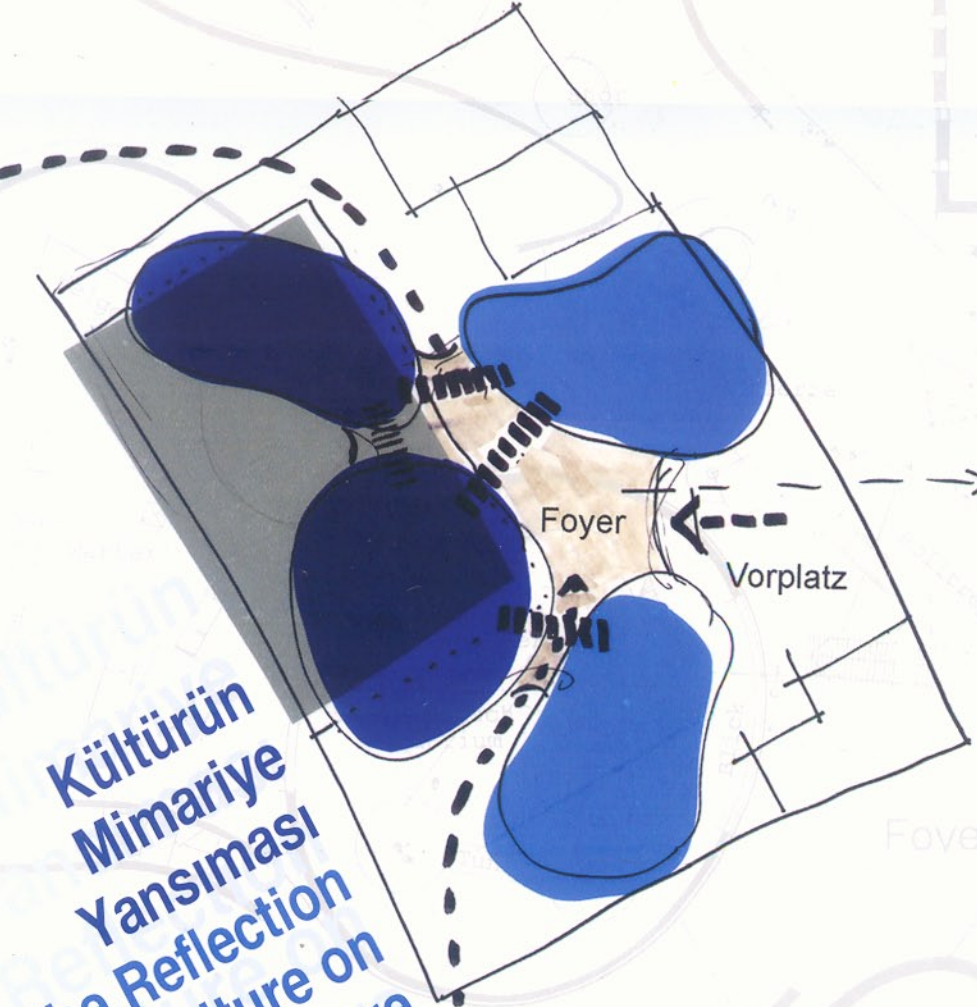


TASARIM¹⁵¹

ISSN 1300-7351



**Kültürün
Mimariye
Yansıması
The Reflection
of Culture on
Architecture**



» mimarlık | iç mimarlık | görsel sanatlar dergisi - architecture | interior design | visual arts magazine

ISSN 1300-7351



9 771300 735107

4 HABER / NEWS
30 GÖZLEM / SIGHT

TASARIM / DESIGN

40 Can Yalman Design'dan İki Yeni Tasarım
Zen + Flow
44 MOMA New York Modern Sanat Müzesi
49 Sanal Dünyanın En Gerçekçi Hali
52 Mirra, Çevre İçin Tasarım
54 Beyaz Saray Otel
60 Salone del Mobile
64 Cam Piramide Yeni Parlaklık



