

تلّ الرميّة: حيث يُستعاد التاريخ، ويُعاد سرد المكان

«لنّزمن ذاكرة...
والمكان لا ينسى.»

"ما انقطع لم يُحْ،
وما غيّب لم
يُغِب."

ما يمكن أن
يكون

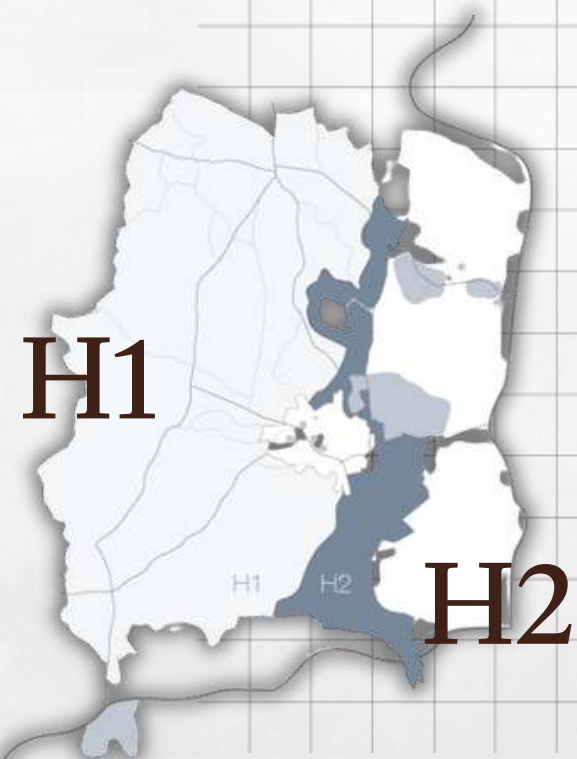
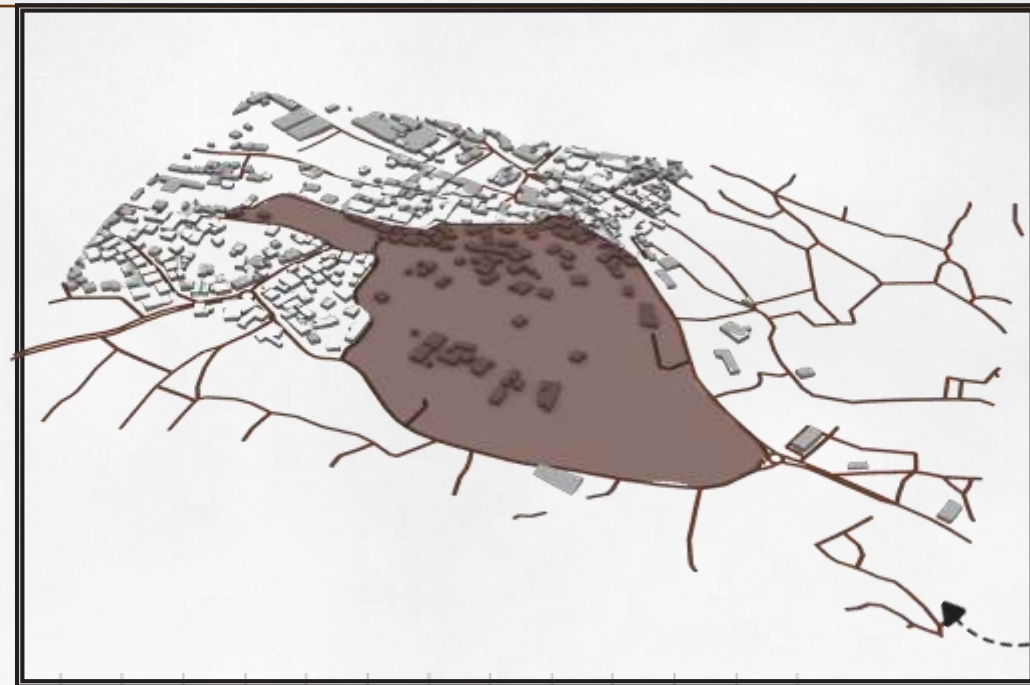
مركز حيّ للسرد، ومسار مفتوح للتاريخ،
ليعود المكان إلى جذره،
حيث لا ينقطع التاريخ،
ولا تُمحي الذاكرة.

«هنا، لم يتوقف التاريخ،
بل أجبر على الصمت.»

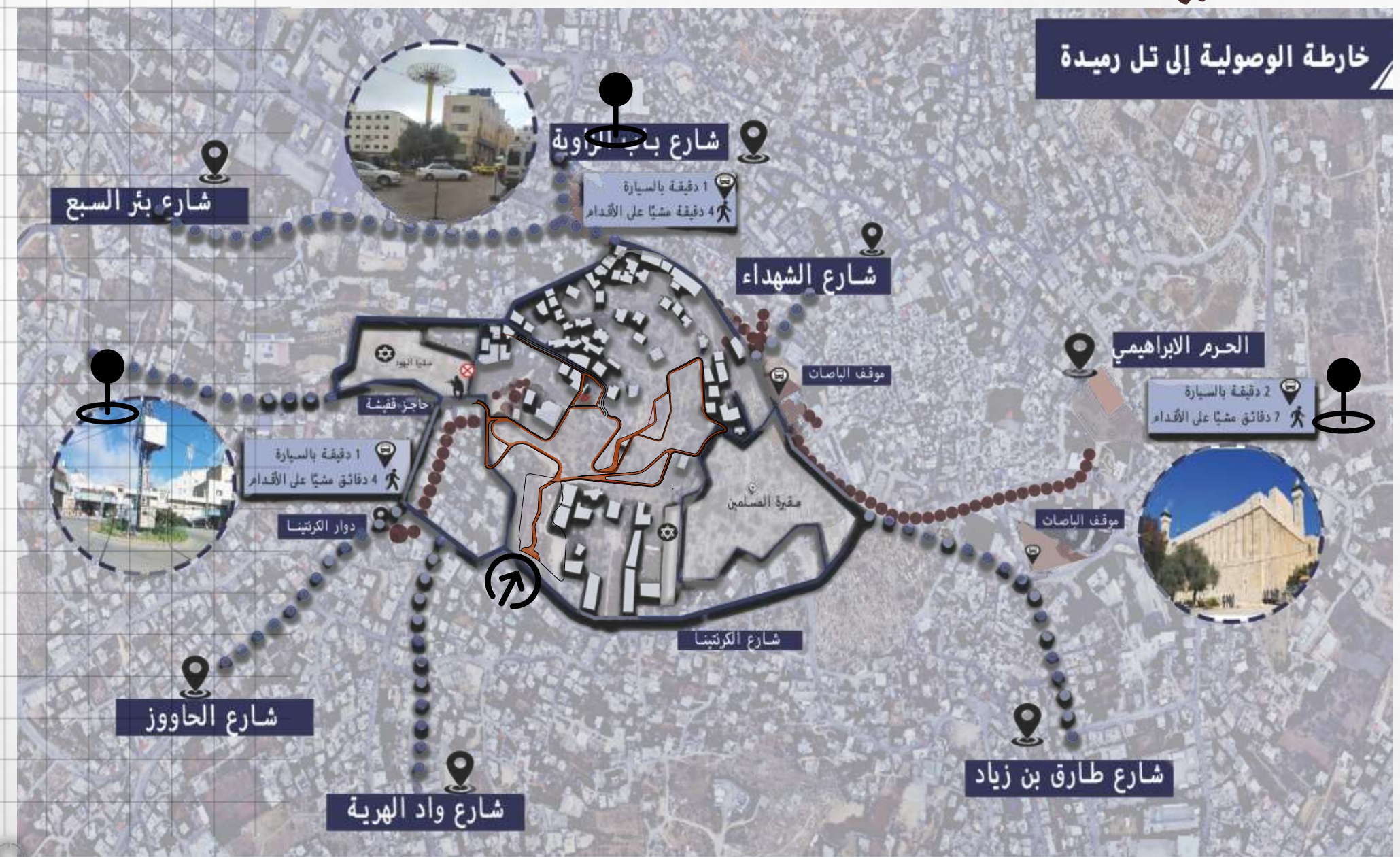
ما

كان موقع أفرغ من معناه،
قُطعت مساراته،
وحُول من فضاء تاريخي حيّ
إلى هامش مُراقب ومجزأ.

الوصولية إلى
موقع تل
رميدة



1997



ذائقہ

القدس
فلسطين

كما يرتبط الموقع بمسار سياحي محلي يبدأ من تل
رميدة مروراً بالبلدة القديمة وصولاً إلى الحرم
الابراهيمي، بما يحقق تسلسلاً سياحياً متكاملًا.



