



IMAGINATION UNBOUND

HAYAL GÜCÜ SINIR TANIMIYOR

DİLDAR ÜNDEĞER

When imagination mingles with creative ideas and technology, gorgeous choices come out. We share with our readers examples of some designers, working with the necessity to create alternative habitats or to catch the most different of all and forcing the boundaries, and examples of their designs...

Hayal gücü; yaratıcı fikirler ve teknolojiyle birleşince ortaya muhteşem seçenekler çıkıyor. Kimi zaman alternatif yaşam alanları yaratma zorunluluğuyla, kimi zamansa en farklıyı yakalamak adına sınırları zorlayacak ölçüde çalışmalar yapan bazı tasarımcılar ve tasarımlarından örnekleri paylaşıyoruz sayfalarımızda...

HAITI FLOATING

It's been almost a year now since Haiti was ravaged by the horrific earthquake during which thousands lost their lives. As the city picks up the pieces, creative ideas on how to rebuild a better one are on the agenda. One of these ideas, a new Haiti vision, comes from architect E. Kevin Schopfer and Tangram 3DS. The new Haiti is envisioned as a floating city on which people could produce and promote industry. This city, called the "Harvest City", is planned to be a collection of islands which harbours 30,000 houses, based on the principles of architecture and ecology. According to this design, Harvest City will be a place for Haitians to live and start their lives again. In addition, in the city there will be areas for farming and jobs open to development. Two thirds of the city would be dedicated to farming and one third to light industry. The city will cover an animal husbandry region on floating modules that span a diameter of 2 miles. In 4 regions interconnected by a canal system, four-storey housing complexes will be built. The outer perimeter of the city would be composed of crop circles with secondary feeder canals. The hools, offices, and public spaces that the city center needs will be located in the harbour area.

The floating islands of the Harvest City will be secured to the sea bed by a cable and will be designed to weather hurricanes and typhoons. A low profile, low draft dead weight capacity and perimeter wave attenuators are some factors that Schopfer incorporated into the city to ensure it would be safe from storms.

HAİTİ YÜZECEK

Haiti'de yaşanan ve binlerce kişinin hayatını kaybettiği o korkunç deprem felaketinin üzerinden 1 yıl geçti. Toparlanma aşamasında kentin daha iyi nasıl yeniden inşa edilebileceğine yönelik yaratıcı fikirlerse gündemde. Bu fikirlerden bir tanesi mimar E. Kevin Schopfer ve Tangram 3DS'den gelen yeni Haiti öngörüsü. Bu fikre göre yeni Haiti, üzerinde insanların üretim gerçekleştirdikleri ve sanayiye geliştirdikleri yüzer bir kent. "Harvest City" olarak isimlendirilen bu kentin, mimarlık ve ekoloji ilkeleri odaklı 30,000 konutun yer aldığı adalar birleşimi olması planlanıyor. Tasarıma göre Harvest City; Haitili'lerin yeniden hayatlarını başlatabilecekleri ve yaşayabilecekleri bir mekan olacak. Ayrıca kentte tarım ve gelişmeye uygun iş alanları bulunacak. Şehrin üçte ikisi çiftçiliğe, üçte biri ise hafif sanayiye tahsis edilecek ve 2 km çapında yüzer modüllerde hayvancılık bölgesi içerecek. Kanal sistemi ile birbirine bağlanan 4 bölgede, komşuluk birimleri 4 katlı konut kompleksleri inşa edebilecek. Kentin dış çevresi, ikincil besleyici kanallar ile hasat dairelerinden oluşacak. Kent merkezinin gereksinim duyduğu okullar, ofisler ile kamusal alanlar, liman bölgesinde konumlanacak.

Harvest City'nin yüzer adaları bir kablo aracılığı ile deniz yatağına sabitlenecek ve kasırga, tufan gibi kötü hava koşullarına yönelik tasarlanacak. Alçak kesit, alçak proje boş ağırlık kapasitesi, Schopfer'ın kenti fırtınalara yönelik en güvenilir şekilde korumasına yönelik geliştirmiş olduğu faktörlerden birkaçı.



