



# Mardin Tarihi Kent Dokusunda Sanal-Uzakta x Fiziksel-Yerinde Yürüme Deneyiminin Algısal Olarak Değerlendirilmesi

Deryanur Şimşek<sup>1</sup>, Mine Özdemir<sup>2</sup>

## Özet

Çalışmada kentsel mekânın algısal olarak değerlendirilmesinde, fiziksel-yerinde ve sanal-uzakta yürüme deneyiminin karşılaştırılmalı olarak sorgulaması amaçlanmıştır. Belirli gruplar ile yapılan mekân algısının çözümlenmesinde, tarihi kent merkezindeki yürüme deneyiminin rolü çalışmanın kapsamını oluşturmuştur. Örneklem alanı olarak morfolojik, mekânsal ve kültürel değişimler açısından zenginliğe sahip Mardin tarihi kent merkezi seçilmiştir. Tarihi kentsel dokunun farklı bağlamlarda yürüme deneyimiyle algılanmasında yaşanan değişimi incelemek adına iki farklı çalışma grubu belirlenmiştir. Belirlenen çalışma gruplarındaki katılımcılar, Mimarlık ve Şehir ve Bölge Planlama bölümlerinde eğitime devam etmekte olan lisans öğrencileridir. Örneklem alanı içerisindeki mekânsal algıyı belirleyen parametrelerin sorgulanması, çalışma alanı çevresinde yaşamakta olan çalışma grubu (ÇG1) ile daha önce alanda hiç bulunmamış ve örneklem alanını deneyimlememiş olan çalışma grubu (ÇG2) üzerinden yapılmıştır. Çalışmanın temel bulgularına göre, fiziksel-yerinde yürüme deneyiminde kentsel mekân iki ve üç boyutlu olarak algılanırken, sanal-uzaktan yürüme deneyiminde iki boyutlu olarak algılanmıştır. Sanal-uzakta yürüme deneyiminin fiziksel-yerinde yürüme deneyimine göre daha kısa sürdüğü tespit edilmiştir. Tarihi dokunun algısal olarak sorgulamasında yürüme deneyiminin fiziksel-yerinde olarak yapılması, kenti deneyimleme ve algılama sürecinde sanal-uzakta yürüme deneyimine göre mekânın çok yönlü algılanmasına imkân tanımıştır. Sanal-uzakta yürüme deneyiminin ise mekânın algılanmasında tek yönlü olarak fiziksel boyutta sınırlı kaldığı saptanmıştır. Bu doğrultuda, çalışmanın tarihi dokulardaki mekânsal algıyı belirleyen parametrelerin saptanmasında ve kentsel dokunun yürüme deneyimi üzerine yapılması planlanan çalışmalarda yeni bir yaklaşım sunması hedeflenmektedir.

**Anahtar Kelimeler:** Mardin, Mekansal algı, Tarihi doku, Yürüme deneyimi

## 1. Giriş

Yürüme deneyimi kenti deneyimlemenin alternatif bir yöntemi olarak, bilinçli ya da bilinçsiz olarak yapılan tüm hareketler kapsamında kişiye bağlı olarak anlamlı hale gelen düşünme, üretme ve algılama süreçlerinin tamamını kapsar. Günümüzde ise teknolojinin gelişmesi, Covid-19 pandemisi ve doğal afetler gibi farklı nedenlerle, yürüme deneyiminin fiziksel olarak yapılmasının dışında, sanal mekânlar ve alternatif programlar üzerinden yapılması ön plana çıkmaktadır. Diğer bir yandan, fiziksel ve sanal yürüme deneyimi, teknolojinin getirmiş olduğu mekânsal erişilebilirlik, mekân deneyimi, mekân algısı ve duyumsama biçimleri üzerinde yaşanan değişimin sorgulanmasında ön plana çıkmaktadır.

Kentsel mekân deneyiminin algısal boyutu, tasarımcıların ve kent çalışmaları üzerine yoğunlaşan uzmanların odaklandığı bir araştırma alanını oluşturmaktadır. Kentsel mekân deneyimi ve deneyim süreçleri mekânsal algıyı şekillendirmektedir. Mekânsal algı, mekân ile kullanıcı arasındaki spekülasyon etkileşim biçimidir. Kullanıcının sahip olduğu geçmiş deneyimler, fiziksel, sosyal ve ekonomik düzey gibi birçok etmen bu algıyı etkilemektedir. Bu bağlamda kullanıcı kentsel çevrede

<sup>1</sup> Arş. Gör., Mardin Artuklu Üniversitesi/Mimarlık Fakültesi/Şehircilik Anabilim Dalı, deryanursimsek@artuklu.edu.tr.

<sup>2</sup> Arş. Gör., Gazi Üniversitesi/Mimarlık Fakültesi/Şehir ve Bölge Planlama Bölümü, mineozdemir@gazi.edu.tr.



yer alan nesnelere tarafından etkilenir ve bu etkiler duyumsandığında algı oluşur (Porteous, 1977; Gür, 1996; Cüceloğlu, 2009).

Kavaz Altun ve Zorlu'ya göre (2021), mekânsal algıyı etkileyen dört temel parametre vardır. Bunlar duyuşsal, psikolojik, sosyo-kültürel ve fiziksel parametrelerdir. Bu çalışmada kullanılan parametreler ise kullanıcıların mekânı deneyimleme sürecinde kentsel ölçekten mimari ölçeğe kadar ölçekler arası bir ilişki içinde, sahip olduğu fiziksel ve sosyal boyut kapsamında ele alınmıştır. Ayrıca çalışmada yer alan alt parametreler "doku, işlev-arazi kullanımı, kat sayısı, sokak mobilyası, konfor, malzeme, ölçek/ölçü/oran, görüş açısı, doluluk-boşluk, renk, cephe, ışık/gölge, form/tipoloji, bina kalitesi, estetik, ritim, engelsiz tasarım/erişilebilirlik, yer hissi, anlam/anı/değer, isim (sokak, bina vb.)" olarak belirlenmiştir.

Kentsel dokunun geçmişten günümüze kadar olan süreçte gelişen teknoloji ile birlikte dönüşmesi sonucunda mekân, farklı bağlamlarda tartışılmaya başlanmıştır. Yeni sanal mekânlar oluşturulmuş öte yandan fiziksel mekânlar sanal ortama aktarılmıştır. Mekânın değişen bağlamı, sanal ve fiziksel mekân başta olmak üzere farklı tanımlamalar üzerinden sorgulanmaktadır. Sanal mekân ve fiziksel mekân tanımları incelendiğinde; sanal mekânlar kullanıcı tarafından algılanabilen farklı durumlar ve objeler içeren (Stuart, 1996), sesler/görüntüler hakkında bilgi veren üç boyutlu ortamlar olarak tanımlanmaktadır (Bridge & Charitos, 1997). Medya ortamları olarak da adlandırılabilen bu mekânlar, nesnelere interneti ve Endüstri 4.0'ın önemli deney ve uygulama alanlarını oluşturmaktadır. Fiziksel mekân ise, içerisinde yaşanan eşyaların, insanların etkileşim içerisinde olduğu ölçülebilir uzaklıklar ilişkisidir (Arnheim, 1977). Sanal mekânlar bir anlamda fiziksel mekânın simüle edilmiş hali, kısacası fiziksel mekânın bir benzeri olmaktadır. Chiu ve Lan (2001) sanal mekânın tanımını yaparken, fiziksel ortamın doğal unsurlarının sınırlandırmalara sebep olduğunu ileri sürmüştür. Ayrıca sanal mekân ve fiziksel mekân arasındaki ilişkiyi üç biçimde ele almışlardır (Tablo 1).

**Tablo 1** Sanal mekân-fiziksel mekân ilişkisi (Chiu ve Lan, 1998 kaynağı referans alınarak yazarlar tarafından hazırlanmıştır)

Sanal mekân, fiziksel mekânla aynıdır. Bu nedenle sanal mekân ve fiziksel mekân aralarında yer değiştirebilir.
Sanal mekân fiziksel mekânın tamamlayıcısıdır. Bu nedenle biri diğerini tamamlayıcı bir mekân unsuru olabilir.
Sanal mekân fiziksel mekândan farklıdır. Bu nedenle sanal mekân ve fiziksel mekân deneyimleri birbirinden farklıdır.

