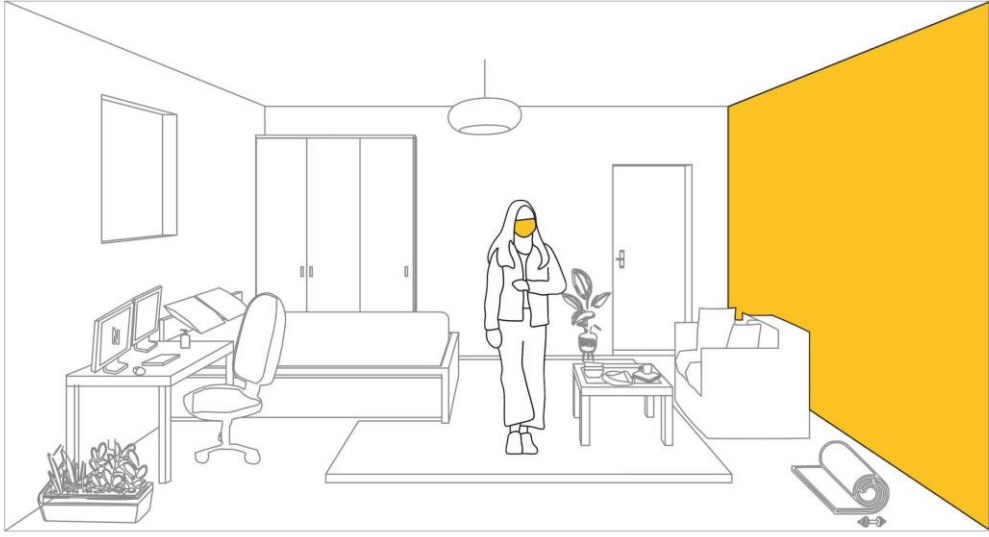


SANDECO PROJE YARIŞMASI

DUVARIN ÖTESİNDE

MİMARLIK VE İÇMİMARLIK ÖĞRENCİLERİ İÇİN TASARIM YARIŞMASI



2020

DUVARIN ÖTESİNDE

1-YARIŞMANIN KONUSU VE AMACI

Duvar, yüzyıllardır mimari tartışmaların odağında olmakla beraber; Çin Seddi'nden Meksika Duvarı'na, Pink Floyd'un "The Wall" albümünden Berlin Duvarı'na kadar farklı sembolik anlamları da içerisinde barındırır. Engeller koymanın, sahiplik belirlemenin, aidiyeti tarif etmenin, zıtlıkları bildirmenin; ayrışmanın-uzlaşmanın, iç-dış ilişkisi tanımlamanın ifadelerini barındırır.

Mekânın duvarlar/tanımlanmış sınırlar ile ilişkisinden söz etmek mümkündür. Beden, nesne ve eylemler bu tanımlanmış sınırlar içinde kendilerine varlık alanı bulurlar. Bu nedendir ki tarih boyunca duvarlar, politik, kültürel ve teknolojik açıdan, politik, teknolojik, ekonomik, vb. güce sahip olanlar tarafından sahiplenilmeye çalışılmıştır. Bu durumun kamusal veya özel mekânı ele geçirerek duvarlarını kullanmak ve dönüştürmek anlamına geldiği ve de bu sebeple duvarların içinde olduğu zamana, döneme veya topluma yönelik izler barındırdığı söylenebilir. Bu nedenle, duvar toplumların mimari, kentsel, teknolojik, politik ve sanatsal üretimlerinin göstergesi olduğu iddia edilebilir. Dolayısıyla, duvar manipülasyona açık olarak mimarların, sanatçıların, tasarımcıların ve iktidarların üretimlerinin bir sahnesi olmuştur.

