

Mardin, Dicle ve Fırat nehirleri ile sınırlandırılan Mezopotamya'nın kuzeyinde ve eski ismi ile Tur Abdin olarak adlandırılan bölgenin batısında konumlanmıştır. Mardin'in eski yerleşimi yüksek bir plato üzerinde, Mezopotamya ovasına hâkim bir pozisyonda yer alır. Bu yerleşim, yüksek bir yamacın tepesinde kurulan kale ve yamacın güney eteklerinde kurulan daha büyük bir yerleşmeden oluşur. Bu bağlamda Mardin'e yapılacak kentsel bir müdahalenin dokuya oldukça uyumlu olması amaçlanmıştır ana fikri belirleyecek olan Mardin Kent Dokusunun fiziksel olduğu kadar demografik yapısıdır, Kent ölçeğinde bakıldığında kenti kurgulayan ana veriler olan iklim ve sosyal ihtiyaçlar Kentsel Kurgu'nun da ana fikri olacak şekilde ele alınmıştır. Bu doğrultuda Mardin kentinin sosyal öğelerinin temelini oluşturan 'zanaat' kültürü ön plana çıkarılmak istenmiştir. Bahsi geçen kentsel zanaatlar ve bunların mevcutta gösterdiği 'çarşı' veya 'meydan' olma durumları incelenerek konut dokusunun bu kurguya nasıl dahil olduğu araştırılmıştır. Buna göre Kentsel Kurguyu tanımlayan 'zanaat meydanlarının' oluşması ve bu meydanlar etrafında şekillenen konut dokusunun yeniden yorumlanarak tasarıma yansıtılması amaçlanmıştır. Bununla birlikte organizasyonu kurgulayarak meydanları birbirine bağlayan bir 'kentsel omurga' önerilmiştir, bu omurganın oluşumunda gölgelik alanlar, oturma birimleri ve kamusal ihtiyaçların ön plana çıkacak şekilde şekillenmesi amaçlanmıştır.

Kentin bu noktada tasarımcıya söylediği söz, hacimlerin birbirini takip etmesiyle kendiliğinden oluşmuş avluların ve bunları birbirine bağlayan dar sokaklar,teraslar(dam) ve abbaralar(geçit) olmaktadır, kentsel kurgunun belirlenmesinde büyük rol üstlenen bu birimler kentsel ölçekte kurguya aktarılmıştır.

VAZİYET KURGUSU

Yarışma alanının lineer formu ve kotlu yapısı sayesinde doğu-batı aksında yerleşen eğimden aşağı dökülen kütleler, güneş ışığından kontrollü bir şekilde yararlanarak birbirlerinin manzaralarını engellemeyecek şekilde konumlandırılmıştır. Kurguda belirleyici olan 'kentsel omurga' lineer arazinin en doğusunda kamusal kültür birimleriyle başlayıp doğu-batı aksında, Mardin yöresine mal olan unutulmuş zanaat meydanlarıyla buluşarak doğu yönünde Aziz Sancar Etkinlik Meydanıyla kamusal birlikteliği okutacak şekilde uzanmaktadır, Omurga arazinin en doğusunda 'geçici pazar alanı' ile son bulmaktadır. Kentsel omurga doğu-batı doğrultusunda uzanırken, konut dokusu kuzeyden güneye azalan eğimle birlikte 'sosyal odaklara sızmalar ile kavuşması sağlanmıştır, böylelikle konut dokusuyla mevcut kültürün içi içe hissedilmesi amaçlanmıştır. Yarışma alanı dışarısında kalan parsel düzenlemesine göre, resmi kurum ve akaryakıt istasyonu olarak belirtilen alanların yarışma alanıyla doğrudan ilişki kurabilme potansiyelleri fark edilerek, arazinin kuzey-batısında açık otopark tasarlanılarak iki tarafında kullanımına açık bir kurgu önerilmiştir. Yine yarışma alanı dışında kalan ve eğitim birimi olarak parsellenmiş alan ile yarışma alanının güneyi arasında kamusal bir bağ kurulmak

istenmiş ve bu kamusal bağ yarışma alanının doğusuna doğru şekillenen okul öncesi eğitim ve ilkokul birimleri ile pekiştirilmek istenmiştir. Bu kararlar neticesinde şekillenen vaziyet kurgusu, mevcutta yer alan 'geleneksel'i ve yarışma alanı yakın çevresini ortak bir potada eritebilme potansiyeli ile kurgulanmıştır.

MAHALLE KURGUSU

Vaziyet 'zanaat meydanı' ve 'yakın çevre ilişkisi' üzerinde şekillenirken konut dokusu olabildiğince kontrollü avlular, güneş ışığından kaçabilecek gölgelik alanlar ve 'abbara' isimli geçitlerin kotları birbirine bağlamasıyla şekillenmiştir. Başlıca tasarım kurgusu olan 'avlu' ve 'dam' kullanımı eğimin sunduğu bir tasarım fonksiyonu olarak projeye yansıtılmaya çalışılmıştır, Kotların sunmuş olduğu bir başka tasarım fonksiyonu da her modülün kendi kotunda şekillendirdiği ve alt kottan 'işlik' olarak çalışan 'mahalle yaşantısının sunmuş olduğu 'kolektif bilinci' arttırmak adına, modüllerin ara kotuna eklenerek 'mahalle tarım alanları' işleviyle kullanıcıyla buluşan ve mahalle kurgusuyla üretim bilincini bir araya getiren bölgeler olmuştur. Mardin Evlerinin gelenekselinde avluları oluşturan bir çok konutun güneşe ve manzara göre ileri-geri kütle hareketleri ve çekilmeleri olmuştur, buna göre şekillenen mahalle kurgusu içerisine dahil olan insanı her an gölgelik dar bir sokağa, eğime yaslanmış başka bir evin damına veya geçitlerle birbirine bağlanmış kotlara aktararak kesintisiz devam eden 'mahalle yaşantı'sını farklı fragmanlarda kullanıcıya izletme durumu üzerine kurgulanmıştır.

KÜTLE KURGUSU

Mahalle kurgusunun avlulu olma ihtiyacı, güneşten kaçma ve iklimi tolere etme durumları kütle kurgusunun belirleyici tasarımsal öğeleri olmuştur. Mardin genelinde sıcaklığın oldukça fazla olması kütle hareketlerdeki bir diğer belirleyici öğedir. Mevcut dokuda avlu kurgusu ile mekan ilişkisinin ayrımını tanımlayan 'revak'lar yorumlanarak tasarıma aktarılmıştır. Bununla birlikte konut içerisindeki ısınan havanın yükselmesi ve hava sirkülasyonunu daimi hale getirebilmek amacıyla kütleler yukarıdan koparılarak kütle hareketle hava sirkülasyonunun sağlanması amaçlanmıştır. Bununla birlikte olabildiğince az açıklıklı cephe düzeni ve gölgelik alanı arttıracak konsol hareketleri tanımlanarak kurgunun mevcut soruna yeni yaklaşımlarla eklenmesi amaçlanmıştır.