

PROJE RAPORU

Proje; Denizli'nin Buldan ilçesinde yer alan, mimari buluntularıyla oldukça etkileyici ve ilgi çekici bir antik kent olan, açık hava müzesi konumundaki Tripolis için 'Arkeopark' ve 'Şapel Üst Örtüsü' tasarım fikirlerinin geliştirilmesi projesidir.

1. derece arkeolojik sit alanında yapı yapmanın kısıtlı olması ile mekansal ihtiyaçlardan kaynaklanan ikilem; geçicilik-kalıcılık, taşınırılık, sökülebilirlik, yer altındakileri zedelememek için yere parmak ucuyla basma gibi tasarım sorunlarının ve buna bağlı teknik ya da strüktürel çözümlerin irdelenmesini gerekli kıldı. Alanda önerdiğimiz tüm mimari öğelerin yerleşim kararlarını ve tasarımlarını da bu çerçevede ele aldık. Önerdiğimiz mimari öğeleri sökülebilir ve zeminle tektonik olarak minimum seviyede bağ kurarken bir yandan da doku ve biçim ve yönelişleriyle buldukları noktaya ait olmaları amaçlandı. Bunların yanında bu açık hava müzesi konumundaki alanda önerilen mimari öğelerin, birbirleriyle bütüncül bir dil içerisinde, aynı zamanda antik kentte kendilerini olabildiğince mütevazı bir biçimde var etmeleri tasarımın konusu edildi.

Proje konusu aynı zamanda Tripolis Antik Kenti'nde bulunan Şapel için bir korugan çözümünü de içermektedir. Böylesine tarihi niteliğe sahip önemli bir yapıya korugan ögesinin eklenmesi tarihi yapının aslına dair yoğun bir araştırmayı gündeme getirdi. Çeşitli araştırmalar, görüşmeler ve varsayımlar çerçevesinde yapının aslının yapısal konfigürasyonu tartışıldı. Bu tartışmalar yapının formuna dair yeterince tutarlı düşünceler üretmedi. Yapının asıl formuna dair bu noksan durum, büyük bölümü ayakta olan kilise için ele alınan canlandırma (tamamlama) fikrini tartışmaya yol açtı. Doğruluk yüzdesi oldukça zayıf görünen restitüsyon fikirleri üzerinden ortaya konulacak bir canlandırma önerisinden, en hafif haliyle ziyaretçileri yanıltacağı düşüncesiyle vazgeçilmiş, bunun yerine restitüsyon tartışmalarında en çok üzerinde durulan kubbe, kırma çatı gibi yapısal öğelerin soyutlamasıyla kilisenin üzerinin tamamlanması ve koruganın bu şekilde tasarlanması fikri geliştirilmiştir. Formunu dışavurumcu bir tavrın yanında bu soyutlama düşüncesinden bu koruganın şapelde bulunan freskleri yoğun güneş ışığı ve yağmur gibi çeşitli etkilerden koruması istenmektedir. Bunun yanında bu katman katman plakalardan oluşan örtünün şapelin konforlu bir biçimde ziyaretçilerce deneyimlenebilmesi için bir korugan görevini üstlenirken aynı zamanda Antik Kent silüetini bozmaması amaçlanmıştır. Fresklerin deneyimlenmesi görsel bir deneyim olduğu için insan seyir ölçeğinde statik elemanların olmaması üzerine tasarım sorunsalı oluşturulmuş ve Şapelin sahip olduğu, kesiti 1.5 metreyi bulan sandık duvarlar tasarımın çıkışını oluşturmuştur. Bu bağlamda örtü yenilikçi ve aynı zamanda temel bir statik ilişkiyle, kilisenin sandık duvarlarına taşınmıştır; tıpkı geçmişte şapelin taştan çatısının taşındığı gibi...

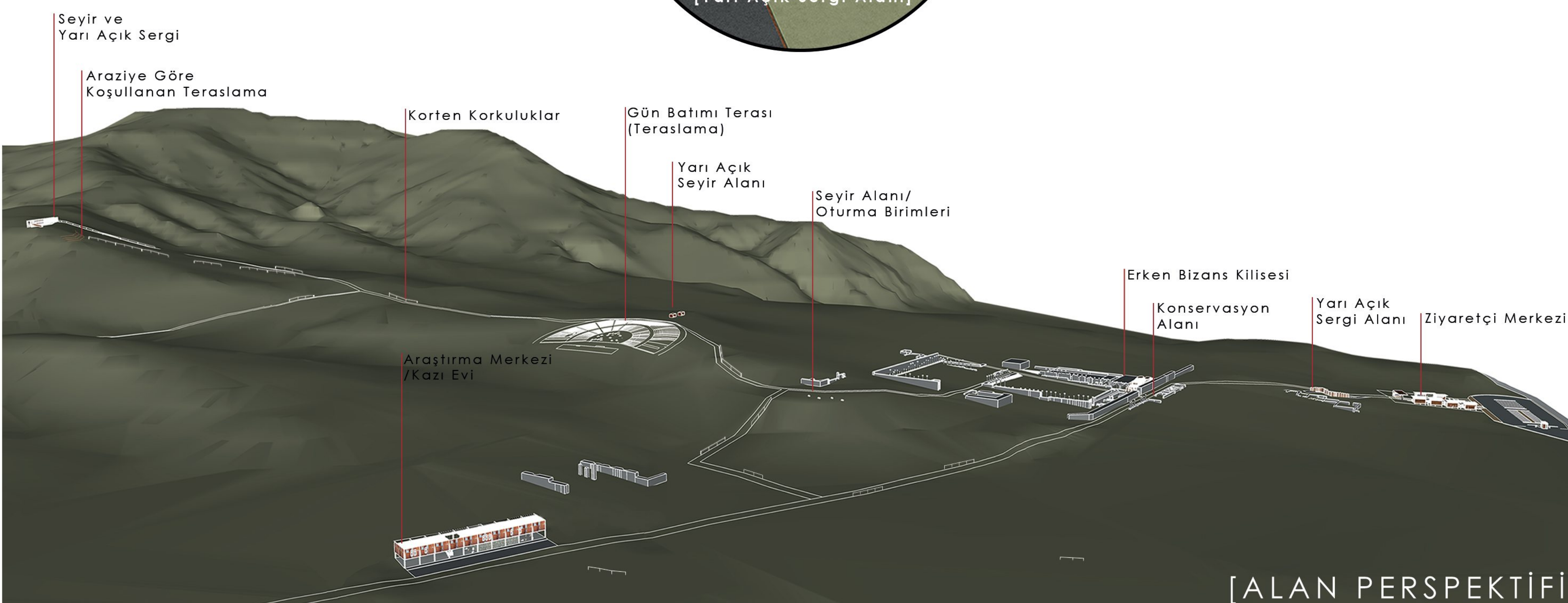
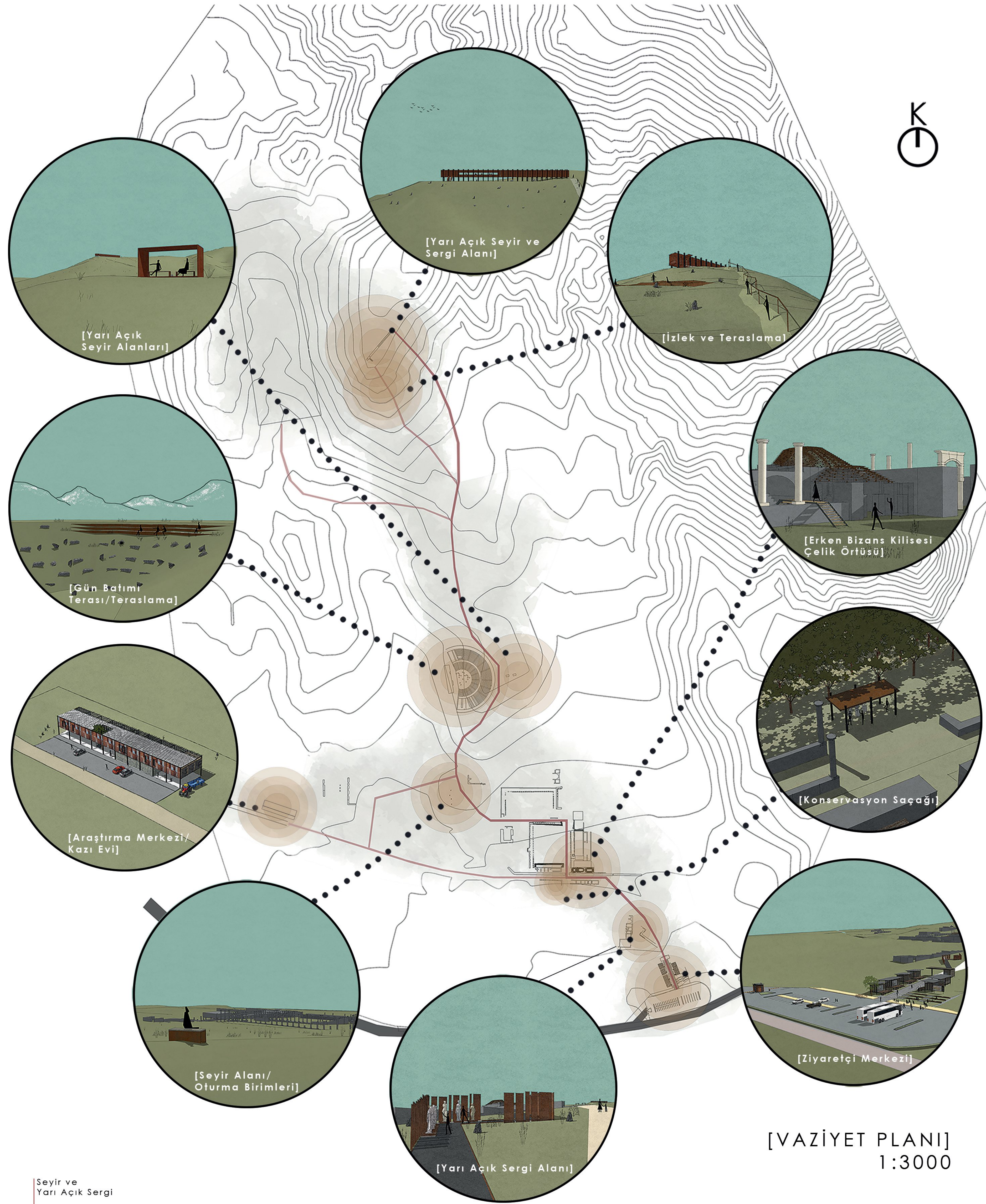
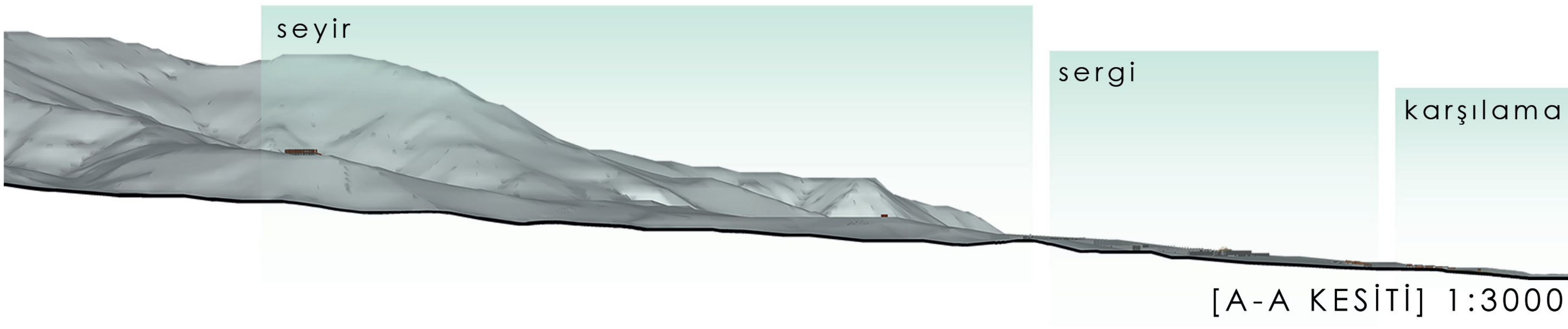
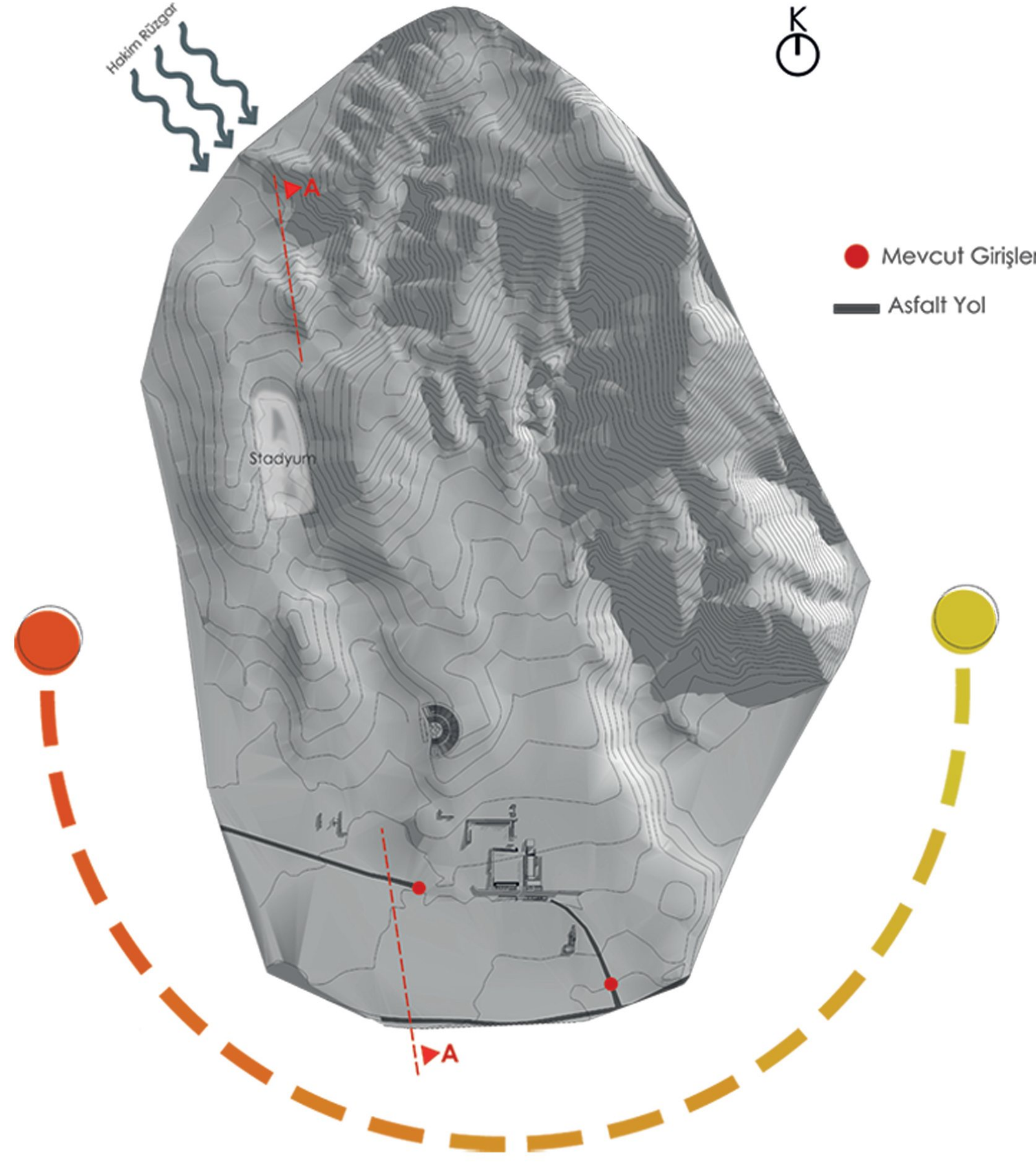
Tripolis Antik Kenti: Arkeopark ve Şapel Üst Örtüsü Projesi



TRİPOLİS KENT MERKEZİ

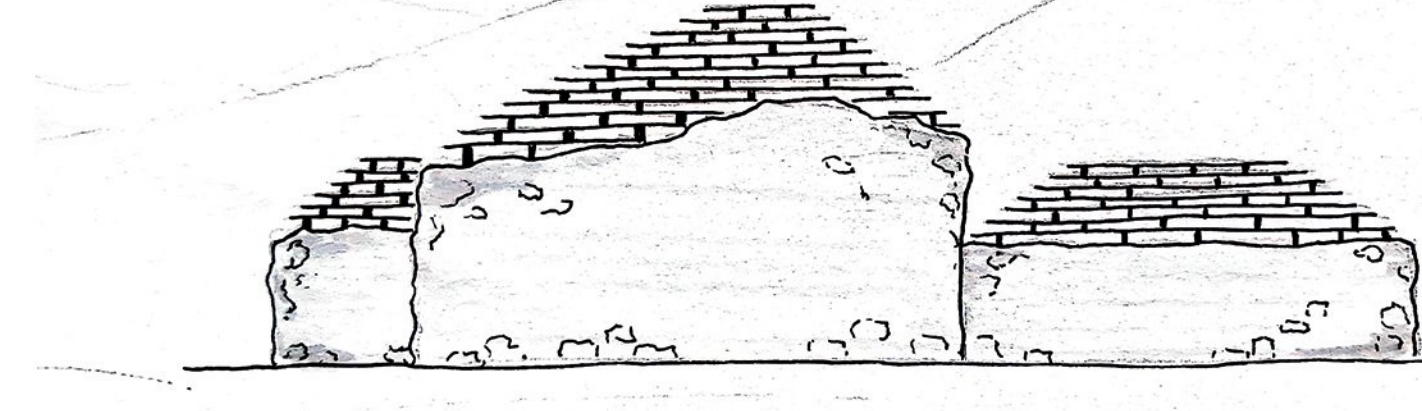


ŞAPEL YAPISI [Sağda Şapel, Arka Bilişiginde Tabernalar ve Sol Bilişiginde Kemerli Agora görülmektedir.]