OCULUS: LONG DISTANCE VOYAGE YACHT

Oculus is the first "design launch" of Schopfer Yachts LLC. This 250-foot vessel was designed by E. Kevin Schopfer, founder and owner of his namesake company. Designed to accommodate 12 guests in extraordinary comfort and style, Oculus is a long distance cruising yacht capable of speeds upwards of 25 knots. The exterior styling is representative of the jaw and eye socket bone structure of large oceanic fish and mammals. Featuring a dramatic reverse bow configuration, the yacht's armature balances an elegant expression of symmetry and structure. The interior features of Oculus focus on a 12 foot high ceiling the main salon, a cylindrical double height dining room, central stair and elevator tube, and seemingly anatomical ceiling and floor lighting extensions giving definition to the seating areas. The second level is the dedicated Owner's suite. Living areas and bedchambers are divided by a series of four freestanding tubes, which house bath and storage necessities. In addition to the main common stair, the second Owner's stair connects to the third level aft private salon and deck / water feature. The third level also contains the forward pilothouse and separate captain's quarters. The generous open

OCULUS: UZUN MESAFE GEZİNTİ YATI

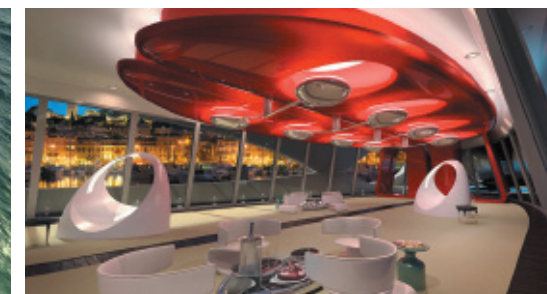
Oculus, Schopfer Yachts LLC'nin denize indirdiği ilk tasarımı. 250 fitlik bu tekne, kendi adını taşıyan şirketin sahibi E. Kevin Schopfer tarafından tasarlanmıştır. 12 konuğu olağanüstü rahatlık ve tarzda ağırlamak üzere tasarlanan Oculus, 25 knot üzerindeki hızlara çıkabilen bir uzun mesafe gezinti yatı. Dış tasarımı büyük okyanus balıklarının ve memelilerinin çene ve göz yuvasının kemik yapısını andırıyor. Etkileyici bir ters pruva konfigürasyonu olan yatın armatürleri yapı ve simetri arasında zarif bir denge kurmuş. İçi 12 fit yüksekliğinde bir ana salon, silindirik şekilde iki katlı bir yemek salonu, merkez merdivenler ve asansör, oturma alanlarını vurgulayan anatomik bir tavan ve taban aydınlatması üzerine kurulu. İkinci kat tekne sahibinin süiti. Yaşam alanları ve kamaralar, banyo ve dolap gereksinimlerini karşılayan dört silindirik yapıyla birbirinden ayrılmış. Ana merdivenlere ek olarak, tekne sahibinin bölmesine ait olan ikinci merdiven üçüncü kat pupadaki özel salon ve güverte/deniz özelliğine bağlı. Üçüncü katta ayrıca ön dümenevi ve ayrı bir kaptan köşkü var. Pruva ve pupaya doğru, deniz görüntüleri ayrı olan



Infinitas



Oculus





decks with separate water features are located forward and aft for convenient guest use. A third tubular deck / balcony is suspended on the second level adjacent to the Owner's suite.

Schopfer Yachts was founded in 2008 as a US based company dedicated to the pursuit of advanced yacht aesthetics and technology. It is among a new breed of yacht companies, which will secure strategic alliances with the world's finest naval architects and shipyards. This strategy will allow the flexibility to explore a wide range of design venues while insuring these designs meet and exceed the highest level of maritime standards.

