

SOLIDWORKS, ŞEHİRLİ HAYALLERİ HAYATA GEÇİREN COMPAGNIE LA MACHINE'İN SANATSAL FAALİYETLERİNİN MERKEZİNDE

Toulouse'daki Tapınağın Koruyucusu gösterisi.
- Fotoğraf ©Jordi Bover.

Zorluk:

Hareketi bir dil, duyguların bir kaynağı olarak yorumlamak ve şehirlerimize bakışımızı değiştiren, yaşayan bir mimariye hayat vermek. Sokak gösterileri ve şehirde yenilenme hareketleriyle birlikte şehir yeniden keşfediliyor ve La Machine ekibinin sanatsal hayal gücü öne çıkıyor.

Çözüm:

Ahşap 1:10 ölçekli bir modelden ve 3D taramadan sokaklarda gösteriminden önceki son rötuşlara kadar kapsamlı ve verimli bir dijital zincir oluşturma. Dassault Systèmes SOLIDWORKS® proje geliştirme sürecinin her aşamasında bulunuyor.

Sonuçlar:

SOLIDWORKS'ün işlevsel kapsamı ve tasarım ofisindeki 30 kişilik ekip sayesinde devasa tasarımlar yapılabiliyor.

La Machine 1999'da François Delarozière tarafından kurulmuş bir şirkettir. Olağan dışı nesnelere ve devasa, yaşayan makineler üzerinde sanatçıların, teknisyenlerin ve tiyatro tasarımcılarının birlikte çalışması sonucu doğmuştur. Şehrin gösteri platformu olarak kullanıldığı bu çerçevede gelecekte şehirlerin nasıl görüneceğini hayal etmemizi sağlıyor ve insanların etraflarını nasıl gördüğünü biraz değiştiriyor. Özel tasarımlı sokak performansları veya şehirde yenilenme projelerinde La Machine dünyanın her yerinde şehirlere değer katmak için uzmanlığını kullanıyor. Ayrıca 1901 Kanununa göre kâr amacı gütmeyen bir kuruluş, performans sanatları öğrencilerini ve yarı zamanlı performans sanatçıları eğiterek kendini sanat ve bilgi paylaşımı geleneğinin bir parçası haline getiriyor.

Nantes'teki atölyesinde ve Tournefeuille'deki L'Usine'de boyutları büyük ve çok büyük arasında değişen ürünler tasarlanıyor ve yapılıyor. Bu kuruluş, hareket ve bir set tasarımıyla 20 yıldır evrensel bir dil ve herkes için bir duygu kaynağı sergiliyor.

Dış İlişki ve İletişim Yöneticisi Frédette Lampre şu sözlerle açıklıyor: "Gösterilerimizin bir hikayesi var. Yakın zamanda Toulouse'da olduğu gibi sokaklarda dolaşan metrelerce uzunluktaki eserlerle "bir zamanlar" diye başlar nitelikte hikayeler anlatılıyor. Şehrin isteği üzerine yapılan ve dört gün boyunca gösterilen 'Tapınağın Koruyucusu' eserimiz, Toulouse sakinlerinin hayran bakışları altında antik Yunan efsanelerinden Minotor'u anlattı.

TEKNOLOJİ SANATA HAYAT VERİYOR

La Machine'deki tasarım ekibi 2012 yılından bu yana SOLIDWORKS kullanıyor. Araştırma Direktörü Marc Lairret durumu, "2017'de 20 lisans almamızla birlikte önemli bir eşikten geçtik ve her gün kullanmaya başladık," sözleriyle ifade etti.

Gelin, bir projenin hayata geçirilme sürecine ayrıntılarıyla bakalım!

Tasarımın her bir parçası en sıra dışı hayalleri bile görsele aktarabilen La Machine'in Sanat Direktörü François Delarozière'in elinden çıkıyor. Daha sonra şehir için bir mesaj veren sokak prodüksiyonunun sanatsal bir temsili ortaya çıkıyor. 1:10 ölçeğinde ahşap bir model oluşturuluyor. İlk projeyi herkes onaylarsa proje taratılarak SOLIDWORKS'e alınıyor. Tıpkı Galérie des Machines'de Balıkçıl Ağacının bir kısmını oluşturan, 2018'in başında sedir ağacından yapılan dev sinek kuşu tasarımında olduğu gibi...

Kâr amacı gütmeyen bir kuruluşun endüstriyel üreticilerle aynı teknolojik araçları kullanması zor gibi görünebilir. VISIATIV'in girişimi olmasaydı durum öyle olabilirdi. VISIATIV yaptığımız işe kulak verdi ve SOLIDWORKS'ün son teknoloji araçlarına erişmemizi sağladı."