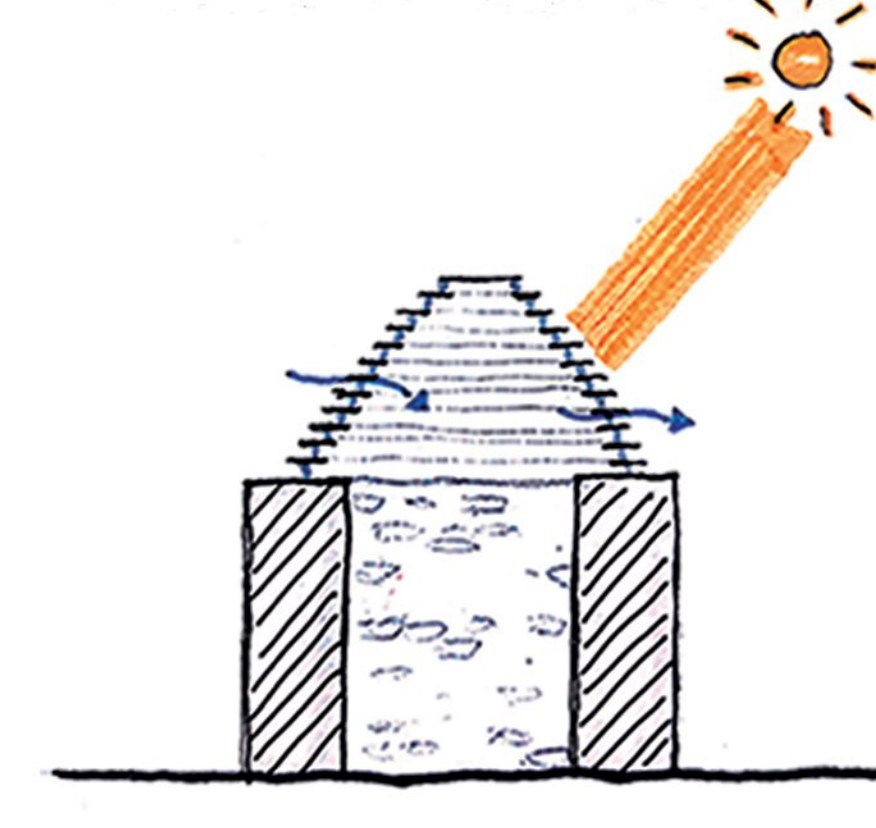


[ALAN PERSPEKTİFİ]

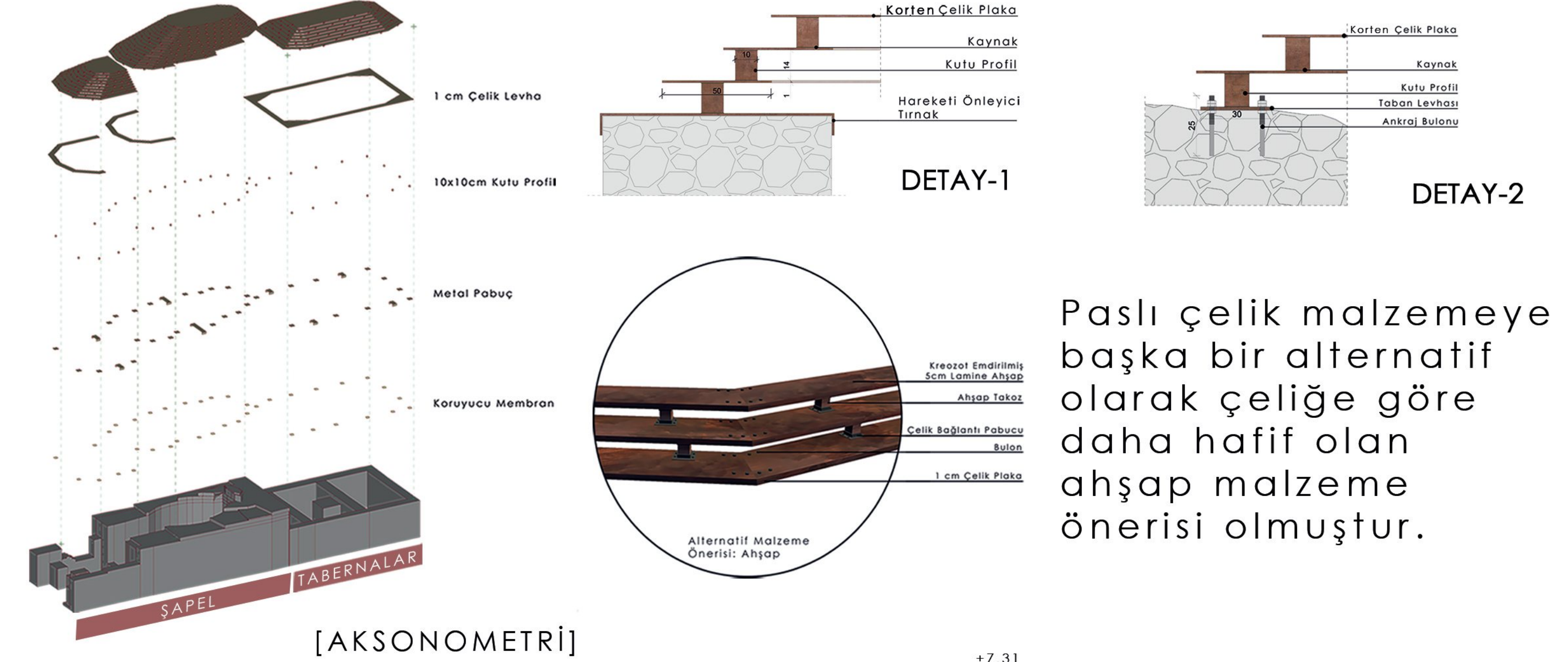
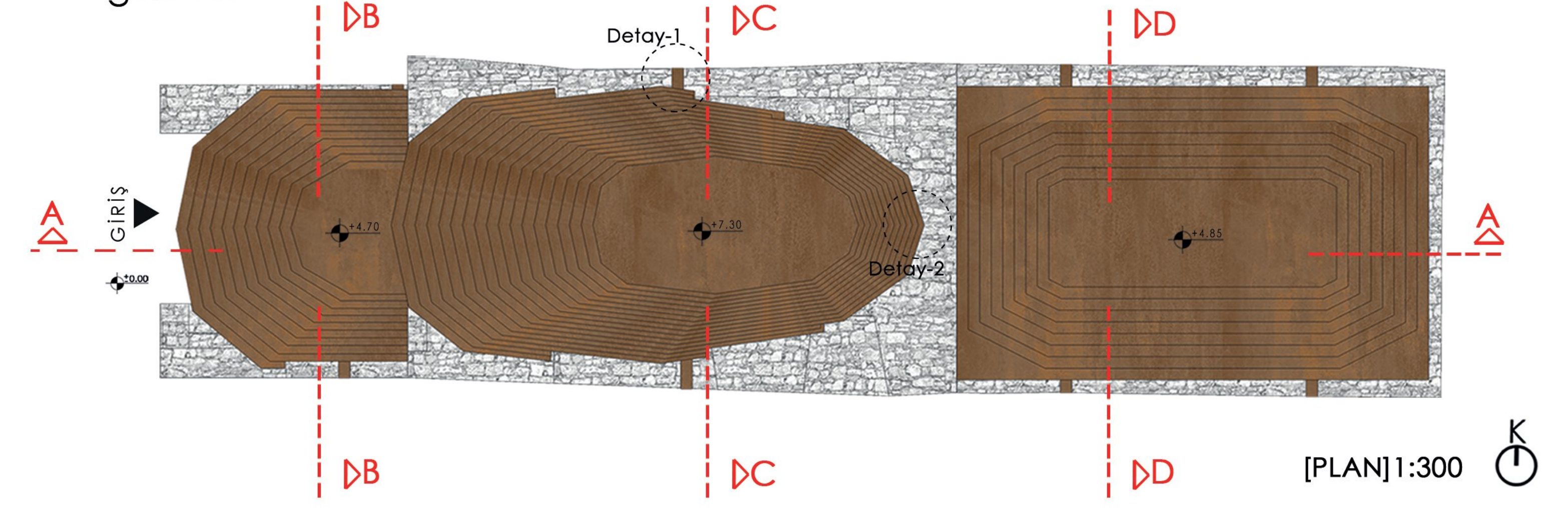
ŞAPEL ÜST ÖRTÜSÜ



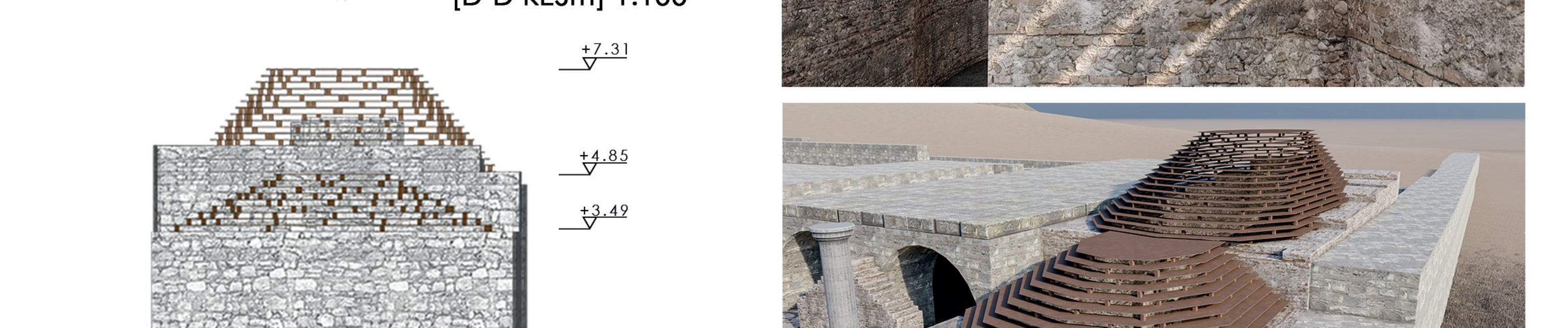
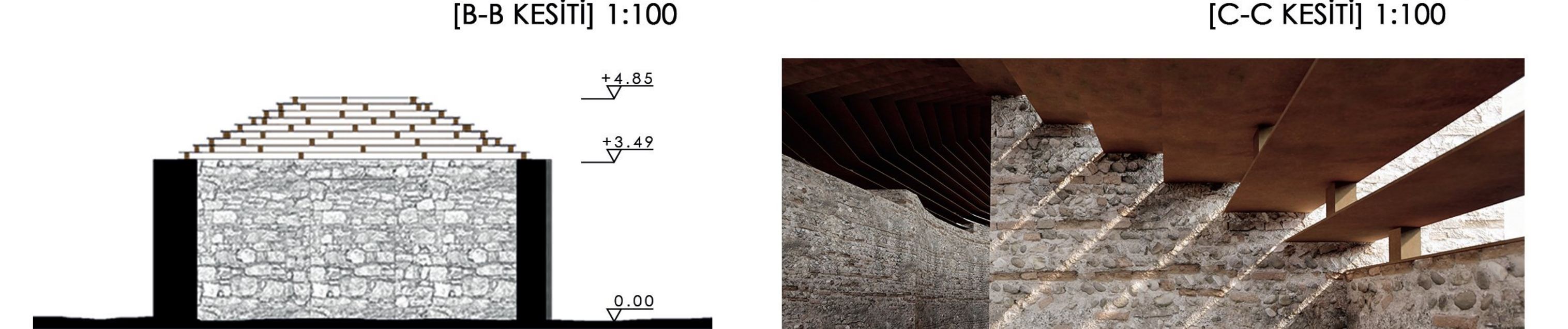
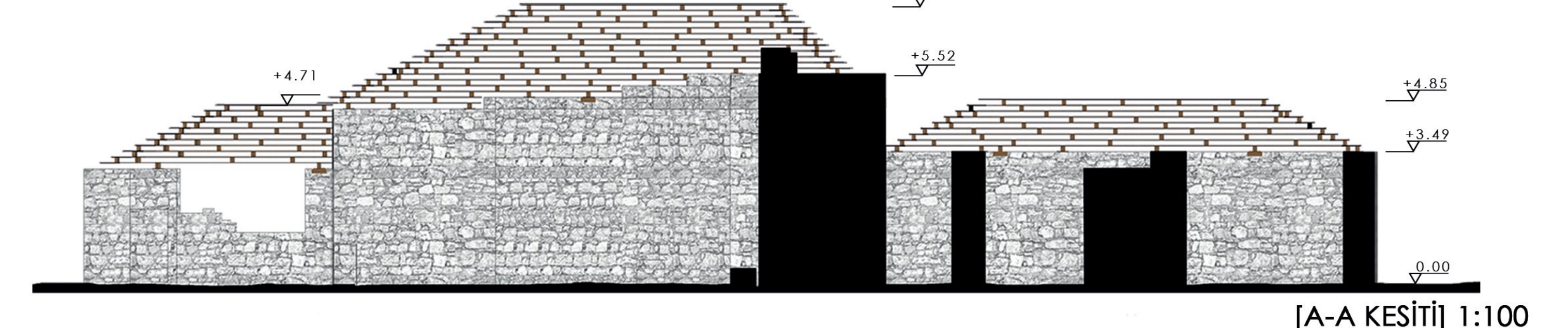
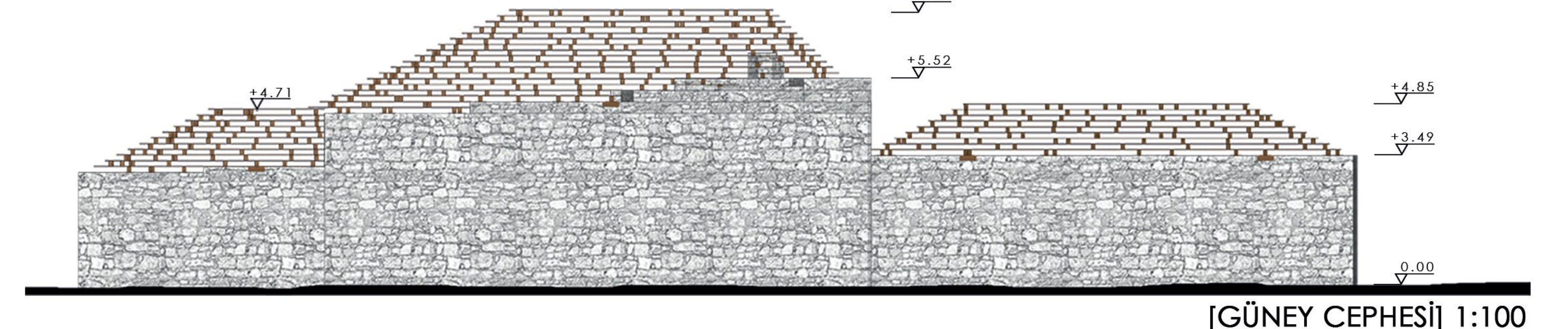
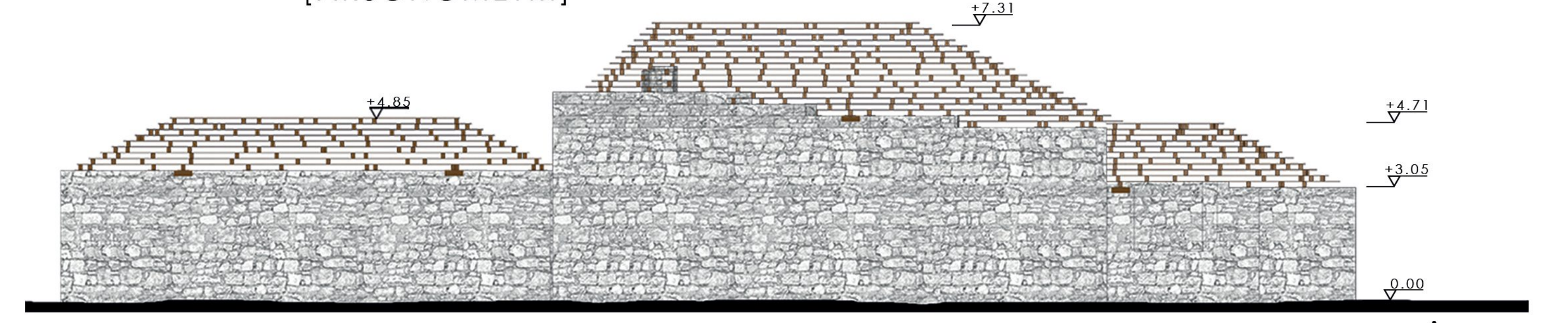
Şapel Örtüsünde önerilen koruganın şapelde bulunan freskleri çeşitli etkilerden koruması; şapelin konforlu bir biçimde ziyaretçilerce deneyimlenebilmesi ve örtünün Antik Kent silüetini bozmaması amaçlanmıştır. Şapelle birlikte,



bitişigindeki Taberna yapısında da bir korugan ihtiyacı olduğu için malzeme ve sistem olarak dil birliği olan bir örtü önerildi. Yapıların farklı dönemlere ait olmalarının sonucu ise örtülerin formundaki farklılaşmayla kendini gösterdi. Fresklerin deneyimlenmesi görsel bir deneyim olduğu için insan seyir ölçeğinde statik elemanların olmaması arzusu tasarım sorunsalı edilmiş ve Şapelin sahip olduğu, kesiti 1.5 metreyi bulan sandık duvarlar tasarımın çıkışını oluşturmuştur. Bu bağlamda örtü yenilikçi ve aynı zamanda temel bir statik ilişkiyle kilisenin sandık duvarlarına taşıtılmıştır; tıpkı geçmişte taş çatısının taşıtıldığı gibi...



