## 3X3 Stratejik Tasarım Programı

3x3 STRATEJİK TASARIM PROGRAMI

3 Tasarım Alanı, 3x3 Tasarımcı, 3 Çalıştay



### Amaç

3x3 Stratejik Tasarım Programı'nın amacı; kentlerin dönüşüm sürecine katkı sağlayabilecek potansiyel alanlarda farklı tasarımcılarla birlikte yenilikçi fikirler geliştirerek kamu, sivil toplum ve özel sektörün katkısıyla yeni bir açılım oluşturmaktır. Bu amaç doğrultusunda;

- Kent ve proje ölçeğinde yeni bir vizyon ortaya koymak,
- Strateji ve tasarım ilişkisini kurgulamak,
- Proje demokrasisi ve tasarım şöleni ortamlarını sağlamak programın ana hedeflerini oluşturmaktadır.

# Yöntem

Farklı fikirlerin katılımcı çalıştaylarda tartışılmasıyla, uzlaşma sağlanan planlama ve tasarım ilkeleri ile hazırlanan, benimsenebilir tasarımlar elde edilmesi yöntem olarak belirlenmiştir.

Kamu, özel sektör ve sivil toplum örgüt temsilcileri ile birlikte kent merkezi, yeni gelişim ve dönüşüm alanlarından olmak üzere 3 tasarım alanı seçilmiştir.

Her bir proje alanı için yerel, ulusal, uluslararası toplam 9 tasarımcı tasarım sürecine katılmıştır. Proje alanlarının seçilmesi, planlama ve tasarım ilkelerinin belirlenmesi ve benimsenen tasarımın ortaya çıkması sürecinde 3 çalıştay düzenlenmiştir.

**1. Kentsel Strateji Çalıştayı**

Kamu, özel ve sivil toplum örgütleri ile tasarımcıların katıldığı çalıştayda, proje alanları belirlenerek her bir proje alanına ait vizyon ve beklentiler tartışılmıştır.

**2. Stratejik Tasarım Çalıştayı**

Teknik uzmanların ve tasarımcıların yer alacağı bu çalıştayda, her bir proje alanına ait planlama ve tasarım stratejileri belirlenmiştir.

**3. Karar Çalıştayı**

Kamu, özel ve sivil örgüt temsilcilerinden oluşan geniş katılımlı ortamda 9 tasarımcıya ait tasarımlar sunulur.

Tasarımlarla ilgili tartışma ve önerileri takiben benimsenen projeyi belirleyecek sivil kurul oylaması yapılmıştır.

# 3 Tasarım Alanı

1 Çatalçeşme

4000 m²

2 Kirişhane

40000 m²

3 Molladeresi

180000 m²

## Tasarım İlkelerinin Belirlenmesi

Stratejik Tasarım Çalıştayı'nda 3 alana ait 9 grup tarafından tasarım ilkeleri belirlenmiştir.

# Çatalçeşme

## Senaryo 1

**Organik Örtü:** Denizli'de güçlü yaya aksları olmaması Çatalçeşme'de yaya kullanımının ön plana çıkarılması fikrini ortaya çıkarttı. Alanın yaya meydanı ve yaya aksı özellikleri, organik örtü yaklaşımı ile ön plana çıkartıldı, örtünün altında 300 kişilik toplantı kapasitesi ile açık ve kapalı toplanma alanları oluşturuldu.
Konferans ve sergi alanlarını kapalı mekanlarda oluşturmak yerine, alt katmanın özgürce kullanıldığı bir örtü yaratmak fikrini destekleyen 'Organik Form' temel tasarım kriteri olarak belirlendi. Açık ve kapalı alanlarda, yapı ve yaya kullanım alanlarında bu form kullanıldı.

**Kültür-Işık:** Kültür, 'ışık' demektir. Işık, tasarımın temel tasarım ilkesi olmalıdır. Kültür Merkezi yapısı yerine, yapının fonksiyonlarını açık ve kapalı alanlarda barındıran bir mekan tasarlandı. Mimaride ışığın önemi vurgulacaktır.



