

75117

**KENT MOBİLYALARI TASARIMINDA
KULLANILABİLECEK KAVRAMSAL
BİR MODEL**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Şeh.Pl.Seçil YAYLALI

Tezin Enstitüye Verildiği Tarih : 8 Haziran 1998.

Tezin Savunulduğu Tarih : 25 Haziran 1998

Tez Danışmanı : Doç.Dr.Semra AYDINLI  31.07.1998
Diğer Jüri Üyeleri : Prof.Dr.Nigan BAYAZIT  31.07.1998
Doç.Dr.Mehmet OCAKÇI  31.07.1998

Haziran 1998

ÖNSÖZ

İstanbul gibi dinamik ve kendine özgü bir kentte yaşamak, her ne kadar çok zor yönü olsa da inanılmaz bir keyiftir. Bu kentte yaşamaktan zevk almak için kenti kent yapan güzelliklerin farkında olmak gerekir. Bunlar ise kentsel yaşantı ve kentin fiziksel yapısıdır. Kentsel mekanlar da bu iki ögenin en dinamik şekilde birleştiği alanlardır. Kent için ayrıntı öğeler olarak görülebilecek kent mobilyaları kentsel mekanları ve dolayısıyla kentsel yaşantıyı etkiler. Ayrıntıların günlük hayatımızdaki önemi ve güzelliklerin ayrıntılarda gizli olduğuna inanarak kent mobilyalarının kenti kent yapan güzellikler içerisinde önemli bir yer aldığını düşünmekteyim. Bunun içindir ki, kent mobilyaları tasarımı alanında yapılacak bir çalışma ile kenti anlayarak kent ve kentte yaşayanlar için ürün tasarlamaya değişik yönlerden yaklaşılmaya çalışılmalıdır.

Lisans Eğitimimi Şehir ve Bölge Planlama Bölümünde tamamladıktan sonra kentsel tasarım alanında kent mobilyaları üzerinde çalışmak istediğimi farkettim. Kent planlama ve endüstri ürünü tasarımı gibi iki disiplinin, her ne kadar çalışma ölçekleri arasında büyük farklar olsa da birbirlerine çok yakın olduğunu düşünüyordum. Ancak, aynı düşünceyi paylaşmayan çok kişiyle karşılaşp, tartışmalara girmek oldukça yorucuydu. Kent mobilyaları üzerinde çalışma isteğimin oluşma aşamasından başlayarak bana destek olan danışmanım Doç.Dr. Semra Aydınli'ya gösterdiği anlayıştan ve sabırdan, özellikle de öğrettiklerinden dolayı teşekkür ederim. Ayrıca öğrenim hayatım boyunca, maddi ve manevi desteklerini esirgemeyen anne ve babama teşekkür ederim.

Haziran 1998
Şehir Plancısı Seçil Yaylalı

İÇİNDEKİLER

	<u>Sayfa No</u>
ÖNSÖZ	ii
ŞEKİL LİSTESİ	vii
TABLO LİSTESİ	xii
ÖZET	xiii
SUMMARY	xiv
BÖLÜM 1 GİRİŞ	1
BÖLÜM 2 KENT VE KENTSEL MEKANIN BİR PARÇASI OLARAK KENT MOBİLYALARI	3
2.1 Kentin Tanımı	3
2.1.1 Sosyolojik Bakış Açısına Göre Kent	4
2.1.2 Ekonomik Bakış Açısına Göre Kent	4
2.1.3 İdari Bakış Açısına Göre Kent	5
2.1.4 Sanatın ve Tasarımın Önemini Vurgulayanlara Göre Kent	5
2.2 Tarih İçerisinde Kentlerin Doğuşu ve Gelişimi	6
2.2.1 Kentlerin Doğuşu	7
2.2.2 Kentlerin Gelişimi	9
2.2.3 Günümüz Kentleri	12
2.3 Kentle ilgili Kavramlar: Kent Profili, Kent Kimliği, Kent İmgesi, Kent Kültürü	14
2.3.1 Kentin Profili	14
2.3.2 Kent Kimliği	15
2.3.3 Kent İmgesi	18
2.3.4 Kent Kültürü	20
2.4 Kentsel Mekan ve Kentsel Mekan Öğeleri	21
2.5 Kentsel Mekanda "Yer" Kavramı ve "Yer" Duygusu	27
2.5.1 Kentsel Yaşantı	27
2.5.2. "Yer" Duygusu Yaratma	32
BÖLÜM 3 ÇEVRESEL ALGI	36
3.1. Algı	36
3.1.1. Bir süreç Olarak Algı: Değerlendirme, Bilişim ve Algı	36
3.1.2 Çevresel Algı	38
3.1.3 Algılanan Çevre	38

3.2. Çevresel Algı Kuramları	40
3.2.1 Çevresel Algıda Gestalt Kuramı	41
3.2.2 Çevresel Algıda İşlemsel Kuram	44
3.2.3 Çevresel Algıda Ekolojik Kuram	45
3.2.4 Çevresel Algıda Kültürel Kuram	48
3.4. İmge Kavramına Bakış	50
3.4.1 Kentsel İmgeler	50
3.4.2 Bilişsel Haritalar	59

BÖLÜM 4 ENDÜSTRİ ÜRÜNÜ OLARAK KENT MOBİLYASI VE TASARIMI 62

4. 1. Kent Mobilyalarının Tarihçesi	62
4.1.1. Kent Mobilyalarının Oluşum Süreci	62
4.1.2. Kent Mobilyalarının Gelişim Süreci	64
4.2. Kent Mobilyaları ve Farklı Özelliklerine Göre Sınıflandırılmaları	67
4.2.1. Montaj Biçimlerine Göre Sınıflama	68
4.2.2. Kentsel Mekana Yerleştiren Birimlere Göre Sınıflama	69
4.2.3. Kullanım Türlerine Göre Sınıflama	69
4.2.4. Üretim Şekillerine Göre Sınıflama	69
4.2.5. Kentsel Mekana Yerleştiriliş Amaçlarına Göre Sınıflama	71
4.2.6. Kentsel İşlevlerine Göre Sınıflama	71
4.2.6.1 Eylemlerle ilgili kent mobilyaları	71
4.2.6.1.1 Dinlenme, Eğlence ve spor eylemlerine yönelik kent mobilyaları	71
4.2.6.1.2 Hizmet ve Alış-veriş eylemine yönelik kent mobilyaları	81
4.2.6.1.3 İletişim ile ilgili Kent Mobilyaları	87
4.2.6.2. Alt yapı ve peysajla ilgili	90
4.2.6.2.1 Alt yapı ve Peysajla ilgili Kent Mobilyaları	90
4.2.6.2.2 Peysajla ilgili Kent Mobilyaları	97
4.3. Kent Mobilyalarının Oluşum Süreci	101
4.3.1 Tasarım Süreci	101
4.3.1.1 Disiplinler Arası Çalışmayla Kent Mobilyaları Tasarımı	101
4.3.1.2 Tasarım Süreci Evreleri ve Genel Bir Bakışla Kent Mobilyası Tasarım Süreci Evreleri	103
4.3.1.3.1 Talebin ortaya çıkışı	105
4.3.1.3.2 İhtiyacın Belirlenmesi	105
4.3.1.3.3 Veri toplama	105
4.3.1.3.4 Tasarım Kriterlerinin Belirlenmesi	106
4.3.1.3.5 Karar Verme Mekanizması	108
4.3.1.3.6 Alternatif Tasarımlar Önerme	109
4.3.1.3.7 Prototip Üretme	109
4.3.1.3.8 Geri besleme	109
4.3.1.4. Kent Mobilyalarında Yeni Tasarım Yaklaşımları	109
4.3.1.5. Kent Mobilyası Tasarım Sürecinde Dikkat Edilmesi Gereken Estetik Değerler	111
4.3.2. Üretim Süreci	113

4.3.2.1 Üretimde Kullanılan Malzeme Çeşitleri	113
4.3.2.2 Üretim Yöntemleri	115
4.3.2.3 Üretim Şekilleri	116
4.3.2.3.1 Seri Üretim	116
4.3.2.3.2 Prototip Üretim	117
4.3.2.4. Üretim Aşamasında Dikkat Edilmesi Gereken	
Unsurlar: Standardizasyon, Kalite	117
4.3.3 Yerleştirme Süreci	118
4.3.3.1 Doğru Yer Seçimi	118
4.3.3.2. Yerleştirme Miktarları	120
4.3.3.3. Yerleştirmede Montajın Önemi	121
4.3.3.4. Yerleştiren Değişik Birimler Arasında	
Koordinasyonun Sağlanması	122
4.3.4. Kullanım Süreci	122
4.3.4.1. Objeye Yönelik Kullanım Sürecinde	122
4.3.4.1.1.Fiziksel faktörler	123
4.3.4.1.2.Kazalar	123
4.3.4.1.3.Vandalizm	123
4.3.4.2. Subjeye Yönelik Kullanım Süreci	126
4.3.4.3. Yerel yönetimlerin Kullanım Süreci:	129

BÖLÜM 5 KENT MOBİLYALARI TASARIMI İLE İLGİLİ KAVRAMLARIN TAKSONOMETRİK OLARAK İNCELENMESİ	130
5.1. Taksonometrik İnceleme Metodu	130
5.2. Kent Mobilyaları Tasarımı ile ilgili Kavramların Taksonometrik İncelenmesi	133
5.2.1. Bağlamsal Kavramlar	135
5.2.2.Kültürel Kavramlar	135
5.2.3. Zihinsel Kavramlar	137
5.2.3.1. Profesyonel Yaklaşım	137
5.2.3.2. Bilimsel Yaklaşım	138
5.2.3.3.Estetik Yaklaşım	139
5.2.4. Mekansal Kavramlar	140
5.2.4.1.Morfolojik Yaklaşım	140
5.2.4.2. Geçici Yaklaşım	140
5.2.5. Planlama Alanındaki Kavramlar	141
5.2.5.1. Sosyal Yaklaşım	141
5.2.5.2. EkonomikYaklaşım	141
5.2.6. Tasarım Alanındaki Kavramlar	141
5.2.6.1. Performans	142
5.2.6.2. Sağlamlık	142
5.3.6.3. Yapılabilirlik	142
5.2.6.4. Güvenlik	143
5.3.Kent Mobilyaları için düzenlenen Kavramların Taksonometrisinin İlişkileri	143

SONUÇLAR VE ÖNERİLER	147
KAYNAKLAR	151
ÖZGEÇMİŞ	157



ŞEKİL LİSTESİ

	<u>Sayfa No</u>
Şekil 2.1 1952 Yılında Chandigarh Le Corbusier tarafından tasarlanmış	7
Şekil 2.2 1957 Yılında Brasilia Kent Planı Mimar Lucio Costa (planlama) ve Oskar Niemeyer (mimar) tarafından tasarlanmış	8
Şekil 2.3 Constantinopoli 15.yy dolayları	9
Şekil 2.4 Constantinopoli 17yy-18 yy arası	10
Şekil 2.5 Barselona	13
Şekil 2.6 Basel'in simgesi olan amblemi	17
Şekil 2.7 Basel kentinden çeşme örneği	18
Şekil 2.8 Kent İmgesi elemanları	20
Şekil 2.9 Meydan	22
Şekil 2.10 Sokak	22
Şekil 2.11 Meydan ve değişik eylemlerde bulunan İnsanlar	24
Şekil 2.12 Sokak ve hareket halindeki insanlar	24
Şekil 2.13 Siena İl Campo Meydanının kentsel dokusu	25
Şekil 2.14 Siena 'daki İl Campo meydanı	26
Şekil 2.15 İl Campo meydanından bir görüntü	28
Şekil 2.16 İspanya'nın gece yaşantısını gösteren bir kartpostal	29
Şekil 2.17 İspanya'nın gündüz yaşantısını gösteren bir kartpostal	29
Şekil 2.18 Krul	31
Şekil 2.19 Amsterdametji'lerin değişik renklerde olanları	32
Şekil 2.20 Chelsea Heykel Grubu	34

Şekil 2.21 Chelsa yer döşemesi	34
Şekil 3.1 Algı,bilişim,değerlendirme arasındaki ilişki	37
Şekil 3.2 Filtre Modeli ile algılanan çevrenin açıklanması	39
Şekil 3.3 Filtre Modelinin genişletilmiş şekli	39
Şekil 3.4 Gestalt ilkelerinin Kentsel mekanda şekil-zemnî ilişkisini vurgulayan bir örnek	42
Şekil 3.5 Mekanı farklı noktalardan tanımlayan imgeler	47
Şekil 3.6 Kültürel Kuram doğrultusunda algılama	49
Şekil 3.7 Kent İmgesini Oluşturan Beş Etkili Eleman	51
Şekil 3.8 Prag'taki saat kulesi	53
Şekil 3. 9 Dolmabahçe'deki saat kulesi	54
Şekil 3.10 İnsan, çevre, imge ve eylem arasındaki ilişki	56
Şekil 3.11 Sınırlama elemanı sınır oluşturması ile yaya yolu ve taşıt yolu ayrımının vurgulanması	58
Şekil 3.12 İstanbul Metropoline ait bir bilişsel harita Ayvalıoğlutarafından gerçekleştirilmiş	60
Şekil 4.1 Çeşme örneği “Sebil”	63
Şekil 4.2 Barselona'dan eski bir aydınlatma elemanı	64
Şekil 4.3 İzmir kenti için 18 Haziran 927 yılında tasarlanmış bir proje örneği. Meydanlara isabet eden mahallelerdeki tranformatür köşklerinden bir numunenin cepheden görünüşü ile meydan, geniş cadde ve rıhtım boyları için lamba direkleri	66
Şekil 4.4 Kent Mobilyaları Sistemi	68
Şekil 4.5 Amsterdam'dan prototip olarak üretilmiş bir bank örneği	70
Şekil 4.6 Barselon'dan , Park Guel'de bulunan Gaudi tarafından tasarlanmış oturma birimi	70
Şekil 4.7 Rotterdam'dan bank örneği	72
Şekil 4.8 Amerika'dan bir köprüüzzerine yerleştirilmiş gölgelikler	73

Şekil 4.9 Hollanda'dan salıncak örneği	73
Şekil 4.10 Amsterdam kentinde yol kenarlarında sık olarak rastlanan çocuk oyun elemanları, meydan niteliği taşımayan alanlara dahi yerleştirilen bu elemanlar 2-5 yaş çocuklara hitap etmektedir.	74
Şekil 4.11 Yer satrancı park düzenlemelerinde mekana farklı bir fonksiyon katmak için kullanılan bir elemandır.	75
Şekil 4.12 Massachusett'te MIT'nin merkezine yerleştirilmiş Calder tarafından tasarlanmış bir heykel	76
Şekil 4.13 Den Haag'da kentlilere dağıtılan bisiklet zili	77
Şekil 4.14 Den Haag'dan sanatsal bir oturma birimi	78
Şekil 4.15 Portland'da Pineer Courthouse Meydanındaki hava durumu göstergesi	79
Şekil 4.16 Hava durumu göstergesi detayı	79
Şekil 4.17 Utrech'ten görüntü (Maduradam'dan kent maketi)	80
Şekil 4.18 Utrecht'te kullanılan trabzanlar	81
Şekil 4.19 Hollanda'dan yarı-hareketli bir sınırlayıcı; kent merkezini günün belli saatlerinde yük indirme-bindirme yapması için trafiğe açıyor	82
Şekil 4.20 Hollanda'da telefon kulübeleri	83
Şekil 4.21 Mekan için özel tasarlanmış bir kiosk	84
Şekil 4.22 Kentsel mekandan yerleştirilmiş saat	85
Şekil 4.23 Umumi tuvalet olarak kullanılan bir birim	85
Şekil 4.24 Beth Gali tarafından den Bosch Kenti için tasarlanmış bisiklet park elemanları	86
Şekil 4.25 Taksim Meydanında yön gösteren bir trafik levhası	87
Şekil 4.26 Taksim Meydanı'ndan kent haritası içeren bilgilendirme levhası	88
Şekil 4.27 Taksim meydanındaki bayrak direkleri	89
Şekil 4.28 Kentsel mekanda yer döşemesi	91
Şekil 4.29 Farklı dokusal karakteri olan yer döşemesi detayları	92

Şekil 4.30 Basel'den bir aydınlatma elemanı örneği	93
Şekil 4.31 Utrech'ten duvara monte edilmiş bir aydınlatma elemanı örneği	94
Şekil 4.32 Çöp toplama elemanı örneği	95
Şekil 4.33 Prag kentindeki kanalizasyon kapakları farklı oldukları halde birbirleriyle uyumlular	96
Şekil 4.34 Zürih'den modern bir çeşme	97
Şekil 4.35 Roma kentinden sanatsal özelliği yoğun basan çeşmelerden Trevi Çeşmesi	98
Şekil 4.36 Roma'dan Novano Meydanı'ndaki çeşme	98
Şekil 4.37 Roma'dan Esedra Meydanı'ndaki çeşme	98
Şekil 4.38 Paris'den Pompidu Sanat Merkezinin yan tarafındaki havuz Tinguely tarafından tasarlanmış kinetik sanat örneği sayılabilecek bir havuz.	99
Şekil 4.39 Amerika'dan ağaç bileziği örneği	100
Şekil 4.40 Sınırlayıcı görevi gören çiçeklik	101
Şekil 4.41 Kent mobilyalarının gerçekleşmesinde izlenen evreler	101
Şekil 4.42 Kent mobilyaları tasarımı için genel bir model	104
Şekil 4.43 Aksaray'dan Aytekin Kotil Parkı	112
Şekil 4.44 Taksim Meydanı'ndaki WC	119
Şekil 4.45 Denver'dan oturma grubu	119
Şekil 4.46 Den Bosch kent meydanı	120
Şekil 4.47 Den Bosch kent meydanının yeniden tasarlandıktan sonrası	120
Şekil 4.48 İstanbul'daki Kuruçeşme parkından montaj hatası	121
Şekil 4.49 Vandalizm ve kent mobilyaları	124
Şekil 4.50 İstanbul'da bir otobüs durağının bakım çalışması	129

Şekil 5.1 Kavramlar Taksonomisi	132
Şekil 5.2 Kent mobilyası sisteminin kavramlarının taksonometrik sıralanması	134
Şekil 5.3 Mekansal kültürün dünyadaki yerinden mekana indirgenişi	136



TABLO LİSTESİ

	<u>Sayfa No</u>
Tablo 5.1 Taksonometrik kavramların kendi arasındaki ilişkileri	145
Tablo 5.2 Taksonometrik kavramların Kent mobilyaları Oluşum süreçleri arasındaki ilişki	146



ÖZET

Kentteki gündelik hayatta ortak kullanım alanları olan kentsel mekanlar kentlileri ortak bir yaşantı çevresinde sosyalleştirir. Bu mekanlarda geçirilen süreler doğrultusunda kullanıcıların ihtiyaçlarını karşılamak için kent mobilyaları yerleştirilir. Kent mobilyaları tasarımı kenti simgeleyen detaylar olarak bakıldığında, kent için oldukça önemlidir.

Kent mobilyaları ancak dinamik bir mekanizma olan kentin içinde tanımlanabilirler. Kent kimliği, kent kültürü, kent profili, kent imgesi gibi kavramları anlayarak, bunların kent mobilyaları ile karşılıklı etkileşimlerini ortaya sermek gerekir.

