

KENTSEL MEKAN OLUŞUMUNDA KULLANICI KATILIMI

Ferhat HACIALİBEYOĞLU
Araştırma Görevlisi / Yüksek Mimar
f.hacialibeyoglu@deu.edu.tr

GİRİŞ

Yaşadığımız coğrafyanın en belirgin ve temel ögesi olan kentsel mekan; fiziksel varlığından öte, kullanıcılarına dair yaşamsal değerleri ve gündelik hayat izleri barındıran doğası ile kavranması gereken bir olgudur. Diğer taraftan mimarlık ise toplumsal etkileşimlerle ve dönüşümlerle her seferinde yeniden şekillenen ve tanımlanan bir eylem alanı olarak tarif edilebilir. Zamana ve kültüre bağlı olarak kentsel mekanı oluşturan mimarlık nesnelere, ürünleri ve teknolojileri değiştiği kadar, eylemin icrası ve organizasyonel yapısı da değişmektedir. Toplumların mimarlık eylemini yürütme ve kurgulama biçimlerinin, genel örgütlenme ve yönetsel anlayışları ile yakın ilgili oldukları hatırlanırsa, bugün dünyada gelişen çoğulcu ve demokratik yönetim taleplerinin mimarlık alanında da karşılığı bulunduğu önemsizdir. Kentsel mekânın oluşumunun da bu durumdan etkilenmesi kaçınılmazdır.

Mimarlığın temel eylemi olan tasarım etkinliğinin, bu tür katılımlı yapı talepleri ile daha demokratik beklentilerden nasıl etkileneceği önemli ve henüz tatmin edici bir yanıt bulamamış bir sorundur. Zira tasarım doğası itibariyle bireysel bir yaratıcı etkinlik iken, çok paydaşlı bir üretim sürecine dönüşmesi ister istemez çelişki yaratacaktır ve yaratmaktadır da. Bu noktada mimarlık eylemine ve özellikle mimari tasarım sürecine katılım sorununa iki farklı yanıt vermek olasıdır. İlki, kavramın doğasını öne çıkararak ve geleneksel/modernist tavrı koruyarak, tasarımın bir uzmanlık alanı olduğu ve yaratıcı süreçlerin aktörünün mimar olduğu görüşünü savunarak mevcut yapıyı korumak; diğeri ise tasarım sürecinin doğasını güncel beklentiler ve paradigmlar çerçevesinde yeniden yorumlamak ve uzman bilgi ve deneyimin kontrolünü kaybetmeden, yeni yöntem ve bakış açısı önermektir.

Bu çalışma ikinci görüş üzerinden hareket eder. Çünkü araştırmalar da göstermektedir ki; tek boyutlu, salt geometrik özellikleri ve fiziksel tanımları üzerinden standartlaşan ve tipleşen tasarım yaklaşımları, davranışsal çeşitlilikleri ve beklentileri göz ardı etmesi nedeniyle kullanıcı memnuniyetsizlikleri yaratmaktadır. Bu durum kullanıcının yaşadığı çevreye dair söz söyleyebilmesi, beklenti ve deneyimleri üzerinden kentsel mekânın oluşumuna katkı sağlayabilmesi gibi düşünce ve talepleri de beraberinde getirmektedir. Dolayısıyla bu durum; kullanıcının tasarım sürecine çeşitli metotlar ve tanımlanan yeni iletişim araçları-yöntemleri ile dahil edilmesini gerektirir. Kullanıcının katılımının tartışıldığı örneklere bakıldığında ise kavramın ağırlıklı olarak büyük ölçekli tasarım süreçlerinde ve özellikle bu süreçlerin karar aşamasında tartışıldığı görülmektedir. Oysa birden çok kullanıcının etkileneceği küçük ölçekli karar, tasarım, uygulama ve kullanım süreçlerinde kullanıcı katılımı bireysel çıkarların gözetilmediği kentsel mekân oluşum süreçlerinde gerçekleştirilebilir ve yaklaşım için bir model oluşturulabilir.

* Bu bildiri Mimarlar Odası adına düzenlenmiştir.

KATILIM KAVRAMI

Katılım varoluşsal bir durumdur ve bireyin çeşitli şekillerde çevresi ile kurduğu ilişkiler bütünü olması nedeniyle, günlük yaşamda kendiliğinden gelişen anlık basit tepkilerden örgütlü davranışlara kadar çeşitli boyutlarda gözlenebilmektedir. Kavram sözlük anlamıyla “katılma işi, iştirak, paydaşlık” olarak ifade edilirken; günlük hayattaki kullanımında, kişilerin kendilerini ilgilendiren kararların alınmasında etkin rol oynaması, “bir süreç ya da durum içinde, istençli ve eylemli olarak bir işi üstlenme ve bir olayda etkin olma” (TDK, 2005) tanımları ile karşılık bulur. Katılımın sosyal bilimler sözlüğündeki açıklaması ise; “bir kararın hazırlanması, olgunlaşması, alınması ve uygulanması aşamalarından birine, bir kaçına veya bütününe o karardan doğrudan ya da dolaylı olarak etkilenecek kişilerin güçleri oranında katkıda bulunması” olarak görülmektedir (Demir ve Acar, 1991). Benzer bir tanımlamayla katılım; birey ve toplulukların günlük davranışları, bir olaya tanık olmak ve bir şeye bakmak gibi tekil etkinliklerinden, sosyal kurumlara ve sivil toplum örgütlerine kadar uzanarak çeşitlenen ilişkileri belirtmektedir (Bilgin ve Göregenli, 1996).

Görüldüğü gibi katılım; bir şeyin parçası olmanın, güçlü ya da zayıf, görünür ya da soyut bir şekilde, bir durum ile kurulan bağın göstergesidir. Bu nedenle katılıma bakarken, “katılan-katılımcı” ve “katılımda bulunulan durum-fikir” den söz etmek olasıdır. Katılım bu iki karşılıklı olgunun ilişkiler bütünüdür ve küçük bir tepkiden kent ölçeğinde büyük bir örgütlenmeye kadar günlük yaşantıda iletişim ile var olan çok boyutlu bir kavramdır. Bu anlamda özellikle sosyal bilimlerin araştırma ve tartışma konusu olarak katılım, yöntemleri ve kuramları farklı, çeşitli disiplinlerde kavranan bir fenomen olarak görülmektedir. Kavramın bu çok boyutlu ve tanımlı doğası, onu niteleyen ve bütünleyen kavramları gerektirmektedir. İletişim, etkileşim, ortak akıl, şeffaflık sorumluluk, gönüllülük, çevre bilinci, aidiyet, kültür, topluluk, müzakere, demokrasi gibi kavramlar, yapılan tarifler ve oluşturulmaya çalışılan kavramsal çerçevede, katılımı niteleyen belirgin özellikler olarak gözlemlenmektedir.

