

ÇİCCK

09

MİMARLIK ARCHITECTURE | İÇMİMARLIK INTERIOR | TASARIM DESIGN | YAŞAM LIFE | KÜLTÜR CULTURE

KONU TOPIC

U TOP YA DIS TOP YA

SÜRDÜRÜLEBİLİR KOLEKSİYON!

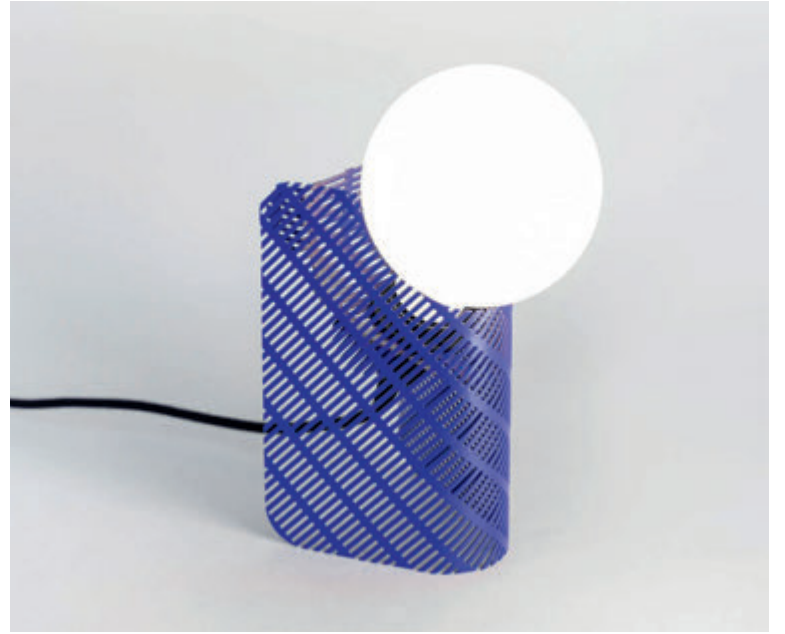


TASARIM STÜDYOSU GOODWASTE VE SELFRIDGES İŞ BİRLİĞİNDE ATIK MALZEMELER DEĞERLİ BİR YEREL KAYNAK OLARAK YENİDEN TASARLANIYOR. MALZEMELERİN DEĞERLENDİRİLMESİ SONUCU, LAMBA, MUM VE VAZO OLUŞTURULMASI SAĞLANIYOR.

Tasarım stüdyosu GoodWaste , mağazanın atık malzemelerine yeni bir hayat vermek ve bunları Londra'daki konumunda satılık lambalara , mumlara ve vazolara dönüştürmek için Selfridges ile işbirliği yaptı. Projenin amacı, büyük mağazaların kendi atıklarından nasıl pazarlanabilir stok yaratabileceklerini keşfederek atık malzemeleri değerli bir yerel kaynak olarak yeniden tasavvur etmektir. İki mum, iki masa lambası ve bir vazodan oluşan beş parçalık koleksiyon, Selfridges'in Oxford Street mağazası ve çevresinden temin edilen hurda mum, çelik ve akrilik kullanılarak yapıldı. Ürünler, aynı mağazada satışa sunulmadan önce, Londra merkezli aydınlatma markası Tala'nın LED ampulleri de dahil olmak üzere yerel tedarikçilerden alınan bileşenlerle tamamlandı. GoodWaste, tüm dikkatin atık malzemenin kendisinde kalmasını sağlamak için yalnızca geri kazanılmış çelik levhaları ve standart elektrikli bileşenleri kullanarak parçaları bir araya getirdi. Lambanın tüm parçaları, lamba ömrünün sonuna ulaştığında geri dönüşüm veya başka tasarımlarda yeniden kullanım için sökülebilir. Kullanılmayan Selfridges teşhir kutularından alınan Corian yüzey kaplamanın kırıntıları, CNC kesim ve ısıyla şekillendirilerek nervürlü Bora vazosu oluşturuldu ve çukur şekli "atölyede malzemenin canlanmasını" temsil etmek üzere tasarlandı. Crack mumları, Oxford Caddesi çevresindeki kiliseler ve restoranlar tarafından bağışlanan atık balmumundan

yapılmıştır. İkiye bölünecek şekilde tasarlanan mumlar, taşın doğal kırılmalarını ve ham kenarlarını taklit etmektedir.

Design studio GoodWaste has collaborated with Selfridges to give new life to the department store's waste materials, recycling them into lamps, candles and vases for sale in its London location. The aim of the project was to reimagine waste materials as a valuable local resource by exploring how department stores could create marketable stock from their own refuse. The five-piece collection, which includes two candles, two table lamps and one vase, was made using scrap wax, steel and acrylic sourced from Selfridges' Oxford Street store and the surrounding area. The products were completed with components from local suppliers, including LED bulbs by London-based lighting brand Tala, before going on sale in the same shop. GoodWaste assembled the items using only the reclaimed sheets of steel and standard electric components to ensure all attention remains on the waste material itself. All parts of the lamp can be unscrewed for recycling or reuse in other designs once the lamp has reached the end of its life. Offcuts of Corian surfacing, taken from disused Selfridges display boxes, were CNC cut and heat formed to create the ribbed Bora vase, with its dented shape designed to represent "the revival of the material from the skip to the shop floor". The Crack candles were made from waste wax donated by churches and restaurants from the area around Oxford Street. The candles, which are designed to be snapped in two, mimic the natural breaks and raw edges of stone.



006

GALATAPORT, ASPEN'İ TERCİH ETTİ!

GALATAPORT
DECIDED ON ASPEN



014

PROJE
PROJECT

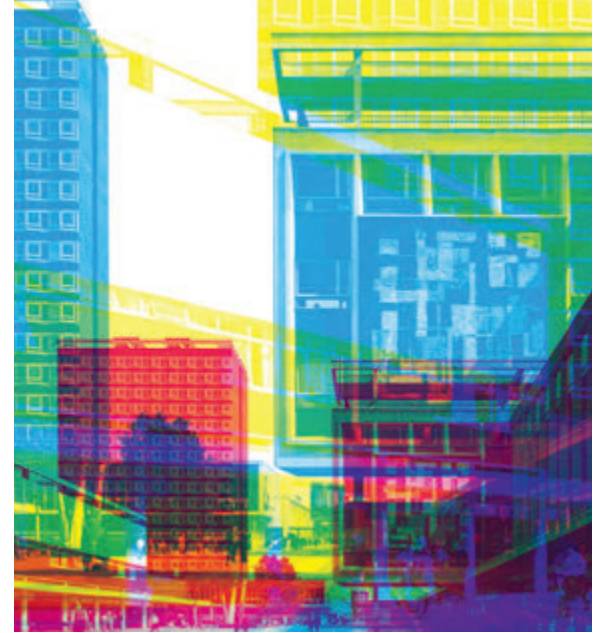
ADANA MEDLINE



020

ÜTOPYA VE DİSTOPYAYA DAİR

UTOPIA AND DISTOPIA



008

RÖPORTAJ
INTERVIEW

EMİR MANSURİ



018

YENİLİKLER
NOVALTIES

SANAL PAVİLYON



030

EKOLOJİK
ÜTOPYA:

ECOLOGICAL UTOPIA



click!

Tasarım - İçerik Design - Content

TASARIM YAYIN GRUBU
Yıldız Posta Caddesi 17/A Gayrettepe, İstanbul T +90 212 356 85 00

tasarimgroup tasarimdergisiofficial

Click, Tasarım Yayın Grubu tarafından ASPEN A.Ş. adına yılda 4 sayı olarak hazırlanmaktadır.

Click, has prepared as four edition to ASPEN A.Ş. by Tasarım Publishing Group. Cannot be purchased.

aspen.com.tr

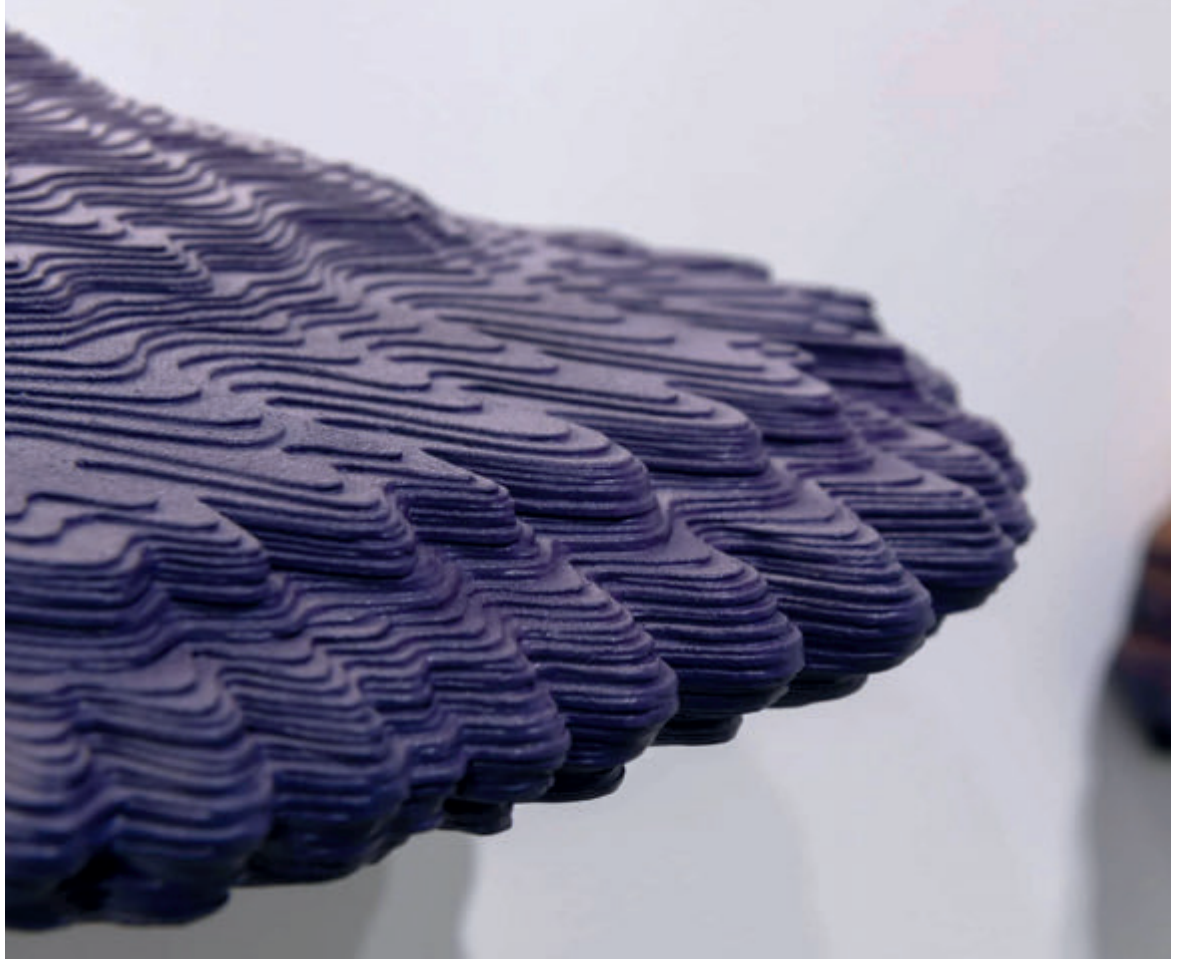
HEM VAR OLAN HEM YOK

ANNA LAUDEL İSTANBUL

MART MARCH 17 - NİSAN APRİL 22, 2022

Anna Laudel İstanbul, Halil Vurucuoğlu'nun 17 Mart - 22 Nisan 2022 tarihleri arasında *"Hem Var Olan Hem Yok"* başlıklı kişisel sergisini sunuyor. Sergide Vurucuoğlu'nun kağıt kesme, yırtma ve kağıt katmanları oluşturma tekniklerini kullanarak ürettiği işlerden oluşuyor. hakim. Vurucuoğlu, filozof Slavoj Žižek'in, dünyanın insan eliyle dönüşümünü tanımlayan, içinde yaşadığımız jeolojik çağ olan Antroposen'deki küresel ısınmanın özgürlüğümüzün sınırlarını çizdiği fikrinden ilham alıyor. Bu düşünceden yola çıkarak ekolojik krizi, hem yerel hem de küresel olarak insanlığın en önemli sorunlarından biri olarak yorumluyor ve bu sergi çerçevesinde doğayı, çevreyi ve insanın bunlar üzerindeki etkisini araştırıyor.

Anna Laudel İstanbul presents Halil Vurucuoğlu's solo exhibition titled *"Both Existing and Non-Existent"* between March 17 and April 22, 2022. The exhibition includes Vurucuoğlu's works produced by using the techniques of paper cutting, tearing and creating paper layers that he has mastered. Vurucuoğlu is inspired by the philosopher Slavoj Žižek's idea that the boundaries of our freedom are embodied by global warming in the Anthropocene, the geological age we live in, which defines the transformation of the world by human hands. Based on this idea, he interprets the ecological crisis as one of the most crucial problems of humanity, both locally and globally and within the framework of this exhibition, he explores nature, the environment and the impact of humans on them.



"DOĞA"

ARTER

31 ARALIK 2022'YE KADAR

Locus Solus, merkezine aldığı *"doğa"* fikrini olgular, kurgular ve duygular perspektifinden irdelemeyi amaçlıyor. Doğa ile kültürün birbirlerine nüfuz etme ve birbirlerini etkileme biçimleriyle ilgilenen sergi, aynı zamanda organik süreçler ve doğal ortamlarla insan eylemliliği ve insan elinden çıkma yapılar arasındaki kesişim alanlarını inceliyor. Sergide ilişkisel bir kavram olarak ele alınan *"doğa"*, yerler ile insan ve insan-olmayan varlıklar arasındaki geniş bağlantılar ağı üzerine yeniden düşünme imkânı tanıyor. Ortak anlatıların, ritüellerin, kolektif bilinçdışının ve bireysel deneyimlerin şekillendirdiği çok katmanlı bir inşa olan bu doğa fikri, aynı zamanda insani korkulan ve arzulan da yansıtıyor.

The exhibition Locus Solus takes the idea of *"nature"* as its centre with the aim of exploring its facets through the lens of facts, fictions and emotions. The exhibition is concerned with the ways in which nature and culture permeate and affect each other; how organic processes and natural environments intersect with human agency and edifices. In the exhibition, *"nature"* stands primarily as a relational notion which enables to rethink the vast array of connections between places, non-human and human beings. It unfolds as a multi-layered construct which is shaped by shared narratives, rituals, elements from the collective unconscious, and individual experiences; and which in return, mirrors human fears and desires.

TEN, BEDEN, BEN

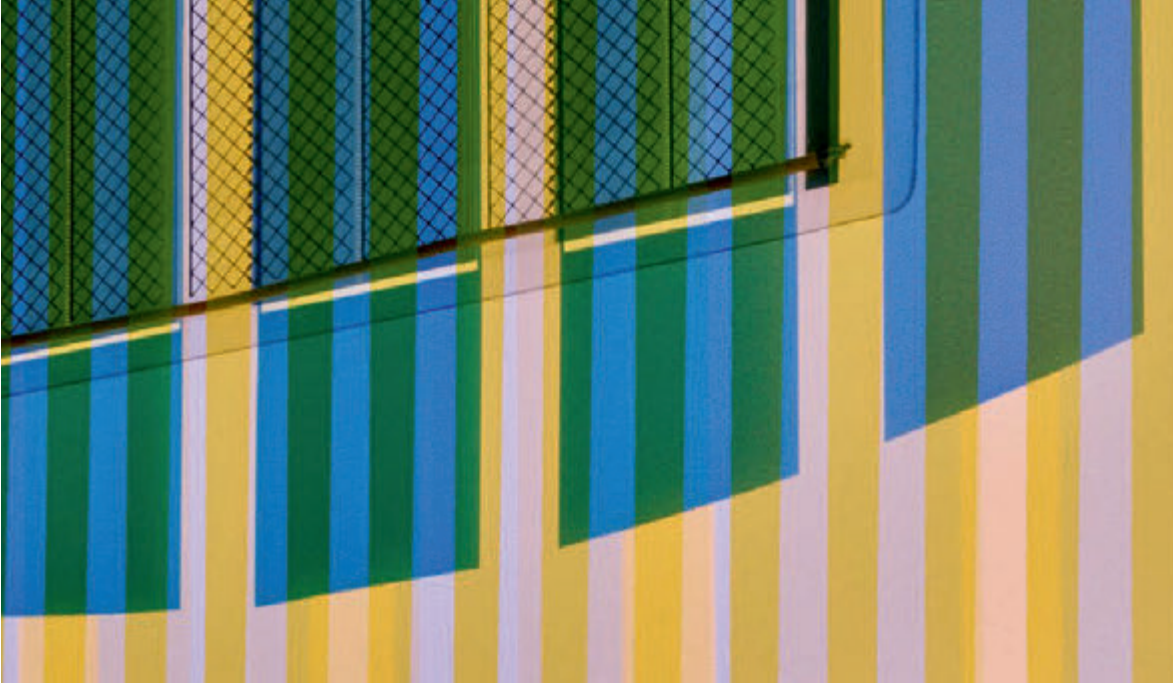
SALT BEYOĞLU

9 ARALIK DECEMBER 2021 - 8 MAYIS MAY 2022

İpek Duben'in kırk yılı aşan pratiğini yansıtmak üzere hazırlanan en kapsamlı sergisi SALT Beyoğlu'nda gerçekleştiriliyor. İşlerinde sıkça kullandığı kendi beden imgelerinden esinle adlandırılan *Ten, Beden, Ben*, erkek şiddetinden toplumsal cinsiyete, yerinden edilme ve göçten tüketim alışkanlıklarına uzanan konuları irdeleyen sanatçının üretimine yeni bir bakış sunuyor. Sergi, Duben'in 1980'lerin başındaki resim ve desenlerinden 2020 tarihli Angels and Clowns'a [Melekler ve Soytarlar] birçok işini yeniden değerlendiriyor.

The most comprehensive exhibition of İpek Duben's work to date, spanning over forty years of her practice, is presented at SALT Beyoğlu. Referring to the artist's extensive use of her body image, *The Skin, Body, and I* offers insight into her works, exploring gender, male violence, displacement, migration, and excessive consumption. The exhibition reevaluates Duben's entire oeuvre, from drawings and paintings made in the early 1980s to her most recent series Angels and Clowns in 2020.





KARANLIKTA PARLAYAN GÜNEŞ IŞIKLARI!