Günümüzde sanal ve fiziksel mekân arasındaki sınırlar belirsizleşmeye başlamıştır. Bu durum kentsel mekânın deneyimlenmesinde de benzer etkiye sebep olmuştur. Kentsel mekânın deneyimlenmesinde geleneksel bir yöntem olarak yürüme deneyimi hem fiziksel hem de sanal ortamda gerçekleştirilebilmektedir. Bu durum temelde, insanın içinde bulunduğu kentsel dokuyu anlama ve tanımaya duyduğu merak olarak karşılık bulmaktadır. Bu doğrultuda, tarihi kentlerin sahip olduğu mekânsal uyarıcıların yoğunluğu ve özgünlüğü mekânsal algının tarihi kentler üzerinde değerlendirilmesi konusunu önemli kılmaktadır.

Literatürde kentsel dokunun algılanabilirliğine bakıldığında; tarihi ya da geleneksel olan amorf, organik ve dağınık dokuların; grid, düzenli ve doğrusal dokulara göre algılanabilirliğinin kullanıcı için daha zor olduğunu vurgulanmaktadır. Öte yandan sürpriz mekânların, dağılma ve toplanma noktalarının, insan sirkülasyonunun yoğun olduğu ve kullanıcı belleğinde önemli bir yere sahip olan tarihi dokular, kentlerin deneyimlenmesinde kullanıcı algısı için ön plana çıkmaktadır (Kaplan, 1977; Marshall, 2005; Weisman, 1981). Bu çalışmada ise tarihi doku, sanal ve fiziksel yürüme deneyimi araçlarıyla kullanıcının değişen mekân algısına göre incelenmesi hedeflenmektedir.



### 1.1. Amaç ve Kapsam

Kentsel mekânın deneyimlenme sürecinde, gelişen teknoloji ve artan duyuşsal araçlar ile mekân deneyimlerinde yaşanan değişimin etkileri tartışılmaya başlanmıştır. Sanal mekân deneyimleri, mekânın algılanma süreçlerinde etkin rol oynamakta, mekânsal algıda yeni yöntemlerin ortaya çıkmasını sağlamaktadır. Bu çalışmada, kentsel ölçekte mekân algısı üzerinde spekülative bir süreç olarak tanımlanabilen, sanal ve fiziksel yürüme deneyimlerinin kentsel mekân algısı ile ilişkisi ele alınmaktadır.

Kentle ilişkili olarak mekânı, tasarımı, planlamayı odağına alan disiplinlerde kentsel mekânın algılanması; teknik gezi, saha çalışması, stüdyo çalışmaları vb. geleneksel yöntemlerle fiziksel ve yerinde deneyim ile yapılmaya devam edilmektedir. Diğer bir yandan günümüzde, çevrim içi tasarım eğitiminde yeni yöntemlere ihtiyaç duyulmaktadır. Bu doğrultuda, kenti deneyimleme yöntemlerinden biri olarak fiziksel yürüme deneyiminin yanında, Google Haritalar, Google Earth, Yandex Haritalar vb. uygulamalarla sanal yürüme deneyimi gerçekleştirilebilmektedir. Covid-19 pandemisi ile başlayan, uzaktan ve çevrim içi olarak yürütülen eğitim sürecinde, benzer uygulamaların önem kazandığı görülmektedir.

Çalışmanın amacı, kentsel ölçekte değişen yürüme deneyimi pratiğinin mekânın algılanmasındaki etkisini incelenmek, fiziksel-yerinde ve sanal-uzakta yürüme deneyimini karşılaştırılmalı olarak sorgulamaktır. Çalışma kapsamını ise kentsel mekân algısının çözümlenmesinde, tarihi kent merkezindeki yürüme deneyiminin rolü oluşturmaktadır. Bu bağlamda öncelikle çalışma alanı, kentsel dokunun özgünlüğünün yüksek olduğu, morfolojik, mekânsal ve kültürel değişimler açısından zenginliğe sahip Mardin tarihi kent merkezi olarak belirlenmiştir. Tarihi doku içerisinde yer alan Cumhuriyet Meydanı başlangıç noktası, Kasım Tuğmaner Camii ise bitiş noktası olmak üzere çalışma alanı rotası belirlenmiştir.

### 1.2. Yöntem

Çalışmada yürüme deneyimi “fiziksel-yerinde” ve “sanal-uzakta” deneyim olarak iki farklı bağlamda ele alınmıştır. Odak grup çalışması kapsamında, tarihi kentsel dokunun farklı bağlamlarda yürüme deneyimiyle algılanmasında yaşanan değişimi incelemek adına iki farklı çalışma grubu belirlenmiştir. Mekânsal algıyı belirleyen parametrelerin sorgulanması; daha önce alanda yaşamış, yaşamakta olan veya örneklem alanını deneyimlemiş çalışma grubu (ÇG1) ile daha önce alanda hiç bulunmamış ve örneklem alanını deneyimlememiş olan çalışma grubu (ÇG2) üzerinden yapılmıştır.

Çalışma grupları, tasarım disiplini içerisinde yer alan, Mimarlık ve Şehir ve Bölge Planlama alanlarında eğitim gören, Mardin Artuklu Üniversitesi ve Gazi Üniversitesi öğrencileridir. Mardin Artuklu Üniversitesi öğrencileri belirlenen çalışma alanını fiziksel-yerinde yürüme deneyimi ile; Gazi Üniversitesi öğrencileri ise “Google Earth-Street View” üzerinden sanal-uzakta yürüme deneyimi ile deneyimlemiştir.

Örneklem alanı olarak belirlenen ve tarihi çevre içerisinde yer alan rota üzerinden, kullanıcıların yürüme deneyimlerine göre mekânsal algı değerlendirilmiştir. Kentsel ve mimari ölçek başta olmak üzere kategorize edilmiş 5’li Likert ölçeğine dayalı anket çalışması çevrim içi olarak yapılmıştır. Anket çalışmasının sonunda ise katılımcılardan deneyimlerini, spekülative soyut haritalama çalışması ile temsil etmeleri istenmiştir (Şekil 1).



Şekil 1 Çalışmanın akışı



## 2. Kavramsal Çerçeve: Yürüme Deneyimi

Çok yönlü bir etkinlik olarak yürümek, gündelik yaşamda kenti algılayışımızı etkileyen bir deneyimdir. Bilinçsiz bir hareket olarak kişinin bedenini ve çevresini keşfetmesini sağlar. Kentsel çevreyle kurulan etkileşim sayesinde yer hissi güçlenir. Bu bağlamda yürümek, kişinin kentsel yerle ilişkisini besleyen bir müdahale biçimidir. Kenti algılamanın temel bir yolu olarak, kişi yürürken deneyimler ve öğrenir. Kentsel mekânda hareket halindeyken doğal bir ritim ile gündelik yaşam aktivitelerinin sürekliliği sağlanır. Yürüme eylemi, duysal ve sosyal karşılaşmaları teşvik ederek yer duygusunun gelişmesini sağlar. Bu bağlamda yürüme, kentsel tasarım kapsamında alternatif bir araştırma yöntemi olarak ele alınabilir (Matos Wunderlich, 2008).

Yürüme deneyimi, zaman-mekânda fiziksel ve kavramsal olarak yeni bağlantıların kurulmasını sağlamaktadır. Geçmiş, günümüz ve gelecek, eş zamanlı bir ilişki içinde kenti keşfetmenin ve dönüştürmenin bir yoludur. Hareket halindeki bir kişi yürüyüşle birlikte kentin akışına dahil olur. Kişinin nereden geldiği ve nereye gittiği bir dizi sabit hareketle kişiye bağlı olarak anlam kazanmaktadır. Yürüyüş anında mekâna müdahale edilir. Bu sayede mevcut durumun ötesinde mekân, deneyimleyen kişi için olasılıkların bir arada bulunduğu bir yere dönüşür (Rendell, 2006). Kentsel mekânda kişi, bedensel olarak çevresiyle temas halindedir. Bedenin sosyo-mekânsal hareketi, çevredeki nesnelere olan ilişkiyi ve benlik duygusunu geliştirir. Öte yandan, yürürken insan sürekli olarak mekânsal çevreyle ve özellikle de zeminle temas halindedir. Dokunsal duyunun niteliğiyle yer hissi ve aidiyet duygusunun ortaya çıkması, bedenin çevre ile kurduğu ilişkiye bağlı olarak şekillenmektedir (Rodaway, 1994).