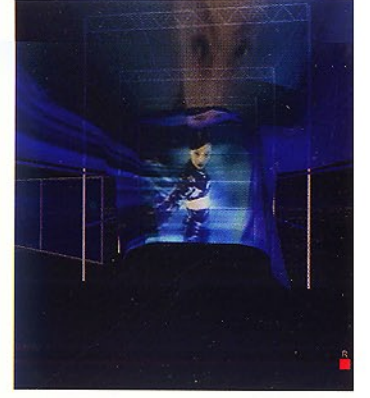
Salone del Mobile

RÖPORTAJ / INTERVIEW

76 Türkiye'nin Antonio Nebrija'sı Kim?
58 Defne Koz ile Kültür ve Tasarım Üzerine...

YORUM / COMMENT

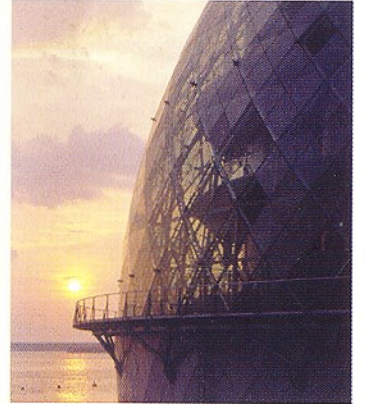
72 Hiperyüzey
Hypersurface



Hiperyüzey
Hypersurface

PROJELER / PROJECTS

82 Insurgents Tiyatrosu
Insurgents Theatre
88 Alman Oşinografi Müzesi
German Oceanographic Museum
92 Hakuju Konser Salonu
Hakuju Concert Hall
98 Onassis Tesisi
Onassis Foundation
102 Osaka Denizcilik Müzesi
Osaka Maritime Museum
108 Sylmar Kütüphanesi
Sylmar Lybrary
114 Tokyo Uluslararası Forum
Tokyo International Forum
122 Çin Büyük Ulusal Tiyatrosu
The National Grand Theatre of China
128 Hot Ice – Montreal'in Kültürel ve İdari Merkezi
**Hot Ice Cultural Center –
Cultural and Administrative Complex of Montreal**



Osaka Denizcilik Müzesi
Osaka Maritime Museum

MAKALELER / ARTICLES

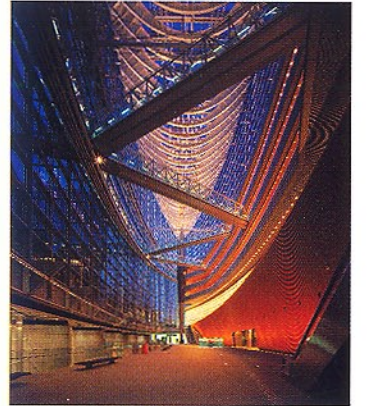
38 "Deprem Sempozyumu"nun Ardından
Didem Erten Bilgiç
Y.Mimar, MSGÜ Mimarlık Fak. İçmimarlık Böl. Arş. Gör.
Tevfik İlter
Y. Mimar, KOÜ Mühendislik Fak. Mimarlık Böl. Öğr. Gör.
68 Bir Temsil Mekanı Olarak Müze'nin Mimari Tasarımı
Y.Doc.Dr. Ayşen Savaş
ODTÜ Mimarlık Fakültesi
86 "Kültür ve Mimarlıkta" Kim Kimin Neresinde?
R. Ruşen Dora
120 Jean Robert'le Kültür ve Mimarlık Bağlamında...

KONU / TOPIC

132 Bir Koruma Kültürü Örneği "Sağlık Müzesi"

ÇİZGİ / LINE

136 Drink Water!



Tokyo Uluslararası Forum
Tokyo International Forum

Hiperyüzey Hypersurface

Hiperyüzeyler uzayda bükülmüş devamlı yüzeyler olarak tanımlanabilir. Eklemli ve sistemli sistemler olarak değil ama bir yüzeyden yaratılan sürekli "işlemli" bir uzay yapısı... Bu süreç iç- dış, yer- gök ilişkisi gibi yüzey ve mekan arasındaki kutupsal ilişkileri yok eden ve tek bir eleman haline getiren bir süreçtir. Hiperyüzeyler tek yönlü yüzeyden çok yönlü yüzeye geçişi tanımlarlar. Bu geçişteki algısal etkileşimleri... Hiperyüzeyler bilginin ve uzay davranışlarının mekanın algı ve konsepti bağlamında programlanması olarak tanımlanabilir. Hiperyüzey konsepti açılımında elektronik mekan yakınlık ve uzaklık (uzay-zaman), yerçekimi ve ağırlıksızlık (uzay-madde) gibi uzay parametreleri arasındaki ilişkileri genişletebilir. İletişim ve bilgisayar işlemlerinin gelişmesi ile maddeselciliğe bağlı klasik uzay konseptlerinin dekonstrüksiyonu...