Hollandalı tasarımcı Marjan van Aubel tarafından sanat eserini andıran güneş paneli tasarımı yapılmıştır. Yapılan tasarım geometrik bir desenle çalışılmıştır. Adını eski Mısır güneş tanrısı Ra'dan alan şeffaf güneş paneli, bir milimetreden daha incedir ve bir pencereye asılmak üzere tasarlanmıştır. Böylece gün boyunca ışık değiştikçe çevredeki duvarlara canlı gölgeler düşebilir. Güneş battığında, gün boyunca fotovoltaiik (PV) hücreler tarafından yakalanan enerjiyle çalışan, pencere askısına gömülü elektrominesanslı bir kağıt halkası parlamaya başlar. Van Aubel'in geçen yıl tanıttığı Sunne ışığı gibi geleneksel bir güneş lambasının aksine, Ra'nın amacı aydınlatma sağlamak yerine, en yeni nesil net, esnek PV'lerin sadece işlevsel olanlardan ziyade sanatsal ve dekoratif uygulamalara sahip olabileceğini göstermek için tasarlandı. Van Aubel; **"Esnek renkli, şeffaf bir yüzey bu size birçok tasarım olanağı sunuyor. Cam veya kil gibi çalışabileceğiniz kendi içinde bir malzeme haline geliyor. Güneş enerjisinin bir sanat biçimine dönüşebileceğini göstermenin güzel olduğunu düşünüyorum. Arzu edilir bir şey olur, onu saklamak yerine etrafımızın sarılmasını isteriz."**

Aubel, hacim kazandıracak geleneksel bir LED ışık kaynağı kullanmak yerine, sanat eserinin ortasındaki parlayan halkayı, saat ekranlarında ve acil durum işaretlerinde bulunan türden bir elektrominesanslı kağıttan şekillendirdi. Fosfor kaplaması, goblenin entegre pilinden sağlanan bir elektrik akımına bağlandığında parlamaya başlar. Van Aubel, goblenin yapıştırıcı olmadan bir arada tutulduğunu, böylece güneş pilleri gibi parçalara ayrılabilceğini ve geri dönüştürülebileceğini söyledi. Organik fotovoltaiikler ayrıca diğer tüm güneş panellerinden daha düşük bir enerji geri ödeme süresine sahiptir, yani üretim, nakliye, kurulum ve nihai geri dönüşüm boyunca tükettikleri kadar enerji üretmeleri sadece birkaç ay sürer. Van Aubel, **"Bir enerji kaynağının gerçekten yenilenebilir olması için, yaşam döngüsü boyunca tükettiğinden daha fazla enerji üretmesi gerekir. Organik fotovoltaiiklerin enerji geri ödeme süresi, geleneksel fotovoltaiiklerden çok daha kısadır ve kolayca geri dönüştürülebilecekleri ve parçalanabilecekleri şekilde yapılmıştır. Peyzajlarımızı 40 yıldan fazla sürmesine rağmen geri dönüştürülemeyen güneş alanlarıyla doldursak, sorunu geleceğe erteliyoruz."**

Strips of colourful photovoltaic cells are arranged into a geometric pattern to form this artwork, conceived by Dutch designer Marjan van Aubel to bring solar panels from our roofs into our homes.

Named Ra after the ancient Egyptian sun god, the see-through solar tapestry is less than one millimetre thick and was designed to be hung in a window, so that it can cast vivid shadows on the surrounding walls as the light changes throughout the day.

When the sun goes down, a ring of electroluminescent paper embedded in the window hanging starts to glow, powered by the energy that was captured by the photovoltaic (PV) cells throughout the day. Unlike a traditional solar lamp, such as the Sunne light that van Aubel unveiled last year, Ra's purpose is not strictly to provide illumination. Instead, it was designed to show how the latest generation of clear, pliable PVs can have artistic and decorative applications, rather than just functional ones.

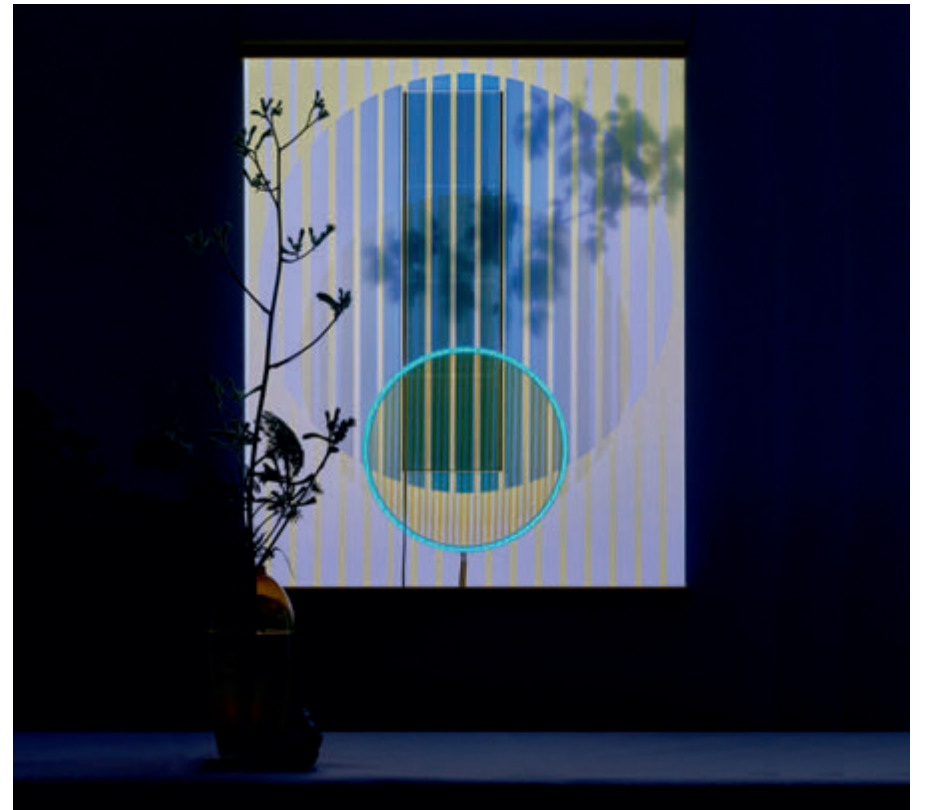
"A coloured, transparent surface that is flexible - this gives you a lot of design possibilities," van Aubel told. "It becomes a material in itself that you can work with

like glass or clay." "I think it is nice to show that solar energy can become a form of art," she added. "It becomes something desirable, something that we would like to be surrounded by instead of hiding it."

Instead, it was designed to show how the latest generation of clear, pliable PVs can have artistic and decorative applications, rather than just functional ones. Ra uses the same organic PVs as the solar skylight that van Aubel created for the Dubai Expo 2020, but puts them into a more affordable, accessible form. Also known as plastic solar cells, this third-generation solar technology works with the help of light-absorbing ink that is applied in thin layers, covering nanoparticles of titanium oxide that can convert the captured sunlight into electricity.

This allows the PVs to be printed almost like a magazine but using a thin sheet of polyethylene terephthalate (PET) plastic instead of paper as a backing.

www.dezeen.com/2022/01/26/ra-marjan-van-aubel-tapestry/





2022'NİN ÖNE ÇIKAN PROJESİ **GALATAPORT**, ASPEN'İ TERCİH ETTİ!

FAMOUS PROJECT OF 2022 **GALATAPORT** DECIDED ON ASPEN!



Karaköy'ün kullanılmayan limanlarını tekrar canlandırmayı hedefleyen Galataport, içerisinde birçok ofis, mağaza ve restorana ev sahipliği yapıyor. Türkiye'nin en büyük projelerinden olan Galataport İstanbul açıldığı günden beri büyük ilgi gördü.

PROJE /PROJECT: GALATAPORT İSTANBUL ANA YÜKLENİCİ / MAIN CONTRACTOR: GALATAPORT İSTANBUL LİMAN İŞLETMECİLİĞİ VE YATIRIMLARI A.Ş. **MİMAR/ ARCHITECT:** TANJU ÖZELGİN STUDIO & NORM ARCHITECTS **PROJENİN YERİ/ LOCATION:** BEYOĞLU, İSTANBUL, TÜRKİYE / BEYOĞLU, İSTANBUL, TURKEY **ÜRÜNLER / PRODUCTS:** INTEGRA LİNEER BAFFLE SİSTEM A METAL ASMA TAVAN SİSTEMLERİ / INTEGRA LINEAR BAFFLE SYSTEM A METAL CEILING SYSTEMS INTEGRA ÖZEL ÇÖZÜMLER CIRCLE METAL ASMA TAVAN SİSTEMLERİ / INTEGRA SPECIALS CIRCLE METAL CEILING SYSTEMS INTEGRA TILE CLIP-IN STANDART METAL ASMA TAVAN SİSTEMLERİ / INTEGRA TILE CLIP-IN STANDARD METAL CEILING SYSTEMS INTEGRA LİNEER RANDOM LINE METAL ASMA TAVAN SİSTEMLERİ / INTEGRA LINEAR RANDOM LINE METAL CEILING SYSTEMS INTEGRA LİNEER ÖZEL BAFFLE METAL ASMA TAVAN SİSTEMLERİ / INTEGRA LINEAR SPECIAL BAFFLE METAL CEILING SYSTEMS INTEGRA PLANK PERSPEKTA C BANDRASTER METAL ASMA TAVAN SİSTEMLERİ / INTEGRA PLANK PERSPEKTA C BANDRASTER METAL CEILING SYSTEMS **FOTOĞRAF/ PHOTO BY:** EMRE DÖRTER

Galataport, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Kampüsü ve Karaköy Vapur İskelesi arasındaki sahil şeridinde bulunuyor. İstanbul'un yeni cazibe merkezi olan Galataport, liman terminali, restoran zincirleri, kafeler, dünyaca ünlü markaların mağazaları ve muhteşem manzarasıyla ziyaretçilerini ağırlıyor. Liman aynı anda 3 büyük yolcu gemisine ev sahipliği yapabilecek kapasiteye sahip. Aynı zamanda Galataport İstanbul'da mağaza ve yeme içme alanlarına 52 bin m² ayrılmış. Bununla birlikte projede 43 bin m²'lik ofis kiralama alanı bulunuyor. İstanbul'un yeni cazibe mekanı olan bu görkemli yapının tavanları ise Aspen imzası taşıyor.

Galataport aiming to revive obsolete harbours of Karaköy is a home of several offices, shops and restaurants. Galataport as one of the biggest project of Turkey attracted great attention from its guests since it has been opened at İstanbul. Galataport is on the coastline which is between Mimar Sinan University of Fine Art Campus and Karaköy Ferry Port. Galataport which is a new centre of attraction hosts its guests with its harbour terminal, restaurant chains, cafes, shops of worldwide known brands and outstanding view. The harbour has a capacity that can host 3 big passenger ship at the same time. Moreover, at Galataport İstanbul 52.000 m² is reserved for areas of shops and food & beverages. There is also 43.000 m² area of office renting. Ceilings of this outstanding building bear Aspen's signature.



EMİR MANSURİ

MANSURİ

ARCHITECS

(HEDEF PROJE)

KURUCUSU



Gençlere söylediğim bir felsefem var: "Doktor hatasını gömer, mimar hatasını diker." Kendi mesleğimi icra ederken her zaman bu düşüncemi dikkate alırım. Çünkü mimarlık bir yaratıcılık işidir. Mimarlık birçok farklı disiplini içerisinde barındıran bir meslektir.

EMİR MANSURİ

Emir Mansuri 1966 yılında doğdu. 1988 yılında İstanbul Teknik Üniversitesi Mimarlık Fakültesi Mimarlık Bölümü'nde eğitimini tamamladıktan sonra Amerika'da inşaat yönetimi ve tasarımı üzerine sağlık yapılarına yönelik eğitimini tamamladı. Mansuri, 1992 yılında Türkiye'ye dönüş yaptıktan sonra 4 yıl Çukurova Üniversitesi'nde öğretim görevlisi olarak kariyerine başladı. Adana macerası öğretim görevlisi olarak başlayan Mansuri, bulunduğu şehirde Hedef Proje şirketini kurdu. Ardından Mansuri Architect ismiyle devam etti. 1996'dan beri aktif olarak çalışan Mansuri, çoğunlukla sağlık yapıları tasarlıyor.

Emir Mansuri was born in 1966. After completing his education in Istanbul Technical University, Faculty of Architecture, Department of Architecture in 1988, he completed his education on construction management and design in the USA, for health buildings. After returning to Turkey in 1992, Mansuri started his career as a lecturer at Çukurova University for 4 years. Mansuri, who started his Adana adventure as a lecturer, founded Hedef Proje company in his city. Then he continued with the name Mansuri Architect. Working actively since 1996, Mansuri mostly designs healthcare structures.

EMİR MANSURİ

MANSURİ ARCHITECTS

Projenin kendi ile olan ilişkisi topografya durumu bunlar bizim için önemli detaylar. Benim sevdiğim bir laf daha var: "Mimarlıkta iki kere iki dört değil beş eder değil beş eder, çünkü zaten dört koşulun sağlamaktır zorundasınız."
Bu nedenle temel detaylardan sonra asıl önemli olan bizim sağlayacağımız katkılardır. Gerek görsel, gerek projenin çevreyle olan uyumu, güncelliği ve çağdaş tasarımı. Hastaneler bir yönetmeliği olan kendine özgün yapılardır.

Bize kendinizden bahsedebilir misiniz?

1966 doğumluyum. 1988 yılında İstanbul Teknik Üniversitesi mimarlık bölümünü bitirdim. Eşimle burada tanıştık. Eşim de mimar. Sonrasında yüksek lisans eğitimimi Amerika'da inşaat yönetimi ve tasarım üzerine sağlık yapıları hakkında uzmanlaşarak tamamladım. Üzerine çalıştığım uzmanlık alanım benim hayatıma asıl yön veren etkidir. Eşimle Amerika'da evlendik. Bir de oğlumuz var. Kendisi de mimar. Mimar bir aileyiz yani. 1992 senesinde Türkiye'ye döndükten sonra dört sene Çukurova Üniversitesi'nde öğretim görevlisi olarak çalıştım. Çukurova Üniversitesi'ne gelişim, elçilik ve eğitim ateşeliği tarafından eğitim dili İngilizce olacağı bir çalışma teklifi aldım. Aslında Adanalı değilim, bu teklifle Adana maceram başlamış oldu. 96 yılında sağlık yapıları üzerine doktora eğitimime de başladım. Bu süreçte bir karar aşamasındaydım ve akademisyenlik yerine profesyonel mimarlık hayatımı sürdürmeye karar verdim. Başlangıçta eşimle birlikte Hedef Proje ve Mansuri Architect olarak ofisimizi kurduk. 1996'dan beri aktif olarak ofisimizde hedef projelerle çalışıyoruz. Ağırlıklı projelerimiz sağlık ve yönetim binaları üzerine. Ofisimizde aile olarak ve bizim dışımızda üç mimar arkadaşımızla birlikte çalışmamızı sürdürüyoruz.

Hedef proje ve Mansuri Architects iki ayrı ofis mi?

Hayır değil. Mansuri Architects Hedef Proje çatısı altında kuruldu ve sektörel çalışmalar bu çatı altında devam ediyor. Mansuri Architects hedef projenin bir alt kuruluşudur.

Hedef proje olarak tasarıma bakış açınız öğrenebilir miyiz?

Mimarlık çok dinamik bir meslektir. Günün getirdiği koşullar ve gereksinimler tasarımlarımızı her zaman etkiler. Tabi pandemi ile birlikte her meslekte olduğu gibi mimarlıkta da çok ciddi değişimler yaşandı. Çukurova Üniversitesi'nde hala dışarıdan destek veren bir öğretim üyesi olarak her zaman gençlere söylediğim bir felsefem var: "**Doktor hatasını gömer, mimar hatasını doker.**" Kendi mesleğimi icra ederken her zaman bu düşüncemi dikkate alırım. Çünkü mimarlık bir yaratıcılık işidir. Mimarlık birçok farklı disiplini içerisinde barındıran bir meslektir. Mesleğimizi yaparken her zaman söylediğim şey iyi araştırma yapıp yaptığımız işin arkasında durabileceğimiz ve kullanıcı gereksinimlerini tamamlayan işler yapmamız gerektiğidir. Çünkü mimarlıkta hata yapmamak önemlidir. Günümüz teknolojinin son noktasına kadar kullanılabilen yaklaşımlarla işimizi yapmalıyız. Karşı tarafı ikna edebilmek için yaptığımız işi ilk önce bizim beğenmemiz gerek. Hatta "**mimarlar siyah giyer ama bizim çok renkli bir düşüncemiz var**" diye çok meşhur bir laf vardır, çok hoşuma gider bu laf. Hep söylerim bu renkleri bu duyguları ve bu heyecanı hiç kaybetmeyin. Genel olarak bu bakış açısıyla ilerliyoruz. Ancak bu son iki senede pandemi bize sürdürülebilirlik, insan-yapı-çevre ilişkileri hakkında çok şey öğretti. Bunların hepsi artık tasarım süreçlerimizde etkili olan temel kavramlar. Yapımızın fonksiyonel olması lazım, ayakta durması lazım, ve evet güzel olması lazım.



İç mimar dış mimar kavramları beni çok rahatsız eder. Mimar mimardır binanın tasarımcısı, yaratıcısıdır. Biz bu binayı tasarlarken tüm temel fonksiyonları yerine koyduktan sonra, iç mekanlarda düşünerek tasarım yaptık. İç tasarımları yaparken tabii ki çözüm ortaklarımız vardı. Bunlardan bir tanesi de Aspen firmasıdır.



Ağırlıklı olarak sağlık yapılan yaptığınızı söylemişsiniz, yaptığınız diğer işlerden de bahsedermisiniz?

Benim ihtisaslaştığım eğitim sağlık yapılan üzerine oldu-ğu için kendimizi bu yönde geliştirdik ve bu alanda gün-cel verileri takip ederek ağırlıklı sağlık yapıları çiziyoruz. Bunun yanı sıra nitelikli ve büyük ölçekli yönetim binaları, turizm yapıları ve büyük toplu konut projelerimiz var.

Click dergisinde yer verdiğimiz Adana Medline proje-si vardı. Bu projenin tasarım sürecini bize biraz anla-tabilir misiniz?

Aslında projenin adı Adana Medline Hastanesiydi. Bu proje yaklaşık on sene önceki projedir. Bu projeye bir-likte, bizim Türkiye ve dünyanın birçok yerinde hastane projelerimiz oldu ve uygulandı. Hatta Dünya Sağlık Örgütü ile ortak paydada buluştuğumuz projelerimiz de var. Pandemiden önce Dünya Sağlık Örgütü merkezli, Kuzey ve Güney Afrika'da hastane projelerimiz var. Türkiye dışındaki çevre ülkelerden bazıları da Azerbaycan, Türkmene-istan, Gürcistan, Suriye. Son yıllarda Kuzey Irak'ta da hastane projelerimiz var. Adana'da şu anda uygulaması çalışılan bizim çizdiğimiz üç büyük hastane projesi var. Bunlardan bir tanesi Medline hastanesi. Şu anki ismi ile Medical Hastanesi. İlk kuruluşunda adı DSK Metropark hastanesiydi. 140 yataklı bir hastane olan Medline1 yak-lak on sene önce devreye girdi. Projelendirme aşaması bir sene sürdü. Şu anda Medline2 de yapıldı. Bu hasta-nede 2021'de devreye girdi, bu projeyi de biz çizdik. Tüm hastane projelerimiz de olduğu gibi bu projemizde de ilk dikkate aldığımız hastanemizin kimlere hizmet verece-ği konusuydu. Nasıl bir bina yapılacak, çevre koşulları nelerdir ilk önce bunları inceledik. Projenin kendi ile olan ilişkisi topografya durumu bunlar bizim için önemli de-tyaylar. Benim sevdiğim bir laf daha var, *"mimarlıkta iki kere iki dört değil beş eder, çünkü zaten dört koşulun sağlamak zorundasınız."* bu nedenle temel detaylardan sonra asıl önemli olan bizim sağlayacağımız katkılardır. Gerek görsel, gerek projenin çevreyle olan uyumu, gün-celliği ve çağdaş tasarımı bir bütün olarak değerlendirilir. Hastaneler bir yönetmeliği olan kendine özgün yapılardır. Hastanelerin kendi içinde çalışan bir dinamizmi ve fonk-siyonu vardır. Bu şemayı sağlamak zorundayız. Hasta-

nenin girişi çıkışı gibi temel gereksinimler gibi detaylarla birlikte binayı nasıl farklılaştıracağımız, nasıl daha pozitif olarak farklılaştıracağımız önemlidir. Dediğim gibi güncel ve çağdaş tasarım koşulları kaygıları çağdaş teknolojiler ve mimarın en önemli planlamalarından bir tanesi çağdaş malzemeleri seçmesidir. Mimar yeni malzemelere hakim olmalı, malzeme detaylarını projeye yansıtmalı ve doğru bir şekilde ilerletmesi gerekmektedir. Biz de bu kaygılarla tasarımlarımızı bir yıl süreyle planladık. Aynı dönemde bir hastane projemiz daha vardı. Bu hastane daha küçük bir hastane olmasına rağmen daha zor bir arazi üzerindeydi. Aslında sorunuzun cevabı yeni malzemeler, yeni çizgiler. Ama bunları mimarlığın temel prensiplerine sadık kalarak yapmalıyız. Çünkü hizmet verdiğimiz bu fiziki yapının kul-lanıcısı bir canlı, dinamik bir insandır. Bu işleri yaparken, insanlara huzurlu, rahat, kullanışlı bir mekan sunabilirse-niz işte o zaman başarılı bir proje yaptığınız iddiasında bulunabilirsiniz. İç mimar dış mimar kavramları beni çok rahatsız eder. Mimar mimardır binanın tasarımcısı yaratı-cısıdır. Biz bu binayı tasarlarken tüm temel fonksiyonları yerine koyduktan sonra, iç mekanlarda düşünerek tasa-rım yaptık. İç tasarımları yaparken tabii ki çözüm ortakla-rımız vardı. Bunlardan bir tanesi de Aspen firmasıdır.

