

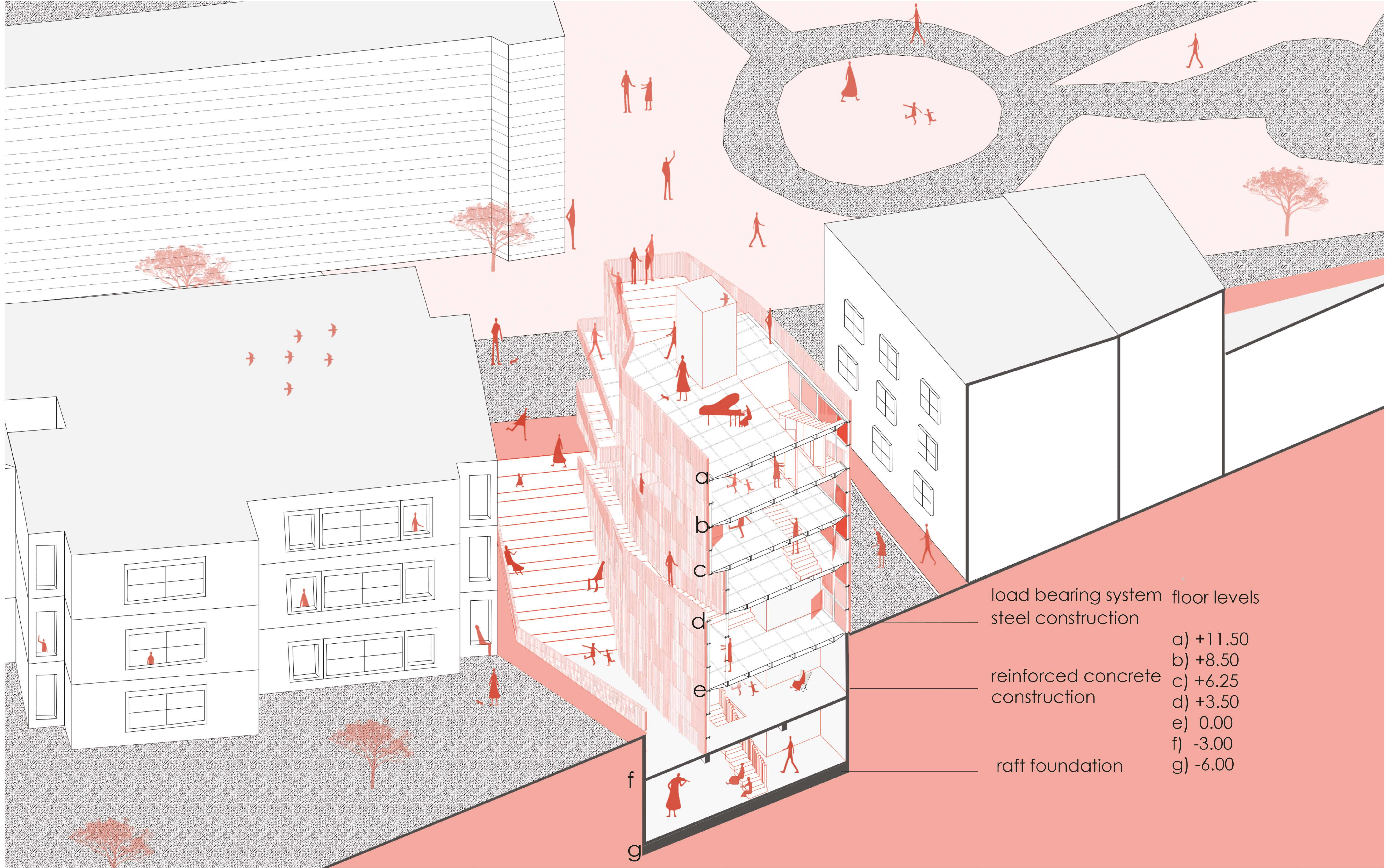
Edirnekapı Konut Projesi-Hollow

Hollow, Edirnekapı'da tarihi duvarın ve Tekfur Sarayı'nın yakınında davetkar bir alana yerleşen kamusal, yarı kamusal ve özel alanları içerisinde barındıran bir yapıdır. Hollow-oyuk ismi alanın karakterinin binaya yansımalarının sonucudur. Alandaki tarihi duvar güçlü bir sınır oluşturmaya yıllardır devam ederken yapının yerleştiği noktada kendi içindeki boşluk ve oyulma hali ve bu boşlukların spor salonu, park gibi mahalle için kamusal alan yaratması yapının temel çıkış noktasıdır. Bu oyulma zamanla mahalle halkının hep beraber kullandığı mekanlara dönüşmüş halde bu referansla binada açılan oyuklarında kamusal alanları belirlenmesi amaçlanmıştır. Bu deneyim sonrası incelediğim tarihi sur analizleri ve ondan çıkardığım kademeli savunma altlığı programları yerleştirirken kamusal yarı kamusal ve özel alanları bölmeme bir referans oldu. Yani yine surların tarihi iç planlama parametrelili bu yapı için program yerleştirme parametresine dönmüştür. Ve bu süreçte insanların evlerini birer kale olarak kullanması ve kendilerini savunacak bir mekanizmaya dönüştürmesi de projede sorgulanan bir diğer konuydu. Tüm bu çerçevede özel alanları en minimize hale çeviren proje, yarı kamusal alanlarla özel alanların kısmi noktalarda çakışıp oyuklarla birleşerek kamusal alanlara açılması üzerinden bir organizasyona sahip. Bunun temel amacı iletişimi ve karşılaşmaları artırarak daha sosyal ve kolektif bir mekan tasarlayabilmek. Oyuklar avlu, merdiven ve teraslardan oluşur, bu noktada işlevi sorgulanan oyukların merdiven olduğu noktalarda depo alanlarına dönüşmesi iç mekanı daha esnek bir hale getirmeyi amaçlamıştır. Sıfır kotundaki oyuk olan avlu ise uzantısı ile üç sokağın birbirine bağlanmasını sağlar. Oyukların tek bir dil ile bütünsel olması, kullanıcının daha rahat takip etmesini amaçlamıştır. Oyuklar kullanıcı çerçevesinde kolektif mutfak, çocuk oyun alanı, avlu gibi mekanlara açılırken, bu mekanların devamında kullanıcının yaşama birimleri ile birleşir, örneğin kolektif mutfak katındaki yaşama birimi şef ve ailesine ayrılmıştır.

Her katta devam eden, yapının ortasındaki betonarme çekirdek, ıslak hacimleri ve asansör içerir, zemin altı katlardan betonarme perde duvar ile başlayan strüktür yukarı kotlarda çelik strüktür ve ona takılan modüllerle devam eder.

