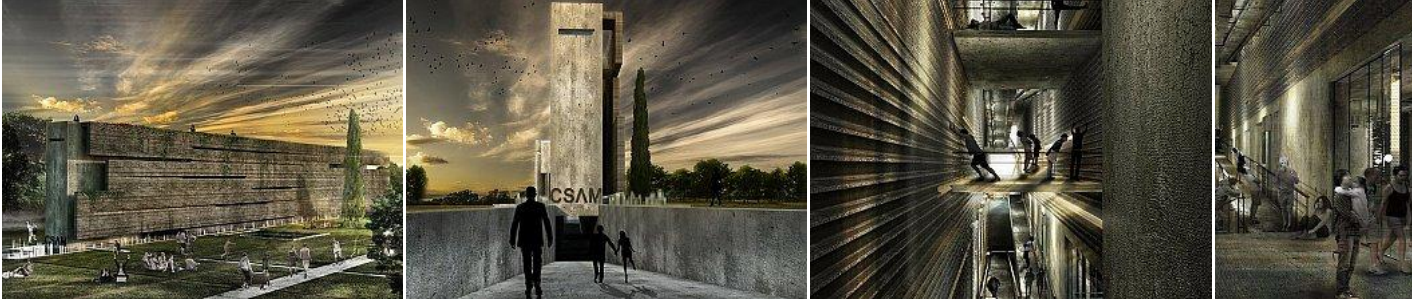


+ARKİV'in gelişmiş özelliklerinden yararlanmak için lütfen giriş yapınız!
veya ile bağlan.

[Giriş Yap](#) ya da [Kayıt Ol](#)

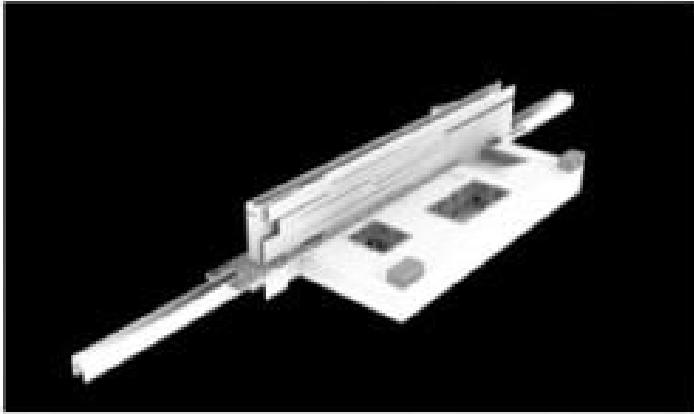


1. Ödül, Çanakkale Savaşı Araştırma Merkezi Mimari Proje Yarışması

"Dur Yolcu...! Bastığın yeri toprak diyerek geçme tanı...Düşün altında binlerce kefensiz yatını..."

MİMARİ AÇIKLAMA RAPORU

KONSEPT



"Dur Yolcu...! Bastığın yeri toprak diyerek geçme tanı...Düşün altında binlerce kefensiz yatını..."

Çanakkale savaşları araştırma merkezi, sadece araştırma ofis ve laboratuvarlarından ibaret bir bütünlük değil, yapının ortak dolaşım alanlarının her bir noktasında savaş belleğinin mekansal olarak da deneyimlendiği bir süreklilik olarak ele alınmıştır. Yeraltında gömülü bir tarihin kapsamlı araştırılmasına yönelik bir yapıyı arkeolojik ve historiyoğrafik kazı niteliği taşıyan bina içeriği, "bir duvar ve üç ana ışık kuyusu" ile ifade edilebilecek ana ve yalın mekansal kurguya dayalı olarak yorumlanmıştır. Dolayısıyla "bir duvar ve bir park" (ve altında gömülü bir yapı) alanından ibaret bir tasarım konsepti benimsenmiştir. Ziyaretçi ve kullanıcıları yarışma alanına yaklaşımdan itibaren yavaşça yeraltına alan bu kurgu, gerek yeraltı (siper), gerek su altı (denizaltı) deneyimlerini kullanıcıya ortak dolaşım alanlarında hissettirerek, yapı içeriği ile sürekli bağ kurmalarını hedefler. Tasarımın ana ögesi olan, ve kentin tarihi ve morfolojisinde önemli yer tutan duvar unsuru, içinde barındırdığı rampalar sistemi ile, tüm işlev gruplarının açıldığı bir dolaşım ve savaş belleğini deneyimleme omurgası olarak ele alınmıştır. Duvar, içinde bir savaş deneyim mekanı barındırırken, dışarıda bir etkinlik yüzeyi olarak tasarlanmıştır. Kimi zaman bir sahne dekoru kimi zaman bir projeksiyon perdesi işlevi üstlenecek bir fon elemanıdır duvar...

