

T.C.

DÜZCE ÜNİVERSİTESİ

LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ

**KENTSEL MEKÂNLARDA BİLGİ VE VERİ TOPLAMA
YÖNTEMİ OLARAK HARİTALAMA: KUĞULU PARK ÖRNEĞİ**

NİSA DOĞRU

**YÜKSEK LİSANS TEZİ
MİMARLIK ANABİLİM DALI**

DANIŞMAN

DR.ÖĞR. ÜYESİ AYŞEGÜL TANRIVERDİ KAYA

DÜZCE, 2023

BEYAN

Bu tez çalışmasının kendi çalışmam olduğunu, tezin planlanmasından yazımına kadar bütün aşamalarda etik dışı davranışımın olmadığını, bu tezdeki bütün bilgileri akademik ve etik kurallar içinde elde ettiğimi, bu tez çalışmasıyla elde edilmeyen bütün bilgi ve yorumlara kaynak gösterdiğimi ve bu kaynakları da kaynaklar listesine aldığımı, yine bu tezin çalışılması ve yazımı sırasında patent ve telif haklarını ihlal edici bir davranışımın olmadığını beyan ederim.

01 Şubat 2023

Nisa DOĞRU

TEŐEKKÜR

Yüksek lisans öğrenimimde ve bu tezin hazırlanmasında gösterdiği her türlü destek ve yardımdan dolayı çok değerli hocam Dr. Öğr. Üyesi Ayşegül TANRIVERDİ KAYA' ya en içten dileklerle teşekkür ederim.

Bu çalışma boyunca yardımlarını ve desteklerini esirgemeyen sevgili aileme ve arkadaşlarıma sonsuz teşekkürlerimi sunarım.

01 Şubat 2023

Nisa DOĞRU



İÇİNDEKİLER

Sayfa No

ŞEKİL LİSTESİ	vii
ÇİZELGE LİSTESİ	ix
KISALTMALAR.....	x
ÖZET	xi
ABSTRACT	xii
1. GİRİŞ	1
1.1. ÇALIŞMANIN AMACI.....	2
1.2. ÇALIŞMANIN KURGUSU VE YÖNTEMİ.....	3
2. KENT VE MEKAN.....	4
2.1. KENT NEDİR?	4
2.2. MEKAN VE YER.....	6
2.2.1. Çevre, Mekan ve Yer Kavramları Arasındaki İlişki.....	9
2.2.2. Kentsel Mekan	10
2.2.2.1. Mekansal Kademelenme	11
2.2.2.2. Kentsel Mekan ve İnsan	15
2.3. YER KAVRAMININ TEORİK OLARAK ELE ALINMASI	16
2.3.1. Morfolojik Boyutta İncelenmesi.....	17
2.3.2. Algısal Boyutta İncelenmesi.....	18
2.3.3. Yer Bileşenleri.....	20
2.3.3.1. Aktivite Kalıpları ve İlkeleri	22
2.3.3.2. Fiziksel Kalıplar ve İlkeleri	23
3. HARİTANIN HARİTALAMAYA DÖNÜŞÜM SERÜVENİ.....	25
3.1. HARİTA VE HARİTALAMA	25
3.1.1. Harita-Veri-Mekan İlişkisi	32
3.1.2. Harita ve Gerçeklik	36
3.2. BİLGİ VE VERİ GÖRSELLEŞTİRMEDE HARİTALAMA	40
3.2.1. Mimarlıkta Haritalama ve Veri Görselleştirme	42
3.2.2. Haritalama Çeşitleri.....	46
3.2.2.1. Yaratıcı Haritalama.....	47
3.2.2.2. Bilişsel Haritalama	49

3.2.2.3. Davranışsal Haritalama	51
3.2.2.4. Aktivite Haritalaması	53
3.2.3. Haritalama Teknikleri	55
3.2.3.1. Sürüklenme (Drift)	55
3.2.3.2. Katmanlama (Layering).....	57
3.2.3.3. Oyun Tahtası (Gameboard)	57
3.2.3.4. Rizom/Köksap (Rhizome).....	59
4. ANKARA KUĞULU PARK'IN HARİTALAMA YÖNTEMİ İLE İNCELENMESİ	61
4.1. ÇALIŞMA ALANININ TARİHSEL SÜRECİ	61
4.2. HARİTALAMAYA GEÇİŞ.....	68
4.3. YARATICI HARİTALAMA.....	69
4.3.1. Kentin ve Kentsel Mekânın Farklı Bir Yaklaşımla Ele Alınması.....	69
4.3.2. Kelime Bulutu Yöntemi ile Verilerin Görselleştirilmesi.....	72
4.4. BİLİŞSEL HARİTALAMA.....	75
4.4.1. Bilişsel Haritalamaların Basitlik/Karmaşıklık, Gerçeğe Uygunluk ve Çizim Tekniği Kriterlerine Göre Değerlendirilmesi	76
4.4.2. Bilişsel Haritalamaların Kent İmgelerine Göre Değerlendirilmesi	78
4.5. AKTİVİTE HARİTALAMASI	83
4.5.1. Veri Hazırlama Süreci	83
4.5.2. Aktivite Haritalamalarının İncelenmesi.....	86
4.5.2.1. Aktivite Düzeyi ve Türü.....	86
4.5.2.2. Tasarım Özelliklerinin Kullanımı	93
4.5.2.3. Aktivite Tipi ve Tasarım Özellikleri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi ...	98
5. SONUÇLAR VE ÖNERİLER	101
6. KAYNAKLAR.....	104
7. EKLER.....	110
7.1 EK 1: ANKET SORULARI.....	110
7.2 EK 2: ANKARA VE KUĞULU PARK'A YARATICI BİR BAKIŞ	113
7.3 EK 3: AKTİVİTE KALIPLARI HARİTALAMASI (CUMA)	114
7.4 EK 4: AKTİVİTE DÜZEYİ HARİTALAMASI (CUMA)	115
7.5 EK 5: AKTİVİTE KALIPLARI HARİTALAMASI (CUMARTESİ)	116
7.6 EK 6: AKTİVİTE DÜZEYİ HARİTALAMASI (CUMARTESİ)	117

7.7 EK 7: AKTİVİTE KALIPLARI HARİTALAMASI (SALI)	118
7.8 EK 8: AKTİVİTE DÜZEYİ HARİTALAMASI (SALI)	119
7.9 EK 9: AKTİVİTE KALIPLARI HARİTALAMASI (PAZAR).....	120
7.10 EK 10: AKTİVİTE DÜZEYİ HARİTALAMASI (PAZAR).....	121
7.11 EK 11: TASARIM ÖZELLİKLERİNİN KULLANIMI (CUMA)	122
7.12 EK 12: TASARIM ÖZELLİKLERİNİN KULLANIMI (CUMARTESİ) .	123
7.13 EK 13: TASARIM ÖZELLİKLERİNİN KULLANIMI (SALI).....	124
7.14 EK 14: TASARIM ÖZELLİKLERİNİN KULLANIMI (PAZAR)	125
7.15 EK 15: AKTİVİTE KALIPLARI HARİTALAMASI (KARMA)	126
7.16 EK 16: TASARIM ÖZELLİKLERİNİN KULLANIMI (KARMA)	127
ÖZGEÇMİŞ.....	128



ŞEKİL LİSTESİ

Sayfa No

Şekil 2.1. Uruk Kenti a) Plan [1] b) Uruk 3D Görselleştirme [2].....	6
Şekil 2.2. Yer, Mekân ve Anlam arasındaki ilişki[3].....	7
Şekil 2.3. Çevreyi Oluşturan Kavramlar[4].....	9
Şekil 2.4. Kentlerde Yaygın ve İdeal Mekân Dokuları[5].....	12
Şekil 2.5. Çeşitli Yapı Adalarında Mekânsal Kademelenme Örnekleri[6].....	14
Şekil 2.6. Mekânsal Kademelenmede Toplumsal Farklılıklar[7].....	15
Şekil 2.7. Yer ve Mekân Kavramının İncelenen Teorik Çerçevesi (Yazar tarafından oluşturulmuştur)	17
Şekil 2.8. Conzen' a göre şehir planı oluşturan bileşenlerin şematik gösterimi[8].....	18
Şekil 2.9. Canter'ın Yer Bileşenleri Şeması [9].....	21
Şekil 2.10. Yer Algısı (ya da Yer Yapma) Bileşenleri [9],[10].....	21
Şekil 2.11. Kentsel Dış Mekan Aktiviteleri ve Niteliği [11].....	23
Şekil 3.1. a) Claudius Ptolemaeus Haritası b) Babil Haritası [12].....	25
Şekil 3.2. Kaşgarlı Mahmud' un 1077 Yılında Yaptığı Harita [13].....	26
Şekil 3.3. Piri Reis'in a) Dünya [14] b) İzmir Körfezi Haritası [15].....	27
Şekil 3.4. Harita Tanımlarından Elde Edilen Kelime Bulutu [16].....	28
Şekil 3.5. A Thousand Plateaus Haritalama Örnekleri [17].....	30
Şekil 3.6. Kathy Prendergast'ın İran ve Londra Kent Çizimleri [18].....	31
Şekil 3.7. Mercator Projeksiyonu [14].....	33
Şekil 3.8. Dymaxion Haritası ve Açılımı [12].....	33
Şekil 3.9. a) Aitzinger 'in Leo Holllandicus/Belgius Haritası [12] b) Birinci Dünya Savaşı'ndan önce tasarlanan harita [19].....	34
Şekil 3.10. Propoganda olarak haritalama örnekleri [19].....	34
Şekil 3.11. Güney Amerika'nın Ters Haritası, 1943 [20].....	35
Şekil 3.12. Katy Prendergast'ın Lost adlı haritalaması [21].....	36
Şekil 3.13. Matrakçı Nasuh'un 1548 yılında oluşturduğu İstanbul minyatürü [14].....	37
Şekil 3.14. Carta Marina Haritası Detay1, 1539 [14].....	37
Şekil 3.15. Alex Hopkin'in İstanbul Haritalaması, 2014 [22].....	39
Şekil 3.16. a) The Naked City (Çıplak Kent) b) Guide Psychogeographique de Paris (Paris'e Psikocoğrafik Rehber) [12].....	40
Şekil 3.17. Florence Nightingale'in Çizelgesi, 1856 [23].....	42
Şekil 3.18. McLean ve Corner'ın Amerika Topografyası adlı haritalamaları [24].....	43
Şekil 3.19. Learning From Las Vegas'ta yer alan bazı haritalamalar [25].....	44
Şekil 3.20. Zemin-Şekil Planı, 1978 [26].....	45
Şekil 3.21. Kamusal Sanatımı Gördünüz Mü?, Kenny Be, 2013 [22].....	47
Şekil 3.22. New York'un Koku Aralıkları, Kate McLean, 2013 [22].....	48
Şekil 3.23. Boston kentinin imaj öğeleri ile gösterimi [27].....	49
Şekil 3.24. Rapoport'a göre Algı-Anlam-Davranış-Şema İlişkisi [4].....	50
Şekil 3.25. Şikago ve Tokyo Haritalaması [22].....	51
Şekil 3.26. GPS kullanan bisikletçi izlerinin oluşturduğu davranış haritalaması ve bisikletçilere ait verilerin davranış matrisi [28]	52
Şekil 3.27. Ortamların ve yapıların etki alanları, Bristo Meydanı, Edinburgh [29].....	52
Şekil 3.28. Değişen hava koşulları ve günlere göre davranış haritalamaları, Bristo Meydanı, Edinburgh [29]	53
Şekil 3.29. Aktivite Kalıplarının (Günlük) Haritalama Örneği [30].....	55
Şekil 3.30. Derive Teorisi'nde yer alan De Lauwe'un Çalışması [14].....	56

Şekil 3.31. OMA/Rem Koolhaas ve Bernard Tschumi'nin Projeleri [31].....	57
Şekil 2.32. Chora, Bükreş için Dört Planlama Alanı, 1996 [20].....	58
Şekil 3.33. Galata Haritalaması [14].....	59
Şekil 3.34. Napolyon'un Yürüyüşü, 1869 [31].....	60
Şekil 4.1. Ankara'nın Tarihsel Gelişimi [32].....	62
Şekil 4.2. Kuğulu Park'ın Konumu (Yazar tarafından oluşturulmuştur).....	63
Şekil 4.3. 1970'lerde Kuğulu Park Çay Bahçesi [33].....	64
Şekil 4.4. a) 23 Nisan Anıtı b) Öpüşenler Heykeli c) Tunalı Hilmi Heykeli (Yazarın kendi arşivinden).....	64
Şekil 4.5. Kuğulu Park Planı [34] (Yazar tarafından revize edilmiştir).....	65
Şekil 4.6. Kuğulu Park planında gösterilen 1 numaralı giriş ve şelale (Yazarın kendi arşivinden).....	65
Şekil 4.7. Tunalı Hilmi Caddesi Girişi (Yazarın kendi arşivinden).....	66
Şekil 4.8. Köpek Gezdirme / Evcil Hayvan Alanı (Yazarın kendi arşivinden).....	66
Şekil 4.9. Oyun alanı ve oturma alanları (Yazarın kendi arşivinden).....	67
Şekil 4.10. Kuğulu Park'tan görüntüler (Yazarın kendi arşivinden).....	67
Şekil 4.11. Veri Toplama ve Yönetiminde İzlenen Yol (Yazar tarafından oluşturulmuştur).....	69
Şekil 4.12. Ankara ve Kuğulu Park'a Yaratıcı Bir Bakış (Yazar tarafından oluşturulmuştur).....	70
Şekil 4.13. Katılımcılardaki Ankara Kentinin Çağrışımlarını İçeren Kelime Bulutu (Yazar tarafından oluşturulmuştur).....	73
Şekil 4.14. Katılımcılardaki Kuğulu Park Çağrışımlarını İçeren Kelime Bulutu (Yazar tarafından oluşturulmuştur).....	74
Şekil 4.15. Ankara Kentinin Bilişsel Haritalama Örneği (Yazarın kendi arşivinden)....	80
Şekil 4.16. Ankara Kentinin Bilişsel Haritalama Örneği (Yazarın kendi arşivinden)....	81
Şekil 4.17. Kuğulu Park Bilişsel Haritalama Örneği (Yazarın kendi arşivinden).....	82
Şekil 4.18. Veri Girişi ve Öznitelik Tablolarının Oluşturulması (Yazar tarafından oluşturulmuştur).....	86
Şekil 4.19. Günlük Aktivite Kalıpları Haritalaması-Cuma (EK-3)(Yazar tarafından oluşturulmuştur).....	87
Şekil 4.20. Günlük Aktivite Kalıpları Haritalaması-Cumartesi (EK-5)(Yazar tarafından oluşturulmuştur).....	88
Şekil 4.21. Günlük Aktivite Kalıpları Haritalaması-Salı (EK-7)(Yazar tarafından oluşturulmuştur).....	90
Şekil 4.22. Günlük Aktivite Kalıpları Haritalaması-Pazar (EK-9)(Yazar tarafından oluşturulmuştur).....	92
Şekil 4.23. Tasarım Özelliklerinin Kullanımı-Cuma (EK-11)(Yazar tarafından oluşturulmuştur).....	95
Şekil 4.24. Tasarım Özelliklerinin Kullanımı-Cumartesi (EK-12)(Yazar tarafından oluşturulmuştur).....	96
Şekil 4.25. Tasarım Özelliklerinin Kullanımı-Salı (EK-13)(Yazar tarafından oluşturulmuştur).....	96
Şekil 4.26. Tasarım Özelliklerinin Kullanımı-Pazar (EK-14)(Yazar tarafından oluşturulmuştur).....	97

ÇİZELGE LİSTESİ

Sayfa No

Çizelge 2.1. Kent kavramının bazı tanımları (Yazar tarafından oluşturulmuştur).....	5
Çizelge 2.2. Mekânsal Katmanlar/Boyutlar (Yazar tarafından oluşturulmuştur).....	8
Çizelge 2.3. Kentsel kamusal alan kavramının bazı tanımları (Yazar tarafından oluşturulmuştur)	13
Çizelge 2.4. Kentsel İmaj Ögeleri (Yazar tarafından oluşturulmuştur).....	19
Çizelge 2.5. Kavramsal Çerçeve ve Araştırma Kriterleri [30].....	24
Çizelge 4.1. Katılımcıların Yaş Aralığı (Yazar tarafından oluşturulmuştur).....	72
Çizelge 4.2. Katılımcıların Eğitim Durumu (Yazar tarafından oluşturulmuştur).....	73
Çizelge 4.3. Katılımcıların Tasarladığı Bilişsel Haritalama Örnekleri (Yazar tarafından oluşturulmuştur)	75
Çizelge 4.4. Bilişsel Haritalamaların Basitlik/Karmaşıklık Derecelendirmeleri (Yazar tarafından oluşturulmuştur)	76
Çizelge 4.5. Bilişsel Haritalamaların Gerçeğe Uygunluk Derecelendirmeleri (Yazar tarafından oluşturulmuştur)	77
Çizelge 4.6. Bilişsel Haritalamaların Çizim Tekniklerine Göre Sınıflandırılması (Yazar tarafından oluşturulmuştur)	77
Çizelge 4.7. Bilişsel Haritalamalarda Yer Alan Kent İmgeleri (Yazar tarafından oluşturulmuştur)	78
Çizelge 4.8. Bilişsel Haritalamalarda En Çok Tekrar Eden İmgeler (Yazar tarafından oluşturulmuştur)	79
Çizelge 4.9. Aktivite ve Fiziksel Bileşenler ile İlkeleri [30].....	84
Çizelge 4.10. Kentsel Mekandaki Tasarım Özellikleri (Yazar tarafından oluşturulmuştur)	85
Çizelge 4.11. Cuma Günü Aktivite Düzeyi ve Türü (Yazar tarafından oluşturulmuştur).....	87
Çizelge 4.12. Cumartesi Günü Aktivite Düzeyi ve Türü (Yazar tarafından oluşturulmuştur)	89
Çizelge 4.13. Salı Günü Aktivite Düzeyi ve Türü (Yazar tarafından oluşturulmuştur).....	91
Çizelge 4.14. Pazar Günü Aktivite Düzeyi ve Türü (Yazar tarafından oluşturulmuştur).....	92
Çizelge 4.15. Tasarım Özelliklerinin Kullanımı (Yazar tarafından oluşturulmuştur).....	94
Çizelge 4.16. Aktif Aktivite Türleri ve Tasarım Özellikleri (Yazar tarafından oluşturulmuştur)	98
Çizelge 4.17. Pasif Aktivite Türleri ve Tasarım Özellikleri (Yazar tarafından oluşturulmuştur)	99

KISALTMALAR

CBS Coğrafi Bilgi Sistemleri



ÖZET

KENTSEL MEKÂNLARDA BİLGİ VE VERİ TOPLAMA YÖNTEMİ OLARAK HARİTALAMA: KUĞULU PARK ÖRNEĞİ

Nisa DOĞRU

Düzce Üniversitesi

Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Mimarlık Anabilim Dalı

Yüksek Lisans Tezi

Danışman: Dr. Öğr. Üyesi Ayşegül TANRIVERDİ KAYA

Şubat 2023, 128 sayfa

Haritalar insanların yer, mekân, kültür ve nesne kavramları ile ilişkisinin tanımlandığı, ifade ve iletişim araçlarıdır. Herhangi bir bilginin-verinin mekân üzerindeki dağılımını gösteren şema olarak da tanımlanmaktadır. Bu tanımlardan da anlaşılacağı üzere nesnelerini mekân ile kurgulamaları haritaların en önemli özelliklerinden biridir. Haritalama ise yaratıcısının algılarını yansıtan, hayal ile gerçeği bir arada barındıran, sanat, edebiyat ve bilim dâhil olmak üzere birçok alanda kullanılan bir bilgi ve veri yorumlama aracıdır. Günümüzde teknoloji büyük bir veri birikiminin oluşmasına neden olmaktadır. Bu verinin görselleştirilmesi, planlama ve tasarım için kullanılabilir hale getirilmesi, aktarılması önemli hale gelmiştir. Bu nedenle veri toplama ve yorumlama aracı olarak haritalama, planlama ve tasarım disiplinleri açısından önemli bir araç olarak görülmektedir. Mimarlıkta haritalama özellikle yapıyı çevreden verilerin toplanması, yorumlanması ve kentsel tasarımda yer-kullanıcı ilişkilerinin daha iyi kavranması amacı ile kullanılmaktadır. Bu çalışmanın amacı; kentsel mekânları sosyal etkileşimlerle birlikte incelemek ve mimarlıkta haritalamanın önemini vurgulamaktır. Bu araştırma literatür çalışması ve alan çalışmaları olmak üzere iki aşamadan oluşmaktadır. Çalışmanın kavramsal temelini oluşturan kent, kentsel mekân ve haritalama ile ilgili literatür çalışması yapılmıştır. Elde edilen bilgiler ile alan çalışması gerçekleştirilmiştir. Çalışmada, seçilen belirli bir alandan toplanan bilgi ve verilerin farklı haritalama yöntemleri kullanılarak analiz edilmesi ve bu analizlerin görselleştirilmesi hedeflenmiştir. Araştırma boyunca harita analizleri, kelime bulutu, bilişsel, aktivite ve yaratıcı haritalama gibi farklı haritalama çeşitleri ve teknikleri uygulanmıştır. Ankara'nın Çankaya ilçesinde bulunan Kuğulu Park'ta aktivite haritalaması yapılmıştır. Bu yöntemin kullanılmasının amacı, kamusal alanlardaki toplanan verilerin incelenmesi, yorumlanması ve kentsel tasarımda yer-kullanıcı ilişkilerini daha iyi kavranmasını sağlamaktır. Kullanılacak haritalama yöntemleri, kentsel mekânların doğal ve dinamik süreçlerini aktarmamıza olanak sağlayacaktır. Bu çalışma; kentsel mekânların incelenmesine alternatif üreterek, mekânsal kademelenmede kamusal alanların konumunu ve haritalamanın mimariye katkısını vurgulayacaktır.

Anahtar sözcükler: Haritalama, İnsan-Çevre ilişkileri, Kentsel aktivite, Mekânsal davranış, Mekânsal kademelenme.

ABSTRACT

MAPPING AS A METHOD OF INFORMATION AND DATA COLLECTION IN URBAN SPACES: THE CASE OF KUGULU PARK

Nisa DOĞRU

Duzce University

Institute of Graduate Studies, Department of Architecture

Master's Thesis

Supervisor: Dr. Öğr. Üyesi Ayşegül TANRIVERDİ KAYA

February 2023, 128 pages

Maps are means of expression and communication in which the relationship of people with the concepts of place, space, culture and object is defined. It is also defined as a diagram showing the distribution of any information-data over space. As can be understood from these definitions, one of the most important features of maps is that they construct their objects with space. Mapping, on the other hand, is an information and data interpretation tool that reflects the perceptions of its creator, combines imagination and reality, and is used in many fields including art, literature and science. Today, technology leads to the formation of a large amount of data. Visualization of this data, making it available for planning and design, and transferring it has become important. For this reason, mapping as a data collection and interpretation tool is seen as an important tool for planning and design disciplines. Mapping in architecture is especially used to collect and interpret data from the built environment and to better understand place-user relations in urban design. The aim of this study; to examine urban spaces with social interactions and to emphasize the importance of mapping in architecture. This research consists of two stages: literature study and field studies. A literature study on the city, urban space and mapping, which constitutes the conceptual basis of the study, was conducted. A field study was carried out with the obtained information. In the study, it is aimed to analyze the information and data collected from a selected area by using different mapping methods and to visualize these analyzes. Throughout the research, different mapping types and techniques such as map analysis, word cloud, cognitive, activity and creative mapping were applied. Activity mapping was carried out in Kuğulu Park in Ankara's Çankaya district. The purpose of using this method is to examine and interpret the data collected in public spaces and to provide a better understanding of place-user relations in urban design. The mapping methods to be used will enable us to convey the natural and dynamic processes of urban spaces. This work; By producing an alternative to the study of urban spaces, it will emphasize the position of public spaces in spatial grading and the contribution of mapping to architecture.

Keywords: Human-Environment relations, Mapping, Spatial behavior, Spatial gradin, Urban activity.

1. GİRİŞ

Kentler tarihsel süreç içinde değişen toplumsal, teknolojik, ekonomik ve kültürel dinamiklerin etkisi ile farklı tanımlanmıştır. Kentler ile birlikte kentleri okumada, yorumlamada ve kurgulamada kullanılan yöntemlerde evrimsel bir süreç göstermiştir. Bir bütün olarak ifade edilmeye çalışılan kent zaman içerisinde parça parça ele alınmaya başlanmıştır. Böylelikle kenti tanımlayan, oluşturan ve ayrıştıran çeşitli katmanları ifade etmek için kullanılan yöntemlere alternatif aranmaya başlanmıştır.

Toplum ile yer, mekân ve kent arasındaki ilişkiyi açıklamak için çok eski yıllardan bu zamana kadar haritalardan faydalanılmıştır. Haritalar insanların yer ile kurduğu bağın simgesi ve yeri benimsemelerinin göstergesi olmuştur. İnsanlar çok eski çağlardan beri yaşadıkları yerleri işaretlemek, yol güzergahını belirlemek ve bir yeri bulmak için harita oluşturmuşlardır [35]. James Elkins imgeleri biçimsel yönleriyle yazı, notasyon ve resim olmak üzere üç farklı kategoriye ayırmıştır. Harita, bir imgeler bütünü olarak bu üç kavramın kesişiminin de yer almaktadır [36]. Haritalama ise bu üç imgeye ek olarak; eskiz, diyagram, şema, sembol, model ve fotoğraf gibi araçlardan da faydalanmaktadır. Genel bir tanım yapılacak olursa haritalama, zihnimizde yer alan imgelerin çeşitli yöntemler bir arada kullanılarak görselleştirilmesidir.

Dolayısıyla bir yer hakkında bilgi edinmek amacıyla yapılmaya başlanan haritaların nesnel özellikleri ağır basmaktadır. Haritalama ise onu oluşturan insanlardan, özelliklerini barındırdığı yerden ve yer aldığı toplumdaki parçaları içermektedir. Haritalarda kısa ve öz olarak bilgiler insanlara anlaşılması en pratik şekilde iletilmektedir [35]. Fakat haritalarda iletilen bilgiler kültürel, politik, psikolojik vb. bilgileri iletmekte yetersiz kalmaktadır. Kentler kullanıcıların varlığı ile dinamik yapısını canlı tutmaktadır. Bu sebeple kullanıcıların özelliklerini yansıtan bu bilgiler haritalara haritalama yöntemi ile dahil olmaktadır. Kentlerde, mekânsal kademelenmenin bir basamağı olan kentsel mekanlar yer-kullanıcı ilişkisinin en rahat gözlemlenebildiği mekanlardır. Bu sebeple kentsel mekanlarda, haritalama kavramının doğuşuyla insan-yer ilişkileri ve kullanıcı odaklı incelemeler yeni bir metot yardımıyla incelenmeye başlanmıştır.

1.1. ÇALIŞMANIN AMACI

Çalışmanın temel amacı, kentlerde statik bir bilgi-veri toplama sürecinden ziyade yaratıcı bir süreç ile kentsel mekanları sosyal etkileşimlerle birlikte görselleştirerek incelemek ve mimarlıkta haritalamanın önemini vurgulamaktır. Bu çalışma birçok amaca hizmet etmektedir. Araştırmanın diğer alt amaçları ise; kent incelemelerine alternatif sunmak, kullanıcıların yer-mekân üzerindeki etkilerini farklı bir metot ile incelemek, tasarım öncesi gerekli müdahaleler için yol göstermek ve mekânsal kademelenmede kamusal alanların önemini vurgulamaktır.

Çalışmaya başlarken araştırma sorusu ve alt sorular oluşturulmuştur. Çalışma süresince bu sorular yönlendirici ve çalışma kapsamını belirleyici nitelikte olmuştur. Araştırma sorusu: “Bilgi ve veri toplama yöntemi olarak haritalamanın insan-çevre ilişkisini görünür kılmadaki etkisi ve yöntemleri nelerdir?” olarak belirlenmiştir. “Görselleştirmenin zor olduğu konular nelerdir, haritalama ile mümkün mü?”, “Bilginin görünmesi ve veri görselleştirmede haritalamanın katkıları nelerdir?”, “Kamusal alanların kentsel tasarımdaki rolü nedir?” gibi araştırmanın alt soruları ise literatür taramasına ve çalışmada kullanılacak yöntemlerin belirlenmesine katkıda bulunmuştur. Ayrıca çalışmada “Kentsel mekanlarda halihazır haritalara göre haritalama insan-çevre ilişkisini daha net gösterir.” hipotezi araştırılmıştır.

Bilgi-veri toplama, aktarma ve görselleştirme geçmişten günümüze çeşitli yöntemler aracılığıyla yapılmaktadır. Ancak kentlerin canlı, karmaşık ve her geçen gün kalabalıklaşan yapısı sebebiyle kullanılan yöntemler yetersiz kalmaya başlamıştır. Bununla birlikte gelişen teknolojiyle meydana gelen veri birikimini görselleştirmek ve kentler ile kentsel mekanları bu veriler ışığında tasarlamak her geçen gün önemini arttırmaktadır. Bu çalışma bilgi ve veri toplama yöntemi olarak haritalamayı incelemiştir. Diğer bir değişle; bilgi-veri toplamada ve görselleştirmede durağan, kullanıcı ile sınırlı etkileşimi olan grafiklerin yerine kullanıcı parametresi ile doğrudan ilişkisi olan haritalama teknikleri ve yöntemlerini incelemiştir. Haritalama yöntemi ile kentlerin ve kentsel mekanların dinamik yapısının insanlar ile etkileşimi toplanan veriler ışığında görselleştirilecektir. Çalışmanın literatür kısmı; kent, mekân ve haritalama kavramları ile bu kavramların bireyle ilişkisini ele alır. Alan çalışması kısmında ise belirlenen kent ve kentsel mekândan, çeşitli haritalama teknikleri ile toplanan bilgi ve veriler kullanılarak oluşturulan haritalama örnekleri yer almaktadır.

Araştırma ve özellikle de alan çalışması insan-çevre ilişkilerini gözlemleyerek görselleştirmeye odaklanmaktadır. Ayrıca belirlenen mekân üzerinden kentsel mekânın gerçekte ne için kullanıldığı, insanların bu mekânı nasıl algıladığını ve bunu ifade edebilme derecelerini sorgulamak, kentsel mekânın tasarım özellikleri ve aktiviteler arasındaki potansiyel ilişkiyi farklı bir metot olan haritalama yöntemi ile incelemek çalışmanın kapsamında yer almaktadır.

Haritalama, verilerin somutlaştırılmasına ve farklı kullanıcıların değişik verileri deneyimlemesine yardımcı olmaktadır. Haritalamayı diğer yöntemlerden ayıran en önemli özellik mekânsal ve sosyal etkileşimleri keşfetmek, yapılandırmak ve yeniden ifade etmeye olanak sağlamasıdır. Bu yöntemle kentlerde ve kentsel mekanlarda haritalama yöntemiyle görünen/görünmeyen bilgi ve verilerin görselleştirilmesi ile kentsel mekanların dinamik yapısının okunmasına alternatif sunulması hedeflenmiştir.

1.2.ÇALIŞMANIN KURGUSU VE YÖNTEMİ

Araştırma beş ana başlık üzerinden yürütülmektedir. İlk olarak giriş bölümünde çalışmanın amacı, kurgusu ve yöntemi yer almıştır. Çalışmanın ikinci ve üçüncü kısmını oluşturan literatür bölümünde araştırmanın kuramsal çerçevesi verilmiştir. Kent, mekân, yer, kentsel mekân, harita ve haritamaya literatür kısmını oluşturan başlıca kavramlardır. Bu kavramların yapılan araştırmalar sonucu tanımları, etkileşimleri ve insan parametresi ile olan ilişkileri aktarılmaya çalışılmıştır. Harita-veri-mekân arasındaki bağlantı sorgulanmıştır. Bilgi ve veri görselleştirme yolları irdelenip, haritalamanın mimarlık ve veri görselleştirmedeki yeri üzerinde durulmuştur. Üçüncü kısmın son bölümünde haritalama çeşitleri ve teknikleri örneklerle incelenmiştir.

Dördüncü bölüme çalışma alanının tanımlanması ve araştırma metodolojisi açıklanarak başlanmıştır. Ardından uygulanan haritalama yöntemleri ışığında çalışmanın bulguları incelenip, tartışılmıştır. Çalışmanın sonuçları, bilgi ve veri toplama da haritalamanın mimarlığa katkılarının değerlendirilmesi ve araştırma önerisi beşinci bölümde yer almaktadır.

2. KENT VE MEKAN

2.1. KENT NEDİR?

Kentler, zaman içinde insanların kültürel, psikolojik, ekonomik ve sosyal birikimleri ile katmanlaşarak günümüze kadar gelmişlerdir. Dolayısıyla oluşumunda birçok etken yer almakta ve kentlerle ilgili farklı disiplinler çalışmalar yapmaktadır. Bu sebeple kentin tek bir tanımı bulunmamaktadır (Çizelge 2.1) [14]. Türk Dil Kurumu'na göre kent kavramı, şehir ve site olarak tanımlanmaktadır[37]. Castells ise mekân üzerine toplumsal değerlerin izdüşümü şeklinde nitelendirmektedir [38].

Norberg Schulz kenti farklı bir biçimde ele alarak, bireylerin doğadaki kavramları sembolize edip görselleştirmesi ve bunları aktararak yeni bir evren oluşturması şeklinde ifade etmektedir [39]. Ruşen Keleş'e göre kentin sözlük anlamı ise; toplumların gelişimine şahitlik eden bunun yanı sıra eğlenme, seyahat etme, dinlenme eylemlerini ve insanların temel ihtiyaçlarını karşılayan, nüfusu köylere oranla fazla olan ve ekonomide tarıma yer veren yerleşme birimidir [40].

Kentler, buldukları toplumların bir aynası ve minyatürü olarak nitelendirilebilir. Toplumların özellikleri, değerleri ve kültürleri kentleri oluşturan birer parçadır [41].

Tüm bu tanımlardan yola çıkarak Erdönmez iyi bir kenti; kullanıcıların ihtiyaçlarını karşılayan, birçok farklı aktiviteye olanak sağlayan ve erişilebilir açık kentsel mekanlar barındıran yerler olarak betimlemiştir. Kullanıcıların çevre ile ilişkileri ise kentlerin doğru kurgulanması ile mümkündür. Kentleri tanımak ve kavramak, mekânsal biçimlerin oluşum ve gelişim serüveninin incelenmesini gerektirmektedir [4].

Kent kavramı zamana ve topluma göre şekil alması nedeniyle açık uçlu bir kavram olup geniş bir çalışma alanına hitap etmektedir. Genel olarak, heterojen bir özelliğe ve alana sahip olan, yaşamsal faaliyetlerin gerçekleştirildiği, gerekli fonksiyonların bulunduğu bir mekan, bir yaşam alanıdır [42].

Günümüz kenti, yaşayıp davranışlarımızı şekillendirdiğimiz politik bir coğrafyadır. Kentsel dinamikler insanların ilişkileri ve etkileşimleri sonucunda kentin oluşmasına ve

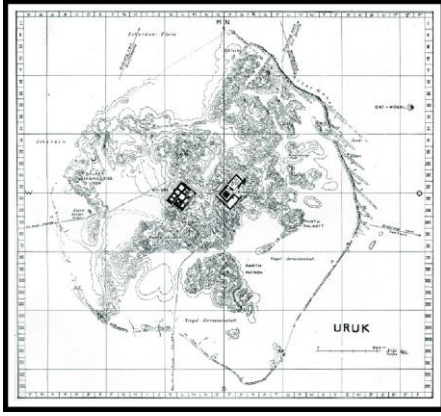
şekil almasına yardımcı olmaktadır. Ayrıca kentlerin farklı kimliklere, kültürlere ve deneyimlere ev sahipliği yapması imgesel haritasının bir değişim içinde olmasına ve gündelik hayatın parçalı bir şekilde deneyimlenmesine olanak sağlamaktadır [43].

Çizelge 2.1. Kent kavramının bazı tanımları (Yazar tarafından oluşturulmuştur).

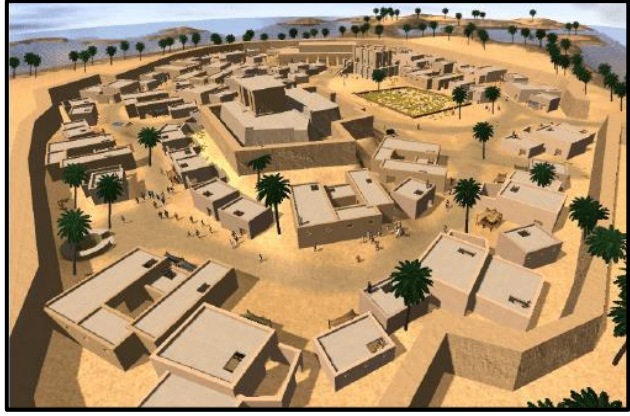
YAZAR	TARİH	KAYNAK	TANIM
M.Castells	1977	[38]	Mekân üzerine toplumsal değerlerin izdüşümü
C.N. Schulz	1980	[39]	Doğadaki kavramların sembolize edilip görselleştirmesi ve bunların aktarılarak yeni bir evren oluşturulması
Ruşen Keleş	2014	[41]	Buldukları toplumların bir aynası ve minyatürü
Ebru Erdönmez	2014	[4]	Kullanıcıların ihtiyaçlarını karşılayan, birçok farklı aktiviteye olanak sağlayan ve erişilebilir açık kentsel mekanlar barındıran yerler
Yasemin Hayta	2016	[42]	Gerekli fonksiyonların bulunduğu heterojen bir yaşam alanı
Ömer Aytaç	2017	[43]	Yaşayıp davranışlarımızı şekillendirdiğimiz politik bir coğrafya

Dünya genelinde kentlerde yaşayan insan sayısı her geçen gün artmaktadır. Bu da kentlerin akışkan ve dinamik yapısının incelenmesini daha önemli bir noktaya taşımaktadır. Birbirinden farklı metotlar kullanılarak birçok farklı disiplin kenti kendi yaklaşımıyla incelemeye ve karmaşık yapısını çözümlenmeye çalışmaktadır. Tarihte kentlerin Mezopotamya’da M.Ö 4000-M.Ö 5000 yılları arasında oluştuğu düşünülmektedir [14].

Uygarlık (civilization) etimolojik olarak kent (city) ile ilişkilidir ve kentlerde hayat uygarlık ile başlamıştır. Fakat kentler muğlak, kamaşık bir yapıda kabul edilmektedir. Tanımlanmasının kolay olması ve daha derin inceleme olanağı sunması sebebiyle arkeologlar uygarlık ölçütünü yazı olarak kullanmayı tercih etmektedir. Bununla birlikte Gordon Childe on madde ile eski kentlerin özelliklerini tanımlamaya çalışmıştır. Genel olarak kabul gören ilk kentlerin ortak özellikleri, alanın tarıma elverişli olması ve belirli bir kültürün merkezinde oluşmasıdır. M.Ö 4000 yılında var olduğu bilinen Uruk kenti ilk kentlere örnek olarak verilmektedir (Şekil 2.1) [44].



a)



b)

Şekil 2.1. Uruk Kenti a) Plan [1] b) Uruk 3D Görselleştirme [2].

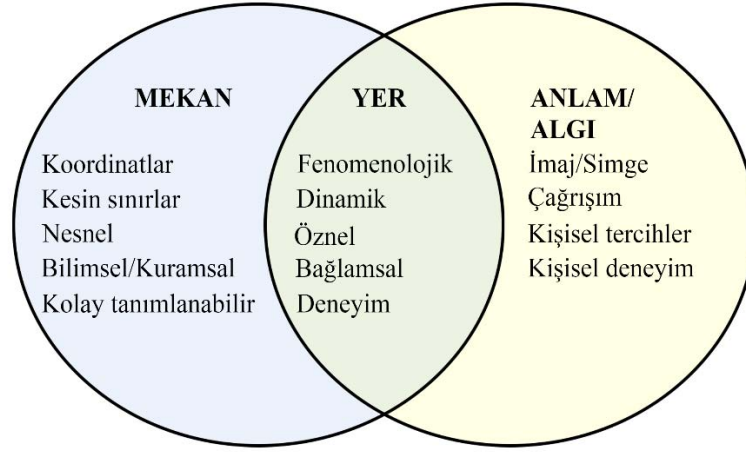
Günümüz kentinin şekillenmesinde modern ve postmodern yaklaşımlar etkili olmuştur. Modern kent kavramı Sanayi Devrimi ile birlikte 18. yüzyılda ortaya çıkmaya başlamıştır. 20. yüzyıla kadar gelen modern kent yaklaşımı günümüzde yerini postmodern kent diğer bir deyişle sanayi-ötesi kent yaklaşımına bırakmıştır [45].

Modern kent; imgelerin ve kültürün mücadele içinde olduğu karmaşık bir arenaya benzemektedir. Kullanıcılara mekân olmanın dışında aidiyet hissi uyandıran, çeşitli yaşam biçimleri barındıran bir kültür alanıdır. Modern kentlerde işlevsellik değer kazanmıştır ve kamusal alanlar ön plana çıkmıştır. 20. yüzyıl ve sonrasında modern kentler, nüfus artışı, ekonomi, göç ve kültür çeşitliliğinin artması gibi durumlarla karşı karşıya gelmişlerdir. Postmodern kent anlayışında ise estetik anlayış daha gelişmiştir ve kent imgesel gösteri yerine benzetilmektedir. Postmodern kentler, modernizm ile geleneklerin harmanlanması sonucu yeni bir kent düzeni ortaya koymuştur. 1970'lerden sonra yaygınlaşan postmodernizm, düşünce zenginliğine önem vererek farklı kültürlerin bir arada var olmasına olanak tanımıştır [43].

2.2. MEKAN VE YER

Kentlerin doğası mekân ve yerin ilişkisinde gözlemlenebilmektedir. Günümüz kentlerinde anlam kaybı ve bireylerin sosyalleşme ortamlarının azalması nedeniyle yerden mekâna geçiş yoğunlaşmıştır. Mekân (space), kişisiz ve yere oranla daha soyut alan olarak ifade edilmektedir. Yer (place) kavramı ise daha anlam yüklü ve değerleri olan ortamlar şeklinde tanımlanmaktadır. Diğer bir deyişle mekân, yer sayesinde anlamlandırılmaktadır [46].

Bir alanın, mekanlar topolojik niteliklerini, yerler ise varoluş sebeplerini ve adlarının anlamlarını simgelemektedir [39]. Yer, zihinsel yönü ağır basmakta olan özne odaklı bir kavramdır. Mekânın özne ile ilişki kurması ise yer sayesinde olmaktadır [34]. Şekil 2.2’de mekan, yer ve anlam kavramları arasındaki ilişki görselleştirilmiştir [3].



Şekil 2.2. Yer, Mekân ve Anlam arasındaki ilişki[3].

Heidegger, insanların hayatları süresince yeryüzüyle gökyüzü arasında ikamet etmek amacıyla yer oluşturduklarını, bunun varolma nedenlerinden biri olduğunu savunmaktadır [47]. Relph bu düşünceyi temel alarak yeri mekândan ayırmaya öncülük etmiştir ve yerin algılanması için deneyime dayalı bilgilerden yararlanmak gerektiğini savunmuştur. Lefebvre ise toplumsal mekân ve yer arasında bağlantı kurmuştur. Lefebvre’ye göre mekân üç boyutuyla; algılanan, tasarlanan ve son olarak yaşanan mekanlar olmak üzere toplumsal bir üretdir. Bunun sonucunda mekan ile zaman planlamasının bir ürünü olarak günümüzdeki mekanlar ortaya çıkmıştır [48].

Mekanın yere dönüşmesini ve yer duygusunu inceleyen fenomenolog Schulz, yerin özü ile ilgili bir metafor olan Genius Loci kavramını ortaya çıkarmıştır [49]. Genius Loci’nin Roma mitolojisinde ki karşılığı koruyucu ruh olarak geçmektedir. Fakat günümüzde yerin ruhu olarak adlandırılmaktadır [50].

Mekân çeşitli katmanlardan oluşmaktadır. Mekânı oluşturan katmanlardan biride yaşamdır. Mekânda yaşamı temsil eden olgu yerdir [51]. Mekanı anlamak, kentsel tasarımlara fayda sağlayacağı kadar yerin ruhunu okuyabilmek açısından da önemlidir [50]. Çizelge 2.2 ‘de görüldüğü üzere mekânı oluşturan katmanları araştırmacılar farklı şekillerde ele almaktadır.

Çizelge 2.2. Mekânsal Katmanlar/Boyutlar (Yazar tarafından oluşturulmuştur).

YAZAR	KAYNAK	MEKANSAL KATMANLAR/ BOYUTLAR
Attoe Wayne, Norberg-Schulz	[51]	Fonksiyonel, Fiziksel, Algısal, Yaşamsal, Kültürel
Bell ve Dourish	[52]	Fiziksel, Kültürel, Tarihsel
Melike Emerce	[49]	-İnsan Bağlamı: Tarihsel, Sosyal, Kültürel, Psikolojik, Varlıksal ve Bilişsel -Doğa Bağlamı: Ekolojik çevrenin canlı ve fiziksel karakterleri

Hasol mekânı, insan ile çevre arasına bir sınır çizen ve insanın çeşitli eylemlerini gerçekleştirdiği boşluk olarak tanımlamaktadır. Mekân oluşturmayı ise doğanın, bireylerin zihninde çözümleyebileceği bir kısmını sınırlamak olarak ifade etmektedir [53]. Bireylerin yer yaratma iç güdüsünü ise mimarlık karşılamaktadır. Yerin ruhu kavramından ilk bahseden Schulz, bunun somutlaştırılması ve yapılar ile görselleştirilmesi şeklinde mümkün olduğunu savunmaktadır [39].

1960 yılından itibaren Heidegger, Relph, Lefebvre, Schulz gibi düşünürler öncülüğünde mekân kavramına yönelik tartışmalar gündeme daha sık gelmeye başlamıştır. Bu tartışmalar mekânın, toplumun mevcut özelliklerini anlama ve toplumda meydana gelen değişikliklere öncülük etme gibi özelliklerinin olduğunu savunmuş ve zaman kavramına yoğunlaşmıştır. Bu da mekanların daha farklı boyutta incelenmesine ve mekan-zaman çalışmalarının artmasına neden olmuştur [50].

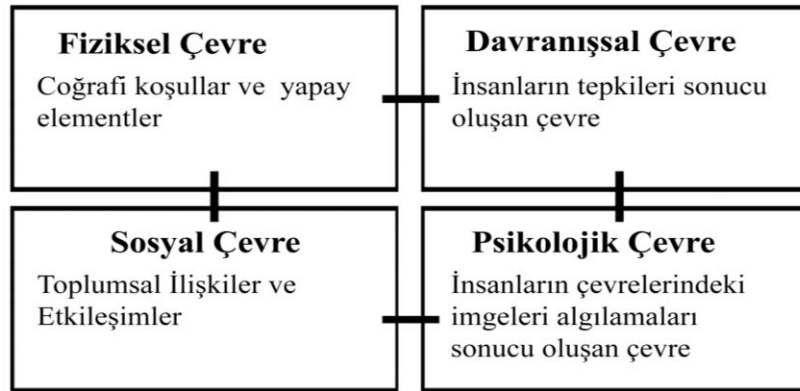
Mekân ile zaman toplumun temelini oluşturan bireyin varoluşunun başlıca katmanlarından. Harvey'e göre bu iki katman ve etkileşimleri irdelenirken belirli olgular kabul edilmektedir. Her bilgi-veri nesnel zaman ölçeğine yerleştirilmeye çalışılmaktadır. Bu nedenle zamanın ilerleyişi dakikalar, günler, yıllar ve çağlar ile temsil edilmektedir. Zaman fizik, matematik, psikoloji ve diğer bilim dallarında da tartışmalı bir kavramdır. Algılama oyunları bizlere zevk aldığımız saatler gerçekten daha kısa görünebilmektedir hatta zihinsel süreçte aynı toplumda bile farklı zaman kavrayışlarına sahip olunabilmektedir. Mekânı da zamanda olduğu gibi öznel deneyimlerimizi hesaba katmadan ele alırız. Öznel deneyimlerimiz zihnimize çeşitli harita ve mekanlar oluşturmamızı sağlamaktadır. Antropolojik, psikolojik ve tarihsel çalışmalar mekânın

kavranmasındaki çeşitliliğe dikkat çekmektedir. Kentlerde kırlarda yaşayanlardan ayrı, farklı toplumlara üye olan insanların benzer toplumlara mensup olanlardan ayrı, mekânsal dünyalarındaki farklılıklar gözlemlenmesine rağmen yaygın bir nesnel mekân tanımı bulunmaktadır. Bununla birlikte toplumdaki insan hareketleri sonucu mekânsal algı değişim göstermektedir. Bu nedenle zamana göre şekillenen mekânın tanımlanmasında insan pratiğinin önemli bir yeri bulunmaktadır [45].