Öte yandan proje, cephe, kapı, korkuluk vb. öğelerin fonksiyonlarını ve malzemelerini incelemeye çalışıyor. Tüm sistemin bütünsel duruşu bir soğan gibi katmanlardan oluşmaktadır, katmanlar 100*100 modüller ve prefabrik sistem ile çalışırken, eklenebilir-takılabilir modüller karakter ve katmanlar ışığı, havalandırmayı ve yaşantısının ayarlanmasını kullanıcıya bırakmıştır, kullanıcının isteği doğrultusunda değişen bu karakter, sınır kavramını yeniden yorumlayarak cepheye ve diğer öğelere taşır bir hale gelmektedir. Sorgulamalardan yola çıkarak yere özgü olan surların duruşu hem kütleli hem de bir yandan kendi içindeki organizasyon mantığı binaya yansıtılmıştır. Tasarlanan modüller ve prefabrik sistemin bir diğer sebebi Edirnekapının dar sokakların inşaatı pek müsait olmaması ve surların inşa sırasında büyük makineler tarafından zarar görme olasılığının ortadan kaldırmak kısacası çevreye inşaat sırasında verilebilecek zararın azaltılabilmesidir.

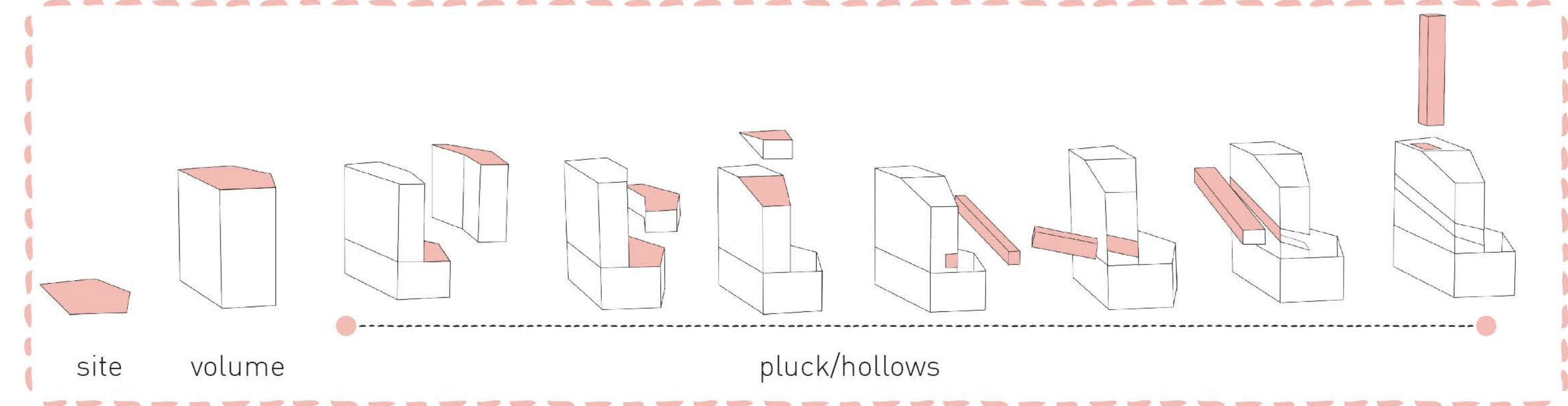
Kesit Perspektif



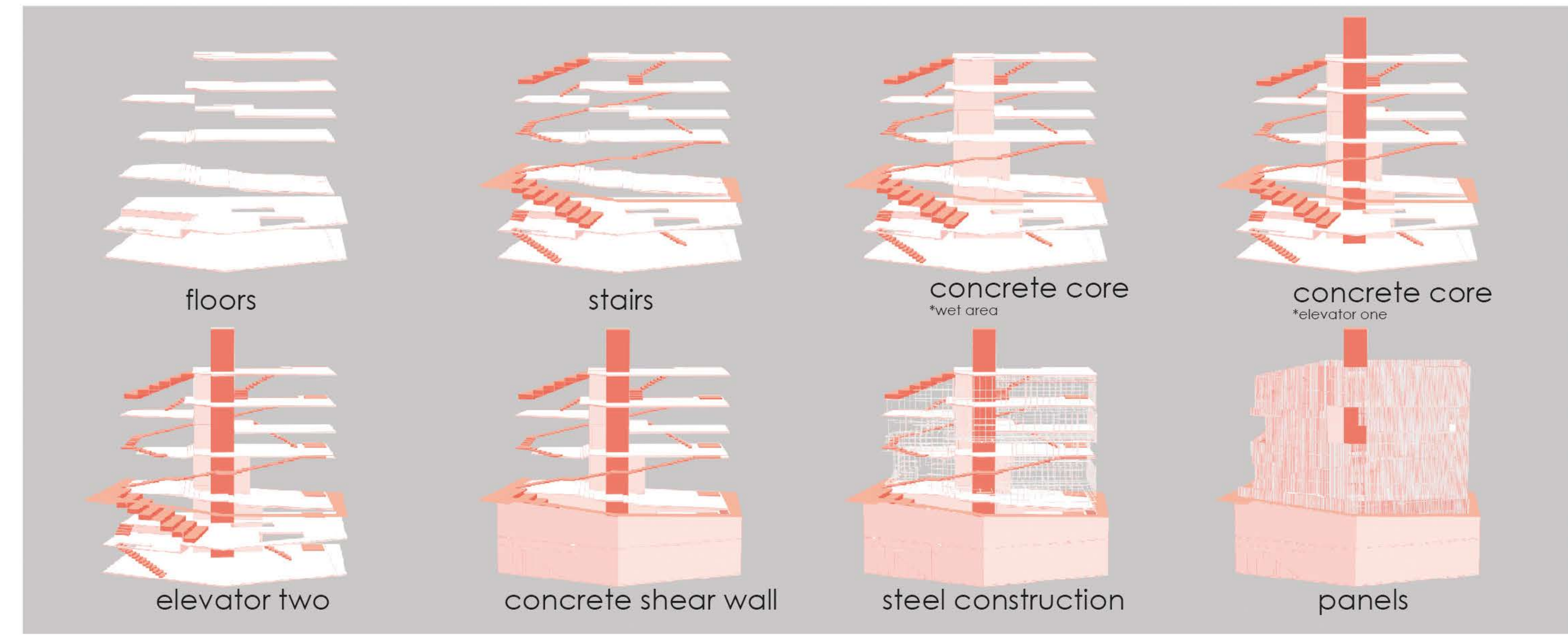
load bearing system floor levels
steel construction
reinforced concrete construction
raft foundation