تجاوزاً للأزمات

الحركة داخل المسار تكون تاريخيا من الأقدم للأحدث

اعادة احياء محطة الباصات القديمة بعدما تم تحويلها لمستوطنة

كما تم اعتماد مسار عودة مستقل باتجاه معاكس، يتيح الرجوع عبر تجربة مختلفة



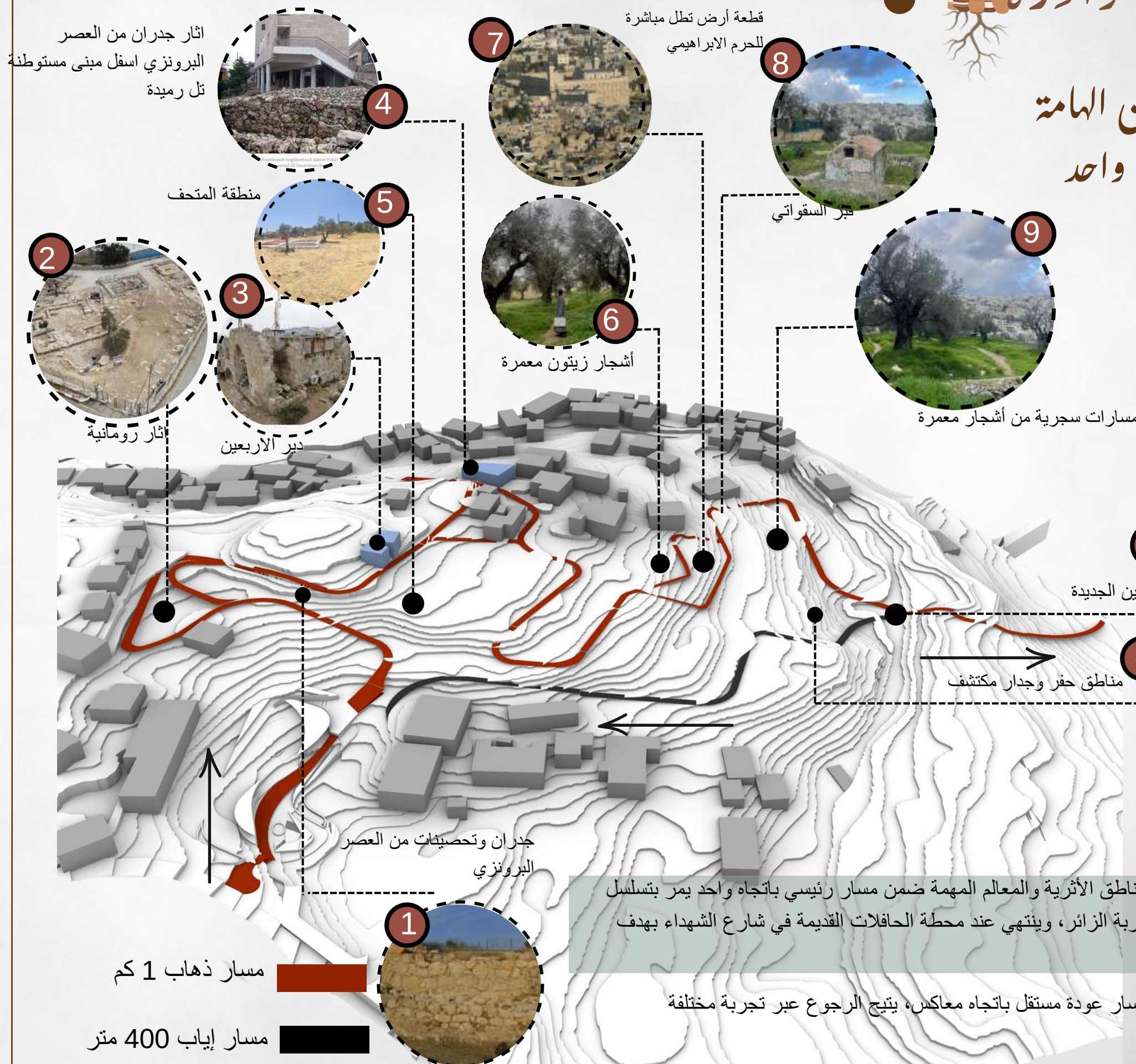
أقدم الطبقات
"أنا رومانية"
(على رأس التل)

الطبقات الوسطى
نار مملوكية وإسلامية
(على منحدرات الناز)

الاتجاه التاريخي
من الأقدم إلى الأحدث
الاتجاه الجغرافي

الحرم الإبراهيمي

4- ربط الأماكن الهامة بمسار باتجاه واحد

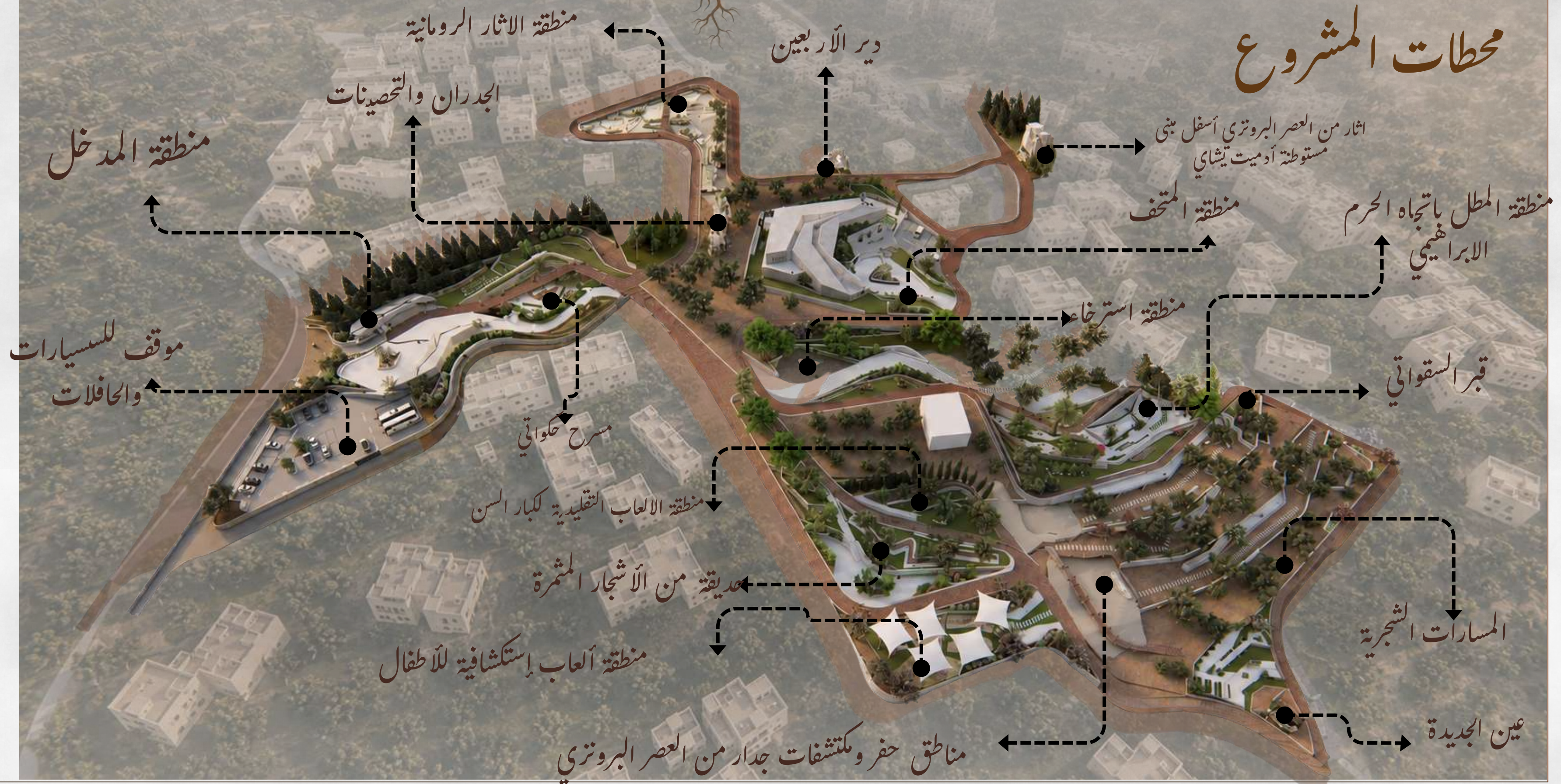


مسار ذهاب 1 كم

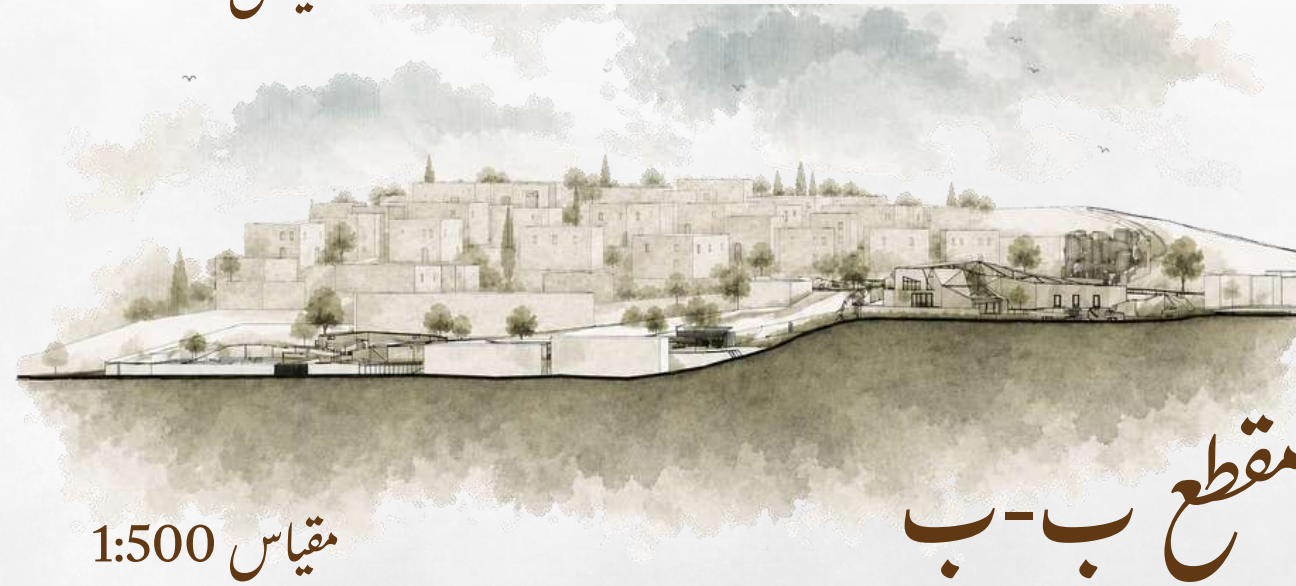
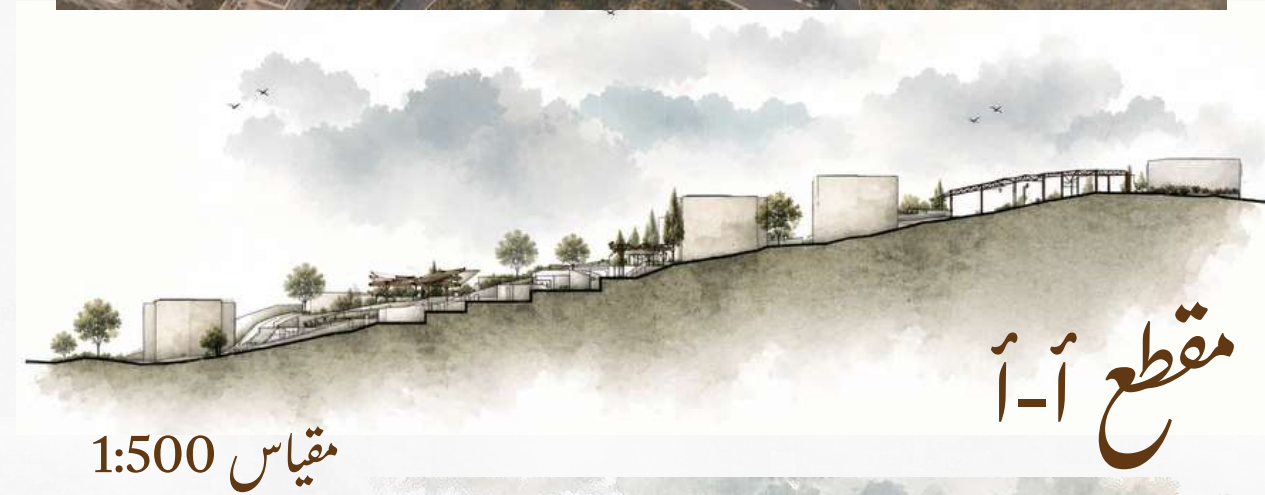
مسار ایاب 400 متر

