilmiştir. Mevcut durumdaki zayıf etkileşimli "Kıyı Bandı " nın kamusal omurgayla bütünleştirilerek ada içine çekilmesiyle suyun Elektrik Fabrikası ve çevresi ile olan etkileşimi arttırılmıştır. Yarışma alanı içerisinde kurgulanan peyzaj önceki sokak izlerini taşıyarak oluşturulmuştur. Dijital sanat merkezi olarak yeni bir bedene bürünen fabrika içerisinde reenkarnatif mekan olgusu özgün dokuya hiç dokunulmadan devam ettirilmiş, fabrika içerisindeki göç rotası rampalar ve bu rampalara saplanan mekanlar olarak kurgulanmıştır. Ziyaretçi bu rota üzerinde fabrika içerisinde adeta göç eden, her mekana girerken yeni bir bedene bürünen; her mekandan çıkarken o bedende ölen bir ruhu simgeliyor. Oluşturulan rampalar ve bu rampalara konumlandırılmış mekanlar ile insanların, tarihi yapıyı farklı kotlardan maksimum düzeyde deneyimlemeleri hedeflenmiştir. Mekanlar bu rota üzerinde "Flexible Etfe Sentetik Yüzeyler" ile oluşturularak konumlandırılmıştır. Yapının çatı kısmında fotovoltaik cam paneller kullanılmış, dış yüzeydeki yıkık alanlar onarılıp lokal boşluklar saydamlaştırılmıştır. Rampaların başlangıç ve bitiş noktaları makine odalarını yeniden işlevlendirmek amacı ile bu odalar içinde konumlandırılmış, başlangıç ve bitişin aynı noktada olarak konumlanması reenkarnasyonun rota çemberine vurgu yapmaktadır. Reenkarnatif mekanlar; dijital sanat merkezi bağlamında durağan noktalardır. Bu durağan noktalarda "Hareket Tuvali Atölyesi , Tekn-O'rman Dijital Sergisi, Elektronik Puzzle, Dokunmatik Müzikal Atölyesi, İnteraktif His Odası, Canlı Arşiv, Tarihin İzleri Simülasyonu Kalıcı Sergisi, Ben Noktası " bulunmaktadır. Mekanlar ziyaretçinin fabrika içerisinde kendi hikayesini üretmesine ve bu hikayenin bir kahraman olmasını sağlamaktadır.



//VAZİYET PLANI 1/1000



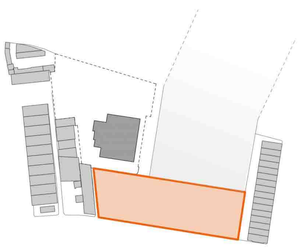
KAMUSAL OMURGA ÜZERİNDE EKOLOJİK KORİDOR ÖNERİSİNİN BÖLGESEL YOĞUNLUĞA BAĞLI AĞAÇ TÜRLERİ DAĞILIM ANALİZİ



Mevcut Durum

Bölgedeki niteliksiz yapılaşmanın olduğu yapı adalarının boşaltılması

Mevcut durumdaki zayıf etkileşimli "KIYI BANDI " nın kamusal omurga ile bütünleştirilerek ada içine çekilmesi



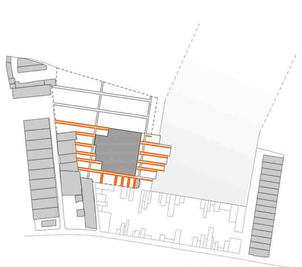
Kamusal dokudan eklemlenen "MEYDANLAŞMA " önerisi

Meydanın kentsel dokuya referans vererek sert zemin ve yumuşak zemin ilişkilerinin kurulması

Tarihi Elektrik Fabrikası'nın yapı izinden referans oluşturulması

Yapı izi referansı ile içeri çekilen kıyı bandı üzerine platform oluşturulması

Sokak izlerinden yararlanarak yarışma alanı içerisindeki peyzaj düzenlemeleri yapılarak yürüyüş yollarının belirlenmesi