Kent ile ilgili kavramlar olan kent kimliği, kent imgesi, kent profili ve kent kültürü gibi kavramlar açıklandı. Daha sonra çevresel algı kuramları yardımı ile kentsel imgeler ve kentsel imgelerden doğan bilişsel haritalarda kent mobilyalarının yeri sorgulandı. Bunun ardından endüstri ürünü olarak kent mobilyalarının tanımı yapıldı ve içerdiği elemanlar anlatıldı. Kent mobilyalarının oluşum süreci ve içerdiği evreler olan tasarım, üretim, yerleştirme ve kullanım süreçleri incelendi. Bu bilgiler ışığında, kent mobilyaları tasarımı alanında kullanılabilecek bir model üretildi. Bu model ise kent mobilyası tasarımı ile ilgili kavramların taksonometrik sınıflandırma modeli olarak ortaya çıktı ve kent mobilyaları tasarımı alanında kullanılan diğer kavramlarla ilişkilendirildi.

Kent mobilyaları tasarımı alanında kullanılabilecek olan kavramsal bu model yardımıyla tasarımcılar geniş bir bakış açısıyla en ufak bir noktayı bile gözden kaçırmadan, tasarım sürecinde tikanıklıklar yaşamadan tasarım yapabilirler. Bu model yeni tasarım yaklaşımlarının da kullanılabileceği kullanıcılara duyarlı, katılımcı bir yöntemi ortaya koymaya çalışmaktadır.

SUMMARY

A CONCEPTUAL MODEL THAT CAN BE USED IN THE FIELD OF URBAN FURNITURE DESIGN

Human being is a social creature who shapes the environment and goes on living as a piece of that environment. There are urban spaces that are heavily used in daily lives. People do various kinds of activities in these environments. Sure people need some elements to use in these places. The elements which people need are urban furniture. Urban furniture effects our daily lives and living habits that's why we have to give importance to design these elements.

Urban environments change culture to culture, country to county and even city to city. When you have been in an urban space of you have to be aware of in which city you are. Urban furniture is the details that show us the characteristics of that city that we are staying in. Every city has to have that rather urban furniture that has been related to its character. Urban furniture design is an important subject not only as a design of an element, it also includes social and cultural aspect of the problem.

Urban furniture is a piece of a city moreover an urban space. City and the public spaces looked in. There are many definitions from different spouses. As there had been a social, economical, administrative approach and the views emphasising design and art in the city, there, one definition can be never enough to explain the idea of a city. The city is a dynamic living organism that includes much going on activities. City is a social event with administrative boundaries. City is a place where people built it for themselves to live in it. Cities are the places where most of the citizens work on different subjects such as trade, industry, service and administrative rather than agriculture.

As Lewis Mumford says that cities are the biggest art objects of humanity it also behaves likes human beings. They born, live and die. Today cities are still borning. New cities are built day by day especially in the USA and in England. City lives but their lives are much longer than humans. Cities sometimes become sick and need operations. And of course they finish their life periods and die.

It is known that cities firsts appear in the history at about four thousand years before Christian but they are quite small like neighbourhood units. By the time iron has been found cities become bigger and by the industrial era cities become huge. Nowadays in the end of changing cultures, information and communications cities changed. As far as a city appears in the history, urban furniture appears, because people have to supply their needs such as fountains and paving elements as primary needs.

City profile is a social and economical structure of a city. Identity of a city is the characteristic differences of a city. Their characteristics are the characteristics of the natural, social and the man made environments. They all connected. Urban furniture is the group of elements that are created by man made environments. City culture is the believes, art, social life habits, behaviour types, gathered information from years of the citizens. City culture is built by the citizens and their culture.

City profile, identity, image and the culture are effected and effect by the design of the urban furniture in an urban space. According to Rob Krier there are two main types of urban spaces; streets and the squares. Squares era the places where various kinds of activities occur and which have a static structure and surrounded by buildings. Streets have dynamic structure and where people pass by. People spend quite allot time in these places and they need many things that can be satisfied by the help of urban furniture.

Urban experiences are the experiences when we live in the urban spaces. These experiences shape our life styles. It is a complex and enjoying process to understand a city by experiences. People come to urban spaces to be together and be in a social place changed by users' culture.

Placemaking is giving an identity of a place by reorganising it by putting a work of public art, urban design and artifact that helps people to define, reveal, enrich, expand or otherwise make accessible the meaning of particular environment. By placemaking directions can be provided, sense of connection, identity, belonging can be created and memories can be brought back.

In third chapter environmental perception theories are explained and how the perceptions change our images and cognitive maps. Environmental perception is important when we are dealing with urban furniture that is a part of the urban space and the city. Perception is the process of obtaining information form and about one's surrounding. It is active and purposeful. It is where cognition and realty meet. There have been several majors attempts to describe and explain why we perceive what we do. They have influenced envorimental design theory very much, particularly by their efforts to develop aesthetic philosophies.

There are different envorimental perception theories. In the gestalt theory of perception form, isomorphism and field forces are important. Gestalt psychologist compiled a list of factors that influenced the perception of form. They are the "laws" of proximity, similarity, closure, good continuance, closeness, area and symmetry. The transactional theory of perception emphasises the role of experience in perception and focuses on the dynamic relationship between person and environment. The ecological theory of perception is a radical one that regards the senses as perceptual system. The cultural theory of perception emphasises the importance of the cultural background of the people.

Kevin Lynch found environmental images to be analysed into three components; identity, structure and meaning. These components are important to build our city images. Imagibility and regability are important to understand and feel relaxed in a city. There are five important elements that effect the city image that is; paths, edges,

districts, nodes and landmarks. These are the elements of cognitive maps in our minds.

These elements structure the maps in the minds that are called cognitive maps. Cognitive mapping is the process whereby people acquire, code, store, recall, and decode information about the relative location and attributes of physical environment. The images so formed include obtained from direct experience, from what has heard about a place and form imagined information. The cognitive maps that people have of the layout of the cities and buildings differ from person to person.

The fourth chapter looks into the urban furniture as an industrial design object. Urban furniture is the furniture which place in open public spaces and the user is unknown and has various fountains according to users' demands. Although There is different types of classifications of urban furniture it has been preferred to classify it according to functions.

A. Urban furniture according to their functions

1. Entertainment, recreation, sports: sculptures, benches, canopy, play and sports equipment, and some special ones
2. Service and shopping: bus stops, telephone boxes, kiosks, bollards, clocks, city WC, parking machines, cycle parking
3. Communication: traffic and orientation panels, advertisement and information panels, flag pillars

B. According to infrastructure and landscape

1. Infrastructure: paving elements, litter bins, lights, infrastructure grates,
2. Landscape: Fountains, pools, tree grates, flower boot, flower protectors.

Occurring process of the Urban Furniture is the combination of the design, production, placement and usage of the elements. All these processes are seriously connected to each other and a designer knows all the processes. Design process is the time when problem is first occurred till the idea has been completed. Then production process comes. Placement and usage processes are important for urban furniture design because any one can not make a design without knowing the others.

In design process, it is always more functional to plan a multi-disiplinary work. In a group of many professions and making cooperatins in well going group is always beneficial for the quality of the designed element. More people see more But it is also hard to organise that kind of groups.

There are different kinds of design process theories for different kind of elements. Urban Furniture includes many elements that need different kind of design process. But there can be a general process that can be used in urban furniture elements:

1. Demand occurs
2. Collection of Data
3. Defining Design Criteria
4. Decision Making
5. Alternative Designs
6. Realising a Model

And 7. Feedback Process can be seen in each step and it is continuous

There are new design approaches that can be used in the field of urban furniture design. Collaborative environmental design is a process through which all the people affected by designing can become meaningfully involved in the design process. It is a reform which designers and users are equal partners not in just shaping the result of the design, but in determining the goals and aims of the design process itself. In contextual design, the design process is redirected from a fixed aim -- the production of physical form- to variable aims- the tailoring of design to explicate, rather than implicitly, addresses user's perception. Intangible design is the design of experience itself. It is the design in space and time the invisible designs that complement a process, such as the use of a computer software.

Designers have to know all about the production process to avoid the possible mistakes. There are some materials that are commonly used in urban furniture like Metal, wood, concrete, plastics and less used ones like natural stones, ceramics and glass. There are different production processes for different elements. Moulding, cold shaping and connecting different parts is the most used techniques. Most of the elements are produced industrial production in some cases prototype production is used because of the high costs. In production process quality and standardization are also things that have to be taken care of.

Placement of these elements and the amount of the elements placed and how they are fixed in urban environments are important for urban furniture system to realise its function, not to cause accidents and be beneficial for the users. The amount has to be the exact what is needed and fixations have to be the right way.

In usage process physical factors, accidents and vandalism are important. They all destroy the elements. But vandalism can be minimised by design. There is a silent dialog with the urban furniture and the user, they both affect their lives. The communication has to be perfect that if user feels that it belongs to his culture, surrounding and live he wants to protect the urban furniture. Urban furniture need repairment and care that has to be done by the local governments.

The last chapter according to Trum and Bax explains the taxonomy of concepts then this model the field of urban furniture design. Concepts concern both architectural objects and processes. The taxonomy provides a conceptual tool for a systematic, consistent and complete description field of architecture. Trum and Bax say that the taxonomy may be used as an instrument for analysis of existing buildings or building designs, but it can be also as a design-aid.

Concepts may guide designers design thinking and action. Concepts may use as a means to call up those images, to develop, elaborate, and combine them and in this way using all available creative and imagination in favour of the quality of the design. If during design such an image would not come up in the designers' fantasy, he simply would not be able to go on, because he has not the faintest idea how to continue. Everyone who has ever made a design, will recognise this problem.

A model as a taxonomy of the concepts in urban furniture design will help industrial designers for a systematic approach. It can help designers in gaining time and will be useful. By the help of these model designers can jump one concept to another so they will not lose time. This model is made of five stages and in these stages are lowering the scale as getting in to the problem:

1. Multi-dimensional Phenomenon
2. Cultural Phenomenon
3. Mental Scale Concept
 1. Professional Phenomenon
 2. Scientific Phenomenon
 3. Aesthetics Phenomenon
4. Spatial Scale Concept
 1. Formal Phenomenon
 2. Temporal Phenomenon
5. Planning Scale Concept
 1. Social Phenomenon
 2. Economics Phenomenon
6. Design Scale Concept
 1. Performance
 2. Stability
 3. Makability
 4. Security

This model has a relationship with its concepts and with design, production, placement, and usage part of urban furniture that are quite important. According to these relations we can see that these concepts are all quite different and we can see one in the others.

As the conclusion it has been tried to organise the taxonomy of the concepts as a model for the field of urban furniture design. That will help designers to control the subject, not to lose time and being aware of the needs of users.

User-responsive designs have to produce and designers have to develop a view that design should be a response to the whole of life. Design itself has to be redefined in terms of people's experience and then it can be applied to public spaces that will make users happier and will be more beneficial. Dynamic and multisensory experiences of design users can be used in design stages. Experience and perception together will give a perfect combination when designers are working on public spaces.

To protect the identity of our cities urban furniture must be designed according to culture and image of the cities.

BÖLÜM 1

GİRİŞ

Toplumsal bir varlık olan insan, içinde bulunduğu kültürün etkisi ile çevresini şekillendirir ve o çevrenin bir parçası olarak yaşamını sürdürür. Her gün binlerce kişinin kullandığı kentsel mekanlar, yoğun kullanım alanlarıdır. Kullanıcı kitlesinin bu alanlarda vakit geçirirken bazı temel ihtiyaçları olabilir. Bunlar dinlenmek, fizyolojik ihtiyaçlarını gidermek, kent içinde yolunu bulmak gibi sıralanabilir. İnsanlar bu ihtiyaçlarını kent mobilyaları aracılığı ile giderirler. Endüstri devriminden önce, ihtiyaçları karşılamanın yanı sıra estetik kaygılar gözetilerek, tek tek üretilen kent mobilyaları, endüstri devriminden sonra, seri üretimle üretilmeye başlanmış, bu da estetik değerlerinin uniformlaşmasına ve bütün kentler için genelleşmesine neden olmuştur. Tasarlanan ve üretilen bu kent mobilyaları dünyanın herhangi bir kentinde görülen bir eleman durumuna gelmiştir.

Yaşadığımız kentlerin kendi özyapıları içinde uniform kent mobilyalarını kullanmak bu kentlerin kimliğini bozmaktadır. Yaşadığımız çağın post-endüstriyel çağ olduğunu düşünürsek, artık kent mobilyaları tasarımı alanında daha dikkatli, kente ve kentlilere saygılı bir tavır benimsenmelidir. Kentlilerin zihinlerindeki kent imgesine uyan ve bilişsel haritalarını yönlendirecek tasarımlar üretilmelidir. Kent kültürünün göstergesi olan kentsel alanlar yerel farklılıklar gösterirler. İçerdikleri kent mobilyaları da kent kimliğini yansıtır farklılıklar gözeterek tasarlanmalıdır. Bir kentsel mekanda bulunduğumuzda hangi kentte olduğumuzu algılayacak objelerle karşılaşmalı ve bu objeler yardımı ile kenti okuyabilmeliyiz. Bu kent ölçeğinde ayrıntı gibi görülebilecek objeler de kent mobilyalarıdır. Amaç, kent mobilyaları, kent kimliği ve imgesi arasındaki bağlantıları kurmak ve bu bağlantıların kentliler tarafından rahatça algılanabilir olmasını sağlamak, bu bağlantıları kent mobilyaları tasarımı evrelerinde kullanmak olmalıdır.

Tezin amacı, kent mobilyaları tasarımı alanında bir model oluşturarak kent ve kentliler için tasarlanacak bu elemanlara farklı bir bakış açısıyla yaklaşmaktır. Dinamik bir mekanizma olan kent ve kentle ilgili kavramlar tanımlanmaya çalışıldı. "Çevresel algı kuramları" yardımı ile bireyin kenti algılayışı analiz edildi. Kent mobilyalarının neler olduğu ve sınıflandırma şekilleri ile kent mobilyalarının tasarım, üretim, yerleştirme ve kullanım süreçleriyle oluşum süreçleri incelendi. Yeni tasarım yaklaşımları ve bu yaklaşımların kent mobilyaları tasarımı alanına uygulanabilirliği vurgulandı. Bütün bu bilgiler doğrultusunda kent mobilyaları tasarımı alanında kavramsal bir model önerildi. Bu model kavramların taksonometrik olarak incelendiği bir model olup, kent mobilyası tasarımı alanında çalışan tasarımcıların, tasarım süreçlerini rahatlatmak ve yeni bakış açılarıyla yaklaşmalarını sağlamak için kullanabilecekleri bir model niteliğindedir.

Türkiye gibi hızlı kentleşen bir ülkede, yeni üretim yöntemleriyle, yeni kentler ve eski kentlerin yeni kurulan bölümleri gün geçtikçe birbirlerine benzemektedirler. Bu mahalle boyutundan başlayarak kent mobilyası ölçeğine kadar yansımaktadır. Bu benzeşmeyle oluşan kimliksizleşmeye en azından bir parça engel olabilmek amacı ile yazılmış olan bu tez kent mobilyası tasarımı alanında tasarımcıların sıkıntı çekmeden farklı kentler için değişik ve kent kimliğinin yansıtan ürünler vermelerine yardımcı olmak amacı ile yazılmıştır.

BÖLÜM 2

KENT VE KENTSEL MEKANIN BİR PARÇASI OLARAK KENT MOBİLYALARI

2.1 KENTİN TANIMI

Bazı kavramları ve kelimeleri daha iyi kavramak için tanımlara ihtiyacımız vardır. Kentin değişik disiplinlerde çalışan birçok kişi tarafından farklı tanımları yapılmıştır. Bu tanımlar, genellemelerdeki gibi belirli bir kent için eksik veya fazla yönleri barındırırlar.

Kent karakteristiklerini ve özünü açıklamak, onun kentsel olmayan yerleşmelere göre farkını ortaya koymak için çeşitli incelemeler yapan Max Weber şu sonuca varmıştır: “Tüm şehirleri tanımlayan genel bir ifade olamaz, ancak bazı kentleri ve tipleri tanımlayan deyimler söz konusudur ” (ÖZDEŞ, 1985, s.2).

Meydan Larousse, “Halkının çoğunluğunun ticaret, endüstri veya yönetimle ilgili işlerle uğraşan yerleşim alanı” demiştir. Webster’s ise "Büyük önemli kasaba" demiştir.

D.P.T. Kent eşiği araştırmasında, kent tanımını şöyle yapmaktadır: Kent tarım dışı ve tarımsal tüm üretimin denetlendiği, dağıtımın koordine edildiği, ekonomisi bunu destekleyecek şekilde tarım dışı üretime dayalı olan, teknolojik gelişmenin beraberinde getirdiği teşkilatlanma, ihtisaslaşma ve iş bölümünün en yüksek dereceye ulaştığı geniş fonksiyonların getirdiği nüfus büyüklüğüne ve yoğunluğa varmış, toplumsal heterojenik ve entegrasyon düzeyi yükselmiş karmaşık ve dinamik bir mekanizmanın sürekli olarak işlediği bir insan yerleşmesidir (BİRİK, 1996, s.7).

2.1.1 Sosyolojik Bakış Açısına Göre Kent

Kent kavramına sosyolojik bir bakış açısıyla yaklaşan bilim adamlarından Arthur Korn “ Kent sosyal bir olaydır ” der ÖZDEŞ (1985, s.2). George Cabot ’a göre ise kent, halk çoğunluğu zamanın büyük kısmını yerleşme içinde kullanıyorsa bir kenttir. Aksi halde, bu yerleşme alanı bir kasaba yada kırsal yerleşmedir (ÇUBUK, 1990).

Wolf Scheider “ Kent, insanın kendisi için inşa ettiği bir dünyadır. ” der ÖZDEŞ (1985, s.2). Scheider, kent gibi bir yerleşim birimindeki en önemli öğenin insan olduğuna dikkati çekmektedir. H. Dörries’e göre; bir kent, çok düzenli, kapalı, farkedilmesi kolay bir çekirdek etrafında toplanmış, çok çeşitli görünüş ve farklı öğelerden oluşmuş bir topluluktur (ÇUBUK, 1990).

Christopher Tunnard “ Kent özel bir yer değildir, herkese aittir. Bir kent anlatılabilir mi? Belki de o, çok şey söyleyerek değil içinde yaşayarak anlaşılır ” der. Whitman ise “ Burası kenttir, ben de onun vatandaşlarından biriyim, diğerlerini ilgilendiren herşey beni de ilgilendirir ” der ÖZDEŞ (1985, s.2). Tunnard ve Whithman, kent tanımının kapsamlılığını bilerek sadece yaşayarak anlaşılacak sosyal bir kompleks olduğunu ve tanımların ne kadar açık olursa olsun hem yetersiz olacağını hem de bireyler tarafından farklı algılanacağını vurgulamak istemektedirler.

2.1.2 Ekonomik Bakış Açısına Göre Kent

Kenti ekonomik bir birim olarak görenlere göre kentin tanımını yapan Max Weber “ Kent pazara dayalı bir yerleşimdir ” der (ÖZDEŞ, 1985, s.2).

Von Rirchthofen’e göre kent, ticaret ve endüstri içinde, kültüre dayalı olmayan ekonominin yoğunlaştığı bir topluluktur. H. Wagner’e göre ise beşeri ticaretin yoğunlaştığı noktalardır kentler ÇUBUK (1990). Bu kişiler kentin en önemli fonksiyonunun ticaret olduğu ve bir yerleşimin kent olma sebebinin de ekonomik koşullar olduğunu vurgularlar.

2.1.3 İdari Bakış Açısına Göre Kent

Kenti yönetim birimi olarak gören Erwin Gutkind “Bugünkü şehirler, hayatımıza totaliter bir dikta ile egemen olan ekonomik güçlerin, yanlış anlaşılmiş ve yanlış yönetilmiş kümeleridir” der (ÖZDEŞ, 1985,s.2).