ذاكرة

محطات المشروع



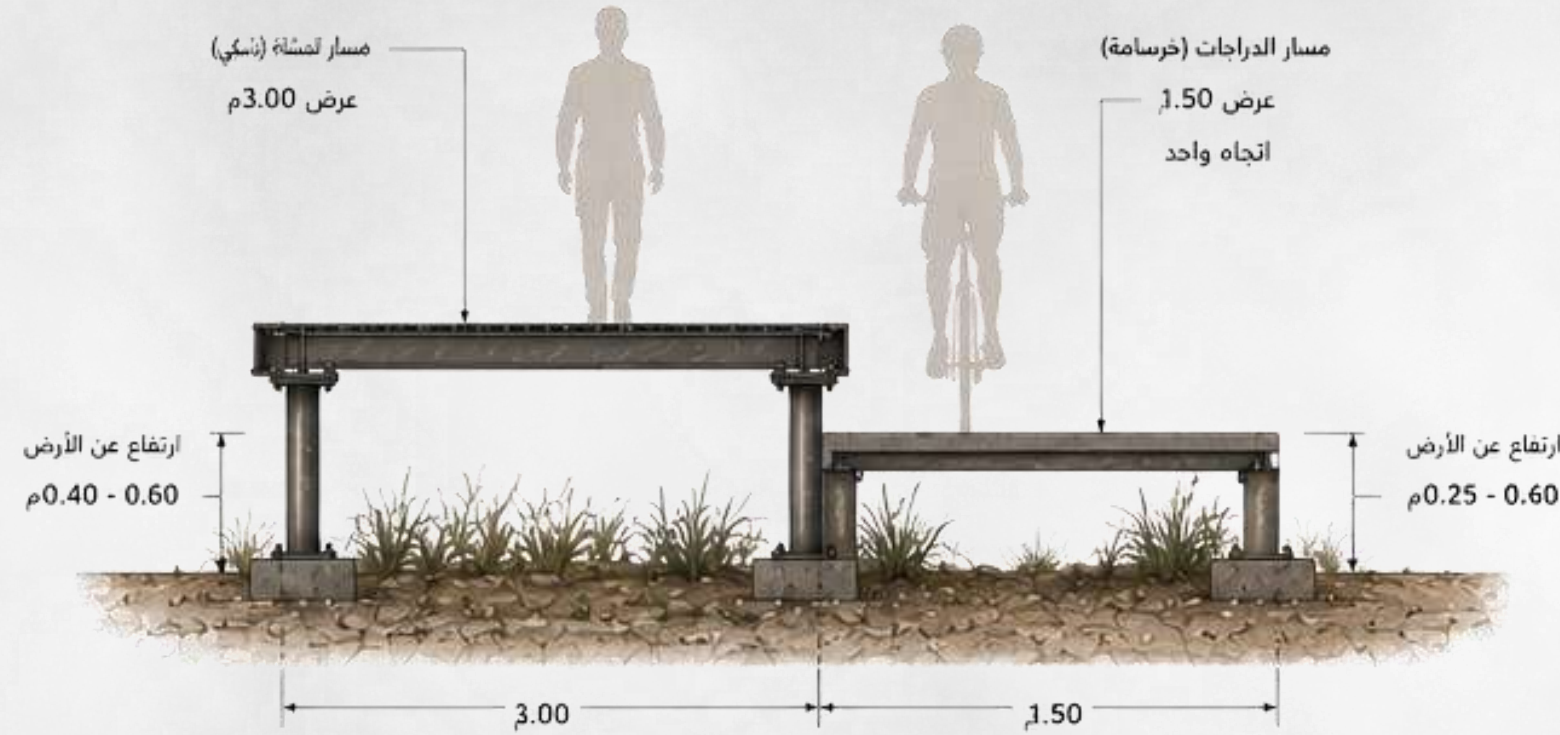
ذاکرة قشہ



مخطط الموقع مقیاس 1:1000

ذاكرة

مسار المشاة والدراجات



مسار الدراجات

مسار المشاة

مسار المشاة (شبكة)

شبكة معدني سماكة 50 مم
إطار جانبي من الفولاذ مرتكز على قواعد سطحية
خفيفة قابلة للتثبيت بدون حفر عميق

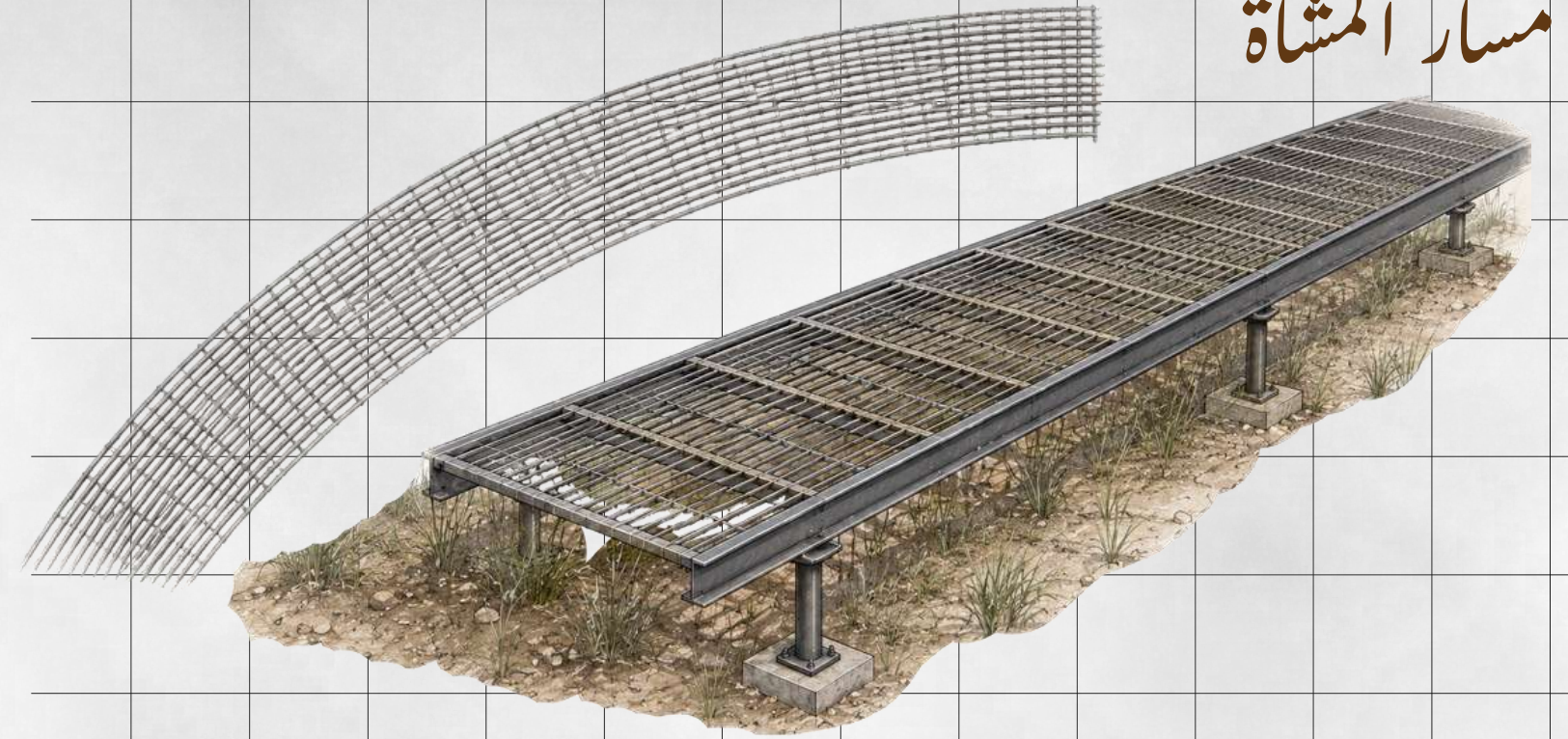


مسار الدراجات (خرسانة ناعمة)

خرسانة ناعمة سماكة 10 سم
طبقة تسوية 5 سم
طبقة أساس حصي مدكوك سماكة 10 سم



هيكلية المسار مسار المشاة

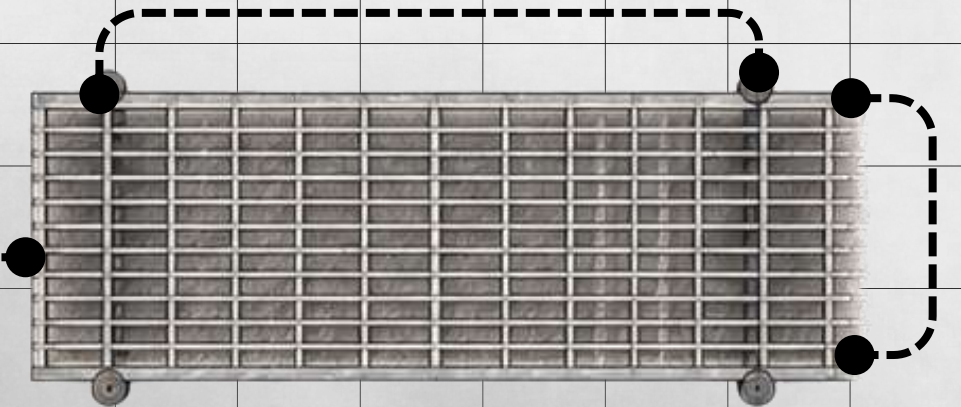


المسار الشبكي يتيح استمرار الاتصال البصري والمادي بين الزائر والطبقات الأثرية تحته
ويوفر تهوية وتصريفاً طبيعياً لمياه الأمطار