Yürüme deneyimi hareket etmenin dışında; öğrenilmiş ve tasarlanmış olarak iletişimsel ve kültürel deneyimler üreten sosyal bir pratiktir (Desmond, 1994). Yürüme, zaman-mekânın çok boyutlu yapısı içerisinde, kentsel ritimlerin çözünebilirliği açısından ön plana çıkmaktadır. Yürüme ile anlam kazanan ritimlere bakıldığında, ritimlerin gündelik yaşam içerisinde farklı zaman aralıklarında çeşitli hız, yoğunluk ve davranış kalıplarını barındırdığı görülmektedir. Ayrıca dış uyaranlarla birlikte hareket, ritmik düzeni şekillendirmektedir. Farklı fiziksel mekânlardaki hareketler, yürüme sırasında farklı ritimlerin oluşmasına neden olur. Yürüme sırasında bir dizi düşünce akışı sürerken, kişi aynı zamanda kendini deneyimsel bir akışta bulur. Alışkanlıklara bağlı olarak yürüme deneyimi, rutinleşen yürüme kalıp örüntülerini oluşturur. Yürüme deneyimi, kişinin kimliği ve değerlerine bağlı olarak anlam kazanır. Bu bağlamda örüntüler, zamansal ve mekânsal olarak kesişim noktalarında süreklilik sağlar. Alışılmış bir yürüme deneyimi, doğrusal bir yer hissini üretmesini, mekânsal aidiyet duygusunun gelişmesini ve sosyal bir bağlamda rutinleşmiş pratiklerin şekillenmesini sağlar (Edensor, 2010). Yerin fiziksel özelliklerine göre, yürüyen beden koşullanır ve yere bağlı olarak zihinsel bir rota şekillendirir (Ingold, 2004).

Ewing ve Handy (2009) çalışmalarında, kentsel çevre bileşenlerinin, insan davranışları nasıl etkilediğini açıklamak için bir kavramsal çerçeve önermiştir. Çevrenin fiziksel özellikleri ile kullanıcıların tepkileri; güvenlik hissi, kapalılık, ölçek, konfor ve ilgi düzeyi vb. kapsamında ele alınmıştır. Fiziksel özelliklerin insan davranışını şekillendirdiği ve insanların bütünsel bir yürünebilirlik algısı geliştirerek yürüme davranışını gerçekleştirdiği görülmüştür. Bu bağlamda yürünebilirlik için algısal olarak çözümlenebilir bir yaklaşım geliştirilmiştir.

Yin ve Wang (2016) çalışmalarında, kentsel tasarım bileşenleri ile yürünebilirliği ölçmeye yönelik analitik bir perspektif sunmuştur. Google Street View görüntüleri üzerinden; sokağın görünümü, yaya hacmi ve yürümenin ilişkili olduğu saptanmıştır. Yürüme davranışlarını çözmek için, sokağın farklı yönlerden nasıl algılandığı sorgulanmıştır. Fiziksel olarak sokağın görünümü, açıklık ve kapalılık oranları ile ilişkilidir. Yaya hareketliliği ise bina kat sayısı ile ters orantılı olarak anlam kazanmaktadır. Objektif değişkenlerle kentsel tasarım bileşenlerinin sorgulanmasında, küçük ölçekli alanlarda geleneksel olarak subjektif olarak yapılan analizler için alternatif yöntemlere ihtiyaç bulunmaktadır.



Cambra ve Moura (2020) çalışmalarında, yürüme deneyimi değişen fiziksel faktörlerle sorgulamıştır. Yürünebilirlik; bağlanabilirlik, uygunluk, konfor, eğlence, görünürlük, bir arada yaşama ve bağlılık kavramlarıyla birlikte ele alınmıştır. Büyük ölçekli değişimlerin, yürünebilirlik ve yaya akışı arasında doğru orantılı; küçük ölçekli değişimlerin ise ters orantılı olarak etkili olduğu saptanmıştır. Bu bağlamda kentsel dokuda zaman içerisinde meydana gelen dönüşümlerin ve ölçek değişimlerinin, yürünebilirliği doğrudan etkilediği ve yürümenin kalitesini belirlediği görülmüştür.

Shih (2015) çalışmasında, sanal ortamda yürüyüşü, kültürle ilişkili olarak bilgilerin elde edilmesinde kullanmıştır. Sanal ortamın kültür öğrenimi üzerindeki etkisi, katılımcıların değişen bilgi ve ilgilerine göre nitel olarak sorgulanmıştır. Sanal ortamlar kültürel bilginin kazanılmasını teşvik eden bir yaklaşım olarak ele alınmıştır. Sanal ortamda farklı bir kültürü öğrenmeye başlayan katılımcıların, fiziksel deneyimle benzer bir deneyim yaşadıkları görülmüştür. Bu noktadan çıkarımla, sanal ortamların gözlem ve etkileşim yoluyla kültüre dair bilgileri elde etmede pozitif anlamda etkili olduğu görülmektedir.

Adkins vd. (2012) çalışmalarında, kentsel tasarım bileşenlerinin yürüme ortamı üzerindeki etkilerini algısal olarak sorgulamıştır. Öncelikle yeşil dokunun yoğunlaştığı, sosyo-demografik ve fiziksel özellikler açısından benzer olan sokaklar belirlenmiş, sonrasında çalışma alanının karakterine yönelik ön plana çıkan bileşenler üzerinden veri toplamıştır. Yaya geçitleri, işaretleri ve trafik ışıkları gibi yayalar için faydalı olduğu düşünülen parametreler yürüme ile negatif olarak, zemin seviyesinde yer alan yeşil dokunun ise yürüme ile pozitif olarak ilişkili kurduğu saptanmıştır. Literatürde yer alan çalışmalar incelendiğinde, yürüme deneyimi ile ilişkili olarak; yer, kimlik, aidiyet, değer, ritim vb. birçok kavramın vurgulandığı görülmektedir (Şekil 2).



Şekil 2 Literatürdeki yürüme ile ilişkili olan anahtar kavramlar

Fiziksel dünya dışında sanal mekânların gündelik hayatın içerisinde sıklıkla yer almaya başlamasıyla; kentsel dokunun, yürümenin, ölçeğin, algılanabilirliğin ve yerin anlamının değiştiği görülmektedir. Kişinin kentsel doku içerisinde yönünü, konumunu ve nereye gideceğini bulmasının bir aracı olarak Google Haritalar, Google Earth, Yandex Haritalar vb. uygulamalar kenti deneyimlemenin önemli bir parçası haline gelmiştir. Dijitalleşme ile bu uygulamaların ürettiği büyük veri setlerinin, günümüzde kenti odağına alan çalışmalarda sıklıkla kullanıldığı görülmektedir. Bu doğrultuda fiziksel olarak kentsel dokunun deneyimlenmesi ile sanal olarak kentsel dokunun deneyimlenmesinin, kişiler üzerindeki etkilerin neler olduğu ve farklılaşıp farklılaşmadığı önemli bir çalışma alanı haline gelmektedir. Bu bildiri kapsamında ise kentsel doku içerisindeki yürüme deneyimi, ölçekler arası parametrelerle özgün yapısı ile var olmaya devam eden Mardin tarihi kent merkezinde, fiziksel-yerinde ve sanal-uzakta olarak tasarım disiplininin gelen kullanıcıların mekânsal algısı üzerinden sorgulanmaktadır.