Mekânın, eylemlerin, gündelik hayatın, kültürün ve kentin biçimlenmesinde önemli kavramsal ve yapısal unsurlardan biri olan duvara odaklanmak ve içeriğini sorgulamak, belki de dünya tarihini değiştirecek Covid-19 pandemisinin insanları küresel ölçekte sınırlarlar içinde izole olmaya yönlendirmesi nedeniyle anlamlı hale gelmektedir. Herkes gibi bizler de hayatta kalmak için evimize sığındık ve tüm günlük yaşam pratiklerini evin duvarları arasına sıkıştırdık. Dolayısıyla bugün mekânı üreten tüm kavramsal ve yapısal araçlar hakkında düşünmek veya sorgulama yapmak için elimizde önemli bir fırsat var. Bu bağlamda, bu yarışma günümüze kadar kavramsal, programa yönelik, yapısal veya imgesel olarak çeşitli anlamlar yüklenen duvar hakkında yeniden düşünülmesini amaçlar. Duvar hakkında düşünmenin sadece yapısal bir araca odaklanmak anlamına gelmeyeceği; kentsel, kamusal veya özel mekanların ve bunların var edilmesine/tasarlanmasına yönelik kavramsal ve yapısal araçlar üzerine sorgulama yapılmasını gerektirdiği iddia edilebilir. Böylece, mekânı üretmeye yönelik süregelen kavramsal yaklaşımların ve üretimlerin sınırları keşfedilebilir, belki de bunların "ötesine" geçilebilir. Yarışma bu kapsamda tasarımcıları, kentleri, eylemleri, yapıları, imgeleri ve mekanları var eden duvarları, yaptıkları sorgulamanın araçları olarak yeniden tasarlamaya davet etmektedir.

“Duvarın ötesinde” olarak adlandırılan bu yarışma, duvar üzerine bir anlama, kavrama ve yeniden üretme girişimidir. Duvarı farklı anlamlara taşımaya yönelik yapılacak tasarımsal denemeleri içerir. Tasarımcıların kendilerine içinde oldukları mekanın duvarını, kente, maddesel-yapısal niteliklere, eyleme veya imgesine yönelik olarak “Nasıl dönüştürülebileceğini?” sorması beklenmektedir. Mekanın sınırını oluşturan duvarın hacimsel hale gelmesi, var olan halinin “ötesine” gitmesi, katılığının esnetilebilmesi ve içeriğinin dönüşmesi yarışmanın kapsamını oluşturur. Böylece, duvarın maddi ve maddi olmayan tüm anlam ve ifadeleri, var olan anlamlarının ötesine taşınabilir. Mekanın tüm kullanıcıları için yeni anlamlar/eylemler geliştirilebileceği gibi, bu duvarın etkileşimde olduğu tüm ortamlar ve çevre için, yeni mekânsal içerikler oluşturulabilir.

2- YARIŞMANIN TANIMI

Tasarım Problemi

Birinci bölümde bahsedilen amaç ve kapsam çerçevesinde, bu yarışma tasarımcının evine ait 25 m²'yi geçmeyecek bir duvara odaklanır. Yarışmanın temel problemi, bu duvara yönelik kavramsal ve yapısal dönüşümün nasıl ve neden yapıldığıyla birlikte sonuçta ne elde edildiğidir. Problem, duvarın var olan hallerinin ötesine nasıl geçtiğini ve duvarın ötesindeki bu yeni hallerin eve, eylemlere, konstrüksiyona, maddeye, imgeye ve çevreye yönelik ne oluşturabileceğinin sorgulanmasıdır.

Tasarıma Ait Yöntem ve Kısıtlar

Tasarımcılar duvarın anlamı sorgulayarak içeriğini yeniden oluştururken SAN DECO kataloğundan seçilecek boya(lar) ve tasarımın mekansal özelliklerine uygun çeşitli malzeme(ler) (Ahşap çubuklar, basit metal profiller, misina, ip, tekstil malzemesi, atık plastik, karton, atık her tür malzemeler vb.) kullanabilirler. Boya ve malzemeler duvarın anlamının/içeriğinin farklılaştırılmasında, eyleme yönelik tanımlarının değiştirilmesinde, maddesel ve yapısal bütünlüğünün kırılmasında ve duvarın mekânsal içeriğinin var olanın ötesine taşınmasında araçtır.

Tasarımcılar, var olanın ötesine gidebilmek için duvarın yapısal bütünlüğüne müdahale edilebilir. Duvarı kente, yan odaya veya etkileşimde olabileceği herhangi bir başka ortama açmak üzere kırılma, eksiltme, eklemek, çıkarma vb. gibi müdahale biçimleri geliştirebilirler.