Baskın AVM inşaatları ile hızla yapılaşan yakın çevredeki mimari yozlaşmaya karşı takımın eleştirel tavır, kendini kente domine etme eğilimindeki yapıların yer aldığı bir çevrede var-olmamayı; yok-olmayı tercih eden ve bu yüzden yerin altına çekilen – adeta siper alan – bir yapı ve onun uzantısı olarak da komşu yapıya görsel bir set çeken bir duvar ile ifadesini bulur. Çoklu semiyolojik okumalara izin olanak sunan bu lahitvari 'anma duvarı' ve altında yer alan yapı, ziyaretçiyi ve kullanıcıyı altında yatan şehitleri ve savaşın karanlık yüzünü düşünmeye davet eder. Bu boşluk alanda açılan avlular ise savaşı yeniden ve yeniden sorgulamaya; araştırmaya sevk eder.

İŞLEVSEL ŞEMA-ZONLAMA-MEKÂN ORGANİZASYONU



Tarihsel olarak, eğitim ve araştırma yapılarının mimari arketipleri, manastır yapılarında ve dingin avlular etrafında kümelenmiş çalışma hücrelerinde bulunabilir. Kullanıcılarının yüksek konsantrasyon ve huzur içerisinde çalışmalarına uygun sessiz ortamları sunan bu tipoloji, planimetrik olarak yeniden yorumlanarak, Ç.S.A.M ihtiyaç programı doğrultusunda ve yakındaki havaalanının gürültüsünden izole etmek amacıyla çökük avlular etrafındaki yeraltı mekanları olarak kurgulanmıştır. Bu program temel olarak; kütüphane, araştırma, idare ve sosyal alanlar olarak 4 ana grupta yorumlanmış olup, bu işlev grupları yer altında konumlanan yapı boyunca aralarına birer avlu (ve dolayısıyla doğal ışık kaynağı) girecek şekilde zonlanmıştır. Yapı dolaşım omurgasından yapının toprak altında kalan kısmının en batısındaki servis ve çekirdek bandına doğru, kamusal alanlardan daha özele doğru giderek mahremleşen bir mekansal derecelenme ilkesi benimsenmiştir. Tek dolaşım omurgasına sıra ile takılı 4 zondan oluşan, ön tarafında kamusal kullanım arka taraflarında ise servislerin yer aldığı yalnız bir şemadan ibaret yapı iki bodrum katta çözülmüş olup her işlev grubu kendi içinde ikişer katlı ilişkilerle bağıntılandırılmış olup, ortak kullanım alanlarında sağlanan galeri boşlukları ile mekansal bir zenginlik kazandırılmıştır.



TARİH – ARAŞTIRMA



MAHREMİYET – ZONLAMA



İŞLEV – ZONLAMA

ETNOGRAFİK VE HİSTORİYOGRAFİK SONDAJ

YER ALTINDA VE BELGELERDE GÖMÜLÜ TARİHİN SİSTEMATİK OLARAK ARAŞTIRILMASINA YÖNELİK MEKANSAL VE TEKTONİK BİR STRATEJİ

MEKANSAL DERECELENME

ANA DOLAŞIM OMURGASINDAN SERVİS ÇEKİRDEKLERİNE DOĞRU AZALAN HAREKETLİLİK VE KAMUSALLIK VE ARTAN KONSANTRASYONU REGÜLE EDEN MEKANSAL BİR STRATEJİ

MAHREMİYET DERECELENMESİ

ARDIŞIK AVLULAR ARASINA YERLEŞTİRİLMİŞ PROGRAM ÖGESİ KÜMELERİNE DAYALI, ÇALIŞMA MEKANLARINI GÜRÜLTÜDEN UZAK TUTAN VE YÜKSEK KONSANTRASYON SAĞLAYAN ÇÖKÜK AVLULAR ETRAFINDA ARAŞTIRMA MEKANLARINI DÜZENLEYEN MEKANSAL BİR STRATEJİ

ZEMİN ÜSTÜ UNSURLAR

DUVAR ÖGESİ

RAMPALAR SİSTEMİ

SU ÖGESİ

ZEMİN (ÜZERİNDE YÜRÜNEBİLİR YEŞİL ÇATI)

ZEMİN ALTI

(0.00 - 4.00 KOTLARI VE -4.00 - -8.00 KOTLARI) YER ALTINA İNİŞ RAMPALARI

(-4.00 KOTU)