**İletişim Odakları:** Yaşayanları kültürel mekana çekmek için Belediye, Çınar Meydanı ve Meserret Yolu üzerindeki oturma mekanları gibi 'İletişim Odakları' canlandırılmalı; atıl durumdaki yeşil alanları hayata katmak için Çınar'ın gücü alana dağıtılmalıdır.
Denizli Lisesi ve Çınar Parkı aksının güçlendirilmesi ve Bayramyeri'nden gelen aksın Belediye Meydanına bağlanması için Çatalçeşme bağlantı noktası işlevi görecektir. Çatalçeşme, tarihi dokunun canlandırılması için katalizör odaktır. Bu amaçla cadde tarafındaki genişlikten faydalanarak meydan oluşturulacaktır.

## Senaryo 2

**Sosyal Etkileşim Alanları:** Proje alanı çevresindeki sivil mimarlık örnekleri, Değirmen, park, okul gibi kullanımlar tüm Denizli için çekim noktası niteliğinde. Bu mekanlardaki sosyal grupların ilişki sistemleri incelendi. Cami çevresindeki kullanıcılar ya da genç kullanıcılar için kullanım türlerinin farklılaştığı gözlendi.
Etkileşim alanlarının proje alanı ile bağlantısı kurulurken, mevcut yol sistemi korunuyor, mevcut yeşil alanlar korunurken yeni bağlantılar kuruluyor, çevrede otopark potansiyeline sahip alanlar kullanılıyor, yapı stoğu korunuyor, Meserret Kahvesinden yaya bağlantısı kurularak yaya akışı sağlanıyor.

**Sokak-Cephe Kurgusu:** Mevcut zemin katlarında cephe düzenlemesi yapılarak Kültür Merkezi ile kullanım ilişkisi kurulur, çift taraflı sergi duvarları ve yeni bir sokak sistemi yaratılır.
Kafeterya, cep tiyatrosu, sanat galerisi, sergi mekanı gibi kullanımlar yeni bir sokak sistemi yaratır. Ortak düzlemle üst katlar bağlanır, yaya kullanımı üçüncü boyuta çıkar.

**Geçmişten Gelen Değerler:** Sivil mimarlık örnekleri, ağaçlar, Çallı Evi, su ögesi, kamusal alanlar yeniden canlandırılır. Su, Kültür Merkezi ile doğal alan arasında geçiş ve denge unsurudur.

## Senaryo 3

**Parçaları Birleştirmek:** Alan, mekan ve kullanım açısından oldukça parçalıdır. Kültür merkezi, bu parçayı tamamlayan bütünlüğü yaratabilir. Açık ve kapalı alanların dengeli olarak kullanılması sağlanır. Mevcut ağaçlar korunur, tiyatro binası kaldırılır.

**İç – Dış Bağlantıları:** İç-dış alan bağlantısını kuran mekan tek katlı sergi mekanıdır. Pasaj niteliğindeki bu platform mekandaki kullanımlar esnektir. Tiyatro, kütüphane gibi kamusal kullanımlar iç – dış bağlantısını güçlendirir. Açık ve kapalı alanlar arasında denge sağlanır. Alandaki tiyatro binası yıkılması kararlaştırıldı fakat yerine bir bina yapmak gerekli görülmedi.

**Organik Platform:** Tiyatro kullanımı, platform içinde çözülüyor. İç – dış bağlantısı, alana yayılan organik bir platform ile sağlandı. Bu platformun alçalan kısımları sokaklar ile de ilişki içinde. Yapıya farklı yönlerden giriş sağlandı ve kütüphane, oditoryum, kültür merkezi gibi esnek kullanımlar tasarlandı.

# Kirişhane

## Senaryo 1

**Yerel İş Olanakları:** Kent merkezi, Laodikeia bağlantıları dikkate alındığında, Denizli'nin omurgalarının merkez noktasındaki Kirişhane'de yerel iş olanaklarının geliştirilmesi amaçlanmıştır. Gar ve Laodikeia arasındaki demir yolu projesi Kirişhane'yi canlandırmak için yeni avantajlar sağlayacaktır.