A FLOATING CITY

Tangram 3DS, a firm specializing in visualization and computer animation, collaborated with E. Kevin Schopfer AIA, RIBA. Together, the companies have designed and presented a bold new urban platform. New Orleans Arcology Habitat (NOAH) is a proposed urban Arcology (architecture and ecology), whose

geniş açık güverteler, konukların rahatlığını sağlayacak şekilde düzenlenmiş. İkinci katta, tekne sahibinin süitine bitişik üçüncü bir güverte / balkon bulunuyor.

Schopfer Yachts 2008 yılında ileri bir yat estetiği ve teknolojisini temel alan bir Amerikan şirketi olarak kuruldu. Dünyanın en iyi deniz mimarları ve tersaneleri ile stratejik işbirliği yapan, yeni nesil yat şirketlerinden biri. Bu strateji bir taraftan geniş bir tasarım yelpazesi içinden seçim yapabilme esnekliği, diğer taraftan da bu tasarımlarla en yüksek denizcilik standartlarını karşılama ve aşmayı da sağlıyor.

YÜZEN BİR KENT

Görselleştirme ve bilgisayarlı animasyon dallarında uzmanlaşmış bir firma olan Tangram 3DS; E. Kevin Schopfer AIA, RIBA ile işbirliği içinde. Bu şirketler birlikte cesur ve yeni bir kentsel platform tasarladılar ve sundular. New Orleans Arkoloji Habitatı (NOAH) felsefi temellerini büyük ölçekli sürdürülebilirlikle yoğun



philosophic underpinnings rest in combining large scale sustainability with concentrated urban structures, and in this case a floating city. Tangram 3DS worked with Schopfer to visualize this unique concept and structure. Starting from basic sketches, Tangram 3DS transformed Schopfer's ideas into visuals and an animation.

Why a floating city? There are three major challenges to building in New Orleans. The first challenge is to overcome both the physical and psychological damages of recurring severe weather patterns. Though repopulation has begun, the need to provide a stabilized and safe environment is paramount to a long-term recovery and economic well being of New Orleans. The second challenge is that New Orleans has been built at and below sea levels, which creates a consistently high water table and makes it prone to flooding and storm surges. The third challenge is that New Orleans is built on soil condition that consists of thousands of feet of soft soil, silt and clay. These conditions

kentsel yapıların birleştirilmesinden alan bir kentsel arkoloji (mimari ve ekoloji) önerisi: yüzen bir kent. Tangram 3DS ile Schopfer birlikte çalışarak bu eşsiz kavramı ve yapıyı görselleştirdiler. Tangram 3DS, temel çizimlerden başlayarak Schopfer'in fikirlerini görsellere ve bir animasyona dönüştürdü.

Neden yüzen bir kent? New Orleans'ta inşaatın karşısında üç büyük güçlük var. Birinci güçlük, tekrarlayan şiddetli hava durumlarının neden olduğu fiziksel ve psikolojik zararların üstesinden gelmek. New Orleans'ta yeniden yerleşim başlamışsa da, kentte uzun dönemli iyileşme ve ekonomik rahatlık sağlamak açısından kararlı ve güvenli bir çevre sağlanması çok önemli. İkinci güçlük, New Orleans'ın deniz düzeyinde ve hatta deniz düzeyinin altında kurulmuş olması, ki bu da yüksek bir taban suyu düzeyi yaratıyor ve kenti sele, fırtınalara açık hale getiriyor. Üçüncü güçlük ise, New Orleans'ın yumuşak toprak, silt ve kilden oluşan binlerce fitlik bir toprak tabakası üzerine kurulmuş olması. Bu toprak koşulları büyük ölçekli

make building large-scale concentrated structures difficult. "Believing that NOAH is a viable plan, our solution to overcome these challenges is to take advantage of these seemingly conflicting issues with the introduction of a floating urban platform. This solution is deceptively simple, using water as a controlled, naturally occurring, bearing foundation, is perfectly feasible and practical," states Schopfer