KÜTÜPHANE KAPALI RAF BÖLÜMÜ

ARAŞTIRMA BÖLÜMÜ VE ARŞİVLER

ÜST FLAYE VE AÇIK ANFI

DEPOLAR, WC, DÜŞEY SİRKÜLASYON ÇEKİRDEKLERİ

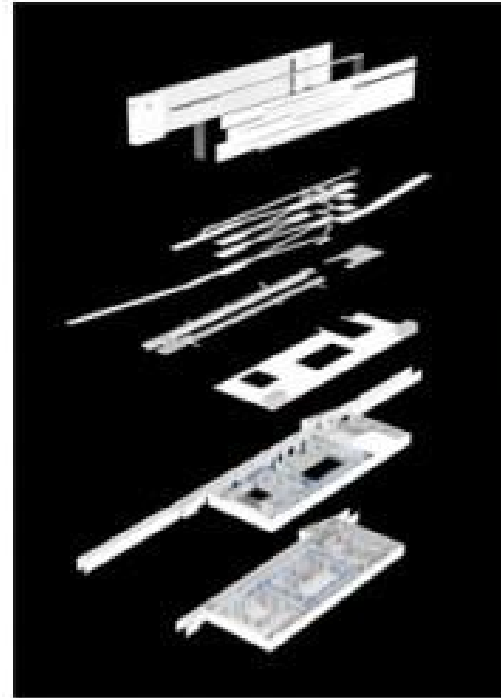
(-8.00 KOTU)

KÜTÜPHANE OKUMA

ARAŞTIRMA LABORATUVAR VE ATÖLYELERİ

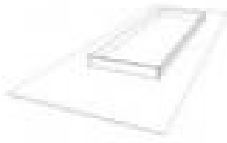
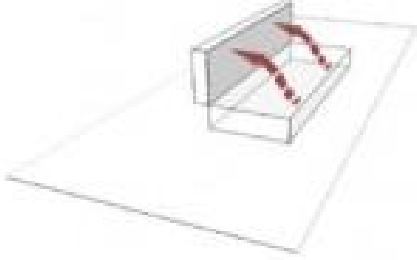
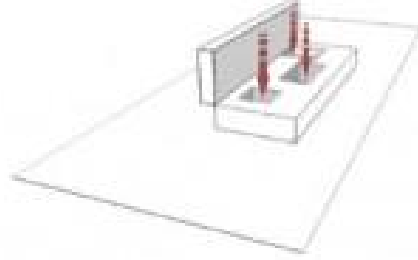
ALT FLAYE VE ODİTORYUM (Ç.A.S.)

TEKNİK MEKANLAR, SİĞİNAK, WC, DÜŞEY SİRK. ÇEK.