2.2.1. Çevre, Mekân ve Yer Kavramları Arasındaki İlişki

Mimarlık tarihi boyunca mekân ve yer kavramı değişik şekillerde ele alınmıştır. Günümüz mimarisinde ise toplumların sosyal yapıları belirleyici rol oynamaktadır. İnsan-çevre ilişkisinin karşılıklı etkileşime dayandığı kabul edilmektedir. Bu nedenle, iki olgu arasındaki ilişkinin incelenmesi önemli hale gelmiştir [47].

Çevre bireye bağlı kalmaksızın fiziksel olarak varlığını sürdürmektedir ve insanların eserlerini bünyesinde barındırmaktadır [4]. Kullanıcılar çevreleriyle bütünleşip, o alanları benimsemektedir. Bununla birlikte gereksinimlerine cevap verecek mekanlar tasarlayarak yeni çevreler meydana getirmektedirler. Bu çevreler insanların sadece fiziksel değil psikolojik ve sosyal gereksinimlerine de hitap edecek nitelikte olmalıdır [34]. Bu sebeple mimarlık alanında çevre; sosyal, davranışsal, psikolojik ve fiziksel olmak üzere dört farklı kategoride ele alınmaktadır (Şekil 2.3) [4].



Şekil 2.3. Çevreyi Oluşturan Kavramlar[4].

Yer, temel gereksinimlerimizi karşılayıp hayatımızı geçirdiğimiz, çerçevelemiş mekân parçalarıdır [47]. Mekân ise örgütlenmesi ve temsil ettiği alan sayesinde toplumların özelliklerini en net gözlemlene olanağı sağlayan geçmiş ve gelecek arasında bir köprü görevi gören öğedir [4]. Günümüzde evrensel yaşam tarzının zayıflattığı veya ortadan kaldırdığı yerellik, yere özgün olma durumu ve yerel kültürlerin yok olması nedeniyle yer

kavramını anlamak, kimlikli mekân oluşturmak açısından daha önemli hale gelmiştir. İnsanlar sahip oldukları kültürlerin etkisiyle oluşturdukları kimliklerini yer ile bağdaştırmak istemektedir. Böylelikle yerinde kimlik kazanmasına yardımcı olan bir süreç başlamış olmaktadır [50].

Yer kullanıcı ilişkisinde alanda yapılacak olan mimari tasarımlar etkili olmaktadır. Yerde meydana gelecek aktivitelere, deneyimlere ve yaşamsal faaliyetlere ortam hazırlamaktadır. Yaşam ve mimarlık birbirine bir ip ile bağlıdır. Biri diğerinin sonucu, ürünüdür. İnsanlar tarafından oluşturulan yerler, yeni hayatların meydana gelmesine ve şekillenmesine sebep olmaktadır. İnsanlar yıllarca farklı biçimlerde yer yaratmaya çalışmışlardır. İnsanlığın yer yaratma çabasını gerçekleştiren sanat dalı ise mimarlıktır. Genel olarak yer yapma aidiyet duygusu ile ilişkilendirilmektedir. Aidiyet duygusu, insanın yere anlam yüklemesini ve bağlanmasını sağlamaktadır. Böylelikle insan çevresi ile fiziksel bağın ötesinde bir ilişki kurmaktadır [47].

Mimari tasarımlar yeri tasarıma dahil ederek, çevre ile birlikte bireylerin ihtiyaçlarını karşılayan mekânlar oluşturmayı hedeflemektedir. Böylelikle kent dokuları daha anlamlı hale getirilebilecektir [4].

2.2.2. Kentsel Mekân

Kentler göç alma, çekim merkezi olma, iş ve eğitim imkânı sağlama, sağlık sektörünün gelişmesi, teknoloji gibi nedenlerle birlikte hızla gerçekleşen nüfus artışı sebebiyle yoğun yapılaşma içeren bir dokuya sahip olmuşlardır. Kentsel mekânlar bu yoğun yapılaşma içeren dokuya nefes aldırın yerler olarak karşımıza çıkmaktadır [54].

Kentsel mekânlar tarih çizelgesinde kentlerin önemli bir kısmını oluşturan, toplumların karmaşıklığını yansıtan, kentlileri bir araya getiren ve gündelik hayatın gereksinimlerini giderebilen yapılı çevre dışında kalan alanlardır. Ayrıca bu mekanlar kentlerde; erişilebilir, hafızada yer edici ve farklı anlamlar yüklenen, bölünmüş kentlerin bir parçası olarak yer almaktadır [46].

[55]' te Bakan ve Konuk kentsel mekânları, kamusal ve özel olmak üzere ikiye ayırmıştır. Bunları da kendi içlerinde yapılanmış ve yapılanmamış olarak ele almıştır. Kentsel dış mekân olarak nitelendirdiği kamusal alanları düzenlenmiş yaya, alışveriş, geçiş alanları ve bölgeler olmak üzere gruplara ayırıp incelemiştir. Bu mekânları, bireylerin yapılar dışında hayatlarını sürdürebildikleri yerler olarak nitelendirmektedir.

Krier'e göre ise eğer estetik yönüne bakılmazsa dış mekanların tamamı kentsel mekan kategorisine girmektedir [56]. Kentsel mekanlar, insanların kentlerde içlerinden geçtikleri, onları biçimlendirdikleri ve anlam kazandırdıkları yerlerdir [57].

Marksist bir yaklaşım benimseyen Castells, kentsel mekanları ekonomik ürün olarak tanımlamaktadır. Castells mekânın geçmişten bağımsız beyaz bir sayfa olarak değerlendirmenin yanlış sonuçlar çıkarabileceğini ve tarihsel çerçevede insan ilişkileri ile birlikte gelişen bir kimlik olduğunu savunmaktadır [38].

Kentsel mekanlar, bireyler arasında kültürel açıdan bilgi alışverişinin yaşandığı yerlerdir. Bu yerler, kentlerin temel bütünleşme aracı olarak tanımlanmaktadır. Ayrıca kentlerin kimliklerini kazanması ve kullanıcıların kentlerin birer ferdi olmasını deneyimlemesi kentsel mekanlarda gerçekleşmektedir. Araştırmacılar günümüze kadar pek çok farklı açıdan kentsel mekânı ele almıştır. Bunlardan bazıları; pozitif- negatif, pitoresk, tipomorfolojik ve yer bakımından kentsel mekanları incelemiştir [58].

Karaman'a göre kentsel mekanlar, toplumsal hayatın oynandığı birer sahnedir. Karaman, [55]'de olduğu gibi kentsel mekanları yapılanmış ve yapılanmamış olarak ikiye ayırmıştır. Bu sınıflandırmaya göre parklar yapılanmamış kamusal alanlara dahil olmaktadır. Parklar, çeşitli kullanıcı gruplarına hitap eden, genellikle kullanıcıların boş zamanlarını değerlendirdiği ve insan-doğa-çevre ilişkisini güçlendiren yerlerdir. Ayrıca parklar kendi içlerinde mahalle, semt ve kent parkı olmak üzere belirli bir hiyerarşide incelenmektedir. Bu hiyerarşiye uygun, kullanıcıların ihtiyaçlarına hitap eden donatılar bulundurmaktadır. Kentsel mekanlarda donatılar; konfor, dolaşım, eğlence ya da koruma gibi amaçlara hizmet etmektedir. Alanların etkin kullanılmasında ise büyük bir öneme sahiptirler [59].

Kentler birçok boyuta sahip olduğu gibi kentsel mekanlarda çoklu yansıma boyutlarına sahiptir. İnsanlar, tasarladıkları kentsel mekanlar aracılığıyla hikayeler anlatmaktadır. Bu hikayelerin ana kaynağını ise deneyimler oluşturmaktadır. O yüzden bu mekanlar tek bir yaklaşım ile değil, çeşitli yaklaşımlar ile incelenerek analiz edilmelidir [34].

2.2.2.1. Mekânsal Kademelenme

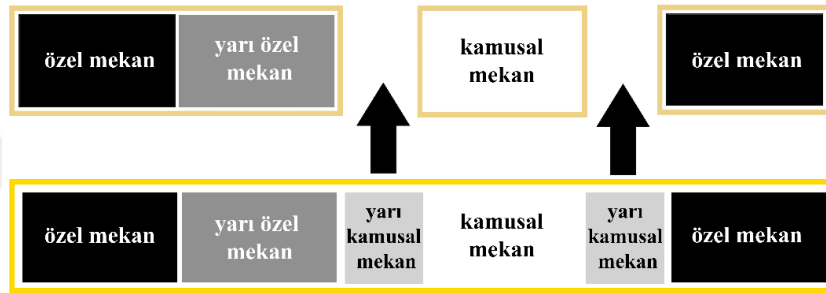
Kentler, bireylerin barınma ihtiyaçlarını karşıladıkları yapılar ve toplumsal yaşamın gerektirdiği bazı alanlar ile çoklu aktivitelere imkân tanıyan yapıların dışındaki mekanlarla birlikte şekillenmektedir. Mekanlara bulunduğu coğrafyanın tanımladığı doğal nitelikler haricinde bireylerde bazı özellikler kazandırmaktadır. İnsanların

mekanlar ile etkileşimi, mekanlardaki davranış şekilleri ve gereksinimleri kentlerde hiyerarşik bir düzen oluşmasına yol açmaktadır [60].

Mekânsal hiyerarşi mülkiyet esasına, kullanım özelliklerine ve işlevlerine göre çeşitli şekillerde derecelendirilmektedir [59]. Genel olarak iç-dış mekanlar ya da özel-toplumsal mekanlar biçimde farklı kategorilere ayırıp incelenmektedir [61].

Özel ve toplumsal/kamusal mekanlar yapılanmış veya yapılanmamış düzende olabilmektedir. Bu mekanların arasında birbirleri ile etkileşimini yumuşatan ve geçiş niteliği taşıyan alanlar bulunmaktadır. Bu alanlar, yarı özel ve yarı kamusal mekân olarak adlandırılmaktadır. Böylece özel ve kamusal mekanları belirgin bir çizgi ile ayırmak yerine mekânsal kademelenme oluşturarak hibrit mekanlar elde edilmektedir[55].

Kentsel tasarımlarda mekânsal kademelenmeye dikkat edildiği takdirde kent dokusu daha doğru bir biçimde okunabilmektedir. Şekil 2.4'te mekânsal hiyerarşi bakımından yaygın ve ideal kent dokuları gösterilmektedir [5].



Şekil 2.4. Kentlerde Yaygın ve İdeal Mekân Dokuları[5].

Özel mekanlar, kişiye ait ve bireysel gereksinimlerin karşılandığı alanlardır [61]. Kamusal alanlar ise topluma ait olan, toplum için tasarlanan ya da kendiliğinden meydana gelen ortak kullanım alanlarıdır. Bu mekanlar toplu yaşamın gereksinimlerine ve aktivitelerine olanak sağlayan, ortak çıkar gözetilen çok boyutlu alanlardır. Özel alanlara konut içleri ile bahçeleri, işyeri ve hizmet yapıları, kişiye ait arsa, arazi; kamusal alanlara ise yollar, parklar, sokaklar ve meydanlar örnek olarak verilebilir [55].

Kamusal alanlar, kentsel mekân ya da kentsel dış mekân olarak değerlendirilmişlerdir. [62]'de Ünal'a göre kentsel kamusal mekanlar; insanların birbiriyle iletişim kurdukları, etkileşime olanak sağlayan yerlerdir. Diğer bir deyişle kentlerde özelleşen yapılar arasında sosyal yaşamı oluşturan alanlardır. Kamusal mekanların toplumlara göre algısı, tanımı ve işlevi farklılık göstermektedir (Çizelge 2.3). Bu farklılaşma mekanların zamanla gelişmesine ve dönüşmesine neden olmaktadır.

Çizelge 2.3. Kentsel kamusal alan kavramının bazı tanımları (Yazar tarafından oluşturulmuştur).

YAZAR	TARİH	KAYNAK	TANIM
Manuel Castells	1977	[38]	Ekonomik bir ürün
Kayhan Bakan- Güzin Konuk	1987	[55]	Herkes için açık, kamuya ait alanlar
Emine Karaman	2000	[59]	Toplumsal hayatın oynandığı sahne
M. Ebru Erdönmez- Altan Akı	2005	[61]	Aktivitelerin gerçekleşme ortamı
Ferda Özparlak- Mehmet Ç. Meşhur	2012	[63]	İnsan ile sosyal çevre iletişiminin gerçekleştiği ortam
R. Park, E. Burgess, J. Jacobs	2016	[64]	Yaşayan bir organizma

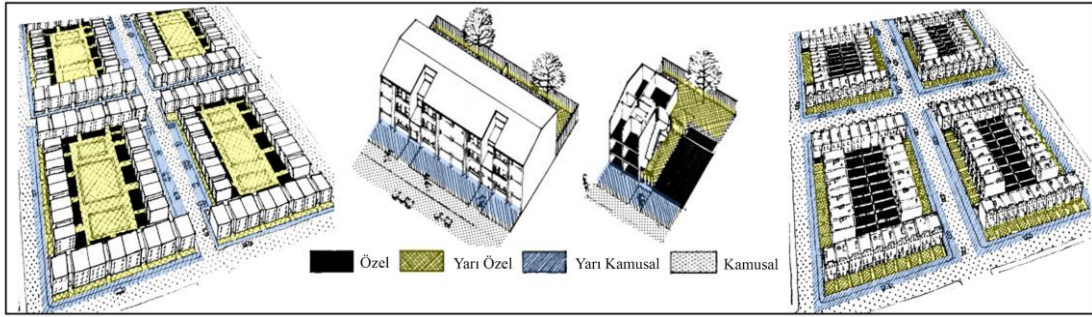
Erdönmez ve Akı [61]'de kamusal alanı, bireylerin günlük alışkanlıklarındaki aktiviteleri veya şenlik, bayram gibi toplu aktiviteleri gerçekleştirmeye olanak sağlayan, insanların arasındaki bağı güçlendiren bir zemin olarak tanımlamıştır. Mekân-boşluk deneyiminin birlikte ele alınması kentsel deneyimi oluşturmaktadır. Mekân-boşluk deneyimi olarak bahsedilen genellikle bireylerin sosyal yaşamları olmaktadır. Bu sosyal yaşamların gerçekleştiği ayrıca kent hakkında en fazla bilgi-verinin elde edilebileceği yerler kamusal alanlardır. Kamusal alanlar bu sebeple kentlerin en değerli parçaları olarak kent kimliğini şekillendirmede büyük rol oynamaktadır [61].

Bireyselden kamusala geçişte yer alan yarı özel mekânlar, kişiye ait bir alanda belirli bir sayı da insanın yetkisi olması sebebiyle tüm haklarını elinde bulundurmadığı alanlardır. Bu mekânlara örnek olarak apartman girişleri, koridorlar, balkonlar ve konutlarda ön bahçe verilebilir. Bu mekanları değerli kılan komşuluk ilişkilerini canlandırması ve toplumsal eylemlere ev sahipliği yapmasıdır [60]. Yarı özel mekânlar, kamusal alanlara göre daha sınırlandırılmışken, özel alanlara kıyasla daha açık bir özelliğe sahiptir. Bu nedenle aidiyet ve mahremiyet hissi özel alanlara oranla daha az olmaktadır [65].

Yarı kamusal alanlar ise mülkiyeti belirli bir kesimin ya da kamu yönetimlerinin olan mekânlardır. Ortak avlu ya da bahçe, kaldırım, merdiven boşluğu, çıkmaz sokak, otopark gibi toplumsal alanlardır. Bu alanlar, özel mekanların hemen sonrasında herkesin ama

çoğunlukla bulunduğu alanın yakınında ki bireylerin kullandığı veya kontrol edebildiği mekânlardır. Hibrit mekânlara, tarihi ve gecekondu bölgelerinde daha sık karşılaşılmaktadır. İnsanlar bu bölgelerde barınma mekanlarına yakın olacak şekilde yarı kamusal ya da yarı özel alanlarını kendileri oluşturmaktadır. Ara mekanların azalması bireylerin özel mekanlara yönelmesini gerçekleştirmektedir [55],[5].

Newman, çeşitli yapı adalarını inceleyerek, kullanıcıların alanları nasıl değerlendirdiklerini araştırmıştır. Konut sahiplerinin, kaldırım ve arabalarını park ettikleri yerleri benimseyip etki altına aldıklarını, böylece alanların tam kamusal gibi davranmadıklarını gözlemlemiştir. Sokakların orta kısımları asıl kamusal alan olarak kabul etmiş, dar sokaklarda gerçekleşen aktivitelerde bile konut sahiplerinden çekinildiğini, bu sebeple tam kamusalıktan uzaklaştığını belirtmiştir. Ayrıca Newman' a göre konutta ve sokaklarda ki mekânsal sınıflandırmayı yapı tipleri büyük ölçüde şekillendirmektedir(Şekil 2.5) [6].

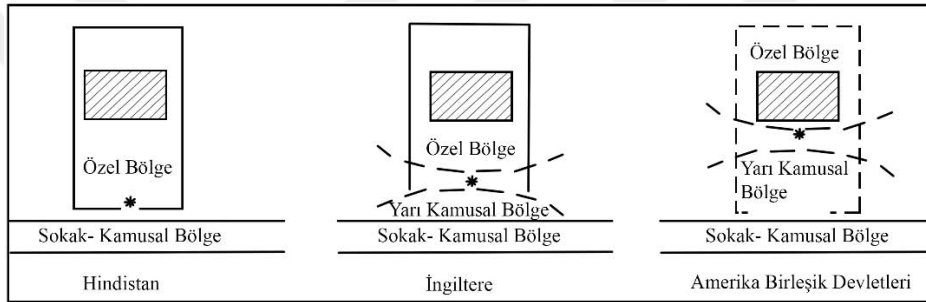


Şekil 2.5. Çeşitli Yapı Adalarında Mekânsal Kademenleme Örnekleri[6].

[63]'te Özparlak ve Meşhur'a göre ise sokaklar yarı kamusal mekân sınıflandırmasına dahil olan ve mekânsal konumlanma kültürünü yansıtan alanlardır. Tarih boyunca toplum ve mekân iletişimine olanak sağlayan sokaklar, kamusal ve özel mekanları birleştiren mekânsal öğeler olmuşlardır. Hızlı kentleşme ve teknolojinin gelişmesiyle beraber sokaklar karşılaşma, oturma ve oyun oynama gibi eylemlere değil, çoğunlukla taşıtlara hizmet eden bir yer haline gelmiştir. Günümüzde bazı sokaklar yerini çevrelenmiş yapıların içinde ki açık mekanlara bırakmıştır. Sokaklar ve site içinde ki açık alanların ikisi de geçiş mekanlarına örnek teşkil etse de sokakların özgürleştirici yapısı ağır basmaktadır. Diğer bir değişle rastlantısal karşılaşmalara olanak sağlayan sokaklar insanları buluşturma odaklı, site anlayışı ise belirli tasarım öğeleri ve donatıların etkisiyle daha ayrıştırıcı nitelik taşımaktadır. Mekân üretimi günümüzde konfor odaklı yaşam alanı

tasarımına yönelmektedir, fakat tasarımda insan faktörü sadece fiziksel değil kültürel ve sosyal açıdan da göz önüne alınmalıdır [63].

Örneğin, geçiş bölgelerini çoğunlukla tekrar eden gereksinimler tanımlamaktadır fakat kültürel çeşitlilik bu tanımlamada değişken rol oynamaktadır. Sadece mekânsal sınıflandırma öğeleri değil bunların yerleri de değişiklik gösterebilmektedir. Hindistan, Meksika ya da Müslüman halka ait bir konutta özel – kamusal alan ayrımı Batı tarzda bir mimariye oranla daha keskin olmaktadır. İngiltere ve Amerika Birleşik Devletleri mekân hiyerarşisi bakımından incelendiğinde, konut ve yakın çevresinin kullanımında ön arka ayrımının kültürlere göre farklılaştığı görülmektedir. İngiltere ve ABD de evin önü yarı-kamusal alan olarak kullanılırken, geçirgen bir yapı vardır fakat Hindistan da kamusal/özel alanlar çok kesin sınırlarla ayrılmıştır (Şekil 2.6) [7].



Şekil 2.6. Mekânsal Kademelenmede Toplumsal Farklılıklar[7].

Ayrıca mekânsal sınıflandırma, kentlerde mekân çeşitliliğini artırıp kentsel alan aktivitelerini zenginleştirmektedir. Bu nedenle kentlerde var olan her boşluk bireylerin aktivitelerini destekler nitelikte uygun hiyerarşide tasarlanmalıdır [64].

2.2.2.2. Kentsel Mekân ve İnsan

Kentsel deneyimler açık uçlu, tahmin edilemeyen bir dizi olaylardan oluşmaktadır. Buna sebep, karşılıklı gelişen ve değişim içinde olan kentsel mekân-insan ilişkisi verilmektedir [57]. Kentsel mekân yalnızca yapıyı çevreden oluşan bir yer olarak değerlendirilmemelidir. Kentsel mekanlar toplumsal aktivitelere şahitlik eden, insan ile sosyal çevre iletişiminin gerçekleştiği ortamdır. İnsan davranışları mekanları etkilediği gibi mekanlarda insan davranışlarını etkilemektedir. Bu sebeple kentsel mekanların tasarlanmasının fiziksel tarafı ile birlikte kültürel ve sosyal tarafı da önem arz etmektedir [63].

Kentsel mekanlarda farklı mesleklerde, yaş gruplarında ve kişisel özelliklerde kullanıcılar yer almaktadır. Bu şekilde algıda ve eylemlerde değişiklik gözlemlenmektedir. Ayrıca

kentsel kamusal mekanlar, kullanıcılardan elde edilen bu bilgileri, buldukları yörenin kültürlerini ve değerlerini nesiller boyu aktarmaya imkân sağlayan yerlerdir. Buradan da anlaşılacağı üzere kentsel mekanları anlamak için sadece fiziksel bilgiler, haritalar yeterli değildir. Deneyimler sonucu kentsel mekanların oluşum ve gelişim süreci şekillenmektedir [34].

İnsanlar buldukları konumda mekânı kendileri tanımlayıp yaratmaktadır. Tasarlayanlar yalnızca yol göstermektedir. Kentsel mekânlar aktif ya da pasif birçok eyleme ev sahipliği yapmaktadır. Kullanıcılar bu mekânlarda yemek yeme, oturma, güneşlenme, yürüme, kitap okuma gibi çeşitli fiziksel ve sosyal ihtiyaçlarını karşılamaktadır. Bu sebeple kentsel mekânlar aynı anda farklı etkinliklere olanak sağlayıp dönüşümlü kullanıma elverişli olmalıdır. Bu aktivitelere özgü donatılar ise kentsel mekânlara hizmet etmektedir. Tüm bu nedenler ışığında kentsel mekânlar insanların ihtiyaç ve isteklerine uygun olarak tasarlanmalı ayrıca insan ile çevre ilişkisini destekler nitelikte olmalıdır [54].

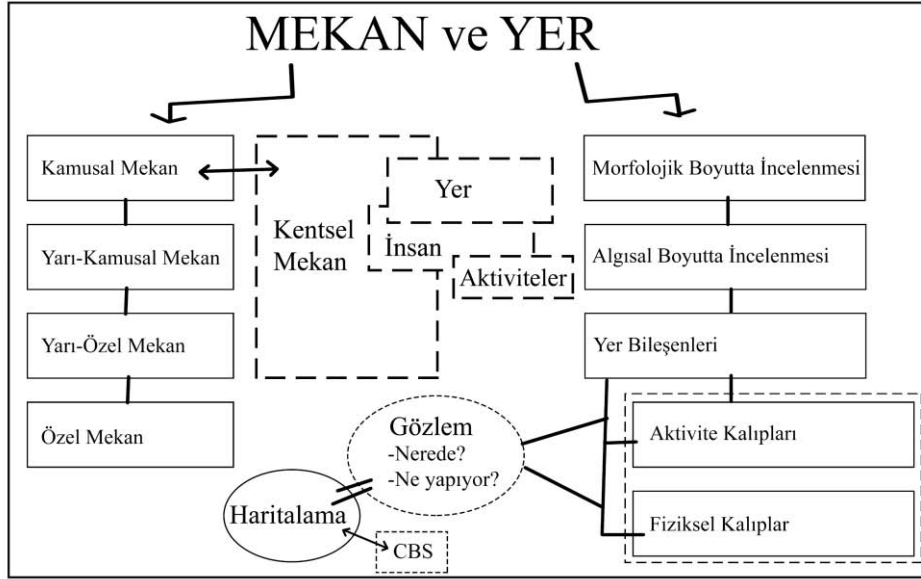
[30]' da kentsel kamusal alanların, insanların öncelikli ihtiyaçlarını karşılaması gereken temel özellikleri; güvenlik, anlam, estetik, doğal çevre özellikleri, kentsel sanat ve algı, kontrol ve katılım, ekonomik faydalar, kamusal ve konfor olarak belirtilmiştir.

Kentsel mekânlar, ayrıştırma amaçlı değil buluşturma amaçlı oluşturulması gereken mekanlardır[66]. Şehir hayatı rastlantısal karşılaşmalar ile bireylerin sosyalleşme oranını arttırmaktadır. Bu karşılaşmalara en çok ev sahipliği yapan, aynı zamanda kişi sayısı fazla olan karşılaşmalara imkân sağlayan meydanlar ve parklar gibi açık kamusal mekanlardır. Kentsel mekânlar, toplum ile bireylerin etkileşim içinde olduğu, insan davranışları konusunda büyük önem ve etkiye sahip olan ortamlardır. Bu nedenle kentsel mekânların kullanıcılar tarafından anlaşılma seviyesi, bu mekanları tercih etme nedenleri, hangi aktiviteleri nerede ve nasıl gerçekleştirdikleri, mekânın tasarım özelliklerinin sosyalleşmeye olanak verip vermemesi incelenmesi gereken önemli konular arasında yer almaktadır [61].

2.3. YER KAVRAMININ TEORİK OLARAK ELE ALINMASI

Kentlerin ve kentsel mekânların toplumsal yaşam üzerinde büyük bir etkisi bulunmaktadır. Kentsel mekânlar, kullanıcıların yaşamsal faaliyetlerini ve aktivitelerini gerçekleştirdiği, toplu hareket etme imkanlarının bulunduğu, iletişim ve etkileşimin gerçekleştiği ortamlardır. Bu mekânların organize olma durumları, kullanıcı algılarını ve

davranışlarını etkilemektedir [61]. Bu sebeple, kentsel mekânların incelenmesi birey ile yer arasındaki etkileşimin ve gerçekleştirilen aktivitelerin araştırılmasına yönlendirmektedir. Yer, mekânların dinamik ve anlamlı taraflarını simgelerken, yaşam yerin sahip olduğu karakter sayesinde görünür kılınmaktadır. Kullanıcıyı yönlendiren morfolojik özellikler, algısal değerler, fiziksel ve aktivite bileşenleri bu sebeple yere kimliğini kazandıran temel özellikler olmaktadır [39], [47]. Bu bölümün amacı yerin morfolojik ve algısal boyutlarının ve bileşenlerinin incelenmesidir (Şekil 2.7).



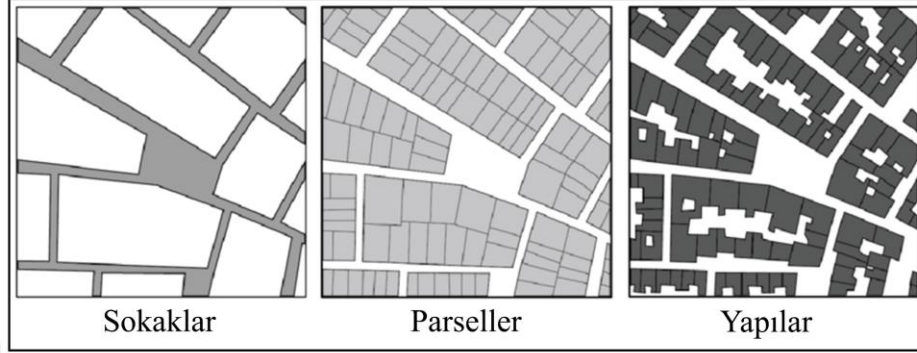
Şekil 2.7. Yer ve Mekân Kavramının İncelenen Teorik Çerçevesi (Yazar tarafından oluşturulmuştur).

2.3.1. Morfolojik Boyutta İncelenmesi

Yerin fiziksel ya da biçimsel niteliklerinin diğer bir deyişle geometrik özelliklerinin incelenmesi genellikle morfoloji başlığı altında yapılan çalışmalarda yoğunlaşmaktadır. Bu çalışmalar; sokaklar, yollar ve meydanlar gibi yeri oluşturan öğelerin fiziksel özelliklerinin birbirleri ile ilişkisinin incelenmesini kapsamaktadır. Morfoloji kavramı, biçim/form bilimi olarak adlandırılmaktadır [10]. Kentsel morfoloji ise [67]'e göre kentleri oluşturan öğelerin zaman içerisindeki değişimini fiziksel çevre çerçevesinde ele almaktadır. [68]'de ise kentsel morfoloji, çeşitli bileşenler belirleyerek kentlerin yıllar içindeki evrimini inceleyip, bu evrimin kültürel, sosyal ve ekonomik nedenlerini araştırmaktadır.

M.R.G. Conzen, kentsel morfoloji alanında yapılan çalışmalara önderlik etmektedir. Kent Planı Çözümlemesi başlığı altında kendi morfogenetik yöntemini oluşturmuştur. Bu

yöntem, belirli bir kentsel alanın tarihsel süreç içindeki değişimini haritalar üzerinden okuyarak; sokak örüntüsünü, ada/parsel örüntüsünü ve yapı düzeni analizlerini kapsamaktadır (Şekil 2.8). Conzen' a göre yerin morfolojik boyutu, kentsel mekân örüntüsü ve değişiminin incelenmesi ile arazi kullanımının ilişkilendirilmesini içermektedir [69].



Şekil 2.8. Conzen' a göre şehir planı oluşturan bileşenlerin şematik gösterimi[8].






Sokak ve ada/parsel örüntüsü kentsel dokunun temelini meydana getirmektedir. Bu bileşenler bireylerin hareketlerine yön verip, aktivitelerinde belirleyici olarak buldukları alanın karakterlerini de şekillendirmektedir. Bireylerin sosyal alanını oluşturmasına yardımcı olan ana bileşen sokaklardır. Sokaklar, hareket ağını yönetmektedir [30]. Ayrıca yerin morfolojik olarak incelenmesi, kentsel planlama açısından tarihsel çerçevede bir bütün olarak mekânı ele alıp, yeniden düzenlenecek ya da tasarlanacak alanlara yol göstermesi nedeniyle önemlidir.

2.3.2. Algısal Boyutta İncelenmesi

Bireylerin hayatlarını sürdürebilmeleri, bu süreci geçirecekleri çevreyi algılamaları ile mümkün olmaktadır. Algı, bireylerin çevreden veri toplama ve süzgecinden geçirerek yorumlama sürecini temsil etmektedir. Kent, büyük ve dinamik yapısı sebebiyle karmaşık birçok katman içermektedir. Bu katmanları algılama düzeyleri de insanların deneyimleri sonucunda değişiklik göstermektedir [4]. Kenti oluşturan katmanların birbirleriyle olan ilişkileri ne kadar kuvvetli olursa kullanıcıya ileteceği veri miktarı da o derece kuvvetli olmaktadır. Bu bağlamda kentin okunabilirliği, görsel olarak neleri temsil ettiği ve kullanıcı zihin haritası önem kazanmaktadır. Zihin haritalaması bireylerin deneyimlerini ve gözlemlerini içerirken kentin görsel nitelikleri ise var olanın algılanması ile ilgilidir [70].

Lynch kenti oluşturan elemanların zihinsel haritalamanın da oluşmasında etkili olduğunu savunmaktadır. Ona göre bu elemanlar, insanların kenti deneyimleyerek görselleştirmesine yardımcı olmaktadır [27]. 1960 yılında ki çalışmasında bireylerin yatay eksenle çevreyi ifade ederken yararlandıkları kent elemanlarını belirlemeyi hedeflemiştir. Çalışmayı gerçekleştirirken bireylere Los Angeles ve Boston gibi kentlerin imajlarıyla ilgili farklı sorular yönlendirmiştir. Araştırmanın sonucunda, katılımcıların kentlerin zihinsel imajlarını/imgelerini meydana getirirken Çizelge 2.4'te belirtilen beş temel bileşenden faydalandığını savunmuştur [71].

Çizelge 2.4. Kentsel İmaj Öğeleri (Yazar tarafından oluşturulmuştur).

	Yollar (Paths)	Sokaklar, demir yolları, yaya yolları gibi bir yerden başka bir yere geçerken yararlanılan rotalardır [71].
	Sınırlar (Edges)	Sahil, nehir, duvar gibi alanı paralel biçimde kesen oluşumlardır [4].
	Düğüm Noktaları (Nodes)	Yollardaki refüjler, metro istasyonları gibi odak ve referans noktaları olarak aktivitelerin yoğunlaştığı alanlardır [10],[71].
	Bölgeler (Districts)	Bina gibi belirleyici niteliklere sahip olan, fiziksel bir özelliği çeşitli katmanlarda hissetmeye olanak sağlayan bölümlerdir [10].
	İşaret Öğeleri (Landmarks)	Kule ya da tepe gibi şehrin çeşitli noktalarından ayırt edilebilen elemanlar ve heykel, anıt gibi insanlar tarafından kolayca algılanan eşsiz, nirengi noktalarıdır [10].

Kentsel mekânlarda insanların sosyal ve fiziksel farklılıkları imaj öğelerinden sınırların belirginleşmesine neden olmaktadır. Bununla birlikte sınırları oluşturan ve belirginleştiren öğeler tarih boyunca değişiklik göstermiştir. Toplu biçimde yaşanmaya başlanılan ilk zamanlarda sınırlar doğayla bağıni azaltma, korunma ve düzen kurma niyetiyle oluşturulmuştur. Antik dönemde ise kentlerde yüksek duvarlar aracılığıyla sınırlar belirlenmiştir. Bu dönemdeki amaçta tehlikelere karşı önlem almaktır. Surlar kenti diğer mekânlardan ayıran bir sınır olma özelliğini Orta çağda almıştır. Orta çağda

ise kentsel mekânların sınırını binalar oluşturmaktadır. 19. yüzyıla beraber gelişen ve değişen kentlerde kamusal olgusu ile kamusal alanların özel alanlarla ilişkisi daha farklı tanımlanmıştır. Sınırların değişmesi kent dokusunu da etkilemiştir. Sonraki dönemlerde kamusal alan kavramı halka açık olan, özel alanlar ise aile ve yakın çevrenin bulunduğu yerleri kapsayan alanlar olarak tarif edilmiştir. Buradan anlaşılacağı üzere sınırların değişimi kentsel mekanların algılanmasında ve sınıflandırılmasında büyük etkiye sahip olmuştur [66].

Bir şeyi etkileşimli olduğu parçalarla birlikte algılamak mümkündür. Kentsel imgeler, çevrenin insanlara gözlememesi için sunduklarının arasından seçtiklerini düzenleyip anlamlandırması sonucu oluşmaktadır. Ana amacı yol göstermektir. İmgeler, haritalarda bulunmanın yanı sıra insanlara hareket olanağı tanımaktadır ve bilgi-veri toplamasını sağlamaktadır. Bu şekilde aktiviteleri organize etme ve yönlendirmede etkili olmaktadır. Gestalt kuramı, mekânın görsel işleyişini inceleyen ve insan algısını baz alan bir diğer yaklaşımdır. Yakınlık, devamlılık, zemin-şekil ilişkisi, benzerlik, tamamlama, kapalılık ve simetri ilkelerinden oluşmaktadır. Bazen imgelerden birkaçı daha kolay ya da önce hatırlanmaktadır. Bunun nedeni ise Gestalt kuramının da önemli bir parçası olan organize olma durumları, insanların önemli görme derecesi ve değişik fiziksel özelliklere sahip olma olarak gösterilmektedir [4]. Kentlerin ve bileşenlerinin farklılık gösterme yeteneği Schulz'un yer kavramını açıkladığı Genius Loci ile ilişkilendirilmektedir [39]. Bu farklılık gösterme durumu, bir yerin algısal boyutta incelenmesinin gerekliliğini ve önemini göstermektedir.

2.3.3. Yer Bileşenleri

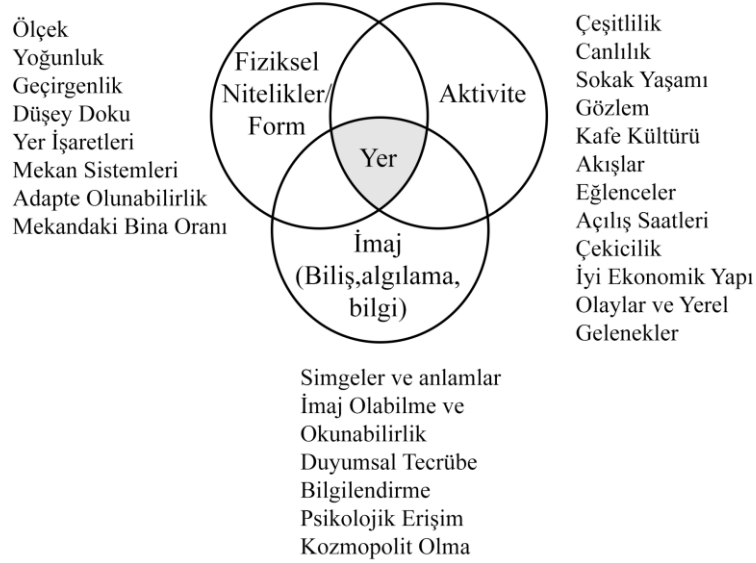
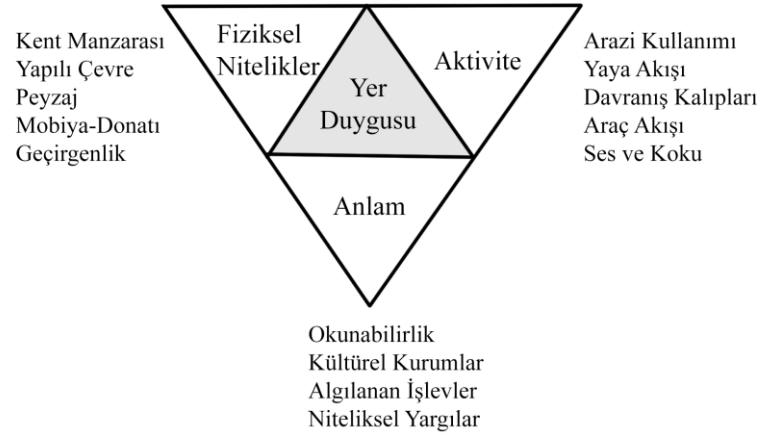
Yer ve bileşenleri pek çok kuramcı tarafından farklı şekillerde incelenmiştir. Buna örnek olarak; Conzen morfolojik açıdan Lynch ise psikolojik açıdan yeri ele alarak farklı elementler ile yeri ilişkilendirmiştir. İlerleyen zamanlarda yapılan çalışmalarda ise psikolojik, fiziksel ve sosyolojik değerler birlikte gözetilerek incelemeler yapılmıştır. Relph ve Canter, çalışmalarının sonucunda yer bileşenlerini üç başlıkla ilişkilendirmektedir: Kavramlar, Fiziksel Nitelikler ve Aktiviteler (Şekil 2.9) [9].

Kentsel tasarım açısından kentsel kalite ya da diğer deyişle yerin duygusunu araştıran kuramcılar Punter ve Montgomery ise bu bileşenleri daha detaylı olarak ele almıştır (Şekil 2.10) [10].



Şekil 2.9. Canter'ın Yer Bileşenleri Şeması [9].

Montgomery, Şekil 2.10'u iyi bir yer oluşturmak için gerekli nitelikleri kesin bir şekilde tanımlamak amacıyla oluşturmuştur. Ayrıca [9]'da kentsel yerlerin giderek daha cansız ve durağan hale gelmesinden ve bu sebeple aktivitelerin son derece önemli olduğundan bahsetmektedir. Aksi takdirde ise şehirciliğin olamayacağından söz etmektedir.



Şekil 2.10. Yer Algısı (ya da Yer Yapma) Bileşenleri [9],[10].







Kamusal alanların fiziksel tasarımları ile kullanımları arasındaki ilişki mimarlar, kent planlamacılar ve araştırmacılar tarafından uzun yıllardır incelenen bir konudur. Bu sebeple kentsel mekânların nasıl ve neden kullanıldıklarının araştırılması mekânın tasarım açısından geliştirilmesi için önemlidir. Fiziksel ve aktivite kalıplarını incelemek kentsel mekanları anlamaya ve değerlendirmeye olanak sağlamaktadır[30].

2.3.3.1. Aktivite Kalıpları ve İlkeleri

Yer ile aktivite türleri ve etkileşimlerinin incelenmesi, o yerdeki aktivite kalıplarının saptanmasını gerekli kılmaktadır. Araştırmacılar tarafından aktivite kalıpları farklı şekillerde ele alınmaktadır. Carmona' ya göre mekân organizasyonu kullanıcı hareketlerinin belirlenmesinde büyük öneme sahiptir. Kullanıcı hareketlerini ve birbirleri ile etkileşimini destekleyen mekân tasarımları aktif mekanlar olarak adlandırılmaktadır. Bu etkileşim ve iletişim sonucunda aktivite kalıpları oluşmaktadır. Bu sebeple kentsel tasarımcıların, yerleri gözlemleyip insanlar ile etkileşim kurarak yeniden tasarlamaları ya da iyileştirme çalışmaları yapmaları gerektiğini savunmaktadır. Böylece oluşturulan yeni yerlerde kullanıcılar mekânda kalmayı ve vakit geçirmeyi daha çok isterler. Ayrıca Carmona yere aktif ve pasif olmak üzere iki katılım çeşidi tanımlamıştır. Pasif katılım; oturmak, gözlemlemek gibi aktivitelerden oluşmaktadır. Bu katılım türüne banklar ve yeşil alanlar gibi donatılar hizmet etmektedir. Aktif katılım ise daha çok hareket gerektiren ve sosyalleşmeye olanak tanıyan; yürümek ya da bisiklet sürmek gibi aktivitelerden oluşmaktadır. Kullanıcılar aktif katılımında ise yürüyüş yolları ve oyun alanları gibi donatılardan yararlanmaktadır[30].

Gehl ise dış mekân aktivitelerini fiziki koşullarla şekil aldığını kabul ederek üçe ayırmaktadır: Zorunlu/Gerekli, İsteğe Bağlı ve Planlı/Sosyal aktiviteler. Sosyal aktiviteler örnek olarak selamlaşma, oyun oynama, sohbet etme hatta gözlem yapma gibi faaliyetler verilmektedir. Bu aktiviteler, bireylerin bir arada bulunması sonucu ortaya çıkmaktadır. İsteğe bağlı aktiviteler ise katılımın bireye bağlı olduğu durumlarda gerçekleşen aktivitelerdir. Bu aktiviteler oturma ya da anlık bir konuşma gibi zaman-mekân uyumu sonucu gerçekleşmektedir. Son olarak zorunlu aktiviteleri ise okul ya da işe gitmek gibi kişi sayısı fark etmeyen günlük görevler olarak tanımlamaktadır. Kentsel mekânları bu aktiviteler üzerinden değerlendirmektedir. Örneğin kesinlikle gerekli aktiviteler çoğunlukta ise kalitesiz, sosyal aktiviteler yoğun ise daha kaliteli olarak yorumlanmaktadır. Bu aktivite türlerinin çevreden etkilenme seviyeleri de çeşitlilik

göstermektedir (Şekil 2.11) Ayrıca Gehl, bir yerde bulunma süresi ile sosyalleşme oranını ilişkilendirmektedir [11].

	Kentsel Dış Mekan Aktiviteleri ve Niteliği	
	Zayıf	İyi
Gerekli/Zorunlu Aktiviteler		
İsteğe Bağlı Aktiviteler		
Sosyal/Planlı Aktiviteler		

Şekil 2.11. Kentsel Dış Mekân Aktiviteleri ve Niteliği [11].

Montgomery ise [9]'da aktivite kalıplarının çerçevesini belirlemek amacıyla ilkelerini, çeşitlilik ve canlılık olmak üzere iki farklı kavram ile ilişkilendirilmektedir. Bir yerin tasarımının en büyük başarı ölçütünü canlılık olarak nitelendirmektedir. Canlılığı; sokaklarda farklı saatlerde bulunan insan yoğunluğu, etkinlik ya da şenlik sayısı gibi bir yeri canlandırma diğer bir deyişle ritim kazandırma durumu olarak ifade etmektedir. Çeşitliliği ise; farklı aktivitelerin farklı büyüklükte ve yerlerde birlikte bulunması olarak açıklamaktadır. Kentsel mekânlarda çeşitliliği korumanın yolunu ise, farklı zevklere ve özelliklere sahip birçok bireyin bu yerlere ulaşımının kolay olması şeklinde mümkün olduğunu savunmaktadır.

2.3.3.2. Fiziksel Kalıplar ve İlkeleri

Biçim, form ya da fiziksel kalıplar olarak adlandırılan kavramlar kentsel tasarım ilkeleri ile ilişkilendirilmektedir. Bu ilkeler yaşam kalitesi daha yüksek olan bir kent tasarlamak için oluşturulmuştur[71].

Lynch iyi bir kenti, çok sayıda aktivite alanı bulunduran ve bireylerin gereksinimlerini karşılayan fiziksel kalıplara ya da diğer bir deyişle niteliklere sahip olan alan olarak nitelendirmektedir. İnsanların kentsel mekanlardaki fiziksel kalıpları ve işlevlerini

anlayabilme derecelerini yani okunabilirliği ise iyi bir kent için önemli bir kriter olarak belirlemiştir. Lynch için iyi bir kent biçimi/fiziksel niteliği oluşturma ilkeleri beşe ayrılmaktadır; canlılık, erişim, kontrol, algı ve uyum [72],[9].

Kentsel mekânlardaki yapılı çevrenin fiziksel kalıpları insan aktivitelerini ve dolayısıyla yerin oluşmasını etkilemektedir. Fiziksel kalıpları açısından bir yerin erişilebilir olması ihtiyaç duyulan aktivitelere olanak vermesi ile mümkündür. Fiziksel ve aktivite kalıplarının birbirleri ile etkileşimlerini ve ilişkilerini meydana getiren ilkeler; ölçek, işaret ögesi, yoğunluk, karma kullanım, geçirgenlik, bağlantı, yeşil alan ve su alanı, imaj oluşturabilme, okunabilirlik, uyum sağlayabilme, karmaşıklık, yatay ve düşey doku, kamusal alan, hareket ve mimari biçim olarak verilmektedir [9], [30]. Bu çalışmada bahsedilen yer bileşenleri, aktivite ve fiziksel kalıpları ile Çizelge 2.5'deki kriterlere göre incelenecektir.

Çizelge 2.5. Kavramsal Çerçeve ve Araştırma Kriterleri[30].