Peki malzeme seçiminiz nasıl yaptığınızı sorabilir miyim?

Bir kere hastane yaptığımız için malzemenin belirli bir nitelikte olması gerekmekte. Sürdürülebilir, malzemenin çevre dostu olması bizler için önemli olduğundan aynı zamanda görsellik ve tasarım çizgimize cevap verebi-len malzemeler seçtik. Çünkü ilk başta çektiğiniz çizgiyi uygulamaya koyacaksınız. Bu nedenle malzeme bilgisi çok önemli, malzemenin kullanılabilirliğini bilmeniz gere-kliyor. Her malzemenin kendine göre bir karakteri, kimliği, kişiliği vardır. Bunun içerisinde matematiği, fiziği her şey mevcut. Bu bilgilere hakim olarak ve tasarımımıza uygun olan malzemeleri seçiyoruz. Önemli olan bizim yarattığı-mız dile ve kompozisyona malzemenin cevap vermesi. Çünkü mimarlıkta hayal ediyorsunuz, bu hayali sonrasın-da kağıda döküyorsunuz, çizgilerle ifade ediyorsunuz, bu çizgilere cevap verebilen bir malzeme seçmeniz gereki-yor. İşte bu malzeme bilgisidir.

Malzemelerin tüm detaylarını göz önünde bulundurarak bu malzeme bizim tasarımımıza uygundur diyoruz veya çözüm ortaklarımız ile diyaloga giriyoruz. Bizim ortağı-mız bizim için istediğimiz malzemeyi istenilen formda kullanabilir miyiz diye diyaloglar kuruyoruz. Dediğim gibi Aspen firması çözüm ortaklarımızdan birisi. Burada özel üretimlerimiz oldu. Aspen'in temel malzeme ve kimlik çerçevesi içerisinde işbirliği yaptık onlara çizimlerimizi gönderdik, firmanın arge bölümü ile defalarca bir araya geldik. Sürecin sonunda kolay olmayan ama çok keyifli ve çok başarılı bir sonuç elde ettik. Görselliğini koruyan, sağlam, güncelliğini koruyan on yıllık bir hastane.

Peki Aspen'den hangi ürünleri kullandınız? Bölücü sistemler, asma tavan malzemeleri?

Genel olarak tavan kullandık. Bölme, zemin... hemen hemen firmamızın bütün disiplinlerini bir arada kullandık.

Geçmişten günümüze tasarıma bakış açınızla ilgili değişimlerden bahsettiniz, siz bu değişim süreci ile ilgili ne düşünüyorsunuz?

İlk başta size söylediğim gibi mimarlık çok dinamik bir meslek. Günümüz dijital çağında medya ortamları da çok etkili. İki sene öncesine kadar pandemi, sosyal me-safe gibi kavramlarımız yoktu. Kaygılarımız yoktu. Şu anda bu kavramların hepsi hayatımızın birer parçası oldu ve hayatın bir parçası olan her şey mimarlığın bir parça-sıdır. Eğer pandemi size bir şeyler öğretip mecbur kıldırdıysa, tasarladığınız yapının; güncel, kullanışlı, çağdaş biçimde çevre koşullarına uyması gerekmektedir. Elbette binamızın ayakta durması ve güzel olmasını sağ-lamamız gerekiyor. Günümüzde ayrıca bunun pandemi koşullarına da uyması gerekiyor. Mesela havaalanları için, yeni bir havaalanı yapılsa herhalde çok farklı bir yapıda olur. Ama beş-on sene önce yapılan bir hava-alanında fiziki kurallara bunu sağlamak zorundasınız. En azından benim ofisim için şunu söyleyebilirim ki ben pandemi kavramını hiçbir zaman tasarım aşamasında bir kavram olarak düşünmemiştim ama bugün Kuzey Irak'ta Erbil'de bir hastane tasarlıyoruz, pandemi süreci-nin getirdiği kurallara göre projemizi şekillendiriyoruz. Örneğin açık hava alanlarının oranı çok daha fazla.



Tasarladığımız bahçelere insanların her koşulda yaşayabilecekleri alanlar olarak tasarlıyoruz bu mimarın görevidir. Pandemi hayatımıza bir kaygı ve şart olarak girdi. En azından şu an tüm tasarımlarımızda bu şekilde ilerliyoruz. Önümüzdeki yıllarda karşımıza ne çıkar bilemiyorum. Başta da söylediğim gibi bu dinamizm ve sürdürülebilirlik güncelliğini korur. Eğer bu güncellik olmasaydı mimarlıkta emin olun çok mekanik bir meslek olurdu. Evet mimarlığı da dijital ortamda kullanırsınız ama insan faktörü olduğu için değişken koşullar olduğu için, her zaman mimarın fonksiyonu var olacaktır. Mimarın yerini bir robotun alacağına inanan bir kişi değilim. Örneğin yapay zekayla istediğiniz tasarımı verildiği kadar alırsınız ama insan aklı ve hayal gücü sonsuzdur. Tasarım mikrosundan makrosuna kadar bir bütündür, küçük bir kalemde büyük bir yapıya kadar düşünebilirsiniz. Ve her aşamasında bu dinamizm yer alır. Eğer güzel ve doğru bir tasarım yapmak istiyorsanız bu heyecanı, bu bilgiyi, bu kaygıyı kaybetmeksizin çağdaş malzemelerle günümüzün çağdaş koşulları içinde hayalinizi ve tasarımınızı kağıda dökmelisiniz.

Son olarak ütopyik bir tasarım ya da bir malzeme yapmak isteseniz çıkış noktanız ne olurdu?

Amacı nedir, kime hizmet verecek, neye hizmet verecek, nasıl hizmet verecek. Bu kaygılar ile yola çıkarım. Bu ütopyayı inşa edilebilen bir kavrama getirmeye çalışırım. Burada her zaman kullanıcı çok önemlidir. Bu yapacağın şeyin ucu insana dayanacağı için insanın anatomisi, koşulları, ihtiyaçları ve belli bir kalıbı vardır. Bu üç kaygının detayı kafama oturmaya başladığı zaman başladım. Örneğin Mars'a insan için yapı-

lacak bir yapı yapacaksa bu koşulları göz önüne alırdım. Tabi ne çıkar nasıl çıkar şu an onu bilemem.

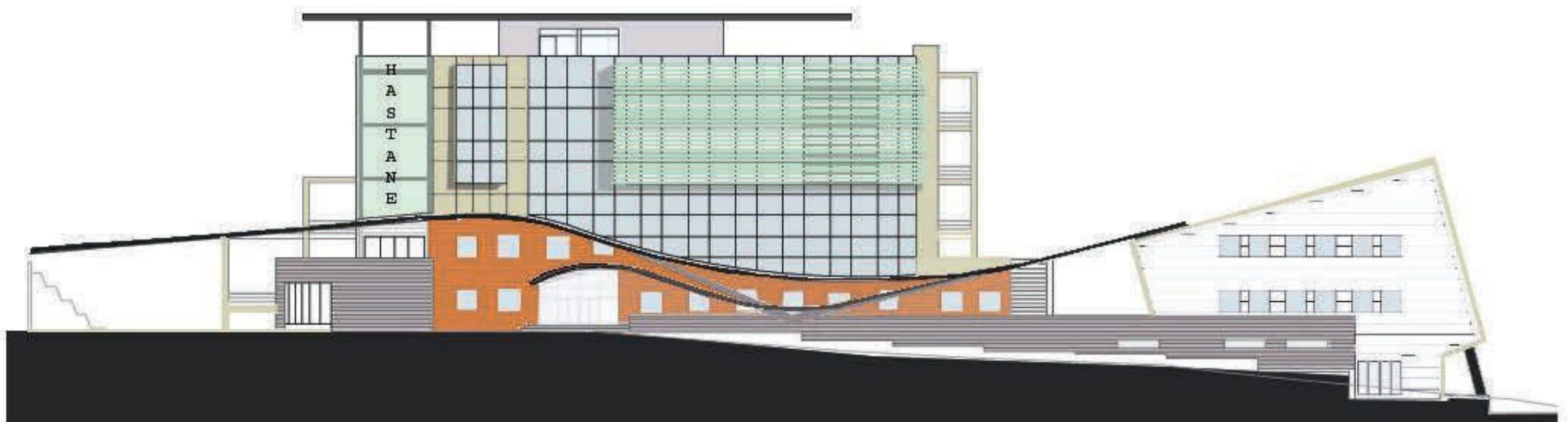
Mesela Mars'ta bir şey tasarlayacak olursanız bu ne olurdu?

Çok zor bir soru sordunuz. Şu an bilemem ama bu ihtiyaca göre değişir. Bana göre fazlasıyla ütopyik bir soru. Oranın fiziğini bilmeniz lazım, astronomi bilmeniz lazım. Birçok konuda bilginiz olması lazım. Bu konuda net bir cevap veremem size ama bilim kurgu üzerine düşünürsek insanların 21.yy belki 22.yy'da nasıl bir farklı gezegende yaşayacakları düşünüp onların ihtiyaçlarına göre projelendirme yapardım. Böyle bir kaygım ve hayalim olmadığı için çok net bir cevap veremeyeceğim. Biz dünyayı ve çevremizi güzelleştirelim. Tüm insanlık için daha yaşanabilir bir ortam yaratalım. Bu kaygı benim için çok daha önemli.

Daha gerçekçi bir konuya geçecek olursak gelecek projeleriniz nelerdir diye sorabilir miyim?

Dediğim gibi genelde bizim projelerimiz sağlık yapıları. Yurtdışında yine bir hastane projemiz olacak. Görüşmelerimizi sağlıyoruz, Moldova'da 180 yataklı bir hastane projesi. Bunun yanı sıra özel bir projemiz daha var. Kentsel dönüşüm projesi diyemeyiz, ama karma bir proje. İçerisinde konutu, sosyal alanları var. Proje, yaklaşık dört yıldır üzerinde çalıştığımız çok büyük bir proje. Pandemi itibarı ile projenin temel prensiplerine sadık kalarak yeniden düzenledik. İçindeki konutları, ticareti, sosyal alanlarıyla, kamusal alanlarıyla küçük bir şehir yaratıyoruz. Pandemi ile birlikte projenin temel tasarımı %80 oranında değişti.





Could you please tell us about yourself?

I was born in 1966. I graduated from Istanbul Technical University department of architecture in 1988. I met my wife in here. My wife is also an architect. Thereafter, I completed my master's degree about construction management and design by specializing on healthcare buildings in America. My field of specialization I work on it is an essential factor that dominate my life. My wife and I married in America. We have a son as well. He is also an architect. In other words, we are an architect family. After I came back Turkey at 1992, I worked as an instructor at Çukurova University for four years. I received an offer to work at Çukurova University by the embassy and office of educational attaché since the language of instruction will be English. I'm not from Adana, with this offer my Adana adventure had begun. I started to my doctorate on healthcare buildings in 1996. In this period, I was in a decision stage and I made a decision on following my life of professional architect instead of academic profession. At first, we founded our office as Hedef Proje (Project of Aim) and Mansuri Architect with my wife. We have been actively working in our office with aim projects since 1996. Most of our projects are on healthcare and administration buildings. We continue our work as a family in our office and together with our three architect friends apart from us.

Are Hedef Proje and Mansuri Architect two different office?

No, they're not. Mansuri Architect was founded under the roof of Hedef Proje and sectoral works continue under this roof. Mansuri Architect is a subsidiary of Hedef Proje.

Could we learn your perspective for design as Hedef Proje?

Architecture is a very dynamic profession. Conditions and requirements of present-day always effect our designs. Sure, architecture had serious changes due to the pandemic like in every profession.

Today, as an instructor who is still supportive from outside at Çukurova University, I have a thought I always say to the young ones, "Doctor buries his/her mistake, architect sews his/her mistake". While I do my own profession, I always take my this thought into consideration since architecture is a work of creativity. Architecture is a profession including several different discipline in it.

The thing I always say while we do our profession is that we should do works that we can stand behind and that fulfil users requirements after doing a good research. It is because not making a mistake is important for architecture. We should do our works with approaches that can use final point of today's technology.

To persuade to others, it is necessary that we must like our work we did. In addition, there is a famous statement, I really love, saying that architects put on black but we have a colourful thought. I always say that do not lose ever these colours, emotions and this excitement. Generally, we continue to work with this perspective. However, pandemic taught us a lot about sustainability and relationship between human-structure-environment in this last two year. All these now are essential concepts that are affectable in our design processes. Our structure should be functional, durable and yes, it should be beautiful.

You said that you mostly do healthcare buildings, could you please tell about other works you are doing?

Since the education that I specialized in is on healthcare buildings, we have developed ourselves in this direction and we mostly draw healthcare structures by following actual data. In addition to this, we have projects of qualified and large scale administrative buildings, tourism structures and large housing estate.

Adana MetroPort, which we included in Click magazine, could you tell us about the design process of this project?

Actually, the name of the project was Adana Medline hospital. This project is a project from approximately ten years ago. Besides this project, we had hospital projects in Turkey and in many parts of the world and they were implemented. Even, we have projects where we found a common ground with the World Health Organization. Before the pandemic, we have Hospital projects centred on the World Health Organization in North and South Africa. We have projects which are in some of the surrounding countries other than Turkey like Azerbaijan, Turkmenistan, Georgia, Syria. In recent years, we also have hospital projects in Northern Iraq.

There are three big hospital projects we drawn and the implementation of them is currently being worked in Adana. One of them is Medline hospital. Its current name is Medical hos-

pital In its first establishment, its name was DSK Metropark hospital. This hospital is a 140-bed hospital. Medline1 was launched about ten years ago. The project design process took a year. Medline 2 was also done.

This hospital started to become active in 2021 and we drew its project as well. Like in the all our hospital projects, in this project the first thing we took into considerations was about whom our hospital will serve. We first examined what kind of building will be constructed and what environmental conditions are. The relationship of project with itself and its situation of topography are important details for us. I appreciate another remark, "two times 2 is equal 5 not 4 in architecture, because you must anyway ensure condition of four." For this reason, after basic details, the most important thing for us is our contributions that we will ensure either visual or harmony of project with environment and its up-to-dateness and modern design. Hospitals are distinctive structures which has a regulation. Hospitals have a working dynamism and function within themselves. We have to provide this schema. It is important that how we will differentiate the building in a positive way with details such as entrance and exit of hospital and main requirements. As I said, today while we are doing modern designs at the same time we should modern materials changing day by day. Architect should command new materials, reflect details of materials for project and we have to carry forward the project in a proper way. With these concerns, also we planned our design for a year. In the same period, we had another hospital project. Although this hospital was smaller, it was above a rough land. We carried out our this hospital, which is almost eight years old, during the same period. Actually, the answer of your question is new materials and new lines.

However, we should do these by being faithful for main principles of architecture since the user of the physical structure that we provide service is an alive, dynamic human. While doing these works, if you can present to humans a peaceful, comfortable, practical place, then you may assert that you did a successful project. Architect or interior architect notions make me discomfort a lot. Architect is architect creator of building's design. While we were designing this building, we did design by thinking of interior spaces after completed all main functions. Of course, we had solution partners while designing the interior. One of them is Aspen company.

The relationship of project with itself and its situation of topography are important details for us. I appreciate another remark, "Two times 2 is equal 5 not 4 in architecture, because you must anyway ensure condition of four." For this reason, after basic details, the most important thing for us is our contributions that we will ensure either visual or harmony of project with environment and its up-to-dateness and modern design. Hospitals are distinctive structures which has a regulation.



May I ask you how did you choose the materials?

First of all, since we are constructing a hospital the materials should have a specific qualification. As it is important for us that material is sustainable and environment friendly, we choosed materials which can also provide our visual and design line. Because you will implement the line you first draw. For this reason, the knowledge of material is really important and you should know usability of material. Each material has its own character, identity, and feature. Everything is included here like mathematics and physic. We choose the materials that are suitable for our design by commanding these information.

The important thing is that material has an answer for our interpretation and composition that we created. Because, in architecture you dream, then you draw this dream into paper and express it with lines. You should choose materials which can answer these lines. This is knowledge of the material. Taking into consideration of all details of materials, we say that this material is suitable for our design or contact our solution partner. We contact with your partner about if we can use the material that we demand in requested form. As I said, Aspen company is one of our solution partners. We had special productions here. We collaborated within the framework of Aspen's basic materials and identity, sent them our drawings, and met with the company's research and development department many times. At the end of the process, we achieved a result that was not easy but very enjoyable and very successful. A ten-year-old hospital that preserves its visuality, is durable and up-to-date.

Well then, which products did you use from Aspen?

Divider system and materials of ceiling floor. We generally used ceiling. Divider, floor... nearly we used all disciplines of our company together.

You talked about your changes related to your perspective of design from past to present, what do you think about this period of change?

As I said to you at first, architecture is a very dynamic profession. Today's digital era, media is also so effective. Before two years ago, there were no concepts like pandemic or social distance. We had no concerns.

Now, all these concepts are a part of our lives and everything which is part of life is also a part of architecture. If pandemic taught you something and got you to do, you have to adopt current environmental conditions by constructing your building in a form of up-to-date, practical and modern. For sure, we must provide that our building stay standing and be beautiful and it also must be suitable for conditions of pandemic.

For example airports, if a new airport is constructed, it probably will be in a really different structure. However, you must provide this for physical rules of an airport built five-ten years ago. At least I can say for my own office that I have never thought pandemic as a concept during design period but today we are designing a hospital in Erbil in Northern Iraq, we are shaping our project according to the rules brought by the pandemic process. For example, the amount of open air areas are a lot more.

We design the gardens we planned as spaces where people can live under all conditions, this is the duty of an architect. Pandemic entered our lives as a concern and a condition. At least at the moment, we proceed with this concern in all our designs. I don't know what we face with in the upcoming years. As I said earlier, this dynamism and sustainability maintain to be up-to-date. If this up-to- datedness didn't exist, you can be sure that architecture could be a very mechanical profession. Of course, you use digital areas in architecture but since there are human factor and shifting conditions, the function of an architect will always be exist. I'm not a person who believes that a robot will substitute of an architect. For example, you get the design that you want with artificial intelligence as much as it is given to you but human intelligence and imagination is infinite.

Designs is a complete from its micro to macro, you can think of it like from a small pencil to a big structure and this dynamism exist in all stages. If you want to do beautiful and correct design, you should put your dream and design into paper with modern materials in today's modern conditions without losing this concern.

Finally, if you want to do an utopic design or material, what will be your starting point?

What is its purpose, who will it serve, what will it serve, how will it serve. I start with these concerns. I try to bring

a concept that can construct this utopia. Here, the user is always very important. Since the end of what you are going to do will depend on the person, the human has anatomy, conditions, needs and a certain pattern.

I would start when the details of these three concerns started to be clear in my head. For example, if we were to build structure for humans on Mars, I would consider these conditions. Of course, I don't know now what will come out and how it will come out.

For example, If you were to design something on Mars, what would it be?