Mekan ve zamanın füzyonuna dair yeni bir anlayışa doğru...

Tasarım Ekibi: Lab[au] Laboratory for Architecture and Urbanism

CANNES PAVYONU

RGB_Pavyonu, bir sergi mekanı olarak, sergilenen veya yayınlanan tüm imajların proje için tasarlanan yapının yüzeyinde değerlendirildiği ve geleneksel mimarlık ile mekan, imaj, sinema (veya bilinen ismi ile kara kutu) arasındaki ilişkilerin transformasyonunun gerçekleştiği bir projedir.

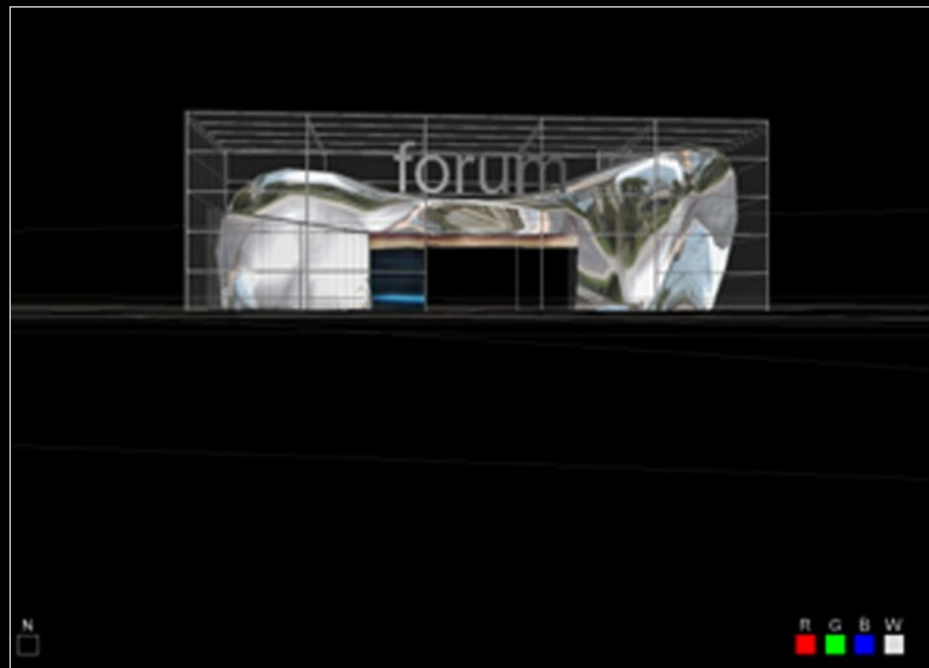
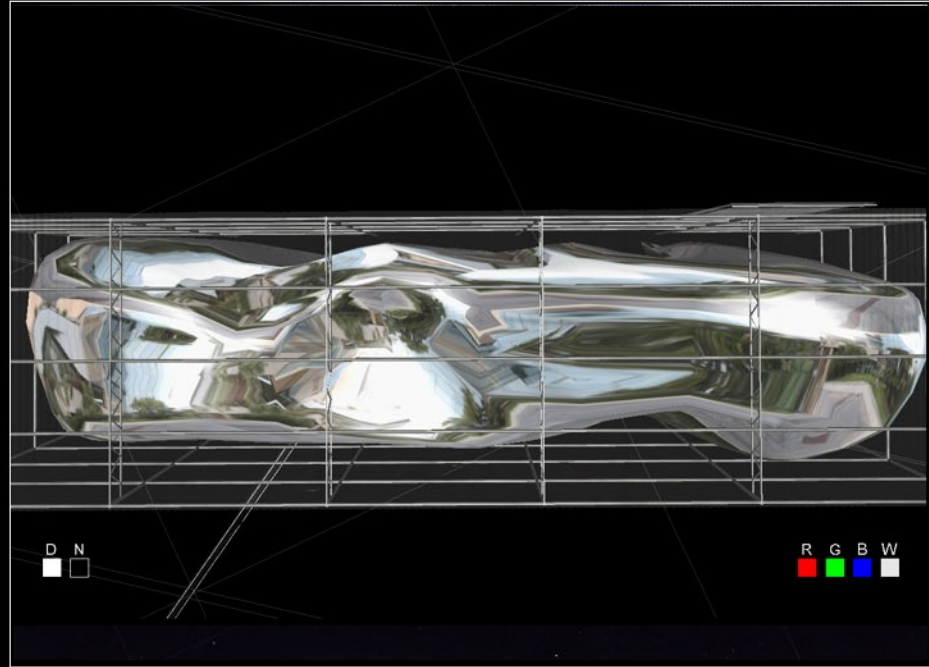
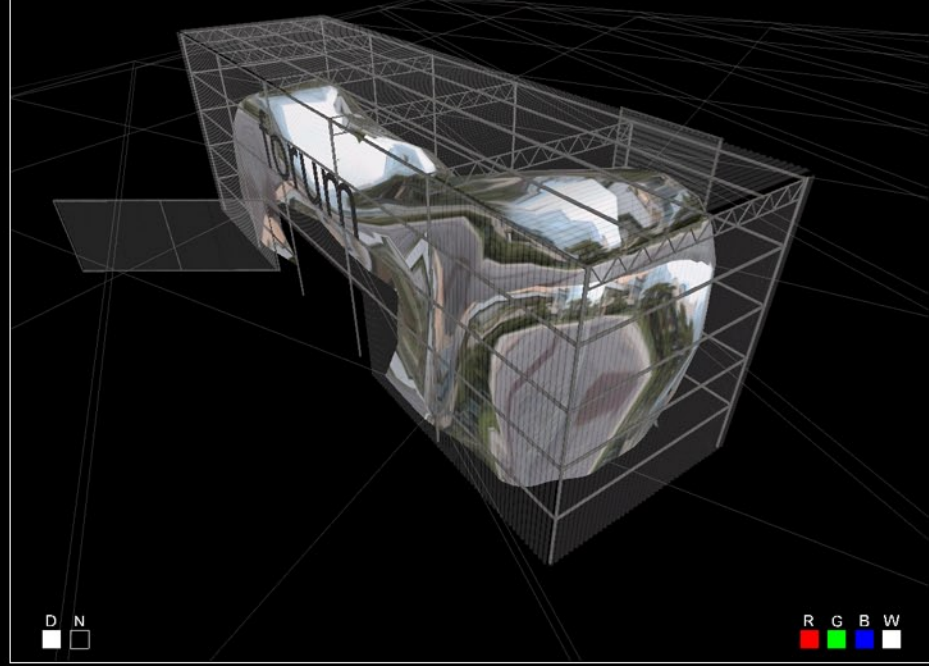
Hafif bir yapı üzerine temellendirilen pavyon dıştaki transparan plastik bir membran ile reaktif ve hareketli; video ve ışık projeksiyonunu algılayan iç membrandan meydana gelir. İç membran "kabarcık mekan" video projeksiyon açılımlarına dayanarak çizilmiştir ve yarı transparan renksiz plastik bir aynadan oluşmaktadır.