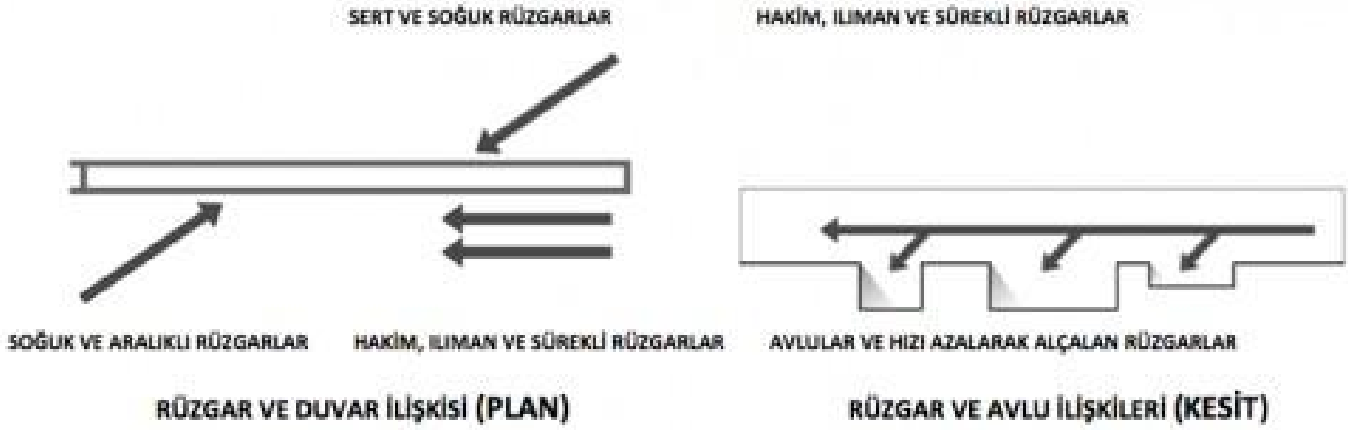
KÜTLE TEKTONİĞİ

Yapı bir yok-yapı olarak ele alınmıştır. Yapının tek görülebilir ve simgesel ögesi ana duvar elemanıdır. Yapının zemin üzerinde kalan bu bölümü bir etkinlik duvarı olarak düşünülmüş olup, bu kütle için masif etkisi önemsenmemektedir. Yukarıda da değinildiği gibi, gerek top tabyalarının gerekse savaş gemilerinin pruva ve bordalarının masif etkilerine dolaylı referanslar veren bu duvarın kökenleri kentin kalelerinde ve yeni yapılan kamusal yapılarının mimari dilinde bulunabilir. Bu duvar içerisindeki rampalarla oluşturulan sergi mekanındaki pencere işlevini gören cephedeki yatay bantlar halindeki yatay yırtıklarla artiküle edilmiştir. Duvarın etkinlik alanından algılanan yüzeyindeki rölyefsi katmanlaşma etkisi, savaşın ve ona dair belgelerin sistematik olarak yeniden yorumlanmasına yönelik bir tür yüzey-soyma eyleminin tektonik bir ifadesidir.

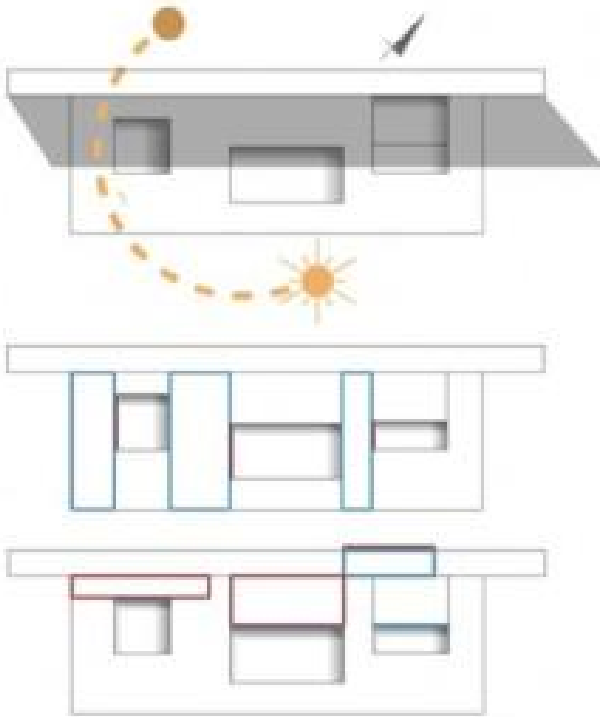
**PROGRAM****OPTİMİZASYON****YOK-BİNA (YER ALTI BİNA)****ETKİNLİK ALANI VE DUVAR****DOĞAL IŞIK KUYULARI**

KENTSEL AKSLAR, REFERANSLAR VE YAKLAŞIMLAR

Yapı alanın lineer geometrisine referansla kuzey-doğu – güney-batı doğrultusunda konumlanmıştır. Hakim rüzgar yönleri de gözönünde bulundurularak, duvar ögesinin etkinlik alanını sert rüzgarlardan arındırırken sıcak dönemlerde ise havalandırma sağlayacak şekilde konumlanması öngörülmüştür. Ayrıca duvar ögesinin etkinlik alanına gölge sağlaması da önemli bir kriter olarak belirlenmiştir. Bu etki park alanına sistematik bir düzende serpiştirilmiş ve tarihi tabyaları da andıran tavanı ve arka duvarı olmak üzere 2 düzlemi kapalı betonarme pergola yapılarıyla desteklenmiştir.



RÜZGAR VE YÖNLENME İLKELERİ



KUZAY-DOĞU GÜNEY-BATI DOĞRULTUSUNDA UZANAN ANA DUVAR, ÖĞLEDEN SONRA GÜNEŞİNİ KESEREK ÖZELLİKLE AKŞAMÜSTÜ SAATLERİNDE ETKİNLİKLERİN GERÇEKLEŞMESİ İÇİN ÖNGÖRÜLEN ALANA GÖLGE DÜŞÜREREK ETKİNLİK ALANI İÇİN KONFORLU BİR ORTAM HAZIRLAYACAK ŞEKİLDE DÜZENLENMİŞ OLUP, ÇALIŞMALARIN VE KONSANTRASYON GEREKTİREN EYLEMLERE İŞİK SAĞLAYAN ANA AVLULARIN İSE TÜM MESAI SAATLERİ BOYUNCA KESİNTİSİZ DOĞAL İŞİK ALMASINA OLANAK TANIMAK ÜZERE KONUMLANMIŞTIR.