a) +11.50
b) +8.50
c) +6.25
d) +3.50
e) 0.00
f) -3.00
g) -6.00

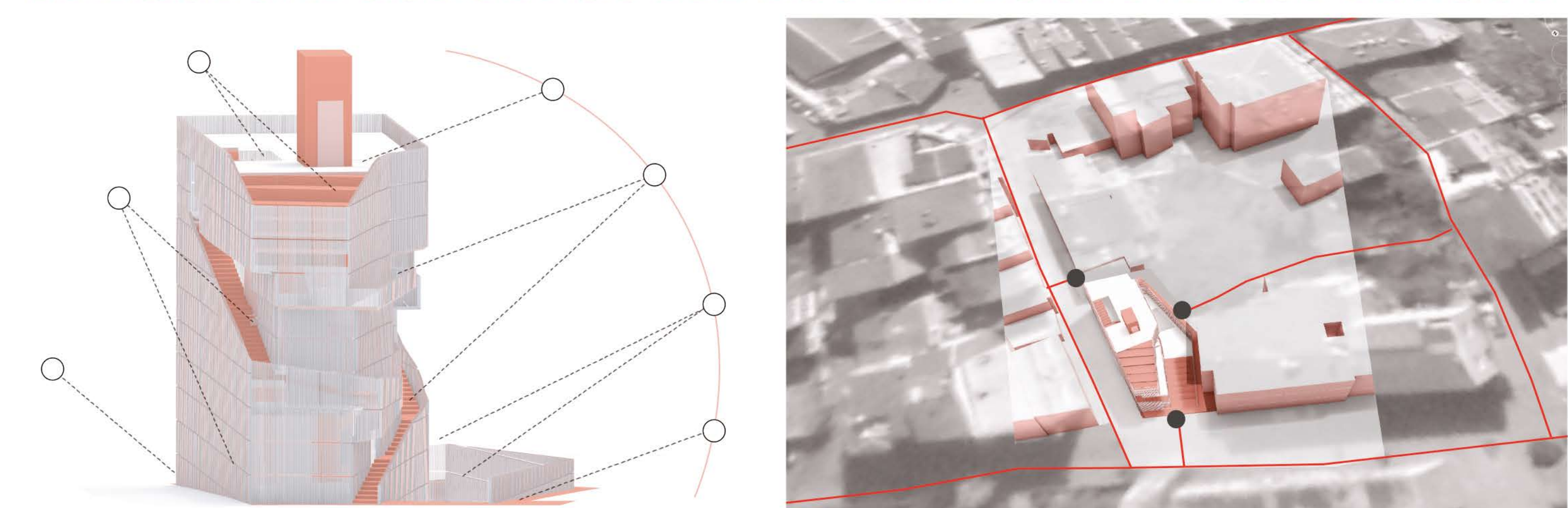
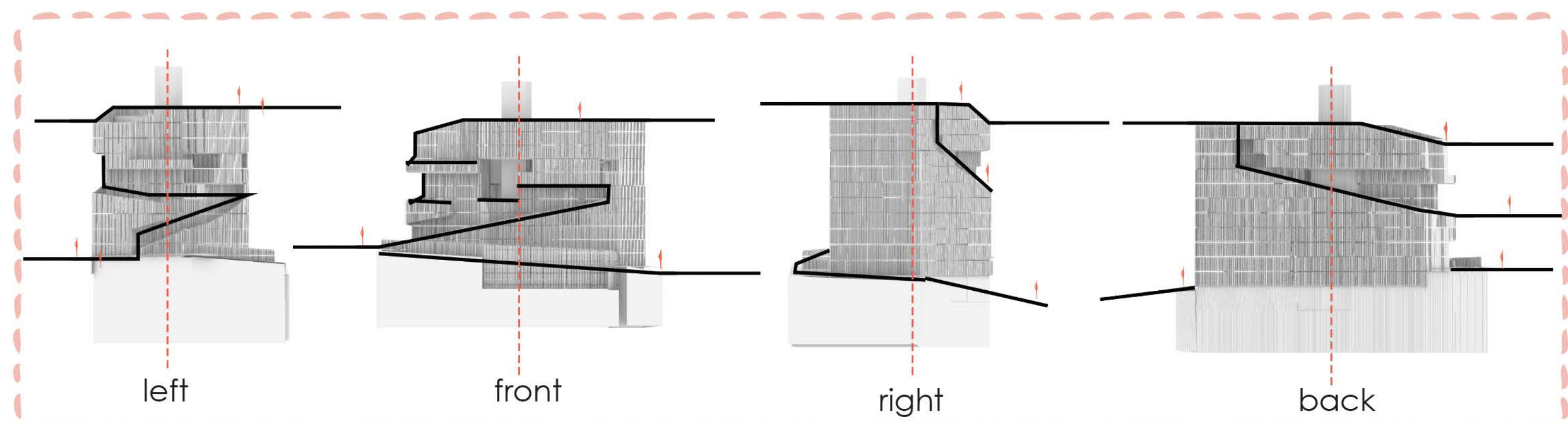
Kütle Diagramı