Jürinin Önerileri:

Jüri, “Duvarın Ötesinde” teması aracılığıyla;

- Duvarın tüm anlamlarına; onu var eden tüm mekansal, programatik, yapısal, imgesel ve kentsel içeriğine yönelik kavramsal bir sorgulama yapılmasını,
- Duvarın ilişkili olduğu mekansal, programatik, yapısal, imgesel ve kentsel içeriğine yönelik bir somut yapısal dönüşüm sağlanmasını,
- Duvarın yeni mekânsal, programatik, yapısal, imgesel ve kentsel içeriğine yönelik yeni ilişkiler doğuracak veya farklılaşmalar üretecek tasarımsal müdahaleler oluşturulmasını beklemektedir.

3-YARIŞMANIN TÜRÜ ve ŞEKLİ

Yarışma, serbest, ulusal ve tek aşamalı olarak lisans öğrencilerine yönelik düzenlenmiş bir proje yarışmasıdır.

4- YARIŞMAYA KATILIM KOŞULLARI

- Yarışma, Yükseköğretim Kurulu’na bağlı üniversitelerin Mimarlık ve İç Mimarlık / İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümü lisans öğrencilerine açıktır. Öğrenciler yarışmaya bireysel olarak katılabilecekleri gibi ekip halinde de katılabilirler. Öğrenciler, yarışmaya sadece tek bir proje önerisi ile katılabilirler.
- Yarışma, mimarlık ya da iç mimarlık öğrencisi olması koşulu ile öğrenciler farklı disiplinlerle beraber çalışabilir. Ekipler, ekip temsilcisi mimarlık ya da iç mimarlık öğrencisi olması koşulu ile farklı disiplinlerden öğrencilerin bir araya gelmesiyle oluşabilir. Ekip içinde yer alacak yarışmacıların hepsinin lisans öğrencisi olması ve öğrenimini sürdürdüğüne dair öğrenim belgesini (e-devlet üzerinden temin ederek) sunması zorunludur.
- Yarışmaya, yarışma jürisinin, raportörlerin, danışman üyelerinin ve yarışmayı açan kurum birimi yöneticilerinin birinci dereceden yakınları katılamaz.
- Yarışmaya kayıt ve katılım ücretsizdir.

5- YARIŞMA SÜRECİ VE YÖNTEMİ

- Yarışma süreci ve işleyişi dijital ortamda gerçekleştirilecektir. Yarışma konusuna erişim, teslim gönderimi, sonuçların ilanı ve kolokyum tarihi internet üzerinden yönetilecek olup, ödüle layık görülen projeler yarışmanın web sayfasında yayınlanacaktır.
- Yarışmacılar yarışmanın temasına, amaç ve kapsamına uygun gerçek bir duvar belirleyerek bu duvarın şartnamede belirtilen amaç ve kapsam bağlamında içeriğinin değiştirilmesi; anlamının ve var olan mekansallığının farklılaştırılmasına yönelik fikirler ortaya koyacaklardır.
- Katılımcılar, fikirlerini istedikleri ölçekte ele alarak yarışma konusunu yorumlayabilirler. Fakat, tasarımcıların oluşturdukları çözüm senaryosunun, yarışma amaç ve kapsamına uygun olması, mekânsal ifadelerinin jüriye açık/berrak bir biçimde aktarılması gerekmektedir.
- Jüri kararları nihaidir ve kazananlar jürinin uygun gördüğü süreç ve puanlama yöntemleri uyarınca seçilecektir.

6- YARIŞMACILARA VERİLECEK BELGELER

- Yarışma şartnamesi
- Katılım formu
- Boya kataloğu

7- YARIŞMACILARDAN İSTENENLER

Yarışmanın konusuyla ilgili fikir projelerinin/önerilerin, görsel ve yazılı olarak sunulması beklenmektedir. Tüm katılımcılardan duvarı ve duvarın var olan kentsel, programatik, maddesel, yapısal, imgesel içeriğini dönüştürmenin farklı mekansal/yapısal yollarını oluşturması istenmektedir. Bu amaçla, üretilen düşünceyi temsil edecek şekilde seçilen duvarın renginin, malzemesinin, yapısal içeriğinin, görselliğinin ve biçiminin değiştirilmesi gerekmektedir.

Tasarlanacak duvar 25 m²'yi geçmemelidir. Fakat, bu seçilen duvar üzerine yapılacak müdahaleler duvarı bağlı ve onun sürekliliğinde hacimsel oluşumlar doğurduğu durumlarda 5 m²'yi geçmemek üzere bu 25 m² büyüklük arttırılabilir.

