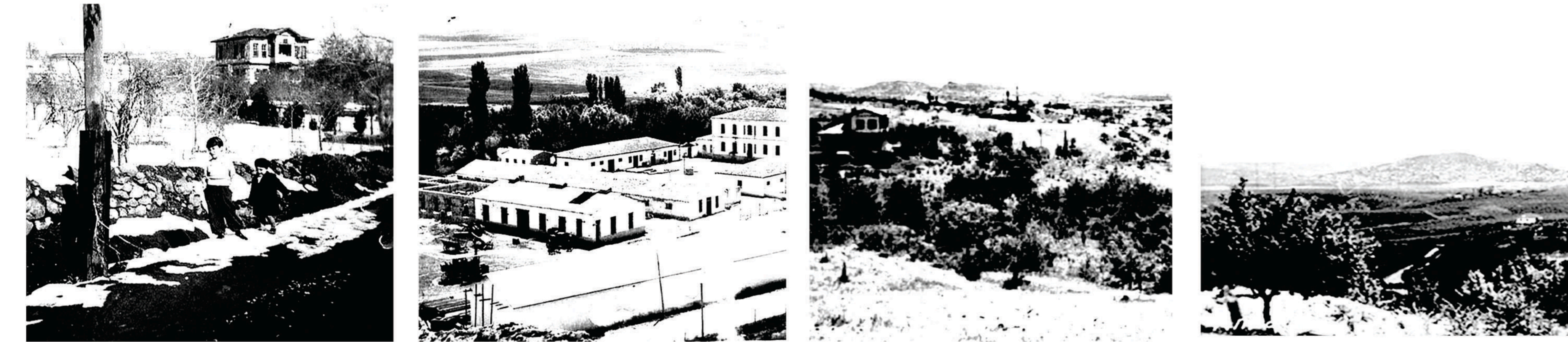


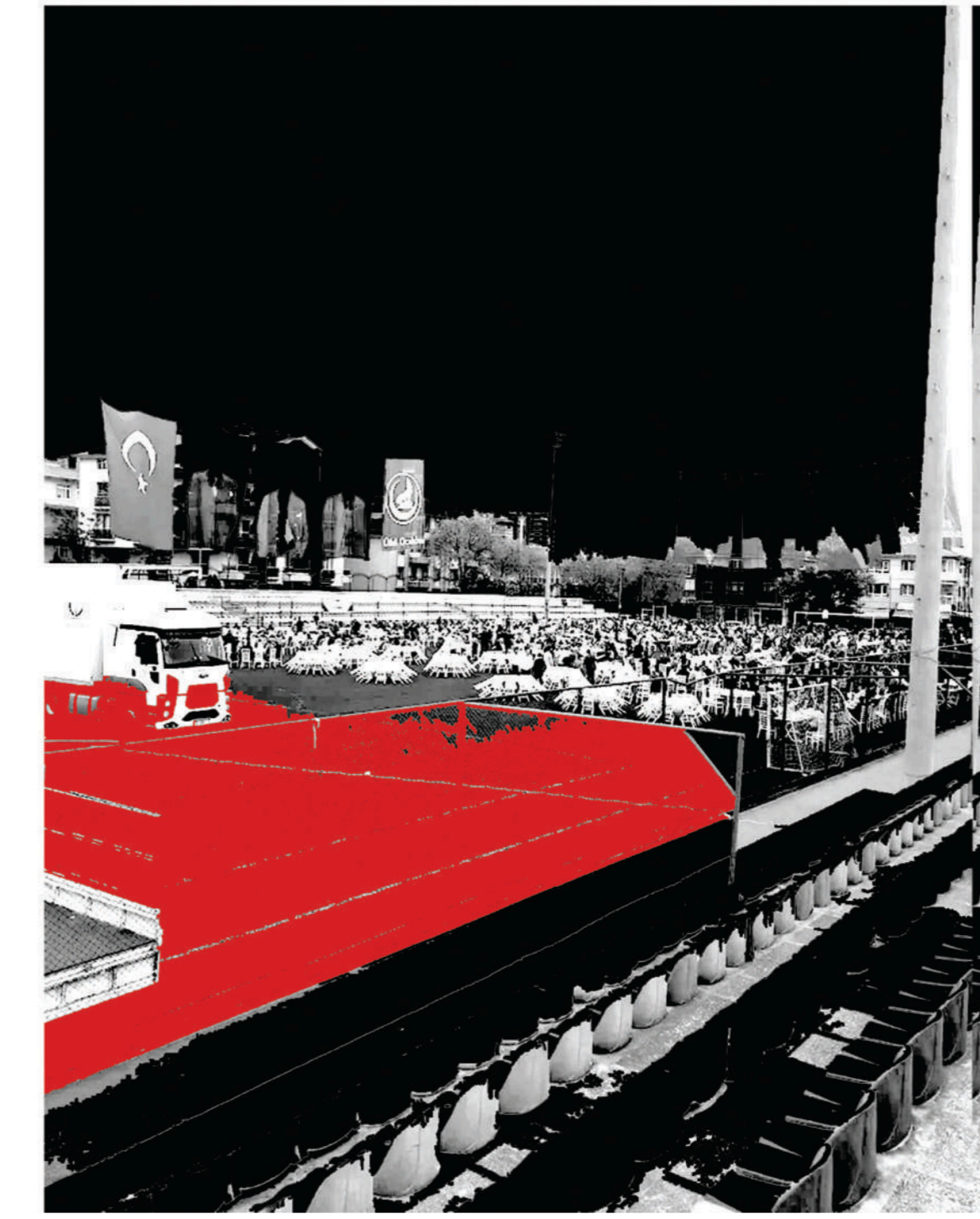
Ylem projesi, adını her şeye dönüşebilen kadim öz maddeyi ifade eden ylem kavramından alır ve bu fikri mimari bir öge olarak yeniden tanımlar. Bir stadyumun temel olarak bir zemin ve onu çevreleyen oturma düzeninden oluştuğu kabulünden hareketle proje, bir stadın program ve etkinlik üretme biçimini inceleyerek mekân ve olayların nasıl üretilebileceğini araştırır; bu bağlamda üretken zemin (generative ground) kavramını tasarımın merkezine yerleştirir ve bu zemini mimari anlamda "ylem" olarak yorumlar. Böylece farklı mekânların ve programların bu ana özden türediği, zaman içinde değişebilen ve geçici olabilen yapılar olduğu düşüncesi ortaya konur. Bu yaklaşım aynı zamanda mekânın kalıcılığını Deep Time perspektifi içinde sorgulayarak, yapıların bu üretken zeminden strüktürel olarak türediğini göstermeyi amaçlar. Öte yandan Keçiören'in mekânsal hafızasında önemli bir yer tutan yeşillik ve bağ kültürü de bu generative ground'un temel bileşenlerinden biri olarak projeye entegre edilir; bu doğrultuda zeminin altında kurgulanan bir yeraltı ormanı (underground forest), hem bu tarihsel peyzajın izlerini yeniden çağırarak hem de tasarımın ekolojik ve mekânsal altyapısını oluşturan bir katman olarak önerilir.