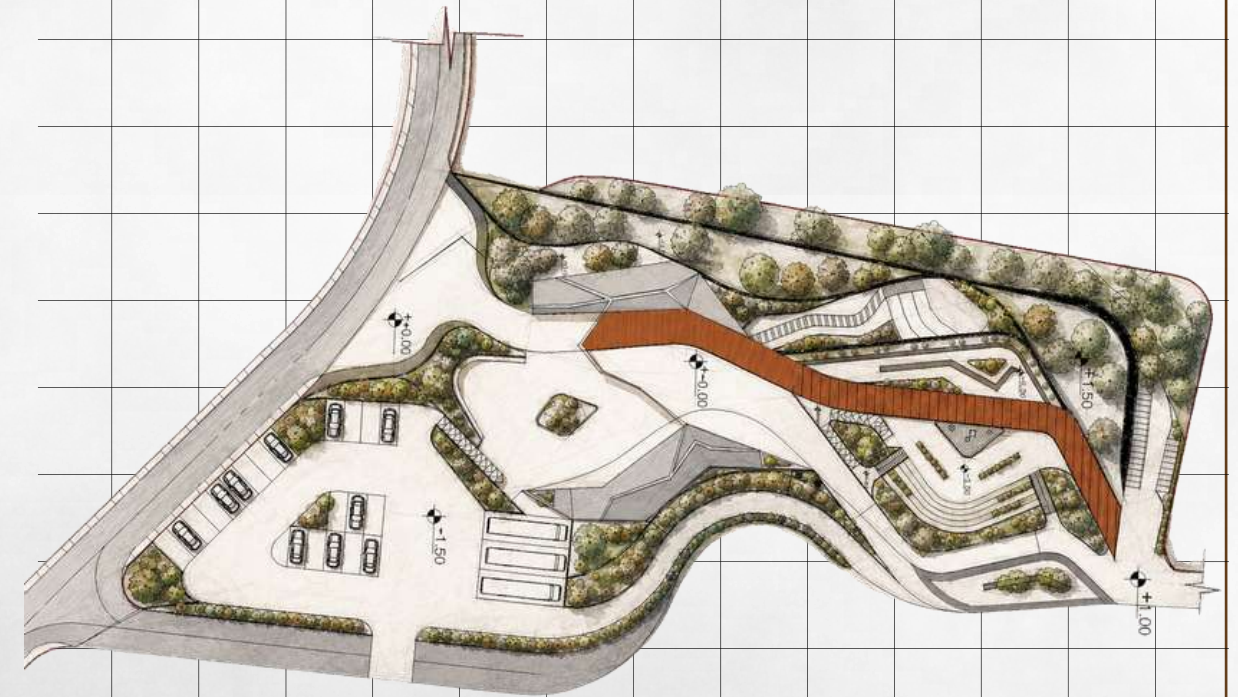
المسافة بين الأعمدة 7 متر

جسر حديدي حامل

عرض المسار 3 متر



منطقة المدخل



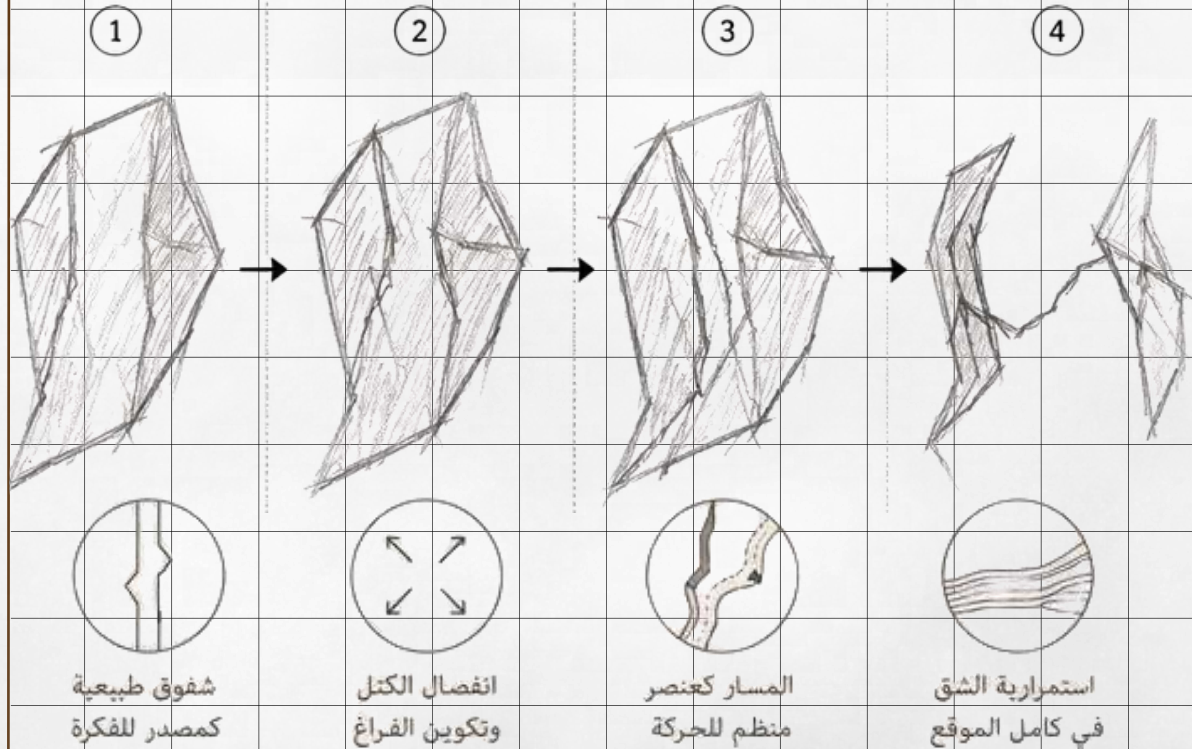
lis. L
etiam. En
diam in. Mi ipsum
sodales neque sodales
vitae semper quis. In di
lorem sed risus ultricies t
unt nunc pulvinar sapien et.
lorem dolor. Vel fringilla est ullam.

ذاكرة المكان

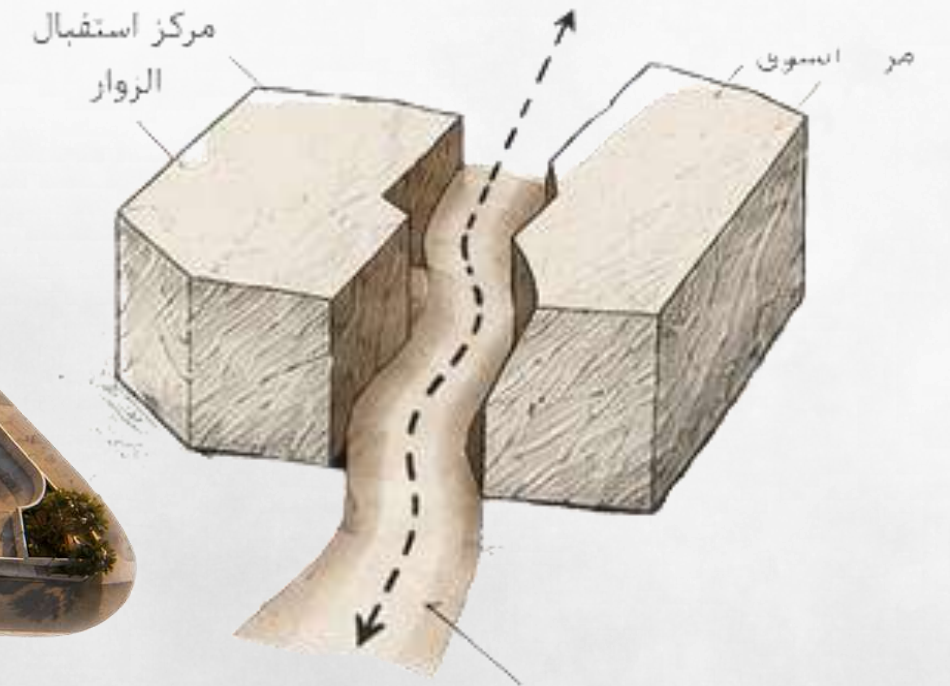
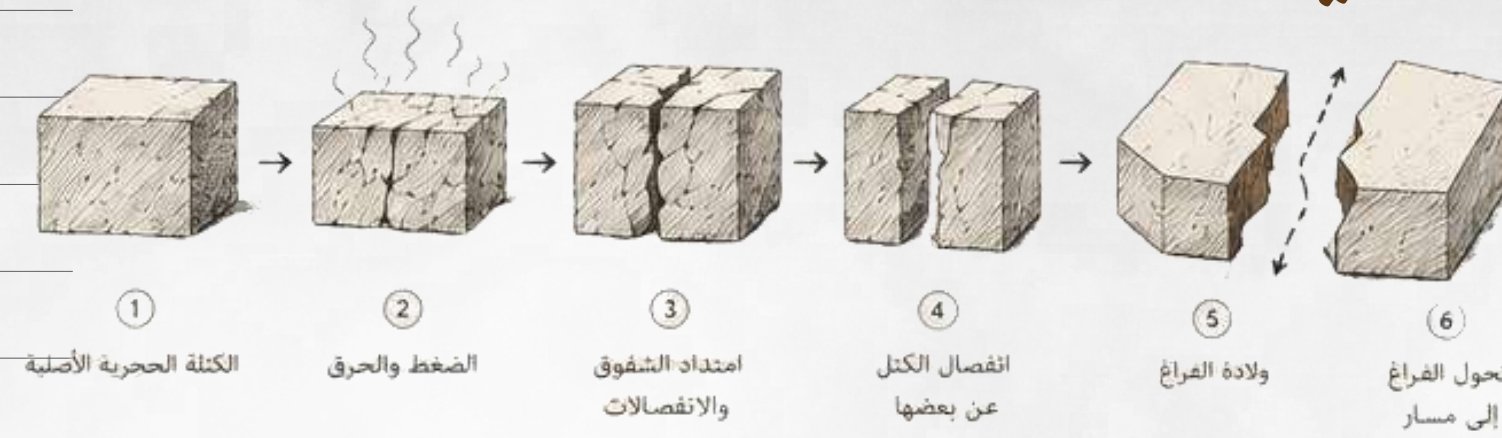
ذاكرة المكان



تطور الفكرة



تجريد الأثر



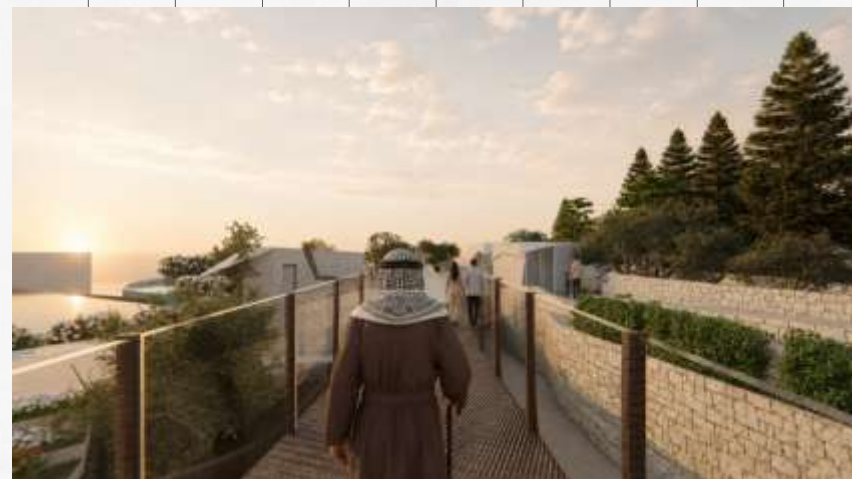
الفكرة التصميمية

"استلهم التصميم من الشقوق الحجرية والطبيعة الجبلية في تل الرميذة المرتبطة باستخراج وحرق الحجر الجيري، حيث تحولت هذه الشقوق إلى مولد للكتل والمسارات المعمارية."