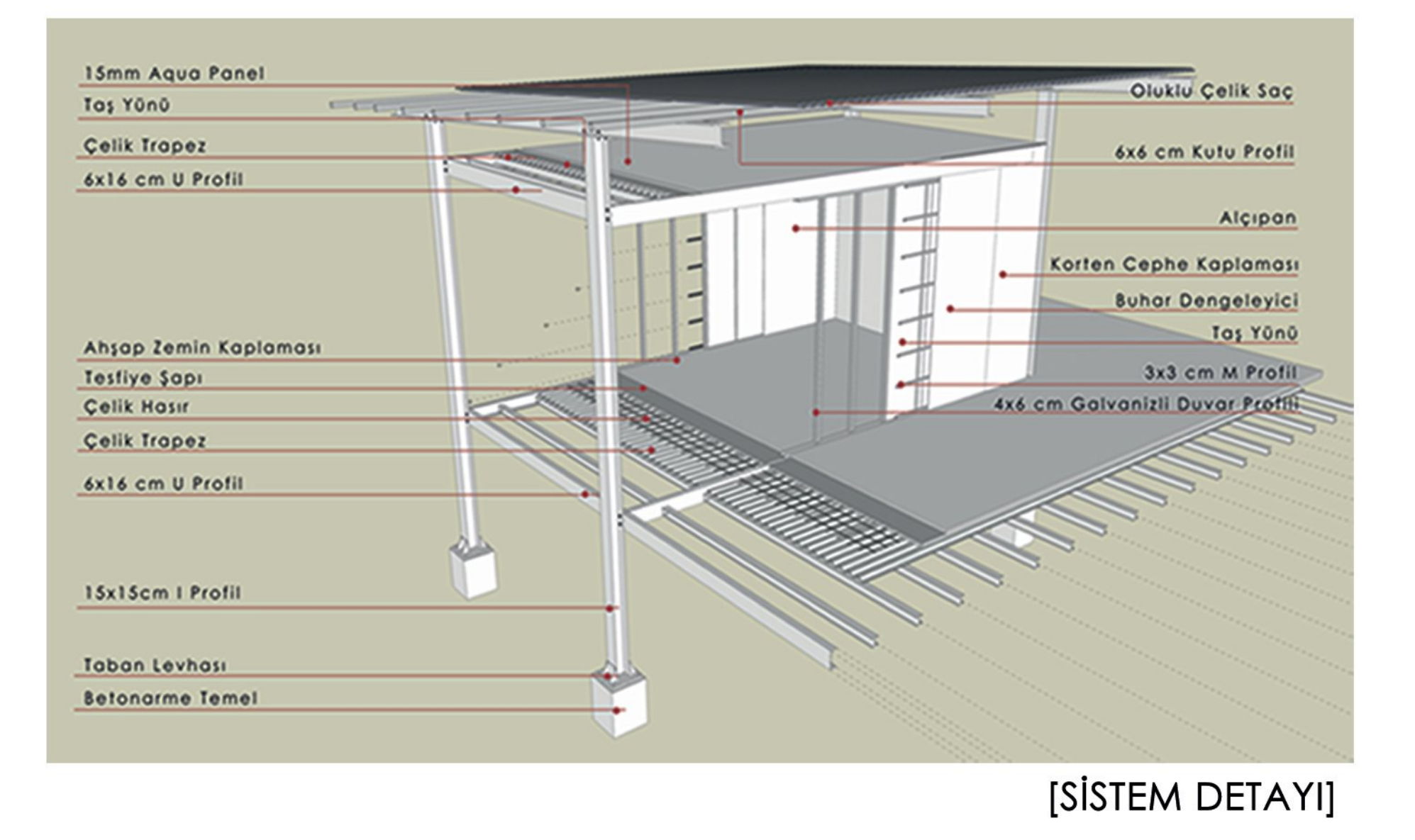
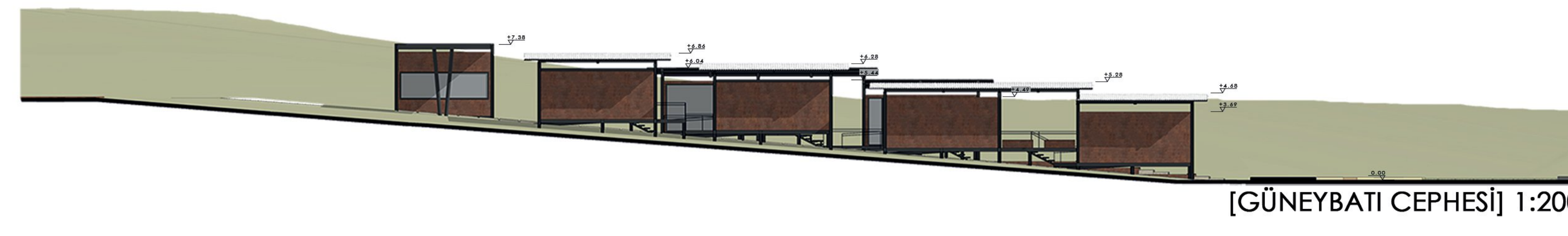
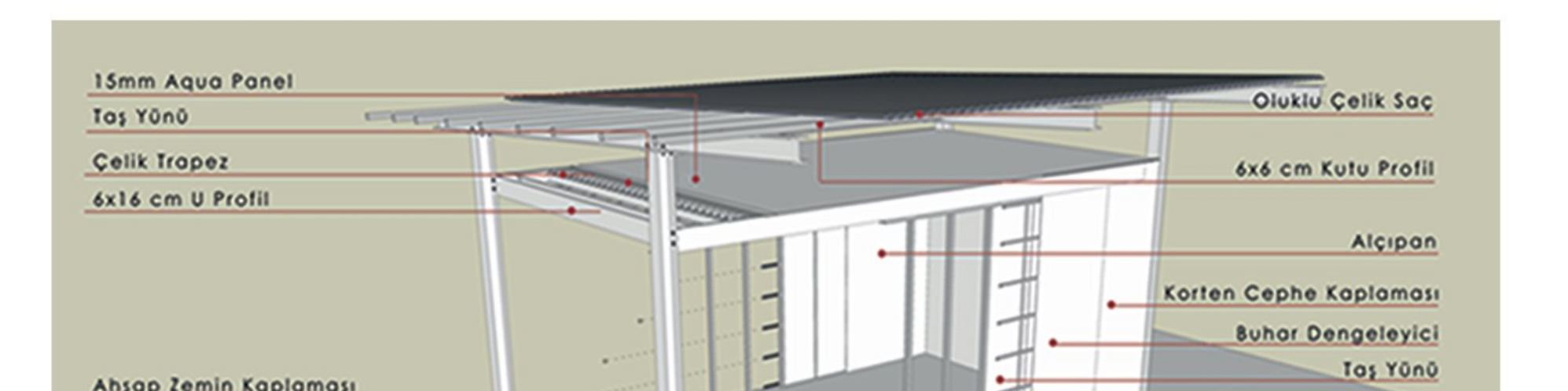
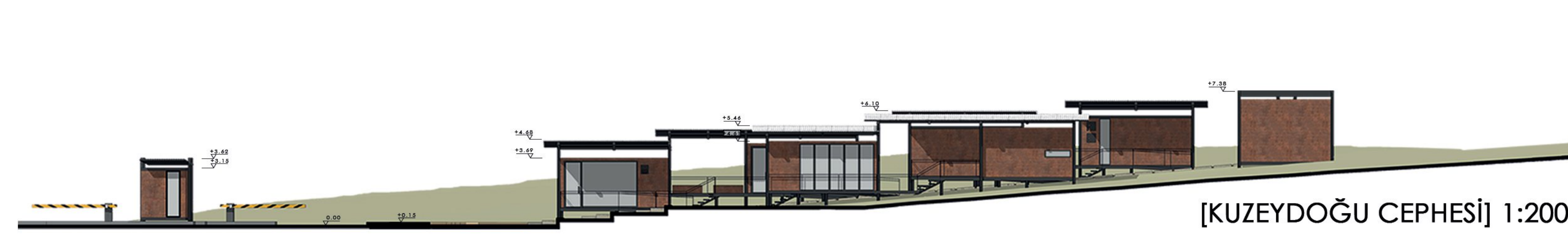
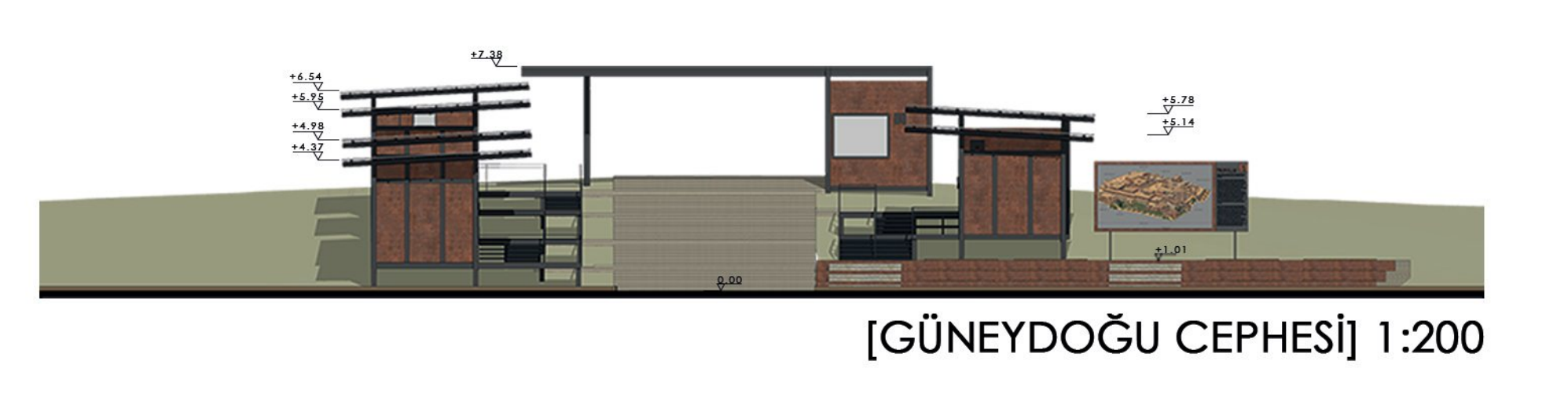
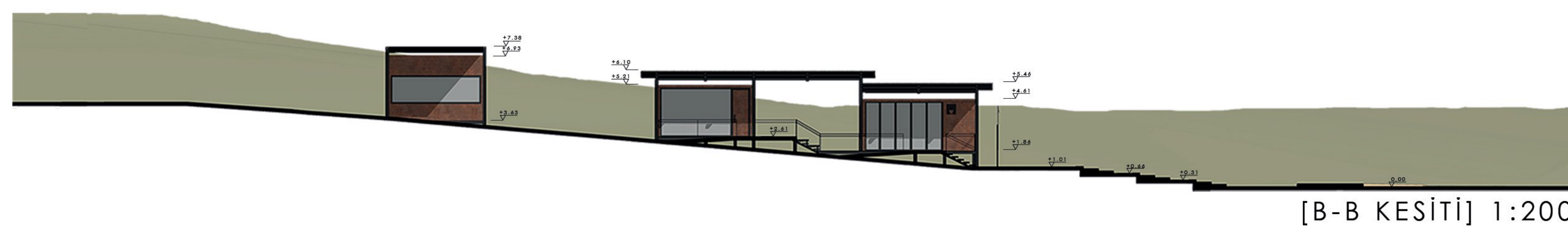
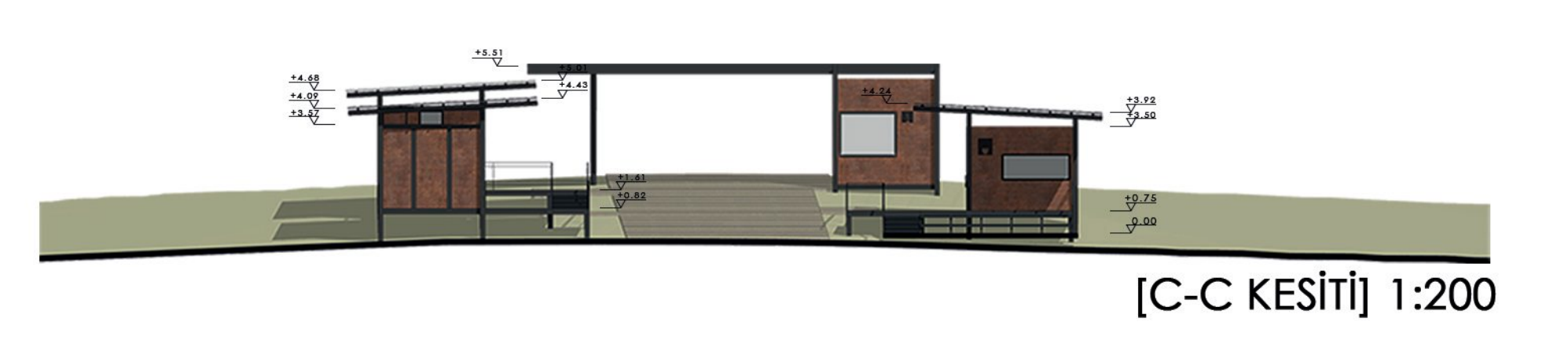
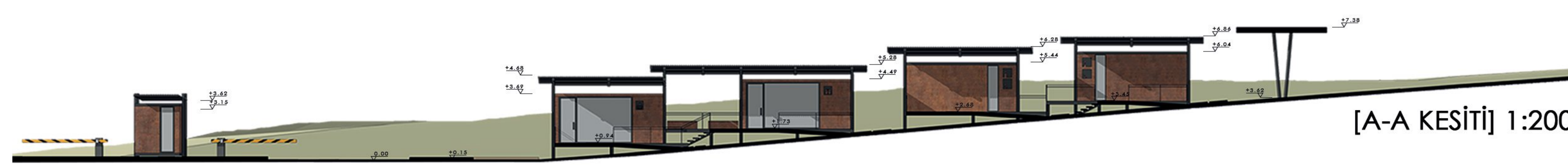
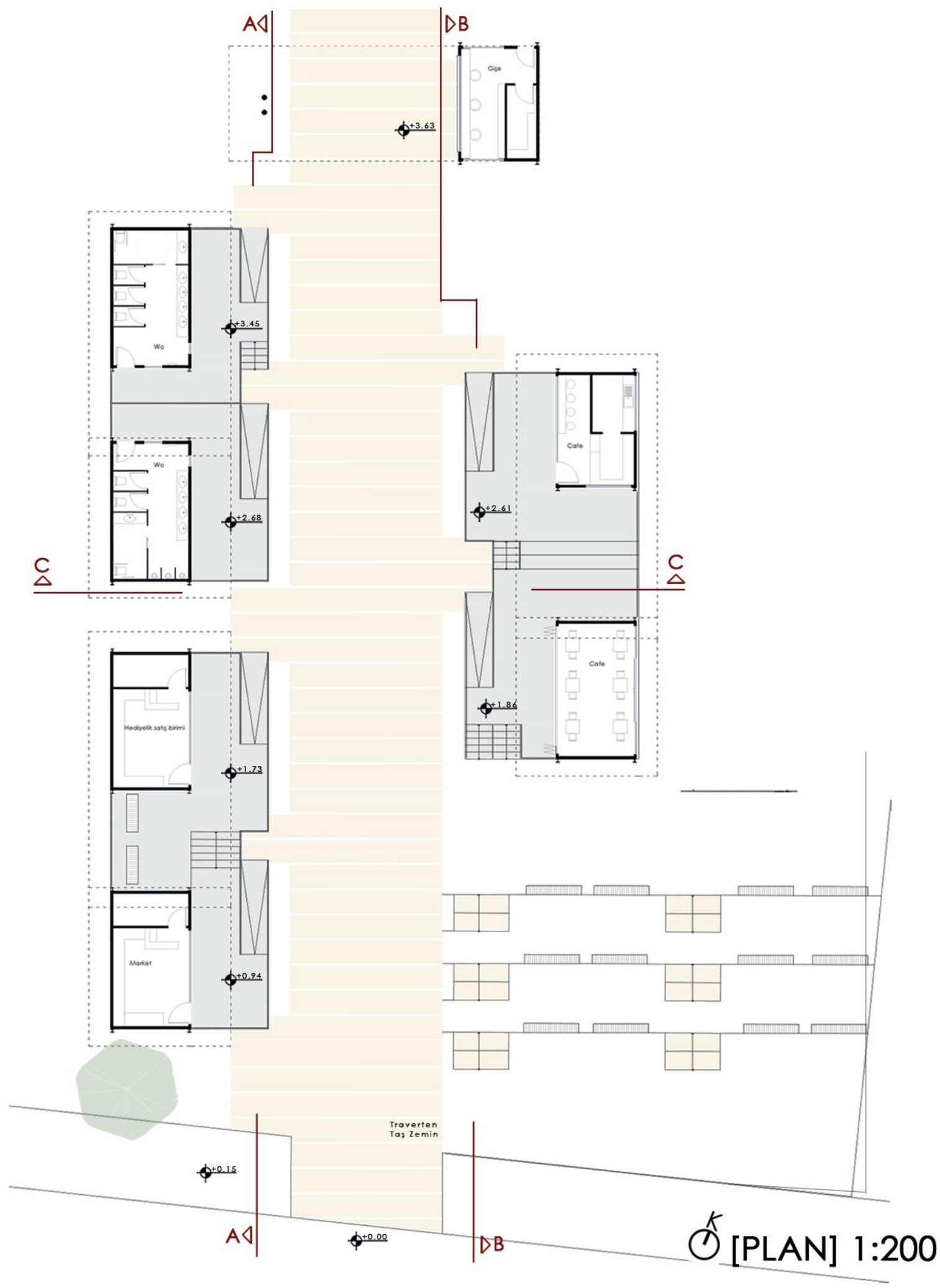
Paslı çelik malzemeye başka bir alternatif olarak çeliğe göre daha hafif olan ahşap malzeme önerisi olmuştur.