**Kültürel Odaklanmalar:** Tarihsel odaklar belirlendi, atölye şeklinde kullanımlar ile alan canlandırıldı.

**Erişebilirlik:** Sümerpark ve Tabakhane aksı arasındaki yaya yolları canlandırıldı, Üçgen Çarşıdan yaya geçişini mümkün kılmak için stratejiler geliştirildi.

## Senaryo 2

**Dönüşüm Yaklaşımı:** Tabakhanenin dönüşebilmesi için dönüşüm çevre adalardan başlamalı. Çevre adalardaki konut ve oteller bölgesi ile bütünlük içinde tasarlanmalı. Çevredeki adalar için yeni bir ada düzeni önerildi.

**Müdahale Yaklaşımları:** Eski dokunun basit ya da gelişmiş müdahaleler ile korunması, eski dokuya uyumlu biçimde gelişmiş yeni yapıların korunması ve koruma gerektirmeyen uyumsuz dokuların belirlenmesi yaklaşımları benimsendi.

**Tasarım Anahtarları:** Sosyal nişler, toplanma alanları, gelenek ve üretim birlikteliği, avlulu yapılar, meydanlar, odak noktaları, nirengi noktası, su kullanımı, yerel malzeme, sokak dokusu.

**Yükseklik Stratejisi:** Kirişhane'den çevredeki adalara doğru artan emsal ve kat yükseklikleri verilmiştir.

## Senaryo 3

**Var Olanın Potansiyeli:** Alanın tarihi ve topografyası sadece geçmişinin doğasını, yapısını açıklamaya yardımcı olduğu için önemli değildir aynı zamanda bizi geleceği hakkında bilgilendirir. Alanın kimliği ve karakter özellikleri çok güçlü fakat çöküyor.

**İçeriden Dışarıya:** Yapı karakteristiği, 2 katlı kırma çatılı ana bloklar ile yardımcı yapılardan oluşuyor. Proje yaklaşımı, tipoloji analizi ile başlamalı, stratejiler yapı tipolojilerine göre belirlenmelidir.

**Dışardan İçeriye:** Kent sapanı alanı etrafından ayırır. Yaya geçişleri yetersizdir. Çekim merkezi özelliği taşıyan 4 alan, Sümer Park, Tabakhane, Kaleiçi ve Hükümet Konağı'dır. Bu alanlar arasındaki bağlantı güçlendirilmektedir.

**Basit Yapılar, Kompleks Mekanlar:** Yapıların yıkılarak yeniden yapılması yerine, yapı tipolojileri arasında yeni ilişkiler geliştirildi. Ana bloklar korundu, ara bloklar yıkılarak, su kanalları ve iç bahçeler tasarlandı. Orijinal olmayan veya yıkılmış alanlarda yeni eklentiler yapıldı.

**Kenar Stratejileri:** Çevredeki farklı tipolojilerdeki yapılar restore edilebilir ve Tabakhane dokusu ile entegre edilebilir. 4 çekim merkezi arasındaki bağlantı, yeni hızlı tren ve otobüs terminali ile sağlanmalı. Kenarların bölge ile bütünleşebilmesi için meydanlar projenin kenarlarında yer tasarlandı.

# Molladeresi

## Senaryo 1

**Bölgesel ve Kentsel Bağlantılar:** Laodikeia, İlbadi Vadisi ve yeni şehir arasında bağlayıcı konumu ile Çınar Meydanı, Vilayet ve Kaleiçi aksına Devlet Hastanesi aracılığıyla bağlantı sağlanabiliyor.

İlbadi Mezarlığı – Molla Deresi – İlbadi Vadisi – Adalet Parkı Aksı
Molla Deresi – Devlet Hastanesi - Vilayet aksı
Devlet hastanesi, Pazar yeri ve ilköğretim okulu arasında yeşil alan kullanımlarının olmadığı bir bölgedir. Yeni gelişimlerin arttığı bu bölge, kentin nefes aldığı mekan olmalıdır.