— Araştırma Direktörü Marc Lairret

CANLANDIRILAN ESER ADIM ADIM ŞEKİLLENİYOR

Temeldeki fikirden yola çıkılarak her şey tasarlanıp dijital ortamda yerini alıyor. Şimdi şu gagasının ucundan tüyelerinin sonuna kadar 1,5 m uzunluğundaki ve ağırlığı 10 kg olan; renkli, göz alıcı, dev sinek kuşuna geri dönelim. Tasarım projenin sanatsal amacını ve konseptini yansıtan, oyulmuş ahşap bir model halini alıyor. Bu noktada fikrin gerçeğe dönüştürülebileceğinden emin olmamız gerekiyor. İşte burada SOLIDWORKS devreye giriyor. Marc Lairret sonraki süreci, "Nesnenin şekli ve genel verileri taratılarak Dassault Systèmes çözümüne alınır. Tüm mekanik sistemler SOLIDWORKS'te tasarlanır. Bu, tüm eserlerimizin oluşum sürecinde yer alan zorunlu bir adım," cümleleriyle açıklıyor. İnsan kalabalığı içinde şehri dolaşacak dev yapılar söz konusu olduğunda yüksek doğruluk ve hassasiyet gerekiyor. La Machine risk alamaz; her şeyin tamamen kurallara uygun ve son derece güvenli olması gerekir.

Parçaları oluşturduktan sonra sıra birleştirmeye geliyor. Onay gerekli olmakla birlikte tek başına yeterli olmuyor. "Boyutları tam olarak tutturmak için daha ince hesaplamalar yapmamız gerekebiliyor." Proje geliştirme döngüsünde kinematiğin önemli bir rolü vardır. "Etkileyici ve gerçek gibi görüldüğünden emin olmak için dev sinek kuşunun hareketlerini taklit etmemiz gerekiyor; insanların hayal gücünü harekete geçirecek kadar doğal olmalı." Bunu da SOLIDWORKS olmadan başarmak imkansız. Tüm adımlar tamamlandığında ve kuş artık 1:1 ölçekli şekilde orijinal konseptte ve tasarıma birebir uyduğunda, kreatif ekip sanal bir model üzerinden projeyi onaylar. Sonra üretim aşaması gelir. Bu aşamada da parça listesi gibi ayrıntılı, her şeyin hesaba katıldığı planlar öne çıkar. "Marangozlarımız ve kazancılarımız büyük ölçekli projelerimizdeki esas uzmanlarımızdır. Kimi zaman, özellikle makineyle işleme konusunda dış kaynaklardan yararlanmamız gerekiyor. Böyle durumlarda SOLIDWORKS kolay, hızlı ve etkili bilgi alışverişini mümkün kılmasıyla ne kadar faydalı olduğunu tekrar tekrar kanıtıyor."

BALIKÇIL AĞACINDAKİ SİNEK KUŞU

Eser, Machines de l'Île koleksiyonunda yerini almadan önce atölyedeki zanaatkarlar tarafından son dokunuşlar yapılır.

Marc Lairet bu süreçle ilgili şunları söylüyor: "SOLIDWORKS veya VISIATIV olmadan tüm bunları başarmak çok daha zor olurdu. Onlar bize güvendi ve Dassault Systèmes çözümünü kullanan diğer kişilerin her gün karşılaştığı endüstriyel zorluklarla pek ortak yönü olmadığı için biraz çılgın görünebilecek bir projeye yatırım yaptılar. Şimdi projelerimizin teknik gerçekliği dışında yaratıcılığımız sınır tanımıyor. Her şey mümkün!".

Frédette Lampre şöyle özetliyor: "'Bir zamanlar'dan sokaktaki gösteriye kadar SOLIDWORKS en sıra dışı hayallerimize, en heybetli makinelerimize, en güzel hikayelerimize şehirlere hayat veriyor ve bunlar herkesin en büyük mutluluğu haline geliyor.



Dassault Systèmes'in SOLIDWORKS çözümü kullanılarak inşa edilen dev sinek kuşu - Fotoğraf ©Cie La Machine



Balıkçıl Ağacındaki sinek kuşu - Fotoğraf ©Jean-Dominique Billaud

3DEXPERIENCE® platformumuz marka uygulamalarımızı desteklemekte, 11 sektöre hizmet vermekte ve zengin bir endüstri çözümü deneyimleri portföyü sunmaktadır.

3DEXPERIENCE® Şirketi Dassault Systèmes, işletmelere ve kişilere sürdürülebilir yenilikler hayal etmeleri için sanal evrenler sunar. Şirketin dünya çapında lider çözümleri; ürünlerin tasarlanma, üretilme ve desteklenme biçimini değiştirmektedir. Dassault Systèmes'in işbirlikçi çözümleri, toplumsal yenilikçiliği teşvik ederek, gerçek dünyayı iyileştirmek için sanal dünyadaki imkanları genişletir. Grup, 140'tan fazla ülkede tüm sektörlerde her ölçekteki 250.000'den fazla müşteriye değer katar. Daha fazla bilgi için www.3ds.com/tr-tr adresini ziyaret edin.