Yer Bileşenleri	İlkeler				
Aktivite	Aktivite Türleri	Zorunlu	Aktif Katılım	Yoğunluk	
				İsteğe Bağlı	Yaya Akışı ve Hareket
		Sosyal			Canlılık ve Çeşitlilik
					İnsanları Mekâna Çeken Şeyler
		Kültürel ve Sosyal Olaylar			
	Pasif Katılım	Gözlem Yapma / İzleme			
Fiziksel Nitelikler	Yoğunluk				
	Karma Kullanım				
	Ölçek				
	Geçirgenlik				
	Bağlantı				
	İmaj Oluşturabilme ve Okunabilirlik				
	İşaret Ögeleri				
	Yatay ve Düşey Doku				
	Karmaşıklık				
	Mimari Biçim				
	Yeşil Alan ve Su Alanı				

3. HARİTANIN HARİTALAMAYA DÖNÜŞÜM SERÜVENİ

3.1. HARİTA VE HARİTALAMA

Haritalar insanın, iç ve dış diğer bir deyişle zihinsel ve fiziksel olarak ayrılan dünyalarının araçlarıdır. Bireylerin zihinlerindeki dünyalarını ölçeklendirmeye ve bir anlam kazandırmasına olanak sağlayan araçlardır. Haritaların insan iletişimdeki yeri çok eskilere dayanmaktadır [73]. Yazının bulunmasından önce haritalar, insanların kullandıkları yolları ve seyahat edenlerin edindikleri yeni bilgileri taşlara resmetmesi sonucu oluşmaktaydı. MÖ 600 yılında yapılan Babil haritası en eski harita örneklerindedir. Bu haritada Dünya okyanus ile çevrelenmiş şekilde gösterilmiştir. Genel olarak Yunan ve Roma haritaları sonraki dönemleri aydınlatıcı nitelikte olmuştur. Buna coğrafya, gökbilimi ve haritacılık ile ilgili çalışmalar yapan Ptolemaeus' un Coğrafya adlı eserinde bulunan haritaları örnek verebiliriz (Şekil 3.1) [12].



a)

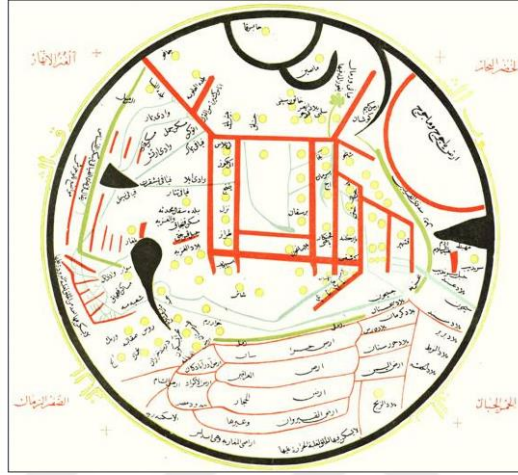


b)

Şekil 3.1. a) Claudius Ptolemaeus Haritası b) Babil Haritası [12].

Avrupa Rönesansı'ndan sonra yaygınlaşmış olsa da birçok toplumun haritası bulunmaktadır. Toplumların birbirlerine nesiller boyu ulaştırdıkları bu haritalar, uygarlıkların oluşumunu, hayallerini ve yaşamlarını etkilemiştir. Haritaları oluşturmada kullanılan dil, bireylerin davranışsal ve sosyal özelliklerini etkilemektedir. Yıllarca toplumlar, sıradan bir dille oluşturulmayan haritaların ifade gücüne şahit olmuştur [73].

Buna örnek olarak, Şekil 3.2’ de yer alan Kaşgarlı Mahmud’un haritası verilebilir. Kaşgarlı Mahmud önemli bir Türk dilbilimcisi olarak Karahanlılar zamanında yaşamıştır. 1077 yılında yazdığı Divanı Lügati’t-Türk adlı sözlükle birlikte bir harita oluşturmuştur. Bu harita tarihte Türklerin ilk haritası olarak geçmektedir. Merkez olarak Balasagun’u alıp, Türklerin bulunduğu toprakları ve onlara komşu olan ülkeleri çizmiştir. Haritada dağların rengini kırmızı, nehirlerin mavi, denizlerin yeşil ve toprak alanlarının sarı tonla ifade etmiştir [13].

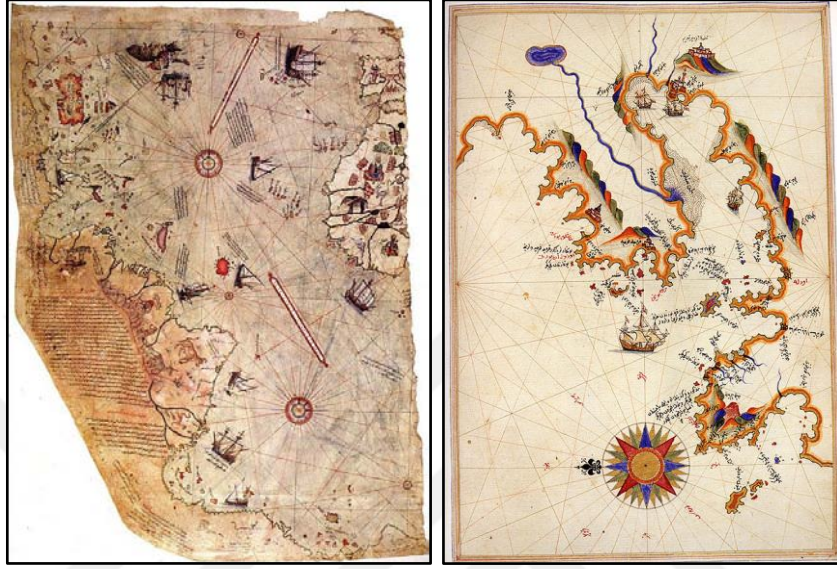


Şekil 3.2. Kaşgarlı Mahmud’ un 1077 Yılında Yaptığı Harita [13].

Burada da görüldüğü üzere geçmişte oluşturulan haritalar sanat ile bilimi birleştirici bir rol üstlenmiştir. Bu sebeple eski haritaları okumak için yorum ve bilgidir birlikte faydalanılmıştır [73]. Ayrıca eski öznel haritaların çoğu oluşturanlar tarafından harita olarak kabul edilmemiştir. Şu an haritalardan beklenen mekânsallık kavramından uzak olmaları ve resim, diyagram, grafik, harita ya da metin olarak tasarladıklarının bir kanıt olmaması bu düşüncüyü desteklemektedir. Buna örnek olarak Çince tu, Arapça naqshah ve Hintçe naksha sözcüğü verilebilir. Çoğu yerde harita olarak çevrilen bu sözcükler, harita, diyagram, plan ve resim anlamlarına da gelmektedir. Bu kapsamlı sözcükler ilerleyen yıllarda özelleşmiş ve farklılaşmıştır [16].

15. yüzyıla kadar bu şekilde ilerleyen haritacılık sistemi, 15. yüzyılda kara ticaretinde farklı dinler ve ırklar arası anlaşmazlıklar çıkması sebebiyle insanların denizlere yönelim göstermesi sonucu değişim sürecine girmiştir. Bu dönemde deniz ulaşımı kullanımının artmasıyla haritaların değeri de yükselişe geçmiştir. Ayrıca kara ticaretinde kullanıcılar nirengi noktalarından faydalandıkları için yararlandıkları haritalar fazla detay gerektirmemiştir. Fakat deniz ve okyanuslar için oluşturulacak haritalarda detaylar son

derece önemli olmuştur. 15. yüzyıldan öncesinde haritalarda deniz kıyılarına ya da canavarlara yer verilmekteydi. Yıllar içinde hikâyeler birer birer haritalardan silinmiş ve coğrafi özellikler ağır basmaya başlamıştır. Bu tür haritalara Osmanlı Devleti zamanında Piri Reis'in çizmiş olduğu dünya haritasını örnek verebiliriz (Şekil 3.3). Bu durumda tasarlanacak haritaların nesnel yönünün daha ağır basması gerekli hale gelmiştir [14].



a)

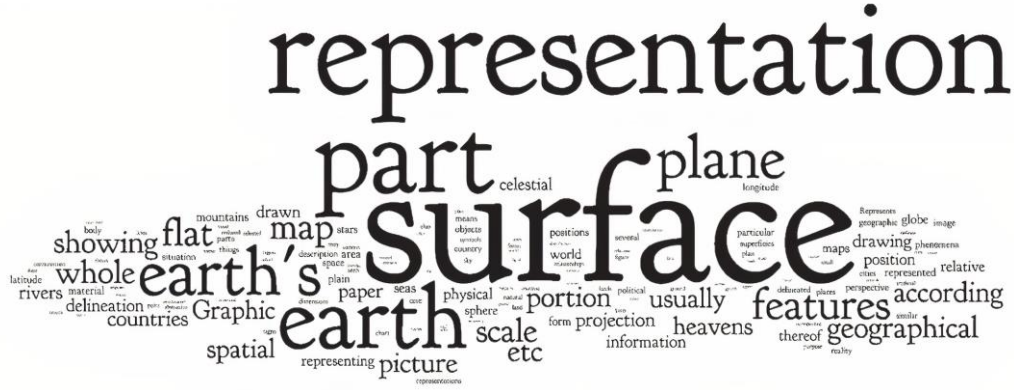
b)

Şekil 3.3. Piri Reis'in a) Dünya [14] b) İzmir Körfezi Haritası [15].

17 ve 18. yüzyıllara bakıldığında ise haritaların bilimsel nitelik değerinde olduğu ve sadece coğrafi özellik taşıdığı görülmektedir. Bu yüzyıllara ayrıca Aydınlanma Çağı da denilmektedir. Haritacılık kazandığı bilimsellik niteliğiyle sanattan uzaklaşsa da, insanlık var olduğu sürece deneyimsel ve öznel nitelikli haritalar tasarlanmayı sürdürmüştür [31].

J. H. Andrews' in araştırması için derlediği bazı harita tanımlarına göre; 1689'da dünyayı tanımlayan çizelge ya da diğer bir deyişle küre şeklindeki dünyanın düz yüzeylerdeki temsili olarak anılırken, 1717'de göklerin veya yerin benzerliği olarak tanımlanmaktadır. Bu dönemdeki haritalar; bölgeye hâkim olan imparatorlukları, krallıkları ya da bazı toprak parçalarını içermektedir. Haritayı oluşturan diğer bileşenler zamanla eklenmiş ya da boyut kazanmıştır. Bunlara örnek olarak; nehirler, denizler, kentler, ormanlar ya da adalar verilebilir. Genel olarak sokaklar ya da özel mülkler yirminci yüzyıla kadar haritalarda yer almamışlardır [74].

J. H. Andrews'ın bu çalışmasında bulunan, 1649-1996 yılları arasında yapılan, 321 harita tanımından yola çıkarak Denis Wood'un oluşturduğu kelime bulutu Şekil 3.4'de gösterildiği gibidir.



Şekil 3.4. Harita Tanımlarından Elde Edilen Kelime Bulutu [16].

Yapılan çalışmada haritaları tanımlarken; temsil, yüzey, resim, sınırlandırma, çizim, yansıtma, açıklama, görüntü, şekil, model, ifade, diyagram, benzerlik ve minyatür gibi kelimelerin sıkça kullanıldığı gözlemlenmiştir. 1970 yılından sonra ise harita kelimesi insanların zihninde eskiz haritaları canlandırmaktadır. Bununla birlikte matematik, astronomi, psikoloji ve topoğrafya gibi çeşitli alanlar ile ilişkilendirilmektedir [74].

Harita kavramı, B. Harley' in öncü olmasıyla 1980 yıllarında farklı bir kimlik elde etmiştir. Birçok faktörü daha kapsamlı inceleyecek, birbirleriyle etkileşimini yansıtacak ve hayat karmaşasına yer verecek haritalama kavramının doğmasıyla yeni bir süreç girilmiştir. D. Harvey, D. Cosgrove, J. Corner ve D. Wood yaptığı araştırmalarla haritanın haritalamaya dönüşümüne katkıda bulunmuşlardır¹ [31]. Böylece yerin incelenmesinde ve tasarlanmasında yararlanılan bilgi ve verilerin, nesnel, sabit ve tekilden; öznel, değişken ve çokluya geçişini hızlandırmışlardır [35]. Bu şekilde tasarlanan haritalar, haritalama yöntemiyle eski esnek ifade tarzına yeniden sahip olmuşlardır. Bu süreçte kodlanan ve yansız kabul edilen haritalar yerine eleştirel deneylere olanak tanıyan haritalama örnekleri ile oluşturulmuş haritalarda kullanılmaya başlanmıştır [14].

Genel anlamıyla harita, belirlenen izdüşüm sistemiyle iki boyuta mekânsal bilginin işlenmesidir. Haritalama ise haritanın ötesinde; bu düzleme farklı bilgileri ekleyen,

¹ Haritacılık- Harita Yapma Tekniği ve Sanatı “Cartography” kelimesinin, Haritalama “Mapping” ve Harita “Map” sözcüğünün karşılığı olarak kullanılmıştır.

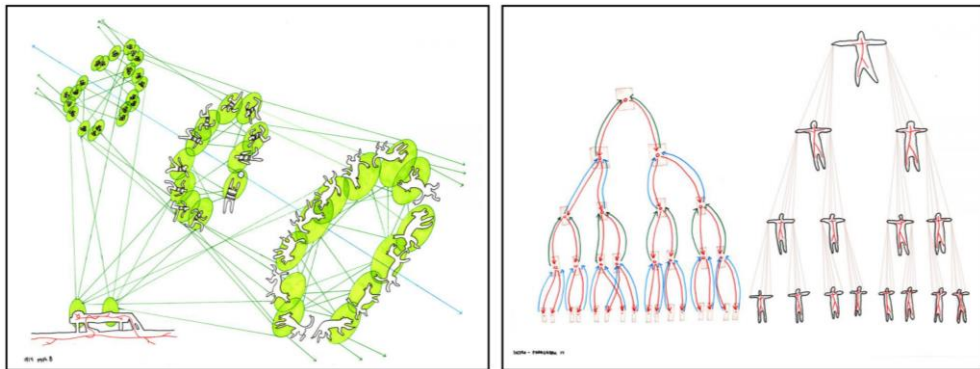
bununla birlikte üç boyutlu veriye de yer verebilen, grafik, şema, eskiz, resim gibi ifade tarzlarından yararlanan bir tasarım ürünüdür [75]. Aydınlanma Çağından sonra yenilikçi haritalama teknikleri oluşturulmaya başlanmıştır. 19 ve 20. yüzyılda ise bu tekniklere istatistiksel ve zonlama teknikleri eklenmiştir. Ardından teknolojinin gelişmesiyle CBS, uydu ve çeşitli bilgisayar programları kullanılmaya başlanmıştır. Fakat harita yapmada yaygın olan anlayış değişmemiştir. İnceleme, şema oluşturma ve sentez yıllarca aynı çerçevede oluşturulmaya devam edilmiştir. Haritaların, yer ya da mekân tasarlama yardımı coğrafi olarak sınırlandırılmıştır. Bu sebeple eleştirel bir düşünce ile oluşturulan haritalama örnekleri yaygınlaşmamakta ve haritalar belirli kalıplara sokulmaktadır. Harita yapmanın özünde kopyalama, benzetme ya da zorla kabullendirme yer almamaktadır. Asıl amacı, hayal edilen ya da edilemeyenleri ve görünmeyenleri görünür kılmaktır. Bu da haritalama çeşitleri ve yöntemleri ile mümkün olmaktadır. Haritalamalar, bir yeri her incelemede farklı sonuçlar üretmek için bilgi döngüsünü canlı tutmaktadır [14].

Her harita bu özellikleri taşımadıkları için Deleuze ve Guattari bu haritaları birer kopya olarak nitelendirmektedir. Kopyalar da bilgi ve veriler yeteri kadar olması ile bilinirken, asıl harita örnekleri performans ile alakalı olup farklı okumalara açık olmalıdır. Kopyadan ayıran diğer bir özelliği ise haritaların gerçek ile iç içe ve gözleme dayalı deney ile oluşturulmalarıdır. Haritalar haritalama yöntemiyle, belirli tutarlılık dâhilinde geniş hayal gücünü kullanarak, alanlar bağlantılı olacak şekilde inşa edilmelidir. Bunun yanı sıra değişime olanak tanıyan, açık uçlu ve bilgi eklemeye müsait bir yapıda olmalıdır. Haritalamalar politik bir eylem, bilimsel bir belge ya da sanat eseri olarak tasarlanabilmektedir [76].

Harita, coğrafyacılar ve haritacılar açısından farklı roller üstlenmiştir. Dünyanın mekânsal yapısının şeklini ifade etmesi, mekânsal ilişkileri ve etkileşimleri incelemek amacıyla araç olarak kullanılması ya da coğrafi tabanlı verilerin arşivinde hem tarihsel hem de estetik nesne olarak yer alması bu rolleri karşılamıştır. John Pickles coğrafi olarak hayal gücünü, haritacılık tabanında kişisel ve tarihsel şekilde bütünleşmiş olarak tanımlamaktadır [77]. Tarihsel okumasına bakıldığında haritaların gösterimi, içeriği, yapıma ve kullanılma amacı farklılık göstermektedir. Aynı dönemde bile bölgeler arası değişiklik göstermesi onun herkesçe kabul edilmiş bir tanımının bulunmamasına yol açmıştır. Harita yapmanın bu kadar karmaşık olduğu zamanlarda insanlar birçok temsili

bir arada kullanarak haritalamayı oluşturmaya başlamışlardır. Böylece yerlere ait imajları meydana getiren haritalar, simgelerin oluşturduğu şifreli bir anlatıma sahip olmuştur [12]. Deleuze ve Guattari, A Thousand Plateaus adlı kitabında şifreli anlatıma sahip olmayan, birbirinin simetriği olan harita örneklerini yeniden üretme olarak değil, renklendirme, kısıtlayıcı prosedürleri uygulama, X ışını ya da bir fotoğraf olarak değerlendirmektedir. Hiyerarşik harita düzenini eleştirmekte ve her haritanın yeni bir dünya tasarlaması gerektiğini savunmaktadırlar. Bu kitabı, dünyanın hiyerarşisinden uzak ve çoğulluklarıyla etkileşimini içeren, haritaya benzer şekilde kurguladıkları toplama bir eser olarak değerlendirmektedirler. Eserin bölümleri arasında devamlılık bulunmamakta ve bu sayede kullanıcı istediği yerden okumaya başlayabilmektedir. Birbirinden farklı bakış açılarına sahip bu bölümlerin içerdiği paragrafları, Torontolu sanatçı Marc Ngui görsel olarak yorumlamıştır. Çizimleri birer haritalama örneği olup hem yapma eylemi hem de düşünme tarzı olarak değerlendirmektedir (Şekil 3.5). Bu haritalamalar Deleuze ve Guattari'nin haritalama tanımına uyararak, doğrusal, tek bir yörüngedeki sistemler yerine çeşitli başlangıçlara olanak tanıyan kullanıcıya seçenek sunan yolları içermektedir [76].

Harley ve Woodward ise oluşturulan haritaların, birer haritalama örneği olmasalar da onu tasarlayanın görüşlerini ve değerlerini içerdiğini savunmaktadır. Onlara göre dünyayı ifade ederken kullanılan haritalar, tarih boyunca hayal ve deneyim olmak üzere iki kavramdan faydalanmıştır. Ayrıca haritaların oluşturmasındaki amacı, bireylerin deneyimledikleri yerleri anlatması olarak açıklamaktadır. Böylece haritalar, dönemlerine ışık tutan bir aydınlatma önemi taşımaktadır [73].

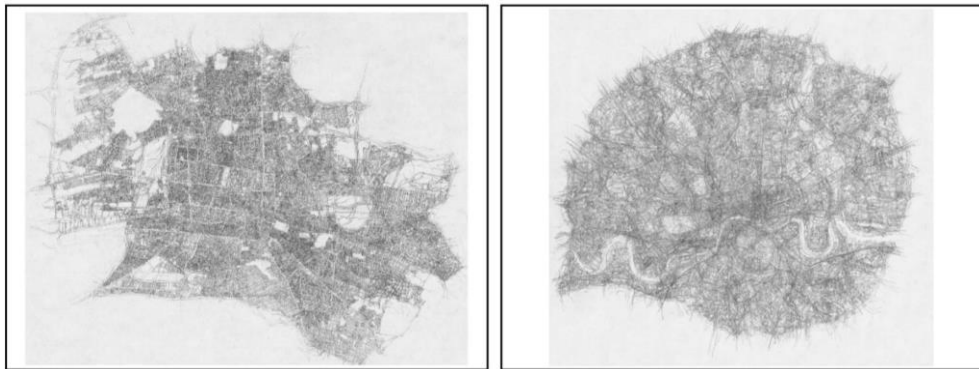


Şekil 3.5. A Thousand Plateaus Haritalama Örnekleri [17].

İnsanların çevrelerinde olup bitenleri bilgi ve veri haline getirme, toplama ve aktarma iç güdüsüyle meydana getirdiği haritalar daha sonra ait olma durumunu da temsil eden

yaratıcı bir sürece sahip olmuştur. Salt bilgi içerdiği, kurallarının ve sınırlarının olduğu düşünülse de sonrasında onu çizenin etkisinin göz ardı edilemeyeceği ortaya çıkmıştır. Haritayı öznel yapan bir diğer gerçek ise sınıflandırma, indirgeme, seçme eylemlerini onu oluşturanlara vermesi ve zaman ile mekânı bir arada değerlendirmesidir. Böylece yeni oluşturulan haritalar, toplumların farklı dönemlerde oluşturdukları haritalardan da etkilenerek birikimli bir kültürün izlerini taşımaktadır [12].

Harita kullanımı, kullanıcı ile yerin birbirleriyle bir bağ kurmasını sağlamaktadır. Kent kullanıcıları var olan mekânlara haritalar yardımıyla alternatif mekânlar üretebilmektedir. Mekânsal deneyim oluşturarak haritalar davranışlarımızı, aktivitelerimizi önceden belirlemede yardımcı olmakta, yön bulmamıza, mekânlar arası bağlantı kurmamıza ve daha sonra bunları hatırlamamıza olanak tanımaktadır. Haritaların insanları yönlendirici etkisi bulunmaktadır fakat bazı durumlarda kullanıcı yaşanmışlıkları ya da başka bir nedenden dolayı kullanıcı haritanın yönlendirmesini kendi düşünceleri ile harmanlamaktadır. Böylece kent, haritanın gösterdiğinden ziyade bireyin dönüştürdüğü yeni bir hale gelmektedir. Haritalama ile oluşturulan haritalarda kullanıcılar her zaman aktif rol oynamaktadır. Misal olarak Kathy Prendergast 1992’de birçok kent haritasını farklı bir şekilde ele almasını verebiliriz (Şekil 3.6). Bu haritalamalarda yazıya yer vermeyerek, mekanları kullanıcıların hayal gücüne bırakıp onlara keşfetme ve bilgi üretme olanağı tanımıştır. Alışılmışın dışına çıkan bu haritalar, insanların hafızalarındaki imgeler ve gördükleri çizgiler arasında bağlantı kurarak yeni kentler tasarlamaktadır [35]. Bugün haritalama bir yeri ya da mekânı kullanıcı odaklı tanımak için tercih edilen yöntemler arasında bulunmaktadır.



Şekil 3.6. Kathy Prendergast’ın İran ve Londra Kent Çizimleri [18].

Özetleyecek olursak, haritaların tarif ya da tasvir etmek barındırdığı özelliklerinden sadece biri olup, asıl amacı imkân vermek ve süreç içerisinde etki uyandırmaktır.

Düşüncelerin gerçekleşmesini etkileyen birincil araçtır. Haritalamanın özünde; bilgiyi ya da veriyi ortaya çıkarmak, ilişkilendirmek ve yeniden düzenlemek yer almaktadır. Böylece haritalamalar, potansiyeli araştırıp ve yeniden yaratmaktadır [14].

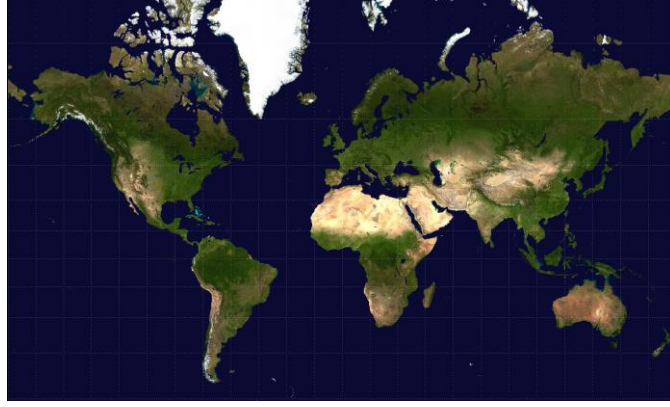
3.1.1. Harita-Veri-Mekân İlişkisi

Harita; kentleri, çeşitli fiziksel nitelikleri ve yolları içeren, deniz ya da karada bulunan, şematik temsil olarak adlandırılmaktadır. D. Wood [16]'da verilerin mekânlara dağılımını gösteren şema olarak bahsetmektedir. Bu tanıma göre haritalar, bilgi ve verilerin mekândaki bulunma durumlarını temsil eden iletişim araçlarıdır. En belirgin ve önemli nitelikleri ise nesnelere mekân ile kurgulama kapasiteleridir. Böylece haritalar sadece bir yeri tanımlamak değil, tasarlamak amacıyla da oluşturulmaktadır [31].

Haritalar, mekân ile bir yerin sahip olduğu bilgiyi görünür kılmak ve belgelemek için yapılan grafik eserlerdir [16]. Bu eserler toplumların kültürlerini ve değerlerini yansıtmaktadır. Tarihte bilgiyi yönetmede başarılı olan toplumlar, onları diğerlerinden ayıran bir gücünde hâkimi olmuşlardır [35]. Buna örnek olarak, Avrupa'yı verebiliriz. Avrupa da Rönesans zamanında harita oluşturma oranının arttığı gözlemlenmiştir. Üretilen bu haritalarda Avrupa merkezi konuma getirilmiştir. Bununda etkisiyle Avrupa'nın baskın güç haline geldiği bilinmektedir [78].

Başka bir örnek olarak ise 1569 yılında bulunan Şekil 3.7 'deki Mercator projeksiyonunun kullanımı verilebilir. Bu silindirik tipteki harita projeksiyonu günümüzde de navigasyonda yaygın olarak kullanılmaktadır. Bu projeksiyonda ekvatora olan mesafe arttıkça karada bulunan alanlar gerçek değerlerinden sapmaktadır. Bu sistemdeki diğer bir yanılsama, Amerika'nın kuzey kısmının ve Avrupa'nın olduğundan daha büyük ifade edilip, Kongo'nun ise sömürgeci devleti Belçika büyüklüğünde yer almasıdır. Böylece Mercator projeksiyonunda, Avrupa'nın güç hakimiyetini koruma amacına hizmet etmiştir. Buradan da anlaşılacağı üzere oluşturulan projeksiyonlar tasarlayanların çıkarları doğrultusunda inşa edilmiştir [20].

[14]'e göre bu projeksiyonla oluşturulan haritalarda diğerleri gibi belirli bir sisteme dayanmaktadır. Fakat kesin, net ya da tam anlamıyla doğru ifadeleri, bir görüşe sahip olan bu haritalar için kullanılmamalıdır.



Şekil 3.7. Mercator Projeksiyonu [14].

Fuller'in tasarladığı Dymaxion haritası ise üçgenlerden faydalanarak dünyayı daha farklı ifade etmektedir (Şekil 3.8). Kutuplarda meydana gelen bozulmalar bu projeksiyondan da mevcuttur. Dymaxion projeksiyonu bireye bağlı olarak birçok şekilde açılabilen bir geometrik şekle sahiptir. Çok yüzeyle bir geometriye sahip olması bu haritaya esneklik kazandırmaktadır. Öyle ki farklı katlanma şekilleri, yerlerin birbiriyle olan ilişkisini belirlemektedir [12].

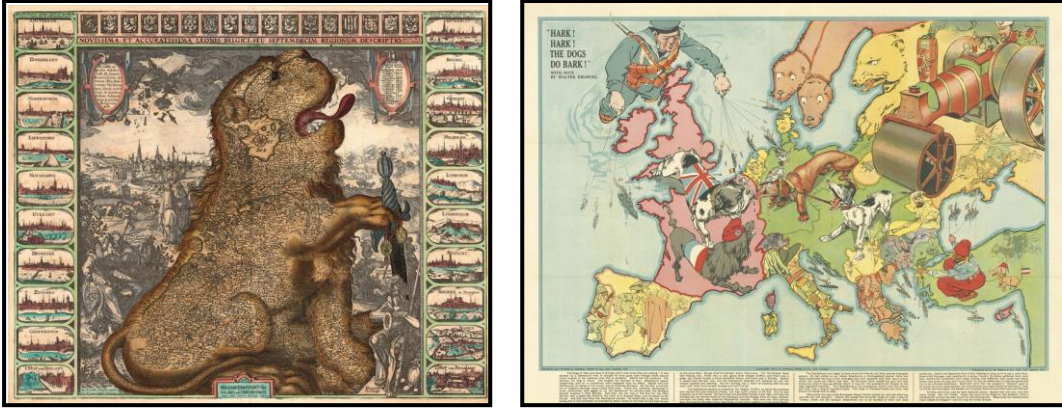


Şekil 3.8. Dymaxion Haritası ve Açılımı [12].

Dymaxion haritası gerçeğe daha yakın olsa da haritalar tarafsız ve hatasız soyutlamalar olarak değerlendirilmemelidir. Verileri yönetilme yeteneğine sahip olan haritalar, bu sayede bir yerin potansiyelini ortaya çıkarma ve mekânlarda insanların eylemlerini yönlendirme gücüne de sahiptirler [14].

Yerin bilgisini iletirken, belirli fikirleri benimsetme amacıyla güç haritalarının yanında birde propaganda haritaları oluşturulmuştur. Uluslar, harita okuyucularına siyasi ve askeri durumlarını olmasını istedikleri şekilde iletmişlerdir. Haritalamaları özellikle 20. yüzyıl savaşlarında taraflar birbirlerine karşı metafor olarak kullanmıştır. İngilizlerin tasarladığı, 1. Dünya Savaşı gerçekleşmeden önceki askeri durumu gösteren harita ve 1609 yılında

oluşturulan Leo Hollandicus haritalamasını buna örnek olarak gösterilebilir (Şekil 3.9). Hollandicus'un haritalamasında ulus çeşitli bölgelere ayrılmıştır. Orta kısmına yerleştirilen bir aslan figürüyle güçlü ve bütün olduğu simgelenmiştir [12],[19].

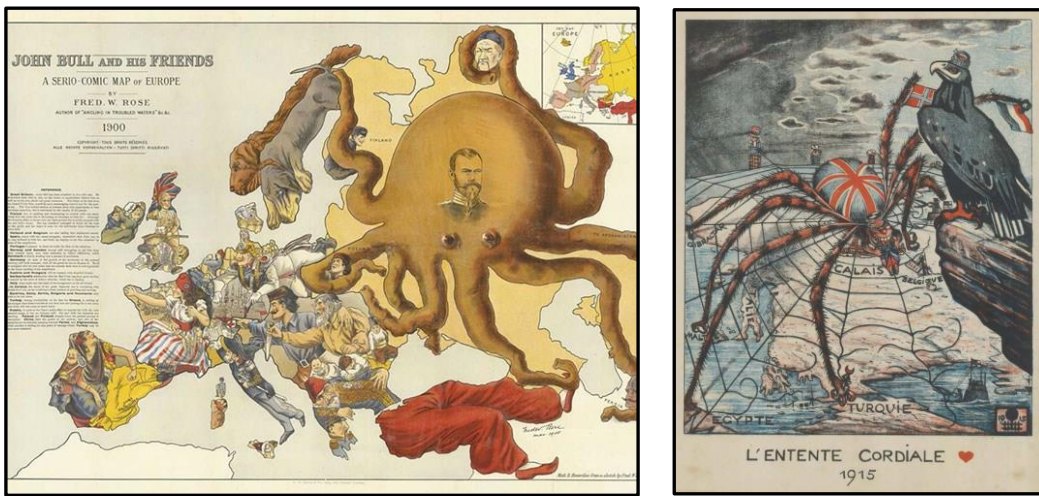


a)

b)

Şekil 3.9. a) Aitzinger 'in Leo Hollandicus/Belgius Haritası [12] b) Birinci Dünya Savaşı'ndan önce tasarlanan harita [19].

Genel olarak güç ve propaganda haritalarında; aslan, fil, örümcek, kaplumbağa köpek ve ahtapot gibi hayvan figürleri kullanılmıştır (Şekil 3.10). Bu figürler, ulusların kimliklerini ve yayılcı politikalarını yansıtmaktadır. Bu haritalardaki asıl amaç fikrin topluma istenilen şekilde iletilmesidir. Bilimsel haritacılık karşı olsa da bu haritalar askeri başarı kazanmada aracı olmuştur. Ahtapot ile örümcek güç ve hâkimiyet, fil ile kaplumbağa uyuşukluk ve tarafsızlık göstergesi olarak kullanılmıştır [12], [19].



Şekil 3.10. Propoganda olarak haritalama örnekleri [19].

Bilimsel ve nesnel yaklaşım çoğu haritacı tarafından benimsenmiştir. Fakat sanatçılar haritayı daha kurgusal olarak ele almış ve dünyayı inşa etmedeki önemini farkında olmuşlardır. Fuller'in tasarladığı Dymaxion haritasıyla aynı dönemde Uruguaylı bir sanatçı haritayı farklı şekilde yorumlamış ve geleneksel haritayı sorgulamıştır (Şekil 3.11). Bu çalışmada, Güney Amerika'nın Ters Haritasını çizen Joaquin Torres-Garcia, haritanın üst kısmında yer alan S ile kuzeyin alışılmış yerini eleştirmektedir. Haritalar kuzey Avrupa'nın yayılcı politika izlediği sıralarda kuzeye yönlendirilmiştir. Sanatçı bu gibi alışkanlıkların belirli bir mekânsal hiyerarşi barındırdığına ve güç durumlarını simgelediğine atıf yapmaktadır. Gelenekçi sınırlara uymayan sanatçıların tasarladığı başka haritalama örnekleri de bulunmaktadır. Bu haritalamaların kodlamaları öğrenildiği takdirde okunaklı ve kendi içinde doğru kabul edilmektedir [20].



Şekil 3.11. Güney Amerika'nın Ters Haritası, 1943 [20].

Bu duruma örnek teşkil eden diğer bir haritalama ise Katy Prendergast'ın Lost isimli haritalamasıdır (Şekil 3.12). Sanatçı, Kuzey Amerika'nın normal haritasının üzerindeki Avrupalı kaşiflerin koyduğu isimleri silmiştir. Üzerine görmezden gelinen dağ ve göl adlarını yazmıştır. Bu yazılan yerlerin benzer özelliği ise adlarının Lost olmasıdır. Yerel halkın isimlendirmesini önemsemeyip kendi koydukları isimleri kabul ettirmişlerdir. Empoze edilen kimliklere karşı bir duruş sergileyen bu haritalama örneğinde farklı kimliklerin var olduğu gösterilmek istenmiştir. Günümüzde haritalar haritalama yöntemleriyle daha da geliştirilmiştir. Bu teknik ve yöntemler kullanılarak birbirinden farklı, kendine özgü dünya motifleri oluşturulabilmektedir. Haritalama örneklerinde veriler kişiyle ve mekanla etkileşim içinde olduğu için sürekli bir değişim ve oluşum halindedir [35].



Şekil 3.12. Katy Prendergast'ın Lost adlı haritalaması [21].

Buradan da anlaşılacağı üzere, haritalama coğrafi haritadan farklı olarak yararlandıkları verilerin temsil ettikleri nesnelere ile kurdukları ilişkileri ve etkileşimlerini de içeren bir sistemdir. Bu sebeple sınıflama eylemleri haritalama grubunda yer almaktadır. Böylece nesnelere haritadan farklı olan haritaları elde etmek mümkündür. Bu bakış açısıyla sergi alanı, ansiklopedi ve katalog birer harita örneğine dönüşmektedir. Bunlar bir şeyin, sınıflandırmalar ya da mekânlar üstüne haritalanması sonucu ortaya çıkan ürünlerdir [75].

3.1.2. Harita ve Gerçeklik

Gerçeği tasvir etmeye çalışan minyatürler yüzlerce yıl önce yapılmaya başlanan haritalama örnekleridir. Plan ile görünüşe birlikte yer verilen bu temsil biçiminde, simgelerin önem derecesi boyutlarını belirlemektedir. Haritaların hikâye yaratma özelliklerinin bir kanıtı niteliğinde olan minyatürler aynı zamanda döneminin kent okumalarına yardımcı olan başlıca kaynaklar arasında yer almaktadır. Minyatürlerin resim olarak değerlendirilmemesinin nedeni ise nesnelere birebir gerçeklikte çizilmemesidir. Bütün surlar, köprüler, çatılar gibi veriler aynı sembollerle tasvir edilmiştir. Minyatürler tarihi belge niteliği taşımaktadır. Fakat bilimsel gerçekliğe değil duygulara yer verdiği ve bilgi seçme-eleme söz konusu olduğu için kişisel haritalama örnekleri olarak geçmektedir. Minyatürlerinde kent tasvirlerine sıkça yer veren Matrakçı Nasuh 16. yüzyıl nakkaşlarından biridir. Minyatürlerinin en iyi örneklerinden biri, 1548 yılında yapmış olduğu İstanbul minyatürüdür (Şekil 3.13) [14]. Bu minyatürde kent tasvirleri fetih kavramıyla ilgilidir ve nakkaşın kentin her noktasını bilmesinin stratejik önemi bulunmaktadır. Daha önce bahsedilen Piri Reis haritalarından da oldukça faydalanan Nasuh, eserlerinde ayrıntılara önem vermiştir. Çiziminde bazı yapıları

özelliklerine göre perspektif çizip ön plana çıkarmıştır. Bunun yanı sıra minyatürde betimlediği bitkiler, zamanının ağaç ve bitki yapısı hakkında bilgi vermektedir [79].



Şekil 3.13. Matrakçı Nasuh'un 1548 yılında oluşturduğu İstanbul minyatürü [14].

Aydınlanma çağından önce tasarlanan haritalardaki amaç kentin durumunun aktarılmasıdır. Analiz etmek ya da eleştirmek amacıyla yapılan haritalar olmamakla birlikte kentsel düzen konusu üzerinde durulmuştur. Tasarımcılar haritalarını geleneksel haritaların kısıtlayıcı etkenleri olmadan, bir sanat eseri ya da edebi eser şeklinde kurgulamışlardır (Şekil 3.14). Aydınlanma çağından önce yapılan bu haritalarda yer alan canavarlar, hayvan figürleri ve çeşitli hikâye sembolleri sonrasında yerlerini bilimsel öğelere bırakmıştır. Zamanla günümüz harita şekilleri ortaya çıkmıştır. Kent tasvirlerinin değişmesi mutlak gerçeklik temasının sorgulanmasını da beraberinde getirmiştir [14].



Şekil 3.14. Carta Marina Haritası Detayı, 1539 [14].

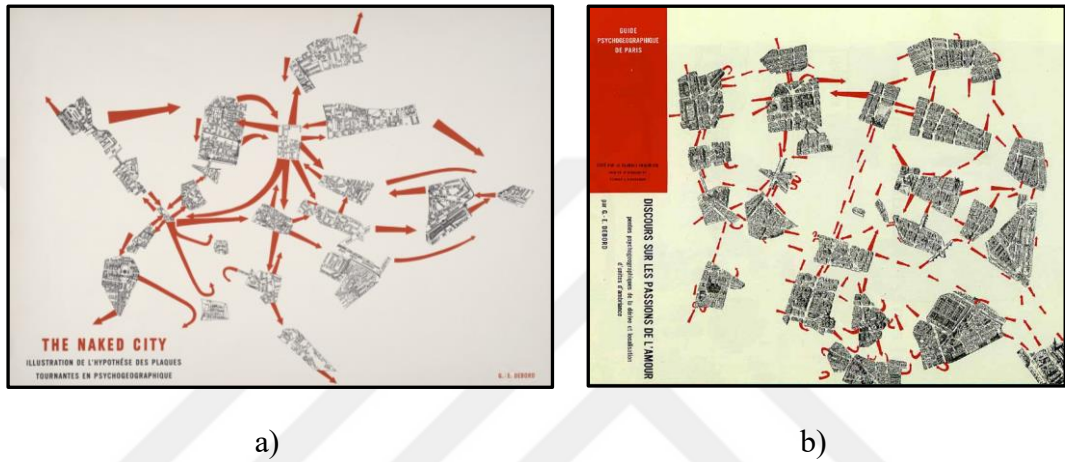
Haritalar, gerçek zemin özelliklerine benzerdir. Yeryüzünün yüzeyini nokta ve çizgiler yardımıyla kaydetmektedir. Bununla birlikte bireyler haritada belirledikleri rotayı geometrik bir hayal gücüyle zihinlerinde canlandırabilmektedir. Haritayı nesnel yapan gerçekler olsa da seçim, soyutlama ve kodlama haritaların soyut tarafını kanıtlayan kavramlardır. Ölçek, izdüşüm, adlandırma ve yönlendirme gibi harita işaretleri görünmeyen yapay coğrafi özellikleri görünür kılmaktadır. Haritalarda gördüğümüz şey yeryüzünün sadece bir versiyonudur. Diğer bir deyişle, gözlemlerden meydana gelen bir kurgudur. Haritalar Corner'a göre, haritacıların verileri araştırdığı, topladığı, işaretlediği ve ilişkilendirdiği ameliyat masası, sahneleme yeri ya da hareketli bir tiyatro gibi işlemektedir. Harita yüzeyleri, gerçeklerin soyutlandığı ve kendi içinde ilişkisel bir düzenin oluşturulduğu büyük alanlardır. Bu sebeple haritalar hem benzeri yani görünen yer şekillerini hem de soyut verileri yani kullanım amacına uygun tasarlayana ait verileri yansıtmaktadır [20].

Haritalar bir çeşit önerme sistemi gibi davranmaktadır. Önerme sistemi göstergelerden, göstergeler ise gösteren ve gösterilenlerden oluşmaktadır. Bu durumda gösterge bir harita çeşidi, gösteren tasarımcı, gösterilen ise haritaları oluşturan sınır, işaretler ya da kelimeler gibi çeşitli ifade araçları olarak nitelendirilebilir. Haritadaki konumların gerçek değerleri, kelimelerin ve çizgilerin mevcut durumu tartışılan konular arasında yer almaktadır. Gösteren ile gösterilen ilişkisi, geleneksel bir kabulleniş olarak değerlendirilmektedir. Bu sebeple gösterenlerin varlığı haritaları yönlendirmektedir [16].

Haritalamanın gerçeklik ile ilişkisi, nesnelliği, boyutu, ayrıntılı ve parçalı yapısı araştırmalarda sık sık Jorge Luis Borges'in öyküsü ile açıklanmaktadır. Bilimde Kesinlik Üstüne ismini verdiği bu hikâyeye, haritanın işlevsel olmasının önemini vurgulamaktadır. Bilginin kullanıcıya ulaşması için en etkili şekilde aktarılması gerekmektedir. Hikâyede gerçeklik-temsil ilişkisi ve harita-bölge ilişkisi üzerinde durulmuştur [20].

Hikâyeye göre bir imparatorluk sınırlarının tamamını içeren bir harita en ince ayrıntısına kadar çizilmiştir. Haritacılığın çok geliştiği bu yerde, tasarlanan haritanın kullanılmasının mümkün olunmadığı görülmüştür. Nedeni ise kullanmak için bütün imparatorluğu kapsayacak şekilde açmak gerekmesidir. Bunun sonucunda insanlar haritadan vazgeçip, imparatorluğun kendisinden faydalanmıştır. Buradan da anlaşılacağı üzere bir yerin haritalarla bütün halinde her ayrıntısıyla temsil edilmesi neredeyse imkansızdır. Buna rağmen haritalar oluşturulurken anlam kaybetmez aksine semboller, isimler, çizimler ve renklerle bir yerin çeşitli alanlarla ilişkisini görünür kılmaktadır [35].

kentteki fiziksel ilişkiler yerine psikolojik ilişkiler göz önüne alınmıştır. Kentte güçlü bir etkileşim içinde olmayan yerler kaldırılmıştır ve yoğun etkileşim hâkim olan yerler kırmızı oklar ile haritaya yüzer şekilde yerleştirilmiştir. Kenti parçalara ayıran bu harita, fiziksel ve psikolojik sınırları farklı bir şekilde ifade etmiştir [80]. Çıplak Kent ve Paris’e Psikocoğrafik Rehber adlı örneklerden de anlaşılacağı üzere haritalamalar, gerçek ile hayali bir arada barındırıp, zaman zaman mevcut sistemlerin eleştirilmesinde ya da yeni sistemlerin önerilmesinde de kullanılmıştır. Ayrıca bu haritalamalar geleneksel haritaların kapsamlılık, nesnellik ve gerçeklik iddialarını sorgulamaktadır [35].



Şekil 3.16. a) The Naked City (Çıplak Kent) b) Guide Psychogéographique de Paris (Paris’e Psikocoğrafik Rehber) [12].

Genel olarak bakıldığında ise gerçeklik kavramı mekân kavramı gibi somut olmayıp, algılamayı kolaylaştırma amaçlı fiziksel olarak meydana getirilen bir kavram değildir. Gerçeklik kavramı: nesnelere, kültürel değerlere, olaylara, yerlere ve haritalara bireylerin katılımı ile oluşturulmaktadır [20].

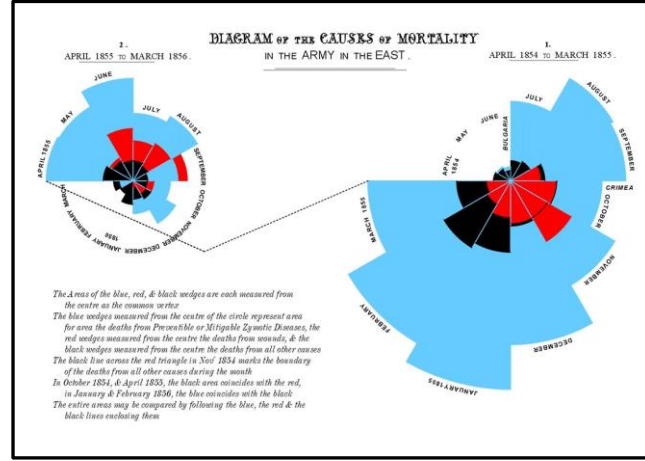
3.2. BİLGİ VE VERİ GÖRSELLEŞTİRMEDE HARİTALAMA

Bilgi, soyut bir yapıya sahip olan ve çevresel algının elde ettiği verilerden meydana gelen bir olgudur. Bununla birlikte bilgi, değişken bir yapıda olabilmektedir. Bu değişkenliğini kanıtlayıp onu nesnel yapacak bir diğer şey ise yine bilgidir. Varoluş serüveninin gelişimi evrensel bilginde sınırsız nitelikte olmasını beraberinde getirmektedir. Sonsuz derinliğe sahip olan bilgi, tarih boyunca insanların soru ve cevaplarını karşılayan bir kavram olmuştur. Bu kavram yaşam döngüsünde devamlılığı sağlayan en önemli ve en temel ihtiyaçtır. İnsanlar yaratılışları gereği belirli bilgi ve donanım ile dünyaya gelmektedir.

Zamanla bu bilgilere ek bilgiler eklenmektedir ve başlangıçta içgüdüsel olan bu durum sonrasında deneme yanılma ile devam etmektedir. Bu şekilde bilgi nesilden nesile çoğalarak aktarılmıştır. İlk zamanlarda bilgiyi saklamak ve aktarmak amaçlı çeşitli yöntemler kullanılmıştır. Mağaralara ya da kil tabletlere işlenen görseller buna örnek olarak verilebilmektedir. Sonrasında ise bilgiyi görünür kılmak, hızlı ve açık bir şekilde aktarmak, yönetmek ve istenilen doğrultuda yönlendirmek amacıyla çeşitli görselleştirme yöntemleri uygulanmaya başlanmıştır [23].

Buradan da anlaşılacağı üzere, insanlığın var olduğu zamandan beri bilgi, çeşitli iletişim, etkileşim ve bilimsel yöntemlerde yer almaktadır. Bilginin paylaşma gereksinimi arttıkça kavramayı kolaylaştırma amaçlı birçok toplama ve görselleştirme teknikleri kullanılmıştır. Günümüzde bilgiyi temsil etme ve aktarma yollarından biri, veri görselleştirmedir. Haritalama, CBS, resim, grafik tasarımı, bilgi grafikleri, diyagram, tablo, zaman çizelgesi, FusionCharts, JpGraph, Gephi görselleştirmede kullanılan araçlardır. Veri görselleştirme teknikleri, genel olarak bakıldığında; geometrik izdüşüm, ikon, piksel, graf tabanlı, hiyerarşik ve karma tekniklerden oluşmaktadır. Haritalama tekniklerinin alt yapısında da bu teknikler bulunmaktadır. Veri görselleştirme, tasarım öğeleri ile tasarım ilkelerinin bir araya gelmesi sonucu ortaya çıkmaktadır. Nokta, çizgi, alan, renk, doku, şekil ve boyut tasarım öğelerini; denge, vurgu, bütünlük, hizalama ve yakınlık ise tasarım ilkelerini oluşturmaktadır [81].