ذاكرة

أقسام منطقة المدخل

1



تل رميدة
ذاكرة
الخليج
الأولى

الجدران والتحصينات

الجدران ناتجة عن التكيف مع الطبيعة الجبلية واحتياجات الحماية، حيث اندمجت مع الكتلة الصخرية لتشكل نظاماً دفاعياً يحدد الفراغات ويوجه الحركة، ويشكل في الوقت نفسه حدود المدينة القديمة

وكان يصل ارتفاعهم الى 6-7م



lis. L
etiam. E
diam in. Mi ipsum
sodales neque sodale
vitae semper quis. In di
lorem sed risus ultricies
unt nunc pulvinar sapien et.
lorem dolor. Vel fringilla est ullam

ذاكرة



3 الآثار الرومانية وتشمل:

• خزانات المياه (Water Tanks): لجمع وتخزين مياه الأمطار واستخدامها خلال فترات الجفاف.

• المسابح (Swimming Pools): أحواض مائية استخدمت لأغراض الاستحمام أو الأنشطة المرتبطة بالحياة العامة.

• معاصر الزيتون والعنب (Olive & Grape Presses): منشآت حجرية مخصصة لاستخراج زيت الزيتون وعصير العنب.

• منشآت صناعة الفخار (Pottery Workshops): أماكن لصنع الفخار والتخزين والطهي.

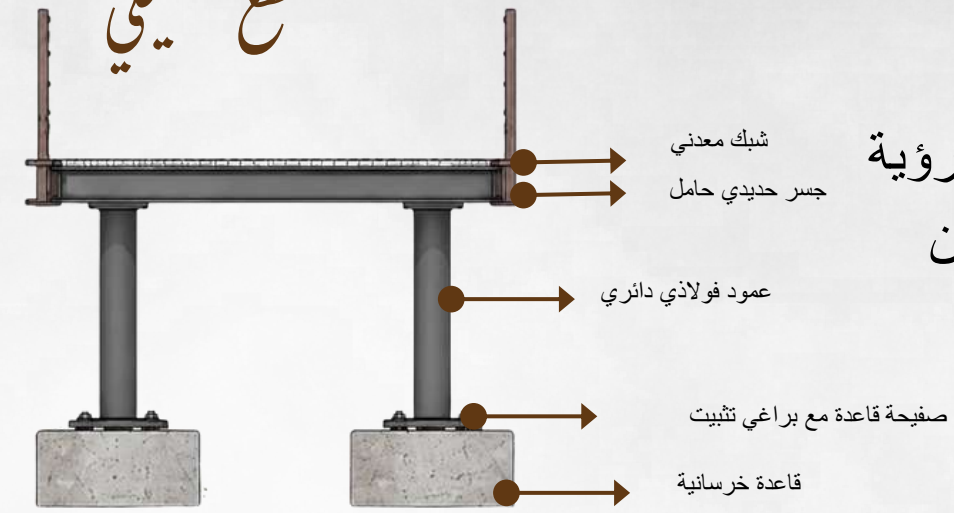


Fig. 6: Cross-sections of the settling pools



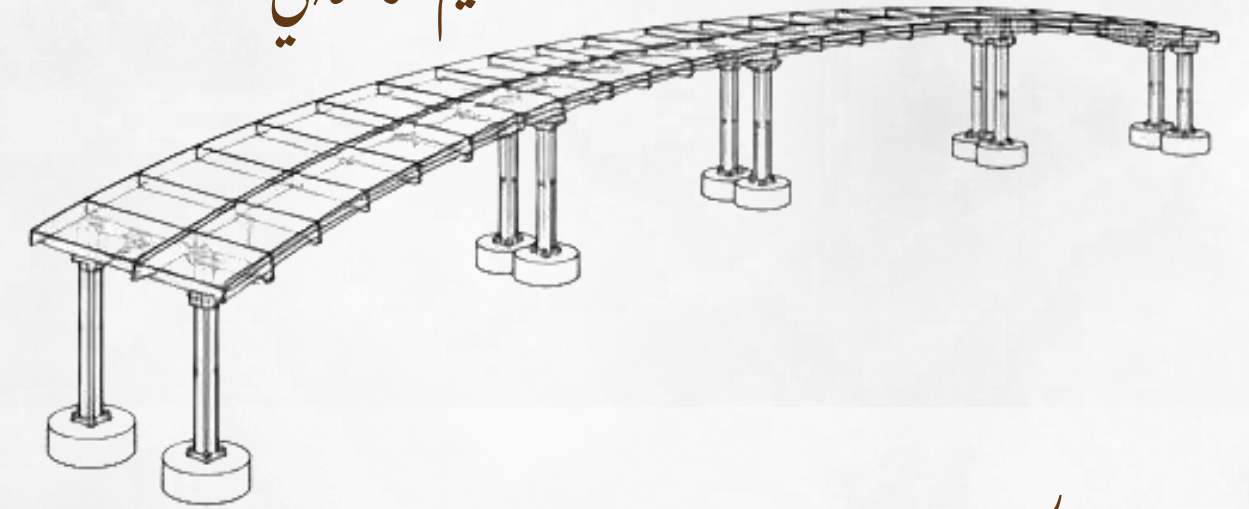
ذاكرة

مقطع تفصيلي

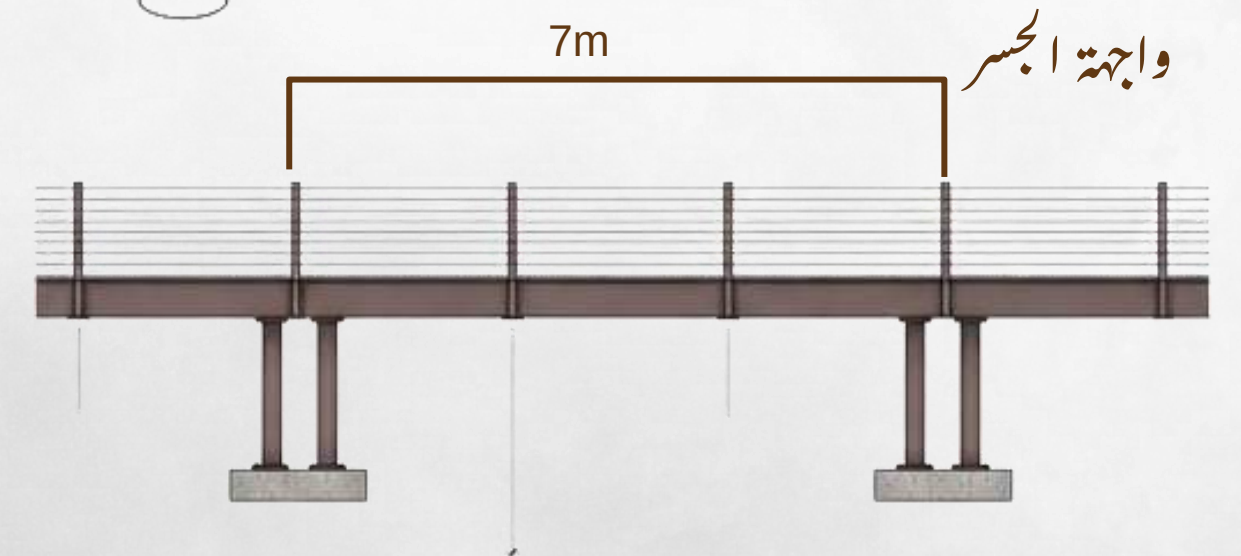
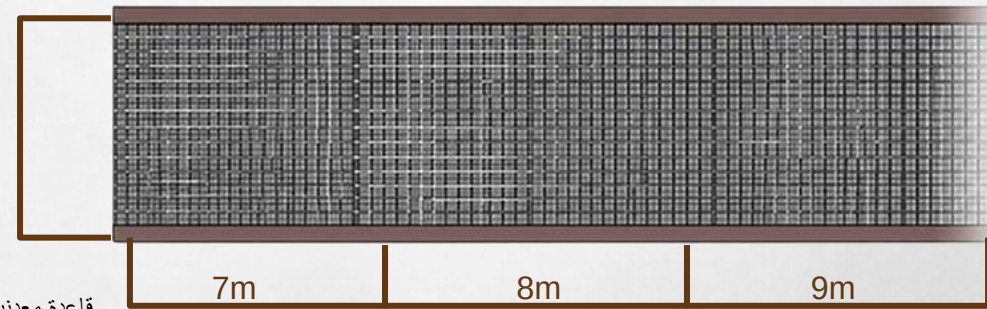


صُمم الجسر بأقل تدخل ممكن لحماية الطبقات الأثرية، مع توفير رؤية مستمرة للموقع وتثبيت القواعد في المناطق الخالية من الآثار ضمن نظام قابل للفك والإزالة.