### 3. Tarihi Kent Mardin

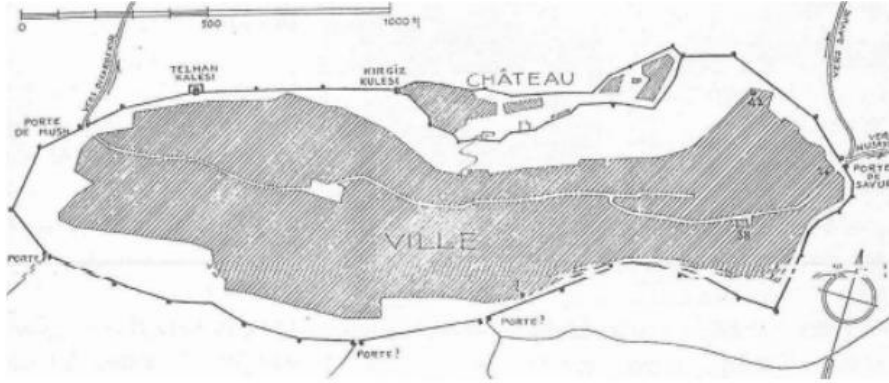
Mardin, bir sınır kenti olmasının yanı sıra çevresinde yer alan iller için de bir köprü niteliği taşımaktadır. Ulusal ve uluslararası ilişkiler, ekonomik faaliyetler ve sosyal ilişkiler için bir bağlantı noktasıdır. Aynı zamanda sahip olduğu politik ve stratejik konum Mardin kentinin yüzyıllar boyunca



birçok dil, din ve millete ev sahipliği yapmasına imkân tanımıştır. Kent; Arşaguni, Pers, Dikran, Roma, Bizans, Arap, Hamdani, Mervani, Büyük Selçuklu, Artuki, Karakoyun, Akkoyun, Safavi ve Osmanlı gibi birçok hükümdarlığın yerleşim yeri olmuştur (Noyan, 2005). Kentsel gelişim sürecine bakıldığında, Mardin'in kale merkezli gelişim gösterdiği düşünülmekte ve bilinen en eski yerleşim izlerinin 4. yüzyıla dayanmakta olduğu ileri sürülmektedir (Yekbun Aksu ve Altınörs Çırak, 2018).

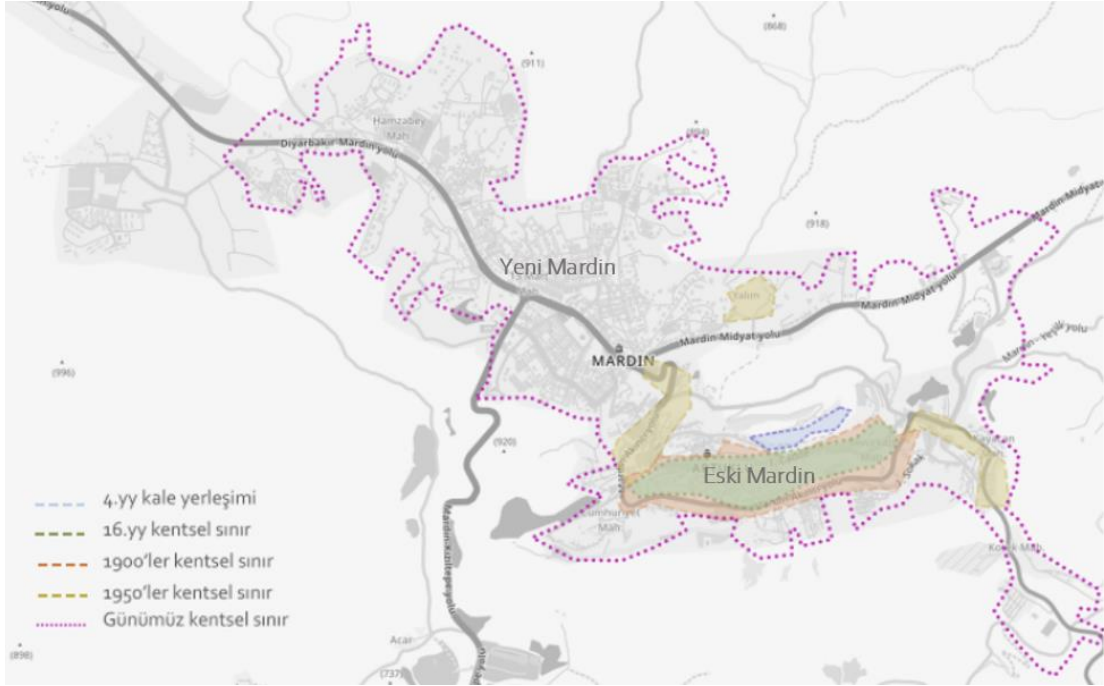
Kale ve çevresine doğru yayılım gösteren iskân hareketleri 19. yüzyılda yerini kale altı yerleşime bırakmıştır. Kale altı yerleşim, surlarla çevrilerek, bugünün eski Mardin kent merkezini oluşturmuştur. Sahip olduğu tarihi geçmiş, çok kültürlü sosyal yapı, kentsel makro form ve mimari doku Mardin kentini diğer kentsel yerleşmelerden ayıran en belirgin özelliklerindedir. Kentin sahip olduğu çok kültürlü ve katmanlı yapının izleri mimari dokuya da yansımış, bu sayede kentte birden fazla dönemin izlerini görmek mümkün hale gelmiştir. Kentte yer alan mimari yapılar birer kent imgesi haline gelmiş ve kent adeta açık müze niteliği kazanmıştır (Aykal vd., 2018). Bu kapsamda belirgin bir kentsel kimliğe sahip, kentsel okunabilirliği ve imgelenebilirliği yüksek Mardin kentinin, algısal olarak değerlendirilmesi önemli bir araştırma alanını oluşturmaktadır.

1926 yılında Türkiye'ye gelen ve çeşitli araştırmalar yapan Fransız mimar, sanat tarihçisi ve restoratör olan Albert Gabriel, Mardin kent gelişimine dair çalışmalar yürütmüştür. Gabriel'in haritasında görüldüğü üzere, kentin tam ortasından geçen ve kentsel erişimi sağlayan bir ulaşım aksı etrafında kent gelişim göstermiş ve kent sur duvarları ile sınırlanmıştır. Artan kentleşme faaliyetleri ile birlikte kentin sahip olduğu morfolojik yapının değişimi incelendiğinde kale etrafında gelişim gösteren ve yamaçlara yerleşim ile başlayan süreç, çepere doğru yayılma göstererek devam etmiştir. Bununla birlikte yeni kent merkezleri oluşmaya başlamıştır (Şekil 3).



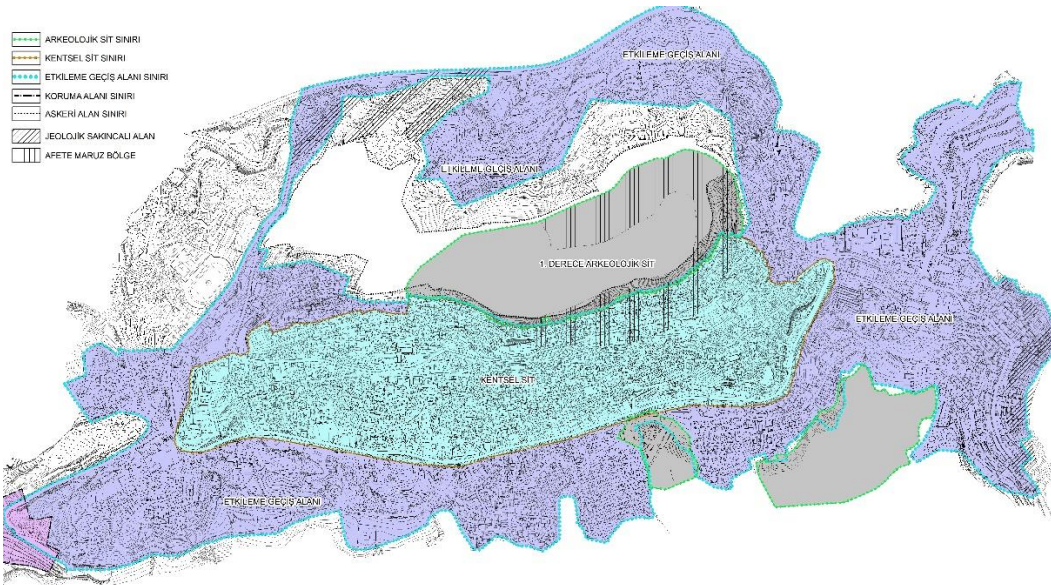
Şekil 3 Gabriel'in çizimi ile Mardin Kalesi ve Kent Surları (Alioğlu, 2000)

Kentin bugün sahip olduğu morfolojik yapı incelendiğinde kent "eski ve yeni Mardin" olarak ikiye ayrılmıştır. Yeni kent yerleşimi özgün dokudan yoksun, imgelenebilirliği ve okunabilirliği oldukça düşük, Mardin'in mimarlık ve planlama tarihine uyumlu olmayan bir yerleşim dokusuna sahiptir (Şekil 4).