“Kırsal yerleşmelerde yönetim örgütsüz olmasına ve yaygın bir nitelik taşımaya karşın, kentlerde merkezi bir sistem hakimdir”. Kent kavramı, siyasi olarak tanımlandığında ise, belirli idari hudutlar içerisinde görev yapan yönetimlere sahip birimler olarak tanımlanır (BARBAROS, 1994, s.17).

2.1.4 Sanatın ve Tasarımın Önemini Vurgulayanlara Göre Kent

Lewis Mumford “Kent kelimenin tam anlamıyla insanın en büyük sanat eseridir. Kent, tarihten anlaşılabilir gibi, bir toplumun güç ve kültür olarak azami konsantrasyon noktasıdır. Hayatın, ayrı ve dağınık pek çok ışınının sosyal anlam ve itibar kazancı ile bir odakta buluştuğu yerdir. ” der (ÖZDEŞ, 1985, s.2).

Kent, tanımlanması güç bir kavramdır. Kısaca açıklamak zordur, çünkü çok değişkeni vardır. Ancak bütün tanımların bileşeni gerçek tanımlı vermektedir. Kent dinamik bir organizmadır ve birçok fonksiyonun birleşmesinden oluşmaktadır.

Lewis Mumford’un bakış açısı kent bütününe şöyle tanımlamaktadır: Kent, tarihte görebileceğimiz gibi, bir toplumun kültür ve kuvvetinin en çok toplandığı noktadır. O, hayatın çeşitli yönlerine yayılan ışınların odak noktası, hem sosyal etki hem de anlam kazandığı yerdir. Kent, sosyal ilişkilerin tek vücut haline geldiği bir form, bir semboldür. O, ibadet yerinin, pazarın, adliyenin ve öğretim kurumlarının bulunduğu yerdir. Orada, uygarlık araçları bol ve çeşitlidir; insan görgüsünün yaşıyan eserlere, sembollere, örnek hareketlere, düzen sistemlerine dönüştüğü yerdir. Kent, tıpkı bir mağara, bir uskumru sürüsü, bir karınca yığını gibi doğal bir varlıktır. Fakat o, aynı zamanda şuurlu bir sanat eseridir ve halka ait olan bölümünde sanatın birçok şekillerini ve kişilerini taşır. Akıl kentte form alır, ve kent aklın koşullarını belirler. Kent, hem

ortak yaşamın fiziksel faydalarının hem de ancak bu koşullarda gelişen ortak amaçlar ve fikir beraberliğinin sembolüdür. Kelimenin tam anlamı ile o insanın en büyük sanat eseridir (ÖZDEŞ, 1972, s.68-69).

Josp Ramoneda, La/Ville art et Architecture en Europe 1870-1993 isimli yazısında plancılar ve politikacılar tarafından el konulmuş olmadan kentin felsefe kavramına gereksinim olduğunu yazmaktadır. “Kent sadece gücün yönlendirilme mekanı değildir, yapıların ustaca konumlandırılma oyunu da değildir, sanatçıların deneyimlerini gösterdikleri yer olmanın ötesinde, bunlardan daha ileride başka birşeydir. Kent bunların hepsi ve onlardanda fazlasıdır. Aristoteles’in dediği gibi aileden ve bireyden önce gelen ve hatta onu inşa eden bireylerin toplamından önce gelen birşeydir. Sanatçılar ve mimarlar arasında modern kent tarihi, şehirciler ve sanatçılar arasında bir sağırlar diyalogu tarihidir. Birileri modern kentin zorluklarını öne koyar ve mükemmel bir ussal kent ormanında sığılaşan ağacı parmağı ile gösterir. Diğeri, kenti bir deney ortamı olarak almaya, modellerle fethetmeye girişirler. İşte sanatçının deneyimi ve şehircinin yarattığı bu iki düşünce kesişmesinde yer alır. Kent insanlarıyla oluşmuştur denebilir ama yanlıştır. Zira sokak, geçmiş ve kurumlar vardır. İdeolojiler, politika ve şehirciliği etkilemiştir. Kentler mekanın kontrol aleti ve nüfusun dağılımını sağlayan bir güç olan ideolojilerle etkilenmiştir. (BİRİK, 1996, s.4).

2.2 TARİH İÇERİSİNDE KENTLERİN DOĞUŞU VE GELİŞİMİ

Lewis Mumford kentlerin insanın en büyük sanat eseri olduğunu söyler. İnsanın en büyük eseri, insana da çok benzer. Onun gibi doğar, yaşar, ölür.

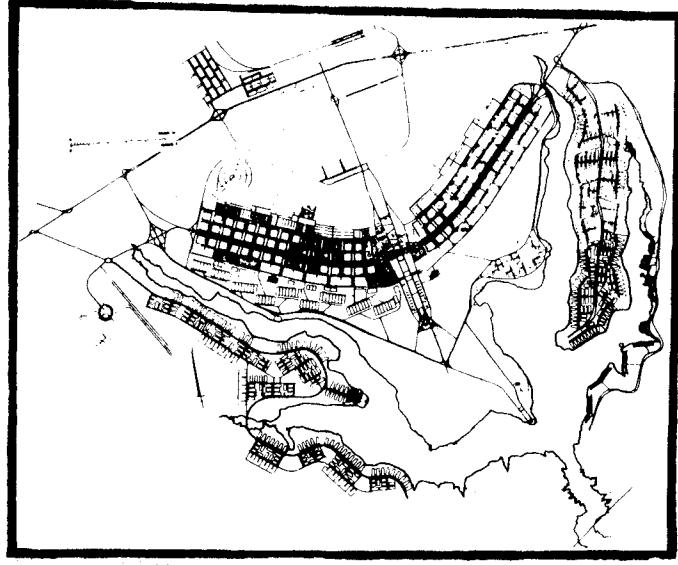
Oswald Spengler'e göre dünya tarihi, şehir insanların tarihidir. Milletler, devletler, politika, din, bilimler, şehirde toplanmıştır. Fakat öte taraftan hem kültürün, hem de barbarlığın birer sembolü olmuştur. İhtişam ve fakirliğin merkezi, kudret ve iktidarın toplandığı yerler olmuştur. Kentler hem asil insanı, hem de basit insanı barındıran yerlerdir.

2.2.1 Kentlerin Doğuşu

Her kentin bir doğuşu vardır. Bugün hala kentler doğmaktadır. Yirminci yüzyılın başında İngiltere'de başlamış bulunan bahçe kentleri teorisi, bir önemli farkla - İngiltere'deki bahçe kentlerinde arazi toplumun malı kabul edilmesine karşılık Amerikada özel mülkiyete geçirilmesi farkı ile- Amerika Birleşik devletlerinde geniş uygulama alanı bulmaktadır. Radburn, Maryland bu şekilde doğmuştur. New York ve Phedelpia'da inşa edilen ismini taşıyan Lewitt Town, New Jersey de Sayre Woods, özel sermayenin meydana getirdiği küçük kentlerdir. Her yıl bunlar gibi yüzlerce kent kurulmaktadır. Yeni doğan kentler arasında dünya çapında olanlar da vardır. Chandigar ve Brasilia (ÖZDEŞ,1972, s.69).



Şekil 2.1 1952 Yılında Chandigarh Le Corbusier tarafından tasarlanmış



Şekil 2.2 1957 Yılında Brasilia Kent Plan Mimar Lucio Costa (planlama) ve Oskar Niemeyer (mimar) tarafından tasarlanmış

Kentler insanlar gibi yaşar aynı zamanda. Yalnız ömürleri çok daha uzundur. Yakın bir zamanda Paris'in kuruluşunun ikibininci yıldönümü kutlanmıştır. İstanbul da aşağı yukarı ikibinbeşyüz yıllık bir kenttir. Kent hayatı ile insan hayatı, birbirine çok benzer. Gündüzleri yoğun bir uğraşı, geceleri sakin bir uyku. Her ikisi de sürekli bakıma muhtaçtır. Her ikisi de zaman zaman hastalanabilir, büyük tedavilere hatta ameliyatlara ihtiyaç duyarlar.

Kentler insanlar gibi ölürler de... Mısırdaki Kahun, Anadolu'da Efes, Bergama, Priene, İtalya'da Pompei ömrünü tamamlamış yüzlerce şehir arasındadır.

Görülüyor ki kent canlı bir organizmaya çok benzer. Onun gibi zamanla değişir. Bu nedenle şehircilikte geçmişe ve geleceğe uyan her zaman ve her koşulda uygulanabilecek genel ilkelerden söz etmek doğru olmaz (ÖZDEŞ, 1972, s.69).

2.2.2 Kentlerin Gelişimi

İhtilaller kentlere karşı, ya da kentler için yapılmıştır. Savaşlarda yağma edilmiş, sonra da tahrip olmuşlardır. Kültür ve seviyesiyle kentlere maledilmiştir. Atina, Roma gibi... Dünyaya hükmetmek yine şehirlere nasip olmuştur: Roma, Bizans, Londra ve New York gibi...(GÖÇER., 1972, s149).

İlk kentlerin milattan önce altı binli yıllarda ortaya çıktığı sanılmaktadır. Fakat milattan önce dörtbin yıllarında mevcut oldukları kesindir. Ancak bu kentlerin çok küçük, adeta bir mahalle gibi oldukları kuşkusuzdur. Bunun nedeni zamanın tarım koşulları ve ürünleri uzun mesafelere taşımamadaki güçlükleridir. Zamanla tarım makinalarının ve üretimin artması kentlerde daha fazla nüfusun birikmesini mümkün kılmıştır. Demir, maden devrine girişle taşıma olanakları da artmıştır.



Şekil 2.3 Constantinapoli 15.yy dolayları



Şekil 2.4 Constantinopoli 17yy-18 yy arası

E.A: Gutkind 'The Expanding Environment' (Genişleyen Çevre) adlı kitabında bilinen ilk şehirlerden bu yana yüzyetmiş kuşağın gelip geçtiğini, Hint vadisindeki kuruluşlardan zamanımıza kadar geçen beş bin yılda koşulların, kentlerin ölçü ve oluşumlarına göre durmadan değiştiğini bildiriyor, fakat başlangıçtan beri insanların kendini kuşatan doğaya başkaldırı şeklinde beliren davranışının değişmediğini yazıyor. Hint vadisindeki kuruluşlardan başka Mısır, Mezopotamya ve Suriye'de de küçük şehirlerin doğmaları üzerine yavaş yavaş Asya ile ticari ilişkiler başlamıştır. Mezopotamya'dan Merv'e, oradan da ikiye ayrılarak biri doğuya doğru Bohara, Semerkent, Kaşgar ve nihayet Çin'e, diğeri güneye doğru Baktara, Kabil ve Hayber geçidinden Hindistan'a giden kervan yollarının var olduğu bilinmektedir.

Sonradan Ortaçağ'da Avrupa kentlerinde görülen toplum karakteri, Hindistan'da gelişemedi. Kast sistemi bu kaynaşmaya engel oluyordu. Sonraları ticaret önemli bir faktör olmaya başladı. Yunan şehirlerinde toplum egemen unsurdu. Halk yönetimi esastı.

Delta bölgesi dışında, Mısır uygarlığında kentleşme ve ticaret genellikle Mezopotamya'dakinden daha azdı. Yerleşmeler, ibadet yeri, saray ve anıt kabirler etrafında geliyordu. Üretim kalitesi ve sanat değeri çok yüksek olmakla beraber ticaret ve sanayi ikinci derece önemli bir yer işgal ediyordu. Tarım esas uğraş alanı idi. M.Ö. 3500 yıllarında kentler bir merkezin etrafında klan taksimatına göre yerleşiyorlardı. Yollar diğer yerlerdeki kentlerin tersine önemli bir faktör olarak geliyordu.

Yunan kenti ise, Aristo'ya göre "beraber yaşama şekillerinin en yükseği ve geri kalan her şeye kucak açan" bir yerdi. Akropol gibi kentin kuvvetli noktalarının savunulması için emniyet tedbirleri alınıyordu ama Yunan kentlerinin gelişmesinde esas hareket noktası harp değil sulh idi. Yunan kentlerinin merkezinde bulunan Agora aslında sadece bir pazar meydanı değil, daha çok vatandaşların toplandıkları yerdir. Kentlerin nüfusu sınırlıydı, belli bir miktardan geçtikten sonra kent büyütülüyor, yeni kentler kuruluyordu. Yeni kurulan kent karakter bakımından eskilerine benziyor, ana kentteki şehircilik ilkeleri aynen korunuyordu.

Roma imparatorluğu devrinde yönetsel organizasyon kuvvetlendi, kentlerin gelişmesine sosyal ve ekonomik faktörler etki yapmaya başladı. Roma İmparatorluğu'nun hemen hemen her tarafında kentleşme yönündeki eğilimler kuvvetli idi. İdare mekanizması, özellikle İmparator, kentleşmenin, yüksek sınıfı doğuracağına inanıyordu. Roma kentleri, Yunan kentlerinin tersine yerel aristokrasiye dayanan organize bir idare şekline sahipti, gelişmelerini ise askeri politikaya borçluydular.

Çin İmparatorluğu'ndaki kentler, Roma devrindekiler gibi imparatorluk yönetimine bağlı idiler. Hatta onlar kendi yöresel işlerinin yönetiminde, Roma devri kentlerinden daha az bağımsızdılar. Sanayi ve ticaret önemli kentlerde oldukça gelişmişti. Çin kentleri sınırlıydı, kuruluşları başlangıçta planlanıyor, hiç değilse ana yol göz önüne alınıyordu.

Rus kentlerinin gelişmesinde görülen özellik evlerde yapılan üretimin fazlalığıdır. Çin'deki gibi kentler ticaret merkezi idi, fakat kent pazarları arasındaki alış-veriş taşıma

güçlüklerinden doğan alınamıyacak kadar azdı. Rus kentlerine hükümet politikası hakim idi. Onaltıncı yüzyılda halk; çiftçi, esnaf gibi sınıflara ayrılmıştı ve vergi oranı nedeniyle bu sınıflar arasındaki fark çok belirginleşmişti.

Müslüman kentler ya tarımın önemi ile vaha kentleri olarak ya ulaşım hatları üzerinde pazar kenti olarak, ya da her iki faktörün etkisi ile geliyordu. Vahalar, hem düşman komşu aşiretlerden korunmak için, hem de iklim koşullarının merhametsizliği yüzünden halkın toplanması için doğal yerlerdi. Sanayi, birbirinden uzak birkaç yerde toplanmıştı. Ticaret, üretici ile tüketici arasında kişisel temas şeklinde olmakla beraber kentlerde en büyük rolü oynuyordu.

Avrupa ortaçağ kentleri açık sahalar ve kırlara karşıt olarak geliyordu. Onlar derebeylerinin baskısından kurtulmaya çalışıyorlardı. Tarımsal ve sanayi ürünlerinin değişimine dayanan, kendi kendine devam ettirilen üniteler şekil buluyordu. Kentler sadece ticaret merkezi değil, aynı zamanda savunma kaleleriydi. Sur duvarları arasında sınırlı olma son şekillenme değildi. Büyüyebilir, pek çok surlar inşa edilebilirdi. Kentler çiftçiyi, toprak işinden kurtardığı için köylüler için de çekim merkeziydi.

Bu gelişme Rönesans ve Barok devirlerinde hız kazandı. Esnaf loncaları parçalandı. Ailenin sınırları, kardeşlik, gibi kavramlar kentlerin hayatını daraltan surlarla birlikte anlamını yitirmeye başladı. Kilisenin zayıflaması, devletin ve onunla birlikte kapitalizmin gelişmesini hızlandırdı. Büyük kentlerle , küçükler arasındaki artan yarışa onları kale kentleri, ticaret kentleri, sanayi kentleri gibi sınıflara ayırdı. Ortaçağ kentlerindeki toplum ruhu tamamen ortadan kayboldu. Gutkind 'in ifadesi ile "Sanayi doymak bilmeyen bir canavar, ticaret de onun söz dinleyen uşağı oldu" (ÖZDEŞ, 1972, s.70-76).

2.2.3 Günümüz Kentleri

Toplum hayatı bir düzen gerektirir. Büyük kentlerin bugünkü durumlarına neden olan hata, gerekli düzenin zamanında kurulmamış olmasıdır. Bugün büyük kent

hayatı bir kaos içerisinde. Hızlı değişim sayesinde bugünün kentleri, birçok çözümsüz problemin bir arada yaşayan, fakat yaşamına devam eden bir organizma durumundadır.



Şekil 2.5 Barselona

Yirminci yüzyılda yaşam inanılmaz derecede hızlı ilerlemekte ve bilgi çok kısa sürelerde çok uzun mesafeler katedebilmektedir. Bu iletişim çağının sonucu olarak kentlerde yaşayanların yaşam biçimleri değişmiş ve bu değişim kentlerin yapısını, sosyal ilişkileri, algılanış biçimlerini yani kentle ilgili bütün kavramların hepsini etkilemiştir. Kültür ve bilginin çok hızlı gelişme göstermesiyle köy kent ayrımı da gün geçtikçe azalmaktadır.

2.3 KENTLE İLGİLİ KAVRAMLAR: KENT PROFİLİ, KENT KİMLİĞİ, KENT İMGESİ, KENT KÜLTÜRÜ

Kent Kimliği, Webster sözlüğünde bireyin veya varlığın ayırt edilebilen karakteri veya durumu olarak tanımlanmaktadır. Lynch, kimliği bir "varlığın" diğer varlıklardan farklılığı ve özgün olma durumu olarak tanımlar ve kimliğin benzerliklerle değil, farklılıklarla oluşacağını vurgular. Kent Kimliği'nin bileşenleri ile birlikte değerlendirmek gerekir. Wiberg kentlerin farklı karakterlerini üç kavram aracılığı ile açıklamaktadır. Kent Kimliği, Kent Profili ve Kent İmgesi. Wiberg'e göre Kent Kimliği uzun bir zaman sürecinde biçimlenir. Kentin coğrafi içeriği, kültürel düzeyi, mimarisi, yerel gelenekleri, yaşam biçimi, niteliklerinin karışımı kentin kimliğini tanımlar. Kentin sosyo-ekonomik yapısı da kentin profilini oluşturur (SÜHER ve OCAKÇI, 1996, s.57).

2.3.1 Kentin Profili

Kentin profili sadece sosyo-ekonomik yapısı üzerinde yoğunlaştıran değerlendirme, kentin doğal ve yapılanmış çevresinin mekansal karakterini ayırt eden bir değerlendirmedir. Bir kentin kimliği, karakteri doğal, sosyo- ekonomik ve yapılanmış çevresinin mekansal öğeleri ile bir bütün olarak değerlendirilmelidir (SÜHER, 1995).

Kent profili, kent mobilyalarını etkileyebilecek bir unsurdur. Ekonomik olarak gelişmiş kentlerle, ekonomik olarak kötü durumdaki kentlerin yerel yönetim bütçelerinin arasında kayda değer farklar bulunmaktadır. Tabi ki bu yerel yönetim

bütçeleri de doğrudan kentsel mekanlardaki tasarımlara ve bunun bir parçası olarak kent mobilyalarına ayrılan bütçeye yansımaktadır. Ayrıca sosyal yaşam biçimleriyle birlikte kente yaşayanların ihtiyaç duydukları, kullandıkları kent mobilyaları değişime uğramaktadır. Örneğin İstanbul kentinin sosyo-ekonomik durumu farklı iki bölgesini ele alalım: Biri Etiler ve diğeri Kasımpaşa olsun. Bu iki mekanın kent profili oldukça birbirinden farklıdır. Bu iki mekandaki ihtiyaçlar, yaşam biçimleri ve kent mobilyaları kullanım şekilleri de tabiki birbirlerinden farklı olacaktır.