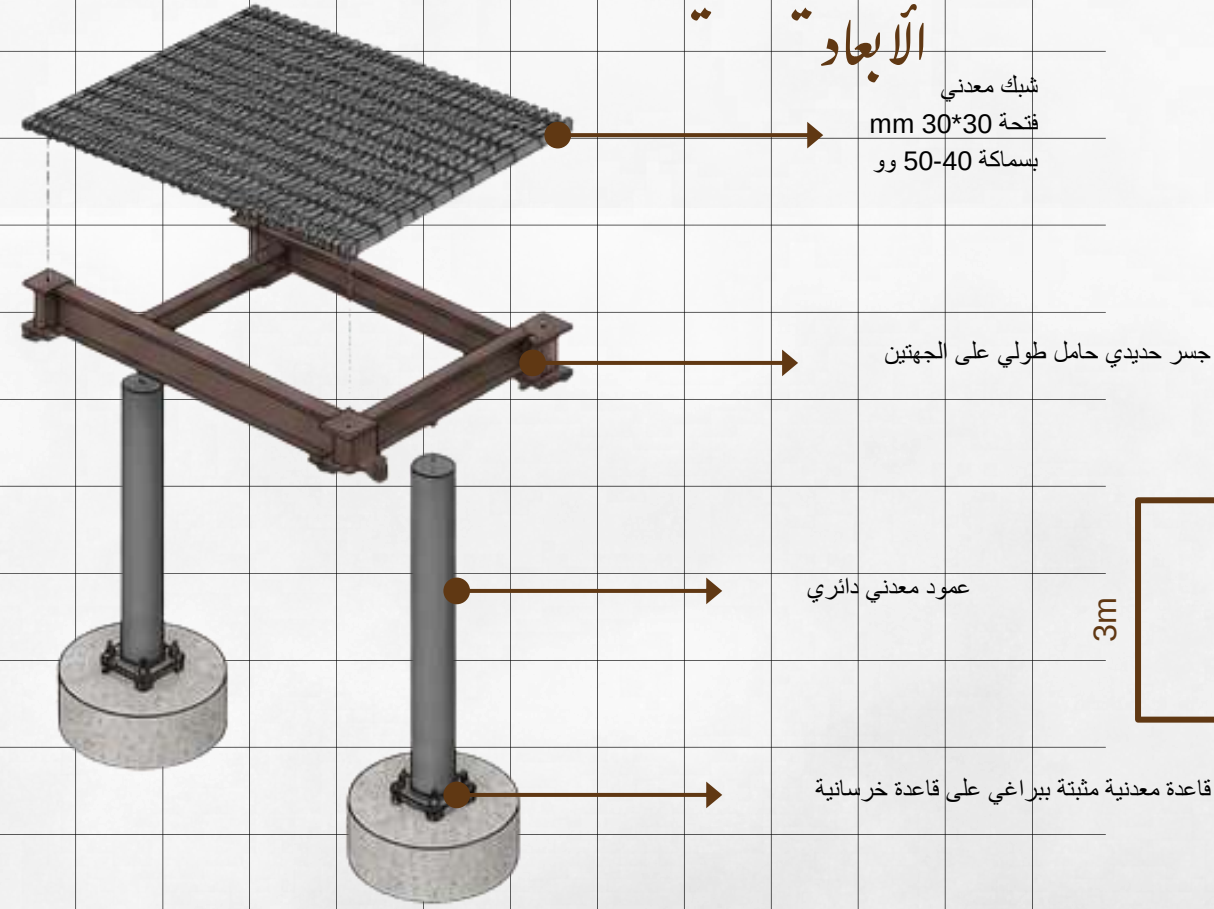
التصميم الانشائي



مخطط آفقي



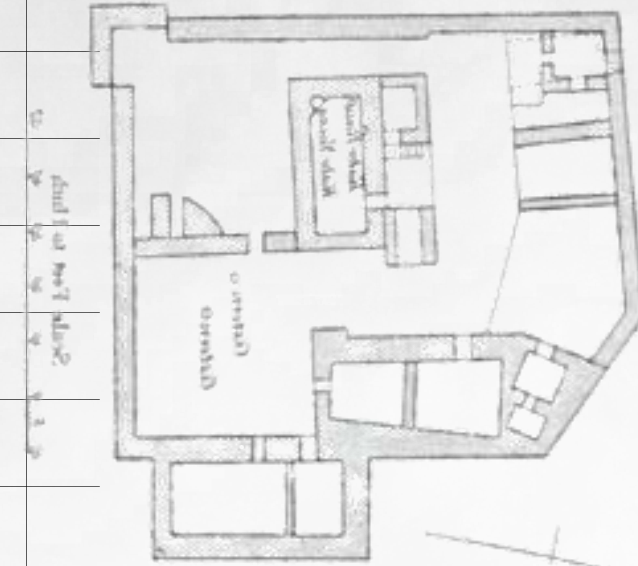
تفصيل تركيبي ثلاثي الأبعاد



ذاكرة

4

دير الأربعين



- روماني: كنيسة عسكرية
- صليبي: دير مسيحي
- إسلامي: مسجد
- حتى 1994: استمر مسجدًا
- بعد 1994: أُغلق وتحول لمنطقة عسكرية ثم كنيس يهودي

اثر جدران من العصر البرونزي أسفل بني مستوطنة تل

رميّة



lis. L
etiam. Eu
diam in. Mi ipsum
sodales neque sodales
vitae semper quis. In dic
lorem sed risus ultricies t
unt nunc pulvinar sapien et.
lorem dolor. Vel fringilla est ullam.

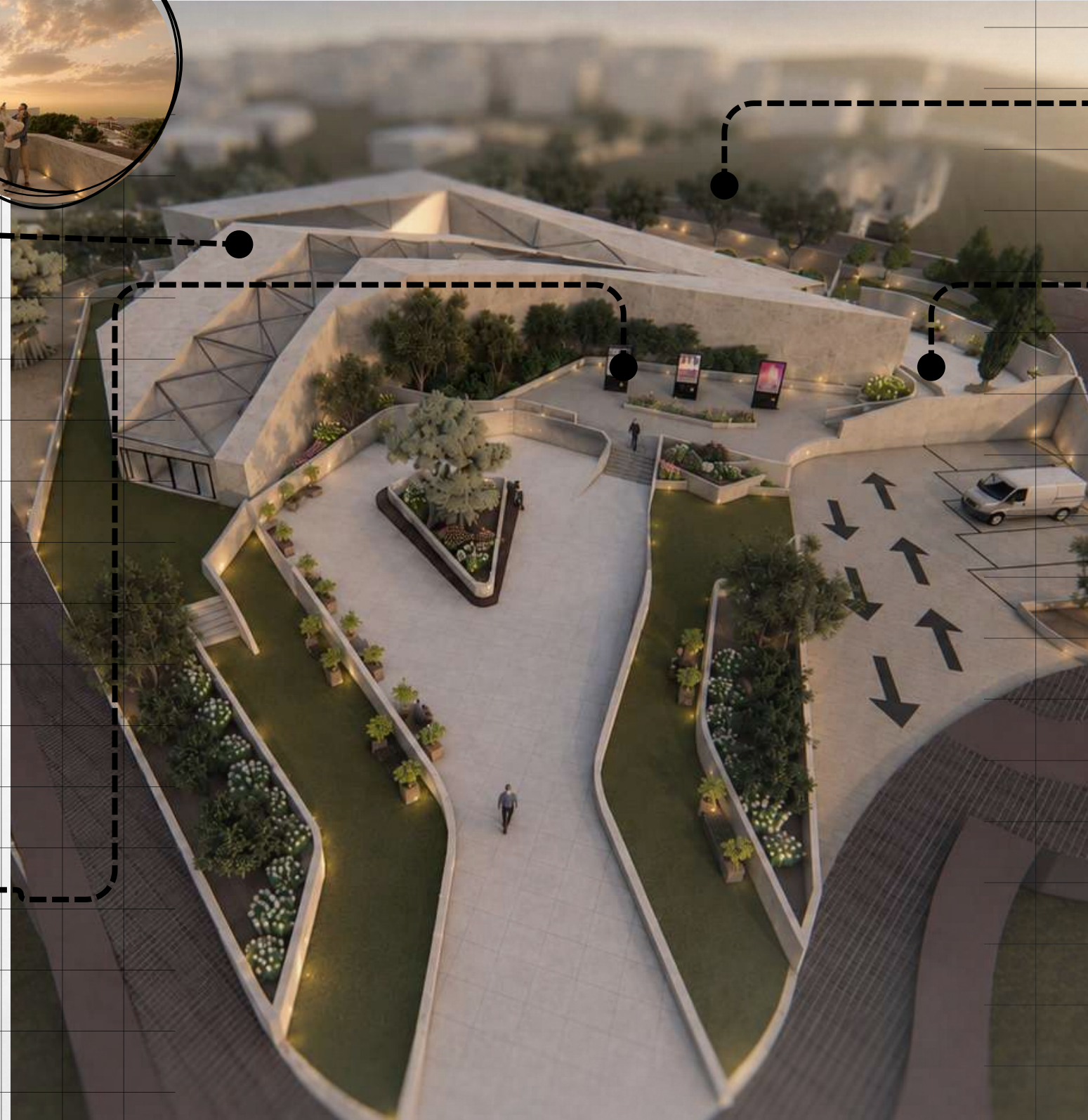


lis. De
etiam. Eu
diam in. Mi ipsum
sodales neque sodales
vitae semper quis. In die
lorem sed risus ultricies t
unt nunc pulvinar sapien et.
lorem dolor. Vel fringilla est ullam.



المتحف • ذاكرة •

5



"تجربة واقع افتراضي (VR) لاستكشاف
الواقع والتاريخ الفلسطيني بصورة تفاعلية."



