

TASA SAYGILIK

DOĞALTAŞ PROJE
TASARIM YARIŞMASI

2023 Kazananları

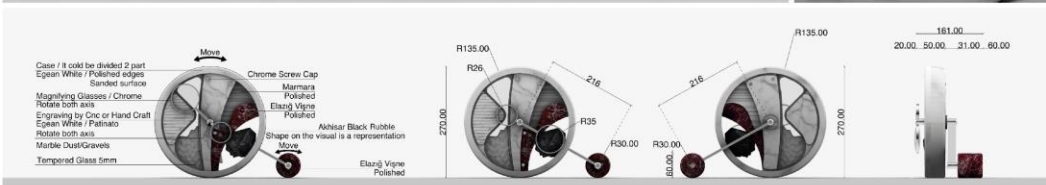


DOĞALTAŞ PROJE
TASARIM YARIŞMASI

AMORF Doğal Taş Tasarım Yarışması 2023 Kazananları



Ömer AKKAŞ
«CYCLE»
Birincilik Ödülü



Eng.

Cycle is a poetic object that creates a relationship between marble and time, offering the user an unexpected experience. From the formation process of marble in nature to the final products, it has a long story. This path starts in nature with the reaction of minerals with temperature, and it meets from miners to the hands of artisans. This path continues until meet with users. It is obvious that time is core to existence of value. as for the object, it was designed by using 4 different local marbles and white marble dust that gives the function of time just like sand clock by rotating the object. Two magnifying glasses make it possible to observe the marble dust and small pebbles as they fall from the top to the bottom. The surfaces of the marbles also have different finishes such as polished, sanded and engraved straight lines (Côtes de Genève) just like the traditional decoration of watchmaking, representing the history of marble from raw to finished. In conclusion, Cycle embodies all this story of marble in one object in the context of time.

Tr.

Cycle, mermer ve zaman arasında bir ilişki kurarak kullanıcıya beklenmedik bir deneyim sunan şiirsel bir nesnedir. Mermerin doğadaki oluşum sürecinden nihai ürünlere kadar uzun bir hikayesi vardır. bu yol doğada minerallerin sıcaklıkla reaksiyona girmesiyle başlar ve madencilerden zanaatkarların ellerine kadar uzanır. Bu yol kullanıcılarla buluşana kadar devam ediyor. değerin varoluşunun özünde zamanın olduğu aşikar. objeye gelince, 4 farklı yerel mermer ve beyaz mermer tozu kullanılarak tasarlanan obje döndürülerek tıpkı kum saati gibi zaman işlevi görüyor. 2 adet büyüteç, mermer tozlarının ve küçük çakıl taşlarının yukarıdan aşağıya doğru düşerken gözlemlenmesini mümkün kılıyor. Mermerlerin yüzeyleri de tıpkı saatçiliğin geleneksel dekorasyonunda olduğu gibi cilalı, zımparalanmış ve düz çizgiler kazınmış (Côtes de Genève) gibi farklı yüzeylere sahiptir ve mermerin ham halinden işlenmiş haline kadar olan tarihini temsil eder. Sonuç olarak Cycle, mermerin tüm bu hikayesini zaman bağlamında tek bir nesnede somutlaştırıyor.



AMORF Doğal Taş Tasarım Yarışması 2023 Kazananları

[illegible][illegible]

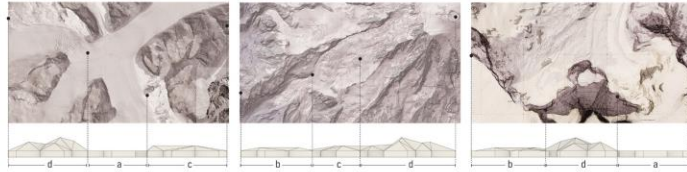
İrem ATALAY, Alican ÇALMAN
«MARBLEMETRICS»
İkincilik Ödülü