This is a very difficult question to answer. I can't know now but it depends for needs. This is extremely an utopic question for me. You must know the physics of there, you must know astronomy. You need to have a lot of knowledge. I can't give you an exact answer about this subject but if we think on science fiction, I would think about how people will live on a different planet in the 21st century, maybe the 22nd century, and make projects according to their needs. Since I have no such concerns and dreams, I cannot give a very clear answer. Let's beautify the world, our environment and create a more liveable environment for all humanity. This concern is much more important to me.

If we talk about more realistic issue, could I ask what is your future projects?

As I said, our projects are generally healthcare structures. We will have another abroad hospital project. It will be in Moldova, we are keeping in touch. A hospital project with 180 beds. Besides, we have another special project. We cannot call it an urban transformation project, but it is a mixed project. It has residential and social areas. The project is a very big one that we have been working on for about four years. As of the pandemic, we have rearranged the project by staying faithful to its basic principles. We are creating a small city with its residences, commerce, social areas and public spaces. With the pandemic, the basic design of the project has changed by 80%.



ADANA MEDLINE

EMİR MANSURİ HEDEF PROJE

Adana Medline Sağlık tesisi genel itibarıyla 2 blokta 20.000 m² alan üzerinde, toplam 30.000 m² kapalı kullanım alanında; 200'ü hasta odası, 23'ü yetişkin, 22'si ise yenidoğan yoğun bakım yatağı olmak üzere toplam 245 yatak, 9 ameliyathane (7+2), 50 poliklinik, sosyal alanlar ve yönetim ofisleriyle bir araya getirilmiştir.

Projedeki öncelik, Medline Grubu'nun (Metro Park) markalaşma sürecinde gruba yeni bir kimlik kazandırmaktır. Binanın kentsel bağlantıları, peyzaj organizasyonu ve iç mimari planlaması, hasta, doktor ve ziyaretçilerin ihtiyaçlarına yönelik olarak uyarlandı. Ayrıca Tasarım süreci, Özel Medline Adana Hastanesi'nin uluslararası çalışmaları ve JCI Standartları'nda gözeterek yürütülmüştür.

Hastanede bodrum katlarda doğal ışığa ihtiyaç duymayan mekanlar (klinik laboratuvar, radyoloji laboratuvarı, nükleer birimler, vb.) tasarlanmıştır. Yine 2.bodrum katta; sağlık tesislerinin en önemli unsurlarının başında gelen elektrik, mekanik alt yapılarıyla, bu mekanların ihtiyaç duyduğu birimler ve hastanenin önemli servis birimlerinden çamaşırhane, personel soyunma odaları, depo ve atölyeler, morg, atık merkezi vb. konumlandırılmıştır.

Doğal ışığa ihtiyaç duymayan bir diğer mekan olan otoparklar da bloklarda 3. ve 4. bodrum katlara yerleştirilmiştir. Hastanede 1. bodrum kat, zemin kat, 1. katta mimari ihtiyaç programı yoğunluğu nedeniyle çok kalabalık mekan grupları yer almıştır. Ayakta hastanın hastaneyi ziyareti sırasında minimum iç trafik oluşacak şekilde mimari tasarım şekillendirilmiştir.

Sağlık yapı sınıfına girdiğinden ilgili yönetmeliklerden etkilenilmiş, yerleşim düzeni yapılırken çevresel etkisi, arsanın jeolojik yapısı, şehrin o bölgesinin genel ulaşımı, güneş açıları ve hakim rüzgar dikkate alınarak tasarım yapılmıştır.

PROJE PROJECT: ÖZEL MEDLINE ADANA HASTANESİ **MİMARİ PROJE ARCHITECTURAL PROJECT:** MANSURİ ARCHİTECTS [HEDEF PROJE] **MİMARİ PROJE EKİBİ ARCHITECTURAL PROJECT TEAM:** EMİR M. MANSURİ, İNANA ABDULLİ, HANDE VAROL, SENA GÜNDOĞDU **PROJENİN YERİ LOCATION:** ÇUKUROVA, ADANA / TÜRKİYE



Adana Medline Healthcare facility generally was gathered at 20.000 m² area in 2 blocks and in total 30.000 m² indoors usage area with a total of 245 beds, of which 200 are patient rooms, 23 are adult and 22 are neonatal intensive care beds, 9 Surgery rooms (7+2), 50 polyclinics, social areas and administration offices. Priority of project was to bring group in an new identity during process of Medline Group's (MetroPark) branding. The building's urban connections, landscape organization and interior decoration planning have been adapted to meet the needs of patients, doctors and visitors. Besides, process of design carried out by regarding international works of Private Medline Adana Hospital and JCI standards. Areas (clinic laboratory, radiology laboratory, nuclear units, etc.) which don't need to natural light in basements were designed at hospital. Also, electrical and mechanical infrastructure which are the most important primary elements of healthcare facilities, units which these places needed for and important service units of the hospital such as laundry room, personal change rooms, storage and workplaces, morgue, waste centre etc. were located at the second basement. Parking areas which is another place that doesn't need natural light were placed at 3. and 4. basement at blocks. In hospital, very crowded group areas located at 1.basement, ground floor and 1. floor because of intensity of architecture need programme. Architectural design was formed the way that there will be minimum traffic during the outpatients visit to hospital. Affected by the relevant regulations since it is in the Health Building class, design was carried out while doing settlement organisation by taking consideration environmental effect, geological structure of land, general transportation of that region of the city, sun's position and prevailing wind.





SANAL PAVİLYON

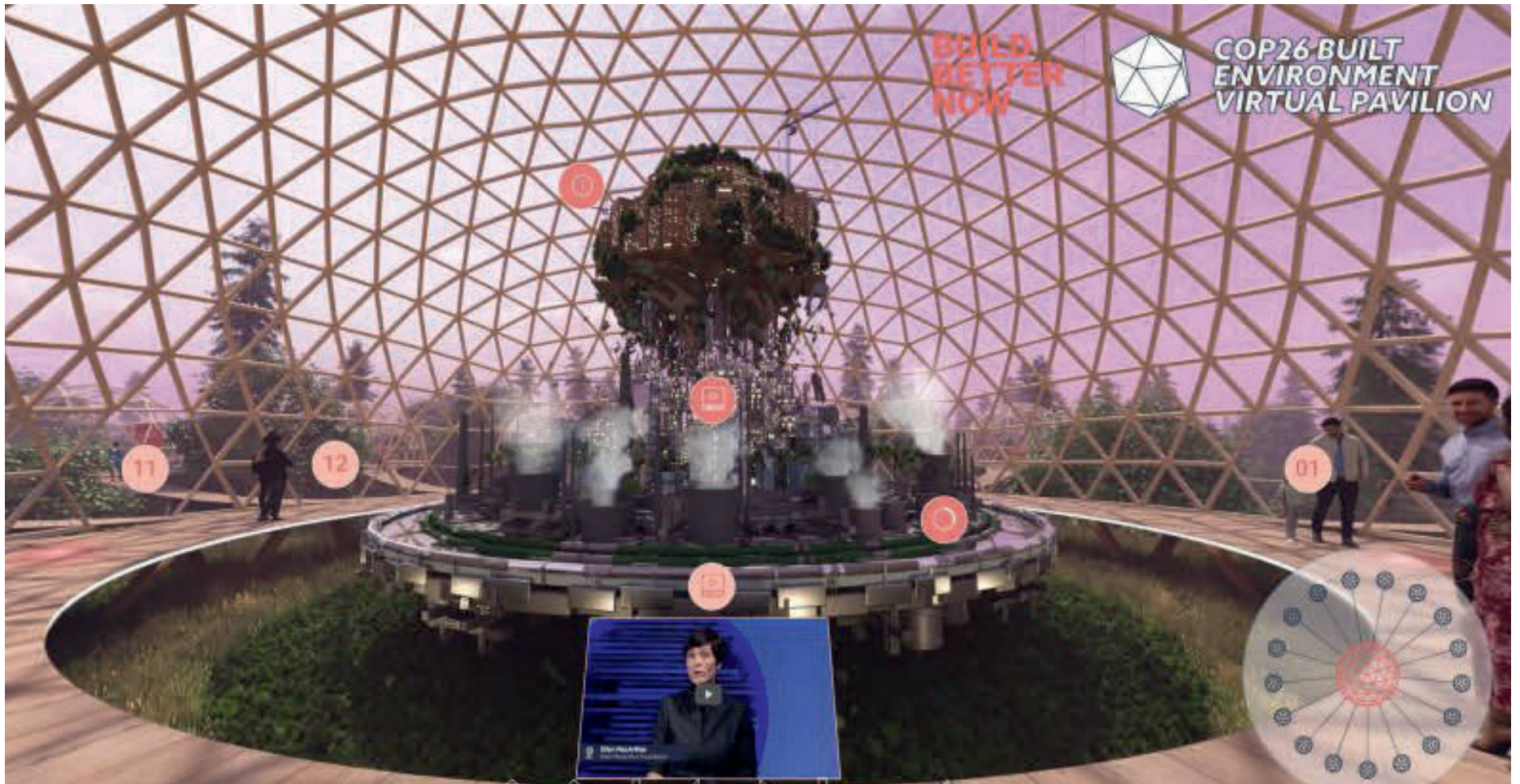
Londra stüdyosu Make, COP26 için Build Better Now pavyonunun merkezinde yer alan bir sanal gerçeklik enstalasyonu tasarladı. Döngüsel İyileşme Çeşmesi olarak adlandırılan enstalasyon, Birleşik Krallık Yeşil Bina Konseyi (UKGBC) tarafından COP26 iklim konferansı sırasında 17 örnek sürdürülebilir projeyi sergilemek üzere oluşturulan sanal pavyonun merkezinde yer alıyor. 360 derece-lik kurulum, bir çeşme biçimine dayanıyor. İnşaatın iklim değişikliğine nasıl katkıda bulunduğunu ve gelecekteki binaların nasıl daha az karbon yoğun olabileceğini açıklamayı amaçlıyor. Yapının mimarlarından Jack Sargent *"En önemli tasarım faktörü, ilgi çekici bir 3D biçiminde - toplumun geçmiş, şimdiki ve gelecekteki açmazlarını ve yapılı çevrenin doğal çevreyi hem olumlu hem de olumsuz olarak nasıl etkileyebileceğini göstermekti"* dedi.

London studio Make has designed a virtual reality installation that sits at the centre of the Build Better Now pavilion for COP26. Called Fountain of Circular Recovery, Make's installation is the centrepiece of the virtual pavilion, which was created by the UK Green Building Council (UKGBC) to showcase 17 "exemplary sustainable projects" during the COP26 climate conference. The 360-degree installation is based on the form of a fountain and aims to explain both how construction has contributed to climate change and how future buildings could be less carbon intensive. Make designed the installation at the centre of the virtual pavilion *"The key design driver was illustrating - in an engaging 3D form - society's past, current and future predicaments and how the built environment can impact upon the natural environment both positively and negatively,"* said Make architect Jack Sargent.



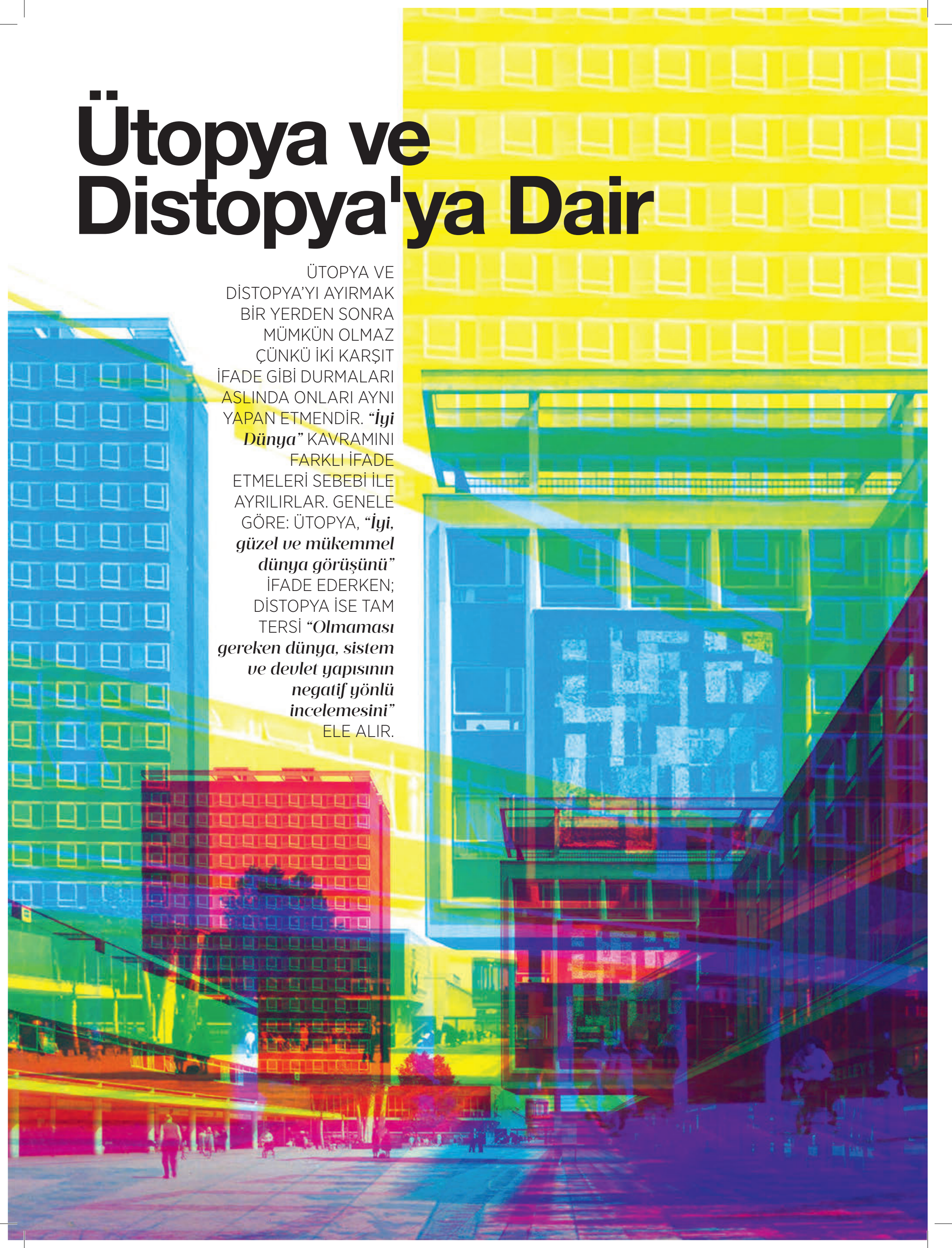
"EN ÖNEMLİ TASARIM
FAKTÖRÜ, İLGİ ÇEKİCİ
BİR 3D BİÇİMİNDE
TOPLUMUN GEÇMİŞ,
ŞİMDİKİ VE GELECEKTEKİ
AÇMAZLARINI VE YAPILI
ÇEVRENİN DOĞAL
ÇEVREYİ HEM OLUMLU
HEM DE OLUMSUZ
OLARAK NASIL
ETKİLEYEBİLECEĞİNİ
GÖSTERMEKTİ"

"The most important
design factor was to
show in an engaging 3D
format the predicament
of society past, present
and future and how
the built environment
can affect the natural
environment both
positively and negatively"



Ütopya ve Distopya'ya Dair

ÜTOPYA VE
DİSTOPYA'YI AYIRMAK
BİR YERDEN SONRA
MÜMKÜN OLMAZ
ÇÜNKÜ İKİ KARŞIT
İFADE GİBİ DURMALARI
ASLINDA ONLARI AYNI
YAPAN ETMENDİR. “İyi
Dünya” KAVRAMINI
FARKLI İFADE
ETMELERİ SEBEBİ İLE
AYRILIRLAR. GENELE
GÖRE: ÜTOPYA, “İyi,
güzel ve mükemmel
dünya görüşünü”
İFADE EDERKEN;
DİSTOPYA İSE TAM
TERSİ “Olmaması
gereken dünya, sistem
ve devlet yapısının
negatif yönlü
incelemesini”
ELE ALIR.



Ayrımını yaparken üzerine bir kere daha düşünülen Ütopya ve Distopya aslında aynı bağlamı temsil eden, görüşe göre değişiklik gösteren iki terimdir. Ütopya ve Distopya'yı ayırmak bir yerden sonra mümkün olmaz çünkü iki karşıt ifade gibi durmaları aslında onları aynı yapan etmendir. “İyi Dünya” kavramını farklı ifade etmeleri sebebi ile ayrılırlar.

Genele göre: Ütopya, “İyi, güzel ve mükemmel dünya görüşünü” ifade ederken; Distopya ise tam tersi “Ol-maması gereken dünya, sistem ve devlet yapısının negatif yönlü incelemesini” ele alır. Ütopya, ilk ortaya atıldığında Distopya’dan 200 küsur yıl hiç bahsedilme-miştir. “İyi” ve “Kötü” de insana ve döneme göre değışen iki yargı olduğuna göre, şu sonuç ortaya çıkabilir: Ütopya’nın doğuşuyla birlikte Distopya’da oluşmuştur. Genel bir ifade ile özetleyecek olursak, “Ütopya’nın babası Platon’dur, gelişme sebebi Thomas More olarak bilinir.”

Ütopyanın Evrimi

Ütopya ifadesi ilk olarak Thomas More’un 1517 yılında yazdığı “De Optimo Reipublicae Statu deque Nova Insula Utopia” yani “Utopia” adlı eserinde yer almıştır. Yunanca “iyi” anlamına gelen eu kelimesi ile “yer” yani topos birleşerek “hiç, olmayan” anlamındaki ou ile de harmanlanarak “Utopia” yani “olmayan iyi yer” anlamına gelen bu kelime türetilmiştir. İsim babası olarak herkes tarafından More kabul edilse de, Ütopya’nın fikir babası aslında tam olarak kendisi değildir.

Distopya’nın Evrimi

Distopyanın resmi olmasa da ilk örneği Émile Souvestre’nin ele almış olduğu “Le monde tel qu’il sera” (The World as It Will Be, 1846) ‘dir. Eserde Distopya tabiri geçmese de; Émile Souvestre, ticaretin ve makineleşmenin insanların ahlak ilkelerini ve zaafalarını nasıl değiştirebileceğini öngörmüştür. “Distopya” tabiri

resmi olarak ilk defa, İngiliz siyasetçi ve filozof John Stuart Mill tarafından 1868 yılında parlamentodaki bir konuşması sırasında kullanılmıştır. Bu sözlerin ardından distopya; ampulün icadı, telgrafın icadı, radyo-aktivitenin keşfi, manifestolar ve yaşanan diğer tarihi gelişmeler ile beraber süreç içinde evrilmiştir.

Bilinen ilk yazılı örneklerinden biri de; 1890 yılında, Ignatius Donnelly tarafından yazılan; “Caesar’s Column”dır. Bu eser eleştirmenler tarafından kıyametçi ütopya olarak adlandırılmıştır. İçeriğinde, Ignatius Donnelly’nin Uzak çağında (1952 – günümüz) yaşanacağı-nı düşündüğü birçok teknolojik gelişme ve politik ifadeler yer alır. Daha distopya tabiri toplumda yeni yeni yer edinmeye başlamışken, oligarşik düzene karşı bir direniş niteliğinde olan “The Iron Heel” bizlere sunulmuştur. “The Iron Heel” Jack London tarafından 1908 yılında yayınlanmış olup; konusu bakımından klasik bir distopya örneğidir. Eserde, siyasi baskı ve boyun eğiş sonucunda insanların düzene ayak uydurmak uğruna benliğini kaybetmeye başlamaları yer alır.