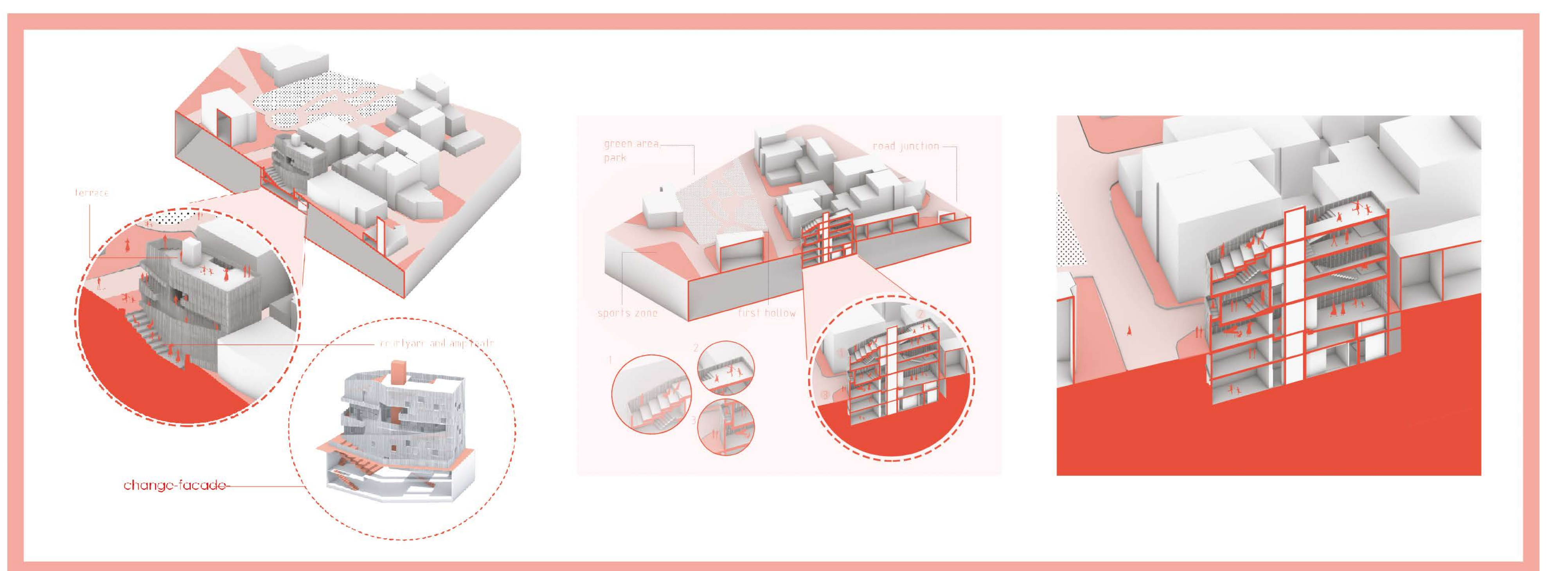
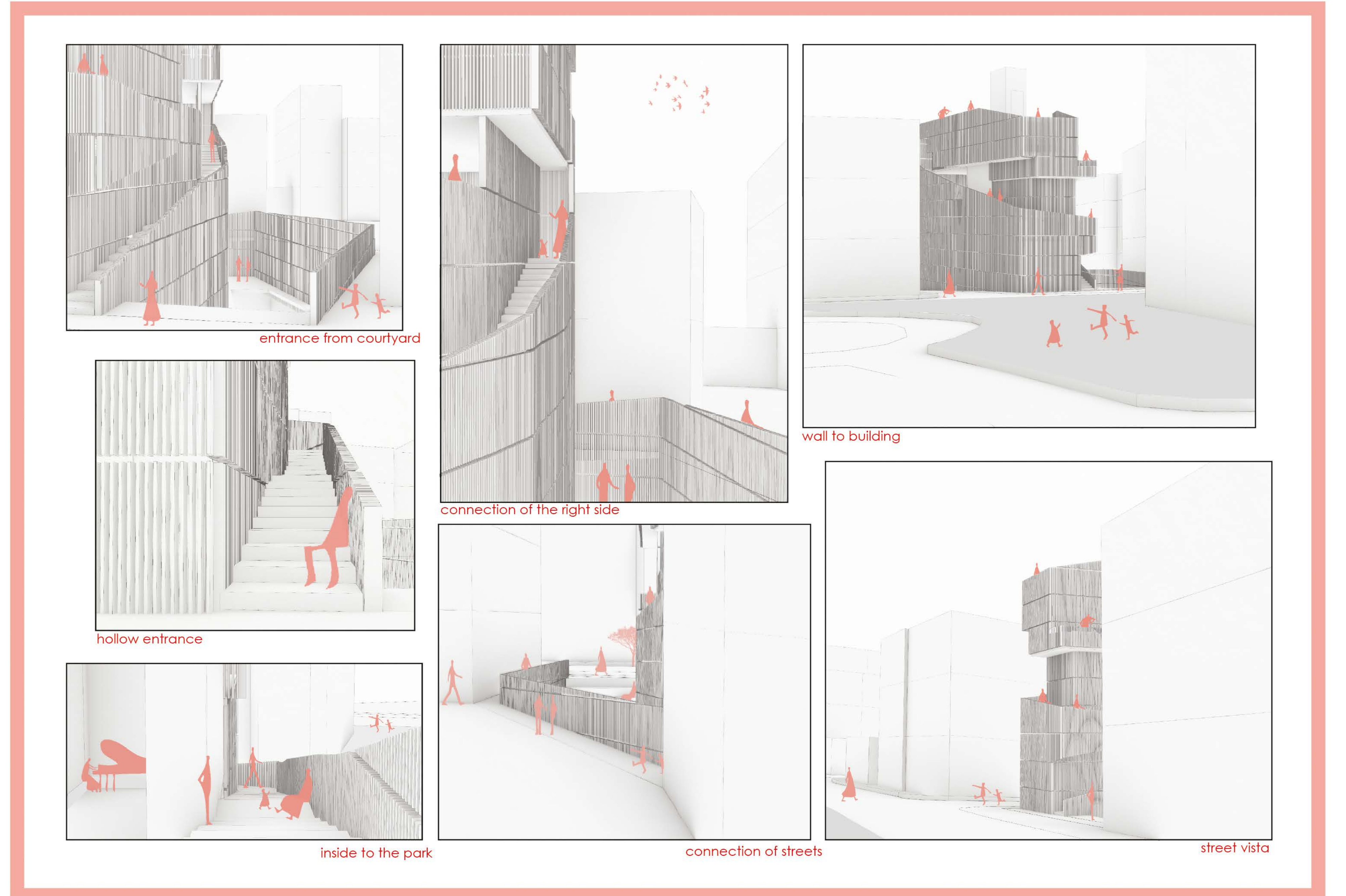
Strüktür Diagramı