AMORF Doğal Taş Tasarım Yarışması 2023 Kazananları

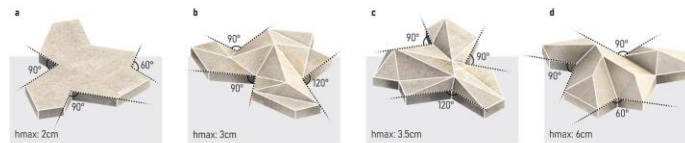


Çağla YILDIZ, Eren ÖZTÜRK, Mehmet BULUT
«SALT»
Üçüncülük Ödülü



SALT, doğal yeryüzü şekillerinden ilham alınarak geliştirilmiş bir konsepti yansıtmaktadır. Tasarımın temel fikri, doğada bulunan hiçbir doğal taş deseninin veya topografyanın birbirine tamamen benzer olmadığını gözlemlemektir. Her bir SALT karesi bir araya gelirken doğanın kendine özgü şekillerini ve desenlerini yansıtacak bir tasarımı sahiptir. Bu tasarım, dağların yükseltileri, nehirlerin kıvrımları, vadilerin derinlikleri ve diğer topografik özelliklerin izlerini taklit eder.

Tasarımın formunun esin kaynağı, matematikçiler tarafından keşfedilen "Einstein Karesi"dir. Einstein karesi, tek taş anlamına gelen ve kendini asla tekrar etmeyen desenlerin oluşturulmasına olanak tanıyan özel bir geometrik şekildir. Bu şekil 13 kenarlı tek bir çokgendir ve bu çokgen kendisiyle bir araya gelerek periyodik olmayan desenleri oluşturma imkânını verir. Einstein karesi tasarımda üç boyutlu olarak yorumlanmıştır. Bu tasarım, plan düzleminde 13 kenarlı çokgenin özgün yapısını koruyarak, kesitte dört farklı karyoyu plan düzleminde bir araya getirerek duvar örtüsü oluşturmaktadır. Bu yaklaşım, sınırsız kombinasyonlarla oynamanın mümkün olduğu bir yapma yöntemi sunar.



SALT reflects a concept from natural landscape forms. The fundamental idea of the design is based on the fact that any natural stone pattern or topography in nature is entirely identical. Each SALT tile possesses a design that mirrors the unique shapes and patterns found in nature as they come together. This design mimics the elevations of mountains, the meandering curves of rivers, the depths of valleys, and other topographical features.

The source of inspiration for creating the form of the design is the "Einstein Tile," discovered by mathematicians. The Einstein Tile is a special geometric shape that means "single stone" and allows for the creation of patterns that never repeat itself. This shape is a thirteen-sided polygon, and when these polygons come together, they provide the opportunity to create non-periodic patterns. The Einstein Tile has been interpreted in three dimensions in the design. This approach preserves the unique structure of the thirteen-sided polygon in the plan view while bringing together four different faces with four different tiles in the section view to create a wall pattern. This method offers the possibility to gather limitless combinations. It takes inspiration from the endless variations found in natural landforms and translates them into a design that can be applied to various surfaces, bringing a harmonious blend of aesthetics and functionality.