Keçiören Kimliği Hafızası ?!

Keçiören'in mekânsal hafızası, bugünkü yoğun kentsel dokusundan önce, Ankara'nın sayfiye alanlarından biri olarak şekillenmiştir. Bölge uzun süre bağlar, bahçeler ve ağaçlık alanlarla karakterize edilen bir yazlık yer olarak hatırlanmış; bu peyzaj, Keçiören'in kolektif hafızasında doğayla kurulan gündelik ilişkilerin ve mevsimsel yaşam pratiklerinin izlerini taşımaya devam etmiştir.



1990'da oynanan bir futbol maçı



2023'de düzenlenen bir iftar yemeği

Derin Zaman

"Derin Zaman" (Deep Time), insan ömrünün ve tarihsel zamanın çok ötesine uzanan, milyonlarca hatta milyarlarca yıllık jeolojik ve kozmik zaman ölçeklerini ifade eden bir kavramdır. Bu perspektif, bugün "kalıcı" olarak görülen yapıların ve kurumların aslında çok daha uzun zaman döngüleri içinde geçici olduğunu gösterir. Böylece mekân ve formun sabit değil, zaman içinde sürekli dönüşen bir süreç olduğu fikrini ortaya koyar.



Stadyum nedir LOCUS'unedir ?

Stadyum ya da arena temelde iki ana unsurdan oluşur: zemin ve onu çevreleyen oturma düzeni; ancak asıl belirleyici olan, farklı etkinliklere ve karşılaşmalara sürekli olarak zemin hazırlayan üretken yüzeydir. Bu anlamda Aldo Rossi'nin Şehir Mimarisinde tanımladığı "LOCUS" kavramıyla birlikte düşünüldüğünde, Fatih Stadyumu'nun zemini de yalnızca bir spor alanı değil, farklı olayları ve kolektif hatıraları sürekli yeniden üreten "ÜRETKEN ZEMİN" (generative ground) olarak okunabilir.

Üretken Zemin

Stadyum zemininin mekân ve etkinlik üretme potansiyelinin analizi sol tarafta bulunan soyut kesit çiziminin sol tarafında gösterilirken, sağ tarafta bu davranışın projede nasıl uygulanacağı temsil edilmiştir. Buna göre stadyumun "Üretken Zemini" abartılarak strüktürel bir forma dönüştürülmüş; böylece yalnızca yer üstünde değil, yer üstü ve yer altını birlikte kapsayan bir mekân ve etkinlik üretim süreci kurgulanmıştır.

Zaman X Mekan

Konser veya iftar çadırı gibi etkinlikler geçiciyken, kütüphane ya da kreş gibi mekânlar görece kalıcıdır. Ancak bir kütüphanenin ne zaman farklı bir işleve dönüşeceği bilinmediğinden, proje bu mekânları Derin Zaman (Deep Time) perspektifi içinde "Bilinmezlik Mekanları" (You Never Know Spaces) olarak tanımlar.



Şu anki kütüphane kullanımı

Gelecekte kütüphane kullanımı

Başlangıç

-10000 yıl

-1000 yıl

-100 yıl

-10 yıl

Şimdi