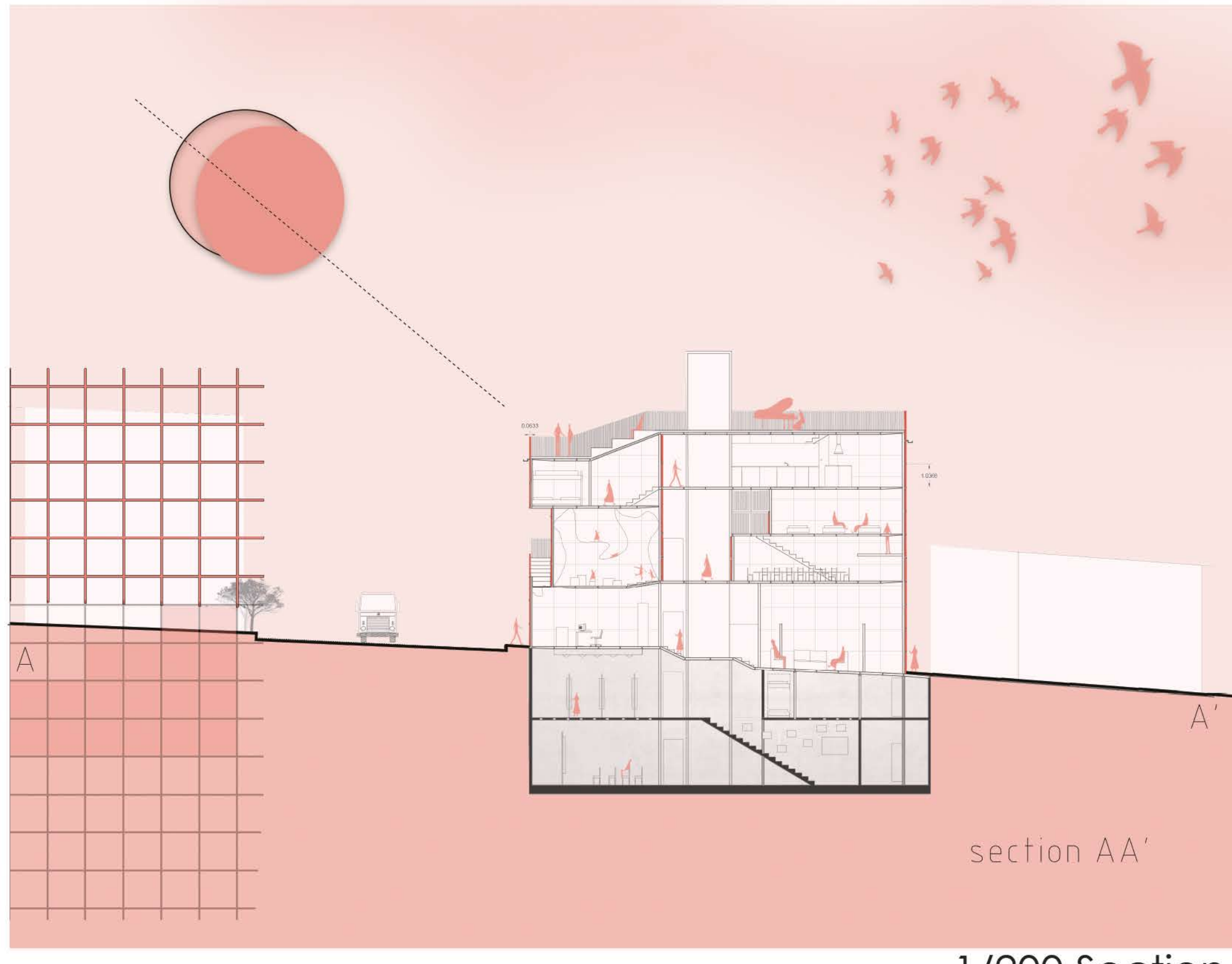
Çukur/Hollow Diagramı



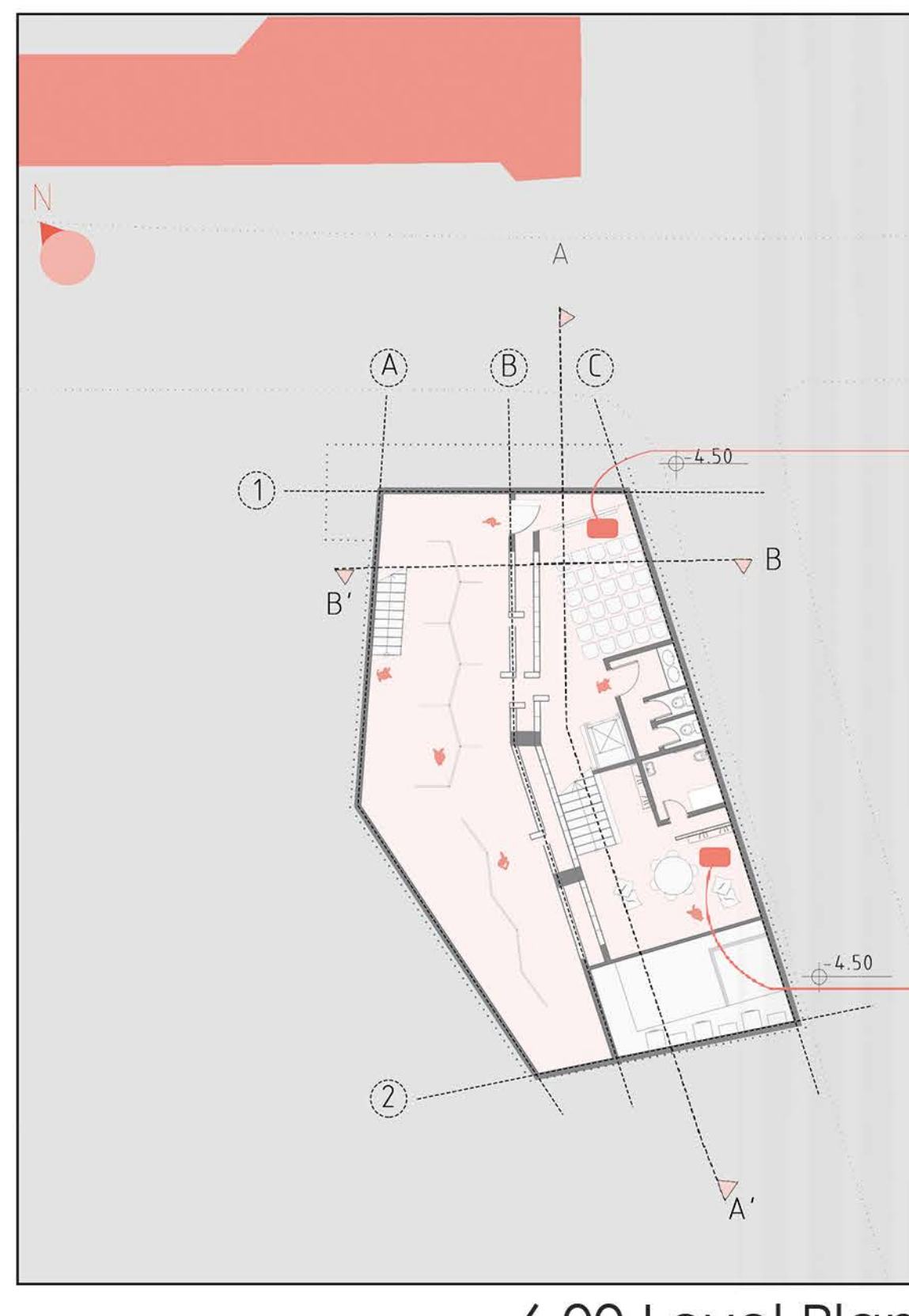
Storyboard