Şekil 4 Mardin kentsel sınırların tarihsel gelişimi (Yekbun Aksu ve Altınörs Çırak (2018)'in çalışmalarına referansla yazarlar tarafından düzenlenmiştir)

Kentin çeperlere doğru gelişme göstermesinin yanında 1950'lerden sonra değişen kentsel yapı, kentin tarihi dokusunu tehdit etmeye başlamış, 1979 yılında tarihi kent dokusu koruma altına alınmış ve kentsel sit alanı olarak ilan edilmiştir (Şekil 5). Kentsel sit alanını kapsayan Mardin kültürel peyzaj alanı 2000 yılında UNESCO Dünya Mirası Geçici listesine alınmıştır (Pulhan, 2009). Kentin 2000'li yıllardan sonra artan Turizm faaliyetleri ile karşılaşması sonucunda kentsel dokuda büyük ölçüde restorasyon ve dönüşüm çalışmaları başlamıştır (Çağlayan, 2021).

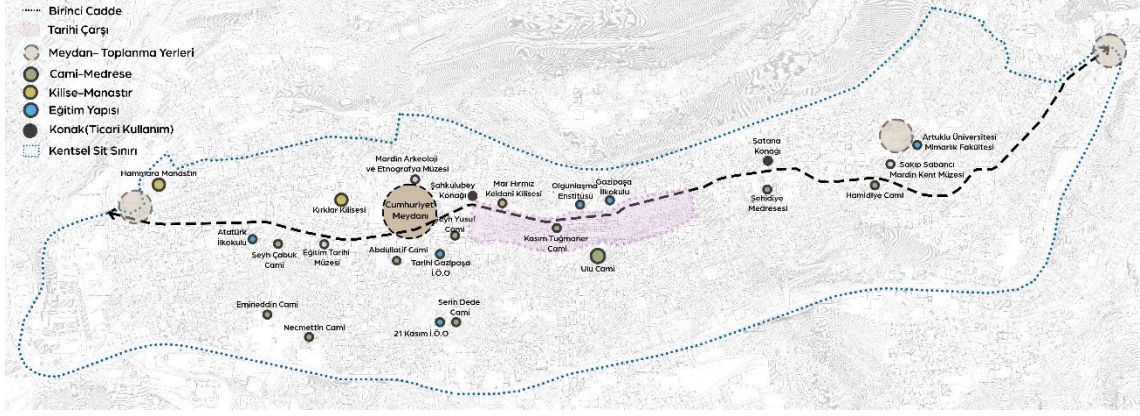


Şekil 5 Mardin sit sınırları (Url-1)

Kültür turizminde önemli bir yer edinen Mardin kenti, bugün ana caddesi ve tarihi merkezindeki tek taşıt ulaşım alternatifini oluşturan aks (Birinci Cadde) çevresinde sosyal ve kültürel yaşamın etkisinde biçimlenmiştir. Günümüzde Birinci Cadde olarak bilinen Cumhuriyet Caddesi, Geç Osmanlı ve Erken Cumhuriyet Döneminde “kısmî/parçasal modernleşme” uygulaması ile birlikte 1915 yılında

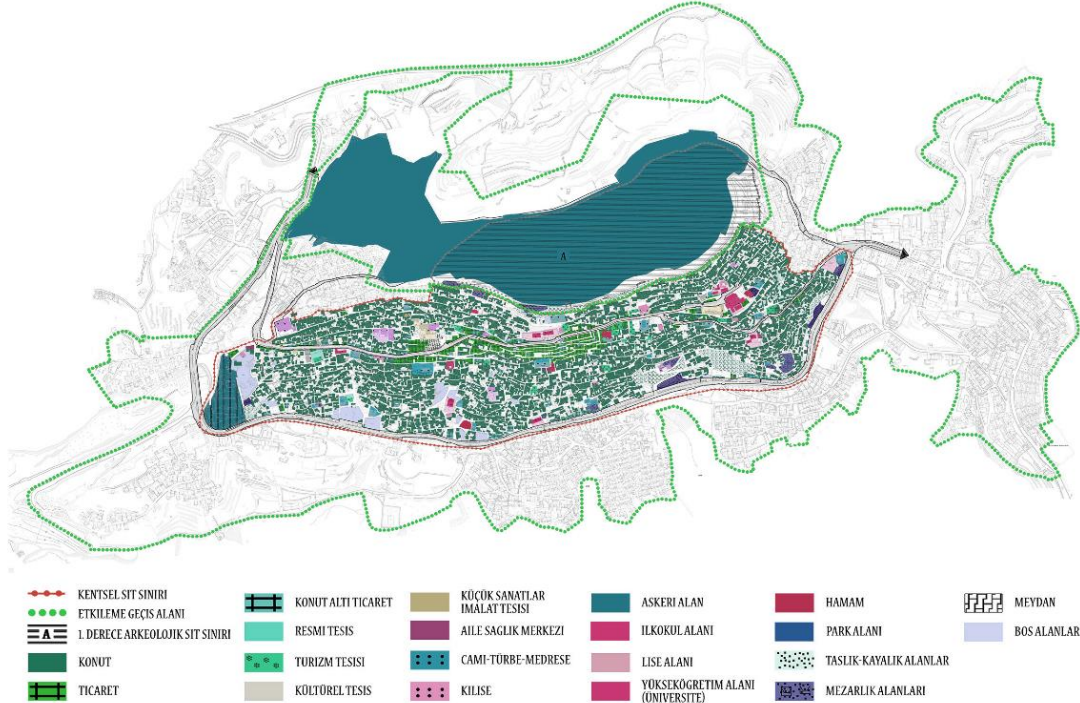


genişletilmiştir (Düzenli ve Düzenli, 2019). 2013-2014 yılları arasında yayalaştırma ve cephe sağlıklılaştırması projesi yürütülmüş bu alanda günümüzde taşıt trafiğine açık kentsel ulaşım görülmektedir. Birinci cadde çevresinde konumlanan ticaret, turizm, toplanma alanları ve dini merkezler hat boyunca kentin sahip olduğu özgün dokuyu anlamaya ve kentsel kimliğin irdelenmesine fırsat sunmaktadır (Şekil 6).



Şekil 6 Mardin Birinci Cadde ve çevresine ilişkin çevresel ve kültürel değerler

Kentsel dokunun algılanması ve incelenmesinde önemli unsurları barındıran Birinci Cadde ve çevresi çalışma alanı olarak belirlenmiştir. Tarihi kentin girişi olan Diyarbakır Kapı (Meşkinan Kapı) ve Sabancı Müzesi arasında bağlantıyı sağlayan Birinci Cadde, genellikle ilk parsellerde ticaret ve turizm alanları ile çevrili olan, kaleye ve ovaya doğru gidildikçe konut alanları ile karşılık bulan bir arazi kullanımına sahiptir. Caddeye cephesi olan parseller genellikle 2 katlı yapı yüksekliğine sahip topoğrafyaya uyumlu yerleşim göstermektedir (Şekil 7).



