

DOKUZ EYLÜL ÜNİVERSİTESİ
FEN BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

MİMARİ TASARIM SÜRECİNDE
KULLANICI KATILIMI ÜZERİNE
BİR MODEL ÖNERİSİ

Ferhat HACIALİBEYOĞLU

Aralık, 2013
İZMİR

MİMARİ TASARIM SÜRECİNDE KULLANICI KATILIMI ÜZERİNE BİR MODEL ÖNERİSİ

Dokuz Eylül Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü

Doktora Tezi

Mimarlık Anabilim Dalı, Bina Bilgisi Programı

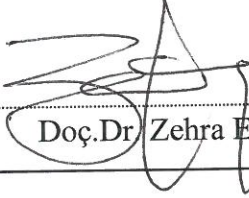
Ferhat HACIALİBEYOĞLU

Aralık, 2013

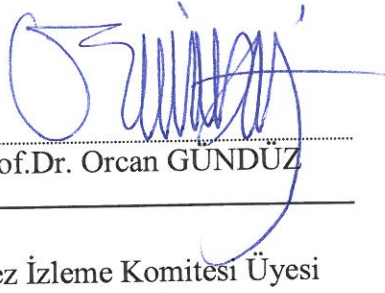
İZMİR

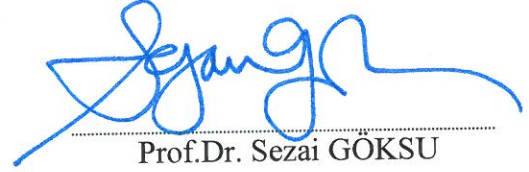
DOKTORA TEZİ SINAV SONUÇ FORMU

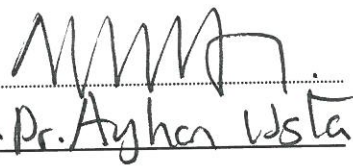
FERHAT HACIALİBEYOĞLU tarafından **DOÇ. DR. ZEHRA ERSOY** yönetiminde hazırlanan **“MİMARİ TASARIM SÜRECİNDE KULLANICI KATILIMI ÜZERİNE BİR MODEL ÖNERİSİ”** başlıklı tez tarafımızdan okunmuş, kapsamı ve niteliği açısından bir doktora tezi olarak kabul edilmiştir.


Doç.Dr. Zehra ERSOY

Yönetici


Prof.Dr. Orcan GÜNDÜZ
Tez İzleme Komitesi Üyesi


Prof.Dr. Sezai GÖKSU
Tez İzleme Komitesi Üyesi


Prof.Pr. Ayhan İsta
Jüri Üyesi


Y. Doc.Dr. Hilmet Gökmen
Jüri Üyesi


Prof.Dr. Ayşe OKUR
Müdür
Fen Bilimleri Enstitüsü

TEŞEKKÜRLER

Bilgisi, önerileri ve yönlendirmeleri ile bilimsel anlamdaki katkılarının yanı sıra, tezin ifade diline etkileri ve çalışma sürecindeki pozitif yaklaşımları için tez danışmanım Doç. Dr. Zehra Akdemir Ersoy başta olmak üzere, çalışmanın gelişmesine doğrudan ve dolaylı katkısı olan herkese teşekkür ederim.

Ferhat HACIALİBEYOĞLU

MİMARİ TASARIM SÜRECİNDE KULLANICI KATILIMI ÜZERİNE BİR MODEL ÖNERİSİ

ÖZ

Yaşadığımız çevrenin en belirgin ve temel ögesi olan kentsel mekan; fiziksel gerçekliğiyle birlikte, yaşamsal değerler ve gündelik hayat izleri barındıran, sosyal ve kültürel çok boyutlu bir olgudur. Mimarlık ise toplumsal etkileşimlerle ve dönüşümlerle her seferinde yeniden şekillenen ve tanımlanan, tasarlama ve üretme bağlamında kentsel mekanın oluşumunda en belirleyici eylem alanıdır. Bu çalışma kentsel mekanı şekillendiren aktif eylem olarak mimarlığın icrası ve organizasyonel yapısının değişmekte olduğunu saptayarak; özellikle kamusal alandaki yeni tasarım yaklaşımlarının olasılıkları üzerine tartışır; güncel paradigmaları irdeleyerek öneri oluşturmaya çalışır.

Bugün dünyada gelişen çoğulcu, katılımcı ve demokratik yönetim taleplerinin, mimarlık alanında da karşılık bulduğunu görmek ve bu beklentileri hassas ve bilimsel bir tabanda tartışıp, uzman bilgi ve deneyimin kontrolünü kaybetmeden, yeni yöntem ve yaklaşımlar önermek gerekmektedir. Dolayısıyla bu çalışma, kamusal alan oluşumlarında mimari tasarım süreci için katılımlı bir tasarım yaklaşımı modeli önermektedir.

Modeli oluşturmak üzere kurulan arkaplan/kavramsal çerçeve iki temel çalışmaya dayandırılır: Birincisi, kentsel coğrafyanın oluşumunda katılımı gözeten belirgin mimari tasarım çalışmalarının değerlendirilip süreç analizlerinin yapıldığı “Kullanıcı Katılımlı Tasarım Uygulamalarının Süreç Değerlendirmeleri”; ikincisi çevre tasarım araştırmaları alanında gerçekleştirilmiş, insan çevre odaklı yaklaşım ve uygulama örneklerini değerlendirerek oluşturulan bir ‘Analiz Sistemi’ modeli çalışması olacaktır. Anılan her iki başlık, katılımlı somut uygulamaların analiz edildiği ve kuramsal zemine oturtulduğu önemli çalışmalardır.

Çalışma bu kavramsal çerçeve ve arka plana yaslanarak, karşılaştırmalı değerlendirmeler sonucu ortak çıkarımlar oluşturmakta ve sonuçta ‘**Kullanıcı Katılımlı Tasarım Modeli**’ önermektedir. Bu modelin, kullanıcı-mekan uyumu bağlamında nitelikli ve sürdürülebilir kentsel mekan oluşumlarına ve kamusal alan kullanımlarına katkı sağlayacağı düşünülmektedir.

Anahtar Kelimeler: Katılımlı tasarım, kamusal mekan, kullanıcı-çevre ilişkileri, tasarım modeli

A MODEL PROPOSAL FOR USER PARTICIPATION IN ARCHITECTURAL DESIGN PROCESS

ABSTRACT

Urban space, which is the most distinctive and basic element of the environment we live in, is a socially and culturally multidimensional matter that employs vital merits and traces of daily life with its physical reality. Architecture is the most distinctive space of practice in development of urban spaces in means of designing and producing, which is reformed and redefined each time with social interactions and transformations.

This thesis discusses about exercise of architecture as an active practice that gives form to urban space, possibilities of new design approaches especially in public space by determining the changes in its organisational structure, and struggles to create suggestions by studying contemporary paradigms. It is necessary to witness that pluralist, participatory and democratic regime demands being developed in today's world find their counterparts in architecture and suggest new methods and approaches by discussing these demands on a sensitive and scientific basis, without losing the control of professional knowledge and experience. Consequently, this thesis puts forward a participatory design approach model in architectural design process.

The background / conceptual frame that is set up to create the model are grounded on two basic works: the first one is; "Evaluation of User Participatory Design Practice Process" in which all architectural design practices that favour participation in developing of the urban space are evaluated and the processes are analysed; the second one is "A Framework for Analysing" which is created by evaluating the examples of human environment focused approaches and applications which have been realised in environment design researches area.

Both of the titles to be mentioned are critical works in which concrete participatory applications are analysed and grounded on conceptual base. This work leans on this conceptual framework and background to develop common outputs as a result of comparative evaluations and consequently suggests a “**User Participatory Design Model**”. It is foreseen that this model is going to contribute to the creation of urban spaces that are qualified and sustainable in means of user-space harmony and to the use of public spaces.

Keywords: Participatory design, public space, user-environment interactions, design model

İÇİNDEKİLER

	Sayfa
DOKTORA TEZİ SINAV SONUÇ FORMU	ii
TEŞEKKÜRLER	iii
ÖZ	iv
ABSTRACT	vi
ŞEKİLLER LİSTESİ	xi
TABLolar LİSTESİ	xv
BÖLÜM BİR – GİRİŞ	1
1.1 Problemin Tanımı ve Çalışmanın Amacı	1
1.2 Çalışmanın Kapsamı ve Yöntemi	4
1.3 Çalışmanın Literatürdeki Yeri	7
BÖLÜM İKİ - KATILIM KAVRAMI	10
2.1 Katılım Kavramının Kavramsal Çerçevesi	10
2.1.1 Katılım Kavramının Tanımları	10
2.1.1.1 Terim Kökenleri	10
2.1.1.2 Günlük Yaşamda Katılım	11
2.1.1.3 Akademik Söylemde Katılım	16
2.1.1.4 Eleştirel Yaklaşımlar	22
2.1.2 Katılım Kavramının Doğası ve Boyutları	25
2.2 Mimarlık Eylemi ve Katılım	36
2.2.1 Mimarlık Eylemi ve Değişen Tanımlar	37
2.2.2 Mimarlık Eylemine Dair Genel Süreçler ve İlişkiler	41
2.2.2.1 Karar Süreci	43
2.2.2.2 Tasarım Süreci	47
2.2.2.3 Uygulama Süreci	52
2.2.2.4 Kullanım Süreci	54

2.2.2.5 Genel Değerlendirme	56
2.2.3 Mimari Tasarımda Katılım Sorunu ve Yaklaşımlar	59
2.2.3.1 Kullanıcı İçin Tasarım	72
2.2.3.1.1 Kullanıcı İçin Tasarımda Açık Uçlu Tasarım Yaklaşımları.....	75
2.2.3.1.1 Kullanıcı İçin Tasarımda Sosyal Mimarlık Yaklaşımları	82
2.2.3.2 Kullanıcıyla Birlikte Tasarım	89
2.2.3.3 Genel Değerlendirme	101

BÖLÜM ÜÇ - MİMARİ TASARIM SÜRECİNDE KULLANICI KATILIMLI DENEYİMLER VE MODEL ÖNERİSİ..... 105

3.1 Katılımlı Tasarım Uygulamalarının Süreç Değerlendirmeleri.....	105
3.1.1 Southeastren Waterworks Art Center	109
3.1.2 Lower Ngau Tau Kok (LNTK) Toplu Konut Projesi	115
3.1.3 Davidson İlköğretim Okulu	123
3.1.4 Place Au Changement	134
3.1.5 Genel Değerlendirme.....	140
3.2 Mimari Tasarımda Kullanıcı Katılımlı Uygulamalardaki Ortak Unsurlar	144
3.2.1 Çevre Tasarım Araştırmaları ‘Cherulnik Analiz Sistemi’ İncelemesi...	145
3.2.2‘Katılımlı Tasarım Uygulamaları Süreç Değerlendirmeleri’ ve ‘Cherulnik Analiz Sistemi’ Karşılaştırmalı Analizi.....	152

BÖLÜM DÖRT - MİMARİ TASARIMDA KULLANICI KATILIMLI TASARIM MODELİ ÖNERİSİ VE SONUÇLAR..... 155

4.1 Mimari Tasarımda Kullanıcı Katılımlı Tasarım Modeli Önerisi	155
4.1.1 Birinci İletişim Evresi: Organizasyonel Süreç	159
4.1.1.1 Uygun Ortam ve Koşulların Belirlenmesi	160
4.1.1.2 Alan Çalışmaları ve Raporlar.....	161
4.1.1.3 Paylaşım ve Bilinçlenme.....	166
4.1.2 İkinci İletişim Evresi: Üretken Süreç	167
4.1.2.1 Algılama ve Tercihler	168

4.1.2.2 Görselleştirme ve Yorum.....	170
4.1.2.3 Geliştirme ve Sunum.....	171
4.1.2.4 Tasarım-Proje.....	172
4.1.2.5 Destek ve Değerlendirme.....	172
4.1.3 ‘Kullanıcı Katılımlı Tasarım Modeli’nin Değerlendirmesi.....	175
4.1.4 Son Söz	178
KAYNAKLAR	183

ŞEKİLLER LİSTESİ

Sayfa

Şekil 2.1 Günlük yaşamda gözlemlenen başlıca katılım eylemleri.....	16
Şekil 2.2 “Kavram strüktürü”, Katılım ve ilişki olduğu kavramlar	18
Şekil 2.3 Katılım ve ifade biçimi olarak karikatür	23
Şekil 2.4 Katılım ve katılımcı ilişkisi üzerine bir yorum.	24
Şekil 2.5 Fransız bir öğrencinin 1968 eylemleri için hazırladığı katılım fikrini eleştiren afiş. “ben katılıyorum, sen katılırsın, o katılır; onlar kazanır”.	24
Şekil 2.6 Katılımın doğasını tarif eden kavramlar.	26
Şekil 2.7 Yapı üretim süreci döngüsü.	42
Şekil 2.8 Mimarlık eyleminin süreci ve aşamaları.	42
Şekil 2.9 Mimarlık eyleminin karar süreci aşamasının özel alan ve kamusal alan işleyişi.	44
Şekil 2.10 Mimarlık eyleminde karar sürecinin aktörleri ve ölçek ilişkisi	46
Şekil 2.11 Mimarlık eyleminde tasarım sürecinin işleyişi ve evreleri	47
Şekil 2.12 Tasarım sürecinde tanımlama aşamasının analizi.	49
Şekil 2.13 Tasarım sürecinde zihinsel sürecin analizi.	50
Şekil 2.14 Mimarlık eyleminde uygulama süreci ve özellikleri.	53
Şekil 2.15 Kullanım sürecinde kullanıcı- mekan arası ilişkiler ve tepkiler.	55
Şekil 2.16 Tasarımcı odaklı gelişen mimari tasarım süreci	57
Şekil 2.17 Kullanıcının, mimarın ve diğer aktörlerin mimarlık eylemini oluşturan aşamalara katılım yoğunlukları ve kullanıcının bu aşamalardaki katılım biçimleri ..	58
Şekil 2.18 Pessac konutları üzerindeki kullanıcı müdahaleleri.....	61
Şekil 2.19 Arnstein’in sekiz basamaklı ve üç gruptan oluşan katılım merdiveni	65
Şekil 2.20 Soyut mekan ve somut mekanın kesişimde işbirliği alanı	67
Şekil 2.21 Literatürde kullanıcı katılımı ile ilgili karşılaşılan adlandırmalar	68
Şekil 2.22 Tasarım sürecinin gelişim eksenleri, özellikleri ve kullanıcının etkileşimli süreçteki konumu	69
Şekil 2.23 Mimari tasarım sürecinde kullanıcı katılımı yaklaşımlarının evrimi.....	70
Şekil 2.24 Fiziksel çevrenin oluşumunda halkın katılımı düşüncesi üzerinden kullanıcı için tasarım yaklaşımı ve tasarım sürecinde kullanıcı-mimar ilişkisi üzerine bir yorum.....	73

Şekil 2.25 Habraken'in dolgu ve destek birimleri ve mekan organizasyonu alternatifleri	76
Şekil 2.26 Manila yarışması için Türkiye'den M. Doruk Pamir ve Ercüment Gümrük önerisi.....	77
Şekil 2.27 Fun Palace planı ve hareketli, değiştirilebilir yüzeyler.....	79
Şekil 2.28 Centroll Beheer (solda), Yeni Babil.....	80
Şekil 2.29 Açık uçlu tasarım yaklaşımında mimar-kullanıcı konumu ve tasarım sürecine etkileri.	81
Şekil 2.30 Yeni Gurna projesinde Hasan Fethi'nin, kullanıcı görüşmeleri ve kişisel gözlemler üzerinden, kullanıcı davranışlarına uygun olarak tasarladığı ve uyguladığı çamaşır yıkama birimi.....	84
Şekil 2.31 Mexicali projesinde Christopher Alexander tarafından kullanıcılar ile yapılan görüşmeler sonucunda kullanıcının yaşam özellikleri ve tercihlerine göre oluşturulan plan eskizlerinden biri	84
Şekil 2.32 Sosyal mimarlık anlayışının özelliklerini ifade eden karşılaştırmalı tablo.	85
Şekil 2.33 Mimari tasarım sürecinde kullanıcı katılımlı yaklaşımla büyüyen tanımlama evresi.	86
Şekil 2.34 Sosyal mimarlık arayışlarında aktörlerin değişen konumları ve tasarım sürecine etkileri.	88
Şekil 2.35 Fiziksel çevrenin oluşumunda halkın katılımı düşüncesi üzerinden kullanıcıyla birlikte tasarım yaklaşımı ve tasarım sürecinde kullanıcı-mimar ilişkisi üzerine bir yorum	90
Şekil 2.36 Kullanılan yöntem ve açığa çıkarılan özellikler	93
Şekil 2.37 Hemşirelerin, bir kullanıcı olarak hasta odasının tasarlanmasında deneyimine ait bilgilerini maket aracılığı ile tasarım sürecine aktarması.....	94
Şekil 2.38 Atölye ortamında, çalışanların gelecekte kullanacakları mekana ilişkin tasarım sürecinde grafik semboller kullanarak plan üzerinde tartışması ve düşüncelerini belirtmesi	94
Şekil 2.39 Kullanıcının eylemlerini ifade etmesi için hazırlanan semboller	96
Şekil 2.40 Kullanıcının atölye ortamında sembolleri kullanması ve eşleştirmesi	96

Şekil 2.41 Atölye ortamında pano tekniği ile kullanıcılar tarafından kullanım olasılıklarının belirlenmesi.....	97
Şekil 2.42 Sanders ve Sanoff metodlarının içerikleri ve örtüşen özellikleri.....	97
Şekil 2.43 Kullanıcıyla <i>birlikte</i> tasarım yaklaşımında aktörlerin değişen ve birbirlerine yaklaşan konumları, iletişime bağlı olarak artan ilişkiler ve tasarım sürecine etkileri.	100
Şekil 2.44 Mimarlık eyleminde ilişkiler sistemi ve tasarım sürecinde kullanıcı katılımının kullanıcı-mimar ve kullanıcı-mekan ilişkilerine etkileri.	102
Şekil 2.45 Kullanıcıyla birlikte tasarım sürecinde mimarın ve kullanıcının konumları, rolleri, özellikleri, sınırları ile iletişim biçimlerinin değerlendirilmesi.....	104
Şekil 3.1 Deneyimlerin incelenmesinde kullanılan ‘değerlendirme tablosu’	107
Şekil 3.2 Katılımın gözlemlendiği aşamaların ifade edileceği ‘süreç haritası’	108
Şekil 3.3 Karşılaştırmalı ‘süreç haritası’ değerlendirme ve yorumlama tablosu örneği.	108
Şekil 3.4 Mevcut Su Filtreleme Tesisin dış - iç mekan görünüşleri ve iç mekan galeri eskizi	110
Şekil 3.5 Mevcut LNTK bloklarından görünüm (üstte), eski ve yeni yerleşim vaziyet planları (altta) ve 1960’larda tasarlanan standart 4 kişilik stüdyo daire ve 2000’lerde tasarlanan tek yatak odalı daire olarak Hong Kong sosyal konutlarının karşılaştırılması	116
Şekil 3.6 Davidson İlköğretim Okulu genel görünüm (üstte), iç mekandan görünüm (altta solda) ve dış mekan avlu kullanımı (altta sağda).....	124
Şekil 3.7 Uygulama sonrası Davidson İlköğretim Okulu’nun katılımlı sürecini vurgulayan gazete haberleri	129
Şekil 3.8 Alanın uygulama öncesi ve sonrası durumunu gösteren görseller.....	135
Şekil 3.9 Çevresel tasarım araştırma süreçleri için oluşturulan ‘Cherulnik Analiz Sistemi’ ve aşamaları.	149
Şekil 3.10 Cherulnik Analiz Sistemi’nin aşamaları üzerinden yorumlanarak uygulamaya ve teoriye yönelik olmak üzere iki kategoride değerlendirilmesi.....	151
Şekil 3.11 İncelenen katılımlı tasarım uygulamaları örneklemelerinde gözlenen yöntemler ile Cherulnik Analiz Sistemi’ aşamalarının karşılaştırmalı ilişkileri ve öneri ‘kullanıcı katılımlı tasarım modeli’ için yorumlar.....	155

Şekil 4.1 ‘Kullanıcı Katılımlı Tasarım Modeli’nin işleyişi, belirlenen iki ana iletişim evresi ve bu evrelerde gerçekleşen aşamaların kısa tanımları.	159
Şekil 4.2 Mimar tarafından yapılan gözlemlerin ifadesi için gözlem kartı örneği...	163
Şekil 4.3 Mimar-kullanıcı görüşmelerinin grafik ifadelerle düzenlendiği ve yorumlandığı görüşme kartı örneği.	164
Şekil 4.4 Grafik iletişim ve algı düzeyi arttırılmış anket çalışması örneği.	165
Şekil 4.5 Algılama yürüyüşleri sonrasında kullanıcı tespitlerinin aktarıldığı örnek algı-tespit kartı.	169

TABLÖLAR LİSTESİ

Sayfa

Tablo 3.1 Southeastern Waterworks Halk Sanat Merkezi Projesi değerlendirme tablosu.	113
Tablo 3.2 Southeastern Waterworks Halk Sanat Merkezi Projesi süreç haritası.	114
Tablo 3.3 Lower Ngau Tau Kok Toplu Konut Projesi değerlendirme tablosu.	121
Tablo 3.4 Lower Ngau Tau Kok Toplu Konut Projesi süreç haritası.	122
Tablo 3.5 Davidson İlköğretim Okulu Projesi değerlendirme tablosu.	132
Tablo 3.6 Davidson İlköğretim Okulu Projesi süreç haritası.	133
Tablo 3.7 Place Au Changement Halk Bahçesi Projesi değerlendirme tablosu.	138
Tablo 3.8 Place Au Changement Halk Bahçesi Projesi süreç haritası.	139
Tablo 3.9 Deneyimlerin kullanıcı katılımı açısından bir arada değerlendirilmesi, ortak özelliklerin ve benzer yöntemlerin ifade edildiği ‘ortak değerlendirme tablosu’.	143
Tablo 4.1 Mimarlık eylemi sürecinde 'Kullanıcı Katılımlı Tasarım Modeli'nin işleyişini ve aşamalarını gösteren süreç haritası.	174

BÖLÜM BİR

GİRİŞ

1.1 Problemin Tanımı ve Çalışmanın Amacı

Kanıksanmış, kabul görmüş yerleşik yaklaşımların karşısında, güncel değerler üzerinden üretilen yeni farkındalıklara ve yenilenen tanımlara gerek vardır. Bu durum çağın koşullarına ve gerekliliklerine uyum sağlamak adına sosyal, ekonomik, teknolojik ve bilimsel anlamda ilişkiler üzerinden oluşan etkileşimlerin varlığı ile olasıdır. Mimarlık da insan eylemlerinin şekillendirdiği ve anlamlandırdığı bir tasarlama ve yaratıcı üretme süreci olarak, doğası gereği, çevresiyle sürekli iletişim ve etkileşim halindedir. Bu iletişim odaklı farkındalık hali, mimarlığın tanımlarının da yeni yakınlaşmalar üzerinden değiştiğinin bir göstergesidir. Dolayısıyla mimarlık eyleminin içine kapalı olmayan, aksine, bilim ve düşünce alanındaki gelişmelere açık ve etkileşimli doğası; değişen koşullar ve yaklaşımlar ile birlikte yeniden tanımlanması ve tartışılması gerekliliğini ortaya koyar.

Mimarlık toplumsal etkileşimlerle ve dönüşümlerle her seferinde yeniden şekillenen ve tariflenen bir eylem alanıdır. Zamana ve kültüre bağlı olarak mimarlık nesneleri, 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 bulunduğı önemsenmelidir.

Mimarlığın temel eylemi olan tasarım etkinliğinin, bu tür katılımlı yapı talepleri ile daha demokratik beklentilerden nasıl etkileneceğı önemli ve henüz yeterli düzeyde yanıt bulamamış bir sorundur. Zira tasarım, doğası itibarıyla bireysel bir yaratıcı etkinlik iken, çok paydaşlı bir üretim sürecine dönüşmesi ister istemez çelişki yaratacaktır ve yaratmaktadır. Bu noktada mimarlık eylemine ve özellikle mimari tasarım sürecine katılım sorununa iki farklı yanıt vermek olasıdır.

Birincisi kavramın doğasını öne çıkararak ve geleneksel -ki bu noktada modernist bakış açısı olarak tanımlamak doğrudur -tavrı koruyarak, tasarımın bir uzmanlık alanı olduğu ve yaratıcı süreçlerin temel aktörünün mimar olduğu görüşünü savunarak mevcut yapıyı muhafaza etmek; ikincisi ise tasarım sürecinin doğasını güncel beklentiler ve paradigmalar çerçevesinde sınırları, aktörleri, araçları ve süreçleri üzerinden yeniden yorumlamak; uzman bilgi ve deneyimin kontrolünü kaybetmeden yeni bir 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.

Ayrıca giderek artan bu standartlaşma eğilimi, mimar ile kullanıcı arasındaki bağın güçsüzleşmesine, ilişki ve iletişim ortamlarının azalmasına neden olarak, mimarlık eyleminin üstten kavrayan, erkil bir süreç olarak tanımlanmasına neden olur. Bu şekilde gerçekleşen rasyonalize etme çabası, kullanıcıya ait değerlerin üzerini örter ya da bu değerleri görmezden gelir. Üstten kavrayan bu durum yaşıntıyı olumsuz etkiler ve sosyal anlamda olumsuz çıktıları var eden bir durum yaratır.

Bu durum mekanın, eylemlerin varlığı ve sürekliliği ile tarif edilen dinamik bir doğaya sahip olduğu savı ile desteklenerek; mekanın sosyal anlamda da bileşenleriyle çok boyutlu bir fenomen olduğu gerçeği ile kavranması gerektiğini ortaya koyar. Dolayısıyla mekan, kullanıcı deneyimleri ve algıları üzerinden yeniden üretilir ve anlam kazanır. Aksi durum ise; tasarlanan mekan ile kullanılan mekan arasındaki kullanıcıya ait değerlerin olmadığı durumun yarattığı bir ‘boşluk’ olarak tanımlanır. Mimarlık eyleminin üretim nesnesi olarak mekana ait kullanıma ilişkin problemlerin ancak sonuç ürün üzerinden, kullanıcı deneyimleri aracılığı ile tespit edilebildiği gerçeği düşünüldüğünde de tasarım sürecinin önemsenmesi ve kullanıcıların bu sürece çeşitli metotlar ve tanımlanan yeni iletişim araçları-yöntemleri ile dahil edilmesi gerekliliği, nitelikli mekan üretimi anlamında önem kazanır.

Yukarıda değinilen sonuç ürün odaklı ve nesneyi önemseyen yaklaşımların tersine, kullanıcıya ait görmezden gelinen, önemsenmeyen, örtük kalmış değerlerin yeniden tartışılması ve yorumlanması gerekir. Bu nedenle çalışma, mimarlık eyleminde tasarımcının öneminin ve uzmanlığın gerekliliğini kabul etmekle birlikte, sonuçtan en çok etkilenecek birey ya da grup olarak **kullanıcıyı önemser**. İşlevsel gereksinimleri, sosyal, kültürel ve davranışsal özellikleri vb. ile kullanıcının; kullanım süreci öncesinde de bir aktör ve deneyimler kaynağı olarak var olması gerektiğini ifade etmeye çalışır.

Güncel tasarım söylemleri ‘kullanıcıyı odak alarak, birlikte hareket etme’, ‘grup kimlikleri ve tercihlerini önemseme’, ‘farklılaşmalara yakınlık kurarak mekansal çeşitlenme önerme’, ‘öznenin algılarını, deneyimlerini ve memnuniyetlerini değerlendirme’ ve ‘fili olarak tasarım ve karar süreçlerine dahil olma’ ilkelerine temellenir. Son dönemde gündemde yaşanan tartışmalar göstermektedir ki; mimarlık eylemi sürecinde ‘katılımlı tasarım yöntemleri’ne gerek vardır. Günümüzde artık ne o eski buyurgan, üstten kavramacı tasarım yöntemleri ile çalışılabilir, ne de katılımlı tasarım yaklaşımının popülist ya da çıkarıcı tarafının tehlikesine düşülebilir. Yapılması önerilen; mimarlık eyleminin kendine has iletişim araçlarını ve temsillerini kullanarak, yaratıcı ve tasarıma özgü doğası ile özel, hassas ve sistemli yöntemlerle katılım olgusunu kavramaktır. Bu nedenle belki de mimarlığa yaklaşımı, sürecin aşamalarını ve kurallarını yeniden tartışmak ve hatta dönüştürmek gerekir.

Bu noktada çalışma, mimarlık eylemine ve eylemin en belirleyici aşaması olan tasarım sürecine kullanıcının tüm değerleri ile katılması fikrini önemser. Katılım kavramı üzerinden süreçleri tartışmak gerektiğini ve bu tartışmalar ile oluşan düşüncelerin günümüz mimarlık ortamına katkısı olacağını savunur.

Tüm bu arka plana dayanarak çalışma açık bir önerme/hipotez kurar. Tasarımda tek boyutlu karar süreçleri, toplumların kültürel çeşitliliği ve katılım beklentileri arttıkça kullanışsız hale gelmektedir. Benzer sorunların çözülmesi için önerilen en geçerli yöntem ise katılımlı tasarım süreçleridir ve yerleşik mimarlık eylemi işleyişinde, katılımlı süreçleri var edecek potansiyeller mevcuttur. Dolayısıyla

mimarlığın kendine özgü araçları ve mevcut potansiyelleri tartışılarak-yorumlanarak katılımlı bir süreç gerçekleştirilebilir.

Bu temel düşünceden hareket ederek, ‘katılım ve tasarım’ ilişkilerini anlamaya ve çözümlemeye çalışan tezin savı, tasarımda katılım sürecine dair genel bir modelin var olabileceği görüşüdür. Ayrıca söz konusu varsayımsal model kanonik ve tek tip bir kalıp olmak yerine, yerel sorunun doğasını gözeten, esnek, daha organik, deneyimlerle sürekli olarak gelişen ve evrilen sistemli bir yol haritası olarak önerilir.

1.2 Çalışmanın Kapsamı ve Yöntemi

Tez, özellikle Türkiye örneklerinde gözlemlenen literatür ve uygulama alanındaki eksikliği doldurmak ve mimarlık ortamına katkı sağlamak amacıyla yapılmaktadır. Bu noktada çalışma; ‘kullanıcıyı sürece dahil eden katılımlı bir mimarlık eylemi nasıl olabilir ?’ sorusuna sistematik biçimde yaklaşmayı dener. Bu nedenle çalışma, mimarlık eyleminin günümüz iletişim ve etkileşim ortamında; *sınırları, aktörleri, iletişim araçları ve süreçleri* üzerinden katılım olgusu ile kavranması ve güncel yaklaşımlar üzerinden yeniden tartışılarak tanımlanması gerekliliğinden yola çıkar. Bu bağlamda tez, kamusal mekan oluşumlarında mimari tasarım süreçleri ve kullanıcı katılımı ilişkisini:

- *Sınırları*; mimarlığın kendi dışındaki disiplinlerin kuramsal alanları ile her türlü etkileşimi ve işbirliğini benimseyen iletişim ortamları yaratacak biçimde tartışılması,
- *Aktörleri*; mimar ve kullanıcılar başta olmak üzere; uzmanlar, temsilciler, meslek odaları, sivil toplum kuruluşları, yerel ve merkezi otorite tarafından sahiplenilerek tartışıldığı ortamda yeniden tanımlanması gereken rollerin ya da konumların varlığı,
- *Araçları*; uzmanlık alanının sahip olduğu iletişim dili ve temsil araçlarının, gelişen ve değişen iletişim ortamında kullanıcı ve diğer aktörler tarafından algılanabilecek şekilde düzenlenmesi ve paylaşım ortamlarının artırılması gerekliliği,

- Süreçleri; mimarlık eyleminin karar, tasarım, uygulamaya ve kullanım olmak üzere her aşamasında, sonuçtan etkileneceklerin ya da sonucu etkileyeceklerinin, süreçte ve ilişkiler ağında varlığının gerekliliği,

üzerinden ele alarak, güncel bir talep olan katılım gerçekliğinin mimari tasarım sürecindeki yerini, gelişimini ve gerekliliğini ortaya koyar. Bu yaklaşımla çalışmanın kapsamı ve yöntemi genel hatlarıyla şu şekildedir.

Birinci bölüm, problemi ve çalışmanın amacını tanımlayarak, hipotezi ortaya koyar. Çalışmanın, mimari tasarım sürecine katılım kavramı üzerinden bakış açısını ifade eder.

İkinci bölüm: ‘Katılım kavramı’ günlük yaşamda ve akademik alandaki varlığı gözlenerek ortaya konulan *katılım*; doğası, nitelikleri ve ilişkili olduğu bütüncü kavramları üzerinden tanımlanır. Mimarlık alanında da katılım fikrinin tasarım süreçlerindeki yeri ve etkisi üzerinde bir değerlendirme yapılarak katılım; özellikle tasarlama sürecine kullanıcının etkisi üzerinden yorumlanır. Bu noktada *iletişim* katılım kavramının doğasını ve tasarım sürecinde kullanıcı katılımının varlığını belirleyen önemli bir kavram olarak gözlenir.

Bu düşüncelerle, birden çok kullanıcının etkilendiği yaşam çevreleri için gerçekleşen mimari tasarım süreçlerinde katılımlı yaklaşımlar; kavranma, tartışılma ve gerçekleşme biçimleri ortaya konularak tartışılır. Kullanıcı katılımı düşüncesiyle birlikte, genellikle tasarımcı odaklı gelişen tasarlama eyleminin zamanla, gelişimsel bir süreç izlediği tespiti yapılarak, bu gelişimsel süreç ‘*kullanıcı için tasarım*’ ve ‘*kullanıcıyla birlikte tasarım*’ başlıkları altında irdelenir. Bu süreçte; kullanıcının önemsenerek dolaylı yaklaşımlar ile tasarlama sürecinin öznesi olarak değerlendirildiği pasif konumunun, ortamlar, araçlar, yöntemler, roller ve sınırlar yeniden tanımlanarak aktif ve üretken konuma evrildiği ortaya konulur.

Üçüncü bölüm: ‘Mimari tasarım sürecinde kullanıcı katılımlı deneyimler ve model önerisi’ mimarlığın icrasının ve organizasyonel yapısının değişmekte olduğu

saptanarak; kamusal kullanımlara yönelik farklı tür, ölçek ve işlevlerde dört farklı ‘katılımlı tasarım uygulamaları’ seçilir ve örneklemelerin süreç analizleri yapılır. Amaçlar, araçlar, yöntemler, ortamlar, roller gibi parametreler tartışılarak değerlendirilen örneklemelerin, ortak ve benzer noktaları tespit edilir.

Ayrıca, belirtilen uygulama deneyimlerinden elde edilen saptamalar, teorik alanda yapılan çalışmalar ile desteklenerek, karşılaştırmalı olarak değerlendirilir. Bu bağlamda çevre davranış araştırmaları alanında uygulama örnekleri değerlendirilerek oluşturulan ‘**Cherulnik Analiz Sistemi**’ (*a framework for analyzing*) çalışması irdelenir. Katılımlı somut uygulamaların analiz edildiği ve kuramsal zemine oturtulduğu bu iki temel çalışmaya ait bulgular; evreleri, yöntemleri ve amaçları üzerinden karşılıklı olarak değerlendirilerek ortak çıkarımlar ve kavramsal çerçeve oluşturulur.

Dördüncü bölümde ise, çalışma oluşturulan kavramsal çerçeve ve arka plana dayanarak, elde edilen sonuçların sentezinden, mimari tasarım süreci için ‘**Kullanıcı Katılımlı Tasarım Modeli**’ ortaya koymaktadır. Geliştirilebilir bir yol haritası niteliğindeki bu model, birden çok aktörün varlığı ile gerçekleşecek tasarım süreçlerinde *iletişimi* önemser. Bu anlamda model; ‘*organizasyonel süreç*’ ve ‘*üretken süreç*’ olarak iki temel iletişim evresi üzerinden kurgulanan, sistematik, yönetsel ve üretkendir.

Bu bölümde ayrıca, katılımlı uygulama deneyimlerinin ve teorik alanda yapılan çalışmaların sentezi olarak oluşturulan ‘Kullanıcı Katılımlı Tasarım Modeli’ nin uygulanabilme ve geliştirilebilme olasılıkları tartışılarak; modelin içe dönük bir değerlendirmesi yapılır. Modelin yol gösterici, geliştirilebilir ve yaygınlaştırılabilir bir kılavuz olması niteliğinden hareketle, gelişebilmesinin ancak sınanarak-deneyimlenerek olabileceği görüşü özellikle vurgulanır. Bu anlamda modelin sınanabilmesi için öncelikle bir talebin var olması gerektiği düşünülerek; ilgili paydaşlar (mimar, yerel yönetim, meslek odaları, sivil toplum örgütleri vs.) arasında iletişim ve işbirliği ortamlarının yaratılmasına dair sistemli ve yöntemsel öneriler ve geleceğe dair projeksiyonlar ortaya konur.

1.3 Çalışmanın Literatürdeki Yeri

Dünya’da 60’lı yıllarda yaşanan sosyal değişimler ekseninde başta siyaset bilimi ve politikalar olmak üzere yönetim, sosyoloji, psikoloji ve antropoloji gibi birey merkezli disiplinlerde bireyi önemseyen yaklaşımıyla katılım, üzerinde durulan ve tartışılan bir kavram olmuştur. Bu anlamda birçok araştırmacı, mekan bilimcisi ve sosyolog, katılım fikri üzerinden araştırmalar ve çalışmalar gerçekleştirmiştir. *Carole Pateman, Azra Churchman, Abraham Wandersman, Sherry R. Arnstein* gibi araştırmacıların siyaset bilimi, sosyoloji ve psikoloji alanında katılım kavramı üzerinden çalışmalarını alandaki başlıca literatür olarak sıralamak mümkündür.

Diğer taraftan 60’larda katılım; tasarım ile ilişkili mimarlık, planlama ve güzel sanatlar alanlarında, öznesi *insan-birey* olarak sıklıkla tartışılan ve değerlendirilen bir kavram olmuştur. Bu yaklaşımla birçok tasarımcı, mimar, şehir plancısı ve kentsel tasarımcı farklı coğrafyalarda katılım fikrini tartışarak; mekan oluşum sürecinde kullanıcıların sosyal, kültürel ve bireysel değerlerinin ön plana çıktığı yaklaşımları benimsemişler ve hem teorik hem de pratik alanda araştırma ve uygulamalar gerçekleştirmişlerdir. *Paul Davidoff, Elizabeth B.N. Sanders, Allan Kaprow, Christopher Alexander, Giancarlo De Carlo, John Habraken ve Henry Sanoff* gibi araştırmacıların, farklı coğrafyalardan ve tasarım merkezli gerçekleşen çalışmaları başlıca kaynaklar olarak belirtilebilir.

Dünya genelinde baktığımızda, tasarım alanında katılım kavramı ile ilişkili teorik anlamda birçok yayın, kitap ve tez ile uygulama alanında çeşitli ölçeklerde gerçekleştirilmiş bağımsız deneyimleri gözlemlemek mümkündür. Fakat katılım, her iki alanda da ağırlıklı olarak, büyük ölçekli tasarım süreçleri üzerinden tartışılan ve deneyimlenmeye çalışan bir olgu olarak belirginleşmektedir. Özellikle *planlama alanında*, kentlerin yenilenmesi ve yeniden inşası dönemlerinde tartışılarak gündeme gelen katılım kavramı, günümüzde de ağırlıklı olarak dönüşüm, yenileme gibi kentsel alan kararlarında ortaklık, sosyal adalet, eşitlik, değer paylaşımı, müzakere vb. gibi kavramlarla ele alınan bir güncel sorun olarak gözlenmektedir.

Literatüre mimarlık ölçeğinde bakıldığında; mimari tasarım sürecinde katılım fikrine yön veren tasarımcıların başında Henry Sanoff'un geldiği görülür. Özellikle teorik ve uygulama alanında bütüncül yaklaşımları ve uygulamalar sonucunda edinilmiş bilgilerle desteklenerek hazırlanmış yöntem ve teknik önerileri ile Sanoff; tasarım sürecinde kullanıcı katılımı fikrini benimseyen ve bu alanda katkı sağlayan önemli tasarımcılardandır. Birçok yayın ve kitap ile literatüre katkısı olan Sanoff'un "*Community Participation Methods in Design and Planning*" kitabı; katılım kavramının bütüncül yaklaşımla irdelendiği, tasarım sürecine ilişkin yöntem ve tekniklerin açıklandığı ve uygulamaya yönelik deneyimlere yer verilmiş önemli bir kaynak olarak görülmektedir.

Tasarım sürecinde katılım üzerine yapılan akademik çalışmalara bakıldığında ise Yanki Lee'nin 2006 yılında hazırladığı "*Design Participation Tactics, Involving People In The Design Of Their Built Environment*" doktora tezi; tasarım süreçlerinde kullanıcı katılımı fikrinin gelişimine yer veren kapsamlı bir referans olarak değerlendirilmektedir. Özellikle konuya ilişkin araştırmaları dünya genelinde farklı coğrafyalara göre sınıflandırarak sistematik biçimde ortaya koyan bu çalışmada tartışılan yaklaşımlar, özgün uygulama deneyimleri ile desteklenerek tasarım sürecinde kullanıcı katılımına ilişkin '*taktikler*' (yöntemler) denenmiştir.

Literatürde, Türkiye özelinde katılım fikrinin tasarım süreçlerindeki varlığına bakıldığında; konuya ilişkin yapılan çalışmaların başında Nigan Bayazit'ın 1982 yılında yazdığı ve ağırlıklı olarak dünya deneyimlerini ve gelişimsel süreci ifade ederek teorik anlamda gerekli temel bilgilere yer verdiği "*Tasarlama Teori ve Metotları: Planlama ve Tasarlamaya Katılma*" çalışması örnek olarak gösterilebilir.

Ayrıca literatürde, daha çok kent ölçeğinde tasarım ve uygulama süreçlerinde katılım kavramına odaklanan yüksek lisans ve doktora çalışmalarının yanı sıra, katılım fikri üzerinden gerçekleşen kentsel dönüşüm projelerini konu alan çalışmalara ilişkin yayınlar ile karşılaşmak mümkündür. Örnekleri çoğaltmak mümkün olmakla birlikte, sözü edilen çalışmalara Zehra Ersoy'un (2010) "*Mimari tasarımda kullanıcı odaklı süreçler*" ve Ece Ceylan Baba'nın (2010) "*Tasarım*

sürecinde katılımcı yaklaşımlara dair bir değerlendirme İstanbul Levent bölgesinde alan çalışması” adlı çalışmaları örnek olarak belirtilebilir.

Mimari tasarım sürecine kullanıcının katılımına ilişkin yapılan literatür ve uygulama deneyimi araştırmaları sonucunda, özellikle uygulama alanlarında boşluklar olduğu görülmüştür. Bu durumun nedeni olarak da tasarım etkinliğinin yoğunlukla zihinsel ortamda ve bireysel gerçekleşen doğası ve konuya ilişkin bir yöntem çalışmasının olmaması gösterilebilir. Özellikle Türkiye örneğinde tasarım süreçlerine ilişkin yapılan gözlemlerde, katılım fikrinin daha çok kent ölçeğinde tartışıldığı görülmektedir. Bu anlamda yapılmış çalışmalar olmakla birlikte, mimari tasarım sürecinde kullanıcı katılımı fikrinin az irdelendiği ve bu az sayıda çalışmaların genellikle küçük deneme yayınları ve büyük ölçekli tasarımlara ilişkin değerlendirmeler olduğu gözlenmiştir.

Sonuç olarak; yapılan araştırmalar ve literatür çalışmaları mimari tasarım sürecinde kullanıcı katılımına ilişkin az sayıda çalışma olduğunu, detaylı bir yöntem önerisi olmadığını ve konunun daha çok kent ölçeğinde durduğunu göstermektedir. Bu nedenle çalışma; güncel katılım talepleri göz önüne alınarak, Türkiye’de mimari tasarım süreçleri bir model önerisi oluşturmak amacıyla yapılmış olup; oluşturulacak bu model ile günümüzde oldukça gündemde olan kullanıcı katılımına dair yapılacak çalışmalara, kılavuz niteliğinde geliştirilebilir bir yol haritası çizmeyi hedeflemektedir.

BÖLÜM İKİ

KATILIM KAVRAMI

2.1 Katılım Kavramının Kavramsal Çerçevesi

Mimarlık eylemi konu olduğunda, kullanıcıyı önemseyen tasarım süreçlerini önerebilmek ve tartışabilmek için, öncelikle, bu sürecin çatı kavramı olan katılım fikrinden bahsetmek gerekir. Katılım kavramı tek bir tanım içine sığdırılamaz ve bir fenomen olarak katılım kavramını çok yönlü ele alarak incelemek gerekir. Bu nedenle katılım olgusu; farklı açılardan doğası ve nitelikleri irdelenerek çeşitli boyutlarıyla açıklanmaya gerek duyar. Buna bağlı olarak katılım kavramına her disiplinin durduğu ve baktığı yer farklıdır. Kavramın ne ile ilişkilendiğiyle ilgili olarak tanımlı farklılıklar gösterebilir. Bu nedenle farklı bakış açılarına yer vermekle birlikte, tüm bu disiplinlerin kendi alanlarında özel ya da birbirleri ile ortak olarak, kavramı ilişkilendirdikleri diğer kavramları ortaya koymak, kavramsal çerçevenin doğru bir şekilde kurgulanması açısından önemlidir. Bu noktada önemli olan, ‘katılım’ konusuna yönelik tek ve doğru bir tanıma varmak değil, farklı tanım ve yorumların ortak çıkarımlarına ulaşmaktır.

2.1.1 Katılım Kavramının Tanımları

2.1.1.1 Terim Kökenleri

Katılım sözcüğü 8-11.yy Orta Asya yazı Türkçesine göre; *ka-* fiilinden *+It-* geçişlilik ekiyle yapılmış çifte geçişli fiil olan ‘*kat*’ kökünden gelir ve anlamı *eklemek, üstüne koymaktır* (Nişanyan, 2007). Katılımın sözlük anlamı; ‘katılma işi, iştirak, paydaşlık’, olarak ifade edilmiştir. Günlük hayatta kullanımında kişilerin kendilerini ilgilendiren kararların alınmasında etkin rol oynaması ya da Türkçe sözlükte belirtildiği gibi “bir süreç ya da durum içinde, istençli ve eylemli olarak bir işi üstlenme ya da bir olayda etkin olma,” (Türk Dil Kurumu [TDK], 2005) anlamları ile karşılık bulur. Kat kökü ile etimolojik olarak ilişkisine bakıldığında, katılım kelimesi gibi, *katkı*, *katmak* ve *katılma* kelimeleri de ‘*kat*’ kökünden türemiş

kelimelerdir ve anlam olarak katılım kavramıyla ilişkilendirilmektedirler. Katkı; bir işin yapılmasına, gerçekleşmesine emek, bilgi, para vb. ile katılma, yardım anlamına gelirken, **katmak**; dahil etmek, eklemek - bir şeyin içine, üstüne veya yanına, niteliğini değiştirmek veya niceliğini artırmak için başka bir şey eklemek, karıştırmak- bir araya getirmek, **katılma** ise; iletişim veya ortak davranışta bulunma yoluyla belirli bir toplumsal duruma girme süreci, iştirak (TDK 2005) olarak tanımlanmaktadır. Kavramın 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).

Katılım kavramının literatürde kullanılan ve İngilizce karşılığı olan “*participation*” kelimesinin kökenlerine bakıldığında ise; bu kelimenin ‘part’ kökünden geldiği görülmektedir ve *bir eylemin, aktivitenin parçası olma durumu* olarak açıklanır. Ayrıca katılım kavramının tanımı üzerine yapılan araştırmalarda, kavramın yabancı literatürde ‘collaboration’, ‘cooperation’, ‘collective’, ‘community’ gibi kavramlar ile bir arada anıldığı ve katılım kavramının bu başlıklar ile kimi zaman ortak çağrışımlarda bulunduğu da görülmektedir. Türkçe karşılıkları; ‘işbirliği’, ‘ortaklık’, ‘topluluk’, olan bu kavramlar bireyi, bireyin içinde bulunduğu topluluğu ve bu topluluk içinde gerçekleşen ortak eylemlerin varlığını tarif eder.

2.1.1.2 Günlük Yaşamda Katılım

Kelimenin günlük dilde; ‘*katılıyorum-katılmıyorum*’, ‘*katılımınızı bekleriz*’, ‘*katılımınız ve katkınız önemli*’, ‘*onu da işin içine katalım*’ vb. gibi yerleşik kullanımlarına baktığımızda; *var olma*, *dahil olma(ma)mak*, *onayla(ma)mak*, *aynı fikirde ol(ma)mak*, *destekle(me)mek*, *taraf ol(ma)mak*, *benimse(me)mek*, *kabul et(me)mek* gibi karşılıklı bir durum içeren birden çok anlamda ifade edildiği görülür. Katılım kelimesinin belirtilen terimler ile ilişkilendirilmesi ve günlük dildeki kullanımları özetle şunu gösterir ki; katılım bir toplulukla yapılan, tek yönlü

olmayan, karşılıklı ya da çoklu bir eylemdir ve bir ilişki barındırır. Sözü edilen bu ilişkiler günlük yaşamda da çeşitli eylemler olarak gözlemlenebilmektedir.

Günlük yaşamda ***katılım***; en üst ölçekte tanımlandığında, yaşamın vazgeçilmez bir unsurudur. Katılmak bir varlık göstergesidir ve varoluşsal bir durumdur. Birey yaşamı boyunca, günlük hayatında istemli ya da istem dışı sayısız etkinlik ve ilişkinin içinde var olmakta ve *katılmaktadır*. Burada değinilen felsefi ve tinsel boyuttaki doğal- istem dışı katılım eylemleri kapsam dışında bırakılarak, bu bölümde katılım kavramının gündelik hayattaki istemli ve daha örgütlü kullanımına ve anlamlarına bakılacaktır.

Katılım kavramı günlük yaşamda küçükten büyüğe çeşitli boyutlarda ve farklı türlerde var olan tanıdık bir kavramdır. Ok'a göre; *mikro düzeyde* yaşadığımız çevre ile ilgili oluşumlarda katkı ya da karşı bir tavır olarak sergilenen tepkiler ve eleştiriler bütünüdür. *Makro düzeyde* ise; ülke veya yerel yönetimler seviyesinde alınmış kararların desteklenmesi ya da bu kararlar karşısında toplum bilinci oluşturularak tepkilerin ortaya konulması ve eylemlerin düzenlenmesidir (Ok, 1985). Benzer bir tanımlamayla katılım; birey ve toplulukların günlük davranışları ve bir olaya tanık olmak, bir şeye bakmak gibi tekil etkinliklerinden, sosyal kurumlara ve sivil toplum örgütlerine kadar uzanan ve çeşitlenen ilişkileri belirtmektedir (Bilgin ve Göregenli, 1996). Sonuç olarak, görüldüğü gibi katılım, bireyin çeşitli şekillerde çevresi ile kurduğu ilişkiler bütünüdür ve günlük yaşamda kendiliğinden gelişen anlık basit tepkiler ya da örgütlü davranışlar olarak çeşitli boyutlarda var olur.

Katılım, en basit ifadeyle *tepki* olarak tarif edildiğinde, günlük yaşantıda iletişimsel eylemler olarak gözlemlenebilir. Kimi zaman vücut diliyle (baş sallayarak), mimikler ve jestler ile (dudak bükerek, göz kırparak) ya da el hareketleri ile (alkışlamak, işaretler vb.) çeşitli şekillerde gerçekleşen bu iletişimsel eylemlerin her biri katılımı ifade eder. Tekil birer davranış gibi görünseler de iletişim içeren bu eylemler, karşılıklarını bulmaları durumunda anlam kazanırlar.

Katılım, çevrede gerçekleşen olaylara gösterilen tepkiler olarak yorumlandığında, günlük yaşamda çeşitli davranışlar olarak da görülmektedir. Doğrudan ya da dolaylı olarak gerçekleşen bu davranışlar; dinlenen bir şarkıya eşlik etmekten, bir olaya tanık olmaya ve olan biteni izlemeye kadar farklı türde etkinlikler olarak çeşitlendirilebilir. Bu şekilde, katılımın günlük yaşamımızdaki izlemek, desteklemek gibi istemli ve gönüllü gerçekleşme durumlarından ve bunların etkilerinden bahsedilebilir. Örneğin, bir tiyatro oyununun neredeyse boş bir salona karşı oynanması durumu, gerçekleştirilen eylemin değer kaybetmesine ve oyuncunun eylemi gerçekleştirmeye dair motivasyonunu yitirmesine neden olur. Burada, hedeflenen bir iletişim vardır ancak bunu gerçekleştirecek kitle yoktur. Hatta hedeflenen bu iletişim, günümüzde bazı sanatsal etkinliklerde, izleyicinin eyleme (oyuna) dahil olduğu ve etkin biçimde katkı koyduğu ortamları var etmektedir. İzleyicinin katılımı iletişim ortamı sağlar ve karşılıklı kurulan bağ ile eylem anlam kazanır. Benzer bir örnek olarak seyircisiz oynanan bir spor müsabakası gösterilebilir. Burada da durum aynıdır. İzleyici ve oyuncu arasında bir bağ vardır ve desteklemek, taraf olmak halleriyle izleyicinin katılımı, süreci her iki taraf için de daha anlamlı ve nitelikli kılar.

Katılım günlük yaşamda örgütlü ve bilinçli davranışlar olarak da gözlenmektedir. Vatandaşlık eylemleri olarak gerçekleşen örgütlü davranışlar ile katılım, ortak bir fikrin çatısı altında bir araya gelme ve birlikte hareket etme düşüncesi olarak tarif edilir. Günlük hayatta bu şekilde örgütlü katılımlara örnek olarak siyasi parti, vakıf, dernek, sivil toplum kuruluşu, meslek odaları, birlik vb. gibi temsil gücünün yüksek olduğu oluşumlara üyelikler gösterilebilir. Tek başına etkinin ve gücün zayıf olduğu durumlarda, kimlik ve güç arayışı sonucu gerçekleşen bu tür katılımlar dışında; yasal bir çatıya gerek duymadan gerçekleşebilen bağımsız sivil hareketler, aktivizmler, gönüllü eylemler de görülmektedir. Herhangi bir üyelik gerektirmeyen bu durumlarda ‘aynı fikirde olmak’ ya da ortak bir amacın varlığı katılımın gerçekleşebilmesi için yeterlidir. Bu şekilde aynı fikri benimsemek ortak paydası altında gerçekleşen katılım örnekleri, bazen tek bir ağacın kesilmesini önlemek amacıyla geniş kitleleri bir araya getirebilecek güce sahiptirler. Bu durum söz konusu fikrin ne kadar kişiye ulaştığı ve tesir ettiği ile doğrudan ilişkilidir.

Özetle katılım, bir şeyin parçası olmak, 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 edilmektedir. Katılım bu iki olgunun iletişimidir. *Küçük* ölçekli bir *tepkiden* kent, ülke ölçeğinde büyük bir *örgütlenmeye* kadar günlük yaşantıda iletişim ile var olan bir olgudur. Dolayısıyla, buradan anlaşılmaktadır ki, katılımın bütünleyici kavramı ve tamamlayıcısı iletişimdir. Bu durum günlük hayattaki iletişim ortamlarını-araçlarını değerlendirmeyi gerektirir.

Günümüzde iletişim araçlarındaki çeşitlilik, nitelik ve nicelik olarak artmakta ve iletişim yöntemlerinin işleyişlerinde değişimler gözlemlenmektedir. Bu çeşitlilik ve gelişen iletişim ortamı, sağladığı kolaylıklar ve getirdiği yenilikler aracılığıyla günlük yaşantımızda katılım fikrini olumlu yönde desteklenmektedir. Bu şekilde katılımın fikri, her geçen gün günlük yaşantıda daha belirginleşmekte, etkili ve görünür hale gelmektedir. Örneğin, daha önceden bireyin izleyerek ya da dinleyerek, pasif bir konumda katılımının gerçekleştiği televizyon ve radyo gibi iletişim araçlarının bu edilgen işleyiş yöntemi değişmektedir. Öyle ki, artık yapılan yayınlar ve programlar, izleyicinin telefon ve sosyal medya aracılığı ile katılımı ile şekillenmekte, hatta yayının akışı ve programın sürekliliği bu katılımlar üzerinden belirlenmektedir.

Katılımın iletişim kanalları üzerinden artan etkisi birçok alanda karşılık bulmaktadır. Bugün artık neredeyse tüm ticari alanlarda, sunulan ürün ya da hizmetin uygunluğu veya beğenisi değerlendirilmektedir. Medyadan, eğitim alanına kadar çeşitli ortamlarda, ortaya konulan değer, hedef kitleye ulaşp ulaşmadığı önem kazanmakta ve bu nedenle birçok araç kullanılarak değerlendirmeler yapılmaktadır. Özellikle anketler, görüşmeler, ölçme ve değerlendirme testleri, çeşitli ölçüm aletleri kullanımı vb. ile katılımın varlığı aranmakta ve düzeyi ölçülmektedir. Bu iletişim süreci, önceden yalnızca yüz yüze görüşerek ve telefon aracılığıyla olabilmekteyken, günümüzde artık sosyal medya ve internet ortamı aracılığıyla da gerçekleşebilmektedir. Burada önemli olan durum, katılımın yaygınlaşması ve belirleyici etkisidir.

Katılımda önemli olan, iletişim ve bilginin paylaşılabirliğıdır. Özellikle internet ortamı kullanımının yaygınlaşması ve sosyal medya olgusunun yeni iletişim modeli olarak günlük yaşamda yerleşik konumu, iletişime ve paylaşımına olanak sağlamıştır. Güneş (2012), internet ortamını aracısız iletişim kanalı olarak tasvir ederek, bu ortamın organik toplum düşüncesinde eksik kalmış sinir sistemini oluşturduğunu vurgulamaktadır. Bireyin kendisini ve düşüncelerini aracısız olarak ifade edebilmesi, toplumun içinde gömülü olarak var olan yaratıcılığı da tetiklemeye ve ortaya çıkarmaya başlamıştır. Bu etkileşim olanağı ile bireyler; aracısız olarak görünür hale gelmekte (Csikszentmihalyi, 1996), her an erişilebilir durumdaki fikir ve düşünce ortamında dolaşabilmekte (Andreasen, 2006), uzmanlık gereken alanlarda dahi fikirlerini ortaya koyabilmekte ve bu fikirleri sınavabilmekte (Surowiecki, 2004; Howe, 2008), bir anlamda ortak akıl sergileyebilme (Levy, 1997) olanağı kazanmaktadır (Güneş, 2012). Bu şekilde birey, çevresiyle daha kolay temas sağlayabilmekte ve sosyal sınırlarını genişleterek, çevresinde olan bitenden hızlı ve kolay bir şekilde haberdar olabilmektedir. Mesafelerin kısaldığı, erişimlerin ve ulaşılabilirliklerin arttığı bu ortam, katılma eylemini de olanaklı hale getirmekte ve bireyi katılma fikrine karşı cesaretlendirerek hazırlamaktadır. Bu sayede; tartışma, sohbet, eleştiri vb. gibi günlük yaşantıda gerçekleşen ve iletişim gerektiren birçok sosyal eylem ya da etkinlik, internet ortamında hızlı ve kolay karşılık bulmaktadır. Bu durum tepkilerin ve fikirlerin daha çabuk ifade edilmesine ve bilginin paylaşılıp hızlı bir şekilde yorumlanmasına olanak sağlamaktadır. Özellikle *sosyal medya* olarak tanımlanan ve internet ortamı üzerinden yaygın kullanım alanına sahip *twitter*, *facebook* gibi kanallar ile bireyin '*paylaşımlar*' üzerinden katılım etkinlikleri yoğunlukla gözlemlenmektedir.

Katılım paylaşma eylemi olarak; yorum yapma, tepki gösterme, görüş alma, tartışma, haberdar olma gibi faaliyetler ile kolay ulaşılabilir ve etkili sosyal ortamlar oluşur. Bu sosyal ortam aynı zamanda oylama, değerlendirme, seçme gibi eyleme dönük katılım etkinliklerinin yapılabilirliğine de olanak sağlar. Temelde bu işleyiş, iletişimin katılım fikri ile olan önemli bağına da ortaya çıkarmaktadır.

Günlük yaşamda katılım; tartışma alanı ve forum ortamlarında fikir zemininde, ekonomik ve sosyal değeri olan ürün ya da hizmetlerinin oluşum ve kullanım sürecinin değerlendirmesinde belirleyici, yönetim faaliyetlerinin tartışılmasında sorgulayan-eleştiren, izleyerek ya da taraf olarak destekleyen, örgütlü ya da bireysel tepkiler olarak gruplandırılabilir. Şekil 2.1’de günlük yaşamda katılımın var olma durumları ve yöntemleri görülmektedir.

Özetle ‘katılım’; teriminin kökenlerine ve tanımlarına bakıldığında bazı fiil ve kavramlar ile etkileşimi; tek taraflı olmayan, çoklu ilişkiyi tarif ettiği, jest, mimik, işaret gibi küçük ve pasif tepkilerden büyük ve örgütlü toplumsal boyutlara uzanan çeşitliliği; vazgeçilmeyecek tamamlayıcı olarak da iletişim kavramının varlığı görülmektedir.



Şekil 2.1 Günlük yaşamda gözlemlenen başlıca katılım eylemleri

2.1.1.3 Akademik Söylemde Katılım

Gündelik alanda var olan durumlar, akademik dünyada da incelenir. Katılım kavramı yöntemleri ve kuramları çeşitlenerek farklı disiplinlerde var olur. Sorun, özellikle sosyal bilimlerin araştırma ve tartışma konusudur. Bu noktada şu ayrım göze çarpmaktadır: Müspet bilimler/fen bilimleri ya da teknik alanlar üzerinde katılım konusu yok denecek kadar az düzeyde tartışılmaktadır. Bunun temel nedeni olarak bu bilimlerde uzmanlığın baskın olması, toplumsal değer yargıları ya da

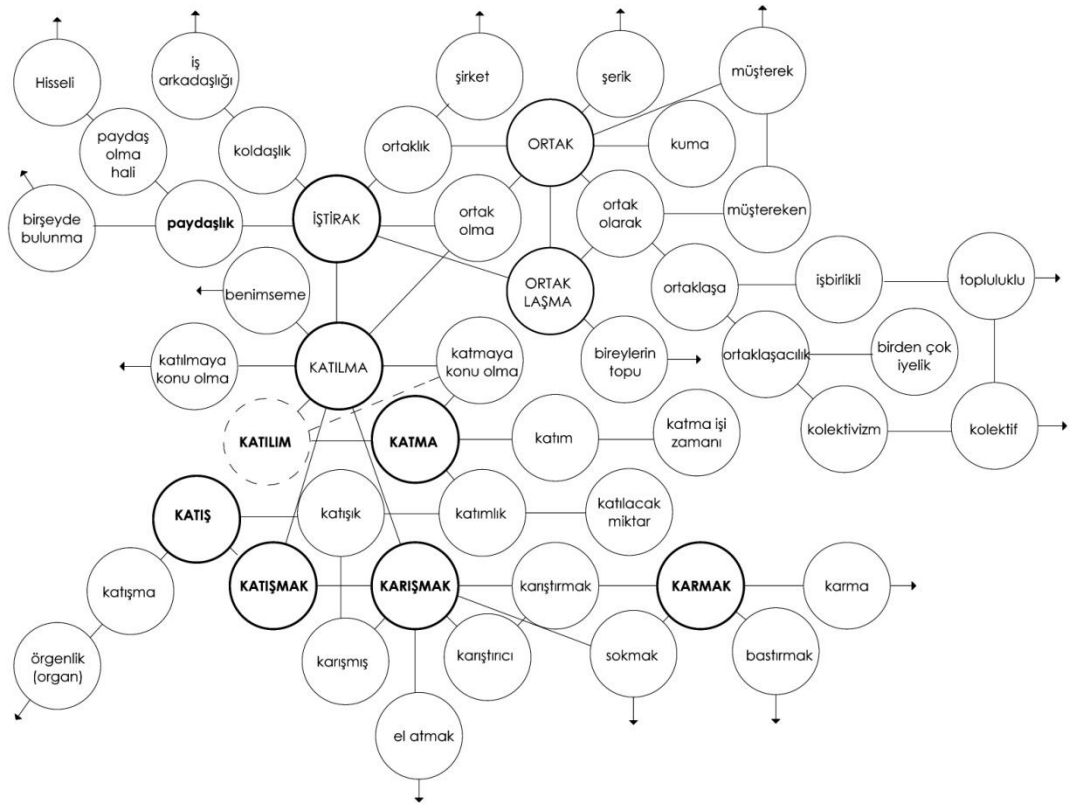
kişisel tercihler gibi öznel ölçütlerden bağımsız, bilimsel verilere dayalı bir işleyişin varlığıdır. Dolayısıyla; mühendislik, tıp, fizik, kimya vb. gibi alanlarda katılımdan söz etmek olası değildir. Ancak sosyal bilimlerde, özellikle siyaset, eğitim, yönetim, sosyoloji, antropoloji, psikoloji vb. gibi alanlarda katılım kavramı tartışılmakta ve konu edilmektedir. Öte yandan katılım, tasarım ile ilişkili güzel sanatlar, planlama ve mimarlık alanlarında da öznesi insan-birey olarak sıklıkla tartışılan ve değerlendirilen bir kavramdır. Bu kısımda öncelikle kavramın gelişim sürecine değinilecek ve ardından katılım kavramına ilişkin akademik alanda yapılan yorumlara ve tanımlara yer verilecektir.