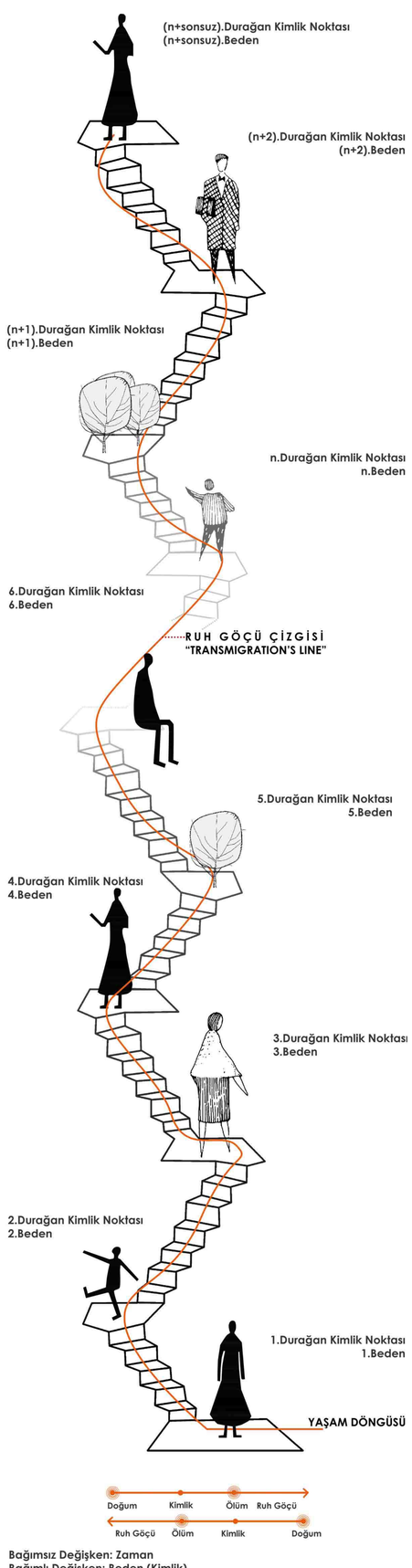


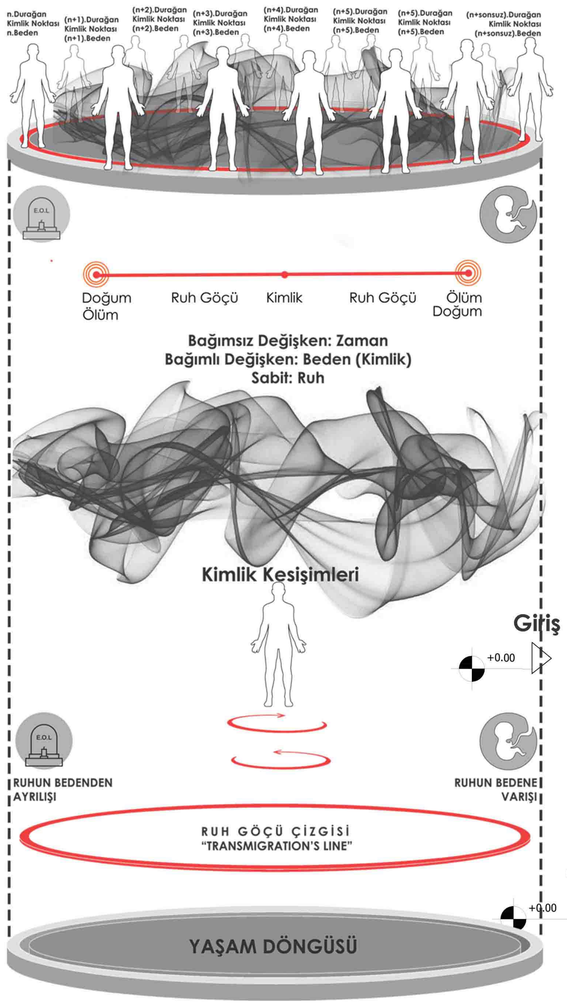
Elektrik Fabrikası'ndaki kütle oynamalarından iz alınarak yardımcı yürüyüş yollarının eklenmesi