**Kullanımlar:** Fuar alanı, dokuma, bakırcılık gibi el sanatlarının yer aldığı sergi ve kullanım alanları, amfi tiyatro, botanik bahçesi ve toplanma alanı, şifalı bitkiler, botanik bahçeleri ve meydan kullanımları yer alıyor.

**Tipolojiler:** Konut yükseklikleri eğime göre konumlandırılmıştır. Vadiye katılan değer ile birlikte yeni tipolojiler de gelişmeye başlayacaktır.

## Senaryo 2

**Kentsel Doğrultular:** Kentte öneme sahip alanlar bulunuyor fakat tasarıma başlarken `yeni bir kentsel strateji nasıl oluşturulur, vadi, çevresine nasıl değer katar` soruları soruldu.

**Cidar Sorunu:** Vadi ve kent ilişkisini tanımlayan cidarların açıldığı ve kapandığı noktalar parametreye bağlandı. Cidarın geçirgenlik oranı yakın çevredeki yaya, araç akışlarına göre belirlendi ve buna göre yapı tipolojileri belirlendi.
**Tipolojiler:** 2 temel tipoloji, avlulu ve çizgisel bloklardır. Lineer, çizgisel çok geçirimli blok tipolojisi ve çok durağan avlulu tipolojisi. Tipolojiler mekandaki akışkanlığı sınırlamamakta, mülkiyet dokusuna göre şekillenmektedir.
**Park:** Vadi park olarak tasarlanabilir, yapıların vadi içine aktığı bir sistem kurgulanmaktadır. Kent ile koridorlar kuran bir sistemdir. Parkın sınırları yok edilip parka dik saplanan ulaşım bağlantıları kurulur.

## Senaryo 3

**Kente Erişim:** Kent merkezine 2 km. uzaklıktaki Molla Deresi yeni bir ulaşım sistemi ve aks ile kente bağlanabilir mi?

**Bölgesel Strateji:** Bölgedeki vadi sistemleri Laodikeia doğrultusunda uzanıyor. Molla Deresi önemli bir geçiş bölgesi. Bölgesel stratejinin belirlenmesi için bu alandaki kullanımın niteliği araştırılmalı.

**Sosyal Program:** Kentteki küçük ve büyük ölçekli yeşil alanlar kalite ve kullanım açısından örnek alınmalı. Sosyal ve kültürel dönüşümü sağlayabilecek stratejiler belirlenmeli. Mahalle merkezlerini canlandırmak üzere tasarlanacak olan tematik parklar, kütüphane, bilim ve kültür merkezi, spor alanı, meydan gibi kullanımlar mekandaki dönüşümü destekleyecektir.

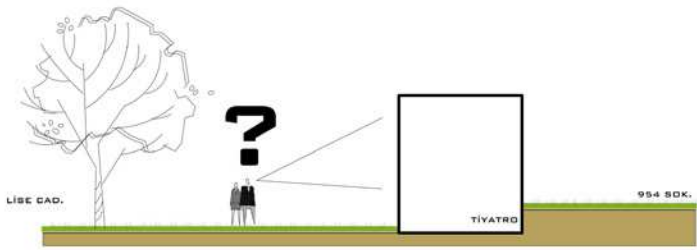
**Çizgisel Park:** Çizgisel park tasarım yaklaşımı benimsenmiştir. Mevcut konut yükseklikleri ve vadi kesitleri, çizgisel parkın tasarım kriterlerini belirleyecektir. Su, yeşil, sokak, yaya ve bisiklet yolu, spor, rekreasyon, kültür ve alışveriş, çizgisel parkın kullanım temalarını oluşturur.

