

İskele: Yolculuğun Evrimi

Yolculuk bir süreç olarak ele alınmıştır. Zamana yayılan her tanımlı süreç bir evrim dizgesi geçirir. Denizin kullanıldığı bir yolculuk sürecindeki değişim, evrim teorisi* ile özdeşleştirilerek kütle geometrisi tasarımında sudan karaya geçen canlı soyutlaması yapılmıştır. Sudan karaya geçişte önce ön ayakları evrimleşen canlı, kütlede karaya doğru yükselen bir yapıya referans olmuştur. Deniz yolculuğundan dönen veya iskeleyle yeni gelen bir engelli, şeffaf cephe yanındaki rampayı kullanarak maksimum manzara eşliğinde dikey sirkülasyonunu sağlar. Bununla birlikte tasarlanmış engelsiz-enerji parkında rampa ve engelli salıncağıyla, amfi etkinliklerine kot farkı olmaksızın ulaşır. Kütlelerin yerleşimi, hakim rüzgârı bütün birimlerine kontrollü alımı, güneş panelleri için desteklenebilir çatı eğimi ve fotovoltaik cam cephe uygunluğuyla doğal ışık ve enerji sorununu minimuma indirir. Balık tutmak isteyen kentliler için özelleştirilmiş bir kotta, gemiden esinlenilerek yapılmış üst örtü altında, yarı açık mekân tanımlanmıştır. Serbest sanat çalışması yapan kentliler için amfi, yirmi dört saat var olan ziyaretçilere sunum imkânı sağlarken, amfiyi çevreleyen aks, denizi seyreden sürekli yürüyüş yolunu oluşturur. Yürüyüş yollarında durak işlevindeki, alt kotta özelleşmiş alanlar oturak alanlarıdır. Kent kıyısından gelen ana yürüyüş aksı, kapalı kütlelerin içinde sirkülasyon koridoru olarak devam eder. Sirkülasyon boyunca manzaranın bulunmadığı kuzey cephesinde ticari birimler eşlik eder. Ticari birimler ile ıslak hacimler kuzeyden gelen soğuk rüzgarı keserek aktif kullanım alanına girmesini engellemiş olur. Ana dolaşım aksı, doğudan ve batıdan gelen aksların birleştiği alanda bilet satışı, güvenlik ve kontrol gişesi bulunur. Gişe sonrası, ulaşımı ana iskele zemininden kopararak, denizin üzerine alınmış, karadan suya geçişte ara geçiş hissi amaçlanmıştır.

Programların Kullanımı

Kağıt ortamındaki eskiz çalışmaları Autocad ile dijital ortama aktarıldı. Genel vaziyete ilişkin belirginleşen kararlar ve yönelim çalışmasının ardından, çalışmalar Revit'e aktarıldı. Yükseklik ve cephelere dair karar ve çalışmalar Revit'te alınarak çizildi. Malzeme atama, yapı cephe boşlukları, sirkülasyon elemanları Revit üzerinde çizildikten, yapı alanı referans gösterilerek enerji analizi yapıldı. Daha sonra Max ve Autocad'de çalışacak biçimde kayıtlar alındı. Vaziyet Planı'nın son dokunuşları ve peyzaj elemanlarının bir kısmı Autocad üzerinde iki ve üç boyutlu çalışmalar ile yapıldıktan sonra Max'e alındı. 3Ds Max ile doku, sahne, ışık ve render çalışmaları yapıldı. Sonuç ürünler poster haline getirildi.