ZİYARETÇİ MERKEZİ



Ziyaretçi Merkezi kazı alanının en düşük kotuna yerleştirilmiştir. Yerden kopan parçalı küçük kütleler kuzey-güney aksı üzerinde karşılıklı olarak kota yerleşir ve bir sokak tanımlar. Bu sokak, ziyaretçileri alana yönlendiren bir izlek görevi görür. Ziyaretçilerin sık uğradığı mevsimlerde yüksek sıcaklıklara sahip olan Antik Kentte söz konusu birimler yerden koparılmış, gölgelik üreten geniş saçaklı soğuk çatılı ve soğuk zeminli birimler önerilmiştir. Birimlerin modüller halinde birbirlerinden koparılmasıyla yaratılan boşluklarda oluşturulan ara mekanlar, ziyaretçiler için karşılaşma, dinlenme, bekleme alanları olarak düşünülmüştür.



[HEDİYELİK EŞYA SATIŞ BİRİMİ]

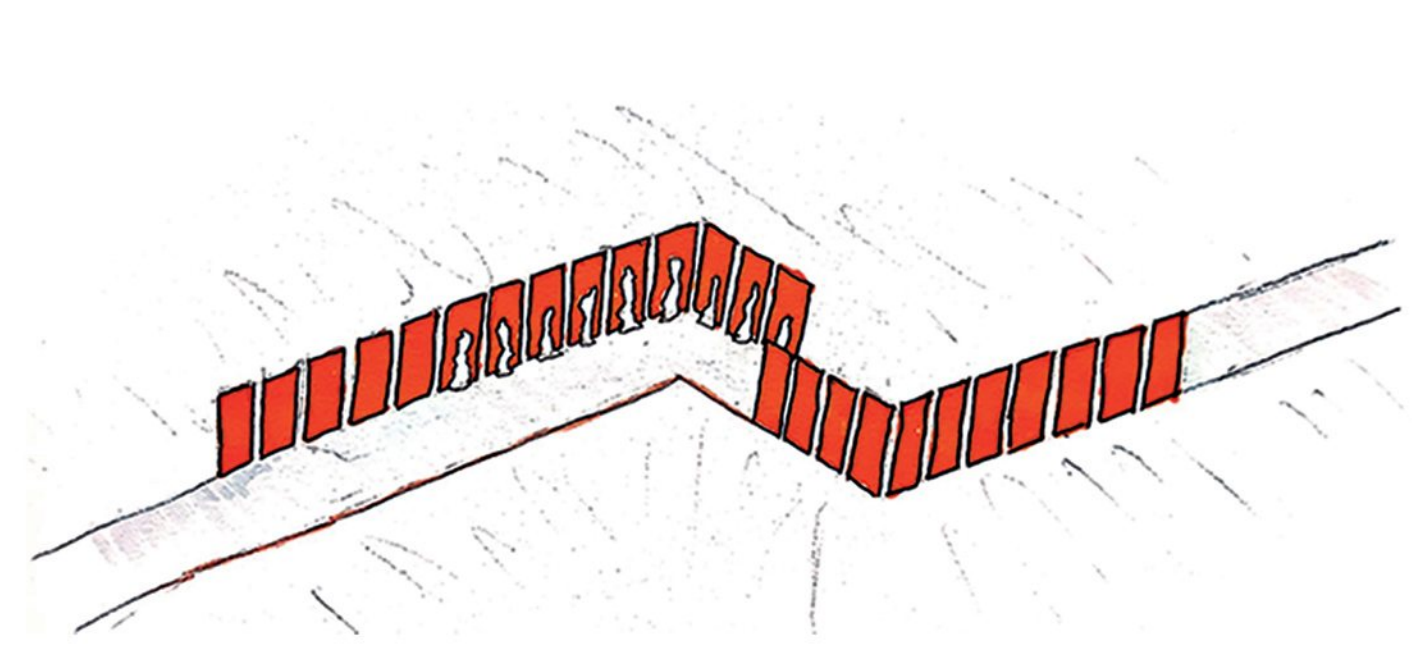


[MARKET]

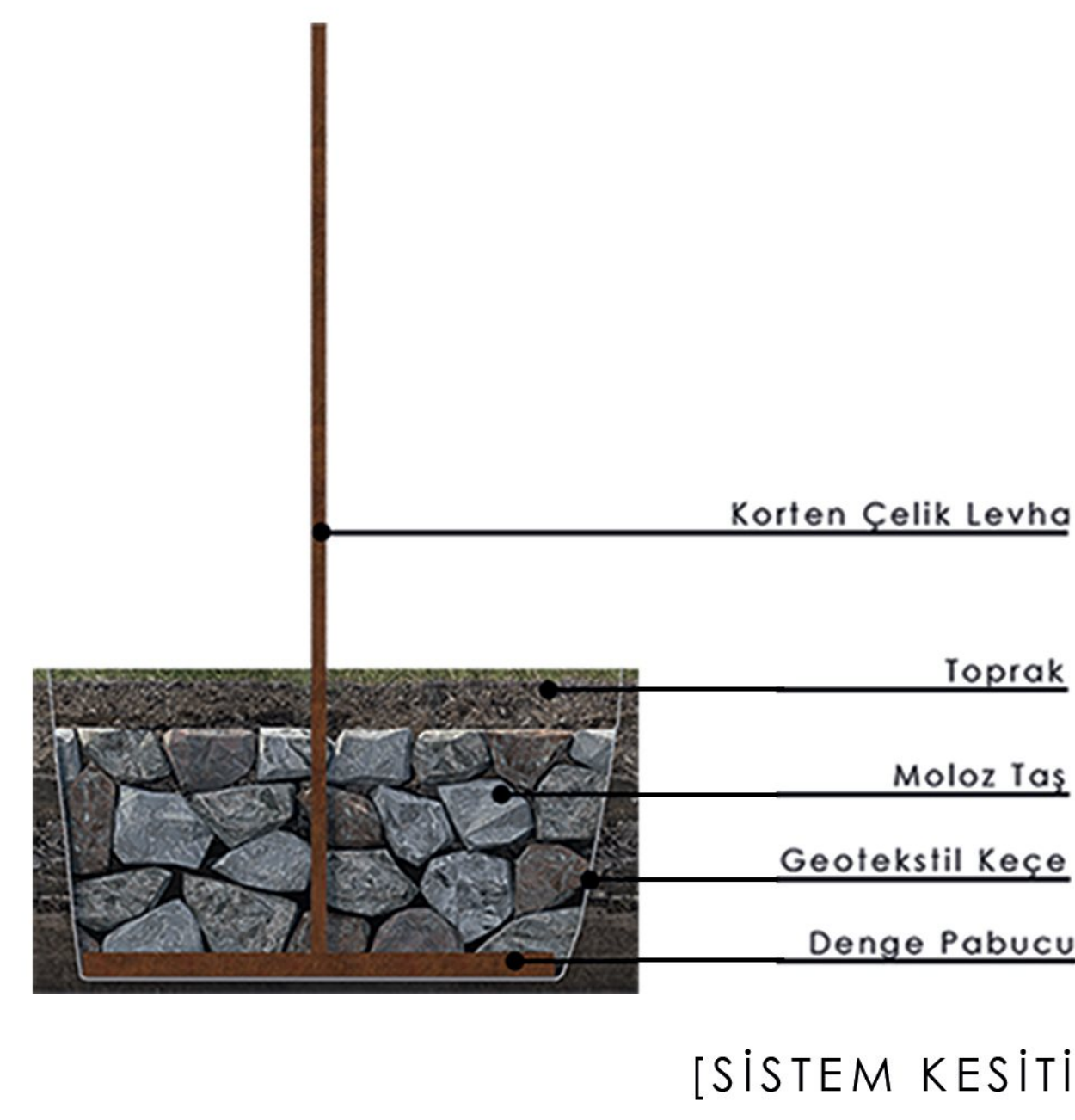
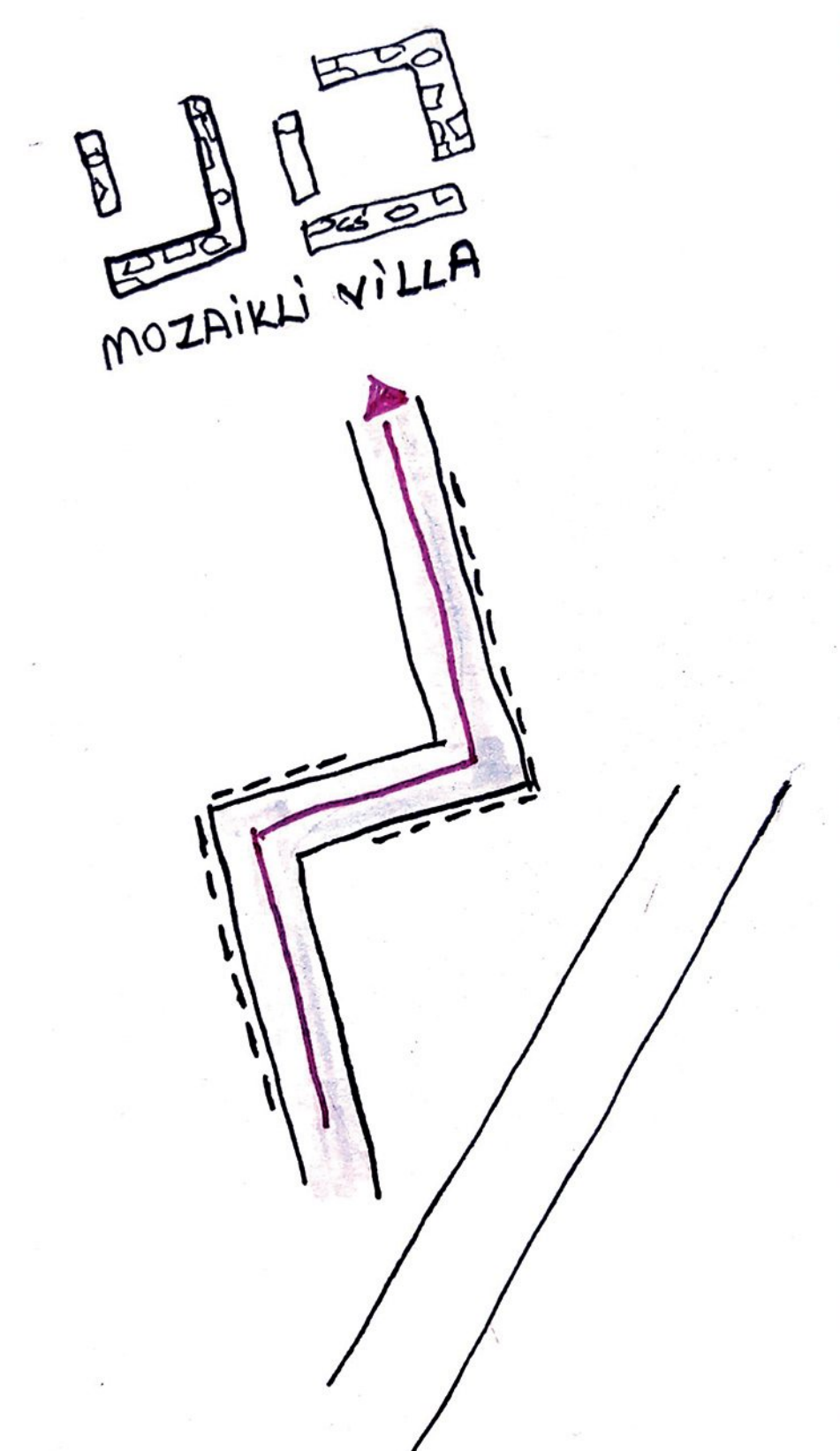


[KAFE]