Bilginin görsel olarak anlatılması, kullanıcıya iletilmesi ve algılanması açısından önemlidir. İyi bir şekilde tasarlanan görseller, doğru bilgi akışının gerçekleşmesine olanak tanımaktadır. Ayrıca görselleştirilen bilgilerin, hedef kitlede bıraktığı etki daha kalıcı olmaktadır. Buna Florence Nightingale'in oluşturduğu çizelgeyi örnek olarak verebiliriz (Şekil 3.17). Kırım Savaşı sürecini kapsayan, Ordu İçindeki Ölüm Sebepleri isimli görselleştirme çalışması oldukça ilgi çekmiştir. Bu sayede, sağlık koşullarının uygun olmamasının en yaygın ölüm nedeni olduğu anlaşılmış ve devlet tarafından tedbir alınmıştır. Çizelgede, mavi renk ile gösterilenler bulaşıcı hastalık, kırmızı renkle gösterilenler yaralanma ve siyah renk ise diğer nedenleri temsil etmektedir. İlk zamanlar veri toplama ve görselleştirmede, genel olarak iki boyutlu grafiklerden faydalanılmıştır. İlerleyen zamanlarda ise teknoloji ve haritalamanın gelişmesiyle bu grafikler çeşitlenmiş ve farklı boyut kazanmıştır [23].



Şekil 3.17. Florence Nightingale'in Çizelgesi, 1856 [23].

Günümüzde bilgisayar teknolojilerindeki ilerlemeler veri yağmuruna yol açmaktadır. Eklene, gelişen, güncellenen verilerin hızına ve miktarına yetişmek zamanla daha da güç hale gelmiştir. Bazı durumlarda insanların analiz etme, anlama ve sonuca varma süreçleri bu verilerin büyümesinden daha yavaş ilerlemektedir. Gelişen veri toplama ve görselleştirme yöntemleri, bu gibi sorunları önlemek amacıyla yeni alternatifler sunmaktadır. Karmaşık verileri bir düzene koyarak, uygun analiz seçmeye ve değerlendirmeye olanak tanımaktadır [82].

Veri toplama ve görselleştirmede haritalama yöntemleri etkili ve tercih edilen yöntemler arasında bulunmaktadır. 1980 yılından sonra çeşitli bilim ve sanat dallarında sosyal kimlikleri meydana getirmede ve bilginin oluşturulmasında harita metaforları kullanılmıştır. Toplumsal yaşamı etkileme oranı sayısal haritalamanın yaygınlaşmasıyla artmıştır. Bu da yeni haritalama çağının sosyo-mekansal kimliklerin oluşmasındaki rolünün göstergesidir [77]. Ayrıca haritalama yoluyla görselleştirme, var olan bilgiyi belirgin hale getirmek yerine farklı ilişkiler tasarlayıp, yeni veriler elde etmeye olanak tanımaktadır [35].

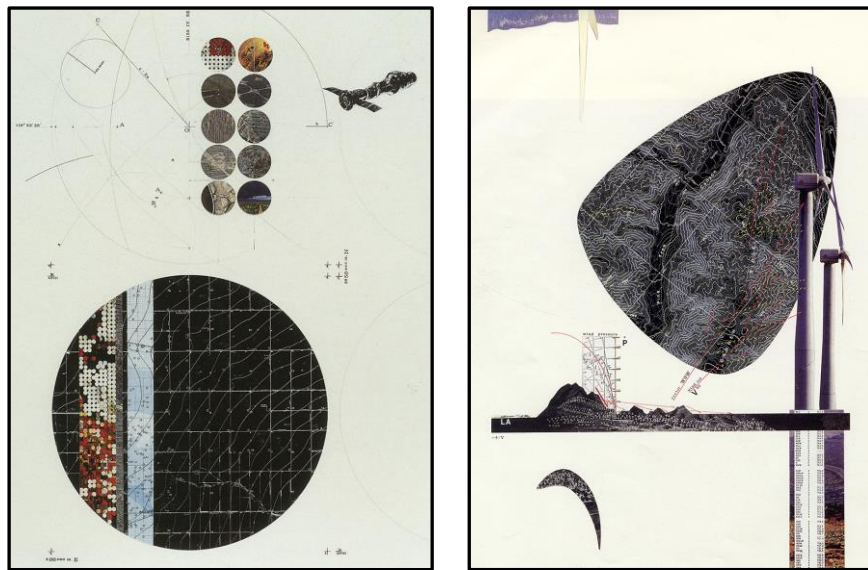
3.2.1. Mimarlıkta Haritalama ve Veri Görselleştirme

Denis Wood [16]'da haritalamanın, dünyayı ölçmek ya da tanımlamak amacıyla kullanılmasının yanında yaratıcı ve inşa edici olma özelliklerinden bahsetmiştir. Uzun yıllardır kentlerin ve yapıların çözümlenmesinde, planlanmasında ve tasarlanmasında büyük öneme sahip olan haritalamayı kültürel bir tasarı olarak nitelendirmektedir. Bu açıdan değerlendirecek olursak haritalamanın tek amacı gerçeği yansıtmak değildir. Yaşam alanlarını şekillendirici etkisi haritalamanın işlevleri arasında baskın olarak yer

almaktadır. Haritalama 20. yüzyılda, tasarım ve planlama açısından başlangıç aşamasında mevcut koşulların nicel ve sayısal araştırılmasına hizmet etmiştir. Corner bu mekânsal aynı zamanda istatistiksel olan haritaları anket haritaları olarak adlandırmaktadır. Gerçeğin tartışılmaz yansıması olduğu düşünülen bu haritalar altlık olarak birçok projeye hizmet etmiştir. Aslında haritalar yapay, bireylerin görüşlerini ve davranışlarını içeren çok güçlü soyutlamalardır. Yerin görünmeyen kısmının simgesidir. 20. yüzyılda oluşturulan bazı haritaların bu şekilde değerlendirilememesinin nedeni ise haritaların neye hizmet ettiğine değil temsil ettiklerine odaklanmalarıdır [20].

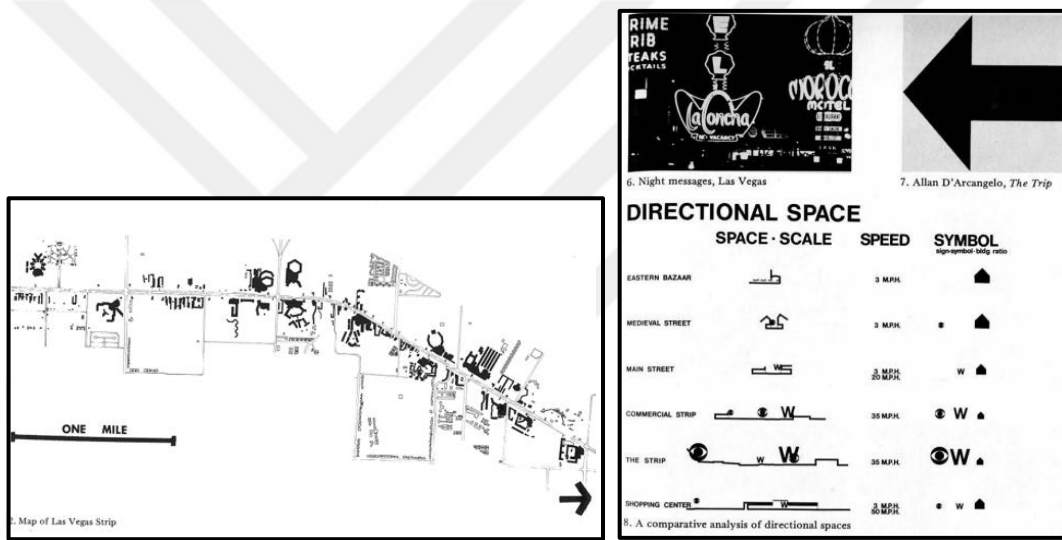
Mimarlık ve planlama alanlarında kullandığımız haritalar fiziki ve coğrafi haritalarla sınırlı kalmamıştır. Mimarlıkta haritalar, fiziksel olmanın yanında zihinsel, tasarımsal, kuramsal ve işlevsel olma özelliklerine sahiptir. Başlangıçta temsil araçları olan bu haritalamalar, yaratıcı tarafları sayesinde mimaride kullanılan bir tasarım aracı haline gelmiştir. Teknik ile estetik uyum içinde yer almaktadır. Böylece haritalamalar sadece altlık olarak kullanılmadan çıkıp, ilişkisel ağları ifade etmeye başlamıştır [26].

Corner, mimarlık disiplinin de yere farklı bir boyut kazandıran haritalamalar ile eş zamanlı bir değişim içinde olduğunu savunmaktadır. Bunu yansıtmak amacıyla tasarlanmış olduğu haritalamalara örnek olarak Amerika topoğrafyasını verebiliriz (Şekil 3.18). Alex Mclean'ın çekmiş olduğu hava fotoğrafları ve haritalama tekniklerinden yararlanarak çeşitli haritalamalar oluşturmuştur. Böylece haritalamalardaki bu yerlerde, kentsel tasarımda geri planda kalan insan aktiviteleri daha ön plana çıkmıştır ve yerin kullanıcıya göre nasıl şekil aldığını gözlemeleme fırsatı sunmuştur [35],[24].



Şekil 3.18. McLean ve Corner'ın Amerika Topografyası adlı haritalamaları [24].

Bu yeni tekniğin ilk örneklerinden biri de Venturi ile arkadaşlarının çalışmasıdır. Venturi, Izenour ve Brown kentleri incelemede kullanılacak ortak dil arayışına girmişlerdir. Araştırma alanı olarak Las Vegas'ı belirlemiş ve fiziksel açıdan incelemişlerdir. Çalışmada kenti ifade etmek amacıyla ilk defa semboller, işaretler ve yazılardan birlikte yararlanılmıştır. Ayrıca hız, boşluk, gösterge, ölçek ve görseller arasında etkileşim kurularak, yeni bir temsil biçimi oluşturulmuştur. Böylece dinamik bir araştırma yöntemi elde edip, işaretlerin mimarlıktaki yerini vurgulamayı ve haritalara yeni bir karakter kazandırmayı amaçlamışlardır. Gözlemlenilen bilgiler; kentin simgelerini, atmosferini, tabelalarda okunan yazıları ve odak noktalarının haritalamalarının oluşturulmasıyla kaydedilmiştir (Şekil 3.19). Bu yeni yöntem sayesinde, kentte başlangıçta fark edilmeyen çeşitli bilgiler görünür kılınmıştır [35],[25].



Şekil 3.19. Learning From Las Vegas'ta yer alan bazı haritalamalar [25].

Haritalamalar sayesinde gelişen mimari tasarım aynı zamanda gerekçelenmiştir. Haritalar, sadece tasarımın başındaki yer analizi olmaktan uzaklaşmıştır. Başlangıç, süreç ve analiz aşamalarının hepsinde var olmaya başlamıştır. Fiziksel nesnelere ve değişkenlere bir arada değerlendirmektedir. Analiz etmenin yanında hayal gücünü de geliştiren bir yapısı bulunmaktadır. Mimari tasarım açısından hayal gücü büyük önem taşımaktadır. Bu şekilde değişkenlere göre şekil alan hibrit tasarımlar ortaya çıkmaktadır. Ayrıca zemin ile şekil ilişkisini anlatan haritalamalar, doluluk-boşluk dengesini ifade etmektedir. Bu sebeple, kent ve mekân planlanmasında boşluğu tasarlamak amacıyla yararlanılmaktadır. Buna Şekil 3.20'deki Rowe ve Koetter'in haritalarını örnek verebiliriz [26].



Şekil 3.20. Zemin-Şekil Planı, 1978 [26].

Mimarlar ve kent planlamacıları için mekân tanımlandığından daha karışık ve dinamik bir ortamdır. Ele alınan fiziksel sürecin yanında diğer sosyolojik süreçleri de incelemek gerekmektedir. Karşılıklı ilişkiler, etkiler ve değişimler sonucunda kentsel mekânları yüzeysel araştırmak yetersiz olup, sınırlandırmaktadır. Mekânsal deneyimler dışarıdan gelen bir etki sonucu değişebilmektedir ve bunun devamlı yeniden yapılanması gerekmektedir. Bu sebeple nesne, mekân ve zaman üçlüsünün değişken yapısını planlarla değil haritalamalarla açıklamak daha doğru olmaktadır [20].

Haritalamalar mimari tasarımların, birçok farklı akıma ve yaklaşıma göre şekil almasını sağlamıştır ya da mevcut durumlarını ortaya çıkarmıştır. Böylece mimari haritaların sahip olduğu değerler çeşitli sembollerle ya da yazılarla ifade edilerek, görsel olarak ve kavramsal olarak özgürlük kazandırılmıştır. Buradan anlaşılacağı üzere, haritalama bir yerin potansiyelini ortaya çıkarmaktadır. O yerin geçmişini, ilişkilerini, aktivitelerini ve olasılıklarını yansıtmaktadır. Bugün kullanılan birçok haritalama çeşidi kentlerin ve kentsel mekânların okumayı, yorumlamayı ve analizini yapmayı kolaylaştırmaktadır. Mimarlıkta bilgiyi görselleştirmede en çok kuramsal haritalardan yararlanılmaktadır. Yaratıcı haritalamalara örnek olan bu haritalar, bilgiyi görünür kılmanın yanında yeni bilgilerde üretmektedir. 1960'dan sonra görünmeyen bilgilerle görünenlerin ilişkisini ifade edebilen haritalama, bilgisayar programları sayesinde görünürlüğünü daha da arttırmıştır. Bu sırada sanal gerçeklik kavramı devreye girmiştir. Haritalamalar artık temsil edilen nesne değil kendisinin temsili olmuştur [26]. Bununla birlikte, günümüzde teknolojinin ilerlemesi tasarımcıya ve kullanıcıya farklı avantajlar kazandırmıştır. Bunlara örnek olarak görselliği etkili kullanması ve zamandan tasarruf sağlaması

verilebilmektedir. Ayrıca farklı konseptleri bir arada bulundurmaya ve değerlendirmeye olanak sağlamaktadır. Bu sayede bilgisayar teknolojileri bilgi ve veri aktarmada önemli bir konuma gelmiştir [70].

Haritalar, çeşitli bilgiler işlenip topografya ile birleştirilmesiyle nicel bilgi içeren haritalama örneği haline gelmektedir. Bu tür haritalama örneklerinin çoğunluğu Coğrafi Bilgi Sistemleri ile ArcMap programında oluşturulmaktadır. Uzun yıllardır kent veya kentsel mekân okumalarında ya da tasarımlarında topografik haritalarda yer alan verilerden yararlanılmaktaydı. CBS bu haritalarda mekânsal terimlerle görselleştirilmeyen bilgilere de yer verip, belirli sembololoji değerleri atamaktadır. Verileri nokta, çizgi veya alan olarak gösterme imkânı tanımakta ve çeşitli renk değerleriyle ifade edilebilmektedir [83]. CBS, konumdan yararlanarak veri toplama ya da veri işleme, depolama ve görselleştirmeye olanak sağlayan sayısal bilgi sistemidir. Veri girişi, sayısallaştırma, kodlama, işleme, sınıflandırma, konumsal-istatistiksel analiz, görselleştirme ve veri yönetimi gibi amaçlara hizmet etmektedir. Çeşitli parametreler oluşturup birbirleri ile etkileşimini araştırmayı sağlayıp, ortak ya da farklı değerlerini bulmayı kolaylaştırmaktadır. Kaydedilen verileri ampirik bilgi haline getirmektedir. Bu şekilde büyük karmaşık veriler daha kolay kategorize edilip, incelenmektedir [84].

Mimarlık yapısı gereği bir şeyi ifade ederken nokta, çizgi, diyagram, imge gibi görsel öğelerden yararlanılmaktadır. Nedeni ise mimarlığın biçimsel bir etkinlik olmasından kaynaklanmaktadır. El çizimlerinden oluşan haritalama örnekleri ile bunu gerçekleştirirken, çeşitli bilgisayar programlarının da eklenmesi ile değişime olanak verme ve etkileşimsel olma özelliklerini geliştirmiştir. Nicel niteliğini arttırmış ve daha farklı analiz çeşitleri oluşturmaya elverişli olmuştur [36].

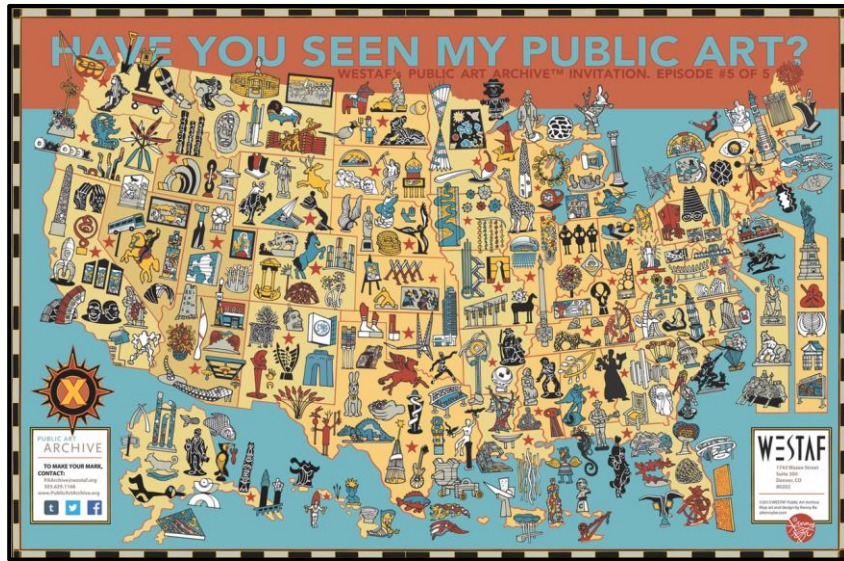
3.2.2. Haritalama Çeşitleri

Geleneksel haritalama, nesnelliği ve kalıplaşmış yapısıyla eleştirilmekteydi. Bunun üzerine günümüzde haritalar çeşitli teknolojik metotlarla desteklenmeye başlanmıştır. Bilgisayar programları yardımıyla farklı görselleştirme yolları üretilmiş ve geliştirilmiştir. Bu yöntemlerle haritacılık; içerik, süreç ve ifade etme bakımından yeni bir boyut kazanmıştır. Bilgi ve kültür açısından küreselleşen dünyanın görselleştirilmesinde oldukça büyük öneme sahiptir. Coğrafi konumlandırma, dijital oyunlar, askeriye, gözlem, bilim ve reklamcılık gibi birçok alanda yaygın kullanıma sahiptir. Ayrıca mevcut bilgi karmaşasını tespit etme, çözümlenme ve analiz etmede de

haritalama yöntemlerinden yararlanılmaktadır. Genel olarak haritalama, toplumu etkileyen bir nesne iken aynı zamanda etkilenen bir ürün olma özelliğine sahiptir. Çeşitli yöntemler yardımıyla oluşturulan bu modern haritalama örnekleri; psikoloji, teknoloji, politika ve sanatta kullanılan bir çeşit kayıt aracı olarak ifade edilebilmektedir [12]. Çalışmada haritalama; yaratıcı, bilişsel, davranışsal ve aktivite haritalaması olmak üzere dört ana grupta incelenecektir.

3.2.2.1.Yaratıcı Haritalama

Yaratıcı haritalama, yansıttığı yerin farklı boyutlarını ortaya çıkaran tasarımsal bir araçtır. Yaşamsal döngüler ile bu döngülerin etkileşimlerini görünür kılmaktadır. Mimarlık ve kentsel tasarımda, tasarımcıya birçok alternatif sunan yaratıcı haritalama, ufuk açıcı yöntemlerden biri olarak geçmektedir. Birbirinden bağımsız olan mekân ile zaman, deneyim ya da algı gibi verileri farklı şekillerde ve bir arada değerlendirmeye olanak tanımaktadır. Bu değerlendirmeleri sayısal, sözel veya duyuşal şekilde ifade edebilmektedir. Eleştirel yaklaşımın temsilcisi olan yaratıcı haritalama tasarım oluşturmada bir çeşit arayüz görevi görmektedir. Bu sanatsal ifade tarzı, bireylerin bilinçaltındaki mekânsal deneyimlerini ortaya çıkarmaktadır. Tasarımcı aktif rol oynamaktadır ve mekân yalnızca simgelerden değil, anı, imge ve çeşitli duygulardan da oluşmaktadır. Mimaride incelenmesi gereken fakat ortak bir dili bulunmayan bazı faktörleri tasarıma dahil etmekte ve alışılmışın dışında yeni bir yaklaşım olarak görülmektedir [31].



Şekil 3.21. Kamusal Sanatımı Gördünüz Mü?, Kenny Be, 2013 [22].

Buna örnek olarak Kenny Be'nin haritalamasını verebiliriz (Şekil 3.21). Be, Amerika'da kamusal alanlarda yer alan sanat eserlerini sınıflandırıp, eyaletlerine göre ayırmıştır. Bu sanatsal çizimler, az bilinen ve bilindik gözde eserlerden oluşmaktadır. Eserleri bir arada ve dikkat çekici şekilde sunması, bölgedeki kamu sanatının çok çeşitli yapısını ortaya çıkarmıştır [22].

Haritalama, tasarımcıyı yer ile kurulan bağ üzerine düşünmeye yönlendirmektedir. Bununla birlikte yaratıcı haritalamalar sayesinde ortak semboller değil, işleyiş ön planda olmaktadır. Böylece farklı noktalardan başlanan okuma hareketleri, farklı anlamlar içerebilmektedir. Esnek, soyut ve değişken olan bu yöntem tasarıma başlangıç diyagramları, hareket haritaları, duyu haritaları, güç haritaları, iz haritaları ya da enerji haritalamaları gibi birçok çeşitle karşımıza çıkmaktadır [14],[85].



Şekil 3.22. New York'un Koku Aralıkları, Kate McLean, 2013 [22].

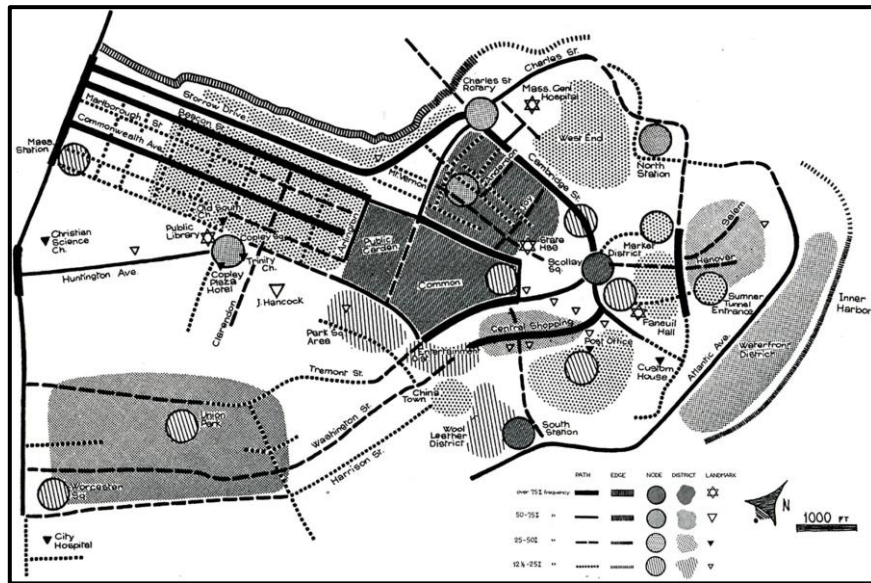
Şekil 3.22'de Kate Mclean'ın oluşturduğu koku haritalamasına yer verilmiştir. Çeşitli çalışmalar sonucunda Kate McLean birbirinden farklı kentlerin, koku, tat ve dokularını içeren duyu haritalamalar oluşturmuştur. Bu soyut kavramı somutlaştırması sırasında, bireylerin alanları kokladığı ve baskın kokuları not aldığı koku yürüyüşleri organize etmiştir. Çeşitli lejantlardan yararlanan Mclean, çevreyi alışılmışın dışında bir temsil ögesi ile değerlendirmiş olmasına rağmen anlaşılması kolay ve eğlenceli bir yaratıcı harita ortaya çıkarmıştır [22]. Yaratıcı haritalama çeşitlerinden bir diğeri ise kelime bulutu olarak adlandırılan görsel temsillerdir. Kelime bulutu bir metin ya da belgedeki kelimelerin frekans değerlerini dikkate almaktadır. Kelimelerin frekans yani sıklıklarına göre boyutları ölçeklendirilmektedir. Tasarımcı kelimelerin renk, yazı tipi, yerleşim şekli

ve çerçevesi gibi özelliklerinin belirlenmesinde etkin rol oynamaktadır. Esnek bir tasarım imkânı sağlayan bu yöntem, bilimsel belge niteliği taşıdığı kadar bir sanat eseri olarak da değerlendirilmektedir. Veriler, yararlanılan tasarım aracına çeşitli programlardan aktarılabilir, belge halinde taratılabilir ya da kullanıcıların yanıtları doğrultusunda toplanabilmektedir. Verileri bu şekilde görselleştiren kelime bulutu yönteminin, zamanla kullanımı yaygınlaşmaktadır. En önemli özellikleri ise araştırmaların içeriklerini belirli bir bağlamda incelemeye olanak tanımaları ve anlaşılmasını kolaylaştırmalarıdır. Ayrıca bu görselleştirmeler, vurgulanan noktaları ön plana çıkarmaktadır [86], [87].

3.2.2.2. Bilişsel Haritalama

Zihinsel imge; tanımlama, düzenleme ve mekansal organizasyon süreçlerinden oluşmaktadır [71]. Bireylerin, belirli deneyim sonucunda algıladıkları bilgileri çeşitli süreçlerden geçirerek yorumlamaları sonucunda ise bilişsel haritalamalar meydana gelmektedir. Bunlar kodlama, saklama ve son olarak da işleme aşamalarıdır [88].

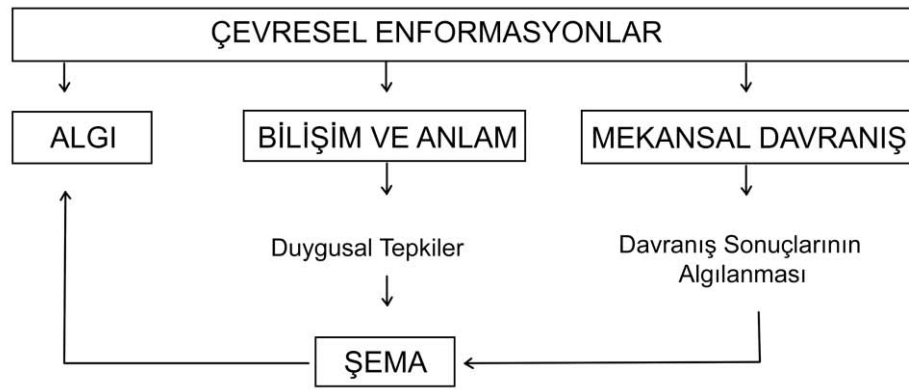
Kullanıcı, kendi hareketleri ve mekân arasında bir ilişki kurmaktadır. Ortaya çıkan bu ilişki mekansal deneyim olarak adlandırılmaktadır. Böylece mekanlar, kullanıcı hareketlerinden izler taşıyarak bireylerin zihinlerine kodlanmaktadır [89]. [27]'e göre kentlerde yön kavramını şekillendirmek amacıyla bireyler, zihin haritalarından faydalanmaktadır. Kentler, beş imge diğer bir deyişle imaj ögesinden oluşmaktadır. Bunlar; yollar, sınırlar, düğüm noktaları, bölgeler ve işaret öğeleridir (Şekil 3.23). Bu şekilde büyük ölçekli alanlar, farklı öğeler halinde zihnimizde yer almaktadır.



Şekil 3.23. Boston kentinin imaj öğeleri ile gösterimi [27].

Kentsel mekânların biçimsel ilişkileri belirli bir düzen kavramıyla ilişkilendirilmektedir. Mekânın okunabilirliğine, formun nasıl algılandığına ve biçimsel analizlere zihin haritalamaları yardımıyla ulaşabilmekteyiz. Bilişsel haritalar, Lynch'ın kenti oluşturan öğeleri, Gestalt ilkeleri ya da temel tasarım ilkeleriyle incelenebilmektedir [71]. Ayrıca basitlik-karmaşıklık, çizim biçimi, mekânlar arası etkileşim ya da gerçeğe uygunluk gibi kriterler ile de değerlendirilebilmektedir [90]. Gestalt ilkelerinin bazıları çevresel tasarımın irdelenmesinde ön plana çıkmaktadır. Bunlar; yakınlık, devamlılık, kapatma, simetri, benzerlik ve tamamlamadır. [71].

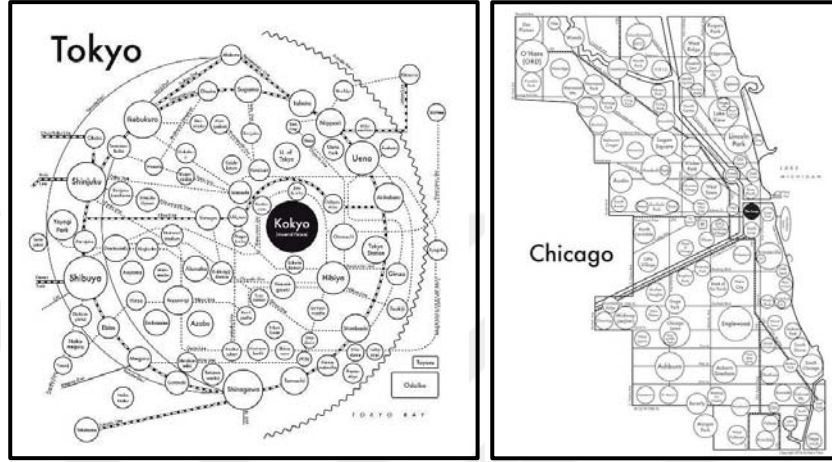
Algılama ardından gelen kavrama, çevrenin zihinde gruplandırılması ile son bulmaktadır. Bunun görselleştirilip bilişsel şemalara dökülmesi çevrenin anlamlandırılmasını sağlamaktadır (Şekil 3.24) [4].



Şekil 3.24. Rapoport'a göre Algı-Anlam-Davranış-Şema İlişkisi [4].

Kullanıcı-çevre ilişkisinde nesnelere, birçok farklı anlamı bünyesinde barındırmaktadır. Çevre; benimseme, sevme-sevmeme, ortak çağrışım gibi sembolik durumları içerecek şekilde düzenlenmiştir. Bu durumlar bireylerin zihinlerine oluşturdukları şemalarda yer almaktadır. Hatırlama kavramı ile doğrudan ilgili olan bu şemalarda, bazı nesnelere daha çabuk hatırlanmaktadır. Bu da çevremizdeki imgelerin organize olma durumlarıyla ilişkilidir. Düzen yani organize olma durumu Gestalt ilkelerine dayanmaktadır. Bilişsel haritalamalar sayesinde, kentsel mekânları sınırlayan elemanların ritmi, sürekliliği, hiyerarşisi ya da zıtlığı gibi özellikleri incelenebilmektedir. Fiziksel ortam bu ilkeler sayesinde tasarımcı tarafından da daha iyi kavranmaktadır. Gözlemci ve kullanıcı etkileşiminde ilerleyen bu sistemde yaşanmışlıklar ve eski algılar, yeni algılara şekil vermektedir. Böylece kentsel mekanlar kullanıcının sürecin bir parçası olduğu bir yöntem ile incelenmiş olmaktadır. Bu haritalamalar sayesinde bireylerin kentsel mekân algılarını değerlendirmek mümkün olmaktadır[4].

Archie's Press'in kent haritalamaları zihin haritalarına örnek olarak gösterilmektedir (Şekil 3.25). Bu haritalar, tasarlanırken temel geometrik şekillerden ve yazıdan faydalanılmıştır. Alanların büyüklüklerini ve ilişkilerini ifade eden şekiller, klasikleşen temsil öğeleri yerine kullanılan soyut yorumlardır. Navigasyon görevi görmeyen bu haritalar, çağrışımlardan yararlanmıştır ve açık bir yapıya sahiptir. Buradan da anlaşılacağı üzere zihin haritalamaları yerin doğal yapısını birebir iletme yerine, çağrışım yaptıran sayısız ifade tarzını barındırmaktadır [22].

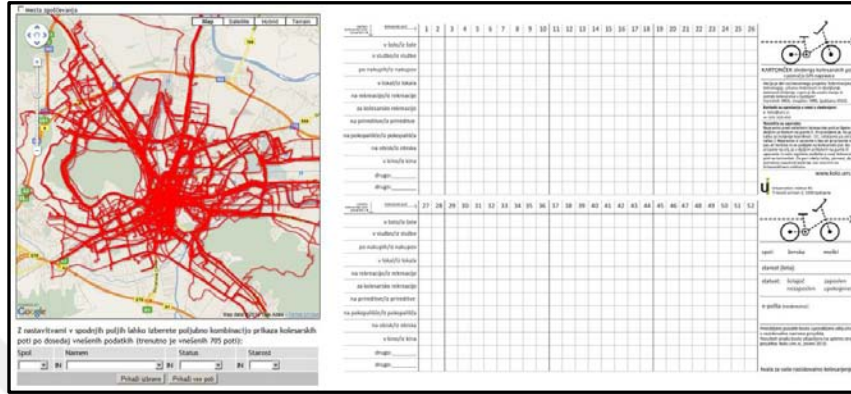


Şekil 3.25. Şikago ve Tokyo Haritalaması [22].

3.2.2.3. Davranışsal Haritalama

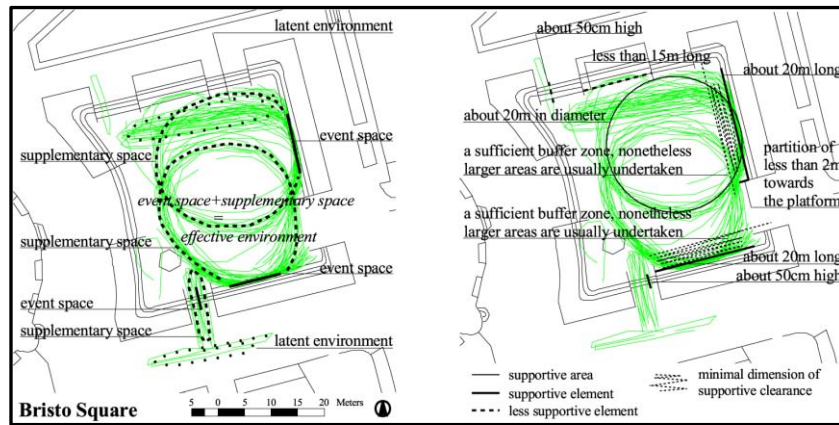
Uzun yıllardır mekanlar tasarlanırken belirlenmiş öğeler ve basite indirgenmiş sembollerden yararlanılmaktadır. Ardından bu mekanların maketi ya da günümüzde dijital ortamda modeli oluşturulmaktadır. İşlevsellik ya da fiziksel nitelikleriyle bu mekanların gerçek kullanımları arasında bir fark var mı? Yoksa semboller sadece bir gösterge olarak mı yer alıyor? Bu sorular sorulmaya başladıkça kullanıcı yer ilişkisini incelemek için farklı alternatifler aranmaya başlanmıştır. Davranış haritaları, bir yere ait verileri toplama, çeşitli şekillerde analizlerini oluşturma, o yerin farklı niteliklerini ve potansiyellerini keşfetme, doluluk durumunda nasıl özellik gösterdiğini inceleme gibi imkanlar sunmaktadır. Ayrıca tasarımcıya kullanıcı odaklı tasarım için yol göstermektedir. Hazır modeller ya da şablonlara benzemeyen davranış haritaları, diğer haritalama örneklerinde de olduğu gibi dinamik ve duyarlı bir araç olarak çeşitli mekansal sistemlerde kullanılabilir. Davranış haritalaması; yerin incelenmesi, tasarlanması ve analizlerinin yapılmasında kullanılan bir çeşit araç ve gözlem ürünüdür. Ittelson önderliğinde, tasarlanmış bir mekânda gerçekleştirilen davranışları kaydetmek amacıyla 1970 yılında geliştirilmiştir. Bunun için gözlem yapılması planlanan mekânın haritasının

oluşturulması, incelenecek davranış türlerinin belirlenmesi, gözlem zamanlarının ayarlanması, bir yöntemle (fotoğraf, video) kayıt altına alınması ve bir kodlama şeklinin belirlenmesi gerekmektedir. Bu koşullar sağlandıktan sonra analizler elde edilmektedir. Davranış haritalamalarını oluşturmanın birçok yolu vardır. Basit davranış haritalamaları, matris, tablo, iz sistemi ya da CBS ile oluşturulan davranış haritalamaları gibi çeşitli yöntemlerle ifade edilebilmektedir Şekil (3.26) [91].



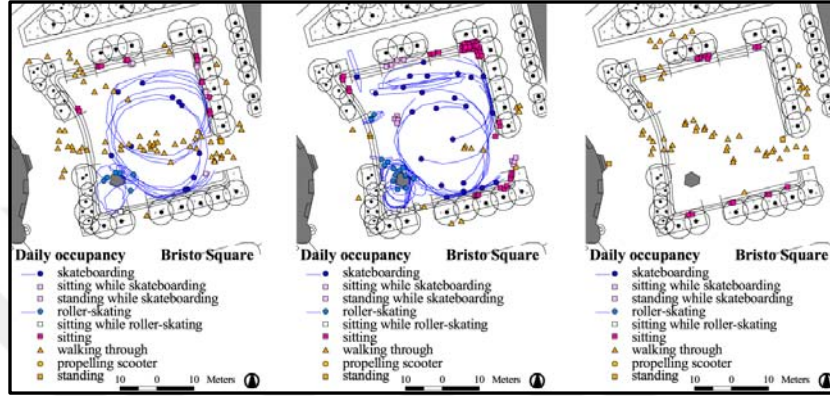
Şekil 3.26. GPS kullanan bisikletçi izlerinin oluşturduğu davranış haritalaması ve bisikletçilere ait verilerin davranış matrisi [28].

Mekânsal haritalama, çevre ve kullanıcı ilişkisi üzerine kurulmaktadır. Bu yöntemde haritalar genellikle verilerin ortak veri tabanına işlenmesi sonucu CBS yardımıyla oluşturulmaktadır. Çeşitli kaynaklardan toparlanan nicel ya da nitel veriler mekandaki yerlerine bir sistem oluşturularak işlenmektedir. Bireyden ya da çevreden toplanan bilgiler bu şekilde mekânsal veriye çevrilmektedir. Oluşturulan veri tabanı sayesinde haritalamalar istenilen şekilde elde edilebilmektedir (Şekil 3.27). İnsan, zaman ve mekân değişken veriler olup, etkileşimli durumları bir arada ya da ayrı ayrı incelenebilmektedir [92].



Şekil 3.27. Ortamların ve yapıların etki alanları, Bristo Meydanı, Edinburgh [29].

Bu haritalama türüne birçok örnek oluşturan Golicnik, yaptığı çalışmalarda değişken olarak: bireylerin cinsiyetlerini, yaşlarını, hava durumunu, saatleri, günleri, davranışların mesafelerini, etki alanlarını, aktif-pasif olma durumlarını, sıklık değerlerini ve tasarımın uygunluk durumlarını ele almıştır. Bu verileri harita, tablo, grafik gibi görselleştirme yöntemlerinden faydalanarak analiz haline getirmiştir. Meydan ve parkları karşılaştırmalı olarak da inceleyen Golicnik' in çalışmaları, davranış ve aktivite haritalamalarına öncülük etmektedir (Şekil 3.28) [29].



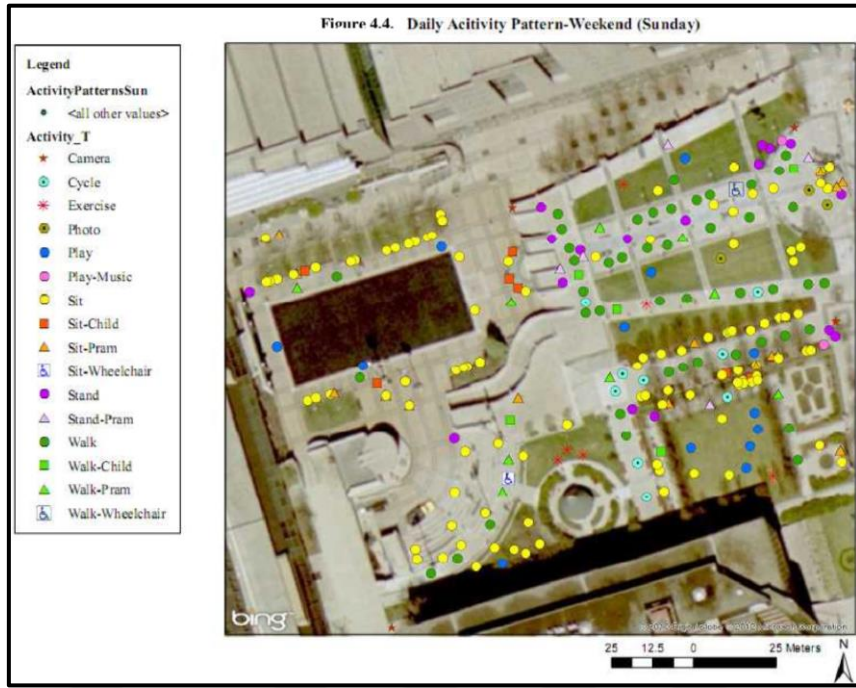
Şekil 3.28. Değişen hava koşulları ve günlere göre davranış haritalamaları, Bristo Meydanı, Edinburgh [29].

3.2.2.4. Aktivite Haritalaması

Kentsel mekanlar, kentleri oluşturan en önemli parçalardır. Kentlerin sosyal, ekonomik, kültürel değerlerini ve mevcut durumunu yansıtmaktadır. Bu sebeple kentsel mekân tasarım ve kullanımlarının incelenmesi, değişikliklerin gözlemlenmesi, kullanım amaçlarının araştırılması ve tartışılması fiziksel mekanların incelenmesi bakımından değerlidir. Kentsel mekanların fiziksel kalıplarının ve kullanıcıların aktivite kalıplarının birlikte değerlendirilmesi yoluyla gerçekleştirilen aktivite haritalaması, kentsel mekan incelemelerinde ve analizlerinin oluşturulmasında kullanılan yöntemler arasında yer almaktadır[93]. Aktivite haritalaması, bireylerin eylemlerini ve hareketlerini, çevreden bağımsız olmadan gözlemlene yöntemidir. Ayrıca kullanıcıların belirlenen mekandaki aktivite türlerini, sıklık derecelerini ve dağılımlarını inceleme olanağı sunmaktadır. İncelenen alanın fiziksel özellikleriyle aktivite kalıplarının etkileşimi grafiksel, sayısal ve sözel olarak ifade edilebilmektedir. Bu yöntem genel olarak, birey aktiviteleri ve kentsel mekân arasındaki ilişki nasıl ya da nasıl olmalı sorularına karşılık vermektedir. Daha çok yeri incelemek amacıyla tasarlanan aktivite haritalamalarının oluşturulmasında; Conzen, Lynch, Montgomery ve Golicnik'in araştırmalarından faydalanılmaktadır [30].

Aktivite kalıplarını değerlendirirken farklı ölçütler ele alınmıştır. Gehl dış mekân aktivitelerini; isteğe bağlı, zorunlu ve sosyal olmak üzere üçe ayırmaktadır. Carmona aktivite türlerini; pasif ve aktif katılım olarak ikiye ayırıp incelemektedir. Montgomery ise aktiviteleri, canlılık ve çeşitlilik ilkeleri ile bağdaştırmaktadır. Aktivite kalıpları ile birlikte fiziksel kalıplar da bir kentin ya da kentsel mekânın organizasyonunu sağlamada yararlanılan temel ölçütlerdendir. Lynch belirlediği bazı tasarım ilkeleri (yoğunluk, erişilebilirlik vb.) aracılığıyla fiziksel kalıpları sıralamaktadır. Bununla birlikte Lynch'ın oluşturduğu kent imgeleri, aktivite ve fiziksel kalıplar arasında köprü görevi görmektedir. Bu şekilde tasarlanmış, iyi organize olmuş bir kentte kullanıcılar mekân yönetiminde hak sahibi olmaktadır. Üstlendikleri roller mekâna katkı sağlamakta ve oluşumunu yönetmektedir [93].

Aktivite haritalamaları çeşitli sorulara cevap niteliği taşımaktadır. Bireylerin aktivitelerinin kentsel mekanların fiziksel kalıpları ile ilişkisi, kentsel mekân fiziksel özelliklerinin kullanıcı aktiviteleri üzerindeki etkisi, incelenen alandaki aktivite türleri ve ziyaretçi sayısı nedir gibi sorular bunlardan bazılarıdır. Yer teorilerinden yola çıkarak, bilgi toplama ve analizini oluşturmada kullanılan yeni bir metot olarak geçmektedir. Bu haritalama yöntemi, gözlenen aktivitelerin frekansını yani sıklığını görselleştirmektedir. Diğer bir deyişle, belirlenen mekânda bireylerin aktivite kalıplarının harita üzerine işlenmesi yoluyla oluşturulmaktadır. Aktivite haritalaması oluşturmak için öncelikle bir yerin, aktivite ve fiziksel örüntülerinin belirlenmesi gerekmektedir. Ardından gözlemlenecek alan aktivite potansiyeli olan alanlara (yeşil alanlar, oyun alanları, parklar vb.) bölünmelidir. Belirlenen sırada ve aralıklarda gözlem yapılarak, kayıt altına alınmalıdır. Bu aktiviteler haritalara işlenerek basit aktivite haritalaması oluşturulmalıdır. Daha sonra veriler, CBS aracılığıyla sayısallaştırılmış haritalarda gerçek konumlarına işaretlenmelidir (Şekil 3.29). CBS'ye aktarılan aktivite noktalarının öznitelik tabloları (attribute table) hazırlanarak, veri tabanı oluşturulmalıdır. Bu tablolara işlenen aktivitelerin; türü, lokasyonu, aktivite katılım çeşidi ve mekânın tasarım özellikleri ayrı ayrı haritalarda ve tablolarda semboloji ve frekans (sıklık) değerleri baz alınarak oluşturulmalıdır. CBS veri tabanı kullanılarak günlük ve karma aktivite haritaları tasarlanmalıdır. Bu süreçte elde edilen haritalama örnekleri ve tablolar, belirlenen alan tasarımı ve gerçekleştirilen aktiviteler arasındaki potansiyel ilişkiyi ortaya çıkarmaktadır [30].



Şekil 3.29. Aktivite Kalıplarının (Günlük) Haritalama Örneği [30].

3.2.3. Haritalama Teknikleri

Modern kentsel planlama ve mimari tasarımda, mekân algısı ya da uygulama alanında etkili yenilikçi haritalama teknikleri kullanılmaktadır. Corner bu teknikleri, tüm haritalama yöntemlerinin gerçekleştirilmesinde yararlanılan temel teknikler olarak nitelendirmektedir. Bunları; sürüklenme (drift), katmanlama (layering), oyun tahtası (game-board) ve rizom/köksap (rhizome) olarak sınıflandırmaktadır [20].

