

ÇANAKKALE SAVAŞI

ARAŞTIRMA MERKEZİ



2. Mansiyon, Çanakkale Savaşı Araştırmacı Merkezi Mimari Proje Yarışması

Mimari proje raporu



Bahar Bayhan

20 Mayıs 2015, 17:24

*Savaş kırıcı, bozucu ve yok edicidir...**Karanlıktır... Somut ve yapaydır...**Sarsıcı imgeler bırakır ardından...**Belleklerde derin yaralarla, doğal olanda izlerle dolu...**Tarihten alınan öz ve imgeler dünyasında**Hissel dokunuşlara yer verme gerekliliği doğurur.**Bazen somut, bazen soyut...*

Bağlam

Çanakkale Savaşı Araştırma Merkezi, fiziksel ya da mekansal tartışmaların ötesinde, tarihten devralınan öz ile imgeler dünyasında hissel dokunuşlara da yer verme gerekliliğini doğurdu.

Önerilen yapı, bu nedenle hisler ve imgeler üzerine yoğunlaştı, yapının fizikselliği ile bir bağlı olup olmadığı, savaş ile ilgili empirik gerçeklerin bunlardan ibaret olup olmadığını sorguladı. Bu noktada binadan ne beklentiği ve kullanıcı hafızasında kolektif bir ürün olarak nasıl bir ilişki kurduğu sorusunu da beraberinde getirdi. Kentlinin ya da kullanıcının bunu kavraması belki zor olabilir ancak mekanın niteliğini bu anlamda yargılamanın sorumluluğunu üstlendi. Biçimin, işlevin, strüktürü ya da malzemenin üzerine geliştirilmiş basit çözümlemelerden çok daha derin bir önermeyi tartışmaya sundu.

Özellikle bir binanın fiziksel bağlamından kopup imgeler dünyasında kolektif hafiza üzerinde bırakıldığı etkiler nasıl kurgulanabilir? Savaş gibi günlerce, yıllarca konuşabilecek bir olgu nasıl tek bir artifakta dönüşebilir? soruları üzerine yoğunlaştı.

Konsept

Projede önerilen "artifakt" sade ve tarafsızdır; yakın tarihin anlaşılması kolay olmayan ve karmaşık sonuçlarını sindirmiş, ayıklamış ve üst ölçekten bakabilen bir güçte olmayı sorgular. Belirli bir his yoğunluğu, alışık olunandan farklı bir şekilde geliştirilir. Böylelikle yapı, savaş kavramının yarattığı imgeler ile güdü bir analogi kurmaya çabalar.

Bu his yoğunlığunda neyin ne kadar gerçek olduğunu anlamak ise kullanıcıya kalır.

Kitle

Somut ve yapay bir prizmanın parçalanmış ve bozulmuş halidir, karanlığın ve kırılmışlığın bir tür ifadesidir. Eksik parçaların bir araya getirilmesini bekler adeta. Somut bir gerçeğin, soyut anımlarını yorumlar. Soyutlama; parçalanma, ayrılma ve kırılma gibi beklenmeyen, kontrol altında tutulamayan etki ve iz bırakmayı amaçlar. Bu etki kendini var eden savaş olgusuna karşı bir şekilde ışık yayan ve aydınlatır bir kitle olma hedefini taşır.

Böylelikle, yapı kendini var eden savaş kavramı ile bir tür diyalektik bağ kurar.

Mekan

Kullanıcıları toparlayıcı ve birleştiriciidir. Şaşkıncı ve çelişkiler ile dolu tarafsız formların farklılaşması ile geçmiş ile uğraşırken geleceğe de umutla bakmayı amaçlar. Kırılmış, bozulmuş parçalar camın şeffaflığı ve ışığın derinliği ile öne çıkarılır, aydınlatılır. Yansımalar ve gölgeler bu etkiye artırır. Savaşın yarattığı olumsuz imgelem bir nebze olsun hafifletilmiş olur belki de. Böylelikle yapı, tarihin karanlık sayfalarını gün yüzüne çıkarır aydınlatır ve şeffaf bir boşluğa dönüşür. Sarsıcı ve karmaşık geometrik yüzeyler döşeme, tavan ve duvar ile bütünleşir. Yapının kolaylıkla anlaşılabilir kurgusundan uzak, anlaşılmayı ve keşfedilmeyi bekler. Araştırmacının deneyimselliği ve geçmiş duydugu heyecanı bu şekilde pekiştirilir.

Strüktür

Tanımsız ve muğlaktır. Dışarıdan katı ve baskın masif bir kitleyi vurgularken, mekansal olarak açık ve esnekliğe göndermeler yapar. Döşeme, duvar ve tavan mümkün olduğunda birbirine karışır, bu amaçla kesit ve planda strüktür ifadesi yok edilir. Sonuç olarak tüm taşıyıcı sistemin ve diğer elemanların üçüncü boyutta iç içe geçmesi ile sanatsal bir kompozisyon sergilendir. Strüktürüne tanımsızlığı ve muğlaklığını kitlenin masif ve yapay etkisini güçlendirir.

Peyzaj

Kitle ve strüktür gelişiminin bir uzantısı şeklinde gelir. Tektonik bir ifade tüm peyzaja bu şekilde yayılır. Peyzaj elemanları da tipki seçilen malzemeler gibi doğal ve bilindik olandır. Sade ve nötr olan peyzaj, kitle etkisini artıracak şekilde mütevazi bir kaideye dönüşür.

Etketler

[Çanakkale Savaşı Araştırma Merkezi Mimari Proje Yarışması](#) [Yarışmaya Yap](#)

Künye

Yarışma No: 201502

Proje Yeri: Çanakkale

Proje Ofisi: Slash Architects, Baraka Mimarlık

Proje Tipi: Kültür Merkezi

Proje Tipi Grubu: 2. Mansiyon

Tasarım Ekibi: Şule Ertürk Gaucher, İpek Baycan

, Abdurrahman Çekim, Serhat Başdoğan

Yardımcı: Nergis Kahraman, İhsan Metin,

Marcelo Fernandes, Quentin Gaucher,

Rezzan Çökelek