Baheshti’ye göre (1985) çok yönlü birlikte düşünme ve üretme pratiği olarak değerlendirilen katılım kavramının fikrinsel çıkış noktası, Yunan Uygarlığındaki halk forumlarına kadar uzanmaktadır (Baba, 2010). Başka kaynaktan Hansen ve Prospero (2005) katılımın kavramının 1700’lü yılların başlarına kadar tarihlenebileceğini; o dönemde katılımın özellikle yerel düzeylerde ve yerel sorunlara ilişkin olarak vatandaş katkısı sağlamak amacıyla gündeme geldiğini belirtir (Karkın, 2012). Mimarlık dahil tüm mekan bilimlerinin yaşanan sosyal değişimler ekseninde etkilendiği ve hemen her alanda değişimlerin gerçekleştiği 60’lı yıllar ise insan merkezli tasarım ve karar süreçlerinin de başlangıcı olmuştur. Bu durum, mekanın fiziksel bir nesnenin ötesinde sosyal bir olgu olarak; kullanıcının ise süreçteki pasif konumunun aksine, aktif ve katılımcı olarak yeniden kavranmasını gerektirdiği düşüncesiyle desteklenmiştir. Bu tartışmalarla birlikte kullanıcı katılımı düşüncesi öncelikle 60’lı ve 70’li yıllarda Paul Davidoff’un savunmacı politikasıyla kavranarak, insan hakları, farkındalık, güçlendirim, destek olma, gibi düşüncelerle az gelirli kullanıcı gruplarını önemsenmesi olarak belirginleşmiştir. Bu ideolojik düşünceden hareketle Amerika ve İngiltere’de ‘toplum tasarım merkezleri’ (community design centers) kurularak, dezavantajlı grupların tasarım ve karar süreçlerinde önemsenerek tanımlanmasına olanak sağlanmıştır (Sanoff, 2008). Diğer taraftan, İskandinav ülkelerinde 70’li yıllarda kullanıcı ile kurulan yakın ilişkiler, günümüzde kullanıcı ile birlikte hareket etme ve kolektif akıl düşüncelerinin de zeminini hazırlamıştır. 80’li ve 90’lı yıllarda ise daha çok planlama ve tasarımda karar süreçlerine tümüyle yerel halkın doğrudan dahil edilmesi fikrinin yoğunlaştığı gözlemlenmektedir. Dolayısıyla, Davidoff’un ‘savunmacı yaklaşımı’ zamanla ‘birlikte hareket etme’ düşüncesine doğru evrilerek gelişmiştir.

* Bu bildiri Mimarlar Odası adına düzenlenmiştir.

MİMARİ TASARIM SÜRECİNDE KATILIM

Lefebvre'nin 70'li yıllarda ifade ettiği 'somut mekan' (concrete space) ve 'soyut mekan' (abstract space) düşüncesi; günlük hayatın geçtiği, kullanıcının yaşadığı ve deneyimlediği 'mekan' ile tasarımcının üretimlerini gerçekleştirdiği 'mekan' arasındaki ayrıma işaret etmektedir (Lefebvre, 2003). Bir başka ifadeyle soyut mekanın tasarım kodları ile gerçekleştirilen mekan, somut mekanın yaşamsal kodları ile doğası gereği örtüşmemektedir. Kernohan, Gray, Daish ve Joiner (1996) ise 'tasarımcı' ve 'kullanıcı' için 'iki farklı kültür' tanımı yaparak; kullanılan dil, bilgi birikimi, öncelikler, beklentiler, algılar vb. gibi birçok farklılıkların varlığını vurgulamaktadırlar ve kültürün tüm bu değerlerin paylaşılması ve içselleştirilmesi sonucu oluşan ortak bir değer olduğunu belirtmektedirler.

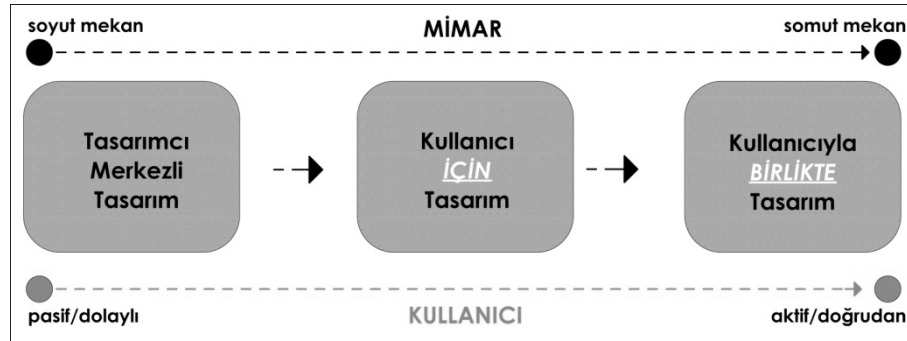
Söz konusu ifadelerle bakıldığında tasarımcı ve kullanıcı arasındaki iletişim eksikliğinin varlığı ve mimarlık eyleminin icrasında tasarımın gerçekleştiği evre olarak tasarım süreciyle, kullanıcı-mekan ilişkilerinin gerçekleştiği kullanım sürecinin arasındaki zayıf bağlar vurgulanmaktadır. Katılım ise iletişim temelli doğası ile tasarımcı ve kullanıcının bir arada ortamları var eden kavram olarak önem kazanmaktadır. Lang'a göre (1987) "kullanıcı ile mekan arasındaki başarılı uyumu ya da tam tersi uyumsuzluğu anlamak için önce tasarımcı ve kullanıcı arasındaki ilişkiyi yorumlamak gerekir"(s.8).

Yukarıda örneklerle ifade edilen durumlar, birden çok kullanıcının etkileneceği tasarım süreçlerinde kullanıcıya ait değerlerin tasarım sürecindeki eksikliği sonucunda oluşan boşluk ve onun yarattığı olumsuz ortam olarak belirtilebilir. Tasarım sürecini, söz konusu tasarımdan etkilenecek paydaşların iletişim, müzakere ve karar verme ortamı olarak tanımlayan Lee, Timoty ve Coleman (2005); özellikle birden fazla kullanıcının etkileneceği çevre tasarımı süreçlerinde, sözü edilen iletişim ve müzakere ortamının neredeyse hiç olmadığını belirterek, bu durumun sonucunda da kullanıcının, tasarımcı tarafından oluşturulan mekana müdahale etme gereği duyduğunu ifade etmektedirler. Söz konusu kullanıcı-mekan geriliminde oluşan tepkiler ve müdahaleler yaşam çevresini olumlu ya da olumsuz boyutlarda etkileyebilmektedir. Day ve Parnell (2003) kullanıcı müdahalelerinin nedenlerini, kullanıcının yaşadığı çevreye kendisini uygun bulması ya da bulmaması koşullarına bağlı bir kullanıcı-çevre iletişim problemi olarak ifade etmektedir. Bu durumda olumlu anlamda uyarılma, dönüştürme vb. gibi müdahale girişimleri gözlenebilirken, diğer taraftan çevreye zarar veren ve yaşantıyı olumsuz etkileyen tepkilerin de oluşabildiğini belirtmektedirler. Bu durum kullanıcıya ait değerlerin ve deneyimlerin fark edilerek, mimar-kullanıcı iletişiminin artırılması gerektiği düşüncesiyle desteklenmektedir. Bu anlamda Day ve Parnell (2003), kullanıcıların bilinçaltında gündelik yaşam pratiklerinden edinilmiş ve yaşadığı çevreyi birçok farklı katmanda algılamasını sağlayan özelliklerin var olduğunu belirtmektedir.