2.3.2 Kent Kimliği

Kimlik; doğadaki herhangi bir canlıya veya objeye başka canlı veya objelerden ayıran, öncelikle görsel, işitsel ve diğer duyularla algılanan bir kendine özgü olma durumudur. Kimlik eşitlik değil daha çok bireysellik, teklik, özgünlük demektir. Kendine özgü olma durumu, kuşkusuz diğer canlı veya cansız varlıklarla kurulan ilişkilerle anlaşılabilir. Bu yüzden "ilişki" Kimlik'in ortaya çıkmasındaki gerekli eylem biçimidir.

Kent kimliğini, kentteki değişimler ve değişkenler olduğu kadar basit değişmezler de belirler. Birey ve çevresi arasındaki ilişki karşılıklıdır. Bireyin çevresi üzerindeki, çevrenin birey üzerindeki etkinliği, karşılıklı ve sürekli beslenen bir etkileşim sistemi oluşturur. Bu sistem içerisinde bireyin çevresi üzerinde etkinliği çevreyi tanıma, çevreyi algılama ile başlar.

Kent Kimliğini oluşturan Elemanlar: Doxiadis'in çevre sınıflamasından yararlanılarak doğal, beşeri ve insan eliyle yapılmış çevreden kaynaklanan kimlik elemanları başlığı altında değerlendirilebilir. İnsanlık tarihi üretebilmek için gerekli iki ögenin: üretebilecek insanla, üretebilecek doğanın karşı karşıya gelmesiyle başlamıştır. Doğal çevre ile beşeri çevrenin elemanları arasındaki ilişkiler, doğal olmayan çevreyi oluşturmuş, aynı zamanda doğal ve beşeri çevreyi de değiştirmiş, geliştirmiştir. Üç evrenin sürekli ilişkileri her üç çevreyi de biçimlendirmiştir (OCAKÇI, 1993, s.163-170).

1-Doğal Çevreden Kaynaklanan Kimlik Elemanları:

Bir Kentin doğal çevre verileri o kentin bulunduğu alanın topografik durumu, iklim koşulları, su ögesi, bitki örtüsü, jeolojik durumu ve genel konumu ile ilgilidir. Bu sayılan faktörler ve onların farklılığı, o kenti diğerlerinden ayırır, tanımlar, özgün kılar, kente kimlik verir. Bu veriler, kentin doğal çevreden kaynaklanan kimlik elemanlarını oluşturur.

2- Beşeri Çevreden Kaynaklanan Kimlik Elemanları:

Beşeri çevrenin öğeleri bireyler ve toplumdur. Beşeri çevreden kaynaklanan kimlik elemanlarını açıklayabilmek için birey ve toplum kimliğinin elemanlarını irdelemek gerekir.

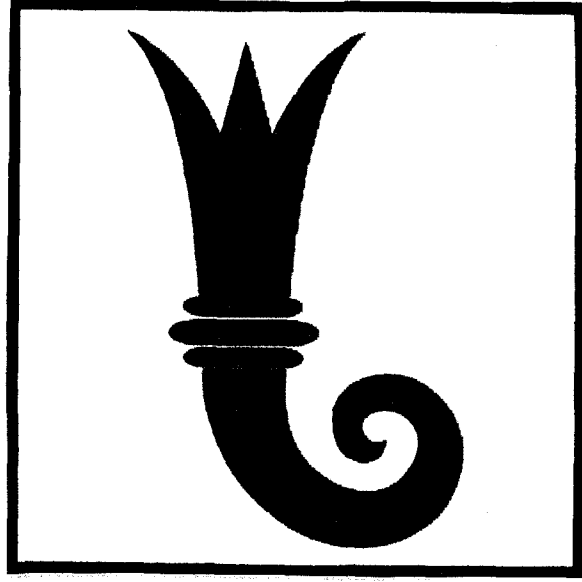
Bireyin kimliği öncelikle içinde yaşadığı çevrenin (doğal, beşeri, yapma) bilinmesiyle oluşur ve olgunlaşır. Birey kimliğinin oluşum ve gelişimi sadece diğer bireylerle kurulan ilişki sonucu farklılığın belirlenmesiyle sınırlı değildir, aynı zamanda birey etrafındaki obje ve mekanla kurulan ilişkilerin gelişmesiyle de ilgilidir. Bireysel kimlik, grup veya toplum kimliğini oluşturur. Grup kimliğinde birey kimliğinin oluşumunda etkilidir. Birey ve toplum kimliği birbirini sürekli etkileyen bir teması oluşturur.

3- İnsan Eliyle Yapılmış Çevreden Kaynaklanan Kimlik Elemanları:

Yapma çevre elemanları; kentlerde süregelen insan gereksinimlerinden kaynaklanan, eylem alanları ve bu eylem alanlarının karşılıklı ilişkileri ile biçimlenen, insan eli ile yapılmış objelerden oluşur. Kentlerde insan eli ile inşa edilmiş çevre, kentsel algılama açısından en genel anlamda ikiz karşıtlık gösteren oluşumlarla açıklanabilir. Bunlar;

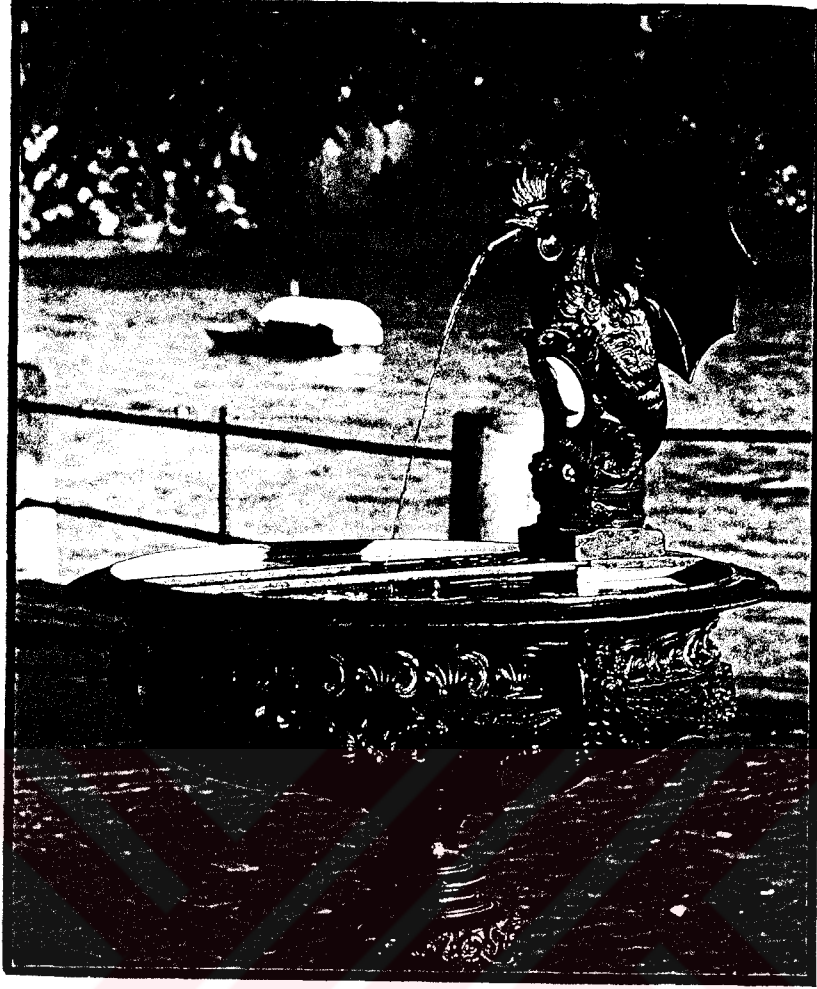
- yapılaşmış (kapalı) alan / yapılaşmamış (açık) alan,
- sürekli alan / sınırlı alan,
- tekrar eden / tekrar etmeyen'dir.

Form, görüntü faktörü; konum faktörü; anlam faktörü kuşkusuz beşeri çevreye göre değişiklik gösterir. Yapma çevreden kaynaklanan kimlik elemanları, kentlerin geçmişlerinden geleceklerine sürekliliği sağlayan bağlantı öğeleridir. Kent belleği açısından önemli sembolik değerler vardır.



Şekil 2.6 Basel kentinin simgesi olan amblemi

Kent mobilyaları, insan eliyle yapılmış çevreye dair olan kent kimliği elemanlarıdır. Kent mobilyaları bulundukları mekana kimlik kazandır, kent kimliğinin algılanışını etkilerler. Aslında kent kimliği kentteki en ufak detayın farkedilişiyle değişebilir. Örneğin; İsviçre'nin Basel kentinin amblemi kentin geneline yayılmıştır. Bu amblem yüzyıllar öncesinden gelmektedir ve bugünkü kent mobilyalarının yüzeylerinde var olmasının yanında kaldırım ve duvarların değişik yerlerine dağıtılan yarıçapı iki santimetrelik olan rölyefler aslında fonksiyonel olmasalar da göze çarpmakta ve bunlar kentsel mekanda sürekliliği sağlamakta ve de bir keşfetme duygusu ile gözlemciyi serüvene itmektedir. Böylece kent kimliğini oluşturmada bu simgenin yeri oldukça kuvvetlidir.



Şekil 2.7 Basel kentinden çeşme örneği

2.3.3. Kent İmgesi

Kent imgesi çevre ve insan arasındaki karşılıklı ilişkinin sonucunda ortaya çıkar. Çevrenin sunduklarını insan algılayarak seçer, organize eder. İmge; karşılıklı ilişkiler sonucu çevreden ortaya çıkan verileri insanın anlık filtreden geçirerek algılamasıdır. İmge kişiden kişiye değişebilir.

Kentin genel hatları aynı kalsa da ayrıntılar sürekli değişir. Büyümesi ve biçimi üzerinde ancak kısmi bir denetim uygulanabilir. Kesin sonuç diye birşey olamaz, ancak birbirini sürgit izleyen aşamalar vardır.

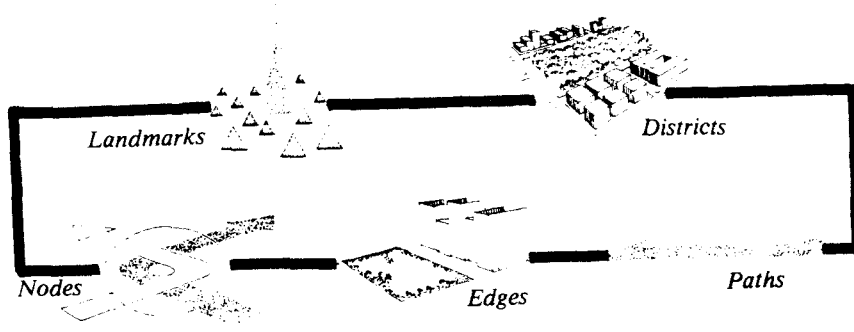
Belirli bir görsel kaliteye ulaşmak için kentin görünümünün belirli bir açıklıkta yada *okunaklılıkta* olmasına ihtiyaç vardır. Açıklık ve okunaklılık, güzel bir kentin kesinlikle en önemli niteliği değilse de, yaşanan çevreyi ve kenti, getirdiği boyut, zaman ve güçlük ölçütünde ele alındığında özel bir önem taşır. Bunu anlayabilmek için kenti salt kendi başına oluşum olarak görmeli, içinde yaşayanların onu nasıl algıladığına bakmalıyız. İyi bir çevresel imge, zihinde o imgeyi taşıyan kişiye duygusal açıdan güvenlikte olduğu duygusunu verir. Kişi, kendisiyle dış dünya arasında uyumlu bir ilişki kurabilir.

Bir çevresel imge üç bileşene ayrılabilir: *kimlik, yapı ve anlam*. Gerçek yaşamda bu üçünün her zaman birlikte görüldükleri düşünülürse, analiz etmek için bunları birbirinden ayırmak yararlı olacaktır. İşlevsel bir imge, öncelikle bir nesnenin ne olduğunun belirlenmesini gerektirir, bu da o nesnenin öteki nesnelerden ayırt edilmesi, bağımsız bir bütün olarak tanınması demektir. Bunun adına da özdeşlik denir, ama bir başka şeyle eş olması anlamında değil, bireysel yada benzersiz olması anlamında. İkincisi, imge nesnenin gözlemciyle ve başka nesnelerle olan uzamsal yada biçimsel bağını içermelidir. Son olarak da, bu nesnenin gözlemci için, uygulama açısından olsun duygusal açıdan olsun, bir anlamı olmalıdır. Anlam da bir bağdır, ama uzamsal yada biçimsel bağdan çok farklıdır.

İmgeleyebilme, bir somut nesnenin herhangi bir gözlemcide güçlü bir imge uyandırabilme olasılığının yüksek olmasıdır. İmge geliştirmek gözlemciyle gözlenen arasında yer alan iki yönlü bir işlem olduğuna göre, ya sembolik araçlarla, algılayıcıyı eğitimden geçirerek yada çevreye yeni bir biçim vererek imgeyi güçlendirerek mümkündür. (LYNCH, 1960, s.3-10).

Kevin Lynch'e göre kent imgesini etkileyen beş önemli eleman vardır:

1. Yollar -Paths
2. Sınırlar-Edges
3. Bölgeler -Districts
4. Düğüm Noktaları -Nodes
5. Anıtsal Öğeler -Landmarks (LYNCH, 1960).



Şekil 2.8 Kent imgesi elemanları (LYNCH ,1960)

Eğer mekanlar tasarımcılar tarafından iyi tanımlanmışlarsa kullanıcılar, mekanlar ve alanlarla ilgili imgeleri kolaylıkla zihinlerine kaydederler ve mekanın ikonik (resimsel) ve sembolik anlamı unutulabilir.

2.3.4 Kent Kültürü

Kent kültüründen söz edilecek ise kültür kavramını açmamız gerekmektedir. Bunlardan birkaçı şöyledir; kültür, varlığımızın yapısını (ilişkilerini) belirleyen, sosyal bir süreçle, öğrendiğimiz uygulama ve inançların, maddi ve manevi öğelerin birliğidir. Kültür, bir toplumun tüm hayat biçimidir. Kültür, sosyo kültürel evrendeki açık seçik eylemlerin ve araçların ortaya koyduğu ve nesneleştirdiği anlamlar, değerler ve kurallar, bunların etkileşim ve ilişkileri, bütünleşmiş ve bütünleşmiş gruplarıdır. Kültür, yaşam çevremizin insan yapısı olan kesimidir. Kültür, maddi öğelerin, davranışların, düşünce ve duyguların, simgelerden oluşan, simgelere dayalı bir örgütlenmesidir (GÜNENÇ, 1984, s.102).

Çiğdem Kağıtçıbaşı kültür tanımını “Kültür, belirli bir toplumun, üyelerinin doğada bulunabileceklerinden daha fazla doyum sağlayabilmeleri için, başardığı tüm maddi ve davranışsal düzenlemelerin örüntüsüdür; toplumun üyesi olarak insanın geliştirdiği tüm bilgi, inanç, sanat, ahlak, adet, yetenek ve alışkanlıklarla toplumsal kuramları kapsar”. Toplumun bir ikinci tanımı da “ortak bir kültüre sahip bir insan topluluğu”

olarak kabul etmektedir. K lt rle birlikte kullanılan diğ r kavram ise sosyalleşmedir. K lt r n nesilden nesile ge erek devam etmesinde sosyalleşmenin rol  b y kt r.

K lt r tanımı kolay olmayan bir kavramdır. Fakat b t n tanımlar şunu kabul eder ki; bazı y nlerden bakıldığında  ğrenilmiş veya iletilmiş ortak değ r ve inan  k meleri bir grup insanı i erir ve bu insan grubu, bir hayat g r ş ne dair olan kural ve alışkanlıklardan oluşan sistemler yaratırlar RAPOPORT (1977, s.266). Sosyal bilimciler i in kent kentlilerin karřılıklı etkileşiminden oluşan ve canlılığını s rd ren bir iliřkiler yumağıdır HELLE (1996, s.71). K lt r  bir kent gibi dinamik bir sosyal sistem i erisinde incelediğimize insan grubu kentte yaşıyanlar ve mekan da kent olacaktır. Bizde kentte yaşıyanlara kentli demeye başlayacağız.

Kent ve kentliler s rekli etkileşim i erisindedirler. Kent mi kentlileri yoksa kentliler mi kenti bi imlendirilir, bilinemez. Bundan dolayı kentlilerin k lt r  kentin k lt r n , kentin k lt r  kentlilerin k lt r n  yaratır. Burada da karřımıza “kentli olma” gibi bir kavram çıkmaktadır. Kentli olmak sadece bir kent yerleşimi i erisinde yaşamak değıldir. Kentli yaşadığı kente karřı duyarlı bir bireydir. Kentli birkaç kuřaktır yerleşik olarak o topraklarda yaşamış bir aileden, o kentin tarihini, o anki durumunu ve sorunlarını bilen, gelecekteki gelişim s recini tahmin edebilecek d zeyde bulunduğ  çevre ile ilgilenen kişidir. Kentli yaşadığı çevreye saygı duymalı ve o çevreye karřı kendini sorumlu hissetmelidir.

2.4 KENTSEL MEKAN VE KENTSEL MEKAN   ELERİ

Mekan “uzayda yer tutan ve i ine birşeyleri alabilme olanağı bulunabilen bir yer” dir. Diğ r bir tanım da “dışarıdan sınırlandırılmış, i i doldurulabilen veya bileşenleri alabilen (i erebilen) boşluktur”. Mimari anlamıyla da mekan denince duvar, tavan, d şeme ile sınırlı bir boşluk akla gelir. Oysa bir mekan, sadece “boş” olduğı i in “yokluk” olarak adlandırılmış, aksine insanların ihtiya  duyduğı aktiviteleri ger ekleştirmesi i in oluşturulduğunda, kendisi de “var” olduğundan, bir “varlık”tır.

Fiziksel olarak mekan, “somut varlıkların veya onların sınırlarının birbirine uzaklığı” olarak tanımlanır. Bu mesafe de objelerin üzerine düşen ışık enerjisi miktarı, cisimler arası çekim kuvvetinin miktarı veya ikisi arasındaki yolun katedilme süresi ile belirlenir. Mekanı belirleyen bu enerjinin yokluğu durumunda da mekanın fiziksel varlığından söz edilemez (AYDINLI, 1989, s.1).

Kentlerde, toplu yaşam sonucu ortak ya da kişisel gereksinimlerin karşılandığı, toplumun sosyo -ekonomik ve kültürel yapısına bağlı olarak, zaman içinde farklılaşan mekanlara kentsel mekanlar denilir. Yapılanmış ve yapılanmamış bu mekanlar arazi kullanım biçimlerine bağlı olarak kamusal ve özel mekanlar olarak da adlandırılabilir. Kentsel mekanlar insanın yaşamıyla ilgili dört ana işlevin barınma, çalışma, eğlenme-dinlenme ve ulaşım eylemlerini gerçekleştirdiği mekanlar bütünüdür (ÇOKAR, 1994, s.4).

Kentsel mekanda bulunan öğeler, insan ve mekan arasında duygusal bir bütünleşmenin kurulabilmesinde önemli rol oynarlar. Bu öğeler, bireysel niteliklere ve yaşantıya bağlı öğeler olabileceği gibi, toplumsal değerlerin ifade bulduğu mekan ve mekana dair öğeler olabilir (GİRİTLİOĞLU,1991, s.4).