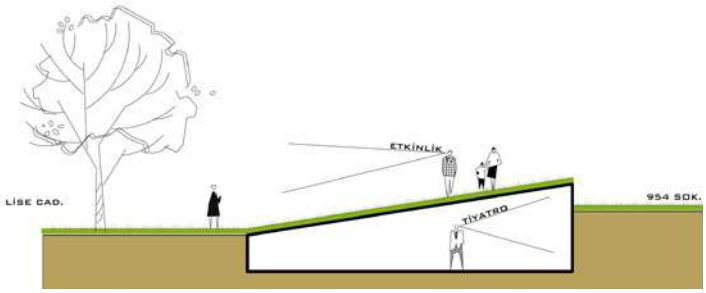
# Çatalçeşme

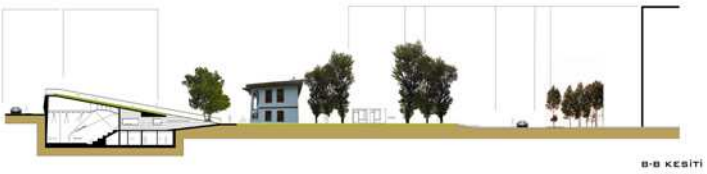
Senaryo 1

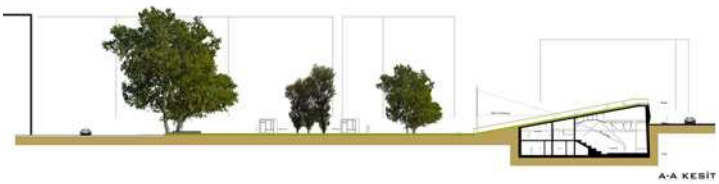
VAZİYET PLANI

ZEMİN KAT PLANI

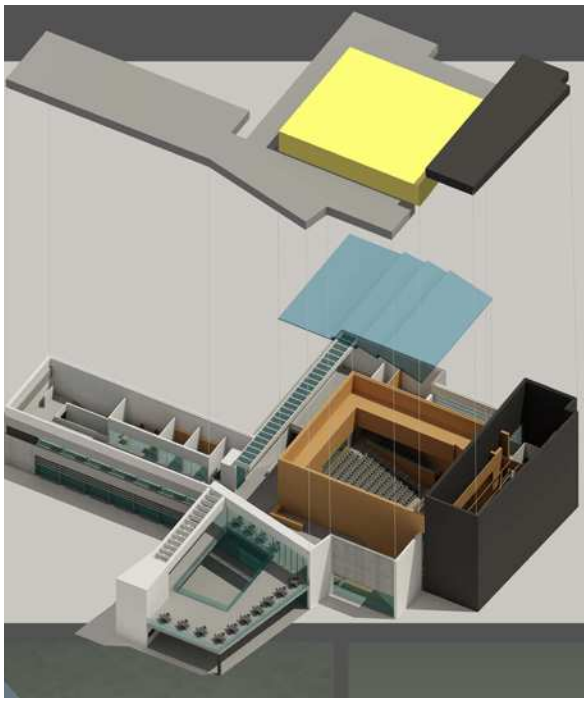


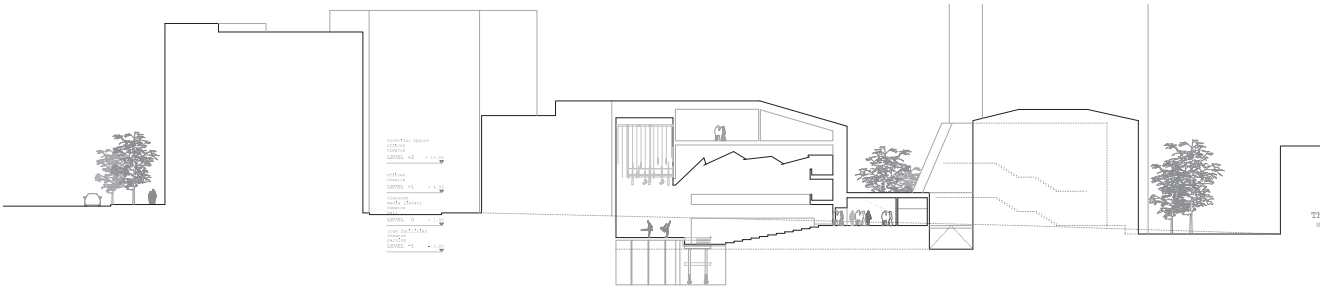



## Senaryo 2



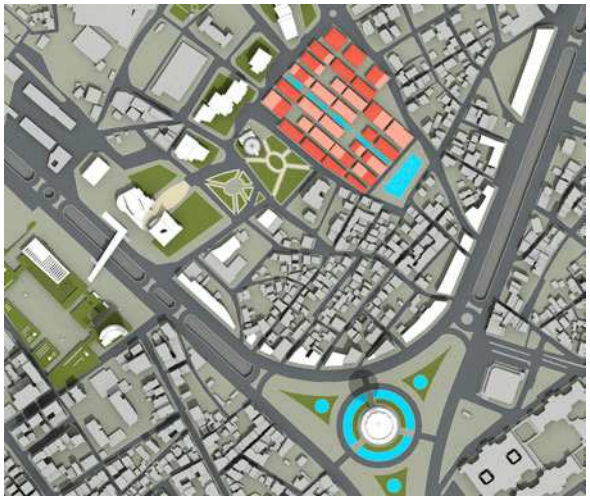
ALAN KULLANIMI
- TİYATRO BİNASI / SANAT GALERİSİ
- PARK - YEŞİL
- KAFETERYALAR
- SU
- PLASTİKLER
ÇEVRE BİNALAR
TİYATRO - SANAT GALERİSİ BİNASI
SANAT GALERİSİ SOKAĞI
SERGİ MEYDANI
KAFE BİRİMLERİ / AÇIK OTURMA ALANLARI
YEŞİLLE SINIRLANDIRILMIŞ PARK ALANI
GİRİŞ AKSI
0
10
30
50M