Baheshti'ye göre (1985) çok yönlü birlikte düşünme ve üretme pratiği olarak değerlendirilen katılım kavramının fikrîsel çıkış noktası, Yunan Uygarlığındaki halk forumlarına kadar uzanmaktadır (Baba, 2010). Başka bir kaynakta Hansen ve Prosperi (2005) katılım kavramının 1700'lü yılların başlarına tarihlenebileceğini; o dönemde katılımın özellikle yerel düzeylerde ve yerel sorunlara ilişkin olarak vatandaş katkısı sağlamak amacıyla gündeme geldiğini belirtir (Karkın, 2012). 20. yüzyılın ikinci yarısında ise kavramın hemen her alanda belirginleştiği ve tartışıldığı görülmektedir. 60'lı yıllarda yaşanan sosyal değişimler ekseninde başta siyaset bilimi ve politikalar olmak üzere yönetim, sosyoloji, mimarlık, planlama, görsel sanatlar gibi birey merkezli disiplinlerde bireyi öznelletiren yaklaşımıyla katılım, üzerinde önemle durulan bir kavram olmuştur. Pateman'a göre (1970), siyaset bilimi alanında katılım kavramının politika lügatında popüler bir kelime olarak ortaya çıkması 60'lı yılların sonlarında olmuştur. Katılım fikri; öğrenci hareketi olarak, temel hak ve özgürlükler üzerinden, teoride zaten var olan bazı hakların, pratikte de uygulanabilirlik talepleri olarak çağdaş ve güncel demokrasi teorisinde katılımın yerinin ne olduğuna ilişkin güç ve taleplerin artan ivmesi üzerinden sorgulamalar olarak görülmüştür.

Katılımın genellikle kabul edilen tanımı olan 'kişilerin kararların alınmasında etkin rol oynaması' ifadesi üzerinden Beler (1982); toplumdaki farklı sınıfların kendi ideolojik söylemleri içine bu tanımı nasıl yerleştirdiklerinin vurgulanması gerektiğini savunur. Aynı zamanda farklı sınıflar için ortak olan bir tanımın farklı beklentilere

dönük olabileceğinin altını çizerek; beklentiler, amaçlar ve iktidar ilişkileri üzerinden zıt niyetler arasında salınım yapabilen bir tanımlama yapar. Beler'e göre (1982) "Katılımın, yabancılaşmaya -yabancılaşmayı ister geçmişe, ister geleceğe dönük tanımlayalım -bir tepki ve/veya çözüm olarak ortaya çıktığı ve yabancılaşmanın doğuracağı tepkileri yumuşatmak amacıyla egemen güçlerce desteklendiği de söylenebilir, toplum ilişkilerini daha sağlıklı bir biçimde yeniden üretmeye dönük bir demokrasi anlayışı olduğu da" (s.22).

Bayazıt (1982) kavramı açıklarken, kapsamı içine girebilecek ve ilişkili kavramları gelişim yönleri ile ifade edebilmek amacıyla bir kavram strüktürü oluşturmuştur. Bu şema katılım kavramının birçok terimle ilişkilenebilen çoklu karmaşık doğasına vurgu yapmaktadır (Şekil 2.2).



Şekil 2.2 "Kavram strüktürü", Katılım ve ilişkili kavramlar (Bayazıt, 1982)

Kalkınma politikaları ve çevre yönetimi alanından Dünya Bankası'nın (1994) yaptığı tanım; katılımı, iştirakçilerin hayatlarını etkileyen gelişme inisiyatifleri, kararlar ve kaynaklar üzerindeki denetimi etkileyip paylaştıkları bir süreç olarak görmektedir. Kalkınma temelli yaklaşımın ana hedefi kararlardan etkileneceklerin yararlanıcı müdahalelerine açık olmak ve dolayısıyla halkı gelişmenin merkezine koymaktır. Benzer bir ifadeyle Guijt (1998) "katılımcı kalkınmanın geniş amacı, toplumsal ve ekonomik olarak marjinalleştirilmiş insanlara kendi hayatları üzerinde karar vermeye katılımlarını arttırmaktır" olarak tanımlamıştır (Cooke ve Kothari, 2002).

Bu ifadelerde görüldüğü gibi katılımın tanımı, söylemi ve araçsallaştırılma durumu, nasıl algılandığına, nasıl kavrandığına ve katılımcılara göre değişmektedir. Bu nedenle katılıma dair farklı kavrayışların ifade edilmesi önem kazanmaktadır.

Politika ve yönetim alanında halkın yönetime katılımı ile ilgili olarak yapılan tanımda, merkezi ve yerel yönetimlerin gücünü dengelemek, iktidarı sosyalleştirmek, yönetimi merkezilikten kurtararak iktidar ve güç kaynaklarının yeniden dağılımını sağlamak gibi işlevlere sahiptir (Esengil, 2009).

Siyaset bilimi ve yönetim anlayışı perspektifinden yapılan tanımlamada Fişek (1977), katılım kavramını '*katılmalı yönetim*' olarak tarif edildiğinde bir ideoloji; '*yönetime katılma*' olarak tarif edildiğinde ise bu ideolojinin somutlaşma şekli olarak betimlemiştir. Fişek (1977) her iki durumda ilişkilere sağlıklı bir şekilde yaklaşabilmek için toplumsal gereksinimlerden doğan ve toplumca benimsenmesi gereken bir ürünün varlığının gerekliliğine değinmiştir. Burada bir fikir ve bir eylem tanımı yapılmıştır. Katılım; bu iki durumun ortak paydası ve bir araya getiren birey ve toplum temelli ortak bir değer olarak görülmektedir.

Siyaset bilimi ve sosyoloji alanından yapılan bir tanımda ise katılım kavramı; '*etki*' ve '*güç*' kavramları ile ilişkilendirilir. Bu iki kavramın katılım ile kurduğu ilişki ve yakınlık derecesine göre de katılımın niteliğini belirlediği belirtilir. '*Etki-katılım*' ilişkisi, sonucun ya da kararın doğrudan belirlenmediği, sürece katkı koyma

olarak tarif edilirken, ‘güç-katılım’ ilişkisi ise kararı verme ve belirleyici olma durumu için kullanılmaktadır. Bu durumda sonucu belirlemeksizin, sürece ve kararlara etkinin olduğu katılım *kısmi katılım* olarak nitelenirken; sonucun katılanlar tarafından belirlendiği katılım için ise *tam katılım* nitelemesi yapılmaktadır (Açıkgöz, 1984).

Çevre davranış bilimleri alanından Wandersman’ın (1984) yaptığı tanıma göre katılım; bireylerin kendileriyle ilgili, onları etkileyen fiziksel çevreler, programlar ve kurumlar düzeyinde üretilen kararlarda yer almaları ya da belirli bir çevrenin tasarlanması ve planlanmasında kendileriyle işbirliğine gidilmesidir. Churchman (1987), Wandersman’ın tanımındaki *birey* kavramının anlamına ilişkin bir açıklama yaparak bireyi; seçilmemiş ya da atanmamış, dolayısıyla sözü edilen karar verme süreçlerinin resmi parçaları olmayan kişiler anlamına gelmesi gerektiğini vurgulamaktadır (Bilgin ve Göregenli, 1996).

Carlo (1992) katılımı, katılan herkesin eşit karar verme gücüne sahip olduğu ortamın arzulandığı, süreklilik gerektiren ve bağımsız gelişen eylemler olarak tanımlamaktadır. Sanoff (1992) ise katılımı ortak bir zeminde durum ya da koşulların bu durumdan etkilenecek diğer kişilerle paylaşılması ve bu şekilde ortak faydayı gözetken kararların alınması olarak ifade etmektedir. Her iki tanımda da katılım kavramının ele alınışında eşitlik ve ortaklık vurgusu etkilidir.

Görsel sanatlar alanında ise katılım kavramı, özne-nesne ilişkisi üzerinden tartışılmaya başlamıştır. Geleneksel yaklaşımının sonuç ürün odaklı pasif ve durağan nesne algısından farklı olarak, çağdaş yaklaşımlarda sergilenen nesne, izleyici ile iletişim kuran bir konuma evrilmiştir. Özne-nesne ilişkisi, sonuç ürün kadar üzerinde tartışılan bir konu haline gelmiş ve nesnenin oluşma süreci, ortaya çıkış biçimi, sergilenme alanı ve sergilenme şekli ile nesnenin; izleyici ile ilişki kurma biçimi değişmiştir. Bu tür yaklaşımlar ile öznenin nesneyi yorumlaması ve sorgulaması süreci üzerinden katılımından söz edilmektedir (Yavaşoğlu 2007). Zihinsel anlamda yorumlama üzerinden gerçekleşen katılımın yanı sıra, izleyicinin bedenlen ve eylemli olarak sanatsal etkinliklere dahil olduğu katılım biçimlerinden de söz etmek

mümkündür. Özellikle, ‘event’, ya da ‘happening’ olarak adlandırılan, izleyicinin katılımcıya dönüşme hali, sanatın katılım kavramı üzerinden yaşantıya dahil olduğu deneyimler olarak görülmektedir.

Katılım kavramının etkili olduğu ve tartışıldığı bir diğer sanat, edebiyat alanıdır. Özellikle 1960’lı yılların sonlarında gündeme gelen “okuyucu tepki teorisi” (*reader response theory*), katılım fikrinin önemli bir tartışma zemini olmuştur. Okuyucu tepki teorisi, geleneksel olarak yazarın metin üzerindeki baskın anlamı karşısında, metnin yorumlanmasının önemli olduğu düşüncesinin savunulduğu ve okuyucunun yorumlayıcı olarak rolünün önemsendiği bir yaklaşımdır (Hirvela, 1996). Geleneksel anlamda okuyucunun pasif olduğu düşüncesinin tersine, okuyucunun aktif katılımcı ve tarafsız bir izleyici olduğu düşüncesini savunan bu teoriye göre metin, yazar tarafından üretilmiş olsa da onu anlamlı hale getiren ve var eden okuyucudur (Siu, 2003). Hirvela’nın aktarımıyla Selden (1989) bu durumu “artık, okuyucunun metne katkısını dikkate almadan, metnin anlamı hakkında tartışamayız” şeklinde ifade eder. Carson (1993) ise “metin kendi kendine tamamlanmamıştır ve anlaşılır olması için okuyucunun deneyimlerine gereksinim duyar” ifadesi ile okuyucunun önemine dikkat çekmektedir (Hirvela,1996).

Görüldüğü gibi, özellikle yazar ile okuyucunun farklı dünyalarının varlığına dikkat çeken ve metin üzerinden bu ikili durumu tartışmaya çalışan yaklaşımda, okuyucunun aktif ve yorumlayıcı özelliği ile otoriter bir yaklaşımın karşısında anlamına ve gücüne vurgu yapılmaktadır. Farklı alanlara da esin kaynağı olan bu yaklaşım (okuyucu tepki teorisi) katılım kavramı ile doğrudan ve güçlü bağlara sahiptir.

Son olarak, eğitim alanında katılımlı yaklaşımların varlığına değindiğimizde, son yıllardaki yeni eğitim modelleri arayışlarında katılım fikrinin varlığı gözlemlenmektedir. Özellikle aktif eğitim olarak tarif edilen ve öğretenin merkezinden çıkan model katılım kavramı ile doğrudan ilintilidir. Öğrenen ve öğretenden arasındaki bu iletişime dayalı model, katılım kavramının var ettiği bir

durumdur. Bireysel farklılıkları ve yakınlaşmaları önemseyen bu katılımlı yöntem ile öğrenciler eğitim sürecinde aktif bireyler olarak gözlemlenmektedir.

2.1.1.4 Eleştirel Yaklaşımlar

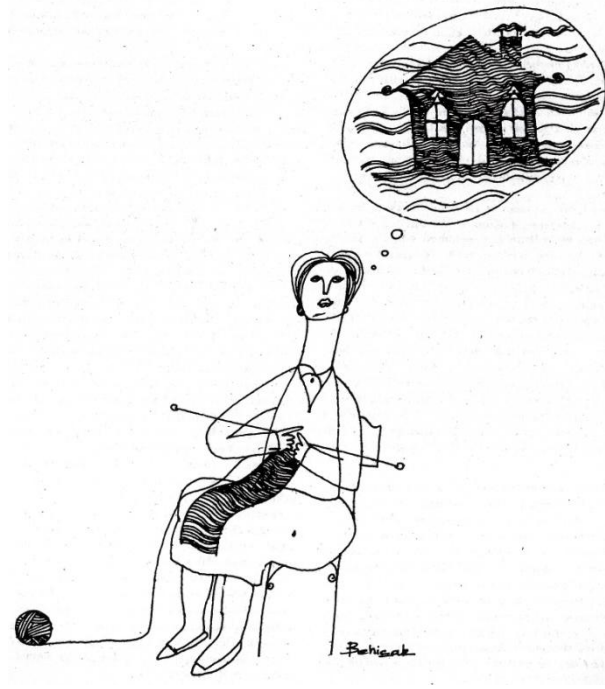
Gerek gündelik yaşamda gerekse akademik alanda yapılan tanımlara bakıldığında öznesi insan olan bir olgunun farklı noktalardan kavranma ve algılanma arayışlarının varlığı gözlemlenmiştir. Bu aşamada ayrıca, katılım kavramının farklı ifade biçimlerine bakmak faydalı olacaktır. Bu şekildeki ifade yöntemlerinde, iletilmek istenen mesaj kısa ve kolay anlaşılardır. Kavram; eleştirel, provokatif ve etkili bir şekilde, olumlu ya da olumsuz özelliklerine vurgu yapılarak ortaya konulur. Örneğin Chambers (1994) katılımı; *“otoritenin değneğini başkasına vermesi”* olarak tarif eder ve kitabına da verdiği isimle katılımı; *“sondakini başa koymak”* (Putting The Last First) olarak tanımlar. Bu söylenme biçimlerine bakıldığında bir taraftan sahip olunan erkin başkalarına teslim edilmesi gibi kolay vazgeçilemeyecek bir değer in rıza ile teslim edilmesi olarak zor bir kararı tarif eder.

Diğer taraftan ise bireyi ön plana çıkaran ve aşağıdan yukarıya doğru gelişen bir doğaya vurgu yapılır. Her iki tanımlama da katılımın bir yöntem olarak süregelen yaklaşımların karşısında belirginleşmesi gereken bir kavram olduğu üzerine etkili ifade biçimleridir. Eleştirel bir bakış ile katılım kavramının yönlendirici, güdümleyen ve empoze edici özelliğinin varlığına dikkat çeken *“ hakim çıkarların topluluk ilgileri olarak takdimi”* (Mosse, 2002), ya da yerellikle bağını abartan *“yerel ve içsel bilginin kutsanması”* (Henkel ve Stirrat, 2002) ifadeleri örnek verilebilir.

Ayrıca, Şekil 2.3, Şekil 2.4 ve Şekil 2.5’te katılım kavramına yönelik karikatür ve afiş yöntemleri kullanımıyla ifade edilen, olumlu ve olumsuz anlamda eleştirilere yer verilmiştir.



Şekil 2.3 Katılım ve ifade biçimi olarak karikatür (Ulusel, 1982).



Şekil 2.4 Katılım ve katılımcı ilişkisi üzerine bir yorum (Ak, 1982).



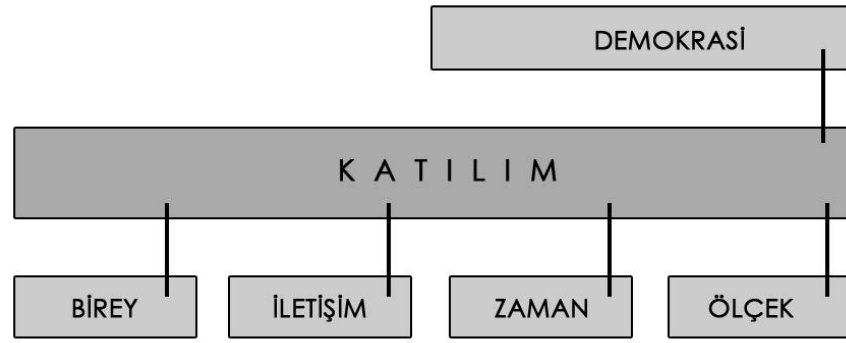
Şekil 2.5 Fransız bir öğrencinin 1968 eylemleri için hazırladığı katılım fikrini eleştiren afiş. “ben katılıyorum, sen katılırsın, o katılır; onlar kazanır”. Arnstein (1969).

2.1.2 Katılım Kavramının Doğası ve Boyutları

“Katılım” öncelikle bir fikirdir, aynı zamanda bir eylemdir ve doğasında hem dürtüsel hem de istemli bir durum vardır. Katılımın doğasında var olan istemli durum ve bunu anlamlandıran *birey* fikri, katılım kavramının mimarlık dışında birçok disiplin ve bilim alanında da tartışılmasını gerektirmektedir. Bu şekilde kavramın birçok alanda kavranma ve anlama süreci, farklı yorumları ve tanımları ortaya çıkarmaktadır. Bu noktada, katılım kavramının temel özelliği çok boyutlu olmasıdır.

Farklı disiplinlerin kendi perspektiflerinden kavramı ele alma, irdeleme ve anlama durumu aynı zamanda bu disiplinlerin sınırlarını genişletmesine, disiplinler arası bilgi alışverişlerinin gerçekleşmesine ve çeşitli noktalarda işbirliklerinin yapılmasına ortam sağlamıştır. Bu nedenle, disiplinler arası sınırları muğlaklaştıran, birçok boyutuyla irdelenen ve nedenselliği sorgulanan katılım kavramının izahı ve çözümlenebilmesi, derinlemesine bir kavrayışın gerekliliğini ortaya koymaktadır. Ayrıca, katılım kavramının tarifleri ve tanımlarındaki çeşitlilik, irdelendiği disiplinin perspektifine, katılma eylemini farklı bakış açılarından geçiren akıl yürütme biçimlerine ve ilişkilendirildiği ya da temellendirildiği olguya göre de farklılıklar gösterebilmektedir.

Her ne kadar katılım kavramına dair farklı değerlendirme alanları ve tanımlar olsa da, bütüncül bir bakış açısı ve genelleyici bir yaklaşım ile tüm bu tarifler ortak kavramlar ile özetlenebilir. ‘Tepki’, ‘etkileşim’, ‘iletişim’, ‘topluluk’, ‘bireysellik’ ve ‘birey/çevre ilişkileri’, katılım kavramının doğasını tarif ederken tüm disiplinlerin ortak olgu ve değerleri olarak ifade edilebilmektedir. Bu çerçeveden bakıldığında, yukarıda değinilen kavramların her biri ayrı irdelendiğinde, katılım kavramının doğası ve boyutları ortaya çıkabilecektir. Buradan hareketle katılımın doğası ve boyutlarına ilişkin daha anlaşılır bir açıklama yapabilmek adına bazı ortak ve genelleyici kavramlara yer verilecektir (Şekil 2.6).



Şekil 2.6 Katılımın doğasını tarif eden kavramlar.

Katılım bireyi önemser ve birey ile var olur. *Birey*; kendine özgü ayırt edici özellikleri olan, duyuşsal, düşünsel ve iradeyle ilgili nitelikleri ile toplum içinde belirlenmiş, bir türün kapsamı içine giren somut ve bölünemeyen tek varlık (TDK, 2005) olarak tarif edilir.

Baudelaire (1964) modern bireyi kentli bir kavram olan ‘Flaneur’ olarak tanımlarken; bireyi kaçınılmaz bir katılımcı ve gözlemci olarak sokaklarda dolaşan bir beyefendi olarak ifade eder (Sayım, 2013). Katılım, bireyin varlığı ile başlar ve öncelikle bireye ait *fikir* ya da *tepkinin* varlığına gereksinim duyar. Bireyin, bir soruna ya da bir duruma karşı iradi ya da irade dışı özgün düşüncesi veya tepkisini içerir. Tepki katılımın tetikleyicisi ve en doğal halidir. Fikir/düşünce ise tepkinin oluşmasını sağlayan durumdur ve bireyi iletişime geçiren en temel araçtır. Dolayısıyla katılım, bireyin içsel eleştirilerini açığa çıkardığı, genellikle dışa dönük bir tartışma zemininin oluşması ile var olur ve aynı zamanda bu zeminin oluşmasını sağlayan temel etkidir.

Katılım; bireyin pasif, edilgen, içe dönük konumundan uzaklaşıp, aktif, etkili ve *özne* olarak var olduğu, fikirleri, tepkileri ile iletişime geçtiği sosyal bir ortamı tarif eder. Descartes “*düşünüyorum, öyleyse varım*” diyerek birey vurgusu yaparken, Keyman (2005), “*düşünüyorum, değiştiriyorum, öyleyse varım*” diyerek, yeni bireysellik tanımı yapar ve bu tanımı, ekonomik, ideolojik ve kimlik üzerinden modernitenin dönüştürülmesi ile ilişkilendirir. Birey merkezli bu yaklaşım aşağıdan

yukarıya doğru gelişen bir ilişkiler sistemini, dolayısıyla da iletişim, etkileşim ve tartışma zeminini yaratır. Bu noktada birey temelli toplumsal bir uzlaş ortamından ve buna paralel olarak çoğulculuk, toplum bilinci, ortak akıl, oydaşma, aidiyet, duyarlılık, sorumluluk, gönüllülük vb. gibi bireyi ve kolektif yaşam pratiklerini ortaya çıkaran birçok kavramdan bahsedilebilir. Bu şekilde tarif edilen ortamın en önemli niteleyicisi birey ve bireyin sahip olduğu potansiyeller, birikimlerdir. Bu duruma ilişkin Belge (1982), katılımın özelliklerinden bahsederken, katılımı bilinç düzeyi ile ilişkilendirmiş ve katılımın temel niteleyicisi olarak bilinç düzeyini işaret etmiştir. Belge'ye göre;

“Katılanın bilinç düzeyinin yükseldiği bir toplumda katılma anlamlı olabilir. Katılanın bilinç düzeyi ise sırf çevre, konut gibi sınırlı konularla geliştirilemez. Bu aslında en geniş anlamda bütün yaşama faaliyetlerini kapsayan bir biçimde her şeye, bütün hayatı yönlendiren yasalara, yapılara katılmak ve bunları değiştirme yetisini kazanmış olmakla bağdaştırılabilecek bir şeydir” (Belge, 1982, s.21).

Sözü edilen birey merkezli bu doğanın varlığı ise elbette ki demokrasi kavramı ve demokrasinin yaşam pratiğine tesiri ile olasıdır.

Katılım iletişim gerektirir. Katılım tek taraflı değil, diyalektik, karşılıklı bir eylemdir. Fiil olarak bakıldığında ‘katılmak’ tek başına ve bireyin inisiyatifinde gerçekleşebilen bir eylem gibi görülse de; ‘katılınan şey’ ya da ‘katılma fikrinin gerçekleşmesine neden olan durum’ nedeniyle, katılım kavramının doğasında karşılıklı bir durum ve bir eylem tarifi vardır. Bu durum iletişim tarifini beraberinde getirir. Bireyin doğrudan ya da dolaylı olarak çevresi ile kurduğu ilişkilerin tümü ve çevresi ile hemhal olma durumları, iletişim olarak tanımlanabilir. İletişim ayrıca bilgi alışverişi, duygu ve düşüncenin çeşitli araçlar ile başkalarına aktarımı (TDK, 2005) olarak da tanımlanmaktadır.

Katılımın karşılıklı bir eylem olma durumu ayrıca iletişim temelli etkileşim, öğrenme, bilgi alışverişi, kendini ifade etme, yeni ilişkiler-bağlar kurma, birlikte hareket etme gibi sosyal nitelikleri beraberinde getirmektedir. Dolayısıyla katılım

kavramının bu çok yönlü/karşılıklı olma özelliğinin, eğitsel-sosyal bir işlevi de vardır. Bilgin ve Göregenli (1996) katılımın kendi kendine gerçekleşmediğini belirterek; bireylerin davranışsal ve duygusal tutumlarını ve niteliklerini geliştiren sosyal bir süreç gerektirdiğini belirtirler. Sosyal süreç, bireyin iletişim ve etkileşim araçları ile kendini ifade ettiği, tepkiler ve yanıtlar verdiği, bağlar kurduğu bir alışveriş ortamı olarak görülmektedir.

Bireyin önemsenerek vurgulandığı, etkileşim ve iletişim gibi tek taraflı olmayan, karşılıklı ya da bir arada olma halini tasvir eden durum, yukarıda belirtilen sosyal ve eğitsel nitelikleri ile elbette ki katılım kavramının doğasındaki **topluluk fikrini** ve buna paralel olarak da çokluk ortamı ile ilişkisini tanımlamaktadır. Topluluk sadece, benzerlerin, uyumluların ve aynı şekilde düşünenlerin oluşturduğu çoğul ortam değildir. Topluluk; birlikte hareket etme, tartışma, eleştirme, düşünme ve üretme ortamı, karşıtlıkların var olduğu ve karşıtların birbirini yok etmeden farklılıkları ile temsil edilerek tartışılabilir olduğu eleştirel bir zemindir. Dolayısıyla topluluk birden çok fikir ve düşüncenin varlığının olası hale geldiği bir zemini de tarif eder. Katılım fikrinin doğası, serbest ve özgür bir ortamda, bireylerin oluşturduğu **topluluk, müzakere ve oydaşma** olgularını çağırır ve bu olguların var olması için gerekli zemini hazırlar. Ya da tam tersi olarak; sözü edilen ortam ve olguların varlığı, katılım fikrinin tetikleyicisi olarak da tarif edilebilir.

Katılımın zaman boyutu vardır ve katılım bir süreçtir. Demokrasi olgusu ile güçlü bağları olan katılım fikri, sözü edilen tüm ortak akıl, toplum bilinci, aidiyet, duyarlılık, sorumluluk, gönüllülük vb. gibi kavramları bir araya getiren ve tetikleyen bir sürecin ya da bir başlangıç noktasının meşruiyet zemini olarak görülebilir. Fakat bu başlangıç olma durumu, anlık bir çağrışım yaratmamalı ve bu şekilde noktasal bir eylem olarak ifade edilmemelidir. Tekeli (2010) katılım fikrinin eyleme dönüştüğü halini ve katılım fikrinin benimsenmesini *katılımcılık* olarak ifade ederken, katılımcılığı; özenle planlanıp özenle gerçekleştirilmesi gereken bir süreç olarak tarif etmiştir. Bu nedenle ***katılımın doğasında var olan bir süreç olma hali*** aynı zamanda kavramı niteleyen önemli bir durum olarak gözlemlenir. Zaman ile doğrudan ilişkili

bu süreç, öncesiyle ve sonrasıyla önemli bağlantılar kuran ve yeni bağlar oluşturan, yaşayan, dinamik ve sürekli canlı olmayı gerektiren bir durumu ifade eder.

Bireyin bir durum ile ilgili olarak sürece yayılmış bir ortamda beklenti halinde olması, sürece ilgisinin de canlı kalmasını sağlar. Fakat süreç pratikte her zaman olumlu ve katkı sağlayıcı özelliği ile var olamamaktadır. Katılımın doğasında var olan süreçten bahsederken, sürecin olumlu ve olumsuz özelliklerine birlikte değinmek gerekir. Öncelikle süreç ona katılan katılımcılar ile anlam kazanmaktadır. Katılma eylemi, gönüllü ve içten gelen bir eylem olarak, edilgen pasif bireyin aksine, sorumluluk sahibi bilinçli aktif bireyi tarif etmektedir. Bu çerçevede katılım süreci, karşılıklı katkıların sağlandığı, paylaşımların olduğu, eğiten, eğitilen ya da öğreten, dayanışmalar ve tartışmalarla çeşitlenen, bilgilendiren, etkileşimli doğasıyla önem kazanır. Diyalog, müzakere, iletişim ve etkileşim gibi olumlu değerleri barındıran süreç hali, aynı zamanda bir takım olumsuzlukları da beraberinde getirmektedir.

Bir sonucu hedefleyen ve dolayısıyla sonuca ulaşmaya amaçlayan bu süreçte, birçok aktörün varlığı, beklenti ve taleplerin çeşitliliği ve bu durumlarla bağıntılı olarak sürecin zamana yayılması, sıkılma, ilginin ve beklentilerin azalması gibi faktörler katılım sürecinin işleyişindeki zor ve olumsuz yönlerdir. Kabul etmek gerekir ki; birçok parametre ile ilerleyen bir sürecin pratikte yavaş olması ve zamanla hantallaşması durumu katılım fikrinin doğal bir olumsuzluğudur. Bu noktada katılım fikrine nasıl bakıldığı ve katılımlı bir süreçten ne beklendiği önem kazanmaktadır.

Katılım fikrinin doğasında var olan ve yukarıda tarif edilen olumsuz faktörler, sürecin önemini, varlığını ve değerini ortadan kaldırmaya ve sahip olduğu potansiyelleri görmezden gelmeye neden olamaz. Tekeli (2012) katılımcılık fikrinin doğasındaki bu işleyişi tarif ederken; katılımın araç olduğuna ve bir amaç olarak algılanmaması gerektiğine dikkat çeker. Yaşanan ya da yaşanacak sürecin sonuca olumlu bir etkisi olamayacağı olasılığını belirten ve hatta olumsuz etkilerinin dahi olabileceğini ifade eden Tekeli (2012) önemli olanın katılımcı bir süreci denemek ve yürütebilmek olduğunu söyler ve sonuç ürünün kalitesinden çok sürecin kalitesinin değerli olduğunu vurgular. Benzer bir ifade ile Çavdar (1982) katılımın bir amaç

olarak görülmemesi gerektiğine değinerek katılımın varılmak istenen bir amaç olmadığına, katılımın bir süreçler dizisi olduğunun altını çizmektedir.

Özetle, katılım fikri bir süreçtir ve bu sürecin pratikte işleyiş biçimi, zaman-süreç ilişkisi, aktör, talep, beklenti gibi parametrelerin birlikteliği ile zorlaşan ve sürekli canlı kalmaya gereksinim duyan etkileşimli, eğitici ve demokratik bir doğaya sahiptir.

Katılımda ölçek/boyut önemlidir ve katılım yerel ile ilişkilidir. Katılım fikri üzerinden yapılacak bir diğer yaklaşım, katılımın ele alınma biçimi olarak genellikle yerel, yoksul, marjinal ya da güçsüz vurgusu yapılması ve katılım fikri-katılımcı yaklaşımlar, güçlendirme, destek olma, sahip çıkma, temsil etme gibi halleriyle belirginleşmesidir. Özellikle katılım kavramının teorik ve pratik anlamda yerel ile yaklaşma hali, aşağıdan yukarıya yaklaşım (*bottom top approach*) fikrinin desteklendiği bir durum olarak gözlemlenmektedir ve bu durumun belirleyicisi olarak da ölçek/boyut gösterilebilir. Bu bağlamda Mosse (2002), katılım ve anlamı üzerine yapılacak tartışmaların, ancak katılımın bir bağlam ile ilişkilendirilmesi ile yararlı bir zemine oturacağını belirtir.

Ölçeğe ve iletişim zemininin doğal olarak var olması durumuna bağlı olarak, *yerelin* kolay kavranabilir ve ulaşılabilir olduğu söylenebilir. Ayrıca, erişimlere olanaklı boyutları ve tanımlı yapısı topluluk, aidiyet gibi kavramlar ile kurduğu bağın kuvvetli olmasını sağlar. Katılım yaklaşımını destekleyen zeminin varlığı ve yaşam örüntüsünde kültüre ait izlerin yerel topluluklarda daha belirgin olması, katılım ve ölçek ilişkisinin güçlü bağları olarak gösterilebilir.

Bilgin ve Göregenli'ye göre (1996), katılımının mekan ölçeği ile doğrudan ilişkisi vardır ve ölçeğe bağlı olarak katılımın niteliği değişmektedir. Muret (1977); sokak ve mahalle düzeyinde doğrudan ve yüksek dereceli olan katılımın, kent, yerleşim bölgesi, bölge ölçeğine çıktıkça düştüğünü ve aynı sıra düzeninde katılımın kısa vadede uzun vadeli olmaya başladığını belirtmektedir (Bilgin ve Göregenli, 1996). Çavdar (1982) ise benzer bir ifade ile katılımın gerçekleşemediği durumlarda

ölçek konusunun belirleyiciliğine değinerek, küçük ölçeklerde katılımın gerçekleşebileceğini fakat ölçek büyüdükçe katılımdan bahsedilemeyeceğini belirtir. Dolayısıyla ölçeğe bağlı olarak tanımlı topluluk ve çevrelerde birey, çevresi ve diğer topluluk üyeleri ile aidiyet, gönüllülük, dayanışma, işbirliği gibi davranışsal özellikler aracılığıyla kültür temelli güçlü bağlar kurmaktadır. Bu durum katılımın gerçekleşebilirliğini sağlar. Bunun temel belirleyicisi olarak iletişimin küçük ölçekli çevrelerde doğal olarak var olması gösterilebilir.

Tekeli (2010), katılım ve yerellik ilişkisine değinirken, merkezden yerele inildikçe, yerelde yaşayanların katılımcılık taleplerinin yükseldiğini, ayrıca, yerel ve küçük topluluklarda katılım fikrinin ve eyleminin daha olanaklı hale geldiğini belirtir. Yerel ve küçük topluluklarda yaşayanların çevrelerinde olan bitenden doğrudan etkilenmesini örnek veren Tekeli, bu durum karşısında gerçekleşen anlık tepkilerin bile, birer katılım olarak değerlendirilebildiğini ve ayrıca, çevrede olan bitene gösterilen tepkinin katılımın bir başlangıcı olabileceğini ifade etmektedir. Dolayısıyla, ölçeğin katılım pratiğini gerçekleştirebilir hale getiren doğası, çevreyle kurulmuş doğal bir iletişim zemini aracılığıyla topluluk üyeleri arasında bilgi akışının kolay ve hızlı olmasını sağlar. Atkinson'a göre (2010); yerel halk yaşadıkları çevreyi etkileyen problemlerle başa çıkabilmek için sahip oldukları güncel bilgi ve çoğu zaman yaratıcı fikirlerle, basit çözümler üretebilirler. Bu nedenle yerel toplumlar, sorun tanımlama ve çözme sürecinde etkin role sahiptirler.

Davranışsal ve düşünsel anlamda yerelin katılımın doğası ile olumlu ve olumsuz ilişkisinin çelişik ifadeleri de vardır. Yerel ya da tanımlı toplumların katılım kavramı ile kurduğu ilişkiye dair olumlu tespitlerin yanı sıra, bu toplumların geleneklere dayandığı noktalardaki baskıcı ve tutucu yönlerinin de varlığına işaret edilmesi gerekmektedir. Bu durum katılım doğasındaki özne olan bireyin, çeşitli nedenler ile kısıtlandığı ortamların varlığından kaynaklanmaktadır. Bu tür geleneklere temellenmiş dirençler karşısında Cleaver (2002); kültürün ve geleneklerin yasaklayan ve birleştiren özelliklerinin, kullanılacak yöntemin temel belirleyicileri olduğunu söylemektedir. Bu gibi durumlarda gelenekselin otoritesiyle mücadele etmek yerine ondan yararlanan kaynak yöntemler oluşturulması

gerektiğine işaret etmektedir. Buradaki *gelenekselin otoritesi* tanımı, bireyin yerleşik ve süregelen kabullerinden bağımsız yaklaşımlardan kaçınarak tutucu ve sorgulamayan haline egemen durumu ifade etmektedir. Kadının topluluk içerisindeki konumu ve ona atfedilen değer, yaşa göre oluşturulan söz sırası ve buna bağlı olarak fikirlerin beyan edilebilme özgürlüğünün kısıtlılığı gibi yerelin topluluğa dayattığı katılımsızlık durumları örnek olarak gösterilebilir.

Ölçek, sadece yerellik ve onun yarattığı zeminin potansiyelleri üzerinden topluluk ölçeği olarak katılım kavramı ile ilişkilenebilir. Ölçek aynı zamanda, soyut ve somut anlamlardaki boyutlarıyla da katılımı etkiler. Bu durum problemin boyutu, problemde etkileneceklerin sayısı ve aktörlerin çeşitliliği, ulaşılmak istenen fikir ve onun kavranabilirliği, sosyal ve kültürel değerlerin belirleyiciliği vb. gibi etmenler ile tarif edilebilir. Bu durumda birey; topluluk içerisinde konumu, bilgisi, ilgisi, fikirleri ve psikolojik durumu gibi koşullar ile bir bütün olarak değerlendirilmeli ve gözlemlenmelidir.

Tüm bu yaklaşımların gerçekleşebilmesi, demokrasi kavramı ve demokrasinin bir kültür olarak gündelik yaşam örüntüsüne tesir etmesi ile olasıdır.

Katılımın doğasında demokrasi vardır. Katılım kavramının demokrasi ve çoğulculuk fikrine dayanıyor olması, kavramın tanımında önemli bir niteleyici olarak gösterilebilir. Dolayısıyla, katılımdan söz etmek veya katılımın varlığına işaret edebilmek, ancak demokrasinin varlığıyla ve demokrasinin bir kültür ve anlayış olarak yaşam örgüsüne ne kadar tesir ettiği ile doğrudan ilişkilidir. **Demokrasi:** İnsanın saygınlığına değer veren, kişilerin karşılıklı anlayış içinde birbirlerine özgürlük tanımlarını ve bütün için sorumluluk duymalarını birlikte yaşamının temeli olarak alan yaşama biçimi (TDK, 2005) olarak tanımlanmıştır. Ayrıca “Rıza ile yönetim”, “halkın iktidarı ya da iktidarın halkta olması” (Sartori, 1924) olarak kelime anlamından çıkan tanımları da vardır.

Tekeli (2012) Demokrasinin temelde özgür ve eşit bireylerin seçmelerine duyarlı kalan bir rejim olması nedeniyle, sürekli olarak yeni arayışlara konu olduğunu ve her

ne kadar bu arayışlar demokrasi uygulamalarını kökten değiştirmese de, çeşitli demokrasi formlarının birbirlerine eklemlenerek var olduğunu belirtir. Demokrasinin tanımlarına bakıldığında, temsili demokrasi, çoğulcu demokrasi, katılımcı demokrasi gibi Tekeli'nin de belirttiği farklı tanımlama biçimleri ve arayışları ile karşılaşmaktadır. Demokrasi tanımı yapılırken '**katılımcı-çoğulcu**' kavramlarının demokrasi kavramını nitelediği görülmektedir. Tekeli'ye göre (2010) artık günümüzde demokrasi terimi, başına "katılımcı" ve "çoğulcu" nitelemesi yapılmadan kullanılmamaktadır.

Katılım ve demokrasi, kavramsal olarak iç içe geçmiş ve birinin diğerini var ettiği, anlamlandırdığı iki olgu olarak değerlendirilebilmektedir. Katılım kavramının demokrasi ile ilişkisi üzerine çeşitli tanımlarının ve genellemelerin yapıldığı görülmektedir. Demokrasi kültürünün yerleşik olduğu bağlamlarda, katılım sadece bahsedilmiş ya da verilmiş bir hak olarak değil; aynı zamanda bir görev, bir sorumluluk, toplumsal bir gereklilik olarak algılanmaktadır. 'Katılım kavramı bugün bütünüyle sekülerleşmiş bir biçimde gözükmesine rağmen özgül bir gelenekte kökleşmiştir. Çağdaş gelişme söyleminde kullanıldığı biçimiyle katılma kavramı, evrensel sağduyunun bir konusu olmaktan ziyade kültürel olarak özgül bir kavramdır. Dahası katılma; sadece hak değil, aynı zamanda bir görevdir (Henkel ve Stirrat 2002).

Benzer bir tarif ile Baransü (1989) katılım ve demokratik yaşam biçimi arasında güçlü bağlar olduğunu vurgulayarak, demokratik yaşam biçiminin kentli tarafından bir kültür olarak benimsenmiş olması ve bireylerin katılımı hak ve bir görev olarak görmeye motive edilmiş olmaları gerektiğini ifade etmiştir (Esengil, 2009).

Burada yapılan tanım demokrasi ile birey arasında doğrudan bir ilişkinin gerekliliğini ifade ederken, aynı zamanda katılım fikrinin bilinçlilik ve duyarlılık kavramları ile ilişkisini ortaya koymaktadır. Ayrıca karşılıklı bir eğitme ve öğrenme sürecinin varlığı önemli bir durum olarak görülmektedir.

Katılımın doğasını tarif ederken değinilen *birey ve iletişim* kavramları ve onların nitelediği *topluluk, müzakere, oydaşma, etkileşim, ortak akıl, uzlaşma vb.* gibi kavramların var olabilmesi nedeniyle, katılım için temel şart demokrasi kültürünün varlığıdır.

Genel olarak katılımcı süreçler, katılımcı demokrasinin hayata geçmesi anlamına gelir. **Katılımcı demokrasi**, ‘vatandaşların tüm önemli kararlara doğrudan katılımıdır’. Böyle bir tarif, aktif olarak var olan ve edilgen konumdan çıkıp tartışan, sorgulayan, eleştiren bireyin varlığı ile geçerli olabilir. Bilgin ve Göregenli (1996) katılımcı demokrasinin tamamen temsili demokrasinin yerine geçen bir yaklaşım olmaktan çok, onun boşluklarını dolduran, demokratik bir toplum düzeninin işleyişinde katkı sağlayan bir role sahip olduğunu belirtmektedir.

Keyman, katılımcı demokrasiyi uzmanlık ile günlük yaşam ilişkilerini üzerinden şu şekilde ifade ediyor:

“Eğer bir yerde balık üretiminde, balıkçılık alanında bir sorun varsa, onun üzerine kurulmuş olan demokrasi, moderniteden yola çıkar. Bilim adamları, uzmanları çağırır. Fakat burada genelde balıkçılara soru sorulmaz. Çünkü balıkçıların bilgisi bilimsel değildir. Fakat belki de balıkçılar bilim adamlarından daha bilgililerdir. Katılımcı demokrasi burada balık ile ilgili bilgiyi üretip, her iki bilgiyi bir araya koyup cevap çıkartır” (Keyman, 2005, s.2).

Görüldüğü gibi, katılım kavramı, birçok farklı kavram ile doğrudan ilişkili, iç içe geçmiş ve hatta bazı durumlarda birinin diğerinden ayrı düşünülmediği ve birbirlerinin tamamlayıcısı olarak tarif edildiği eşleştirmelere sahip geniş bir perspektiften algılanabilecek bir olgudur. Bu durum katılım olgusunun tarif edilmesini zorlaştırmaktadır. Bu nedenle doğrudan tek bir tanım yapma ısrarı yerine, katılımın ilişkili olduğu kavramlar ve onu destekleyen farklı olgular ile bir arada kavranmaya çalışılarak; doğasına ve doğasının belirlediği niteliklerine yer verilmiştir. Bu yaklaşımın sonucunda özetle:

- Katılımın doğası, çok boyutludur ve disiplinler arası ilişkileri gerektiren bir bakış gerektirir.
- İçten gelen, gönüllü bir davranış, tepki ya da eylemdir ve anlık neden-sonuç ilişkisi üzerinden değil, zamanla ilişkili olarak gelişen ve anlam kazanan bir süreç olarak tarif edilir.
- Tek taraflı içe dönük bir durum değil; karşılıklı, çok/çift yönlü, etkileşim, bilgi transferi, iletişim içeren, diyalog ve müzakere zeminine sahiptir.
- Birey temelli fakat topluluk-çoğulculuk tesis eden demokrasi ile karşılıklı önemli ilişkiler içerir.
- Doğası gereği yerel, yoksul ya da marjinal gibi tanımlı ve sınırlı kesimler ile ölçek ve tanımlanabilirlik-erişebilirlik olanakları nedeniyle yakın ilişkilere sahiptir.

Katılımın doğasının yanı sıra bu doğayı tarif etme sürecinde değinilen her bir kavram (birey, iletişim, ölçek, zaman) kendi içinde çeşitli niteleyiciler barındırmaktadır. Gönüllülük, etkileşim, şeffaflık, sorumluluk, çevre bilinci, aidiyet kültür, kültürün yaşam pratiğine tesiri, topluluk, müzakere, demokrasi gibi kavramlar yapılan tarifler ve oluşturulmaya çalışılan kavramsal çerçevede, katılımın niteleyicileri ve belirgin özellikleri olarak gözlenmiştir. Katılımın doğasının, yapılan tanımlarının, bu kavramlar ile doğrudan ya da dolaylı, güçlü ya da zayıf ilişkileri olduğu çıkarımlarına ulaşılmıştır.

Tüm bu tarifler 'iletişim' kavramının katılım kavramı ile güçlü bağına ortaya koymaktadır. Her bir kavram bir diğerinin tamamlayıcısı olarak görülmektedir ve demokrasi çatısı altında birey üzerinden işaret edilen katılım kavramının temelinde iletişim olgusunun olduğu gözlenmektedir.

2.2 Mimarlık Eylemi ve Katılım

Günümüz koşullarında mimarlığın kendi dışındaki disiplinlerin kuramsal alanları ile ilişkili olduğu ve katılımlı bir yapıya dönüştüğü gerçeği, akademik alanda tartışılan, kabul edilen bir yaklaşım olarak gözlenmektedir. 1960’lardan bu yana bilim ve düşünce dünyasındaki gelişmelerin paralelinde özellikle davranış ve mekan bilimleri, sınırlarını birbirlerine açarak, birikimlerini paylaşmaya ve ortak alanlarını genişletmeye başladılar. Bu gelişmeler sonucunda mimarlık, kent planlama, sosyoloji, coğrafya, psikoloji gibi disiplinler, kesiştikleri alanlarda çevre davranış bilimleri, çevre psikolojisi, insan-çevre bilimleri gibi adlandırılarak tanımlandı (Ersoy, 2010). Mimarlık eyleminin içine kapalı olmayan, aksine bilim ve düşünce alanındaki gelişmelere açık ve etkileşimli doğası, değişen koşullar ve yaklaşımlar ile birlikte yeniden tanımlanması ve tartışılması gereğini ortaya koymaktadır. Bu yaklaşımla birlikte mimarlık disiplininin, geçirgenleşen ve etkileşime açılan yeni tanımlamalarının literatüre yerleştiği görülür.

Güney ve Yürekli’ye göre (2004) “mimarlık anın içinde ötekiler ile oluşturulan bir asimetrik iletişim sürecidir. Her ‘öteki’ ile kurulan iletişim mimarlığın kendini yenilemesini, sorgulamasını, eleştirmesini ve böylelikle kendini her öteki ile karşılaşma anında yenileyebilen, açık uçlu bir sistem olmasını sağlar” (s.32).

Benzer bir yaklaşımla Sayım (2013) mimarlık bilgisinin kamusallaşması olarak tarif ettiği etkileşim durumunu; mimarlık disiplininin sahip olduğu özgül bilgi alanının, yalnızca o alanın uzmanlarından ibaret olmayan bir toplumsallık ve etkileşim içinde, geniş kitleler tarafından kavranması, tartışmaya açılması gerektiği şeklinde ifade etmektedir. Günal (2006) aktarımıyla, mimarlık eyleminin etkileşimli ve iletişimli doğasını Seamon (2003) “mimarlık ve tasarım zaten düzenli bir sezgisel farkındalık ve keşif süreci ister...” şeklinde ifade eder.

Tanımlarda da görüldüğü üzere günümüzde mimarlık eylemi her şeyin ötesinde bir iletişim fenomeni olarak anlaşılmaya başlar. Dolayısıyla, bu bölümde öncelikle bir disiplin ve eylem alanı olarak mimarlığın tanımlarının evrilmesi konusuna

değinilecektir. Bu şekilde, mimarlığın çok boyutlu doğasına farklı noktalardan bakılarak; aslında mimara, mimarlık eylemine ve mimarın rolüne dair bugün atfedilen anlamların ve beklentilerin neler olduğunun daha iyi anlaşılmasına çalışılacaktır.

Sonraki bir aşama, ‘geleneksel’ olarak tanımlayabileceğimiz süregelen mimarlık eylemi, kendine özgü süreçleri üzerinden objektif bir yaklaşımla irdelenecektir. Bu irdeleme mimarlık eylemine üstten kavrayan bütüncül bir bakış ile değil; eylemi var eden alt aşamaları ortaya koyarak ve bu aşamaların birbirleriyle olan ilişkilerini ifade ederek gerçekleşecektir. Ayrıca bu okumalar şemalarla görsel olarak da desteklenecektir. Bu şekilde hem mimarlık eyleminin doğası tanımlanacak hem de katılım olgusunun var ise geleneksel süreçte örtülü kalmış varlığı gözlemlenebilecektir.

Ardından, mimarlık eylemi katılım kavramı üzerinden tartışılarak, özellikle mimari tasarım sürecinde kullanıcının varlığı ile tarif edilen katılımlı yaklaşımlar ifade edilecektir. Kullanıcının ve mekanın 1960’lı yıllarda başlayan yeniden tanımlanma biçimlerine yer verilerek, kullanıcının katılımcıya dönüşmesi, mekanın ise salt fiziksel nesne olarak algısının ötesinde sosyal ve yaşamsal boyutuyla ele alınması durumu ortaya konulacaktır. Bu bağlamda tasarım sürecinde katılım kavramına ve kullanıcı önemine değinilerek tasarımcı ile kullanıcının bir arada olduğu işbirliği alanı ve onun potansiyelleri tartışılacaktır.

Son olarak kendisi katılımlı süreçler olarak adlandıran çeşitli deneyimler ve kuramsal anlamda geliştirilmiş bir analiz sistemi irdelenerek; bu incelemeler üzerinden ulaşılması hedeflenen ortak çıkarımlar ve yaklaşımlar ile tezin temel sorunsalı olan ‘mimari tasarımda kullanıcı katılımlı tasarım modeli’ oluşturulacaktır.

2.2.1 Mimarlık Eylemi ve Değişen Tanımlar

Mimarlık üzerine yapılan tanımlar onun zaman içinde nasıl algılandığına ve nasıl ele alındığına dair bir göstergedir. Aynı şekilde bu tanımlar üzerinden, mimarlık

eyleminin temel aktörü olan mimarın rolünü, sorumluluğunu, konumunu ve ondan neler beklendiğini anlamak olasıdır.

Mimarlık, en temel tanımı ile bilinç dahilinde bir mekan tasarlama ve kurma eylemidir. Öznesi insandır ve onun temel gereksinimleri ile ilişkilidir. Mimarlık eyleminin öznesi ile mekan aracılığıyla kurduğu bu ilişkilene biçimi; fiziksel, sosyal ve kültürel değerleri gözetken bütünleşik bir kavrama sürecini gerektirir. Fiziksel ve nesnel anlamda; teknik, ekonomik ve işlevsel girdiler gibi kavramlarla ilişkilenen mimarlık, sosyal ve kültürel anlamda ise; davranışsal ve estetik değerler ile ilişkili bir eylemdir. Soyut ya da somut birçok kavram ile ilişkilendirilen bu çok yönlü etkileşim durumu, mimarlık eylemi tanımlanırken, zaman içinde ön plana çıkarılmak istenen özelliğine ve algısına göre tanım çeşitliliklerini ortaya çıkarmıştır.

Mimarlık ile ilgili en eski kuramsal dayanak Vitruvius'un De Architectura (M.Ö 25) kitabıdır. Vitruvius "kullanışlılık-yararlılık", "sağlamlık", "güzellik" etmenlerini vurgulayarak mimarlık eyleminin ne olduğunu tanımlamaktan çok, mimarlığın nasıl kavranması gerektiğini, kuramsal olarak ortaya koymuştur (Güney ve Yürekli, 2004). Klasik mimarlık tanımının kökeni olarak gösterebileceğimiz bu tanım; mimarlığı bir inşa sanatı ve öznel bir eylem olarak kanonik bir yapıda tarif etmektedir.

Güney ve Yürekli (2004), mimarlık eyleminin; felsefenin kendi yapısını tanımlarken mimarlık metaforunu kullanması nedeniyle kendi bilgi alanı dışından gelen tanımlarının olduğunu ve bu tanımların daha eski tarihli olduğunu belirtmektedir. Mimarlığın ideal bir düzen yaratma eylemi olduğu düşüncesinin aktarıldığı ifadelerle göre;

"Olmak eylemi Platon için idea ile aynıdır. Mimarlık Platon'a göre yapılardan oluşan gerçeklerin dünyasına aittir. Platon; mimarlığı, ideal olanın hiçbir zaman gerçekliklerin dünyasına yansıtılamayacağının bir örneği olarak gösterir. Bu nedenle de, uygulanmış mimarlığı idealden uzak olduğu için küçümser. Böylelikle, mimarlıkta bir ideal düzenin yaratılması düşüncesi ortaya çıkar. Kant

mimarlığı metafiziğin yapısal metaforu olarak şöyle tanımlar: ‘Güvenli bir temel üzerinde yükseltelen ‘büyük bina’ değişmeyen bir ‘yer’ üzerinde durmaktadır’ (Borradori, 1995). Platon ve Kant’ın bu yaklaşımları etkisinde mimarlık arkitektonik kuruluş ile bir ideal düzen yaratma eylemi olarak tanımlanır” (Güney ve Yürekli, 2004, s.32).

Mimarlığın, fiziksel çevre ve inşa etme üzerinden yapılan tanımlarında onun işlevsel gereksinimler, ekonomik ve teknik olanaklar ile kurduğu bağlar ifade edilirken, aynı zamanda sanat ile ilişkisi vurgulanır. Örneğin, Hasol (2002) mimarlığı “insanların yaşamasını kolaylaştırmak ve barınma, dinlenme, çalışma, eğlenme gibi eylemlerini sürdürebilmelerini sağlamak üzere gerekli mekanları, işlevsel gereksinimleri ekonomik ve teknik olanaklarla bağdaştırarak estetik yaratıcılıkla inşa etme sanatı; yapıları ve fiziksel çevreyi tasarlama, inşa etme sanat ve bilimi; yapı sanatı” (s.323) şeklinde tanımlar.

Diğer taraftan Ruskin “İnsan tarafından, belirli bir amaç için yapılan yapıyı, görsel etkisi ile huzur ve sevinç verici olacak biçimde düzenleme sanatı” olarak tanımlayarak, mimarlığı fiziksel gerçekliğinin ötesinde hislerin ve duyguların önemsendiği, onu anlamlandıran soyut değerler ve anlamlarla yüklü bir eylem olarak açıklamaktadır (Onat, 2006). Benzer bakış açısıyla Özer de (2009) mimarlığı “belirli bir toplumun gerçek ihtiyaçlarıyla imkanları çerçevesinde, o toplumu ilgilendiren faaliyetleri duygusal yönden de destekleyerek barındırabilecek nitelikte mekan düzenleri oluşturma becerisi” (s.180) olarak tanımlar.

Mimarlığın, toplum ve kültür arasındaki bağına işaret eden, aynı zamanda mimarlığın bir iletişim biçimi olduğunun altını çizen tanımlar da vardır. Roth’a göre (2000) “mimarlık sözel olmayan bir iletişim biçimidir; onu üretmiş kültürün sessiz bir kayıdır” (s.23). Roth için mimarlık aynı zamanda kaçınılmaz bir sanattır ve diğer sanat dallarından farklı olarak insan davranışını etkileme ve koşullama gücüne sahiptir (Roth, 2000). Bu tanım mimarlık ile yaşam arasındaki etkileşimi ve kullanıcı-insan aracılığı ile gerçekleşen ilişkiyi mimarlık ve sanat arasındaki bağ üzerinden ifade etmektedir. Louis Kahn’ın, “mimarlık doğanın yapamadığıdır”, ve

Wright'ın "mimarlık biçim haline gelmiş yaşamdır" ifadeleri de mimarlığın yaşantı ile ilişkisine atfedilen önemi ve değeri göstermektedir.

Mimarlığı toplumsal bir fenomen, iletişim ve etkileşim ortamı olarak tanımlayan hem öznel hem de nesnel değerler üzerinden gerçekleşen bir süreç olduğunun vurgusunu yapan tanımlar da mevcuttur. Güney ve Yürekli (2004) mimarlığı "mimarlık nesnelliğin ve öznenliğin tek çatı altında bir araya geldiği, çok katmanlı, asimetrik bir diyalog sonucunda gerçeklik üretilen bir iletişim biçimidir" (s.41) şeklinde tanımlamaktadır.

Değinilen kısa tanım örneklemelerine bakıldığında, mimarlığın farklı bakış açılarından farklı tanımlar ile ifade edilebildiği görülmektedir. Buna göre mimarlık; kimi zaman pozitivist, nesnel, fiziksel nitelikleri ve somut işlevselliği ön planda tutularak uzmanlık gerektiren barınma ve inşa becerisi olarak değerlendirilirken; kimi zaman ise 'yapı inşa sanatı', 'sanat dalı' vb. gibi daha da sübjektif ve estetik yönü ağırlıklı 'üstün' bir eylem alanı olarak ifade edilir. Farklı bir bakışla mimarlık eyleminin duyulara ve hislere yoğunlaşarak örtük bir takım değerleri belirginleştiren öznel yakınlaşmalar ile kavrandığı görülmektedir.

Güncel mimarlık tartışmalarına bakıldığında ise; mimarlığın sınırlarını farklı disiplinlere açarak, süreçte her türlü etkileşimi ve işbirliğini benimseyen kapsayıcı bir değerlendirmeye ele alındığı gözlemlenmektedir. Ersoy (2010), mimarlığın nesnel gereksinimler kadar davranışsal boyutlar ile tartışılması gerektiğini belirterek; bu şekilde mimarlığın çevre ile etkileşimde diğer beşeri mekanizmaların da -psişik, bilişsel, siyasal, ideolojik vb. -çalışıldığı birçok alanın çok disiplinli bir yapı oluşturduğunu ifade etmektedir. Mimarlık bu güncel söylemler çerçevesinde bir yönetme sürecine dönüşmüştür. Algısının, sahipliliğinin, aktörlerinin ve rollerin değiştiği etkileşim ortamında doğal olarak mimarlığın da tanımı da evrilmektedir ve günümüz koşullarında mimarlık çok boyutlu, karmaşık bir olgu/fenomen olarak değerlendirilmektedir.

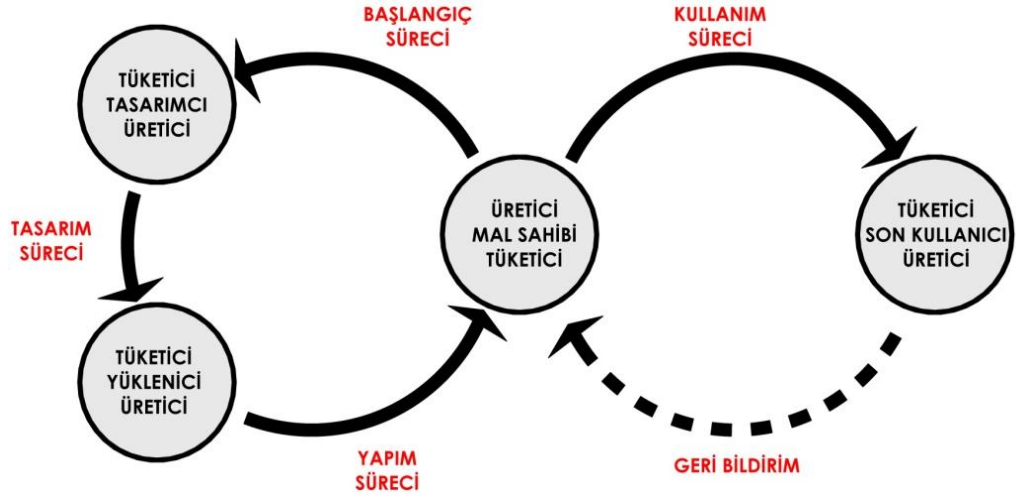
Mimarlığın günümüz koşullarında etkileşimde olduğu kavramlar üzerinden tartışılması için öncelikle ‘geleneksel’ tanımıyla mimarlık eylemini irdelemek gerekmektedir. Tipik bir mimarlık eylemini ve sürecini tarif edebilmek için öncelikle eylemin bütünleyicilerini ortaya çıkarmak ve bütünü bu alt evreleri üzerinden kavramak gerekmektedir. Böylece mimarlık eylemi ve doğası daha anlaşılır bir şekilde ifade edilebilir.

2.2.2 Mimarlık Eylemine Dair Genel Süreçler ve İlişkiler

Bir fikir, gereksinim ya da öngörü ile başlayan mimarlık eylemini; karar, tasarım, uygulama ve kullanım aşamalarından oluşan dizgesel bir bütün olarak dört temel aşamada kavramsallaştırmak olasıdır. Tipik bir mimarlık eylemi sürecinin aşamalarını ve bu aşamaların birbirleriyle olan ilişkilerini içeren bu süreçte, her bir aşama ve onu var eden süreç, öncesi ve sonrası ile ilişki halindedir. Bir anlamda bu aşamalar, birbirlerinin tamamlayıcısı ya da var edicisi olarak ifade edilebilir ve mutlaka bu süreçler arasında geri dönüşler, geri beslemeler olur.

Arditi ve Günaydın’ın (1998) yapı üretim süreci döngüsü olarak ifade ettiği model, yapı üretim faaliyetini; başlangıç, tasarım, yapım ve kullanım evrelerinden oluşan bir süreç olarak tarif eder (Şekil 2.7). Her bir evrenin bir diğer evre ile etkileşimli ve ilişkili olduğu ifade edilen ve yapı üretim süreci olarak adlandırılan bu tanım, iç içe geçmiş evrelerden oluşan döngüsel bir süreç olarak kavramsallaştırılmıştır (Günel, 2006).

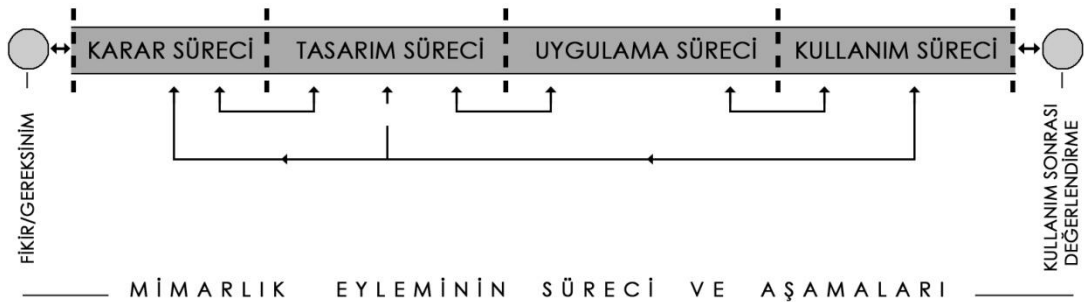
Sözü edilen model mimarlık eyleminin bir bütün olarak kavranamayacak düzeydeki varlığına işaret ederek, eylemin icrasında karar aşamasından kullanım aşamasına değin gerçekleşen aşamaları ve bu aşamaların birbirleriyle olan ilişkilerini ortaya koymaktadır.



Şekil 2.7 Yapı üretim süreci döngüsü (Arditi ve Günaydın, 1998).

Mimarlık eyleminde, sözü edilen karar, tasarım, uygulama ve kullanım aşamalarının işleyişi, gerçekleşen mimarlık eyleminin boyutuna ve etkilenecek kişilerin ya da paydaşların sayısına göre değişkenlik gösterir. Bu anlamda kent ölçeğinden, özel alan ölçeğine kadar boyutsal bir çeşitlilikten söz edilebilir.

Mimarlık eyleminin tipik/geleneksel süreci Şekil 2.8'deki gibi kavramsallaştırılabilir. Bu sürecin aşamaları ve aşamalarına ilişkin açıklamalara bu bölümde yer verilecektir.



Şekil 2.8 Mimarlık eyleminin süreci ve aşamaları.