Sanatta Ütopya ve Distopya’nın Yeri

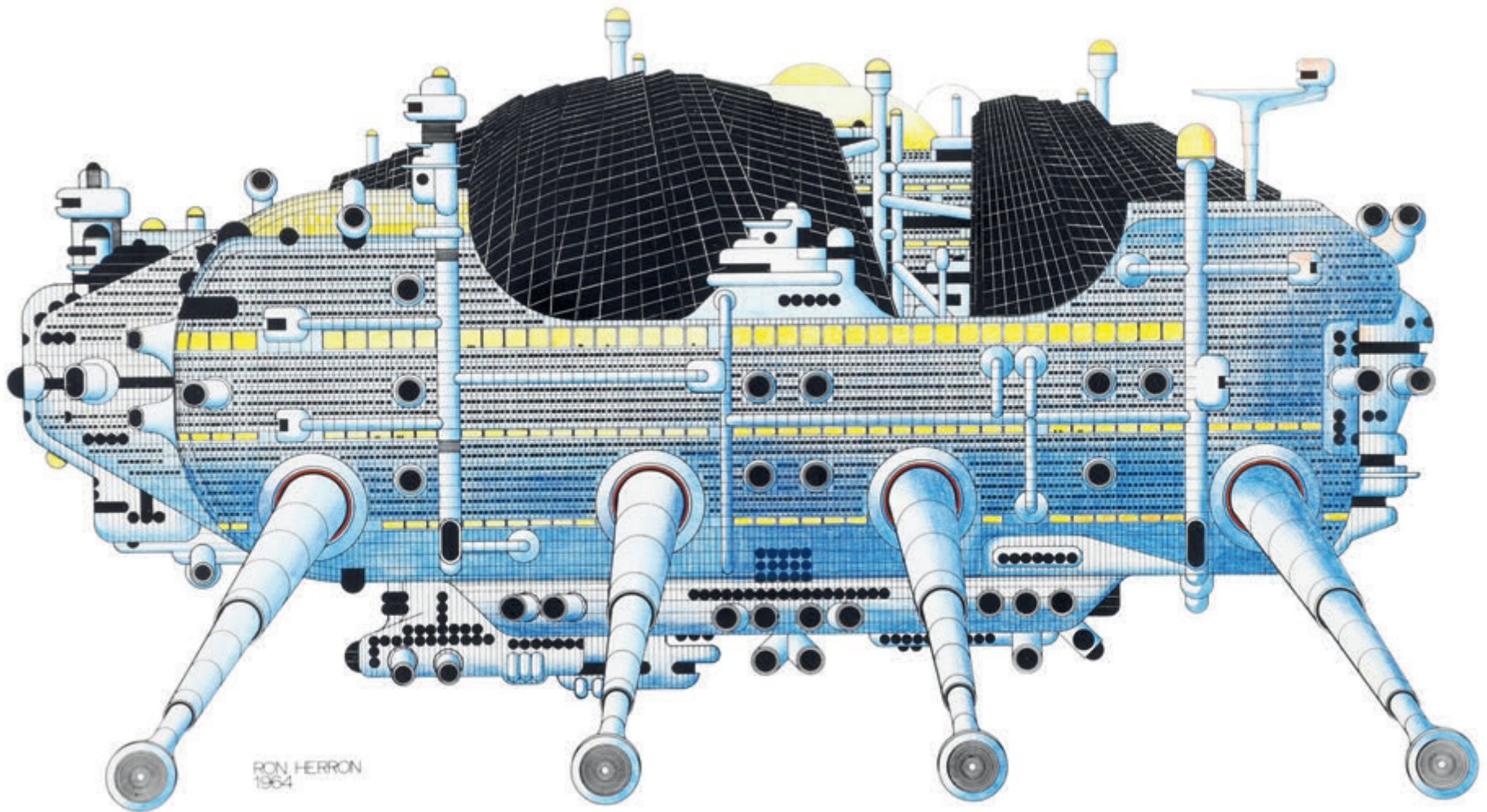
Sanat üst başlığı altına birçok kavram sığdırabiliriz, müzik sinema, tiyatro, resim bunlardan başlıcalarıdır. Ütopya ve distopyanın kendilerine en çok yer edinmiş olduğu alanların başında ise şüphesiz sinema ve resim gelir. İlk ütopya izlerini ise resimde görmeye başlarız. Nedeni açıkça insanlığın doğuşundan bu yana resim sanatının hayatlarımızda her zaman varlığını sürdürmüş olmasıdır. Bir iddiaye göre ünlü Babil Kulesi de ütöpik bir mitten ibarettir. Bilindiği üzere, Bağdat yakınlarında yer alması gereken Babil Kulesi’nden resimleri dışında bir iz kalmamıştır. O resimlerden biri de 1563’te, Pieter Brueghel tarafından yaratılmış, Babil Kulesi’nin inşaatı süresince olanları ve anlamlarını tasvir etmeye yönelik bir eser olarak karşımıza çıkmıştır.

Sümerliler, inançları gereği yükseklerle taparlar ve yer ile göğü bağlayan kutsal bir ağacın varlığına inanırlardı. Tanrıdağı diye adlandırdıkları bu kuleyi Dünyanın yedi harikâsından biri olan Babil’in Asma Bahçelerinin içine yapmışlardır. Bu kuleyi zamanımızdan 5.000 yıl kadar önce Tanrı Marduk adına yapmışlardır. Kule ilk olarak, 90 metre genişliğe ve 90 metre yüksekliğe sahip 7 katlı bir bina olarak inşa edilmişti. 1.kat-taşı, (33 m) 2.kat-ateşi, (18 m) 3.kat-bitkileri, (6 m) 4.kat-hayvanları, (6 m) 5.kat-insanları, (6 m) 6.Kat-gökyüzünü (6 m) ve 7.kat da melekleri (15 m) sembolize ederdi. Bir insanın bütün bunları öğrenip, anladıktan sonra yani yedi basamağı sırayla çıktıktan sonra Babil Tanrısı (Marduk’a) ulaşabileceği düşünülürdü. İnançlarına göre Marduk insanlara sadece orada görünürdü. Ama onun görünmesine sıradan ölümlüler dayanamazdı. Bu nedenle tapınmaya gelen halktan kişiler birinci kata çıkabilirlerdi. Bundan sonraki üst katlara sadece rahipler çıkabilirlerdi. Çevresinde ise rahip sarayları, ambarlar, konuk odaları, Tanrı Marduk adına yapılmış olan diğer tapınak, Esagila’ya giden aslanlı geçit ve dini tören yolu bulunuyordu.

Babil Kulesinin Yıkılışı

O dönemde Babil’i işgal eden Tikulti -Ninurta, Sargon, Sanherip ve Asurbanipal kuleyi yıkmış ve tahrip etmişlerdi. Babil Kralları Nabopolassar ve Nabukadnasor tarafından kule yeniden yapıldı. Ancak M.Ö. 479’da Babil’i fetheden Pers kralı Xerkes’in kuleyi yıkmasından sonra ne yazık ki kule tekrar onarılamadı. Sonrasında Büyük İskender Babil’e geldiğinde kulenin o harap haline bile hayran kaldı ve kuleyi eski haline getirmeye karar verdi. Büyük İskender kulenin enkazı için 10.000 kişiyi iki ay boyunca çalıştırarak molozları temizletti onarımı da Büyük İskender’in ölümüne kadar sürdü.

kaynak: www.tarihiolaylar.com



CITIES: MOVING

RON HERRON

It is not possible to separate utopia and dystopia after one point because of seeming like two different statements is actually a factor which makes them sama. They are separated due to expressing “Good World” concept in different way. For general: Utopia expresses “good, beautiful and perfect world view”; dystopia, as an opposite, takes “Negative examination of the world, system and state structure that should not exist”.

Being considered on it once again while making the distinction, Utopia and Dystopia are two terms representing same context and showing a change according to point of view. It is not possible to separate utopia and dystopia after one point because of seeming like two different statements is actually a factor which makes them same. They separate due to expressing “Good World” concept in different way. For general: while utopia expresses “good, beautiful and perfect world view”; dystopia, as a opposite , takes “Negative examination of the world, system and state structure that should not exist”. When utopia first came forward, dystopia hadn’t never mentioned approximately for 200 years. “Good” and “Evil” are two statements which change according to human and era, so as a result this conclusion can come in view: Dystopia came into existence with occurrence of utopia.

To sum up with a general expression, “It is known that the originator of utopia is Platon and reason of its improving is Thomas More.” Utopia, as a statement of Utopia Evaluation, had firstly appeared in Thomas More’s book “De Optimo Reipublicae Statu deque Nova Insula Utopia” written in 1517, in other words “Utopia”. With combining of eu, which means “good” in Greek and topos representing “place” together with ou which means “nothing, unbeing”, word of utopia, in other words, “the good place which isn’t exist” was derived.

Although More is accepted as the name originator by everyone, he is not exactly the name originator of Utopia. The Evolution of Dystopia, although not official, is the first example that Dystopia appeared in “Le monde tel qu’il sera” (The World as It Will Be, 1846) by Émile Souvestre. Although the term Dystopia is not mentioned in the book; Émile Souvestre had predicted how trade and mechanisation could change people’s morals principles and weaknesses. The term “dystopia” was first used officially by the British politician and philosopher John Stuart Mill in 1868 during a speech in parliament. After these words, dystopia evolved in the process together with the invention of the light bulb and the telegraph, the discovery of radioactivity, manifestos and other historical developments. One of its first known written examples is “Caesar’s Column” written by Ignatius Donnelly in 1890. This work has been named as apocalyptic utopia by critics. It contains many technological developments and political statements that Ignatius Donnelly thinks will take place in the space age (1952 - present). While the term dystopia has just begun to take its place in society, “The Iron Heel”, which is a resistance against the oligarchic order, has been presented to us. “The Iron Heel” was published by Jack London in 1908. It is a classic example of dystopia in terms of its subject matter. In the book, as a result of political pressure and submission, people begin to lose their identity for the sake of keeping up with the order. Dystopia in Art and The Place of Utopia:

There is many concepts that we can fit under the title of art and the main ones are music, cinema, theatre and painting. Cinema and painting are undoubtedly the main areas that utopia and dystopia gained ground to themselves the most. We started to see the first trace of utopia on painting. The reason of this is art of painting has always maintained its existence in our lives from the rising of humanity until now. According to one claim, the famous Tower of Babel is also a utopian myth. As it is known, there is no trace of the Tower of Babel, which should be located near Baghdad, except for its pictures. One of those paintings, created by Pieter Brueghel in 1563, appeared to us as a work to describe what kind of things happened during the construction of the Tower of Babel and their meanings.

Tower of Babel

The source of utopias that describe an ideal future where people will live in harmony are religious legends, tales of the afterlife, heaven, or dramas about the gods coming down to earth and saving humanity. Therefore, utopias are firstly animated in the



Sümerliler, inançları gereği yükseklerle taparlar ve yer ile göğü bağlayan kutsal bir ağacın varlığına inanırlardı. Tanrıdağı diye adlandırdıkları bu kuleyi Dünyanın yedi harikasından biri olan Babil'in Asma Bahçelerinin içerisine yapmışlardır.

architecture of temples, which are the houses of the gods. The most influential legends associated with utopia architecture are those of the Solomon’s Temple, the Tower of Babel and Noah’s Ark. The Sumerians, worship to high according to their beliefs and believed in the existence of a sacred tree that connects the earth and the sky. They built a tower, which they called God’s Mountain, inside the Hanging Gardens of Babylon, one of the seven wonders of the world. They built this tower in the name of God Marduk about 5,000 years ago before our time.

The tower was originally built as a 7-storey building with a width of 90 meters and a height of 90 meters. 1. floor (33 m) symbolized stone, 2. floor-fire (18 m), 3. floor-plants (6 m), 4. floor -animals (6 m) 5. floor-humans (6 m) and 7. floor-angels (15 m). It was thought that after a person learned and understood all these, in other words after he/she climbed up seven of these stairs respectively, he/she could reach Babel God (Marduk). According to their beliefs, Marduk appeared only there to humans. However, simple mortals could not

bear up its appearing. For this reason, the ones who came for worship could go up first floor. Only priests could go up to the next upstairs . Its environment comprised of palaces of priests, warehouses, quest rooms, another temple that built for God Madruk, lion gate going to Esagila and path of religious ceremony.

Destruction Tower Of Babel

Tukulti-Ninurta, Sargon, Sennacherib and Ashurbanipal, who occupied Babylon at that time, demolished and ruined the tower. The tower was rebuilt by Babylonian Kings Nabopolassar and Nebuchadnezzar. However, unfortunately, the tower could not be repaired again after the Persian king Xerxes, who conquered Babylon in 479 BC. destroyed the tower. After this, when Alexander the Great came to Babylon, he was even amazed by tumbledown condition of the tower and decided to restore it. Alexander the Great for the wreckage of the tower had 10,000 people to clear the rubbles by employing them during 2 months. The repair of it lasted until the death of Alexander the Great.



MİMARİDE ÜTOPYA

Ütopya aslında sadece şehirler oluşturmak değil, aynı zamanda toplumu da ilgilendirmektedir.
Ütopistler mekan tasarımı ve planlamasının yanı sıra toplumu şekillendirme görevini de üstlenmişlerdir.
Toplumu şekillendirme kavramı ise mimarlıkta yeni bir dönemin başlangıcıdır.

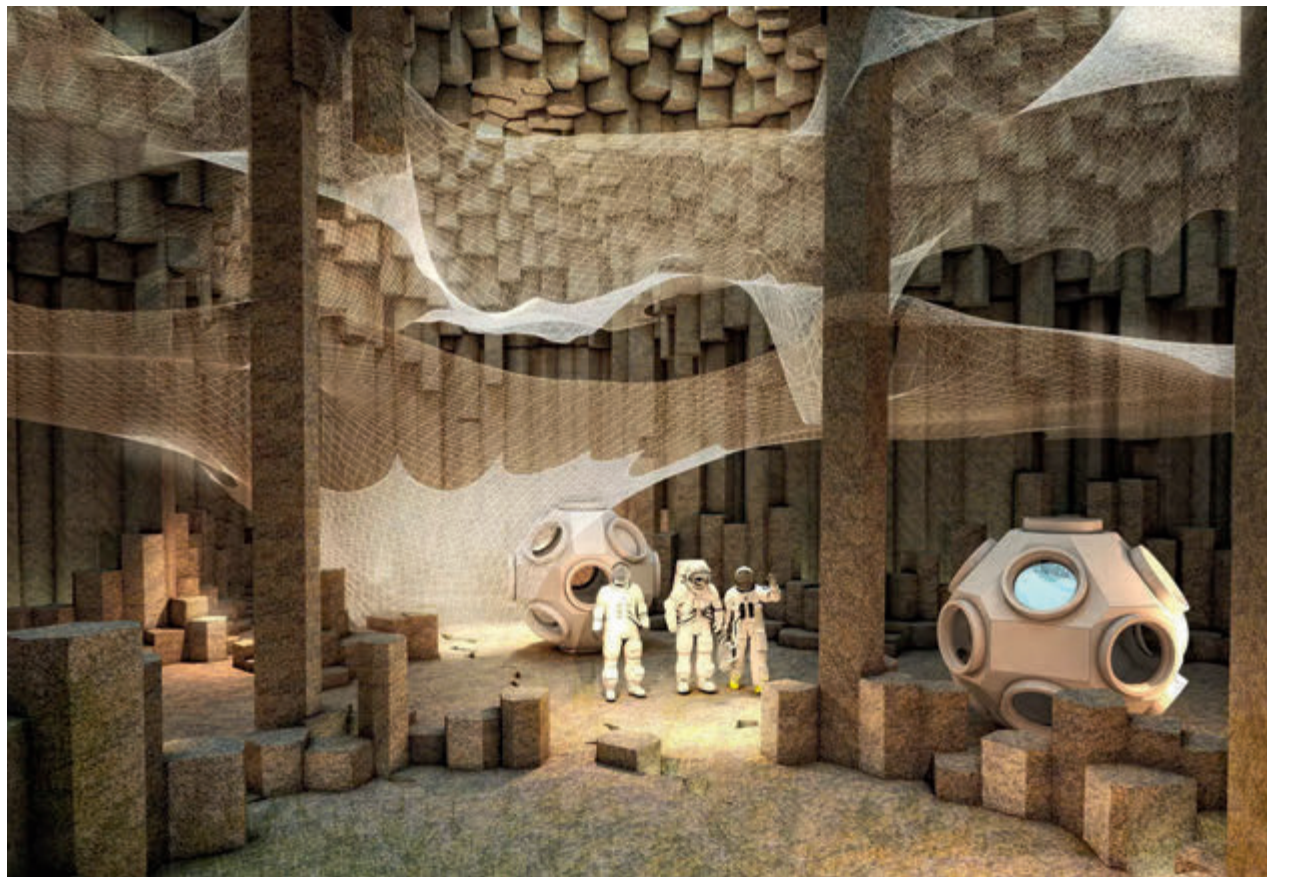
UTOPIA IN ARCHITECTURE

In fact, utopia is not only about creating cities, but also society's concern. Utopists have taken charge of shaping society as well as space design and planning. The concept of shaping society is the beginning of a new era in architecture.

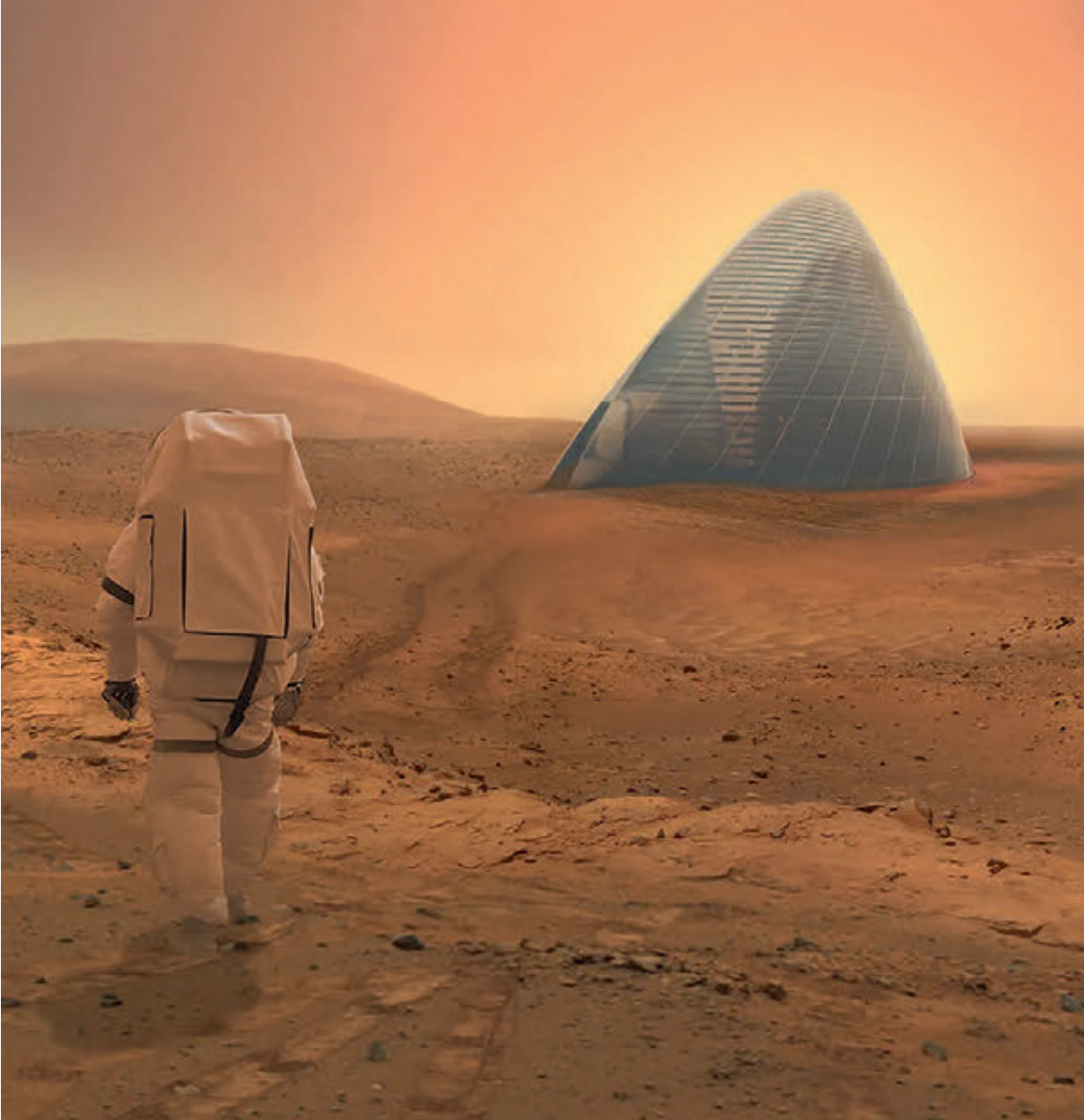
When we say utopia the idea of many philosophers come to mind. Karl Marx, who is considered as one of these philosophers, comes first. According to this philosopher, the best utopia is being a world of communist and socialist utopia. The main idea of this sense is to share everything being equal individuals in every issues. This sense has been seen as utopia by several persons and philosophers. The reason of this being utopia is that Marx indicate in his own book that any country could not be communist. He assumed that the world would be a single communist country, not one or several communist countries. This utopia was created by Russia between 1920 and 1991. Until today, different utopias have been created by many individuals and many researchers. Although many of these utopias are suitable for individuals to live, they are very difficult to realize. In fact, utopia is not only about creating cities, but also society's concern. Utopists have taken charge of shaping society as well as space design and planning. The concept of shaping society is the beginning of a new era in architecture. Cities between 1450 and 1600 caused a change in views about the world. With this period, people began to think that they could change the world. This revealed the tendency of people to painting and visual arts. With this value, the concept of perspective, in other words, the concept of "seeing the world from the human eye" was invented. Humans, who changed the world at different points, started to draw buildings that did not exist in reality. After the drawing of buildings that did not exist in reality, a new era in architecture started by constructing these buildings. Not only architecture but also many fields were affected by utopia. For example, utopias have emerged as a solution to the cities that had to develop very quickly as a result of industrialization. Problems such as the reduction of natural areas and the precedence of political and economic concerns over human life have also affected architectural designs. These designs have sometimes turned into a utopia by exceeding the reality, and sometimes they have come in sight as a suggestion in which the search of solutions related to the city put forward again with realistic projects. The ideas of "If it is to be something like that, it can be more beautiful" form utopic opinions. Utopia rose by aiming good and the better world. However, since such a thing was not possible, it always turned into a disaster. This is known as the main difference between dystopia and utopia. While dystopia is a reflection of bad thoughts about the future, the aim of utopia is to build a different and more beautiful world.