Şekil 2.9 Meydan



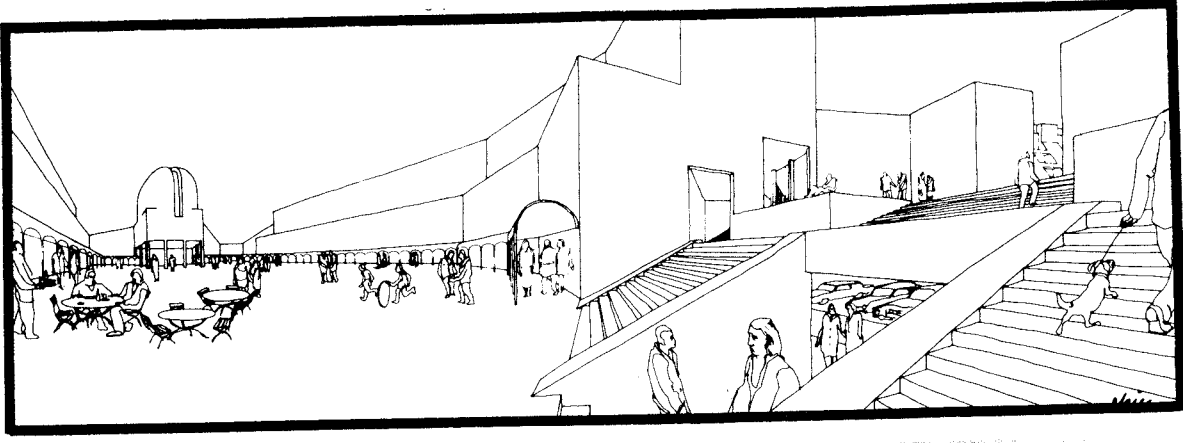
Şekil 2.10 Sokak

Rob Krier “Urban Space” adlı kitabında kentsel mekânı iki ana biçime ayırır; meydan ve sokak. Meydan, insanın kentsel mekânı nasıl kullanabileceğini keşfettiği ilk alandır. Açık bir alan ve çevresinde gruplaşmış evlerden meydana gelir. Bu düzenleme, iç mekânda kontrol edilebilir bir alan ortaya çıkarmaktadır. Aynı zamanda dış kuvvetlerden kurulmuş bir mekân ortaya çıkmış olur. Bu iç avlu bir süreç içerisinde sembolik bir değer kazanmıştır ve birçok dini yerlerin inşasında bu model kullanılmıştır (agora, forum, cloister, cami avlusu). Bir avlu etrafında binaların yapımının veya atriyum tipinin bulunmasıyla bu model gelecek için bir kalıp oluşturmuştur.

Meydanlarda birbirinden farklı eylemler gerçekleşir. Eylem çeşitleri mekânın yapısına ve kullanıcıların kültürüne, yaşam tarzlarına bağlıdır. Meydanlar binalarla veya başka elemanlarla kuşatıldıklarında anlam kazanırlar. Meydanlar bireyler için statik yapıya sahip denebilecek alanlardır. Daha çok oturma, dinlenme, sohbet etme gibi durağan eylemler için kullanılırlar.

Diğer kentsel mekân sokak ise, dağılmış yerleşimlerin bulunduğu, meydandan uygun uzaklıkta kurulmuştur. Bu alan paylaşımını kolaylaştırır. Meydandan daha fonksiyonel bir karakteri vardır. Zaman geçirmek için daha çekiçi bir yerdir. Sokağın mimari görünüşü sadece geçerken algılanır. Zorunlu zaman geçirilmektedir. Kasabalarımızdan miras aldığımız sokaklar farklı fonksiyonlarda kullanılmaktadırlar. Atı ve faytonu kullanan insanların ölçeğinde tasarlanmışlardır. Şimdiki motorizasyon ve insan aktiviteleri için uygun değildirler. Genelde kentsel sistemin bir parçası olarak algılanırlar (KRIER, 1979,s.16-17).

Sokaklara, trafik araçlarının kullandığı asfalt zemin de katılır. Dinamik mekânlardır ve trafik nedeniyle sürekli bir sirkülasyon vardır. Bu mekânlar kullanıcılar tarafından bir yerden diğerine ulaşma sırasında zorunlu olarak kullanılan alanlardır. Sokaklarda belirli bir yönlenme olduğu için ve çevrenin de etkisiyle bireyler hareket halindedir veya hareket halinde olması gerektiğini hisseder. Yollardaki elemanların etkili olması için hızlı ve kolay algılanabilir nitelikte olmaları gerekmektedir.



Şekil 2.11 Meydan ve değişik eylemlerde bulunan İnsanlar



Şekil 2.12 Sokak ve hareket halindeki insanlar

Kentsel mekanlarının sağladığı önemli işlevler vardır. Bunları dört grupta toplamak olasıdır:

1. Psikolojik ve duysal gereksinimlerin sağlanması; can sıkıntısı, zevk, hayal, keşif, gezi, kalabalıkla içiçe yada izole olma, suskunluk veya hareketlilik, hız veya yavaşlık, yerlerin tanımı, ortak yaşamın sembolleri.

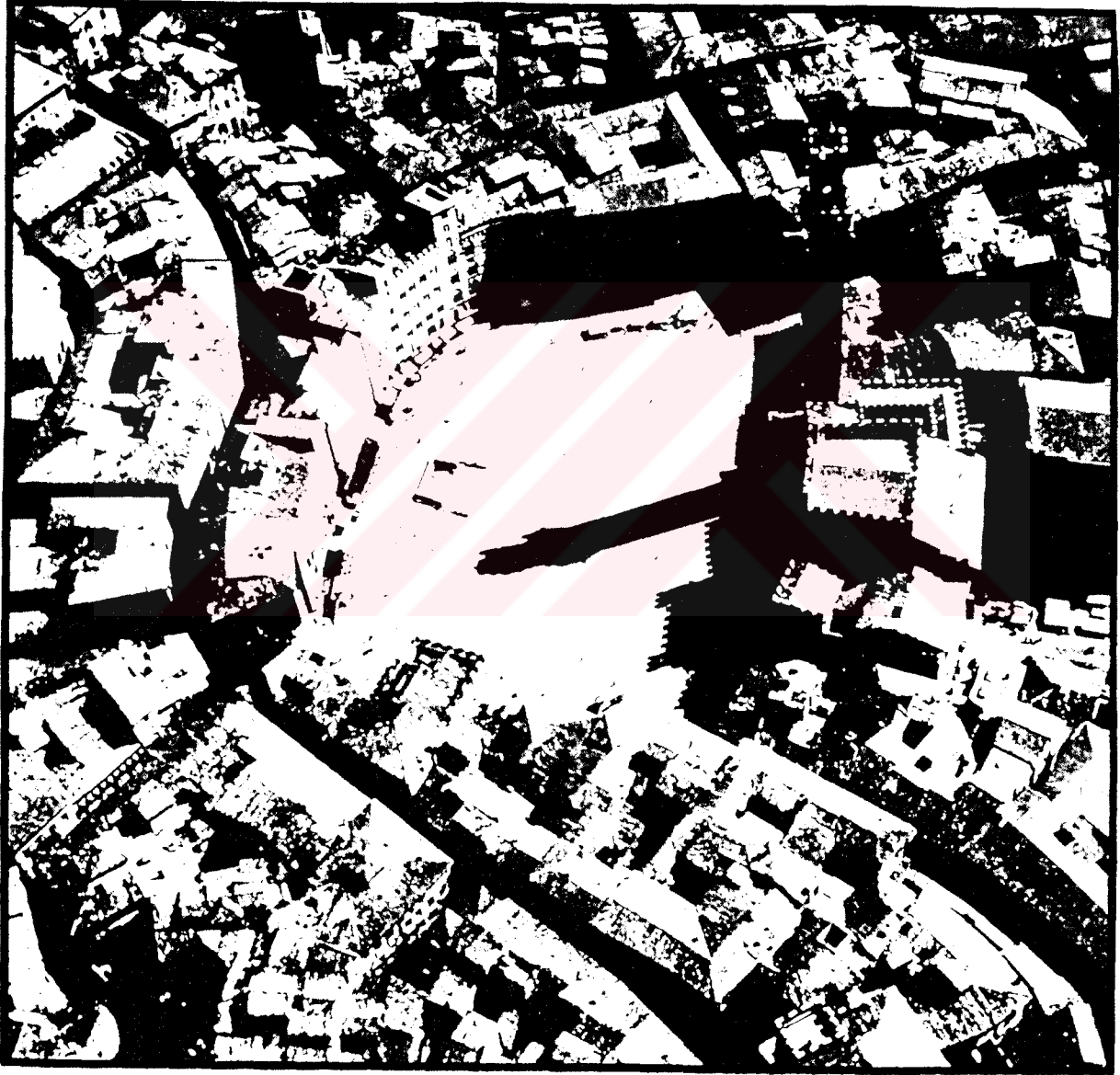
2. Sosyal ilişkilerin sağlanması; kendiliğinden olan, ferdi yada ortak girişimler, programlı karşılaşma, tesadüfi karşılaşma, bilgi değişimi, güven, bekleme, başıboş gezme, kültür, gösteri, değişik iletişimler, eğitim öğrenim oyunları.
3. Ekonomik değişimlerin sağlanması; Hizmetler, ticaret, iş, ortak mekanlarda aynı ilişkilere sahip olmayan sektörlerden herbirine özgü koşullarda ekonomik değişimin sağlanması.
4. Yararlı deplasmanların sağlanması; rahat koşullarda her vasıtaya adapte olan yaya, vasıta, çocuk arabası, sakatların deplasmanı, bisiklet, motorsiklet toplu taşıma , otobüs vb. (ÇUBUK, 1989, s.16).



Şekil 2.13 Siena İl Campo meydanının kentsel dokusu

Siena İl Campo meydanının kentsel dokusu sadece mekan kendisini çevreleyen yoğunlukla kontras oluşturmuyor aynı zamanda sokakların konumu meydanı da şekillendiriyor. Burada da göreceğimiz gibi kentsel mekan kentin formunu

oluřturuyor. İl Campo meydanı etkili kentsel mekanlardan biridir. Özellikle meydanın etrafındaki yoğun yerleřim alanı ile meydanın açıklığı arasındaki karřıtlık; 1262 yıllarında kent yönetimi, meydana cephesi olan binaları meydan yönüne döndürtmüş ve yükseklik sınırlaması getirmiřtir.



řekil 2.14 Siena'daki İl Campo Meydanı

2.5 KENTSEL MEKANDA "YER" KAVRAMI VE "YER" DUYGUSU

Kentsel mekanda yaşarken mekanlara özgü alışkanlıklar oluştururuz. Farklı mekanlar farklı eylemler aracılığı ile topluluklar gruplaşırlar, bu da kentsel yaşantının "yer" kavramının oluşmasındaki etkisi gösterir.

2.5.1 Kentsel Yaşantı

Kentsel yaşantının büyük bölümü kentsel alanlarda yaşadığımız tecrübelerden oluşur. Bir mekandan diğerine geçmeye çalışırken, kentsel alanlarda farklı fonksiyonlar ve eylemlerin meydana geldiği alanlar oluşur. Planlanmış veya kendiliğinden gelişen kullanımlar “zamk” olarak nitelendirilebilecek şekilde, kenti kentleştiren mekanlarda insanları birarada tutarlar.

Meydana gelen eylemler ve kullanım düzeyi boyutunda tarihsel olarak baktığımızda kentsel mekan, toplumların birlikte yaşam biçimlerini gösteren en açık aynasıdır. Kentsel mekanın karakteri ve kalitesi kentte yaşadığımız tecrübeleri analiz etmemize yardımcı olan kilit kavramlardır.

Kenti anlamak karmaşık bir süreçtir. Dünyanın ve üzerinde yaşayanların sağlığı için insanlar yaşadıkları mekanlarda belirli bir derecede karşılıklı dayanışma içerisinde olduklarını hissetmelidirler. Doğaya karşı daha sorumlu davranış sergilenirken, çevredeki elemanlar, yaşayanlar üzerindeki vurguyu artırır ve gittikçe artan öneme sahip doku konumuna gelmekte olduklarını hissettirirler. Temel sosyal ihtiyaçlar ve yükümlülüklerin miktarı, insan tabiatının karşıtlığını ortaya çıkarmaktadır. Lewis Mumford; “merasimler, dini törenlerimiz, insanların sohbetleri, hayalleri, gruplarla kurdukları ilişkileri, arkadaş toplulukları, bizi meydana getiren sistemin yerini tutmazlar. Bunlar kültürün yeniden üretilmesini ve gelişmesini sağlar ve bunlarsız bütün yapı anlamsızlaşır. Bu da zaten hayatın akışına karşı düşmanca davranmaktır” diye iddia etmiştir.



Şekil 2.15 İl Campo meydanından bir görüntü

İl Campo meydanı turistlerin dinlenme , etrafi seyretme yeri olmanın yanı sıra, yerel halkın katıldığı festivalleri de barındırır.

Kentsel alanlar toplum tarafından doğal, esnek, karışık ve bunların yanı sıra da içe dönük yaratılmış alanlardır. Kentsel yaşantı, temelde alanlarda ve mekanlarda insanların sosyal etkileşim sonucunda elde ettikleri deneyimlerdir. Hareketin kendi içerisinde sonlandığı ve her zaman kendinize nerede olduğunuzu sorduğunuz, deneyimler... Anında gelişmiş canlı bir tiyatro, insanların kendilerini göstermeye ve



Şekil 2.16 İspanya'nın gece yaşantısını gösteren bir kartpostal



Şekil 2.17 İspanya'nın gündüz yaşantısını gösteren bir kartpostal

görülmeye geldikleri mekanlarda edinilmektedir. Kentsel mekanlar, bir “gösterici” olunabilecek veya “kendi işine gömülünebilecek” yerlerdir.

Bunlar ayrıca dinlenme yerleri, bir yudum birşeylerin içileceği, bir lokma birşeylerin yeneceği bir yerlerdir, festivaller ve panayırların yapıldığı, dini törenlerin ve kutlamaların yapıldığı, oyunların oynandığı eğlencelerin düzenlendiği, kültürel ve tarihsel gelenekle devamlılığın ve kaynaşmışlık hissini uyandıran, alış-verişin eğlenceli ve yaratıcı sosyal aktivite haline geldiği, dostlar ve arkadaşlar kadar yabancılarla buluşma, haberleri konuşma ve tartışma yerleridir. Kent farklılıkların karışımı, değerler ve fikirler kadar insanların ve yerlerin de zıtlıklarıdır. En önemlisi kent, gençler ve kendini genç hissedenlerindir (CURRAN, 1983, s3-24).

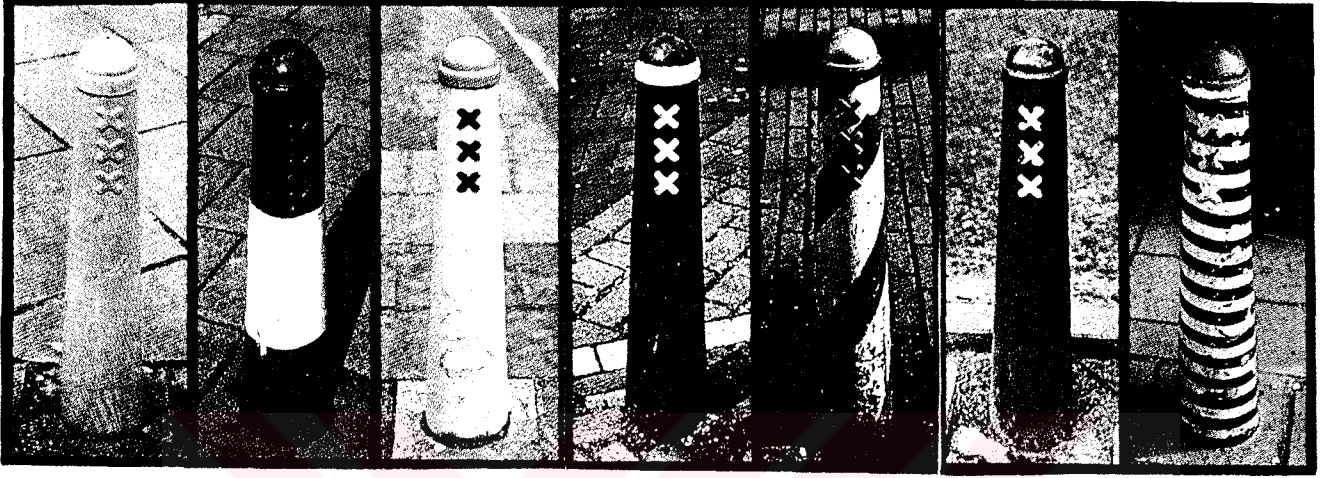
Günümüzün hızlı kentleşme sürecinde modern kentler birbirlerine benzemektedirler. Yeni gelişen kentlerde veya kentlerin yeni gelişen bölümlerinde benzer olma gibi bir durum görülmektedir. Bu kimliksizlik sonucunda, kentlerde yaşayan bireylerin hayatlarında da bu tür benzerlikler, kimliksizleşme ve toplumdan kopma sosyologlar tarafından gözlenmektedir. İnsanları bir mekanda bir araya toplama çabasıyla yeni "yer"ler yaratılmalıdır. İnsanlar bir mekanda bulunurken bir "yer"e geldiklerinden haberdar olmalıdırlar. Bu ise kentsel sanat, kentsel tasarım ve elsanatları ile çevreyi tanımlayabilme, yenileyebilme, zenginleştirebilme veya çevreye geçerli bir anlam katabilmekle olabilmektedir.

Yer kavramını bireylerin zihninde oluşturabilen ve bunun yanında hizmet fonksiyonunu da içerebilen en belirgin nesneler, kent mobilyalarıdır. Doğru yerde, doğru kullanılmış kent mobilyaları bu mekanlara kimlik ve özellik kazandırabilir. Örnek olarak, Hollanda'nın Amsterdam kentindeki “amsterdammertje” ve de “krul” diye adlandırılan umumi tuvaletler verilebilir. Bunlar, yirminci yüzyılın başlarında Amsterdam okulu diye bilinen mimarlar tarafından tasarlanmış kent mobilyalarından günümüze kalanlardır. “Krul” tekli ve ikilileri bulunmaktadır. Amsterdam da umumi tuvalet her zaman sorun olmuştur. Onaltıncı yüzyılda ortaya çıkan bu tuvaletler, zamanla bazı değişimlere uğramışlardır.



Şekil 2.18 Krul

“Amsterdammertje”ler ikiyüz yıl önce ortaya çıkmışlardır. Şu anda kentte yaklaşık yetmiş bin tane bulunmaktadır. Kent merkezinde bulunan bu sınırlayıcıların bulunmadığı yerlerde, park etme yasağı olmadığı anlaşılmaktadır (HORST, 1996, s.131-134).



Şekil 2.19 Amsterdammertje'lerin değişik renklerde olanları

Hatta bu amsterdammertje'ler kentliler tarafından bir bakıma sahiplenilmektedirler. Dükkan ve konut sahipleri evlerinin önlerinde bulunanları kendi istekleri doğrultusunda çeşitli renklerde boyamaktadırlar.

2.5.2. "Yer" Duygusu Yaratma

Mekanlara yapılan müdahaleler veya yerleştirilen bu nesnelerden her biri bulunduğu konuma dair farklı bir hikaye anlatmalıdır. Hatıralarımıza sahip çıkmalı ve zaman zaman da duygularımızı ifade etmelidirler. Bu nesneler sayesinde bazı kısa hikayeler oluşur ve varlıkları gelecek için bir ruhsal değer yaratır. Bu değerler imgelerle birleştiklerinde bir “zihin peyzajı” yaratırlar. Bu yaratımla, zihnimizde toplumu ilgilendiren birçok görüntü, imgeler (tarihi, karakteri, coğrafyası) olarak birikir.