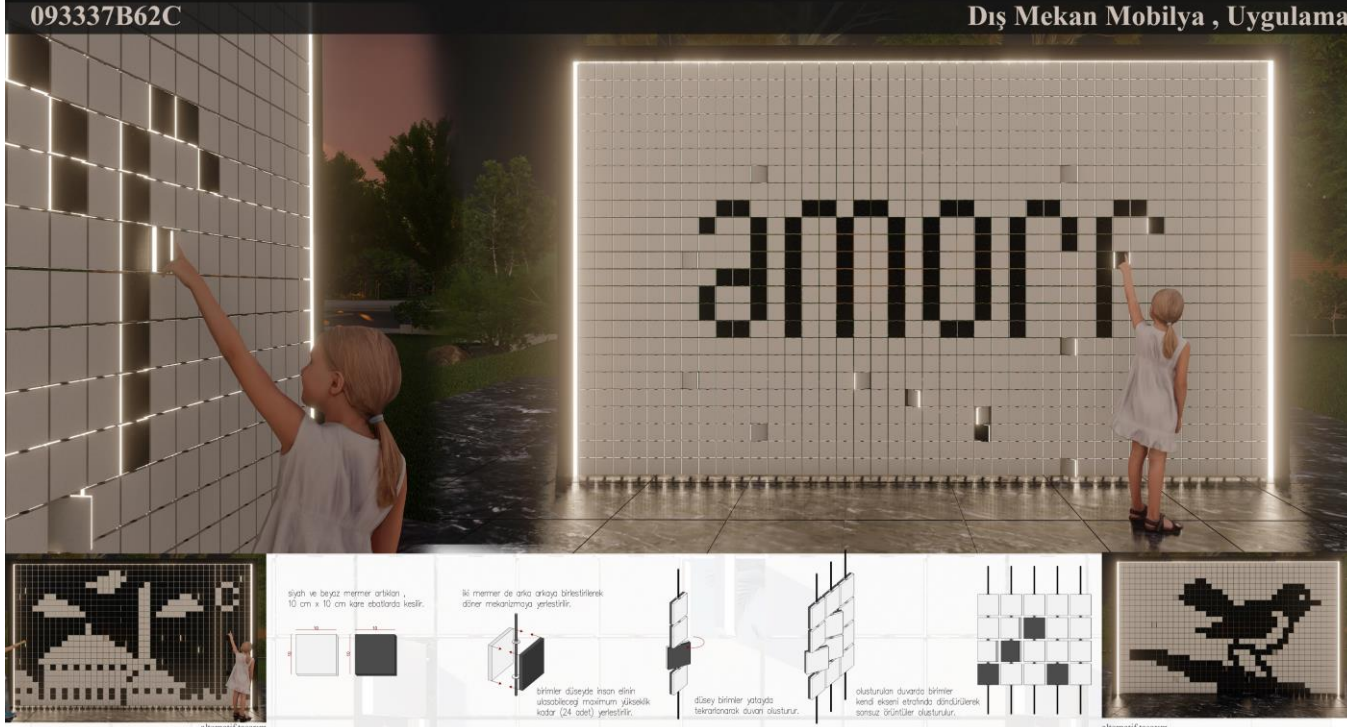
2023 Jüri Özel Ödülleri



DOĞALTAŞ PROJE
TASARIM YARIŞMASI

AMORF Doğal Taş Tasarım Yarışması

2023 Jüri Özel Ödülü



Asiye İrem BARUT
«PIXELWALL»

Pixelwall , günümüzde genellikle video oyunları ya da çeşitli dijital platformlarda karşımıza çıkan grafiksel sanat biçiminin gerçek ve somut alanda **interaktif** biçimde oluşturulmasını amaçlamaktadır. Pixelwall , **esnek** bir ortamdır. Kullanıcıların çeşitli figür çizimi , manzara , soyut desenler ya da metin oluşturmalarına olanak sağlar. Dış mekanda kurgulanan tasarım, her yaştan insanın hayal gücüyle oluşturdukları görsellerin herkese açık bir ortamda sergilenmesini sağlar.

Siyah ve beyaz 10cm x 10cm mermerlerin arka arkaya getirilerek oluşturulan birimlerin düsey ve yatayda tekrarlanmasıyla duvar oluşturulur. Kullanıcılar, her bir birimi döndürerek elde ettikleri kontrastla, tasarladıkları görselleri açığa çıkarırlar. Üretimi kolay ve birimlerin ebatlarının küçük olması sebebiyle mermer artıklarının değerlendirilmesine ve doğal taştan oluşturulan sonsuz sanatın herkes tarafından ulaşılabilir olmasını sağlamaktadır.