Yürüyüş yollarının üzerindeki bağlantıların yapılması

//VAZİYET PLANI KARARLARI

//KENTSEL ÖLÇEKTEKİ KARARLAR





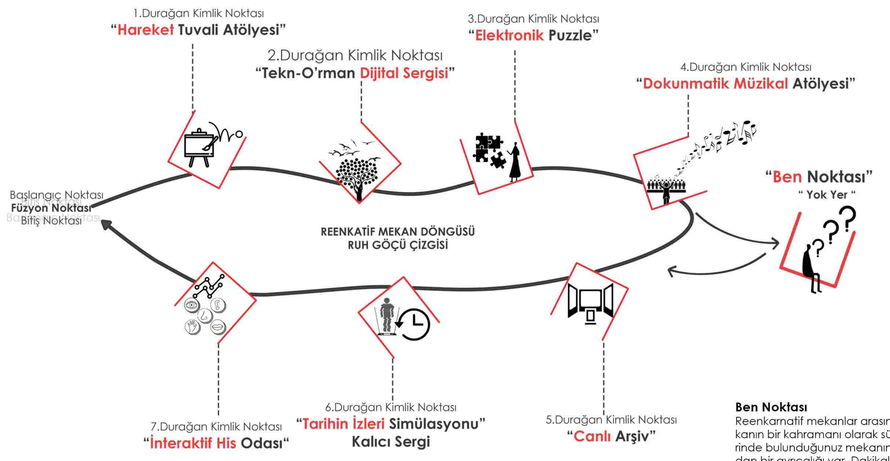
//±0.00 KOTU 1/200

Hareket Tuvali Atölyesi
Sese ve harekete duyarlı bir mekandasınız. Sağınız, solunuz tamamen beyaz bir boşluk. Siz hareket ettikçe, bu bembeyaz sınırlayıcılar üzerinde renkler, motifler belirmeye başlıyor. Nefes aldıkça, yürüdükçe, elinizi oynattıkça beyaz boşluk yerini sizin hareketleriniz ile ürettiğiniz tabloya bırakıyor. İçinde bulunduğunuz mekanın ressamı olmaya başlıyorsunuz. Artık kendi bedeninizin, hareketlerinizin ressamısınız! Boya olarak bedeninizi, hareketlerinizi ; teknoloji fırçanızla dijital dünyanızdaki beyaz boşluk tuvaline yansıtıyor ve "kendi tablonuzu " oluşturuyorsunuz.

Tekn-O'rman Dijital Sanat Sergisi
Aynalarla donatılmış bir ormandasınız. Dijital hologram sayesinde etrafınızda tanımlanmış ağaçlar bulunmakta. Ağaçlar küçük, ışık saçan bir düzenekle formalize edilmiş. Mekana girdiğinizde, size en yakın ağaçlar ışıklarını yakarak kendini var eder. Siz ilerledikçe yeni ağaçlar oluşmaya başlar. Aynalar bu ağaçların etkisini yükselterek sınırları olmayan bir ormana dönüştürür. Kendi dijital ormanınız tam karşınızdadır. Etrafta dijital olarak yansıtılmış kuşlar, kelebekler bulunmaktadır. Bu sanal orman sınırsızlığa ulaşırken siz de tüm kalıplarınızdan kurtulursunuz. Bu dijital dünyada özgürsünüz!

Elektronik Puzzle
Bir oyunun tam ortasındasınız. Ana karakter klavyedeki tuşlarla yönetiminzde değil , ana karakter tam da sizsiniz. Bu simülasyon sizin seçimlerinizi ve bu seçimler sonucunda yaşayacağınız hikayenin devamını belirler. Oyunu yaşar, devam ettirir ve tamamlarsınız. Oyun bittiğinde, simülasyondan çıkarsınız. Oyun biter, kahraman yok olur.

Dokunmatik Müzikal
Teknolojinin ses ile deneyimlendiği bu mekan kodlar ile tanımlanmıştır. Mekan yüzeyleri bu kodları kavrayarak size bir orkestra oluşturur. İçeri girersiniz bu kodları tanımya ve anlamlandırmaya çalışırsınız. Her kod bir enstürmanın bir notasını ifade eder. Dokunursunuz. Siz dokundukça müzik bedeninize sarılır. Tüm dokunuşlarınız bir müzikaliteyi oluşturur. Her hareketiniz bir dokunuş, her dokunuşunuz bir nota, her nota bir müziği besteler. Siz bu mekanda teknolojik yansımalarla kendi dijital orkestranızı kurar ve bu orkestranın şefi oluverirsiniz.