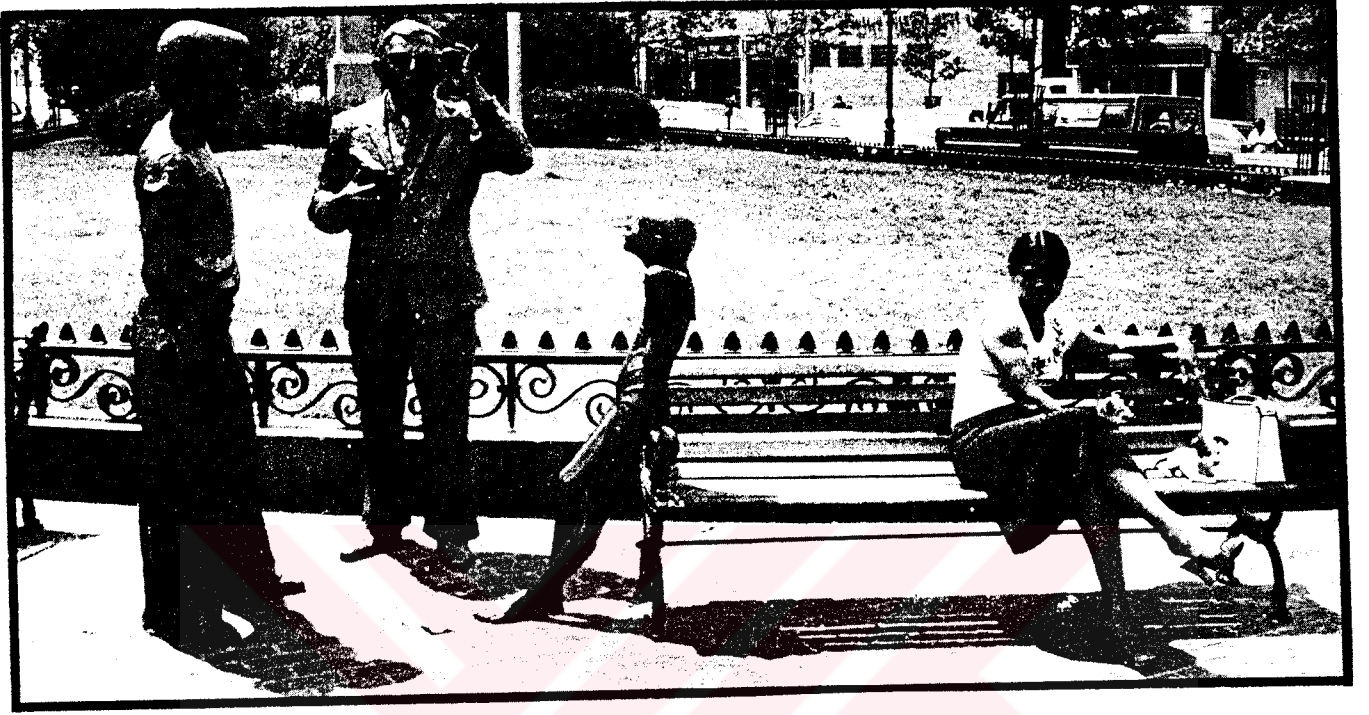
Kentsel uygulamalarda "yer" düzenleyicilerin bazı sınırlayıcıları vardır. Düzenlemeler herhangi bir yere yerleştirilebilir; mekanın küçüklüğü veya büyüklüğü önemli değildir, düzenleme farklı toplulukları farklı şekillerde etkiler; farklı gruplar ve yetişkinler tarafından yaratılabilir. Maddi olarak rahatça karşılanabilir; birçok farklı materyal kullanarak yapılabilir; ve bazen de çok küçük maliyetlerle gerçekleştirilebilir. Birçok profesyonel tasarım projesinden, daha düşünceli ve insani olabilirler. Bazı "yer" düzenleyiciler bulundukları konumu yeniden uyarlayarak, çoğu sadece dekoratif zenginlik, tarihsel bir bakış, ticari bir öneri ve zihinde bir şimşek çaktıracak ve birçoğu da mekana izole objeler koyarak düzenleme yaratır.

Aşağıdaki dört unsur, kentsel tasarımda "yer" düzenleyicilerin gerçek işlevini yansıtmaktadır (Fakat bu dördü birarada olamaz):

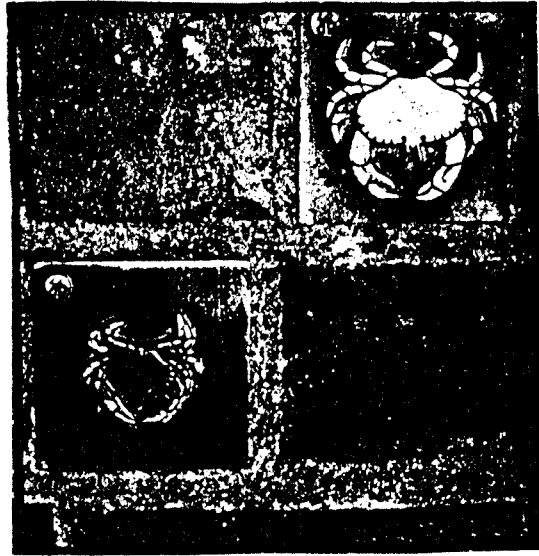
- 1- "Yer" düzenleyicileri kılavuzluk edebilir: mekanda yön bulmamıza yardımcı olurlar. Göz bir objeden, diğer takip eden objeye kayar, mekandaki bir sürü küçük karşılaşmaları ağır ve devamlı olarak takip eder.
- 2- "Yer" düzenleyiciler bağlantı kurma, ilişkili kılma hissini yaratabilirler: mekanı anlamlar matrisiyle birarada tutarlar. Göz zaman zaman, görsel olarak birbirlerine bağlanmış ve çoğalan kesiflerle ortaya çıkan, farklı sistemlerin zıt yönleriyle kurdukları bir seri ilişkiyi karşılaştırır.
- 3- Daha genel olarak, "yer" düzenleyiciler belirli bir alanda, mekana doğru yönlendirerek sadece kimliği kuvvetlendirir.
- 4- "Yer" düzenleyiciler mekanı candırırlar, hayat verirler; mekanın esas fonksiyonunun yanında, kaykay kayanların kullanabileceği bir mekan olarak düzenlemeleri gibi. (FLEMING, 1981, s.3-8).

"Yer" düzenlemelere örnek olarak Massachusetts'teki sokak projeleri gösterilebilir. Bu proje 1977-1978 yılları arasında çehre değiştiren Chelsea yerleşim alanının yerlileri ve yeni göç edenler tarafından benimsenmesi ve tarihinin hatırlatılması için gerçekleştirilmiştir. Bu dört ayrı projeden oluşmaktadır. İlki merkeze yerleştirilmiş sohbet eden kadın, adam ve bir çocuktan oluşan gerçek boyutlardaki bronz heykel grubudur. Diğer, Chelsea hatıra duvarı; bu duvarda ise kentin ünlülerinin fotoğrafları

ve onlarla ilgili bilgiyi barındıran duvar posteri şeklinde, bir ara sokağı geçite dönüştürerek duvarlarına asmıştır.



Şekil 2.20 Chelsa Heykel Grubu



Şekil 2.21 Chelsa yer döşemesi

Chelsa yürüyüş yolu projesinde ise kentin yüzyıl önce pazar alanında sıkça satılan pavuryalar, rölyef şeklinde altmış beş bronz kaldırım taşına dönüştürülmüş ve bunlar kaldırım döşemesinin aralarına serpiştirilmiştir. Son proje ise Bellingham meydanında, gerçek boyutlarda bırakılmış bir alış-veriş çantası, süveter, bir fincan ve yarım bir portakal parçasının değişik yerlere dağıtılmasıyla gerçekleştirilmiştir. Bütün bu objeler birbirlerine yürüyüş mesafesinde ve takip edilebilecek uzaklıklarda yerleştirilmişlerdir.



BÖLÜM 3

ÇEVRESEL ALGI

3.1. ALGI

Algı, kişinin çevre hakkında veya çevreden bilgilenme sürecidir. Bir anlamda son derece etkin ve amaçlı, bilişim (cognition) ve gerçeğin birleştiği noktadır. Fakat bu kavram çoklukla aynı amaca yönelik olarak bilişim ve hatta değerlendirme (evolution) ile beraber kullanılmıştır. Bu karışık kullanmanın temel nedeni bir anlamda yapısal çevrenin çözümlenmesi ve anlaşılmasındaki farklılıklardan kaynaklanmaktadır (ÜNLÜ, 1996, s.5).

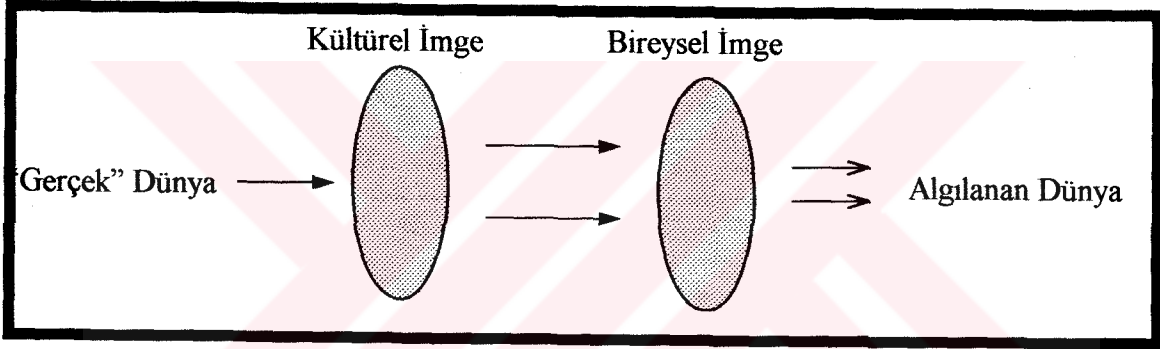
Algılama, çevreden kaynaklanan uyarıcı etkilerin duyu organları ve zihinsel işlemler yardımıyla kavranması -amaçlı bilgi alma- sürecidir. Duyularla farkına varma ve akıl yoluyla bilgi almak üzere iki etkinliği birden içeren algılama “seçenek” demektir ve dünyayı algılamak için seçimsel algının kurallarını bilmek gerekmektedir. Estetik deneyim, tüm algı türleri bağlamında ortaya çıkmaktadır. Psikoloji alanında yapılan araştırmalar, bireyin uyarılma düzeylerinin işitsel, dokunsal, kokusal ve görsel algı türlerinin bütünlüğü bağlamında etkinlik kazanabileceğini ortaya koymaktadır (AYDINLI, 1993, s.24).

3.1.1. Bir süreç Olarak Algı: Değerlendirme, Bilişim ve Algı

Algı, çevresel şartlar için genel bir “görünüm” anlamında kullanılmaktadır, aşağıda gerçekten birbirine karışmış olan üç ayrı anlam, alternatif formülasyonlarla açıklanmaya çalışılmaktadır.

1. Algı, çevrenin değerlendirilmesini tanımlamak için kullanılmıştır. Örneğin, çevresel kalitenin algılanması (tercih, göç, davranış ve karar) için doğru terim ÇEVRESEL DEĞERLENDİRME veya TERCİH olabilir.
2. İnsanları anlayabileceği, bir bütün olarak düşünebileceği, öğrenebileceği çevre için kullandıkları zihinsel haritalara ÇEVRESEL BİLİŞİM terimi denilebilir.
3. Belli bir zamanda direk çevrenin içinde bulunanların duysal deneyimini tanımlar. Bu süreç için de ÇEVRESEL ALGI terimi ayrılmıştır.

Algı, bilginin nasıl bulunduğu ve ele geçirildiğini, bilişim nasıl organize edildiğini (gerçi bu ikisi oldukça birbirlerine yakındırlar), tercih nasıl tasnif edildiği ve değerlendirildiği ile ilgilenmektedir.



Şekil 3.1 Algı, bilişim, değerlendirme arasındaki ilişki (RAPOPORT,1977)

Algı, bilişim ve değerlendirme arası kesilmez bir süreci yaratır, bunları parçaladığımızda süreç, bu kategorilerden birine dahil olmak durumundadır.

Algı ve bilişim arasındaki önemli ayrım, medyadan gelen bilgi, haber ve mesaj üzerine kurulmuştur. Deneyimsel olmayan süreçte, insanlar hiç görmedikleri yerleri bilirler ve değerlendirirler. Algı daha duysaldır, deneyime dayalıdır. Eğer deneyim az ise, bilişimden söz edebiliriz. Örneğin algısal olarak mesafe, aynı anda görülen noktalar arasındaki aralıktır, fakat bilişsel mesafe, hafızaya yüklenilmiş etkilenen ve hoşlanılan mesafedir. Bilişim algıdan daha çok zihinsel nitelik taşır. Bilişsel kurallar,

algısal tepkilerin üstesinden gelebilir – “sanki ona benziyor....fakat benim bildiğim”. Bilişim çok fazla algısal zenginliğe sahip olmakla birlikte, bilgiyi algıya oranla daha fazla ayırıştırır ve basitleştirir (RAPOPORT, 1977, s.25-31).

3.1.2 Çevresel Algı

Çevresel algı çevrenin imgesine ve geçmiş gözlemci deneyimlere bağlı olduğu gibi o andaki etkenlere de bağlı olan kişi çevre ilişkisinde dinamik bir süreçtir.

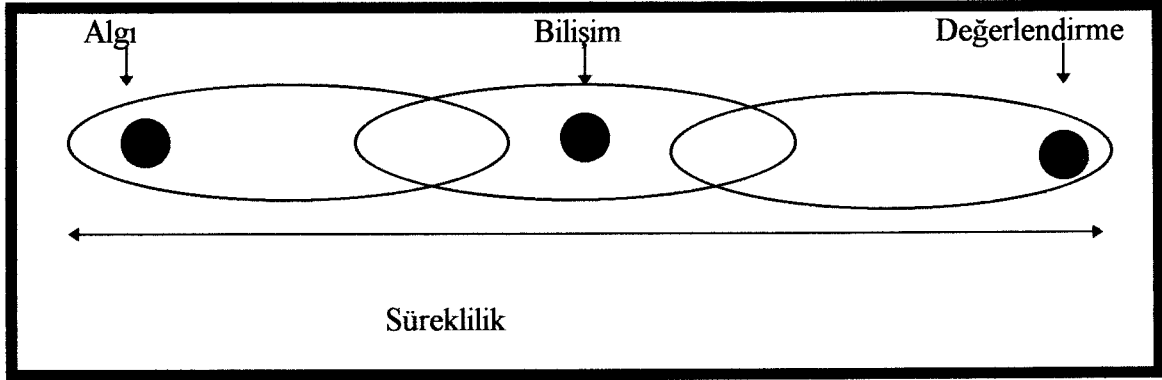
Eğer kentsel formu düşünürsek, bu kavramlar bir anlamda kentin strüktürel ve imgesel tabanından kaynaklanmaktadır. Bunlar sadece kentin fiziksel etkisinin bir parçası değil, kentin sosyo-kültürel ve ekolojik kimlikleri ile de bütünleşmişlerdir. Kenti öğrenme, algılama veya bilme organizasyonunu kavramlaştırma demektir (ÜNLÜ, 1996,s.5).

3.1.3 Algılanan Çevre

Çevresel algı ve algılanan çevre yer yer birbirinin yerine kullanılsalar da çevresel algının işlemi üründen ayrı gözükmemektedir; bu da algılanan çevredir. Çevresel algı zihnin yarattığı bir özellik iken çevre algılanmış hali ile “doğal ve doğal olmayan, görünen ve görünmeyen, coğrafi, politik, ekonomik ve sosyal elemanlar ile ilgili kararların alındığı bütün tek bir alan”ı içine alarak kurulmuştur. Çevresel algının yaygın kullanımında, gerçek ve davranışsal çevredeki uygun “durum”u ayrıırken ve kurarken organizmaların bulunuğu çevrede yapılan başka kurgulamalara yol gösterirler.

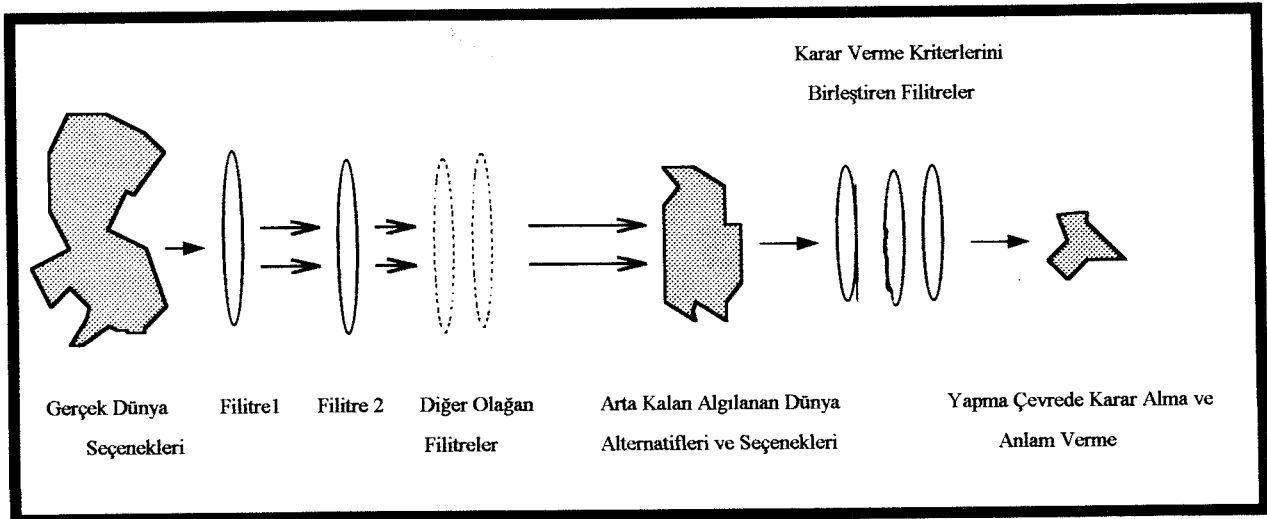
Burada önemli olan önerilen ayrımın uygun imalarıdır. Bir önemli nokta ise, kararlar algılanan çevrede verilir ve kent planlama ve kentsel tasarımdeki bazı zorluklar ve karışıklıkların, çok farklı algılanmış çevrelerdeki karar verme işlemi sırasında ortaya çıkmakta oluşudur. Algılanan çevredeki diğer önemli nokta ise insanların zihinlerinde bilinen, beklenen, hayal edilen, veya tecrübe edilmiş olana dayalı olarak kurulmuş olduğuna ikna edilebilir, imgelerden ve şemalardan oluşsa da, yanlış algılanmış ve gerçek dışı olsa da davranışlarımızı etkiler (RAPOPORT, 1977, s.29).

Algılanan çevre, yeryüzü şekillerinin, kentlerin, binaların değişik davranışları ve değerlendirmeleri; insanların uyarıcıları tanımlamaya ve sembolize etmeye eğilimleri ve sembollere tepki göstermeleri Rapoport'u algısal verilerle bireylerin, çevreyi nasıl algıladıklarını açıklamaya ve filtre modelini önermeye itmiştir. Bireylere algı kendi filtrelerinden geçtikten sonra ulaşır.



Şekil 3.2 Filtre Modeli ile algılanan çevrenin açıklanması

Bu model çevresel bilişimde önemli olabilecek algısal olmayan (bilgi ve beklentiler olarak sınıflandırılabilinecek) materyelleri gözardı etmektedir. Ayrıca filtre sayısını da artırabiliriz. (RAPOPORT, 1977, s.39).