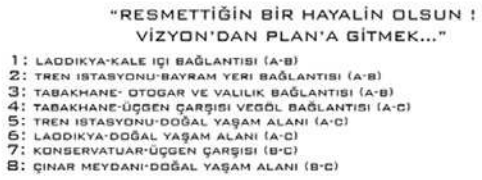
## Senaryo 3

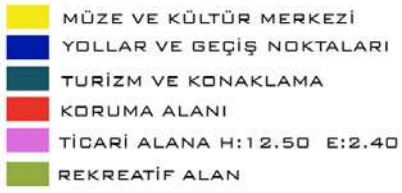


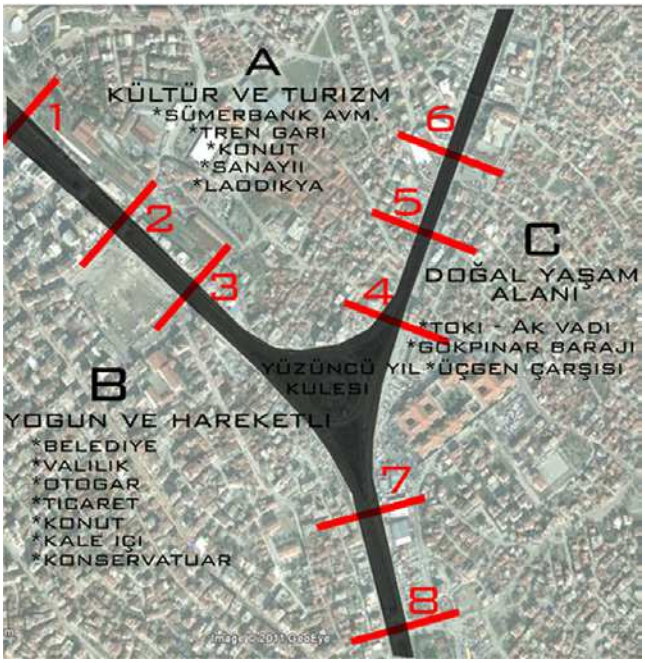
# Kirişhane

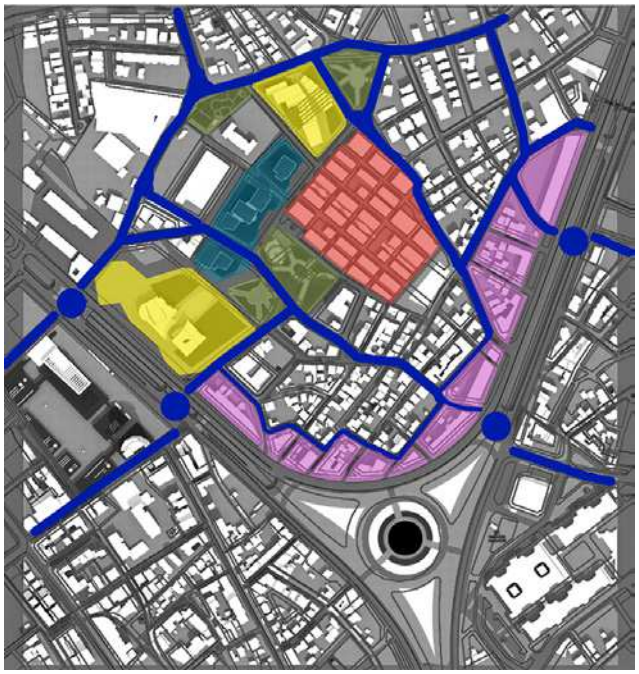
## Senaryo 1





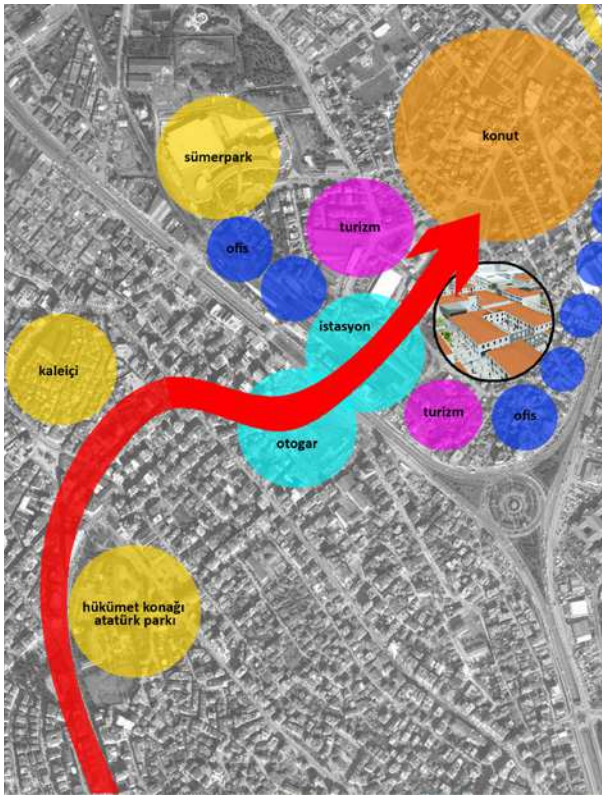