Ütopya denilince birçok felsefecinin düşüncesi akıllara gelmektedir. İlk olarak bu felsefecilerden biri olarak da sayılan Karl Marks gelmektedir. Bu felsefeciye göre en iyi ütopya komünist ve sosyalist bir dünya ütopyası olmaktadır. Bu düşüncenin temelinde her konuda eşit bireyler olup herkes her şeyi bölüşecektir. Birçok kişi ve felsefeci tarafında bu düşünce ütopya olarak görülmektedir. Bunun ütopya olmasının nedeni Marks'ın kendi yazdığı kitabında hiçbir ülkenin komünist olamayacağını belirtmesidir. Komünist bir veya birkaç ülke değil dünyanın tek bir komünist ülke olmasını var saymıştır. Bu ütopya 1920 ve 1991 yılları arasında Rusya tarafından oluşturulmuştur. Bugüne kadar pek çok birey ve pek çok araştırmalar tarafında farklı farklı ütopyalar meydan getirilmiştir. Bu ütopyaların birçoğu da bireylerin yaşaması için uygun olmasına rağmen gerçekleşmesi oldukça zor olmaktadır. Ütopya aslında sadece şehirler oluşturmak değil, aynı zamanda toplumu da ilgilendirmektedir. Ütopistler mekan tasarımı ve planlamasının yanı sıra toplumu şekillendirme görevini de üstlenmişlerdir. Toplumu şekillendirme kavramı ise mimarlıkta yeni bir dönemin başlangıcıdır. 1450 ile 1600 tarihleri arasında şehirler, dünya hakkındaki görüşlerin değişimine neden olmuştur. Bu dönem ile birlikte insanlar dünyayı değiştirebileceklerini düşünmeye başlamışlardır. Bu da resme ve görsel sanatlara insan-

ların yatkınlığını ortaya koymuştur. Bu değerle birlikte perspektif kavramı, yani "Dünyayı insan gözünden görme" kavramı icat edilmiştir. Dünyayı farklı noktalarda değiştiren insan, gerçekte var olmayan binaların çizimine başlamıştır. Gerçekte var olmayan binaların çizimi başlamanın ardından da bu binalar inşa edilerek mimaride yeni bir dönemi başlatmıştır. Ütopyadan yalnızca mimari değil birçok alan etkilenmiştir. Sözelimi, endüstrileşme sonucu çok hızlı bir şekilde gelişmek zorunda kalan şehirlere çözüm olarak da ütopyalar ortaya çıkmıştır. Doğal alanların azalması, politik ve ekonomik kaygıların insan yaşamının önüne geçmesi gibi sorunlar mimari tasarımları da etkilemiştir. Bu tasarımlar kimi zaman gerçekliği aşarak bir ütopyaya dönüşmüş, kimi zaman ise kente dair çözüm arayışlarının yine gerçekçi projeler ile ortaya konulduğu birer öneri halinde ortaya çıkmışlardır. Yaşanılan alanlardaki herhangi bir şey ile ilgili "şöyle olsa daha güzel olabilir" düşünceleri ütopik düşünceleri oluşturur. Ütopya iyiyi ve daha iyi bir dünyayı hedefleyerek ortaya çıkmıştır. Fakat böyle bir şey mümkün olmadığı için her zaman felakete dönüşmüştür. Distopya ve ütopyayı birbirinden ayıran temel farkı da bu olarak bilinir. Distopya gelecek hakkında kötü düşüncelerin yansıması olmasına karşılık ütopyanın amacı farklı ve daha güzel bir dünya inşa etmektir.



Teknolojinin hızlı gelişimi, dünya nüfusunun artması ve iklim değişikliği krizi, gezegenimizin dışındaki yaşam hakkında düşünmek için mükemmel bir ortam oluşturmaktadır. Aynı zamanda bu eğilimler gelişmeye ve birleşmeye devam ettikçe, geleneksel sınırlarımızın ötesindeki seçenekleri keşfetmek için yeni fırsatlar da ortaya çıkmaktadır.



UZAYDA MİMARLIK

Şu anda Mars'ta kimse olmamasına rağmen, devam eden birçok proje ve simülasyon (MARS-ONE, Mars City Science vb.) şimdiden uzayda insanlığın yeni yaşam alanlarını nasıl tasarlayacağımızı, inşa edeceğimizi ve içinde yaşayacağımızı araştırıyor. Bu noktada insanın yaşaması için gereken temel ihtiyaçlar göz önüne alındığında dünya dışında uzayda ya da başka bir gezegende yaşam koşullarının tamamen farklı olduğu gözlemlenmektedir. Örneğin Dünya gezegeninde 1,5 milyar metreküp suyumuz varken, Mars'ta sadece 5 milyon metreküp suyumuz var, bu yüzden suyu nasıl kullandığımız konusunda oldukça verimli olmalıyız. Bjarke Ingels'in Dubai'deki prototip Mars şehrinde uyguladığı yöntemde olduğu gibi kullanıma hazır suyun olmadığı, yerel zemin toprağında buzun ısıtılması ile içme suyu oluşturulması ve daha sonra burada su yoğunlaşıp kuru toprak kaynağına geri dönecektir. Üretilen bu suyun bir kısmı depolanırken bir kısmı ise oksijen üretmek için kullanılır. Bir başka sorun ise enerji. Mesela Mars'ta fosil yakıtlarınız yok (çünkü hiç fosiliniz yok), bu nedenle Mars'taki enerji yenilenebilir olmalıdır. Güneş, rüzgar ve nükleer enerji, fosil yakıtlara olası enerji alternatifleridir. MARS-ONE projesi bu soruna kompakt ulaşım için sarılabilen ince ve esnek film güneş fotovoltaik panellerinin uygulanmasıyla üretilen elektrik enerjisi önermektedir. Enerjinin yanında Mars'ın çok ekstrem bir ortamı var; solunabilir havası, çok hafif yerçekimi, manyetik alanı ve çok ince bir atmosferi yoktur, bu da çok yüksek radyasyon seviyelerine neden olur. Mimari bir perspektiften bakıldığında, mimarların insanları radyasyondan koruyan kabuklar veya yapıların yanı sıra havanın sürdürülebileceği özel atmosferler inşa etmeyi düşünmeleri gerekir. Uzay mimarisi ve inşaatı ile ilgili bir diğer büyük zorluk, kaynakların nasıl kullanılacağı hakkında daha akıllıca düşündürmektir. Bir kilogram herhangi bir şeyi uzayda hareket ettirmek için gereken roket yakıtı miktarı nedeniyle, aşırı tüketim ve atık için yer yoktur. Tüm konfigürasyonların ve yapıların mümkün olduğunca verimli olması gerekir. Bu ve bunun gibi birçok farklı sorun ele alınarak dünya dışında mimarlık için birden fazla proje önerisi sunulmuştur. Bunlardan başlıcaları Mars Kolonizasyonu (ZA Architects), Ice House (Clouds AO + SEArch), Şişme Modüler Habitat (Team GAMMA) gibi projelerdir. Mimarlık, gelişen teknoloji ve koşullar ile günden güne değişim ve gelişim göstermektedir. Mimarlıktaki ortak amaç; oluşturulan mekanlarda koşullar göz önüne alınarak insan ihtiyaçlarına en uygun ortamları sağlamaktır. Dünya dışı mimariyle karşı karşıya kalırken yaşam alanları oluşturmak için ele alınması gereken çok büyük zorluklar var ve insan aşırı nüfus sorununa karşı tamamen sorumsuz bir yaklaşım gibi görünse de, bu yeni ufukların araştırılmasındaki tüm bulgular, mekan oluşturmadaki ortak sorunu çözmemize yardımcı olmak için oldukça uygulanabilir.

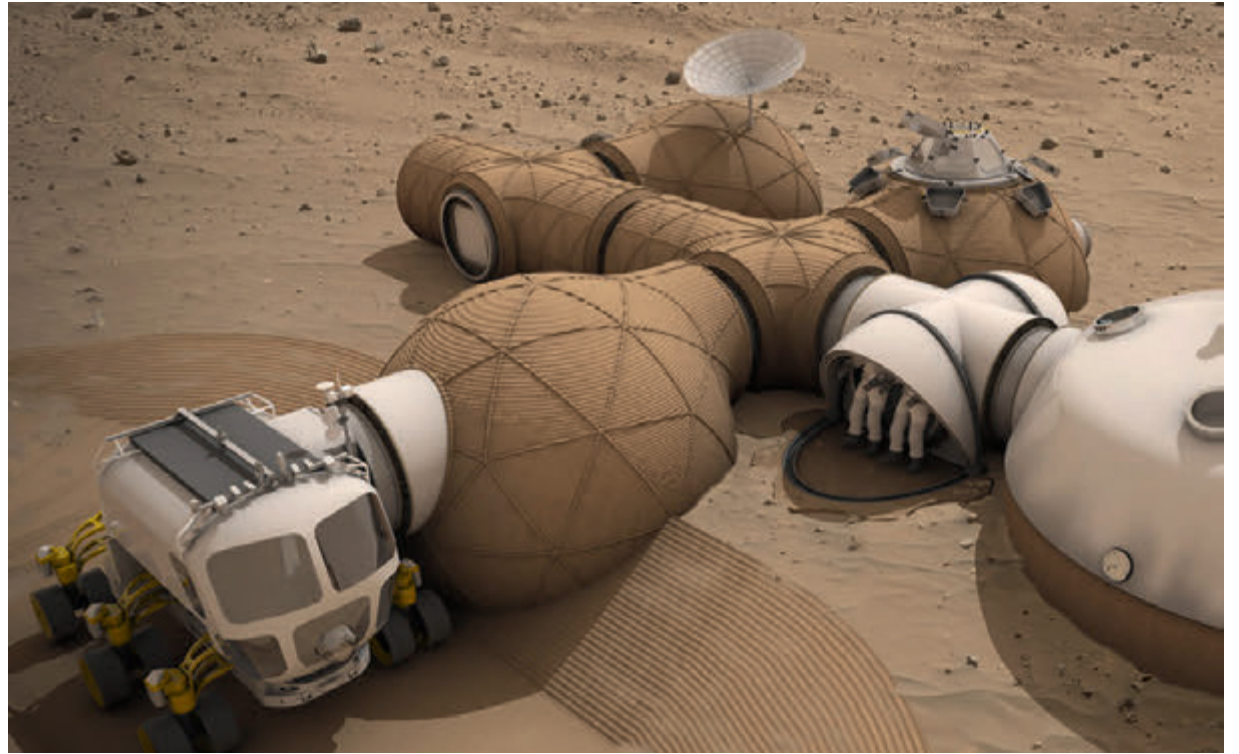


ARCHITECTURE ON SPACE

Rapid changing of technology, increasing of world population and climate change crisis create an perfect atmosphere to think about life apart from our planet. At the same time, as these turns continue to evolve and combine, new opportunities also emerge to discover options which are beyond our conventional limits.

Although there is no one on Mars now, several on-going projects and simulations (MARS-ONE, Mars City Science etc.) have already been investigating how we will design and build new living spaces of humanity and how we will live inside of it. At this point, when basic needs which are essential for a human to live are considered, it is observed that living conditions are totally different in space or on another planet apart from world. For example, while we have 1.5 billion cubic meter water, on Mars this is only 5 million cubic meter, so we should be quite fruitful about how we are using water.

As in the method used by Bjarke Ingels in the prototype city of Mars in Dubai, when there is no water available for use, potable water will be created by heating the ice in the local ground soil, where the water will then condense and return to the dry land source. While some of this water is stored, some is used to produce oxygen. Another issue is energy. For example, on Mars you don't have fossil fuels (because you don't have any fossils), so energy on Mars must be renewable. Solar, wind and nuclear energy are possible energy alternatives to fossil fuels. For this problem, the MARS-ONE project proposes electrical energy generated by the application of thin and flexible film solar photovoltaic panels that can be packed for compact transportation. Besides energy, Mars has a very extreme environment; there is no breath-



able air, very light gravity, no magnetic fields, and a very thin atmosphere, so this results in very high radiation levels. From an architectural perspective, architects have to consider building shells or structures that protect people from radiation, as well as special atmospheres where air can be sustained. Another big challenge with space architecture and construction is thinking smarter about how to use resources. Because of the amount of rocket fuel which is required to move a kilogram of anything through space, there is no place for overconsumption and waste. All configurations and structures need to be as efficient as possible.

By addressing this and many different problems, more than one project proposal for architecture outside world has

been presented. The main ones are projects such as Mars Colonization (ZA Architects), Ice House (Clouds AO + SEArch), Inflatable Modular Habitat (Team GAMMA). Architecture is changing and developing day by day with developing technology and conditions. The common purpose in architecture; It is to provide the most suitable environments for human needs by taking into account the conditions in the places created. There are enormous challenges that must be addressed to create habitats while facing architecture outside the world and while humans may show a completely irresponsible approach to the problem of overpopulation, all the findings in the investigation of these new horizons are highly applicable to help us solve the common problem of forming a place.



GELECEĞİ İNŞA ETMEK: ARCHIGRAM BİR NESİL MİMARLARA NASIL İLHAM VERDİ?



A collage expressing Archigram's vision for the foyer of the Batiment Public project in Monte Carlo, which wasn't built. (Image: Control and Choice, detail section, Warren Chalk, Ron Herron, ©Archigram 1967)

**"Archigram
garip bir
şekilde Viktorya
dönemiydi,
belki de
Modernist'ten
daha çok."**

**"Archigram
was strangely
Victorian,
perhaps
more so than
Modernist."**

Mimari kolektif Archigram; cesur, fütürist planlarıyla 1960'larda ve 70'lerde tasarım dünyasını sarstı. Şimdi Design Trust ile Hong Kong'da bir pop-up projesi üzerinde çalışıyorlar. 1964'te bir grup genç İngiliz mimar, yürüyebilen olağanüstü bir bina için planlar ortaya çıkardı. Kereste, karaya bağlı bir hava gemisini andıran bodur bina, karada ve denizde yürüyebilen sekiz periskopik ayağın üzerine oturdu ve sakinlerinin savaşımlardan ve doğal afetlerden kaçmasına ya da sadece yeni meralar bulmasına izin verdi.

Bu tuhaf tasarım, 1961 ve 1974 yılları arasında Londra'da düzensiz olarak yayınlanan Archigram dergisinin bir sayısında ortaya çıktı. Sayfalarında altı genç mimar; Peter Cook, Warren Chalk, Dennis Crompton, Michael Webb, David Greene ve Ron Herron yer aldı. Dergide aynı isimle daha iyi ve daha parlak bir gelecek için planlarını paylaştılar. Bir konu, bir sıcak hava balonu filosu tarafından taşınan, bir yerden bir yere yüzebilen bir şehir için bir tasarım içeriyordu. Bir başka özelliği Plug-In City, kapsül benzeri dairelerin, ofislerin ve altyapının istendiği zaman yerleştirilebileceği ve hareket ettirilebileceği bir mega yapı olmasıdır. Bir sabah birinci katta olabilirsiniz, ertesi sabah dev bir vinç sizi kulenin tepesine taşıyabilir. Bunlar kulağa fütürist fanteziler gibi gelebilir, ancak Archigram üyeleri sıra dışı çizimlerinin ve kolajlarının gerçek sorunları ele aldığı anda kararlı. Dennis Crompton, "Çalışmamız deneyse ancak belirli fikirler hakkındaki bilgimizi derinleştirmeye çalışıyorduk" diyor. "Bir örnek vermek gerekirse: çevrenizi de yanınıza alabilmeniz gerektiği fikri. Bir mimar olarak, hayatının bir noktasında belirli bir yerde olmasını isteyen, ancak gelecekte bir noktada o ortamı birlikte başka bir yere götürmek isteyebilecek biri için nasıl bir ortam tasarlıyorsunuz?" Dünya çapında engelsiz hareket etme özgürlüğü, Archigram'ın keşfettiği ütöfik fikirlerden sadece biriydi;

Bir başka hayranlık da teknolojinin insan sağlığını ve mutluluğunu iyileştirmek için nasıl kullanılabileceğiydi. "1960'lardı; bu fikirler etrafımızdaydı" diyor Crompton.

Peter Cook bir adım daha ileri gidiyor. Archigram tasarımlarının fiziksel hale getirilebileceğine inanıyor. Cook, 2016'daki Dünya Mimari Festivali'nde "Archigram (tasarımlar) biraz sıra dışı görünüyordu, ancak aslında inşa edilebilirdi" dedi. "(Bir Archigram tasarımına) bakarsanız, tırbazları vardı. Tuvaletleri vardı ve tuvaletler doğru boyuttaydı. Yürüyen merdivenler doğru adımdı."

Archigram toplu olarak on binlerce psychedelic çizim ve kolaj, yüzlerce mimari model, 10 dergi, video, sergi ve daha fazlasını üretti, ancak aralarında bir mutfak uzantısı ve pop yıldızı Rod Stewart için bir yüzme havuzu muhafazası olan birkaç küçük bina vardı. Ancak inşa edilmiş projelerin bu eksikliği onların mirasına zarar vermedi ve Rem Koolhaas, Richard Rogers, Renzo Piano ve merhum Zaha Hadid de dahil olmak üzere günümüzde önde gelen mimarların çoğu, Archigram'ı büyük bir etki olarak gösterdi. Crompton, "Archigram'ın çalışmasına bakarak, bizim yaptığımız gibi değil, düşündüğümüz gibi düşünmeyi öğrenmelisiniz" diyor. "Önemli olan düşündürmektir." Asyadaki birden fazla nesil mimar, Archigram'dan ilham aldı ve bölgedeki etkileri daha da arttı.