Gün boyunca iç membran güneşten koruyucu bir filtredir. Pavyonun dış tarafında anaformik ayna oyunları yaratırken, iç mekanda da video projeksiyon imkanları yaratır. Fakat renksiz ayna en görkemli etkisini iç membranın kaplanmamış yüzeylerinde gösterir, bu bölgelerde ziyaretçi yansıtılan imajları seyrederken aynı zamanda dışarıyı da görebilmektedir. Büyük bir sanal ekran olan membran pavyon dışındaki gerçekler ile içerdeki simülasyonları birbine kaynaştırır. Ziyaretçi imajların yansıtıldığı mekanın içerisinde ve farklı derecelerde sunumlar ile içiçedir; ışık-gölge ve yansıtılanlar ile kurgusal mekanlara kadar...

Gece ise, projektörler içmekanı aydınlatıldığında pavyon dışındaki ışıktan daha baskın hale gelir ve böylece, membran bir anime-ekrana dönüşür, hata dışarıdan da görünebilir hale gelir.

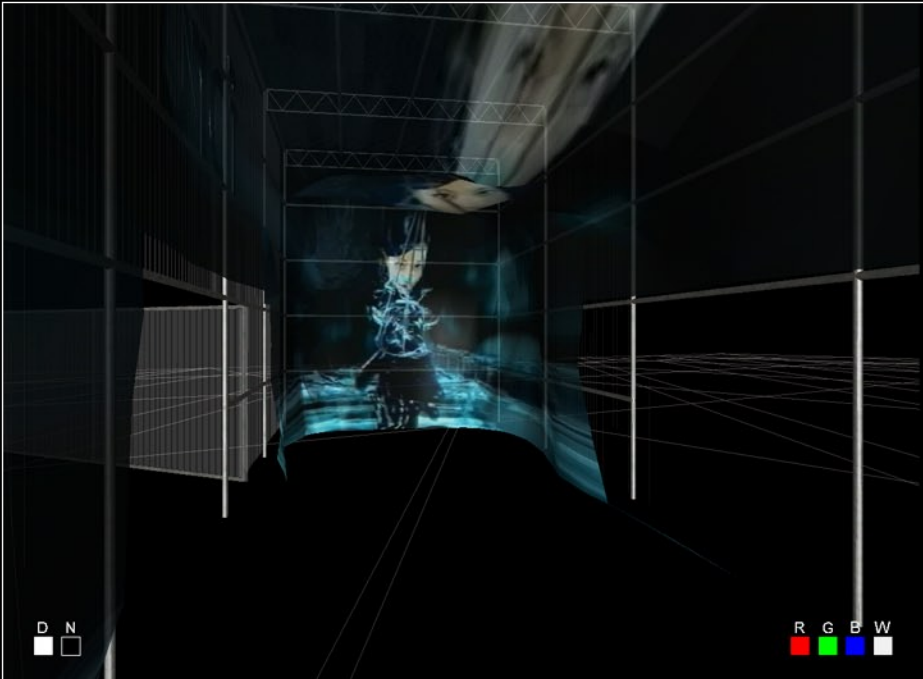
İki membran arasında RGB projektörler video projeksiyonları ile renkli ışıklar oluşturarak kurgu ve mekan arasında sinematik bir konstrüksiyon oluşturarak aydınlatma aygıtı gibi davranırlar. Tüm aygıt aydınlatma kaynaklarının kontrast ve şiddet prensiplerinden faydalanarak mekan ve kurguyu sunarlar.

Bu anlamda tasarım stratejisi, ekran ve "kara kutu" denilen sinema arasındaki geleneksel ilişkiyi kurguyu gerçek mekana dönüştürmek üzere değiştirmeyi amaçlar.





Design Team: Tasarım Ekibi: Lab[au]
Laboratory for Architecture and Urbanism



CANNES PAVILION

The pavilion project works out a concept for an exhibition and reception space while extending the entire building into an animated images space, thus transforming the traditional relation from architecture, space, and image, known as cinema or black box principle.

Based on a light structure the pavilion is composed of an outer membrane in a transparent and printed, / CMYK code, plastic sheet, and a reactive and animated inner one, receiving video and light projection, / RGB code. This inner membrane is a 'blob space', drawn out of the video projectors angles, realized in a semi-transparent "un-tinted" plastic mirror getting animated by video projections.

During daytime the inner membrane operates as a sun protection filter, transposing and reflecting the outer context of the pavilion into a distorting mirror play, anamorphous, while offering the possibility to project video materials in the inner space of the pavilion. But the un-tinted mirror produce its most astonishing effect on non covered surfaces of the inner membrane where the visitor can see through the sheet while seeing simultaneously projected images on the surface of it.

Working as an enormous 'Glasstron' (virtual screen) the inner membrane merges simulated realities with the one on the outside of the pavilion. Each visitor is thus entirely 'in' the space of projected images dealing with different degrees of representation (virtualities): from light-shadow and reflected ones to fictional space.

In the evening, when the projectors light inside the pavilion gets stronger than the outside light, the membrane turns into an animated screen, even visible from the outside.

Furthermore, between the two membranes, RGB projectors sample colorful lights with the video projections, thus exploiting the cinematic construction of fiction and space as a light device. The entire device thus is working on the principle of contrast and intensity of light sources in order to project space and fiction.

In this manner the design strategy proposes to erase the traditional relation between the viewer and the screen, the so-called 'black box' effect, in order to fuse fiction into real space.