Tasarımcıların duvarın anlam ve içeriğini yeniden oluştururken boya + yarışmacı tarafından seçilecek malzemeler ile tasarım yapması beklenmektedir. İstenmesi durumunda, duvarın yapısal

bütünlüğüne müdahale edilebilir (kırmak, eksiltmek, eklemek, çıkartmak, yırtmak, oymak, yeniden örmek, vb.) ve tektonik yapısı değiştirilebilir.

Kullanılabilecek malzemeler şu şekilde önerilmektedir.

- Boya (Zorunlu, yarışmacıların tasarımlarında kullanacakları boya ve çeşitleri yarışmaya ait internet sayfasından (www.duvarinotesinde.com) seçilecektir. Tasarımda kullanılan boyaların kod numaraları sunum paftasında yer almalıdır.)
- Ek malzemeler:
 - Ahşap çubuklar, basit metal profiller, misina, ip, tekstil malzemesi, atık plastik, karton, atık her tür malzemeler vb.

Yarışmacılar duvara yeni bir mekansallık katacağını ve bulunduğu bağlamı içerik olarak farklılaştıracağını; duvarın anlamını var olanın ötesine götüreceğini düşündüğü; boya haricindeki malzemeleri tasarımına bağlı olarak değiştirilebilir veya yeni malzemeler önerebilirler. Ölçek, sunum ve anlatım yöntemi serbesttir. Ancak oluşturulan senaryonun okunaklı/açıklayıcı bir mimari dil ile yapılması beklenmektedir. Tasarımın senaryosunu, fikrini anlatan 500 kelimeyi geçmeyen bir rapor hazırlanmalıdır.

8- TESLİM ŞEKLİ ve SUNUM TEKNİĞİ

Yarışmanın teslimi dijital ortamda gerçekleştirilecektir.

- Tasarımı anlatmaya yönelik olarak sunum tekniğine ilişkin herhangi bir kısıtlama yoktur.
- Tüm sunuşlar en fazla 2 adet dikey A2 (42x59,4 cm) boyutlarında 150 dpi (2480x3508) çözünürlükte tek bir PDF dosyası olarak kaydedilmelidir. Tüm sunumlar 1 adet yatay A1 (59,4x84 cm) boyutlarında 150 dpi (3508x4960) çözünürlükte tek bir PDF dosyası olarak kaydedilmelidir.
- Seçilen duvarı, senaryoyu, vizyonu, fikir ve proje sürecini anlatan 500 kelimeyi geçmeyecek proje raporu paftanın üzerinde yer almalıdır.
- Teslim edilecek projeye ait bütün paftanın sağ üst köşeye 1 cm x 5 cm ebatlarındaki bir kutuda 5 rakamdan oluşan bir rumuz yazılacaktır. Rumuzda kullanılan karakterler tekrarlanmamalı ve sıralı olmamalıdır. Yüklenecek dijital dosyaların ismi yalnızca rumuzdan oluşmalıdır.

- Yarışmaya katılacak tüm ekipler, projelerinin tüm belge ve paftalarını, klasör adı rumuz rakamlarından oluşacak tek bir dosya içerisinde “.zip” veya “.rar” formatında, 25 Mb’ı geçmeyecek şekilde, duvarinotesinde@gmail.com adresine e-posta ile göndereceklerdir.
- Yarışmacıların “Başvuru Formunu” eksiksiz doldurmaları gerekmektedir.
- Proje gönderme aşamasında yarışmacılar kendi rumuzları ile oluşturdukları klasörün içine sırasıyla aşağıdaki dosyaları yükleyeceklerdir:
- Başvuru Formu (pdf)
- Yarışma Paftaları (pdf)
- Öğrenci Belgeleri (bütün ekip üyeleri- pdf)

9- YARIŞMACILARIN UYMAKLA YÜKÜMLÜ OLDUKLARI ESASLAR

Yarışmacıların uymakla yükümlü olduğu esaslar aşağıdaki gibidir:

- Her yarışmacı yarışmaya sadece bir proje önerisi ile katılabilir.
- Her yarışmacı bireysel ya da tek bir ekibin üyesi olarak katılım sağlayabilir.
- Yarışmaya katılacak tüm fikir projelerinin, şartnamede belirtilen teslim gün ve saatini geçirmeyecek şekilde teslim edilmesi zorunludur.
- Yarışma paftalarının herhangi bir yerinde proje sahibini/sahiplerini tanıtan herhangi bir ibare ya da işaret bulunması yasaktır.
- Her fikir projesi için başvuru formu, yarışma paftaları ve öğrenci belgeleri eksiksiz olarak yüklenmelidir.