Mimarlık alanında kullanıcı katılımı düşüncesine ilişkin tanım ve yaklaşım çeşitlilikleri gözlenmektedir. Kullanıcı ile yakın ilişkiler öneren ve kullanıcı tercihlerine dikkat çeken 'kullanıcı merkezli tasarım' (user centered design), sosyal değerleri ve davranışsal özellikleri önemseyerek tasarım süreci öneren 'topluluk/çevre tasarımı' (community design), kullanıcı farklılıkları ve marjinal grupları önemseyen ve herkes için tasarım düşüncesinde gelişen 'kapsayıcı/kapsamlı tasarım'(inclusive/universal design) ve kullanıcıya ait deneyimlerin doğru ve sağlıklı bir şekilde elde edilmesi düşüncesiyle yeni araçlar ve yöntemler üzerinden arayışları ifade eden 'işbirlikçi/ortak tasarım' (cooperative/collaborative design) bu çeşitliliği ifade eden önemli yaklaşımlardır. Ayrıca esneklik, uyarlanabilirlik, dönüştürme ve 'açık uçlu tasarım' gibi kavramlar ile kullanıcı- mekan uyumluluğu arayışları da kullanıcı katılımını önemseyen önemli yaklaşımlar olarak kullanıldığı saptanmaktadır. Bu tespitlerle birlikte,

* Bu bildiri Mimarlar Odası adına düzenlenmiştir.

kullanıcının tasarım sürecinde katılımına dair bir gelişim ve evrimden bahsetmek olasıdır. Önceleri tasarımcı merkezli gerçekleşen tasarım süreci, kullanıcı katılımı fikrinin benimsenmesiyle birlikte; ilk olarak tasarımcının, kullanıcı beklenti ve deneyimlerini daha fazla merkeze aldığı, onun kültürel, bireysel, sosyal ve mekansal değerlerini önemsendiği bir yaklaşıma evrilmiştir. Bu ilk yaklaşımlar '**kullanıcı için tasarım**' niteliğini alabilir. Nitekim bu terim 'herkes için tasarım' (design for people) adıyla çeşitli çalışma ve uygulamalarda kullanılmıştır. Süreç içinde 'kullanıcı için tasarım' yani kullanıcıyı anlamaya odaklanan tasarım yaklaşımları, tasarımcının kullanıcı ile kurduğu ilişkilere ve etkileşimlere bağlı olarak '**kullanıcıyla birlikte tasarım**' anlayışına evrilmiştir (Şekil 1).



Şekil 1 Mimari tasarım sürecinde kullanıcı katılımı yaklaşımlarının evrimi

Kullanıcıyla İçin Tasarım

Kullanıcı için tasarım, mimari tasarım sürecinde kullanıcıya ait farklılıkların önemsenmesi, kullanıcı deneyimlerinin anlaşılması ve tasarımcı ile kullanıcı arasındaki temasın artırılması fikrini benimseyen yaklaşımların genel ifadesidir. Hümanistik bir tasarım felsefesi olarak bu anlayış, tasarımcı merkezli tasarım süreci anlayışının yerini kullanıcının önemsendiği süreçlerin alması ve mimarın soyut dünyasının sınırlarını genişleterek kullanıcının yaşadığı somut dünyayı kavrama düşüncesiyle ilişkili olarak gelişmiştir. Mimarın ve kullanıcının konumuna bağlı olarak farklı düzeylerde ve yöntemlerle gerçekleşen ve kullanıcı-mekan ilişkilerini merkeze alan bu anlayış genel olarak '**açık uçlu tasarım**' ve '**sosyal mimarlık**' yaklaşımları ile iki temel başlıkta ele alınabilir.

Mimari tasarım sürecinde açık uçlu, esnek tasarım yaklaşımları; özellikle kullanım aşamasında kullanıcının yaşadığı mekana müdahalesine olanak sağlayan potansiyellerin tasarım süreçlerinde öngörülmesi üzerinden gelişen kullanıcı katılımı düşüncesidir. Mimarlığın somutlaştığı halinin katı ve kalıcı durumu ile kullanıcının doğasındaki değişkenlik, dinamiklik, hareketlilik gibi sabitleşmemiş eğilim ve gereksinimleri arasında bir çatışma halinin varlığından yola çıkılarak; bu ilişki biçiminin sorunsallığı üzerine çeşitli tasarım yaklaşımları gündeme gelmiştir. Bu bağlamda ilk olarak kullanıcı-mekan uyumunu önemseyen, kullanıcının sahip olduğu yaratıcılık potansiyellerine dikkat çeken ve esneklik, dönüştürebilme, uyarlanabilirlik gibi kavramlar ile şekillenen gözlenmektedir. Bu anlamda kullanıcının bir güç olarak tanınması ve kavranması gerektiğini savunan Habraken (1982), mekanın oluşumunu bir süreç olarak ele alarak, kullanıcının bu oluşum sürecindeki rolüne ve gücüne dikkat çekmektedir. Habraken ayrıca, sağlıklı ve yaşanabilir bir çevreye sahip olabilmek için kullanıcıların fiziksel çevreyi doğrudan etkileyecek biçimde güçlerini ortaya koymaları gerektiğini belirtmektedir (Habraken,1982).

* Bu bildiri Mimarlar Odası adına düzenlenmiştir.

Diğer taraftan mimari tasarım sürecinde sosyal mimarlık yaklaşımları ise; özellikle çevre davranış bilimleri perspektifine kayarak tanımları, sınırları ve ölçeği yeniden tartışılmaya başlayan mimarlığın; kullanıcıya ait davranışlar ve sosyal değerlerin önemsendiği yeni tasarım süreci yaklaşımları ile kavranmaya başlaması olarak ifade edilebilir. ‘Bağımsız deneyimler’ olarak gözlenen girişimler, daha çok ‘sosyal tasarım’, ‘sosyal mimarlık’, ‘yoksullar için mimarlık’ ve ‘herkes için mimarlık’ gibi nitelermeler altında tartışılan; katılımcı, demokratik ve eşitlikçi tasarım yaklaşımları örnekleridir. Birey ve topluluk diyalektiği çerçevesinde anılan bu değinmeler bir taraftan da mimarlığın hümanistik yaklaşımla tartışılması gerektiği düşüncesinin altını çizmektedirler. Sosyal mimarlık yaklaşımlarında kullanıcı; özellikle tasarım sürecinin tanımlama evresi ve bu evrenin de belirli aşamalarında ‘gözlem’, ‘karşılıklı görüşme’ ve ‘anket’ gibi yöntemlerle bilgi edinme ve onay alma amacıyla yoğun bir iletişim ve katılım göstermektedir. Dolayısıyla söz konusu kullanıcı katılımı arayışlarında kullanıcıya ait verilerin tasarım sürecine aktarılması düşüncesiyle kullanıcı katılımının gerçekleştiği görülmektedir. Bu şekilde, tasarımcının sahip olduğunu uzmanlık bilgisi, kullanıcıya ait potansiyeller ve deneyimler ile desteklenerek, tasarımcı-kullanıcı arasında iletişim ve diyalog ortamı oluşturulur.