Şekil 3.3 Filtre Modelinin genişletilmiş şekli

3.2. ÇEVRESEL ALGI KURAMLARI

Algıya ilişkin pek çok kuram vardır ve her biri niçin algıladığımızı veya ne yaptığımızı açıklamaya ve tanımlamaya temelde yönelmiştir. Bu kuramlar tasarımcılar tarafından pek dikkate alınmamış tasarımcılar tasarımın sonuçları üzerinde daha çok durmuşlardır. Tasarımcılara daha geniş bakış açısı sağlayacak bu kuramlar, tasarımcılar tarafından daha dikkatli incelenmelidirler.

Algı kuramları için temelde iki kuramsal bölüm vardır. Bunlardan biri duyuşsal deneyimin elde edilmesi üzerinde yoğunlaşırken, diğeri etkin ve karşılıklı ilişkide bulunan sistemler üzerine eğilir. Birinci kuram takımı gelişimini bir anlamda “görgülcü (empiricism) ve görgülcü düşüncelere” borçludur. Bunlar duyuşsal verinin nasıl elde edildiğini ve zihne sokulduğunu öğrenmeye çalışmışlardır. Bunlara ek olarak, Gropius (1947) ve Mumford (1952) gibi bazı tasarımcılar da algısal duyumsamada deneyimin rolünü ileri sürmüşlerdir (Moore, 1985).

Navitist ve akılcı (rasyonalist) kuramlar içsel düşüncenin rolü ve duyumsamalardan kaynaklanan zihinsel oluşumlar üzerine yoğunlaşmışlardır. Norberg-Schultz’un (1967) yaklaşımı bir anlamda algının kuramsal açıklamasının bir parçasıdır. Gerçekte bu yönelmenin kavramları temelde Piaget’in (1955) çalışmalarından kaynaklanmaktadır. Tasarım kuramını geniş çapta etkileyen Gestalt kuramı da zihne etki eden duyuşsal gidilerin düzensiz organizasyonunu bütünleştirme temeli çerçevesinde tartışmaktadır (ÜNLÜ, 1996, s.6).

Buna karşıt olarak, bilgi alış-verişine dayanan kuramlar algının bilgi alış-verişine dayalı olduğunu, hatta zihinde bilgisayara benzer süreçler oluşturduklarını ileri sürerler. Bu ileri sürülen düşüncelerde ilkinde Gibson (1950) algıya yapısal bütünlükten çok ürüne yönelik açıklamaya çalışır. Ek olarak Neisser (1977) algı ile zihinsel süreçler arasındaki bağı oluşturan şema kavramını savunur.

Algının sosyo-kültürel yanı çevre-davranış çalışmalarında diğer bir araştırma konusudur. Yapısal çevredeki algısal değişkenler bir anlamda antropolojik perspektif içerisinde çoğunlukla Rapoport (1977) tarafından ele alınmıştır.

Özetle bu kuramlar tasarımcıları ve ürünleri etkilemiştir. Gestalt kuramı bu yüzyılın ilk yarısında önemli rol oynarken, bilgi alış-verişine dayanan, ekolojik ve kültüre bağlı kuramlar da son yirmi ve otuz yıl içerisinde daha güncel olmuşlardır (ÜNLÜ, 1996, s.7).

3.2.1. Çevresel Algıda Gestalt Kuramı

Algıya yönelik çalışmalar Gestalt psikolojisindeki uyarı-nesne ilişkisine dayalı ilk tanımlamalarla başlamıştır. Gestalt psikolojisinde algı sınır sisteminin tek üniter ve ani bir yanıtı olarak ele alınmaktadır. Gestalt psikolojisinde algı ile ilgili kişisel duruma uygulanabilmektedir. Bununla birlikte tarihi gerçek ise Gestalt algısal teorisinin öncelikle şekil ve nesne algılaması ile ilgilendiğini göstermektedir.

Gestalt Kuramı Kandinsky ve Kepes gibi bazı sanatçılar tarafından benimsenmesine karşın, mimarlar tarafından bu kuram aynı şekilde taktir toplamamıştır. Bu kuram “şekil”, “izomorfizm (eş bütünsellik)” ve “alan kuvvetlerinden” oluşan üç önemli kavrama sahiptir (ÜNLÜ, 1996, s.7).

Köhler (1929)’in zihinsel şemalarla çevresel düzen arasındaki ilişkiyi açıklayan deneysel çalışmaları, Gestalt Algı teorilerinin temelini atmıştır. Buna göre çevreyi oluşturan nesneler, belirli bir düzen içinde bir araya gelmekte ve algılama bu düzenin öğeleri tarafından oluşan zihinsel şemalarla açıklanmaktadır. Algısal düzenlemenin en basit, ancak en temel ilkesi “zemine karşı şekil olarak algılanan biçimler görsel etkinliğe sahiptir; şekil, arka yüzeyi oluşturan zemin içinde anlam kazanır” ifadesiyle tanımlanan şekil-zemin ilişkisidir. Şekil- zemin ilişkisi tersine çevrilebilen kavramlarla, rastgele bir araya gelmiş öğelerin belirli bir düzen içinde algılanmaları için onlara anlam kazandırır.

Gestalt teorisi, son yıllarda mimarların, sanatçıların çevresel tasarımcıların duygu ve düşüncelerini etkilediği gibi; çevrenin nasıl algılandığını açıklayan ekolojik yaklaşımlar kapsamında yer alan estetik algılama problemlerine de ışık tutmaktadır. Gestalt teorisine göre, bir bütüne anlam veren, onu oluşturan parçalar değil; bu parçaların ne şekilde bir araya geldikleri ve parçalar arasındaki ilişkidir. Bu ilişkiyi anlamak için form, izomorfizm ve alan kuvvetleri kavramlarına kısaca göz atmak gerekir. Form görsel dünyada kapalı ve kurguya dayalı bir öge olarak tek başına etkinliği olan temel bir kavramdır; geri plandaki zeminin homojen etkisini kesmeden, onunla bütünleşen, ancak kendini belirgin kılan şekil etkinliği ile algılanır. (Köhler 1929). Formun algılanmasını etkileyen bir çok ilke geliştirilmiştir. Bunlar: yakınlık, benzerlik, kapalılık, devamlılık, süreklilik, kuşatılmışlık simetri ilkeleridir (AYDINLI,1993, s.27-28).



Şekil 3.4 Gestalt ilkelerinin kentsel mekanda şekil-zemin ilişkisini vurgulayan bir örnek

Nörolojik süreçlerin altında yatan bilimsel nedenlerle algısal deneyim sonucu ortaya çıkan biçimler arasında varsayıma dayalı bir paralellik, *izomorfizm* kavramını açıklamaktadır. Rudolf Arnheim (1965)' e göre, görsel objelere bakıldığında yaşanan, hissedilen “kuvvetler” beynin görme merkezinde aktif olan fizyolojik kuvvetlerin

psikolojik karşılığı olarak düşünülebilir. Beyinde fizyolojik olarak meydana gelen bu süreç aslında algılanan objelerin fiziksel özelliklerini yansıtmaktadır. *Alan kuvvetlerinin* matematikte olduğu gibi, bir uygulama alanına veya bir doğrultuya ve bir yerçekim kuvvetine sahip olduğu söylenebilir. Bu kuvvetler *pragnanz* ilkesiyle yönetilir. Bu ilkeye göre algılama, farklı koşullar altında dengeli ve sabit formda oluşmaktadır. Kısaca özetlersek “Gestalt Teorisi” tüm algılarımızın bir bütün içinde organize edildiğini açıklar. Çizgisel, yüzeysel ve hacimsel etki belirli bir “devinim” yaratarak onun şekil olma özelliğini güçlendirdiğinde, estetik beğenme, haz duyma başlamaktadır. Bu ilişki, insanın nörolojik süreci ve algılanan deneyim arasındaki izomorfik güçle açıklanmaktadır. Söz gelimi güçlü bir forma sahip bir bina, çevresindeki diğer binalara, tüm doğal ve yapay öğelerin oluşturduğu arka fona (zemine) göre şekil olarak algılanır. Çizgisel, yüzeysel ve hacimsel etki belirli bir devinim yaratarak onun şekil olma özelliğini güçlendirdiğinde, estetik beğenme, haz duyma başlamaktadır. Bu ilişki, insanın nörolojik süreci ve algılanan deneyim arasındaki izomorfik güçle açıklanmaktadır. Bu olgu, sanatta ve mimarlıkta biçimin ifade kazanması ve Gestalt Teorisi arasındaki ilişkiyi açıklamakta son derece önemlidir (AYDINLI, 1993, s.29).

Rodolp Arnheim, “görsel nesnelere elde edilen kuvvetler, görmenin beyin merkezindeki etkin halde bulunan fiziksel kuvvetlere eşdeğer psikolojik kuvvetler olarak da düşünülebilir” demektir. “Tüm bu süreçler beyinde psikolojik olarak oluşmakta ve bunlar algılanan nesnelerin parçalarıdır” şeklinde olayı tartışmaktadır.

Gestalt Kuaramı’nın getirdiği en önemli katkı psikolojide ve çevresel tasarım kuramlarındadır. Özellikle biçimsel estetik konularının sıkça ortaya çıktığı çevresel tasarım konusundaki çevreyi düzenleyebilmemizi sağlayan yöntemlerin elde edilmesindeki ampirik (görgül) gözlemler bir bakıma bu kuramla özdeşleşebilir. Aynı zamanda algıya ekolojik yaklaşımın temelini de bu olgu biçimlendirir (ÜNLÜ, 1996, s.8).

3.2.2. Çevresel Algıda İşlemsel Kuram

İşlemsel Kuram algıdaki deneyimin rolü üzerine odaklanmaktadır. Burada işlemsellik (transaction) kavramı etkileşimsellikten (interaction) farklıdır. Bir anlamda çevresel davranış olarak algı, çevre ile organizma arasındaki ilişkilerin bir sonucu olduğu gibi tek parametre olarak ilişkiden etkilenen çevre ve organizmadaki değişikliklerin de bir sonucudur. Bunu formülleştirirsek;

$D = f(\text{Ç}, \text{İ}, \text{Ç} \times \text{İ})$ D= Davranış Ç= Çevre İ= İnsan

$\text{Ç} \times \text{İ}$ = Çevre ile insan arasındaki etkileşimdir. (ÜNLÜ, 1996, s.9)

İttelson'a (1976) göre ne çevre ne de birey somut bir anlamda bu ilişkide birbirinden bağımsız değişlerdir. İlişkide rol oynayan etkenleri de birbirinden ayırmak son derece anlamsızdır. Burada işlem kelimesi ilk olarak ortamdaki tüm parçaların etkin katılımı anlamına gelir, ikinci ise her parça kendi öz varlığına sahip olduğu gibi, bu etkin katılım çevresinde her parça kısmen de olsa değişime uğrar ya da kendi kimliğinde değişimler olur.

Moore (1985), algıdaki işlemsellik kavramını Neo-Kantçıların düşünceleri paralelinde açıklamaya çalışır. Neo-Kantçıların bilgi ve deneyim ile ilgili düşüncelerinin algıda son yıllardaki kavramsal gelişmelere son derece fazla katkı sağladığını savunmaktadır. İşlemselciler çevredeki duyumsamadan kazanılan bilgi ve deneyimin şekil ve içeriğinin çevreyi bilme ve anlamada temel olduğunu savunmaktadırlar. Diğer bir deyişle, algı eğer edilgin bir davranış biçimi olarak kabul ediliyorsa, temelde içsel ve dışsal organizmik koşullardan etkileniyordur.

Algı, çevre ve organizma arasında devam eden işlemlerin bir parçası olduğu gibi, bu işlemler sonucunda çevreden elde edilen bilgi yada bilişsel yansımaların da parçasıdır. Bu bilişsel oluşumlar çevre ve organizma arasındaki özel işlemler bağlamında dışsal etkenlerle içsel organizmik etkenler tarafından inşa edilirler.

Burada söz konusu işlem, organizmanın geçmiş olayların bıraktığı izlenimlerle gelecekteki beklentileri kapsadığı gibi, özellikle organizmik, ortam ile ilgili ve kültürel

etkenleri de kapsar. Davranış burada biyolojik, kişisel, sosyal, ortamsal ve kültürel etkenlerle etkileşimin bir sonucudur. Bu bağlamda her bir etken çevrede süregelen işlemlere sahiptir (Moore,1985) . İşlemsellik kuramı algı ile ilgili bazılarının kendine özgü olduğu, bazılarının ise geniş anlamda kabul gördüğü pek çok kabule sahiptir. Bunlar;

- algı, çok yönlü bir kavramdır,
- algı, edilgin bir süreçten çok etkin bir süreçtir,
- algı, algılayan ve algılanan gibi kavramlara ayrılarak açıklanamaz,
- algı, uyarı (stimuli) ve yanıtlarla (responses) bir anlamda koşullandırılmış olarak açıklanamaz,
- kişi-çevre ilişkisi dinamik bir süreçtir,
- çevrenin imgesinde gözlemci geçmiş deneyimlere bağlı kaldığı gibi o andaki etkenlere de bağlıdır,
- geçmişteki deneyimler kişinin o andaki gereksinimlerini de belirler,
- algı, beklentilere ön görünüm tarafından yöneltilir şeklindedir.

Bir mimar ve planlamacı olan Appleyard (1987) algının işlemsellik kuramını algısal bilgi alış verişinin üç kategorideki organizasyonu ile ele almaktadır. Bunlar;

- işlevsellik-insanlar tarafından belirli ereklere gerçekleştirmek için ihtiyaç duyulan,
- yanıtlayıcı olmak-eylemlere kolaylık sağlayan kendine özgü niteliklere sahip olma,
- ima edici olmak-dünyanın anlaşılabilen elemanları için kodlama sistemlerinin temelini şekillendirme şeklinde kategorilere ayrılırlar (LANG, 1987, s.90).

3.2.3. Çevresel Algıda Ekolojik Kuram

Gestalt kuramı ve işlemselcilik (transactionalism) bir bakıma uyarı ağırlıklı bilgi alış verişine dayanan kuramlardır. Fakat algıda ekolojik ve kapasite kuramı Gestalt kuramındaki eşbütünsellik (isomorphism) ve deneyimindeki işlemsel olgusu ile çelişir. Burada duyumsamadaki kanallar yerine, ekolojik kuram algısal sistemlerdeki duyu organlarını kabul eder. Bu algısal sistemler temel yönelme, işitme, dokunma, tad alma

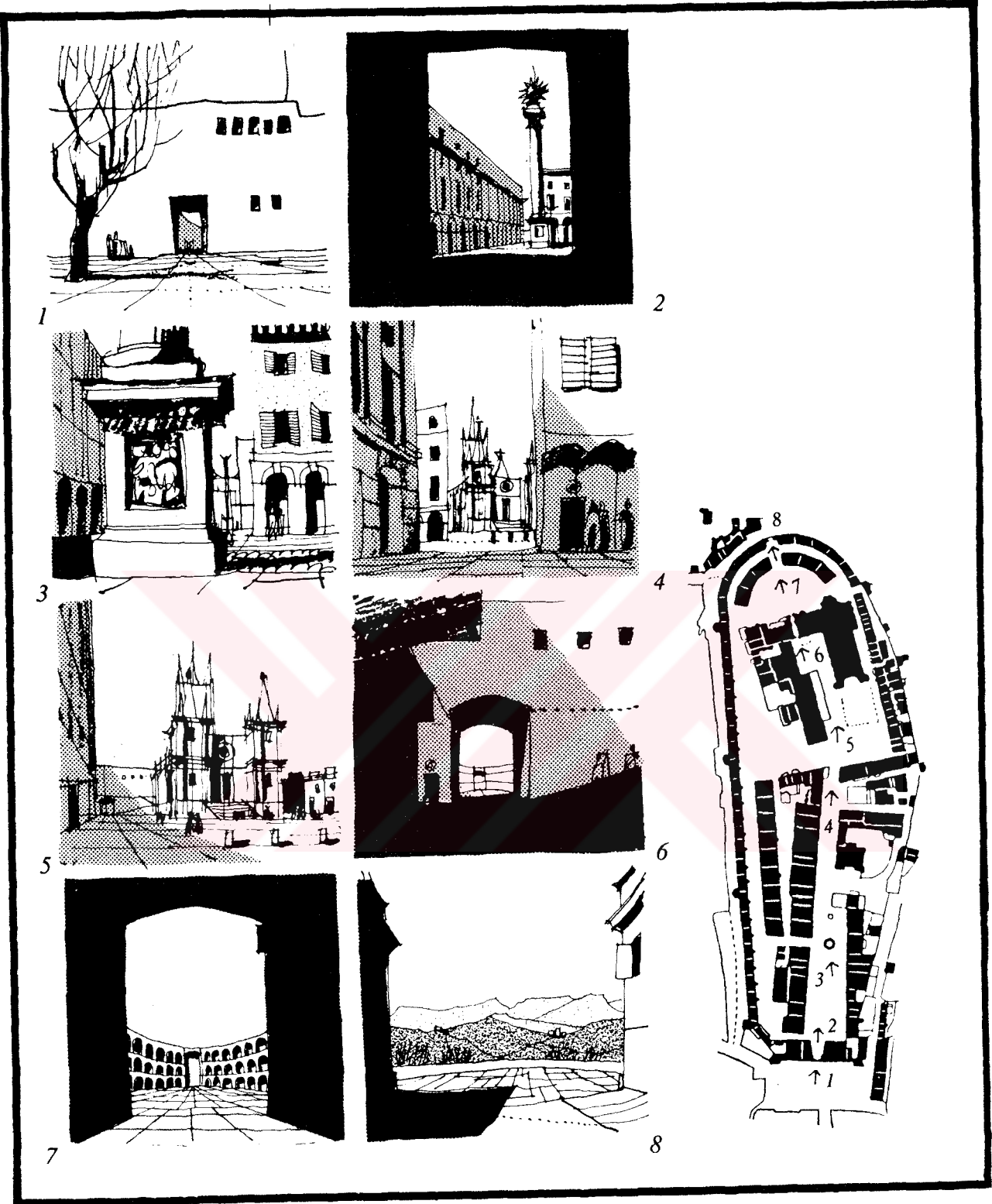
ve koku, görsel sistemler olarak ele alınmaktadır (Gibson,1966). Gibson'un algısal sistemleri “uyarı alış verişinin” bir parçasıdır. Burada “uyarı” duyumsamanın kaynağı olan “uyarı” kavramından daha farklıdır. İlk olarak, burada duyumsama (stimulation) fiziksel ve psikolojik tepkilerin ani oluşması şeklinde anlaşılmaktadır. Bilgi alış verişi çok geniş bir bağlama sahiptir. Uyarı ile elde edilen bilgi alış verişi algı kuramını izleyenler tarafından bireyin yaşadığı ve işlevselleştirdiği çevreden veya çevre hakkında elde edilendir, şeklinde özetlenebilir.

Bu kurama göre, insanlar gözlerini, başlarını ve bedenlerini kullanarak çevredeki ince ayrıntıları algılayarak çevreyi araştırırlar. Deneyimle, bir kişi dünyanın en ince ayrıntılarını ve en geniş ilişkilerini saptayabilir.

Bu kuram dünyanın düşeysellikten, yataysallığa değişen yüzeylerden oluştuğunu savunmaktadır. Yataysallık dokusu gözlemciden uzaklık ile belirli bir ağırlık kazanır. Derinlik algılamasındaki bu temel olguyu tanıma yeteneği çevre ile oluşan işlemlerden elde edilen öğretilerle değil içsel niteliklere bağlıdır.