المدخل

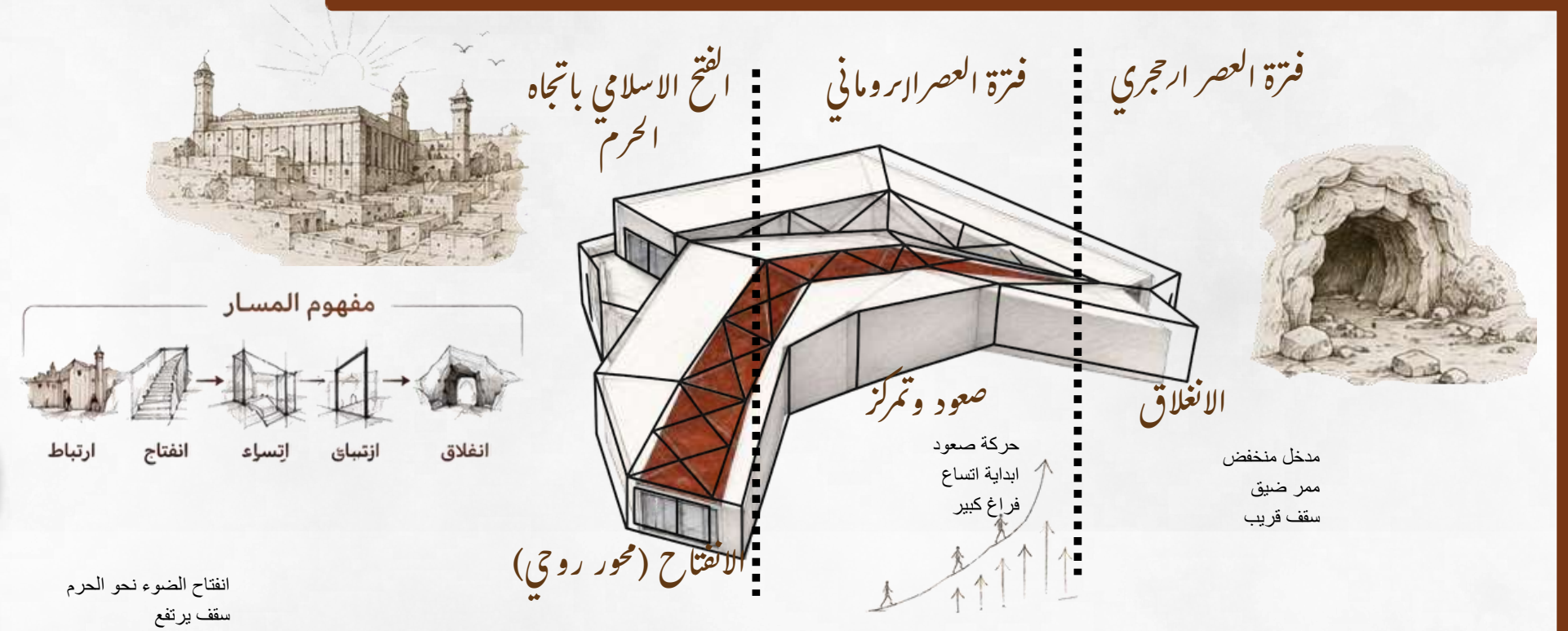
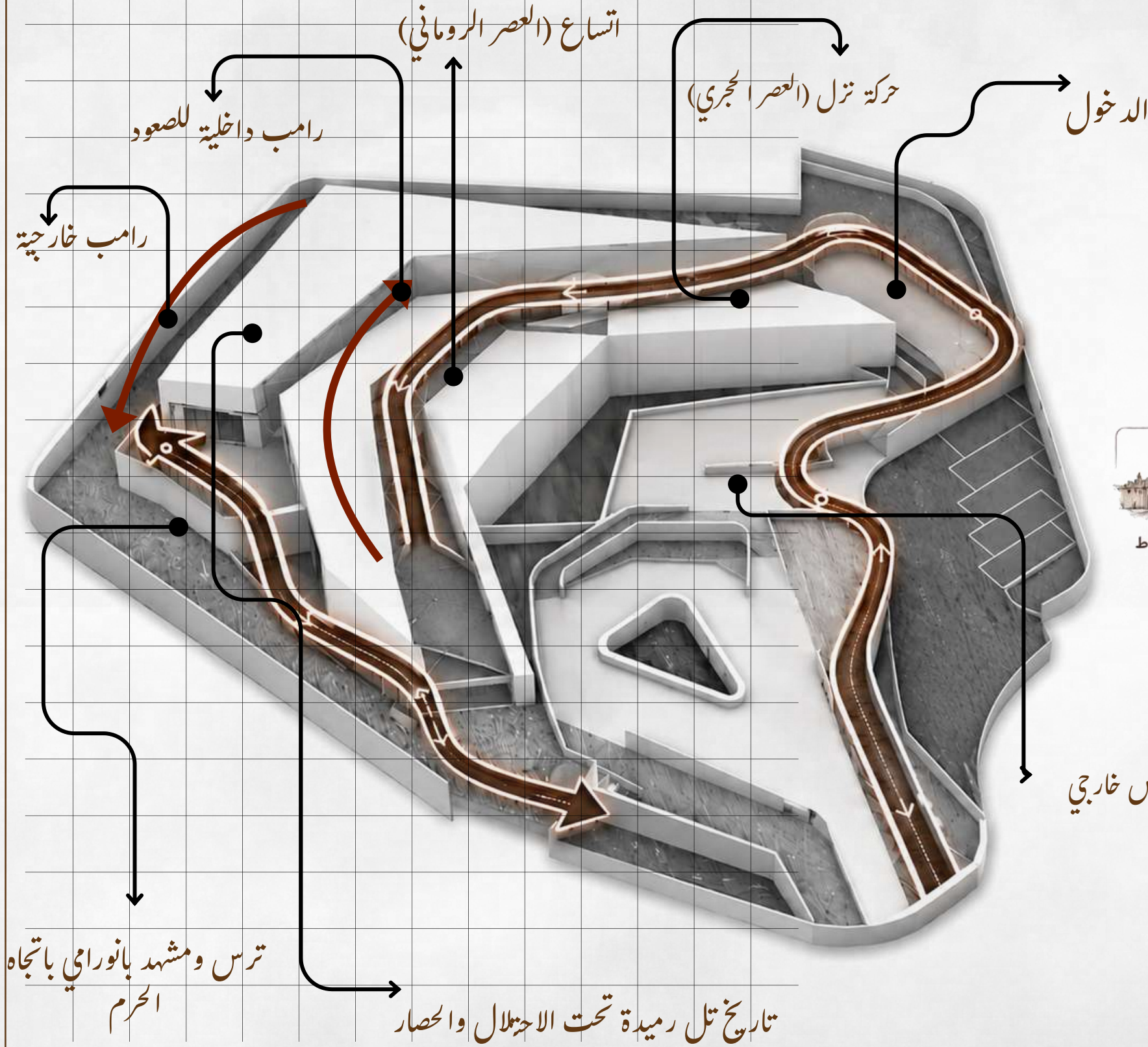


"لوحات تعبر عن قراءة بصرية لمواقع
الفلسطيني من خلال أعمال الفنان راني
الشرباتي."

ذاكرة

التجربة الزمانية في المتحف

المتحف ليس مجرد مكان تعرض الآثار، بل هو رحلة مكانية تحاكي تطور تل رميدة عبر العصور