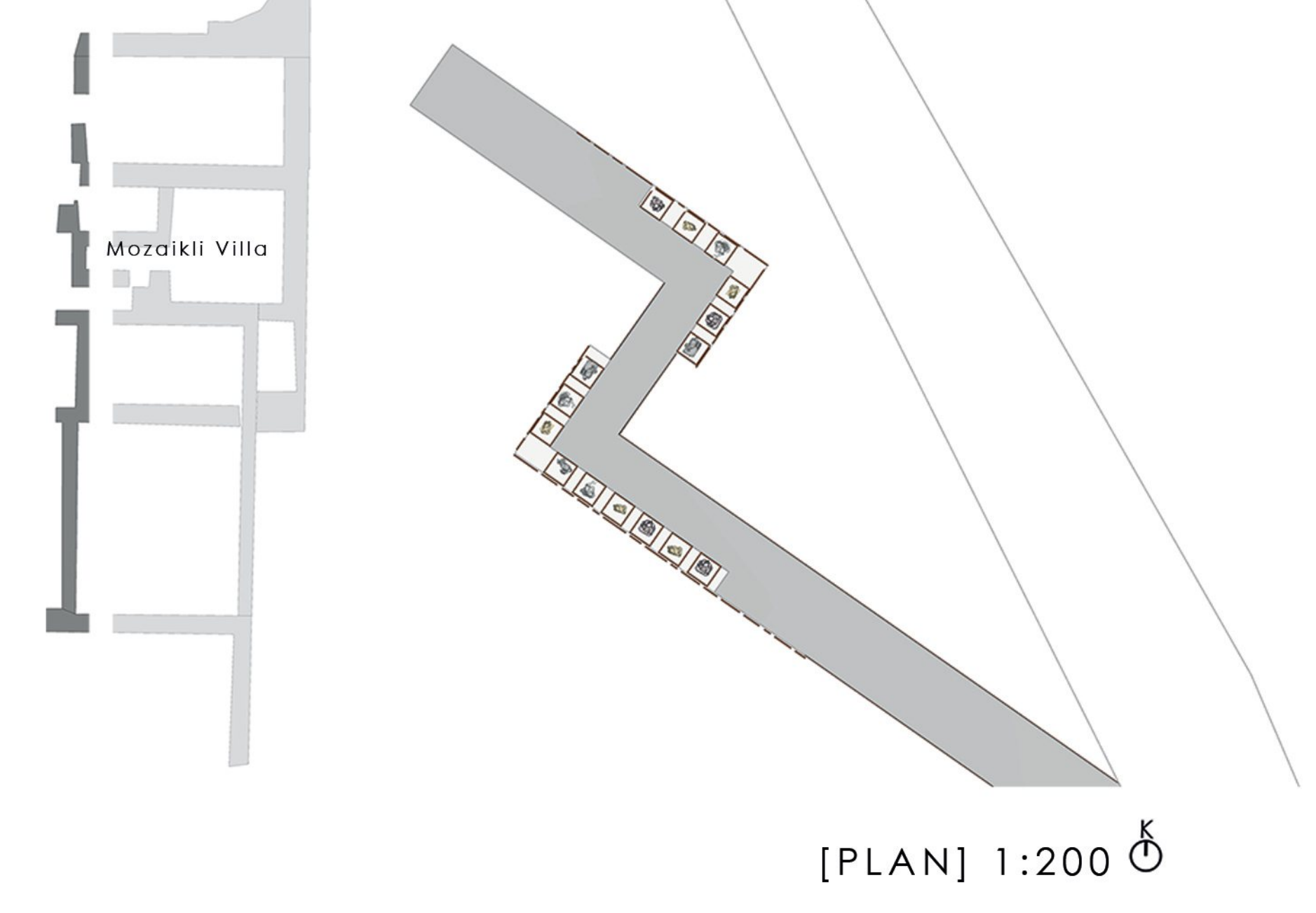
SERĞİ MEKANI



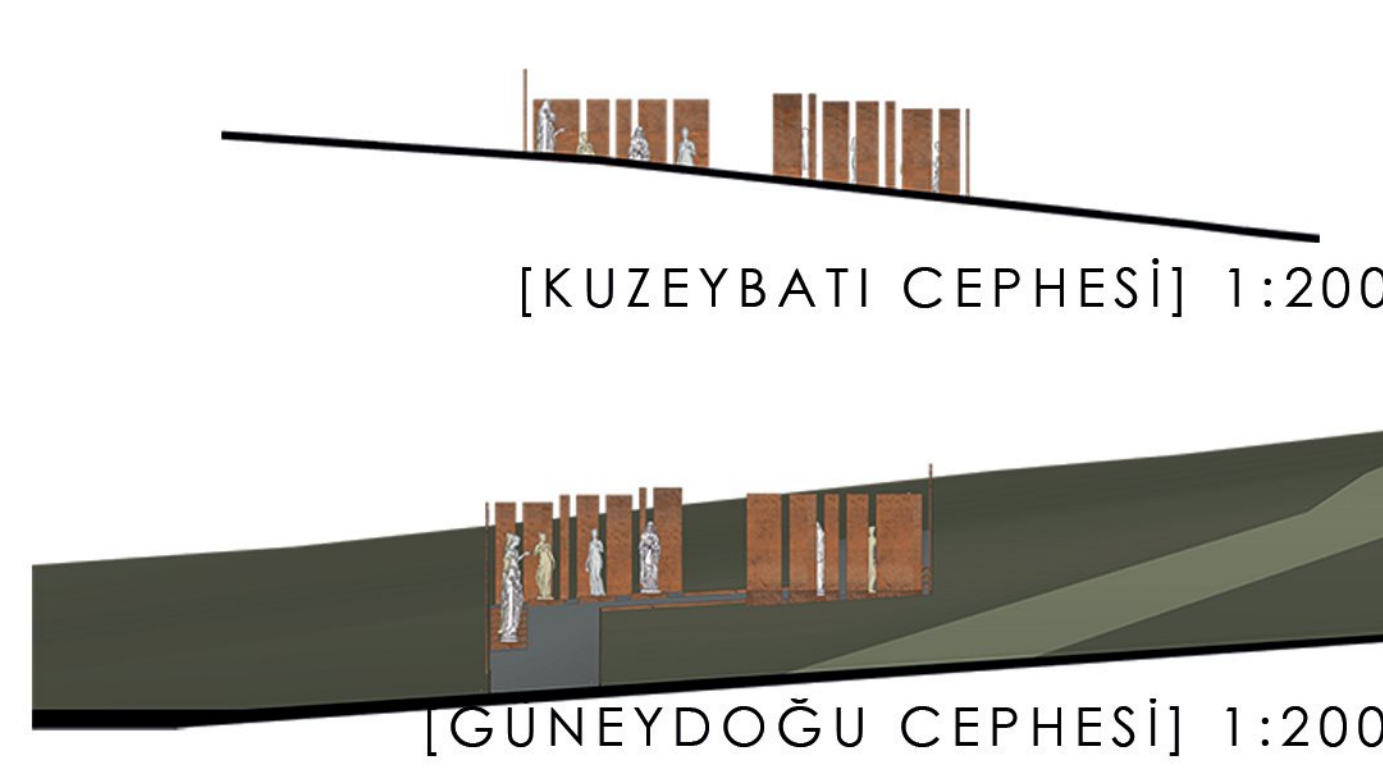
Ziyaretçi merkezinin devamında ziyaretçileri karşılayan diğer program yarı açık sergi alanıdır. Kazıda bulunan eserlerin demolarının sergilendiği bu alan aynı zamanda eksi kotta kalıp ziyaretçilerce algılanması güç olan Mozaikli Antik Villa için bir izlek görevi görür. Antik buluntuların demolarının sergisinin sona erdiği yerde etkileyici döşemeleriyle bir sürpriz gibi mozaikli villa ziyaretçilere kendini gösterir.



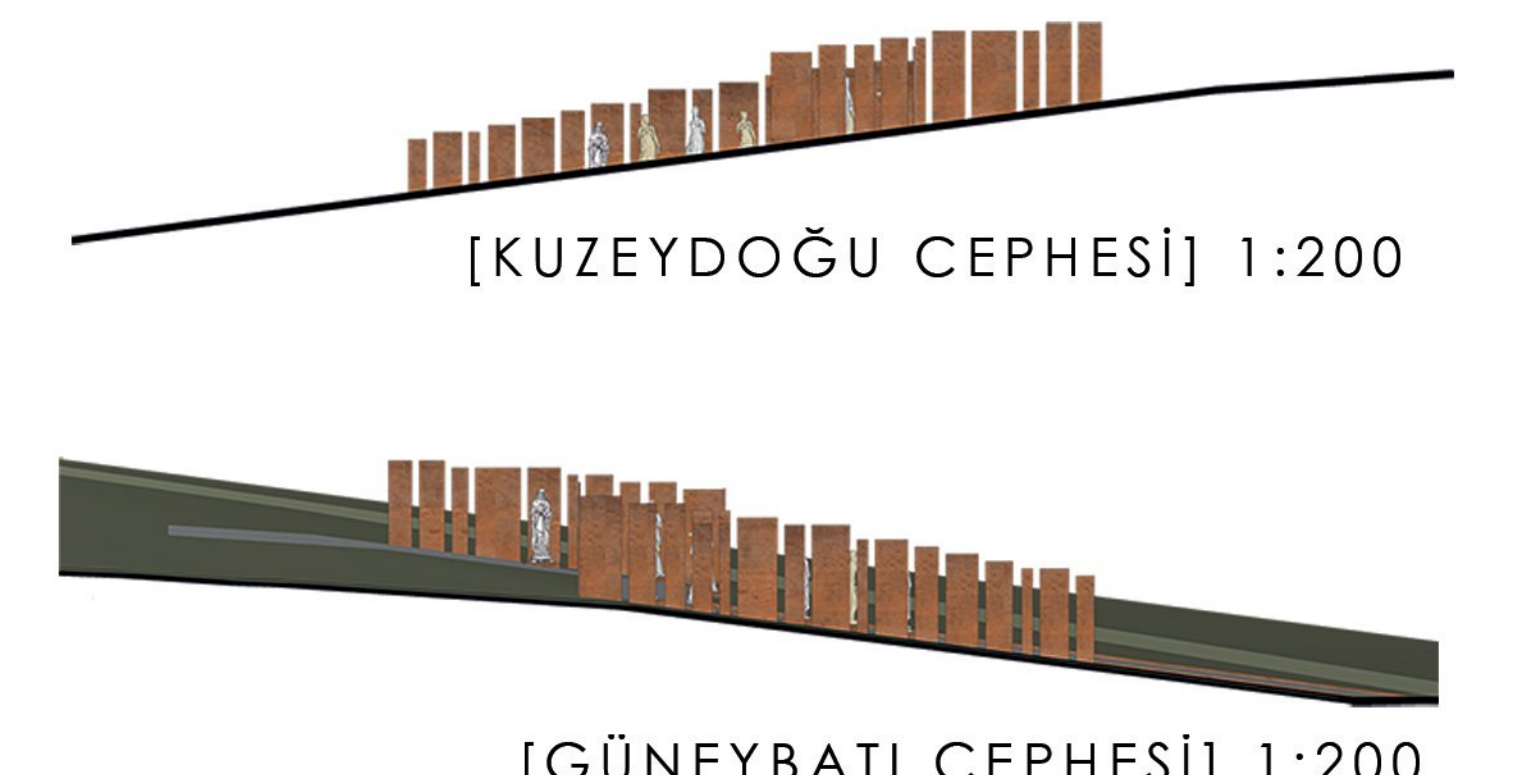
[SİSTEM KESİTİ]



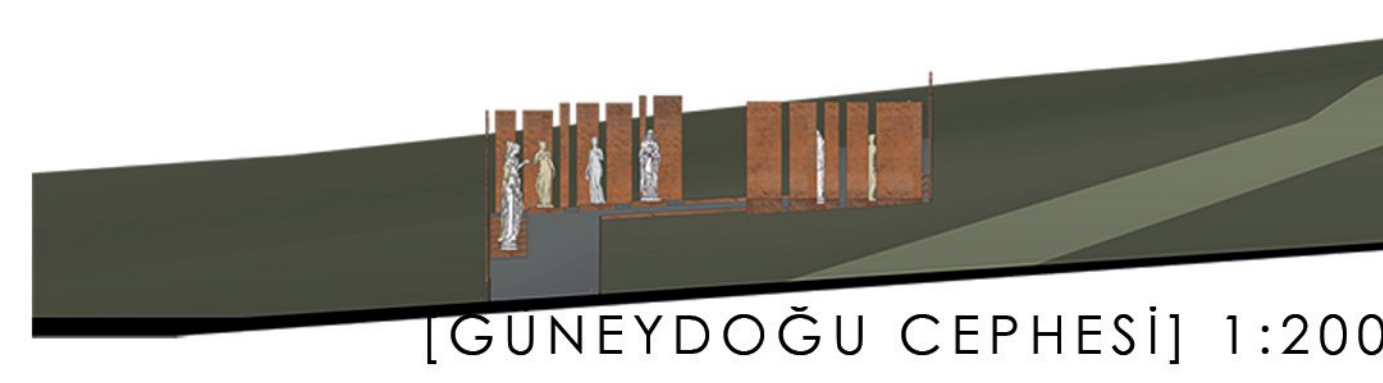
[PLAN] 1:200



[KUZUYBATI CEPHESİ] 1:200



[KUZUYDOĞU CEPHESİ] 1:200



[GÜNEYDOĞU CEPHESİ] 1:200

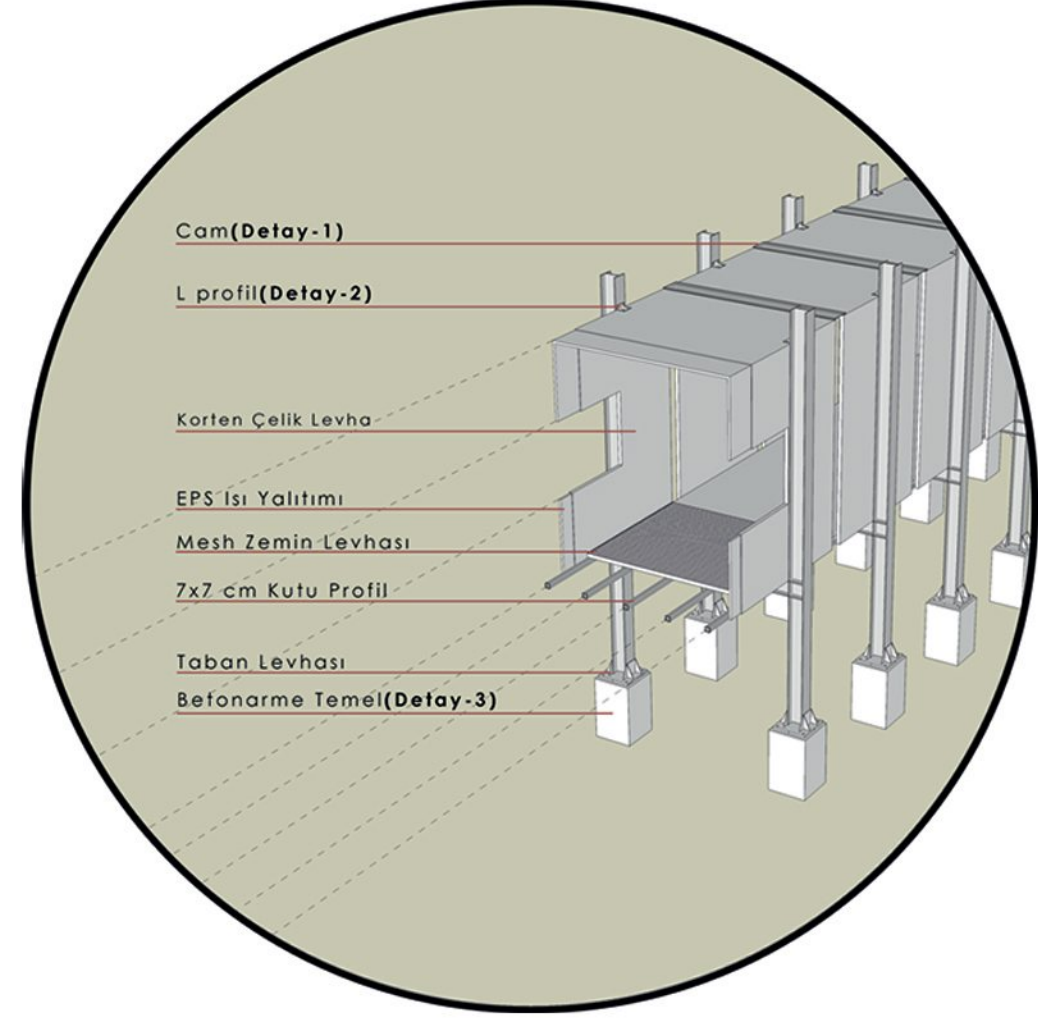
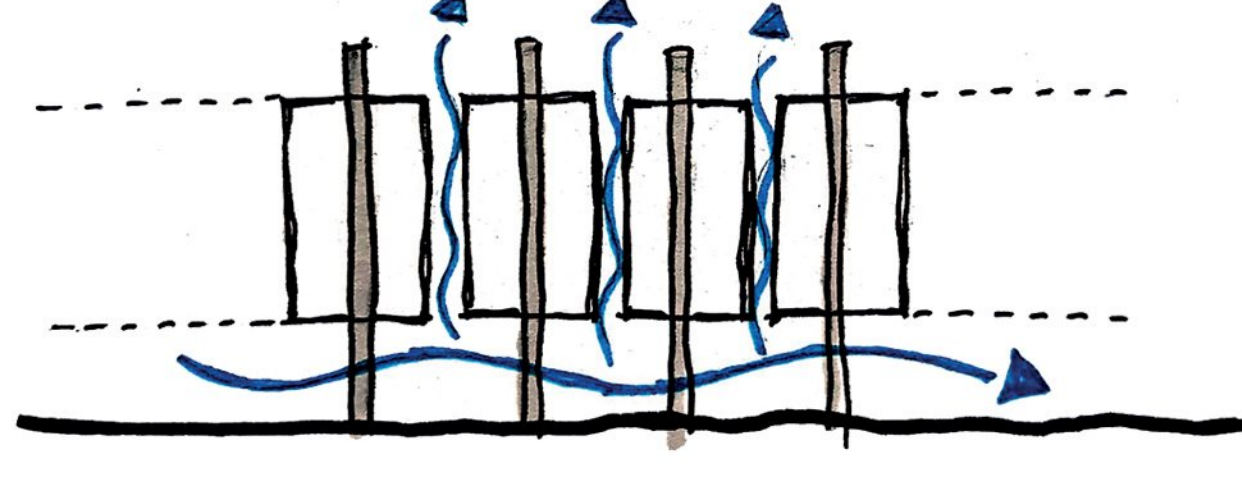
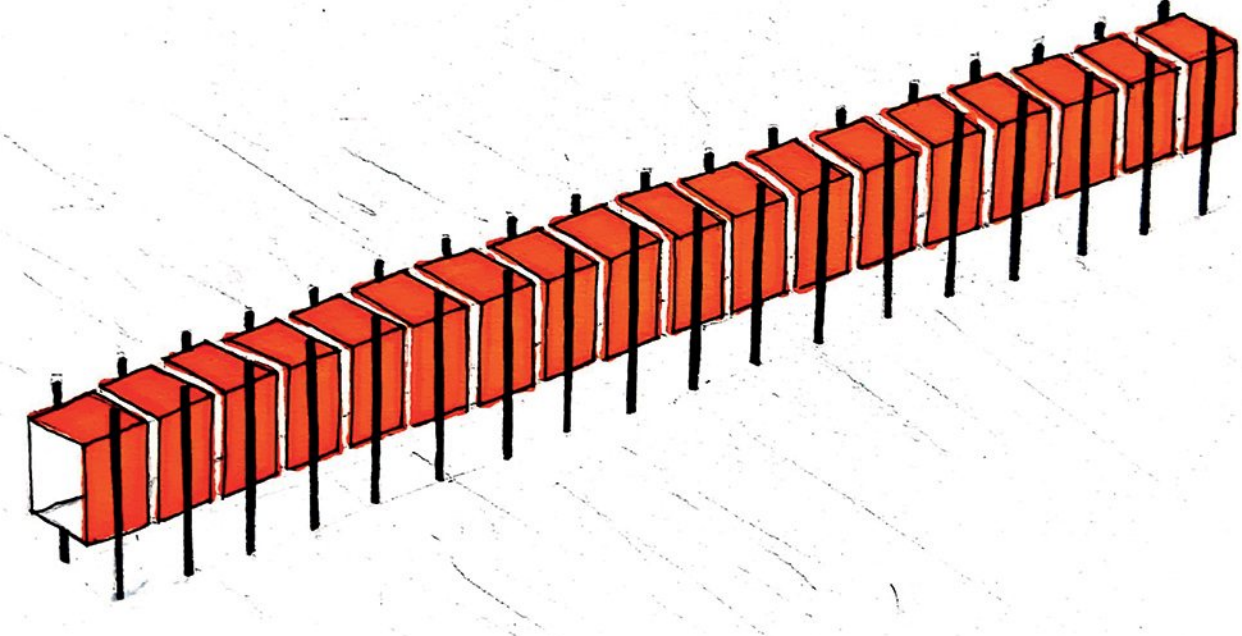