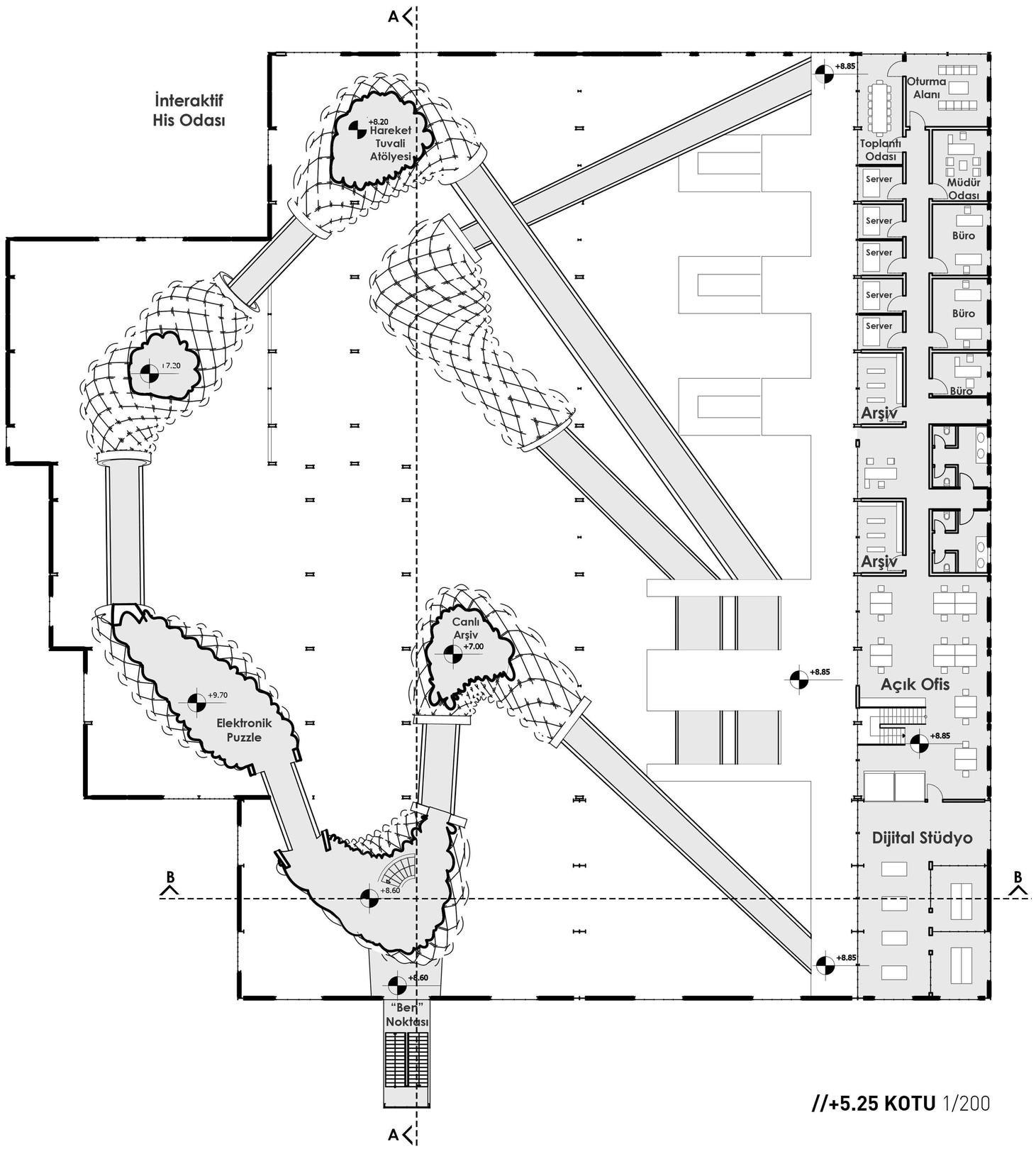


İnteraktif His Odası
Kendi reenkarnasyon döngünüz size neyi anlattı, Burada ne yaşadınız , ne hissettiniz ? Dijital dünyada düşüncelerinizi paylaşın!