AVLULARA BAKAN MEKANLARIN KONUMLANMA İLKELERİ İSE İŞLEVSEL İLİŞKİ GEREKSİNİMLERİNİN YANISIRA, MEKAN TÜRLERİNİN GEREKTİRDİĞİ İDEAL İŞİK YÖNLENMELERİNE GÖRE BELİRLENMİŞTİR. KÜTÜPHANE, ARAŞTIRMA OFİS VE LABORATUVARLARI İLE FUAYE MEKANLARI KUZAY-DOĞU İŞİĞİNDAN FAYDALANIR.

ANA DOLAŞIM VE ORTAK TOPLANMA MEKANLARI İLE KAFE MEKANI GÜNEY-DOĞU İŞİĞİNDAN FAYDALANABİLECEK ŞEKİLDE KONUMLANMIŞTIR.

SERVİS MEKANLARI VE ARŞİV GİBİ MEKANLAR KUZAY-BATI İŞİĞİNE YÖNLENDİRİLİRKEN TEKNİK MEKANLAR İŞİK ALMAYAN ALT KOTLARA YERLEŞTİRİLMİŞTİR.

İŞİK VE YÖNLENME İLKELERİ

Toplu taşıma, konuk otoparkı ve servis yaklaşımlarının yanısıra, bağımsız da çalışabilme olanağı sağlanan kafenin kullanıcılarına yönelik otoparktan da bir yaklaşım olmak üzere yapıya 4 temel yaklaşım doğrultusu sağlanmış olup, peyzaj düzenlemesi bu yaklaşımların yapının ilgili girişlerine ulaşımını destekleyecek şekilde tasarlanmıştır. Gerek toplu taşıma, gerek özel araçla ve gerekse kentin ana arterlerinden yaya olarak yaklaşıldığında, yapının ana unsuru olan duvar elemanının güney ucundan girilen ana girişe yönlendiren ana aks, çim peyzaj içinde bir sert zeminli promenade olarak düzenlenmiş olup, bir yanı servise ağacı sıralarıyla diğer yanı da dikey yüksek aydınlatma elemanlarının oluşturduğu lineer ritim ile tanımlanmıştır. Buna paralel olarak doğu yönünde uzanan diğer yürüyüş aksı ise kitleleri açık ana etkinlik alanına taşıyan ikinci bir lineer sert zemin alanıdır. Bu akslar arasında kalan yeşil bant kentin ana arterinden etkinlik alanını algılayıp yönlendiğimiz yeşil bir görsel koridordur.

TOPLU ULAŞIM DURAKI YAKLAŞIMI

KAFFE GİRİŞİ (BAĞIMSIZ ÇALIŞABİLME OLANAKLI)