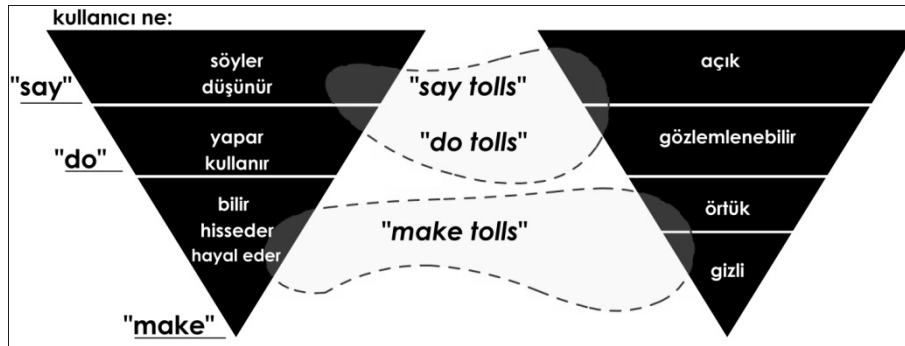
Kullanıcıyla Birlikte Tasarım

Kullanıcıyla birlikte tasarım, mimar ve kullanıcının karşılıklı iletişim kurabildiği ortamları var eden ve kolektif akıl düşüncesinin benimsendiği etkileşimli tasarım süreci anlayışıdır. Kullanıcının tasarım sürecinde aktif katılımının gözlendiği bu anlayışta, mimar da profesyonel uzman konumunun ve teorik bilgisinin yanı sıra ‘yöneten’, ‘dinleyen’, ‘yorumlayan’ bir unsur olarak vardır. Kullanıcıyla birlikte tasarım yaklaşımının ana amacı, kullanıcıya ait deneyime dayalı ve yaşantıya dair verilerin, aktif kullanıcılar tarafından tasarım sürecine sistematik biçimde, doğrudan aktarılmasıdır. Bu temel amacın yanı sıra kullanıcıyla birlikte tasarım süreci anlayışında, sosyal içerikli amaçların da varlığı gözlenmektedir. Bonilla (2009) kullanıcıların bir araya gelerek deneyimlerini ve görüşlerini paylaştıklarını bu süreci, farklı bakış açıları ve yorumlar ile yaşanan çevrenin ve projenin daha iyi anlaşılması ve farkındalığın artması olarak ifade etmektedir (Gillem ve Gordon, 2010). Benzer şekilde Sanoff (2000) ortak hedefleri olan kullanıcıların bir araya getirilmesi ile oluşan tasarım süreçlerini; topluluk hissini ve ilişkilerin arttırılması, kullanıcının çevresine dair alınacak kararlarda söz hakkı ve müdahale olanağının olması ve bu şekilde yaşam çevresinin anonimleşen algısının yerine sahiplenilen bir doğada kavranması olarak ifade etmektedir.

Bu noktada sözü edilen amaçların gerçekleştirilebilmesi için etkileşim ve iletişimin var olduğu ortamlar, buna bağlı olarak da bu ortamlarda kullanılacak yöntem ve araçlar önem kazanmaktadır. İzlenen süreçlerde ve gözlemlenen örneklerde ifade edilmek istenen, tasarımcı ile kullanıcının karşılıklı yüz yüze iletişim kurduğu ortamlar genellikle ‘**atölye çalışmaları**’ (workshop) olarak deneyimlenmektedir. Atölye çalışmaları bilgilendirme, görüş bildirme, yorumlama, onaylama vb. gibi ifade teknikleri kullanılarak bilgi alışverişinin sağlandığı, etkileşim ve iletişime imkan tanıyan planlanmış etkinlikler olarak tarif edilebilir. Birçok farklı tekniğin bir arada ya da ayrı ayrı kullanıldığı ve ‘kullanıcılar’ ile ‘mimarların’ yüz yüze iletişim kurabildiği bu iletişimsel ve informel çalışmalar, doğrudan kullanıcı katılımı için en çok kullanılan yöntem olarak saptanmaktadır. Tanımından çok özellikleri, koşulları, kullanılan teknikleri ve ortamı ile ön plana çıkan atölye çalışmalarını Sanoff (2000), ortak amacı paylaşan kullanıcıların yüksek düzeyde etkileşiminin sağlandığı ortamlar olarak ifade etmektedir.

* Bu bildiri Mimarlar Odası adına düzenlenmiştir.

Bu anlamda, kullanıcıyla birlikte tasarım süreci düşüncesinde atölye ortamları ve kullanılan araçlarla ilgili olarak Sanders (2002), kullanıcıların kendilerini ifade etme ve tasarım sürecine katılma biçimlerini; ‘say tolls’ sözlü iletişim, ‘do tolls’ gözleme dayalı iletişim ve ‘make tolls’ üretmeye-yapmaya dayalı özel iletişim araçları olarak üç grupta ifade etmektedir. Bunlardan ilki olan ‘say tolls’; görüşme, anket, grup toplantıları vb. gibi kullanıcıların ne söylediğinin ve ne düşündüğünün anlaşılması için kullanılan yöntemdir. İkinci olarak ‘do tolls’; genellikle gözleme dayalı kullanılan teknikleri kapsayan ve kullanıcının ne yaptığı, nasıl yaşadığı, neyi nasıl kullandığı gibi araştırmaları kapsayan genel bir ifadedir. Her iki yöntem de geleneksel tasarım süreci araştırmalarında kullanılan ve daha çok kullanıcının görünür, açık özelliklerinin kavranmasını sağlayan yaklaşımları kapsayan teknikleri ifade etmektedir. ‘Make tolls’ ise; kullanıcının örtük potansiyellerinin ortaya çıkarılmasını amaçlayan ve kullanıcının ona sağlanan araçlar (tollkits) ile neler yapabileceğinin gözlemlendiği üretken ve özel bir yöntemdir (Sanders, 2002). (Şekil 2).



Şekil 2 Kullanılan yöntemler ve açığa çıkarılan özellikler (Sanders, 2002)

Sanders'e göre 'make tolls', 'üretme-yaratma araçları' kullanıcıyla birlikte tasarım için yeni bir iletişim dilidir. Bu yöntemle kullanıcının düşüncelerini, hislerini ve duygularını 'yaparak' açığa çıkarması amaçlanırken, aynı zamanda mimarın da kullanıcıyı anlaması kolaylaşmaktadır (Sanders, 2002). Bu bağlamda tasarım sürecinde iletişim araçları olarak maket, fotoğraf, iki boyutlu çizimler, üç boyutlu modelleme teknikleri, şemalar ve ölçekli-ölçeksiz grafik ifadeler kullanılırken; bu araçlar kullanıcıya sağlanan olanaklar sayesinde müdahale edilebilir ve yorumlanabilir hale getirmektedir.