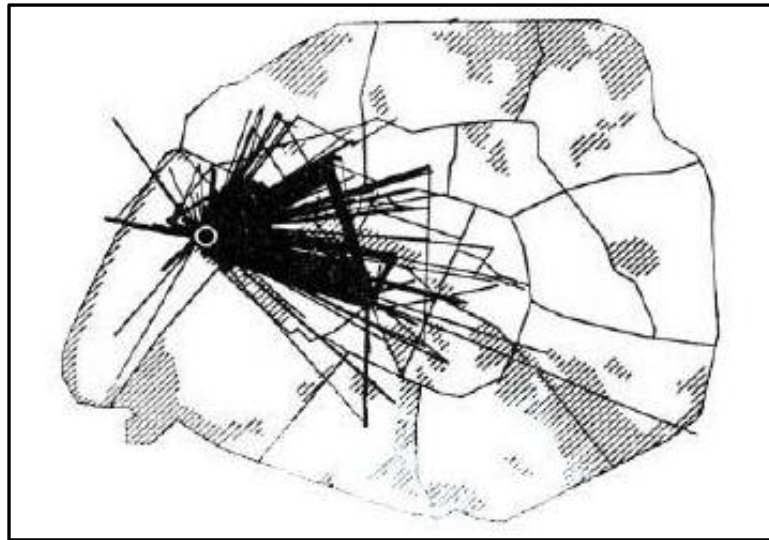
3.2.3.1. Sürüklenme (Drift)

Dört ana tekniğin ilkinin oluşturduğu bu teknik, Situationists yani durumcular tarafından formülize edilmiştir. 1950-60 yıllarında Paris'te faaliyet göstermeye başlayan bu grup, dönemin bazı aydın ve sanatçılarından oluşmaktadır. Durumcular, siyasi bir karşı duruş taşımakla birlikte toplum eleştirisi ile modern planlama üzerinde durmaktadır [94]. Guy Debord, Durumcuların önemli temsilcilerindedir. Yapmış olduğu Paris haritalamaları psikocoğrafik kılavuz olarak da adlandırılmaktadır. Bu haritalamaları, kentin sokaklarında hayallerini takip ederek dolaşması sonucu oluşturmuştur. Nesnel bir anlatım biçiminden ziyade kendi dilini tasarlamış ve bilişsel haritalama tarzından yararlanarak bu öznel temsili, günlük hayatın içine yerleştirmiştir. Yeni ifade biçimi, alternatif güzergahların haritalamalarını oluşturmuş ve kalıplaşmış okuma anlayışından uzaklaştırmıştır. Türetme ya da kentte hayal gibi sürüklenme olarak da adlandırılmaya

başlanmıştır. Bu teknikle oluşturulan haritaların önceliği, performatif özelliklerini diğer bir deyişle olaylar serisini, bir ortamda oluşan olayları organize etme ve gerçekleştirme şeklini ifade etmeye dayanmaktadır [20]. Dönemin kent bütünleyici algılanmalı düşüncesine karşıt bir görüş olarak ortaya çıkan bu haritalamalar, şehirde deneyimlenen güzergahın, parça parça zihinsel alanlarını içeren bir tasarım barındırmaktadır [31].

1958 yılında G. Debord sürüklenmenin yapısının klasik gezintiden farklı olduğunu açıklamıştır. Sürüklenme, psikocoğrafi varyasyonlar ve çeşitli olasılıklar sonucu meydana gelmektedir. Psikocoğrafya sayesinde deneyimler organize edilip, sistematikleştirilmektedir. Genelleme yapacak olursak Sürüklenme (Derive/Drift), gelişigüzel bir şekilde duyguların yönlendirmesiyle, yerlerin insan algısındaki şeklini göstermek amacıyla sürüklenircesine yapılan gezinme hareketidir [94].

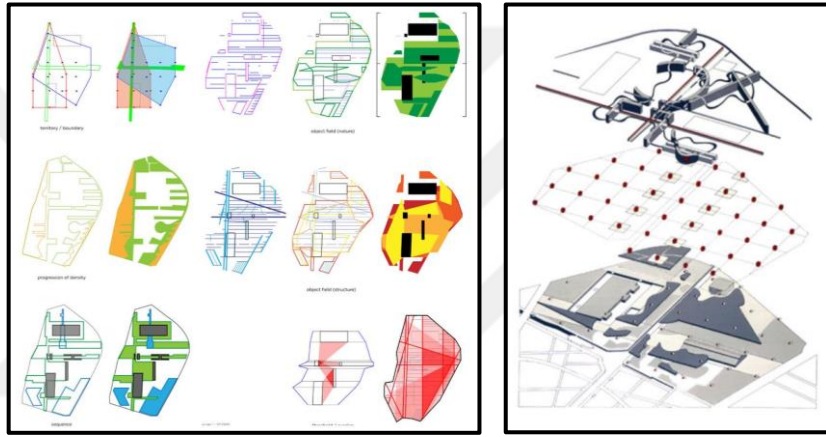
Sürüklenme, modern eleştirilere açık bir yapıya sahiptir. Bu teknikle oluşturulan haritalamalar, gelenekselden farklı olarak mekân ile insan ilişkisine yeni bir pencere açmaktadır. Kişisellik ve yapıcılık ise en belirgin nitelikleri arasında yer almaktadır. Yer ile güçlü bir temas halinde olup, belirsiz topoğrafyaları ön plana çıkarmaktadır. Debord'un The Naked City adlı çalışması bu tekniğin önde gelen eserlerindedir [20]. Bununla birlikte Debord, Derive Teorisi adlı çalışmasında Paris'in farklı bir haritalamasına yer vermektedir (Şekil 3.30). Bu haritalama, belirlenen öğrencinin yıl boyunca gerçekleştirdiği hareketten oluşmaktadır. Ortaya çıkan sonuçta ise bir hareket üçgeni belirgin hale gelmiştir. Bununla birlikte Debord, Paris algısının kısıtlı olduğunun üzücü sonucuna varmıştır [14].



Şekil 3.30. Derive Teorisi'nde yer alan De Lauwe'un Çalışması [14].

3.2.3.2. Katmanlama (Layering)

Katmanlama, özellikle kentsel tasarımlarda yararlanılan heterojen bir doku elde etmek için farklı katmanların üst üste bindirilmesiyle oluşturulan tekniğe verilen isimdir. Bernard Tschumi ile Rem Koolhaas Paris'te gerçekleştirilen bir yarışma esnasında bu tekniğe öncülük etmişlerdir. 1983 yılında yapılan Parc La Vilette yarışmasında, kendi projelerinde bu kalınlaştırılmış yaşam yüzeyi tasarlama tekniğini kullanarak, parkı çeşitli katmanlara ayırıp hepsini birbirlerinden bağımsız ele almışlardır. Ayrılan her katman işlevlerine ya da kullanım amaçlarına göre kendi içinde bir sistem içermektedir. Bu katmanlar birleştirildiğinde ise tek bir ilkeye değil karmaşık çoklu hiyerarşiye sahip bir yüzey ortaya çıkmaktadır (Şekil 3.31) [20].



Şekil 3.31. OMA/Rem Koolhaas ve Bernard Tschumi'nin Projeleri [31].

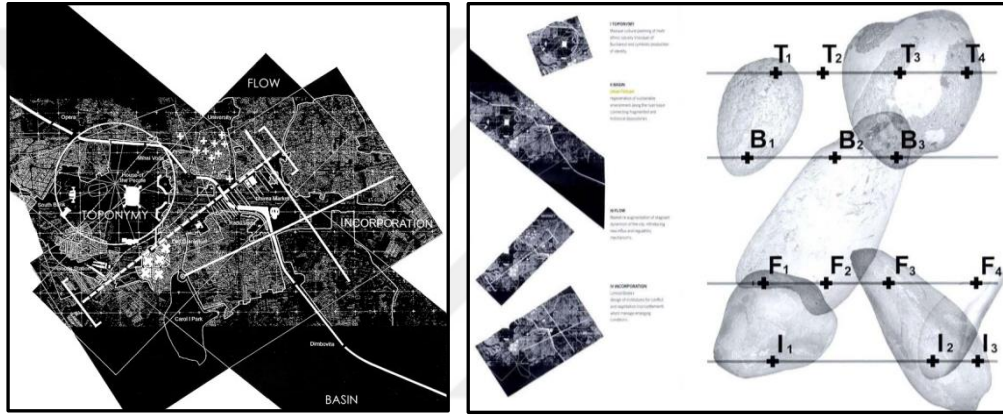
Katmanlar; grid, yol, bağlantılar, uzantılar ve sınırlar gibi çeşitli bileşenleri göstermektedir. Bu projelerde var olanı göstermek değil, tasarıma altlık oluşturmak hedeflenmiştir. Bununla birlikte kısıtlı kalıplarda sunulan harita ve plan örneklerinin aksine bu teknik, çeşitli kullanımlara hatta dönüşümlere izin veren esnek bir yapıya sahiptir [14],[20].

3.2.3.3. Oyun Tahtası (Gameboard)

Oyun yapılı okumalar olarak adlandırılan bu teknik ise haritalamaya performans etkenini dahil etmektedir. Oyun tahtası tekniği bundan önce bahsedilen diğer teknikleri bünyesinde barındıran bir yapıya sahiptir [14]. Bu teknik, mekânı çeşitli etkenlerin katılımıyla oyun tahtası gibi kurgulayarak ortak bir platform tasarlamaktadır. Raoul Bunschoten'ın mimarlık ofisi Chora'da ilk kez bu yenilikçi teknik kullanılmaya başlanmıştır. Yerel değerleri ve bireylerin görüşlerini içeren tasarımlar yapmak

hedeflenmiştir. Oyun tahtası tekniğiyle, çeşitli otorite topluluklarını ve kullanıcılarını bu süreçlere dahil etmek istenmiştir. Bu gibi etkenler, aktif oyuncu gibi tanımlanarak çeşitli senaryolar oluşturulmaktadır [31].

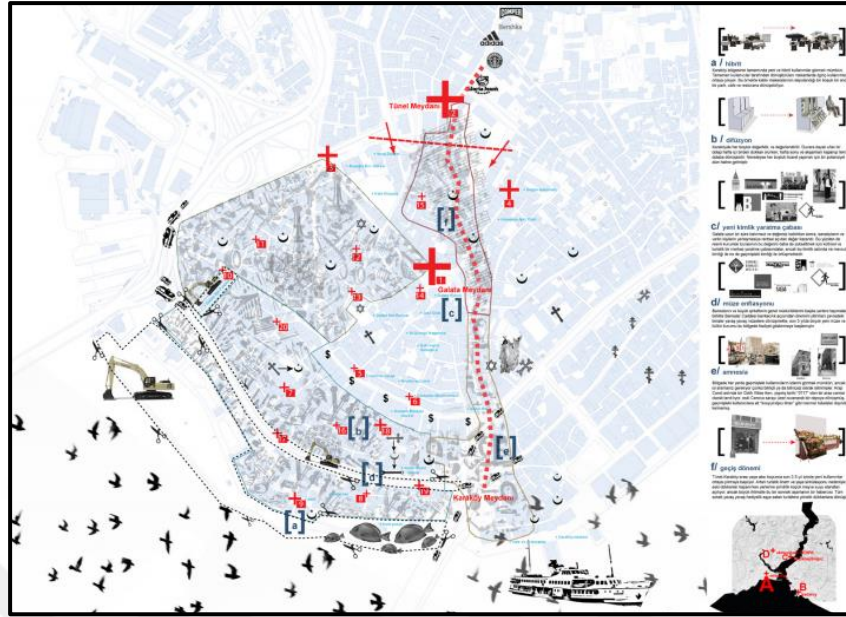
Bunschoten, kentlerin hareketli ve çok katmanlı bir yapısı olması nedeniyle çeşitli oyuncuların varlığını bu süreçte hesaba katmak istemektedir. Sürece dahil olanların bir arada yorumlanması yeni ve farklı ilişkiler ortaya çıkmasını sağlamaktadır. Bu şekilde oluşturulan olası senaryoları çeşitli grafik haritalamaları yardımıyla görselleştirmektedir. Şekil 3.32.'deki Bükreş master plan tasarımı, Bunschoten'in oyun tahtası tekniğine örnek verilmektedir. Bu çalışmada kenti sınırlarından farklı bir şekilde politik, fiziksel ve sosyal açılardan ele almıştır [12].



Şekil 2.32. Chora, Bükreş için Dört Planlama Alanı, 1996 [20].

Oluşturulan mini senaryolarda; silme (bir yerin boşalması, kültürel kayıp), dönüşüm (parametrelerde gelişen değişim), ortaya çıkma (yeni şeylerin oluşması, tipolojilerin değişmesi) ve göç (mobilité, toplumsal huzursuzluk) fenomenlerinin cevapları aranmaktadır. Bu cevaplar kentteki aktif değişimleri, etkenlerini ve bunun sorumlusu olan aktörleri görselleştirmektedir. [14]'te Galata Kulesi çevresinde mini senaryolardan yararlanarak çeşitli okumalar yapılmıştır. Bunschoten'in çalışmasında olduğu gibi haritada bazı noktalar rastgele belirlenirken bazı noktalar ise bilinçli işaretlenmiştir. İşaretlenen noktalarda alanın dinamikleri ile etken güç odakları bu dört kavram yardımıyla incelenmeye çalışılmıştır. Alanda fotoğraf, video ve ses kaydı yapılmış, aynı zamanda bölgenin tarihi araştırılmıştır. Çalışmada incelenecek noktaların bu dört fenomene dayanarak kartları oluşturulmuş ve bu kartlardan elde edilen veriler oluşturulacak haritalamanın altlığını belirlemiştir. Ortaya çıkan haritalama örneği ise herkesçe anlaşılabilen, görsel destekli, yaratıcılığı baskın, farklı bireylerin katılımını

destekleyen ve sonucu belli olmayan yeni bir araştırma tekniğini temsil etmektedir (Şekil 3.33) [14].

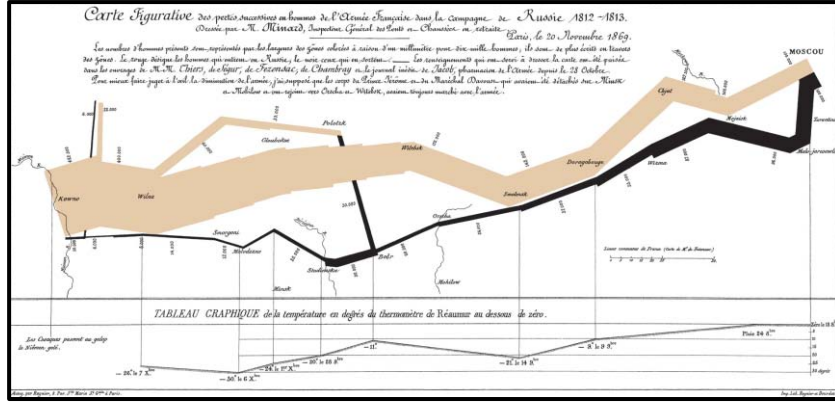


Şekil 3.33. Galata Haritalaması [14].

3.2.3.4. Rizom/Köksap (Rhizome)

Deleuze ve Guattari haritayı kopyadan ayıran özellikleri, aynı şeylerin tekrarlarını içermemesi, açık ve bağlantılı olması gibi nedenlere bağlamaktadır. Ayrıca kopyalar belirli bir hiyerarşi içerip ağaç mantığını oluşturmaktadır. Fakat haritalama tam tersi bir rizomatik doğaya sahip, birçok anlam ve etki içeren, başlangıç ve bitiş noktasını kullanıcıya bırakan bir tekniktir. Deleuze ve Guattari, köksap/rizom tekniğini incelemiş ve geliştirmiştir. Rizom, ağaçlardan ve onların köklerinden bağımsız olarak, bir şeyi başka bir şeye bağlayıp açık uçlu çokluklar oluşturmaktadır. Merkeze ve hiyerarşiye sahip olmamakla birlikte sürekli bir gelişim ve değişim içindedir [20].

Bu tekniğin en bilindik örneği, 1812-13 yıllarında Rusya'daki Napolyon ordusunun hikayesini aktaran haritalama örneğidir (Şekil 3.34). Charles Joseph Minard tarafından 1869 yılında tasarlanan bu haritalama; ordunun büyüklüğü, asker sayısı, zaman çizelgesi, geri çekilme durumu, konum, yön ve sıcaklık gibi değerler hakkında bilgi vermektedir. Bu haritalama sayesinde Napolyon'un yürüyüşünü farklı zaman diliminde ya da yerlerde yaşayan insanlar, çeşitli hikayeler oluşturup, farklı şekillerde ele alabileceklerdir [12].



Şekil 3.34. Napolyon'un Yürüyüşü, 1869 [31].

Buradan da anlaşılacağı üzere rizomatik teknikle oluşturulan haritalama örnekleri; nicel ve edimsel verilerin birleşiminin yerle etkileşimini içeren, çeşitli kombinasyonlara izin veren ve algılayıcı sürece dahil eden bir yapıya sahiptir [31].

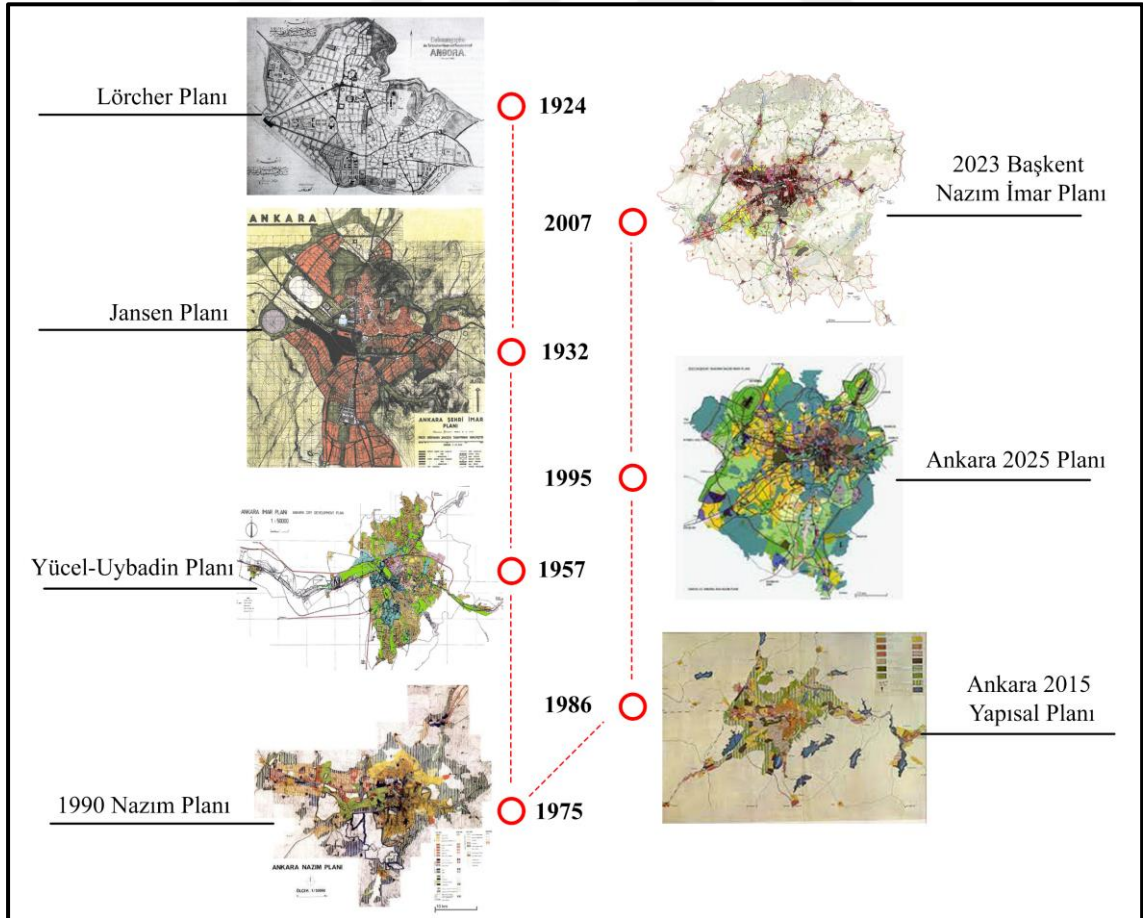
4. ANKARA KUĞULU PARK'IN HARİTALAMA YÖNTEMİ İLE İNCELENMESİ

4.1. ÇALIŞMA ALANININ TARİHSEL SÜRECİ

Ankara kentinin tarihi çok eskilere dayanmaktadır. Paleolitik çağdan itibaren yerleşik yaşam izleri görülen kentin araştırmaları Hitit devrinden sonra yoğunlaşmaktadır. İlk parlak dönemi olarak geçen 7. yüzyılda Ankara konumu vesilesiyle, doğu ve Bizans arasında ticari bir yol geçişine hizmet etmiş, değerli bir merkez haline gelmiştir. Bu dönemde kent planlarını; surlar, agoralar, ambarlar, kiliseler ve hamamlar gibi öğeler oluşturmaktadır. Ankara 1071 yılından itibaren Türklere geçmiş ve ardından çeşitli devletlerin egemenliği altına girmiştir. 1413 yılından itibaren Osmanlı egemenliğine girerek diğer bir parlak dönemini yaşamıştır. Bu dönemde ticari merkez olarak ön planda olan kentte ayrıca han, bedesten ve çeşitli pazar öğeleri artış göstermektedir. 16. yüzyılda Dernschwam'ın krokisinde Ankara etrafında fazla sur bulunmayan bir yapıya sahipken Evliya Çelebi eserinde 17. yüzyılda kentin sağlam surlarının bulunduğunu, bedesten ve pazar açısından zengin olup nüfusunun yaklaşık 30.000 kişiye ulaştığını yazmıştır. İlerleyen yıllarda 1. Dünya Savaşı zamanında kurtarıcı rol oynayan bu şehir, 1923 yılında yeni devletin başkenti ilan edilmiştir. Başkent olmasıyla birlikte çeşitli siyasi, ekonomik ve sosyal açıdan gelişen bu kentin planlanmasının gerekli olduğuna karar verilmiştir. 1924 yılında ilk planlama hareketleri Lörcher'in kent planlarıyla başlamıştır [32].

Lörcher Planı'nın amacı istasyon merkezli bir kent planlaması yapmak ve Ulus'un yenilenerek bu merkezle birleştirilmesini sağlamaktır. Bununla birlikte cadde ve meydan düzenlemeleri, açılı ızgara sistemi ve Atatürk Bulvarı aksı planlanmıştır. Atatürk Bulvarı'nın güçlü bir aks olarak ayrı bir şekilde planlanması şu anki mevcut ulaşım problemlerinin zeminini oluşturmaktadır [34]. Yatayda yerleşimi uygun gören bu plana karşı gelecekte düzensiz bir yerleşim olmaması adına 1927 yılında yapılan yarışmada, 1929 yılında Jansen Planı birinci seçilmiş ve uygulamaya koyulmuştur. Jansen Planı ise Ankara Kalesi ile etrafının korunması, Atatürk Bulvarı'nın genişletilmesi, spor alanlarının artırılması, yüksek kotlardaki arazilerin değerlendirilmesi ve yeşil alanların

korunması gibi noktalara değinmiştir. İkinci Dünya Savaşı'ndan sonra alınan göçlerle erken ulaşılan nüfus hedefi yeni planlamayı beraberinde getirmiştir. 1955 yılında gerçekleştirilen yeni yarışmayı 1957 yılında Nihat Yücel ile Raşit Uybadin kazanmıştır. Bu imar planında kent; çevre yoluyla kuşatılmış, tek merkezli, yoğun ve gecekondu olmayacak şekilde tasarlanmıştır. Yücel-Uybadin Planı 1968 yılında yapılan eklemeler sonucu işlevliğini yitirmiştir. Bununla etkisiyle ilk defa metropoliten ölçekli kentsel planlama adımı atılmıştır. 1975 yılında hazırlanmaya başlanan "1990 Nazım Planı", 1982'de yürürlüğe girmiştir. Bu planda ise sorunlara cevaplar aranmış, yerleşim sınırları genişletilmiş ve hava kirliliğini azaltmak amaçlanmıştır. Toplu konut ve sanayiye kentte batı tarafına konumlandırmışlardır. Ankara Çevre Otoyolu'nun yapılması ve ıslah imar çalışmaları sonucunda plan işlevsiz hale gelmiştir [32]. 2015 Yapısal Planı'nın hedefi ise Kırıkkale'ye bazı ilçelerden ulaşım aksları sağlamaktır. Ayrıca iş gücü ile istihdam oranını iyileştirme ve tasarlanan aksın işlev kazanması öngörülmüştür. Fakat hesaplanmayan tarım toprakları ve kaçak sanayi mekanları gibi nedenler imar baskısı ortaya çıkarmıştır [95].

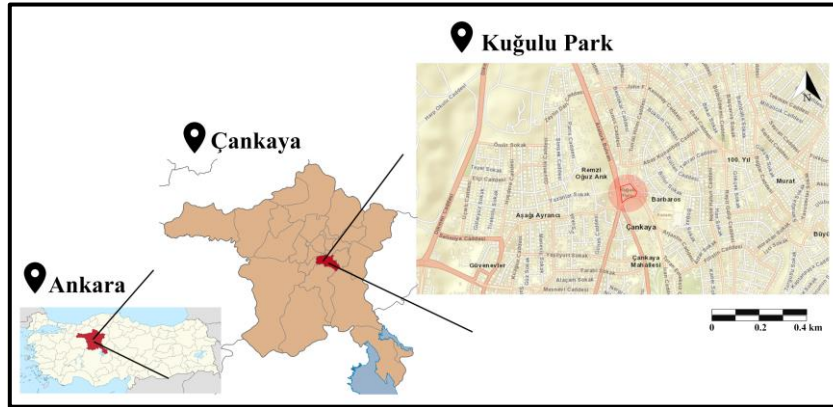


Şekil 4.1. Ankara'nın Tarihsel Gelişimi [32].

Böylece plan dışı gerçekleşen olayları kontrol edebilmek, karmaşık kent sorunlarına çözüm bulabilmek ve gereksiz işlemleri durdurmak hedefleriyle sürekli bir plan olarak 2025 Planlama çalışmaları yapılmıştır [32]. Son olarak 2023 Başkent Nazım İmar Planı ise kentsel çalışma, sanayi, parklar ve konut gelişme yerleri gibi kavramları ele almıştır. Kent 6 planlama alanına ayrılmış ve bölgeler ayrı ayrı incelenmiştir (Şekil 4.1)[95].

Kamusal mekanlar, kentleri oluşturan önemli parçalardır. Bu alanlar toplumsal deneyimin mekâna yansımaları olup yaşanmışlıkların tasarıma şekil vermesi ile özelliklerini kazanmaktadır [62]. Bu sebeple alan çalışmasında Ankara'nın yanı sıra önemli kentsel mekanlarından olan Kuğulu Park incelenmektedir.

Kuğulu Park, kent merkezinde bulunan Kavaklıdere mahallesinde yer almaktadır. Tunalı Hilmi Caddesi, Atatürk Bulvarı ve Polonya Caddesi sınırlarını belirlemektedir. İlk adı Kavaklıdere Parkı olarak geçen bu park, Jansen Planı'ndaki kentsel yeşil alanlardan biri olarak oluşturulmuş fakat yalnızca bir kısmı korunabilmiştir. Kuğulu Park'ın sınırları zamanla değişiklik göstermiş ve sonucunda günümüzdeki şeklini almıştır [33] (Şekil 4.2). Park günümüzdeki sınırını ve aktifliğini 1973-77 yıllarından sonra kazanmıştır. Bugünkü ismini Viyana'nın armağan ettiği kuğulardan almıştır. Kuğuların merak edilmesi ve bu canlıların kentsel alanla bütünleşmesi parkı ilgi çekici hale getirmiştir. Günümüzdeki siyah renkli kuğular ise Çin'in hediyesidir [34].



Şekil 4.2: Kuğulu Park'ın Konumu (Yazar tarafından oluşturulmuştur).

1974 yılında doğal sit alanı kabul edilen park; çeşitli bitkilere ve hayvanlara ev sahipliği yapmaktadır. Seyir, dinlenme gibi temel ihtiyaçları karşılamakta ve birçok girişinin bulunması nedeniyle caddeler arası geçişe hizmet etmektedir [33].

Kuğulu Park'ın içinde bulunan çay bahçesi 1976, etrafındaki teras yapılanması 1979 yılında tamamlanmıştır (Şekil 4.3). Bu çay bahçesi 1980'li yıllarda iki katlı bir kafeye

çevrilmiş ve ardından restoran kısmı açılmıştır. Bu durum etrafındaki ticari yoğunlaşmanın parka yansması olarak yorumlanmıştır. 1990'lı yıllarda havuzda bazı değişiklikler yapılmış ve peyzaj düzenlemelerine yer verilmiştir. Ayrıca Atatürk Bulvarı ile Tunalı Hilmi Caddesi'ni birleştiren yaya yolu da bu yıllarda parkın sınırlarına katılmıştır [34].



Şekil 4.3: 1970'lerde Kuşulu Park Çay Bahçesi [33].

2006'da dikilen Ümit Öztürk'ün yapmış olduğu Tunalı Hilmi Heykeli ana girişi tanımlar niteliktedir. Parkta yer alan ve parkı simgesel olarak temsil eden diğer kentsel donatılar ise Öpüşenler Heykeli ile 23 Nisan Anıtı'dır [33] (Şekil 4.4).



a)

b)

c)

Şekil 4.4: a) 23 Nisan Anıtı b) Öpüşenler Heykeli c) Tunalı Hilmi Heykeli (Yazarın kendi arşivinden).

2014 yılında revize edilen parkta, sonradan çeşitli değişiklikler yapılmıştır. Şekil 4.5'te parkın bugünkü planına yer verilmiştir.



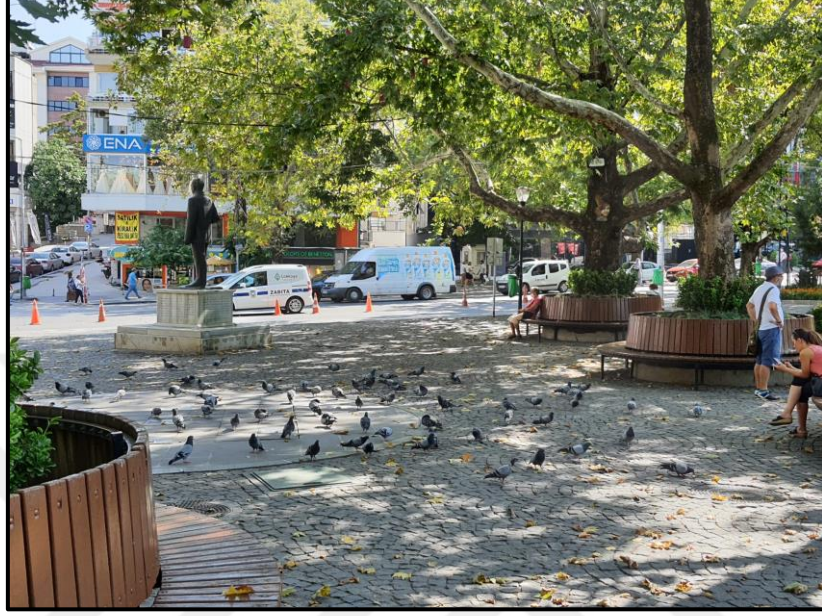
Şekil 4.5. Kuğulu Park Planı [34] (Yazar tarafından revize edilmiştir).

1, 2 ve 3 numaralarıyla gösterilen yerlerde arazideki kot farkından dolayı parka giriş merdivenler yardımıyla sağlanmaktadır. 1 numaralı merdivenin yanında bulunan şelalenin doğal taşlarla peyzaj düzenlemesi yapılmıştır. Parkta birçok noktada köprülerle geçiş sağlanmaktadır (Şekil 4.6).



Şekil 4.6. Kuğulu Park planında gösterilen 1 numaralı giriş ve şelale (Yazarın kendi arşivinden).

4 numaralı bölge Tunalı Hilmi Caddesi tarafından verilen giriş kısmını oluşturmaktadır (Şekil 4.7). Donatı olarak çoklu oturma alanlarına ve zemin su ögesine sahiptir. Ayrıca 10 numarayla gösterilen Tunalı Hilmi Heykeli de bu kısımda yer almaktadır.



Şekil 4.7. Tunalı Hilmi Caddesi Girişi (Yazarın kendi arşivinden).

5 numara ile ifade edilen alan ise köpek gezdirme alanı olarak geçmektedir. Bu kısım genellikle evcil hayvanlarıyla vakit geçirenler için aktivite alanı ve onları seyredenler için seyir alanı olarak hizmet etmektedir (Şekil 4.8).



Şekil 4.8. Köpek Gezdirme / Evcil Hayvan Alanı (Yazarın kendi arşivinden).

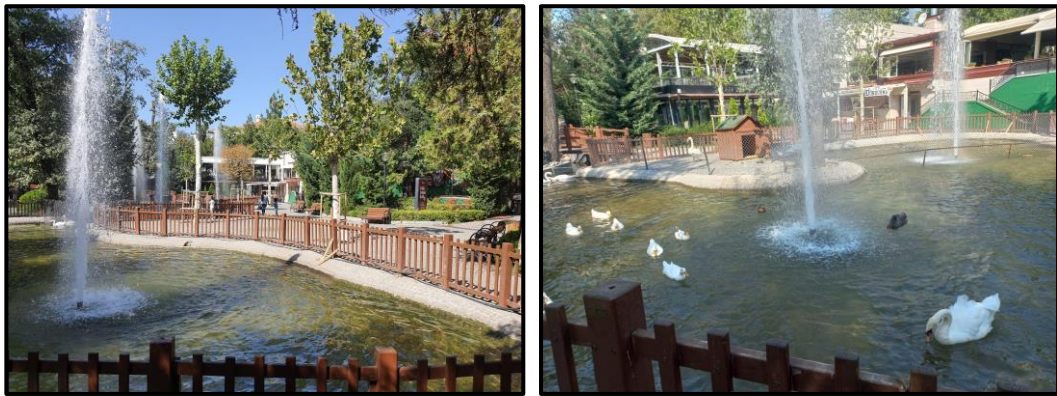
6 numaralı alanda 2-4 yaş çocuk grubu oyun alanı, 7 numaralı alanda ise 4-12 yaş çocuk grubu oyun alanı bulunmaktadır. Tunalı Hilmi Caddesi'ni Atatürk Bulvarı'na bağlayan yaya yolu ile çocuk parkının arasında farklı kotlarda duvar yer almaktadır. Parkın bu bölümünde banklar ile birlikte bu duvarlarda oturma alanı olarak tanımlanmıştır (Şekil 4.9).



Şekil 4.9. Oyun alanı ve oturma alanları (Yazarın kendi arşivinden).

8 numara ile Öpüşenler Heykeli, 9 numarayla 23 Nisan Anıtı'nın konumu gösterilmiştir. Ayrıca yeşil alanlar, havuz, restoran, cafe, zabıta ve taksi merkezi parkın sınırları içerisinde yer almaktadır.

Çalışma alanı kentin en aktif bölgelerinden biridir. Çevresi heterojen yapıya sahip olan bu alan, günümüze kadar sosyal ve siyasi olarak birçok aktiviteye olanak tanımıştır. Dinamik bir yapıya sahip olması, zamanla kentin simgesi haline gelmesi, tasarımı ve konumu itibariyle çeşitli kullanıcılara hitap etmesi gibi nedenler Kuşulu Park'ın çalışma alanı olarak tercih edilmesinde etkili olmuştur (Şekil 4.10).



Şekil 4.10. Kuşulu Park'tan görüntüler (Yazarın kendi arşivinden).

4.2. HARİTALAMAYA GEÇİŞ

Fiziksel çevre insanlar tarafından tasarlanırsa da sosyal açıdan incelenmesi büyük önem taşımaktadır. Çünkü insan ilişkilerini ve etkileşimlerini şekillendiren unsurlardan biri fiziksel çevredir. Buradan da anlaşılacağı üzere insan-çevre ilişkisi birbirlerini etkileyen bir döngü halindedir [63]. Bölüm 4.1'deki şekillerde yer verilen halihazır haritalarda fiziksel çevrenin planlanması yer almaktadır. Yıllar içinde yapılan kent planlamalarının yenilenmesinin ortak nedeni, kullanıcı etmeninin ihmal edilmesi olmuştur. Kenti tasarlayan bu planların ortak noktaları aynı dil ve kalıplaşmış işaretler yardımıyla oluşturulmalarıdır.

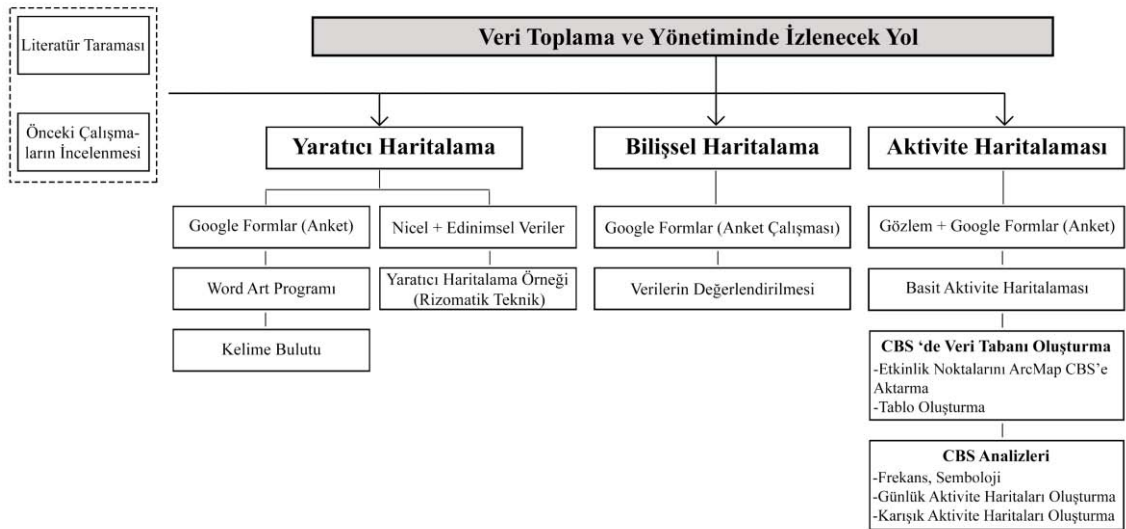
Kentlerde en önemli etken kent kullanıcılarıdır. Kullanıcılar kentin alışkanlıklarını, ekonomik ve sosyal tabanını oluşturmaktadır. Alışkanlıkların ve kentin karakterinin temelini kullanıcı hareketleri belirlemektedir. Tasarım aşamasında, ilerleyişinde ve uygulamasında kullanıcı hareketleri kritik önem taşımaktadır. Aksi takdirde istenmeyen sonuçlarla karşılaşabilmektedir [70]. Halihazır haritalar; konum, yeşil alan, yön, büyüklük, mesafe, yer isimleri, mekân lokasyonları, yollar gibi kavramları içermektedir. Fakat kullanıcı etmenini dahil etmede ve heterojen yapıdaki kentler ile kentsel mekanları incelemede yetersiz kalmaktadır. Bu sebeple haritalama yöntemlerinin devreye girmesi gerekmektedir.

Buradan yola çıkarak çalışmada, kent ile kentsel mekanlarda bilgi-veri toplama, inceleme, yorumlamada önceki bölümlerde bahsedilen yöntem ve tekniklerden birçoğuna başvurulmuştur. Bunlardan ilki Ankara kenti ve Kuğulu Park'ı eleştirel bir bakış açısıyla ele almak amacıyla kullanılan yaratıcı haritalama yöntemidir. Bu yöntemle iki çeşit yaratıcı haritalama tasarlanmıştır. Birincisinde anket çalışması uygulanmış ve elde edilen veriler Word Art programında sayısallaştırılıp, görselleştirilmesiyle Kelime Bulutu oluşturulmuştur. İkincisinde ise Photoshop programından yararlanılarak rizomatik teknikle kente yeni bir haritalama örneği kazandırmaya çalışılmıştır.

Diğer çalışmada bilişsel haritalama yöntemi kullanılmıştır. 53 kişiye yapılan anket sonucunda elde edilen Ankara ve Kuğulu Park haritalama örnekleri incelenmiştir. Son çalışmada ise aktivite haritalaması yöntemi Kuğulu Park üzerinde uygulanmıştır. Aktivite haritası oluşturulurken belirli adımlar izlenmiştir (Şekil 4.11). İlk olarak gözlem ve anket ile Kuğulu Park kullanıcılarının en sık gerçekleştirdiği aktiviteler belirlenmiştir. Ardından alan sabah 10:00, öğlen 13:00, akşam 17:00 saatlerinde fotoğraflanmış ve video

yardımıyla kayıt altına alınmıştır. El haritasına alanda görülen bireylerin faaliyet noktaları işaretlenip faaliyetler not edilmiştir (Her saat için ayrı basit aktivite haritası çıkarılmıştır). Bu işlem hafta içi 2 ve hafta sonu 2 gün olmak üzere 4 gün devam etmiştir. Ardından aktivite tipolojisi, tasarım özellikleri ve aktivite lokasyonları belirlenmiştir. CBS’ de çalışma alanı tanımlandıktan sonra veri tabanı oluşturulup aktivite noktaları ArcMap’e aktarılmıştır. Frekans ve semboloji değerlerinden faydalanarak günlük ve karma haritalar oluşturulmuştur. Elde edilen aktivite haritalarının frekans ve yüzde durumları tablolaştırılmıştır.

Çalışmada yararlanılan anket uygulaması toplamda 9 sorudan oluşmaktadır ve Google Formlar aracılığıyla dijital ortamda uygulanmıştır. Haritalamada kullanılacak verileri elde etmek için hazırlanan sorularla birlikte yaş grupları, eğitim durumları, Ankara’da oturma süreleri, Ankara kentindeki buluşma ve gitmekten hoşlandıkları yerler gibi tanımlayıcı sorulara da yer verilmiştir (EK-1).



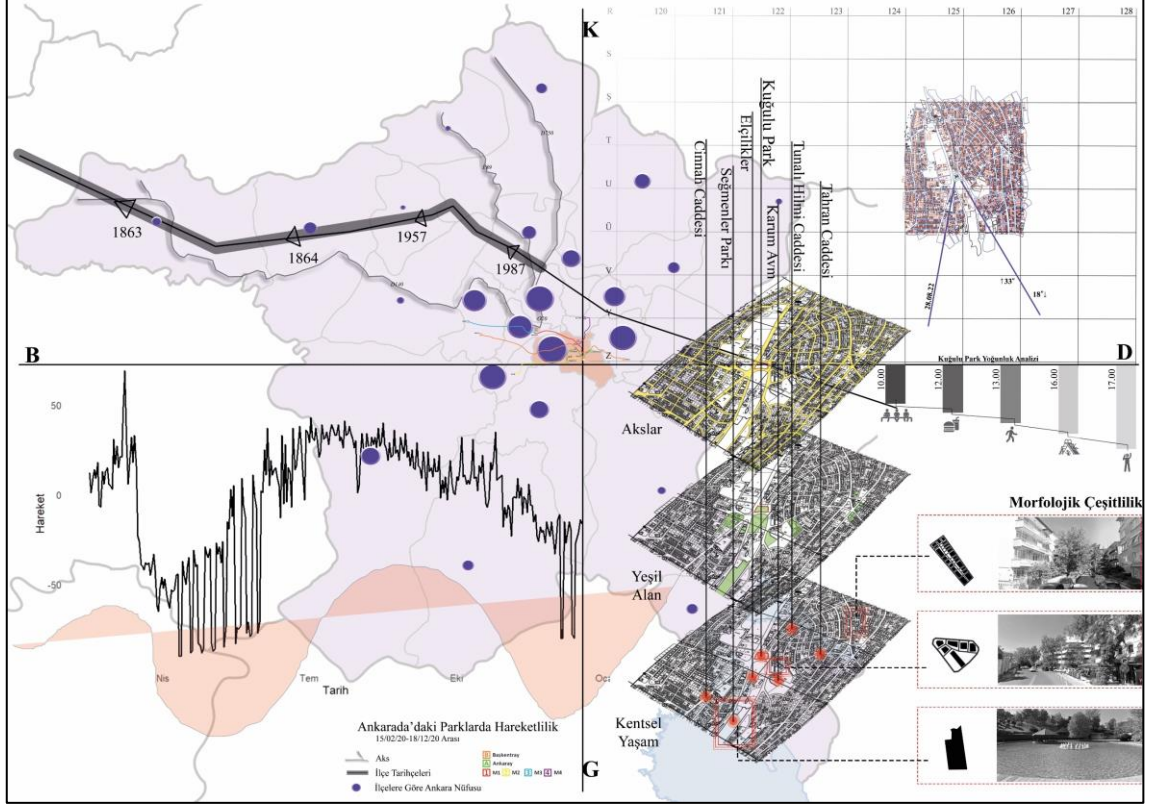
Şekil 4.11. Veri Toplama ve Yönetiminde İzlenen Yol (Yazar tarafından oluşturulmuştur).

4.3. YARATICI HARİTALAMA

4.3.1. Kentin ve Kentsel Mekânın Farklı Bir Yaklaşımla Ele Alınması

Çalışmada Ankara kenti ve Kuğulu Park kentsel mekânı yaratıcı haritalama yöntemiyle temsil edilmiş, rizomatik ve katmanlama tekniklerinden yararlanılmıştır (EK-2). Yapılan anket çalışması, edinimsel veriler, alandan toplanan bilgiler ve nicel araştırma verileri

kullanılarak kavramlar görselleştirilmiştir. Özellikle mimarlar ve şehir planlamacılarının tasarıma başlarken yeni bir kent modeli üretmelerine olanak tanıyan bu yöntemle, farklı verilerin bir arada yorumlanmasıyla bir haritalama örneği oluşturulmuştur (Şekil 4.12).



Şekil 4.12. Ankara ve Kuşulu Park'a Yaratıcı Bir Bakış (EK-2) (Yazar tarafından oluşturulmuştur).

Tasarlanan haritalamada verilen net bilgilerin yanında kullanıcıya bırakılan çoklu verilerin okunması istenmiştir. Belirli bir başlangıç noktası ve kavramlar arası hiyerarşi bulunmamaktadır.

Haritalamada Ankara il haritası altlık olarak kullanılmıştır. Bu harita; ilçelerin sayısı, büyüklükleri, mesafeleri ve kapsadıkları alanlar gibi bilgileri içermektedir. Ankara kenti 25 adet ilçeye sahiptir. Kırmızı renk ile gösterilen çalışma alanı aynı zamanda merkez olan Çankaya ilçesinde bulunmaktadır. Burası raylı sistemlerinde merkezi konumundadır. Başkentray, ankaray ve metro kentte bulunan raylı sistemleri oluşturmaktadır. Güzergahları, hatları, birbirleriyle ilişkileri, başlangıç ve son durakları haritalamada yer almaktadır. Başlangıç ve son durakları; Başkentray'ın Kayaş-Sincan, Ankaray'ın Dikimevi-AŞTİ, metronun ise M1 hattı Kızılay-Batıkent, M2 hattı Kızılay-Koru, M3 hattı Batıkent-Törekent ve M4 hattı Şehitler-Atatürk Kültür Merkezi olduğu görülmektedir.

Bu duraklardan Kızılay durağı, Ankaray ve metronun kesişim noktası olarak yer almaktadır.

Çeşitli semboller yardımıyla ifade edilen verilerden bir diğeri ise mor noktalarla gösterilen, 2021 yılına ait ilçelere göre Ankara kentinin nüfusudur. Haritalamaya göre Çankaya ve merkezde bulunan ilçelerde nüfusun fazla olduğu, yüzölçümü büyük olan çevre illerde ise nüfusun daha az olduğu anlaşılmaktadır. Alışılmış nüfus grafiklerinin aksine net rakamlara yer verilirse de bu bilgiler yardımcı bilgiler olarak geçmektedir ve diğer verilerle birleşerek daha kullanışlı hale gelmektedir. Haritalamaya baktığımızda bu verilerin görsel olarak ifade edilmesi algılanmasını kolaylaştırmıştır. Ayrıca haritalamada D140, O20, E89 ve D750 gibi önemli karayolları ile bazı yerlerin ilçe olma tarihlerine yer verilmiştir. Bu yerler sağdan sola; Kahramankazan (1987), Güdül (1957), Beypazarı (1863) ve Nallıhan (1864)'dir.

Haritalamanın sol alt bölümünde yer alan grafikte, Ankara'da bulunan parklardaki hareketlilik görselleştirilmiştir [96]. Bu grafik hareket ve tarih eksenlerinden oluşmaktadır. Yaz ile sonbahar aylarında, park ve yeşil alanlarda hareketliliğin arttığı gözlemlenmiştir.

Haritalamada yönlerin gösterildiği eksenin orta noktası, diğer bir çalışma alanı olan Çankaya, Kuğulu Park'ı göstermektedir. Sağ üst kısımda Kuğulu Park ile çevresinin planı, pafta bölünmeleri ve numaralarına yer verilmiştir. Burada Kuğulu Parkın konumu, etrafındaki yapılaşma, dolu-boş oranı, parsel bölünmeleri, sınırlar ve yollar gibi verilere ulaşılabilmektedir. Ayrıca Kuğulu Park'ta 28.08.2022 tarihinde, saat 10.00-17.00 arası yapılan gözlem ve analize göre kullanıcıların yoğunluğu görselleştirilmiştir. Saat ilerledikçe parktaki kullanıcı yoğunluğu artmaktadır. Çalışmanın başında yapılan anket ve alandan elde edilen gözlemlerden yola çıkarak belirlenen eylemler haritalamada gösterilmiştir. Parkta sık gözlemlenen eylemler şunlardır; oturma, yürüme, yemek yeme-içme, oyun oynama ve fotoğraf çekme.