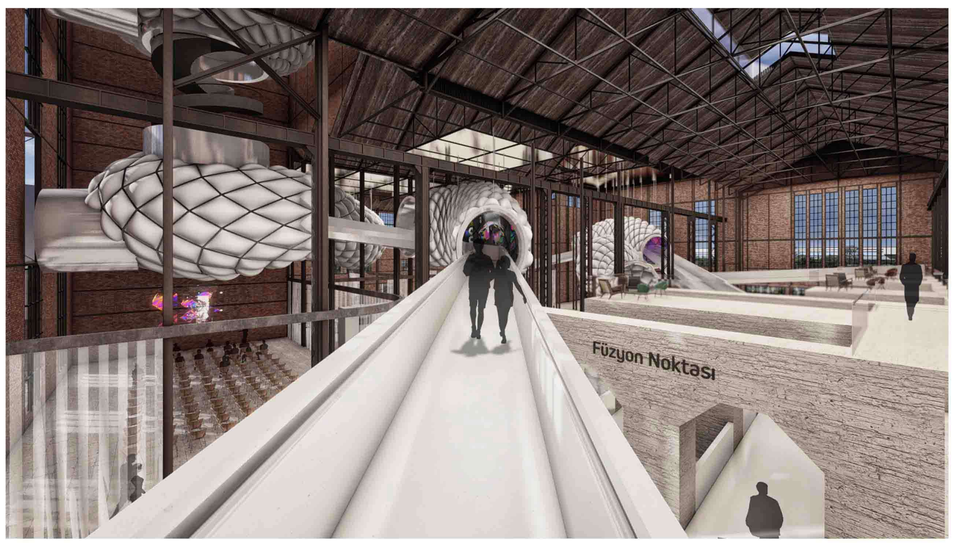
Tarihin İzleri
Teknolojik dünyanın sınırsızlığının içinden sıyrılıp geçmişten bir kesit yaşadığınız andasınız. Mekandaki hologramlar sizi o tarihin bir parçası olmaya itecek. Tam o günlerde, bu fabrikada çalışan biri olsaydınız sizce bu mekan belleğinizde nasıl yer tutardı?

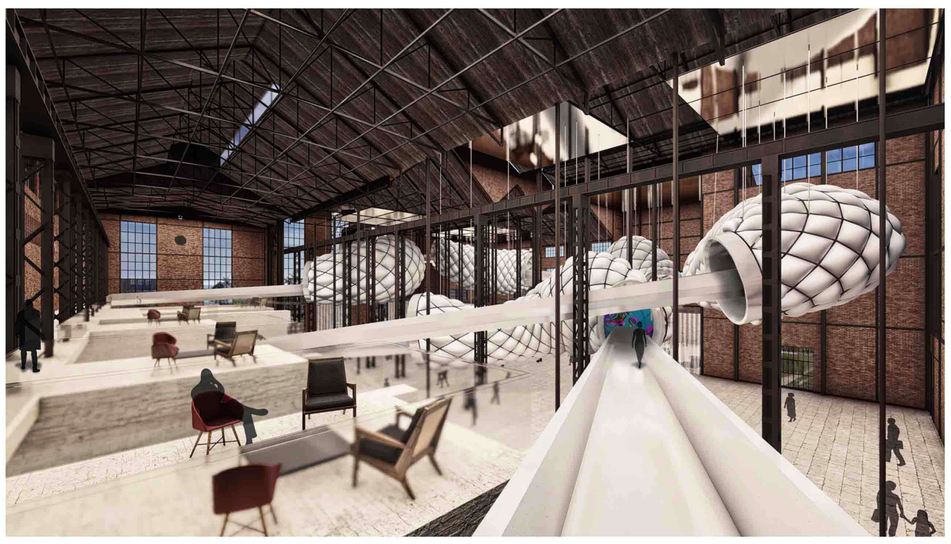
Tarihin İzleri
Üç boyutlu bir kütüphanedesiniz. Bilgiler, kelimeler, cümleler üç boyutlu olarak size aktarılıyor. Burası belleğinizde yer tutacak canlı bir kütüphane!