SERVIS GİRİŞİ



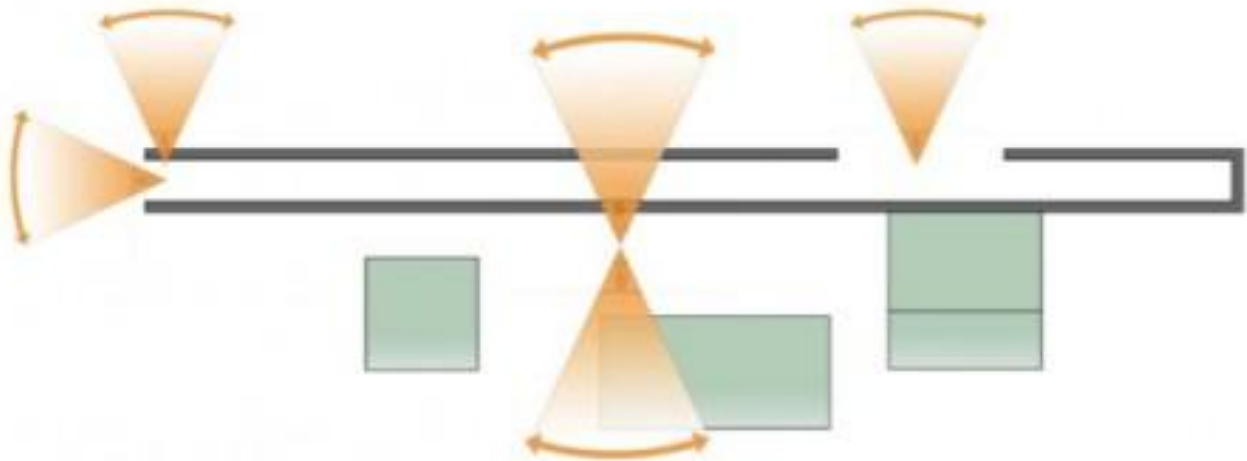
ÖZEL ARAÇ OTOPARKI YAKLAŞIMI

YAPIYA YAYA YAKLAŞIM DOĞRULTULARI

ÜST KOTTA DENİZ VİSTASI

ALT KOTTA NİTELİKSİZ YAPILAŞMA VİSTASI

ÜST KOTTA DENİZ VİSTASI



ESKİ KENT VE DOĞA VİSTASI

VİSTALARA GÖRE YERLEŞİM İLKELERİ

SİMGESEL DEĞER, ÖGELER VE METAFORLAR

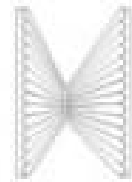
Çanakkale deniz savaşlarını başlatan ve bitiren denizaltı operasyonları, Çanakkale savaşının en belirleyici unsurlarından olan mayınlar ve onları seren Nusret mayın gemisi, müttefiklerin deniz çıkartma gemileri, ve donanmayı döven topçu tabyaları ile buradaki kara savaşlarının efsanevi öğeleri olan siperler ve karşılıklı siperlerde geçen çatışmalar, bu savaşa dair belleğin öne çıkan unsurları olarak belirmektedir arşiv belge(sel)lerinde... Bina programının yeraltında çözüldüğü ve ana dolaşım omurgasının yerden yükseltilerek bir duvar olarak vurgulandığı tasarım ana fikrinde, savaşın bu unsurlarına atıf yapan öğeler kurgunun ayrılmaz parçalarıdır.



TARİHİ AHŞAP SİPERLER



YAPIM TEKNİĞİ

ANA BELLEK DUVARI
İÇ KESİT DOKUSU

Masif betonarme duvar yalın ve simgesel tek öğe olarak belirirken, yapının ana girişlerini oluşturan ve kullanıcıyı su ögesinin içinden yer altındaki binaya indiren ana rampalar savaştaki kilit unsurlardan denizaltıların mürettebatının deneyimini aktarmayı hedefler. Bu deneyim, yer altına indikten sonra, kullanıcıların üzerinde gördüğü (aynı zamanda su altında asılı mayınlara da atıfta bulunan) silindirik cam ışık elemanları aracılığı ile üst kotta kalan su ögesinin içinden geçen ışığın,

rampaların yanından duvar iç yüzeyini yalayarak iç mekana dökülen ve adeta su alan gemi ve denizaltıların deneyimini yaşatmayı hedefleyen su öğelerinin dramatik etkisiyle tamamlanır.



DENİZALTI DENEYİMİ VE SUALTI RAMPASI



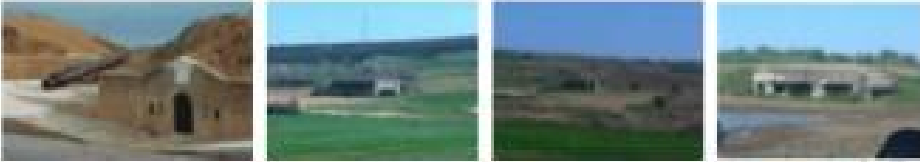
MAYINLAR VE AYDINLATMA ELEMANLARI

Çökük avlular, yer altına uzunlamasına inen rampalar ve duvar içindeki tekstür aracılığı ile siper deneyimini kullanıcılara yaşatmayı hedefleyen tasarım, Çanakkale Boğazı'nın geçilemez oluşunu vurgulayan ve bu nedenle bir su öğesi üzerine boylamasına konumlanan duvarın dramatik etkisini tasarımın kalbine oturtmayı seçmiştir.



KENTSEL REFERANSLAR - DUVAR VE AVLULAR

Topçu tabyalarının masif betonarme görünümü duvar ögesinin teknik dilinde ifadesini bulurken, cephe tasarımının temel boşluk öğeleri olan pencere yırtıkları ve Bellek Deneyim Omurgası'nın içindeki yüksek hacimli mekana çeşitli kotlardan boşluklar açarak bu mekana dramatik ışık ve rüzgar (dolayısıyla ses) etkileri yaratmayı hedefleyen yatay yırtıklar tabyaların batarya ateşleme gözlerinden referans alır.



TABYALAR, DUVAR VE BOŞLUK ARTİKÜLASYONU

Yapının ana avluları Çanakkale Savaşlarının 3 ana çatışma cephesi olan Anafartalar, Sedd-ül Bahir ve Arıburnu'na atfta bulunurken, ana duvar ögesinin üzerindeki dikey yırtıkların ucunda yer alan çörtener, 5 sahildeki çıkarma ve burada hayatını kaybeden askerlerin anısına atfedilmiş çeşmeler olarak da işlev görür.