Bu yaratıcı haritalamada yararlanılan diğer bir teknik ise katmanlamadır. Bu teknik ile Kuğulu Park ve çevresindeki yollar, yeşil alan ve kentsel yaşam görsel olarak ifade edilmiştir. Yolların organik bir yapıda olduğu, simetrik bir aksa sahip olmadığı görülmektedir. İkinci katman olan yeşil alanlar incelendiğinde çalışma alanının etrafında yoğunlaştığı gözlemlenmiştir. Son katman olan kentsel yaşamda ise yakın çevresinde bulunan önemli park, yapı ve yolların konumları ile isimlerine yer verilmiştir. Bunlar;

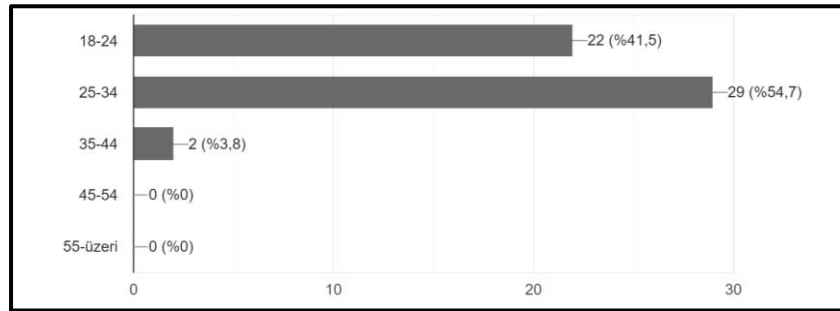
Cinnah Caddesi, Seğmenler Parkı, Tunalı Hilmi Caddesi, Elçilikler ve Karum alışveriş merkezidir. Bununla birlikte kentsel mekânın çevresinde belirlenen üç noktada morfolojik çeşitlilik analizi yapılmıştır ve fotoğraflarına yer verilmiştir. Parsel-yapı ilişkisine bakıldığında çok çeşitli ve düzensiz bölünmelerden oluştuğu anlaşılmaktadır. Burada aktivitelere yön veren kentsel dokuya dikkat çekmek istenmiştir.

Tüm bu verileri kapsayan haritalama örneği klasik haritalardan farklı olarak, kentin dinamiklerini anlamaya ve eleştirel bir yaklaşım sağlamaya olanak vermiştir. Bu yöntem, deneyim ve hazır verilerin birleşimi sonucunda insan-çevre ilişkisini görünür kılmaktadır. Ayrıca kentlerin ve mekanların temsiline açık uçlu, etkileşimli bir pencere açmıştır.

4.3.2. Kelime Bulutu Yöntemi ile Verilerin Görselleştirilmesi

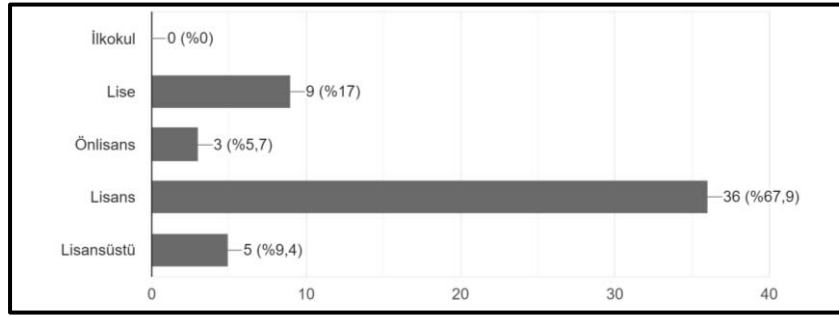
Bu bölümde “Bilgi ve Veri Toplama Yöntemi Olarak Haritalamanın İnsan-Çevre İlişkisini Görünür Kılmadaki Etkisi ve Yöntemlerini Araştırma Çalışması” isimli yapılan anketten elde edilen verilerin, kelime bulutu yöntemiyle görselleştirilmesi hedeflenmiştir. Ankette öncelikle katılımcıları tanımlayıcı bazı sorulara yer verilmiştir. Buradan elde edilen sonuçlara göre ankete katılım sağlayan 53 kişinin %41,5’i 18-24 yaş, %54,7’si 25-34 yaş, %3,8’i ise 35-44 yaş aralığında bulunmaktadır (Çizelge 4.1).

Çizelge 4.1. Katılımcıların Yaş Aralığı (Yazar tarafından oluşturulmuştur).



Eğitim durumları ise %17 lise, %5,7 önlisans, %67,9 lisans ve %9,4 lisansüstü olarak tespit edilmiştir (Çizelge 4.2). Ayrıca katılımcıların %3,8’i 0-1 yıl, %3,8’i 2-5 yıl, %7,5’i 6-9 yıl, %84,9’u 10 yıl ve üzeri süre aralığında Ankara’da oturmaktadır.

Çizelge 4.2. Katılımcıların Eğitim Durumu (Yazar tarafından oluşturulmuştur).



Daha sonra katılımcılara kelime bulutu analizinde yararlanmak amacıyla iki soru yönlendirilmiştir. Bu sorulardan ilki; Ankara kentinin sizde çağrışımları nelerdir? 5 kelime ya da kelime grubu ile ifade etmeniz gerekirse bunlar ne olurdu? şeklindedir. Cevaplar, Google Formlar üzerinden metin haline dönüştürülüp, WordArt programına verilerin girilmesi sonucunda sıklık değerlerine göre görselleştirilmiştir. Burada bilgiler kelime yoluyla aktarılmakta ve analiz edilmektedir. Kelime sayısı, büyüklüğü, rengi, şekli, açısı, yoğunluğu ve arka planı gibi değişkenler bulunmaktadır. WordArt programı aracılığıyla tasarlanan ilk analiz Şekil 4.13'te gösterilmektedir.



Şekil 4.13. Katılımcılardaki Ankara Kentinin Çağrışımlarını İçeren Kelime Bulutu (Yazar tarafından oluşturulmuştur).

Tasarlanan kelime bulutu haritalamasında; Anıtkabir, Kuşulu Park, Kızılay, Atakule, başkent, AVM (alışveriş merkezi), simit, memur, Hamamönü, Ulus, Ankara Kalesi, gri, Kızılay Meydanı, Atatürk, Bahçelievler, Tunalı, keçi, üniversiteler, Gençlik Parkı, Harikalar Diyarı, Göksu Parkı, Mogan Gölü, Seğmenler Parkı gibi sözcüklerin öne plana çıktığı görülmektedir.

4.4. BİLİŞSEL HARİTALAMA

Bilişsel haritalamalar mekânsal deneyimleri, yer algısını ve yorumlamasını içeren kişiye özel ifade biçimidir. Yapılan anket çalışmasında katılımcılardan Ankara kentinin ve Kuşulu Park kentsel mekanının bilişsel haritalamasının çizilmesi istenmiştir (Çizelge 4.3). Kalem, kâğıt kullanımı ve ifade biçimi kullanıcılara bırakılmıştır. Bu çizimlerin incelenmesi iki aşamada yapılmıştır. Öncelikle basitlik/karmaşıklık, gerçeğe uygunluk ve çizim tekniği kriterlerine göre ardından Kevin Lynch'ın kentsel imaj öğelerine göre incelenmesi yapılmıştır.

Çizelge 4.3. Katılımcıların Tasarladığı Bilişsel Haritalama Örnekleri (Yazar tarafından oluşturulmuştur).



Ayrıca anket çalışmasında katılımcılara Ankara kentinde buluşma noktası olarak seçtikleri ve gitmekten hoşlandıkları yerler sorulmuştur. Kızılay, Kuğulu Park, Harikalar Diyarı, alışveriş merkezleri, Bahçelievler, Hamamönü, Seğmenler Parkı, kafeler, Ulus Meydanı, Anıtkabir, Kurtuluş Parkı, Göksu Parkı verilen cevaplardan bazılarıdır. Mekansal deneyim içeren bu cevapların, çoğunlukla bireylerin zihin haritalamalarını şekillendirdiği gözlemlenmiştir. Bununla birlikte yanıtların içinde kamusal alanların, park ve bahçelerin büyük bir yer kapladığı görülmektedir.

4.4.1. Bilişsel Haritalamaların Basitlik/Karmaşıklık, Gerçeğe Uygunluk ve Çizim Tekniği Kriterlerine Göre Değerlendirilmesi

Basitlik/karmaşıklık derecelendirmeleri; 1 basit, 2 orta ve 3 karmaşık olacak şekilde sınıflandırılmıştır (Çizelge 4.4). Buna göre Ankara kent haritalamasını çizen 19 kişinin (%35,84) ve Kuğulu Park haritalamasını çizen 29 kişinin (%54,71) zihin haritalamalarının basitlik/karmaşıklık seviyesinin basit (1) düzeyde olduğu görülmektedir.

Ankara bilişsel haritalamasını çizen 14 kişinin (%26,41) ve Kuğulu Park bilişsel haritalamasını çizen 6 kişinin (%11,32) çizimlerinin ise basitlik/karmaşıklık seviyesinin karmaşık (3) düzeyde olduğu belirlenmiştir.

Çizelge 4.4. Bilişsel Haritalamaların Basitlik/Karmaşıklık Derecelendirmeleri (Yazar tarafından oluşturulmuştur).

Basitlik/Karmaşıklık Derecelendirilmesi	Ankara Haritalaması	Kuğulu Park Haritalaması	Toplam Haritalama
Basit	19 Kişi (%35,84)	29 Kişi (%54,71)	48
Orta	20 Kişi (%37,73)	18 Kişi (%33,96)	38
Karmaşık	14 Kişi (%26,41)	6 Kişi (%11,32)	20
Toplam	53 Kişi (%100)	53 Kişi (%100)	106

Gerçeğe uygunluk derecelendirmeleri; 1 hiç uyuşma yok, 2 uyuşma var ve 3 çok uyuşma var olacak biçimde sınıflandırılmıştır. Çizelge 4.5'e göre Ankara kenti haritalamasını çizen 18 kişinin (%33,96) ve Kuğulu Park haritalamasını çizen 7 kişinin (%13,20) zihin haritalamalarının gerçeğe uygunluk seviyesinin 1 (hiç uyuşma yok) olduğu görülmektedir.

Çizelge 4.5. Bilişsel Haritalamaların Gerçeğe Uygunluk Derecelendirmeleri (Yazar tarafından oluşturulmuştur).

Gerçeğe Uygunluk Derecelendirilmesi		Ankara Haritalaması	Kuğulu Park Haritalaması	Toplam Haritalama
Hiç Uyuşma Yok	1	18 Kişi (%33,96)	7 Kişi (%13,20)	25
Uyuşma Var	2	24 Kişi (%45,28)	40 Kişi (%75,47)	64
Çok Uyuşma Var	3	11 Kişi (%20,75)	6 Kişi (%11,32)	17
Toplam		53 Kişi (%100)	53 Kişi (%100)	106

11 kişinin (%20,75) çizdiği Ankara ve 6 kişinin (%11,32) çizdiği Kuğulu Park bilişsel haritalamasının gerçeğe uygunluk derecesinin ise 3 (çok uyuşma var) olduğu saptanmıştır.

Son olarak çizim teknikleri kriter olarak değerlendirildiğinde bilişsel haritalamalar; diyagram, plan, görünüş, perspektif ve karma olarak sınıflandırılmıştır. Çizelge 4.6'ya göre Ankara bilişsel haritalamasını 6 kişi (%11,32), Kuğulu Park bilişsel haritalamasını 1 kişi (%1,88) diyagram tekniğiyle ve Ankara haritalamasını 3 kişi (%5,66), Kuğulu Park haritalamasını 4 kişi (%7,54) perspektif yöntemiyle çizmiştir. Verilere göre diyagram ve perspektif tekniği en az tercih edilen teknikler olmuştur.

En yoğun tercih edilen teknik olan karma teknikten ise Ankara haritalamasında 27 kişi (%50,94) ve Kuğulu Park haritalamasında 36 kişi (%67,92) yararlandığı görülmektedir.

Çizelge 4.6. Bilişsel Haritalamaların Çizim Tekniklerine Göre Sınıflandırılması (Yazar tarafından oluşturulmuştur).

Bilişsel Haritalamaların Çizim Teknikleri	Ankara Haritalaması	Kuğulu Park Haritalaması	Toplam Haritalama
Diyagram	6 Kişi (%11,32)	1 Kişi (% 1,88)	7
Plan	11 Kişi (%20,75)	8 Kişi (%15,09)	19
Görünüş	6 Kişi (%11,32)	4 Kişi (%7,54)	10
Perspektif	3 Kişi (%5,66)	4 Kişi (%7,54)	7
Karma	27 Kişi (%50,94)	36 Kişi (%67,92)	63
Toplam	53 Kişi (%100)	53 Kişi (%100)	106

Katılımcıların çizmiş olduğu zihin haritaları tüm bu kriterlere göre değerlendirdiğimizde kentteki ve kentsel mekandaki donatıların, alanlar arası ilişkinin, mekanların konumunun ve şekillerinin algılanma düzeylerinin yeterli olmadığı sonucu ortaya çıkmıştır. Haritalamalardan toplanan veriler ışığında, basit düzeyde çizim ve karma çizim sayısının fazla olması, çok uyuşma var oranının daha az olması gibi nedenlerden dolayı katılımcıların kentsel mekânı algılamada daha çok zorlandıkları görülmüştür.

4.4.2. Bilişsel Haritalamaların Kent İmgelerine Göre Değerlendirilmesi

Kevin Lynch'ın kenti tanımlarken yararlandığı imgelere göre Çizelge 4.7 oluşturulmuştur. Çizelgede yer alan bu imgeler farklı kavramları temsil etmektedir.

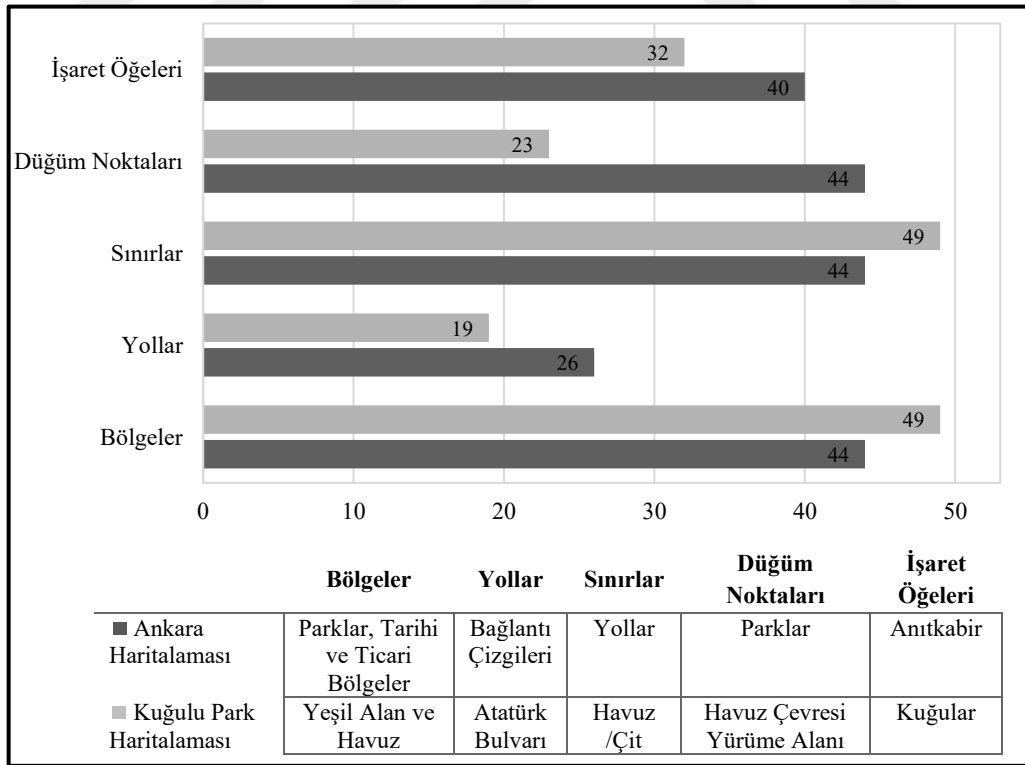
Çizelge 4.7. Bilişsel Haritalamalarda Yer Alan Kent İmgeleri (Yazar tarafından oluşturulmuştur).

Kent İmgeleri	Ankara Haritalaması Kent İmgeleri	Kuğulu Park Haritalaması Kent İmgeleri
Bölgeler	Konut Bölgesi, Ticari Bölge, Tarihi Bölge, Sanayi Bölgesi, Dini Bölge, Sağlık Kurumları, Parklar, Göller, Üniversite Yerleşkeleri, Meydanlar, Otobüs Terminali, Barajlar	Yeşil Alan, Fotoğraf Çekme Alanı, Ticari Alanlar, Konutlar, Parklar, Oturma Alanları, Oyun Parkları, Havuz, Elçilikler, Köpek Oyun Alanı, Şelale
Yollar	Ana Yollar, Ara Yollar, Sokaklar, Caddeler, Tren Yolları, Metro, Bulvar, Ankaray, Yürüyüş Yolu, Bisiklet Yolu, Teleferik, Üst Geçit, Köprü, Bağlantı Çizgileri	Yürüyüş Yolları, Üst Geçit, Bağlantı Çizgileri, Atatürk Bulvarı, Kaldırım, Köprüler, Caddeler (İran, Tunalı Hilmi, Polonya, Libya, Cinnah, Albay K.)
Sınırlar	Tren Yolu, Göller, Alan Çizgileri, Topoğrafya, Bölge Bitimi, Yeşil Doku, Parsel Çizgileri, Yollar, Barajlar, Metro Yolu	Yollar, Alan Çizimleri, Havuz/Çit, Zemin Şekilleri, Yeşil Doku, Topoğrafya, Oturma Duvarları Kaldırım
Düğüm Noktaları	Camiler, Meydanlar, Hastaneler, Kavşaklar, Parklar, Stadyumlar, Köprüler, Müzeler	Oyun Parkı, Fotoğraf Alanı, Köpek Gezdirme Alanı, Havuz Çevresi, Köprüler, Merdivenler
İşaret Ögeleri	Ulus Atatürk Heykeli, Hitit Güneşi Heykeli, Anıtkabir, AŞTİ, Duraklar, Camiler, Atakule, Sıhhiye Köprüsü, Üniversiteler, Hastaneler, Gençlik Parkı, Kuğulu Park, Seğmenler, Ankara Kalesi, Kütüphaneler, YDA Center, Kızılay AVM	Tunalı Hilmi Heykeli, 23 Nisan Heykeli, Çeşme, Büfe, Kuğular, Köprüler, Renkli Merdivenler, Şelale, Öpüşenler Heykeli, Kafe

Bu imgelerden ilki olan bölgeler, kentlerde ve kentsel mekanlarda farklı dokusu ya da karakteri olan yerleri karşılamaktadır. Yollar; hareket alanlarını, gözün izlediği doğrultuyu, aksları ve bağlantı çizgilerini simgelemektedir. Sınırlardan; alanın topoğrafyasını, doğrusal aksları, alanlar arası sınırları, ulaşım amaçlı kullanılmayan yolları ve bölgelerin bitimini ifade etmekte yararlanılmıştır. Düğüm noktaları diğer bir deyişle odak noktaları; kesişim noktalarını ya da belirli aktivitelerin yoğunlaştığı noktaları temsil etmektedir. İşaret öğeleri yani simgeler ise; kolay tanımlanabilen, görselliği baskın olan ve rotaları belirlemede yardımcı olan referans noktaları olarak incelenmiştir [97],[98].

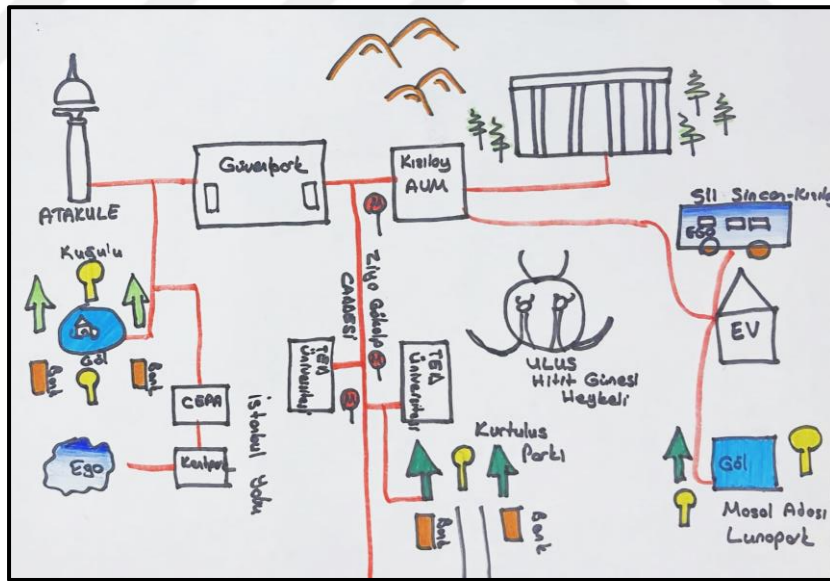
Çizelge 4.7’de insan-yer etkileşiminin incelenmesi katılımcıların belleği üzerinden yapılmıştır. Bu analiz bireylerin zihninde Ankara kentinin ve Kuğulu Park kentsel mekânın hangi bileşenlerden oluştuğunu, katılımcıların imaj öğelerinden hangisini daha çok algıladığını inceleme fırsatı sunmaktadır. Algılanan bölgeler en yoğun Çankaya, Altındağ, Sincan, Yenimahalle ve Etimesgut semtinde bulunmaktadır.

Çizelge 4.8. Bilişsel Haritalamalarda En Çok Tekrar Eden İmgeler (Yazar tarafından oluşturulmuştur).



olan parklar ise düğüm noktası olarak yer almıştır. Parkların ardından camiler ve meydanlar en çok algılanan yerler olmuştur. Bu yerler kullanıcıları kesiştiren, sosyal bağları yansıtan ortak alanlar olarak karşımıza çıkmaktadır. Buradan kentlerde ki kamusal alanların toplum belleğinde büyük bir yere sahip olduğu anlaşılmaktadır. Bununla birlikte kentin tarihi bölgeleri ön planda olmasına rağmen müzelere 53 kişiden 3 kişi çiziminde yer vermiştir. Bir düğüm noktası olarak algılanmaması müzelerin gerekli ölçüde ziyaret edilmediğinin yani mekânsal deneyimin yeterli olmadığına göstergesi olarak değerlendirilmiştir.

Ankara haritalamasında en çok tekrar eden işaret öğesinin ise 40 kişinin çizimiyle Anıtkabir olduğu belirlenmiştir. Ardından Atakule ve Kuğulu Park gelmektedir. Bu imgeler farklı özellik taşıyan simgelerdir. Anıtkabir kendi özgü mimarisiyle Ankara kentinin algılanmasında ve incelenmesinde büyük tarihi bir öneme sahiptir. Atakule, çeşitli alanlardan görünebilme özelliğiyle birlikte kolaylıkla tanımlanabilen ve rota belirlemede faydalanılan simgelere örnek teşkil etmektedir. Kuğulu Park ise bireylerin eylem yapmakta kullandığı, arkadaşların buluştuğu ve çocukların vakit geçirdiği bir yer olarak kentin simgeleri arasında yerini almıştır (Şekil 4.16).

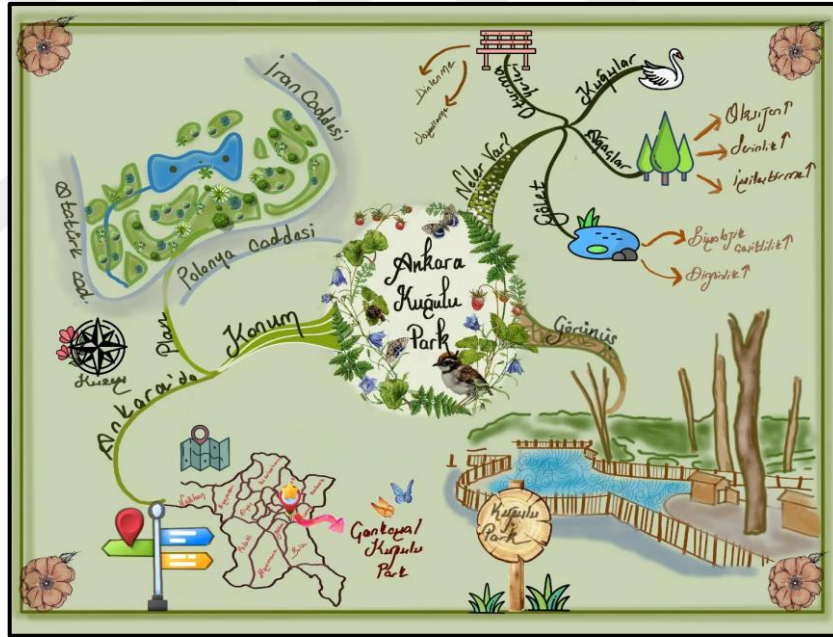


Şekil 4.16. Ankara Kentinin Bilişsel Haritalama Örneği (Yazarın kendi arşivinden).

Kuğulu Park haritalamalarından elde edilen verilere göre 49 kişi bölgeler arasında yeşil alan ve havuz, 19 kişi ise yollar arasında Atatürk Bulvarı'nı çizmeyi tercih etmiştir. Bölgelerden yeşil alanların yoğun olarak algılanması parkın peyzaj düzenlemesinin güçlü olduğunu göstermektedir. Çok yıllık ve çeşitli bitki örtüsüne sahip olan bu park, çimlerde oturma, uzanma, yemek yeme-içme gibi bir sürü aktiviteye olanak tanımaktadır. Kuğulu

Park'ın çevresi yoğun bir ticari aksa sahiptir ve bu aksın son noktasında bulunması çizimlerde yeşil dokusunun ön plana çıkmasında etkili olmuştur. Yeşil alanlara göre şekillenmesi ise parka organik bir yapı kazandırmıştır. Parkta yer alan bazı ağaçlar etrafına oturma elemanı tanımlanarak tasarıma dahil edilmiştir. Doğal dokusu korunmaya çalışılan bu yerin sahip olduğu canlı çeşitliliği baskın bir görsel algı oluşmasını sağlamıştır (Şekil 4.17).

Havuz bölgesinin yoğun algılanmasında parkın merkezinde yer alması etkili olmuştur. Ayrıca parka girişten itibaren yürüyüş yolları kullanıcıları havuza yönlendirmektedir. Parkın ismini aldığı kuğular 32 kişinin çizimiyle en sık algılanan işaret ögesi olurken, dikkatleri havuz ve çevresine çekmiştir. Böylece havuz çevresindeki yürüme alanları düğüm noktası (23 kişi) haline gelmiştir. Burası yürüme alanının yanında seyir alanı olarak da işlev görmektedir. Oyun parkı ve köprüler ise havuz çevresi yürüme alanından sonra en sık çizilen düğüm noktaları olmuştur.



Şekil 4.17. Kuğulu Park Bilişsel Haritalama Örneği (Yazarın kendi arşivinden).

Benzer şekilde 49 kişinin sınır olarak havuz ve çitleri çizmesi, bilişsel haritalamalarda yer alan imgelerin daha çok havuz ve çevresindeki donatıları kapsamına örnek teşkil etmektedir. Çitler, doğal malzemeye yapılmasına ve güvenlik açısından önemli bir donatı olmasına rağmen katılımcıların zihninde baskın bir sınır ögesi olarak bulunmaktadır. Haritalamalarda çizilen yollar ve yeşil doku ise diğer güçlü sınır öğelerini temsil etmektedir.

Kuğulu Park mekânsal kademelenme açısından incelendiğinde kamusal mekân olarak değerlendirilmektedir. Bununla birlikte park sınırlarında yarı kamusal ve özel mekanlarda bulunmaktadır. Çay bahçesi olarak açılan kafeterya günümüzde özel mekân olarak kendi güvenli sınırını oluşturmuştur. Kafeterya, kuğulardan sonra çizimlerde en çok yer verilen işaret öğesini simgelemektedir. Ardından köprüler ve renkli merdivenler gelmektedir.

Anketten elde edilen bilişsel haritalamalarda, katılımcıların kent ile kentsel mekâna bakışı beş imge üzerinden incelenmiştir. Genel olarak Ankara haritalamalarında katılımcıların kenti; keskin sınırları olmayan, kamusal alanları ön planda tutan, ticari ve tarihi bölgeleri yoğunlukta olan bir yer olarak algıladıkları belirlenmiştir. Kuğulu Park'ta ise yeşil alanların ve havuz çevresinin katılımcıların algısında büyük bir yere sahip olduğu görülmüştür. Bununla birlikte heykellerin, çeşme ve şelalenin yeterince algılanmadığı gözlemlenmiştir.

4.5. AKTİVİTE HARİTALAMASI

4.5.1. Veri Hazırlama Süreci

Bu bölümde aktivite haritalaması yöntemiyle Kuğulu Park kentsel mekanındaki fiziksel ve aktivite örüntüleri birlikte değerlendirilip aktivite kalıpları görünür kılınmıştır. Belirlenen mekânda fiziksel örüntüler ve aktivite örüntüleri arasındaki etkileşim, pasif/aktif kullanıcı faaliyetleri, kullanım şekilleri ve mekânın tasarım özellikleri incelenmiştir. Kavramsal çerçeve kapsamında bilgi ve veri toplamada yararlanılan ilkeler Çizelge 4.9'da verilmiştir. Bu veriler, aktivite türleri ve tasarım özelliklerini içeren haritalamaları oluştururken referans olarak kullanılmıştır.

Kullanıcı sayısı mekânın yoğunluğunu belirleyip, canlılığını etkilemektedir. Alanın sahip olduğu kullanım çeşitliliği ve mekânın çekiciliği ise bireyleri mekânda tutmaktadır [30]. Bu sebeple aktivite ilkelerinden yoğunluk, canlılık, insanları mekanlara çeken şeyler ve alan kullanım çeşitliliği incelenmiştir.

Kentsel mekandaki aktif ve pasif aktiviteler, anket ve gözlem yoluyla belirlenmiştir. Pasif aktiviteler; oturmak, ayakta durmak/seyretmek, müzik dinlemek, uzanmak ve kitap okumak gibi aktivitelerden oluşmaktadır. Aktif aktiviteler ise yürümek, fotoğraf çekmek, yemek yemek/içmek, bisiklet sürmek ve oyun oynamak aktivitelerini kapsamaktadır.

Çizelge 4.9. Aktivite ve Fiziksel Bileşenler ile İlkeleri [30].

Aktivite Bileşeni		Aktivite İlkeleri
Aktivite Düzeyi	Aktivite Türü	
Pasif Katılım	Oturma	<ul style="list-style-type: none"> Yoğunluk ve Canlılık: Alanı Kullanan Kişi Sayısı İnsanları Mekâna Çeken Şeyler Alan Kullanımının Çeşitliliği
	Oturma-Çocuk	
	Oturma-Bebek Arabası	
	Oturma-Tekerlekli Sandalye	
	Ayakta Durma/Seyretme	
	Uzanma	
	Müzik Dinleme	
	Kitap Okuma	
Aktif Katılım	Yürüme	
	Yürüme-Çocuk	
	Yürüme-Bebek Arabası	
	Yürüme-Tekerlekli Sandalye	
	Fotoğraf Çekimi	
	Yemek Yeme/İçme	
	Bisiklet Sürme	
	Oyun Oynama	
Fiziksel Bileşenler		Fiziksel İlkeler
Tasarım Özellikleri		<ul style="list-style-type: none"> Tasarım Düzeni İşaret Ögesi Yeşil Alan ve Su Alanı
Yollar, Kenarlar, Mobilya, Doğal Özellikler		

Tasarım özellikleri, kullanıcıları alanda kalmaya ve alanı kullanmaya teşvik etmektedir. Yollar, kenarlar, donatılar ve doğal güzellikler tasarım özelliklerini oluşturmaktadır. Bu özellikler, alandaki işaret öğelerini niteleyen tasarım düzenleri, yeşil alan ve su alanı gibi belirlenmiş bazı fiziksel ilkelerden elde edilmiştir (Çizelge 4.10). Tasarım özelliklerinde Lynch'in fiziksel öğelerinden yollar ve kenarlara yer verilmiştir [30].

Yollar, kentsel mekân içindeki yürüyüş yollarını kapsamaktadır. Kenarlar ise oyun parkındaki oturma duvarı, parkı çerçeveleyen kaldırım taşları, merdivenler, Tunalı Hilmi Heykelinin çevresi ve park sınırı gibi yerleri temsil etmektedir. Bununla birlikte kentsel mekâna yayılan banklar, yuvarlak oturma elemanları, çocuk oyun alanları, evcil hayvan oyun alanı, çeşme, heykeller, su öğeleri/çit ve köprüler kentsel donatıları, çimler ise doğal özellikleri simgelemektedir.

Çizelge 4.10. Kentsel Mekandaki Tasarım Özellikleri (Yazar tarafından oluşturulmuştur).

Tasarım Özellikleri	
Yollar	Yürüyüş Yolları
Kenarlar	Kenarlar
Kentsel Mobilyalar	Bank
	Yuvarlak Oturma Elemanı
	Çocuk Oyun Alanları
	Evcil Hayvan Oyun Alanı
	Çeşme
	Heykeller
	Su Öğeleri/Çit
	Köprüler
Doğal Özellikler	Çim Alan

Çalışmada toplanan bilgi ve veriler doğrudan gözlem, aktivite haritalaması ve Coğrafi Bilgi Sistemleri (CBS) kullanılarak değerlendirilmiştir. Aktiviteler belirlendikten sonra alan çalışması başlamıştır ve gözlemler, alan fotoğrafları, videolar yardımıyla basit aktivite haritalamaları çıkarılmıştır. Dört gün boyunca gerçekleştirilen bu işlem sonucunda CBS’de ArcMap uygulaması kullanılarak aktivite noktaları planlara aktarılmıştır. Burada ArcCatalog arayüzünde veri tabanı oluşturulup, her bir aktivite noktasına sayısal kimlik girilmiştir. Bu noktalara kimlik (ID) değeri ile birlikte şekil, gün, zaman, tarih, cinsiyet, aktivite türü, düzeyi ve tasarım özellikleri gibi bilgilerde atanarak öznelik tablosu (attribute table) oluşturulmuştur. Bir günde üç oturum gözlemlenmiş ve bu oturumlar için farklı öznelik tabloları girilmiştir (Şekil 4.18). Ardından bu oturumlar ortak bir veri tabanında birleştirilip günlük ve karma aktivite haritalamaları elde edilmiştir. Bu sayede ise aktivite modelleri görünür kılınmıştır. Aktivite modelleri; sık kullanılan aktiviteleri, bu aktivitelerin konumunu, zamanını ve çeşitliliğini ortaya çıkarmıştır. Bu değerleri ortaya çıkarırken frekans (sıklık) ve sembolji (sembolik gösterme) değerlerinden faydalanılmıştır. Frekans, aktivite sıklığını yani alanı kullanan kişi sayısını inceleme fırsatı tanırken aynı zamanda kentsel mekânın fiziksel özelliklerinin, kullanıcı faaliyetleri üzerinde etkisini de değerlendirme olanağı sunmaktadır. Semboloji ise aktivite kalıplarının haritalamalarla görselleştirilmesine imkân tanımaktadır. Elde

edilen haritalamaların frekans ve yüzde durumları ArcToolbox arayüzü kullanılarak tablo haline getirilmiştir.

OBJECTID	SHAP	GUN	TARİH	SAAT	CİNSİYET	AKTİVİTE_DÜZEYİ	AKTİVİTE_TURU	TESARIM_ÖZELLİKLERİ
664	Point	Salı	23.8.2022	10	Erkek	Pasif	Oturma	Bank
665	Point	Salı	23.8.2022	10	Erkek	Pasif	Oturma	Bank
666	Point	Salı	23.8.2022	10	Erkek	Pasif	Oturma	Bank
667	Point	Salı	23.8.2022	10	Erkek	Pasif	Oturma	Bank
668	Point	Salı	23.8.2022	10	Erkek	Pasif	Oturma	Bank
669	Point	Salı	23.8.2022	10	Erkek	Pasif	Oturma	Bank
670	Point	Salı	23.8.2022	10	Erkek	Pasif	Oturma	Bank
671	Point	Salı	23.8.2022	10	Erkek	Pasif	Oturma	Bank
672	Point	Salı	23.8.2022	10	Erkek	Pasif	Oturma	Bank
673	Point	Salı	23.8.2022	10	Erkek	Pasif	Oturma	Bank
674	Point	Salı	23.8.2022	10	Erkek	Pasif	Oturma	Bank
675	Point	Salı	23.8.2022	10	Erkek	Pasif	Oturma	Bank
676	Point	Salı	23.8.2022	10	Erkek	Pasif	Oturma	Bank
677	Point	Salı	23.8.2022	10	Erkek	Pasif	Oturma	Bank
678	Point	Salı	23.8.2022	10	Kadın	Pasif	Oturma-Çocuk	Bank
614	Point	Salı	23.8.2022	13	Erkek	Pasif	Uzama	Çm Alan
615	Point	Salı	23.8.2022	10	Kadın	Pasif	Oturma	Bank
616	Point	Salı	23.8.2022	10	Kadın	Pasif	Oturma	Bank
617	Point	Salı	23.8.2022	10	Kadın	Pasif	Oturma	Bank
618	Point	Salı	23.8.2022	10	Kadın	Pasif	Oturma	Bank
619	Point	Salı	23.8.2022	10	Kadın	Pasif	Oturma	Bank
620	Point	Salı	23.8.2022	10	Kadın	Pasif	Oturma	Bank
621	Point	Salı	23.8.2022	10	Kadın	Pasif	Oturma	Bank
622	Point	Salı	23.8.2022	10	Kadın	Pasif	Oturma	Bank
623	Point	Salı	23.8.2022	10	Kadın	Pasif	Oturma	Bank
624	Point	Salı	23.8.2022	10	Kadın	Pasif	Oturma	Bank
625	Point	Salı	23.8.2022	10	Kadın	Pasif	Oturma	Bank
626	Point	Salı	23.8.2022	10	Kadın	Pasif	Oturma	Bank
627	Point	Salı	23.8.2022	10	Kadın	Pasif	Oturma	Bank
628	Point	Salı	23.8.2022	10	Kadın	Pasif	Oturma	Bank
629	Point	Salı	23.8.2022	10	Kadın	Pasif	Oturma	Bank
630	Point	Salı	23.8.2022	10	Kadın	Pasif	Oturma	Bank
631	Point	Salı	23.8.2022	10	Kadın	Pasif	Oturma	Bank
632	Point	Salı	23.8.2022	10	Kadın	Pasif	Oturma	Bank
633	Point	Salı	23.8.2022	10	Kadın	Pasif	Oturma	Bank
634	Point	Salı	23.8.2022	10	Kadın	Pasif	Oturma	Bank
635	Point	Salı	23.8.2022	10	Kadın	Pasif	Oturma	Bank
636	Point	Salı	23.8.2022	10	Kadın	Pasif	Oturma	Bank
637	Point	Salı	23.8.2022	10	Kadın	Pasif	Oturma	Bank
638	Point	Salı	23.8.2022	10	Kadın	Pasif	Oturma	Bank
639	Point	Salı	23.8.2022	10	Kadın	Pasif	Oturma	Bank
640	Point	Salı	23.8.2022	10	Kadın	Pasif	Oturma	Bank
641	Point	Salı	23.8.2022	10	Kadın	Pasif	Oturma	Bank
642	Point	Salı	23.8.2022	10	Kadın	Pasif	Oturma	Bank
643	Point	Salı	23.8.2022	10	Kadın	Pasif	Oturma	Bank
644	Point	Salı	23.8.2022	10	Kadın	Pasif	Oturma	Bank
645	Point	Salı	23.8.2022	10	Kadın	Pasif	Oturma	Bank
646	Point	Salı	23.8.2022	10	Kadın	Pasif	Oturma	Bank
647	Point	Salı	23.8.2022	10	Kadın	Pasif	Oturma	Bank
648	Point	Salı	23.8.2022	10	Kadın	Pasif	Oturma	Bank
649	Point	Salı	23.8.2022	10	Kadın	Pasif	Oturma	Bank
650	Point	Salı	23.8.2022	10	Kadın	Pasif	Oturma	Bank
651	Point	Salı	23.8.2022	10	Kadın	Pasif	Oturma	Bank
652	Point	Salı	23.8.2022	10	Kadın	Pasif	Oturma	Bank
653	Point	Salı	23.8.2022	10	Kadın	Pasif	Oturma	Bank
654	Point	Salı	23.8.2022	10	Kadın	Pasif	Oturma	Bank
655	Point	Salı	23.8.2022	10	Kadın	Pasif	Oturma	Bank

Şekil 4.18. Veri Girişi ve Öznitelik Tablolarının Oluşturulması (Yazar tarafından oluşturulmuştur).

4.5.2. Aktivite Haritalamalarının İncelenmesi

4.5.2.1. Aktivite Düzeyi ve Türü

Çalışmaya ait ilk gözlem 5 Ağustos 2022 tarihinde, saat 10.00, 13.00 ve 17.00 da fotoğraf, video ve basit aktivite haritalaması yoluyla kayıt altına alınmıştır. Basit aktivite haritalamalarına sabah 96 kişi (%16,8), öğlen 219 kişi (%38,3), akşam 256 kişi (%44,8) olmak üzere toplam 571 kişi işaretlenmiştir. CBS' de sayısallaştırılan bu haritalamalar Şekil 4.19'da gösterilmektedir (EK-3).

Cuma günü toplanan bu veriler aktivite düzeyine göre incelendiğinde 399 kişi (%69,87) pasif, 172 kişi (%30,12) aktif aktivitelerde bulunmuştur (EK-4). Aktif aktivitelerin %84'ünü yürüme grubu (yürüme, yürüme-çocuk, yürüme-bebek arabası, yürüme-tekerlekli sandalye), %8'ini fotoğraf çekme ve %6'sını oyun oynama oluşturmaktadır. Frekans değerleri incelendiğinde pasif aktivitelerin ise %88'ini oturmak (oturma, oturma-bebek arabası, oturma-çocuk, oturma-tekerlekli sandalye) ve %9'unu ayakta durmak/seyretmenin meydana getirdiği gözlemlenmiştir (Çizelge 4.11). Parkta yemek yeme/içme tüm aktivitelerin %0,17'sini (1 kişi) oluşturarak, en az tercih edilen aktivite olmuştur.

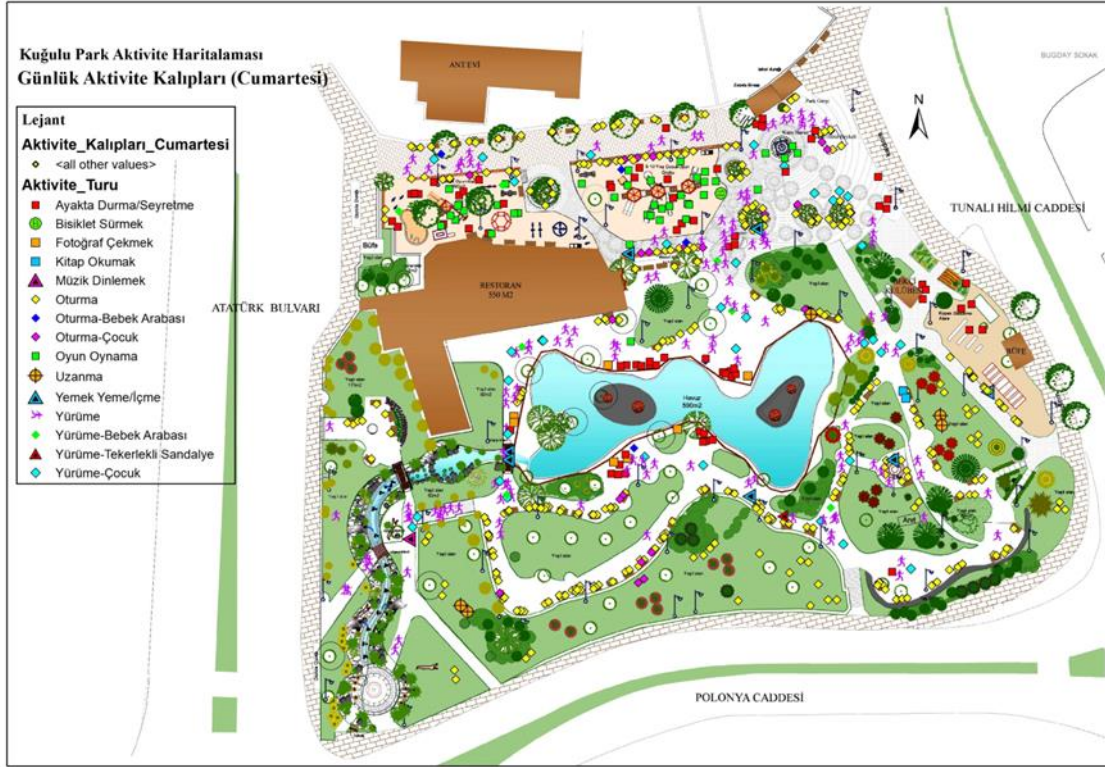


Şekil 4.19. Günlük Aktivite Kalıpları Haritalaması-Cuma (EK-3) (Yazar tarafından oluşturulmuştur).

Çizelge 4.11. Cuma Günü Aktivite Düzeyi ve Türü (Yazar tarafından oluşturulmuştur).

Aktivite Düzeyi	Frekans (No)	Yüzde (%)	Aktivite Türü	Sabah		Öğlen		Akşam	
				No	%	No	%	No	%
Aktif	172	30,12	Fotoğraf Çekmek	1	0,17	5	0,87	9	1,57
			Yürüme	24	4,20	56	9,80	52	9,10
			Yürüme-Bebek Arabası	1	0,17	-	-	2	0,35
			Yürüme-Çocuk	1	0,17	4	0,70	5	0,87
			Oyun Oynama	-	-	4	0,70	7	1,22
			Yemek Yeme/İçme	-	-	-	-	1	0,17
Pasif	399	69,87	Ayakta Durma/Seyretme	8	1,40	15	2,62	14	2,45
			Oturma	52	9,10	127	22,2	154	26,9
			Oturma-Bebek Arabası	1	0,17	2	0,35	2	0,35
			Oturma-Çocuk	8	1,40	1	0,17	8	1,40
			Kitap Okumak	-	-	2	0,35	-	-
			Müzik Dinlemek	-	-	1	0,17	1	0,17
			Uzanma	-	-	2	0,35	1	0,17
Toplam	571	100	Toplam	96	16,8	219	38,3	256	44,8

Alan çalışmasının ikinci günü, 6 Ağustos 2022 tarihinde cumartesi günü gerçekleştirilmiştir. Gözlem süresince alanda 709 kişi bulunmuştur (Şekil 4.20, EK-5).



Şekil 4.20. Günlük Aktivite Kalıpları Haritalaması-Cumartesi (EK-5) (Yazar tarafından oluşturulmuştur).

Bireylerin %16,3'ü (116 kişi) saat 10.00'da, %29,1'i (207 kişi) 13.00'da ve son olarak %54,4'ü (386 kişi) ise saat 17.00'da alanı kullanmıştır (Çizelge 4.12). Alandaki aktivitelerin düzeyi incelendiğinde baz alınan nüfusun %33,14'ünün aktif olduğu belirlenmiştir. Pasif aktiviteler ise %66,85 ile çoğunlukta gerçekleştirilmiştir (EK-6).

Bununla birlikte tüm aktiviteler incelendiğinde öne çıkan aktivite %55,5 (394 kişi) ile pasif bir aktivite olan oturmak olmuştur. Bu aktiviteyi %25,3 (180 kişi) ile yürüme, %10,1 (72 kişi) ile ayakta durma/seyretme ve %5,64 ile (40 kişi) oyun oynama takip etmektedir. Cumartesi günü diğer aktiviteler; fotoğraf çekmek %0,98 (7 kişi), yemek yeme/içme %0,70 (5 kişi), kitap okumak %0,28 (2 kişi), müzik dinlemek ve bisiklet sürmek %0,14 (1 kişi) oranında gerçekleştirilmiştir.

Çizelge 4.12. Cumartesi Günü Aktivite Düzeyi ve Türü (Yazar tarafından oluşturulmuştur).