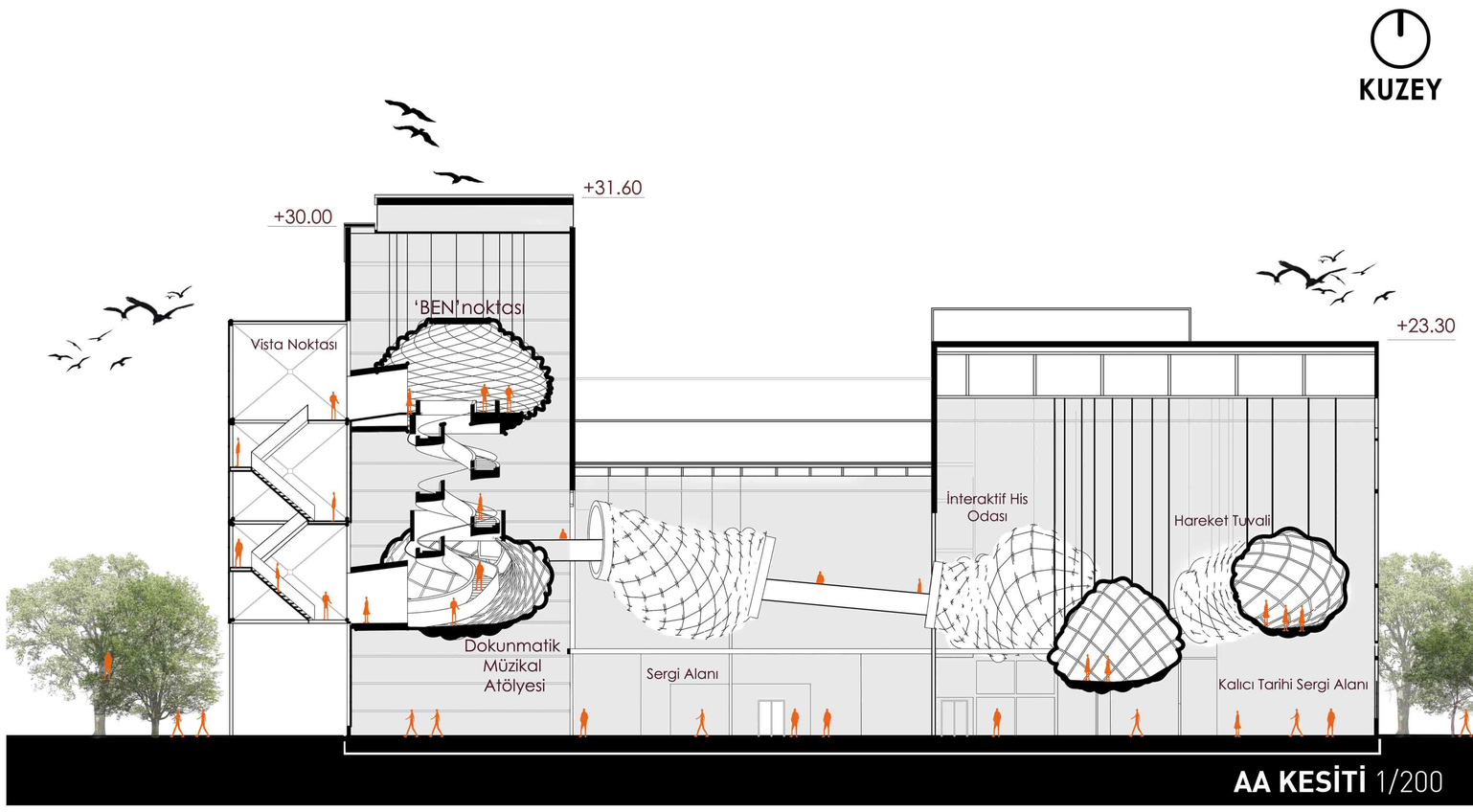
Ben Noktası
Reenkarnatif mekanlar arasından her mekanın bir kahramanı olarak süregeldiniz. Üzerinde bulunduğunuz mekanın diğer mekanlardan bir ayrıcalığı var. Dakikalar birbiri ardına sıraya geçtikçe acaba şimdi hangi kimliğe bürüneceksiniz ? Karşınızda "Ben" noktası! Bu mekanda bedenine büründüğünüz şey tam da kendiniz. Neredesiniz , Ne yapıyorsunuz, mutlu musunuz, ne hissediyorsunuz ? Tüm bu sorular zihninizi kurcalar ve kendinizi tanımaya anlamlandırmaya başlarsınız. Siz kimsiniz?
Füzyon
Yaşam döngünüzün bittiğini düşünürken aslında şu anda en başındasınız. Bu serginin ruhu olan siz, bir bedende ölürken yeniden yeni bedenlere keşfe çıkmaya başlayacaksınız.