Kullanıcıyla birlikte tasarım sürecine ilişkin mimar-kullanıcı birlikteliğinde aktif kullanıcı, eylemli iletişim ve ortak dil arayışları Henry Sanoff'un çalışmalarında da belirgin bir biçimde gözlenmektedir. Sanoff, kullanılan teknikleri sınıflandırarak; 'dolaylı yöntemler', 'bilinçlenme yöntemleri' ve 'grup etkileşim yöntemleri' olarak üç ana grupta toplamıştır. Bu gruplamaya göre 'dolaylı yöntemler' anket ve görüşme gibi örnek kullanıcı grubundan bilgi edinilmesidir. İkinci grup olarak belirtilen 'bilinçlenme yöntemleri' alan yürüyüşleri, yerinde tespitler ve gözlemler olarak birlikte hareket etme esasına dayanır. Haritalama, fotoğraf ile belgeleme, özel noktaların, sakıncalı ve desteklenecek koşulların tespiti gibi kullanıcının çevresini algılaması ve yorumlamasına dayalı aktif bir süreçtir. Üçüncü grup olan 'grup etkileşim yöntemleri' ise genellikle atölye çalışması olarak tarif edilen ve yüz yüze gerçekleşen etkileşimli tasarım süreçlerini ifade eder. 'Yapma' ve 'uygulama' yaklaşımı olarak ifade edilen bu yöntemde uzmanlar ve kullanıcılar planlar, fotoğraflar, maketler, üç boyutlu grafikler üzerinde birlikte çalışarak alternatifler keşfetmektedirler (Sanoff, 2005). Gözlemlendiği gibi hem Sanders, hem de Sanoff, kullanıcıyla birlikte tasarım sürecinde öncelikle iletişim diline önem vererek, yeni yöntemlerin ve bunlara bağlı olarak geliştirilmesi gereken araçların

* Bu bildiri Mimarlar Odası adına düzenlenmiştir.

varlığını vurgulamaktadırlar. Bu anlamda her iki yaklaşıma bakıldığında, oluşturulan ana başlıklar ve bunların içerikleri arasında hem işleyiş hem de yöntem olarak benzerliklerin varlığı görülmektedir (Şekil 3).

SANDERS	SANOFF
<p>"SAY TOLLS"/ SÖYLE, ANLAT</p> <p>Sözlü iletişim, Anket, Görüşme, Grup toplantısı</p>	<p>DOLAYLI YÖNTEMLER</p> <p>Sözlü iletişim, Anket, Görüşme, Bilgilendirme toplantısı</p>
<p>"DO TOLLS"/ YAP, GÖSTER</p> <p>Gözleme dayalı iletişim, Algılama, Tespitler, Tercihler, Yorumlar belirtilir.</p>	<p>BİLİNÇLENME YÖNTEMLERİ</p> <p>Gözleme dayalı iletişim, Alan yürüyüşleri, Farkındalık turları, Bilinçlenme.</p>
<p>"MAKE TOLLS" / ÜRET</p> <p>Üretken iletişim, Atölye Yaparak ifade, Aktif kullanıcı, Operasyonel doğa</p>	<p>GRUP ETKİLEŞİM YÖNTEMLERİ</p> <p>Üretken iletişim, Atölye, Yaparak ifade, Aktif kullanıcı, Operasyonel doğa</p>

Şekil 3 Sanders ve Sanoff'un belirttiği metotların içerik olarak örtüşen durumları.

KENTSEL MEKAN OLUŞUMUNDA KULLANICI KATILIMLI DENEYİMLER

Kentsel mekanın oluşumunda kullanıcı katılımı ve tasarım ilişkilerini anlamayı ve çözümlenmeyi amaçlayan bu çalışma; mimari tasarımda kullanıcıyla birlikte katılım sürecine dair genel bir modelin var olabileceği görüşünü benimsemektedir. Ancak söz konusu varsayımsal model kanonik ve sistemli bir kalıp olmak yerine, sorunun ve içerdiği kavramların doğası itibariyle daha organik, deneyimlerle sürekli olarak gelişen ve evrilen, özünde belli sabit aşamaları içeren bir yol haritasıdır. Bu amaçla kentsel mekana dair bütüncül kavrayış yerine onu oluşturan küçük ölçekli ve birden çok kullanıcının etkilendiği, yaşam alanları özelinde gerçekleştirilmiş deneyimlere yer verilerek kullanıcı katılımlı tasarım süreçlerinin tartışılması öngörülmektedir.

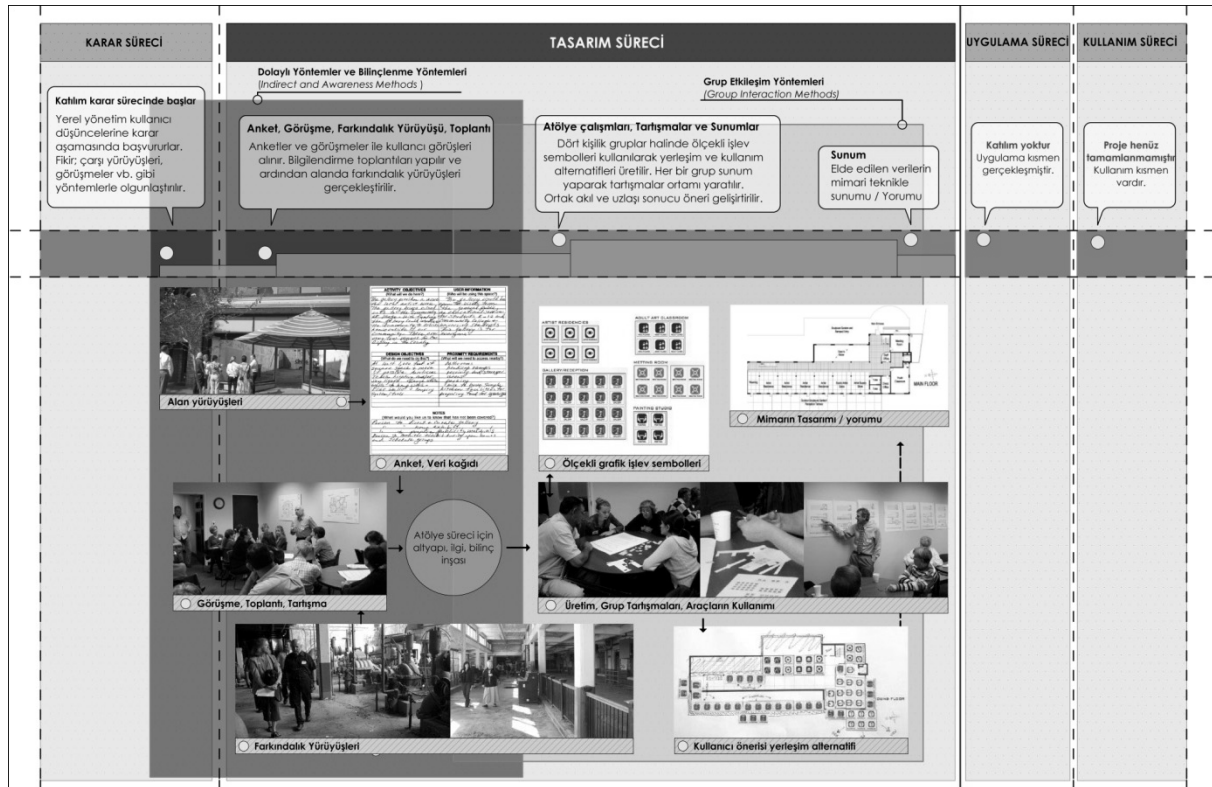
Bu düşünceyle, konu ile ilgili irdelenecek katılımcı deneyimler belirlenirken; tasarım ölçeği, kullanıcı çeşitliliği, amaç, hedef, ve problemin boyutu gibi ölçütler dikkate alınarak bir seçim yapılmıştır. Bu bağlamda ölçek anlamında; yapı ve kamusal alan ölçeği, kullanıcı anlamında; benzer ve farklı kullanıcı grupları, problem anlamında; mevcut yapının yeniden kullanımı ve özgün bir bağlama alternatif oluşturulan yeni yaşam çevreleri gibi yaklaşımların gözlemlendiği deneyimler irdelenmiştir. Ayrıca tasarım sürecinin yarışma gibi özgün ve katılımcı bir bağlamda gerçekleştiği, kullanıcının potansiyelleri öngörülerek üretilen bir önerinin kullanıcılar ile birlikte uygulandığı kamusal alan üretimi deneyimine de yer verilmiştir.