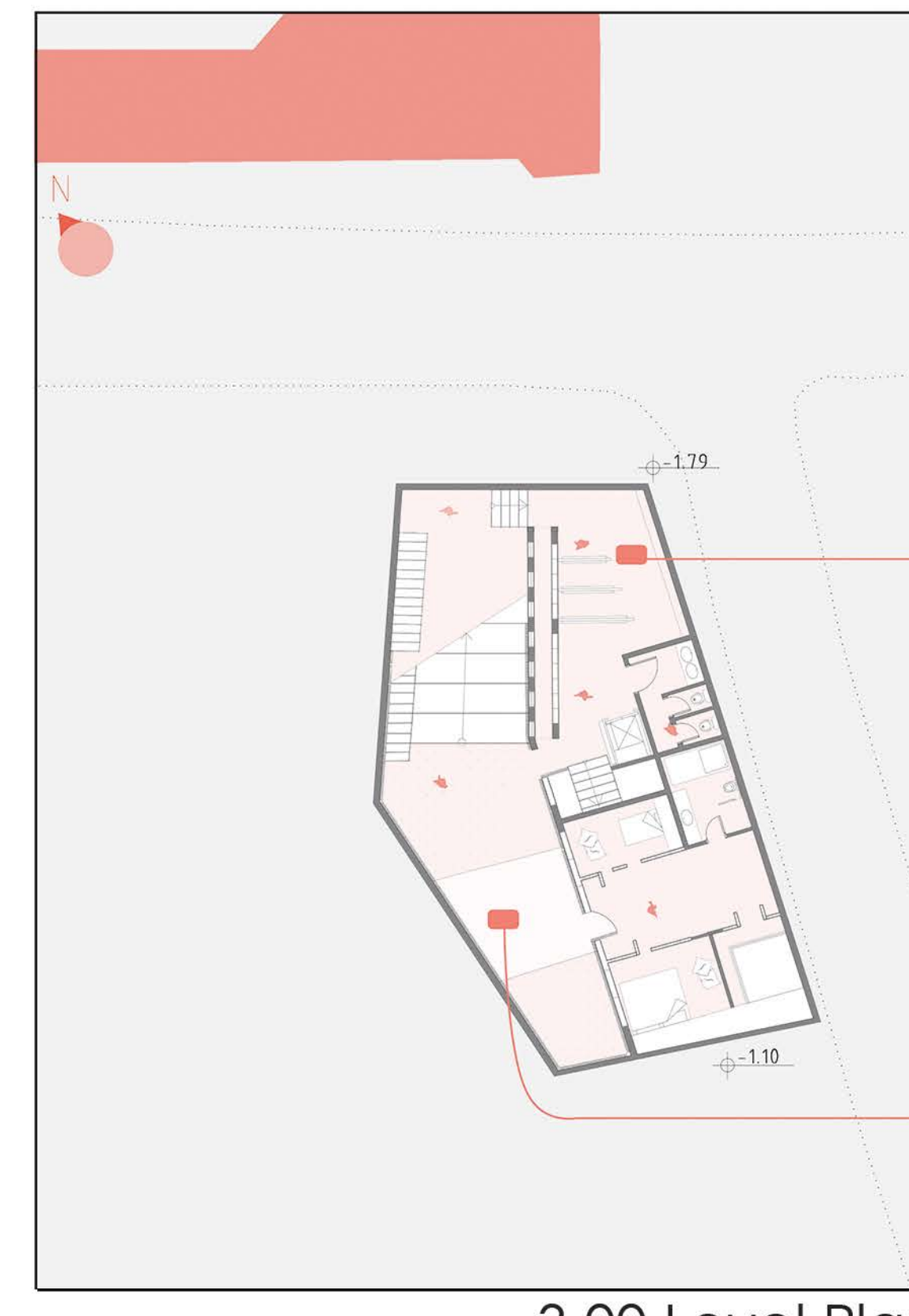
1/200 Plan ve Kesitler



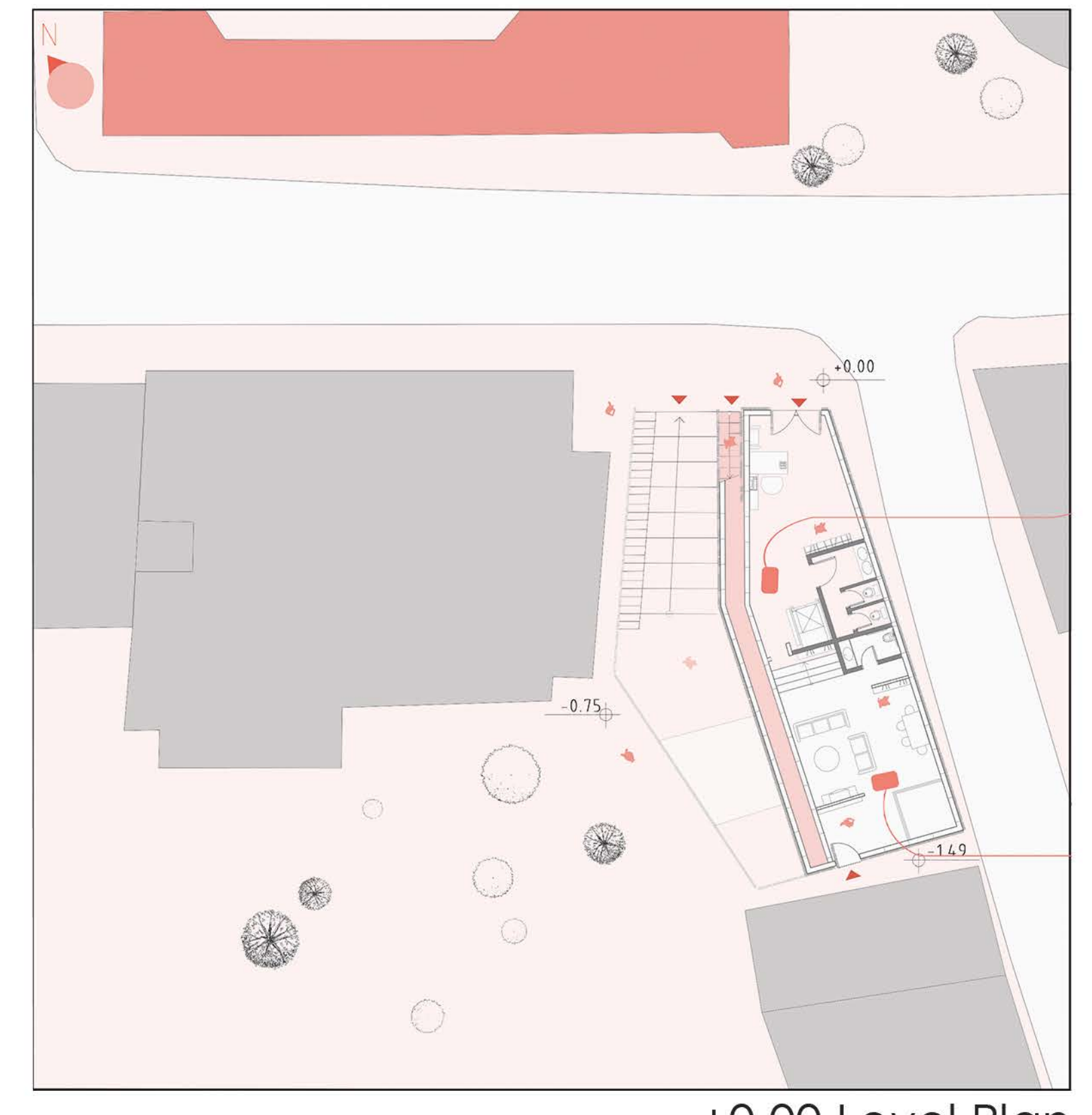
1/200 Section



-6.00 Level Plan