Yukarıda belirtilen hususlara uymayan projeler, seçici kurul kararı ile tutanağa geçirilerek yarışma dışı bırakılacaktır. Yarışmacıların fikir projelerini **duvarinotesinde@gmail.com** adresine göndermeleri katılım şartıdır, göndermeyen veya uymakla yükümlü oldukları esaslardan biri ne uymayan katılımcılar fiilen elenecektir.

10- SORU VE CEVAPLAR

Yarışmacılar, 11 Mayıs 2020 günü saat 23:59’a kadar, **duvarinotesinde@gmail.com** adresine e-posta göndererek sorularını raportörlüğe iletebilirler. Tüm cevaplar, 16 Mayıs 2020’de **www.duvarinotesinde.com** internet sayfasında yayınlanacaktır.

11-JÜRİ DEĞERLENDİRMESİ VE SONUÇLARIN AÇIKLANMASI

Yarışmanın sonuçları www.duvarinotesinde.com adresinde yayınlanacaktır.

12- ÖDÜLLER

Projeler arasından, jürinin yapacağı değerlendirme sonucunda;

1.Ödül: 4.000 TL

2.Ödül: 2.500 TL

3.Ödül: 1.500 TL

Eşdeğer Mansiyon: 4 adet 1.000 TL

Ayrıca Jüri Özel Ödülü: 1000 TL ve uygulama.

Jüri özel ödülü tasarımcı tarafından yarışma için önerilmiş bir fikrin yerinde uygulanmasını içermektedir. Jüri tarafından, yarışma şartnamesinde belirtilen amaçlara ve içeriğe uygun, uygulanma olasılığı olan (ekonomik ve kolay yapılabilir) bir proje önerisi seçilecektir. Bu fikir önerisi SANDECO firmasının desteği ile tasarımcısı tarafından yerinde uygulanacaktır. Uygulamaya yönelik boya ve tüm diğer malzemeler SANDECO tarafından temin edilecektir.

13- YARIŞMA TAKVİMİ

Yarışmanın İlanı: 27 Nisan 2020, Pazartesi

Soru Sorma Son Tarih: 11 Mayıs 2020, Pazartesi, saat: 23:59

Soruların Yanıtlanması: 16 Mayıs 2020, Cumartesi

Proje Yükleme Son Tarihi: 8 Haziran 2020, Pazartesi, saat: 23:59

Sonuçların Açıklanması: 15 Haziran 2020, Pazartesi

Dijital Kolokyum: 20 Haziran 2020, Cumartesi

14- JÜRİ ÜYELERİ VE RAPORTÖR

Danışman Jüri Üyesi

Gülperi Odabaş, SAN DECO Yönetim Kurulu Başkanı

Timur Ergün, SAN DECO Pazarlama Müdürü

Jüri üyeleri

Murat Sönmez, Mimar (Jüri Başkanı)

Nesli Naz Aksu, Mimar, Peyzaj Mimarı

Şaha Aslan, İç Mimar

Nihat Eyce, Mimar

Pelin Gürol Öngören, İç Mimar

Aslı Özbek, Mimar

Ali Sinan, Mimar

Raportörler

Işınsu Ağca, Mimar

Kevser Özkul, Mimar

15- YARIŞMAYI DÜZENLEYEN KURUM VE İLETİŞİM BİLGİLERİ

SAN DECO ADRES

EK I - KATILIMCI FORMU

RUMUZ :

PROJE ADI :

Katılımcı I (Ekip Temsilcisi)

Öğrencinin Adı :

Soyadı :

Eğitim Kurumu :

Bölümü :

Sınıfı :

Telefon :

E-posta :

Adres :

IBAN NO :

Katılımcı II (varsa çoğaltılarak doldurulacaktır)

Öğrencinin Adı :

Soyadı :

Eğitim Kurumu :

Bölümü :

Sınıfı :

Telefon :

E-posta :

Adres :