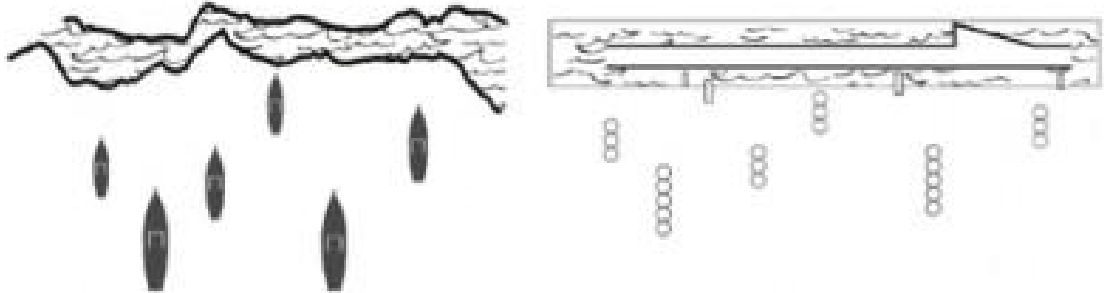


ŞİPERLER VE CEPHELER - RAMPA VE AVLULAR

Çanakkale Kara Savaşlarıyla özdeşleştirilebilecek siper olgusu ve ona atfta bulunan; rampa, avlu gibi mimari unsurların yanı sıra, mimari tasarımın temel öğesi olan duvar, özellikle de zemininde bulunan su öğesi ile kurduğu ilişki göz önüne alındığında, bu savaşların diğer bileşeni olan Deniz Savaşlarına ve donanma gemilerine ve onların tektonik karakterlerine de ikincil göndermeler yapar. Rengi ve dokusu aracılığıyla beton duvar yüzeyinin su öğesi ile kurduğu ilişki, savaş gemilerinin pruva ve bordalarının suyla kurduğu bağa dolaylı referanslar barındırır. Bu gemilerden, Çanakkale Savaşları tarihinde önemli figürlerden olan ve savaşın da sonlanmasını işaret eden Fransız zırhlısının aldığı yarayı ifade eden açıklık, aynı zamanda kafeye doğrudan ulaşımı sağlayan girişi de oluşturur.



Donanmanın çıkartma gemilerini ifade eden ağaç dizileri ve onların hizasında yansıtma tabanındaki su ögesine (çeşitli mesafelerde) uzanan güverte parçacıkları olan deckler duvara ulaşamazlar ve çıkartma operasyonunun başarısızlığını simgeler.



ÇANAKKALE BOĞAZI VE ÇIKARTMA GEMİLERİ - LİNEER YAPILAŞMAYA VE SU ÖGESİNE DİKEY PEYZAJ

Savaşta, gerek denizaltılarda gerekse siperlerde kilit rol oynayan periskop da park düzenlemesi içinde yer alan gözlem kulesinde temsil edilir. Bu kule periskoptaki optik mekanizma aracılığı ile park kullanıcılarına Gelibolu Yarımadasının ufki görüntüsünü taşır.