[GÜNEYBATI CEPHESİ] 1:200

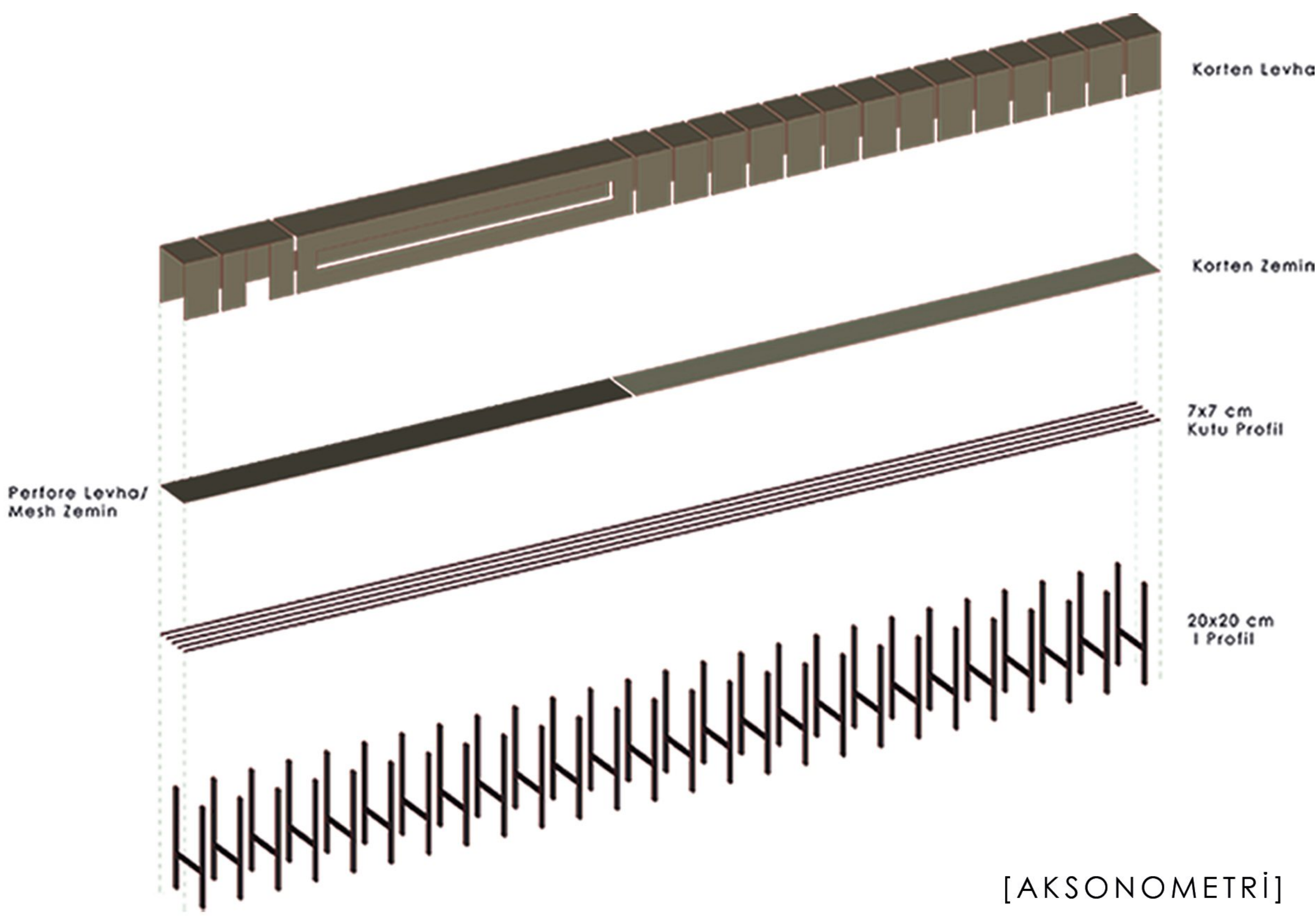
Tripolis Antik Kenti: Arkeopark ve Şapel Üst Örtüsü Projesi

SEYİR ve SERGİ MEKANI

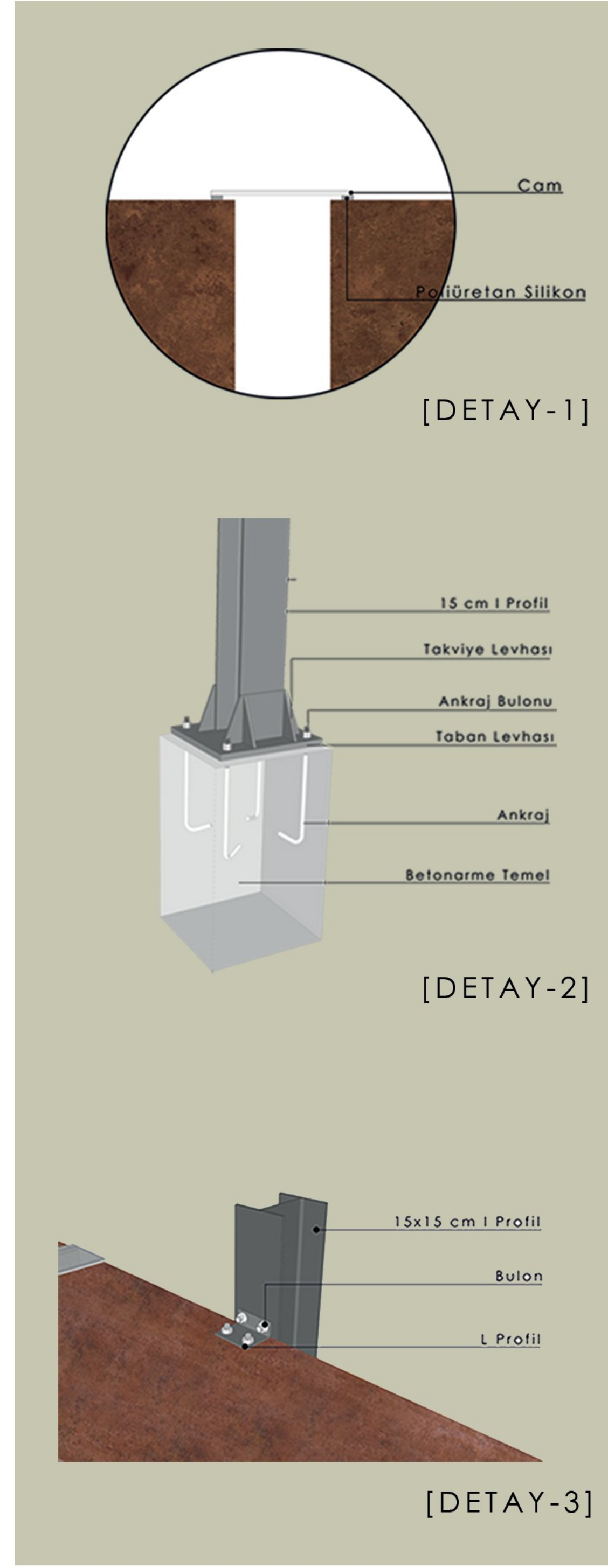
Alanın en üst kotuna yerleşen ve tüm izlek boyunca görsel olarak algılanan bu sergi ve seyir mekanı bir varış noktası oluşturur ve alanın sınırlarının tanımsızlık durumunu regüle ederek öğren yerlerinin sahip olduğu uçsuz bucaksız olma halinden Tripolisi arındırır. Linear forma sahip yapı Antik Kentin tarihine ve kazının sürecine dair görsel ve yazınsal bilgilerden meydana gelen bir sergi mekanıyla ziyaretçileri karşılar. Bu sergi ziyaretçilerin Tripolis Antik Kentini içselleştirebilmelerini amaçlar. Serginin devamında ise ziyaretçiler Antik Kenti ve Denizli'nin tüm coğrafyasını seyir imkanı bulurlar. Mekandan ayrıldıklarında ise dönüş izleğine girmiş bulunurlar.



[TAŞIYICI SİSTEM DETAYI]



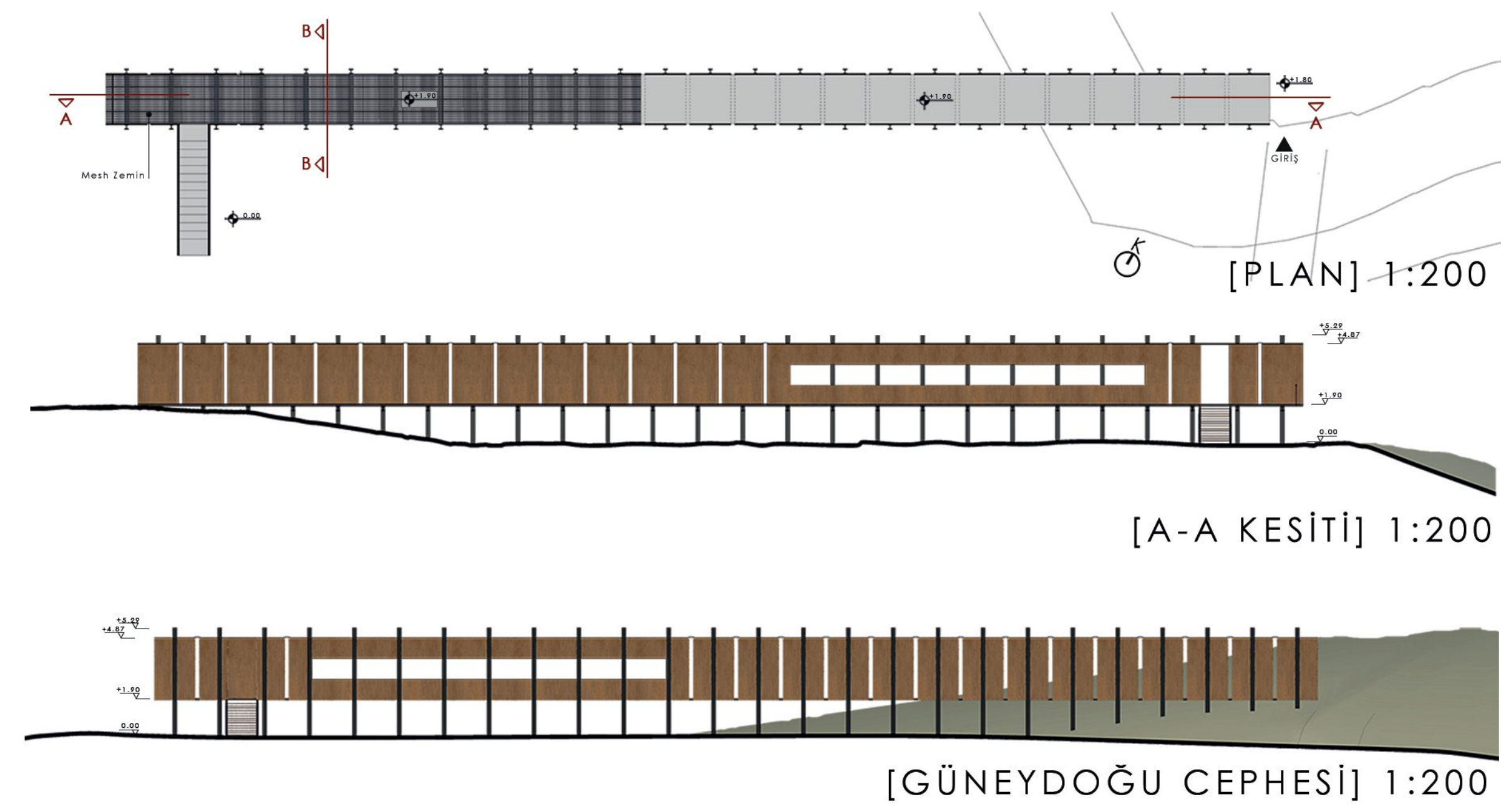
[AKSONOMETRİ]



[DETAY-1]