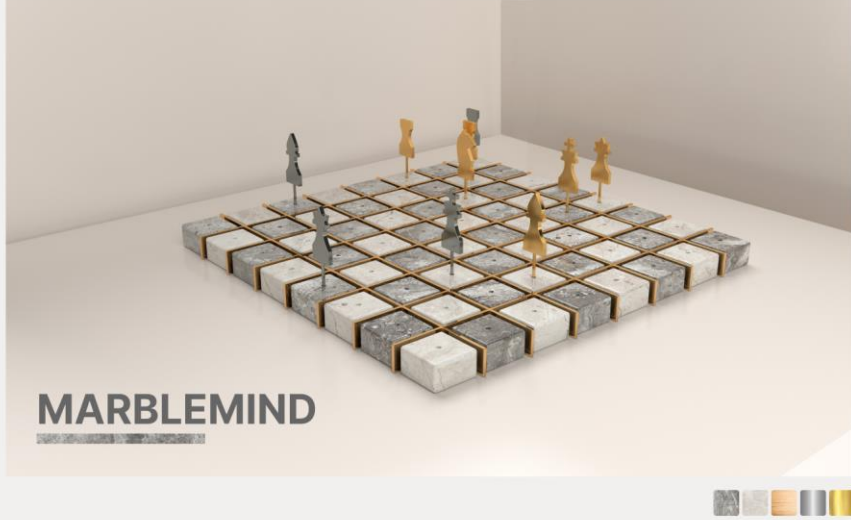
Pixelwall, aims to create the graphic art form, which we usually encounter in video games and digital platforms, in a real and tangible way in an interactive manner. Pixelwall is a flexible environment. It allows users to create a variety of figure drawings, landscapes, abstract patterns or text. The outdoor design allows the visuals created by the imagination of people of all ages to be exhibited in an open environment.

Units are formed by combining black and white 10cmx10cm marbles one after the other. A wall is also created by repeating each unit horizontally and vertically. Users can create their designed visuals with the contrast they get by rotating each unit. Easy to manufacture and small in size As it is, it allows the use of marble residues and the endless art created from stone to reach everyone

TASA
SANAT
KAT

AMORF Doğal Taş Tasarım Yarışması

2023 Jüri Özel Ödülü



Marblemind birbirinden farklı masa oyunlarını, kullanıcıların kendi isteğine göre **geliştirilmesi, kurgulanması ve oynanması** için tasarlanmıştır. Her oyun zemini **mermer küplerden** yapılmıştır ve her biri oyunun **metal aparatlarını yerleştirmek** için bir deliğe sahiptir. Oyuncular, **seçtikleri oyun için gerekli aparatları kolaylıkla takıyor**, küpleri oyun tahtasının üzerine yerleştiriyor ve oyuna başlıyor. Bu oyun 9 kareye sahip XIX oyunu da olabilir, 64 kareye sahip satranç veya dama da olabilir. Elimizde olan küplerden dilediğiniz boyutta birleşim yaratarak istediğiniz oyunu başlatabilirsiniz.

Sürdürülebilirlik, uzun ömürlülüğü ile bilinen, kaynak açısından verimli bir malzeme olan doğal mermerin kullanımında kendini göstermektedir. **Mermer yeni bir hayat vererek, atılan ve karbon ayak izini azaltan, çevreye duyarlı bir oyun çözümü yaratır.**

Bu ürünü tasarlayan neden mermer tercih ettik sorusuna ise şöyle yaklaşıyoruz: **Estetik Zarafet, Dayanıklılık, Dokunsal Deneyim, Sürdürülebilirlik, Azaltılmış Karbon Ayak İz, Çok Yönlülük**

Özette mermer seçimi estetik çekiciliğin ötesinde, **mermerin dayanıklılığı, dokunsal nitelikleri ve çevresel faydalarına** dayanmaktadır.

Marblemind is designed for the user to **shape, edit and play** different board games according to his/her wishes. Each game floor is made of **marble cubes**, and each has a **hole to accommodate the game's metal apparatus**. Players **easily install** the necessary equipment for the **game they choose**, place the cubes on the game board and start the game. This game can be XIX with 9 squares, or chess or checkers with 64 squares. We can create any combination of size we want from the cubes we have and start the game we want.

Sustainability is reflected in the use of natural marble, a resource-efficient material known for its longevity. **By giving new life to marble, we have created an environmentally friendly gaming solution that reduces waste and carbon footprint.**

We approach the question of why we chose marble when designing this product as follows: **Aesthetic Elegance, Durability, Tactile Experience, Sustainability, Reduced Carbon Footprint, Versatility**

In summary, the choice of marble is based on its **durability, tactile qualities and environmental benefits**, beyond aesthetic appeal.