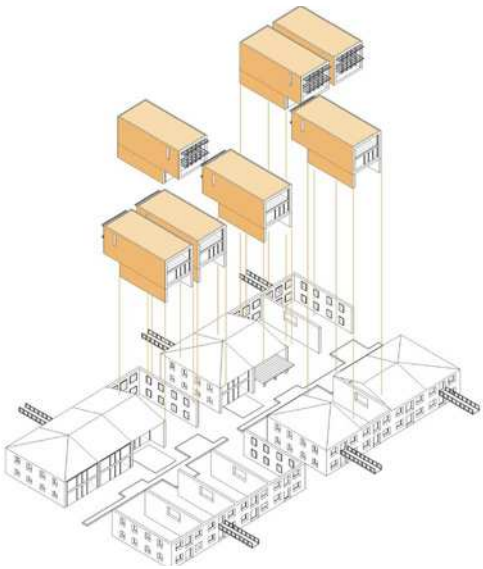



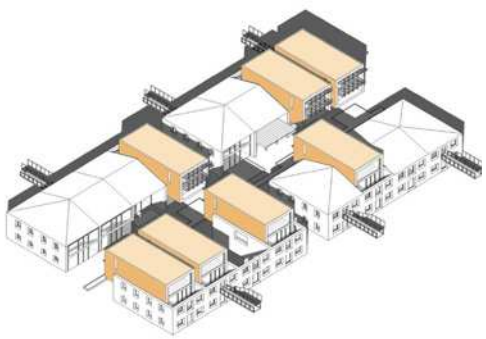
## Senaryo 2

kütüphane
tekstil ve
deri müzesi
halk
eğitim
merkezi
tren
istasyonu
otel
gar


sümerpark
konut
turizm
ofis
istasyon
kaleiçi
turizm
ofis
otogar
hükümet konağı
atatürk parkı