ذاكرة

6 التصميم الداخلي للمتحف الطابق الأرضي



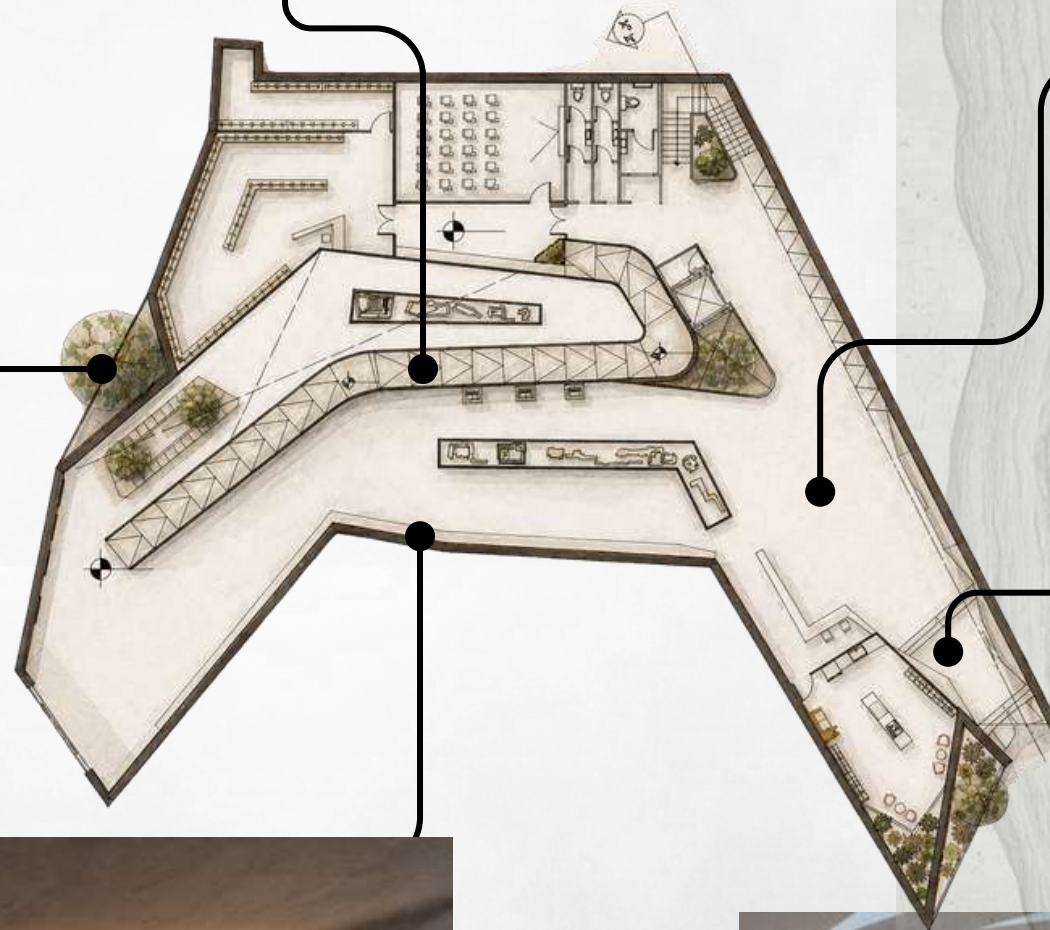
منطقة استراحة



الاستقبال



منطقة العصر الروماني



منطقة العصر الحجري



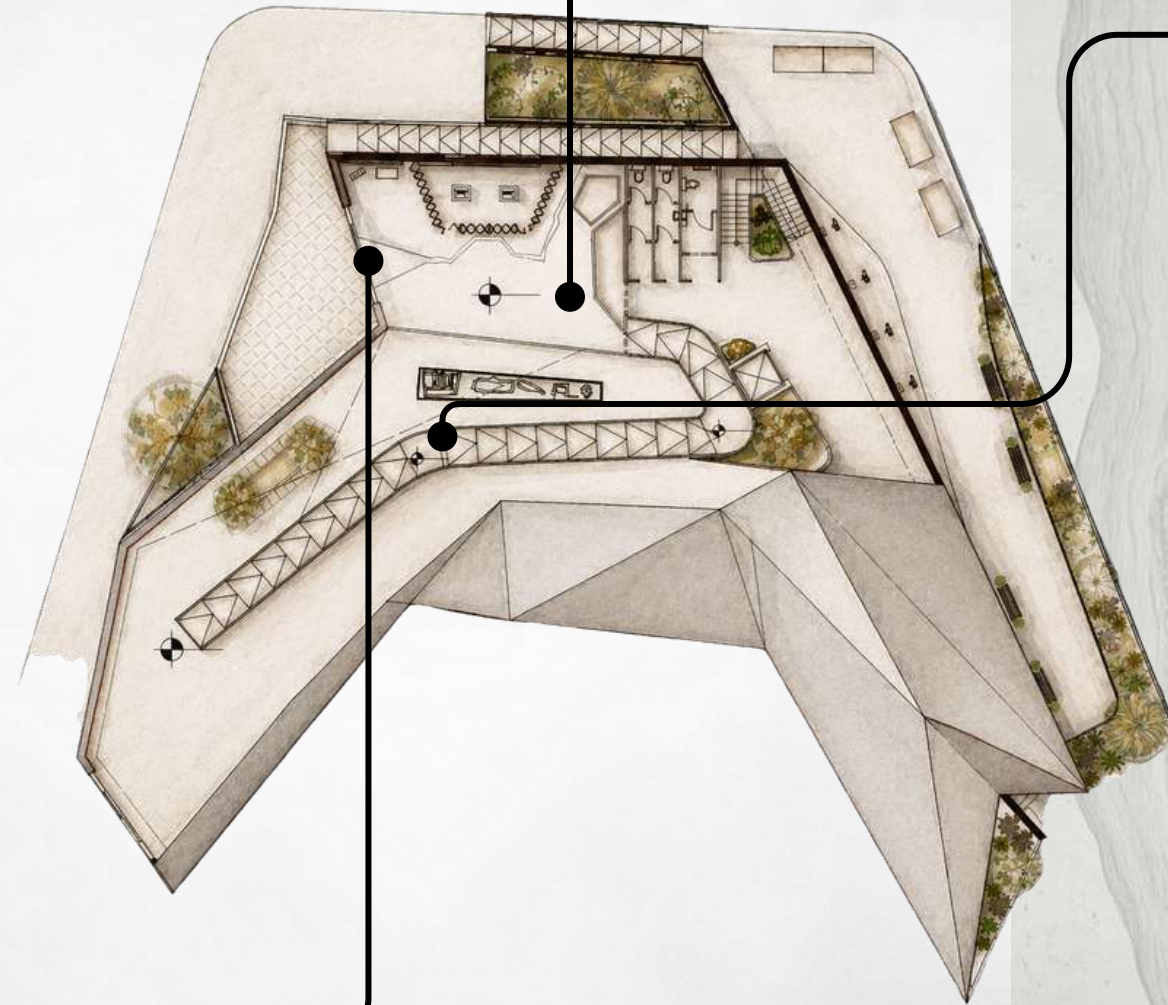
lis. L.
etiam. Eu
diam in. Mi ipsum
sodales neque sodales
vitae semper quis. In die
lorem sed risus ultricies t
unt nunc pulvinar sapien et.
lorem dolor. Vel fringilla est ullam.

ذاكرة

6 التصميم الداخلي للمتحف الطابق الأول



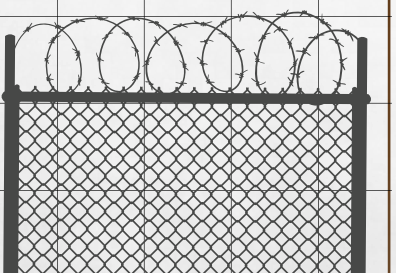
قسم الاحتلال الإسرائيلي

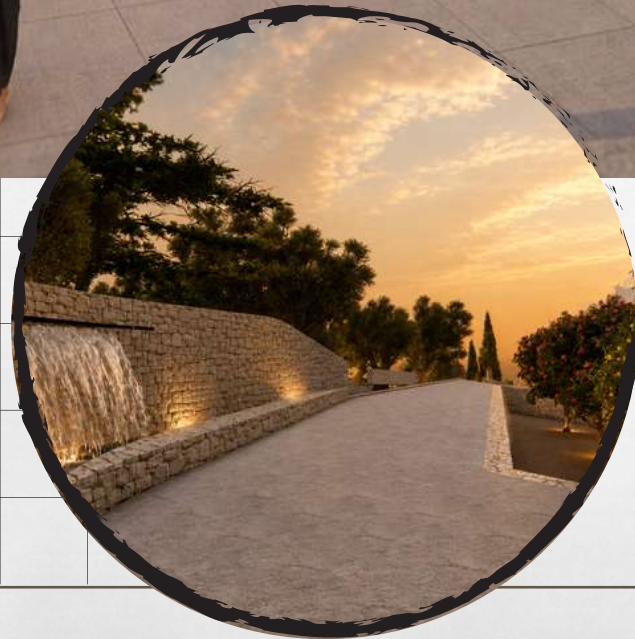


الرامب المؤدية للطابق الأول



الحرية والانفتاح نحو الحرم الإبراهيمي





lis. D
etiam. Eu
diam in. Mi ipsum
sodales neque sodales
vitae semper quis. In du
lorem sed risus ultricies t
unt nunc pulvinar sapien et.
lorem dolor. Vel fringilla est ullam.

تم تصميم هذه المنطقة للاسترخاء على بعد
50 كم 2 ؛ إضافة عناصر مائية وجلسات
مظللة بالأشجار المثمرة

ذاكرة

منطقة الممثل والمسارات الشجرية

1



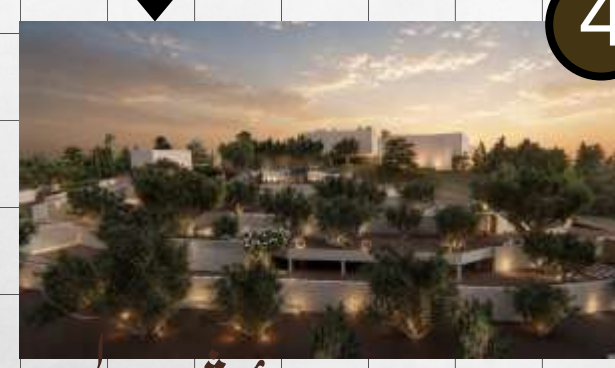
منطقة الممثل



منطقة مطعم باترجاه الحرم
الابراهيمى



قبر السقواتي



مسارات من الأتجار المعمرة



تشوه كنتوري واثار جدار
من العصر البروتري



6



9

ألعاب تقليدية لكبار السن



8

حديقة من الأشجار المثمرة



7

منطقة الألعاب والإستكشافية

• ذاكرة •

1 الممثل ومسارات شجرية



• ذاكرة •

المطل

2

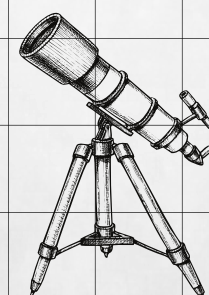
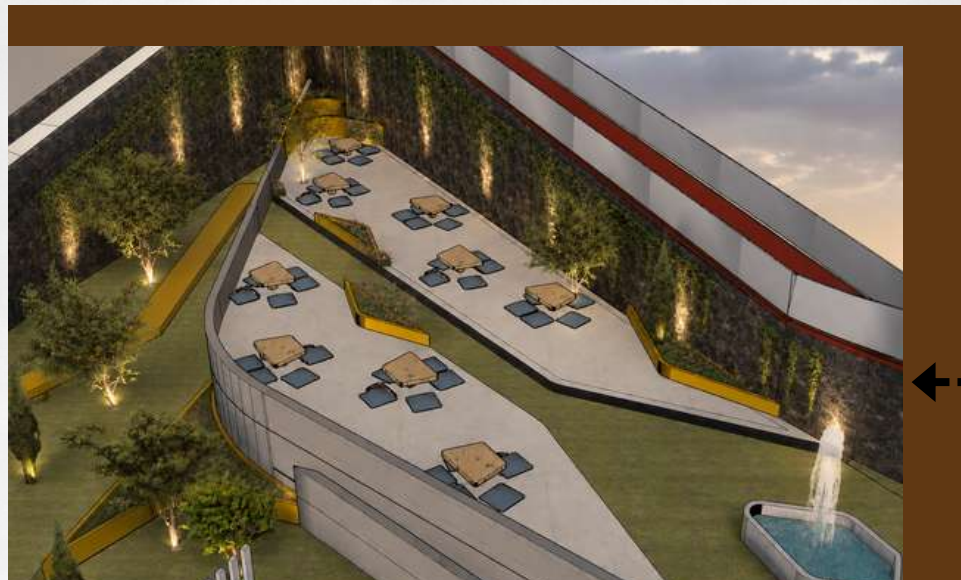


lis. De
etiam. Ea
diam in. Mi ipsum
sodales neque sodales
vitae semper quis. In dia
lorem sed risus ultricies t
unt nunc pulvinar sapien et.
lorem dolor. Vel fringilla est ullam.



ذاكرة المطعم

3



• ذاكرة •

مقام السقواتي



المطل والمسارات الشجرية



مناطق حفر وكتشفات حدار من العصر البرونزي

ذاكرة



تشوهات
كونتورية



منطقة ألعاب استكشافية للأطفال



ساحة رملية استكشافية تحاكي التنقيب في بئر
رميدة لتعزيز تجربة الاكتشاف لدى الأطفال.



اعتمد تصميم منطقة الأطفال على
إعادة إحياء الألعاب التقليدية
مثل الحجلة والتلال، مع تشكيل
جدران للغميضة لخلق فضاءات
لعب تفاعلية منمجة مع الموقع..





منطقة أشجار مثمرة



منطقة جلوسات مظلمة بأشجار مثمرة، تعزيز
الاستدامة والتشارك المجتمعي من خلال إتاحة
جني الثمار، استلهاماً للحياة التقليدية المرتبطة
بالأرض.

منطقة ألعاب تقليدية لكبار السن



lis. D
etiam. Ea
diam in. Mi ipsum
sodales neque sodales
vitae semper quis. In die
lorem sed risus ultricies t
unt nunc pulvinar sapien et.
lorem dolor. Vel fringilla est ullam.

ذاكرة

14 منطقة العين الجديدة



"تم استحداث عنصر
مائي خدمي بجوار العين
يسهل الوصول إلى
المياه ويحافظ على
ارتباط الزوار بالموارد
الطبيعي للموقع."



lis. L
etiam. Ea
diam in. Mi ipsum
sodales neque sodales
vitae semper quis. In du
lorem sed risus ultricies t
unt nunc pulvinar sapien et.
lorem dolor. Vel fringilla est ullam



نأمل أن يكون هذا المشروع محاولة
لإعادة الحق إلى مكانه،
والذاكرة إلى أرضها،
لأن ما يُستعاد إلى الوعي... لا يُنسى.

شكراً لحسن استماعكم وحضوركم