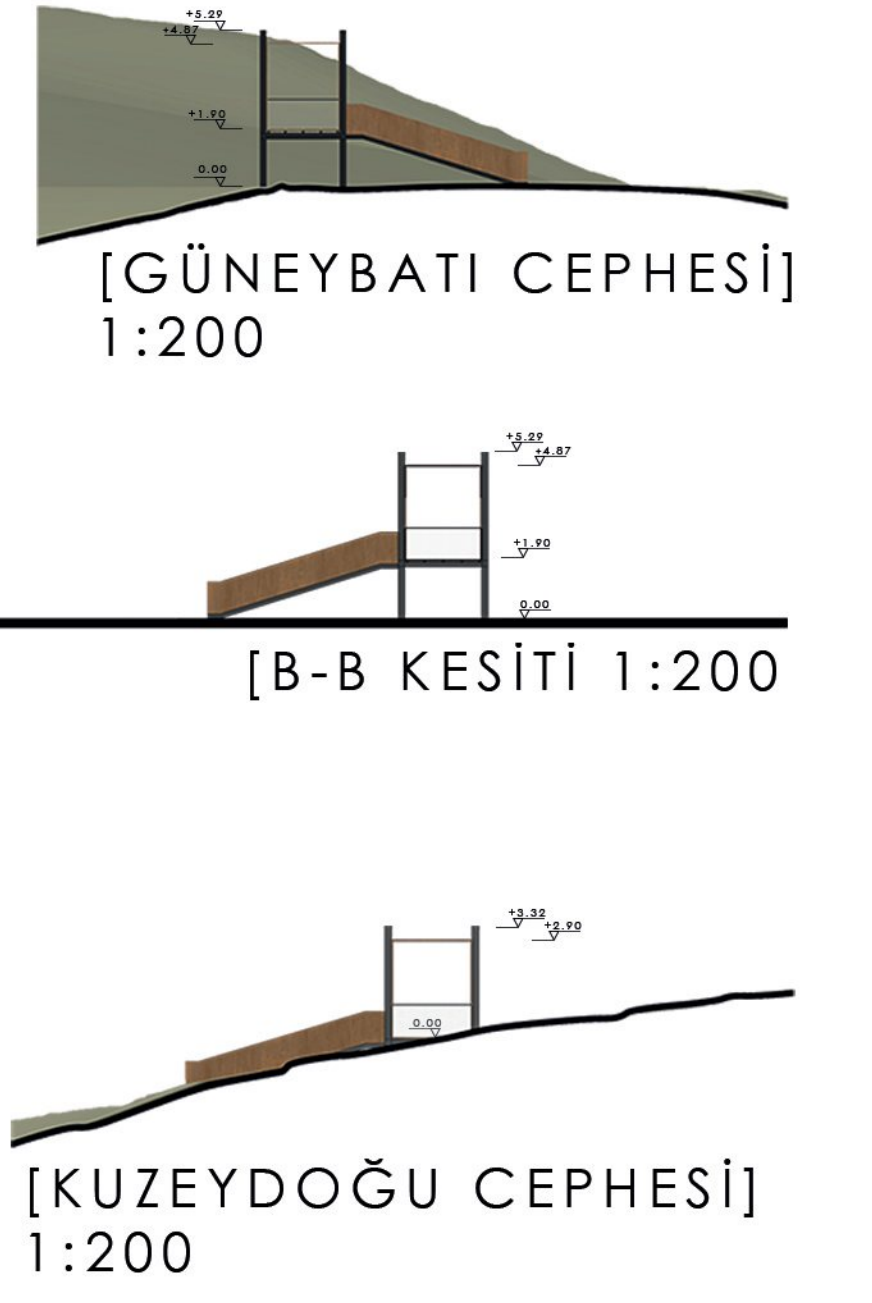
[DETAY-2]

[DETAY-3]



[A-A KESİTİ] 1:200

[GÜNEYDOĞU CEPHESİ] 1:200

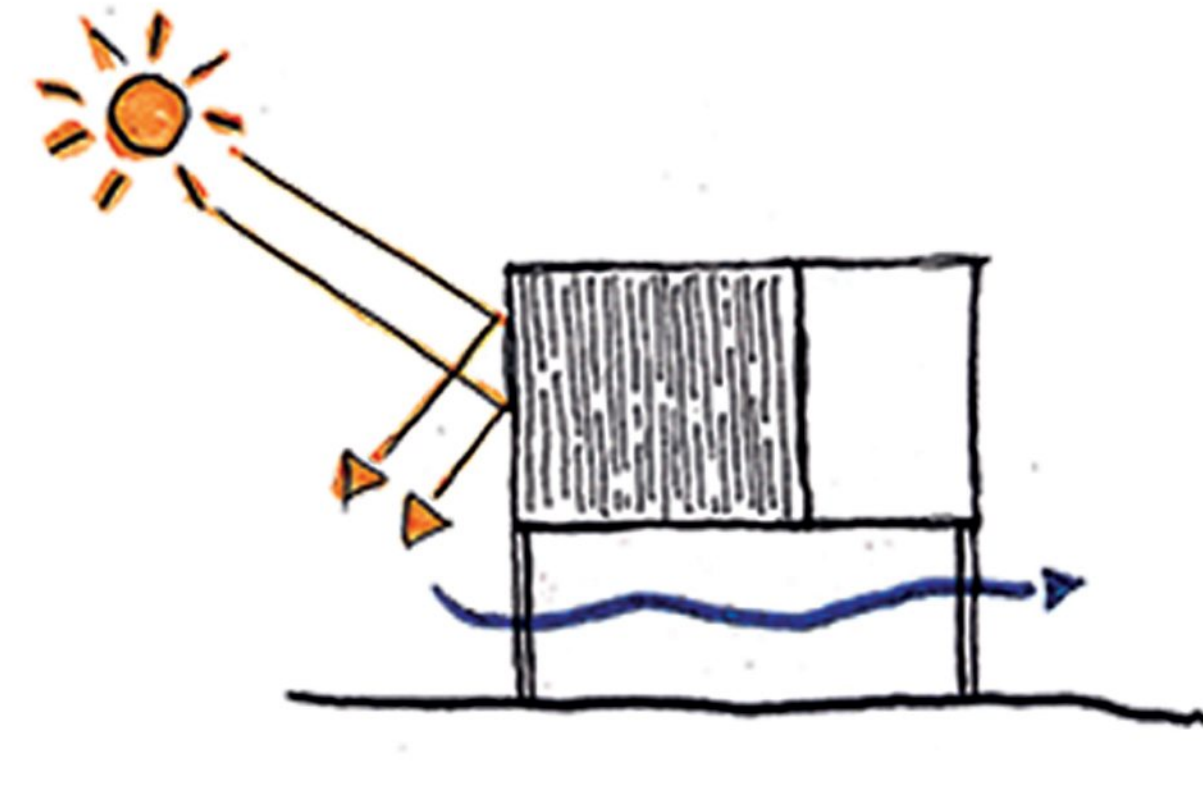
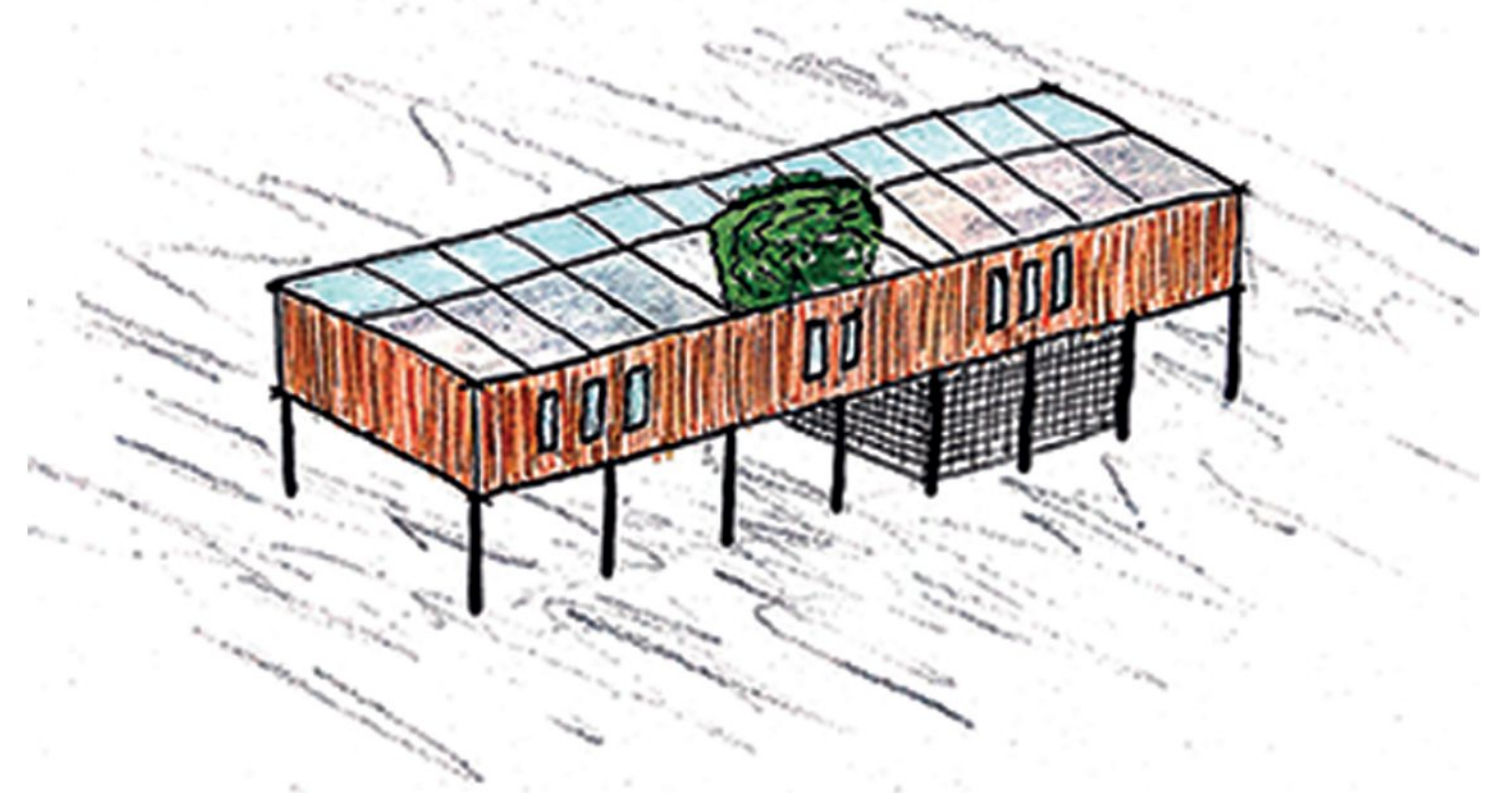


[GÜNEYBATI CEPHESİ] 1:200

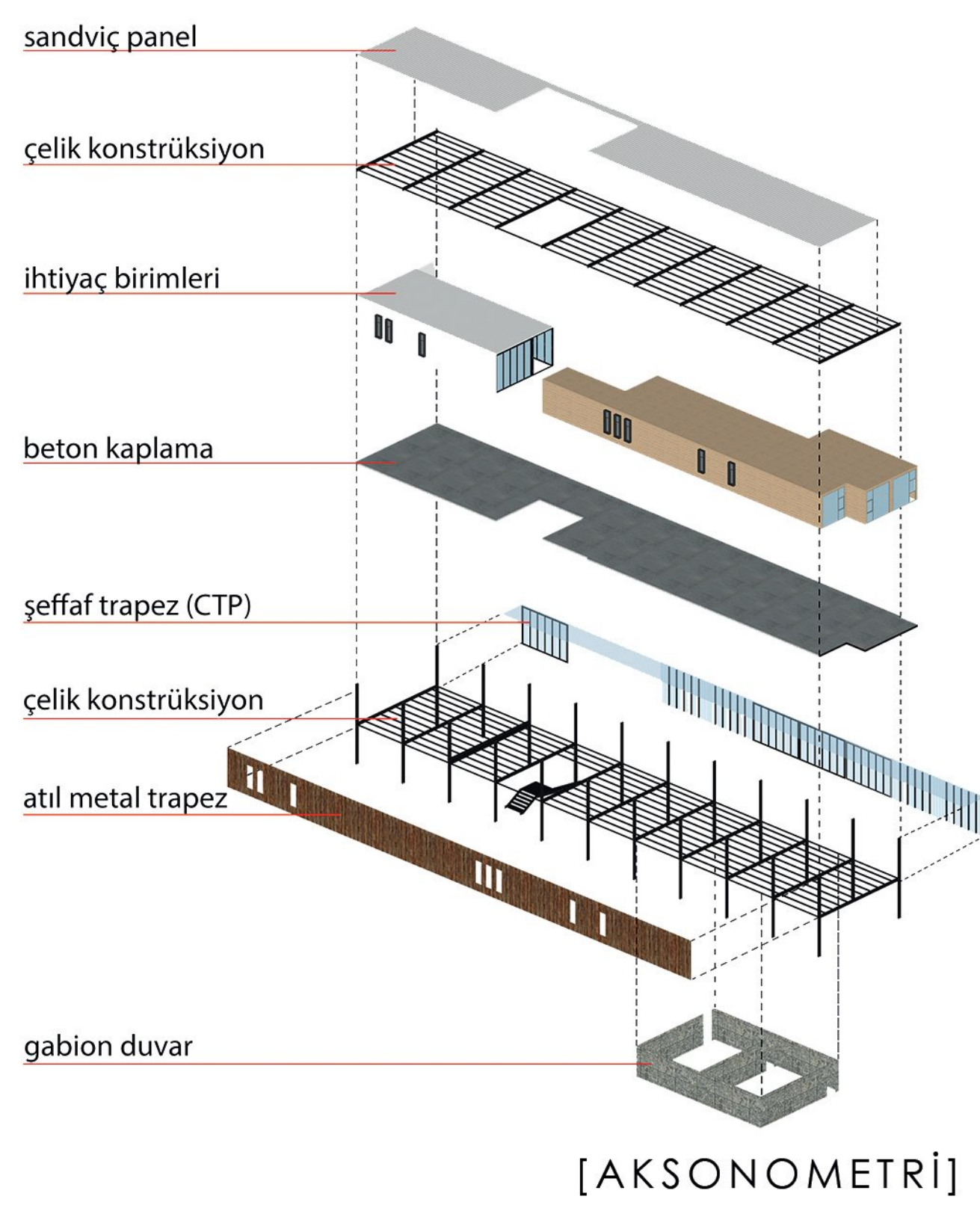
[B-B KESİTİ] 1:200

[KUZUYDOĞU CEPHESİ] 1:200

ARAŞTIRMA MERKEZİ



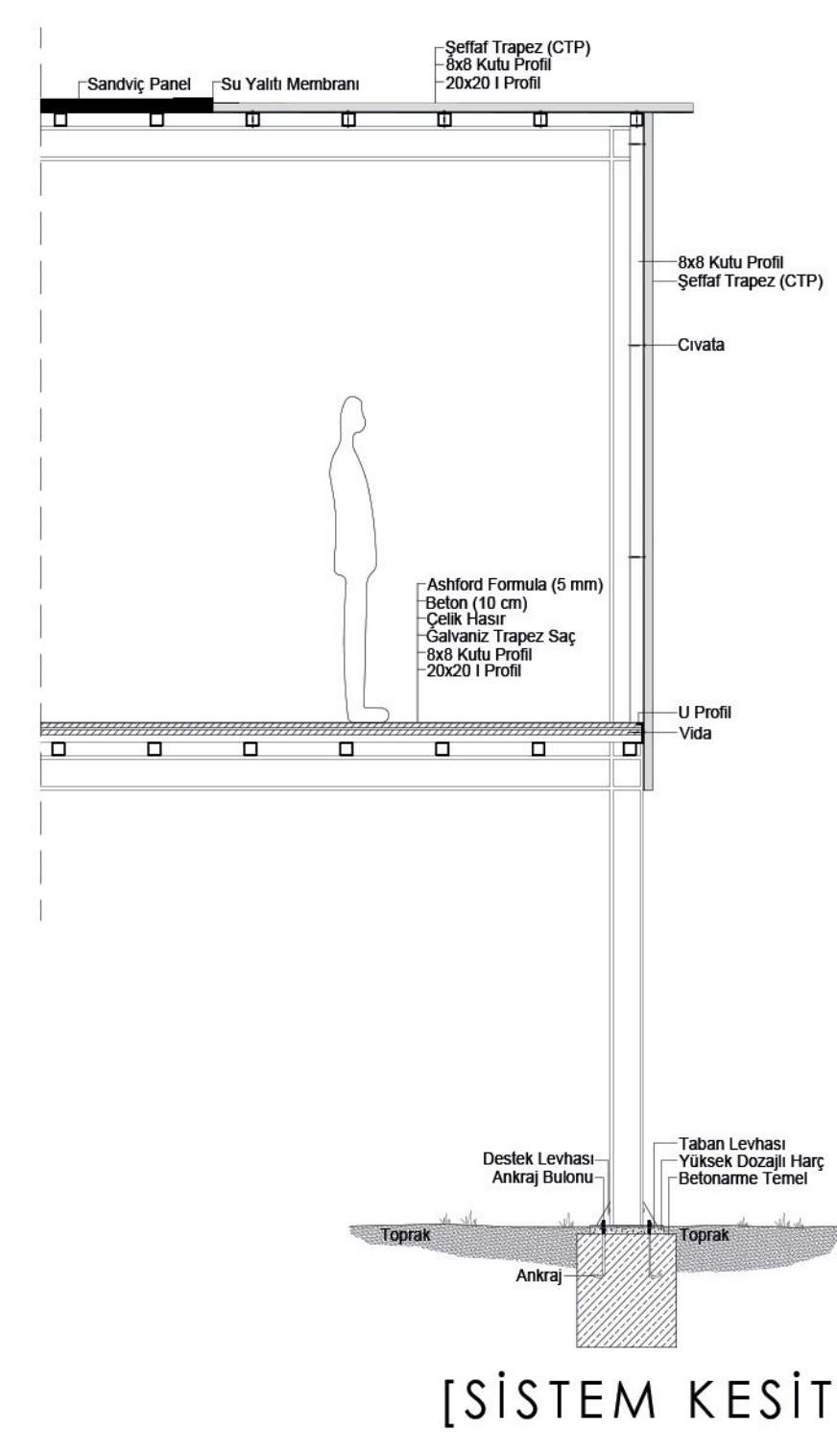
Kazı alanını ilk terk edecek olan mimari yapı olan Kazı ve araştırma merkezi yapısı söz konusu geçiciliği vurgulamak ve iklimlendirmeyi sağlamak amacıyla yerden yükseltilmiştir. Bölgenin sahip olduğu aşırı sıcak hava koşulları nedeniyle yarı açık bir sürkilasyon önerilmiştir. Kazı çalışanlarından alınan görüşlerin de doğrultusunda içe dönük bir yapı önerilmiştir. Söz konusu geçiciliğin diğer bir vurgusu olarak boşlukların az olduğu güney cephede atıl durumdaki trapez levhalar kullanılmış, kuzey cephede ise bu doluluğun tam aksine şeffaf ctp levhalar önerilerek gün ışığından maksimum seviyede faydalanılması amaçlanmıştır.