Bu bağlamda irdelenen deneyimlere ait görseller ve kısa açıklayıcı bilgiler, oluşturulan 'süreç haritası' üzerinden ifade edilerek; işleyişin, aşamaların ve kullanılan yöntemlerin bütüncül bir biçimde kavranması hedeflenmiştir. Söz konusu deneyimler ve kapsamı aşağıdaki gibidir.

1. Southeastern Waterworks Halk Sanat Merkezi -Yeniden işlevlendirme- Yapı ölçeği
2. Lower Ngau Tau Kok (LNTK) Toplu Konut Projesi -Yeni yaşam alanları önerisi

3. Place Au Changement Park –Yarışma - Küçük ölçekli kamusal alan kullanımı Southeastern Waterworks Halk Sanat Merkezi

Girişimci sanatçıları yetiştirmek, halkın sanat eğitimine yönelmesini sağlamak ve şehir merkezlerini bu tür işlevler ile canlandırmak amacıyla Kuzey Carolina'nın Lumberton ilçesi için bir gelişim planı hazırlanarak, şehir merkezinde sanat için uygun boş tesislerin belirlenmesi ve sanatsal etkinlikler için uygun biçimde dönüştürülmesi planlanmıştır. Lumberton'da boş bir tesisin sanat merkezine dönüştürülmesi sürecinde gözlemlenen söz konusu katılımcı süreç; hedeflerine, yöntemine, araçlarına ve sonucuna bakılarak değerlendirilebilir. Hedefleri anlamında süreç, anlaşılır ve tanımlıdır. Farklı kullanıcı ve katılımcı profilleri ile (sanatçı, halk, yönetici) çeşitli perspektiflerden deneyimlere ve fikirlere başvurulmuştur. Bir taraftan kullanıcıların yerleşim, ilişkiler ve kullanımlar üzerinden fikirlerini aktarması beklenirken; diğer taraftan oluşturulması düşünülen mekana ilgilerinin arttırılması amaçlanmaktadır. Bu durum kullanılan yöntemi ve buna bağlı olarak da araçları olumlu etkilemektedir. Öyle ki; anket, farkındalık yürüyüşü, görüşme, toplantı ve atölye süreçlerinin belirgin biçimde gözlemlendiği deneyimde; araçlar da ölçekli plan çizimleri ve ölçekli işlev grafikleri olarak basitçe tanımlanmıştır. Ayrıca tasarım probleminin var olan bir mekanın dönüştürülmesi olması, probleme konu olan verilerin somut mekan üzerinden algılanabilir ve kavranabilir durumu, katılımcıların öneriler üretecekleri mekanı birebir deneyimlemelerine, çevre ilişkilerini değerlendirmelerine ve algılar üzerinden düşünceler geliştirebilmelerine olanak sağlamıştır. Sonuçta ulaşılan nokta bir ortak akıl ürünüdür. Özellikler iç-dış kullanım ilişkileri ve mekanın algılanması üzerine kullanıcı görüşleri belirginleşmiştir ve tasarımcı bu verileri değerlendirerek tasarımı olgunlaştırmış ve sonuçlandırmıştır. Ayrıca yerel ölçek, ilişkilerin ve iletişimin halk arasında güçlü olması ve yaşanan çevrenin tanımlı ve kavranabilir boyutu; çalışmanın katılımcı bir yöntemle gerçekleştirilmesine olanak sağlayan önemli faktörler olarak gözlenmektedir.



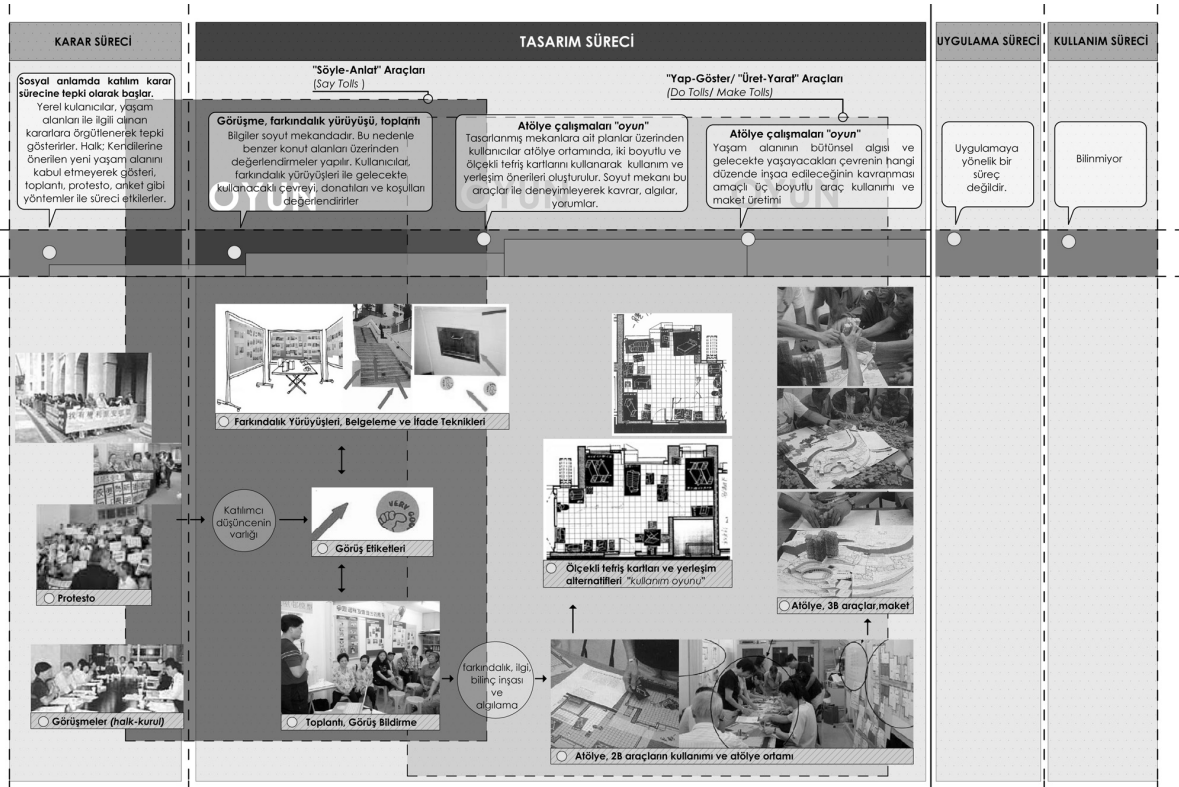
Şekil 4 Southeastern Waterworks Halk Sanat Merkezi süreç haritası

* Bu bildiri Mimarlar Odası adına düzenlenmiştir.