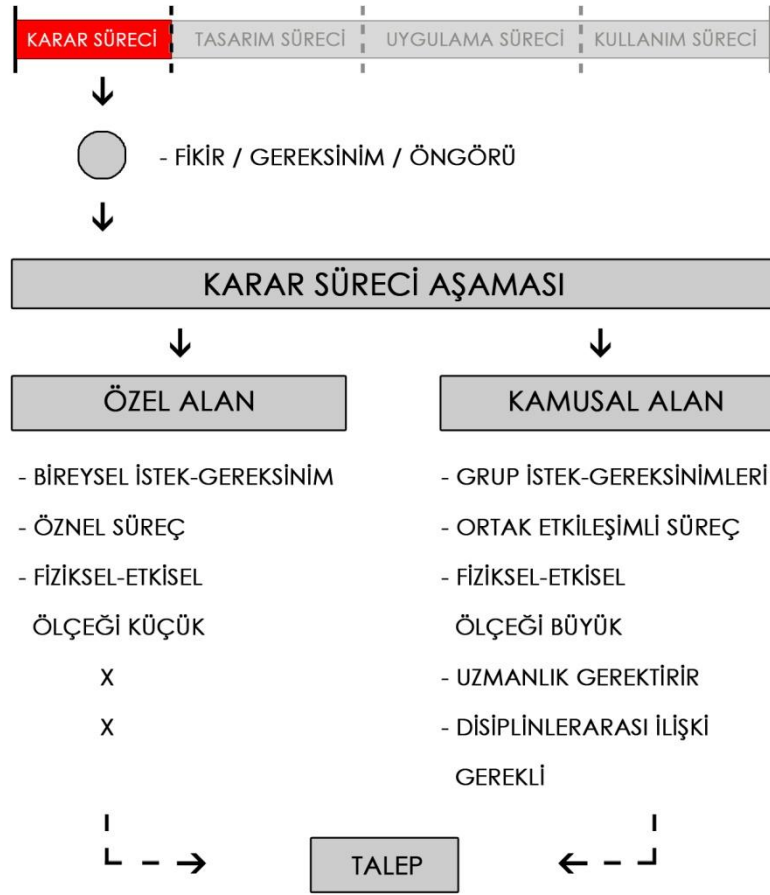
2.2.2.1 Karar Süreci

Karar süreci, bir fikir, gereksinim ya da öngörü ile başlayan ve mimarlık eyleminin gerçekleşmesi için gerekli talebin olgunlaşarak ortaya çıktığı ilk aşamadır. Her ne kadar istisnaların olduğu bilinse de mimarlık üretimlerinin tamamına yakını, bir ‘talep’ sonucu ortaya çıkmaktadır. Dolayısıyla mimarlık eyleminin gerçekleşebilmesi ancak talep eden kişi, kurum ya da kuruluşun varlığı ile olasıdır. Bu noktada karar sürecinin talepte bulunanların özel kişi ya da tüzel kişi olmasına bağlı olarak nasıl işlediği önem kazanır.

Mimarlık eyleminin karar sürecindeki en önemli belirleyici ve yönlendirici, karar vericinin özel ya da tüzel bir kişilik olup olmadığıdır. Dolayısıyla da karar verici mekanizmaların birden çok görüş ve onaya gereksinim duyması ya da duymaması, süreci etkileyen temel unsurdur. Bu nedenle karar sürecinin değerlendirilmesinde özel/tekil ve kamusal/çoklu paydaşların varlığı ve ayrımı yapılarak irdelenmesine gerek duyulmuştur.

Kişi ve özel alan ölçeğinde karar süreci, bireyin tercihiine dayalı, öznel değerler ve gereksinimler üzerinden olgunlaşarak talep aşamasına gelmektedir. Örneğin bireyin yeni bir konuta gereksinim duyması ve yaşamak istediği yeri seçerek bir arsa edinmesi, talep aşamasına kadar bağımsız işleyen karar süreci olarak değerlendirilebilir. Bu karar sürecine mimarın katılımı tercihe bağlı olup, bir zorunluluk değildir.

Bireysel boyuttan farklı olarak kent ya da mahalle ölçeğindeki karar süreçleri ise; birden çok kişiyi etkilediği için ortak düşüncelerin ve nesnel değerlerin belirlenmesini gerektirir. Bu süreç, kişi ve özel alan ölçeğinden ayrı bir kategoridir. Etki alanının kamusal boyuta taşınması nedeniyle bu durumu **kamusal alana dair karar süreci** olarak nitelendirmek mümkündür (Şekil 2.9).



Şekil 2.9 Mimarlık eyleminin karar süreci aşamasının özel alan ve kamusal alan işleyişi.

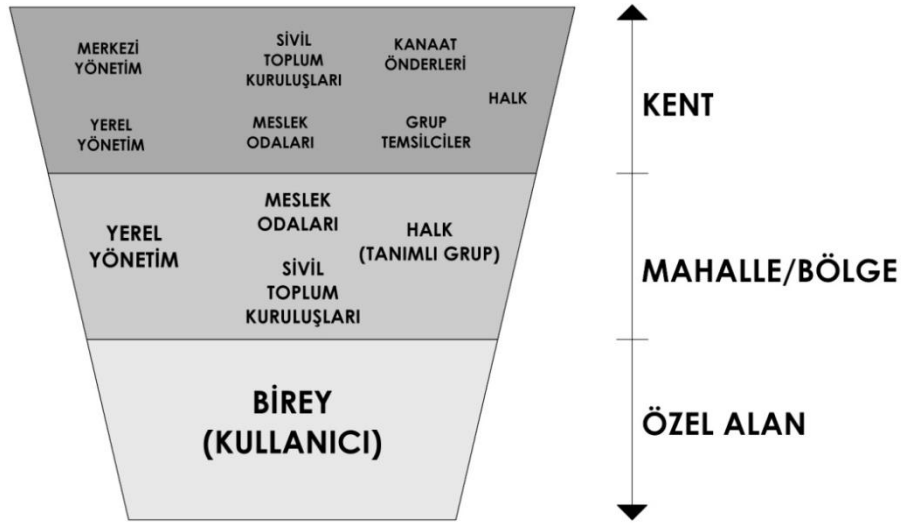
Kamusal alanın tasarımında ya da uygulanmasına dair karar verme süreçlerinde aktörler çeşitlenir. Geniş bir yelpaze içinde çeşitlenen bu aktörler; merkezi ve yerel yönetimler, meslek odaları, sivil toplum kuruluşları, kanaat önderleri, grup temsilcileri vb. olarak sıralanabilir. Homojen olmayan bir yapıda farklı talepleri ve beklentileri olan bu grup, aynı zamanda farklı boyutlarda söz sahibi olan aktörlerden oluşur. Dolayısıyla farklı grupların ve paydaşların olması, karar süreçlerinde her birinin farklı açıdan değerlendirmeler yapması anlamına gelir. Sürecin sorunu da budur. Bu noktada, yukarıda sözü edilen aktörlere ve bu aktörlerin kamusal alanı kavrama biçimindeki yaklaşımlarına, bakış açılarına, değerlendirme kriterlerine ve ele alış yöntemlerine değinmek gerekir.

İlk olarak merkezi yönetimin perspektifinden bakıldığında; kalkınma stratejileri, ekonomik hedefler, sektörel gelişme ve canlandırma arayışları vb. gibi makro ölçekte değerlendirmelerin ve önermelerin etkili olduğu bir yaklaşım beklenir. Dolayısıyla bu bakış açısı, detayları değil bütünü gören ve üstten kavrayan bir yaklaşım olarak değerlendirilebilir. Diğer taraftan, görece daha tanımlı ve sınırları daha belirgin yerel yönetim boyutunda bakıldığında; kent ve çevre ilişkileri ölçeğinde kent estetiğini, bölgesel kalkınma ve gelişme hedeflerini, çevresel değerleri ve kentli taleplerini gözetken, koordinasyon ve iletişim odaklı düşünceler üretmesi beklenmektedir. Bu noktada ölçeğe bağlı olarak yaklaşımların, yaşamsal ve çevresel değerler dikkate alınarak ve kentli talepleri üzerinden daha demokratik bir işleyişte kavranması gerekliliği göze çarpmaktadır.

Bu süreçte ayrıca, meslek odalarının uzmanlık gerektiren durumları kritik ederek görüş ve çekincelerini hem teknik açıdan hem de kamu yararı gözeterek ortaya koyması ve bu çerçevede düşünceler üretmesi beklenir. Benzer şekilde sivil toplum kuruluşlarının da örgütlü diyalog zemini ve tanımlı bakış açısıyla çevresel, siyasi, kültürel, sosyal vb. birçok farklı konular üzerinden duruma ilişkin fikirler beyan etmesi gerekir. Kanaat önderleri, grup temsilcileri ve halk ise sonuçtan etkilenecek kesim olarak karar sürecinde tercihlerin ve beklentilerin iletilmesi, çekincelerin ortaya koyulması ve en önemlisi toplumsal farkındalık ve çevre bilincinin tesisi anlamında önemli katkı sağlayıcı paydaş olarak belirginleşmelidir.

Karar sürecinde bu tür farklı paydaşların söz sahibi olma talepleri vardır ve bu paydaşların varlığının gözlenmesi gerekir. Önemli olan, her aktörün sürece demokratik düşünce anlayışıyla katkısı, bu katkının oranı, zamanı ve etkisidir. Bu şekilde, karar sürecini var eden fikir ya da gereksinimin, çok aktörlü bir ortamda demokrasi, çoğulculuk ve uzlaşma ilkelerinden hareketle olgunlaşarak talep aşamasına gelmesi beklenir. Dolayısıyla, karar sürecinde olması beklenen tüm bu aktörlerin birer paydaş olarak bir arada hareket ettiği zeminin yaratılmasıdır. Karar süreci ne kadar kapsayıcı olursa o kadar uzlaşmacı ve başarılı bir süreç yaşanabilir. Fakat karar süreci duruma göre yukarıda saydığımız paydaşlardan birini, bir kaçını ya da tamamını kapsayabilmektedir. Örneğin mahalle ölçeğinde alınacak bir karara

merkezi yönetimin katkısı görüş bildirme ve tavsiye niteliği taşıyabilirken; yerel yönetim, meslek uzmanlarının ve halkın katkısı çok daha önemli ve anlamlıdır. Diğer taraftan mesleki anlamda uzmanlık ve yetkinlik gerektiren durumlarda ise halkın doğrudan karar sürecine etkisi, diğer önemli paydaşlara kıyasla düşük olmaktadır (Şekil 2.10).



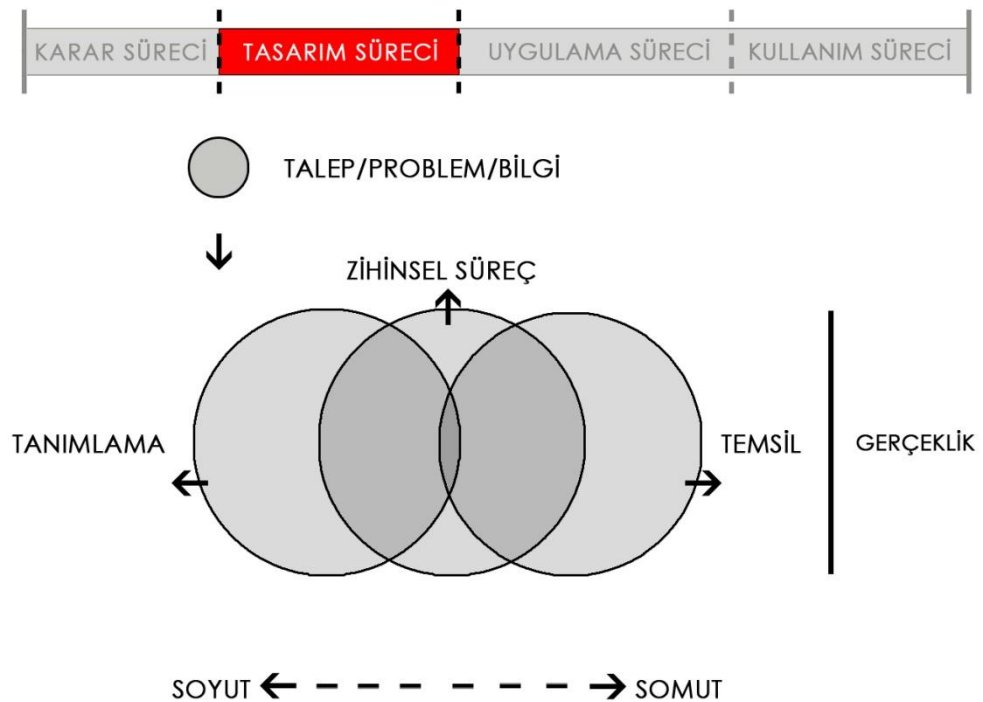
Şekil 2.10 Mimarlık eyleminde karar sürecinin aktörleri ve ölçek ilişkisi

Mimarlık disiplininin karar sürecinde varlığı uzmanlık gerektiren durumlarda görülür. Mimar karar sürecinde ya bireysel olarak ya da meslek odası aracılığıyla varlık göstermektedir. Özel alan örneğinde mimarlar danışılan, mesleki birikimi ile yorumlayan ve değerlendiren olarak görülebilirken; kamusal alan ölçeğindeki süreçte bu durum daha örgütlü olarak meslek odaları aracılığı ile gözlemlenmektedir. Bu ölçekte mimarlık disiplininin diğer birçok disiplin gibi görüş bildirme, değerlendirme ve uzmanlık ile ilgili boyutuna ilişkin yorumlar yaparak katkı sağlaması beklenir.

Tüm bu süreç sonunda gelinen nokta talep aşamasıdır ve bu nokta aynı zamanda karar süreciyle tasarım sürecinin iç içe geçtiği ve tasarım sürecinin de başladığı noktadır.

2.2.2.2 Tasarım Süreci

Mimarlık eyleminde tasarım süreci *tanımlama*, *zihinsel süreç* ve *temsil* olmak üzere üç temel bileşenin varlığı ile gerçekleşir. Bu üç bileşen soyuttan gerçekliğe uzanan tasarım sürecinde birbirlerinin tamamlayıcısı olup aynı zamanda iç içe geçmiş bir yapıya sahiptir. Talep; içinde barındırdığı problem ve bilgi ile tanımlama sürecini başlatır. Problemin, verilerin anlaşıldığı ve analiz edildiği ilk aşamadır ve karşılıklı iletişim gerektirir. Zihinsel süreç ise; aktarılan verilerin dönüştürüldüğü ve yorumlandığı içe dönük, dışarıdan algılanamayan düşünce biçimidir. Zihinsel etkinlik olarak gerçekleşen bu soyut işleyişin dışsallaştırılması gerekir. Bunun ana nedeni somutlaştırma, çevre ile iletişim kurma ve düşünceleri dışa aktarma arayışıdır. Bu noktada temsil ve onun araçları devreye girer. Temsil; soyut düşünce ve zihinsel etkinliklerin söz, grafik, şema, eskiz, maket vb. gibi çeşitli araçlarla ifade edilmesi ve gerçekliğe yaklaşma arayışıdır. Temsil aynı zamanda mimarlığın iletişim dili olarak da tarif edilebilir (Şekil 2.11).



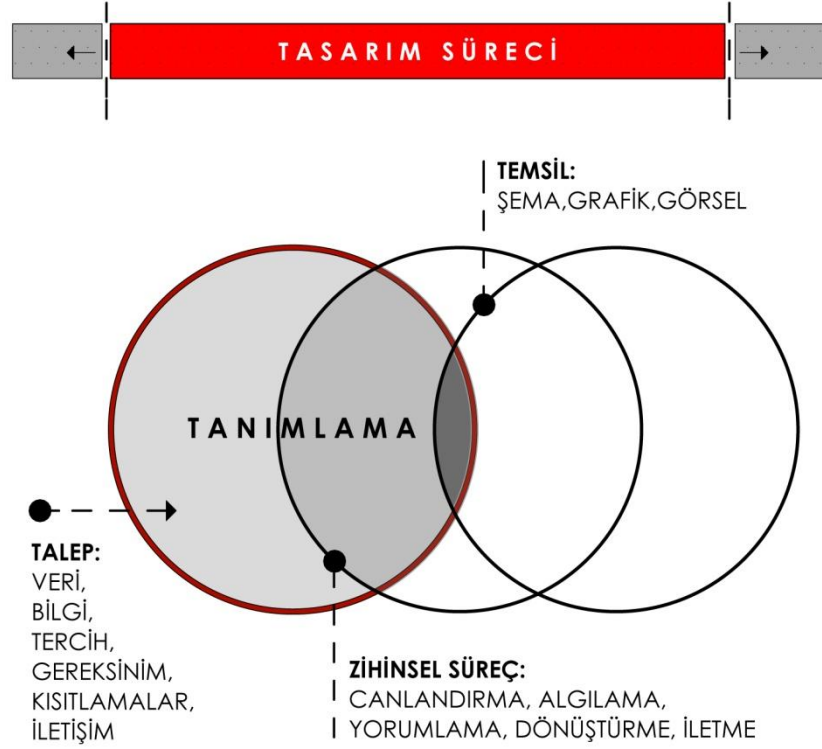
Şekil 2.11 Mimarlık eyleminde tasarım sürecinin işleyişi ve evreleri

Problemin anlaşılması ve doğru çözümlenmesi tasarım sürecinin işleyişini etkileyen önemli bir faktördür. Bu nedenle *tanımlama aşaması* önem kazanır. Mimarlık eyleminde problem çözme süreci olarak da tanımlanan tasarım süreci, karar süreci sonucunda “talep” ile birlikte problem verilerinin tasarımcıya aktarılması ile başlar. Bu veri seti, talepte bulunanların öznel beklenti ve gereksinimleriyle birlikte hukuksal, ekonomik, teknik vb. birçok nicel ve nitel parametreyi içerir. Mevzuat kısıtları, çevresel ilişkiler, ekonomik olanaklar, mekan büyüklükleri, malzeme, çevre duyarlılığı, kişisel tercihler, beğeniler vb. sözü edilen nicel ve nitel parametrelere örnek olarak sayılabilir. Bu nedenle *tanımlama evresi*, talebin bir problem olarak içerdiği tüm belirsizlikler ve bağlamına ait gerçeklikler ile bütüncül olarak kavranmasını gerektirir.

Asimov (1962) tasarımı tanımlarken, yatay ve düşey iki boyut ayrımına gider. Bu tanımda yatay boyutu bilgi edinme, analiz, sentez, değerlendirme ve bunların arasındaki döngüsellik olarak ifade etmektedir. Düşey boyut ise soyuttan somuta giden dizgesel yapıdır. Asimov’un tanımındaki yatay boyut büyük oranda, burada ifade edilen *tanımlama* aşamasında gerçekleşmektedir.

Tanımlama, tasarım sürecinin ilk iletişim ortamıdır. Büyük oranda ortak bir dil üzerinden sözlü olarak gelişen bu iletişim ortamı görüşme, toplantı, sunum gibi karşılıklı etkileşim ve diyalog zemininde bilgi akışını sağlar. Tasarımcı aynı zamanda bireysel olarak çeşitli gözlemler ve analizler üzerinden gerekli çözümleri gerçekleştirir. Bu aşamada çeşitli şemalar, eskizler ve örnekler üzerinden de iletişimin sağlanarak, dizgesel fakat iç içe geçmiş tasarım sürecinin diğer evreleri olan zihinsel süreç ve temsilin varlığı gözlemlenir.

Şekil 2.12’de tanımlama sürecine etki eden temel faktörler ve sürecin işleyişine dair ilişkiler ifade edilmektedir. Tasarım sürecinin iç içe geçmiş doğasının da görüldüğü şema; zihinsel süreç ve temsilin bu evredeki varlığını ve evreye etki etme biçimlerini göstermektedir.



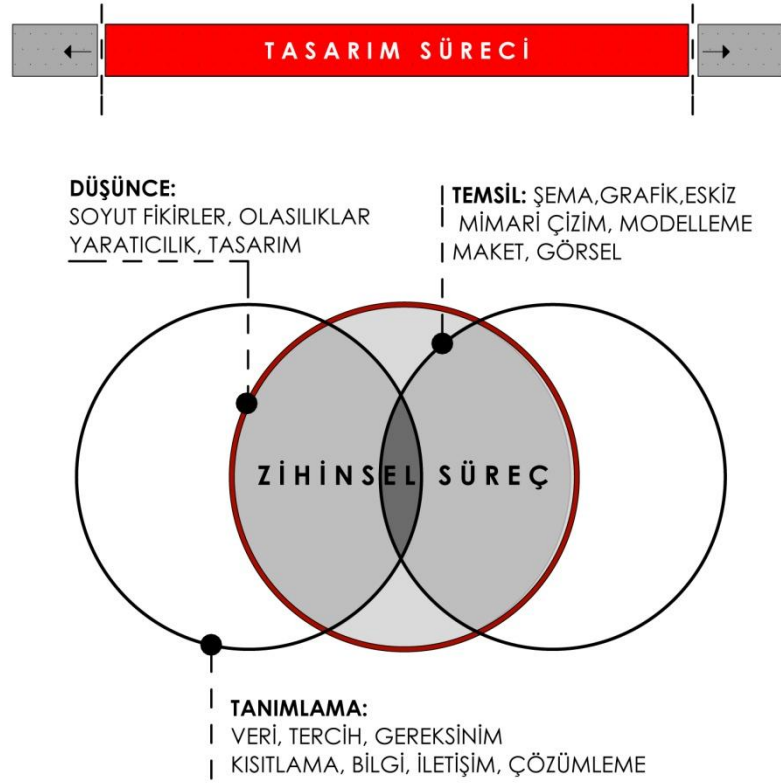
Şekil 2.12 Tasarım sürecinde tanımlama aşamasının analizi.

Zihinsel süreç mimari düşünce olarak bir temsildir ve bir fikir ya da soyut bir takım kavramlar üzerinden gelişen tasarı, bu zihinsel süreçte cisimleşmemiş sayısız gerçekliklerin çarpıştığı olasılıklar dizisi olarak tarif edilir. Bilginin ilk mekanı olan zihinde gerçekleşen bu düşünceler ve biçim bulmamış fikirler, olası gerçekliğe dair ilk soyut temsilleri oluşturur (Ersoy ve Çıkış, 2009).

Tanımlama sürecinde canlandırma, algılama, yorumlama, dönüştürme, iletme vb. aracılığı ile devreye giren zihinsel süreç ilk olarak çözümleme ve kavrama arayışıdır. İlerleyen süreçte ise özellikle tasarım ve yaratıcılık kavramları üzerinden gerçekleşen alternatifler ve olasılıklar üretme dizisi olarak gözlemlenir. Mesleğin uzmanlık alanına ait temel bilgiler, deneyimlerle oluşmuş birikim, sezgisellik ve kişisel tercihler, bu süreci etkileyen önemli bileşenlerdir.

Tasarımcı, içe dönük kapalı bir sistemde gerçekleştirdiği zihinsel süreci ilk etapta dışsallaştırma gereksinimi duymaz. Fakat tasarım eylemi sadece zihinsel ortamda

gerçekleşemez ve ilerleyen süreçte üretilen alternatifler somutlaştırma ve dolayısıyla da dışsallaştırma gerekliliğini var eder. Bu nedenle soyut düşünceler, fikirler ve alternatifler eskiz, çizim, perspektif modelleme, maket, kısa film, animasyon vb. aracılığı ile temsil edilirler. Şekil 2.13'te zihinsel süreç, bu süreci etkileyen kavramlar ve tasarım sürecindeki diğer aşamaların bu sürece etkileri görülmektedir.



Şekil 2.13 Tasarım sürecinde zihinsel sürecin analizi.

Temsil ise; tasarım sürecinde tasarımcının çevresiyle ve kendisiyle kurduğu bir iletişimdir. Ersoy ve Çıkış (2009) “....tasarlayan kendini sorgulamak ve bilgilendirmek için iletişim kanalları oluşturmak durumundadır. Tasarımcı, bilişsel süreçte araştırma ve keşif için eskiz, mimari çizim, grafik, maket gibi temsiller kullanır. Kendi yaptıklarını düşünme veya bu düşünceleri düzeltme olanağı sağlar” şeklinde ifade eder (s.117).

Temsil bir taraftan mevcut eskiz, grafik, çizim, maket vb. gibi araçlarını iletişim dili olarak kullanırken; diğer taraftan gelişen teknikler ve teknolojik olanaklar ile

somut gerçekliğe yakınlaşma arayışı olarak gözlemlenmektedir (Ersoy ve Çıkış, 2009). Özellikle bilgisayar ortamında yaratılan sanal mekanlar, ışık, gölge, malzeme vb. detaylarına varan incelmışlikte gerçeğe çok yaklaşan deneyimsel arakesitler olarak somut gerçeklik arayan temsillerdir. Fiziksel anlamda bu yakınlaşmalar soyut düşüncelerinin somut karşılıkları olarak tasarımcının çevresiyle ve kendisiyle olan iletişimini kolaylaştırır. Bu iletişim, karar verme noktasında ve tasarımın nihai halini alma durumunda önemlidir. Aktarımların doğru ve anlaşılır olması hem tasarımcı hem de kullanıcı açısından oldukça önemlidir.

Görüldüğü gibi tasarım sürecinde kullanılan araçlar ve yöntemler aynı zamanda mimari iletişim dilini ifade eder ve zihinsel süreç ile temsil, tasarım sürecinde birbirinden ayrı düşünölemeyecek, iç içe geçmiş bütünleşik evrelerdir.

Son olarak, tasarım sürecinde ölçek kavramına değinmek gerekir. Burada belirtilen ölçek kavramı yapılacak tasarımın büyüklüğünü ifade etmez. Sözü edilen ölçek; karar sürecinde de belirtildiğı gibi özel alan ve kamusal alan ayrımını ifade etmektedir. Her iki ölçek için de tasarım sürecinin işleyişi ve daha önce tanımlanan aşamalar aynıdır. Burada tasarım süreci için belirleyici durum tanımlama olarak ifade edilen verilerin algılandığı ve yorumlandığı süreçtir. Özel alana dair tasarım sürecinde kullanıcının belli olması, verilerin görece tanımlı olması ve görüşmelerin kolay gerçekleşebilmesi vb. etkenler, çözümlemeyi ve kavramayı kolaylaştırmaktadır. Kamusal alana dair tasarım süreci ise; birden çok kullanıcının varlığı, kullanıcı profiline çeşitliliğı, nesnel değerlerin gözlemler, görüşmeler, anketler vb. yoluyla tespitinin gerekliliğı açısından daha karmaşık ve görece zor bir süreçtir.

Sonuçta, tasarım aşamasına ilişkin değlendirmelere bakıldığında, iletişim kavramı öne çıkmaktadır. Her iki ölçek için de geçerli ve önemli olan iletişim, aynı zamanda katılım kavramını tanımlayan ana kavramdır. Yoğunlukla içe dönük kapalı bir sistemde düşünme eylemi üzerinden işleyen zihinsel süreç tasarım sürecinin ana evresidir. Katılımın iletişim odaklı olarak gözlemlendiğı aşamalar ise, çözümlemelerin gerçekleştiğı *tanımlama* ve soyut düşüncelerin dışsallaştırıldığı

temsillerdir. Ayrıca tasarlama yöntemlerinde de katılımcı ve iletişime dayalı yeni modellerin varlığı gözlemlenir. Özellikle *beyin fırtınası*, *charette*, atölye gibi yöntemler bu etkileşimli tasarlama süreçlerine örnek olarak gösterilebilir. Bu şekilde tasarımcının içe dönük, yalnızlaşma süreci ortak bir zeminde paylaşımlar üzerinden açığa çıkan eyleme dönüşebilmektedir.

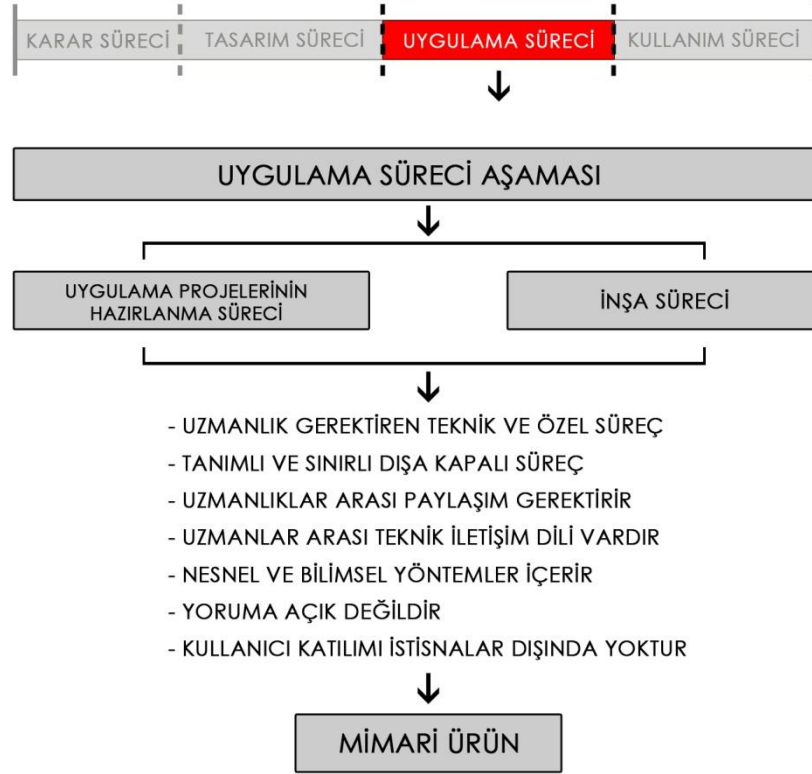
2.2.2.3 Uygulama Süreci

Uygulama süreci, tasarım sürecinde ulaşılan soyut düşüncenin olgunlaşarak gerçekleştirildiği ve mimari ürün haline geldiği inşa etme eylemi olarak tanımlanır. Bu süreç mesleki temel bilgilerin tatbik edildiği, bir düzen içerisinde kontrollü gerçekleşen teknik, karmaşık ve özel bir süreçtir. Birçok uzmanlık alanı ve teknik bilgi gerektiren doğası nedeniyle süreç; mimarlık, mühendislik, yüklenici ve ilgili diğer meslek alanlarının varlığına gerek duyar. Uygulama süreci iki temel aşamada gerçekleşir. İlk aşama uygulama projelerinin hazırlanması, diğer aşama ise hazırlanan uygulama projeleri üzerinden ürünün inşa edilmesidir.

Uygulama projelerinin hazırlanması, mimarlık, mühendislik ve diğer meslek disiplinlerinin bir arada tartışarak, tasarımın, her açıdan olgunlaştırıldığı ve inşa etmeye hazır duruma getirildiği uzmanlık ortamıdır. Uzmanlığın baskın bir karakter olarak gözlemlendiği ve iletişim gerektiren bu süreç; öncelikle uzmanlarca anlaşılabilen ortak bir iletişim diline gerek duyar. Söz konusu iletişim, soyut düşüncelerin detaylı olarak olgunlaştırıldığı, inşa etmek için gerekli tüm detayları ve ifadeleri içeren teknik çizimler üzerinden gerçekleşir. Dolayısıyla bu süreç; sınırları ve aktörleri tanımlı, uzmanlık gerektiren, kendi içinde teknik bir iletişim dili olan dışı kapalı bir süreç olarak tarif edilebilir.

Diğer taraftan inşa etme sürecine bakıldığında da benzer durumların varlığı gözlenmektedir. Teknik bir dilde hazırlanmış uygulama projelerinin yine teknik yöntemler ve araçlar ile gerçekliğe uyarlandığı bu süreç de aktörleri ve sınırları tanımlı gerçekleşen özel bir süreçtir. Hem organizasyon gerektiren karmaşık yapısı, hem de güvenlik tedbirleri gerektiren doğası, bu sürecin içe dönük gerçekleşmesinde

önemli etkenlerdir. Ayrıca tanımlı ve nesnel değerler üzerinden gerçekleşen sürecin en önemli özelliği yoruma kapalı gerçekleşen bir süreç olmasıdır. Bir tuğlanın yerine nasıl yerleştirileceğinden, kolonların boyutlarının ne olacağına kadar, tüm kararların önceden alındığı tanımlı ve yoruma kapalı bir süreçtir (Şekil 2.14).



Şekil 2.14 Mimarlık eyleminde uygulama süreci ve özellikleri.

Görüldüğü gibi mimarlık eyleminde her anlamda sınırlı ve tanımlı özel bir süreç olarak gözlemlenen uygulama sürecinde, katılım kavramının kullanıcının varlığı üzerinden ele alınabilmesi oldukça zordur. Her ne kadar ölçeğine bağlı olarak küçük ve yerel ölçeklerde kullanıcının uygulama aşamasında da bedenen katılarak varlığının gözlemlendiği örnekler olsa da; genel olarak uygulama sürecinde kullanıcı katılımından söz etmek mümkün değildir. Bunun temel nedeni uygulama sürecinin uzmanlık gerektiren özel bir süreç olmasıdır. Fakat bu noktada uzmanlar arası iletişim ve ilişkiler ortamının var ettiği; hem tasarımın olgunlaştırılması hem de inşa etme aşamasında katılımlı bir süreçten söz etmek olasıdır.

2.2.2.4 Kullanım Süreci

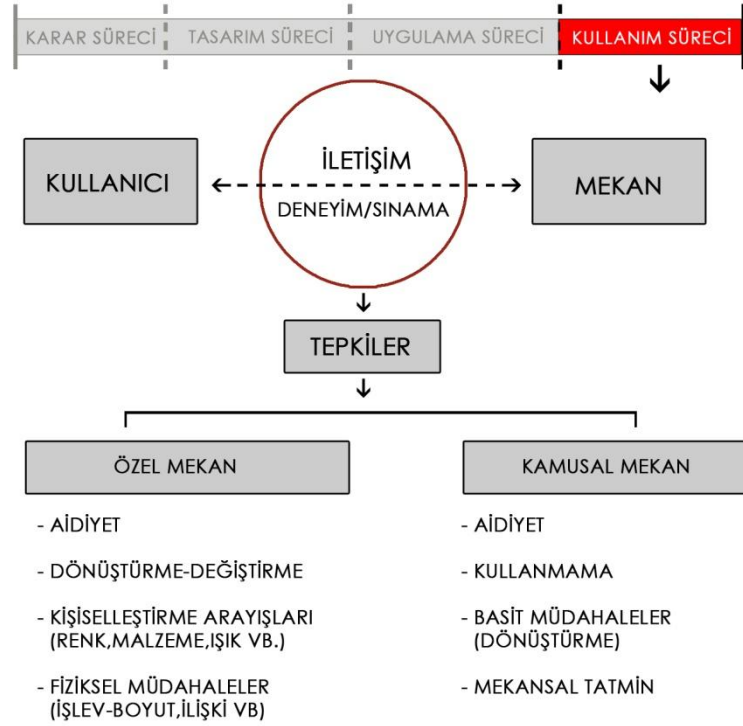
Genel anlamda kullanım sürecine bakıldığında tasarımcının ve önceki süreçlere katılan diğer tüm aktörlerin devre dışı kaldığı söylenebilir. *Kullanım süreci* mimarlık eyleminde karar, tasarım ve uygulama süreçleri sonucunda ulaşılan gerçekliğin/somut mekanın, ‘*kullanıcılar*’ tarafından deneyimlendiği, süreçtir. Bir anlamda bu süreç; mimarlık eyleminin ürettiği gerçekliğin, eylemin öznesi olarak tanımladığımız kullanıcılar tarafından sınandığı evre olarak da ifade edilebilir. Dolayısıyla ‘*kullanıcı*’, ‘*mekan*’ ve ikisi arasında gerçekleşen ‘*iletişim*’, bu süreci tanımlayan temel kavramlardır.

Kullanım sürecinde kullanıcı; sosyal, kültürel, davranışsal ve fiziksel anlamda sahip olduğu tüm değerler üzerinden mekanı kavrar. Bu şekilde mekan, salt fiziksel bir üretim olmanın ötesinde bir anlam kazanarak çok boyutlu bir vaka haline gelir. Bu noktada kullanıcının mekanla kurduğu ilişki önem kazanmaktadır. Genellikle işlevsellik, aidiyet, benimseme, beğeniler, memnuniyet vb. gibi kavramlar üzerinden sınanan bu ilişki biçiminin, kullanıcının mekana karşı tepkiler üretmesine neden olduğu görülür. Bu tepkiler mekanın özel ve kamusal alan ölçeğine bağlı olarak çeşitlenmektedir (Şekil 2.15).

Kamusal alan ölçeğine dair tepkiler, mekanla kurulan ilişki ve yönelinen davranışlar; mekansal tatmin, uyum sağlama, küçük müdahaleler ya da mekanı terk etme olarak gözlemlenmektedir (Günel, 2007). Birden çok ve farklı profilde kullanıcı tarafından deneyimlenecek açık ya da kapalı kamusal mekanlar; nesnel değerler üzerinden üretilen ve öznel yaklaşmalardan uzak sonuçları var eder. Bu durum standart kalıplar üzerinden gerçekleşen eylemlerin paketlenerek içine sığdırıldığı, tip kullanımları beraberinde getirmektedir.

Özel alan ölçeğinde ise mekan ile kurulan ilişki, benzer kavramlar üzerinden farklı boyutlarda gözlemlenir. Kullanıcı, bu süreçte mekana müdahale etme gerekliliği duyar ve müdahale eder. Bu müdahale mekanı içselleştirme ve kişiselleştirme arayışı olarak tanımlanabilirken; aynı zamanda gerekli fiziksel

gereksinimleri karşılamak amacıyla gerçekleştirilen basit dönüştürmeler olarak da gözlemlenebilir. Mekanın rengi, malzemesi, boyutu ve mekanlar arası ilişkiler üzerinden gerçekleşen bu müdahaleler ile kullanıcı mekanı dönüştürür ve kendisiyle uyumlu hale getirmeye çalışır.



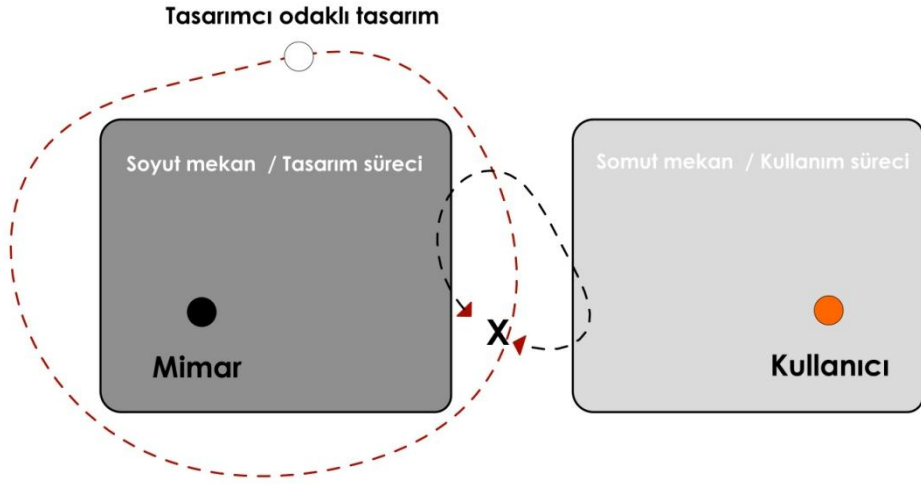
Şekil 2.15 Kullanım sürecinde kullanıcı-mekan arası ilişkiler ve tepkiler.

‘Kullanıcı’ ile ‘mekan’ arasında gerçekleşen tüm ilişkiler birer vaka olarak tasarım sürecini etkileyebilecek önemli verilere sahiptirler. Bu nedenle günümüzde artık, kullanım süreci bir bilgi ortamı olarak değerlendirilmekte ve kullanım öncesi gerçekleşen özellikle karar ve tasarım süreçleri için veri olabilecek değerlerin arandığı bir iletişim ortamı olarak tartışılmaktadır. Kullanım sonrası değerlendirmeler (POE) olarak adlandırılan bu çalışmalar ile tasarımcı, kullanıcıya ait verileri edinmekte ve bu verileri tasarım sürecinde değerlendirmektedir. Günel (2007) kullanım sonrası değerlendirme çalışmalarında mimarların sorumluluğunun artırılmasının, tasarlama sürecinin gelişmesi ve bu süreçte kullanıcı boyutunun daha doğru bir şekilde kavranması açısından önemli olduğunu belirtmektedir.

2.2.2.5 Genel Değerlendirme

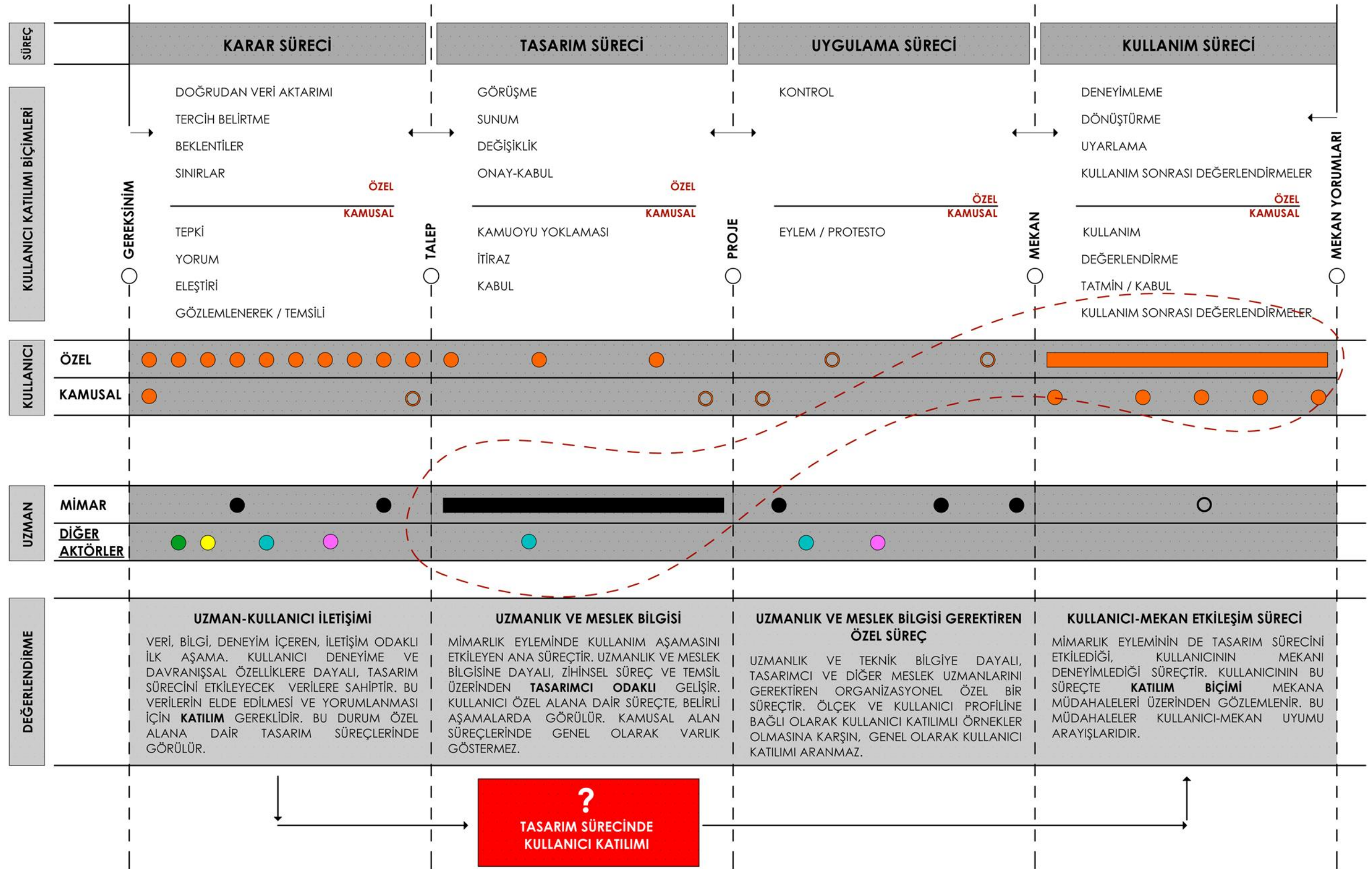
Mimarlık eyleminin değinilen bu dört temel aşamasında da kullanıcının varlığının mümkün olması katılımlı süreçlerin şartıdır. Bu aşamalar içinde *uygulama süreci*, uzmanlık ve teknik bilginin baskın olduğu ve kullanıcının özel deneyimler dışında katılımının gözlemlenmediği evre olarak belirginleşir. Güncel örneklerle bakıldığında sözü edilen evrelerden *karar sürecinde*, özellikle kamusal alana yönelik münferit süreçlerde kullanıcının katılımının gerekliliği önemli bir olgu olarak görülmektedir. Bu durum karar aşamasında dengeli dağılımların gerekliliğini de ortaya çıkarmaktadır. *Kullanım süreci* uzmanlığın bütünüyle terk ettiği ve kullanıcının var olduğu aşama olarak görülür. Katılım kavramının izleri bu süreçte; dönüştürme, değiştirme vb. gibi bireysel müdahaleler olarak özel alanda ve benimseme, uyum sağlama, kullanmama gibi tercihler üzerinden ise kamusal alanda görülmektedir. Genel işleyişe bakıldığında *tasarım süreci* ise mimarın ve uzmanlığın ağırlıklı olarak etkin olduğu bir doğaya sahiptir (Şekil 2.16).

Bu anlamda mimarlık eyleminde tasarım sürecinin özellikle birden çok kullanıcının etkilendiği durumlar için tasarımcı odaklı gelişen bir süreç olduğu söylenebilir. Bu durum ise; kullanım sürecinin aktörü olarak kullanıcının tasarım sürecinde varlığının zayıf olduğu gerçeğini ortaya çıkarmaktadır. Bu nedenle de kullanım ve tasarım süreci arasında tasarım sürecinin işleyişinden kaynaklanan sorunlar oluşmaktadır. Bu sorunun giderilmesi için ise; tasarım sürecinin başta kullanıcılar olmak üzere sonuçtan etkilenecek diğer paydaşların düşünce ve deneyimlerinin bir arada tartışıldığı daha etkileşimli ve çoğulcu bir görgüde kavranması gerekmektedir. Bu düşünce ayrıca şekil 2.17’de mimarlık eyleminin gerçekleşme sürecinde mimarın, kullanıcının ve diğer ilgili aktörlerin karar, tasarım, uygulama ve kullanım aşamalarındaki varlığı ve bu aşamalara katılım biçimlerinin ifade edildiği anlatımla desteklenmiştir.



Şekil 2.16 Tasarımcı odaklı gelişen mimari tasarım süreci

Tezin kapsamı ve amacı *mimari tasarım sürecinde kullanıcı katılımını* tartışmak olduğundan bu noktada özellikle tasarım sürecinde katılım boyutuna yoğunlaşılacaktır. Dolayısıyla bir sonraki bölümde mimari tasarımda katılımı en yüksek düzeyde konu edinen süreçlerin analizi ve katılım imkanları tartışılacaktır.



Şekil 2.17 Kullanıcının, mimarın ve diğer aktörlerin mimarlık eylemini oluşturan aşamalara katılım yoğunlukları ve kullanıcının bu aşamalarındaki katılım biçimleri

2.2.3 Mimari Tasarımda Katılım Sorunu ve Yaklaşımlar

“Bilirsiniz, haklı olan her zaman yaşamdır ve yanılan hep mimardır...”

Le Corbusier

Bir önceki bölümde mimarlık eylemi bütüncül bir yaklaşım yerine, eylemi oluşturan karar, tasarım, uygulama ve kullanım aşamaları ayrı ayrı ele alınarak tartışılmıştır. Bu şekilde her bir aşamanın aktörleri belirlenmiş, işleyişi genel çerçevesiyle kavranmış ve ayrıca aşamaların birbirleri ile olan ilişkileri ortaya konulmuştur. Bunun sonucunda genel anlamda tasarım sürecinde mimarın, kullanım sürecinde ise kullanıcının etkin bir biçimde rol aldığı tasarım ile kullanım eylemlerinin ister istemez birbirinden bağımsız, ayrı dünyalarda gerçekleştiği saptanmıştır. Mekan üretiminin bu iki önemli aşamasının birbirinden bağımsız biçimde gerçekleşiyor olması, özellikle kullanım sürecinde kullanıcı-mekan ilişkisini olumsuz etkileyebilmektedir. Dolayısıyla mimarlık eyleminin tasarım sürecinde, mimar ve kullanıcı arasındaki ilişkinin tartışılması ve bu ilişkinin katılım kavramı üzerinden yeniden ele alınması gerekmektedir.

Lefebvre (2003) bu iki ayrı dünya işleyişinin doğasına değinmiştir. Düşünürün 70’li yıllarda ifade ettiği ‘somut mekan’ (*concrete space*) ve ‘soyut mekan’ (*abstract space*) kavramlarından ilki, günlük hayatın geçtiği, kullanıcının yaşadığı ve deneyimlediği ‘mekan’ diğeri ise tasarımcının üretimlerini gerçekleştirdiği ‘mekan’dır. Lefebvre bu iki mekan türü arasındaki ayrıma işaret etmektedir. Bir başka ifadeyle soyut dünyadaki tasarım kodları ile gerçekleştirilen mekan, somut dünyanın yaşamsal kodları ile doğası gereği örtüşmemektedir.

Lefebvre’nin somut-soyut mekan fikrine benzer bir yaklaşımla İngiliz tasarım bilimcisi Page (1972) ‘tasarımcı’ ve ‘kullanıcı’ dünyalarının ayrımına değinerek, ‘Tasarım Tanrısı’ olarak tanımladığı tasarımcıların, tasarımın yarattığı soyut yalnızlık ortamında yaşadığını, gerçek dünya ve gerçek kullanıcılar var iken, tasarımcının bu soyut dünyada hayali karakterler ve kullanıcılar ile çalıştığını

belirtmektedir. Page, bunun sonucunda da gerçek dünyada var olan tasarımın tam da gerektiği gibi olamadığını ifade etmektedir (Lee, 2006).

Kernohan, Gray, Daish ve Joiner (1996) ise ‘tasarımcı’ ve ‘kullanıcı’ için ‘iki farklı kültür’ tanımı yapmışlardır. Bu anlamda kullanılan dil, bilgi birikimi, öncelikler, beklentiler, algılar vb. gibi birçok farklılıkların varlığını vurgulayarak, kültürün tüm bu değerlerin paylaşılması ve içselleştirilmesi sonucu oluşan ortak bir değer olduğunu belirtmektedirler. Her iki kültür arasında bir ortaklık ve iletişim kurulamaması durumu arz ve talebe bağlı olarak ‘neyin sağlandığı’ ve ‘neye gerek duyulduğu’na ilişkin çelişiklere ve uyumsuzluklara neden olmaktadır.

Schulz (1971) ‘varoluşsal mekan’ (*existential space*) kavramı ile kullanıcı ve yaşadığı çevre arasındaki ilişkiyi, geri beslemeleri olan karşılıklı bir süreç olarak vurgulayarak, mimari mekanı bu ilişki biçiminin bir somutlaşma hali olarak ifade eder (Bozdoğan, 1981). Bu ifade tasarlanan somut/mimari mekanın, kullanıcıya ait yaşamsal değerler üzerinden yeniden üretilebilir bir süreklilikte kavranması gerekliliğini vurgulamaktadır.

Philippe Boudon 1969 yılında yazdığı *Lived-in Architecture* kitabında, Le Corbusier’in tasarladığı Pessac konutlarını (*Quartiers Modernes Frugès*) incelemiş ve mimarın tasarladığı mekan ile o mekanda yaşayanların tepkileri arasındaki çelişkili durumu ortaya koymuştur (Şekil 2.18). Boudon’a göre (1969) tasarım ve kullanım olmak üzere iki ayrı dünyanın işleyişi sonucunda oluşan bu gerilim, aslında kullanıcının süreçte fiziksel bir veriden öteye gidemeyen varlığından kaynaklanmaktadır. Benzer şekilde Gutman (1988) iyi bir tasarımın iyi bir mimarlık anlamına gelmediğini söyleyerek, önemli olanın yaşam çevreleri yaratılırken kullanıcıların beklenti ve gereksinimlerinin araştırılması olduğunu vurgular. Bu ifade mekanın sadece fiziksel bir ürün olmaktan öte kullanıcısı ve onun yaşantısı ile bütünleşen bir algıda ele alınması gerekliliğinin altını çizmektedir.

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). Lang’ın aktarımıyla Eaton (1969) yüzyıl boyunca gerçekleşen mimari yapıların en başarılı örneklerinin, kullanıcısı belli olan özel konutlar olduğunu söyleyerek, bu tasarımların başarılı olarak nitelendirilmesini tasarım sürecinde mimar ve kullanıcı arasında gerçekleşen yakın ilişkiye dayandırmaktadır. Lang da mimar ve kullanıcı arasındaki bu yakın ilişkiyi önemseyerek, kullanıcı ve mimar arasındaki ilişkinin sonuç ürün üzerindeki belirleyici etkisini vurgulamakta ve değerlerin çeşitlendiği, farklılıkların arttığı ve kullanıcı ile yakın çalışma ilişkisinin olmadığı durumlarda, mimarlık eyleminin çok başarılı sonuçlara ulaşamadığını belirtmektedir (Lang, 1987).



Şekil 2.18 Pessac konutları üzerindeki kullanıcı müdahaleleri (Boudon, 1969).

Yukarıda örneklerle ifade edilen durum, 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, Jachna ve Coleman (2005); özellikle birden fazla kullanıcının etkileneceği çevre tasarımı süreçlerinde, sözü edilen iletişim ve müzakere ortamının neredeyse hiç olmadığını belirtmektedir. Bu durumun sonucunda ise; kullanıcının, tasarımcı tarafından oluşturulan mekana müdahale etme

gereği duyduğunu ifade etmektedir. 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 gözlenebildiğini, diğer taraftan ise çevreye zarar veren ve yaşantıyı olumsuz etkileyen tepkilerin de oluşabildiğini belirtmektedirler.

Kullanıcının değiştirme, dönüştürme, ekleme vb. gibi çeşitli müdahaleleri ile yeniden şekillenen mekanın yaşantıya uygun hale getirilmesi; kullanıcı ile mekan arasında gerçekleşen ilişki sonucunda, gerçek hayatta yaşantının mekanla örtüşmesi ya da Lefebvre'nin deyimiyle 'somut/yaşanan mekana dönüşmesi' olarak tarif edilebilir.

Carlo (1992) tasarlanan ve kullanılan mekan arasındaki ilişkide mimarın uzmanlık bilgisini kaçınılmaz bir gereklilik olarak ifade ederken, kullanıcıların fiziksel mekana karşı reaksiyonlarının da kendilerini ifade etme biçimleri olduğunu ve değiştirme, dönüştürme, uyarılma gibi müdahale durumlarının insanın doğasında var olduğunu belirtir. Carlo'nun tarif ettiği bu durum, bir anlamda insanın devingen varlığı ve dinamik doğasının yarattığı bir gerçeklik olarak kavranabilir. Bu gerçeklik karşısında mimarlığın somutlaşma-nesneleşme halinin katı ve sabit durumunun yarattığı gerilimden söz etmek olasıdır. Bu anlamda mekanın salt geometrik bir düzen ve kendi başına var olan bir nesne olarak algısının tersine, yaşamsal ve toplumsal ilişkiler üzerinden sürekli tarifiyen bir vaka olarak kavranması gerekmektedir. Bu durum kullanıcıya ait değerlerin ve deneyimlerin fark edilerek, mimar-kullanıcı iletişiminin artırılması gerektiği düşüncesiyle desteklenmektedir. Bu anlamda kullanıcının sahip olduğu potansiyelleri vurgulayan Day ve Parnell (2003), kullanıcıların bilinçaltında gündelik yaşam pratiklerinden edinilmiş ve yaşadığı çevreyi birçok farklı katmanda algılamasını sağlayan özelliklerin var olduğunu belirtmektedir. Kullanıcı yaşadığı çevreyi mikro klima, manzara vb. gibi fiziksel

özelliklerin yanı sıra; güvenli bölge, kısa yollar, sosyal ilişkiler, bağlamsal özellikler gibi dışsal bir gözle fark edilemeyecek sosyal ve davranışsal değerleriyle bir bütün olarak algılamaktadır.

Dolayısıyla, değişken ve dinamik bir doğaya sahip olan kullanıcının, tasarımın öznesi olarak tasarım sürecinde varlığı önem kazanmakta ve tasarım sürecinde kullanıcı katılımının gerekliliği, süregelen tasarımcı ve ürün odaklı işleyişin alternatifi olarak belirginleşmeye başlamaktadır.

Sözü edilen yaklaşımlar ile birlikte tartışılan kullanıcıya daha çok odaklanan tasarım süreci yaklaşımlarının sosyal altyapısı, 1960'lı yıllarda gerçekleşen toplumsal hareketler ve onların yarattığı etkiye temellenir. Anılan döneme değin kullanıcının sosyal anlamda günlük yaşantıdaki pasif konumu ve yaşam çevresine dair alınan kararlarda beklentilerinin görmezden gelinmesi durumu, katılım tartışmalarını beraberinde getirmiştir (Lee, 2006). Mimarlık dahil tüm mekan bilimlerinin etkilendiği ve hemen her alanda değişimlerin gerçekleştiği 60'lı yıllar, 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 kavranması gerektiği düşüncesiyle desteklenmiştir.

Mimarlık disiplini içinde, kullanıcının katılımcı olarak tasarım sürecine daha sistematik ve bilinçli bir biçimde dahil edilmesi düşüncesi de bu dönemde tartışılmaya başlanmıştır. Atay (2011) bu dönemde 'kent sakini', 'okuyucu', 'izleyici' gibi terimler ile ele alınmaya başlanan kullanıcının "katılımcı" olarak anılmaya başladığına ve kullanıcının yeni bir özne olarak tarifi ile mimarlık eyleminin işleyişindeki hiyerarşinin değiştiğine işaret ederek, mimarlığın erkil yapısının çözülmeye başladığını belirtmektedir.

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

gruplarının önemszenmesi olarak belirginleşmiştir. Bu ideolojik düşünceden hareketle Amerika ve İngiltere’de ‘toplum tasarım merkezleri’ (*community design centers*) kurularak, dezavantajlı grupların tasarım ve karar süreçlerinde önemszenerek tanımlanmasına olanak sağlanmıştır (Sanoff, 2008). 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, 70’li yıllarda ‘radikal/birlikte planlama yaklaşımı’ gelişmiştir. Diğer taraftan İskandinav ülkelerinde de 70’li yıllarda kullanıcı ile kurulan yakın ilişkiler, günümüzde kullanıcı ile birlikte hareket etme ve kolektif akıl düşüncelerinin de zeminini hazırlamıştır.

Genel olarak katılım fikrinin geçirdiği sürece baktığımızda, kavramın birçok düzeyde tartışıldığı ve bu tartışmalar bağlamında sınıflandırılarak, farklı boyutları ile açıklanmaya çalışıldığı gözlemlenmiştir. Özellikle katılımının düzeyinin ve niteliğinin önemszenerek tarif edildiği bu durum kullanıcı katılımının doğru bir biçimde anlaşılması ve katılıma dair çeşitliliklerin ortaya konulması açısından önemlidir. Bu nedenle katılım kavramını farklı düzey ve boyutları ile tartışan ve yorumlayan yaklaşımlara bu noktada değinmek faydalı olacaktır. Bu anlamda katılım kavramını açıklamaya yönelik olarak literatürde birçok tanımın varlığına dikkat çeken Sanoff (2000), katılımın bağlamsal özelliğinden dolayı farklı türde, etkide, kapsamda ve sıklıkta çeşitlilik gösterdiğini belirtmektedir. Katılımcıların çeşitliliği, tarafların özellikleri ve katılımı gerektiren durumun özellikleri, Sanoff’un belirttiği çeşitliliği yaratan temel nedenler olarak sıralanabilir.

Bu anlamda etkisi, dereceleri ve hiyerarşisi üzerinden kavramı anlamak ve düzeylerini ifade etmek adına yapılan çalışmalardan en önemlisi Arnstein’in 1969 yılında yaptığı düzey analizi olarak görülebilir (Şekil 2.19). Katılımın sekiz basamaklı bir merdiven olarak tanımlandığı ve katılım düzeylerinin ‘katılımsızlık’, ‘sembolik katılım’ ve ‘kentli yetkisi’ olarak üç grupta ifade edildiği çalışmanın en alt düzeyinde güdümlenme ve terapi girişimlerine yer verilerek, bu düzey ‘katılımsızlık’ olarak adlandırılmıştır. Sırasıyla bilgilendirme, danışma ve ikna olarak belirttiği

ikinci düzeyi katılımın başlangıcı olarak belirten Arnstein, bu düzeyi ‘sembolik katılım’ olarak ifade etmiştir. Yetkilendirme ve kentlinin denetimi olarak adlandırılan son düzey ise katılımın en yüksek derecesi olarak belirtilerek, bu düzey ‘kentlinin yetkisi’ olarak ifade edilmektedir (Arnstein, 1969).



Şekil 2.19 Arnstein'in sekiz basamaklı ve üç gruptan oluşan katılım merdiveni (Arnstein,1969)

Benzer bir yaklaşımla Deshler ve Sock (1985); katılımı ‘sahte katılım’ (*pseudo participation*) ve ‘gerçek katılım’ (*genuine participation*) olmak üzere iki kategoride tanımlamışlardır. Bu ifade de ‘sahte katılım’; bilgilendirme, terapi ve manipülasyonu içeren *alıştırma* ve danışma, ikna etmeyi içeren *pasifleştirme* olarak da iki ayrı yaklaşımda ele alınmıştır. Aynı şekilde ‘gerçek katılım’ da; ortaklık ve yetki dağılımı anlamında *işbirliği* ve yetkilendirme anlamında *kentlinin denetimi* olarak iki yaklaşımda ifade edilmiştir (Sanoff, 2000).

Wulz’a göre (1986) katılım, farklı biçimlerde gerçekleşen karar verme süreçlerini kapsayan genel bir kavramdır. Bireyin karar verme süreçlerine dahil olma durumunu pasiften aktife doğru yedi derecede ifade eden Wulz, bu derecelenmeyi; ‘temsil’, ‘anket’, ‘bölgesellik’, ‘diyalog’, ‘seçenekler’, ‘birlikte üretme’ ve ‘kendi kendine karar verme’ olarak sıralamaktadır. Diğer taraftan Burns (1979) katılımı; ‘farkında

olma', 'algılama', 'karar verme' ve 'uygulama' olmak üzere dört kategoride ele almaktadır. Driskell (2002) ise; katılımı saydam, kapsamlı, etkileşimli, eğitici, gönüllü olmak üzere özelliklerini ortaya koyarak ve bu özellikleri vurgulayarak tanımlamaktadır.

Görüldüğü gibi kullanıcı katılımı düşüncesinden hareket eden bir yaklaşımın, katılımı ele alış biçimi ve onu nasıl yorumladığı, katılımlı sürecini etkileyen önemli bir durumdur. Bu durum farklı kavrayış biçimlerinin varlığını ifade etmektedir. Aynı zamanda bu farklı kavrayış biçimleri sürecin niteliğini de belirlemektedir. Dolayısıyla tasarım sürecinde kullanıcı katılımının nasıl gerçekleştiği, hangi koşullara, araçlara ve ortamlara gerek duyulduğu ve nasıl bir yöntem ile kavrandığının ifade edilmesi gerekmektedir.

Lee (2006) 'tasarlanan' ve 'kullanılan' olarak tarif edebileceğimiz diyalektik mekan modelinde katılım kavramını araçsallaştırarak, Lefebvre'nin belirttiği soyut ve somut mekan konseptinin kesişimini 'işbirliği alanı' olarak tanımlamakta ve bu kesişim alanında bir tasarım süreci gerekliliğini ifade etmektedir. Geleneksel tasarım sürecinin sınırları genişletilerek, işbirliği ve kolektif akıl düşüncesinde oluşan ve 'işbirliği alanı' (*realm of collaboration*) olarak tarif edilen bu ara kesit, kullanıcının pasif ve edilgen konumunun aksine, tasarım sürecinde aktif bir katılımcı olarak var olduğu ortamı temsil eden kavramsal bir ifadedir (Şekil 2.20). Bu kavramsal ifade, bir anlamda mimar-tasarım süreci ilişkisinde; incelenen, analiz edilen ve bazı genel yaklaşımlar ile kavranan kullanıcının; tasarım sürecinin edilgen bir öznesi olmaktan öteye geçerek, sürece katkı koyan aktif ve etkin bir katılımcıya dönüştüğü zemini temsil eder.

Bu çalışma kapsamında Lee'nin ifade ettiği bu ara kesite; tasarımcı-kullanıcı ilişkisi üzerinden, tasarım sürecinde katılım fikrini kavramak, tartışmak ve desteklemek amacıyla değinilecek ve bu ifade gerektiğinde kavramsal bir araç olarak kullanılacaktır. Özellikle katılıma dair yöntem ve yaklaşım çeşitliliği ile belirtilen kesişim alanının, tasarımcının soyut dünyasına ya da kullanıcının somut dünyasına doğru genişleyen doğası ortaya konulacaktır. Sözü edilen işbirliği alanında

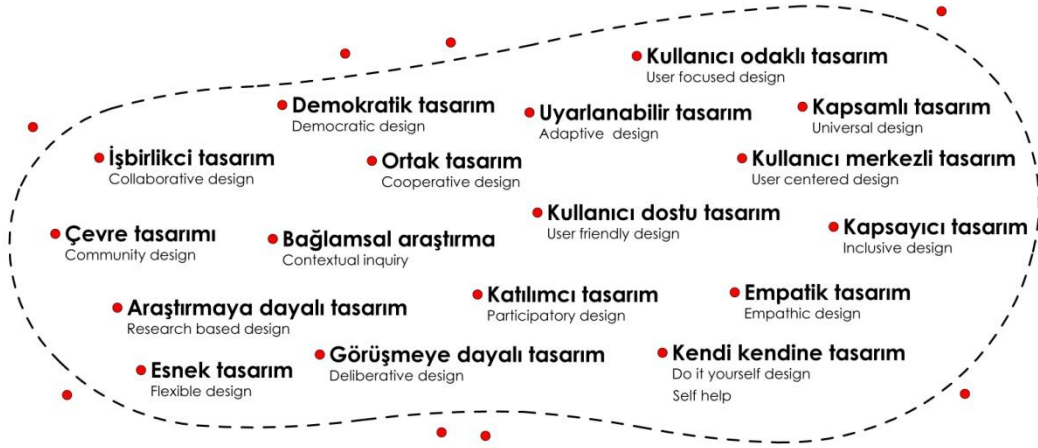
gerçekleşen ve katılım türü olarak tanımlayabileceğimiz yaklaşımlar; ölçek, bağlam, problem, yöntem, kullanıcı profili vb. gibi birçok etmene bağlı olarak farklılaşmaktadır. Bu farklılaşma sonucunda da birçok yöntem ve bu metotlara özgü adlandırmalar ortaya çıkmaktadır. Bu nedenle tasarım sürecinde katılımı tartışırken, tek bir biçim ve yaklaşımdan ve tek bir tanımlamadan söz etmek olası değildir. Dolayısıyla katılım sorununun tartışılabilmesi için; kullanıcının tasarım sürecine katılımının hangi aşamalarda, hangi yöntemlerle ve ne düzeyde gerçekleştiğinin irdelenmesi, çeşitlenmelerin görülmesi ve saptanması gerekmektedir.