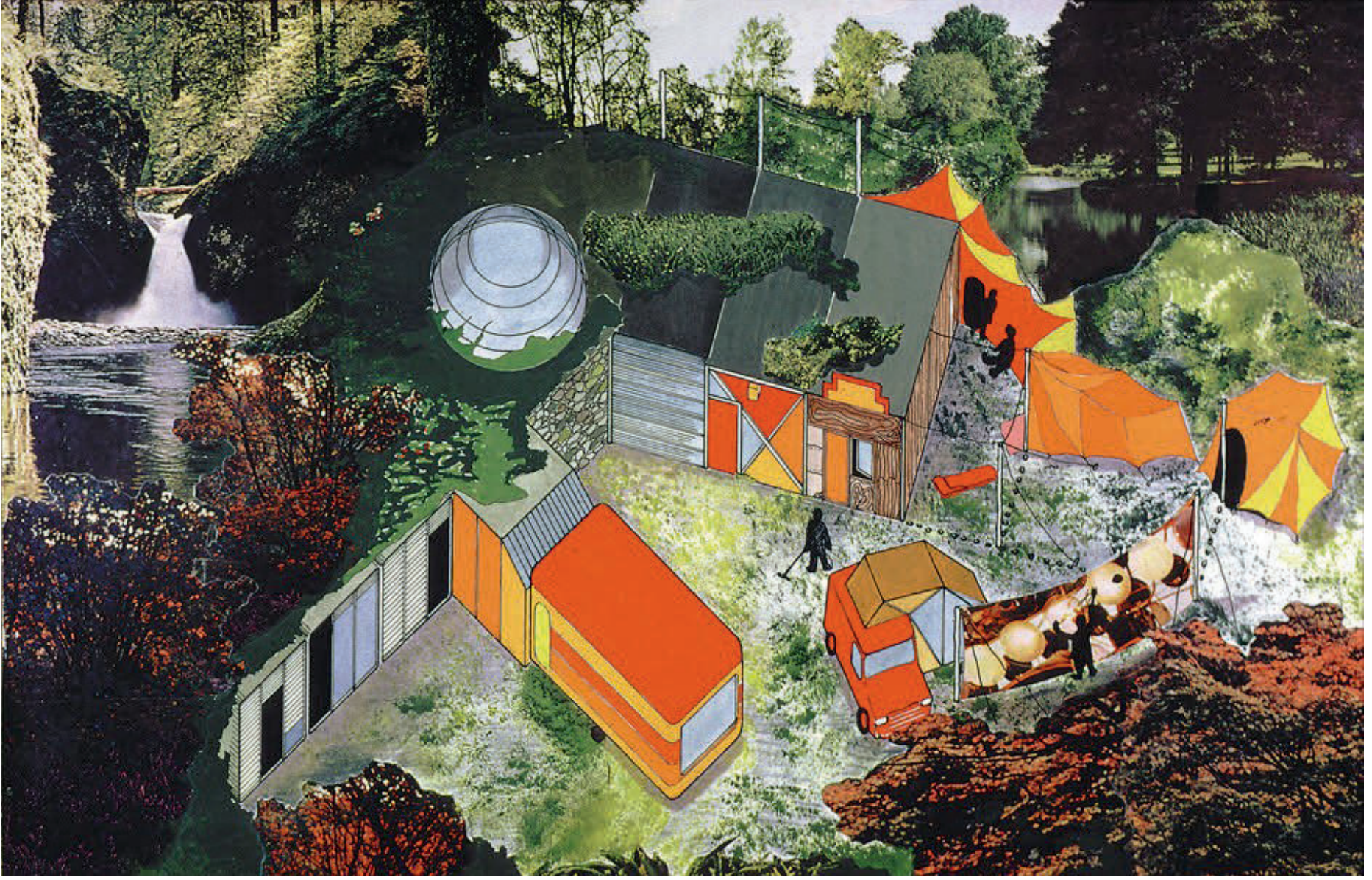
Bu yılın başlarında, Hong Kong'un M+ müzesi, Archigram arşivinin büyük kısmını (toplamda 20.000 parça) satın aldı ve Londra'dan Hong Kong'a taşıdı. M+ müze direktörü Suhanya Raffel, "Archigram'ın etkisi iyi biliniyor, ancak grubun 1960'ların Japonya Metabolistlerinden Hong Kong ve daha büyük Çin'deki mimari ve görsel sanat uygulamalarına kadar Asya'daki rezonansı daha az araştırılıyor" diyor. "Tao Ho, James Wong ve Kacey Wong gibi Hong Konglu mimarlar ve sanatçılar, Archigram'ın uygu-

lamaları üzerindeki derin etkisini anlattılar. Buna ek olarak, Archigram mimarları, kendi ilgi alanlarının birçoğuna uygun bir şekilde rezonansa girdiği için, ağlar, hiper-yoğun katmanlar, yürüyen merdivenler, medya cepheleri ve bağlantılı mega yapılar şehri olan Hong Kong'u arşiv için kesinlikle uygun bir ev olarak görüyorlar."

M+ ile arşivleri hakkında yapılan tartışmalar, Crompton ve Cook'u başka bir role, 26 Ekim'de gerçekleşecek olan bu yılki Design Trust bağış toplama galasının yaratıcı yönetmenlerine yönlendirdi. "(M+ küratörü) Aric Chen ile iki ya da üç yıl önce Arşiv hakkında konuşuyorduk ve bizi Design Trust'ın kurucu ortağı ve genel müdürü Marisa Yiu ile tanıştırdı," diyor Crompton. "Arşivimizin alıcısı olarak Hong Kong hakkında daha fazla bilgi edinmeye çalışıyoruz ve Hong Kong'daki faaliyetlere ne kadar çok dahil olursak, Hong Kong'un neyle ilgili olduğunu anlama olasılığımız o kadar artıyor."

Yiu, "Design Trust'taki hepimiz bir süredir Archigram ile çalışmayı umuyorduk, bu yüzden onları bu yılki bağış toplama galasının yaratıcı yönetmenleri olarak görmekten büyük heyecan duyuyoruz" diyor. "Hepimizin rol modelleri ve ilham aldığımız insanlar var, ancak Archigram hakkında konuştuğum herkes; öğrenciler, öğretmenler, her türden tasarımcı, onlara anında olumlu yanıt veriyor. Bence insanlar olayları farklı görmeye çalıştıkları gerçeğine tepki veriyorlar. Onlar çok vizyonerler."

Her ikisi de mimari ve akademi arasındaki çizgileri bulanıklaştırdığından, Archigram ve Design Trust arasında da düzgün paralellikler vardır. Design Trust, grafik ve medyadan mimariye ve şehir planlamasına kadar her alanda çalışan genç yaratıcıları desteklerken, Archigram'ın altı üyesinin tamamı üniversitelerde ders vermeye devam eden, Hong Kong merkezli bir hibe fonu platformudur.



Hedgerow Village, Peter Cook, Archigram 1971 Archigram Archives

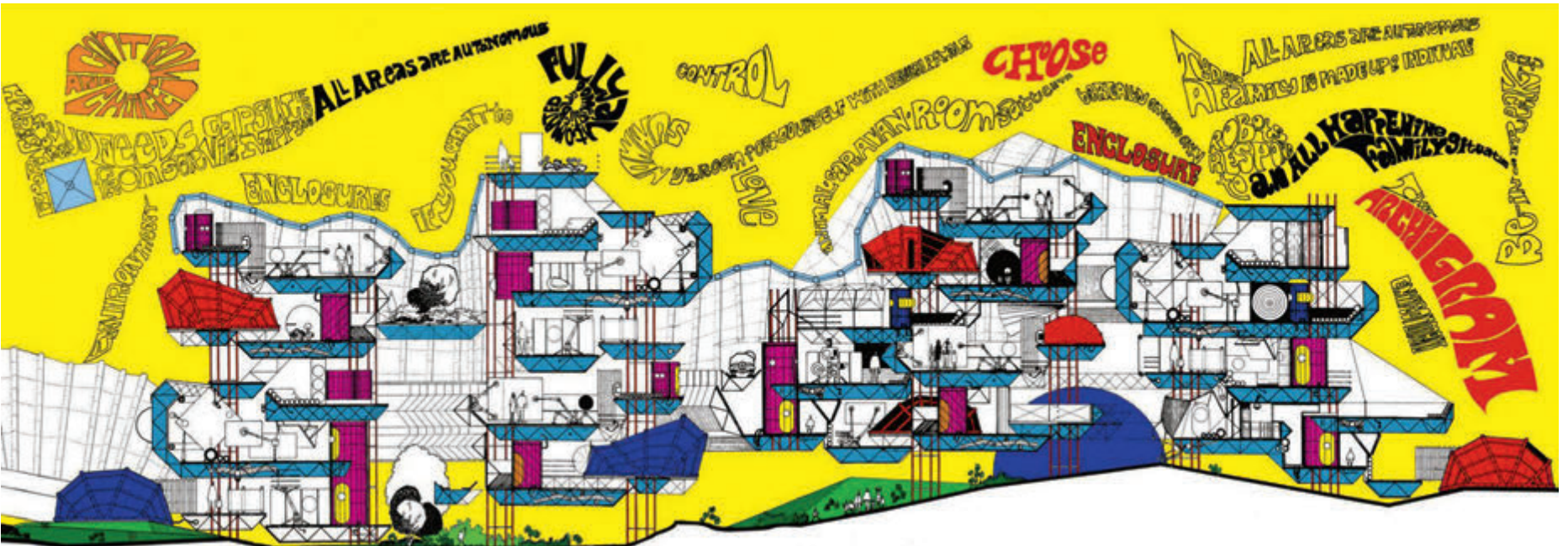
Yiu, "Daha güçlü mimarları incelediğinizde, onların sadece yapımcı değil, aynı zamanda düşünür olduklarını görüyorsunuz" diyor. "Bence akademi ve mimarlık arasında güzel bir sinerji var, ilerlemek için öğretiyorsunuz çünkü öğrenebileceğiniz ve öğrencileriniz tarafından güçlendirilebileceğiniz yer orası." Crompton şöyle diyor: "Öğrencilerimizin bizden etkilendikleri kadar çalışmalarından da etkilendik. Tek yönlü bir yol değil."

Archigram'ın yeni nesil mimar ve tasarımcılara olan ilgisinin fiziksel bir tezahürü olarak Crompton ve Cook, gala için kurulum ve müdahalelere katkıda bu-

lunmaları için birkaç Design Trust başışısını davet etti. Yiu, "Bu genç tasarımcıların katkıda bulunmaları gerçekten ilham verici" diyor. "Ve bir bakıma, bu tasarımcılar Archigram'ın 1960'larda ve 70'lerde nasıl olduğundan çok da farklı değiller. Hepsinin biraz avantajı var, hepsi sınırları zorluyor ve farklı bir şey yapıyorlar." Bu haber bir yana, Crompton ve Cook etkinlikle ilgili planları hakkında çok fazla açıklama yapmayı reddediyorlar. Crompton, "Tüm sırlarımızı vermeyeceğim ama galada çok eğlenceli şeyler göreceksiniz" diyor. Ve belki de tüm büyük fikirlerin altında Archigram'ın amacı eğlencedir. Crompton, "Bir mimar olduğunuz-

da, kendiniz için değil, sonunda binalarınızı işgal edecek ve kullanacak başka insanlar için tasarlıyorsunuz" diyor. "En azından tatmin edici bulmıyorlarsa, başarısız oldunuz demektir. Ve eğer bunu sadece tatmin edici bulmakla kalmazlar, aynı zamanda bundan büyük keyif alırlarsa, o zaman bu daha da iyidir."

Cook aynı fikirde. "Belki de Archigram'ın mirası, rahatlığı, nesnelere yönelik heyecanı, spontane yaratma isteği, renkten korkmaması, cesur biçimden, yenilikten korkmamasıdır" diyor. "Neşeli mimari fikrini yaratmak."



A cross-section of Archigram's Control and Choice Dwellings (Image: Batiment public, monte carlo, ron herron, ©ARCHIGRAM ARCHIVES)



A drawing of Archigram's hypothetical Instant City, which was designed to be carried from place to place by hot-air balloons. (Image: Instant City, Typical Night-time View, Peter Cook, Archigram 1968, ©ARCHIGRAM ARCHIVES)

BUILDING THE FUTURE: HOW ARCHIGRAM INSPIRED A GENERATION OF ARCHITECTS

The architectural collective Archigram shook up the design world in the 1960s and '70s with their bold, futuristic plans. Now they're working on a pop-up project in Hong Kong with the Design Trust.

In 1964 a group of young British architects revealed plans for a remarkable building that could walk. Resembling a lumbering, land-bound airship, the squat building sat atop eight periscopic legs that could march it across land and sea, allowing its residents to escape wars and natural disasters, or simply to find pastures new. This outlandish design appeared in an issue of Archigram, a magazine published in London irregularly between 1961 and 1974. In its pages, six young architects - Peter Cook, Warren Chalk, Dennis Crompton, Michael Webb, David Greene and Ron Herron, who collectively went by the same name as the magazine - shared their plans for a better, brighter future. One issue featured a design for a city that could float from place to place, carried by a fleet of hot-air balloons. Another featured Plug-In City, a megastructure into which capsule-like apartments, offices and infrastructure could be introduced and moved around at will. One morning you could be on the first floor, the next a giant crane could move you to the top of the tower. These may sound like futuristic fantasies, but the Archigram members are adamant that their unconventional drawings and collages tackled real issues. "Our work was experimental but we were trying to deepen our knowledge of certain ideas," says Dennis Crompton. "To take one example: the idea that you should be able to take your environment with you. As an architect, how do you design an environment for somebody who wants it in a particular location at one point in their life but at some future point in their life they may want to take that environment with them to some other location?"

This freedom to move unencumbered around the world was just one of the utopian ideas that Archigram explored; another

fascination was how technology could be used to improve human health and happiness. "It was the 1960s; these ideas were all around us," says Crompton.

Peter Cook goes one step further. He believes Archigram designs could have been made physical. "Archigram [designs] looked a bit unusual, but actually could've been built," Cook said at the World Architecture Festival in 2016. "If you looked at [an Archigram design], it had handrails, and the toilets, and the toilets were the right size. The escalators were the right pitch."

It wasn't to be. Archigram collectively produced tens of thousands of psychedelic drawings and collages, hundreds of architectural models, 10 magazines, videos, exhibitions and more, but only a few minor buildings, among them a kitchen extension and a swimming pool enclosure for pop star Rod Stewart. But this lack of built projects hasn't harmed their legacy, and many of today's leading architects - including Rem Koolhaas, Richard Rogers, Renzo Piano and the late Zaha Hadid - have cited Archigram as a major influence. "By looking at Archigram's work, you should learn to think as we think, not to do as we did," says Crompton. "It's the thinking that's important."

Multiple generations of architects in Asia have been inspired by Archigram, and their influence in the region is set to grow even further. Earlier this year, Hong Kong's M+ museum acquired the bulk of Archigram's archive - 20,000 items in total - and moved it from London to Hong Kong. "Archigram's influence is well known, yet the group's resonance in Asia, from the Metabolists of 1960s Japan through to the architecture and visual art practices in Hong Kong and greater China are less explored," says Suhanya Raffel, museum director of M+. "Hong Kong architects and artists such as Tao Ho, James Wong and Kacey Wong have described Archigram's profound influence on their practice. In addition, the Archigram architects themselves see Hong Kong - a city of networks, hyper-intense layering, escalators, media facades and con-

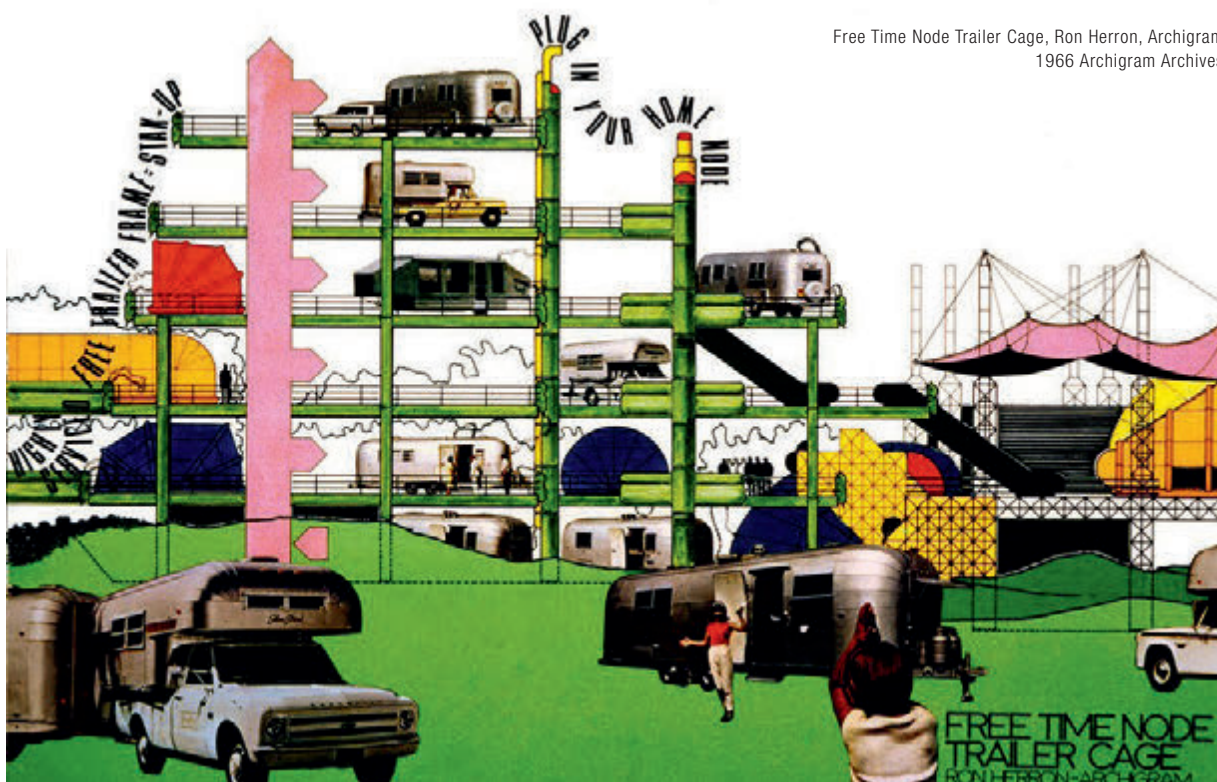
nective megastructures - as an absolutely appropriate home for the archive as it so aptly resonates with many of their own interests."

Discussions with M+ about their archive led Crompton and Cook to another role - that of creative directors of this year's Design Trust fundraising gala, which will take place on October 26. "We met [M+ curator] Aric Chen two or three years ago when we were talking about the archive and he introduced us to Marisa Yiu, co-founder and executive director of Design Trust," says Crompton. "We're trying to get to know more about Hong Kong as the receiver of our archive, and the more that we can get involved in activities in Hong Kong, the more likely we are to understand what Hong Kong is all about."

"All of us at Design Trust have been hoping to work with Archigram for a while, so we are hugely excited to have them as creative directors of this year's fundraising gala," says Yiu. "We all have role models and people we're inspired by, but everyone I speak to about Archigram - students, teachers, designers of all kinds - has an instant positive response to them. I think people respond to the fact that they tried to see things differently. They are such visionaries."