Lower Ngau Tau Kok (LNTK) Toplu Konut Projesi

Deneyim, konut bölgesinde yaşayanların gerçekleştirdiği sosyal anlamda gerçekleşen katılımcı bir süreç, söz konusu yerel halkın gelecekte kullanacakları yaşam alanları hakkında bilgi sahibi olma talepleri sonucunda araştırmacı ve yürütücü olarak bir mimarın katılması ile gerçekleşmektedir. Dolayısıyla bu deneyim daha önceden tasarlanmış yaşam alanlarının kullanıcılar tarafından kavranması, kullanıcı görüş, beklenti ve deneyimleri üzerinden alternatif bir biçimde yorumlanması sürecidir. Bu nedenle de süreçte rol alan mimar tasarlanmış mekana ait soyut veriler üzerinden, kullanıcılar aracılığıyla veri aktarımı sağlayan, yorumlayan ve analiz eden özellikleri ile gözlenmektedir. Süreçte kullanıcıların aktif ve üretken varlığı gözlemlenirken, atölyelerin işleyişinde Sanders'in ifade ettiği "söyle-anlat" (say tolls), "yap-göster" (do tolls) ve "üret-yarat" (make tolls) metodlarının varlığı izlenebilmektedir. Farkındalık yürüyüşleri, atölye çalışmaları, tartışma ve ifade süreçleri bu anlamda örnek olarak gösterilebilir. "Say tolls" olarak belirtebileceğimiz Fotoğraflama, ifade panosu kullanımı ve olumlu - olumsuz görüşleri belirten etiketleme teknikleri ile kullanıcılar düşüncelerini, tercihlerini ve yorumlarını aktif biçimde aktarabilmektedirler. Benzer biçimde "do tolls" ve "make tolls" yöntemlerinde, ölçekli planlar üzerinde ölçekli grafik semboller aracılığıyla alternatif yaşam örüntüleri oluşturma ve maketler ile yaşam çevresini algılama ve yorumlama arayışlarında aktif kullanıcı ve üretken araçlar gözlenir.

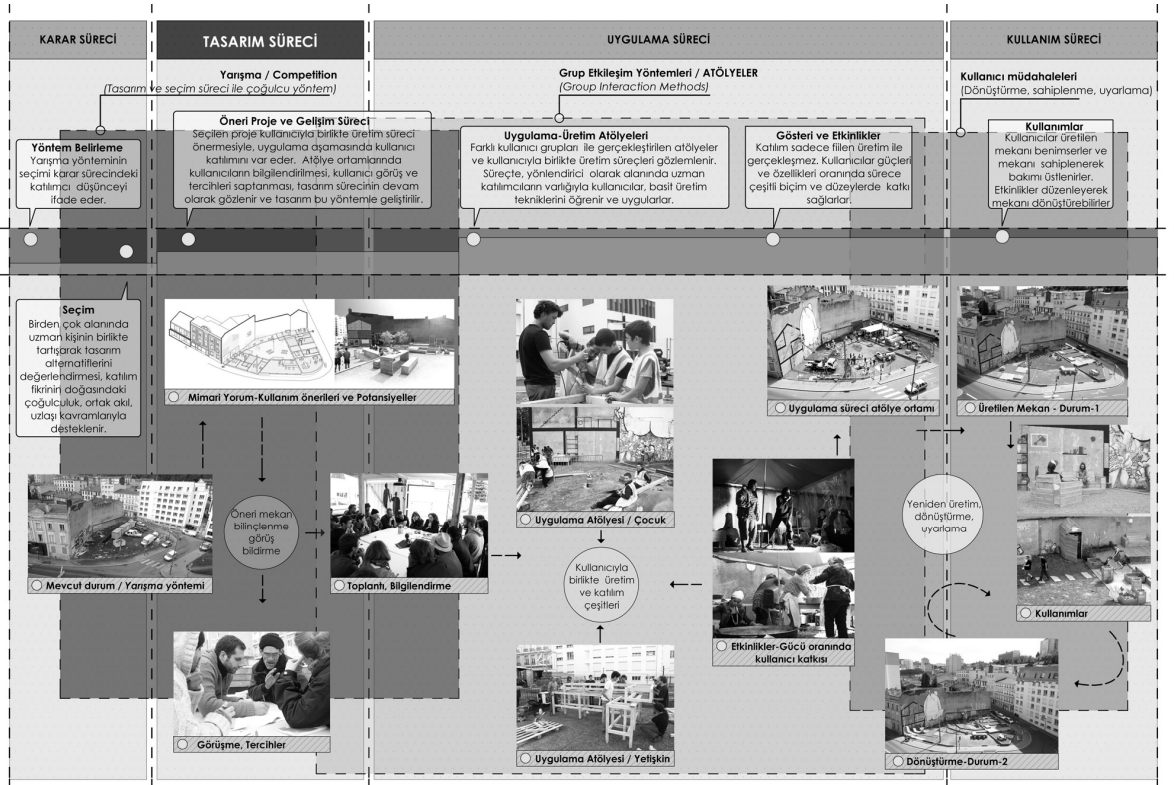
Deneyim, devlet eliyle gerçekleştirilen yeni yaşam alanlarının oluşturulması sürecinde yerel halkın sahip olduğu yaşam örüntülerinin ve deneyimlerinin önemsendiği tasarım süreçlerinin gerekliliğini vurgulamaktadır. Bu anlamda da mimarlar ve kullanıcıların birlikte olduğu üretken bir tasarım süreci deneyimi önermektedir.