Şekil 2.20 Soyut mekan ve somut mekanın kesişiminde işbirliği alanı (Lee, 2006)

Yukarıda belirtilen düşüncelerin ve amaçların ortaya konulabilmesi adına, öncelikle tanımların, yaklaşımların ve adlandırmaların netleşmesi gerekmektedir. Çalışma kapsamında değerlendirildiği gibi 20. yüzyıl'ın ikinci yarısından günümüze kadar, mimarın dünyasında gerçekleşen tasarım sürecinde kullanıcının varlığı tartışılmaya başlamış ve bu yaklaşımla kullanıcı katılımına dair çeşitli arayışlar gözlenmiştir. Bu bağlamda kullanıcı katılımlı çalışma ve uygulamalara bakıldığında, katılımı içine alan süreçlerin farklı adlarla anıldığını saptamak mümkündür. Genel olarak kullanılan ve sık karşılaşılan adlandırmalar; 'kullanıcı odaklı/merkezli tasarım', 'kapsayıcı-kapsamlı tasarım', 'katılımcı tasarım', 'empatik tasarım', 'demokratik tasarım', 'çevre tasarımı', 'işbirlikçi tasarım', 'ortak tasarım', 'araştırmaya dayalı tasarım', 'kullanıcı dostu tasarım', 'uyarlanabilir', 'esnek ve kullanıcı uyumlu tasarım' vb. olarak sıralanabilir (Şekil 2.21).

Kullanıcının tasarım ve karar süreçlerine dahil edilmesi fikri üzerinden gelişen bu adlandırmaların çeşitliliği, katılım düşüncesinin farklı disiplinlerde tartışılıyor olması, araştırma ve araştırmacıların özgün adlandırma arayışları ile ilgilidir. Bu durum çok yönlü tartışılan bir kavram olarak katılımın, zaman içerisindeki çözümlenme biçimlerinde yöntem ve kavrayış farklılıklarını beraberinde getirmiştir.

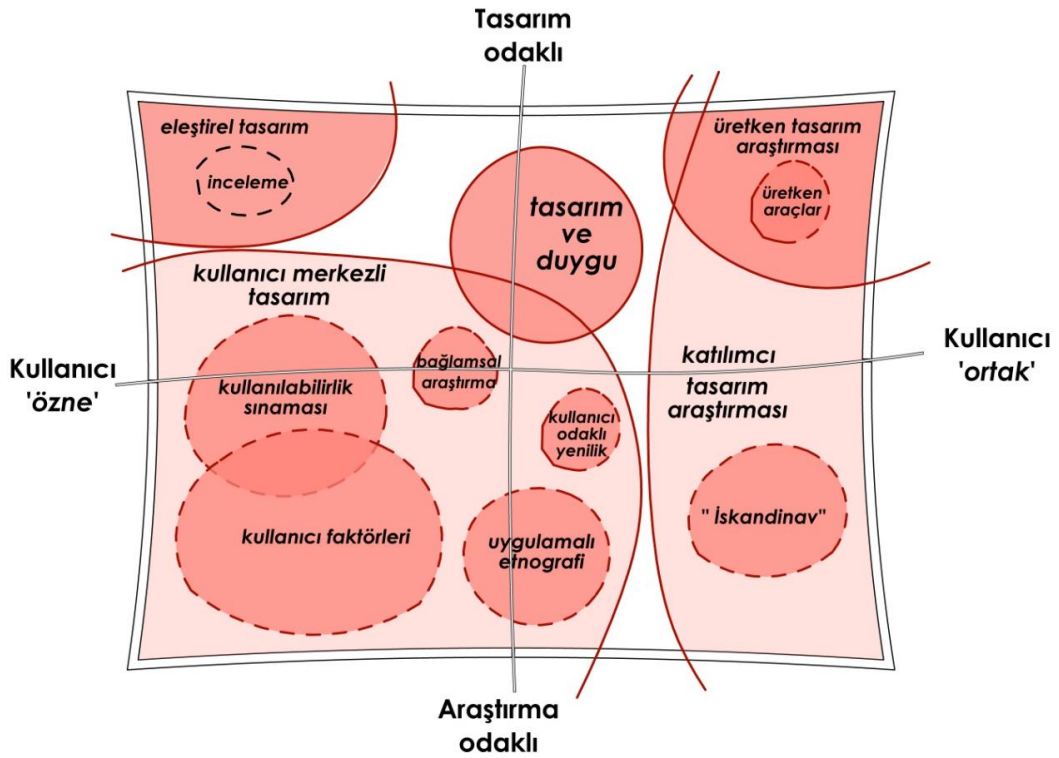


Şekil 2.21 Literatürde kullanıcı katılımı ile ilgili karşılaşılan adlandırmalar

Mimarlık alanında da bu anlamda tanım ve yaklaşım çeşitliliği gözlemlenmektedir. 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 arayışlarının da kullanıcı katılımını önemseyen önemli yaklaşımlar olarak kullanıldığı saptanmaktadır.

Sanders ve Stappers (2008) ‘kullanıcı merkezli tasarım’ ve ‘katılımcı tasarım araştırmaları’ tanımlarını kullanarak, bu iki yaklaşımın özelliklerini ve ilişkilerini ifade etmişlerdir. Buna göre kullanıcının tasarım sürecinin erken evrelerinde

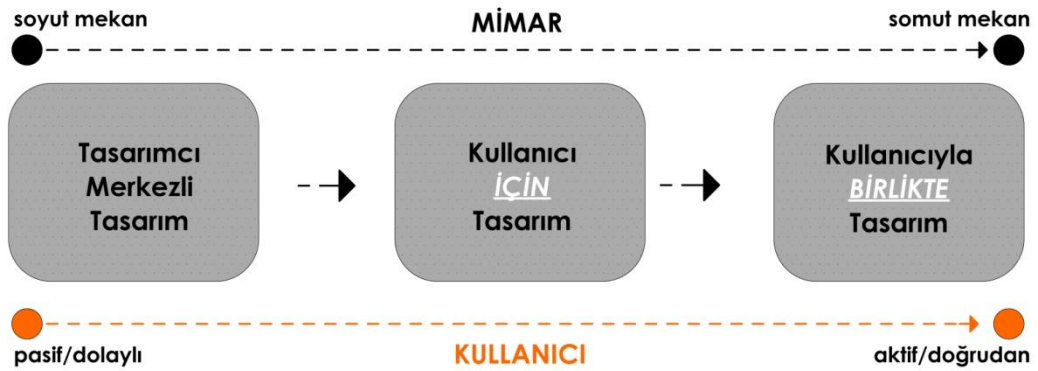
incelenen ve görüşülen pasif özne olarak tanımlandığı süreç *kullanıcı merkezli tasarım* olarak genellenmektedir. Diğer taraftan *katılımcı tasarım araştırmaları* ise kullanıcının edilgen konumundan uzaklaşarak, tasarım sürecinde bir ortak olarak kavrandığı Kuzey Avrupa kökenli bir süreç olarak ifade edilmektedir. Bu ifadeler, kullanıcının tasarım sürecindeki konumuna ve sözü edilen yaklaşımların birbirleriyle olan etkileşimlerine vurgu yapar (Şekil, 2.22).



Şekil 2.22 Tasarım sürecinin gelişim eksenleri, özellikleri ve kullanıcının etkileşimli süreçteki konumu (Sanders ve Stappers, 2008).

Görüldüğü gibi 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 önemseydiği bir yaklaşıma evrilmiştir. Bu ilk yaklaşımlar için ‘kullanıcı için tasarım’ nitelemesini 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, 2.23).

Söz konusu evrim, aynı zamanda geleneksel kavrayışta yoğun olarak soyut mekanda gerçekleşen tasarlama eyleminin, somut mekan ve onun gerçekliği ile ilişkilenemeye başlamasıyla birlikte, somut mekana yaklaşması olarak da gözlemlenmektedir. Bu durum, Lee'nin (2006) işbirliği alanı olarak tanımladığı ara kesitin 'mimar' ve 'kullanıcı' teması anlamında belirginleşmesini sağlamaktadır. Bunun sonucu olarak da kullanıcının işbirliği alanında doğrudan ya da dolaylı olarak varlığı gözlemlenirken; aynı zamanda mimarın da farkındalık ve iletişim anlamında süreci yeniden değerlendirdiği algılanmaktadır.



Şekil 2.23 Mimari tasarım sürecinde kullanıcı katılımı yaklaşımlarının evrimi

Bu gelişimsel süreç ile ilgili olarak tasarımcı merkezli tasarım sürecini “eski kötü günler” olarak ifade eden Hunter (2013), kullanıcı merkezli tasarım yaklaşımlarına geçişi bir aydınlanma evresi olarak belirtirken, kullanıcı ile birlikte tasarlama arayışlarını ise kullanıcı için tasarım yaklaşımına göre daha gelişmiş bir anlayış olarak değerlendirmektedir.

Her ne kadar vurgu, yöntem ve ölçek anlamında farklılıklar içerseler de yukarıda ifade edilen ve katılım fikrini benimseyen her bir yaklaşımın özü, kullanıcıyı karar verme ve tasarım süreçlerine dahil etmektir. Bu temel düşüncenin öz kavramı da şüphesiz ki katılımdır. Dolayısıyla bu çalışmada tüm bu tanımlamaları kapsayıcı niteliklerinden dolayı, “kullanıcı katılımı” ve “katılımlı tasarım” ifadelerinin kullanılması tercih edilmiştir.

Bu noktada çalışma, katılım fikrinin ve onun gelişimsel sürecinin özellikle ‘mimar’ ve ‘kullanıcı’ ekseninde olmak üzere farklı açılardan kavranarak tartışılabileceğini düşünmektedir. Kullanıcının tasarım sürecine katılım düzeyinin doğrudan ya da dolaylı olması ile mimarın tasarım sürecindeki konumu ve süreci yorumlama biçimi bu eksenindeki önemli belirleyiciler olarak görülmektedir. Bu iki belirleyici durum tasarım sürecinde katılımı; ‘kullanıcı için’ ya da ‘kullanıcıyla birlikte’ şeklinde kategorik olarak ayrışmasını olası kılmıştır. Bu kategorik tanımlamalar aslında tasarım sürecinde katılım fikrinin geçirdiği evrimi de ifade etmektedir. Ayrıca, sözü edilen evrilme seyrinde kullanıcının tasarım sürecine katılım düzeyleri ‘doğrudan ya da dolaylı’ olarak tanımlanabilecek aralığa göre değişimler sergileyebilmektedir. Bununla birlikte hangi düzeyde olursa olsun bu seyrinde kullanıcının tasarım sürecine katılımı fikrinin varlığı kesindir. Diğer taraftan mimarın tasarım sürecini kavrama ve yorumlama durumu otoriter ve uzman konumunun yanı sıra; dinleyici, eğiten, yönlendiren vb. gibi farklı tanımlamalar ile yeniden şekillenmeye ve tartışılmaya başlamaktadır. Bu durumda katılım ise; bir iletişim sorunu olarak daha da belirginleşmektedir.

Görüldüğü gibi tasarım sürecinde katılım sorusuna yaklaşımlar, başta mimar ve kullanıcı iletişimi olmak üzere, bu süreci var eden araçlar, yöntemler, sınırlar ve kavramsal arayışlar açısından çok boyutta kavranması gereken bir doğaya sahiptir. Bu nedenle çalışma; hem tasarım sürecinde katılımın nasıl kavrandığını ve evrildiğini, hem de kullanıcının ve mimarın hangi düzeyde ve konumda katılım fikrini var ettiğini ifade edebilmek amacıyla, katılım olgusunu aşağıda belirtilen iki ana başlıkta ele almaktadır.

- 1- Kullanıcı **İçin** Tasarım
- 2- Kullanıcıyla **Birlikte** Tasarım

Birbirlerinden mutlak sınırlar ile ayrılması mümkün olmayan, kullanıcının tasarım sürecine dahil edilmesi ortak fikrine temellenen bu gruptan bir diğer amacı; yöntem ve yaklaşım farklılıklarının vurgulanması ve kullanıcı katılımı fikrinin net ve anlaşılır biçimde ifade edilebilmesidir. Farklılıkların ve gelişimsel sürecin ifade

edilmesi kadar bu iki başlık altında tartışılacak yaklaşımların ortak noktalarının da tespiti önemlidir. Bu şekilde katılımın boyutu, sınırları, amaçları ve yöntemi ortaya konularak mimari tasarım sürecinde kullanıcı katılımı fikrine kapsamlı bir kavrayışla açıklık getirilecektir.

Kullanıcının süreçteki pasiften aktife doğru evrilen konumu; bu gelişime bağlı olarak mimarın ‘gözlemci’, ‘yönlendirici’ vb. gibi farklı rolleri ve mimar-kullanıcı iletişimde kullanılan araçların ‘niteliksel’ ve ‘yöntemsel’ evrimi bu gruplandırmanın önemli etmenleri olmuşlardır. Dolayısıyla tasarım sürecinde katılım olgusu genel bir tarifle; bir iletişimsel tasarım anlayışı ve bu anlayışın evrimi olarak kavranacak ve tartışılacaktır.

2.2.3.1 Kullanıcı İçin Tasarım

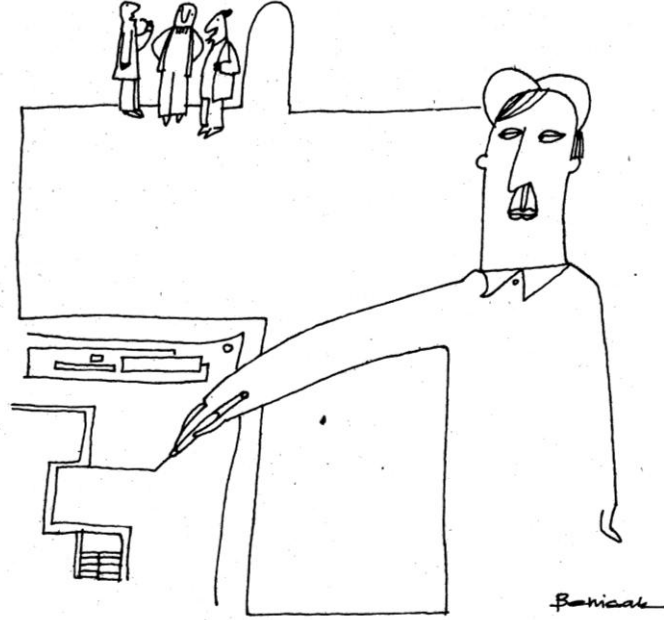
“Eğer insanlara ne istediklerini sorsaydım, daha hızlı koşan at isterlerdi”

Henry Ford

Tasarımcı merkezli tasarım süreci anlayışının yerini kullanıcının önemsendiği süreçlerin alması, genel olarak 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, kullanıcı beklentilerini, gereksinimlerini, kültürel farklılıkları, bireysel psikolojik ihtiyaçları ve kullanıcı-mekan ilişkilerini merkeze alan bu anlayış genel çerçevesiyle ‘kullanıcı için tasarım’ olarak anılacaktır. Hümanistik bir tasarım felsefesi olarak *kullanıcı için tasarım*; mimari tasarım sürecinde kullanıcıya ait farklılıkların önemsinmesi, kullanıcı deneyimlerinin anlaşılması ve tasarımcı ile kullanıcı arasındaki temasın artırılması fikrini benimseyen yaklaşımların genel ifadesidir.

Comerio (1984) katılımlı tasarımı kullanıcıların fikirlerini, deneyimlerini ve yorumlarını ifade ederek katkı koyduğu ve uzlaşının yaratıldığı ortaklık fikrine dayanan şeffaf ve demokratik süreç olarak tanımlamaktadır. Bu bakış açısıyla ele

alınan tasarım yaklaşımları, görünür ve ölçülebilir birçok etkenin var olduğu fiziksel gerçekliğin yanı sıra, kullanıcının özne olarak değerlendirildiği ve günlük hayat deneyimlerine dair davranışsal izlerin kavrandığı çok boyutlu bir anlama durumudur.



Şekil 2.24 Fiziksel çevrenin oluşumunda halkın katılımı düşüncesi üzerinden kullanıcı için tasarım yaklaşımı ve tasarım sürecinde kullanıcı-mimar ilişkisi üzerine bir yorum (Ak, 1982).

Kullanıcının kültürel kodları ve deneyimleri ile merkezde olduğu bu yaklaşımların nasıl başladığına ve süreçte nasıl tartışıldığına baktığımızda, daha önce de gözlendiği gibi 60'lı yıllar, bu anlamdaki tartışmaların başladığı ve kuramsal bir zeminin oluşturulmaya çalışıldığı dönemi temsil etmektedir. 1962 yılında Londra'da düzenlenen konferans sonrasında Tasarım Araştırmaları Hareketi (*The Design Methods Movement*) olarak adlandırılan akım, tasarım süreci ve metodunun yeniden düşünülmesi gerektiğini önerir. Bu düşüncüyü benimseyen Tasarım Bilimleri Grubu (*Design Science Group*) ilk adımın tasarım sürecinin anlaşılır bir aktiviteye çevrilmesi gerekliliği olduğunu belirterek, herkesçe erişilebilir, katkı konulabilir rasyonel bir tasarım süreci önerisinde bulunur.

1967 yılında İngiltere’de kurulan Tasarım Araştırma Topluluğu da (*Design Research Society*) bu yaklaşımla hareket ederek, aynı düşünceyi ve ilgileri paylaşanların bir arada olduğu disiplinler arası bir platformda tasarım sürecine dair bir dizi araştırmalar gerçekleştirir. 1969 yılında kurulan EDRA (*Environmental Design Research Association*) ise sosyal bilimlerin araştırma metotlarını araştırma süreçlerine uyarlayarak çevre davranış bilimleri perspektifinden tasarım sürecine katkı sağlayacak deneyimler gerçekleştirmiştir (Lee, 2006).

Esas itibarıyla birbirlerinden bağımsız olarak gelişen tasarım sürecine dair bu arayışlar, farklı yöntem ve deneyimleri ortaya çıkarmıştır. Bir taraftan rasyonel bir kavrayışla bilimsel zeminde desteklenmek istenen yöntemsel arayışlar tartışılırken, diğer taraftan bağlamına göre değişken ve örtük birçok anlam içeren sosyal değerlerin önemsendiği süreçler ön plana çıkmıştır. Bu durumda, tasarım sürecine ilişkin kullanılan teknikler, araçlar ve süreçler tartışılarak, tasarımcı ve kullanıcının iletişimi üzerinden kavranan yeni bir tasarım süreci gerekliliği belirginleşmiştir.

Zamanla birçok mimar, şehir plancısı, kentsel tasarımcı, kullanıcı için tasarım yani kullanıcının sosyal, kültürel ve bireysel gereksinimlerinin ön plana çıktığı yaklaşımları benimseyerek tasarım süreçlerinde değerlendirmeye başlamıştır. Kullanıcı katılımını bir tasarım felsefesine dönüştüren bu tasarımcılar arasında; Ralph Erskine (İsveç), Walter Segal (İngiltere), Lucien Kroll (Belçika), Johannes Olivegren (İsveç), Johnn Turner (İngiltere), Giancarlo De Carlo (İtalya) ve Christopher Alexander, Sandy Hirshen, Richard Hatch, Charles Moore, Karl Linn, David Chapin, James Vann, Paul Davidoff, Henry Sanoff (Amerika Birleşik Devletleri) isimleri sıralanabilir (Francis 1983). Ayrıca Habraken ve onun öncülüğünde Hollandalı mimarlar tarafında kurulan SAR oluşumunu da bu gruba eklemek mümkündür.

Francis’in belirttiği, kullanıcının sosyal ve kültürel değerleri ile kavrandığı bu durum; kullanıcı katılımı fikriyle, uzmanlık bilgisi ve kullanıcıya ait değerlerin bir arada yorumlandığı kolektif bir tasarım süreci anlayışının hem farklı coğrafyalarda hem de farklı disiplinlerde önemsendiğini açıkça göstermektedir. Böylece, kuramsal

alanın sınırları içinde gerçekleşen arayışlar zamanla, uygulama alanında bağımsız ve bağlamına özgü girişimler olarak gözlemlenmeye başlamıştır.

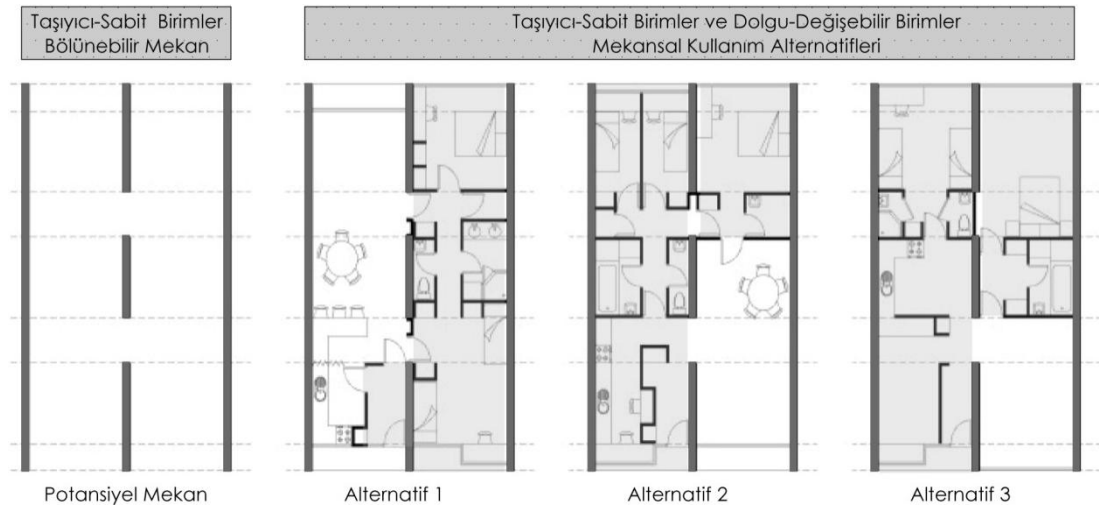
Birbirleriyle paralel ya da ardışık olarak gelişen ve ‘bağımsız deneyimler’ olarak tartışılan kullanıcı için tasarım yaklaşımları, farklı yöntemler ile yorumlanmıştır. Bu çalışmada ‘kullanıcı için tasarım’ arayışlarına ilişkin bir değerlendirme yapılarak, iki temel kullanıcı katılımı yaklaşımı tespit edilmiştir. Ayrıca bu saptamalara ilişkin bir sınıflandırma yapılması da mümkündür. Dolayısıyla söz konusu yaklaşıma ilişkin, mimar-kullanıcı ilişkisi üzerinden evrimsel bir süreç ifade edebilmek adına ‘**açık uçlu tasarım**’ ve ‘**sosyal mimarlık**’ arayışları olmak üzere iki ana yaklaşım üzerinden bir sınıflandırma yapılmıştır. Bu anlamda kullanıcı katılımının kavrandığı ilk arayışlar ‘açık uçlu esnek tasarım’ arayışlarıdır.

2.2.3.1.1 Kullanıcı İçin Tasarımda Açık Uçlu Tasarım Yaklaşımları. Mimari tasarım sürecinde kullanıcı için katılım yaklaşımı ilk olarak, kullanıcının tasarım ya da kullanım aşamasında mekana müdahale edebilmesi düşüncesi ile ortaya çıkmıştır. Mimarlığın somutlaştığı ve nesneleştiği 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 ‘açık uçlu tasarım yaklaşımları’ görülmektedir. Bu tür yaklaşımların özünde ise en temel ve belirleyici fikir kullanıcı katılımı fikridir.

Dolayısıyla özellikle kullanım aşamasında kullanıcının yaşadığı mekana müdahalesine olanak sağlayan potansiyellerin tasarım süreçlerinde öngörülmesiyle birlikte, kullanıcı katılımı tartışılmaya başlamıştır. Bu anlamda John Habraken’in öncülüğünde Hollandalı mimarlar tarafından 1965 yılında kurulan (SAR) mimarlık araştırmaları enstitüsü grubu, özellikle konut ölçeğinde kullanıcı katılımı fikrinin ve bu alandaki yaklaşımların öncülüğünü yapmışlardır. 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 ve denetleyecek şekilde güçlerini ortaya koymaları gerektiğini belirtmektedir.

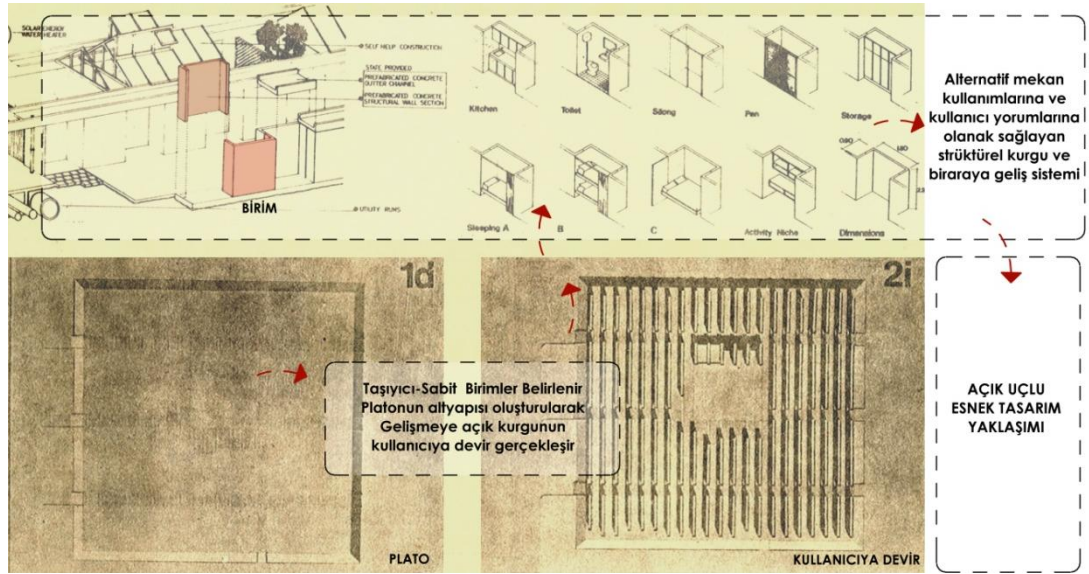
Bu düşünceyle kullanıcının değiştirme ve etkileme gücünü ifade edebileceği bir tasarım metodu öneren Habraken, yapıyı dolgu birimler ve taşıyıcı birimler olarak iki temel ayırım üzerinden kavrayarak, destek (*support*) birimlerini profesyonellerin oluşturduğu sabit elemanlar, dolgu (*infill*) bölümlerini ise kullanıcının müdahale edebileceği değişebilir elemanlar olarak tanımlar. Sözü edilen önermeye göre, mekanın kullanıcı tarafından yeniden kurgulanmasına ve farklı kullanım alternatifleri oluşturulmasına olanak sağlayan dolgu elemanları, katılım fikrini var eden temel öğelerdir (Şekil 2.25).



Şekil 2.25 Habraken'in dolgu ve destek birimleri ve mekan organizasyonu alternatifleri (Arquitectorafaelmachad, 2013)

1974 yılında Uluslararası Mimarlık Vakfı (IAF) tarafından düzenlenen Manila yarışması, katılımcılar tarafından geliştirilen önerilerdeki, kullanım sürecinde kullanıcı katılımı arayışları nedeniyle önemli bir örnek olarak gösterilebilir. Genel anlamda basitleştirilmiş detaylar, yerel malzeme ve gereç kullanımı, kullanıcı becerilerine olanak sağlayan gelişim kararları, kullanım aşamasında gelişmesi,

değişmesi, büyümesi ve tamamlanması öngörülen açık uçlu, esnek yaklaşımlar katılan projelerin ortak yaklaşımları olarak sıralanabilir. Özellikle temel kararların, malzemelerin, yapım sisteminin ve prensiplerin belirlenmesi sonrasında gelişmeye açık kurgunun kullanıcıya devredilmesi fikri, kullanıcı katılımı düşüncesinin güçlü ifadeleri olarak görülmektedir. (Adam, 1976). Şekil 2.26’da yarışmaya Türkiye’den katılan bir ekibin çalışmasına, üzerinde açıklamalar yapılarak yer verilmiştir.



Şekil 2.26 Manila yarışması için Türkiye’den M. Doruk Pamir ve Ercüment Gümrük önerisi (Adam, 1976).

İngiliz mimar Walter Segal 1986 yılında ürettiği özel ahşap çerçeve sistemleri ile kullanıcıların kendi evlerini üretebilmeleri için basitleştirilmiş inşa etme metodu geliştirmiştir. ‘Segal Metodu’ olarak bilinen bu sistem, kullanıcılara kendi tasarımlarını yapma ve gerektiğinde bu tasarımlara müdahale etme olanakları sağlayan esnek bir üretim tekniğidir (Lee, 2006). Tasarım, kullanıcıların yaşadıkları mekanı kendilerinin üretmesi ve dönüştürmesi fikri ile kullanıcı katılımını desteklemektedir.

Carlo (1992) inşa edenler (mimarlar) ve kullanıcılar arasındaki tüm bariyerlerin yıkılması gerektiğini ifade ederken, mimarlık eyleminin bütününde, kullanım sürecinin ayrı kalmış doğasını eleştirmektedir. Carlo’nun bu kaygısını dikkate aldığımızda, özellikle konut ölçeğinde gözlemlenen söz konusu kullanıcı katılımı

yaklaşımlarında, tasarım sürecinin kullanım süreci ile olan ilişkisi önemslenmekte ve uygulama süreci bu ilişkiyi destekleyecek şekilde araştırmaktadır. Dolayısıyla kullanıcının yaşamsal değerlerini gözeterek, kullanım aşamasında kullanıcıya yaşadığı mekana müdahale olanağı sağlayan bu fikir, aynı zamanda tasarım ve kullanım süreçlerinin bir bütün olarak kavranmasını da beraberinde getirmektedir.

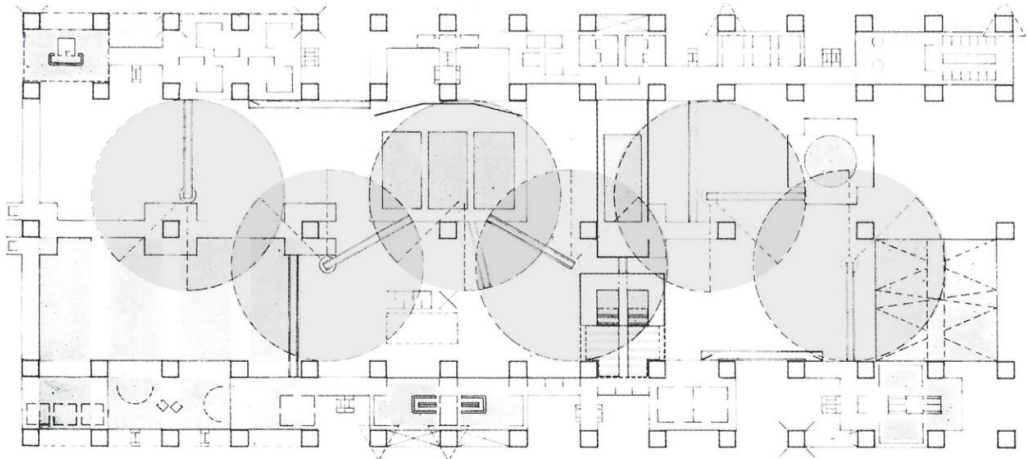
Habraken (1982) profesyonel platform ve gündelik yaşamın ilişkisi olarak tanımlamaya çalıştığı kullanıcı katılımı yaklaşımında, kullanıcı ve mimarlar için görev tanımını şu şekilde yapmıştır. “Profesyoneller, kullanımın getireceği değişmeye olanak verecek bir fiziksel çevre yaratmada yardımcı olmalı; kullanıcılar da kendileri için yaptıkları kadar çevrelerinin paylaşılan ya da toplumsal görünümüne de katkıda bulunmalıdırlar” (s.49).

Hertzberger (1967) kullanışlılık potansiyelinin artırılması amacıyla, uzamın çeşitli kullanımlara uygun hale getirilebilmesi düşüncesini benimseyerek; bu şekilde yaklaşıldığında beklenmedik kullanım olasılıklarının gözlemlenebileceğini ifade etmektedir (Sağdıç, 1995). Kullanıcıyı zaman içerisinde mekanı anlamlandıran ve mekana yaptığı müdahaleleri ile o mekanın yaşamasına katkı sağlayan öge olarak değerlendiren Hertzberger’in bu yaklaşımı yoruma açık tasarımlar ile kullanıcıya özgü yorum potansiyelleri oluşturulması savına dayanmaktadır.

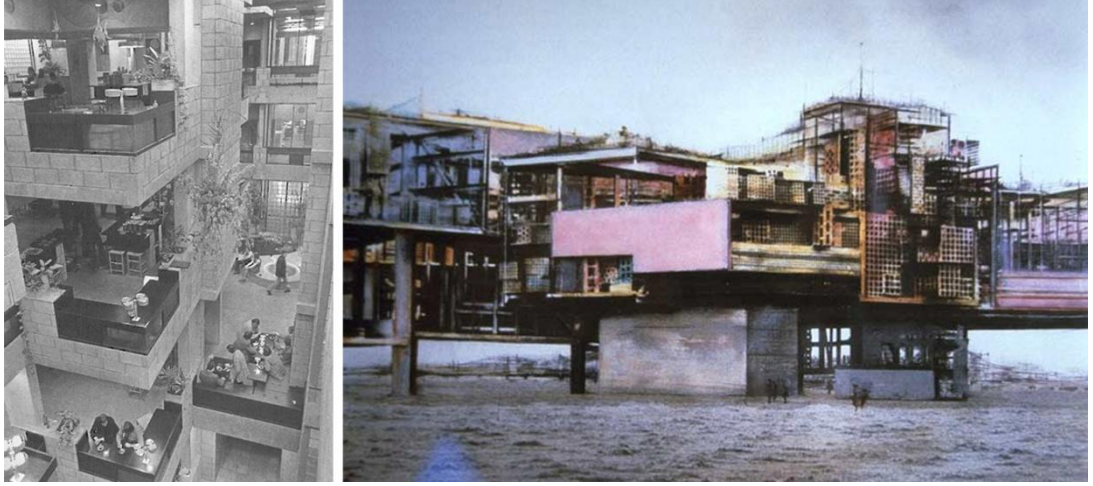
Benzer düşünceyle Siu (2003), tasarımın kullanıcıya yüksek düzeyde uygunluğunun gerekliliğini savunarak, kullanıcının kendine ait özelliklerinin ve yaratıcılığının varlığına dikkat çekmektedir. Siu, özellikle kamusal kullanım gerektiren süreçlerde tasarımcıların rollerini ve yaklaşımlarını yeniden değerlendirmesi gerektiğini belirterek, kullanıcıyı sürece dahil eden ya da esnekliğe, uyarlanabilirliğe olanak veren tasarım süreci tarifi yapar. Siu, bu düşüncesini 1960’lı yılların sonunda literatürde tartışılan ve çalışmanın önceki bölümlerinde ifade edilen okuyucu tepki teorisine “*reader-response theory*” temellendirerek, okuyucu-kullanıcı ve metin-mekan arasındaki benzerliği ortaya koyar (Siu, 2003).

Tüm bu düşünceler ile birlikte; açık uçlu tasarım yaklaşımlarının uyabilirlik, uyarlanabilirlik, esneklik, değişim, hareket, dönüştürme gibi kavramlar üzerinden tamamen bitmiş bir ürün yerine, kullanıcının yaşamsal müdahalelerine olanak sağlamak amacıyla ortaya çıktığı söylenebilir.

Konut ölçeğinden kent ölçeğine, uygulanmış, deneyimlenmiş örneklerden ütopyik tasarım örneklerine kadar geniş bir yelpazede tartışılmış olan kullanıcı katılımı kavramı, mimari tasarım sürecinde önemli bir olgu olarak ele alınmıştır. Cedric Price'ın Fun Palace önerisi, Herman Hertzberger'in Centraal Beheer projesi ve Constant Nieuwenhuys'un Yeni Babil önerileri, bu yelpazede kullanıcı katılımı fikrinin yorumlanması anlamında ilginç örnekler olarak sıralanabilir. Price, Fun Palace'da teknoloji ve strüktürel vurgu ile sabit ve hareketli mekanları ayırmış ve değişebilir, dönüşebilir bir mekan kurgusunda kullanıcıyı önemsemiştir (Şekil 2.27). Hertzberger ise daha çok kullanıcı mekan uyumunu önemseyerek sürekli ve bölünmemiş mekan örgütlenmesi önerisi ile kullanıcılar arası etkileşimi, esnekliği ve uyarlanabilirliği önemsemiştir. Diğer taraftan Nieuwenhuys Yeni Babil'de insan ve mekanın sabit değer taşıyamayacağı düşüncesi ile kullanıcının inisiyatifinde her defasından yeniden yaratılması düşünülen bir kent öngörmüştür (Şekil 2.28).



Şekil 2.27 Fun Palace planı ve hareketli, değiştirilebilir yüzeyler (Price, 2003).



Şekil 2.28 Centrall Beheer (solda), (Hertzberger, 2000), Yeni Babil (Wordpress,2008).

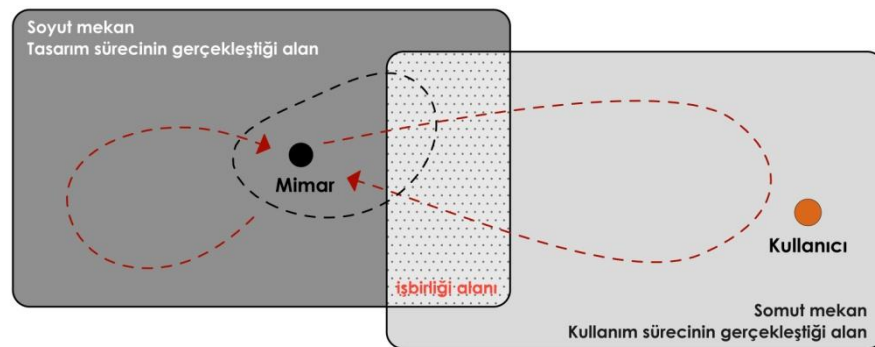
Yukarıda belirtilen yaklaşımların hemen hepsi kullanıcının örtük yaratıcılık özelliğine ve kullanıcı-mekan etkileşimi fikrine önem vermektedir. ‘Kullanıcı dostu’, ‘kullanıcıya uyum’ vb. gibi düşüncelerle desteklenen bu durum, kullanıcının zaten sahip olduğu potansiyeller ve dinamik doğası ile yaşadığı çevreye müdahale etme dürtüsü gerçeğinden hareket eden bir ‘ortaklık girişi’ olarak yorumlanabilir. Böylece mimar tasarım sürecinde, zaman içerisinde farklı olasılıklar ile yeni anlamlar kazanabilecek bir mekan öngörüsü ve kabulü yaparak kullanıcıyı bu sürecin dinamik bir parametresi ve paydaşı olarak kavrar.

Her ne kadar vurguları, önermeleri ve ele alış biçimlerinde farklılıklar olsa da sözü edilen bu yaklaşımların açıkça, kullanıcı ve onun önerilen mekanla ilişkisi fikrine dayandığı görülmektedir. Ayrıca açık uçlu önermeler olarak kullanıcının yaşadığı mekanı biçimlendirmesi fikrinin bu izlek üzerinden günümüzde geldiği noktaya bakıldığında; ‘kendi kendine yetme’ (*self-help*), ‘kendin yap’ (*do it yourself*) gibi üretim odaklı yaklaşımların yanı sıra, ‘mimarsız mimarlık’ (*architecture without architect*), ‘mimarın sonu’ (*death of architect*) gibi kullanıcıyı piramidin en üstüne yerleştiren uç düşüncelerin de telaffuz edildiği gözlemlenmektedir.

Özetle; ‘açık uçlu tasarım yaklaşımı’ başlığı altında irdelenen mimari tasarım sürecinde kullanıcı katılımının ‘sınırlar, aktörler, araçlar ve süreç’ üzerinden bir değerlendirmesi yapıldığında, genel özellikler şu şekilde sıralanabilir.

1. Tasarım süreci halen mimarın soyut dünyasında gerçekleşmektedir.
2. Tasarım sürecinde, çizim, eskiz, maket vb. gibi geleneksel tasarım araçları kullanılmaktadır.
3. Sınırlar ve roller tanımlıdır. Tasarım sürecinde mimar, kullanım sürecinde ise kullanıcı öznedir.
4. Tasarım süreci ve kullanım sürecinin bir bütün olarak kavranması düşüncesi hakimdir.
5. Mimarın tasarım sürecindeki rolü ağırlıklı olarak profesyonel uzmanlık bilgisi üzerinden gerçekleşir.
6. Kullanıcının tasarım sürecine katılımı doğrudan ve aktif olarak gerçekleşmez. Aktif kullanıcı katılımı kullanım sürecinde öngörülür.
7. Kullanıcı, mimar tarafından dinamik doğası ve örtük yaratıcı faaliyetleri önemsenerek kavranan bir parametredir ve tasarım sürecine dolaylı olarak katılır.
8. Kullanıcının tanımlı ya da belirli olması şart değildir. Daha çok genelleyici yaklaşımla ele alınan bir kullanıcı olgusu vardır.

Ayrıca ‘açık uçlu tasarım’ yaklaşımında mimar ve kullanıcıların konumları şekil 2.29’da ifade edilerek, her iki aktörün katılımlı tasarım sürecindeki ilişkilene biçimlerine ve ‘işbirliği alanı’ olarak belirtilen soyut-somut mekan ara kesitine olan yakınlıklarına değinilmiştir.



Şekil 2.29 Açık uçlu tasarım yaklaşımında mimar-kullanıcı konumu ve tasarım sürecine etkileri.

Değinilen özellikleri ile mimari tasarım sürecinde gözlemlenen kullanıcı katılımı olgusu zamanla farklı arayışlar ile kavranarak, kullanıcı ve mimar arasında daha yakın ilişkileri ortaya çıkarmıştır. Özellikle çevre davranış bilimleri perspektifine kayarak tanımları, sınırları ve ölçeği yeniden tartışılmaya başlayan mimarlık; kullanıcıya ait davranışların ve sosyal değerlerin önemsendiği yeni tasarım süreci yaklaşımları ile kavranmaya başlamıştır. Bu durum sonuç ürün kadar tasarım sürecinin de önem kazandığı, süreç odaklı tasarım anlayışını beraberinde getirmiştir. Topluluk ilgileri, deneyimler, tercihler, grup kimliği vb. gibi kavramlar üzerinden kullanıcı ile temasın arttığı bu yaklaşımlarda, öncelikle sosyal yaşantı ve tanımlı kullanıcı profilleri üzerinden kullanıcı katılımlı tasarım yaklaşımları denenmiştir.

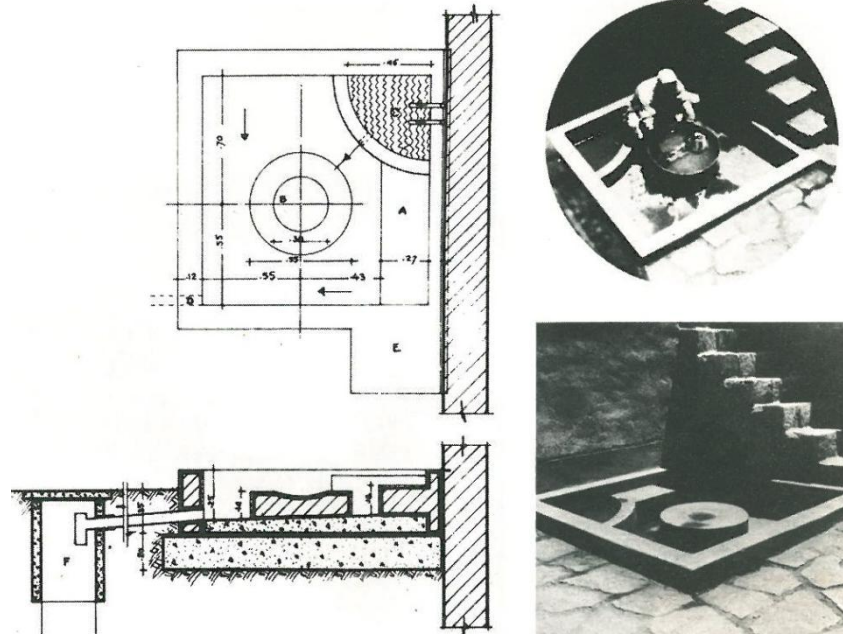
2.2.3.1.2 Kullanıcı İçin Tasarımda Sosyal Mimarlık Yaklaşımları. Bu düşünceyle gerçekleşen deneyimler öncelikle, tasarım süreci de dahil olmak üzere genel bir yaklaşımla kullanıcının kültürel değerleri, psikolojik motifleri, davranış kalıpları gibi çok boyutlu ‘sosyal bir vaka’, bir fenomen olarak kavranmasına ve dolayısıyla da daha iyi anlaşılmasına yönelik girişimler gözlemlenmektedir. ‘Bağımsız deneyimler’ adı altında anılan bu girişimler, daha çok ‘sosyal tasarım’, ‘sosyal mimarlık’, ‘yoksullar için mimarlık’ ve ‘herkes için mimarlık’ gibi nitelemeler 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 çizmektedir.

Sanoff (2005) profesyonel uzmanlık bilgisinin sosyal problemleri çözüme ulaştırmada yetersiz kaldığını belirterek, bu anlamda kullanıcı katılımının önemli katkılarının olacağını belirtmektedir. Diğer taraftan yerel bilgiyi ve günlük yaşam deneyimlerini önemseyerek bağlama özgü sınırlı kullanıcı katılımlı yaklaşımlarda mimar, uzmanlık bilgisini somut mekanda gözlemler yaparak ve karşılıklı diyalog ortamları yaratarak desteklemektedir. Kullanıcı deneyimlerini merkeze alan bu yaklaşım, mimarın gerçek dünyadan öğrenerek tasarlaması olarak da nitelenebilir. Bununla birlikte burada ‘öğrenileni’ mesleki bir uzmanlık bilgisi olarak tanımlamak yerine, kullanıcıya ait deneyimler ve davranış özellikleri gibi çok boyutlu kavrayış ve birikim olarak nitelemek doğru olur.

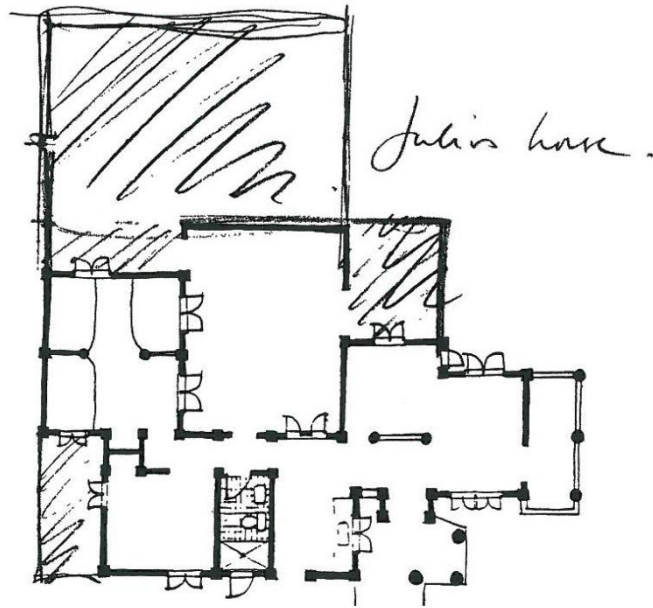
Örneğin Hasan Fethi'nin 1945 yılında gerçekleştirdiği Gurna deneyimi; sosyal değerlerin, bağlamsal özelliklerin ve topluluk içi ilişkilerin kavranarak tasarım sürecine aktarılması açısından, yukarıda belirtilen yaklaşım biçimine önemli bir referans oluşturur. Kullanıcı katılımının, tasarım sürecinin büyüyen tanımlama evresinde saha analizleri, bireysel ve grup görüşmeleri, yerinde gözlemler olarak gerçekleştirildiği bu deneyimde, uygulama aşamasında kullanıcı ile birlikte üretme noktasına kadar ulaşan bir mimar-kullanıcı işbirliği görülmektedir (Şekil 2.30). Kullanıcıların belirli ve erişilebilir olması, yerelliğin yarattığı bağlamsal özelliklerin varlığı ve ölçeğin kavranabilir boyutu, Fethi'nin Gurna deneyimindeki başlıca özellikler olarak sıralanabilir. Bu özellikler mimar-kullanıcı arasındaki iletişimin arttığı ortamları da beraberinde getirmektedir.

Kullanıcı katılımı düşüncesini tartışan ve Tasarım Araştırmaları hareketini benimseyen Christopher Alexander da 1975 yılında gerçekleştirdiği Mexicali projesinde benzer yöntemleri kullanarak kullanıcı katılımını tasarım ve uygulama süreçlerinde deneyimlemiştir (Şekil 2.31). Alexander (1985) kullanıcının neye gereksinim duyduğunu kullanıcıdan başkasının daha iyi bilemeyeceğini belirtirken, katılımlı süreçleri kullanıcıya uygun yaşam alanları yaratma eğiliminde olan ve insanları bir araya getiren tasarım eylemleri olarak tarif eder. Benzer bir yaklaşımla Sanoff (2000) kullanıcı katılımı fikriyle gerçekleşen deneyimlerin başarılarını, orada yaşayan kullanıcıların çevrelerindeki gerçekliklere karşı farkındalıklarının, mimarlar ya da diğer meslek uzmanlarından daha fazla olduğu gerçekliğine dayandırmaktadır.

Her iki deneyimin amacı gelir seviyesi düşük kullanıcı grubu ve onlara ait sağlıklı yaşam çevreleri oluşturulmasıdır. Bu durumda kullanılan yöntemlere bakıldığında ise kullanıcıların önemsendiği, yerinde gözlemlerin gerçekleştirildiği ve tanımlama sürecinin ağırlıklı olarak belirginleştiği görülmektedir. Bu anlamda Wulz'un daha önceden belirtilen yedi basamaklı aktiften pasife doğru değişen katılım derecelendirmesine göre bölgesellik ve diyalog derecelerinde kullanıcı katılımı söz konusudur.



Şekil 2.30 Yeni Gurna projesinde Hasan Fethi'nin, kullanıcı görüşmeleri ve kişisel gözlemler üzerinden, kullanıcı davranışlarına uygun olarak tasarladığı ve uyguladığı çamaşır yıkama birimi (Fethi, 2010).



Şekil 2.31 Mexicali projesinde Christopher Alexander tarafından kullanıcılar ile yapılan görüşmeler sonucunda kullanıcının yaşam özellikleri ve tercihlerine göre oluşturulan plan eskizlerinden biri (Alexander, 1985).

Francis (1983) sosyal değerler üzerinden kavranan kullanıcı katılımlı yaklaşımları, geleneksel yaklaşımlar ile karşılaştırmalı olarak ifade etmiştir. Bu anlamda Francis; geleneksel tasarım sürecini otoriter, proje-ürün odaklı, dışlayıcı ve yukarıdan aşağıya kavrayan bir süreç olarak ortaya koyar. Bunun karşısında katılımlı tasarım yaklaşımlarını ise demokratik, problem-süreç odaklı, kapsayıcı ve aşağıdan yukarıya gelişen tasarım süreçleri olarak belirtmektedir. Diğer taraftan tanımlı ve erişilebilir, ölçekte insan odaklı bir süreç vurgusu yaparak, katılımlı süreçlerin bağlamsal ve anlamsal vurgularına da dikkat çekmektedir (Şekil 2.32).

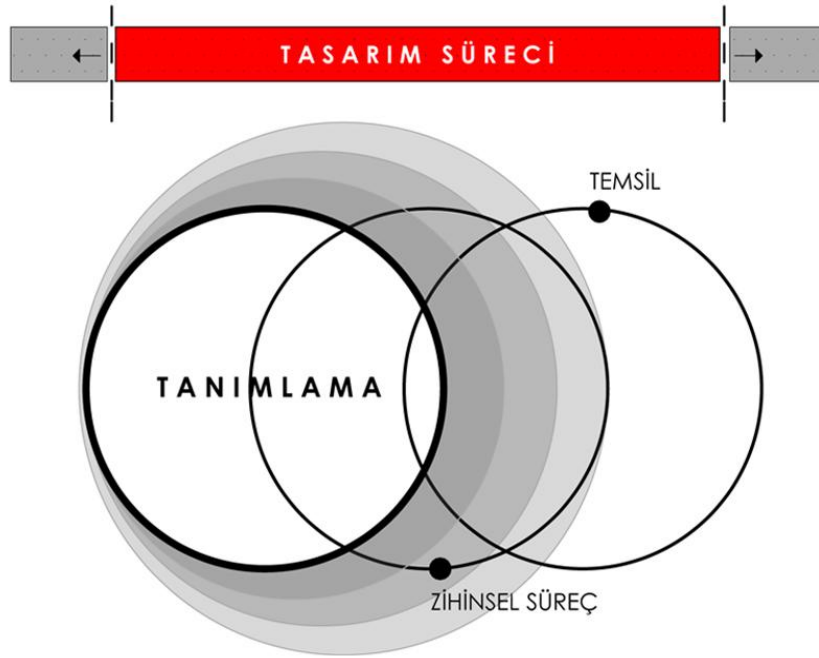
SOSYAL TASARIM (Sosyal mimarlık anlayışını benimseyen tasarımcılar uygular)	GELENEKSEL TASARIM (Büyük ölçek kentsel tasarım ve planlama firmaları uygular)
— Küçük Ölçek — Lokal — Uygun Teknoloji — İnsan Odaklı — Müşteri Yerine Kullanıcı Tanımlı — Süreç ve Eylem Odaklı — Anlam ve Bağlam öncelikli — Düşük Maliyet — Aşağıdan Yukarıya Tasarım Yaklaşımı — Kapsayıcı — Demokratik	— Büyük Ölçek — Ulusal/Uluslar arası — Yüksek Teknoloji — Kurum / Endüstri Odaklı — Müşteri Odaklı — İnşa ve Proje Odaklı — Biçim ve Bezeme Öncelikli — Yüksek Maliyet — Üstten Kavrayan Tasarım Yaklaşımı — Dışlayıcı — Otoriter

Şekil 2.32 Sosyal mimarlık anlayışının özelliklerini ifade eden karşılaştırmalı tablo (Francis, 1983).

Diğer taraftan kullanıcı katılımlı yaklaşımlar ‘kapsayıcı ya da kapsamlı’ tasarım arayışları olarak tanımlanan ve marjinal kullanıcı gruplarını önemseyerek tasarım süreçlerini gerçekleştiren yaklaşımlar olarak da görülmektedir. Özellikle engelliler, yaşlılar, çocuklar, yoksullar gibi belirli kullanıcı gruplarını kapsayacak tasarım yaklaşımları olarak tanımlayabileceğimiz bu yöntemlerin temel savı; bu tarz özel grupları kapsayıcı tasarım yaklaşımlarının gerçekte *herkesi* kapsayacak niteliklere sahip olabileceğidir (Lee 2006). Bu düşünce ‘herkes için tasarım’ (*design for all*) anlayışdır.

Buraya kadar ifade edilen yaklaşımlara bakıldığında, ‘sosyal mimarlık’ yaklaşımlarında, kullanıcının açık uçlu tasarım yaklaşımlarına kıyasla; görüşerek ve

bilgi vererek daha aktif katılımının varlığı gözlemlenmektedir. Buna karşın kullanıcı, gözlemlenen ve incelenen bir veri olarak süreçte *edilgen* konumdadır. Kullanıcı özellikle tasarım sürecinin *tanımlama evresinde* 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 ‘gözlem’, ‘bireysel ya da grup görüşmeleri’, ‘anket’ gibi yöntemler kullanılarak, katılımlı yaklaşımla mimari tasarım sürecinin tanımlama evresinin büyüdüğü ve kullanıcıya ait verilerin tasarım sürecine aktarılması düşüncesiyle kullanıcı katılımının gerçekleştiği görülmektedir (Şekil 2.33).



Şekil 2.33 Mimari tasarım sürecinde kullanıcı katılımlı yaklaşımla büyüyen tanımlama evresi.

Sanoff (2000) kullanıcı katılımını; yerel halkın yaşadıkları çevreye dair karar ve tasarım süreçlerine, disiplinler arası ortak bir kavrayışla dahil edilmesi olarak tanımlamaktadır. Tasarım sürecinde *tanımlama evresinin* büyümesi ile birlikte mimarlık disiplininin sınırları esneyerek sosyoloji, antropoloji, psikoloji vb. gibi sosyal bilimlerin disiplinlerinden kuramsal ve teorik anlamda yararlanılmaya başlanmaktadır. Bu anlamda insan-çevre ilişkilerinin okunması, kullanıcı ile iletişim kurulması, analiz ve gözleme dair yöntem ve teknik desteği anlamında farklı

disiplinler ile ilişkiler arttırılmıştır. Genel olarak bu durum tasarımı doğrudan etkileyecek bilgilerin toplanması ve verilerin aktarılma süreçlerinin önemsenmesi olarak tarif edilebilir.

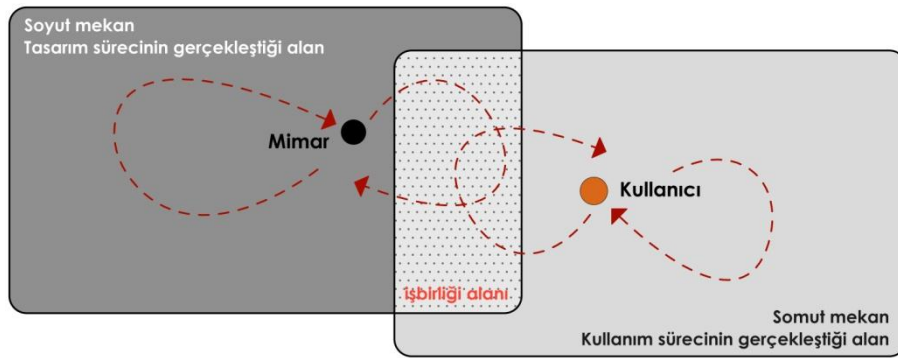
Özetle; aşağıdan yukarıya gelişen, problemin ve sürecin önemsendiği, kullanıcıyı sürece dahil eden tasarım yaklaşımlarının özündeki amaç, aktif kullanıcıların varlığı ile mimar-kullanıcı arasında bilgi aktarımını en iyi ve anlaşılır biçimde sağlamaktır. Diğer bir ifadeyle amaç, kullanıcıya ait verileri, beklentileri ve deneyimleri doğrudan kullanıcı aracılığı ile tasarım sürecine aktarmak ve kullanıcıyı en iyi biçimde anlamaktır. Bu şekilde tasarımcının sahip olduğu uzmanlık bilgisi, kullanıcıya ait potansiyeller ve deneyimler ile desteklenerek, tasarımcı-kullanıcı arasında iletişim ve diyalog ortamı oluşturulur. Söz konusu iletişim ve diyalog ortamı yeni araçların ve yöntemlerin kullanılmasını gerektirir.

Bu noktada kullanıcı için tasarım düşüncesiyle ve sosyal mimarlık anlayışında tartışılan yaklaşımların genel özellikleri şu şekilde sıralanabilir.

1. Tasarım sürecinin mimarın ‘soyut dünyasında’ gerçekleşmesine karşın kullanıcı ile ‘somut mekanda’ iletişim ve diyalog ortamları oluşturulur.
2. Tasarım sürecinde kullanılan geleneksel araçlar kullanıcının dahil olduğu anket, gözlem ve görüşme teknikleri ile desteklenir.
3. Tasarım sürecinin problem ve süreç odaklı gelişmesi nedeniyle tasarım sürecinin tanımlama evresi büyür ve analizlerin önemi artar.
4. Mimarın profesyonel uzmanlık bilgisi kullanıcıya ait davranışsal özelliklerle ve deneyime dayalı bilgilerle desteklenir.
5. Kullanıcı grubu belirli, tanımlı ve erişilebilirdir.
6. Yaşam çevresi ölçeği küçüktür ve yerel özellikleri ile kavranabilir boyuttadır.
7. Kullanıcı sürecin belirli evrelerinde aktif katılım gösterir. Genel olarak gözlemlenen ve danışılan özellikleriyle tasarım sürecinde edilgen konumdadır.
8. Özgün katılım yorumları olarak birlikte inşa etmeye ulaşan süreçler görülebilir.

9. Demokratik, hümanistik ve aşağıdan yukarıya gelişen kapsayıcı bir tasarım sürecidir.
10. Bu süreçte kullanıcı katılımının en önemli amacı bilgi-veri aktarımıdır.

Ayrıca ‘sosyal mimarlık’ yaklaşımında mimar ve kullanıcıların değişen konumları şekil 2.34’de ifade edilerek, her iki aktörün katılımlı tasarım sürecindeki ilişkilene biçimlerine ve ‘işbirliği alanı’ olarak belirtilen soyut-somut mekan ara kesitine olan yakınlıklarına değinilmiştir.



Şekil 2.34 Sosyal mimarlık arayışlarında aktörlerin değişen konumları ve tasarım sürecine etkileri.

Görüldüğü gibi bu süreçte, tasarım sürecine veri aktarımı önemsenerek karşılıklı diyalog ve dolayısıyla da iletişim ortamları önem kazanmaktadır. Buna karşın gerek mimarlığın iletişim dilinin kullanıcılar tarafından daha az anlaşılır olması, gerekse kullanılan iletişim araçlarının istatistiksel bilgiler ile genellenen nicelik ağırlıklı durumu, zamanla iletişim dilinin, kullanılan araç ve tekniklerin gözden geçirilmesini gerekli hale getirmektedir. Bu nedenle de mimarın ve kullanıcının birlikte hareket etmeye başladığı ve daha güçlü bir temasın sağlandığı süreçler gelişmektedir.

Bu anlamda temsil yöntemlerinde yeni enstrümanlar denenerek etkileşimli sunumlar, uzun ya da kısa süreli atölye çalışmaları, farkındalık ve algılama amaçlı alan yürüyüşleri vb. gibi kullanıcı ile beraber hareket etmeyi gerektiren, bu şekilde de kullanıcının daha aktif konumda rol aldığı tasarım süreçleri deneyimlenmeye başlamaktadır. Bu şekilde önceleri kullanıcının *edilgen* konumda önemsenerek ve gözlemlenerek katılım gösterdiği *kullanıcı için tasarım anlayışı*, süreçte evrilerek

yeni yaklaşım ve tekniklerle yorumlanmaktadır. Böylece kullanıcı katılımı fikri; ‘kolektif akıl, ‘aktif ve üretken kullanıcı’, ‘deneyime dayalı bilginin doğrudan aktarılması’ vb. gibi arayışlar gözlenerek *kullanıcıyla birlikte tasarım* düşüncesine evrilmektedir.

2.2.3.2 Kullanıcıyla Birlikte Tasarım

“Mimarlık sadece mimarlara bırakılamayacak kadar önemli hale geldi...”

Giancarlo De Carlo

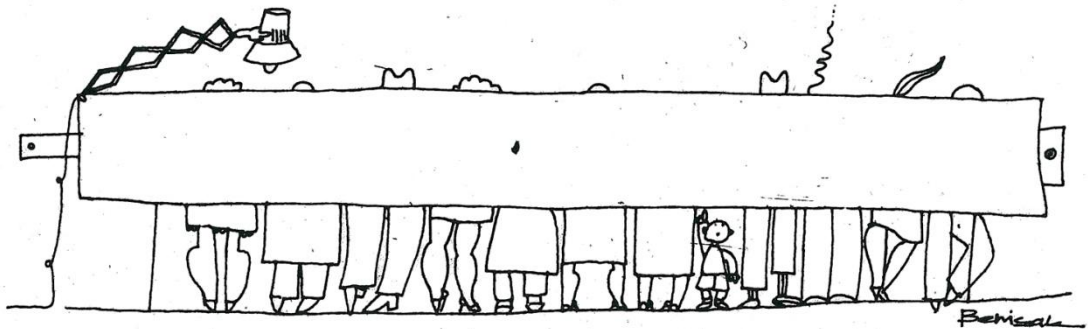
‘Kullanıcıyla *birlikte* tasarım’, mimar ve kullanıcının karşılıklı iletişim kurabildiği ortamları var eden ve kolektif akıl düşüncesinin benimsendiği etkileşimli tasarım süreci anlayışıdır. Kullanıcının tasarım sürecinde aktif katılımının gözleendiği bu anlayışta, mimar da profesyonel-uzman konumunun ve teorik bilgisinin yanı sıra ‘yöneten’, ‘dinleyen’, ‘yorumlayan’ bir unsur olarak vardır. Bir taraftan aktörler, roller ve karşılıklı ilişkilerdeki sınırlar, diğer taraftan iletişim, iletişim araçları ve bunların tartışıldığı ortamlar olarak bakıldığında, kullanıcıyla *birlikte* tasarım yaklaşımının çok boyutlu kavrayış gerektiren bir doğaya sahip olduğu gözlenmektedir. Bu nedenle kullanıcıyla birlikte tasarım yaklaşımı; amacı, yöntemi, araçları, aktörlerin rolleri ve sınırları üzerinden ele alınarak tartışılmalıdır.