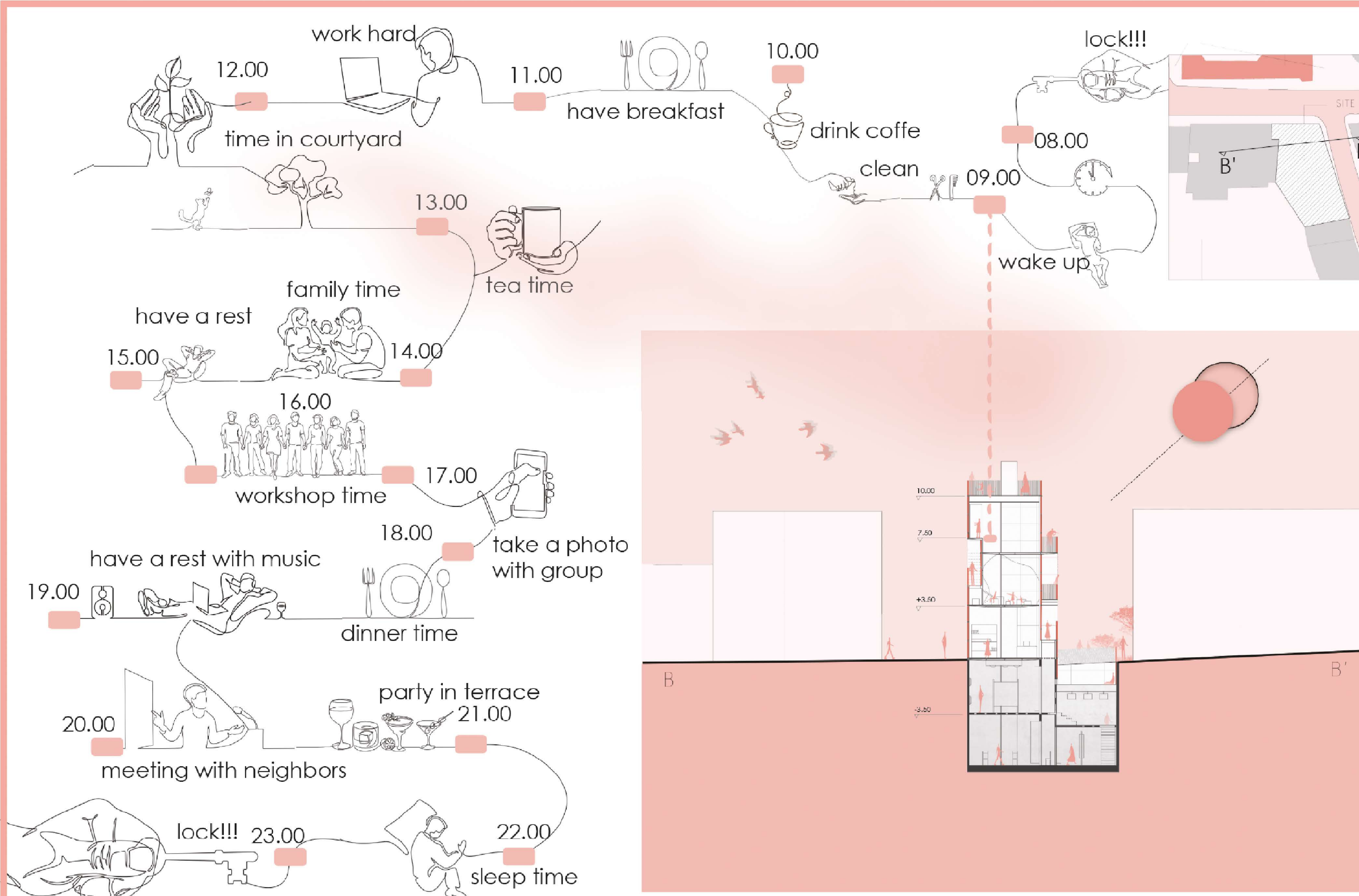


-3.00 Level Plan

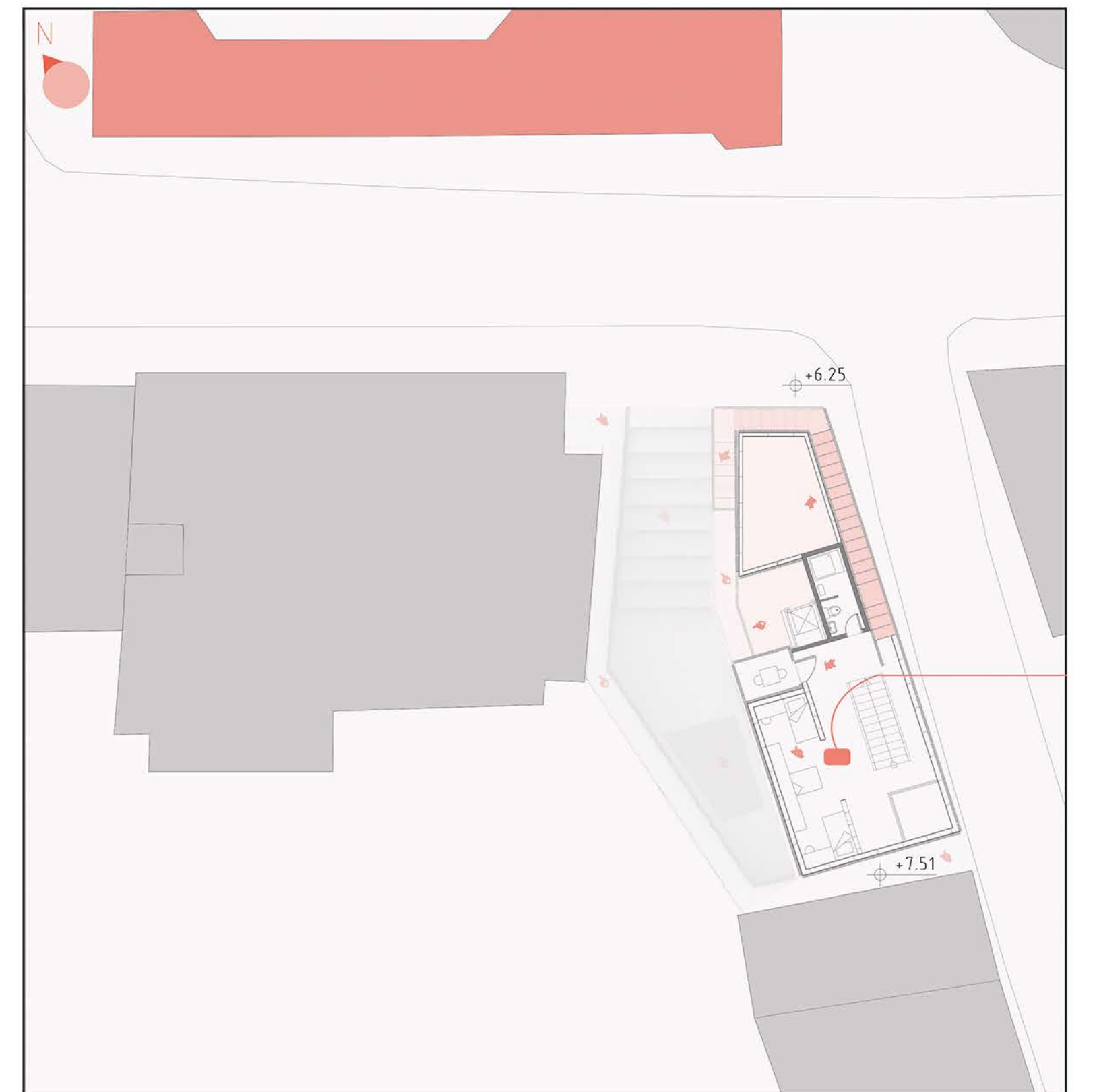


+0.00 Level Plan

Oranlı Kesitler ve Hikayeleştirme