Şekil 5 Lower Ngau Tau Kok (LNTK) toplu konut projesi süreç haritası

Place Au Changement Park Projesi

Deneyimde özellikle ‘karar’, ‘tasarım’, ‘uygulama’ ve ‘kullanım’ aşamaları olmak üzere mimarlık eyleminin her evresinde katılım fikrinin farklı düzey ve yöntemlerle gözlenmesi, çalışmanın önemli bir örnek olarak değerlendirilmesinin temel nedenidir. Her ne kadar tasarım sürecinde aktif ve üretken kullanıcı katılımı gözlenmese de bu aşamada alınan kararlar sonraki aşamaları katılım fikri üzerinden etkilemektedir. Sürecin ‘karar aşamasında katılım’ ile ilişkisi, yarışma yönteminin seçimi ve bu yöntemin doğasındaki ‘çoğulculuk’ fikri ile açıklanabilir. Öyle ki yarışmalar; birçok alternatifin değerlendirildiği ve bu değerlendirmenin ortak akıl-uzlaşa gibi kavram üzerinden yapıldığı bir ortam olarak katılım düşüncesinin desteklendiği yöntemlerdir. ‘Tasarım sürecinde katılım’ ise hem yarışma ortamı hem de uygulama sürecinde aktif kullanıcı ile üretme düşüncesini var etmesi ile varlık göstermektedir ki; bu tasarlama yaklaşımını, kullanıcı için tasarım düşüncesiyle açık uçlu-esnek tasarım anlayışı olarak ifade etmek olasıdır. Dolayısıyla tasarım sürecinde öngörülen kullanıcı katılımı-kullanıcıyla birlikte üretme düşüncesi ‘uygulama sürecindeki’ aktif-üretken kullanıcı katılımını var etmektedir. ‘Uygulama süreci’ ise kullanıcı katılımlı tasarım yaklaşımının aktif ve üretken kullanıcıyla birlikte gerçekleştiği, katılımın baskın bir değer olarak gözlendiği özel bir süreç olarak görülmektedir. Uygulama sürecinde kullanıcının yaparak-üreterek katılım göstermesi durumu, sıklıkla gözlenebilen bir durum değildir. Fakat bu deneyim bilinenin aksine, gelişen sosyal ilişkiler ve iletişimin ön planda olduğu alternatif ve özel bir süreç olarak gözlenir. ‘Kullanım aşamasında katılım’ ise mahalle sakinlerinin söz konusu mekanı benimsemesi, koruması ve sahiplenmesi ile gözlenir. Kullanıcıların fiilen katkı sağlamasıyla üretilen mekan, sürdürülebilir ve değerli bir alan olarak anlam kazanmaktadır.



Şekil 6 Place Au Changement park projesi süreç haritası

SONUÇ

Türkiye örneğinde tasarım süreçlerine ilişkin yapılan gözlemlerde, katılım fikrinin daha çok kent ölçeğinde ve büyük ölçekli yaşam alanlarının karar ve tasarım süreçlerinde tartışıldığı görülmektedir. Fakat daha küçük ölçekli kamusal alanların tasarım ve üretim süreçlerinde; özellikle tanımlı kullanıcı grubunun varlığı, iletişim ve erişebilirlik olasılıklarının kuvvetli olması ve kullanıcıya ilişkin davranış hedefleri ve deneyimlerin belirlenebilmesi açısından, aktif kullanıcı katılımıyla tasarım süreçleri gerçekleştirilebilir. Bu şekilde birden çok kullanıcıyı etkileyecek kentsel mekan oluşumlarında, mesleki uzmanlık bilgisi ile kullanıcıya ait deneyime dayalı bilgi birleştirilerek; sürdürülebilir, benimsenen ve sahiplenilen kullanıcıya uyumlu kamusal kullanım alanları yaratmak mümkündür.

Bu bağlamda çalışma; mimarlık ve çevresel tasarım alanındaki kuramların uygulama örneklerine nasıl yansıdığı ve başarılı çevre tasarım örneklerinin geçirdiği ortak süreçleri ortaya koymaktadır. Çalışma kapsamında değerlendirilen deneyimlerde görüldüğü gibi mimari tasarım sürecinde kullanıcıyla birlikte tasarım yaklaşımı ile gerçekleşen çalışmalar; süreçleri, araçları, teknikleri vb. ile ortak ve/veya benzer özelliklere sahiptir. Bu nedenle; aktif ve üretken kullanıcı varlığı ile deneyimlenen süreçler için mevcut deneyimlerin geçirdiği süreçlerden ve ortak özelliklerinden yararlanılarak bir model geliştirmek olasıdır ve bu model, kentsel mekan oluşum sürecinde, yaşadığımız çevrenin tasarım ve üretim süreçleri için bir yol haritası olarak kullanılabilir.

Son not:

1. Southeastern Waterworks halk sanat merkezi projesine ait aktarılan bilgiler ve süreç haritasında kullanılan görseller Henry Sanoff'la gerçekleştirilen kişisel iletişim sonucunda yazar tarafından iletilen kitap içi bölümden aktarılmıştır. Daha derin okuma için yazarın "Democratic Design: Participation Case Studies in Urban and Small Town Environments" kitabına bakılabilir.
2. Lower Ngau Tau Kok (LNTK) toplu konut projesine ait bilgiler Yanki Lee, Timothy Jachna ve Roger Coleman'ın "Architecture For All: A Participatory Design Approach" makalesinde, kullanılan görseller ise Yanki lee'nin "Design Tactics: Involving People In The Design Of Built Environment" adlı doktora tezinden yararlanılarak aktarılmıştır
3. Place Au Changement park projesine ait bilgiler ve kullanılan görseller www.collectifetc.com web sitesinden alınarak kullanılmıştır.

KAYNAKLAR

- Baba, E., "Tasarım Sürecinde Katılımcı Yaklaşımlara Dair Bir Değerlendirme, İstanbul Levent Bölgesinde Alan Çalışması," *Tasarım+Kuram Dergisi*, Sayı. 9-10, 2010, ss 21 – 53.
- Bilgin, N., ve Göregenli, M., "Kentsel Katılım ve Çoğulculuk, Kentte Birlikte Yaşamak Üstüne," Ed. Yıldırım, F., *Dünya Yerel Yönetim ve Demokrasi Akademisi Yayınları*, İstanbul 1996, ss 50–61
- Day, C., Parnell, R., *Consensus Design: Social Inclusive Process*, Architectural Press, Oxford 2003
- Demir, Ö. ve Acar M., *Sosyal Bilimler Sözlüğü*, Vadi Yayınları, Ankara 2002
- Gillem, M., Gordon, B., "Lane Community College Conceptual Vision" August. The Urban Design Lab, University of Oregon Scholl of Architecture and Allied Arts, 2010
- Habraken, N.J., "Uyabilirlik, Değişim ve Kullanıcı Katılımı İçin Tasarım," *Mimarlık Dergisi* Sayı. 8-9, 1982, ss 49-53

- Karkın, N., “e-Katılım Kavramı ve Süreci: Kamu Siyasa Oluşum Sürecine Vatandaş Katkısının Olabilirliği,” *Sosyo Ekonomi Dergisi*, Sayı.1, 2012, ss 41-62
- Kernohan, D., Gray, J., Daish, J., ve Joiner, D., *User Participation in Building Design and Mangement*, Architectural Press,Oxford 1996
- Lang. J., *Creating Architectural Theory, The Role Of The Behavioral Sciences in Environmental Design*. Van Nostrand Reinhold Company, New York 1987
- Lee, Y., Jachna, T., ve Coleman, R.,”Architecture for All - Part II: A Participatory Design Approach,” *HKIA Journal*, 2005, no. 43, pp 24-32, Hong Kong 2005
- Lefebvre, H., *The Urban Revolution*, The University Of Minnesota Press, USA 2003
- Sanders, E.B.N., “From User Centered Design to Participatory Design Approaches.” Frascara, J. (Ed). *Design and Social Sciene*. ss 1-8. Taylor&Francis Book Limited, NY & London 2002
- Sanoff, H., *Community Participation Methods in Design and Planning*, John Wiley ve Sons, Inc, NY 2000
- Sanoff, H., “Multiple Views of Participatory Design,” *Archnet-IJAR*, Volume 2- Issue 1- March 2008, pp:57-69
- Türk Dil Kurumu, *Türkçe Sözlük*,10.baskı, Ankara 2005