Kullanıcıyla birlikte tasarım yaklaşımının ana amacı, kullanıcıya ait deneyime dayalı ve sosyal 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 paylaştıkları 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 hissinin ve ilişkilerin arttırılması, kullanıcının çevresine dair alınacak kararlarda söz

hakkının ve müdahale olanağının olması ve bu şekilde yaşam çevresinin anonimleşen algısının yerine sahiplenilen bir doğada kavranması olarak ifade etmektedir.

Görüldüğü gibi, ‘kullanıcıyla birlikte tasarım’ yaklaşımında aktif kullanıcı katılımı ile kullanıcıya uyumlu, işlevsel ve sürdürülebilir yaşam çevrelerinin oluşturulması ve çevreye dair sorumlulukların ve farkındalıkların artırılması hedeflenmektedir. Bu noktada temel sorun tasarımcıların ve kullanıcıların nasıl bir araya geleceği ve karşılıklı etkileşimin nasıl sağlanabileceğidir.

‘Kullanıcıya ait deneyime dayalı bilgi’ ve ‘mimara ait profesyonel uzmanlık bilgisi’ olmak üzere farklı türde değer ve kodlara sahip bu iki veri tabanının çakıştırılması ve bu şekilde tasarım sürecinin oluşturulması gerekmektedir. 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 kullanıldığı ve ‘kullanıcılar’ ile ‘mimarların’ yüz yüze iletişim kurabildiği bu iletişimsel ve informel çalışmalar, doğrudan kullanıcı katılımı için en çok kullanılan yöntem olarak saptanmaktadır.



Şekil 2.35 Fiziksel çevrenin oluşumunda halkın katılımı düşüncesi üzerinden kullanıcıyla birlikte tasarım yaklaşımı ve tasarım sürecinde kullanıcı-mimar ilişkisi üzerine bir yorum (Ak, 1982).

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. Çalışmanın gerçekleştiği ortamın önemini belirten Sanoff; özellikle alanda (*on-site*) yapılan atölye çalışmalarının kullanıcının kendisini rahat ve yetkin hissetmesi anlamında başarılı sonuçlara ulaştığını belirtmektedir. Sanoff'un belirttiği bu durum özellikle kullanıcının algı düzeyi ile yakından ilişkilidir. Kullanıcıların, kullandığı iletişim yöntemlerinin dışında, gerçek ve deneyimlenen mekanda gerçekleşen eylem, görsel algılama ile düşüncelerinin desteklenmesini ve bu şekilde farkındalık düzeyinin artmasını sağlamaktadır. İleride değinilecek alan yürüyüşleri, bu anlamda, atölye çalışmalarında kullanılan önemli bir teknik olarak gözlenmektedir.

Schneekloth ve Shibley (1995); birçok tasarımcı tarafından kullanılan bir yöntem olarak atölye çalışmalarını, diyalog ve ortak akıl ile bilginin elde edildiği ortamlar olarak ifade etmektedir. Araştırmacılar diğer taraftan, özellikleri ve doğasını ön plana çıkaracak biçimde atölye çalışmalarını; kullanıcılara, probleme ve sürece göre her defasında farklı sonuçlara ulaşabilen özgün süreçler olarak tanımlamaktadır. Bu nitelikleme ile atölye süreçleri önceden sonuçları kestirilemeyecek ve her koşulda aynı çıktılara ulaşılamayacak bir yöntem olarak karşımıza çıkar. Kernohan ve diğerleri (1996) ise; kullanıcıların bağlama, fiziksel ve sosyal özelliklere bağlı olarak özgün nitelikleri ile çok çeşitli deneyimsel bilgiye sahip olduklarını belirterek her atölye çalışması deneyiminin aynı şekilde özgün sonuçlara ulaşacağı düşüncesini desteklemektedir.

Diğer taraftan King ve diğerleri (1989), atölye çalışmalarını işleyiş ve kullanılan teknikler üzerinden ele alarak bu eylemi mimar ve kullanıcı arasında kurulan bir köprü olarak ifade eder. Bu anlamda kullanıcı fikirlerinin tasarımın geliştirilmesine veri olarak aktarıldığı atölye çalışmalarını; 'aktivite listelerinin oluşturulması', 'alan yürüyüşü', 'vizyon ve fikirlerin belirlenmesi', 'önceliklerin belirlenmesi', 'konsept tasarımın oluşturulması', 'sergileme ve rapor hazırlama' olarak yedi adımda tarif etmektedir (Lee, 2006). Atölye çalışmalarının işleyişine yönelik olarak Sanoff (2000) ise; 'hedeflerin belirlenmesi', 'vizyon belirleme', 'tartışma', 'özetleme', 'envanterin

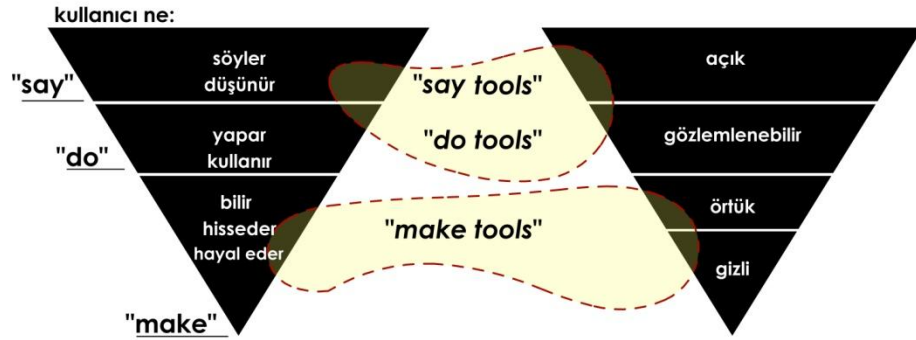
oluşturulması', 'kontrol listesi hazırlanması', 'rollerin ve görevlerin dağılımı' gibi adımlarla sistemleştirmiştir.

İşleyişe dair belirtilen bu adımlar birer yol gösterici ve bir sistem olarak atölye çalışmalarını açıklamak üzere oluşturulmuştur fakat tahmin edilebilir ki bu yönergeler mutlak bir sıra ve formatı zorunlu kılmaz. Bu tür sistem çalışmaları uygulamalarda kullanılmak üzere yol gösterici teknikler olarak görülmelidir. Burada önemli olan işleyişten çok kullanılan araçlar ve yöntemlerdir. Diyalog, etkileşim, ifade ve iletişim gibi temel kavramlar üzerinden tanımlara bakıldığında, öncelikle mimar ve kullanıcı arasında kullanılan iletişim dilinin tartışılması ve buna bağlı olarak da kullanılan araçların ve tekniklerin gözden geçirilmesi öncelikli bir çalışma sorusudur.

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 tools*' sözlü iletişim, '*do tools*' gözleme dayalı iletişim ve '*make tools*' üretmeye-yapmaya dayalı özel iletişim araçları olarak üç grupta ifade etmektedir. Bunlardan ilki olan '*say tools*'; görüşme, anket, grup toplantıları vb. gibi kullanıcıların ne söylediğinin ve ne düşündüğünün anlaşılması için kullanılan yöntemdir. İkinci olarak '*do tools*'; 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 tools*' ise; kullanıcının örtük potansiyellerinin ortaya çıkarılmasını amaçlayan ve kullanıcının ona sağlanan araçlar (*toolkits*) ile neler yapabileceğinin gözlemlendiği üretken ve özel bir yöntemdir (Şekil, 2.36).

Sanders'e göre '*make tools*' (üretmeye-yapmaya dayalı özel iletişim araçları) 'kullanıcıyla *birlikte* tasarım' için yeni bir iletişim dilidir ve tasarım sürecinde kullanılan üretim araçları, sadece kullanıcı için değil tasarımcı için de oldukça önemlidir. Bu yöntemle kullanıcının düşüncelerini, hislerini ve duygularını 'yaparak'

açığa çıkarması amaçlanırken, aynı zamanda mimarın empati kurabilmesi ve kullanıcıyı anlaması kolaylaşmaktadır. Kullanıcı açısından bakıldığında ise; kullanıcının kendisini daha iyi bir şekilde ifade edebilmesini sağlayan bu araçlar ile kullanıcının süreci benimsemesini ve bunun sonucunda da sürece katkı koyma isteğinin artmasını sağlamaktadır (Sanders, 2002).



Şekil 2.36 Kullanılan yöntem ve açığa çıkarılan özellikler, (Sanders, 2002).

Lee (2006) ise; ‘*make tools*’ yöntemini, ‘kullanıcının ellerinin kirlendiği’ ortam olarak tanımlar. Bu ifade kullanıcının tasarım sürecinde ona sağlanan araçları kullanarak, aktif biçimde üretim ve yaratma sürecine dahil olmasını vurgulamaktadır. Bu şekilde, kullanıcının yaratıcı bir aktiviteyle tasarım sürecinin gelişmesine katkı sağladığını belirten Lee, bu yöntemle ayrıca, kullanıcının süreci ‘sahiplenme/benimseme’ içgüdüsünün de arttığını ifade etmektedir.

Sanders’in ‘*make tools*’ olarak tanımladığı, kullanıcının ona sağlanan araçlarla ‘üreterek-yaparak’ kendini ifade etmesi tekniğinin; mimarlığa ait uzmanlık dilinin kullanıcı tarafından yorumlanabilir ve anlaşılabilir olmasının amaçlandığı bir eylemli iletişim dili arayışı olduğu açıkça görülmektedir. Bu şekilde kendine özgü bir iletişim diline sahip tasarım ortamı ve ancak uzmanlar arasında anlaşılır olabilen dil, mevcut araçların ve yeni tekniklerin kullanılmasıyla kullanıcı tarafından da anlaşılabilir hale gelmektedir. Bu yöntem ve araçlar aynı zamanda sözlü ve gözleme dayalı iletişim sürecinde de kullanılarak, bilginin görselleştirilmesi aracılığıyla bu yöntemlerin de gelişmesi ve ifadeli hale gelmesi sağlanmaktadır. Bu bağlamda tasarım sürecinde iletişim araçları olarak maket, iki boyutlu çizimler, üç boyutlu modelleme teknikleri,

şemalar ve grafik ifadeler kullanılırken, bu teknikler kullanıcıya sağlanan olanaklar sayesinde müdahale edilebilir ve yorumlanabilir hale gelmektedir. Kullanıcının oluşturulan maket üzerinde değişiklikler yapabilmesi, planlar üzerinde tercihlerine ve davranışlarına uygun önerilerde bulunması, üç boyutlu grafikler, fotoğraflar, şemalar ve modellemeler üzerinde ise; kendisine sağlanan grafik semboller ve diğer araçlar ile yorum yapabilmesi, bu anlamda örnek olarak gösterilebilir (Şekil, 2.37, 2.38).



Şekil 2.37 Hemşirelerin, bir kullanıcı olarak hasta odasının tasarlanmasında deneyimine ait bilgilerini maket aracılığı ile tasarım sürecine aktarması (Sanders ve Stappers 2008).

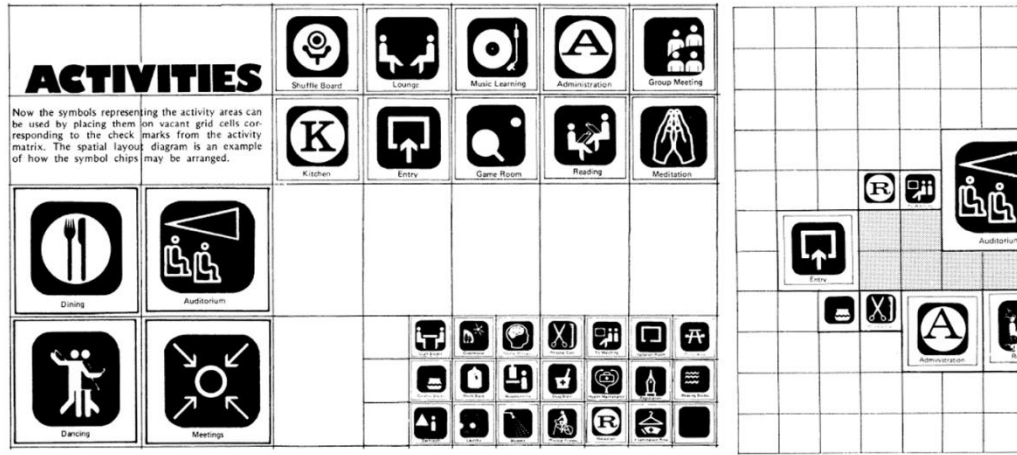


Şekil 2.38 Atölye ortamında, çalışanların gelecekte kullanacakları mekana ilişkin tasarım sürecinde grafik semboller kullanarak plan üzerinde tartışması ve düşüncelerini belirtmesi (Henry Sanoff arşivi, kişisel iletişim, 2013).

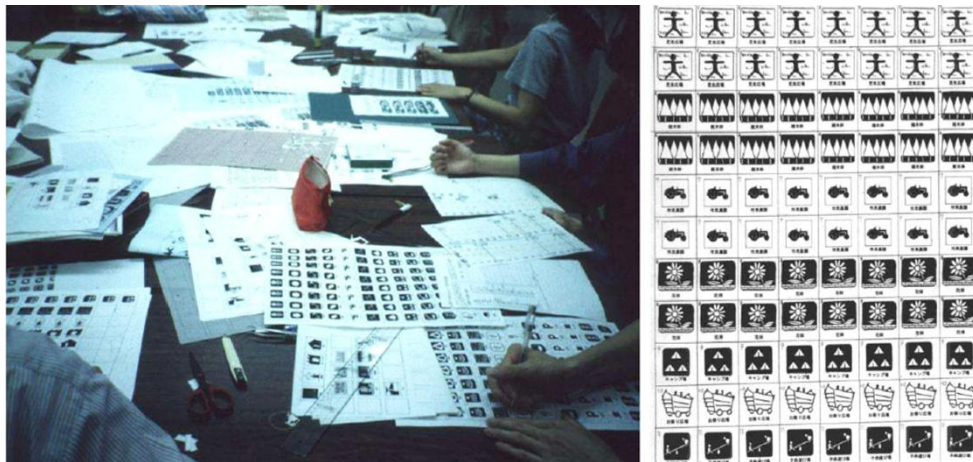
Kullanıcıyla birlikte tasarım sürecine ilişkin mimar-kullanıcı birlikteliğinde aktif kullanıcı, eylemli iletişim ve ortak dil arayışları Henry Sanoff'un çalışmalarında belirgin bir biçimde gözlenmektedir. Sanoff'a göre (2005), kullanıcıyla birlikte tasarım sürecinde çeşitli teknikler kullanılmaktadır. Çoğu standartlaşmış bu teknikler; 'anket', 'görüşme', 'odak grup toplantıları', 'haritalama' vb. gibi alan çalışmaları olup sözü edilen bu teknikler çevreye ilişkin bilgilerin edinilmesinde etkili bir biçimde kullanılmaktadır. Diğer taraftan bu yöntemler ile çevrenin genel durumuna ilişkin bilinçlenme oluşarak, kullanıcının yaratıcı düşünce kanalları tetiklenmektedir. Sanoff (2005), kullanılan tüm teknikleri sınıflandırarak; 'dolaylı yöntemler' (*indirect methods*), 'bilinçlenme yöntemleri' (*awareness methods*) ve 'grup etkileşim yöntemleri' (*group interaction methods*) olarak üç ana grupta toplamıştır.

Bu gruplamaya göre 'dolaylı yöntemler' *anket* ve *görüşme* gibi örnek kullanıcı grubundan bilgi edinilmesidir ve genellikle birebir görüşmeler ile elde edilen bilgiler anketlere göre daha iyi sonuçlar vermektedir. İkinci grup olarak belirtilen 'bilinçlenme yöntemleri'; öncelikle *ilan*, *duyuru*, *bülten* vb. gibi araçlar ile dolaylı olarak bilgilendirme yöntemi olarak ifade edilebilir. Fakat 'kullanıcıyla birlikte tasarım' sürecinde bu yöntem daha çok *alan yürüyüşleri*, *yerinde tespitler* ve *gözlemler* olarak birlikte hareket etme esasına dayanır. *Haritalama*, *fotoğraflarla belgeleme*, *özel noktaların*, *sakıncalı* ve *desteklenecek koşulların tespiti* gibi kullanıcının çevresini algılaması ve yorumlamasına dayalı aktif bir süreçtir. Bu yöntem, tasarım sürecine başlangıç için etkin bir yöntemdir. Üçüncü grup olan 'grup etkileşim yöntemleri' ise; genellikle *atölye çalışması* olarak tarif edilen ve yüz yüze gerçekleşen etkileşimli tasarım süreçlerini ifade eder. Bu yöntem kendi içinde de farklı yöntemlerle ele alınabilmektedir. Genel olarak bu yöntemler seçilmiş kullanıcılarla gerçekleşen *odak grup çalışması*, özetlenmiş ve belirli bir probleme yönelik gerçekleşen *oyun yöntemi* ve uzun süreli atölye çalışmaları şeklinde gerçekleşen *çalıştaylar* olarak sınırlandırılabilir. 'Yapma' ve 'uygulama' yaklaşımı olarak ifade edilen bu yöntemde uzmanlar ve kullanıcılar *planlar*, *fotoğraflar*, *maketler*, *üç boyutlu grafikler* üzerinde birlikte çalışarak alternatifler keşfetmektedir (Sanoff, 2005).

Yukarıda belirtilen yöntemlerin gerçekleştirilmesi için kullanılan teknik ve araçlar oldukça önem kazanmaktadır. Bu bağlamda, kullanıcıyla birlikte gerçekleşen atölye ve tasarım süreçlerini özellikle ‘oyun’ (*gaming*) olarak ifade eden Sanoff, iletişim sürecinde kullanıcının yabancı olmadığı araçları ve ifadeleri kullanmaktadır. Bu şekilde kullanıcı, kendisini rahat hissedebildiği ortamda oyun panoları ve kullanım oyunları gibi aktivitelerle, deneyim ve görüşlerini uzmanlara iletebilmektedir. Bu bağlamda özellikle grup etkileşim ortamı olarak tanımlanan atölye süreçlerinde grafik ifadeler, semboller, görüş kartları vb. gibi araçlar ve ifade teknikleri kullanılarak mimarın uzmanlık dilinin kullanıcı tarafından yorumlayabileceği düzeyde kavrandığı görülmektedir (Şekil, 2.39, 2.40, 2.41).



Şekil 2.39 Kullanıcının eylemlerini ifade etmesi için hazırlanan semboller (Henry Sanoff arşivi, kişisel iletişim, 2013)



Şekil 2.40 Kullanıcının atölye ortamında sembolleri kullanması ve eşleştirmesi (Henry Sanoff arşivi, kişisel iletişim, 2013)



Şekil 2.41 Atölye ortamında pano tekniği ile kullanıcılar tarafından kullanım olasılıklarının belirlenmesi (Lee, 2006).

Gözlemediği gibi hem Sanders, hem de Sanoff, ‘kullanıcıyla birlikte tasarım’ sürecinde öncelikle iletişim diline önem vererek, yeni yöntemlerin ve bunlara bağlı olarak geliştirilmesi gereken araçların varlığını vurgulamaktadırlar. Bu anlamda her iki yaklaşıma bakıldığında, oluşturulan ana başlıklar ve bunların içerikleri arasında hem işleyiş hem de yöntem açısından benzerliklerin varlığı görülmektedir. Öyle ki Sanders’in ‘say tools’ ile Sanoff’un ‘dolaylı yöntem’ ifadeleri içerik olarak birbirleriyle örtüşmektedir. Her iki yöntem de sözlü iletişim ve alan araştırma tekniklerini içermektedir. Benzer şekilde ‘do tools’ ile ‘bilinçlenme yöntemleri’ gözleme dayalı iletişimi, ‘make tools’ ile “grup etkileşim yöntemi” ise üretken bir doğa tarifiyle içerik ve kullanılan yöntemler açısından birbirleriyle örtüşmektedir.

SANDERS	SANOFF
"SAY TOOLS"/ SÖYLE, ANLAT Sözlü iletişim, Anket, Görüşme, Grup toplantısı	DOLAYLI YÖNTEMLER "INDIRECT METHODS" Sözlü iletişim, Anket, Görüşme, Bilgilendirme toplantısı
"DO TOOLS"/ YAP, GÖSTER Gözleme dayalı iletişim, Algılama, Tepitler, Tercihler, Yorumlar belirtilir.	BİLİNÇLENME YÖNTEMLERİ "AWARENESS METHODS" Gözleme dayalı iletişim, Alan yürüyüşleri, Farkındalık turları, Bilinçlenme.
"MAKE TOOLS"/ ÜRET Üretken iletişim, Atölye Yaparak ifade, Aktif kullanıcı, Operasyonel doğa	GRUP ETKİLEŞİM YÖNTEMLERİ "GROUP INTERACTION METHODS" Üretken iletişim, Atölye, Yaparak ifade, Aktif kullanıcı, Operasyonel doğa

Şekil 2.42 Sanders ve Sanoff’un belirttiği metotların içerikleri ve örtüşen özellikleri

Buraya kadar olan süreçte ‘kullanıcıyla *birlikte* tasarım’ yaklaşımının analizi yapılırken; süreç, ağırlıklı olarak kullanıcı ve onun özellikleri üzerinden bir tarifle kavranarak ifade edilmiştir. Fakat söz konusu tasarım süreci hem kullanıcı hem de mimar açısından farklı özellikleri ve araçları var etmektedir. Sanders (2002) kullanıcı ile birlikte deneyimlenen tasarım süreçlerinde kullanıcıların tasarım sürecinin önemli ögesi haline geldiğini belirtirken, aynı zamanda tasarımcıların ve araştırmacıların da rollerinin ve özelliklerinin değiştiğini belirtmektedir. Dolayısıyla kullanıcıyla birlikte tasarım yaklaşımında bir diğer önemli bakış açısı mimarın konumunun, özelliklerinin ve rolünün tartışılmasıdır.

Daha önceki bölümlerde de ifade edildiği gibi, geleneksel tasarım süreci anlayışında otoriter ve karar verici konumdaki mimar, kullanıcı katılımı fikrini benimseyerek, zamanla kullanıcıyla yakın ilişkiler kuran ve gözlemler üzerinden kullanıcıya yaklaşan bir konuma gelmiştir. ‘Kullanıcıyla *birlikte* tasarım’ sürecinde ise mimar, uzman ve karar verici ana özelliğini; ‘organize eden’, ‘yönlendiren’, ‘dinleyen’, ‘yorumlayan’ vb. gibi yeni roller ve özellikler ile desteklemektedir. Bu anlamda Gillem ve Gordon (2010) mimarın teorik ve profesyonel bilgisinin yanı sıra bu süreçte sahip olması gereken özellikleri ‘yöneten’ ve ‘belgeleyen’ olarak vurgulamaktadır. Burada yöneten özelliği ile doğru soruları soran, her türlü görüşü dinleyen ve yorumlayan, alternatifleri değerlendiren bir mimar vurgusu yapılmaktadır. Diğer taraftan belgeleyen özelliğiyle ise, tüm bu süreçte oluşan fikirlerin, görüşlerin ve yorumların önemli olduğu düşüncesinin altı çizilerek, mimarın bu anlamda bilgileri kayıt altına alması ve efektif bir şekilde gruplandırması gerektiği ifade edilmektedir. Dolayısıyla profesyonel otonominin her zaman var olduğu bu süreçte mimarın tasarlayan olarak rolü değişmese de tasarım sürecini kavrama biçimine ve kullanılan yöntemlere bağlı olarak konumunun değiştiği görülmektedir.

Öncelikle mimar, sözü edilen tüm bu atölye süreçlerini organize eden, yöneten, yorumlayan ve değerlendiren bir konumda varlık göstermektedir. Temel amacı kullanıcıya ait verilerin doğrudan kullanıcı tarafından tasarım sürecine aktarılması olan bu süreçte mimar, elde ettiği deneyime dayalı bilgileri, tercihleri ve yorumları

tasarım sürecine aktararak bu veriler ışığında tasarımı oluşturmaktadır. Karşılıklı iletişim ve etkileşime dayalı gerçekleşen bu işleyişte mimar; maket, simülasyon, üç boyutlu model gibi bilgisayar teknikleri ve sanal gerçeklik araçları yardımıyla temsiller ve görselleştirmeler yaparak kullanıcının tasarımı tecrübe etmesine, değerlendirmesine ve geliştirmesine olanak sağlamaktadır.

Görüldüğü gibi atölye süreçlerinde işleyiş; veri toplama, ifade etme, tasarı (eskiz), görselleştirme, değerlendirme, tasarım ve geliştirme olarak bir sıralamada gerçekleşmektedir. Bu işleyişte kullanıcı ve mimara ait görevler belirli olup sınırlar net bir şekilde görülmektedir. Öyle ki mimar uzman olarak veri toplar, görüşleri ve tercihleri belirler, yorumlar ve tasarımı olgunlaştırır; kullanıcı da deneyimlere dayalı uzmanlık bilgisi ile tasarım sürecine sözü edilen verileri doğrudan aktararak kendisine uygun mekanların oluşturulmasına ve üretilmesine katkı sağlar.

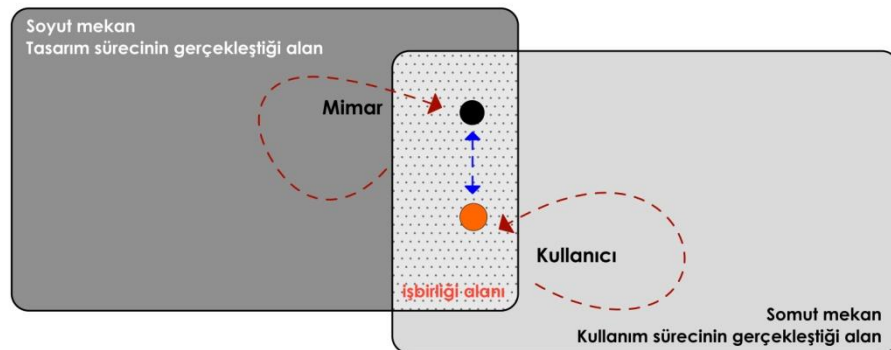
Sanoff (2000), bu ilişkide kullanıcıyı bir uzman olarak tanımlamakta ve mimarlar ile kullanıcıların farklı türde bir uzmanlığa sahip olduklarını vurgulayarak bu ilişkiyi şu şekilde belirtmektedir: “Profesyonellerin kullanıcılardan farklı bir uzmanlığı vardır. Kullanıcı problemi tanımlama konusunda uzmandır, çözme konusunda değil. Tüm katılımcıların tasarım sürecinde kendi uzmanlıklarını paylaşması durumunda ortaklık verimli olmaktadır” (s.23). Sanoff’un bu ifadesi, ‘kullanıcıyla *birlikte* tasarım’ anlayışının genellikle mimarın uzmanlık alanına ve tasarımcı özelliğine bir müdahale olarak algılanmasının karşısında sınırları net bir şekilde belirtmesi ve bu sürecin niyetini açıkça anlatması açısından oldukça önemlidir.

Özetle, ‘kullanıcıyla *birlikte* tasarım’; tasarlama ve uygulama süreçlerinin sonucunda oluşan mekanı deneyimleyen kullanıcıların; sürecin başında, sahip oldukları davranış ve deneyime dayalı bilgilerle bir uzman olarak değerlendirilip sürece katkı sağlaması düşüncesidir. Bu durum mimara ait teorik ve uzmanlık bilgisinin kullanıcıya ait yaşamsal ve kullanıma dayalı bilgilerle desteklenerek daha yaşanabilir ve sürdürülebilir yaşam çevreleri oluşturma arayışıdır. Bu amaçla mimar ve kullanıcının iletişimi artarak bu iletişimi sağlayacak yeni yöntem, araçlar ve dolayısıyla da yeni bir iletişim dili oluşturulmaktadır.

Bu noktada kullanıcı katılımı düşüncesiyle kavranan ‘kullanıcıyla *birlikte* tasarım’ anlayışında tartışılan yaklaşımların genel özellikleri şu şekilde sıralanabilir.

1. Tasarım süreci somut mekanda operasyonel ve üretken bir doğada gerçek kullanıcılar ile gerçekleşir.
2. Kullanıcıyla birlikte tasarım anlayışı atölye ortamlarında gerçekleşir. Her atölye probleme, kullanıcıya ve amaçlara göre farklı sonuçlara ulaşır.
3. Kullanıcı profili belirlidir ve kullanıcı deneyime dayalı bilgilerinin varlığı önemsenerek ‘uzman’ - ‘ortak’ olarak değerlendirilir.
4. Kullanıcı ve mimar arasında anlaşılabilir iletişim dili oluşturulur.
5. Kullanılan tasarım araçları yorumlanarak yeni araçlar ve yöntemlerle desteklenir.
6. Kullanıcı, ona sağlanan araçlar ile kendisini kolaylıkla ifade edebilir.
7. Karşılıklı etkileşim ve iletişim ortamında doğrudan bilgi alışverişi sağlanır.
8. Kullanıcı aktif, üretken ve eylemli olarak doğrudan katılım gösterir.
9. Kullanıcı problemi tanımlarken uzmandır, problemi çözmede değil.
10. Mimar uzman ve profesyonel otonominin yanı sıra yöneten, yorumlayan, dinleyen, öğrenen, öğreten vb. gibi birçok özellikle tanımlanır

Ayrıca ‘kullanıcıyla *birlikte* tasarım’ yaklaşımında mimar ve kullanıcıların değişen konumları ve iletişimin artmasına bağlı ‘işbirliği alanı’ olarak belirtilen soyut-somut mekan ara kesitine yakınlaşmalar şekil 2.43’de ifade edilmiştir.



Şekil 2.43 Kullanıcıyla *birlikte* tasarım yaklaşımında aktörlerin değişen ve birbirlerine yakınlaşan konumları, iletişime bağlı olarak artan ilişkiler ve tasarım sürecine etkileri.

2.2.3.3 Genel Değerlendirme

Günümüzde sıklıkla başvuru alan ‘kullanım sonrası değerlendirme çalışmaları’ kullanıcının deneyimlediği mekan ile ilişkisini irdeleyerek, kullanıcı memnuniyetlerinin anlaşılmasını ve bir sonraki tasarım çalışmalarında bu tespitlerin veri olarak kullanılmasını amaçlamaktadır. Sözü edilen bu durum, bir anlamda tasarım sürecinde sorulması ve tespit edilmesi gereken kullanıcılara ait deneyime dayalı verilerin sürecin en sonunda önemszenmesidir. Ayrıca mekanın asıl öznesi olan kullanıcılar ancak sürecin en sonunda uygulanmış ve üretilmiş mekan ile ilişki kurabilmektedir.

Mimari tasarım sürecinde kullanıcı katılımı anlayışına bakıldığında, en belirgin düşüncenin mimar ve kullanıcı arasındaki bağın/ilişkinin güçlendirilmesi olduğu açıkça gözlenmektedir. Bu düşünce; mekanı gelecekte kullanacak potansiyel kullanıcıların, tasarım sürecinin başından itibaren belirli aşamalarda, çeşitli düzeylerde ve farklı yöntemlerle tasarım sürecine dahil edilmesi arayışlarıyla gerçekleşmektedir. Bu şekilde kullanıcıya ait deneyim ve davranış özelliklerine ait bilgi ile mimarın sahip olduğu teorik ve uzmanlık bilgisi örtüşerek; sonuçta oluşturulması amaçlanan mekanın kullanıcı ve onun yaşantısı ile uyumu arttırılmaya çalışılmaktadır. Ayrıca bu mekanın tasarlanma süreci kullanıcının doğrudan ya da dolaylı olarak katılımıyla gerçekleştiğinden, mekan kullanıcı tarafından benimsenmekte, korunmakta ve bu şekilde sürdürülebilir yaşam çevrelerinin oluşması sağlanmaktadır. Dolayısıyla tasarım sürecinde kullanıcı katılımı anlayışı, profesyonel bilgi ve deneyime dayalı bilginin çakıştırılmasıyla güçlenen ‘mimar-kullanıcı’ ilişkisi, ‘kullanıcı-mekan’ uyumunu da olumlu etkilenmektedir (Şekil 2.44).

Diğer taraftan tasarım sürecinde kullanıcı katılımının nasıl gerçekleştiğine bakıldığında ise, katılım kavramının ele alınması, yorumlanması ve kullanıcının bu sürece dahil edilmesi anlamında farklı yöntemler ve yaklaşımlar gözlenmiştir. Bu bağlamda yapılan sınıflandırmada; kullanıcı için tasarım ve kullanıcıyla birlikte tasarım olmak üzere iki ana yaklaşım belirlenerek; kullanıcı katılımı kavramının

Şekil 2.44 Mimarlık eyleminde ilişkiler sistemi ve tasarım sürecinde kullanıcı katılımının kullanıcı-mimar ve kullanıcı-mekan ilişkilerine etkileri.

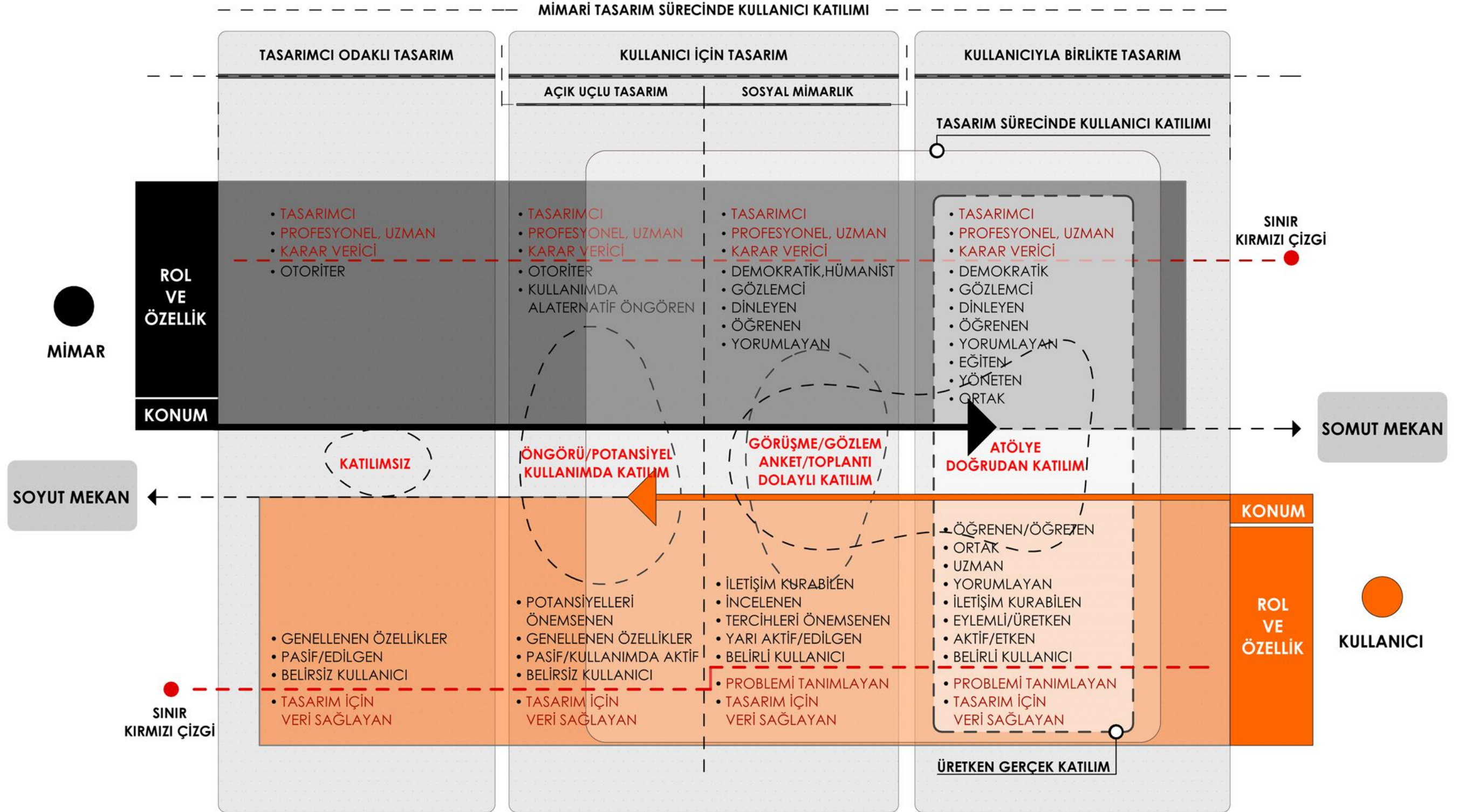


Bu çalışma; kullanıcı katılımı yaklaşımında, kullanıcı ile mimarın en üst düzeyde iletişim ve etkileşim sağlayabildiği ‘kullanıcıyla *birlikte* tasarım’ anlayışını gerçek ve üretken kullanıcı katılımı olarak yorumlamaktadır. Şekil 2.45’de sözü edilen kullanıcı katılımı yaklaşımları bir grafik üzerinde ele alınarak, gerek kullanıcı ve mimarın süreçteki rolleri, gerekse bu iletişim ortamındaki konumları ve özellikleri ifade edilmiştir. Bu şekilde kullanıcının bir taraftan konumu, rolü ve tanımlanan yeni özellikleri belirtilirken, aynı zamanda, kullanıcı ve mimarın bu süreçteki sınırları ve tartışılmaz-müdahale edilemez değerleri ortaya konulmuştur. Tüm bu irdelemenin sonucunda “gerçek ve üretken kullanıcı katılımı” yeri ve nitelikleri ile belirtilmiştir.

Ayrıca çalışma; irdelenen kullanıcı katılımlı yaklaşımlarından kullanıcıyla birlikte tasarım arayışlarını, günümüz iletişim ve teknoloji çağında en verimli sonuçları var edebilecek katılım yöntemi olarak değerlendirmektedir. Teknolojinin sağladığı iletişim olanakları da haberdar olma, bilgilenme, tepki gösterme ve organize olma gibi katılımı oluşturacak ve tartışılabilir düzeyde bilgiyi var edebilecek araçlar olarak belirginleşmektedir.

Bu noktada tartışılması gereken konu, kullanıcıyla birlikte tasarım anlayışının gerçekleşebilme boyutudur. Teorik anlamda yöntem ve araçları ifade edilerek ortaya konulan bu yaklaşımının, pratikte nasıl uygulandığı, hangi problemleri konu edindiği ve ne gibi zorluklarla karşılaştığı ile ilintili olarak, sınanmış deneyimlerin bilgi tabanına başvurmak gerekmektedir. Bu şekilde gerçekleşmiş ve başarılı sonuçlara ulaşmış pratiklerin geçtiği yollar, izlediği süreçler, kullandığı araçlar irdelenerek, kullanıcıyla birlikte tasarım fikri desteklenecektir.

Bu anlamda bir sonraki bölümde; farklı ölçeklerde, farklı problemleri konu edinmiş ve kullanıcı profilleri açısından farklı karakterlere sahip katılımlı süreç örnekleri incelenerek, hedeflenen model için altlık hazırlanmaya çalışılacaktır.



Şekil 2.45 Kullanıcıyla birlikte tasarım sürecinde mimarın ve kullanıcının konumları, rolleri, özellikleri, sınırları ile iletişim biçimlerinin değerlendirilmesi.

BÖLÜM ÜÇ

MİMARİ TASARIM SÜRECİNDE KULLANICI KATILIMLI DENEYİMLER VE MODEL ÖNERİSİ

3.1 Katılımlı Tasarım Uygulamalarının Süreç Değerlendirmeleri

Bu bölümde, mimarlık eyleminde kullanıcı katılımlı yaklaşımlara ilişkin sınanmış, gerçekleşmiş ya da kısmen gerçekleşmiş deneyimler irdelenecek ve değerlendirilecektir. Mimarlık eyleminde kullanıcı katılımı; karar, tasarım, uygulama ve kullanım olmak üzere çeşitli aşamalarda gözlenmesine karşın bu çalışma kapsamında ağırlıklı olarak mimarlık eyleminin tasarım sürecinde gerçekleşen kullanıcı katılımlı deneyimlere yer verilecektir. Bu noktada; özellikle kullanıcının aktif ve üretken olarak, doğrudan katılımının gözleendiği deneyimler önem kazanmaktadır. Dolayısıyla irdelenecek deneyimlerin seçiminde ‘kullanıcıyla birlikte tasarım’ fikri en belirgin ölçüt olarak değerlendirilmiştir.

Bunun yanı sıra, irdelenecek kullanıcı katılımlı uygulama deneyimleri 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 gözleendiği deneyimler belirlenmiştir. 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 verilecektir.

Bu noktada seçilen deneyimlerin irdelenme yöntemi önem kazanmaktadır. Çalışma kapsamında irdelenecek kullanıcı katılımlı tasarım süreci deneyimlerini; kolay analiz edebilmek, bütüncül bir okumayla kavranabilmelerini sağlamak ve belirlenen nitelikleriyle anlaşılır bir şekilde ifade edebilmek amacıyla, bir ‘değerlendirme tablosu’ oluşturulmuştur. Bu *değerlendirme tablosu* ana başlıklarıyla;

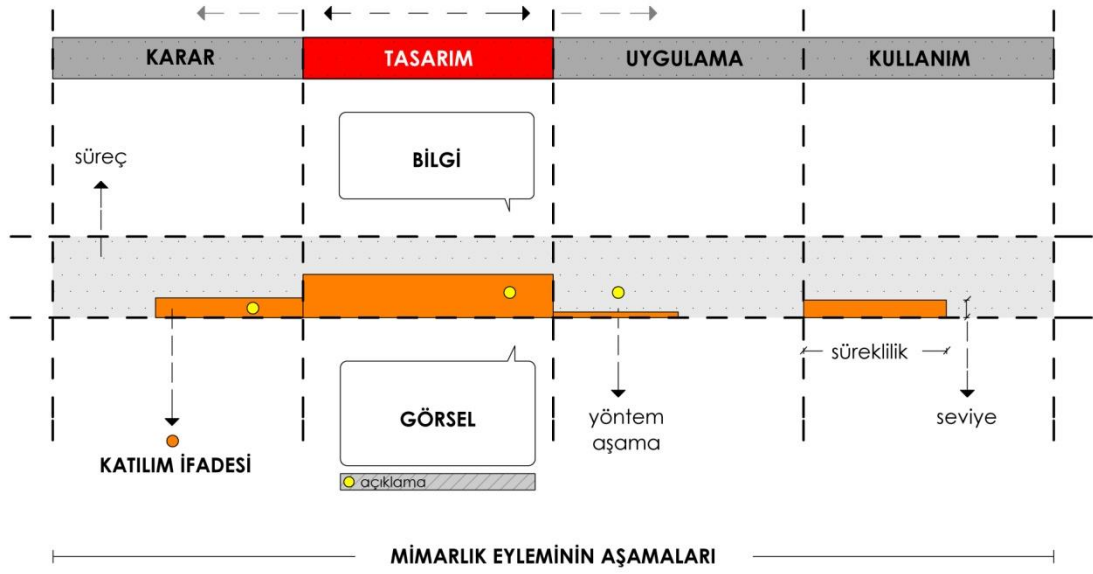
künye, kullanıcı özellikleri, mimarın özellikleri, katılımcı süreç özellikleri, görseller ve değerlendirme-sonuç bölümlerinden oluşmaktadır (Şekil 3.1).

‘Değerlendirme tablosu’nda tasarım sürecinde kullanıcının ve mimarın özellikleri ile süreçte kullanılan yöntem, araç ve teknikler özetlenerek ifade edilmiş ve bu bilgiler söz konusu deneyimin tasarım sürecine ilişkin görselleri ile desteklenmiştir. Tüm bu ifadelere ek olarak, söz konusu tabloda *tasarım sürecine, kullanıcı katılımına, mimarın özelliklerine ve kullanılan yöntemlere* dair değerlendirmelere yer verilerek, kullanıcı katılımlı deneyim kısaca tartışılmıştır. Ayrıca irdelenecek kullanıcı katılımlı uygulama deneyimlerinin değerlendirilebilmesi ve mimarlık eyleminin bütününde kullanıcı katılımının ifade edilebilmesi amacıyla bir ‘süreç haritası’ kurgulanmıştır. Bu *süreç haritasında* mimarlık eyleminin karar, tasarım, uygulama ve kullanım aşamaları belirtilerek; bu aşamalarda kullanıcı katılımının yoğunluğu ve sürekliliği ifade edilmiştir. Böylece tasarım süreci dışındaki diğer aşamalarda da kullanıcı katılımı ve sürece etkisi değerlendirilmiştir. Her bir deneyim için ayrı olarak hazırlanan bu ‘süreç haritası’ ‘deneyimin özellikleri’, ‘kullanılan yöntem’, ‘süreci ifade eden görseller’ ve ‘kısa bilgiler’ ile desteklenerek bir tablo haline getirilmiştir. Bu şekilde ‘kullanıcı katılımlı uygulama deneyimleri’nin süreçlerini ifade eden görsellere ayrıca yer verilmeyerek, bu görseller ‘süreç haritasında’ ilgili aşamada açıklamalar ile desteklenerek belirtilmiştir (Şekil 3.2).

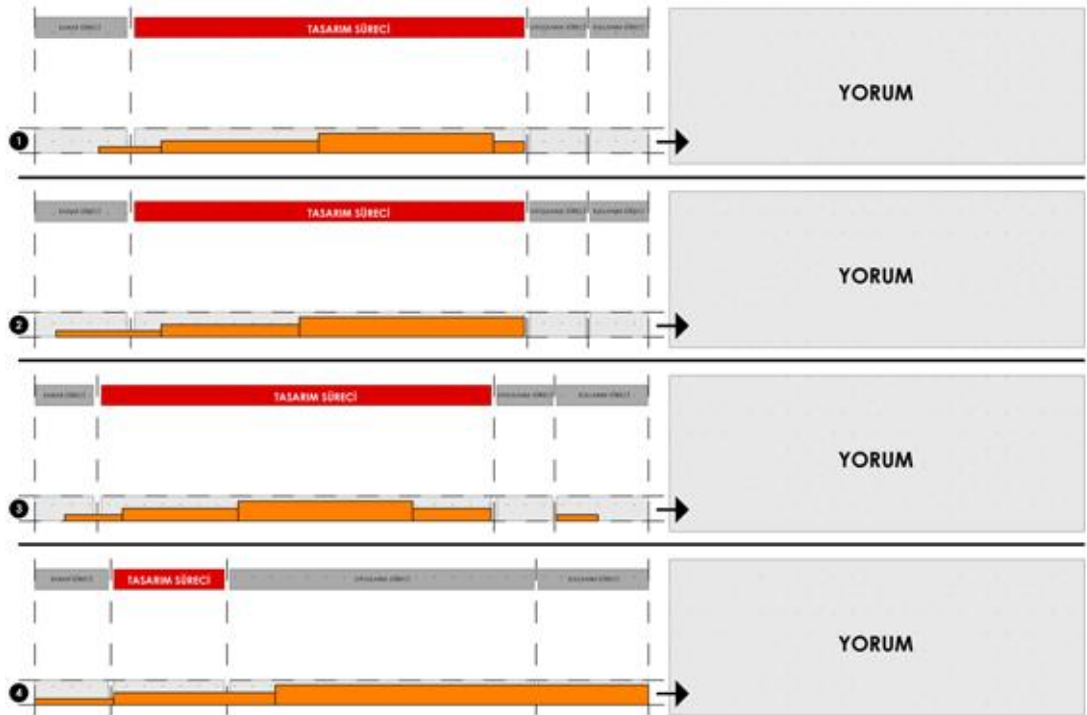
Son olarak sözü edilen ‘süreç haritası’, tüm deneyimlerin bir arada ifade edildiği ayrı bir tablo haline getirilerek; deneyimler birbirleri ile kıyaslanmış ve kullanıcı katılımının hangi aşamalarda, hangi yöntemlerle ve hangi yoğunlukta gözlemlendiği tespit edilerek, bu gözlemler yorumlarla desteklenmiştir. Bu şekilde genel bir değerlendirme yapılarak, irdelenen deneyimler; hedefler, yöntemler ve araçlar gibi unsurlar üzerinden ortak noktaları belirlenerek ortaya konulmuştur. (Şekil 3.3).

DENEYİM 1, YIL			
<u>MİMAR</u>	<u>YER</u>	<u>İŞLEV</u>	<u>UYGULAMA</u>
<u>KULLANICI ÖZELLİKLERİ</u>		<u>KATILIMLI SÜREÇ ÖZELLİKLERİ</u>	
<u>KATILIMCI PROFİLİ</u>		<u>AMAÇ</u>	
<u>KATILIM AŞAMASI</u>		<u>TASARIM YAKLAŞIMI / SÜRE</u>	
<u>KATILIM AMACI</u>		<u>YÖNTEM</u>	
<u>KATILIM DÜZEYİ</u>			
<u>MİMAR/TASARIMCI ÖZELLİKLERİ</u>		<u>ARAÇ</u>	
		<u>TEKNİK</u>	
<u>GÖRSELLER</u>			
<u>DEĞERLENDİRME / SONUÇ</u>			

Şekil 3.46 Deneyimlerin incelenmesinde kullanılan ‘değerlendirme tablosu’ örneği.



Şekil 3.47 Katılımın gözlemlendiği aşamaların ifade edileceği 'süreç haritası' örneği.



Şekil 3.48 Karşılaştırmalı 'süreç haritası' değerlendirme ve yorumlama tablosu örneği.

3.1.1 Southeastern Waterworks Community Art Center

Bu bölümde yer alan ‘*Southeastern Waterworks Community Art Center*’ projesine ait bilgiler ve görseller; Henry Sanoff’la gerçekleştirilen kişisel iletişim sonucunda, yazar tarafından iletilen ‘*Democratic Design: Participation Case Studies in Urban and Small Town Environments*’ kitap içi bölümden ve diğer dokümanlardan yararlanılarak aktarılmıştır.

▪ Genel Bilgi

Girişimci sanatçıları yetiştirmek, halkın sanat eğitime yönelmesini sağlamak ve şehir merkezini bu tür işlevler ile canlandırmak amacıyla Kuzey Carolina’nın Lumberton şehri için bir gelişim planı hazırlanmıştır. Sanatsal etkinlikler için tasarlanmış mekanların azlığı ve performansa ayrılmış halka açık stüdyo, sergi, atölye vb. gibi mekanların eksikliği üzerine geliştirilen bu düşünceyle, şehir merkezinde sanat için uygun boş tesislerin belirlenmesi ve sanatsal etkinlikler için uygun biçimde dönüştürülmesi planlanmıştır.

Bu planlama sürecinde Kuzey Carolina Sanat Konseyi hem karar hem de tasarım aşamasında katılımlı bir süreç öngörmüştür. Bu amaçla çarşı yürüyüşleri yapılarak ve yerel sanatçı grupları ve halk ile görüşmeler gerçekleştirilerek vizyon belirlenirken; mekan programlarının ve gereksinimlerin de belirlenmesi girişimlerinde bulunulmuştur. Gerçekleştirilen halk toplantıları sonucunda Lumberton Şehri Robeson Sanat Konseyi’nin işbirliğiyle Su Filtreleme Tesisi’nin bir sanat merkezi olarak kullanılması teklif edilmiş ve bu teklif 6000 dolarlık tesis uygulanabilirlik çalışması hibesiyle ödüllendirilmiştir. Söz konusu teklif, bir halk sanat merkezinin amacının keşfedildiği birçok halk toplantısının sonucu gerçekleşmiştir (Şekil 3.4).

Kuzey Carolina Sanat Konseyi’nin desteğiyle yürütülen halk katılımı süreci, bu proje için hayati bir önem taşımakta olup bu sürecin amacı proje ihtiyaç ve zorluklarını, konum avantajlarını ve projenin fonksiyonel gereksinimlerini tanımlamak olarak belirtilmiştir. Bu hedeflere ulaşabilmek için 1990 yılından bu

yana boş olan Su Filtreleme Tesisi'nin yenilenmesi ve sanat merkezine dönüştürülmesi amacıyla, mimarlar Henry Sanoff ve Graham Adams, halk katılımı sürecini yönetmek için seçilerek, danışman olarak görevlendirilmiştir.



Şekil 3.49 Mevcut Su Filtreleme Tesisin dış-iç mekan görünümleri ve iç mekan galeri eskizi (Sanoff, Kişisel iletişim, 2013).

Tasarım sürecinin ilk adımı Lumberton'un merkezine ve mevcut Su Filtreleme Tesisi'ne yapılan bir yürüyüş turu ve Lumberton Şehri Robeson Konseyi tarafından sunulan öneri programa ilişkin gereksinimlerin netleştirilmesi çalışmalarıdır. Bu anlamda danışmanlar, sanat merkezinde yer verilecek bazı anahtar fonksiyonları belirlemek için sanatla ilgili çeşitli topluluk üyeleri ile bir dizi anket çalışması ve görüşme gerçekleştirmiştir. Tipik anketler ve veri formları aracılığı ile arzulanan fonksiyonlara ilişkin detaylı bilgiler elde edilerek, merkez fonksiyonlar ve bunlar için gereken alanları içeren bir başlangıç listesi hazırlanmıştır. Bu bilgiler tasarım sürecinde yer almak isteyen tüm bireylere ve gruplara açık olan halk atölyesi için temel veriler olarak değerlendirilmiştir.

Lumberton Belediyesi'nde yapılan atölye çalışmaları; İlçe Sanat Konseyi üyeleri, yerel sanatçılar, ilgili yerel halk ve UNC Pembroke Sanat Fakültesi'nden üyeler olmak üzere kırktan fazla kişinin katılımıyla gerçekleşmiştir. Atölye çalışmalarında katılımcılar, dört kişilik gruplar halinde tartışarak görüşlerini paylaşmıştır. Katılımcılar onlara sunulan ölçekli planlar ve her biri yaklaşık dokuz metre kareye denk gelen ölçekli işlev sembolleri aracılığıyla, sanat merkezinin fonksiyonları ve işlevler arası ilişkiler için uygun yerleşim alternatifleri üretmiştir. Bu tartışma ve üretim sürecinde katılımcılar tarafından on tane plan alternatifi oluşturulmuştur. Alternatiflerin sunumlar ile tartışılması sonucunda, 'sanatçıların meskenlerinin yeri', 'sergi holü, algısı ve konumu' ile ilgili benzerliklerin yanı sıra birçok tasarım teklifinde 'heykel bahçesi', 'çocuk bahçesi', 'kafe' ve 'teras' gibi dış alan kullanımlarına ilişkin ortak düşünceler gözlenmiştir.

Sonuçta mimarlar tarafından değerlendirilen ve yorumlanan öneriler ile oluşturulan tasarım teklifi, atölye katılımcılarının genel fikrini yansıtmaktadır. Örnek olarak; ana girişten bakılınca, aşağıda sanatçıların meskenleri ile birlikte sergi/kokteyl alanı, girişten itibaren tamamen görülebilmektedir ve hemen yanında bir dış mekan heykel bahçesi bulunmaktadır. Benzer şekilde bir mutfak ve bir kafe zemin katta güneye bakan ve mutfaktan hizmet götürülen bir dış mekan kafe kullanımıyla çevrelenmiş olarak önerilmiştir. İkinci kat lobisi ek bir sınıf ve stüdyo alanı ile hemen yanında birinci katın çatısında bulunan bir açık hava terası ile ana girişe yukarıdan bakacak şekilde tasarlanmıştır.

Yaklaşık iki ay süren alan ve atölye çalışmalarının sonucunda elde edilen öneriler ışığında projelerin hazırlanmasına başlanmış ve kısa sürede projeler tamamlanmıştır. Projenin uygulanması için gereken iki milyon dolarlık bütçenin ilk etapta aktarılan bir milyon dolarlık bölümü ile gerekli tadilatlar, temizlikler vb. gibi çalışmalar yapılarak yapı kısmen özel etkinlikler için kullanıma açılmıştır. Ancak bütçenin kalan bölümü henüz kaynak olarak aktarılamadığından uygulama tamamlanamamış olup süreç halen devam etmektedir (Sanoff, Kişisel iletişim 2013).

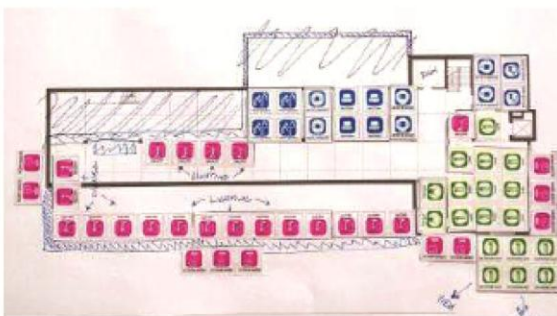
▪ *Cıkarımlar ve Yorumlar*

Lumberton’da boş bir tesisin sanat merkezine dönüştürölmesi sürecinde gözlemlenen söz konusu katılımlı uygulama süreci; hedeflerine, yöntemine, araçlarına ve sonucuna bakılarak değeriendirilebilir. 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; diğeri taraftan oluşturulması düşünölen mekana ilgilerinin arttırılması amaçlanmaktadır. Bu durum kullanılan yöntemi ve buna bağılı olarak da araçları olumlu etkilemektedir. Öyle ki; ‘anket’, ‘farkındalık yürüyüşü’(awareness walk), ‘görüşme’, ‘toplantı’ ve ‘atölye’ süreçlerinin belirgin biçimde gözlemlendiğı deneyimde, araçlar da ‘ölçekli plan çizimleri’ ve ‘ölçekli işlev grafikleri’ olarak basitçe tanımlanmıştır. Ayrıca tasarım probleminin var olan bir mekanın dönüştürölmesi olması, probleme konu olan verilerin somut mekan üzerinden algılanabilir ve kavranabilir durumu, katılımcıların öneriler üretecekleri mekanı birebir deneyimlemelerine, çevre ilişkilerini değeriendirmelerine ve algılar üzerinden düşünceler geliştirebilmelerine olanak sağlamıştır.

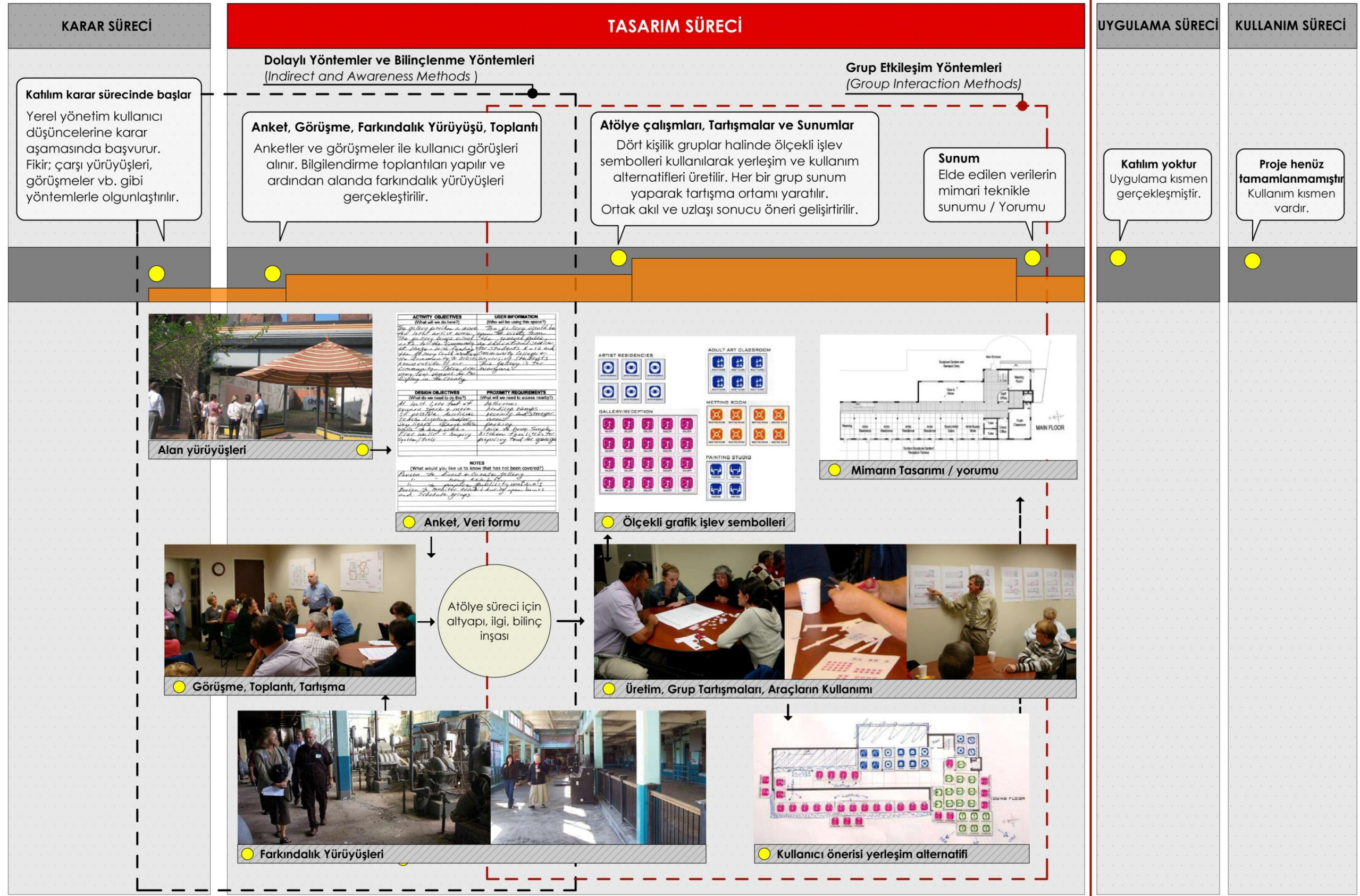
Sonuçta ulaşılan nokta bir ortak akıl ürünüdür. Özellikle iç-dış kullanım ilişkileri ve mekanın algılanması üzerine kullanıcı görüşleri belirginleşmiştir ve tasarımcı bu verileri değeriendirerek tasarımı olgunlaştırmış ve sonuçlandırmıştır. Ayrıca yerellik, ilişkilerin ve iletişimin halk arasındaki düzeyi ve ölçek anlamında yaşanan çevrenin tanımlı ve kavranabilir boyutu; çalışmanın katılımlı bir yöntemle gerçekleştirilmesine olanak sağlayan önemli faktörler olarak gözlenmektedir.

Tablo 3.1’de deneyimin genel özellikleriyle ifade edildiğı ‘değeriendirme tablosu’ ve Tablo 3.2’de ise deneyime ilişkin görsellere yer verilerek hazırlanan ‘süreç haritası’ görölmektedir.

Tablo 3.1 Southeastern Waterworks Halk Sanat Merkezi Projesi değerlendirme tablosu.

SOUTHEASTERN WATERWORKS COMMUNITY ARTS CENTER, 2007 "Su Filtreleme Tesisi Halk Sanat Merkezi"			
MİMAR Henry Sanoff Graham Adams	YER Lumberton, Robeson Bölgesi Kuzey Carolina, USA	İŞLEV Dönüştürme, Yeniden Kullanım	UYGULAMA Kısmi
KULLANICI ÖZELLİKLERİ		KATILIMLI SÜREÇ ÖZELLİKLERİ	
KATILIMCI PROFİLİ Belirli, tanımlı kullanıcı grubu: Sanat Konseyi üyeleri, yerel sanatçılar, ve yerel halk üyeleri		AMAÇ Projenin fonksiyonel gereksinimlerini doğru tanımlamak,kullanıcıyı teşvik etmek	
KATILIM AŞAMASI Karar süreci sonları ve tasarım sürecinin tanımlama evresi		TASARIM YAKLAŞIMI "Kullanıcıyla birlikte tasarım"	
KATILIM AMACI Tercih ve görüş bildirme, beklentileri belirtme kullanım, yerleşim ve ilişki önerileri geliştirme		YÖNTEM Dolaylı yöntem; Anket, kullanıcı ve sanatçılar ile görüşme Bilinçlenme yöntemi; alan yürüyüşü, bilgilendirme toplantısı Grup etkileşimi; Atölye, üretken ortam	
KATILIM DÜZEYİ Doğrudan, aktif ve üretken		ARAÇ Ölçekli grafik işlev sembolleri,Ölçekli mimari çizimler, Görüş kartları, Sunum	
MİMAR/TASARIMCI ÖZELLİKLERİ Tasarımcı, yöneten, organize eden, Kullanılan araçları, iletişim tekniğini hazırlayan, Ortamı oluşturan, önerileri yorumlayan, Alternatifleri değerlendiren.		TEKNİK 4 Kişilik alt gruplar ile tartışmaya açık öneri oluşturma, alternatifler üretme	
GÖRSELLER			
 			
DEĞERLENDİRME / SONUÇ			
- Anket, görüşme, gözlem, toplantı, tartışma ve atölye yöntemlerinin kullanımı belirgin olarak gözlemlenir. Farklı perspektiflerden değerlendirmelerin yapılabildiği bir katılımcı ortam görülmektedir. Amaçlar ve hedefler belirlidir. Kullanılan iletişim araçları basit ve anlaşılırdır.Kullanıcı görüş bildirir, öneriler oluşturur, beklentilerini belirtir; tasarımcı bu verileri değerlendirir, yorumlar. - Bütçe yetersizliği nedeniyle süreç tamamlanamamıştır. Kısmen tadilat ve temizlik yapılmış sanatsal faaliyetleri için kullanımlar başlamıştır. Kaynak aktarımı sonunda tamamlanması hedeflenmektedir.			