Aktivite Düzeyi	Frekans (No)	Yüzde (%)	Aktivite Türü	Sabah		Öğlen		Akşam	
				No	%	No	%	No	%
Aktif	235	33,14	Fotoğraf Çekmek	1	0,14	2	0,28	4	0,56
			Yürüme	27	3,80	40	5,64	70	9,87
			Yürüme-Bebek Arabası	1	0,14	4	0,56	2	0,28
			Yürüme-Çocuk	6	0,84	10	1,41	19	2,67
			Yürüme-Tekerlekli Sandalye	-	-	1	0,14	-	-
			Yemek Yeme/İçme	-	-	4	0,56	3	0,42
			Oyun Oynama	5	0,70	13	1,83	22	3,10
			Bisiklet Sürmek	-	-	-	-	1	0,14
Pasif	474	66,85	Ayakta Durma/Seyretme	12	1,69	27	3,80	33	4,65
			Oturma	56	7,89	99	13,9	212	29,9
			Oturma-Bebek Arabası	1	0,14	1	0,14	3	0,42
			Oturma-Çocuk	4	0,56	6	0,84	12	1,69
			Kitap Okumak	2	0,28	-	-	-	-
			Müzik Dinlemek	-	-	-	-	1	0,14
			Uzanma	1	0,14	-	-	4	0,56
Toplam	709	100	Toplam	116	16,3	207	29,1	386	54,4

Saat 10.00'da gerçekleştirilen oturumda erkek ve kadın kullanıcıların 58 kişi (%8,18) ile eşit sayıda olduğu gözlemlenmiştir. 13.00'da 113 kişinin (%15,9) erkek, 94 kişinin (%13,2) kadın ve 17.00'da 194 kişinin erkek, 192 kişinin kadın olduğu belirlenmiştir. Genel olarak değerlendirildiğinde ise alanı kullanan bireylerin cinsiyet dağılımının yaklaşık olduğu görülmektedir.

Üçüncü gözlem 23 Ağustos 2022 Salı günü, çalışmanın hafta içi ikinci günü olarak belirlenmiştir. Gerçekleştirilen oturumlarda 376 erkek ve 367 kadın olmak üzere toplam 743 kişi alanı kullanmıştır (Şekil 4.21, EK-7). Bununla birlikte yapılan aktivite haritalamasına göre salı günü, frekans (sıklık) değeri en yüksek ikinci gün olmuştur. Çalışma alanında saat 10.00'da 130 kişi (%17,4), 13.00'da 297 kişi (%39,9) ve 17.00'da 316 kişi (%42,5) gözlemlenmiştir (Çizelge 4.13).



Şekil 4.21. Günlük Aktivite Kalıpları Haritalaması-Salı (EK-7) (Yazar tarafından oluşturulmuştur).

Aktivite düzeyi 508 kişi ile %68,37 oranında pasif ve 235 kişinin katılımıyla %31,62 oranında aktif olarak belirlenmiştir (EK-8). Ayrıca haritalama yöntemiyle toplanan bu verilerde pasif aktivite oranlarının; oturma %54,9 (408 kişi), ayakta durma/seyretme %12,5 (93 kişi), uzanma %0,80 (6 kişi) ve müzik dinleme %0,13 (1 kişi) olduğu görülmektedir. Sabah kullanıcıların oturma aktivitesini sessiz bir alanda dinlenmek amacıyla, ilerleyen saatlerde ise birlikte vakit geçirmek amacıyla kullandıkları gözlemlenmiştir.

Frekans değeri göz önünde bulundurulduğunda yürüme 181 kişi ile (%24,3) en aktif aktivite olarak yer almıştır. Fotoğraf çekmek ise %2,01 (15 kişi) oranında gerçekleşmesine rağmen alanda dikkat çeken aktiviteler arasında bulunmaktadır. Gözlem periyodu süresince oyun oynamak (%4,03), yemek yeme/içme (%1,07) ve bisiklet sürmek (%0,13) aktif olarak gerçekleştirilen diğer aktiviteleri kapsamaktadır.

Çizelge 4.13. Salı Günü Aktivite Düzeyi ve Türü (Yazar tarafından oluşturulmuştur).

Aktivite Düzeyi	Frekans (No)	Yüzde (%)	Aktivite Türü	Sabah		Öğlen		Akşam	
				No	%	No	%	No	%
Aktif	235	31,62	Fotoğraf Çekmek	2	0,26	6	0,80	7	0,94
			Yürüme	35	4,71	64	8,61	56	7,53
			Yürüme-Bebek Arabası	1	0,13	-	-	3	0,40
			Yürüme-Çocuk	5	0,67	4	0,53	13	1,74
			Yemek Yeme/İçme	4	0,53	-	-	4	0,53
			Oyun Oynama	4	0,53	11	1,48	15	2,01
			Bisiklet Sürmek	-	-	1	0,13	-	-
Pasif	508	68,37	Ayakta Durma/Seyretme	13	1,74	42	5,65	38	5,11
			Oturma	63	8,47	161	21,6	171	23,0
			Oturma-Bebek Arabası	1	0,13	2	0,26	-	-
			Oturma-Çocuk	1	0,13	5	0,67	3	0,40
			Oturma-Tekerlekli Sandalye	-	-	-	-	1	0,13
			Müzik Dinlemek	1	0,13	-	-	-	-
			Uzanma	-	-	1	0,13	5	0,67
Toplam	743	100	Toplam	130	17,4	297	39,9	316	42,5

Tasarlanan aktivite haritalamaları, oturumlar sırasında aktivite türlerinin değişimini, sıklığını, lokasyonunu ve düzeyini görünür kılmaktadır. Son gözlem seansı, 28 Ağustos 2022 Pazar günü gerçekleştirilmiştir. Bugüne ait aktivite haritalaması Şekil 4.22’de gösterildiği gibidir (EK-9).

Hafta sonu olmasının da etkili olmasıyla 821 kişi ile pazar günü en fazla nüfusa sahip gün olmuştur. Bu nüfusun %61,2’si akşam saatlerinde Kuğulu Park’ta yer alırken, sabah ve öğlen saatlerinde ise toplamda 318 kişi alanda bulunmuştur (Çizelge 4.14). Pazar günü gerçekleştirilen tüm gözlem periyotları dikkate alındığında, sabah saatlerinde alanın daha az kişi tarafından kullanıldığı gözlemlenmiştir.

Toplanan verilere göre aktiviteler 494 kişinin katılımıyla %60,1 oranında pasif düzeydedir (EK-10). Bu orana en fazla katkı bulunan 376 kişi (%45,7) ile oturma aktivitesi olmuştur. Çalışma alanında, ayakta durma/seynetme 107 kişiyle (%13) en çok dikkat çeken aktiviteler arasında yer almaktadır. Kitap okumak, müzik dinlemek ve uzanmak ise tüm aktivitelerin %1,33’ünü oluşturmaktadır.



Şekil 4.22. Günlük Aktivite Kalıpları Haritalaması-Pazar (EK-9) (Yazar tarafından oluşturulmuştur).

Çizelge 4.14. Pazar Günü Aktivite Düzeyi ve Türü (Yazar tarafından oluşturulmuştur).

Aktivite Düzeyi	Frekans (No)	Yüzde (%)	Aktivite Türü	Sabah		Öğlen		Akşam	
				No	%	No	%	No	%
Aktif	327	39,82	Fotoğraf Çekmek	4	0,48	6	0,73	17	2,07
			Yürüme	20	2,43	62	7,55	131	15,9
			Yürüme-Bebek Arabası	-	-	1	0,12	2	0,24
			Yürüme-Çocuk	3	0,36	10	1,21	11	1,33
			Yemek Yeme/İçme	2	0,24	1	0,12	7	0,85
			Oyun Oynama	5	0,60	20	2,43	24	2,92
			Bisiklet Sürmek	-	-	1	0,12	-	-
Pasif	494	60,17	Ayakta Durma/Seyretme	7	0,85	29	3,53	71	8,64
			Oturma	40	4,87	91	11,0	220	26,7
			Oturma-Bebek Arabası	1	0,12	4	0,48	4	0,48
			Oturma-Çocuk	2	0,24	4	0,48	10	1,21
			Kitap Okumak	2	0,24	1	0,12	3	0,36
			Müzik Dinlemek	1	0,12	-	-	2	0,24
			Uzanma	1	0,12	-	-	1	0,12
Toplam	821	100	Toplam	88	10,7	230	28,0	503	61,2

Kullanıcıların aktivitelerinin 327'si yaklaşık %40 oranla aktif düzeyde bulunmaktadır. Bu aktivitelerden; yürüme %29,2 (240 kişi), fotoğraf çekmek %3,28 (27 kişi), yemek yemek/içmek %1,21 (10 kişi) ve bisiklet sürmek %0,12 (1 kişi) oranında gerçekleştirilmiştir. Bisiklet sürmek genel olarak alanda en az tercih edilen aktivite türü olmuştur. Oyun oynama oranı ise %5,96 olmasına rağmen aktivite alanda baskın olarak hissedilmiştir.

Tüm oturumlarda değişken kavram cinsiyet olarak değerlendirildiğinde kullanıcıların %51,6'sının erkek olduğu belirlenmiştir. Saat 10.00 oturumu 43 erkek ve 45 kadının alanda yer almasıyla, kadın kullanıcıların frekans değerinin fazla olduğu tek gözlem saati olarak belirlenmiştir.

4.5.2.2. *Tasarım Özelliklerinin Kullanımı*

Kuşulu Park'ın çeşitli periyotlarda ve farklı günlerde incelenmesi sonucu tasarım özelliklerinin kullanım haritalamaları elde edilmiştir. Yapılan bu gözlem oturumları, alandaki tasarım öğelerinin kullanım zamanı, sıklığı ve lokasyonu hakkında bilgi vermektedir.

İlk gözlem günü olan 5 Ağustos 2022 Cuma gününe ait haritalama Şekil 4.23'te yer almaktadır (EK-11). Kullanıcıların %37,82'si (216 kişi) bir bankta, %10,50'si (60 kişi) ise yuvarlak oturma elemanında oturmayı tercih etmiştir. Yeşilin baskın olarak yer aldığı parkta çim alanları 48 kişi (%8,40) ve kenarları 55 kişi (%9,63) kullanmakta olduğu belirlenmiştir. Alanda yürüyen, ayakta duran, bisiklet süren birçok insan ise (149 kişi) yürüyüş yollarını kullanmıştır. Dikkat çeken diğer tasarım özelliği, su öğeleri (33 kişi) olmuştur. Oyun parkı ise genel olarak bu gözlem gününde çok tercih edilen bir tasarım ürünü olmamıştır. Cuma günü haritalaması saat 13.00 ve 17.00'da incelendiğinde, yuvarlak oturma elemanı ve yürüyüş yolları hariç tüm kentsel donatıların kullanımının zaman ilerledikçe arttığı gözlemlenmiştir (Çizelge 4.15).

Cuma gününe benzer şekilde, 6 Ağustos 2022 Cumartesi tarihinde yapılan alan çalışmasında da en yaygın donatı banklar (251 kişi) olarak belirlenmiştir (Çizelge 4.15). En kalabalık oturum 386 kişi ile saat 17.00 gerçekleşirken, bunun %24,35'inin yürüyüş yollarını kullandığı tespit edilmiştir. Tüm güne bakılacak olursa yürüyüş yolları %27,50 (195 kişi) oranında kullanılarak, toplamda banklardan sonra en sık tercih edilen donatı olmuştur.

Çizelge 4.15. Tasarım Özelliklerinin Kullanımı (Yazar tarafından oluşturulmuştur).

Zaman	Tasarım Özellikleri	Cuma		Cumartesi		Salı		Pazar	
		No	%	No	%	No	%	No	%
Sabah	Evcil Hayvan Oyun A.	-	-	2	0,28	-	-	1	0,12
	Çeşme	1	0,17	-	-	-	-	-	-
	Köprüler	-	-	1	0,14	-	-	-	-
	Çocuk Oyun Alanları	-	-	5	0,70	4	0,53	3	0,36
	Çim Alan	-	-	-	-	-	-	3	0,36
	Su Öğeleri/Çit	3	0,52	2	0,28	8	1,07	7	0,85
	Yuvarlak Oturma Elemanı	15	2,62	7	0,98	11	1,48	6	0,73
	Kenarlar	2	0,35	8	1,12	8	1,07	5	0,60
	Yürüyüş Yolları	30	5,25	38	5,35	43	5,78	26	3,16
	Bank	45	7,88	53	7,47	56	7,53	37	4,50
	Toplam	96	16,8	116	16,3	130	17,4	88	10,7
Öğlen	Heykeller	-	-	-	-	-	-	2	0,24
	Çeşme	1	0,17	1	0,14	3	0,40	1	0,12
	Köprüler	2	0,35	1	0,14	3	0,40	-	-
	Çocuk Oyun Alanları	2	0,35	11	1,55	10	1,34	16	1,94
	Çim Alan	17	2,97	6	0,84	17	2,28	1	0,12
	Su Öğeleri/Çit	12	2,10	17	2,39	18	2,42	13	1,58
	Yuvarlak Oturma Elemanı	25	4,37	14	1,97	33	4,44	19	2,31
	Kenarlar	24	4,20	23	3,24	41	5,51	32	3,89
	Yürüyüş Yolları	63	11,0	63	8,88	82	11,0	82	9,98
	Bank	73	12,7	71	10,0	90	12,1	64	7,79
	Toplam	219	38,3	207	29,1	297	39,9	230	28,0
Akşam	Evcil Hayvan Oyun A.	-	-	2	0,28	-	-	5	0,60
	Çeşme	1	0,17	2	0,28	-	-	2	0,24
	Köprüler	-	-	3	0,42	-	-	5	0,60
	Çocuk Oyun Alanları	3	0,52	17	2,39	10	1,34	16	1,94
	Çim Alan	31	5,42	35	4,93	24	3,23	23	2,80
	Su Öğeleri/Çit	18	3,15	18	2,53	20	2,69	48	5,84
	Yuvarlak Oturma Elemanı	20	3,50	31	4,37	31	4,17	43	5,23
	Kenarlar	29	5,07	57	8,03	30	4,03	45	5,48
	Yürüyüş Yolları	56	9,80	94	13,2	88	11,8	174	21,1
	Bank	98	17,1	127	17,9	113	15,2	142	17,2
	Toplam	256	44,8	386	54,4	316	42,5	503	61,2
Genel Toplam	571	100	709	100	743	100	821	100	

Bununla birlikte köprüler %0,70, evcil hayvan oyun alanı %0,56 ve çeşme %0,42 oranla cumartesi günü kullanım frekans en düşük olan donatılar olarak belirlenmiştir.



Şekil 4.23. Tasarım Özelliklerinin Kullanımı-Cuma (EK-11) (Yazar tarafından oluşturulmuştur).

Şekil 4.24'teki bu haritalamada; kenarlar (88 kişi) açık mavi, yuvarlak oturma elemanları (52 kişi) turuncu, çim alan (41 kişi) pembe, su öğeleri/çit (37 kişi) kırmızı ve çocuk oyun alanları (33 kişi) lacivert lejant ile gösterilmiştir (EK-12).

23 Ağustos 2022 Salı günü yapılan gözlemden, toplam 259 kişi (%34,85) banka, 75 kişi (%10,09) ise yuvarlak oturma elemanlarına oturmuştur (Çizelge 4.15). Bu 334 kişinin %43,11'inin tasarım öğelerini saat 17.00'da kullandığı belirlenmiştir. Yürüyüş yolları ise diğer çalışma günlerinden daha yüksek oranda (%28,66) tercih edilmiştir.

Çim alanlar, saat 13.00'da 17 kişi ve saat 17.00'da ise 24 kişi tarafından kullanılarak toplamda 41 kişiye (%5,51) hizmet etmiştir. Bununla birlikte sınırları ifade eden kenarları 79 kişinin (%10,63), çocuk oyun alanlarını 24 kişinin (%3,23) ve su öğeleri/çitleri 46 kişinin (%6,19) kullandığı gözlemlenmiştir. Kuğulu Park'ta tasarım öğesi olarak 3 adet köprü bulunmasına rağmen beklenenden daha az kullanım oranına (%0,40) sahip olduğu görülmüştür (Şekil 4.25, EK-13).



Şekil 4.24. Tasarım Özelliklerinin Kullanımı-Cumartesi (EK-12) (Yazar tarafından oluşturulmuştur).



Şekil 4.25. Tasarım Özelliklerinin Kullanımı-Salı (EK-13) (Yazar tarafından oluşturulmuştur).

En kalabalık gözlem günü olan 28 Ağustos 2022 Pazar günü, %34,34 (282 kişi) kullanım oranı ile en popüler tasarım ögesi yürüyüş yolları olmuştur (Çizelge 4.15). Ardından %29,59 (243 kişi) oranla banklar gelmektedir. Yuvarlak oturma elemanlarını ise 68 kişi (%8,28) oturmak için tercih etmiştir. Kenarların, çeşitli aktivitelerin gerçekleşmesine olanak tanınmasıyla kullanım oranı %9,98 (82 kişi) olarak belirlenmiştir. Hafta sonu olmasının verdiği yoğunluk ile su öğeleri ise diğer gözlem günlerinden daha fazla kişinin (68 kişi) dikkatini çekmiştir (Şekil 4.26, EK-14).

Çocuk oyun alanları sabah saatlerinde (3 kişi) çok tercih edilmemiştir. Öğlen 13.00 ve akşam 17.00'da ise donatıları aynı sayıda kişinin (16 kişi) kullandığı gözlemlenmiştir. Gözlem oturumlarının toplamında, çim alanlarda 27 kişinin vakit geçirdiği tespit edilmiştir. Bununla birlikte bu parkı diğer parklardan ayıran en önemli tasarım özelliklerinden biri, evcil hayvanlar için ayrılmış bir alan bulundurmasıdır. Fakat bu alanın pazar günü analizinde, %0,73 ile en düşük kullanım oranlarından birine sahip olduğu görülmüştür.



Şekil 4.26. Tasarım Özelliklerinin Kullanımı-Pazar (EK-14) (Yazar tarafından oluşturulmuştur).

4.5.2.3. Aktivite Tipi ve Tasarım Özellikleri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi

Günlük aktivite haritalamalarının Semboloji ve Frekans özellik alanları birleştirilerek, karma aktivite haritalamaları tasarlanmıştır (EK 15, EK 16). Bu haritalamalara göre Kuşulu Park'ın tasarım özellikleri ile aktivite türleri arasındaki ilişkiyi anlamak için Çizelge 4.16 ve Çizelge 4.17 oluşturulmuştur. Kullanıcıların neyi, nerde yaptıklarının ve frekans (sıklık) değerlerinin incelenmesi, alandaki ortak aktivite tipolojilerinin belirlenmesini sağlamıştır. Ayrıca bu yöntem, tasarım özelliklerinin aktivite tipolojisini nasıl etkilediğini de inceleme fırsatı sunmaktadır. Oluşturulan karma haritalamalar, tasarım özelliklerinden alan kullanımının farklı ve benzer yönlerini ortaya çıkarmıştır.

Çizelge 4.16. Aktif Aktivite Türleri ve Tasarım Özellikleri (Yazar tarafından oluşturulmuştur).

Aktivite Düzeyi	Aktivite Türü	Tasarım Özellikleri	Frekans (No)	Yüzde (%)
Aktif	Fotoğraf Çekmek	Bank	4	0,14
		Çim Alan	3	0,10
		Heykeller	2	0,07
		Kenarlar	1	0,03
		Su Öğeleri/Çit	51	1,79
		Yürüyüş Yolları	3	0,10
	Yürüme	Çim Alan	8	0,28
		Kenarlar	53	1,86
		Köprüler	10	0,35
		Yürüyüş Yolları	566	19,9
	Yürüme-Bebek Arabası	Yürüyüş Yolları	17	0,59
	Yürüme-Çocuk	Çim Alan	1	0,03
		Evcil Hayvan Oyun A.	1	0,03
		Kenarlar	7	0,24
		Köprüler	2	0,07
	Yürüme-Tekerlekli S.	Yürüyüş Yolları	80	2,81
		Yürüyüş Yolları	1	0,03
	Yemek Yeme/İçme	Bank	10	0,35
		Çim Alan	7	0,24
		Kenarlar	1	0,03
		Köprüler	2	0,07
		Yuvarlak Oturma E.	5	0,17
		Yürüyüş Yolları	1	0,03
	Oyun Oynama	Çim Alan	5	0,17
Çocuk Oyun Alanı		97	3,41	
Kenarlar		1	0,03	
Su Öğeleri/Çit		13	0,45	
Yürüyüş Yolları		14	0,49	
Bisiklet Sürmek	Yürüyüş Yolları	3	0,10	
Toplam			969	34,07
Genel Toplam			2844	100

Karma haritalamalardan elde edilen bilgilere göre, aktivite noktalarının düzeyleri 969 nokta ile %34,07 oranında aktif, 1875 nokta ile %65,92 oranında pasiftir. Genel olarak hesaplandığında pasif bir aktivite olan oturma, %53,90 (1533 kişi) ile en çok gerçekleşme oranına sahiptir (Çizelge 4.17). Ardından %26,23 (746 kişi) ile yürüme aktivitesi gelmektedir (Çizelge 4.16). Buna göre, en çok tercih edilen tasarım öğeleri, toplamda 969 (%34,07) frekans değeri ile banklar ve 839 (%29,50) frekans değeri ile yürüyüş yolları olmuştur. Diğer tasarım öğelerinin kullanım frekansları sırası ile; kenarlar (304), yuvarlak oturma elemanı (255), su öğeleri/çit (184), çim alan (157), çocuk oyun alanları (97), köprüler (15), çeşme (12), evcil hayvan oyun alanı (10) ve heykeller (2) şeklindedir.

Çizelge 4.17. Pasif Aktivite Türleri ve Tasarım Özellikleri (Yazar tarafından oluşturulmuştur).

Aktivite Düzeyi	Aktivite Türü	Tasarım Özellikleri	Frekans (No)	Yüzde (%)
Pasif	Ayakta Durma/ Seyretme	Çeşme	12	0,42
		Çim Alan	5	0,17
		Evcil Hayvan Oyun A.	5	0,17
		Kenarlar	36	1,26
		Köprüler	1	0,03
		Su Öğeleri/Çit	120	4,21
		Yürüyüş Yolları	130	4,57
	Oturma	Bank	932	32,7
		Çim Alan	102	3,58
		Evcil Hayvan Oyun A.	3	0,10
		Kenarlar	182	6,39
		Yuvarlak Oturma E.	227	7,98
	Oturma-Bebek Arabası	Kenarlar	1	0,03
		Yürüyüş Yolları	21	0,73
	Oturma-Çocuk	Bank	13	0,45
		Çim Alan	9	0,31
		Kenarlar	21	0,73
		Yuvarlak Oturma E.	20	0,70
		Yürüyüş Yolları	1	0,03
	Oturma-Tekerlekli S.	Yürüyüş Yolları	1	0,03
	Kitap Okumak	Bank	7	0,24
		Yuvarlak Oturma E.	3	0,10
	Müzik Dinlemek	Bank	2	0,07
		Çim Alan	2	0,07
		Evcil Hayvan Oyun A.	1	0,03
		Kenarlar	1	0,03
		Yürüyüş Yolları	1	0,03
	Uzanma	Bank	1	0,03
Çim Alan		15	0,52	
Toplam			1875	65,92
Genel Toplam			2844	100

En büyük yüzdeye sahip olan oturma aktivitesi, %5,60 (86 kişi) oranında çocuk, %94,39 (1447 kişi) oranında yetişkin kullanıcı tarafından gerçekleştirilmektedir. Genele bakıldığında ise oturma oranları; bankta %33,22, yuvarlak oturma elemanında %8,68, kenarlarda %7,17, çim alanda %3,90, yürüyüş yollarında %0,80 ve evcil hayvan oyun alanında %0,10'dur. Yürüyüş yolları (130 kişi) ve su öğeleri/çitler (120 kişi) ayakta durma/seyretme aktivitesinde en çok tercih edilen tasarım öğeleri olmuştur. Havuzun simgesel değeri ile sakinlik veren yapısının, kullanıcıları etrafına toplamasında etkili olduğu görülmüştür. Ebeveynlerin çocuk oyun alanlarında çocuklarını yalnız bırakmak istememesi ise yürüyüş yollarındaki sıklığın en büyük nedenlerinden olarak belirlenmiştir.

Kenarlar, açık mavi semboloji değeri ile gösterilerek; sınırlarda, çocuk oyun alanları ile yürüyüş yolunu ayıran oturma duvarlarında, Tunalı Hilmi Heykeli'nin çevresinde, merdivenlerde ve durağa yakın çıkışlarda çeşitli aktivitelerin gerçekleştirilmesine olanak tanımıştır (EK-16). Oturmada 204 kişi, yürümede 60 kişi, ayakta durma/seyretmede 36 kişi, müzik dinlemek, fotoğraf çekmek, oyun oynama ve yemek yeme/içmede 1 kişi tasarım özelliklerinden kenarları kullanmayı tercih etmiştir.

Turuncu lejant ile gösterilen fotoğraf çekme aktivitesinde, en çok kullanılan donatının su öğeleri/çitler (51 kişi) olduğu görülmektedir (EK-15). Bununla birlikte 23 Nisan Anıtı fotoğraf çekmek için tasarlanmış olsa da gözlemlenen oturumlar boyunca sadece 2 kişi bu amaç için kullanmıştır. Oyun oynama aktivitesi için tasarım öğeleri incelendiğinde ise çocuk oyun alanlarının %3,41 (97 kişi), yürüyüş yollarının %0,49 (14 kişi) ve su öğeleri/çitlerin %0,45 (13 kişi) oranlarında kullanıldığı belirlenmiştir. Çocuk oyun alanlarının kullanım yüzdesinin fazla olması, bu alanların amaçlarına uygun olarak tasarlandığını göstermektedir. Tasarım öğelerinden su öğeleri/çitlerin oyun oynama aktivitesi için kullanılma nedeni ise oyun parkına yakın akşam saatlerinde aktif olan kuru havuz olarak belirlenmiştir. Bununla birlikte yemek yeme/içmenin, genel olarak alanda yaygın tercih edilen bir aktivite olmadığı görülmektedir. Çoğunlukla kullanılan tasarım öğeleri ise banklar (%0,35) ve çim alanlar (%0,24) olarak belirlenmiştir. Uzanma aktivitesi ise yaklaşık %94 oranında çim alanlarda gerçekleşmektedir.

Gözlem periyotlarında, alanın genel olarak yoğun olması ve kot farkı bulunması bisiklet sürmek için ideal bir ortam oluşturmadığı sonucunu ortaya çıkarmıştır. Bu sebeple tüm aktiviteler arasında bisiklet sürmek, yürüyüş yollarında %0,10 (3 kişi) oranında gerçekleştirilmiştir.

5. SONUÇLAR VE ÖNERİLER

Haritalama, yer bilgisini farklı verilere dönüştüren ve birbiri ile ilişkili karmaşık verileri net bir şekilde aktarabilen bir yöntemdir. Aynı zamanda kentteki dinamikleri, potansiyelleri ve duyguları görünür kılmayı sağlayan esnek bir tasarım aracıdır. Halihazır haritalar, tasarımda kısıtlayıcı rol üstlenirken, haritalama yaratıcılığı tetikleyen bir görev üstlenmektedir. Bu çalışmada farklı haritalama yöntemleri incelenerek, mimarideki önemine dikkat çekmek istenmiştir. Haritalama genel olarak; bilgi, veri, bağlantı ve temsil kavramlarından oluşmaktadır. Haritalamanın incelenmesiyle kentsel tasarım sürecinin planlama ve uygulama aşamalarına katkıda bulunması amaçlanmıştır.

Kentlerde ve kentsel mekanlarda kullanıcıların deneyimleri, algıları ve gerçekleştirdiği aktiviteler o yeri oluşturan değerlerdir. İnsan-çevre ilişkisine haritalama yaklaşımı farklı pencereler açmaktadır. Çalışmada, halihazır haritaların kalıplaşmış yapısından uzaklaşıp, yerin değerlerini içeren haritalama örnekleri incelenmiştir. Bu örneklerden bazıları Ankara kenti ve Kuğulu Park kentsel mekânı üzerinde uygulanmıştır. Elde edilen sonuçlar kentsel kamusal alanların, mekân hiyerarşisindeki önemini vurgular niteliktedir.

İlk yöntem olan yaratıcı haritalama da kent alışılmışın dışında, açık uçlu bir şekilde ele alınmıştır. Kullanıcı aktörü her aşamada yönetime dahil edilerek, kentin farklı katmanları görünür kılınmıştır. Kelime bulutunda, kentin ve kentsel mekânın bireyler üzerindeki etkisi görselleştirilmiştir. Burada kullanıcılardaki, kenti ve Kuğulu Park'ı nelerin çağrıştırdığı, tasarım özellikleri ve baskın değerler hakkında bilgi edinilmiştir. Ankara kentini Anıtkabir, Kuğulu Park ve Kızılay; Kuğulu Park'ı ise kuğular, ağaçlar ve göl en sık çağrıştıran kavramlar olmuştur. Bilişsel haritalamalarda ise donatıların, birbirleri arasındaki ilişki ve algılanma düzeylerinin yeterli olmadığı ortaya çıkmıştır. Bu haritalamalar, Lynch'in imgelerine göre değerlendirildiğinde ise kentin sınırlarının net algılanmadığı, ticari ve tarihi dokusunun ön planda ve kamusal alanların kullanımının yoğunlukta olduğu belirlenmiştir. Kullanıcıların algısında Kuğulu Park, havuz ve yeşil alanların baskın olduğu bir mekân olarak yer almaktadır.

Son yöntem olan aktivite haritalaması yönteminde CBS kullanılarak; aktivite kalıpları ile fiziksel kalıplar arasındaki ilişkinin, kentsel mekânın gerçekte kullanımının ve ortak aktivite tipolojilerinin görünür kılınması sağlanmıştır. Bu haritalama örneği ağustos ayında gerçekleştirilmiş ve sonuçlar ona göre incelenmiştir. Aktivite haritalamaları

değerlendirildiğinde, tasarım özelliklerinin kentsel mekanlardaki aktivite düzeyi ve türünü önemli miktarda etkilediği görülmektedir. Kuğulu Park'ın oturma elemanlarının sayıca fazla olması, alanda kullanıcının vakit geçirme oranını arttırdığı belirlenmiştir. Ayrıca üst kotta yer alan kısımların yürüme, bekleme ve oturma aktiviteleri ile sınırlı kaldığı gözlemlenmiştir. Analiz sonuçlarına göre, kentsel mekanlardaki canlılık seviyesinde, aktivite türlerine bağlı olarak arttığı görülmüştür. Aktivite türlerinin artırılması için ise mekandaki tasarım çeşitliliğinin artırılması gerekmektedir. Genel olarak bakıldığında, Kuğulu Park birçok aktiviteye olanak tanımaktadır ve tasarım özellikleri büyük bir oranda amacına uygun olarak kullanılmaktadır. Ayrıca haritalama yöntemleri ile insan-yer ilişkisi incelendiğinde, Kuğulu Park'ın açık kamusal bir mekân olarak kültürel dokusunu koruduğu sonucuna varılmıştır. Çalışma alanında, insanı mekâna çeken şeylerin ise su öğeleri ve yeşil doku olduğu belirlenmiştir.

Kentleri oluşturan öğeler zamanın etkisiyle farklılaşmaktadır. Kent morfolojisi ile işlevi de bu farklılaşmaya bağlı olarak bir değişim içerisindedir. Kentsel mekanlara eklenen öğeler kimi zaman dokusuna uygun bir kaynaşma gösterse de kimi zaman keskin sınırlar ile ayrılıp kamusal alan olgusundan uzaklaşmaktadır. Kuğulu Park içinde bulunan kafe ve restoran kısmı, yemek yeme/içme aktivitelerinin çoğunu karşılamaktadır. Bu alanlar kendi sınırını oluşturup, kendi kurgusunu yaratmıştır. Köprüler ise bilişsel haritalamalarda işaret öğesi olarak sıkça çizilmesine rağmen, bu donatılarda aktivite gerçekleşme oranının düşük olduğu görülmüştür. Ayrıca aktivitelerin farklı türlerinin ve lokasyonlarının havuz/çit çevresinde gerçekleşmesi, bilişsel haritalamalarda sıkça yer almasında etkili olmuştur.

Kentlerde ve kentsel mekanlarda, bilgiyi/veriyi toplama, kaydetme ve analiz etme günümüzde çoklu bir yapıya sahiptir. Bu sebeple uygulanan haritalama yöntem ve teknikleri, çeşitli bilgisayar teknolojisiyle desteklenmiştir. CBS, karmaşık verileri bir arada ve farklı kombinasyonlarda yönetme ve inceleme olanağı sunmuştur. Bu yenilikçi yaklaşımlar; statik bir süreçten değil potansiyeli özgür bırakan, kent bağlantılarını açığa çıkaran, etkileşimli değerlendirme olanağı sunan, görselliği baskın ve tasarım kökenini aktarmaya yardımcı olan bir bilgi ve veri toplama süreci tanımlamıştır.

Çalışmadaki asıl hedef, bilgi-veriyi toplama ve görselleştirmede haritalama kavramının uygulanmasına alternatifler oluşturarak incelemektir. Bu sebeple çalışma alanı olarak belirlenen Kuğulu Park'ta yaz aylarında kaydedilen verilere göre değerlendirilen aktivite haritalamasına, yıl boyunca diğer mevsimlerde değişken olarak eklenerek sonuçlar elde

edilebilir. Ayrıca Kuğulu Park, bulunduğu konum ve sahip olduğu yeşil doku sebebiyle yukarıdan çekim ve GPS kullanımına uygun bir yapıya sahip değildir. Bu nedenle seçilecek başka bir kamusal mekânda kamera görüntülerinin Coğrafi Bilgi Sistemleri'ne aktarılması yoluyla aktivite haritalaması uygulanabilir.



6. KAYNAKLAR

- [1] V. L. Scarborough ve C. Isendahl, Distributed Urban Network Systems in The Tropical Archaeological Record: Toward a Model for Urban Sustainability in The Era of Climate Change”, *Anthr. Rev.*, c. 7, sayı 3, ss. 208–230, 2020.
- [2] T. Trescak, A. Bogdanovych, ve S. Simoff, “City of Uruk 3000 B.C.: Using Genetic Algorithms , Dynamic Planning and Crowd Simulation to Re-enact Everyday Life of Ancient Sumerians”, içinde *Simulating Past to Understand Human History*, 2014, ss. 689-692.
- [3] H. Merschdorf ve T. Blaschke, “Revisiting the Role of Place in Geographic Information Science”, *ISPRS Int. J. Geo-Information*, c. 7, sayı 9, ss. 1–25, 2018.
- [4] E. Erdönmez, *Kamusal Alan ve Toplum*. İstanbul, Türkiye: Esenler Belediyesi Şehir Düşünce Merkezi Şehir Yayınları, 2014.
- [5] S. Sınmaz, “Türkiye’de Kentsel Planlama ve Dönüşüm Sürecinde Eksik Bir Halka : Yarı Kamusal Mekânlar”, *Mimarlık*, sayı 402, ss. 32–38, 2018.
- [6] O. Newman, “Defensible Space Principles”, içinde *Creating Defensible Space*, c. 63, sayı 4, New York, USA: U.S. Department of Housing and Urban Development Office of Policy Development and Research, 1996, ss. 9–31.
- [7] A. Rapaport, “Socio-cultural Factors and House Form”, içinde *House Form and Culture*, Englewood Cliffs, New Jersey: Prentice-Hall, 1969, s. 80.
- [8] A. Feliciotti, “Resilience and Urban Design: A Systems Approach to the Study of Resilience in Urban Form”, PhD Dissertation, Department of Architecture, Strathclyde University, Glasgow, İskoçya, 2018.
- [9] J. Montgomery, “Making a City: Urbanity, Vitality and Urban Design”, *J. Urban Des.*, c. 3, sayı 1, ss. 93–116, 1998.
- [10] Z. Yazıcıoğlu Halu, “Kentsel Mekan Olarak Caddelerin Mekansal Karakterinin Yürünebilirlik Bağlamında İrdelenmesi Bağdat Caddesi Örneği”, Doktora Tezi, Mimarlık, Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul Teknik Üniversitesi, İstanbul, Türkiye, 2010.
- [11] J. Gehl, “Life Between Buildings”, içinde *Life Between Buildings: Using Public Space*, Washington, ABD: Island Press, 2011, ss. 9–49.
- [12] J. Sarı, “Kenti Deneyimle Aracı Olarak Psikocoğrafya”, Yüksek Lisans Tezi, Mimarlık, Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul Teknik Üniversitesi, İstanbul, Türkiye, 2013.
- [13] E. S. Özcan, “İlk ve Orta Çağlardan Piri Reis ’e Haritacılık”, *TÜBİTAK Bilim ve Tek. Derg.*, sayı 547, ss. 56–61, 2013.
- [14] C. Kozar, “Mimarlığın Ötesinde: Bir Başlangıç Noktası Olarak Kent Okuması”, Yüksek Lisans Tezi, Mimarlık, Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul Teknik Üniversitesi, İstanbul, Türkiye, 2009.
- [15] P. Reis, “Kitab-ı Bahriye”, 1521. https://tile.loc.gov/storage-services/service/gdc/gdcwdl/wd/1_/09/21/0/wdl_09210/wdl_09210.pdf (erişim May. 16, 2022).

- [16] D. Wood, *Rethinking The Power of Maps*. New York, ABD: The Guilford Press, 1992.
- [17] M. Ngui, “Drawings from A Thousand Plateaus”, içinde *Dark Precursor: Deleuze and Artistic Research (Vol.2)*, P. de Assis ve P. Giudici, Ed. Leuven University Press, 2017, ss. 390–394.
- [18] M. Á. Chávez, “City Drawing Series: Kathy Prendergast”, *Historian of Exploration, Empire, and Cartography*, 2016. .
- [19] N. Geographic, “20. Yüzyıl Savaşlarını Körükleyen Renkli Propaganda Haritaları”, *National Geographic Türkiye*, 2016. <https://www.nationalgeographic.com.tr/20-yuzyil-savaslarini-korukleyen-renkli-propaganda-haritalari/> (erişim Haz. 15, 2022).
- [20] J. Corner, “The Agency of Mapping: Speculation, Critique and Invention”, içinde *Mappings*, D. Cosgrove, Ed. Londra, İngiltere: Reaktion Books, 1999, ss. 213–252.
- [21] “Kathy Prendergast”, *Kerlin Gallery*. <https://www.kerlingallery.com/artists/kathy-prendergast#tab:slideshow;tab-1:slideshow;tab-2:slideshow;slide:15> (erişim Şub. 10, 2022).
- [22] C. Voon, “A Collection of Creative Cartographers’ Madcap Maps”, *Hyperallergic*, 2016. <https://hyperallergic.com/243385/a-collection-of-creative-cartographers-madcap-maps/> (erişim Haz. 21, 2022).
- [23] S. Vural, “Durağan Bilgi Grafiklerinde Veri Görselleştirme Yaklaşımları”, *Uluslararası Cumhur. Sanat Günleri*, ss. 208–226, 2017.
- [24] J. Corner ve A. MacLean, *Taking Measures Across the American Landscape*. New Haven, Connecticut: Yale University Press, 1996.
- [25] R. Venturi, D. S. Brown, ve S. Izenour, *Learning From Las Vegas: The Forgotten Symbolism of Architectural Form*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 1977.
- [26] G. Güleç, “Mimarlıkta Temsil ve Tasarım Araçları Olarak Haritalar”, *GRİD Mimar. Plan. ve Tasarım Derg.*, c. 4, sayı 1, ss. 53–73, 2021.
- [27] K. Lynch, *The Image of the City*. Cambridge, MA: MIT Press, 1960.
- [28] B. Goličnik ve C. Ward Thompson, “Emerging Relationships Between Design and Use of Urban Park Spaces”, *Landsc. Urban Plan.*, c. 94, sayı 1, ss. 38–53, 2010.
- [29] B. Goličnik, “People in Place: A Configuration of Physical Form and the Dynamic Patterns of Spatial Occupancy in Urban Open Public Space”, PhD Dissertation, Department of Landscape Architecture, Edinburgh College of Art, Heriot Watt University, Edinburgh, İskoçya, 2005.
- [30] M. Rasouli, “Analysis of Activity Patterns and Design Features Relationships in Urban Public Spaces Using Direct Field Observations , Activity Maps and GIS Analysis: Mel Lastman Square in Toronto as a Case Study”, Master Tesis, Arts in Planning, Waterloo University, Ontario, Kanada, 2013.
- [31] E. Alanyalı Aral, “Mimarlıkta Yaratıcı Haritalama: ‘Yaşanmış Mekân’ı Görünür Kılmak Üzerine”, *Mimarlık*, sayı 399, ss. 1–6, 2018.
- [32] “Tarihsel Gelişim, Planlama Süreci”, *T.C. Ankara Büyükşehir Belediyesi*. <https://www.ankara.bel.tr/files/6513/4726/6062/2-tarihce.pdf> (erişim Eki. 07,

- 2022).
- [33] N. Gürer ve A. Uğurlar, “Kent Parklarında Kullanıcı Memnuniyeti: Ankara Kuşulu Park Örneği”, *Megaron*, c. 12, sayı 3, ss. 443–459, 2017.
- [34] D. A. Aydın, “Ankara Tunalı Hilmi Caddesi Ve Kuşulu Park’ın Sosyal, Kültürel ve Mekânsal İlişkisinin İncelenmesi”, Yüksek Lisans Tezi, Mimarlık, Fen Bilimleri Enstitüsü, Gazi Üniversitesi, Ankara, Türkiye, 2019.
- [35] A. Şenel, “Haritalama: Bir Anlama, Eleştirme ve Tasarlama Eylemi”, içinde *İstanbul İçin Öngörüler Tasarla*, 1. baskı, İstanbul, Türkiye: İTÜ Vakfı Yayınları, 2014, ss. 26–33.
- [36] B. Kürtüncü, “Diyagram: Mimarlıkta Bir Düşünme, Tasarlama ve Temsil Aracı”, Doktora Tezi, Mimarlık, Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul Teknik Üniversitesi, İstanbul, Türkiye, 2011.
- [37] “Türk Dil Kurumu Sözlükleri”, *Türk Dil Kurumu*, 2022. <https://sozluk.gov.tr/> (erişim Ara. 10, 2022).
- [38] M. Castells, *The Urban Question*. Londra, İngiltere: Edward Arnold, 1977.
- [39] C. N. Schulz, *Genius Loci: Towards a Phenomenology of Architecture*. New York, USA: Rizzoli, 1980.
- [40] R. Keleş, *Kentbilim Terimleri Sözlüğü*. Ankara, Türkiye: İmge Kitabevi, 1998.
- [41] R. Keleş, “Kent ve Kültür Üzerine”, *Mülkiye Derg.*, c. 29, sayı 246, ss. 9–18, 2014.
- [42] Y. Hayta, “Kent Kültürü ve Değişen Kent Kavramı”, *Bitlis Eren Üniversitesi Sos. Bilim. Enstitüsü Derg.*, c. 5, sayı 2, ss. 165–184, 2016.
- [43] Ö. Aytaç, “Kent, Metropol ve Değişen Yer/Mekân İmajları”, *Mukaddime*, c. 8, sayı 1, ss. 1–23, 2017, doi: 10.19059/mukaddime.325935.
- [44] V. G. Childe, “The Urban Revolution”, *Town Plan. Rev.*, c. 21, sayı 1, ss. 3–17, 1950.
- [45] D. Harvey, *Postmodernliğin Durumu*, 5. baskı. İstanbul, Türkiye: Metris Yayınları, 1996.
- [46] A. Madanipour, “Introduction”, içinde *Whose Public Space? International Case Studies in Urban Design and Development*, 1. baskı, New York, ABD: Routledge, 2010, ss. 1–15.
- [47] S. Kaymaz Koca, “Çağdaş Mimarlıkta Yersizlik”, Yüksek Lisans Tezi, Mimarlık, Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul Teknik Üniversitesi, İstanbul, Türkiye, 2005.
- [48] H. Lefebvre, *Mekanın Üretimi*. İstanbul, Türkiye: Sel Yayıncılık, 2014.
- [49] M. Emerce, “Reconsideration of Genius Loci: Re-Generative Design Approach in Environmentally Sensitive Architecture”, M.S. thesis, Department of Architecture, Graduate School of Natural and Applied Sciences, Middle East Technical University, Ankara, Turkey, 2015.
- [50] E. Turgut, “Yerin Anlamının Planlama Kentsel Tasarım İlişkisi İçerisinde İncelenmesi ve Yeni Bakış Açısı Üzerinden Burgazada Deneyimi”, Yüksek Lisans Tezi, Şehir ve Bölge Planlama, Fen Bilimleri Enstitüsü, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, İstanbul, Türkiye, 2019.
- [51] H. L. Kahvecioğlu, “Mimarlıkta İmaj: Mekansal İmajın oluşumu ve Yapısı

- Üzerine Bir Model”, Doktora Tezi, Mimarlık, Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul Teknik Üniversitesi, İstanbul, Türkiye, 1998.
- [52] P. Dourish ve G. Bell, “The Infrastructure of Experience and The Experience of Infrastructure: Meaning and Structure in Everyday Encounters With Space”, *Environ. Plan. B Plan. Des.*, c. 34, sayı 3, ss. 414–430, 2007.
- [53] D. Hasol, *Ansiklopedik Mimarlık Sözlüğü*, 2. baskı. İstanbul, Türkiye: Yapı - Endüstri Merkezi Yayınları, 1979.
- [54] E. Bayramoğlu ve Y. Cındık Akıncı, “Kentsel Açık Alanlarda Dönüşümlü Etkinlik Yaratıcılığı”, *Uluslararası Sos. Araştırmalar Derg.*, c. 11, sayı 59, ss. 448–454, 2018.
- [55] K. Bakan ve G. Konuk, *Türkiye’de Kentsel Dış Mekanların Düzenlenmesi*, 5. baskı. İstanbul, Türkiye: TÜBİTAK Yapı Araştırma Enstitüsü, 1987.
- [56] R. Krier, *Urban Space*. Londra, İngiltere: Academy Editions, 1979.
- [57] B. Çiñçik, “Kentsel Mekan-Birey Etkileşimi: Kentsel Mekana ‘Affekt’ Üzerinden Bakmak”, Yüksek Lisans Tezi, Mimarlık, Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul Teknik Üniversitesi, İstanbul, Türkiye, 2013.
- [58] M. İnceoğlu ve A. Aktuğ, “Kentsel Mekanda Kalite Kavramı”, *Megaron*, c. 4, sayı 3, ss. 131–146, 2009.
- [59] E. Karaman, “Kent Mobilyalarının Etkin Kullanım Alanı Olarak Parkların İncelenmesi, Maçka Demokrasi Parkı ve Bakırköy-Samatya Sahil Parkı”, Yüksek Lisans Tezi, Şehir ve Bölge Planlama, Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul Teknik Üniversitesi, İstanbul, Türkiye, 2000.
- [60] H. S. Çınar, “Kentsel Alanlarda Mekan Organizasyonu ve Beyazıt Çevresinin İrdelenmesi”, Yüksek Lisans Tezi, Peyzaj Mimarlığı, Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul Üniversitesi, İstanbul, Türkiye, 1994.
- [61] M. E. Erdönmez ve A. Akı, “Açık Kamusal Kent Mekanlarının Toplum İlişkilerindeki Etkileri”, *Megaron*, c. 1, sayı 1, ss. 67–87, 2005.
- [62] S. G. Ünal, “Kentsel Kamusal Mekânların Dönüşümü: Ankara Atatürk Bulvarı”, içinde *IV. Türkiye Lisansüstü Çalışmaları Kongresi - Bildiriler Kitabı I*, 2015, ss. 285–304.
- [63] F. Özparlak ve M. Ç. Meşhur, “Sokaktan Siteye Dönüşen Yarı Kamusal Mekânlar: Komşuluk İlişkileri Üzerine”, *Mimarlık*, sayı 365, ss. 1–5, 2012.
- [64] G. Uzgören ve M. E. Erdönmez, “Kamusal Açık Alanlarda Mekan Kalitesi ve Kentsel Mekan Aktiviteleri İlişkisi Üzerine Karşılaştırmalı Bir İnceleme”, *Megaron*, c. 12, sayı 1, ss. 41–56, 2016.
- [65] B. Ellialtıoğlu, “Mekanda Kişiselleşme ve Kendileme”, Yüksek Lisans Tezi, Mimarlık, Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul Teknik Üniversitesi, İstanbul, Türkiye, 2007.
- [66] Ü. Ç. Gürkan ve N. Özaslan, “Dönüşen Kamusal Mekan: İstanbul-Göktürk Örneği”, *Uluslararası Sos. Araştırmalar Derg.*, c. 12, sayı 62, ss. 490–504, 2019.
- [67] S. Sakar ve T. Ünlü, “Mekanın Biçimlenişi ve Kentsel Karakterin Oluşumu; İzmir (Kemeraltı) Örneği”, *Planlama*, c. 29, sayı 2, ss. 129–146, 2019.
- [68] A. V. Moudon, “Urban Morphology as an Emerging Interdisciplinary Field”,

- inde *Urban Morphology*, 1997, sayı 1, ss. 3–10.
- [69] M. R. G. Conzen, *Alnwick, Northumberland: A Study in Town-Plan Analysis*. Londra, İngiltere: Institute of British Geographers Publication No.27, 1960.
- [70] E. Coşkun, “Kullanıcı Hareketlerine Dayalı Beliren Kent Davranışı İçin Bir Model”, içinde *Mimarlıkta Sayısal Tasarım 2011 Ulusal Sempozyumu*, 2011, ss. 34–51.
- [71] E. Köseoğlu, *Mekansal Okunabilirlik: Biçimsel, Dizimsel ve Öznel Boyutları*. İstanbul, Türkiye: Fatih Sultan Mehmet Vakıf Üniversitesi Yayınları, 2018.
- [72] K. Lynch, *A Theory of Good City Form*. Cambridge, MA: The MIT Press, 1981.
- [73] J. B. Harley, “The Map and the Development of the History of Cartography”, *Hist. Cartogr. Vol. 1 Cartogr. Prehist. Ancient, Mediev. Eur. Mediterr.*, 1987.
- [74] J. H. Andrews, “What Was a Map? The Lexicographers Reply”, *Cartographica*, c. 33, sayı 4, ss. 1–11, 1996.
- [75] Y. Acar, “Bilginin Haritalanması: Bilgi, İlişkilendirme ve Temsil”, *Dosya İlişkisel Bir Eylem Olarak Harit.*, sayı 42, ss. 19–26, 2019.
- [76] G. Deleuze ve F. Guattari, *A Thousand Plateaus: Capitalism and Schizophrenia*. Londra, İngiltere: University of Minnesota Press, 1987.
- [77] J. Pickles, “Maps and Worlds”, içinde *A History of Spaces: Cartographic Reason, Mapping and the Geo-Coded World*, Londra, İngiltere: Routledge, 2004, ss. 1–22.
- [78] B. Harley, “Maps, Knowledge and Power”, içinde *The New Nature of Maps*, Londra, İngiltere: The Johns Hopkins University Press, 2001, ss. 51–81.
- [79] M. Kara, “Matrakçı Nasuh’un İstanbul Minyatürü”, Lisans Tezi, Sanat Tarihi, Edebiyat Fakültesi, Anadolu Üniversitesi, Eskişehir, Türkiye, 2016.
- [80] M. Wigley, “The Hyper-Architecture of Desire”, içinde *Constant’s New Babylon: The Hyper-Architecture of Desire*, Rotterdam, Holland: 010 Publishers, 1998, ss. 18–19.
- [81] A. Gürler, A. S. Yılmaz, ve M. Tekerek, “Veri Görselleştirme ve İnfografikler”, *Kahramanmaraş Sütçü İmam Üniversitesi Mühendislik Bilim. Derg.*, c. 21, sayı 2, ss. 131–148, 2018.
- [82] M. Tutulmaz, “Bilgi-İşlemsel Düşünme Becerisinin Geliştirilmesine Yönelik Veri Görselleştirmenin Tasarlanması, Uygulanması ve Değerlendirilmesi”, Yüksek Lisans Tezi, Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Hacettepe Üniversitesi, Ankara, Türkiye, 2019.
- [83] C. P. Cortes, “Mapping Urban Form: Morphology Studies in the Contemporary Urban Landscape”, PhD Thesis, Department of Architecture, Delft University of Technology, Bogota, Kolombiya, 2009.
- [84] N. Uluğtekin ve İ. Ö. Bildirici, “Coğrafi Bilgi Sistemi ve Harita”, *Tripod*. https://members.tripod.com/hkmo_ankara/yazilar/cbs_ve_harita.htm (erişim Tem. 21, 2022).
- [85] A. Şenel, “Mimarlık Eğitiminde Haritalama: Geleneksel Eril Mimarlık Üretimine Yaratıcı Bir Eleştirisi”, *Dosya İlişkisel Bir Eylem Olarak Harit.*, sayı 42, ss. 5–19, 2019.