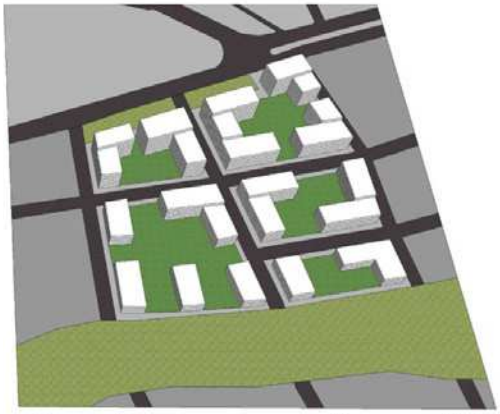
## Senaryo 3





# Molladeresi

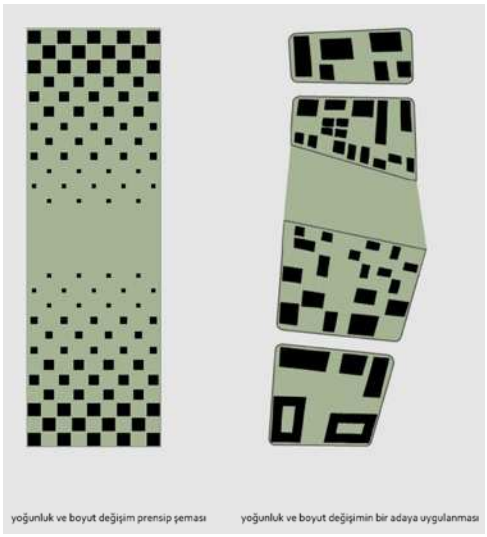
## Senaryo 1



ÖNERİLEN KONUT TİPOLOJİSİ

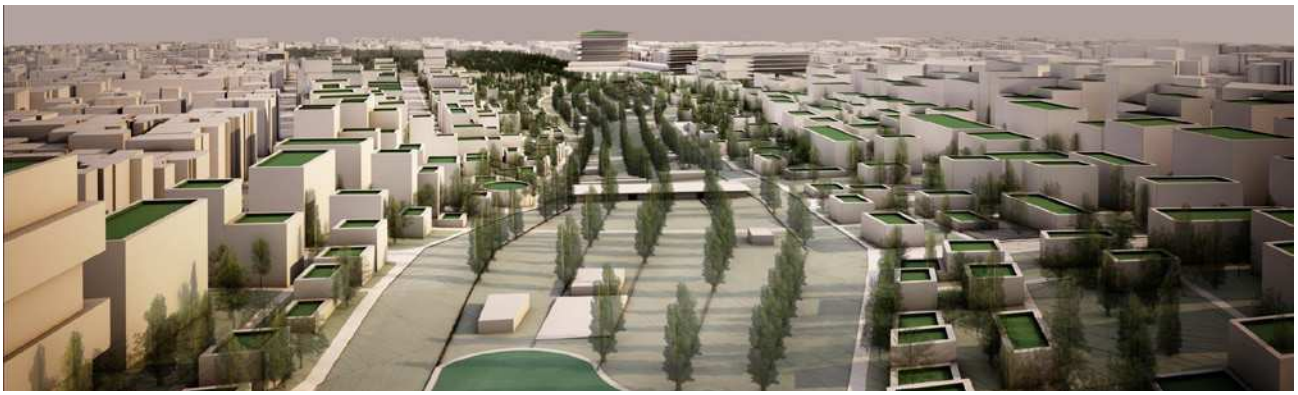
HAVUZ VE KAFELER GENEL PERSPEKTİFİ

## Senaryo 2



yoğunluk ve boyut değişim prensip şeması

yoğunluk ve boyut değişimin bir adaya uygulanması



Senaryo 3