Tablo 3.2 Southeastern Waterworks Halk Sanat Merkezi Projesi süreç haritası.



3.1.2 Lower Ngau Tau Kok (LNTK) Toplu Konut Projesi

Bu deneyime ait bilgiler Yanki Lee, Timothy Jachna ve Roger Coleman'ın '*Architecture For All: A Participatory Design Approach*' makalesinden, kullanılan görseller ise Yanki Lee'nin '*Design Tactics: Involving People In The Design Of Built Environment*' adlı doktora tezinden yararlanılarak aktarılmıştır.

▪ Genel Bilgi

Lower Ngau Tau Kok arazisi (LNTK) Hong Kong'un en eski yerleşim merkezlerinden biridir. 1967'de kurulan bu alan, içinde toplam 11.000 kişinin yaşadığı 4.500 konuta sahiptir. Buradaki halkın %30'undan fazlası yalnız başına veya çift olarak yaşayan yaşlı insanlardan oluşmaktadır. Bu yerleşimin başlıca özellikleri; ihtiyaç ve taleplerin dile getirilebilir olması, güçlü bir topluluk hissinin var olması ve yerel halk arasındaki kuvvetli sosyal bağların varlığı olarak sıralanabilir.

Hong Kong Konut Kurulu'nun Kapsamlı Gelişme Programı çerçevesinde LNTK arazisindeki konutların 2004 yılı itibarıyla yıkılmasına ve buranın sakinlerinin Hong Kong'un başka bir yerinde devlet desteğiyle inşa edilen yeni ve farklı konutlara yerleştirilmesi kararlaştırılır. Yerel halkın bu duruma tepki olarak, iki yıl süren birçok protesto, halk toplantıları ve kendiliğinden gelişen anketler ile gerçekleştirdiği mücadele sonrasında, mevcut evlerinden uzak bir nokta yerine hep beraber daha yakın bir konut alanına yerleştirilmesine karar verilmiştir.

Yeni yerleşim arazisinin seçiminin ardından yerel halk, gelecekte kullanacakları konutlar hakkında daha fazla bilgi sahibi olmayı talep etmiştir ve bu talep sonucunda da katılımlı, sosyal tasarım süreci gerçekleşmiştir. Bu noktada Yanki Lee profesyonel tasarım araştırmacısı ve mimar olarak bu sosyal, katılımlı tasarım sürecini tasarlayan ve yürüten katalizör rol üstlenerek, sosyal çalışanlar ve yerel halk temsilcileri ile beraber sorunu tanımlamak ve çözüm bulmak amacıyla çalışmalara

başlamıştır. Lee'nin amacı kullanıcılar için tasarım üretmek yerine kullanıcılar için bir tasarım süreci gerçekleştirmektir.

LNTK sakinlerinin çoğu bu mahalle 1960'larda inşa edildiğinden bu yana burada yaşamaktadır ve geçen 40 yıl boyunca, kullanıcılar hayatlarını 1960'lar Hong Kong'unun halk konutları standartlarıyla yapılan sabit bir fiziksel ortama uyarlamaya çalışmıştır. Söz konusu yerleşim 4-8 kişilik aileler için ortalama 14-27 m² taban alanı olan hiç bölmesi olmayan tek odalı ve koridorlarla merkezi erişime sahip 8-15 katlı blok binalardan oluşmaktadır. Gelişen alan standartları ve tasarım kalitesiyle beraber, gelecekteki evlerin farklı büyüklükteki ailelere uygun olarak çeşitli standartlarda, tek kişilik veya 3 odalı, 17-52 m² arası büyüklüklerde yapılması öngörülmüştür (Şekil 3.5).



Şekil 3.50 Mevcut LNTK bloklarından görünüm (üstte), eski ve yeni yerleşim vaziyet planları (altta) ve 1960'larda tasarlanan standart 4 kişilik stüdyo daire ve 2000'lerde tasarlanan tek yatak odalı daire olarak Hong Kong sosyal konutlarının karşılaştırılması (Lee, 2006).

Projenin genel amacı; mahalle sakinlerinin günlük yaşam deneyimlerini mimarların çizim ve modeller gibi soyut alan tanımlamalarına aktarabilmelerine yardımcı olmaktır. Gelecekte kalacakları arazi henüz inşa edilmediği için, tüm bilgi

halen soyut alanda bulunmaktadır. Mimarlık eyleminin özel temsil araçlarını anlamaları, yapılacak olan tasarım konusunda bir tartışmaya katılabilmeleri açısından mahalle sakinleri için önemlidir. LNTK arazisinin mevcut sakinlerinden bir temsilci grup oluşturabilmek için halk seviyesinde bir dizi ‘farkındalık atölyesi’ (*awareness*) geliştirilerek, yapılacak olan yeni mekanın tasarım sürecinde rol alabilecek kadar tasarım diline hakimiyet kurmaları sağlanmıştır. Atölye, soyut mimari çizimleri okuyarak kendi kendine öğrenme şeklinde gerçekleşmiştir. Her atölye çalışması kullanıcıların tasarım durumunu anlamaları ve kolektif yaratım oturumları yoluyla tasarım fikirlerini değerlendirebilmeleri için bir dizi ‘yaratım araçları’ (*make tools*) içermiştir. Alansal tasarımın farklı seviyelerdeki soyutlaması birçok farklı araç yoluyla ele alınmıştır. İki ve üç boyutlu farklı temsil araçlarıyla, düşüncelerini oluşturabilmeleri için ortak bir zemin hazırlanmıştır. Bu süreçte katılımcılar; ‘bireyler olarak’, ‘araştırma anlatım grubu’ olarak ve ‘hep birlikte mahallenin bütünü temsilini oluşturmak’ olarak üç farklı seviyede çalışmıştır.

Atölye çalışmalarının ilk bölümü olan ve ‘Oyun 1’ olarak ifade edilen farkındalık çalışmasında, katılımcıların Hong Kong’da yeni inşa edilen konut alanlarında yapılacak olan kendi evlerinin tasarımında oynayabileceği muhtemel rolle ilişkilendirilerek; olumlu ve olumsuz çevresel faktör algılarını gelecekteki evlerinde kendilerini bekleyen fırsatları ve problemleri varsayabilmeleri hedeflenmiştir. Bu basit farkındalık atölyesinin amacı katılımcıların atölyelere olan ilgilerini tetikleyebilmektir. Yapılan ‘farkındalık ve bilinçlenme yürüyüşleri’ sırasında olumlu ve olumsuz durumlar tespit edilmiş ve bu durumlar fotoğraflar ile belgelenmiştir. Yürüyüş esnasında çekilen fotoğraflar panolarda organize edilerek katılımcıların görüşlerini ifade etmesi istenmiştir. İfade tekniği olarak ise; yeşil nokta ve turuncu ok olmak üzere iki farklı etiket kullanılmıştır. Bu araçlardan *yeşil noktalar* olumlu görüşleri bildirmek, *turuncu oklar* ise problemlere dikkat çekmek amacıyla katılımcılar tarafından fotoğraflar ile ilişkilendirilerek kullanılmıştır. Bu yöntemin sonuçlarına bakıldığında, katılımcılar süreçte aktif rol almış ve çevresel faktörler üzerine birçok faydalı görüşme gerçekleşmiştir. Çöp toplama sistemi tasarımı üzerine bir tartışma bu oyundan çıkan ilginç diyaloglara bir örnek olarak verilebilir. Katılımcılar teklif edilen sistemi genel olarak iyi bir tasarım olarak tanımlamışlardır

ve aynı zamanda geliştirebilmesi için de bazı öneriler sunmuşlardır. Bu önerilerden biri, kirlenen tutamaçlar nedeniyle açılma mekanizmasında elle açılan sistemden pedallı sisteme geçilmesidir ki bu teklif sistemin kullanımını teşvik edecek nitelikte bir değer taşımaktadır.

‘Oyun 2’ olarak ifade edilen ikinci farkındalık atölyesinde; katılımcılar gelecekteki dairelerinin ölçekli planları üzerine günlük yaşamlarını, mobilyalarını ve gereçlerini temsil eden ölçekli simgeleri yerleştirmişlerdir. Bu atölye, hem katılımcıların özel alan ve ortak ilişkisini kavramalarına olanak sağlamış; hem de günlük yaşamdaki davranış motiflerinin yapılacak olan dairelere yansıtılmasını teşvik etmiştir. Ayrıca bu yöntemle kullanıcıların alansal ayrımlar ve organizasyonlar hakkında sezgi sahibi olmaları sağlanmıştır. Bu sürecin başında iki boyutlu daire planları hakkında algıları zayıf olan kullanıcılar, plan ölçeğiyle gerçek ölçek arasında ilişki kurmakta zorlanmışlar, daha sonra ise mobilya ve günlük yaşam gereçlerini ifade eden karton sembolleri mevcut evlerinin zihinsel haritalarıyla ilişkilendirmeye başlamışlardır. Birçok kolektif tartışmadan sonra, tüm katılımcılar bu sorunları aşarak, onlar için yapılacak olan evlerin tasarımını belirlemede önemli bir araç haline gelmiştir. Bu sayede kullanıcılar tarafından birçok yaratıcı alansal kullanım senaryoları geliştirilmiştir.

Üçüncü farkındalık atölyesinde ise projenin en karmaşık konusu olan mahallenin genel tasarımı ele alınmıştır. Sıradan insanların günlük hayat deneyimleri ile bir mahallenin devasa boyuttaki ölçeğini yalnızca planlar üzerinden kavraması zordur. Bu sebeple, ‘Oyun 3’ kavramsallaştırılmış yapım süreci üzerine kurgulanmıştır. Amaçlardan biri katılımcılara yeni yapılacak mahallenin inşa mantığını anlatabilmek, diğeri ise katılımcılar için iki boyutlu algıdan üç boyutlu kavramsal modele geçiş tecrübesi sağlamaktır. Bu kavramsal süreç boyunca, ‘Oyun 2’ ve ‘Oyun 3’ün temel amacı gelecekteki kullanıcılara konut arazisinin ve tasarımının kavramsal algısının sağlanabilmesidir.

Bu yeni tecrübe dolayısıyla, tasarım bilgisi tasarımcıdan yerleşik sakinler grubuna ve oradan da bilgilendirme oturumlarıyla diğer sakinlere aktarılmıştır. Projenin

ortaklarından biri olarak, Hong Konglu Sosyolog Dr. Ku, şu sonuca varmıştır: Proje Hong Kong'un konut gelişiminin öncülerindendir, yerel grupların hem şehir planlamasında ve yaşayan çevrelerin yenilenme süreçlerinde hem de konut tercihlerinde seslerini duyurabilmeleri için bir kanal açmıştır. Bu projenin bulguları alt sınıf vatandaşların ihtiyaçlarına dair olan anlayışımızı geliştirmemize yardımcı olmuş ve devletin planlama ve konut politikasının altındaki problemi ortaya çıkarmıştır”.

Hong Kong'un halk konutları için katılımlı tasarım konusundaki asıl sorun kontrolden çıkmış bir konutlaşma tipolojisini yermek ve ondan önce gelen tipolojiye dönmek değil, tasarım süreci boyunca daha etkili bir bilgilendirme ve etkileşim yoluyla bu tipin evrimleşmesini sağlamayı başarmaktır. Bu düşünce, demografik gruplara bağlı değişen ihtiyaçların daha iyi kavranmasına veya en azından daha doğru belirlenmiş bir standartlaşmaya bağlı olarak toplu konut tiplerinin farklılaşmasına sebep olabilir. Bu bağlamda LNTK halk katılımı projesi uzun dönemli bir sürecin başlangıcı olmuştur. Katılımlı tasarım süreci tasarımcıların ve kullanıcıların arasındaki ilişkiden ilham alarak, kullanıcıyı yetkilendirdikten sonraki adım, geleceğin konut arazilerinin tasarımcılarını da katılım sürecine dahil etmektir. Daha sonraki adım ise aynı durumda ve konuda farklı paydaşlarla karşılaştırmalı bir çalışmanın yürütülebilme fırsatıdır. Bu deneyimde gerçekleştirilen atölyeler mimarların katılımı olmadan kullanıcı ve tasarım araştırmacısı tarafından organize edildiği için bundan sonraki halk atölyeleri aktif kullanıcılar, tasarım araştırmacısı ve diğer paydaşların katılımıyla mimarlar tarafından organize edilmelidir (Lee ve diğerleri, 2005).

▪ ***Çıkarımlar ve Yorumlar***

Deneyim; konut bölgesinde yaşayanların gerçekleştirdiği sosyal anlamda gerçekleşen katılımlı bir sürece, söz konusu yerel halkın gelecekte kullanacakları yaşam alanları hakkında bilgi sahibi olma talepleri sonucunda araştırmacı ve yürütücü olarak bir mimarın katılması ile gerçekleşmiştir. Dolayısıyla bu deneyim tasarımcı ve kullanıcının bir arada gerçekleştirdiği bir tasarlama eylemi değil; var

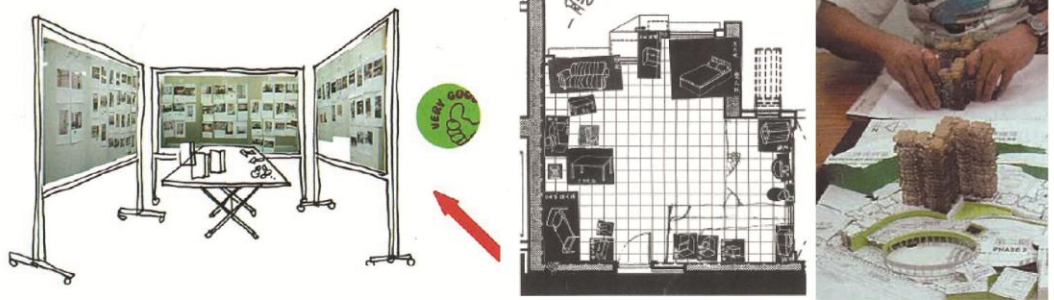
olan, daha önceden tasarlanmış yaşam alanlarının kullanıcılar tarafından kavranması, kullanıcı görüş, beklenti ve deneyimleri üzerinden alternatif bir biçimde yorumlanması sürecidir. Bu nedenle de süreçte rol alan mimar tasarlayan değil, tasarlanmış mekana ait soyut veriler üzerinden kullanıcılar aracılığıyla veri aktarımı sağlayan, yorumlayan ve analiz eden, tanımlayan ve yöneten bir ‘katalizör’ özelliği ile gözlenmektedir. Süreçte kullanılan yöntemlere bakıldığında kullanıcıların aktif ve üretken varlığı gözlemlenirken, işleyişin kurgusunda Sanders’in ifade ettiği “söyle-anlat” (*say tools*), “yap-göster” (*do tools*) ve “üret-yarat” (*make tools*) metodlarının varlığı izlenebilmektedir. Farkındalık yürüyüşleri, atölye çalışmaları, tartışma ve ifade süreçleri bu anlamda örnek olarak gösterilebilir.

Diğer taraftan bu süreçte kullanılan teknikler ve araçlar da önem kazanmaktadır. “Say tools” olarak belirtilebilen ‘fotoğraflama’, ‘ifade panosu kullanımı’ ve ‘olumlu-olumsuz görüşleri belirten etiketleme teknikleri’ ile kullanıcılar düşüncelerini, tercihlerini ve yorumlarını aktif biçimde aktarabilmektedir. Benzer biçimde “do tools” ve “make tools” olarak tanımlanabilen ‘ölçekli planlar üzerinde ölçekli grafik semboller aracılığıyla alternatif yaşam örüntüleri oluşturma’ ve ‘maket ile yaşam çevresini algılama ve yorumlama arayışları’ aktif kullanıcı ve üretken araçların varlığını ifade eder.

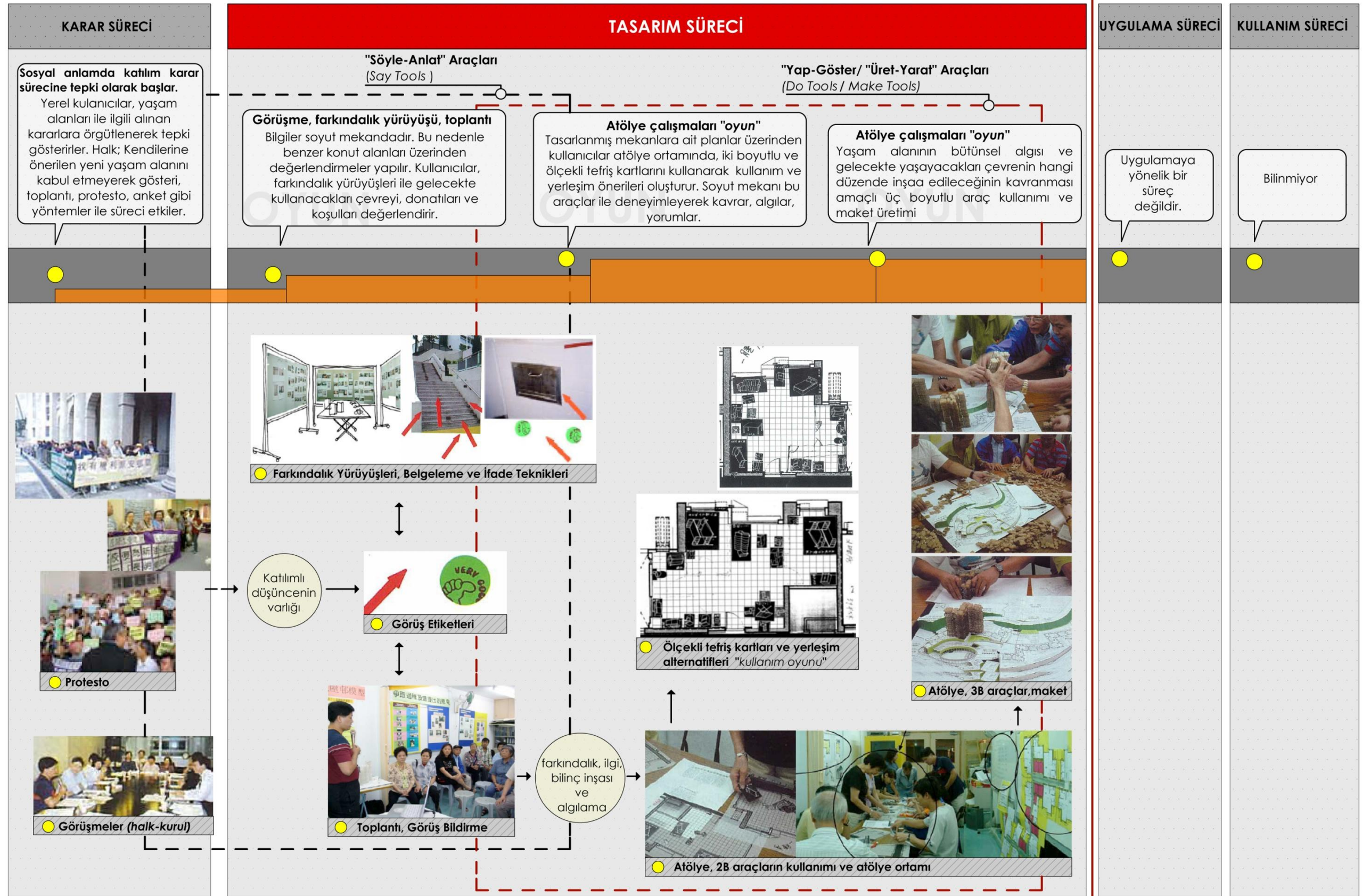
Deneyim, devlet eliyle gerçekleştirilen yeni yaşam alanlarının oluşturulması sürecinde yerel halkın sahip olduğu yaşam örüntülerinin ve deneyimlerinin önemsendiği tasarım süreçlerinin gerekliliğini vurgulamaktadır. Bu anlamda da mimarların ve kullanıcıların birlikte olduğu üretken bir tasarım süreci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

Tablo 3.3’te deneyimin genel özellikleriyle ifade edildiği ‘değerlendirme tablosu’ ve Tablo 3.4’te ise deneyime ilişkin görsellere yer verilerek hazırlanan ‘süreç haritası’ görülmektedir.

Tablo 3.3 Lower Ngau Tau Kok Toplu Konut Projesi değerlendirme tablosu.

LOWER NGAU TAU KOK (LNTK) COMMUNITY HOUSING PROJECT,2004 "LNTK- Toplu Konut Projesi"			
MİMAR / YÜRÜTÜCÜ Yanki Lee	YER Hong Kong	İŞLEV Dönüşüm,Yeni Yaşam Alanı için Alternatif Tasarım Süreci	UYGULAMA Yok
KULLANICI ÖZELLİKLERİ		KATILIMLI SÜREÇ ÖZELLİKLERİ	
KATILIMCI PROFİLİ Belirli, tanımlı kullanıcı grubu: Yerel halk üyeleri, mevcut kullanıcılar		AMAÇ Kullanıcı algılarını geliştirmek, yerleşim alternatifleri üretmek, veri aktarımı sağlamak	
KATILIM AŞAMASI Alternatif tasarım sürecinde tanımlama - veri aktarımı evresi		TASARIM YAKLAŞIMI "Kullanıcıyla birlikte tasarım"	
KATILIM AMACI Tercih ve görüş bildirme, beklentileri belirtme kullanım, yerleşim ve ilişki önerileri geliştirme		YÖNTEM "Söyle-anlat" Farkındalık turu, gözlemler, tercihler,tartışma "Yap-göster" Atölye, yorumlama, önerme, tanımlama "Üret-yarat" Atölye, algılama, maket üretimi, 3B Kavrama	
KATILIM DÜZEYİ Doğrudan, aktif ve üretken		ARAÇ Ölçekli grafik işlev sembolleri, Ölçekli mimari çizimler, Görüş etiketleri, Maket, Sunum	
MİMAR/TASARIMCI ÖZELLİKLERİ Araştırmacı, katalizör, yöneten, organize eden, Kullanılan araçları, iletişim tekniğini hazırlayan, Ortamı oluşturan, Önerileri yorumlayan,		TEKNİK Grup çalışması,	
GÖRSELLER			
			
DEĞERLENDİRME / SONUÇ			
• Alternatif bir tasarım süreci önerisidir. Mevcut tasarlanmış konutların, gelecekteki kullanıcıları ile birlikte gerçekleşen; kullanıcıların öneri yaşam mekanlarını yorumlaması ve algılamasını amaçlayan bir süreçtir. Alan yürüyüşleri, farkındalık atölyeleri ve yapmaya-üretmeye dayalı gerçekleşen, etkileşimli-üretken atölye deneyimleri gözlenir. Bu anlamda ölçekli semboller, tercih etiketleri, maket ve planlar kullanılan iletişim araçları ve teknikleridir. • Sonuç; kullanıcı mimari iletişim dilini ve araçlarını algılar, soyut temsilleri yorumlar. Yaşayacağı çevreyi ve mekanı sorgular. Gelecekte kurgulanacak benzer deneyimler için örnek bir yaklaşım olarak önerilmektedir.			

Tablo 3.4 Lower Ngau Tau Kok Toplu Konut Projesi süreç haritası.



3.1.3 Davidson İlköğretim Okulu

Bu bölümde yer alan bilgiler, Henry Sanoff'un "*Community Participation Methods in Design and Planning*" kitabından; görseller ise Henry Sanoff'un kişisel iletişim sonucu ilettiği bilgi ve verilerden aktarılmıştır.

▪ Genel Bilgi

Gençlerin okulda geçirdikleri vakit o kadar fazla ki, öğrenmenin yanı sıra okulda yaşamaya ayırdıkları vakti gözlemlemek oldukça önemlidir. Sonuçta, okulda yaşamaya ayrılan vaktin kalitesi önemli bir konudur. Öğrenci hayatının ve eğitimin kalitesi okulun yapısıyla doğrudan alakalıdır. Bir 'okul ortamı' fiziki koşulları belirttiği gibi okulun eylemlerinin yapısını da belirtir. Öğrencilerin çevre algısı da okul ortamını anlayabilmek için tamamlayıcı bir etkidir (Sanoff, 2000).

Kuzey Carolina'nın Charlotte – Mecklenburg bölgesindeki mahalli, fakat ülkedeki okul binalarının tasarımı üzerinde azımsanmayacak bir etki bırakan bir okulda eğitim reformu yaşanmıştır. Bu anlamda 1991'de birçok atölye çalışmasının ve öğretmenlerin faal eğitim programının sonucu olarak, ülkedeki ilköğretim okullarında takım çalışmasına yol açan bir ortam meydana gelmiştir. Dolayısıyla artan nüfus ve bölgedeki eski okulların yetersizliği, 1992'de okul yönetimini farklı yerlerde dört yeni okul inşa etmesine zorlamıştır. Davidson bölgesi ise mevcut bir okul binasına sahip, iyi organize edilmiş bir mahallede yer alan, görünüş kuruluna, tarihi bölge kuruluna ve aktif vatandaş gruplarına sahip olan tek örnektir. Okul Planlama Yönetimi, farklı toplum gruplarıyla çalışarak etkili sonuçlar elde etmedeki tecrübelerinden ve daha önceden ödül kazanan ilköğretim okulu eklentisinden (Sanoff, 1994) dolayı The Adams Group (mimarlar) firmasını seçmiştir.

Davidson İlköğretim Okulu eğitimde kusursuzluğu inceleyen bir komite yapısına ve aynı zamanda yeni okulların tasarlama sürecinde rol almaya istekli öğretmen ve velilere sahiptir. Okul; 600 çocuk için öğretmenlerin ve velilerin anaokulundan 5. sınıfa kadar uygun gördükleri çevre vizyonunu taşıyabilecek şekilde tasarlanmıştır.

Bu süreçte katılımın amacı ise genelde öğretmenin uzmanlığını görmezden gelen geleneksel okul temin sürecinin aksine kullanıcıların deneyim ve görüşlerinin önemsenmesidir (Şekil, 3.6).



Şekil 3.51 Davidson İlköğretim Okulu genel görünüm (üstte), iç mekandan görünüm (altta solda) ve dış mekan avlu kullanımı (altta sağda), (Sanoff, Kişisel iletişim, 2013).

Süreçte başlangıç olarak, her sınıf seviyesinden öğretmenlerle kapsamlı görüşmeler, farklı sınıf seviyeleri için eğitim hedeflerini belirlemeyi amaçlayan atölyeler ve bu hedeflere ulaşabilmek için gereken tamamlayıcı öğretim metotlarını tanımlamak amacıyla değerlendirmeler gerçekleştirilmiştir. Bu şekilde eğitim literatüründen elde edilen bulgularla öğretmenlerin uzmanlığının birleştirilmesi, çeşitliliğe sahip kullanıcılar için elverişli ve tatmin edici okul ortamları üretimine uygun bir yaklaşım olmuştur.

Bu anlamda Davidson İlköğretim Okulu Müdürü ile veliler, öğretmenler ve öğrencilerin katkısıyla bir strateji planı çizilmesi amaçlanarak giriş toplantılarına başlanmıştır. İlk adım okulun 30 öğretmeniyle Okul Planlama Bölümü tarafından

sağlanan eğitim şartnamelerini gözden geçirmek amacıyla yapılan birebir görüşmeleri içermektedir. Görüşme süreci boyunca; öğretmenlerin çalışma alanlarının yeri, danışman ofisinin yeri, akademik ve yönetim alanlarının yakınlığı gibi konularda öğretmenlerin talepleri ile şartnameler arasında birçok farklılık olduğu gözlemlenmiştir. Öğretmenler; bireysel, sınıflardan uzakta kalan ve bir arada bulunan sınıflar için ayrılan ortak bir çalışma alanındansa, velilerle görüşebilme ve diğer öğretmenlerle fikir paylaşabilme olanağı açısından sınıflarına yakın ufak çalışma alanlarını tercih etmişlerdir. Öğretmenler ayrıca, alan ve kullanıma ilişkin kaygılarını belirterek, uzun ve gürültülü koridorların yarattığı olumsuz ve elverişsiz ortamları dile getirmişlerdir.

Birebir görüşmeleri, iki katlı okul binasının mevcut öğretmenleri tarafından gerçekleştirilen ‘gezerek inceleme’ aktivitesi (farkındalık yürüyüşü) takip etmiştir. Bu gezerek inceleme; gürültülü koridorlar, ders verme amacıyla koridora koyulan sıralar ve otoparklarla bölünen oyun alanları gibi binanın iç ve dış alan kullanımlarına ilişkin birçok olumsuz özelliğin ortaya konulmasını sağlamıştır. Gerçekleştirilen görüşmeler ve gezerek yapılan incelemeler, bir araya gelerek binanın değer verilen özelliklerini ve yeni bir bina için var olan isteğin dile getirilmesini açığa çıkarmıştır. Daha bireysel olan çalışmaları ise; ‘veli-personel-öğretmen atölyesi’ takip etmiştir. Atölyenin amacı; öğretmenler arasındaki eğitim hedefleriyle, bu hedeflerden doğan çeşitli eğitim metotları ve faydalı olabilecek yer tipleri veya fiziki ortamlarla ilgili bir diyalog yaratmaktır. Bu atölyeler, katılımcıları yeni binalarının alan tasarımının tartışılacağı ikinci toplantıya hazırlık için yapmıştır.

- **Grup Etkileşimi:** Gözlemlerin kayda geçirilmesi ile öğrencilerle ve personelle görüşmeler yapıldıktan sonra, okul topluluğu üyeleri karar vermede uzlaşmayı vurgulayan küçük tartışma grubu oturumları yoluyla fiziki çevrenin özelliklerini göz önünde bulundurmaya hazır hale gelmişlerdir. Sanoff bu süreci “öğrenim hedeflerini eğitimle ilişkilendirme” olarak tanımlar ve bu sürecin veliler ile öğretmenlerin tartışmasına, farklılıklarını netleştirmelerine ve genel anlamda birbirlerine anlayışlı olmalarına olanak tanıdığını ifade eder. Açılış tartışması genel olarak üzerinde

uzlaşılan hedeflere ayrılmıştır. Öğretmenler öğretim alanlarına göre her biri beş kişiden oluşan altı küçük gruba ayrılmış ve eğitim literatüründen elde edilerek hazırlanan bir listeden amaç ifadelerini seçmiştir. Bu süreçte katılımcıların, grubun uzlaşmasına bağlı olarak kendi kararlarını vermeleri istenmiş olup bu şekilde müzakerelerde bütün seslerin duyulması sağlanmıştır. Çalışma grubunun fikirlerini ve sınıf eğitimi hakkındaki isteklerini netleştirmesine ek olarak, okulun Davidson halkıyla arasındaki etkileşim için güçlü bir destek oluşmuştur. Bir topluluk hissi oluşturmak öğretmenler için oldukça önemli bir odak noktası haline gelmiştir.

Öğretim metotlarını fiziki ortamlara uygulayabilme yetisi öğretmenler için yeni bir tecrübe olmuştur. Çünkü öğretim metotları her zaman mevcut sınıflarla sınırlı iken, fiziki ortamlara ilişkin fotoğrafların kullanımı, kullanıcıların çeşitli öğretim metotlarının yer verildiği geleneksel ve geleneksel olmayan birçok farklı mekanı keşfedip konuşabilmelerine olanak sağlamıştır. En önemlisi, fotoğraflar çeşitli dış mekanları tanımlayarak eğitim için iç mekan-dış mekan uyumunun daha fazla olduğu gerçeğini ortaya koymuştur.

Çalışma, öğretmen gruplarıyla yapılan başarılı görüşmelerde ve hedefleri öğreti metotlarına bağlama modelini kullanmada oldukça etkili olmuştur. Öğretmenler; eğitim şartnamelerinin fiziki şartlarını her bir sınıf seviyesi için hedefleri, bu hedefleri gerçekleştirmek için onlara denk gelen deneyimleri ve gerekli öğretim metotlarını içerecek şekilde genişletmeyi başarmıştır. Bu konsept, öğretmenlerin sınıfları bir çok farklı öğretim metodunu gerçekleştirebilecekleri bir alan olarak görmelerine olanak sağlamıştır. Küçük veya büyük grup aktiviteleri, okuma, sanat, yemek yeme ve bahçıvanlık gibi, bir çok etkinlik için dış mekanları kullanma fırsatı; yeni okul binası için öğretmenlerin farkındalığını arttırmıştır. Bu farkındalık, bina tasarımında her sınıfa bitişik bir dış mekan kullanım alanı, üstü kapalı verandalar ve başka bir çok avlu alanı şeklinde yer bulmuştur.

Diğer taraftan çocuklar da; yaptıkları sanat çalışmalarında ve yazdıkları şiirlerde yeni okul binasının tasarımı hakkında fikir ve düşüncelerini sunarak sürece dahil olmuştur. Sanat öğretmeni ve Adams Group'un ofis personeli okulda 2 gün arka

arkaya öğrencilerin kendi ideal okullarını resmedebilecekleri bir sanat çalışması için tüm öğrencilerle buluşmuştur. Öğrenciler; kat planları, bölmeler ve asansörlerle ilgili pek çok çizim yapmışlardır. Kuleler, saatler ve pencereli üst kat gibi birçok imge çizimlerde yer almıştır. Bu oturumlardan ortaya çıkan ilginç fikirlerden biri de medya merkezinin açık alana açılması fikridir ki; bu fikir bina tasarımında da kullanılmıştır. Öğrenciler aynı zamanda sınıflarında ve binanın diğer bölmelerinde de gün ışığına ihtiyaç olduğunu resmetmiştir. Ek olarak, öğretmenler, veliler ve öğrencilerden yeni okulları için istediklerini içeren bir istek şiiri yazmaları ve tüm katılımcıları şu ifadeyi tamamlamaları istenmiştir: “Dilerim okulum...” (Sanoff, 1994).

Tüm sınıflardan gelen sonuçlar, velilerin ve öğretmenlerin cevaplarıyla beraber özetlenmiş ve büyük kağıtlara yazılarak sunulmuştur. İsteklerin birçoğu, takım çalışması ve yenilikçi öğretim yöntemlerini destekleyen ortamlar gibi yeni eğitim tekniklerinin keşfedilmesiyle ilgili olmuştur. Aynı zamanda avlunun, canlı renklerin ve açık hava öğrenim tekniklerinin fazlaca kullanımı gibi fiziksel mekan özelliklerine de ilgi gösterilmiştir. Veliler ve öğretmenler okullarının ‘güzel, eşsiz ve ilginç’ olmasını dilemişler ve dilek şiirleri, öğrencilerin çizimleri ve bunların devamında yapılan tüm çalışmaların sonuçları okulda gerçekleşen sürecin bir kaydı olarak sergilenmiş; aynı zamanda bu sergi, gerçekleşen süreçte yer almayanları bilgilendirme görevini de üstlenmiştir.

Son atölye çalışması; 35 öğretmen, veliler ve Okul Planlama Yetkililerinin kolektif olarak çalıştıkları bir bina görünüş ve çevre planlaması çalışmasını içermiştir. Bina görünüş çalışması her biri farklı bölgesel özelliklere ve tasarımlara sahip on farklı okul binasını gösteren bir slayt gösterisiyle başlamıştır. Her bina tek tek katılımcılar tarafından oylanarak genel bir öncelik listesi hazırlanmıştır. Bu çalışmanın amacı katılımcıların farkındalık seviyesini okul binasının görsel karakterlerine yönelik tüm olasılıkları genişletmektir. Aslında, bu çalışma kullanıcıların bina görünüşleriyle ilgili vizyonlarını, günlük okul binası deneyimlerinin dışına çıkarabilmelerini amaçlamıştır.

Bu çalışmanın devamında ise; çevre düzenlemesiyle ilgili bir atölye etkinliği gerçekleştirilmiştir. Burada katılımcılara mevcut okullarının birkaç sokak ötesine kadar mesafe var olan çevrenin ölçekli bir çizimi ve okul binasındaki bütün alanları temsil eden strafor parçalarına ekli bina bileşenleri verilmiştir. Bu süreçte 6 grubun her birinden bu alanda kurulu bir bina planı oluşturmaları ve otobüs durakları, otopark, futbol sahası, toplu sınıf yapısı, dış mekan, uygun konumlandırma ve gün ışığı gibi faktörleri de hesaba katmaları istenmiştir. İki saatlik çalışma sonucunda her takımdan bir temsilci tartışma için kendi çözümlerini sunarak, katılımcıların tüm çözümleri değerlendirmeleri sağlanmıştır.

Atölye sürecinde oluşturulan önerilerde, açık alanların bilinçli kullanımı, anaokulunun kümelenmesi, birinci ve ikinci sınıfların üç, dört ve beşinci sınıflardan ayrılması gibi konulara ilişkin benzerliklerin ortaya çıktığı görülmüştür. Grup üyeleri buldukları çözümlerden pek tatmin olmasalar da birçok açıdan değerlendirilmesi gereken konuların karmaşıklığı konusunda daha doğru bir algı gösterebildikleri konusunda fikir birliğine varmışlardır.

Tasarım takımı ve tasarımcılar atölye sonrasında, atölyeden çıkan sonuçları sentezlemek ve gereksinimleri karşılayabilmek için alternatif tasarım konseptleri üretmiştir. Tasarım önerileri, okulda bazı anahtar noktalara geniş ölçekli çizimler olarak asılarak; bu şekilde öğretmenlerden, doğrudan çizimlerin üzerine oluşturulan önerinin olumlu ve olumsuz yönleri hakkında yorumlarını yazmaları istenmiştir. Öğretmenlerin birkaç gün öneriyi tartışmalarına ve yorum yapmalarına izin verildikten sonra, çizimler tasarımcı ekip tarafından geri alınıp değerlendirilmiş ve yorumların yalnızca ufak ayrıntılar oldukları gözlemlenmiştir. Bu noktadan itibaren tasarımcılar projenin tasarlanması ve teknik çizimlerin hazırlanması sürecine başlamıştır.

Sonuçta tasarlanan proje, bölgedeki okullarda alışık olunmayan bazı tasarım ayrıntılarına sahiptir. Bu özellikler; takım öğretimde takım çalışmasını teşvik edebilmek için kümelenen sınıflar, tüm Cahrlotte-Mecklenburg okullarında gerçekleşen müfredat değişimlerini karşılayan derecesiz sınıflar, sınıfları güney

cepheye açılacak şekilde konumlandırılan tek yönlü koridorlar ve her sınıf için ayrı açık hava oyun alanları olarak belirginleşmektedir. Bu düzenleme ile her bir sınıfın göreceli olarak kendine özel bir dış mekana sahip olmasına olanak sağlanmıştır. Fakat Kuzey Carolina Devlet Halk Eğitim Departmanı tarafından yürütülen bir plan değerlendirmesinde sözü edilen özelliklerin, binanın inşa edilmesi için gereken maliyeti arttıracak, alışılmadık tasarım özellikleri olduğu belirtilmiştir.

Bu noktada okul yönetiminin desteği, öğretmenlerin mekansal çözümlere ve bunların getireceği olumlu sonuçlara inancı ve müfettiş raporları sonucunda proje, yerel halkın da desteğini alarak gerçekleştirilmiştir. Adams Group “Eğer öğretmenler ve yöneticiler bu süreçte yer almış olmasalardı, açıkça görülüyor ki devletin ve ilçenin plan değerlendiricileri mimarların tasarımını değiştirmeleri konusunda zorlayıcı olabileceklerdi. Yalnızca öğretmenlerin ve yöneticilerin müdahalesiyle ve müfredatın gelişimi için ortaya koydukları iddialarıyla ısıtma sisteminin az oranda daha pahalı olan masrafı müfredat kazanımı tarafından alaşağı edilmiştir” yorumunu yapmıştır.



Şekil 3.52 Uygulama sonrası Davidson İlköğretim Okulu’nun katılımlı sürecini vurgulayan gazete haberleri (Sanoff, Kişisel iletişim, 2013).

- **Kullanım Sonrası Değerlendirme:** Davidson İlköğretim Okulu'nun inşaatı Ocak 1994'te tamamlanarak eğitime başlanmıştır. Kullanılmaya başlamasından bir süre sonra, bina üzerindeki öğrenci sahiplenmesi hakkında ilk tasarım varsayımlarını ve bunun öğrenme sürecine olumlu etkilerini doğrulamak amacıyla; iki kişilik bir ekip tarafından, sınıf ve açık alan davranışlarının sistematik olarak gözlenmesi ve öğrenci-öğretmen anket yöntemleri kullanılarak bir kullanım sonrası değerlendirme çalışması gerçekleştirilmiştir.

Sekiz farklı sınıfta öğrencilerin davranışlarının incelendiği gözlemler sonucunda, öğrencilerin kendi çevrelerini kişiselleştirmeye başladığı ve mekanı sahiplendikleri görülmüştür. Buna ek olarak, öğrencilerin arkadaşları ve öğretmenleriyle girdikleri sosyal etkileşim aracılığıyla öğrenmelerinin, sınıfların hem içinde hem dışında gerçekleştiği gözlenmiştir. Oturma düzenlerindeki çok yönlülük, belirlenmiş aktivite alanları, kullanımlarda iç-dış mekan sürekliliği ve sınıflardan koridorlara taşarak genişleyen alansal kullanımlar gibi mekansal geçişler ve esnek kullanımlar ile öğrenci-mekan arasındaki uyum gözlemlenmiştir. Ayrıca, binanın kullanılmaya başlamasından iki yıl sonra bir değerlendirme ve gözlem turu yapılmıştır. Bu amaçla düzenlenen yürüyüş turunda hem öğretmenler hem de öğrencilerin, bina üzerinde sahiplenme duygusunu geliştirdikleri açıkça görülmüştür. Öğretmenler, öğrencilerin yardımıyla, bazıları yumuşak ve rahat oturma yerleriyle döşenmiş olan özel aktivite bölmeleri düzenlemiştir. Sınıflar aynı zamanda bahçeleri ve bazı öğrenci projelerini de kapsayabilmek için dışarı doğru da genişlemiştir.

Sanoff'a göre, bu projenin amacı, literatür aracılığıyla gençlerin eğitimi hakkında bilinenler ile her gün okul ortamlarında gözlemlenenler arasındaki boşluğu daraltmak olmuştur. Okul binalarını ve sınıf davranışlarını gözlemlemek, öğrenim tipleri ve tarzları konusunda genelde çeşitliliklerin varlığını inkar eden alan kullanımı için bir kavrayış sağlamıştır. Dahası, kullanıcılar dahil edilmeden üretilen binaların birçok okulda görüldüğü üzere yabancılaşma duygusunu arttırmasına karşın, açıkça görülmektedir ki; katılımı sağlanan sahiplik hissi birden çok mekana uzanan olumlu etkilere sebep olmaktadır (Sanoff, 2000).

▪ ***Çıkarımlar ve Yorumlar***

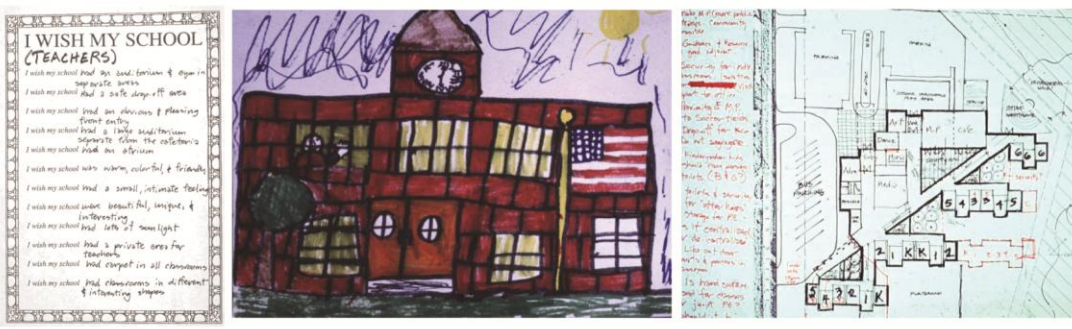
Davidson İlköğretim Okulu, kullanıcıyla birlikte tasarım süreci sonucunda gerçekleştirilen ve kullanım sonrası değerlendirmeleri ile sınanmış bir deneyim olması açısından önemlidir. Aynı zamanda deneyim; mekanı kullanacak kullanıcı gruplarının ‘öğrenci’, ‘öğretmen’ ve ‘veli-yönetici’ olarak farklılaşması ve tasarım sürecinde tüm kullanıcı gruplarının katılımının sağlanması anlamında oldukça önem taşımaktadır.

Söz konusu tasarım sürecinin amacı, eğitim mekanının fiziksel özellikleri dışında öğretici ve eğitimi destekleyici özelliklerinin varlığı düşüncesine dayanarak, kullanıcıların uzmanlığını dikkate almadan gerçekleşen standart okul yapılarına alternatif bir mekan üretmektir. Bu süreçte de ağırlıklı olarak öğretmenlerin görüş ve deneyimlerine başvurulmuş; öğrencilerin ise zihnindeki okul imajı ve imgeler ile bu deneyimler pekiştirilmiştir. Ayrıca veli ve yöneticiler beklenti, öneri ve yorumlar ile sürece katkı sağlamışlardır.

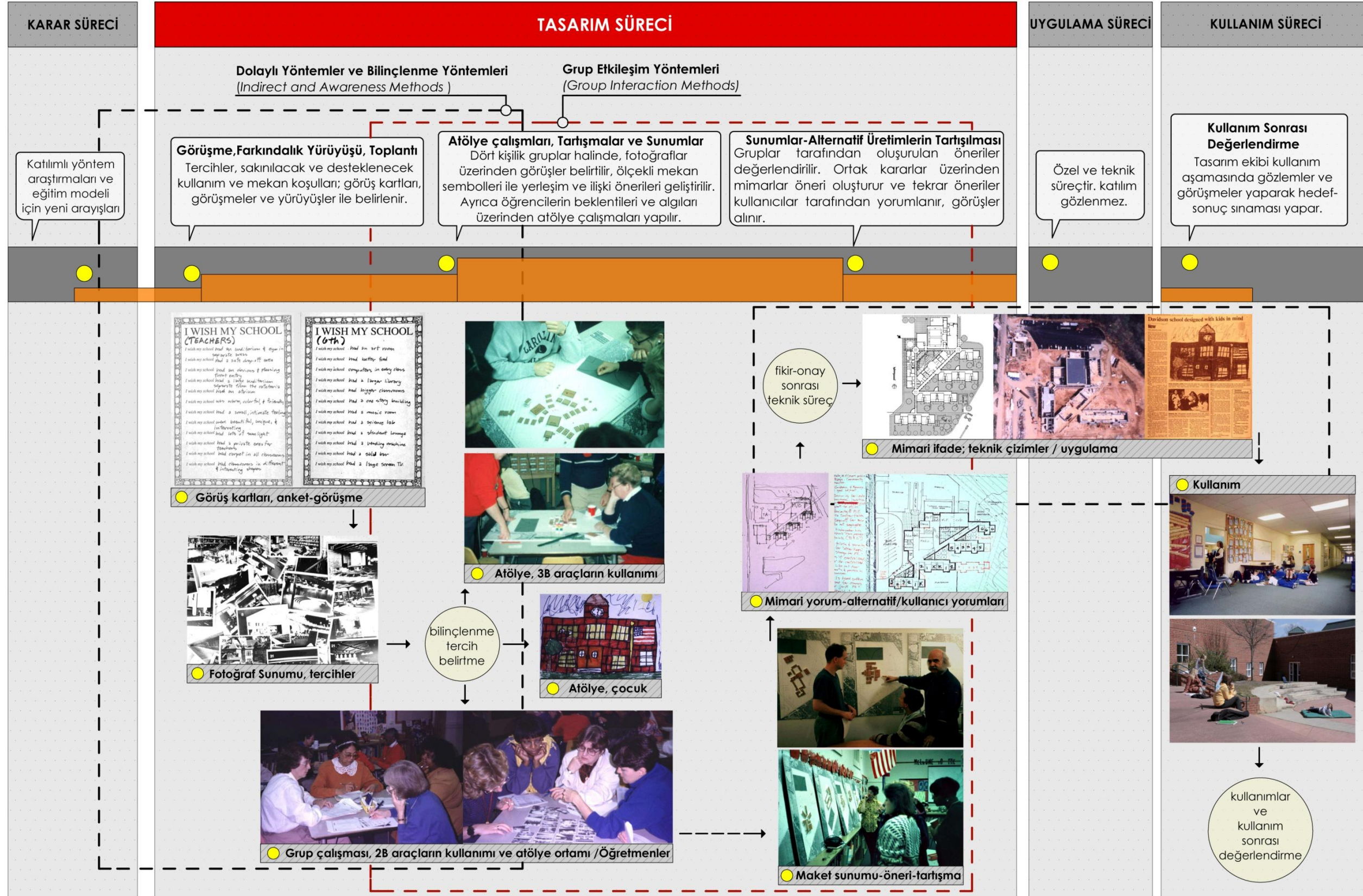
Süreç kullanılan yöntemlere bakılarak irdelendiğinde; Sanoff’un ifade ettiği ve daha önceden belirtilen ‘dolaylı yöntemler’, ‘farkındalık yöntemleri’ ve ‘grup etkileşimi yöntemleri’ açıkça gözlenmektedir. Bu anlamda *bireysel ve grup görüşmeleri* ile *anket ve görüş kartları* kullanımı ‘dolaylı yöntem’, *yürüyüş turları* ile *değerlendirme toplantıları* “farkındalık yöntemleri” ve *atölye süreçleri* ile *sunumlar* ise ‘grup etkileşim yöntemleri’ olarak belirtilebilir.

Tablo 3.5’te deneyimin genel özellikleriyle ifade edildiği ‘değerlendirme tablosu’ ve Tablo 3.6’da ise deneyime ilişkin görsellere yer verilerek hazırlanan ‘süreç haritası’ görülmektedir.

Tablo 3.5 Davidson İlköğretim Okulu Projesi değerlendirme tablosu.

DAVIDSON ELEMENTARY SCHOOL, 1992 "Davidson İlköğretim Okulu"			
MİMAR Henry Sanoff (The Adams Group)	YER Davidson, Kuzey Carolina, USA	İŞLEV Eğitim yapısı, Yeni bina	UYGULAMA Var
KULLANICI ÖZELLİKLERİ		KATILIMLI SÜREÇ ÖZELLİKLERİ	
KATILIMCI PROFİLİ Belirli, tanımlı ve çeşitli kullanıcı grubu: Öğretmenler, öğrenciler, veliler ve yöneticiler		AMAÇ Kullanım ilişkilerini doğru tanımlamak, Farklı kullanıcıların deneyim ve beklentilerini saptamak	
KATILIM AŞAMASI Tasarım süreci, tanımlama, veri aktarımı evresi ve onay		TASARIM YAKLAŞIMI "Kullanıcıyla birlikte tasarım"	
KATILIM AMACI Kullanıma ilişkin görüş bildirme, deneyime dayalı beklentilerin ve tercihlerin belirtilmesi, öneriler		YÖNTEM Dolaylı yöntem; Anket, kullanıcı grupları ile görüşmeler Bilinçlenme yöntemi; Alan yürüyüşü, bilgilendirme toplantısı Grup etkileşimi; Atölye, üretken ortam	
KATILIM DÜZEYİ Doğrudan, aktif ve üretken		ARAC Ölçekli mimari çizimler, Görüş kartları, Maket, Fotoğraf, Sunum, Öncelik listeleri, Çizim teknikleri Şiir, Resim vb.	
MİMAR/TASARIMCI ÖZELLİKLERİ Tasarımcı, yöneten, organize eden,gözlemci Kullanılan araçları, iletişim tekniğini hazırlayan, Ortamı oluşturan, önerileri yorumlayan, Alternatifleri değerlendiren		TEKNİK Grup çalışmaları, teknik çizimler üzerine fikir belirtme,alternatif üretme, tartışma	
GÖRSELLER			
			
DEĞERLENDİRME / SONUÇ			
- Anket, görüşme, gözlem, toplantı, tartışma, sunum ve atölye yöntemlerinin kullanımı belirgin olarak gözlemlenir. Farklı perspektiflerden değerlendirmelerin yapılabildiği bir kullanıcı grubu çeşitliliği (öğretmen, öğrenci, veli-yönetici) görülmektedir. Kullanıcı, deneyimlerine dayalı olarak görüş bildirir, öneriler oluşturur, beklentilerini belirtir; Tasarımcı bu verileri değerlendirir, yorumlar ve tekrar kullanıcılara sunar. Bu şekilde geri bildirimler alınarak projenin hazırlanma süreci başlar. Öğrenciler ise zihinlerindeki okul imgesini belirterek sürece atölyeler ile katılım gösterir ve görüşlerini belirtir. - Proje uygulanmıştır ve kullanım sonrası gözlem-değerlendirmeler yapılmıştır. Bu şekilde hedefler ve sonuçlar arasındaki ilişkiler ve tutarlılıkların değerlendirilmesi yapılabilmektedir.			

Tablo 3.6 Davidson İlköğretim Okulu Projesi süreç haritası.



3.1.4 Place Au Changement

Bu bölümde yer alan ‘Place Au Changemet Halk Bahçesi Projesi’ne ait bilgiler ve görseller ‘*Collectif Etc*’ oluşumunun web sitesinden (www.collectifetc.com) yararlanılarak aktarılmıştır.

▪ Genel Bilgi

Saint-Etienne, Fransa’da Devlet Şehir Planlama Ajansı tarafından desteklenen bir yarışma sonucunda, yarışmayı kazanan *Collectif Etc* Haziran 2011’de 670 metrekairelik halkın kullanımına açık bir kamusal alan tasarlamış ve yerel halkın katılımıyla gerçekleşen bir uygulama süreci deneyimi gerçekleştirilmiştir. ‘*Place Au Changement*’ (*Değişim Zamanı*) adı verilen proje; iki caddenin kesiştiği yerde terk edilmiş boş bir arazide, bölgede devam eden kentsel dönüşümlere cevaben, bir binanın tasarlanıp inşa edilmesi sürecinin ilk aşamasını ortaya koymayı amaçlamaktadır. Bu bağlamda ana fikir, zeminde hayali yerleşimlerin planını ve duvarlarda da kesitlerinin temsilini oluşturmaktır. Böylelikle, insanlar gelecekteki binalarda yaşamayı hayal edebilecekler ve birkaç yıl içinde inşa edilecek olan gerçek bina hakkında bir fikir edinmiş olacaklardır (Şekil 3.8).

Söz konusu katılımlı süreçte, bir ay boyunca üç farklı tip atölye kurulmuş ve bu atölyeler katılımcılar için her gün sabah 9:00 akşam 20:00 saatleri arasında açık kalmıştır. Bu süreçte, kent mobilyalarını inşa etmek için bir marangoz atölyesi, hayali evlere ve çevre düzenlemesine hayat verebilmek için bir resim ve tasarım atölyesi, alanın ortasındaki ortak bahçe ve yeşil alanın kurulumu için de bir çevre ve peyzaj atölyesi düzenlenmiştir.

Uygulama süreci kullanıcılara açık olarak düzenlenmiş, bu süreçte insanların fikir alışverişleri gerçekleştirmeleri sağlanarak etkileşimli, karşılıklı öğrenme süreci oluşturulmuştur. *Collectif Etc*, katılımcılara gerekli malzemeleri, güvenlik araçlarını sağlayarak uygulama sürecinde kullanım ve üretime destek olmuştur. Yerel kuruluşlar, sanatçılar ve müzisyenler; duvar boyama, konser, sirk atölyesi, açık hava

sineması, spor turnuvası, tango dersleri, özel yemekler, münazaralar gibi çeşitli aktiviteler organize ederek uygulama sürecine katkı sağlamıştır. Ayrıca, uygulama sürecinin gelişimi sürekli kayıt altına alınarak, bu kayıtlar ‘online’ iletişim kanalları ile (www.placeauchangement.fr) herkesin erişimine açık olarak düzenlenmiştir.



Şekil 3.53 Alanın uygulama öncesi ve sonrası durumunu gösteren görseller (Collectif etc, 2011).

Kullanıcılar ile birlikte gerçekleşen uygulama süreci atölye ortamlarında gerçekleşerek tamamlanmıştır. Kullanıcıların, oluşturulan halk bahçesinin bakımı ve kullanımına yönelik etkinliklerin düzenlenmesi anlamında yetki sahibi olmaları nedeniyle; kullanım aşamasında da katılım fikri varlığının devam ettiği görülmektedir.

Kullanım sürecine yönelik yapılan tespitler doğrultusunda; kullanıcılar tarafından üretilen mobilya ve donatıların zarar görmediği, mekanın bakımının ve temizliğinin düzenli olarak gerçekleştirildiği gözlenmiştir. Dahası, kullanıcılar mekana ‘Devlerin Yeri’ ismini vererek, ürettikleri mekanı sahiplendiklerini ve benimsediklerini açıkça ortaya koymuşlardır. ‘Devlerin Yeri’ şu an bölgede yerel halkın kendileriyle özdeşleştirdikleri en önemli mekan haline gelmiştir.

Ayrıca ‘Place Au Changement’ projesinin ikinci aşaması da gerçekleştirilmiştir. Söz konusu kullanıcı katılımlı uygulama ve üretme sürecinin ikinci evresinde, tartışma alanları yaratılması ve yapı çevresindeki kullanımın gelişimlerinin somutlaştırılması amaçlanmış ve ilk deneyimdeki benzer atölye süreçleri ile yeni bir uygulama-üretme süreci deneyimlenmiştir. Kent içinde yerel kullanıcılar bağlamında

kazanılmış bu deneysel ve geçici alanın, kullanıcı katılımlı tasarım ve uygulama süreçleri ile bir ‘*deneysel kent laboratuvarı*’na dönüştürülmesi hedeflenmektedir.

▪ **Çıkarımlar ve Yorumlar**

Deneyim özel bir katılımlı süreç olarak incelenmeye değer bulunmuştur. Özellikle ‘karar’, ‘tasarım’, ‘uygulama’ ve ‘kullanım’ aşamaları olmak üzere mimarlık eyleminin her evresinde katılım fikrinin farklı düzey ve yöntemlerle gözlenmesi, çalışmanın önemli bir deneyim 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. Bu noktada, mimarlık eyleminin her bir aşamasına dair katılım fikrinin irdelenmesi, deneyimin özelliklerini ortaya koymak adına açıklayıcı olacaktır.

İlk olarak 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-uzlaşısı gibi kavram üzerinden yapıldığı bir ortam olarak katılım düşüncesinin desteklendiği yöntemlerdir. Dolayısıyla katılım karar aşamasında yarışma yöntemi ile desteklenen güçlü bir değer olarak görülmektedir.

‘Tasarım sürecinde katılım’ hem yarışma ortamı hem de uygulama sürecinde, aktif kullanıcı ile üretme düşüncesi 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 gözleendiği özel bir süreç olarak görülmektedir. Uygulama sürecinde kullanıcının *yaparak-üreterek* katılım göstermesi durumu, sıklıkla gözlenebilen bir durum değildir. Nitekim

uygulama süreci genellikle dışa kapalı gerçekleşen, teknik ve uzmanlık gerektiren bir evredir. Fakat bu deneyim bilinenin aksine gelişen sosyal ilişkiler ve iletişimin ön planda olduğu alternatif ve özel bir süreç olarak gözlenmektedir.

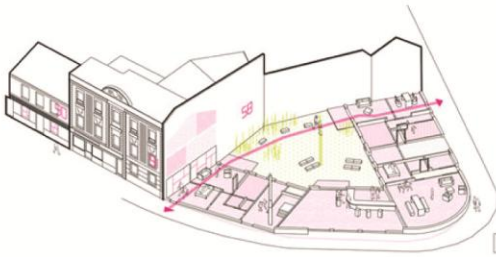
Söz konusu deneyimin uygulama sürecinde kullanılan yöntem *atölyeler* olarak görülmektedir. Dolayısıyla süreçte *grup etkileşimi, toplantı, tartışma, öneri geliştirme, fikir belirtme* gibi teknikler kullanılarak kullanıcı katılımı gerçekleşmiştir. Kullanıcılar ise; yetişkinler ve çocuklardan oluşan mahalle sakinleri ve belirli disiplinlerde uzmanlık bilgisine sahip yönlendiricilerdir. Dolayısıyla kullanıcı grubu tanımlı ve çeşitli olup kullanıcılar güçleri, bilgileri ve sahip oldukları özellikleri ile farklı tür ve düzeylerde sürece katkı sağlamıştır.

Son olarak ‘kullanım aşamasında katılım’ 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. Diğer bir özellik ise; alanın değişme-dönüşme olasılığının öngörülmesidir ki bu şekilde mekanın kullanım alternatiflerine uyum sağlayacak biçimde uyarlanabilirliği kullanım aşamasında da kullanıcı katılımını var etmektedir.

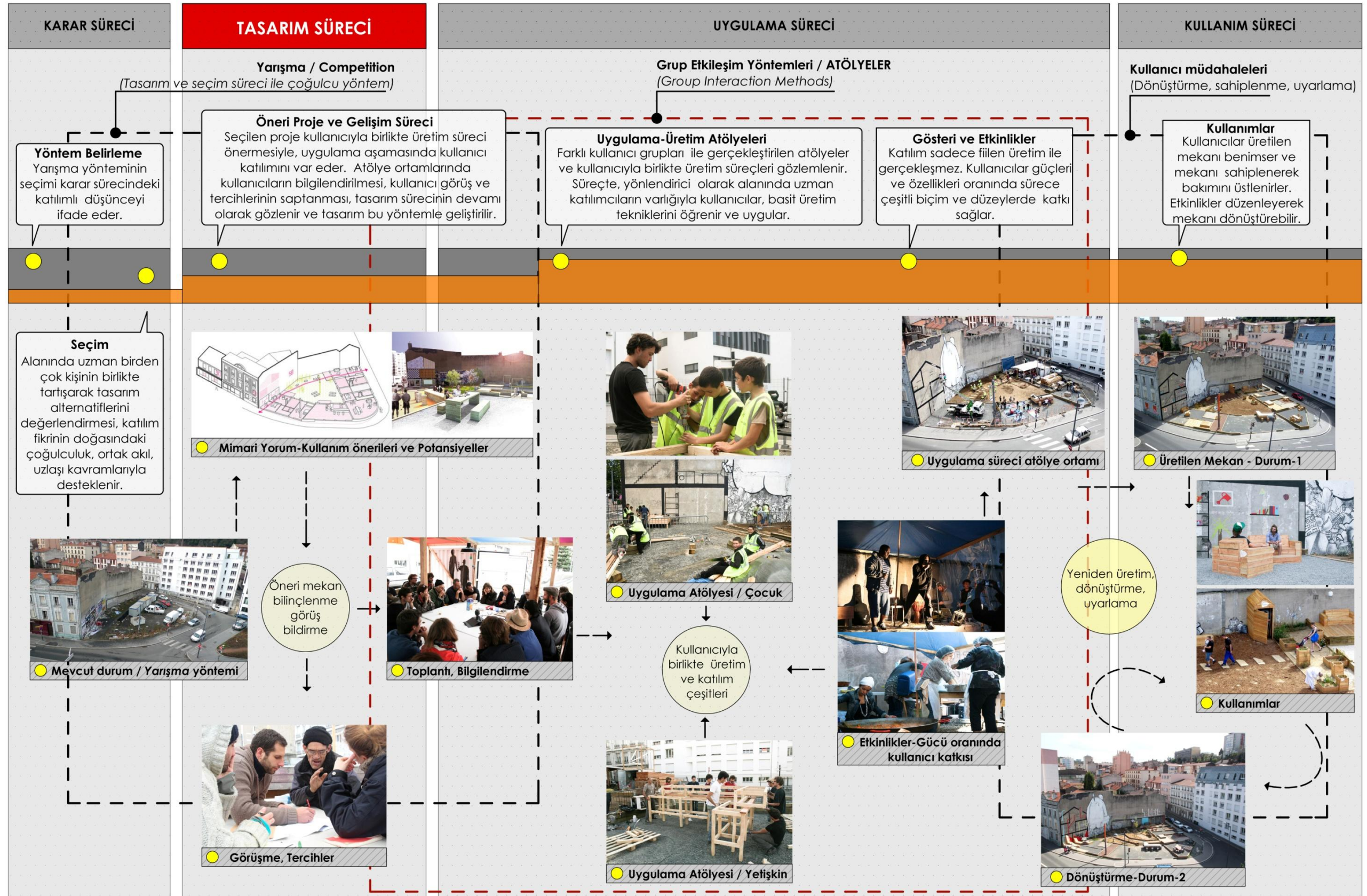
Özetle bu deneyim; karar ve seçim aşamasındaki çoğulcu anlayış, tasarım aşamasındaki kullanıcı için tasarım düşüncesi, uygulama aşamasında kullanıcıyla birlikte üretme ve kullanım aşamasında sürdürülebilir ve uyarlanabilir olma özellikleri ile mimarlık eyleminin bütününde katılımın, farklı tür ve seviyelerde gözlemlendiği bir çalışma olarak değer ve önem kazanmaktadır.

Tablo 3.7’de deneyimin genel özellikleriyle ifade edildiği ‘değerlendirme tablosu’ ve Tablo 3.8’de ise deneyime ilişkin görsellere yer verilerek hazırlanan ‘süreç haritası’ görülmektedir.

Tablo 3.7 Place Au Changement Halk Bahçesi Projesi değerlendirme tablosu.