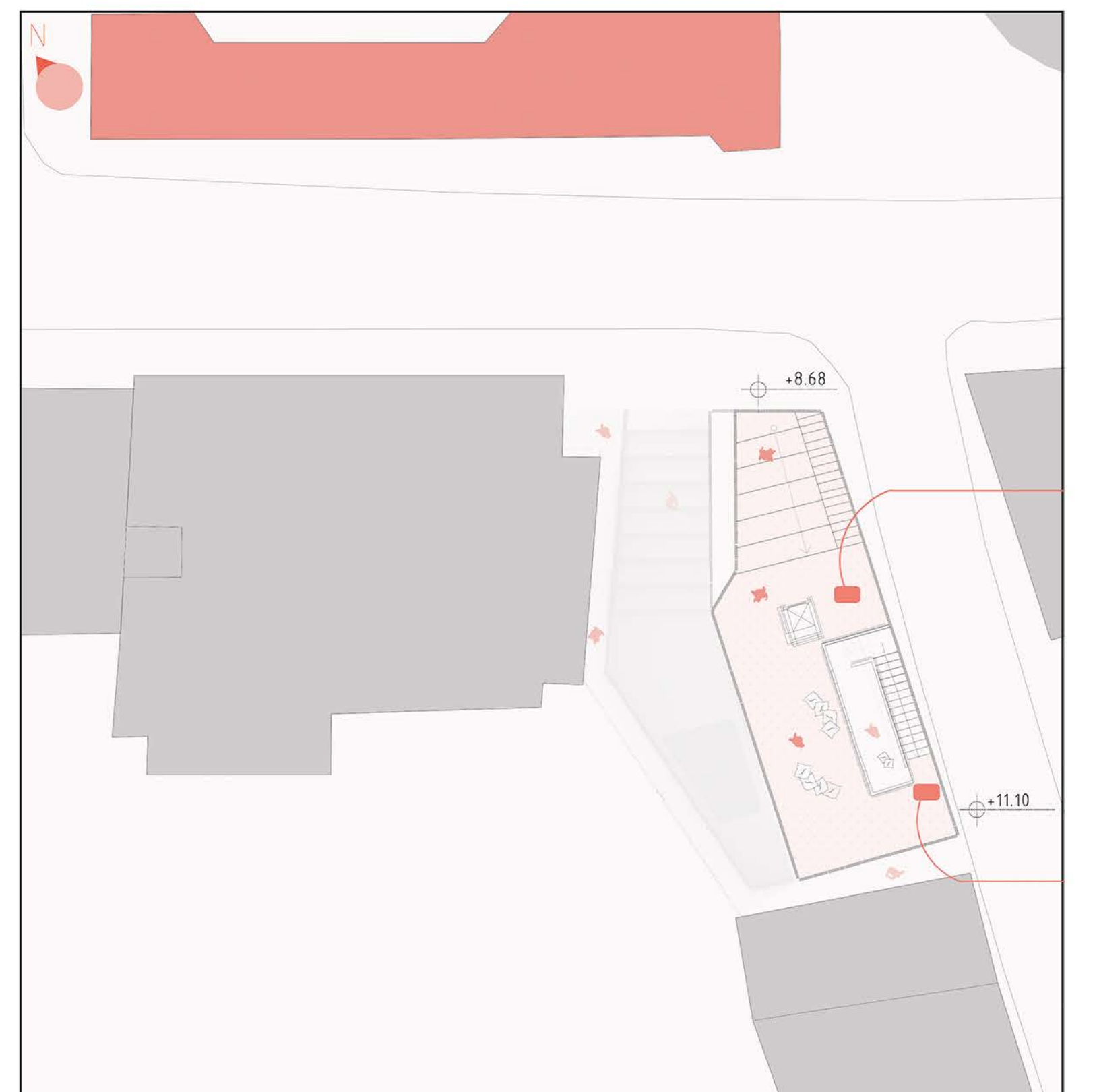
+3.00 Level Plan



+5.12 Level Plan



+6.30 Level Plan



+8.68 Level Plan