[AKSONOMETRİ]



[YEMEKHANEYE BAKIŞ]



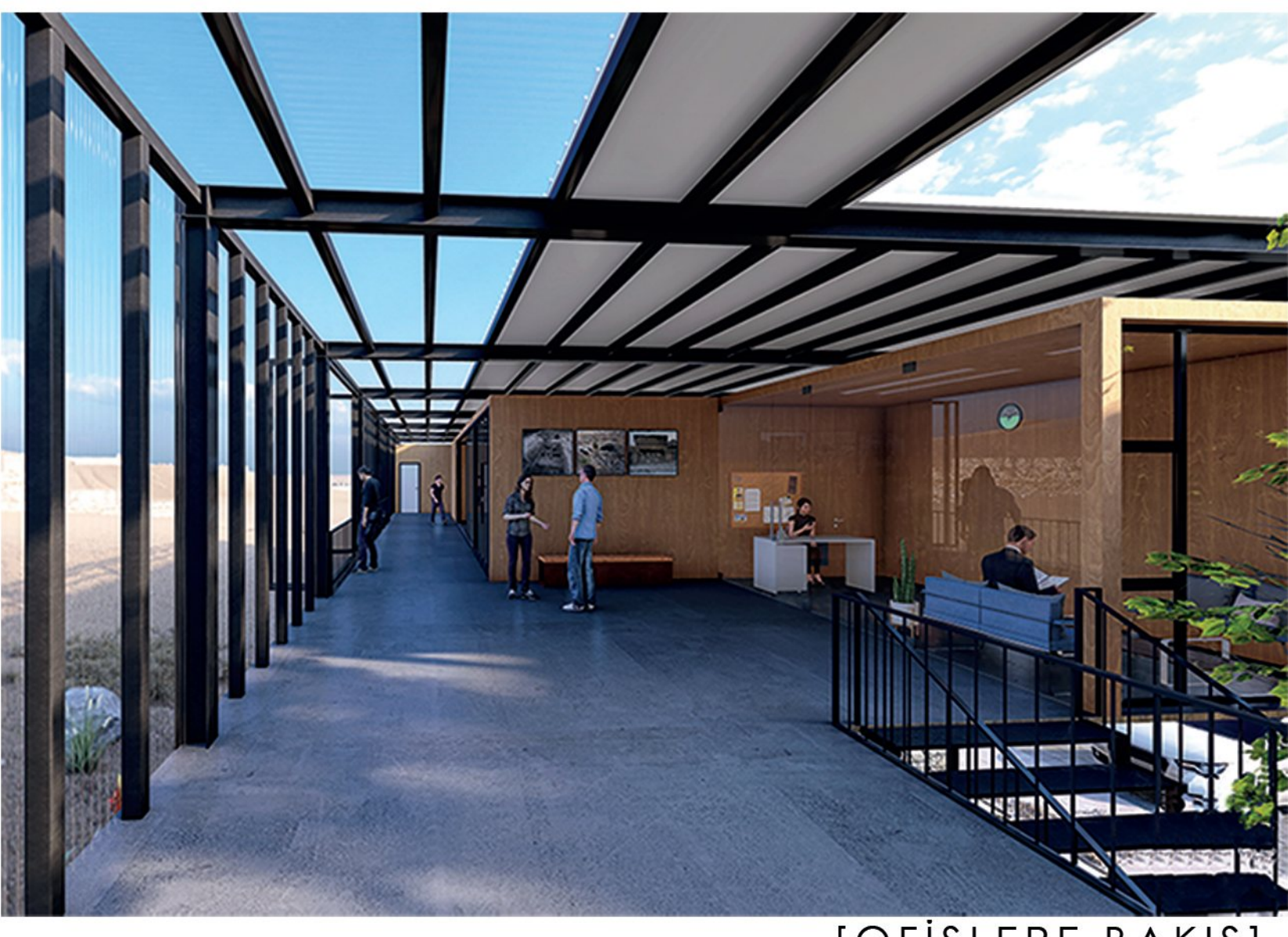
[SİSTEM KESİTİ]



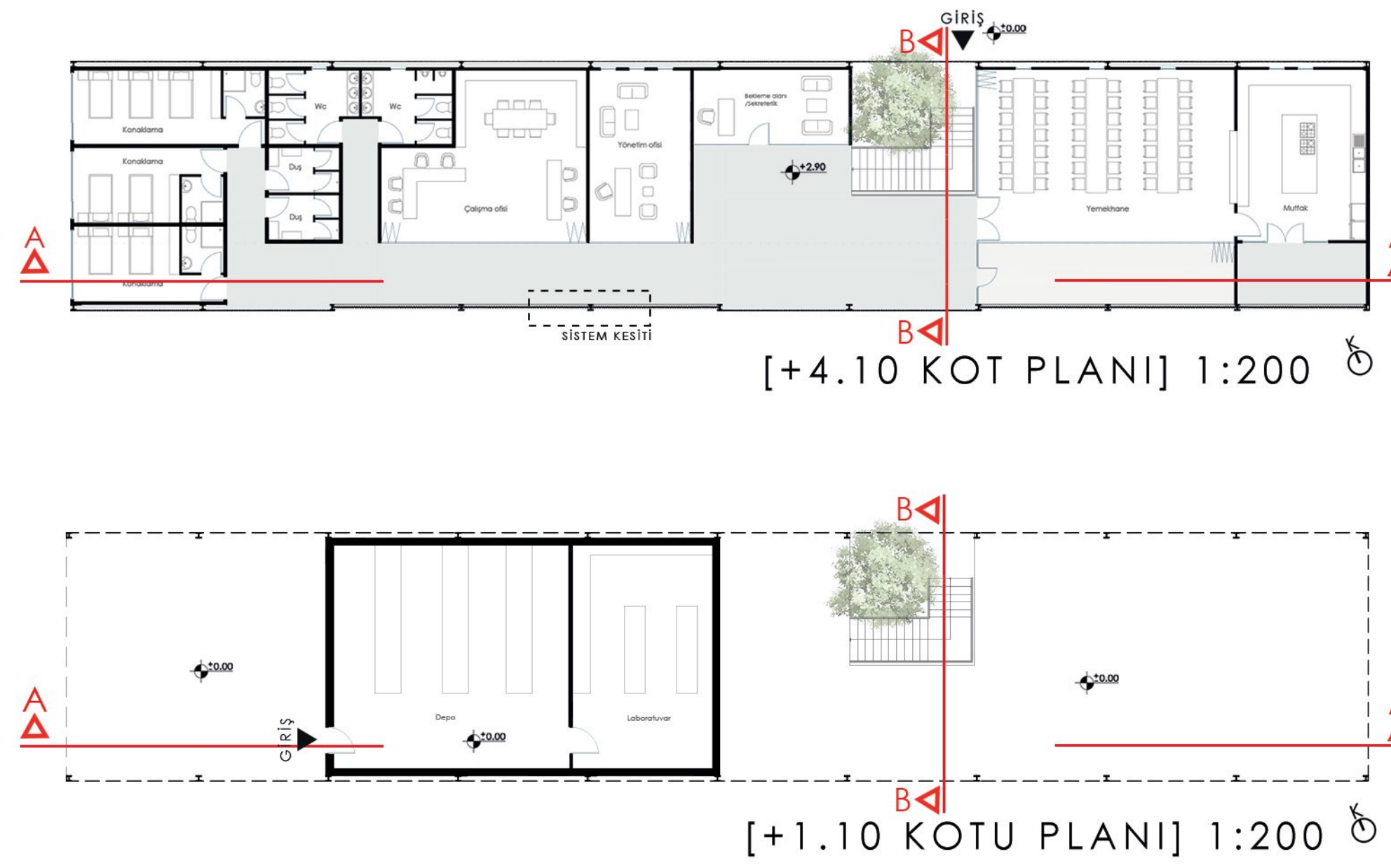
[GÜNEY CEPHEYE BAKIŞ]



[KUZUY CEPHEYE BAKIŞ]

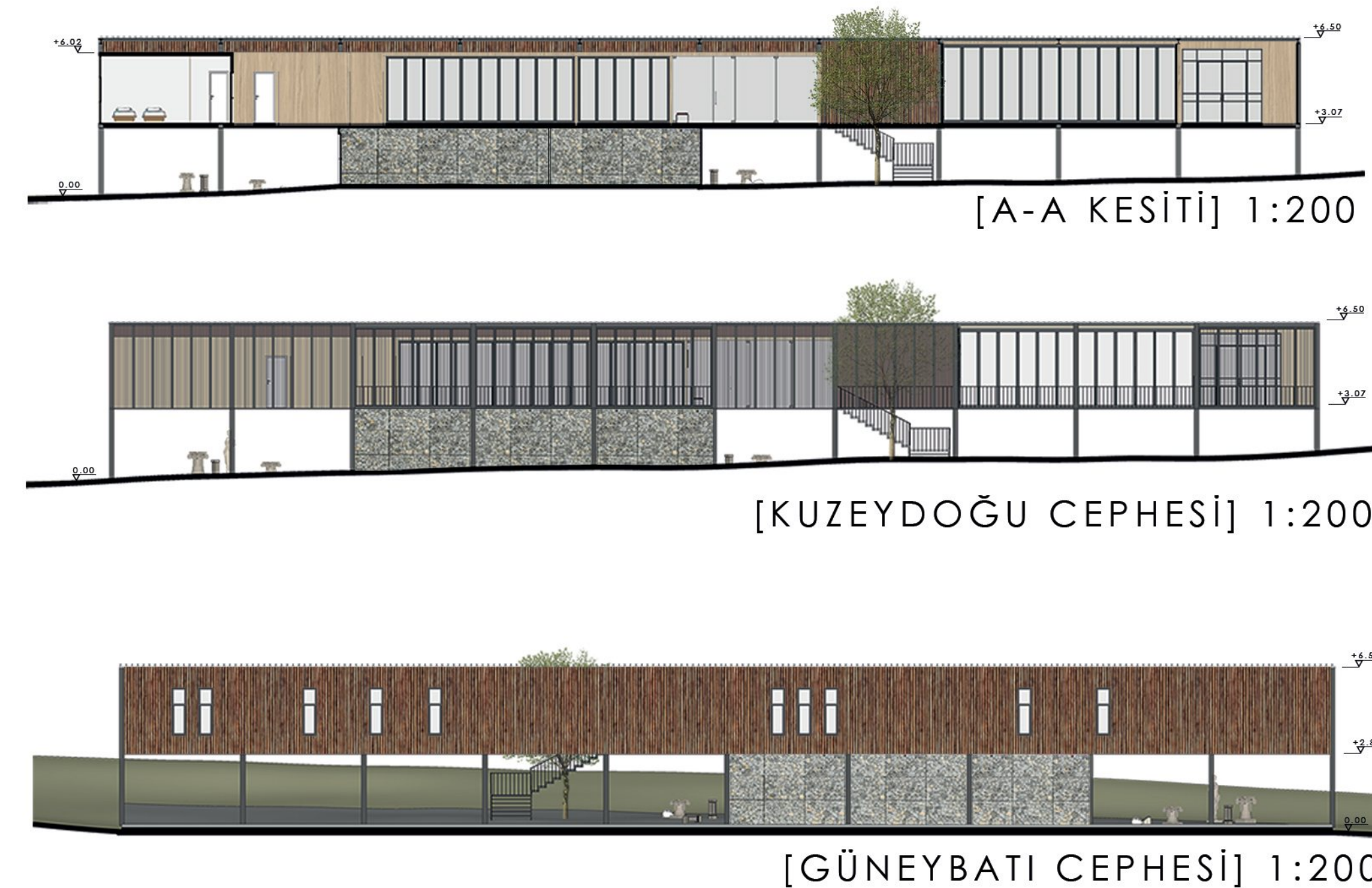


[OFİSLERE BAKIŞ]



[+4.10 KOT PLANI] 1:200

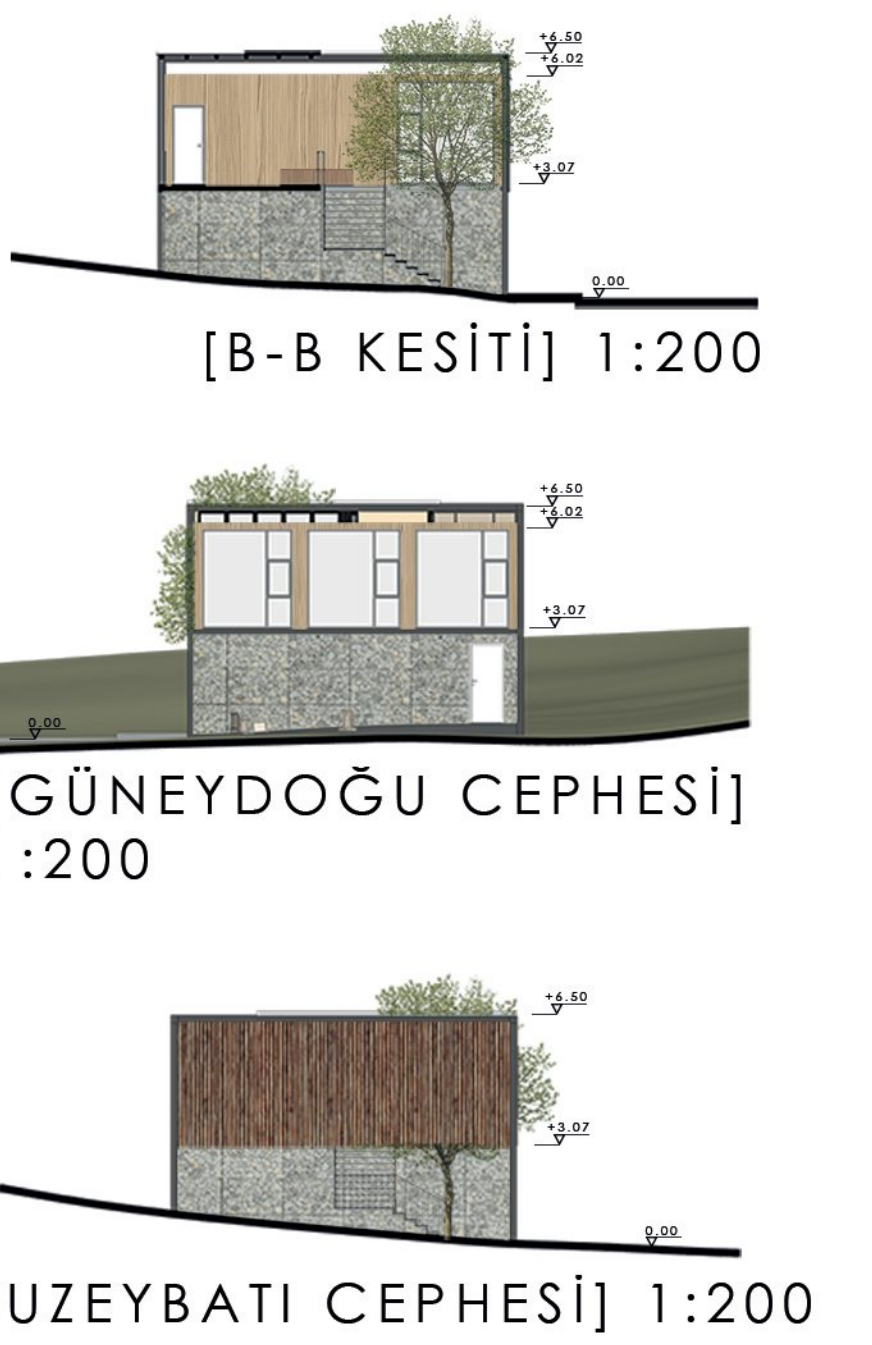
[+1.10 KOTU PLANI] 1:200



[A-A KESİTİ] 1:200

[KUZUYDOĞU CEPHESİ] 1:200

[GÜNEYBATI CEPHESİ] 1:200



[B-B KESİTİ] 1:200

[GÜNEYDOĞU CEPHESİ] 1:200

[KUZUYBATI CEPHESİ] 1:200