PLACE AU CHANGEMENT, 2011 "Değişim Zamanı, Halk Bahçesi Projesi"			
MİMAR Collectif ETC	YER Saint Etienne, Fransa	İŞLEV Kamusal açık alan, park	UYGULAMA Var
KULLANICI ÖZELLİKLERİ		KATILIMLI SÜREÇ ÖZELLİKLERİ	
KATILIMCI PROFİLİ Belirli, tanımlı ve çeşitli kullanıcı grubu, Mahalle sakinleri (çocuk-yetişkin), Uzmanlar		AMAÇ Kullanıcılar tarafından benimsenen, sürdürülebilir mekan üretimi, Çoğulculuk, Uzlaş, Ortak akıl	
KATILIM AŞAMASI Uygulama aşaması başta olmak üzere; Tasarım aşaması ve Kullanım aşaması		TASARIM YAKLAŞIMI "Kullanıcı için tasarım /Açık uçlu,esnek" "Kullanıcıyla birlikte tasarım/ Uygulama"	
KATILIM AMACI Gücü oranında katkı sağlama, Üretime katılma, Yapma-Üretme		YÖNTEM Bilinçlenme yöntemi; Bilgilendirme toplantısı Grup etkileşimi; Atölye, üretken ortam Yaparak-Üreterek gücü oranında katılım	
KATILIM DÜZEYİ Doğrudan, aktif ve üretken		ARAÇ Mimari çizimler, Sunum, Üretim bilgilendirmesi Sosyal etkinlikler, Gösteri vb. TEKNİK Fikir belirtme, tartışma, Yapma-Üretme Uygulamaya Katılma	
MİMAR/TASARIMCI ÖZELLİKLERİ			
Tasarımcı, yöneten, yönlendiren,organize eden Kullanılan araçları, teknikleri hazırlayan, Sürecin işleyişini belirleyen, Ortamı oluşturan, Önerileri yorumlayan			
GÖRSELLER			
			
DEĞERLENDİRME / SONUÇ			
Mimarlık eyleminin 'karar', 'tasarım', 'uygulama' ve 'kullanım' aşamalarının her birinde farklı tür ve düzeylerde katılım gözlenir. Dolayısıyla, katılım düşüncesinin mimarlık eyleminin bütününe tesir ettiği bir süreçtir. Tasarım sürecindeki katılım fikri 'kullanıcı için tasarım düşüncesi' ve 'açık uçlu, esnek tasarım' anlayışdır. Bu yaklaşım uygulama sürecinde 'kullanıcıyla birlikte tasarım' yaklaşımını var eder. Bu nedenle kullanıcıların aktif katılımı, 'uygulama aşamasında' gözlenir. Bu anlamda özel bir deneyimdir. Kullanım aşamasında katılım ise 'sahiplenme', 'benimseme' ve 'sürdürülebilir mekan' olarak görülmektedir. Ayrıca mekanın 'değişebilme' ve 'uyarlanabilirlik' potansiyelleri bu fikri desteklemektedir.			

Tablo 3.8 Place Au Changement Halk Bahçesi Projesi süreç haritası.



3.1.5 Genel Değerlendirme

Bu bölümde irdelenen ‘katılımlı tasarım uygulamaları’ deneyimlerini; ‘hedefler ve amaçlar’, ‘yöntem, araçlar ve katılım düzeyi’, ‘karar-tasarım-uygulama ve kullanım aşamalarında katılım fikrinin varlığı’, ‘kullanıcı ve yerleşim özellikleri’ ve ‘mimarın rolü ve özellikleri’ çerçevesinden değerlendirmek mümkündür.

Hedefler ve amaçlar üzerinden bakıldığında incelenen örneklemelerin: tasarım sürecine veri sağlamak, problemi tanımlamak, kullanıcının davranışsal özelliklerine ve deneyimlerine dayalı bilgileri edinmek adına ‘kullanıcıyla birlikte tasarım’ yaklaşımıyla geliştiği gözlenmektedir. Fiziksel anlamda çevre karakterinin algısı, kullanıcının örtük ya da görünür özelliklerinin ve tercihlerinin önemsenmesi, mimar ve kullanıcı arasında doğrudan iletişim ortamlarının yaratılması ve bu ortamlarda iletişimi kolaylaştıracak araçların kullanımı, söz konusu ‘katılımlı tasarım uygulamaları’nın süreçlerinde gözlenen temel yaklaşım unsurlarıdır. Bu düşüncelerin temelinde, kullanıcı deneyimlerine ve davranışlarına uygun mekanların yaratılması ve bu mekanların kullanıcılar tarafından benimsenmesi ortak amaç olarak görülmektedir.

Yöntem, araçlar ve katılım düzeyi üzerinden yapılan değerlendirme de ise; irdelenen deneyimlerin tasarım süreçlerinde, önceki bölümlerde belirtilen ve kullanılan teknikler anlamında birbirleriyle örtüşen Sanoff’un (2005) ‘dolaylı yöntemler’, ‘bilinçlenme yöntemleri’, ‘grup etkileşim yöntemleri’ ve Sanders’in (2002) ‘söyle-anlat araçları’, ‘yap-göster araçları’ ve ‘yarat-üret araçları’ gözlenen belirgin aşamalardır. Ayrıca söz konusu deneyimlerde; kullanıcı katılımının, dolayısıyla da iletişimin en yüksek düzeyde, doğrudan, aktif ve sürekli biçimde gözlemlendiği ortam Sanoff ve Sanders’in ortak ifadesi olan ‘atölye’ ortamlarıdır. Atölye ortamlarında kullanılan teknikler ve araçlarda da benzerliklerin varlığı görülmektedir. Mimar ile kullanıcı arasındaki ve kullanıcıların kendi aralarındaki iletişimi verimli ve etkin bir biçimde gerçekleştirmek adına çeşitli araçlar kullanılmaktadır. Uzmanlık dilinin kullanıcı tarafından algılanmasına yönelik, ‘fotoğraflama teknikleri’, ‘işlev kartları’, ‘grafik semboller’, ‘ölçekli ifade araçları’

ve ‘maketler’; *tasarım sürecinde* kullanılan ortak üretme araçları olarak gözlenmektedir.

Mimarlık eyleminin ‘karar’, ‘tasarım’, ‘uygulama’ ve ‘kullanım’ aşamalarında katılım fikrinin varlığı üzerinden yapılan değerlendirmede de; genel olarak söz konusu deneyimlerde ‘katılım’ fikrinin karar sürecinde başladığı ve katılımlı sürecin diğer aşamalardaki gelişimi etkilediği tespit edilmiştir. Bu durum ‘LNTK’ Toplu Konut Projesi sürecinde; kullanıcılar arasındaki örgütlü hareketler, ‘Southeastern Waterworks’ Halk Sanat Merkezi Projesi’nde; yerel halk ve yerel sanatçı grupları ile görüşmeler, ‘Place Au Changement’ Halk Bahçesi Projesi’nde ise yöntemin yarışma olarak seçilmesi ile açıklanabilir. Karar aşamasındaki bu yaklaşımlar, mimarlık eyleminin sonraki aşamalarında ‘kullanıcı katılımı’nı var etmiştir. Özellikle ‘Place Au Changement’ Halk Bahçesi Projesi, katılımın sürecin tüm evrelerinde farklı düzey ve yöntemlerle gözlemlendiği bir deneyim olarak belirginleşmektedir.

Diğer taraftan, uygulaması gerçekleşen deneyimlere (Davidson İlköğretim Okulu ve Place Au Changement Halk Bahçesi Projesi) bakıldığında; ‘gözlem’ ve ‘görüşme teknikleri’ kullanılarak sistematik biçimde ‘kullanım sonrası değerlendirmeler’in yapıldığı görülmektedir. Bu şekilde, gerçekleştirilen tasarım süreçlerinin hedeflerine ne derece ulaşabildiği ve mekanın kullanıcıların davranışlarına ne derece uygun olduğunun sınıandığı gözlenmektedir.

Kullanıcı ve yerleşim özellikleri bağlamında deneyimlere ilişkin tespitlere bakıldığında; öncelikle her deneyimin belirli ve tanımlı kullanıcı grupları ile gerçekleşmiş olduğu gözlenmekte olup, yerleşim özellikleri açısından da yerellik ve bağlama özgü sosyal ilişkilerin varlığı ile kullanıcılar arasındaki güçlü iletişim ortamı, ‘kullanıcıyla birlikte tasarım’ ve ‘uygulama’ ortamlarının önemli belirleyicileri olarak görülmektedir. Ayrıca genel olarak kullanıcıyla birlikte gerçekleşen tasarım süreçleri; kamusal kullanım alanları ile geniş ölçekli yaşam çevrelerine dair karar ve üretim süreçlerinde gözlenmektedir.

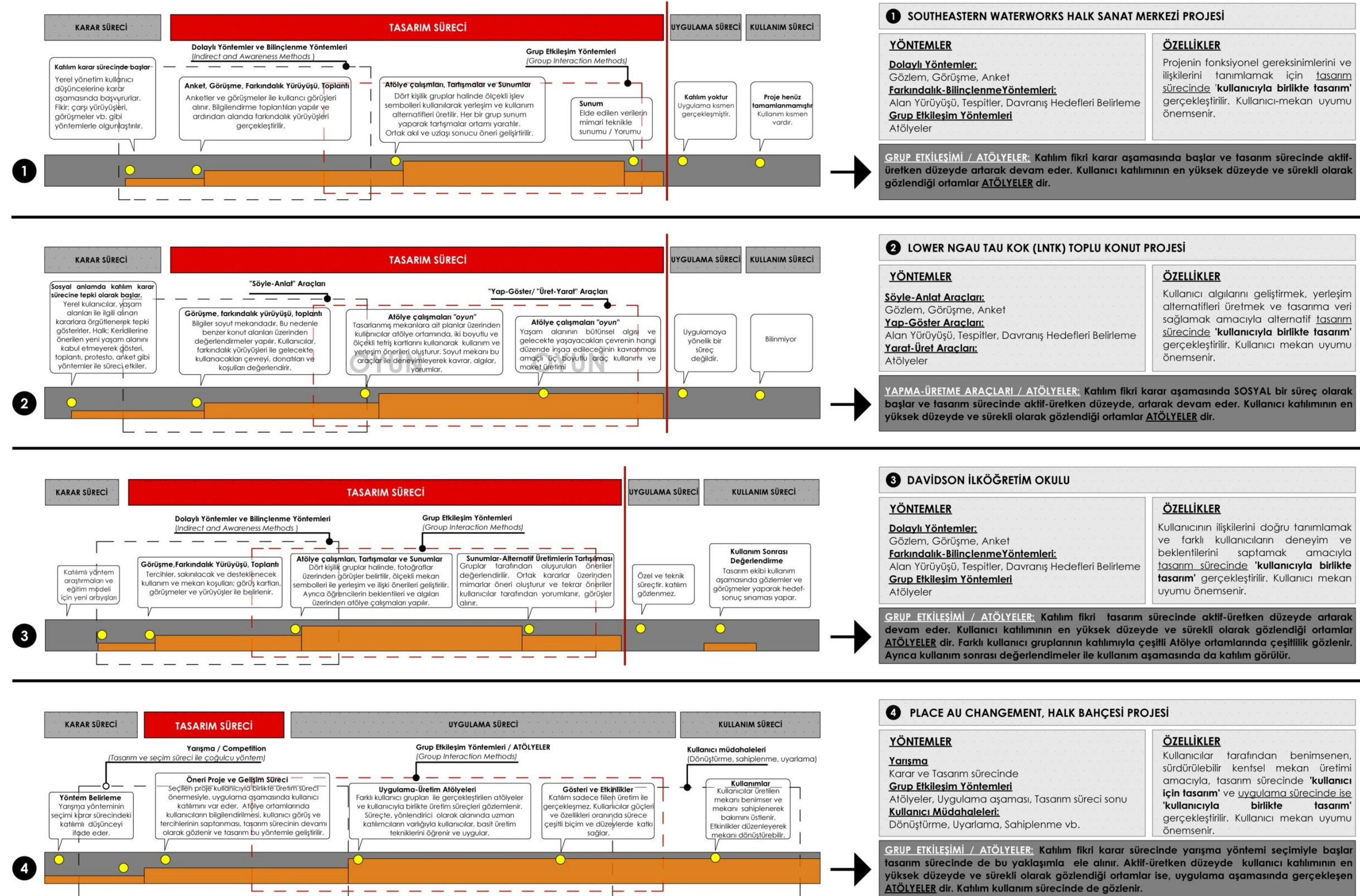
Son olarak *mimarın rolü ve özelliklerine* bakıldığında; tasarım sürecinde uzmanlık bilgisi ve profesyonel otonominin var olduğu, fakat baskın bir karakter olarak izlenmediği görülmektedir. Mimarın, daha çok tasarım sürecinin işleyişini, kullanılacak teknik ve yöntemleri belirleyen özellikleri ve yönlendiren, yorumlayan vasıflarıyla ön plana çıktığı gözlenmektedir.

Özetle;

1. İrdelenen deneyimlerde gözlenen ortak amaç; kullanıcı deneyimlerinden ve tercihlerinden, doğrudan kullanıcı aracılığı ile yararlanmak ve bu bilgileri tasarım sürecine veri olarak aktarmaktır.
2. Mimar ve kullanıcı arasında iletişime dayalı gerçekleşen aktif ve üretken süreçler olarak görülmektedir.
3. Her deneyim kendine özgü koşullara, problemlere ve kullanıcı profiline sahip olsa da; amaçlar, hedefler, yöntem ve araçlar açısından benzer tasarım süreci deneyimleri olarak görülmektedir.
4. *Atölyeler* tasarım sürecinde kullanıcı katılımının, en yüksek düzeyde gözlendiği ve ‘kullanıcıyla birlikte tasarım’ yaklaşımını var eden en belirgin ortamlardır.
5. Genel olarak katılım fikrinin sürecin karar aşamasında başladığı ve mimarlık eyleminin diğer aşamalarında gözlenen katılımlı sürecin varlığını etkilediği görülmektedir.
6. ‘Place Au Changement’ Halk Bahçesi Projesi, her ne kadar tasarım sürecinde aktif ve üretken kullanıcı katılımıyla gerçekleşmiyor olsa da; diğer deneyimlerin izlediği yöntemleri ve kullandıkları araçları uygulama sürecine taşıması nedeniyle diğer deneyimlerle benzer tespitler üzerinden değerlendirilebilmektedir.

Tablo 3.9’da irdelenen katılımlı süreç deneyimlerinin, kullanıcı katılımı açısından bir arada değerlendirildiği, ortaklıkların ve benzer yöntemlerin belirtildiği ve kısaca deneyimlerin yorumlanarak özetlendiği ‘ortak değerlendirme tablosu’ görülmektedir.

Tablo 3.9 Deneyimlerin kullanıcı katılımı açısından bir arada değerlendirilmesi, ortak özelliklerin ve benzer yöntemlerin ifade edildiği ‘ortak değerlendirme tablosu’.



3.2 Mimari Tasarımda Kullanıcı Katılımlı Uygulamalardaki Ortak Unsurlar

Bir önceki bölümde (3.1) irdelenen kullanıcı katılımlı uygulama deneyimlerinde de görüldüğü gibi mimari tasarım sürecinde kullanıcıyla birlikte tasarım yaklaşımı ile gerçekleşen çalışmalar; süreçleri, araçları, teknikleri vb. ile ortak ve/veya benzer özelliklere sahiptir. Ayrıca seçilen örneklerin dışında kalan kullanıcıyla birlikte tasarım deneyimlerine genel olarak bakıldığında benzer süreçleri tekrar eden çalışmalar oldukları gözlemlenmiştir. Bu nedenle; aktif ve üretken kullanıcı varlığı ile deneyimlenen kullanıcı katılımlı süreçler için mevcut deneyimlerin geçirdiği süreçlerden ve ortak özelliklerinden yararlanılarak bir model geliştirmek olasıdır.

Tasarım sürecinde katılım düşüncesi bağlamında model oluşturma üzerine fikir yürüten çalışma girişimleri sayıca çok fazla olmamakla birlikte, *Paul D. Cherulnik'e* (1993) ait “*Applications of Environment-Behavior Research*” adlı çalışma oluşturduğu sistematik ve tanımladığı aşamalar ile model oluşturma fikrine katkısı olacağı düşünülerek çalışma kapsamında yer vermeye değer görülmüştür. Bu bölümde (3.2.1) bu çalışmadan bahsedilecektir. Söz konusu çalışma, çevresel tasarım alanındaki kuramların uygulama örneklerine nasıl yansıdığını ve başarılı çevre tasarım örneklerinin geçirdiği ortak süreçleri ortaya koymakta olup; anılan çalışmada geçen örneklemeler karar süreçlerinden, tasarım, uygulama ve kullanım sonrası değerlendirmelere değin çok geniş bir çerçevede ele alınmaktadır. Ancak tasarım sürecinde katılımlı yöntem amaçlı bir değerlendirme ve model oluşturma çabası göze alındığında; bu çalışmanın kullanışlı bir destek çalışma olduğu değerlendirilerek, çalışmanın bu kısmından faydalanılabileceği öngörülmektedir.

Ayrıca bu çalışmanın incelenmesi sonucunda saptanan bulguların ve bir önceki bölümde (3.1) ele alınan deneyim örneklemeleri değerlendirmelerinin ‘*Mimari Tasarımda Kullanıcı Katılımlı Tasarım Modeli*’ önerisi oluşturma safhasına verimli bir altyapı oluşturacağı düşünülmektedir.

3.2.1 Çevre Tasarım Araştırmaları ‘Cherulnik Analiz Sistemi’ İncelemesi

İnsan eylemlerinin önemsenerek daha yakından kavranması düşüncesi, çevre davranışlarına ait bilgilerin tasarım süreçlerine nasıl aktarılacağına ve nasıl kullanılabileceğine dair arayışları beraberinde getirmektedir. Bu anlamda Paul D. Cherulnik’in (1993) çevre tasarım araştırmaları alanında gerçekleştirilmiş örnekleri, John Zeisel’in (1981) çalışmalarından uyarlayarak oluşturduğu ‘analiz sistemi’ (*a framework for analyzing*) ile inceleyerek bir yöntem önermektedir. Bu çalışmayı taban olarak alan bir diğer yorum Ersoy’un (2010), ‘Mimari tasarımda kullanıcı odaklı süreçler’ adlı çalışmasıdır. Anılan araştırmacıların ortak sorunu, çevre davranış bilimleri alanlarının nitelikli tasarımlar ve uygulamalar üzerindeki etkileri, süreç modellerinin analizi ve model oluşturma üzerine tartışma geliştirmektir.

Cherulnik’in kullanıcı davranışlarına odaklanarak oluşturduğu analiz sisteminin aşamaları aşağıdaki gibi özetlenebilir:

1. Yerleşim Analizleri
(*Understanding the setting*)
2. Davranış Hedefleri ve Programlama
(*Behavioral goals and program for design plan*)
3. İlgili Çevre-Davranış Araştırma Modelleri
(*Relevant environment-behavior researches*)
4. Uygun Tasarım Öğeleri
(*Specific design / plan elements*)
5. Gerçekleştirme / Tasarım
(*Design / plan / implementation*)
6. Kullanım Sonrası Değerlendirmeler
(*Postoccupancy evaluation / POE*)
7. Çevre Davranış Araştırmaları Alanına Katkı
(*Impact on future design and environment behavior knowledge*)

1- ‘Yerleşim analizleri’ Cherulnik Analiz Sistemi’nin ilk aşamasıdır. Bu aşama çevre karakterinin belirlendiği; fiziksel ve sosyal bileşenler üzerinden yerleşimin bütüncül biçimde kavranarak çözümlendiği analiz süreci olarak ifade edilebilir. Analizler, ‘**yerleşim**’ ve ‘**aktiviteler**’ olarak iki ana yaklaşımda incelenmektedir. Bu anlamda ‘yerleşim’; yerel bağlamın fiziksel özellikleri (konum, coğrafya, iklimsel özellikler, topografya, erişilebilirlik) ve tarihsel referansı ile ilgili (geçmiş-şimdiki zaman ilişkileri) verilerin toplanması ve değerlendirilmesidir. ‘Aktiviteler’ ise; kullanıcı karakteristiklerinin sosyal ve kültürel anlamda irdelenerek çözümlendiği, kullanıcı eylemleri ve tercihleri odaklı değerlendirmelerdir. Özellikle bu süreç kullanıcı aktivitelerinin ve çeşitliliğinin saptanması, özel ya da marjinal kullanıcı gruplarının tespiti (yaşlı, çocuk, engelli vb.) demografik yapının anlaşılması gibi başlıklarla ele alınmaktadır. Bu aşamada kullanılan yöntem ve teknikler ise; gözlem, alan araştırmaları, anketler ve kullanıcı görüşmeleri olarak görülmektedir (Cherulnik, 1993).

2- ‘Davranış hedefleri ve programlama’ ilk aşamanın sağladığı veriler ve kullandığı tekniklerden yararlanan, Cherulnik Analiz Sistemi’nin ikinci aşamadır. Bu aşamada tasarım sürecine ilişkin programlamalar ve kullanıcılara ait ‘davranış hedefleri’ belirlenerek kurgulanır. Davranış hedefleri; kullanıcı-çevre ilişkilerinde, kullanıcıların ‘desteklenecek’ ya da ‘sakınılacak’ özelliklerinin saptanmasıdır. Bu hedefler; fiziksel, sosyal ve kültürel anlamda belirginleşen saptamalar olarak gözlenmekte ve yere özgü tespitler olarak değerlendirilmektedir. Fiziksel anlamda davranış hedeflerinin belirlenmesinde erişimler, yönlendirmeler, iklimsel özellikler etkili olurken; sosyal ya da kültürel anlamda kullanıcılar arası ilişkiler, mahremiyet, güvenlik vb. gibi unsurlar belirleyici olmaktadır. Zeisel (1981) yerleşim analizleri ile belirlenen davranış hedeflerinin tasarım sürecine aktararak yorumlanmasını ‘görüntüleme’ (*imaging*) olarak ifade etmektedir (Cherulnik, 1993). Dolayısıyla birden çok davranış hedefi belirlenebilir ve bu unsurlar gözetilerek programlama ve tasarım gerçekleştirilir. Bu süreçte bazı davranış hedefleri açık ve kolay kavranabilirken, sosyal anlamda önemli ve örtük durumda olan davranışların da gözlem, görüşme, atölye gibi yöntemler kullanılarak açığa çıkarılması gerekmektedir.

3- ‘İlgili çevre-davranış araştırma modelleri’ olarak belirlenen evre, Cherulnik Analiz Sistemi’nin üçüncü aşamasıdır. Bu aşama, çevre tasarım araştırmalarının ve mevcut teorilerin bilgi tabanından yararlanmayı ve daha önce yapılmış çalışmalara ait değerlendirme ve tespitler sonucu oluşmuş hazır bulgulardan faydalanmayı öngörmektedir. Benzer süreçlerin deneyimlerine ve çıkarımlarına başvuru olarak da ifade edilebilecek bu aşamada; *anket, alan çalışması* vb. gibi önceden hazırlanmış bulgular değerlendirilirken, çoğu çalışmaların kullanım sonrası değerlendirmeleri de süreci destekleyici temel kaynaklar olarak görülmektedir. Bu anlamda, kullanıcıların deneyimleri üzerinden edinilmiş bilgilerin ve bulguların yapılacak çalışmada yol gösterici olarak kullanılabileceğini ifade etmek mümkündür. Fakat önemli olan, her bir deneyimin yer ve bağlam özelinde fiziksel anlamda genellenebilen ortak çıktıları olabileceği gibi, sosyal ve kültürel ilişkilerde özgün davranış çıktılarının varlığının kaçınılmaz olduğudur. Bu nedenle hazır bulgular ve veriler tek başına genelleyici bir yaklaşım olarak değil, süreci kolaylaştıran bir yol gösterici niteliği ile değerlendirilmelidir.

4- ‘Uygun tasarım öğeleri’ aşaması, Cherulnik Analiz Sistemi’nin dördüncü evresidir. Davranış hedeflerinin tasarım sürecinde nasıl aktarılacağı, uygun tekniklerin neler olduğu vb. gibi unsurlar üzerinden gelişen bu aşama; tasarım alternatiflerinin oluşturulduğu ve bu tasarımların karşılaştırmalı olarak değerlendirildiği evredir. Söz konusu tasarım alternatifleri küçük ölçekli öneriler aracılığı ile davranış hedeflerinin belirlenmesini sağlamaktadır. Bu şekilde küçük parçalar üzerinden belirlenen sorun, tercih veya hedefler; iyileştirmeler ve/veya basit müdahaleler ile bütünü olumlu etkileyen sonuçları var edebilmektedir.

Sosyal bilimlerin metotları ile desteklenen tekniklerin kullanımı, iletişim ve ortaklık arayışları, bilgilerin disiplinler arası ilişkileri gerektiren araç ve yöntemler ile desteklenmesi bu evrenin temel unsurları olarak sıralanabilir. Ayrıca Zeisel (1981) ‘sunum’ (*presantation*) olarak tanımladığı bu aşamayı; araştırma bulgularının belirli fiziksel özellikler ya da ilkeler ile sırasıyla tasarım sürecine aktarılması olarak ifade etmektedir (Cherulnik, 1993).

5- ‘Gerçekleştirme/tasarım’ aşaması Cherulnik Analiz Sistemi’nin beşinci evresi olup; alternatif tasarımların oluşturulması, karşılaştırılması ve değerlendirilmesi olarak belirtilen bir önceki evrenin sonucunda belirlenen *davranış hedefleri* ile tasarımı etkileyecek teknik, ekonomik ve estetik gibi diğer unsurların bir araya getirilerek sonuç tasarımın oluşturulması olarak tanımlanır. Zeisel (1981) bu süreci ‘tasarımın gözden geçirilmesi’ (*design/plan review*) olarak adlandırmaktadır. Bu aşamada sonuç ürün üzerinden kullanıcılar ile değerlendirmeler gerçekleştirilir ve bu amaçla da çeşitli iletişim araç ve teknikleri kullanılır. Özellikle maketler, benzetim ve modelleme gibi üç boyutlu ifade teknikleri, kullanıcılarla nihai tasarım üzerinden gerçekleştirilen son görüşmelerde kullanılan araçlar olarak önem kazanmaktadır (Cherulnik, 1993).

6- ‘Kullanım Sonrası Değerlendirmeler’ Cherulnik Analiz Sistemi’nin altıncı aşamasıdır. Uygulama sonrasında yerleşimdeki kullanıcı deneyimlerinin gözlemlendiği, görüşlerinin alınarak değerlendirildiği ve bu şekilde davranış hedefleri üzerinden üretilen tasarımın belirlenen hedeflerle olan ilişkisinin sınındığı aşama olarak tanımlanır. Deneyimsel ve kullanıma yönelik gelişmeleri önemseyen bu evrede değerlendirmeler; sistematik biçimde, tarafsız ve bilimsel yöntemler kullanılarak gerçekleştirilmektedir. Gözlemler, görüşmeler, memnuniyet değerlendirme anketleri süreçte kullanılan başlıca yöntemlerdir. Yapılan bu çalışmalarla ulaşılan sonuçlara göre; teorinin başarısı sınıanır, saptanan önemli bulguların altı çizilir ve bu şekilde benzer modellerin yararlanabileceği bir veri tabanı oluşturulur.

7- ‘Çevre davranış araştırmaları alanına katkı’ ise Cherulnik Analiz Sistemi’nin son evresi olup; kullanım sonrası değerlendirmeler sonucunda elde edilen bulguların, benzer çalışma süreçlerine referans olması ve çalışma alanı literatürüne katkı sağlaması özellikleri ile tanımlanmaktadır. Bu şekilde, hipotezlerin sınıandığı bağımsız deneyimlere ait bulgular, benzer çalışmaların kayıt ve incelemeleri üzerinden karşılaştırmalı değerlendirmelerin yapılabilmesine olanak sağlar. Bu karşılaştırmalı değerlendirme süreci ile ortak değerler saptanabilir ve çalışma alanına katkı sağlayacak teori modelleri geliştirilebilir (Cherulnik, 1993).

CHERULNIK ANALİZ SİSTEMİ	
AŞAMA	HEDEFLER
1. Yerleşim Analizleri (Understanding The Setting)	a) Fiziksel çevre karakterinin belirlenmesi Yerel bağlam, tarihsel referanslar, iklim vb. b) Potansiyel kullanıcıların tanımlanması Sosyo-kültürel bağlam, eylemler, aktiviteler
2. Davranış Hedefleri ve Programlama (Behavioral goals and program for design plan)	a) Davranış hedeflerinin belirlenmesi Kullanıcı gereksinimleri ve özellikleri üzerinden desteklenecek ve sakınılacak durumların tespiti b) Programlama Tespitler üzerinden programın oluşturulması.
3. İlgili Çevre Davranış Araştırma Modelleri (Relevant environment behavior researches)	a) Literatür araştırması Mevcut teori ve araştırmalardan faydalanma b) Uygun araştırma tekniklerinin kullanımı Hazır bulguların kullanılması, alan araştırmaları ve benzer deneyimlerle karşılaştırmalı analizler
4. Uygun Tasarım Öğeleri (Specific design / plan elements)	Yerleşime ait özel durumların tespiti ve davranış hedeflerinin tasarıma aktarılmasında uygun teknik ve araçların belirlenmesi ve kullanımı. Bu araçlar ve teknikler kullanılarak tasarım alternatiflerinin oluşturulması.
5. Gerçekleştirme / Tasarım (Design / Plan / Implementation)	Davranış hedefleri dışında; teknik, ekonomik, estetik gibi unsurlar üzerinden sonuç tasarımın oluşturulması. Maket ve 3 boyutlu sunumlarla son kullanıcı görüşmelerinin gerçekleştirilmesi.
6. Kullanım Sonrası Değerlendirmeler (Postoccupancy evaluation / POE)	Sistematik ve gelişimsel olarak tasarım ve program verimliliğinin ölçülmesi. Davranış hedeflerinin sınanması.
7. Çevre Davranış Araştırmaları Alanına Katkı (Impact on future design and environment behavior knowledge)	Benzer deneyimler ile karşılaştırmalı olarak değerlendirmeler yapmak. Teorik ve deneyimsel altyapısıyla, yeni model oluşturma arayışlarında geliştirilebilir bir klavuz olmak.

Şekil 3.54 Çevresel tasarım araştırma süreçleri için oluşturulan ‘Cherulnik Analiz Sistemi’ ve aşamaları (Cherulnik,1993).

▪ Çıkarımlar ve Yorumlar

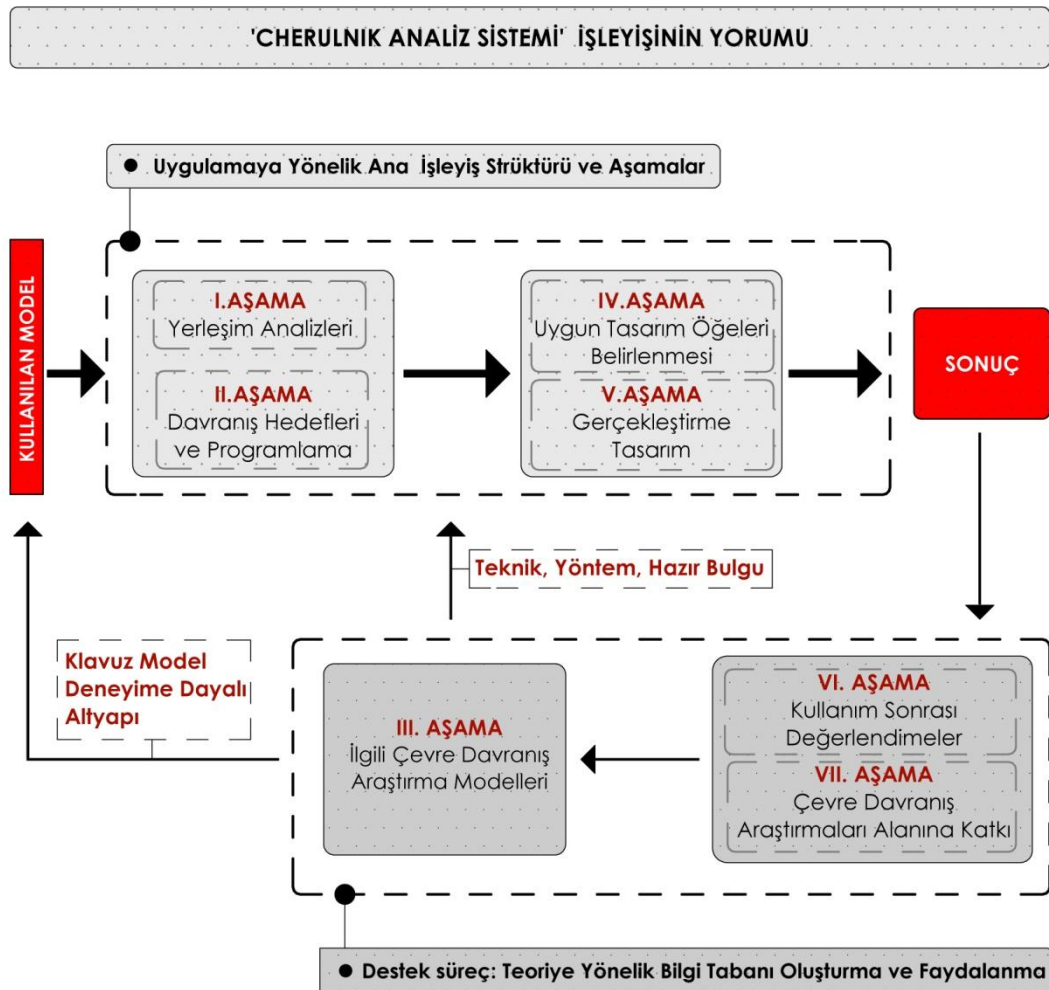
Cherulnik Analiz Sistemi; fiziksel özellikleriyle çevre karakterinin tanımlanması ve sosyo-kültürel ve davranışsal özellikleriyle kullanıcı karakterinin belirlenmesi olarak, iki ana kavrama ve anlama yaklaşımı üzerinden gelişmektedir. Bu anlamda özellikle ‘yerleşim analizleri’ ve ‘davranış hedefleri, programlama’ olarak ifade edilen ilk iki aşama; tasarım sürecinin altyapısını oluşturan ve yere özgü problemlerin belirlendiği temel adımlardır.

Alan araştırmaları, gözlemler ve görüşmeler yapılarak gerçekleşen bu süreçte, tasarım sürecini yönlendirecek ana kararlar belirlenirken; diğer taraftan tasarım sürecinin karakterini belirleyen iletişim odaklı bir işleyişin varlığı gözlenir. Nitekim ‘uygun tasarım öğelerinin belirlenmesi’ ve ‘gerçekleştirme-tasarım’ olarak ifade edilen, analiz sisteminin dördüncü ve beşinci aşamaları; mimar ve kullanıcı arasında iletişimin güçlü bir şekilde görüldüğü etkileşimli süreçler olarak tarif edilebilir. Öyle ki; ilk iki aşamada belirlenen tespitlerin ve elde edilen bulguların, uygun araçlar ve teknikler kullanılarak tasarım sürecine aktarıldığı bu aşamalarda mimar; tasarım alternatifleri üreterek, kullanıcının yorumlayabileceği araçları ve ortamları hazırlar.

Ayrıca, Cherulnik Analiz Sistemi’nin üçüncü aşaması olan ‘ilgili çevre davranış araştırma modelleri’ ilk iki aşamadaki sürecin işleyişini ve bu süreçte verilerin elde edilmesini kolaylaştırmak amacıyla destekleyici bir evre olarak değerlendirilmiştir. Diğer taraftan, ‘kullanım sonrası değerlendirmeler’ olarak anılan altıncı aşama, gerçekleştirilen tasarımın hedefleri ve sonuçları bağlamında sınanarak değerlendirilmesi, ‘çevre davranış araştırmaları alanına katkı’ olarak ifade edilen son aşama ise teorik ve deneyimsel altyapısıyla yeni modellerin geliştirilmesine kılavuz olabilme özellikleri ile gözlenmiştir.

Dolayısıyla, incelenen analiz sisteminin uygulamaya yönelik işleyiş strüktürünü; ‘yerleşim analizleri’, ‘davranış hedefleri belirleme-programlama’ ve bu iki aşamanın oluşturduğu altyapıyla gerçekleşen ‘uygun tasarım öğeleri belirleme’ ve ‘gerçekleştirme-tasarım’ aşamalarının oluşturduğu düşünülmektedir. ‘İlgili çevre

davranış araştırmaları’, ‘kullanım sonrası değerlendirmeler’ ve ‘çevre davranış araştırmaları alanına katkı’ olarak adlandırılan *üçüncü*, *altıncı* ve *yedinci* aşamalar ise; sonuçların sınanarak değerlendirilmesi ve çalışma alanına katkı sağlayan, teoriye yönelik veri tabanı oluşturulması arayışları olup; Cherulnik Analiz Sistemi’nin gelişimini niteleyen bu aşamalar *destek süreçler* olarak yorumlanmıştır (Şekil 3.10).



Şekil 3.55 Cherulnik Analiz Sistemi'nin aşamaları üzerinden yorumlanarak uygulamaya ve teoriye yönelik olmak üzere iki kategoride değerlendirilmesi.

3.2.2 ‘Katılımlı Tasarım Uygulamaları Süreç Değerlendirmeleri’ ve ‘Cherulnik Analiz Sistemi’ Karşılaştırmalı Analizi

Bu bölüm, çalışma kapsamında ele alınan ‘katılımlı tasarım uygulamaları’ örneklemelerinin irdelenmesi ile Cherulnik Analiz Sistemi’nin incelenerek yorumlanması sonucu ulaşılan özelliklerin değerlendirildiği ve ortak yaklaşımların, hedeflerin, benzer yöntemlerin ve aşamaların tespit edilerek karşılaştırmalı olarak ifade edileceği bölümdür. Ayrıca, mimarlık disiplininde deneyimlenmiş kullanıcı katılımlı uygulamaların tasarım süreçleri ile çevre davranış bilimleri alanındaki uygulama örnekleri değerlendirilerek oluşturulmuş bir analiz sistemi yorumlanarak, çalışma kapsamında önerilecek olan katılımlı tasarım süreci modelinin doğası ve belirleyici özellikleri saptanmaya çalışılacaktır. Bu anlamda söz konusu karşılaştırmalı değerlendirme; ‘amaçlar-hedefler’, ‘aşamalar-yöntemler’ ve ‘araçlar-ortam’ ve ‘kullanıcı-yerleşim’ özellikleri üzerinden tartışılarak ifade edilecektir.

Amaçlar ve hedefler bağlamında yapılan değerlendirmeler sonucunda belirlenen ortak amaçlar; yerleşim ve kullanıcı özelliklerinin tespit edilerek tasarım sürecine aktarılması olarak belirginleşmektedir. Bu durum ise; *yerleşimin* ve *kullanıcının* tasarım sürecini etkileyecek farklı karakterlerde verilere sahip olduğu düşüncesiyle, sözü edilen her iki unsurun da kapsamlı bir şekilde tanımlanması gerekliliğini ortaya koymaktadır. Dolayısıyla, salt fiziksel özelliklerin önemsendiği bir tasarım sürecinin aksine, kullanıcının tasarım sürecini etkileyecek önemli değerlere sahip olduğu gerçeğiyle kullanıcıya ait bu değerlerin, doğrudan kullanıcı tarafından tasarım sürecine aktarılması her iki yaklaşımın da ortak hedefi olarak gözlenmektedir. Ayrıca, kullanım sürecinde ‘kullanıcı-mekan’ ilişkisinde yüksek düzeyde uyumluluk arayışı, altı çizilmesi gereken bir diğer önemli ortak hedef olarak belirginleşmektedir.

Bu noktada incelenen ‘katılımlı tasarım uygulamaları’ örneklemelerinde kullanılan yöntemlere ve Cherulnik Analiz Sistemi’nde belirlenen aşamalara bakıldığında; ortak özellikler ve benzer yaklaşımlar açıkça gözlenmektedir. İrdelenen ‘katılımlı tasarım uygulamaları’nda ‘say tools/dolaylı yöntemler’ ve ‘do tools/bilinçlenme yöntemleri’ olarak görülen aşamalar ile Cherulnik Analiz Sistemi’nde ‘yerleşim analizleri’ ve

‘davranış hedefleri belirlenmesi-programlama’ şeklinde ifade edilen evreler; içerik, amaçlar, kullanılan teknikler-araçlar ve ulaşılmak istenen hedefler anlamında birbirleriyle örtüşmektedir. Genel olarak gözlem, görüşme, alan araştırmaları gibi tekniklerin ve bu teknikleri destekleyecek özelliklerde araçların kullanıldığı bu süreçler; kullanıcının önemsendiği tanımlama arayışlarının, iletişim fikri üzerinden gerçekleştiği *birinci iletişim evresi* olarak yorumlanabilir.

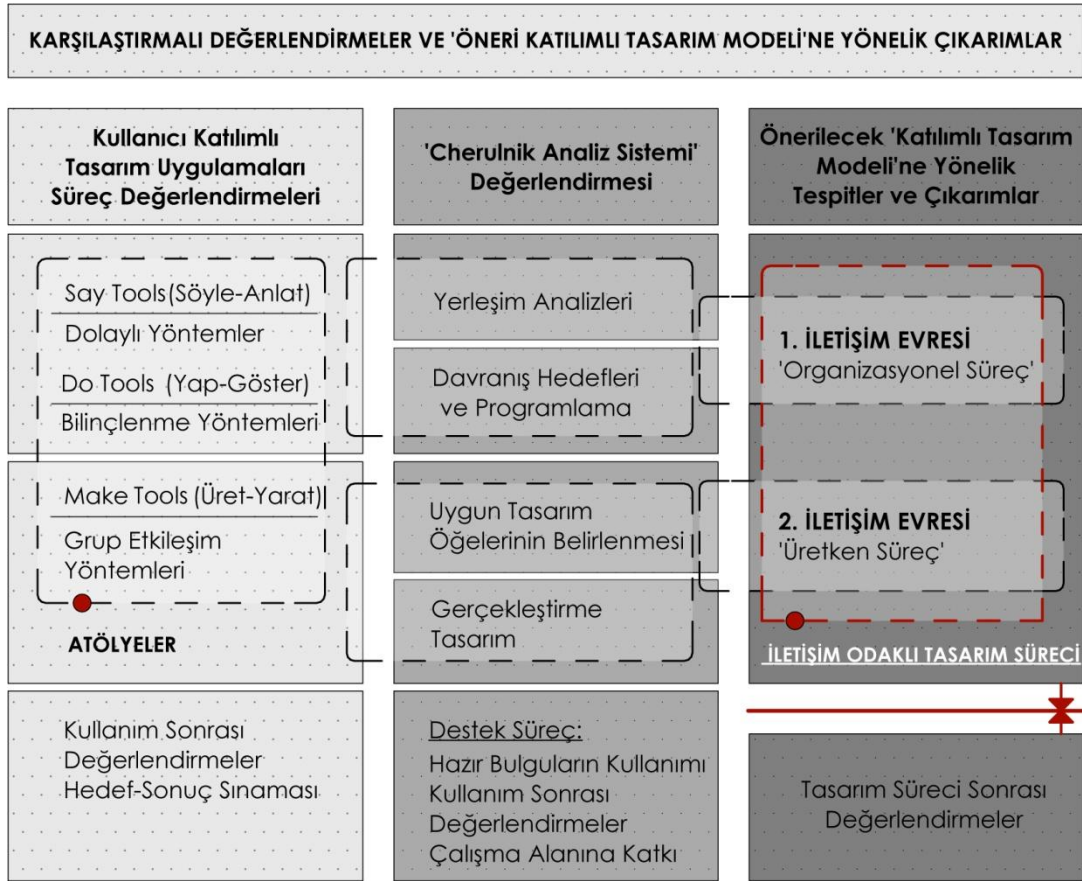
Diğer taraftan, tasarım süreci için yerleşim ve kullanıcı özelliklerinin tanımlandığı birinci iletişim evresinde elde edilen bulgular; kullanıcının aktif ve üretken biçimde katılımıyla, özellikle atölye olarak tanımlanan ortamlarda kullanıcıyla birlikte yorumlanarak geliştirilir. ‘Katılımlı tasarım uygulamaları’ örneklemelerinde ‘make tools/grup etkileşim yöntemleri’ olarak görülen aşamalar ise Cherulnik Analiz Sistemi’nde ‘uygun tasarım öğelerinin belirlenmesi’ ve ‘gerçekleştirme-tasarım’ ifadeleriyle karşılık bulmaktadır. Her iki süreçte bakıldığında; ‘mimar-kullanıcı’ arasında anlaşılır bir iletişim dili oluşturmak, uzmanlık bilgisi ile deneyime dayalı bilgileri etkileşimli ortamlarda bir arada değerlendirmek ve kullanıcı tarafından yorumlanabilir-müdahale edilebilir küçük tasarım alternatifleri oluşturmak ortak özellikler olarak gözlenir. Kullanıcının doğrudan, aktif ve yaparak-üreterek varlık gösterdiği bu ortamlar ‘atölye’ olarak tanımlanır. Dolayısıyla, ‘katılımlı tasarım uygulamaları’ örneklemelerinin kullandığı yöntemlere ve Cherulnik Analiz Sistemi’ne bakılarak; ‘mimar-kullanıcı’ arasında iletişimin arttığı, kullanıcının edilgen konumundan çıkarak etken konumda varlık gösterdiği bu süreç *ikinci iletişim evresi* olarak yorumlanabilir.

Mimari tasarım sürecine ilişkin her iki kategoride gözlenen bu aşamalar-yöntemler; her ne kadar ayrı olarak tanımlansalar da, işleyişlere ve ilişkilere bakıldığında, belirtilen aşamaların ve yöntemlerin birbirlerini etkileyen, tamamlayan, öncesi ve sonrasıyla ilişkili bütüncül bir doğaya sahip oldukları görülmektedir. Dolayısıyla, yerleşime ve kullanıcıya özgü karakterlerin tanımlanma süreci (*birinci iletişim evresi*) ile bu süreçte elde edilen bulguların, uzmanlık ve deneyime dayalı bilgilerle yorumlanma süreci (*ikinci iletişim evresi*), bütüncül bir kavrayışla ‘*iletişim odaklı tasarım süreci*’ olarak yorumlanabilir. Özellikle atölye ortamlarında

gözlemlenen ve tasarım sürecini bütüncül kavrayışla ele alan yaklaşımın, bu tanımı destekler nitelikte olduğu düşünülmektedir.

Ayrıca, 'Cherulnik Analiz Sistemi' ve 'katılımlı tasarım uygulamaları' sonucunda ulaşılan mekan üretiminin; amaçlar, hedefler ve sonuçlar üzerinden değerlendirildiği aşamalar görülmektedir. Cherulnik Analiz Sistemi'nde hazır bulguların kullanılması, kullanım sonrası değerlendirmelerin yapılması ve çalışma alanına katkı sağlanması düşüncelerini içeren ve çalışma kapsamında '*destek süreçler*' olarak tanımlanan bu aşamalar; 'katılımlı tasarım uygulamaları' örneklemelerinde de benzer şekilde 'kullanım sonrası değerlendirmeler' olarak gözlennmekte ve teorik altyapıya katkı sağlamak amacıyla gerçekleştirilmektedir. Bu şekilde elde edilen deneyime dayalı bulguların benzer çalışmalarda kullanılabilmesi, karşılaştırmalı değerlendirmelerin yapılabilmesi ve başta belirlenen amaç ve hedeflerin sonuçlar üzerinden sınanabilmesi olasıdır.

Tüm bu incelemeler ve değerlendirmeler sonucunda; tasarım sürecine iletişim fikri üzerinden yöntemsel yaklaşımlar tespit edilmiş ve süreçler iletişim kavramı üzerinden karşılaştırmalı olarak yorumlanmıştır (Şekil 3.11). Dolayısıyla bir sonraki bölümde iletişim odaklı bu tespitler üzerinden, kullanıcı katılımlı tasarım modeli önerilecektir.



Şekil 3.11 İncelenen katımlı tasarım uygulamaları örneklemelerinde gözlenen yöntemler ile Cherulnik Analiz Sistemi' aşamalarının karşılaştırmalı ilişkileri ve öneri 'kullanıcı katımlı tasarım modeli' için yorumlar.

BÖLÜM DÖRT

MİMARİ TASARIMDA KULLANICI KATILIMLI TASARIM MODELİ ÖNERİSİ VE SONUÇLAR

4.1 Mimari Tasarımda Kullanıcı Katılımlı Tasarım Modeli Önerisi

Çalışmanın savı, mimari tasarım sürecinde kullanıcı katılımına dair genel bir modelin var olduğu/olabileceği görüşüdür. Bu düşünceyle, kullanıcı katılımlı uygulama deneyimlerinin süreçleri ile kuramsal alanda geliştirilen bir analiz sistemi modeli; amaçlar, hedefler, aşamalar, yöntemler, araçlar, roller vb. gibi unsurlar üzerinden değerlendirilmiştir. Bu şekilde, uygulama alanında deneyimlenmiş başarılı örneklerin izlediği yollar ve geçirdiği süreçler gözlemlenerek saptanan bulgular; kuramsal alanda geliştirilen analiz sistemi çalışması desteklenerek, kullanıcı katılımlı tasarım sürecinin genel işleyişine yönelik tespitler yapılmıştır.

Bu yaklaşımla, uygulama alanındaki deneyimsel tabanlı bilgiler ile kuramsal alanın teorik altyapısı karşılaştırmalı olarak değerlendirilerek; belirlenen ortak ve/veya benzer kavramlar yorumlanmış ve kullanıcı katılımıyla gerçekleşecek tasarım süreçleri için ‘**Kullanıcı Katılımlı Tasarım Modeli**’ oluşturulmuştur. Ancak söz konusu model; kanonik ve sistemli bir kalıp olmak yerine, sorunun ve içerdiği kavramların doğası itibarıyla daha organik, araçları ve iletişim dili deneyimlerle sürekli olarak gelişebilme ve evrilebilme potansiyelleri taşıyan, ancak özünde belirli sabit aşamaları içeren bir yol haritası olarak tanımlanmıştır.

Mimarlığın tanımları, içinde bulunduğu koşullara ve ilişkilendirildiği kavramlara bağlı olarak değişebildiği gibi, tasarım süreci de onu etkileyen kavramlar ve yaklaşım biçimleri ile gelişmeye ve evrilmeye uygun bir doğaya sahiptir. Bu gözle bakıldığında aslında kullanıcı katılımlı tasarım süreçleri, Bölüm 2.2.2’de geleneksel olarak tanımlanan ve ‘*tanımlama*’, ‘*zihinsel süreç*’ ve ‘*temsil*’ aşamalarından oluşan tasarım sürecinin *iletişim fikri* üzerinden geliştirilmiş ve inceltilmiş hali olarak ifade edilebilir.

Kullanıcı katılımı düşüncesiyle birlikte, önceleri tek taraflı ve tasarımcı odaklı gelişen tasarım süreci ve onun evreleri, kullanıcının süreçte aktif olarak var olmasıyla beraber etkileşimli bir üretim sürecine evrilmiştir. Bu durumda da iletişim; sürecin işleyişini belirleyen karakteri ile önemli bir kavram olarak belirginleşmiştir. ‘*Tanımlama*’ aşamasının genişleyen yapısı ve çevre verilerinin yanı sıra kullanıcı karakterlerini de çözümlemeyi amaçlayan kurgusu ile ‘*temsil*’ aşamasında gözlenen hem mimar hem de kullanıcı tarafından gerçekleştirilen etkileşimli görselleştirme yaklaşımları ve *zihinsel sürecin yorumlara açık* tasarım alternatifleri oluşturularak etkileşim ortamına aktarılması, katılım ve iletişim kavramlarının işleyişi etkileme biçimleri olarak gösterilebilir. Diğer bir ifadeyle kullanıcı katılımlı tasarım süreci, geleneksel tasarım süreci anlayışının evrilmiş bir uzantısıdır ve bu evrilme durumu araçları, işleyişi ve organizasyonel yapısıyla, *tasarım sürecinin bir yönetme becerisi haline dönüşmesidir.*

Yapılan araştırmalar ve incelemeler göstermektedir ki; tasarım sürecinde kullanıcı katılımı, ‘mimar-kullanıcı’ arasındaki ilişkilerin yeniden tanımlanarak güçlendirildiği bir iletişim sorunu olarak kavranmaktadır. Tasarım sürecinde bu sorunu kavramaya yönelik yöntemler ise yeni iletişim dili ve iletişim ortamları oluşturma arayışları olarak gözlenmiştir. Dolayısıyla bu çalışma kapsamında önerilen ‘**Kullanıcı Katılımlı Tasarım Modeli**’ genel olarak iletişim kavramı üzerinden değerlendirilir. Böylelikle, mimarlığın tasarım ve iletişim dilini önemseyen bu model; mimarlığa özgü tasarım araçları ile ‘mimar-kullanıcı’ ilişkisini güçlendirerek, kullanıcının kavrayabileceği düzeyde bir iletişim ortamı oluşturmaya amaçlar ve oluşturulan iletişim ortamında kullanıcının, algılayabileceği ve yorumlayabileceği düzeyde geliştirilmiş araçları kullanarak tasarım sürecine doğrudan veri aktarabilmesi sağlanır. Bu noktada mimarlık alanında kullanılan iletişim araçlarına ve yöntemlerine bakıldığında, özellikle *grafik iletişim tekniklerinin* kullanıldığı ve fikirlerin bu teknikler kullanılarak ifade edildiği görülmektedir. Dolayısıyla ‘**Kullanıcı Katılımlı Tasarım Modeli**’nde ‘mimar-kullanıcı’ arasında mimarlığa özgü araçların ve tekniklerin yorumlanarak kullanıldığı grafik düzeyi yüksek bir iletişim dili oluşturulur.

Ayrıca, farklı disiplinler tarafından oluşturulan ve kullanılan analiz tekniklerinin mimarlık alanındaki kullanımlarına bakıldığında, özellikle ‘grafik düzey’, ‘algılanabilirlik’ ve ‘ifade teknikleri’ anlamında yetersiz kaldığı gözlemlendiğinden, ‘Kullanıcı Katılımlı Tasarım Modeli’nin her aşamasında iletişim dili ve araçları, başka disiplinlerin teknikleri ile sınırlı kalmaksızın, mimarlığa özgü ifade diliyle yorumlanarak ve desteklenerek kullanılır. Bu düşünceyle ‘**Kullanıcı Katılımlı Tasarım Modeli**’; evrelerinde tasarımcı tarafından hazırlanan *yarı yapılandırılmış* ve *denetimli* araçlar ile bu araçların kullanımını içeren ortamların varlığını benimseyerek, yüksek düzeyde ‘*görselleştirmeler*’ üzerinden iletişim önerir.

Yukarıda belirtilen tespit ve değerlendirmeler sonucunda ‘mimar-kullanıcı’ arasındaki iletişim biçimlerine; nitelik, yöntem, düzey ve araçlar üzerinden bakılarak, ‘**Kullanıcı Katılımlı Tasarım Modeli**’ iki temel iletişim evresinden oluşturulur. Bu iletişim evrelerinden birincisi yönetsel bir kurguya ve sistematik bir işleyişe sahip olan ve ‘*tasarıma veri sağlama ve altyapı oluşturma*’ içeriği ile ‘**organizasyonel süreç**’ olarak ifade edilirken; ikinci iletişim evresi ise ‘*kullanıcının tasarım sürecine yaparak-üreterek doğrudan veri aktardığı*’ doğası nedeniyle ‘**üretken süreç**’ olarak tanımlanmıştır.

Her iki iletişim evresi de birbirinden kopuk gelişmeyen, birçok noktada kesişerek birbirlerini tamamlayan özellikleriyle bütünleşik bir tasarım modelini var eder. Bu model, çevre ve kullanıcı değerlerinin önemsinmesi, paylaşım, iletişim ve etkileşim ortamlarının oluşturulması, kullanıcı tercih ve deneyimlerinin kavranması düşüncelerine dayanan ve iletişim araçlarının *görsel* ve *grafik* anlamda geliştirilerek kullanıldığı; iletişim odaklı tasarım süreci olarak nitelendirilir.

Şekil 4.1’de ‘Kullanıcı Katılımlı Tasarım Modeli’nin işleyişi, birinci ve ikinci iletişim evresi ve bu evrelerin aşamalarına yer verilerek, aşamaların kısaca tanımları yapılmıştır.

MİMARİ TASARIMDA KULLANICI KATILIMLI TASARIM MODELİ



Şekil 4.56 'Kullanıcı Katılımlı Tasarım Modeli'nin işleyişi, belirlenen iki ana iletişim evresi ve bu evrelerde gerçekleşen aşamaların kısa tanımları.

4.1.1 Birinci İletişim Evresi: Organizasyonel Süreç

Birinci iletişim evresi, öneri modelde 'mimar-kullanıcı' iletişiminin doğrudan ya da dolaylı biçimlerde gerçekleştiği evredir. Özellikle çevre ve kullanıcı karakterlerinin tanımlanması olarak tarif edilebilecek bu evre; tasarım sürecinin bütününe etkileyecek boyutuyla, yerleşime ve kullanıcıya özgü niteliklerin saptanmasını ve bu belirleyici niteliklerin bir sonraki evreye sistematik biçimde aktarılmasını amaçlar; fakat bu verilerin elde edilebilmesi için uygun koşulların

tespit edilmesi, ilgili diğer aktörlerle ilişkilerin kurulması ve ortak hedefler belirlenerek potansiyel ilgililerle paylaşılması gibi katılımlı süreci etkileyecek belirleyici temel unsurlar vardır. Tasarım sürecinde kullanıcı katılımının gerçekleşebilmesi için belirleyici niteliklere sahip bu unsurların değerlendirilmesi ise organizasyonel bir yapı ve sistemli bir işleyiş gerektirir. Ayrıca sözü edilen tüm bu işleyiş yönetsel bir kurguyu da beraberinde getirmektedir.

Bu nedenle ‘*organizasyonel süreç*’ olarak tanımlanan ‘**Kullanıcı Katılımlı Tasarım Modeli**’nin birinci iletişim evresi; ‘uygun ortam ve koşulların belirlenmesi’, ‘alan çalışmaları ve raporlar’ ve ‘paylaşım ve bilinçlenme’ olmak üzere üç aşamada gerçekleşir.

4.1.1.1 Uygun Ortam ve Koşulların Belirlenmesi

Bir talep ya da öneri ile başlayan bu aşamada, kullanıcı katılımlı bir tasarım sürecinin gerçekleşebilmesi için gerekli koşul ve ortamların varlığı aranır. Bu koşulların başında; yerleşimin fiziksel olarak tanımlı ve erişilebilir ölçeği, iletişime ve katılıma olanak sağlayacak sosyal ilişkiler zemini ve tanımlı kullanıcı grubunun varlığı gelmektedir. Diğer taraftan katılımlı sürecin gerçekleşebilmesi için en önemli etken, ekonomik anlamda kişisel beklentilerin olmadığı, kamusal alan kullanımına dair ortak değerlerin gözetildiği mekansal üretim taleplerinin varlığıdır. Dolayısıyla yerleşime ait uygun koşulların tespit edilmesi ve *ideal ortam analizi* olarak ifade edilebilecek bu süreç; yerel ve/veya mahalli yönetimin talebi ve desteği ile gerçekleştirilen ön değerlendirme çalışmalarını ve ayrıca ilgili diğer kişi, kurum ve kuruluşlarla gerçekleştirilen görüşmeleri içerir.

Yukarıda belirtilenlere ek olarak, katılımlı tasarım sürecinin işleyişinde gerekli olan fiziksel mekanların sağlanması, uygun iletişim ve çalışma ortamlarının oluşturulması ve mevcut iletişim altyapısından faydalanabilmek için yerel yönetim, meslek odaları ve ilgili sivil toplum örgütleri ile görüşmeler yapılarak gerekli destek alınır/aranır. Bu şekilde tasarımcı, yerel yönetim, meslek odası ve diğer ilgili kişi, kurum ve kuruluşlar arasında ilişkiler oluşturularak, işbirliği ortamı yaratılır.

4.1.1.2 Alan Çalışmaları ve Raporlar

Fiziksel çevre ve kullanıcı karakterlerinin tanımlandığı bu analiz ve belgeleme aşamasında, yerleşimin fiziksel çevre verileri ve kullanıcı özelliklerine bağlı oluşmuş sosyo-kültürel yapısı, mevcut alan araştırma yöntemleri kullanılarak çözümlenir ve tasarım süreci için gereken veri setleri hazırlanır. Yerleşime ait fiziksel karakterlerin tanımlanması; *coğrafi özellikler, konum, erişebilirlikler ve iklimsel özelliklerin tespit edilmesini* kapsar. Diğer taraftan kullanıcı karakterinin tanımlanması ise *kullanıcı gruplarının tespiti, kullanıcı davranış motiflerinin gözlenmesi, demografik yapının anlaşılması, özel kullanıcı gruplarının varlığı* gibi özellikleri kapsamaktadır. Bu karakter tanımlama sürecinde; ‘gözlem’, ‘görüşme’ ve ‘anket’ teknikleri kullanılarak, görünür ya da örtük çevre ve kullanıcı özellikleri ortaya çıkarılırken, bu teknikler mimari dil üzerinden; ‘mimar-kullanıcı’ iletişim düzeyini arttıracak ve kullanıcının algılayarak yorumlamasına kolaylık sağlayacak biçimde; ‘görseller’, ‘semboller’ ve ‘iki ya da üç boyutlu mimari grafikler’ ile geliştirilir. Dolayısıyla bu aşama, verilerin elde edilmesi kadar, bu verilerin herkes tarafından kolay kavranabilir ve yorumlanabilir bir iletişim düzeyinde olması düşüncesinde gelişir.

Gözlem: Alan çalışmaları ve raporlama aşamasında ilk olarak yerleşim alanında mimarlar tarafından *gözlemler* yapılır. Farklı zaman dilimlerinde ve belirli aralıklarla, fiziksel çevre ve kullanıcı özelliklerini belirlemeye yönelik yapılan her bir gözlem sonucunda elde edilen veriler, *gözlem kartları hazırlanarak*, sistematik biçimde organize edilir (Şekil 4.2’de varsayımsal bir çalışma için hazırlanan örnek gözlem kartı görülmektedir). Söz konusu gözlem kartları; gözlemlerin gerçekleştiği zaman dilimini, gözlemin gerçekleştirildiği yeri, elde edilen tespitlerin grafik ve görsel ifadelerini içerecek biçimde hazırlanan grafik düzeyi yüksek belgeleme araçlarıdır.

Görüşme: Yapılan gözlem çalışmalarının ardından, kullanıcılarla *görüşmeler* yapılarak, görünür özellikler dışında, kullanıcının dışarıdan algılamayan özelliklerinin ve beklentilerinin tespit edildiği yöntemdir. Bu süreçte gerçekleşen görüşmelere ait bulgular ve tespitler; görüşme zamanı ve yeri, kullanıcı özellikleri,

kullanıcı profili ve yorumları içeren görsel ve grafik ifadelerle desteklenerek hazırlanmış *görüşme kartlarına* aktarılarak, sistematik biçimde belgelenir (Şekil 4.3'te örnek görüşme kartı yer almaktadır).

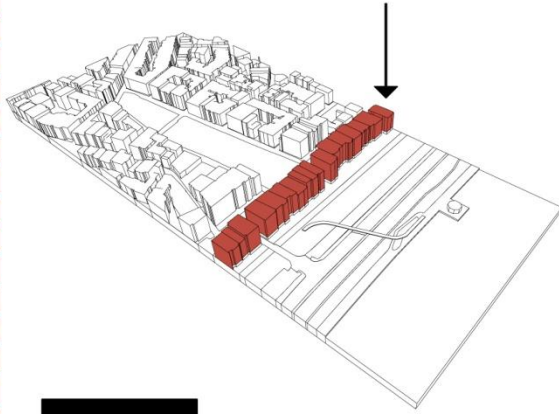
Anket: Alan araştırmaları kapsamında birçok disiplinde en yaygın kullanılan yöntem *anket* çalışmalarıdır. Daha çok nicel ağırlıklı verilerin elde edildiği bu yöntem, söz konusu '**Kullanıcı Katılımlı Tasarım Modeli**'nde, mimari grafik ve görselleştirme düzeyi arttırılarak ve mimarlık disiplininin iletişim diline göre uyarlanarak kullanılır (Şekil 4.4'te örnek anket çalışmasından bir bölüm görülmektedir). Öyle ki; sosyoloji, antropoloji vb. gibi farklı disiplinler tarafından hazırlanan anket formatları, içerik olarak yeterli bilgiye sahip olmalarına karşın, grafik iletişim dili düzeyleriyle mimarlık disipliniinde kavranabilirliği yetersiz olarak gözlenmektedir. Bu bağlamda anket kapsamında sorulacak sorular, fotoğraflar ve/veya iki ve üç boyutlu şemalar, grafik semboller gibi yorumlanabilir ve kolay algılanabilir araçlara dönüştürülür. Dolayısıyla değerlendirme ve araştırma anketleri; grafik düzeyi yüksek, alternatif bir *iletişim formatında* oluşturulur. Bu çalışmalar sonucunda elde edilen bulgular, mimarlar tarafından çeşitli uzmanlık alanlarının desteği alınarak değerlendirilir.