There are also neat parallels between Archigram and the Design Trust, as both blur the lines between architecture and academia. The Design Trust is a Hong Kong-based grant-funding platform that supports young creatives working in everything from graphics and media to architecture and urban planning, while all six members of Archigram have gone on to teach at universities. "When you examine all the more powerhouse architects, you see they're not just makers - they're thinkers," says Yiu. "I think there's this nice synergy between academia and architecture - that in order to advance you teach because that's where you can learn and be empowered by your students." Crompton echoes: "We were as much influenced by our students' work as they were influenced by us. It's not a one-way street." In a physical manifestation of Archigram's interest in the next generation of architects and designers, Crompton and Cook have invited a few Design Trust grantees to contribute installations and interventions for the gala. "It's really inspiring how these young designers are contributing," says Yiu. "And in a way, these designers are not too dissimilar to how Archigram were in the 1960s and '70s. They all have a little bit of an edge, they're all pushing boundaries and doing something different." That news aside, Crompton and Cook refuse to reveal too much about their plans for the event. "I'm not going to give away all our secrets, but in the gala you will see a lot of fun things," says Crompton. And maybe, beneath all the big ideas, fun is what Archigram is all about.

"When you're an architect you're not designing for yourself, you're designing for other people who will eventually occupy and use your buildings," says Crompton. "If they don't find it at least satisfying, then you've failed. And if they find it not only satisfying but they also get great enjoyment out of it, then that's even better." Cook concurs. "Maybe Archigram's legacy is its relaxedness, its excitement about stuff, its willingness to create spontaneously, to be unafraid of colour, to be unafraid of bold form, newness," he says. "To create the idea of cheerful architecture."



Free Time Node Trailer Cage, Ron Herron, Archigram
1966 Archigram Archives

EKOLOJİK ÜTOPYA

EKO-FÜTÜRİSTİK BİR
BİNA OLAN SEMAPHORE,
BİYOMİMİKRIDEN
ESİNLENEREK TASARLANMIŞ.
TASARIM, İNSANLAR VE
DOĞA ARASINDA BİR
SİMBİYOZ ELDE ETMEK İÇİN
ÇALIŞAN, GELECEĞİN YEŞİL
ŞEHRİNİN EKOLOJİK BİR
PROTOTİPIDİR.

Camla kaplı ve doğayla iç içe görünen 24 metre yüksekliğindeki binanın iç kısmında esneklik ve uyarlabilirlik odak noktasıdır. Yapının iç tasarımında aynı departmandaki tüm çalışanlar ve masa düzenleri birlikte olacak şekilde düşünülmüştür. Bununla birlikte, gerektiğinde mahremiyet bölgesi oluşturacak şekilde veya konsantrasyona izin vermek için koza alanları da oluşturulmuştur. Dikey sirkülasyon, çalışanların doğal hareket modellerine uyum sağlamak için çevresinde gruplandırılmış dinlenme alanları oluşturulmuştur. Doğa ile bütünleşmiş şekilde dizayn edilen yapının güneşe bakan manzarasında bulunan teras yeşil basamakları ile değerlendiriliyor. Binanın "yeşillendirmesi"nin ötesinde, Semaphore enerji tüketimini ve karbon üretimini dengelemek için birçok yeniliği bünyesinde barındırıyor. Semaphore'un tasarımı, oksijen üretirken karbonu emecek olan Strasbourg bölgesine özgü 10.000 bitki, çalı ve ağaç içerir. Yoğun bitki örtüsü, yağmur suyunu geri kazanıp geri dönüştürürken kentsel ısı adası etkisiyle mücadele etmeye de hizmet edecek. Geleceğe yönelik iddialı, iyimser bir bakış açısıyla tasarlanan yapı, hava ve yağmur suyundan kaynaklanan kirliliği ortadan kaldırmak ve kentsel tasarım hakkında örnek olmayı hedefliyor.



SEMAPHORE, AN ECO-FUTURISTIC BUILDING, WAS INSPIRED BY BIOMIMICRY. THE DESIGN IS AN ECOLOGICAL PROTOTYPE OF THE GREEN CITY OF THE FUTURE, WORKING TO ACHIEVE A SYMBIOSIS BETWEEN HUMANS AND NATURE.

An eco-futuristic building, Semaphore is inspired by biomimicry and intended as a poetic landmark, as well as aiming to serve as a showcase for Soprema's entire range of insulation, waterproofing, and greening products.

The design is an ecological prototype of the green city of the future, working to achieve a symbiosis between humans and nature. At the metaphorical heart of the design is the skeleton of a mammoth, symbolic to Soprema, ensconced in glass at the very top of the building. From its home 24 meters up in the sky, the mammoth is visible from the surrounding area and placed precisely at the crossroads of two organizational axes, overlooking the company. On the building's interior, flexibility and adaptability are the focus. Designed to fit the company's organizational structure, all employees in the same department will be able to work together on the same floor, but within a flexible, or

nomadic, office layout without assigned offices or desks. Cocooning spaces are integrated throughout the plan, however, to allow for privacy or concentration when needed. The vertical circulation is designed to be naturally lit and ventilated, with recreational and relaxation areas grouped around it to accommodate employees' natural movement patterns. Striving for integration with nature at every opportunity, the building takes advantage of its location on the water with a planned new marina and large, green, cascading terraces inspired by terraced rice fields where company employees can enjoy the sunshine and south-facing views. Also to the benefit of the employees, the building's green space includes urban vegetable gardens, greenhouses, and orchards. Eventually, all paths among and within the terraces converge on the agora, the epicenter of the project with access to all of the building's common areas.

EKOLOJİK ÜTOPYA:

EKOTOPYA

ARZULARIN DIŞAVURUMU OLARAK KABUL EDİLEN ÜTOPYALAR, KURGUSAL VE ZİHİNSEL OLDUKLARI İÇİN BİR BAKIMA SOYUT KAVRAMLARDIR. ANCAK ÜTOPYALARIN BELLİ BİR MEKANDA VUKU BULMASI, ONLARIN SOYUTLUĞUNU KISMEN ORTADAN KALDIRMAKTA VE ONLARI GERÇEKLİĞE YAKLAŞTIRMAKTADIR. DOLAYISIYLA MEKAN İLE ÜTOPYA ARASINDA DOĞRUDAN BİR İLİŞKİNİN VARLIĞINDAN BAHSEDEBİLİRİZ.

Ütopyalarda mekan, hayal gücüyle kavranan ve bu kavrayışı mekansal pratiklerle gerçeğe dönüştüren alanları kapsar. İdeal toplumlarda ideal insanların ideal mekanları tecrübe etmeleri ve bu ideal mekanlardaki pratikleri ise ütopyalara meydana getirir. Sanayi toplumunun üretim-tüketim biçimi, örgütlenişi ve işleyişi kentsel ve çevresel sorunların temel kaynağıdır. Üretim ve tüketim süreçleri arasındaki etkinlikler ekoloji ve ekonomi arasındaki ilişkiyi çok yönlü kılmaktadır. Üretim sürecinden tüketim aşamasına kadar geçen süreçte ilk enerji girdisi, son enerji çıkışına denk olmadığına, dolayısıyla atıkların dönüştürülmesi ya da değeri düşük bir kullanıma dönüştürülmesi ekolojik döngü içindeki dengesizlikleri artırmaktadır. Bu süreç geleceğin yaşam alanlarının ideal toplum düzeni içinde yeniden tasarlanmasını gerektirmektedir. 20. yüzyılın ikinci yarısında kaleme alınan ekolojik ütopyalar ise doğayla uyumlu, kırsal yaşam özünde idealleştirilmiş ve komün topluluklar biçiminde oluşturulmuş çağdaş kentleşme politikaları ortaya koymaktadır. Ekolojik ütopyalar, ideal bir toplum düzeni ve sağlıklı bir kentleşme için tüketim alış-

kanlıklarının değiştirilmesi, doğaya saygılı olunması, insanın doğanın bir parçası olduğunun unutulmaması ve en önemlisi çevre bilincinin gelişmesi gerektiği konusunda önemli varsayımlar içermektedir. Bu noktada Ernest Callenbach'ın, Ekotopya adlı eseri ekolojik ütopya örneklerinin manifestosu niteliğindedir. Ernest Callenbach Ekotopya (1975) isimli çevreci ütopyasıyla, doğal kaynakların öncelikle güneş ve su enerjisinin en yüksek verimlilikte kullanıldığı, üretimde ve tüketimde akılcılığın savunulduğu, bunun yanı sıra arabaların olmadığı, erişilebilirliğin yaya temelli geliştiği, cinsiyet ayrımcılığının olmadığı, kadın, çocuk ve emekçi haklarının savunulduğu eşitlikçi bir toplum tasarlamaktadır. Genelde ekolojik ütopyalar, özelde ise Ekotopya, özellikle tüketim nesnelerinin artışı, temiz enerji kaynaklarına önem verilmemesi ve daha fazlasını elde etme amacıyla teknolojinin kötüye kullanımına yönelik bir tepkinin ürünü olarak görülebilir. Bu tepki, en temelde doğa-insan ilişkisindeki dengenin yitirilmesine işaret eder ve bizi geleceğin dünyası üzerine düşünmeye yönlendirir. Denizlerin kirlenmesi, ormanların yok edilmesi, kuraklığın baş



göstermesi, ozon tabakasının delinmesi, buzulların erimesi ve bütün bunlarla bağlantılı olan iklim değişikliği gibi küresel sorunlar, en temelde kendi başına bir değeri olan doğanın tahribatını göstermekte ve aynı zamanda türlerin devamlılığı açısından da tehlike oluşturmaktadır. Bugüne odaklı yaşamın getirdiği tüketicilik, başka deyişle çevre bilincindeki eksiklik, insanın kendi sonunu hazırlamasına da yol açmaktadır. Bu sorunların ana sebebinin, insanın kendini doğanın hakimi olarak görmesi olduğu düşünülmektedir. Dünyanın nimetlerinin ve doğal kaynakların insan için olduğu inancı, bu kaynakların tüketilmesindeki savurganlığın nedenlerinden biri olarak görülebilmektedir. Ekolojik ütopyalar ise, bu inanışa karşı, eşitliği ön plana çıkaran, insanı doğa karşısında sorumlu kılan ve geleceğin sorunlarını gözeterek eylemde bulunmayı öneren mesajları ile, çevre bilincinin gelişmesine katkı sağlamada değerli birer araç olarak hizmet etmektedirler. Ekotopya'daki ana ilke insanın doğadaki diğer yaratıklara hükmetmesi değil, onlarla denge içinde yaşamasıdır. Kısaca Ekotopya insan ve doğanın uyumlu bir birlikteliğidir. Birçok ekotopya örneğinde; sanayi devrimi, küreselleşme, makineleşme ve kalkınma gibi faktörlerin etkisiyle değişime uğrayan tüketim alışkanlıklarının, doğa temelli değişmesi üzerine yeni bir toplumsal yapılanma kurguladığını, doğaya ve kendine yabancılaşan insanoğlunun daha sağlıklı, daha düzenli, daha adil ve daha eşit bir dünya düzeni için doğayla bütünleşmesi ve ekonomi-ekoloji dengesini sağlaması gerektiğini önerdiklerini görmekteyiz. Bu öneriler eko-kent modelinin kavramsal temelini oluşturması açısından önemlidir. Günümüzde dünyanın durumuna bakıldığında, Ekotopya'da olduğu gibi, kültürel çevre ile doğal çevre arasındaki dengenin ve uyumun gözetilmesinin bir sorumluluk olarak kabul edilmesi gerektiği açıktır. Ekotopya'da asıl amaç oluşturulan düzenin temelinde ekolojik kaygıların olmasıdır. Bu kaygılardan en önemlisi, daha iyi bir geleceğe dairdir. Ancak bu, yalnızca insan için değil, bütünsel bir bakışla doğanın tümü için daha iyi bir gelecek arayışıdır.

ACCEPTED AS REFLECTION OF DESIRES, UTOPIAS ARE ABSTRACT NOTIONS IN A WAY BECAUSE OF BEING FICTIONAL AND MENTAL. HOWEVER, THE OCCURENCE OF UTOPIAS IN A SPECIFIC SPACE PARTIALLY ELIMINATES THEIR ABSTRACT AND BRINGS THEM CLOSE TO REALITY. THEREFORE, WE CAN TALK ABOUT THE EXISTENCE OF A DIRECT RELATIONSHIP BETWEEN SPACE AND UTOPIA.

Space in utopias contains areas that are comprehended with imagination and turn this comprehension into reality with spatial practices. In ideal societies, ideal people's experience with ideal places and the practices in these ideal places create utopias.

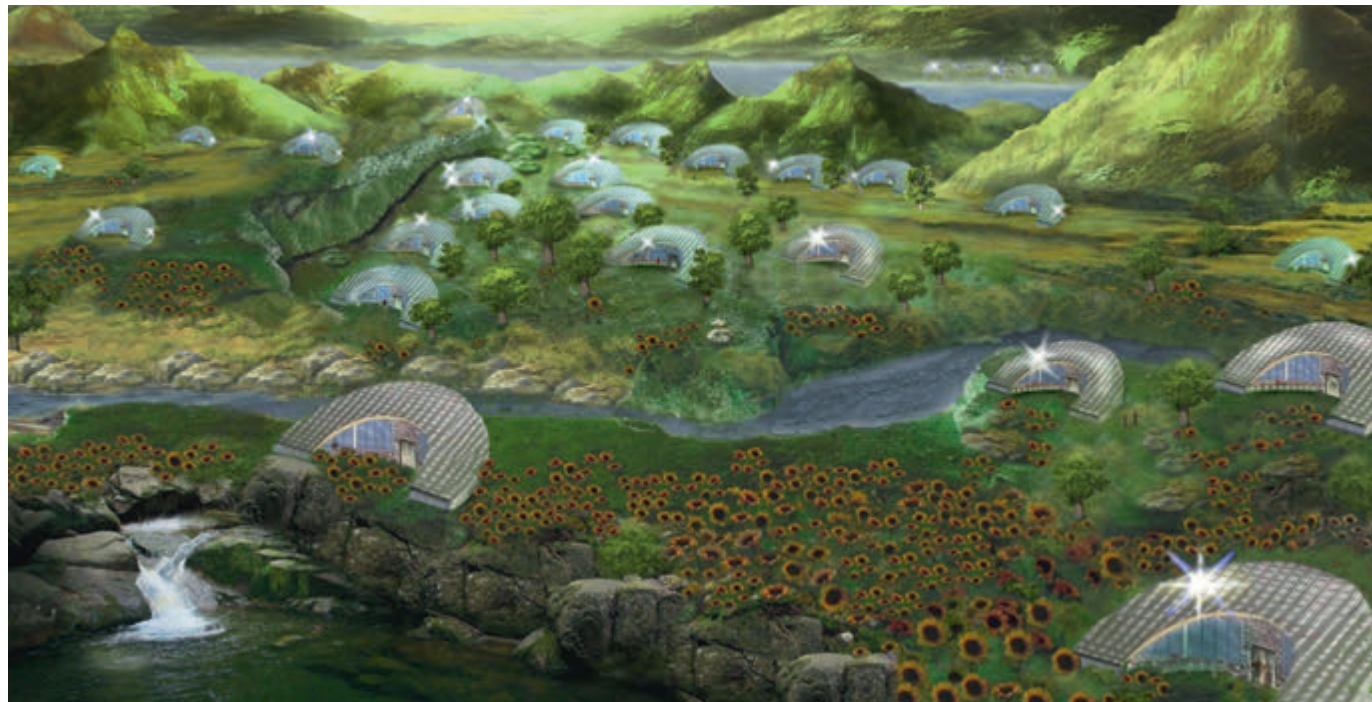


The production-consumption style, organization and functioning of the industrial society are the main source of urban and environmental problems. The activities between production and consumption processes make the relationship between ecology and economy multifaceted. In the process from the production process to the consumption stage, when the first energy input is not equivalent to the final energy output, not recycling the wastes or converting them to a low value use increases the imbalances in the ecological cycle. This process requires redesigning the living spaces of the future within the ideal social order.

Ecological utopias written in the second half of the 20th century, reveal contemporary urbanization policies that are in harmony with nature, idealized in the essence of rural life, and formed in the shape of communal communities. For an ideal social order and a healthy urbanization, ecological utopias contain important assumptions about changing consumption, being respectful to nature, not forgetting that humans are a part of nature and requirement of environmental awareness developing which is most important. At this point, Ernest Callenbach's work called Ecotopia is a manifesto of ecological utopia examples. With his environmentalist utopia, called Ecotopia, (1975) Ernest Callenbach has planned an egalitarian society in which natural resources primarily solar and water energy are used with the highest efficiency, rationality is advocated in production and consumption, on the other hand there are no cars, accessibility improves on a pedestrian basis, there is no gender discrimination, and the rights of women, children and workers are defended. Ecological utopias in general, and Ecotopia in particular, can be seen as the product of a reaction against the abuse of technology on purpose of increasing in consumption objects, disregarding for clean energy sources and getting more. This reaction basically points to the loss of balance in relationship between human and nature and leads us to think about the world of the future. Global problems such as the pollution of the seas, the destruction of forests, the beginning of drought, the depletion

of the ozone layer, the melting of icebergs and the climate change associated with all these, basically show the destruction of nature, which has a value in itself, and also poses a threat to the continuity of species. The consumerism brought by today-oriented life, in other words, the lack of environmental awareness also causes people to put their head in a noose. It is thought that the main reason for these problems is that human see himself as the ruler of nature. The belief that the world's blessings and natural resources are for human beings can be seen as one of the reasons for the wasting of consuming these resources.

Ecological utopias, which are oppose to this belief, serve as valuable tools in contributing to the development of environmental awareness, with their messages that emphasize equality, make people responsible against nature, and suggest taking action by considering the problems of the future. The main principle in Ecotopia is not that humans dominate other creatures in nature, but that they live in balance with them. In short, Ecotopia is a harmonious union of human and nature. In many ecotopia examples; we can see that they have built a new social structuring on the nature-based change of consumption habits, which have undergone changes due to factors such as the industrial revolution, globalization, mechanization and development and they also propose that human beings, who became stranger to themselves and nature, should integrate with nature and provide an economy-ecology balance for a healthier, more orderly, more equitable and more equitable world order. These suggestions are important in terms of forming the conceptual basis of the eco-city model. When we look at the today's world, it is clear that the balance and harmony between the cultural environment and the natural environment should be accepted as a responsibility, as in Ecotopia. The main purpose in Ecotopia is to have ecological concerns on the basis of the established order. The most important of these concerns is about a better future. However, this is a seeking for a better future not only for humans, but for all of nature with a holistic view.



↑
Londra, Birleşik Krallık, 2121. Yaşam standartlarının sarsılmasına ilişkin kitlesel protestolar Londra'nın merkezini aylarca kilitledi - ironik bir şekilde trafiği bloke ederek daha az kirli hale getirdi. İngiltere'nin başkenti Ekotopya'ya giden yolda böyle başlıyor.

London, UK, 2121. Massive protests over tanking quality of life standards lock down the center of London for months - ironically making it less polluted by blocking traffic. That's how England's capital starts down the path towards Ecotopia.

←
Greenville, Güney Karolina, 2121. Ayçiçeği Evleri olarak adlandırılan özgün binaların inşası kolay, ucuz ve kendi kendine yeterli. Eşsiz şekilleri, hem farkındalığı artırmak hem de evlerin enerji yakalama verimliliğini artırmak için dünyadaki en nadir ve en çok tehlike altındaki ayçiçeği olan Schweinitz'in ayçiçeğine dayanıyor.

Greenville, South Carolina, 2121. The distinctive buildings, dubbed Sunflower Homes, are easy to construct, inexpensive, and self-sufficient. Their unique shapes hark back to the rarest and most endangered sunflower on Earth, Schweinitz's sunflower, in order to both raise awareness and to increase the homes' energy-capture efficiency.

www.zmescience.com/science/ecotopia-project-cities/

HER
ŞEY
DETAY
LARDA
GİZLİ
DİR...
IT'S
ALL
IN
THE
DETAILS
...