BALI 2010: MARINE RESEARCH CENTER COMPETITION

Tangram 3DS recently partnered with architect Alfonso Lopez of Solus4 on a submission for the Bali 2010: Marine Research Center Competition. Tangram worked collaboratively with Lopez throughout the design process to create numerous views of his vision. The competition, proposed by Arquitectum and Universitas Pelita Harapan in Indonesia, seeks to address the need for tsunami research and preparation in response to the devastation caused by the 2004 Indian Ocean earthquake and



tsunami. Arquitectum organizes international competitions that bring together architects and public or private organizations seeking diverse and innovative concepts for upcoming projects. Tangram's team worked closely with Lopez, producing imagery that allowed for constant refinement of his design. Brainstorming sessions and sketches were transformed into realistic renderings that were used for critique and clarification of ideas. Lopez's proposal uses the elliptical pattern and cross section diagram of a tsunami wave as its conceptual basis. This results in an aesthetically imposing form that seamlessly integrates with its aquatic environment. Lopez's design features underwater labs, an aquatic garden, sea water pool, swimming pool terrace, bar and an auditorium. With spaces located above and under water, scientists can take full advantage of the incredible landscape surrounding the project. The center will also serve as a model for sustainable design with its use of tidal wave energy generation, natural ventilation, rain water collection, passive solar energy, and high reflectance fiber glass materials. &



yoğun yapıların inşasını zorlaştırıyor. Schopfer; "NOAH'ın uygulanabilir bir plan olduğuna inanıyoruz ve bu güçlükleri yenmek için çözümümüz yüzen bir kentsel platform getirerek birbiriyle gelişen bu sorunları avantaj haline getirmek. Bu çözüm son derece basit, uygulanabilir ve pratik; suyu kontrol edilebilen, doğal olarak var olan taşıyıcı bir temel olarak kullanılmak" diyor.

BALI 2010: DENİZ ARAŞTIRMA MERKEZİ YARIŞMASI

Tangram 3DS, Bali 2010: Deniz Araştırma Merkezi Yarışması için açılan bir ihalede Solus4'ten mimar Alfonso Lopez ile ortaklık kurdu. Tangram tasarım sürecinde Lopez ile birlikte çalışarak Lopez'in vizyonunun sayısız görüntülerini yarattı. Endonezya'daki Arquitectum and Universitas Pelita Harapan tarafından önerilen yarışma, 2004'teki Hint Okyanusu depremi ve tsunamisinin neden olduğu yıkıma yanıt olarak ortaya çıkan tsunami araştırma ve hazırlanma zorunluluğuna eğiliyor.



Arquitectum, mimarlarla düşünülen projeler için çeşitli yeni kavramlar arayan özel ya da kamu kuruluşlarını bir araya getiren uluslararası yarışmalar düzenliyor. Tangram'ın ekibi Lopez ile yakın ilişki içinde çalışarak, Lopez'in tasarımının sürekli yenilenebilmesini sağlayan bir betimleme üretti. Beyin fırtınası toplantıları ve çizimler fikirlerin eleştirisi ve netleştirilmesi için kullanılan gerçekçi sunumlara dönüştürüldü. Lopez'in önerisinin temelinde tsunami dalgasının eliptik örüntüsü ve kesitsel şeması var. Bu, su çevresi ile tümüyle bütünleşen, estetik açıdan görkemli bir form yarattı. Lopez'in tasarımında su altı laboratuvarları, bir su bahçesi, deniz havuzu, yüzmeye havuzu terası, bar ve bir anfi bulunuyor. Su üzerinde ve altındaki mekanlar bilim adamlarının projeyi çevreleyen inanılmaz manzaradan tam anlamıyla yararlanabiliyor. Bu merkez aynı zamanda gel-git dalgasıyla elektrik üretimi, doğal havalandırması, yağmur suyunu toplaması, pasif solar enerji, yüksek yansıtımlı cam elyaf malzemeleriyle sürdürülebilir tasarım için bir model oluşturuyor. &