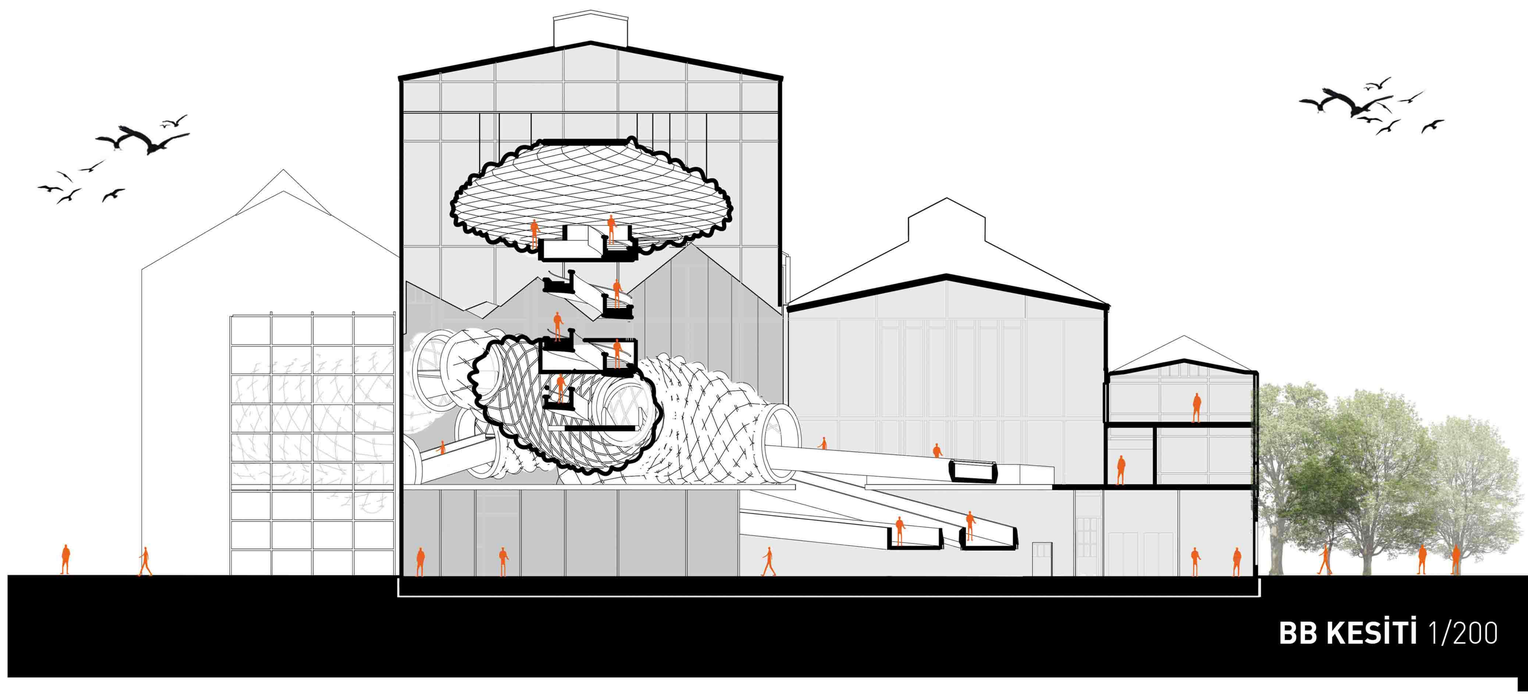
//+5.25 KOTU 1/200







AA KESİTİ 1/200



BB KESİTİ 1/200

KUZEY GÖRÜNÜŞÜ 1/200