SAVAŞ PERİSKOPU

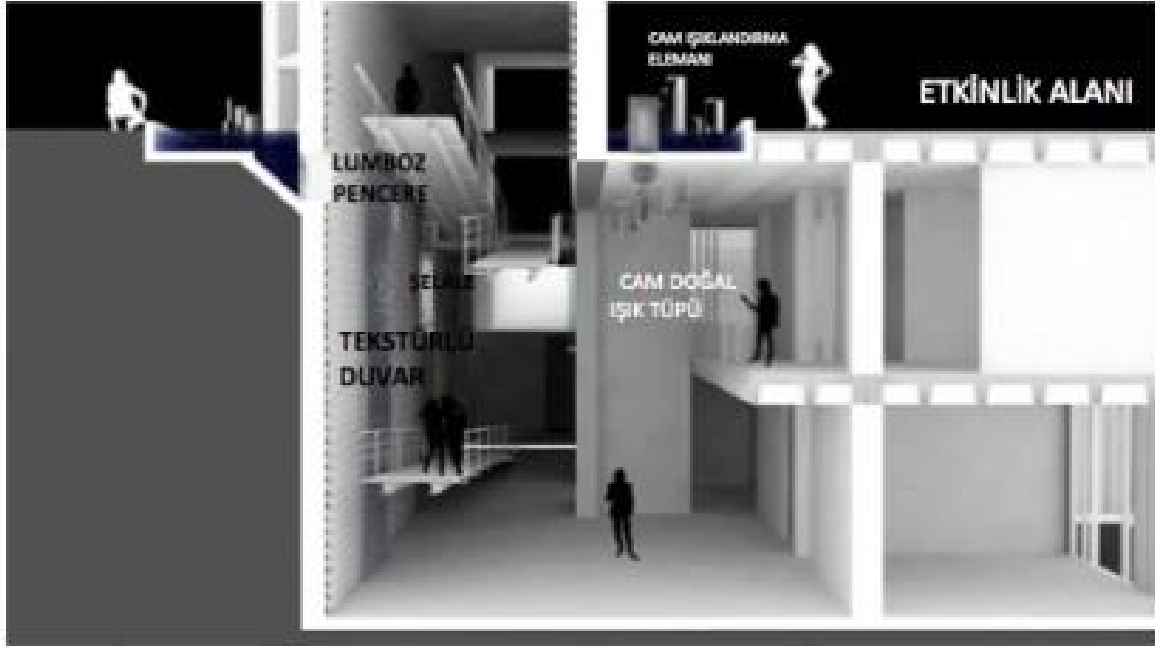
KENTSEL PERİSKOP [GÖZLEM] KULESİ

Bina programının yorumlanması da bu atıflandırmayla paralel biçimde ele alınmıştır. Yapının servis girişi, geminin kış üstü ile özdeşleştirilebilecek bir noktada konumlandırılırken, programın en keyifli ögesi olan kafe ise geminin köprüsü ile bağdaştırılabilecek bir pozisyonda, bakı terası da başüstü güvertesi ile ilişkilendirilebilecek en üst konumda yer alır.

MEKAN FENOMENOLOJİSİ VE SAVAŞ BELLEK DENEYİMİ

Çanakkale Savaş Araştırmaları Merkezi (Ç.S.A.M.) binası, Çanakkale Boğazı, savaş gemisi, denizaltı, mayın, siper vs. metaforlarını duvar ve rampa öğeleri bünyesinde bütünleştirmekle kalmayıp, savaşın ve etkilerinin duyumsanması doğrultusunda tüm doku ve ışıklandırma programı tasarımında bu savaşın izlerini taşır. Savaş olgusunun karanlık, yıkıcı ve hüzünlü niteliğini iç mekanda yansıtmakla kalmayıp, kullanıcıya hissettirmek üzere, loş ışık hüzmelerinin kullanılan beton ve metal elemanların kaba dokuları üzerindeki dramatik etkileri ile yaratılan atmosfer için brüt malzeme kullanımını esas almıştır. Siperleri hatırlatan yeraltı unsurlarının yanı sıra duvarın iç yüzey dokusunda tarihi siperleri oluşturan kütüklerin silindirik ve prüzlü yüzeylerinin bir yorumu, mayınları hatırlatan ve su ögesi içinden yer altındaki katlara ışık taşıyan doğal ışıklandırma silindirleri gibi insanın 5 duyu algısı ölçeğindeki müdahaleler bu yöndeki etkiyi güçlendirmek üzere

tasarımın ana unsurlarından bazıları olarak ele alınmıştır.



PEYZAJ TASARIM İLKELERİ

Yapının yer aldığı alanın tamamının, çevredeki yapılaşma hareketleri sonucunda belirecek açık alan ihtiyacının yanısıra, mevcut kullanımına dair bellek ve alışkanlıklar da göz önüne alınarak bir etkinlik alanı olarak kullanılması öngörülmüştür. Bu doğrultuda tüm alan bir park alanı olarak çimlendirilecektir. Alan üzerinde ana yaklaşımları yönlendirecek yürüyüş akslarıyla ilişkilendirilecek şekilde ağaçlandırma sıraları önerilmiştir. Binanın zemin üzerinde kalan duvar yapısına paralel uzanan ağaç dizileri yaklaşım ve dolaşım doğrultularına vurgu yaparken, etkinlik alanının batısında yapı duvarına dik uzanan ağaç dizileri, bir yandan etkinlik alanının alt alanlarına gölge ve mekansal tanım sağlarken diğer yandan da Çanakkale deniz savaşlarındaki çıkartma gemilerinin hareketlerine referans verir.

STRÜKTÜREL SİSTEM İLKELERİ

Zemin koşulları gözönüne alınarak fore kazıklar üzerinde yer alacak radye temel ve bu temel üzerinde 5.60 m'lik taşıyıcı aks sistemine yerleştirilmiş betonarme perde ve kaset döşemeden ibaret yalın bir taşıyıcı sistem öngörülmüştür.

Harita



Haritayı Büyüt

Künye

Proje Yeri: Çanakkale

Proje Tipi: Kültür Merkezi

Proje Tipi Grubu: 1. Ödül

Danışman: Melih Türkoğlu, Murat Karagöbek, Mualla Kayaoğlu, Balın Özcan Koyunoğlu, Ayça Keskin