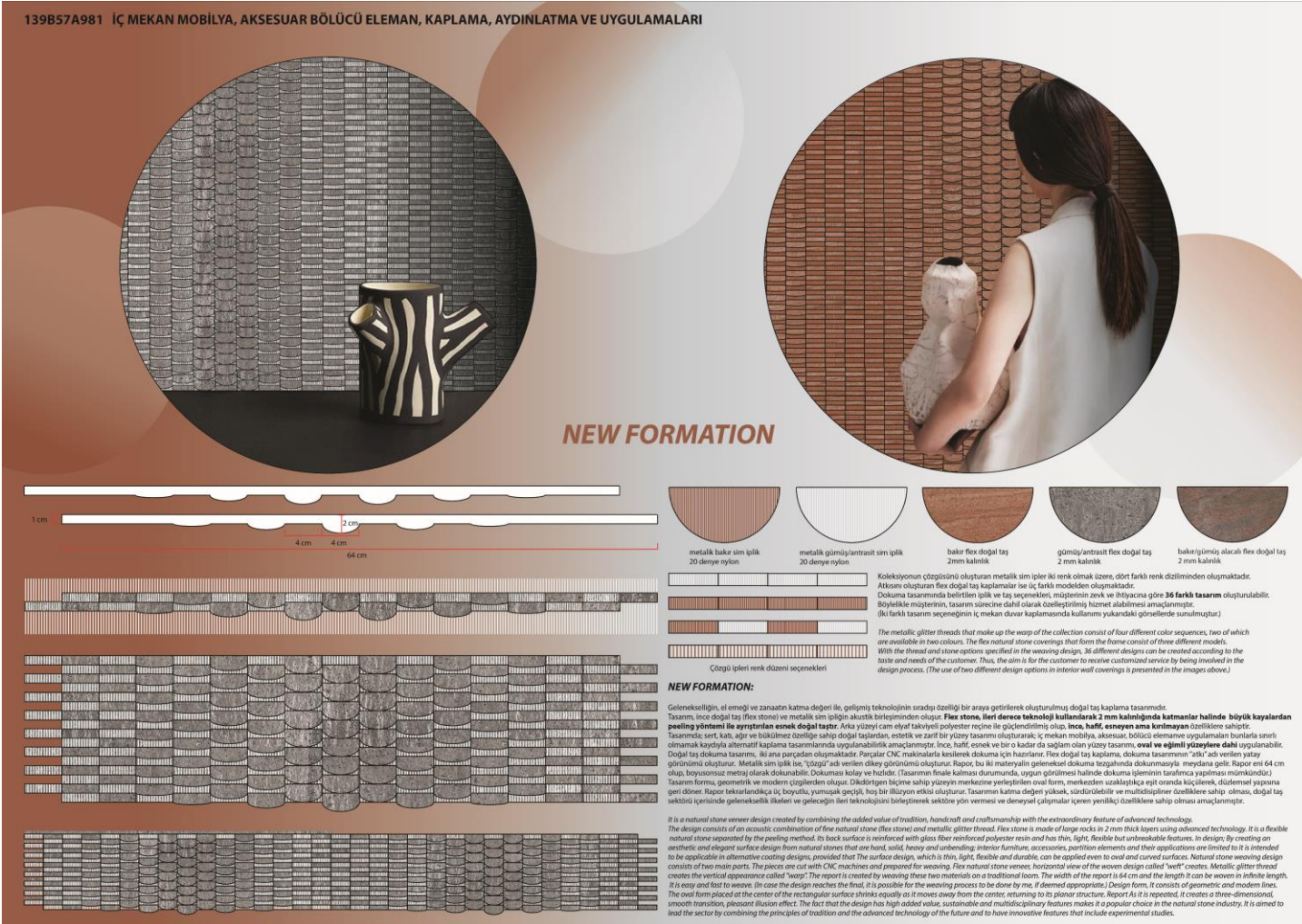


İrem ATALAY, Alican ÇALMAN
«MARBLEMIND»



AMORF Doğal Taş Tasarım Yarışması

2023 Jüri Özel Ödülü



Melike DOLAN
«NEW FORMATION»