Gözlem, görüşme ve anket teknikleri kullanılarak gerçekleştirilen alan çalışmalarında elde edilen tüm veriler sistemli bir biçimde belgelenir. Ardından, mimarlığa özgü grafik iletişim dili kullanılarak elde edilen bulgular ve düzenlenen belgeler, aynı grafik iletişim dili yardımıyla kolay algılanabilir ve kavranabilir bir '**rapor**' haline getirilir. Bu rapor mimarlar tarafından ilgili yerel/mahalli yönetim birimlerine, meslek odalarına ve sivil toplum örgütlerine sunularak söz konusu paydaşların görüşleriyle desteklenip geliştirilir. Öneriler ve yorumlar ile gözden geçirilen rapor, bu aşama sonunda nihai halini alır.

ÖRNEK GÖZLEM KARTI İFADE TEKNİĞİ VE GRAFİK DÜZEY

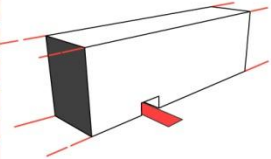
29.04.12 / 15:16 / GÖZLEM: 4 / GÜZELYALI / KIYI

3D KONUM

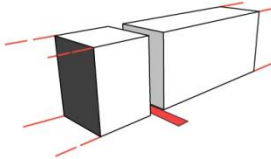


ÜÇ BOYUTLU İFADELER

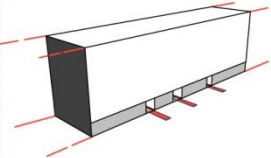
3D GRAFİK



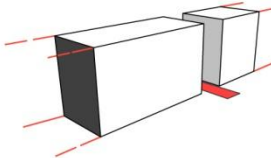
pasaj / otopark geçişleri - apartman girişleri



geçiş / apartman yan bahçe (çekme) boşlukları



pasaj / yerme içme birimleri / kafe-pastane



geçiş / kamusal boşluk / sokak



TESPİTLER VE YORUMLAR

TESPİT/YORUM

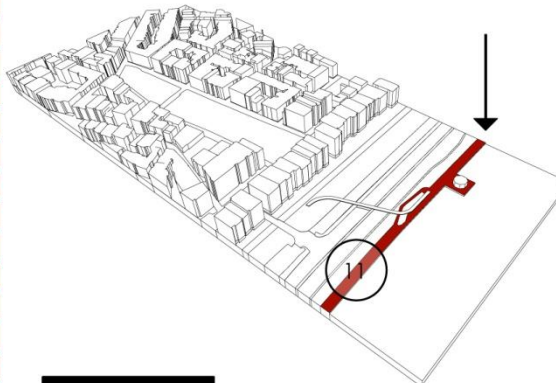
1. ERİŞEBİLİRLİK / KIYIYA ULAŞIM
2. KIYI-ARKA ALAN İLİŞKİSİ
3. KULLANICI ÇÖZÜMLERİ
4. YAPI BLOĞU-İKLİMSEL İLİŞKİLER
5. ÖZEL ALAN-KAMUSAL ALAN SORUNU

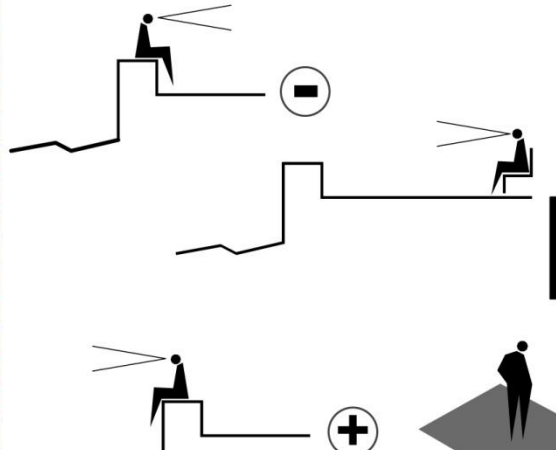
NOTLAR

Şekil 4.57 Mimar tarafından yapılan gözlemlerin ifade biçimi ve gözlem kartı örneği.

ÖRNEK GÖRÜŞME KARTI İFADE TEKNİĞİ VE GRAFİK DÜZEY

02.05.12 / 16:20 / GÖRÜŞME: 11 / GÜZELYALI / KIYI

GÖRÜŞME YERİ


İKİ -ÜÇ BOYUTLU İFADELER


GÖRÜŞME YERİ


KULLANICI PROFİLİ / DEĞERLENDİRME

1. MAHALLE SAKİNİ / YAŞ 55
2. KIYI KULLANIMI / SIKLIKLA
3. KIYIYA ULAŞIM / +
4. KIYI KULLANIMLARI GENEL ALGI / +
5. YEŞİL ALAN GENEL ALGI / -

2D GRAFİK


KULLANICI TERCİHLERİ VE BEKLENTİLERİ
1. OTURMA BİRİMİ VE DENİZ İLİŞKİSİ
2. OTURMA BİRİMİ VE MANZARA İLİŞKİSİ
3. DONATI KONFORU
4. GÖLGE ALAN
5. YEŞİL ALAN NİTELİĞİ

NOTLAR
.....
.....
.....
.....

Şekil 4.58 Mimar-kullanıcı görüşmelerinin grafik ifadelerle düzenlendiği ve yorumlandığı görüşme kartı örneği.

164

ÖRNEK ANKET ÇALIŞMASI İFADE TEKNİĞİ VE GRAFİK DÜZEY

KIYI KULLANIMLARI DEĞERLENDİRME ÇALIŞMASI VE KULLANIM YETERLİLİKLERİNİN BELİRLENMESİ

	Aşağıda belirtilen kullanımları ve kullanım alanlarını yeterlilikleri açısından değerlendiriniz	Çok olumlu	Olumlu	Orta Düzey	Olumsuz	Çok Olumsuz
1	Kıyı kullanımlarında yeşil alanlar.	☐	☐	☐	☐	☐
2	Kıyı kullanımlarında bitkilendirme.	☐	☐	☐	☐	☐
3	Kıyı kullanımlarında yaya yürüyüş yolları.	☐	☐	☐	☐	☐
4	Kıyı kullanımlarında oturma birimleri.	☐	☐	☐	☐	☐
5	Kıyı kullanımlarında gölgelik korunaklı alanlar.	☐	☐	☐	☐	☐
6	Kıyı kullanımlarında servis birimleri (wc-büfe vs).	☐	☐	☐	☐	☐
7	Kıyı kullanımlarında malzeme kalitesi.	☐	☐	☐	☐	☐
8	Kıyı kullanımlarında spor alanları.	☐	☐	☐	☐	☐
9	Kıyı kullanımlarında çocuk oyun alanları.	☐	☐	☐	☐	☐
11	Kıyı kullanımlarında güvenlik.	☐	☐	☐	☐	☐
12	Kıyı kullanımlarında aydınlatma.	☐	☐	☐	☐	☐
13	Kıyı kullanımlarında genel fiziksel görünüm.	☐	☐	☐	☐	☐
14	Kıyı kullanımlarında aktivite çeşitliliği.	☐	☐	☐	☐	☐
15	Kıyı kullanımlarında balıkçı için konfor.	☐	☐	☐	☐	☐
16	Kıyı kullanımlarında oturma biçimi-yönü çeşitliliği.	☐	☐	☐	☐	☐
17	Kıyı kullanımlarında otopark alanı.	☐	☐	☐	☐	☐
18	Kıyı kullanımlarına erişim.	☐	☐	☐	☐	☐

Değerlendirme ve Notlar

Şekil 4.59 Grafik iletişim ve algı düzeyi arttırılmış anket çalışması örneği.

4.1.1.3 Paylaşım ve Bilinçlenme

Bir önceki aşamada hazırlanan raporun amaçları ve hedefleri açıkça ifade edilecek biçimde; internet ortamı, yerel yazılı ve görsel yayın organları, bültenler, duyurular, sunumlar, toplantılar vb. gibi çeşitli iletişim kanalları ve ortamları kullanılarak paylaşılması sürecidir. Bu şekilde ilgili çevre kullanıcılarının ve diğer aktörlerin süreçten haberdar olması sağlanır, farkındalık ve bilinç seviyesi yükseltilerek topluluk ilgileri oluşturulur. Öyle ki katılım; çevre ilgisinin arttırılmasını, sorumluluk ve gönüllülük duygularının tetiklenmesini ve bu anlamda kullanıcıların teşvik edilmesini gerektiren bir doğaya sahiptir. Sözü edilen iletişim kanalları ve ilgili kişi, kurum ve kuruluşlarla gerçekleştirilen geniş tabanlı işbirliği ortamı, kamuoyu bilincinin oluşturulmasını ve kullanıcı ilgilerinin yaratılmasını sağlar. Bu sürecin sonunda da ikinci iletişim evresi (üretken süreç) için kullanıcı katılımı talepleri oluşturulması hedeflenir.

Özetle, '**Kullanıcı Katılımlı Tasarım Modeli**'nin '*organizasyonel süreç*' olarak tanımlanan birinci iletişim evresi; yönetsel ve sistemli bir yapı ile işbirliği ve paylaşım ortamlarını gerektirmektedir. Bu evre temel özellikleriyle kısaca şu şekilde ifade edilir.

1. Kullanıcı katılımlı tasarım sürecinin gerçekleşmesinde belirleyici niteliklere sahip koşulların tespitini içeren ön değerlendirme çalışmaları yapılır.
2. Yerel/mahalli yönetim, meslek odaları ve ilgili sivil toplum örgütleri ile ilişkiler kurularak, iletişim olanakları ve uygun çalışma ortamları için gerekli destekler sağlanır.
3. Mevcut alan araştırma yöntemleri grafik ve görsel düzeyleri arttırılarak mimarlık diline uyarlanır ve bu şekilde yeniden yapılandırılmış yöntemlerle yerleşim ve kullanıcı karakterleri belirlenir.
4. Elde edilen bulgular sistemli bir biçimde belgelenecek kolay algılanabilir ve kavranabilir bir rapor oluşturulur.

5. Mevcut iletişim kanalları yardımıyla yapılan çalışmalar paylaşılarak, ilgili çevre kullanıcıları ve diğer aktörlerin farkındalık ve bilinç seviyeleri yükseltilir/tetiklenir. Kamuoyu bilinci ve kullanıcı ilgileri oluşturulur.

4.1.2 İkinci İletişim Evresi: Üretken Süreç

‘Üretken süreç’ olarak ifade edilen bu iletişim evresinde kullanıcıya ait deneyimler, davranış özellikleri, tercihler ve öneriler önemsenerek, bu değerler aktif kullanıcılar tarafından tasarım sürecine doğrudan/aracısız olarak iletilir. ‘Organizasyonel süreç’te hazırlanan fiziksel ortamlar, elde edilen bulgular ve sosyal ilişkiler zemini, bu evrenin altyapısını oluşturur. Özellikle ‘atölye’ olarak kurgulanan bu iletişimsel ve informel altyapı bütünü; mimar ve kullanıcı arasındaki ilişkinin karşılıklı veri aktarımı, temsil ve yorumlama eylemleri üzerinden gerçekleştiği planlı etkileşim ortamını var eder.

Bu nedenle, mimar ve kullanıcı olmak üzere iki taraflı gerçekleşen ‘tanımlama-algılama’, ‘temsil-ifade’ ve alternatifler ile sürekli dış ortama aktarılan ‘zihinsel süreç’ atölye ortamlarında gerçekleşen üretken iletişim sürecinin temel özellikleridir. Bu noktada ‘temsil’ her iki tarafın ortak ifade ve iletişim yöntemi olarak *üretken sürecin* işleyişini etkileyen araçları ile önem kazanır. Bu nedenle sözü edilen her iki grubun ortak ifade, algılama ve yorumlama biçimi, grafik düzeyi yüksek ‘görsellik/görselleştirmeler’ ile belirlenir. Bu anlamda yarı yapılandırılmış, müdahale edilebilir ve denetimli temsil araçları kullanılarak mimar-kullanıcı iletişimi ve etkileşimi gerçekleşir.

Yukarıda belirtilen özellikleri nedeniyle ‘üretken süreç’ olarak tanımlanan, ‘**Kullanıcı Katılımlı Tasarım Modeli**’nin ikinci iletişim evresi; ‘algılama ve tercihler, ‘görselleştirme ve yorum’, ‘geliştirme ve sunum’, ‘tasarım/proje’ ve ‘destek ve değerlendirme’ olmak üzere beş aşamada gerçekleşir.

4.1.2.1 Algılama ve Tercihler

Mimar ve kullanıcıların bir arada olduğu atölye ortamında gerçekleşen ilk aşamadır ve bilgilendirme, çevre algısı oluşturma, tespitler yapma, öneriler geliştirme gibi amaçlar üzerinden gelişen bu aşama sırasıyla; ‘bilgilendirme toplantısı’, ‘algılama yürüyüşü’, ‘sunum ve tartışma’ ve ‘ortak davranış hedeflerinin belirlenmesi’ adımlarından oluşur.

Bilgilendirme toplantısı: Bu toplantılarda kullanıcı katılımlı tasarım süreci, proje alanı, işleyiş, araçlar ve ifade yöntemleri hakkında genel bilgiler kullanıcılara iletilir. Ayrıca bir önceki evrenin (organizasyonel süreç) bulguları aktararak, mimar ve kullanıcılar arasında konuya ilişkin tartışılabilir düzeyde bilgi seviyesi oluşturulur. Programın oluşturulduğu, amaçların ve hedeflerin tartışıldığı bu süreçte aynı zamanda bir sonraki adıma yönelik bilgiler verilerek gerekli dokümanlar kullanıcılara iletilir. Ayrıca katılımcı sayısına bağlı olarak çalışma grupları belirlenerek bir sonraki adıma geçilir.

Algılama Yürüyüşleri: Kullanıcıların çevreyi algılaması ve yorumlaması fikriyle gerçekleşen bu adım; kullanıcılarla birlikte proje alanında yürüyüşler ve gözlemler yapılmasını içerir. Yürüyüşler esnasında çevreye dair olumlu ya da olumsuz koşullar ve özel durumlar kullanıcılar tarafından tespit edilerek, ağırlıklı olarak fotoğraflama tekniğiyle bu tespitler belgelenir. Bu şekilde kullanıcıların yaşadıkları çevreyi, proje konusunu ve proje alanını farklı bir gözle algılaması sağlanarak, deneyimlere ve davranışlara dair verilerin ortaya çıkarılması hedeflenir.

Ortak Davranış Hedeflerinin Belirlenmesi: Bu aşamada, bir önceki adımda belirlenen tespitler ve bu tespitlere ilişkin ortaya çıkan kullanıcı yorumları tartışılarak değerlendirilir. Atölye ortamında gerçekleşen bu süreçte kullanıcılardan; önceden mimar ve ekibi tarafından hazırlanmış *algı-tespit kartlarına*, oluşturulan formata uygun olarak, *algılama yürüyüşlerindeki* tespitlerini ve yorumlarını aktarmaları beklenir (Şekil 4.5’te örnek algı-tespit kartına yer verilmiştir). Somut çevre algısı üzerinden yapılan tespitler ile mevcut deneyime dayalı kullanıcı bilgilerinin bir arada

değerlendirildiği bu yöntemle; benzer ya da farklı yorumlar, olumlu ya da olumsuz görüşler ve desteklenecek ya da sakınılacak durumlar belirlenir. Bu noktada her bir alt grup önce kendi içinde tartışmalar gerçekleştirerek kişisel yorumlar ve tespitler üzerinden *grup hedeflerini* belirler. Daha sonra, oluşturulan *grup hedefleri* sunumlar ve tartışmalar sonucunda öncelikler, tercihler, amaçlar, hedefler, desteklenecek ve sakınılacak durumlar bağlamında değerlendirilerek *ortak davranış hedefleri* belirlenir. Bu yaklaşımla tasarım sürecini yönlendirecek bir ya da birden çok ortak davranış hedefinin belirlenmesi olasıdır.

Özetle, *algılama ve tercihler* olarak belirtilen bu aşama; kullanıcıların aktif katılımıyla gerçekleşen ve kullanıcıların tasarım sürecinde belirleyici olabilecek tercihlerini, tespitlerini ve beklentilerini tartışmalarına olanak sağlayan bir süreçtir ve bu süreç etkileşimli atölye ortamlarında gerçekleşir.

KULLANICILAR İÇİN HAZIRLANAN ÖRNEK ALGI-TESPİT KARTI VE GÖRSEL İFADE TEKNİĞİ

NE ZAMAN? :

NEREDE ? / İŞARETLE

OLUMSUZ - OLUMLU + ÖNEMLİ !

NE DÜŞÜNÜYORSUN ? / YAZ

NE GÖRDÜN ? / KES YAPIŞTIR

FOTOĞRAF 1

FOTOĞRAF 2

FOTOĞRAF 3

Şekil 4.60 Algılama yürüyüşleri sonrasında kullanıcı tespitlerinin aktarıldığı örnek algı-tespit kartı.

4.1.2.2 Görselleştirme ve Yorum

Uzmanlık bilgisinin mimar tarafından, deneyim ve davranış özelliklerini içeren bilgilerin ise kullanıcılar tarafından temsiller aracılığıyla görselleştirilerek ifade edildiği, karşılıklı etkileşimlerle gelişen *üretken iletişim* aşamasıdır. Mimar bir önceki aşamada elde ettiği davranış hedefleri üzerinden bir programlama yaparak, fikirler ve öneriler geliştirir. Ardından mimar, zihinsel sürecinin ilk evrelerindeki düşüncelerini alternatif tasarım parçaları oluşturarak, temsiller aracılığı ile etkileşimli atölye ortamına aktarır.

Bu aşamada kullanıcılardan söz konusu alternatif tasarım parçalarını ifade eden temsilleri, kendilerine sağlanan araçları kullanarak yorumlaması ve bu şekilde görüşlerini ifade etmesi beklenir. Kullanıcılar düşüncelerini mimar tarafından üretilen temsillere müdahale ederek ifade edebileceği gibi, diğer taraftan kendilerine sağlanan yarı yapılandırılmış ve denetimli araçları kullanarak doğrudan üretimler yaparak da gerçekleştirebilir. Her iki tarafın da düşüncelerini ifade etmek için kullandığı *algılanma* ve *kavranma* seviyesi yüksek yarı yapılandırılmış bu araçlar; ‘maket’, ‘grafik düzeyi yükseltilmiş iki boyutlu çizimler’, ‘kesyap teknikleri’, ‘algılanma düzeyi yüksek üç boyutlu modeller’, ‘grafik semboller’ vb. olarak sıralanabilir.

Bu şekilde kullanıcının; ‘yaparak’, ‘yorumlayarak’ ve ‘üreterek’ örtük potansiyellerini açığa çıkarabilmesi ve düşüncelerini belirtilen temsil araçları üzerinden ifade edebilmesi sağlanır. Dolayısıyla görselleştirme ve yorumlama süreci; bir anlamda kullanıcının olası mekansal üretimi kullanım sürecinden önce tartışabildiği bir deneyimleme süreci olarak da ifade edilebilir. Bu aşamanın sonucunda, oluşturulan alternatif tasarım parçaları üzerinden ortak görüşlerin ortaya çıkması ve tartışmalar sonucunda geliştirilebilir tasarım alternatifinin belirlenmesi beklenir. Ayrıca bu süreçte gerçekleşen tüm üretimler ve tartışmalar tasarım ekibi tarafından kayıt altına alınarak belgelenir.

Özetle, bu etkileşimli ve üretken aşama karşılıklı üretilen temsiller üzerinden gelişir. Bu süreçte tasarımı mimar gerçekleştirir. Kullanıcılar ise yorumlar, görüşler ve öneriler geliştirerek, gelecekte kullanacakları potansiyel mekanı temsiller aracılığı ile deneyimleyerek, alternatif tasarımlar üzerinden tercih yapar ve geliştirilebilir tasarım önerisini belirler. Ayrıca, algılama düzeyi yüksek araçlar üzerinden kullanıcının aktif ve üretken katılımıyla; kullanıcı deneyimlerine ait örtük kalmış değerler ortaya çıkarılarak, bu değerlerin tasarım sürecine aktarılması sağlanır.

4.1.2.3 Geliştirme ve Sunum

Geliştirme ve sunum olmak üzere iki ayrı adımda ifade edilebilecek bu aşama; genel olarak önceki aşamalarda elde edilen tüm verilerin yorumlanarak tasarımın şekillendiği ve diğer ilgili paydaşlara sunulduğu aşamadır. Dolayısıyla bu aşama, tasarımın olgunlaştırıldığı ve paydaşların görüşlerine sunularak geliştirildiği etkileşim ve işbirliği düşüncesiyle gerçekleşen bir aşamadır. Bu şekilde, öneri tasarımın farklı uzmanlık alanlarının görüşleri ve teknik desteği ile geliştirilmesi beklenir. Bu noktada öncelikle mimar; bir önceki aşamada alternatif tasarım parçaları değerlendirilerek kullanıcılar tarafından belirlenen geliştirilebilir tasarım önerisini, elde ettiği deneyimlere dayalı bilgiler ve tercihler doğrultusunda yorumlayarak olgunlaştırır. Ardından, geliştirilen tasarım önerisi kullanıcıların görüşlerine ve yorumlarına tekrar sunularak, bu şekilde nihai kullanıcı değerlendirmeleri elde edilir. Görüldüğü gibi zihinsel sürecin ve mesleki bilginin ağırlıklı olarak devreye girerek deneyime dayalı bilgilerle yorumlandığı bu aşamada işleyiş, yoğun olarak mimarın önceliğinde gerçekleşir.

Atölye ortamında sunumlar ve değerlendirmeler sonucunda elde edilen öneri tasarımın gelişkin hali, diğer uzmanlık alanlarının ve yerel yönetim, ilgili kişi, kurum ve kuruluşlar gibi diğer paydaşların görüşlerine sunularak teknik destek ve yorumlar alınır. Temsil teknikleri kullanımlarının ifade ve algı anlamında önemli olduğu sunum aşamasında, mümkün olduğunca kavranabilme düzeyi yüksek, kolay anlaşılabilir yöntemler kullanılır. Özellikle, film, animasyon, büyük ölçekli maketler gibi üç boyutlu ifadelerle desteklenen bu aktarımlar, ayrıca, atölye sürecinin

bütününü ifade eden belgeler ve görsellerle desteklenerek bir *sunum paketi* haline getirilir. Bu şekilde hem kullanıcı görüşleri hem de diğer paydaşların görüşleri alınarak tasarlama sürecine geçilir.

4.1.2.4 Tasarım-Proje

Tasarımın uygulamaya yönelik olarak mesleki uzmanlık dili ve tekniğiyle hazırlandığı ve diğer meslek uzmanlarıyla iletişim halinde geliştirilerek sonuçlandırıldığı sürecin son aşamasıdır. Bu aşamada teknik çizimlerin yanı sıra uygulamaya yönelik küçük tasarım parçalarının üretimleri gerçekleştirilerek, kullanıcı tecrübelerine olanak sağlanır ve uygulanabilirlik ölçütleri test edilir. Ayrıca bu aşamada uygulama sürecine yönelik öneriler geliştirilir. Özellikle uygulama sürecinin kayıt altına alınarak, tasarım süreci katılımcıları tarafından izlenebilmesi veya uygulama ölçeği, uygulama tekniği, güvenlik vb. gibi koşullar değerlendirilerek, kullanıcıların uygulama sürecinde de katılımına yönelik yaklaşımlar, kullanıcıların süreçle bağının koparılmaması açısından oldukça önemlidir.

4.1.2.5 Destek ve Değerlendirme

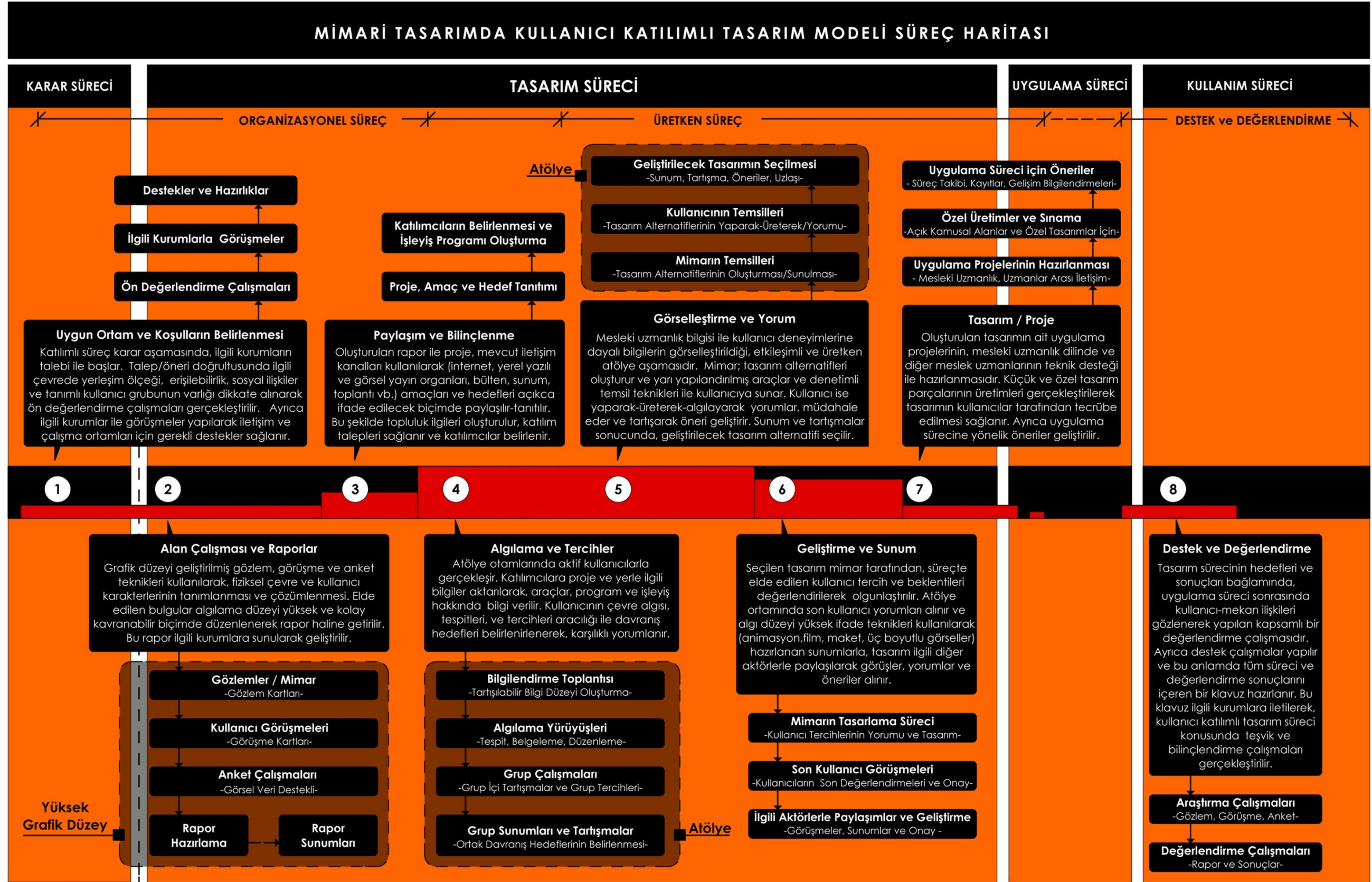
Bu aşama kullanıcı katılımıyla gerçekleştirilen tasarım sürecinin, uygulama sonrasında sınındığı ve sonuçları üzerinden tartışıldığı kapsamlı bir araştırma sürecidir. Tasarım ve uygulama süreci sonrasında gerçekleşen bu evre, sonuçları ve kullanıcı değerlendirmeleri anlamında benzer çalışmalar için hazır bulgular ve değerlendirmeler içermesi bakımından oldukça önemlidir. Bu aşamada ayrıca, kullanıcı katılımlı tasarım sürecinin tüm aşamalarını içeren -uygulama süreci ve kullanım süreci değerlendirme ve sonuçları dahil- bir kılavuz hazırlanır. Oluşturulan kılavuz bir kitapçık haline getirilerek ilgili kişi, kurum ve kuruluşlara dağıtılır ve bu yöntemle, kullanıcı katılımlı tasarım süreci konusunda teşvik ve bilinçlendirme çalışmaları gerçekleştirilir.

Özetle, iletişim odaklı tasarım süreci modelinin *üretken süreç* olarak tanımlanan ikinci iletişim evresi; etkileşimli atölye ortamlarında aktif kullanıcılarla gerçekleşen, kullanıcı deneyim ve davranış özelliklerinin karşılıklı temsiller aracılığıyla belirlendiği, üretken ve operasyonel bir süreçtir. Bu evre temel özellikleriyle kısaca şu şekilde ifade edilebilir.

1. Mimar ve kullanıcı olmak üzere farklı uzmanlık tabanlarına ait bilgilerin, tercihlerin ve yorumların, oluşturulan iletişim dili çerçevesinde görselleştirilerek, karşılıklı iletildiği etkileşimli üretken veri aktarımı sürecidir.
2. Atölye ortamlarında gerçekleşen bu evrede, mimar tarafından yorumlanarak hazırlanan ve kullanıcı müdahalelerine olanak sağlayan yarı yapılandırılmış, denetimli temsil araçları ve teknikleri kullanılır.
3. Birçok tasarım alternatifi değerlendirilerek, ortak değerler ve hedefler çerçevesinde geliştirilecek tasarım önerisi belirlenir. Kullanıcı doğrudan tasarım yaparak değil, veri sunarak sürece dahil olurken, mimar bu verileri değerlendirerek ve yorumlayarak tasarlama eylemini gerçekleştirir. Kullanıcı tasarım yapmaz.
4. Uygulama ve kullanım sürecine ilişkin değerlendirme ve tespitleri de kapsayacak biçimde, modelin bütün evrelerini içeren tasarım süreci kılavuzu hazırlanır.

Tablo 4.1’de oluşturulan süreç haritasında ‘Kullanıcı Katılımlı Tasarım Modeli’ işleyişi ve aşamaları belirtilerek, mimarlık eyleminin *karar, tasarım, uygulama ve kullanım* süreçleri ile ilişkilendirilmiştir.

Tablo 4.1 Mimarlık eylemi sürecinde 'Kullanıcı Katılımlı Tasarım Modeli'nin işleyişini ve aşamalarını gösteren süreç haritası.



4.1.3 ‘Kullanıcı Katılımlı Tasarım Modeli’nin Değerlendirmesi

Bu bölümde, modelin kendi içinde eleştirel bir değerlendirmesini içeren tartışmalara yer verilerek bir *öz değerlendirme* yapılacaktır. Bu tartışmalarda öncelikle, önerilen ‘Kullanıcı Katılımlı Tasarım Modeli’nin uygulama ve kuramsal alana ait deneyimlerden sınanarak gelen ve birikimlerle oluşan bir *sentez* olma özelliğine değinilecektir. Ayrıca, *modelin sınanma sorunu* ve buna bağlı olarak akademik alanın sınırları dışındaki *işbirliği ortamlarının* gerekliliği ile modelin önerdiği yeni *iletişim dili* arayışları tartışılacaktır.

- **Tez Kapsamında Önerilen Modelin Sentez Olma Özelliği:** Çalışma sonucunda önerilen ‘Kullanıcı Katılımlı Tasarım Modeli’ önceki denemelerden bağımsız olarak üretilmiş bir model değildir. Aksine, mevcut deneyimler ile gelişen birikimlere dayalı bir model olma özelliğine sahiptir. Bu nedenle önerilen model; geçmiş birikimler üzerine kurulan ve bu birikimlere dair özelliklerin değerlendirilmesi ile oluşturulan geliştirilebilir, sentez bir modeldir.

Çalışma kapsamında önerilen bu modelin de ileriye yönelik çalışmalar için bir altlık oluşturabileceği düşünüldüğünde, önerilmesi planlanan tüm modellerin birer sentez olması ve mevcut deneyimlerden edinilen birikimleri taban alarak, gelişimsel sürece eklemlenen birer halka olarak değerlendirilmesi gerektiği düşünülmektedir. Dolayısıyla oluşturulan ‘Kullanıcı Katılımlı Tasarım Modeli’ için süreç içinden süzülerek gelen, işleyişi ve aşamaları belirli bir ‘yol haritası’ ya da ‘geliştirilebilir bir kılavuz model’ nitelermeleri yapmak gerekmektedir. Bu nitelermelerle söz konusu modelin kanonik bir kalıp olarak değerlendirilmemesi gerektiği vurgusunu yapmak, önerilen modelin niyetini net bir şekilde ifade edebilmek açısından son derece önemlidir.

Oluşturulan ‘Kullanıcı Katılımlı Tasarım Modeli’ yukarıda sözü edilen düşünceler gözetilerek, konuya ilişkin uygulama deneyimleri ile kuramsal alanda gerçekleştirilmiş çalışmaların değerlendirilmesi ile ulaşılan çıkarımlar sonucunda, “**geliştirilebilir**” bir yöntem olarak kurgulanmıştır. Bu nedenle çalışma, konuya dair

birikimler gözetilerek gelişimsel bir model oluşturulabileceği savını doğrulaması anlamında olumlu olarak değerlendirilebilir.

- Modelin Sınanma Sorunu ve Akademik Alanın Sınırları Dışında İşbirliği Ortamlarının Gerekliliği: Modellerin sınanma gerekliği, modelin uygulamaya katkısı ve geliştirilebilmesi için önemli bir aşamadır. Ancak bu tür kuramsal çalışmalar sonucunda elde edilen modellerin gerçek anlamda sınanabilmesi salt akademik alana dair araçlar, donanımlar ve aktörlerin varlığı ile mümkün olamamaktadır. Modelin bir örnek alan içinde uygulanabilmesi, akademik alan, yerel yönetimler ve dahası sivil toplum örgütleri arasında işbirliği ortamlarının varlığını gerektirmektedir. Bu durum bir anlamda akademik alanın sınırlarını genişleterek sahip olduğu kuramsal bilgi birikimlerini yaşam ortamlarında, farklı platformların temsilcileri ile paylaşımlar ve ortaklıklar üzerinden geliştirmesi gerekliğini bir kez daha hatırlatır. Tez çalışmasının süreci içinde söz konusu işbirliği ortamı oluşturularak, önerilen modelin kavranabilir ve denetlenebilir tanımlı bir alanda, gerçek yaşama dair sorunlar ve gerçek aktörler ile uygulamaya yönelik olarak sınanmasının gerekli olduğu düşünülmüştür.

Değinilen işbirliği ortamlarının, güncel sorunların ve gerçek aktörlerin gerekliğini önemseyen bilinçle; çalışma sürecinde yerel yönetim ile ilişkiler kurularak, iki farklı alan kapsamında pilot uygulama girişimlerinde bulunulmuştur. Semt ve/veya mahalle ölçeğindeki bu girişimlerden ilki, halihazırda yenilenmesi ve yerinde dönüşüm gerçekleştirilmesi hedeflenen ‘Ballıkuyu Mahallesi’, diğeri ise güncel bir çalışma olan ‘İzmir Kıyı Tasarım Projesi’nden etkilenmesi nedeniyle ‘Güzelyalı Mahallesi’ olmuştur. Her iki bölgede de yerellik, erişilebilir ölçek, tanımlı kullanıcı gruplarının ve reel bir sorunun/gündemin varlığı, katılımlı süreçlerin gerçekleştirilmesi adına önemli potansiyeller olarak değerlendirilmiştir. Bu alanlarda yapılmak istenen, gerçek kullanıcıların yaşam çevrelerine dair alınan kararlara ve gerçekleştirilmesi düşünülen tasarım süreçlerine tercihleri ve deneyimleri ile katılarak katkı sağlayabilmeleridir.

Bu anlamda tez çalışmasının gelişim sürecinde, ilgili yerel yönetim birimleri, mahalli idareler ve çeşitli kullanıcı grupları ile deneme görüşmeler yapılarak, belirlenen alanlarda gerçekleştirilecek sağlıklılaştırma çalışmalarına dönük bir deneme alan çalışması yapılması düşünülmüş ve saha gözlemleri ile anket formatları oluşturulmaya bu etapta başlanmıştır. Yapılan çalışmalardan, modelin oluşturulması için birer deneysel girişim olarak faydalanılmıştır. Özellikle kullanıcı ile ilişkilerde her iki tarafın kavrayabileceği bir iletişimin kurulabilmesi için *yüksek düzeyde grafik dilinin* gerekliliği tespit edilmiştir. Ayrıca bu girişimler, modelin kuramsal ve tek yönlü bir çalışma ile değil, gerçek ortamlarda, reel aktörlerin varlığı ile güncel ve gerçek soruna yönelik bir çalışmayla geliştirilebileceği gerçeğini de ortaya koymuştur.

Ancak bu aşamada kurumsal işleyiş ile tez çalışmasının işleyişi arasında örgütlenmeye dayalı bir uyum ve buna bağlı olarak da bilimsel bir organizasyonel yapı sağlanamadığı takdirde, tezin önermesindeki genel ilke olan bütünsellik ile çelişebileceği düşüncesi göz önünde tutularak, değinilen bu küçük çaplı uygulama girişimlerine çalışma kapsamında özellikle yer verilmemiştir. Tezin kendine dönük eleştirel değerlendirmelerinden en önemlisi, modelin gerçek uygulama olanaklarıyla sınanmasının güçlüğünden ve dolayısıyla bütüncül işleyişin bozulma endişesinden dolayı, uygulamalı bir alan çalışması yap(a)mamış olmasıdır.

- **Modelin “İletişim ve İletişim Dili” İçin Getirdiği Öneri:** Buraya kadar yapılan tartışmalara bakıldığında, özellikle mimar, kullanıcı, yerel yönetimler ve sivil toplum kuruluşlarını kapsayan bir ilişkiler sisteminin varlığı önemle belirtilmektedir. Bu bağlamda görünürlük, işbirliği ortamlarının yaratılması gerekliliği, bilgilendirme ve bilinç düzeyi oluşturma gibi gerekliliklerin altının çizildiği tartışmaları ‘iletişim’ ortak paydasında değerlendirmek mümkündür. Çalışmanın, özellikle mimari tasarım sürecinde mimar ve kullanıcı arasındaki diyalog tabanlı, sözlü iletişimden öte bir iletişimi önemseyerek geliştiği de gözetildiğinde; ilgili her paydaş tarafından kolay algılanabilir ve kavranabilir bir iletişim dilinin gerekliliği açıkça görülmüştür.

Bu çalışmada da; iletişim temelli bir mimari tasarım süreci önerilerek, gerek tasarım sürecinde kullanılan araçlar ve yöntemler, gerekse model oluşturulurken kurgulanan aşamalar; iletişim boyutu merkeze alınarak ele alınmıştır. Bu yaklaşımla mimarlık disiplininin kendine özgü araçlarının ve dilinin kullanıcılar tarafından algılanma düzeyleri tartışılarak, grafik düzeyi yüksek bir iletişim dili oluşturulmaya çalışılmıştır. Ayrıca mimarlık disiplini dışında kullanılan alan araştırma yöntemleri de (saha analiz çalışmaları) algılanabilir ve kolay kavranabilir bir görsel düzey oluşturularak yorumlanmıştır. Önerilen modelin bütününe etki eden bu görsellik ve yüksek iletişim dili oluşturma çabaları, aynı zamanda tez çalışmasının genelinde de kullanılan grafik ifade biçimleri ile etkili olmuştur. Bu arayışlar çalışmanın tartışmaya değer bir diğer önemli özelliği olarak görülmektedir. Dolayısıyla, çalışmanın önerdiği model aracılığı ile mimarlığa özgü bir iletişim dili yaratma arayışları, özgün ve olumlu bir yaklaşım olarak değerlendirilmektedir.

4.1.4 Son Söz

Bu çalışma kapsamında mimari tasarım sürecinde kullanıcı katılımı düşüncesi tartışılarak, bu yaklaşımın gelişimsel süreci ve bu süreçteki mimar-kullanıcı ilişkisi üzerinden farklı kavranma biçimlerine yer verilmiştir. Bu bağlamda konuya ilişkin değerlendirmeler yapılarak mimari tasarım süreci ve katılım ilişkisi sorgulanmıştır. Tüm bu irdelemeler ve tartışmalar sonucunda ise; mimari tasarım süreci için kuram ve uygulama alanlarının birikimlerinden yararlanılarak kapsamı ve yöntemi belirli bir ‘Kullanıcı Katımlı Tasarım Modeli’ önerilmiştir.

Son olarak, geline bu noktada çalışmanın bütününe bakarak, tez konusunun güncel katılım söylemleri ile ilişkisi ve mimarlık alanına katkıları üzerinden bir değerlendirme yapılacak; ayrıca, çalışmanın uygulanabilirliğine ve geleceğe yönelik potansiyellerine ilişkin düşünce ve önerilere yer verilecektir.

- **Tez Konusunun Güncel Katılım Söylemleri İle İlişkisi:** Bu çalışmanın yapılmasının ve sonucunda bir model üretilmesinin temel gerekçesi katılım sorununun gündemde bir konu olmasıdır. Günümüzde katılım fikrinin baskın bir

talebe dönüştüğü gerçeği gözetildiğinde, katılım kavramını mimarlık eyleminin icrasına ve söylemlerine etki eden önemli bir olgu olarak değerlendirmek mümkündür. Tez çalışmalarının güncel söylemlerden doğması gereği önemli bir ölçüt olarak kabul edilirse; çalışma, mimarlık alanında katılım konusunu problematize ederek bu ölçütleri karşılamaya çalışmaktadır. Tezin hazırlanma ve yazım sürecinde dahi özellikle Türkiye’de konu edilen ve gündeme gelen katılımlı süreç talepleri, bu talepler sonucunda gelişen süreçler ve gerilimler ile gündemde geniş yer tutan konuya ilişkin tartışmaların varlığı, tezin güncelliğe karşı bir cevap arayışında olduğunu kanıtlar niteliktedir.

Bu anlamda mimarlık alanında da konuya tepki veren, söz konusu katılımı konu edinen bir akademik çalışmaya ve bu bağlamda geliştirilmiş tasarım yaklaşımı ağırlıklı bir kılavuza gerek olduğu düşünülerek; özellikle kamusal alana dair karar ve tasarım süreçlerine ilişkin, kullanıcıların yerel ve ulusal ölçekte tepkileri dikkate alınarak bir model önerilmeye çalışılmıştır. ‘Kullanıcı Katılımlı Tasarım Modeli’ olarak adlandırılan ve kullanıcı davranış, tercih ve deneyimlerini mimari tasarım sürecinin ana eksenine yerleştiren bu model, artan katılım taleplerini dikkate alarak, çağdaş söylemde güncel sorunlara ilişkin geliştirilmiş bir önerme olarak değerlendirilebilir. Dolayısıyla çalışmanın güncel talepler ile ilişkili olması ve mimarlık alanında bu talepleri önemseyerek geliştirilen bir model önermesi, tezin kendi içinde yaptığı eleştirilere göre olumlu bir nokta olarak görülmektedir.

- **Tez Çalışmasının Mimarlık Alanındaki Yeri ve Katkıları:** Çalışma kapsamında katılım kavramına ilişkin yapılan incelemeler sonucunda, özellikle Türkiye örneğinde katılım fikrine tasarım ile ilişkili olarak bakıldığında, teorik ve uygulama alanlarındaki tartışma ve deneyimlerin daha çok kent ölçeğinde ve planlama disiplininin çalışma alanlarında varlığı görülmüştür. Bu anlamda katılım sorununun ağırlıklı olarak dönüşüm ve yenileme gibi kentsel alan kararlarında ortaklık, sosyal adalet, eşitlik, değer paylaşımı, müzakere vb. gibi kavramlar üzerinden ele alındığını söylemek mümkündür.

Mimarlık alanında ise özellikle tasarım süreçlerine ilişkin bir değerlendirme yapıldığında; konuya ilişkin gerek akademik alanda, gerekse uygulama alanında bir yöntem gerekliliği gözlenmiştir. Tez çalışmasının içeriğinde yer verilen deneyim örneklemelerine bakıldığında, bunların yurtdışı deneyimleri olarak sınırlı kaldığı görülmektedir. Bu anlamda, mimari tasarım sürecinde kullanıcı katılımının ‘kullanıcıyla birlikte’ ve kullanıcıların doğrudan varlığını içeren bir yaklaşımın gerekliliğine vurgu yapan tez çalışması içeriğinde, Türkiye’de gerçekleşmiş ya da gerçekleşebilme olgunluğuna ulaşabilmiş bir deneyime yer verilememesi, sözü edilen yöntem gerekliliğini kanıtlayan bir durum olarak değerlendirilebilir.

Bu noktada tezin önerdiği ‘Kullanıcı Katılımlı Tasarım Modeli’nin Türkiye’deki mimarlık ortamında mimari tasarım süreci için bir model önerme niyetini taşıması ve bu alana yönelik bir yaklaşım ve tartışma örneği oluşturma gayreti önemsenmelidir. Dolayısıyla, çalışma sonucunda önerilen modelin mimarlık disiplininin teorik ve uygulama alanlarına katkı sağlayabilecek niteliği ile mimarlık ve katılım ilişkisine dair meslek alanında gözlenen yöntem gerekliliğini karşılayabilecek niteliğe sahip olması, tezin iç değerlendirmelerinde olumlu bir özelliği olarak görülmektedir.

Tez çalışmasına ilişkin sözü edilen değerlendirmelerin ardından, son olarak tezin uygulanabilme koşullarına ve geleceğe yönelik gelişme potansiyellerine değinmek gerekir. Bu nedenle tez konusunun görünürlüğünün arttırılması ve yaygınlaşabilme olasılıkları, uygun koşulların değerlendirilmesi ve uygulanabilme alanları gibi tartışmalar önem kazanmaktadır.

- **Çalışmanın Görünürlüğünün Arttırılması:** Daha önceden yapılan tartışmalarda, modelin gerçek bir sorun üzerinden sınanması gerekliliği vurgusu, çalışmanın görünürlüğünün arttırılması ve yaygınlaşabilmesi açısından da oldukça önemlidir. Akademik alanda üretilen bu çalışmanın sınanabilmesi ise; ancak modelin tanıtılmasıyla mümkün olabilir. Fakat modelin tanıtılması için sadece akademik alanın sınırları içerisinde yapılacak makale, bildiri, sunum vb. gibi tanıtımlar ve bilgilendirmeler yeterli olamaz. Çünkü akademik alanla sınırlı yapılan tanıtım çalışmaları, modelin sadece kuramsal anlamda gelişmesine olanak

sağlayabilmektedir. Oysa, sözü edilen bu çalışmaların yanı sıra, etkin iletişim kanalları kullanılarak modelin farklı platformların temsilcilerine ve ilgili paydaşlara ulaşılmasıyla kamuoyuna sunulması gerekmektedir. Ancak bu şekilde uygulamaya yönelik gelişim sağlanabilir ve ilgili tüm paydaşlar -özellikle de kullanıcılar- bilgilendirilerek katılımlı süreçlerin uygulanabilmesi için gereken bilinç düzeyi oluşturularak katılım talepleri yaratılabilir.

Görünürlük çalışmaları; akademik alan dışındaki çeşitli platformlarda konuya ilişkin bilinç ortamını yaratabilmenin yanı sıra; gerçekleştirilecek uygulama deneyimlerinin sonuçları üzerinden modelin geliştirilebilmesine olanak sağlaması anlamında da oldukça önemlidir. Dolayısıyla, önerilen modelin gelişmesi ancak görünürlüğünün arttırılması, talep edilmesi ve gerçek bir sorun üzerinden uygulamaya yönelik çalışmaların yapılmasıyla mümkündür. Bu nedenle çalışmada gelinen bu nokta bir ilk aşama olarak değerlendirilmeli; gerekli tanıtımlar ve bilgilendirme çalışmaları yapılarak tez sonucunda oluşturulan yöntemin örnek bir model olarak yaygınlaştırılabilme arayışlarının sürdürülmesi gerekmektedir.

- Uygun Ortam ve Koşullar: Tez çalışmasının ve önerdiği ‘Kullanıcı Katılımlı Tasarım Modeli’nin gerçekleşebilmesi ve kullanıcı katılımlı tasarım süreçlerinin var olabilmesi, belirli ortam ve koşulların varlığına bağlıdır. Düzeyleri ve aşamaları belirli, genellenebilir tasarım yöntemi olarak önerilen bu modelin gerçekleşmesi için gereken koşullar; başlıca ‘yerellik’, ‘ölçek/boyut’ ve ‘kamusallık’ olarak sıralanabilir.

Katılımlı tasarım süreçlerinin gerçekleşebilmesi için gereken temel özellikler, erişilebilir boyut/ölçek, tanımlı kullanıcı gruplarının varlığı, kullanıcı ile yaşadığı çevre arasında sosyal ve fiziksel anlamda tanımlanabilir ilişkilerin var olması şeklinde belirtilebilir. Kısaca bağlam ile ilişkilenebilme olarak ifade edilebilecek tüm bu özellikler, modelin uygulanabilmesi için yerelliği ve küçük ölçekli yaşam çevrelerini ön plana çıkarırken, aidiyet ve toplum ilişkileri gibi kavramlar da önem kazanmaktadır. Dolayısıyla, ölçeğin katılım pratiğini gerçekleştirilebilir hale getiren doğasının; çevreyle kurulmuş doğal bir iletişim zemini aracılığıyla, topluluk üyeleri

arasında bilgi akışının kolay ve hızlı olmasını sağlayabileceği düşünülmektedir. Bu nedenle katılım yaklaşımını destekleyen zeminin varlığı ve yaşam örüntüsünde kültüre ait izlerin yerel topluluklarda daha belirgin olması, katılım, ölçek ve yerellik ilişkisinin güçlü bağları olarak gösterilebilir.

- **Çalışmanın Uygulanabilme Alanları:** Katılımlı tasarım süreçlerinin gerçekleşebileceği eylem alanları genel çerçevesiyle; bireysel talep ve beklentilerden uzak, kamu yararı ve müşterek faydaların gözetildiği her türlü kentsel mekan oluşum süreçleri olarak belirlenebilir. Bu bağlamda model, yapı ölçeğinden küçük ölçekli açık ya da kapalı kamusal kullanım alanlarına kadar farklı türlerde tasarım süreçleri için uygulanabilme olasılıklarına sahiptir. Semt veya mahalle parkları, sokak ya da meydan düzenlemeleri, yapı ölçeğinde işlev değiştirme ya da kültürel ve sosyal anlamda mekan üretimleri ile eğitim yapılarının elde edilmesi gibi uygulanabilme alanları örnek olarak sıralanabilir.

Son olarak, bu çalışmada önerilen tasarım süreci modelinin kendisinin de deneyimler ile gelişebilecek bir öğrenme biçimi olarak algılanması gerekir. Bu nedenle modelin kullanılmasıyla gerçekleşebilecek ilk girişimler, birer uygulama deneyimi olarak değerlendirilmeli ve bu deneyimlerin sonuçlarından çok geçirdikleri süreçler önemslenmelidir. Modelin daha önceden de belirtildiği gibi geliştirilebilir bir sentez olarak kurgulandığı hatırlandığında; ilk etapta başarılı bir sonuca odaklanmak yerine, belirlenen her bir aşamada deneyimlenen durumları tartışmanın daha önemli olduğu bilinciyle hareket edilmesi gerektiği düşünülmektedir. Dolayısıyla bu süreçte yaşanan her olumlu ya da olumsuz durum bir sonraki deneyim için önemli bir veri olarak değerlendirilmelidir.

KAYNAKLAR

- Açıkgöz, K. (1987). Katılmanın kuramsal temelleri ve katılma araştırmaları. *Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Dergisi*, 20 (1), 21-28.
- Adam, M. (1976). 1976 Manila yarışması ve sonuçlarının değerlendirilmesi. *Mimarlık*, 78 (3), 73-82.
- Ak, B. (1982). Fiziksel çevrenin oluşumuna halkın katılımı. *Mimarlık*, (175), 21.
- Alexander, C. (1985). *The production of houses*. New York: Oxford University Press.
- Arnstein, S. R. (1969). A ladder of citizen participation. *Journal of the American Institute of Planners*, 35, 216-224.
- Arquitectorafaelmachad (16 Mart 2013). *Adaptabilidad Habraken*, 10 Mayıs 2013, <http://ars.els-cdn.com/content/image/1-s2.0-S019739750900068X-gr2.jpg>
- Asimow, M. (1962). *Introduction to design*. USA: Englewood Cliffs, Prentice Hall.
- Atay, G.F. (2011). *Mimari üretimde kullanıcının yeri*. Doktora Tezi. İstanbul: Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü.
- Atkinson, R. (2010). Kentsel dönüşüm, yerel halk katılımı ve değişim. D. Özdemir, (Ed.), *Kentsel dönüşümde politika, mevzuat, uygulama: Avrupa deneyimi, İstanbul uygulamaları içinde* (51-77). Ankara: Nobel Yayın.
- Bayazıt, N. (1982). *Tasarlama teori ve metotları: planlama ve tasarlamaya katılma*. İstanbul: İstanbul Teknik Üniversitesi Matbaası.

- Baba, C.B. (2010). Tasarım sürecinde katılımcı yaklaşımlara dair bir değerlendirme İstanbul Levent bölgesinde alan çalışması. *Tasarım + Kuram*, (9-10), 21-53.
- Belçer, F. (1982). Fiziksel çevrenin oluşumuna halkın katılımı seminerinin düşündürdükleri. *Mimarlık*, (175), 22.
- Belçer, M. (1982). Katılımda başarı bilinçliliği, bilinçlilik ise yaşama müdahale edebilme yetisini gerekli kılar. *Mimarlık*, (175), 18-21.
- Bilgin, N. ve Göregenli, M. (1996). Kentsel katılım ve çoğulculuk. F. Yıldırım, (Ed.), *Kentte birlikte yaşamak üstüne* içinde (50-61). İstanbul: Dünya Yerel Yönetim ve Demokrasi Akademisi Yayınları.
- Burns, J. (1979). *Connections: ways to discover and realize community potentials*, New York: McGraw Hill.
- Carlo, G.D. (1992). Architecture's public. P.B. Jones., Petruscu, D, ve Till, J. (Eds.), *Architecture & participation* içinde (3-22) London and New York: Spon Press of Taylor& Francis Group.
- Çavdar, T. (1982). Bir katılımsal tasarım uygulamasının ardından. *Mimarlık*, (175), 8.
- Chambers, R. (1994) *Participatory rural appraisal: Putting the last first*. London: Longman
- Cherulnik, P.D. (1993). *Applications of environment-behavior research*. New York: Cambridge University Press.
- Churchman, A. (1987). Can resident participation in neighborhood rehabilitation programs succeed? I. Altman, ve A. Wandersman, (Ed.), *Neighborhood and Community Environments* içinde (113-158). New York: Plenum Press.

Cleaver, F. (2002). Kurumlar, araçlar ve kalkınmaya katılımcı yaklaşımların sınırları, B. Cooke, ve U. Kothari, (Ed.), *Katılım: Yeni bir zorbalık mı?* İçinde (61-87). İstanbul: Demokrasi Kitaplığı.

Collectif etc (28 Kasım 2011). *Place Au Changement*. 12 Haziran 2012, <http://www.collectifetc.com/place-au-changement-chantier/>

Comerio, M. (1984). Community design: Idealism and entrepreneurship. *Journal of Architecture and Planning Research* (1), 227-243.

Cooke, B. (2002). Katılımın sosyal psikolojik sınırları, B. Cooke, ve U. Kothari, (Ed.), *Katılım: Yeni bir zorbalık mı?* İçinde (151-176). İstanbul: Demokrasi Kitaplığı.

Cooke, B. ve Kothari, U. (Ed.). (2002). *Katılım; Yeni bir zorbalık mı?* İstanbul: Demokrasi Kitaplığı.

Day, C. ve Parnell, R. (2003). *Consensus design: Social inclusive process*. Oxford: Architectural Press.

Demir, Ö. ve Acar M. (2002). *Sosyal bilimler sözlüğü*. Ankara: Vadi Yayınları.

Driskell, D. (2002). *Creating better cities with children and youth*. London: Unesco Publishing and Earthscan Publications Ltd.

Dostoğlu, S. (1981). Tarih, mimarlık tarihi ve bazı kavramlar. *Mimarlık*, (165), 7-11.

Ersoy, Z. ve Çıkış, Ş. (2009). Deneyimsel iletişim kanalları: Satış ofisleri, örnek evler. *Arredamento Mimarlık*, 11 (228), 42-48.

Ersoy, Z. (2010). Mimari tasarımda kullanıcı odaklı süreçler. *Mimarlık*, (352), 68-72.

- Esengil, Z. (2009). *Planlama ve tasarım sürecinde katılımın kamusal projeler bağlamında irdelenmesi: Antalya kent merkezi örneği*. Yüksek Lisans Tezi. İstanbul: İstanbul Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü.
- Fethi, H. (2010). *Katılımcı mimarlık*. (S. Özaloğlu, Çev.). Ankara: TMMOB Mimarlar Odası Yayınları. (Orijinal çalışma basım tarihi 1969).
- Fişek, K. (1977). *Yönetime katılma*. Ankara: Türkiye ve Orta Doğu Amme İdaresi Enstitüsü Yayınları.
- Francis, M. (1983). Community design. *Journal of Architectural Education*, 37 (1) 14-19. 08 Haziran 2009, JSTOR database.
- Gillem, M. ve Gordon, B. (2010). *Lane community college conceptual cision august*. The Urban Design Lab, University of Oregon Scholl of Architecture and Allied Arts.
- Gutman, R. (1988). *Architectural practice: A critical view*. New York: Princeton Architectural Press.
- Günel, B. (2006). *İnsan-mekan iletişim modeli bağlamında konutta psikososyal kalitenin irdelenmesi*. Doktora Tezi. İstanbul: İstanbul Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü.
- Günel, B. ve Esin, N. (2007). İnsan-mekan iletişim modeli bağlamında konutta psikososyal kalitenin irdelenmesi. *İTÜ Dergisi/a Mimarlık, Planlama, Tasarım*, 6 (1), 19-30.
- Güneş, S. (2012). Emek ve mülkiyet bağlamında tüketici katkılı tasarım ve üretim. *Gazi Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Sanat ve Tasarım Dergisi*, (9), 89-116.

- Güney, D. ve Yürekli, H. (2004). Mimarlığın tanımı üzerine bir deneme. *İTÜ Dergisi/a Mimarlık, Planlama, Tasarım*, 3 (1), 31-42.
- Habraken, N.J. (1982). Uyabilirlik, değişim ve kullanıcı katılımı için tasarım. *Mimarlık*, (8-9), 49-53.
- Hasol, D. (2002). *Ansiklopedik Mimarlık Sözlüğü* (8.baskı). İstanbul: Yem Yayın.
- Henkel, H. ve Stirrat, R. (2002). Manevi görev olarak katılım; güçlendirim ve seküler tabiyet, B. Cooke ve U. Kothari, (Ed.), *Katılım: Yeni bir zorbalık mı? İçinde* (241-261), İstanbul: Demokrasi Kitaplığı.
- Hertzberger, H. (2000). *Space and the architect, lessons in architecture 2*. Rotterdam: O10 Publishers.
- Hirvela, A. (1996). Reader response theory and ELT. *ELT Journal*, 50 (2), 127-134.
- Hunter, M. (2013). *What next?* Design Council, 04 Temmuz 2013, <http://www.designcouncil.org.uk/resources-and-events/designers/design-glossary/co-design/>
- Karkın, N. (2012). e-Katılım kavramı ve süreci: kamu siyasa oluşum sürecine vatandaş katkısının olabirliği. *Sosyo Ekonomi Dergisi*, 1, 41-62.
- Kernohan, D., Gray, J., Daish, J. ve Joiner, D. (1996). *User participation in building design and mangement* (2th ed). Oxford: Architectural Press.
- Keyman, F. (2005). *Siyaset felsefesine giriş, karşılaştırmalı siyaset: Siyasal sistemler ve ideolojiler, demokrasi: Temsili demokrasi, katılımcı demokrasi: Teori ve uygulama*. 3 Haziran 2011, <http://www.dersindir.net/indir/28-subat-2005.doc>

- Lang, J. (1987). *Creating architectural theory, the role of the behavioral sciences in environmental design*. New York:Van Nostrand Reinhold Company.
- Lee, Y., Jachna, T. ve Coleman, R. (2005). Architecture for all - part II: A participatory design approach. *The Hong Kong Institute of Architecture Journal*, (43), 24-32.
- Lee, Y. (2006). *Design participation tactics, involving people in the design of their built environment*. Ph. D. Thesis. Hong Kong: The Hong Kong Polytechnic University School Of Design.
- Lefebvre, H. (2003). *The urban revolution* (2th. ed). USA: The University Of Minnesota Press.
- Mosse, D. (2002). Halkın bilgisi, katılım ve patronaj: Kırsal kalkınmada eylemler ve temsiller, B. Cooke ve U. Kothari, (Ed.), *Katılım: Yeni bir zorbalık mı?* İçinde (34-60). İstanbul: Demokrasi Kitaplığı.
- Nişanyan, S. (2007). *Sözlerin soyağacı, çağdaş Türkçenin etimolojik sözlüğü* (3.baskı). İstanbul: Adam Yayınları.
- Ok, Z. (1985). *Konut gerçekleştirme sistemlerinde kullanıcı katkısının etkinliğini artırıcı öneriler ve yardımcı kendi evini yapımda örneklenmesi*. Doktora Tezi. İstanbul: İstanbul Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü.
- Onat, E. (2006). *Mimarlığa yolculuk* (3.baskı). İstanbul: Yem Yayın.
- Özer, B. (2009). *Kültür, sanat, mimarlık* (5.baskı). İstanbul: Yem Yayın.
- Pateman, C. (1970). *Participation and democratic theory*. London: Cambrigde University Press.

Price, C. (2003). *Cedric Price, the book square*. England: Willey Academy.

Roth, L. M. (2000). *Mimarlığın öyküsü*. İstanbul: Kabalcı Yayınevi.

Sağdıç, B. (1995). Herman Hertzberger mimarlığı. *Mimarlık Dekorasyon*. (36), 50-64.

Sanders, E.B.N. (2002). From user centered design to participatory design approaches. J. Frascara, (Ed). *Design and social science* (1-8), NY-London: Taylor & Francis.

Sanders, E.B.N. ve Stappers, P.J. (2008). Co-creation and the new landscape of design. *Codesign: International Journal of CoCreation in Design and the Arts*, 4 (1) 5-18. 11 Eylül 2013, Taylor&Francis database.

Sanoff, H. (1992). *Integrating programing evaluation and participation in design: a theory, z approach*. England: Avebury Ashgate Publishing Ltd.

Sanoff, H. (1994). *Participatory design*. Ohio: BookMasters, Mansfield.

Sanoff, H. (2000). *Community participation methods in design and planning*. New York: John Wiley&Sons, Inc.

Sanoff, H. (2005). Community participation in riverfront development. *CoDesign*, 1 (1), 61-78. 23 Temmuz 2013, Taylor& Francis database.

Sanoff, H. (2008). Multiple views of participatory design, *Archnet-IJAR*, 2 (1) 57-69.

Sanoff, H. (2010). *Democratic design: Participation case studies in urban and small town environments*. Saarbrücken: VDM Verlag.

Sanoff, H. (2013). *Kişisel iletişim*, 25 Temmuz 2013.

Sartori, G. (1977). *Demokrasi kuramı*. (D. Baykal, Çev.). Ankara: Siyasi İlimler Türk Derneği. (Orijinal çalışma basım tarihi 1924).

Sayım, E.S. (28 Haziran 2013). *Kamusallaştıramadıklarımızdan mısınız? Radikal*.30 Haziran 2013, <http://blog.radikal.com.tr/Sayfa/kamusallaştıramadıklarımızdan-mısınız-26371>.

Schneekloth, L. ve Shibley, R.G. (1995). *Placemaking: The art and practice of building communities*. New York: John Wiley&Sons Inc.

Siu, K. W. M. (2003). User's creative response and designers role. *The MIT Press Design Issues*, 19, (2), 64-73. 08 Haziran 2009, JSTOR database.

Tekeli, İ. (2010). *Gündelik yaşam, yaşam kalitesi ve yerellik yazıları*. İstanbul: Tarih Vakfı Yurt Yayınları.

Tekeli, İ. (2012). 12.05.2012 Tarihli İzmir Havagazı Binası Kıyı Tasarımı Toplantısı, Toplantı Notları.

Türk Dil Kurumu (2005). *Türkçe sözlük*, (10.baskı) Ankara.

Ulusel, M. (1982). Fiziksel çevrenin oluşumuna halkın katılımı. *Mimarlık*, (175), 5.

Wandersman, A. (1984). Citizen participation. K. Heller, R. Price, S. Riger, ve A. Wandersman, (Ed.), *Psychology and community change*, (337-379). Homewood,IL: Dorsey Press.

Wordpress (02 Aralık 2008). *Yeni Babil*. 10 Ağustos 2013, <http://benandjess.wordpress.com/2008/12/02/constants-new-babylon/>

Wulz, F. (1986). The concept of participation. *Design Studies*, 7 (3), 153-162.

Yavaşoğlu, G. (2007). Mimaride kullanıcı-ürün ilişkisi devrimi: Geleceğin kullanıcısının tasarım sürecine katılımı. M. Taş, (Ed.), *19.Uluslararası Yapı ve Yaşam Kongresi Bildiriler Kitabı* içinde (235-242), Bursa: Mimarlar Odası Bursa Şubesi Yayınları.

Zeisel, J. (1981). *Inquiry by design*. California: Wadsworth, Inc.