- [86] K. Koh, B. Lee, B. Kim, ve J. Seo, “ManiWordle: Providing Flexible Control over Wordle”, *IEEE Trans. Vis. Comput. Graph.*, c. 16, sayı 6, ss. 1190–1197, 2010.
- [87] E. Taşbaş Ustaoglu, “İnsan Robot Etkileşimi Konusunu Kelime Bulutu Analizi İle Kavramsallaştırma”, *Econder Int. Acad. J.*, c. 3, sayı 2, ss. 221–239, 2019.
- [88] K. D. Topcu ve M. Topcu, “Visual Presentation of Mental Images in Urban Design Education: Cognitive Maps”, *Procedia - Soc. Behav. Sci.*, c. 51, sayı January, ss. 573–582, 2012.
- [89] T. Yalçın, “Havalimanı Yolcu Terminallerinde Mekansal Deneyim Haritalaması: Bir Yolculuk, İki Havalimanı”, Yüksek Lisans Tezi, Mimarlık, Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul Teknik Üniversitesi, İstanbul, Türkiye, 2017.
- [90] D. Kahraman, “Kentsel Mekanların Algılanması Bağlamında Bir Bilişsel Haritalama Çalışması: Atatürk Kent Meydanı Örneği (Aydın)”, Yüksek Lisans Tezi, Peyzaj Mimarlığı, Fen Bilimleri Enstitüsü, Aydın Adnan Menderes Üniversitesi, Aydın, Türkiye, 2019.
- [91] B. G. Marusic ve D. Marusic, “Behavioural Maps and GIS in Place Evaluation and Design”, içinde *Application of Geographic Information Systems*, Birleşik Krallık, Londra: InTechOpen, 2012, ss. 113–138.
- [92] Ö. Göçer vd., “Üniversite Dış Mekânları İçin Zaman-Mekânsal Haritalama Yöntemine Dayanan Bir Kullanım Sonrası Değerlendirme Modeli”, *Megaron*, c. 15, sayı 1, ss. 99–113, 2020.
- [93] R. Almatarneh, “Analysis of Activity Patterns and Design Features Relationships in Urban Public Spaces : A Case Study of the Old City Of As-Salt”, *Int. J. Comput. Eng. Res.*, c. 4, sayı 2, ss. 34–51, 2014.
- [94] A. Graafland, *Understanding the Socius Through Creative Mapping Techniques*. Delft, Netherlands: Delft School of Design (DSD), 2010.
- [95] K. Yıldırım, “Ankara’nın Batı Koridorundaki Kentsel Gelişimin ve Toplu Taşıma Sistemlerinin Değerlendirilmesi: Ankara Lojistik Üssü ve Sanayi Bölgeleri Örnekleri”, *Afyon Kocatepe Univ. J. Sci. Eng.*, c. 13, sayı 2, ss. 1–22, 2013.
- [96] “2020’yi Geride Bırakırken: Verilerle Ankara”, *Ayrancım*, 2021. <https://ayrancim.org.tr/?tag=ankara> (erişim Eki. 27, 2022).
- [97] E. Coşkun, “Kullanıcı Hareketlerine Dayalı Beliren Kent Davranışı İçin Bir Model”, Yüksek Lisans Tezi, Bilişim, Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul Teknik Üniversitesi, İstanbul, Türkiye, 2011.
- [98] S. Türk, “Beypazarı Kent Kimliğinin Bilişsel Haritalama Yöntemi ile Değerlendirilmesi”, *Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi Sos. Bilim. Enstitüsü Derg.*, c. 9, sayı 19, ss. 483–499, 2017.

7. EKLER

7.1 EK 1: ANKET SORULARI

Bilgi ve Veri Toplama Yöntemi Olarak Haritalamanın İnsan-Çevre İlişkisini Görünür Kılmadaki Etkisi ve Yöntemlerini Araştırma Çalışması

Bu anket formundan elde edilen veriler Yüksek Lisans Tez çalışmasında haritalama yöntemlerinin örneklendirilmesinde kullanılacaktır. Çalışmada kişisel bilgilerinize yer verilmeyecektir ve paylaşılmayacaktır. Zaman ayırıp çalışmamıza yardımcı olduğunuz için teşekkürler.

Dosyaları yükleyip bu formu gönderdiğinizde Google hesabınızla ilişkilendirilen ad ve fotoğraf kaydedilir. E-posta adresiniz yanıtınızın bir parçası değildir.

1) Kaç yaşındasınız?

- 18-24
 25-34
 35-44
 45-54
 55 ve üzeri

2) Eğitim durumunuz:

- İlkokul
 Lise
 Önlisans
 Lisans
 Lisansüstü

3) Ankara'da oturma süreniz:

- 0-1 yıl
 2-5 yıl
 6-9 yıl
 10 yıl ve üzeri

4) Ankara'da buluşma yeri olarak nereyi/nereleri tercih ediyorsunuz? (Harikalar Diyarı, Armada Avm, Seğmenler Parkı, Kızılay vs)

Yanıtınız:

5) Ankara'da gitmekten hoşlandığınız yer/yerler nerelerdir?

Yanıtınız:

A) Kelime Bulutu Yönteminde Kullanılacak Olan Veriler

6) "Ankara" kentinin sizde çağrışımları nelerdir? 5 kelime ya da kelime grubu ile ifade etmeniz gerekirse bunlar ne olurdu? (Mekân, Yer, Yapı, Simg. vs.)

Yanıtınız:

7) "Kuğulu Park" denilince aklınıza gelen 3 kelimeyi/kelime grubunu yazınız. (Belirgin ve dikkat çekici öğeler, tanımlanan mekanlar vs.)

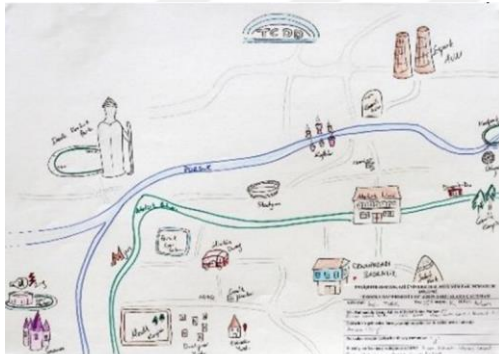
Yanıtınız:

B) Bilişsel Haritalama Yönteminde Kullanılacak Olan Veriler

8) Çeşitli Bilişsel Haritalama örnekleri verilmiştir. Bu örnekler göz önünde bulundurularak sizde Ankara ve Kuğulu Park'ın Bilişsel Haritasını oluşturunuz. (Hatırladığınız öğeler, mekanlar, arazi yerleşimi, çağrışım yaptığı şeyler vs.) NOT: Bir Ankara'nın bir de Kuğulu Park'ın olmak üzere iki tane haritalama oluşturulup, bu sorunun altına eklenmesi gerekmektedir.

Dosya Ekle

Bilişsel Haritalama Örneği-1



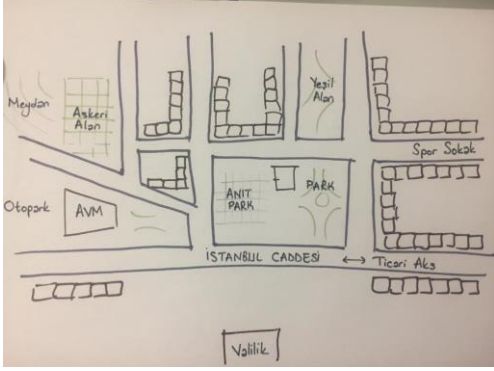
A. Çelen Öztürk, "Eskişehir'in Geçmişteki ve Bugünkü Kent Belleğinin Zihin Haritaları Üzerinden Okuma Denemeleri", İdeal Kent Derg., c. 7, sayı 20, ss. 850-880, 2016.

Bilişsel Haritalama Örneği-2



A. D. Kontogianni, E. I. Papageorgiou, ve C. Tourkoulas, "How do you perceive environmental change? Fuzzy Cognitive Mapping informing stakeholder analysis for environmental policy making and non-market valuation", Appl. Soft Comput., c. 12, sayı 12, ss. 3725-3735, Ara. 2012, doi: 10.1016/j.asoc.2012.05.003.

Bilişsel Haritalama Örneği-3



Bilişsel Haritalama Örneği-4

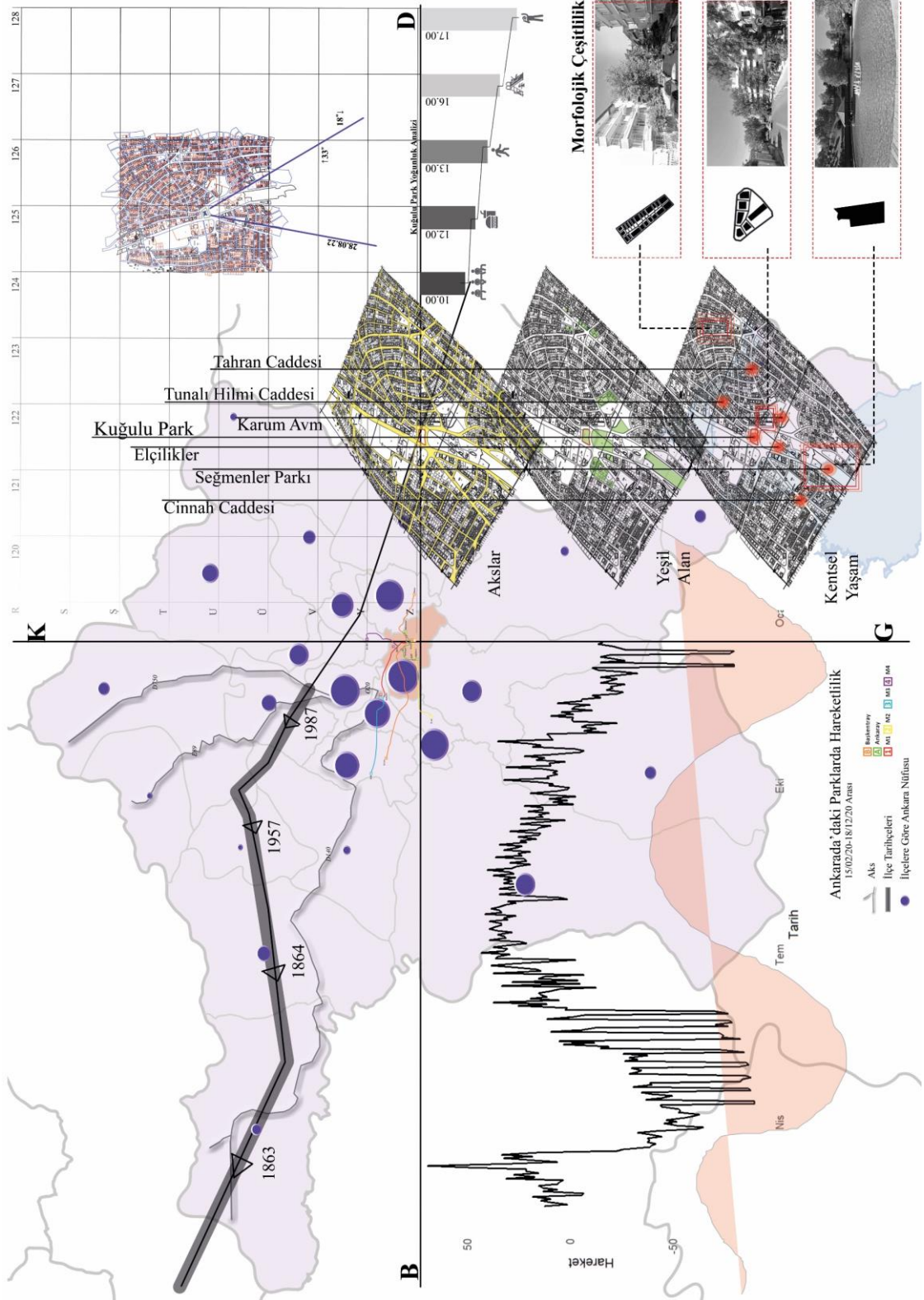


C) Aktivite Haritasında Kullanılacak Veriler

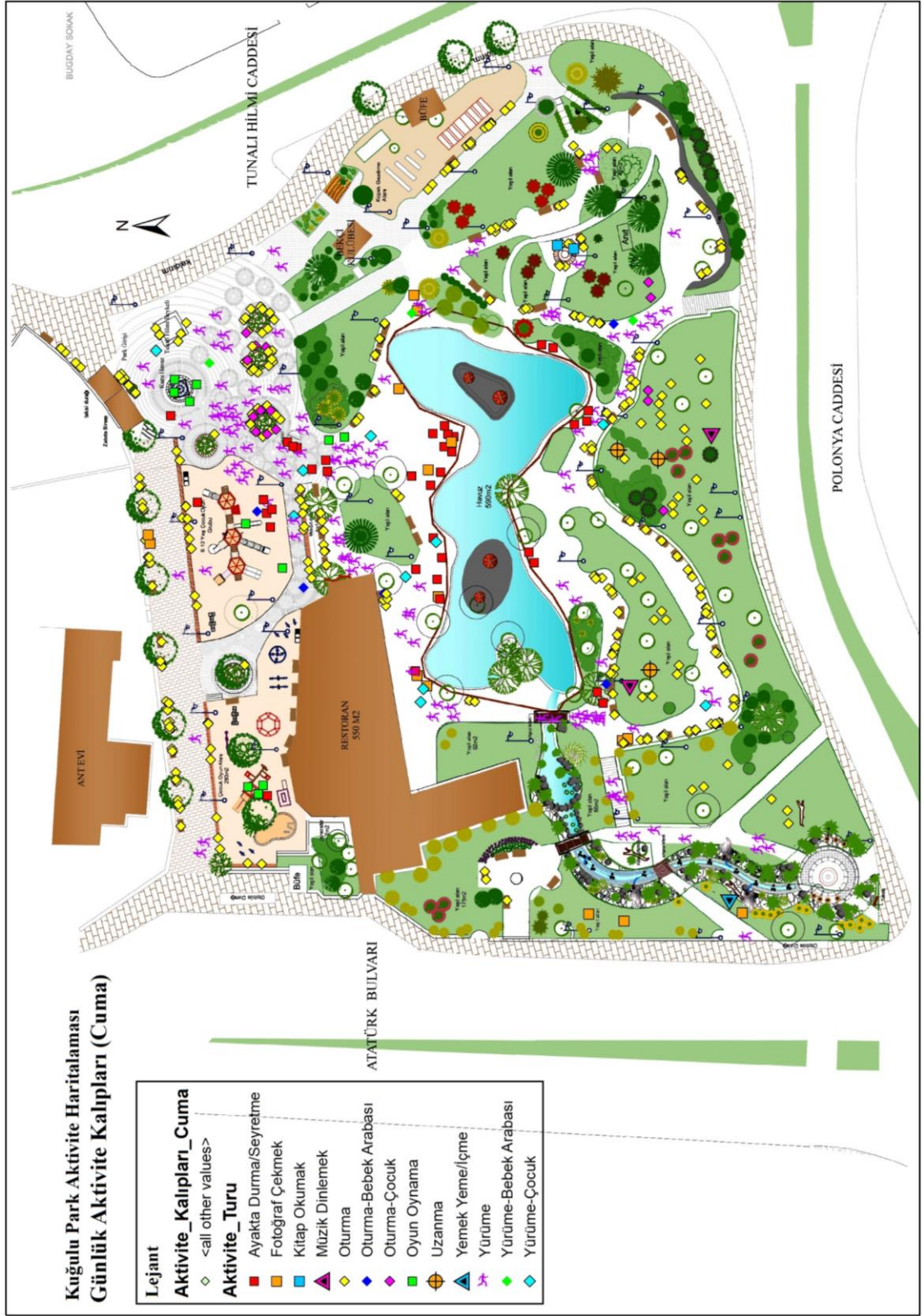
9) Kuşulu Park'ta en sık gerçekleştirdiğiniz eylemler nelerdir? 3 tanesini yazınız. (Oturma, Yürüme, Yemek Yeme vs.)

Yanıtınız:

7.2 EK 2: ANKARA VE KUĞULU PARK'A YARATICI BİR BAKIŞ



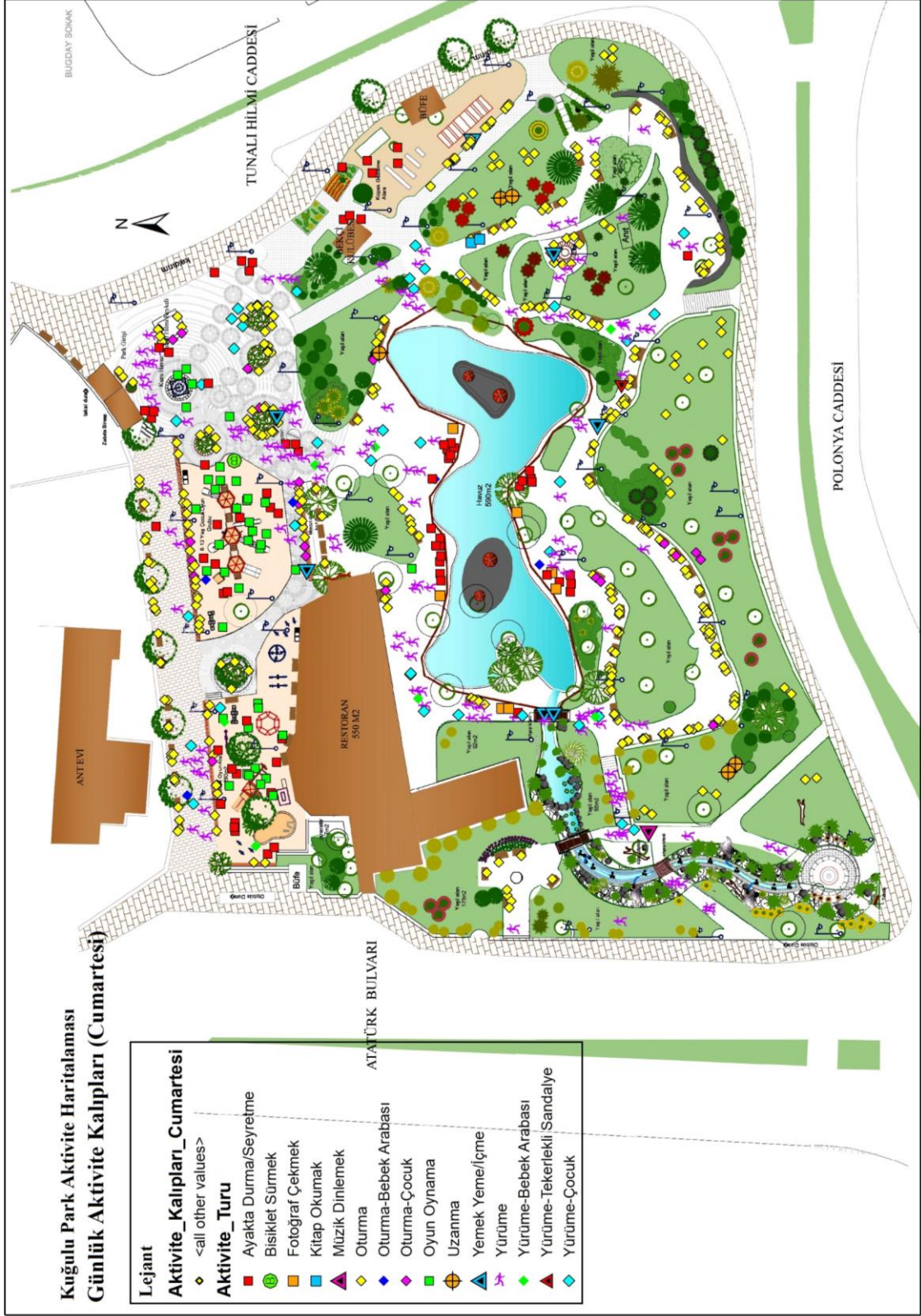
7.3 EK 3: AKTİVİTE KALIPLARI HARİTALAMASI (CUMA)



7.4 EK 4: AKTİVİTE DÜZEYİ HARİTALAMASI (CUMA)



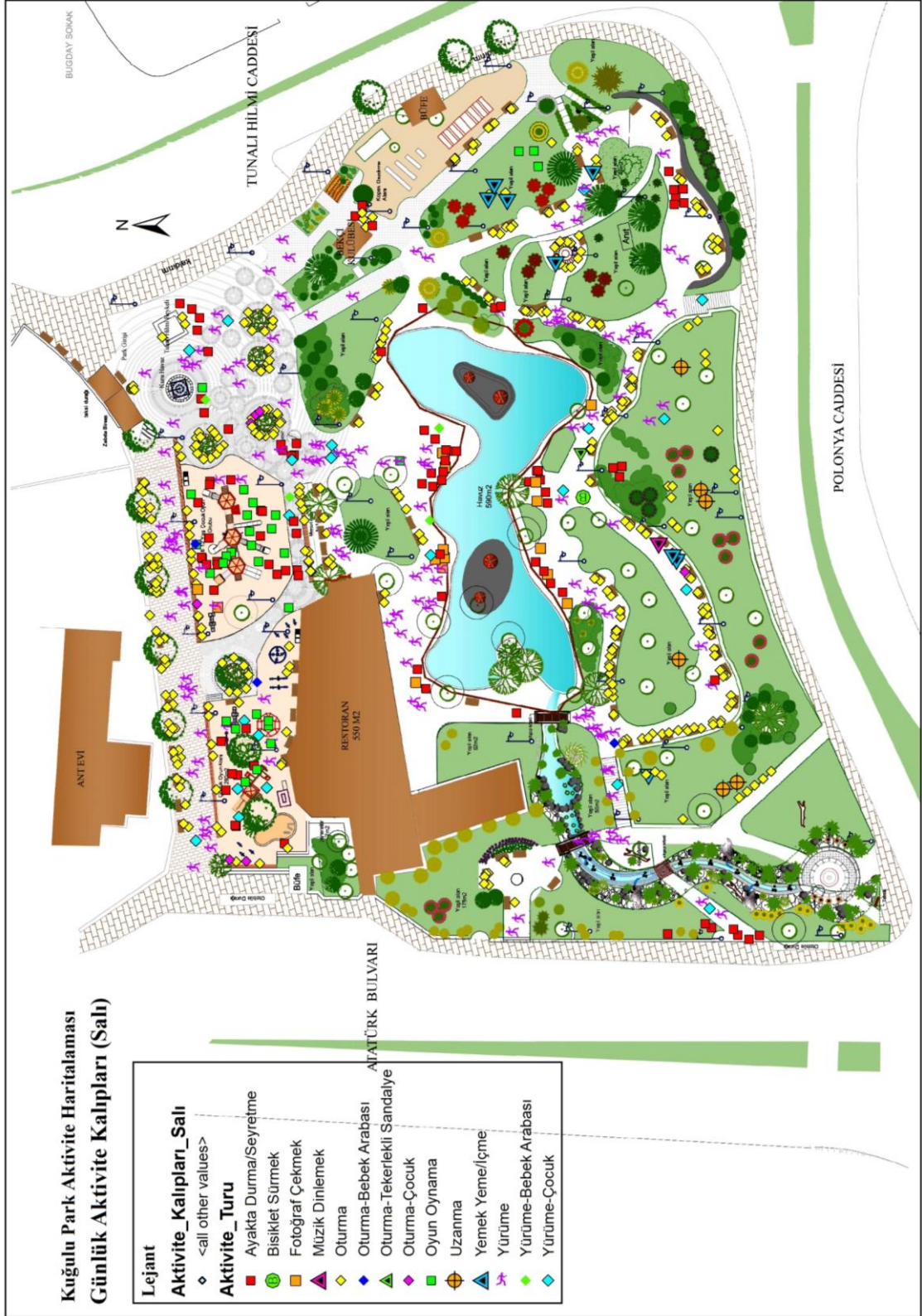
7.5 EK 5: AKTİVİTE KALIPLARI HARİTALAMASI (CUMARTESİ)



7.6 EK 6: AKTİVİTE DÜZEYİ HARİTALAMASI (CUMARTESİ)



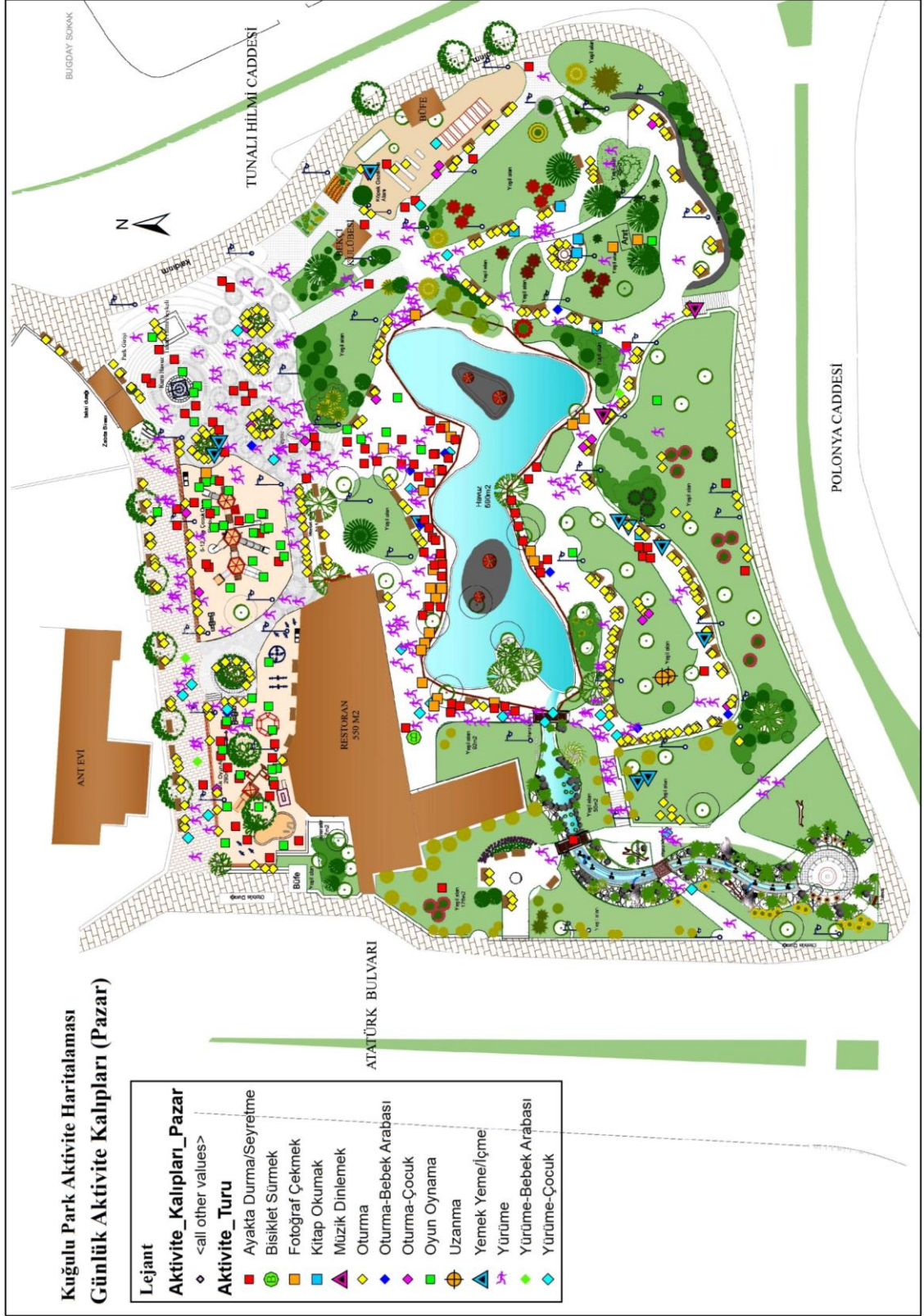
7.7 EK 7: AKTİVİTE KALIPLARI HARİTALAMASI (SALİ)



7.8 EK 8: AKTİVİTE DÜZEYİ HARİTALAMASI (SALI)



7.9 EK 9: AKTİVİTE KALIPLARI HARİTALAMASI (PAZAR)



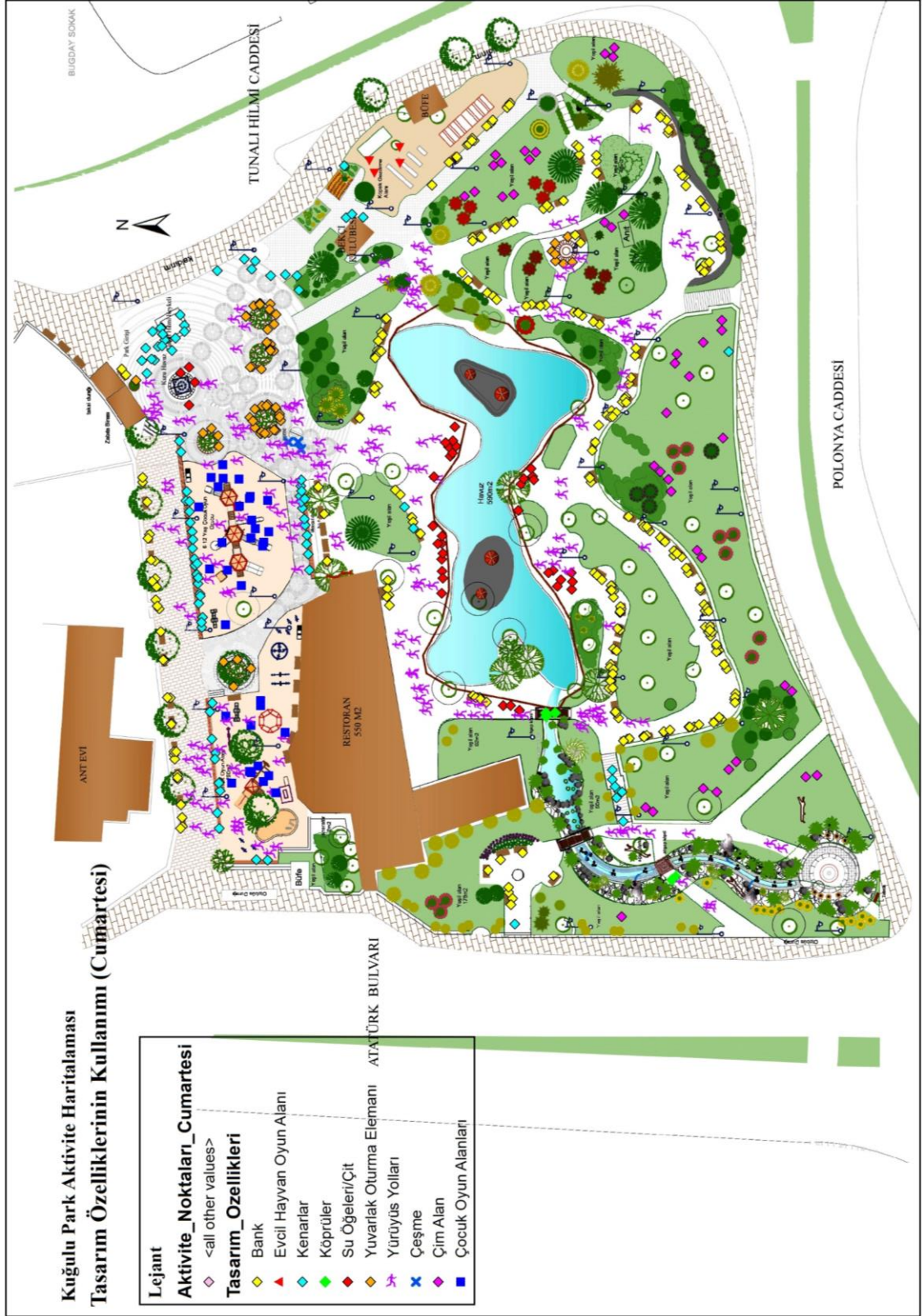
7.10 EK 10: AKTİVİTE DÜZEYİ HARİTALAMASI (PAZAR)



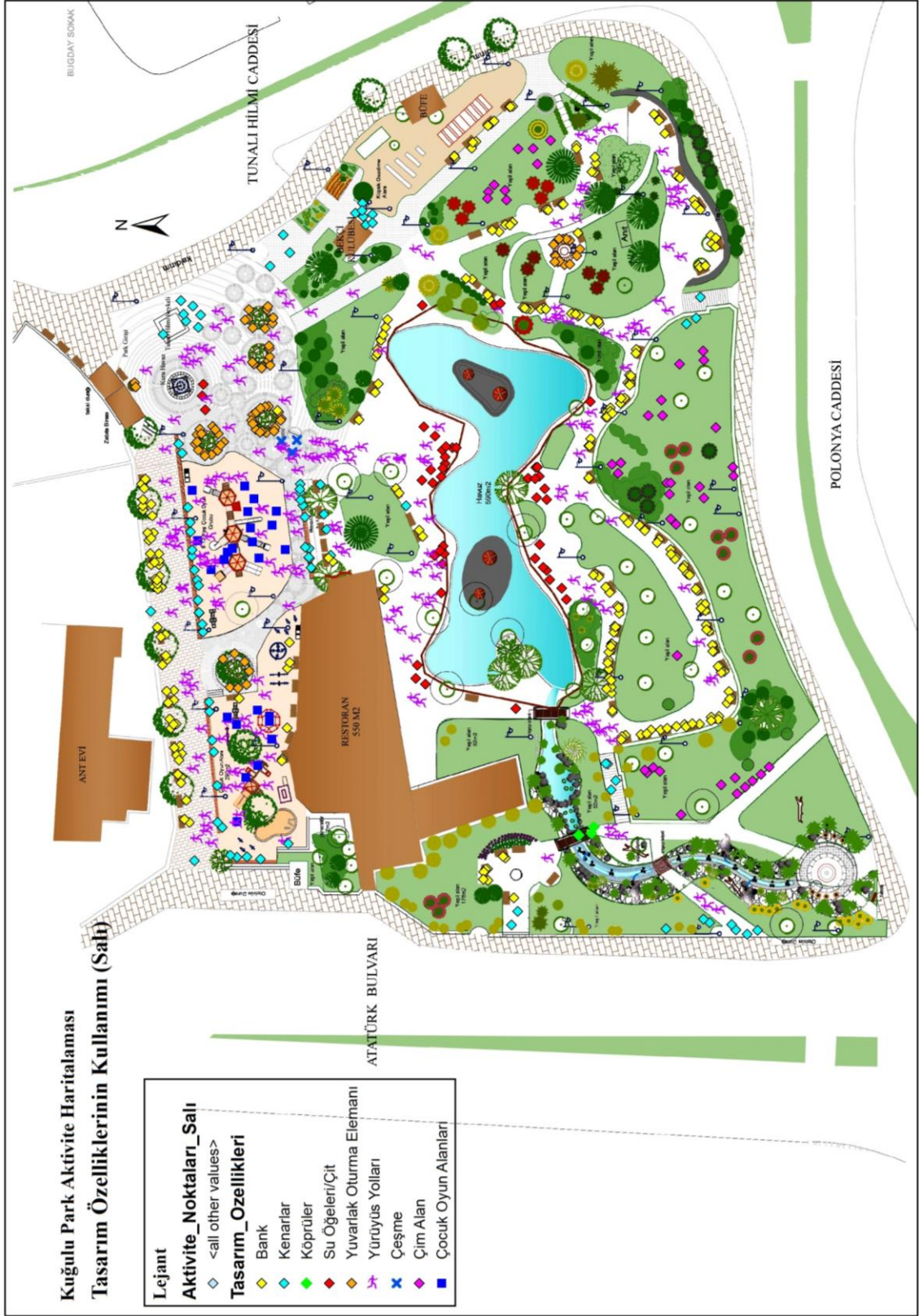
7.11 EK 11: TASARIM ÖZELLİKLERİNİN KULLANIMI (CUMA)



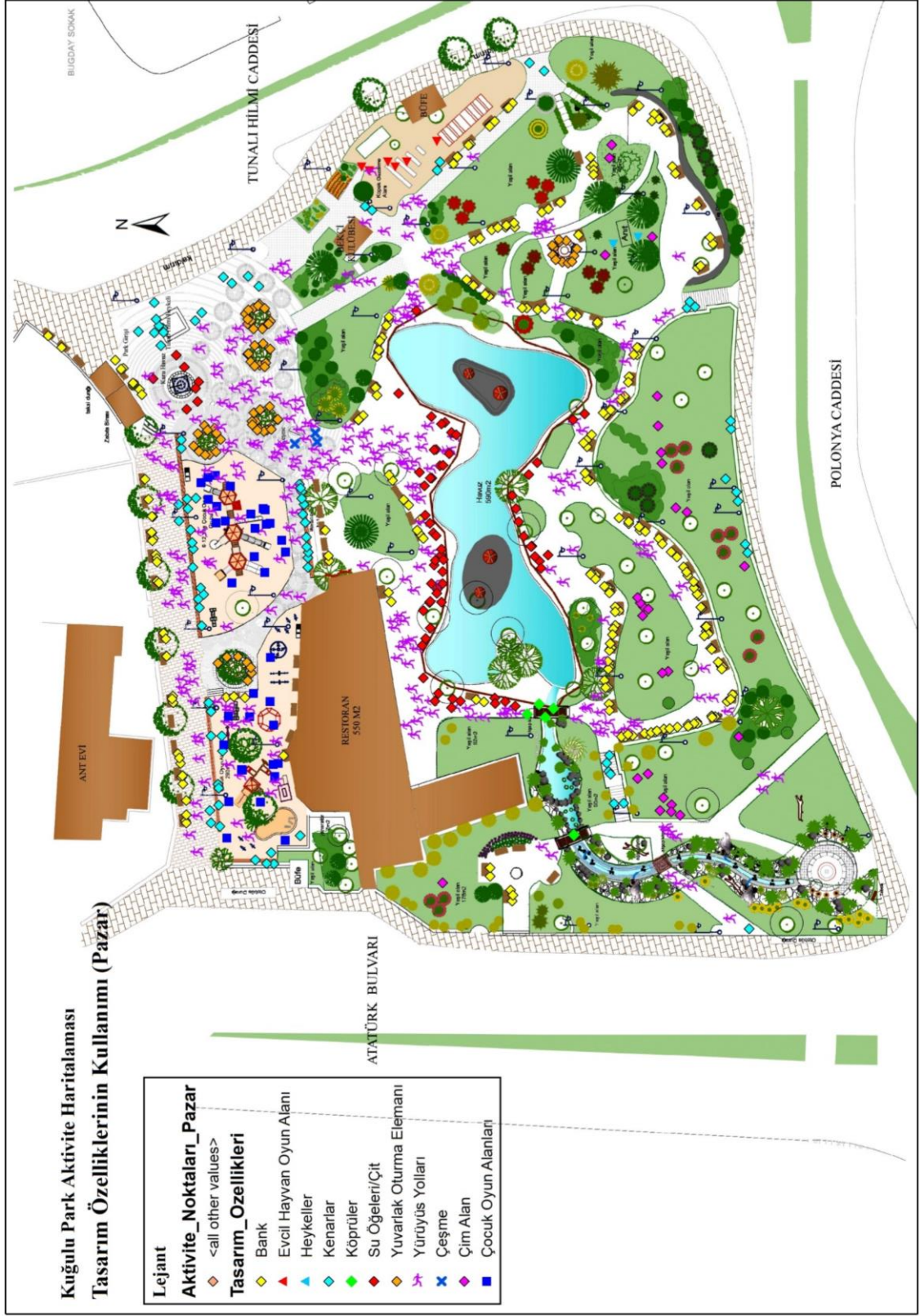
7.12 EK 12: TASARIM ÖZELLİKLERİNİN KULLANIMI (CUMARTESİ)



7.13 EK 13: TASARIM ÖZELLİKLERİNİN KULLANIMI (SALİ)



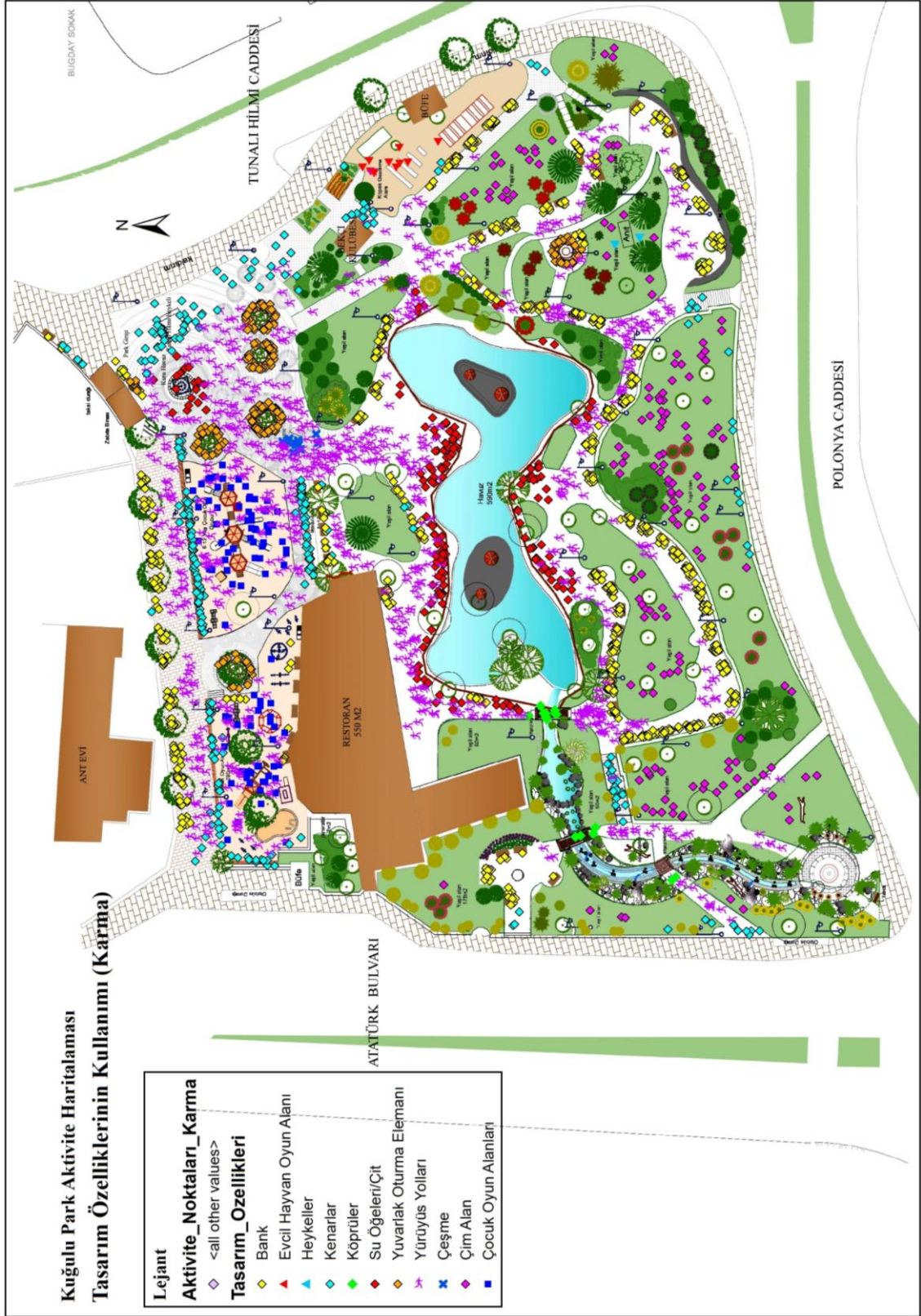
7.14 EK 14: TASARIM ÖZELLİKLERİNİN KULLANIMI (PAZAR)



7.15 EK 15: AKTİVİTE KALIPLARI HARİTALAMASI (KARMA)



7.16 EK 16: TASARIM ÖZELLİKLERİNİN KULLANIMI (KARMA)



ÖZGEÇMİŞ

KİŞİSEL BİLGİLER

Adı Soyadı : Nisa Doğru

Yabancı Dili : İngilizce

ÖĞRENİM DURUMU

Derece	Alan	Okul/Üniversite	Mezuniyet Yılı
Y. Lisans	Mimarlık	Düzce Üniversitesi	2023
Lisans	Mimarlık	Düzce Üniversitesi	2019
Lise	Sayısal	Ersin Bacaksız Anadolu Lisesi	2014