Şekil 7 Mardin Birinci Cadde ve çevresi arazi kullanımı ve topoğrafyaya yerleşim (Aksu ve Çırak, 2018)

Mardin tarihi kent merkezinin günümüze kadar ulaşan özgün dokusu, kentsel mekânın algılanması çalışmalarında önemli bir veri seti oluşturmaktadır. Tüm bu bilgiler ışığında bu çalışmada



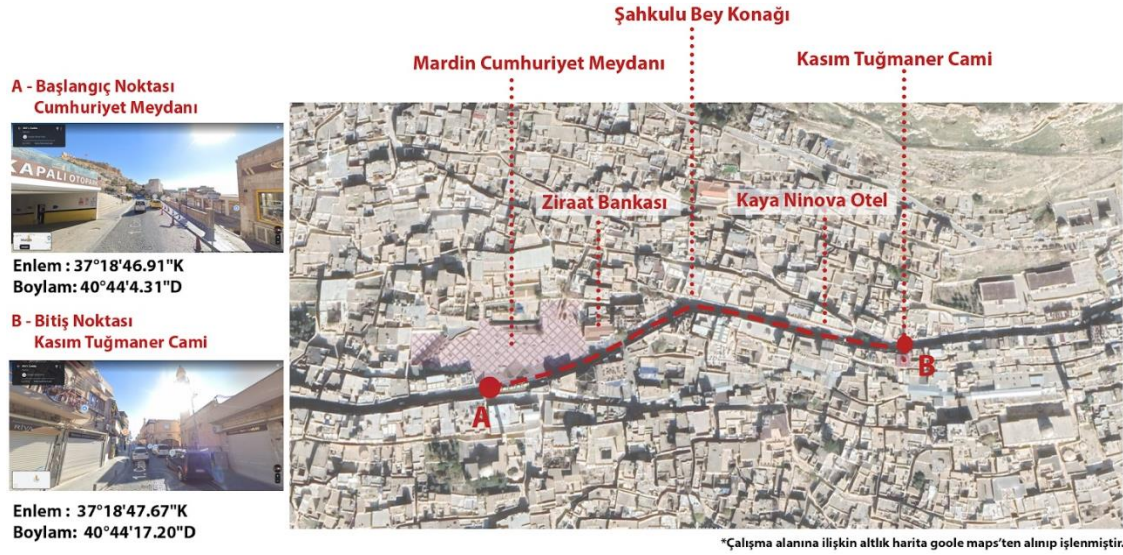


tarihi çarşının merkezi olan Cumhuriyet Meydanı kentin nirengi noktalarından birisi olan tarihi Kasım Tuğmaner Cami arası çalışma rotası olarak belirlenmiştir.

#### 4. Tarihi Dokuda Sanal-Uzakta x Fiziksel-Yerinde Yürüme Deneyimini Çözümlemek

Mardin tarihi kent merkezinde yer alan Birinci Cadde üzerinde, başlangıç noktası Mardin Cumhuriyet Meydanı ve bitiş noktası Kasım Tuğmaner Cami olmak üzere üç yüz elli metre uzunluğunda rota tanımlanmıştır (Şekil 8). Belirlenen rota üzerinden gerçekleştiren yürüme deneyimi kapsamında anket çalışması kurgulanmıştır. Bu kapsamda çevrim içi olarak hazırlanan ve üç aşamadan oluşan anket çalışmasındaki veriler, 2023 yılının mart ayı içerisinde elde edilmiştir.

Anket çalışmasının ilk aşamasında katılımcıların kişisel bilgileri kapsamında; cinsiyet ve eğitim bilgileri elde edilmiştir. İkinci aşamasında, iki farklı çalışma grubunun tanımlanan rota üzerinde fiziksel-yerinde ve sanal-uzakta yürüme deneyimini verilen parametreler doğrultusunda ne kadar sürede ve nasıl gerçekleştirdiğini değerlendirmesi istenmiştir. Üçüncü aşamasında ise spekülatif soyut haritalama çalışması ile katılımcıların yürüme deneyimini tercih ettikleri temsil araçlarıyla aktarması beklenmiştir.



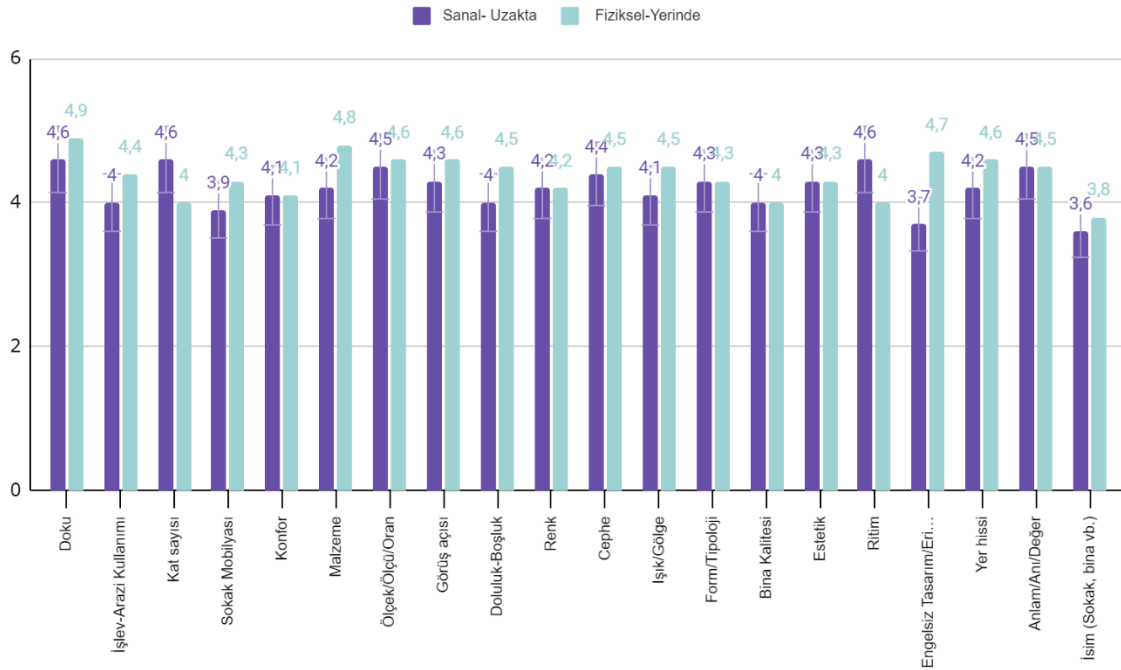
Şekil 8 Çalışma rotası

Yürüme deneyimini fiziksel-yerinde olarak 10 katılımcı ve sanal-uzakta olarak 10 katılımcı gerçekleştirmiştir. Fiziksel-yerinde olarak deneyimleyen katılımcılar Mardin Artuklu Üniversitesi Mimarlık bölümü ve sanal-uzakta olarak deneyimleyen katılımcılar Gazi Üniversitesi Şehir ve Bölge Planlama Bölümü lisans öğrencileridir. Katılımcıların büyük çoğunluğunu oluşturan 18 öğrenci 4. sınıf, 2 öğrenci ise 3. sınıf lisans öğrencisidir. Yürüme deneyimini fiziksel-yerinde olarak gerçekleştiren katılımcıların rotayı tamamlama süresi ortalama 12 dakika, sanal-uzakta olarak tamamlama süresi ise ortalama 7 dakikadır.

Sanal-uzakta ve fiziksel-yerinde yürüme deneyimi kapsamında belirlenen parametreler, ölçekler arası bir yaklaşımla kategorize edilmiştir. Katılımcılardan önem sırasına göre bileşenleri birbirinden bağımsız olarak 5'li Likert ölçeğine göre değerlendirmesi beklenmiştir (1-Hiç önemli değil, 2-Önemli değil, 3-Kararsızım, 4-Önemli, 5- Çok önemli). Bu kapsamda belirlenen parametreler; "doku, işlev-arazi kullanımı, kat sayısı, sokak mobilyası, konfor, malzeme, ölçek/ölçü/oran, görüş açısı, doluluk-boşluk, renk, cephe, ışık/gölge, form/tipoloji, bina kalitesi, estetik, ritim, engelsiz tasarım/erişilebilirlik, yer hissi, anlam/anı/değer, isim (sokak, bina vb.)" olarak verilmiştir. Bu parametreler dışında katılımcılardan gelen dönüşlere göre; sokak genişliği, benzerlik, süreklilik ve bütünlük parametreleri vurgulanmıştır.



Katılımcıların yanıtları incelendiğinde; sokak mobilyası, engelsiz tasarım/erişilebilirlik, isim (sokak, bina vb.) parametreleri dışında tüm parametrelerin 4-5 puan aralığında yoğunlaştığı görülmektedir. Fiziksel-yerinde (ÇG1) ve sanal-uzakta (ÇG2) çalışma gruplarının yanıtları karşılaştırmalı olarak incelendiğinde; kat sayısı ve ritim ÇG2 katılımcıları için, ÇG1 katılımcılarına göre mekânsal algıda daha önemli parametreler olduğu görülmüştür. Parametrelerin genel değerlendirmesine bakıldığında; 4,5 üzerinde puan alan parametreler; doku, kat sayısı, malzeme, ölçek/ölçü/oran, cephe, ışık/gölge, ritim, engelsiz tasarım/erişilebilirlik, yer hissi, anlam/anı/değer olduğu görülmektedir. Doku, işlev-arazi kullanımı, sokak mobilyası, malzeme, ölçek-ölçü-oran, görüş açısı, doluluk-boşluk, cephe, ışık-gölge, engelsiz tasarım, yer hissi ve isim (sokak, bina vb.) parametrelerinin fiziksel-yerinde yürüme deneyiminde mekânın algılanmasında, sanal-uzakta yürüme deneyimine göre önem derecesinin daha fazla olduğu görülmektedir. Konfor, form-tipoloji, bina kalitesi ve anlam-değer parametrelerinin her iki deneyim için de mekânın algılanması açısından eşit öneme sahip olduğu görülmüştür. Kat sayısı ve ritim parametrelerinin ise sanal-uzakta yürüme deneyiminde fiziksel-yerinde yürüme deneyimine göre mekânın algılanmasında önem derecesinin daha fazla olduğu görülmüştür (Şekil 9).



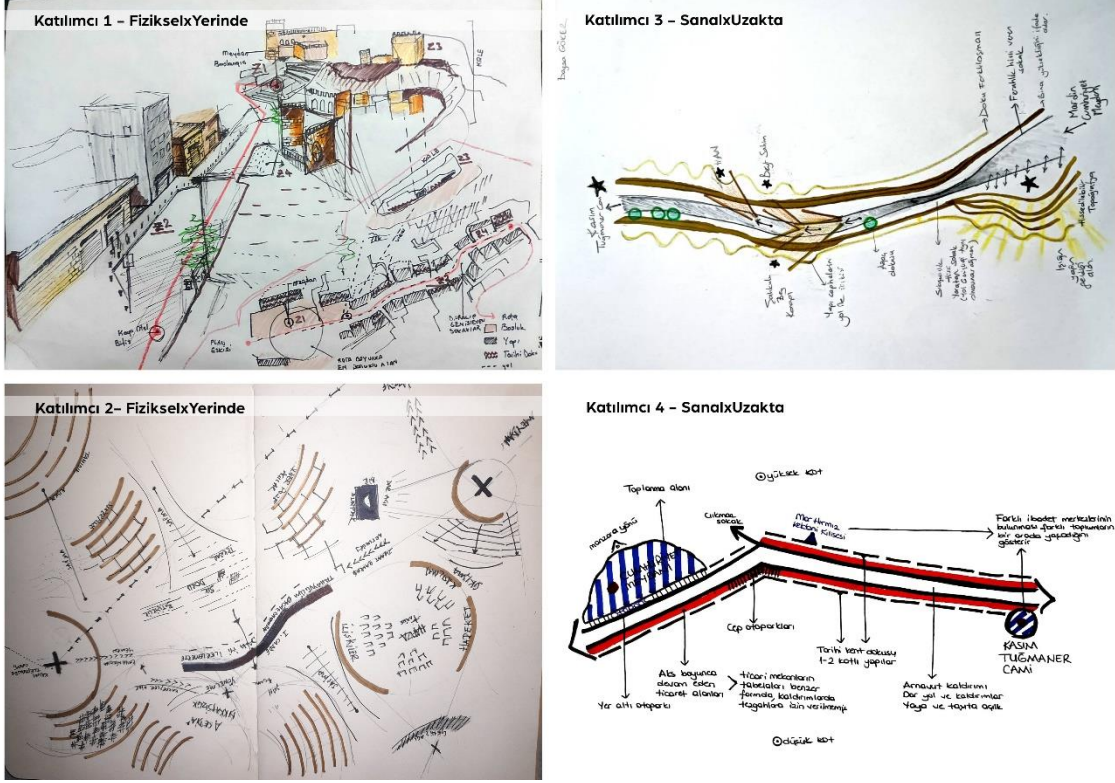
Şekil 9 Katılımcıların tanımlanan rota üzerinden, Mardin tarihi kentsel dokusunu değerlendirmede mekânsal algıyı etkileyen parametreleri değerlendirmesi

Anket çalışmasının son aşamasında katılımcıların, tanımlanan parametrelerle birlikte yürüme deneyimlerini, A4 boyutunda bir sayfa üzerinde istedikleri temsil araçlarıyla oluşturacakları spekülasyon haritalama çalışması (alanın kişiye göre yorumlanmış soyut hali) ile temsil etmeleri beklenmiştir. Anket çalışmasına katılan 20 öğrenci içerisinde 4 öğrenci çevrim içi olarak son aşamayı tamamlamıştır.

Fiziksel-yerinde yürüme deneyiminin spekülasyon haritaları incelendiğinde, mekânsal algıda kentin hacminin göz önüne alındığı, kentsel doluluk-boşlukların mekânsal algıyı etkilediği, mimari dokunun mekânın algılanmasında önemli bir unsur olduğu, değişen sokak genişliklerinin ve peyzaja ilişkin unsurların algıyı etkilediği görülmüştür. Ayrıca, mekânsal ilişkilerin fiziksel-yerinde deneyim haritalarında öne çıktığı görülmektedir. Mekânsal yönlendirmeler, buluşma alanları, karşılaşma mekânları gibi ilişkiler fiziksel deneyimin mekânsal ve sosyal etkileşiminin algısında etkin olduğunu ortaya koymuştur. Sanal-uzakta yürüme deneyiminin spekülasyon haritaları incelendiğinde, çalışma alanının ve tanımlanan rotanın iki boyutlu olarak aktarıldığı görülmektedir. Görüş açısı,



manzara, nirengi noktaları, yeşil doku, işlev ve kat yüksekliği vb. fiziksel parametrelerin ön plana çıktığı görülmektedir. Bunun dışında farklı ibadet alanlarının bulunduğu vurgulanması, ÇG2'nin alanı fiziksel-yerinde olarak deneyimlememesine rağmen spekülatif soyut haritalarıyla alana ilişkin sosyo-kültürel yapı hakkında saptama yapılabileceğini göstermiştir (Şekil 10).



Şekil 10 Katılımcıların tanımlanan rota üzerinden, Mardin tarihi kentsel dokusunu değerlendirmede geliştirdikleri spekülatif soyut harita çalışması

## 5. Sonuç ve Değerlendirme

Tarihi dokunun algısal olarak sorgulamasında yürüme deneyiminin fiziksel-yerinde olarak yapılması, kenti deneyimleme ve algılama sürecinde, sanal-uzakta yürüme deneyimine göre mekânın çok yönlü algılanmasına imkân tanımaktadır. Sanal-uzakta yürüme deneyimi ise mekânın algılanmasında tek yönlü olarak fiziksel boyutta sınırlı kalmaktadır. Fiziksel-yerinde yürüme deneyiminde kentsel mekân iki ve üç boyutlu olarak algılanırken, sanal-uzaktan yürüme deneyiminde ise iki boyutlu olarak algılanmaktadır. Diğer bir yandan, fiziksel olarak mekânı deneyimleyen kullanıcının algısında kentsel dokunun üçüncü boyut bileşenlerinin ön plana çıktığı görülmektedir.

Sanal-uzakta yürüme deneyiminin fiziksel-yerinde yürüme deneyimine göre daha kısa sürdüğü tespit edilmiştir. Bu durum fiziksel ve sanal mekânların algılanabilirliğinde zamansal boyutun etkili olduğunu göstermektedir. Kullanıcıya göre değişen zaman algısı belirgin bir şekilde mekânı deneyimle süresini de etkilemektedir.

Sanal-uzakta yürüme deneyiminde ön plana çıkan; görüş açısı, manzara, nirengi noktaları, yeşil doku, işlev ve kat yüksekliği vb. fiziksel parametreler mekânın algısal olarak değerlendirilmesinde önem kazanmıştır. Benzer şekilde fiziksel-yerinde yürüme deneyiminde ön plana çıkan; kentin hacmi, kentsel doluluk-boşluklar, mimari doku, sokak genişlikleri ve peyzaj vb. fiziksel parametreler mekânın algısal olarak değerlendirilmesinde önem kazanmıştır. Sanal-uzakta yürüme deneyiminde ön plana çıkan; toplanma alanı, tarihi doku, doku farklılaşması vb. ifadeler çalışma alanının fiziksel parametreler dışında da algılandığını göstermektedir. Diğer bir yandan, fiziksel-yerinde yürüme



deneyiminde ön plana çıkan; mekânsal yönlendirmeler, buluşma alanları, karşılaşma mekânları vb. ifadeler çalışma alanının fiziksel parametreler dışında da algılandığını göstermektedir. Her iki çalışma grubunda da fiziksel parametreler mekânı çözümlemede etkili olmuştur. Fiziksel-yerinde olarak alanı deneyimleyen çalışma grubunun sanal-uzakta olarak alanı deneyimleyen çalışma grubuna göre sosyo-kültürel yapıya ilişkin daha kapsamlı ifadeler kullandığı görülmektedir.

Bu çalışmada, tarihi dokunun özgün ve organik yapısı içerisinde, dokunun fiziksel veya sanal olarak deneyimlenmesinde etkili olan ve mekânsal algıyı belirleyen parametrelerin çözülmesi hedeflenmiştir. Mekânsal algının çözümlemede alternatif bir yaklaşım olarak yürüme deneyiminin fiziksel-yerinde ve sanal-uzakta olarak karşılaştırılması çalışmanın özgün yapısını oluşturmaktadır. Çalışmanın gelecekte yürüme deneyimi, mekânsal algı, tarihi doku üzerine yapılması planlanan çalışmalarda yeni bir yaklaşım sunması hedeflenmektedir.

### Kaynaklar

- Adkins, A., Dill, J., Luhr, G., & Neal, M. (2012). Unpacking walkability: Testing the influence of urban design features on perceptions of walking environment attractiveness. *Journal of urban design*, 17(4), 499-510. <https://doi.org/10.1080/13574809.2012.706365>
- Aksu, E. Y., & Çırak, A. A. (2018). Mardin Tarihi Kent Dokusunda Form Değişiminin İncelenmesi. *Türkiye Kentsel Morfoloji Ağı*, 725-739.
- Alioğlu, E. F. (2000). *Mardin Şehir Dokusu ve Evler (1.Baskı)*. Tarih Vakfı Yayınları.
- Arnheim, R. (1977). *The dynamics of architectural form: based on the 1975 Mary Duke Biddle lectures at the Cooper Union (Vol. 376)*. University of California Press.
- Aykal F. D., Kejanlı D.T., & Erbaş, M. (2018). Mardin kent dokusunda mimari ikonların kent bütünündeki algısının değerlendirilmesi. *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 11(60), 518-528. <http://dx.doi.org/10.17719/jisr.2018.2801>
- Bridge, A., & Charitos, D. (1997). The architectural design of virtual environments. R. Judge (Eds.), *The proceeding of CAAD Future'97* (ss.719-732). Kluwer Academic Publishers.
- Cambra P., & Moura, F. (2020). How does walkability change relate to walking behavior change? Effects of a street improvement in pedestrian volumes and walking experience. *Journal of Transport & Health*, 16, 100-797. <https://doi.org/10.1016/j.jth.2019.100797>
- Chiu, M.L., & Lan, J.-H. (2001). Discovery of historical Tainan: A digital approach. *Automation in Construction*, 10, 355-364. [https://doi.org/10.1016/S0926-5805\(00\)00052-2](https://doi.org/10.1016/S0926-5805(00)00052-2)
- Cüceloğlu, D. (2009). *İnsan ve Davranışı Psikolojinin Temel Kavramları*. Remzi Kitabevi.
- Çağlayan, M. (2021). Mardin'in UNESCO Dünya Mirası Listesi'ne alınma süreci. *International Journal of Mardin Studies*, 2 (2), 7-16. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/ijms/issue/65639/974593>
- Desmond, J.C. (1994). Embodying difference: Issues in dance and cultural studies. *Cultural Critique*, 26, 33-63. <https://doi.org/10.2307/1354455>
- Düzenli, H.İ., & Düzenli, E. (2019). 100 yıl önce-100 yıl sonra Mardin: Birinci cadde ve halkevi binası üzerinden bir modern kent okuması. *MEGARON*, 14(1), 103-121. <https://doi.org/10.5505/MEGARON.2018.46704>
- Edensor, T. (2010). Walking in rhythms: Place, regulation, style and the flow of experience. *Visual Studies*, 25(1), 69-79. <https://doi.org/10.1080/14725861003606902>
- Ewing, R., & Handy, S. (2009). Measuring the unmeasurable: Urban design qualities related to walkability. *Journal of Urban Design* 14(1), 65-84. <https://doi.org/10.1080/13574800802451155>
- Gür, Ş. (1996). *Mekân Örgütlenmesi*. Gür Yayınları.
- Ingold, T. (2004). Culture on the ground: The world perceived through the feet. *Journal of Material Culture*, 9(3), 315-40. <https://doi.org/10.1177/1359183504046896>
- Kaplan, S. (1977). Participation in the design process: A cognitive approach. *In Perspectives on environment and behavior* (ss. 221-233). Springer.
- Kavaz Altun, İ., & Zorlu, T. (2021). Mekansal algıda etkili fiziksel parametreler: İlk kademe eğitim yapıları derslikleri, *İnönü Üniversitesi Sanat ve Tasarım Dergisi*, 11(23), 15-32. <https://doi.org/10.16950/iujad.693920>
- Marshall, S. (2005). *Streets & Pattern*. Spon Press.
- Matos Wunderlich, F. (2008). Walking and rhythmicity: Sensing urban space. *Journal Of Urban Design* 13(1), 125-139. <https://doi.org/10.1080/13574800701803472>
- Noyan, S. (2005). *Yıldızlara yakın şehir: Mardin*. Bizim Biro Yayınları.



- Porteous, A. (1977). *Environment and behaviour: Planning and everyday urban life*, reading, mass. Addison Wesley.
- Pulhan, G. (2009). *Dünya Mirasında Türkiye*. Kültür ve Turizm Bakanlığı.
- Rendell, J. (2006). *Art and Architecture: A Place Between*. I. B. Tauris.
- Rodaway, P. (1994) *Sensuous Geographies: Body, Sense, and Place*. Routledge.
- Shih, Y. C. (2015). A virtual walk through London: Culture learning through a cultural immersion experience. *Computer Assisted Language Learning*, 28(5), 407-428. <https://doi.org/10.1080/09588221.2013.851703>
- Weisman, J. (1981). Evaluating architectural legibility way-finding in the built environment, *Environment and Behavior* 13 (2): 189–204. <https://doi.org/10.1177/0013916581132004>
- Yin, L., & Wang, Z. (2016). Measuring visual enclosure for street walkability: Using machine learning algorithms and Google Street View imagery. *Applied geography*, 76, 147-153. <https://doi.org/10.1016/j.apgeog.2016.09.024>

#### Elektronik Kaynaklar

Url-1 <<https://www.egeplan.com.tr/project/mardin-koruma-amacli-imar-plani/>, erişim tarihi 24.04.2023>