Çevrenin hem yapay hem de doğal stürüktürünü algılamada, bazı yüzeyleri fark edebiliriz. Bir kişi çevrede hareket ettiğinde bir görüş noktasından diğer nokta görünür yada algılanır. Bu bir binada, bir odadan diğerine gittiğimizde, ya da tepenin sırtına çıkarken, ya da bir caddenin köşesinde olabilir. Cullen (1962) bu olguyu kentsel ölçekte çeşitli kavramlarla ve estetik deneyimin önemliliği ile ortaya koyar.

Cullen'in grafik illstrasyonları bireyin bir sokakta yürüken (göz hizasında) kentsel mekandaki deneyimlerini açıklamaktadır. Cullen'in bu kentsel ve doğal mekanlardaki imgeleri, mekanı tanımlamada ve tasarım analizi yapmak için gereklidir (TRANCIK, 1986, s.122).



Şekil 3.5 Mekânı farklı noktalardan tanımlayan imgeler (CULLEN, 1962)

Bu kuram diğerk bir kavram Gibson'un "karşılayabilme ya da kapasite" açıklamasıdır. Gibson çevrenin bazı olgularının algılanması yeteneğinin içsel olarak oluştuğunu ya da insanların fizyolojik olgunluğunun bir sonucu olmasından kaynaklandığı şeklinde açıklar. Bazı olguların ise onların dikkatini çekmesi ile oluşan deneyim ile öğrenilmesinden kaynaklandığını savunur (Gibson, 1979).

Genel olarak bu kuramın algısal süreçlerle bilişsel süreçler arasındaki bağlantıları hakkında bir netlik görünmemektedir. Gözlemcinin kafasında ne vardır? Bu soru bir bakıma bu kuramın çizili bulunan görüşü basit bir şekle koymaktadır. Bir yanıt olarak Neisser (1977) algı için bilişim (cognitive) stürüktürlerinin son derece önemli olduğuna inanır. Diğerk bir deyişle, insanlar neyi bilmek istedikleri ve onu nasıl bulacakları ile ilgili olarak benimsedikleri bir şema (schemata) ile bu stürüktürleri tanımlayabilirler. Araştırma süreci şemalar aracılığıyla yönlendirilir, bu şemaların bazıları içsel tepkiler, bazıları da çevreden öğrenilmiştir (LANG, 1987, s.90-93).

3.2.4. Çevresel Algıda Kültürel Kuram

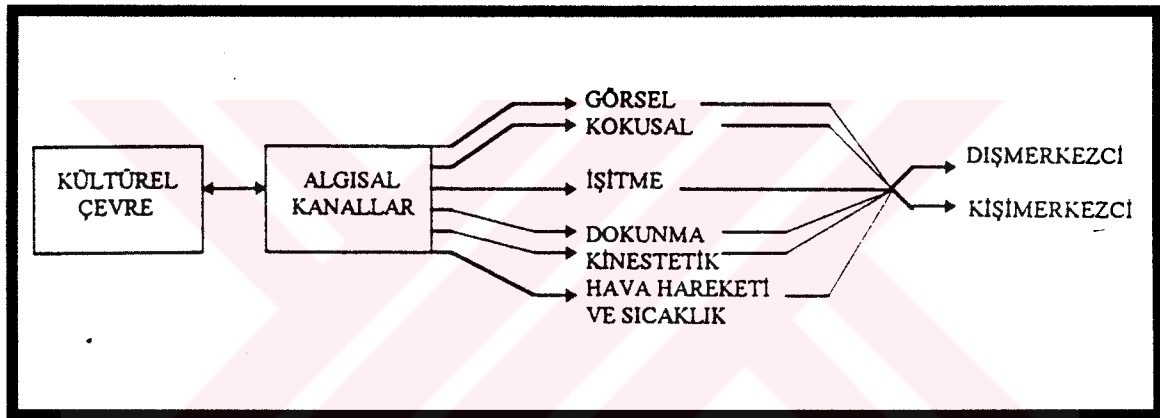
Rapoport'un algı tanımlaması dışsal organizmik etkenlere bir bakıma kültürel niteliklere dayanır. Kendisi kültürel farklılıkların kısmen bilişsel şekiller, kısmen de paylaşılan sosyo-kültürel normlara bağlı olduğunu savunur. Buna göre çevresel deneyim paylaşılan norm ve değerlerin doğal bir sonucudur. Algı burada kişisellikten çok, sosyal sistemin bir parçasıdır. Bu tanımlamada algı, algılayanın potansiyel uyarıcı etkin uyarı durumuna dönüştürdüğü ve duyuşsal mesajların algılayanın nitelikleri, motivasyonu, bilgisi ve farzetmeleri ile etkileşime girdiği dinamik bir süreçtir.

Rapoport algının iki önemli şeklini ileri sürer. Bunlardan ilki, etkileşimde temelde öznel tarafa doğru yönelmiş algının niteliklerini ele alan "kişi merkezci" (aotocentric) yandır. Diğeri ise algının nesnel niteliklerini kapsayan "dışmerkezci" (allocentric) yanıdır. Bu iki kavram arasındaki fark görecelidir.

Algının "kişimerkezci" nitelikleri insanların çevreyi nasıl hissettikleri, duyuşsal niteliği ve çevresel hoşnutluğu nasıl değerlendirildikleri ile ilgilidir. Algının "dış merkezci"

nitelikleri etkileşimin nesnelleşmesini belirlemektedir. Buna göre uyarının nitelikleri ima edildiği gibi, kaynağın kalitesi de tanımlanmaktadır (RAPOPORT, 1977).

Rapoport, algının çoklu duyumsal doğasını altı sınıfta açıklar. Bu sınıflandırma insanların çoklu duyusal sistemine bağlıdır ve bununla birlikte her duyusal sistem kültürel etkenlerden kaynaklanan insan ve çevresi arasındaki özel bir ilişki şeklinde tanımlanabilir. Çoklu duyumsal algı, görsel, kokusal, işitsel, dokunma, yürüme, hava hareketi ve sıcaklıkla ilgili değişkenlerden oluşan reaksiyonlar bütünü şeklinde açıklanabilir. Her değişken kültürler arasında önemli farklılıklar ortaya koyduğu gibi, dışmerkezci ve kişimerkezci nitelikleri ile ilginç farklılıklar ya da benzerlikler de içerir.



Şekil 3.6 Kültürel Kuram doğrultusunda algılama (RAPOPORT, 1977)

Algının bazı nitelikleri dışmerkezli bağlamlarda ele alınabilir. Örneğim görme ve işitme öznel değişkenlerden çok nesnel olgulara bağlanabilir, bununla birlikte müzik ses ve tınlar kişisel niteliklere bağlıdır. Ve organizmalar farklı davranışlar, modlar ile tepki gösterirler. Renkler ve ışık da kişimerkezli duyumun bir parçası olarak ele alınabilecek niteliklerdir. Özellikle estetik yargılamanın gelişmesine ilişkin çabalar özellikle kişimerkezli ve dışmerkezli algılamanın geliştirilmesi ile açıklanabilir.

Buna karşıt olarak tad alma, koklama, ısısal, kinestetik (vücut duruşları ile elde edilen deneyim) ve işitsel deneyimleri paylaşmanın son derece güç olduğunu ve algının

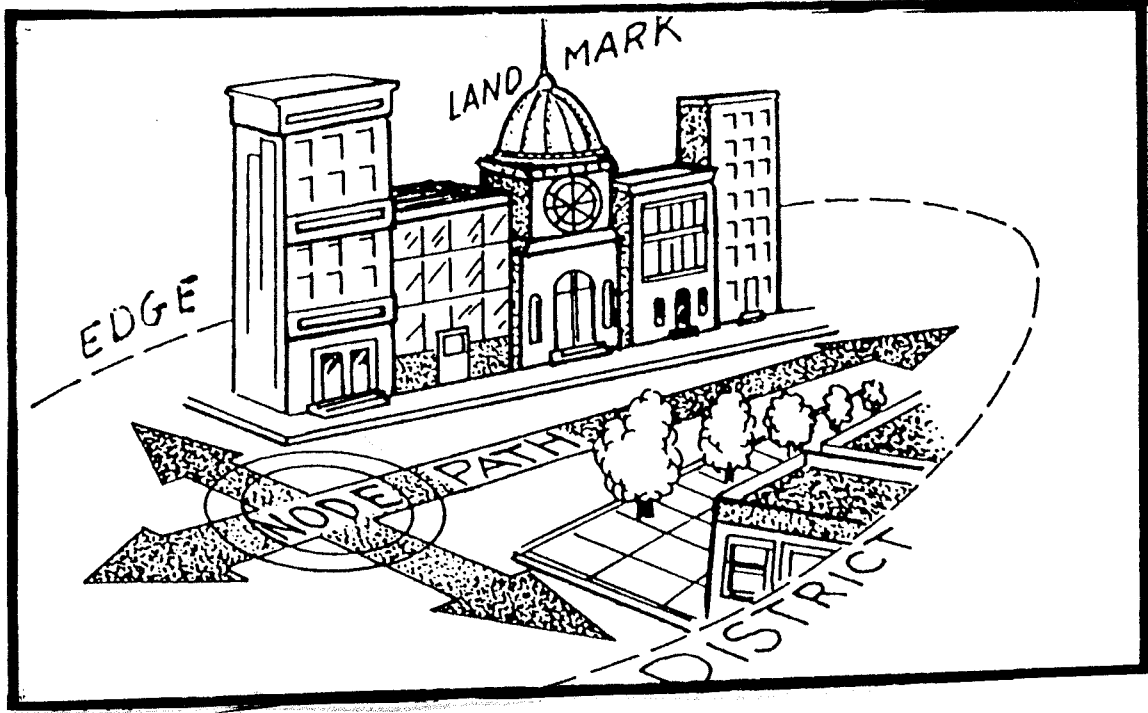
kişimerkezli niteliklere yönelik olduğu da kabul edilebilir. Bu farklılaşma göreceli olarak kesin bir olgu değildir, çünkü çevreyi kültürel farklılıklara bağlı olarak değerlendirdiğimizde bazı kişi merkezli duyumsama nitelikleri dışmerkezli niteliklere dönüşebilir. Bundan dolayı kavramlar arasındaki farklılık uyarının etkisini basitleştirir ve kişinin insan ile etkileşiminde algının sınırlarını tanımlamada bize yardım eder (ÜNLÜ,1996, s.15).

3.4. İMGE KAVRAMINA BAKIŞ

Kültür ve yaşananların hatırlanması ile zihnimizde düzenlenmiş bir şekilde sunulan şemalar imgeleri oluşturur. Bunlar kültürden etkileniş tarzımız ve zihinsel hayatımızın bir tür kritikleridir. Ve insanlara hatıralarıyla günümüz koşullarını birleştirip, problemlere karşı çözüm yolları bulmalarını sağlarlar. İmgeler özel ve düzensiz şekillerde birbirleriyle bağlantılıdır (RAPOPORT, 1977, s.42).

3.4.1. Kentsel İmgeler

Kevin Lynch “the image of the city” adlı kitabında “her yurttaşın, oturduğu kentin bir yeriyle uzun süren ilişkisi olur, o kentle ilgili imgesi anılar ve anlamlarla yüklüdür” der. Bir kentteki hareketli elemanlar, özellikle de insanlar ve onların faaliyetleri, sabit fiziksel bölümler kadar önemlidir. Biz bu gösterinin izleyicileri olarak kalmayız, kendimiz de onun bir parçasıyızdır, öteki katılımcılarla birlikte sahnede yer alırız. Çoğu kez kenti algılamamız süreklilik göstermez; kısmi, bölük pörçük olur ve daha çok, dikkatimizi çeken başka şeylerle bölünür. Hemen hemen her duyumuz devrededir, kentin imgesi de bütün bunların bir birleşmesidir (LYNCH, 1960, s.2).



Şekil 3.7 Kent İmgesini Oluşturan Beş Etkili Eleman (KRUPAT, 1985)

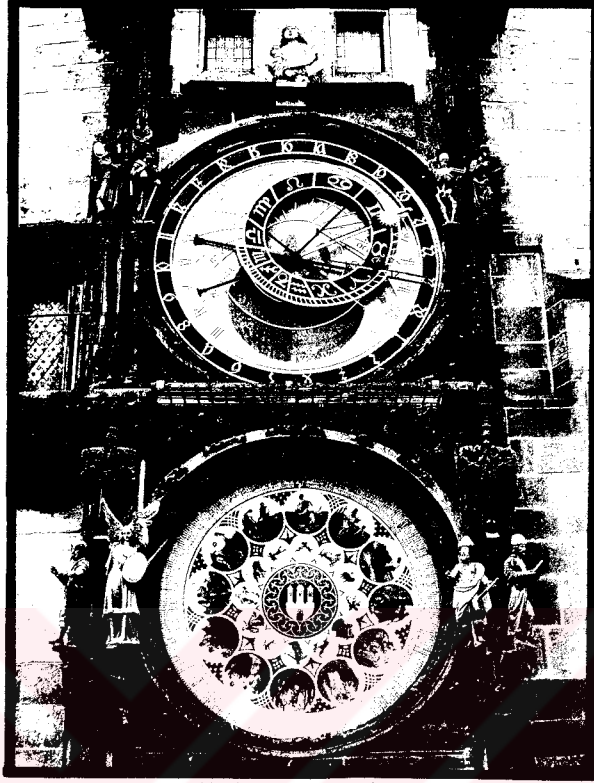
1. **Bölgeler -Districts -:** Bölgeler, kentin orta büyüklükten büyüğe kadar olan bölümleridir. İnsanlar tarafından iki boyutlu uzunluklar olarak kavranırlar. İnsanlar zihinsel olarak bu bölgelerin “içlerine” girerler ve bu bölgeler “bazı bilindik, aynı olduğu ispat edilmiş karakterlere” sahip olarak hatırlanırlar. Her zaman içeriden bir olarak algılanırlar, ayrıca eğer dışarıdan görülebiliyorlarsa dış referanslar olarak kullanılırlar. Çoğu insan, bazı mesafelerle kentlerini bu şekilde şekillendirirler. Aralarındaki önemli değişiklik ise yolları veya sınırları dominant elemanlar olarak algılamalarıdır. Bu sadece bireylere bağlı değil ayrıca kentlere de bağlıdır.
2. **Düğüm Noktaları -Nodes -:** Düğüm noktaları, insanların içlerine girebildikleri, kentlerdeki stratejik spotlar olup, çekiciliği olan önemli odaklardır. Bunlar birinci derece kavşaklar, ulaşımın kesintiye uğradığı yerler, yolların kesişim ve birbirine yaklaşan yerleri, bir yapıdan diğerine geçiş yerleridir. Bunun yanında, düğüm noktaları bazı kullanımların veya fiziksel karakterlerin (bir sokak köşesi askısı veya bir meydan gibi) özeti olarak önem kazanan basit yoğunlaşmalardır. Bu yoğunlaşmış düğüm

noktalarının bazıları, sembol olarak durdukları yerlerde etkileri ışınsal olarak yayılan odak ve sınırların içindeki sivrilmiş parçalardır. Meyvanın çekirdek yeri gibi kabul edilebilirler. Birçok düğüm noktası, hem birleşmeyi hem de yoğunlaşmayı doğasına katar. Düğüm noktalarının konseptleri yolların konseptleri ile aynıdır, fakat birleşmeler, seyahat sırasındaki yolların, olayların birbirine yaklaşmasıdır. Sınırlar kavramı ile de benzer bir şekilde ilgilidirler. Fakat bu odak noktaları, ışın yayma merkezleri olarak algılanırlar ve bu noktalar hemen hemen bütün insanların imgelerinde bulunur.

3. Anıtsal Öğeler -Landmarks- : Anıtsal öğeler de başka tip bir noktasal kaynaktır, fakat bunların içlerine insanlar ulaşamazlar, bunlar gözle görülürler. Bunlar genellikle kolayca tanımlanmış fiziksel objelerdir; bina, işaret, depo ve dağ gibi. Kullanımları, çok olasılık içinden bir elemanın seçilmesini gerektirir. Bazı anıtsal öğeler uzaktadırlar, bir çok açıdan ve uzak mesafelerden görülür, aynı zamanda küçük elemanların üstündedir, ışınsal kaynak olarak da kullanılırlar. Kentin içinde olabilirler veya öyle uzaklıktadırlar ki sembolize ettikleri bütün pratik amaçlara sabit bir yönlendirmededirler. Bunlar izole edilmiş kuleler, altın kubbeler, yüksek tepelerdir. Bazen ise güneş gibi çok yavaş ve düzenli harekete sahip hareketli bir nokta da bunların içine girebilir. Diğer anıtsal öğeler ise öncelikle yereldirler, sadece sınırlı bir yöresellikten ve kesin uzaklıklardan görülebilirler. Bunlar sayısız işaretler, mağaza dışları, ağaçlar, kapı tokmakları ve çoğu insanın imgesini dolduran diğer kentsel detaylardır. Bunlar ara sıra, kentin kimliğinin ve yapısının ip uçları olarak kullanılırlar. Giderek daha alışıldık öğeler olarak insanların hayatlarına girerler (LYNCH, 1960).

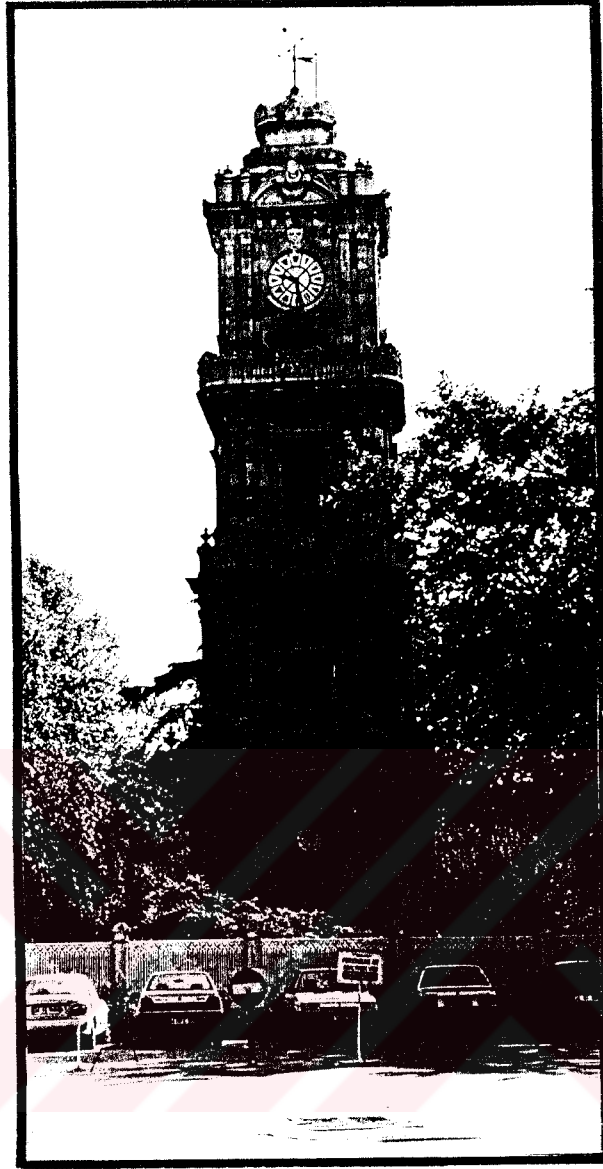
Kent İmgesinin oluşumunda yer alan öğelerden biri olan anıtsal öğelere örnek olarak kent mobilyalarını gösterebiliriz. Örneğin Çek Cumhuriyetinde yer alan Prag kentinde bulunan saat kulesi kentsel imgeyi yoğun bir şekilde etkileyen bir kent mobilyasıdır. Bu saat kulesi kent imgesinde yer eden bir anıtsal öğedir aynı zamanda da hem kentlilere zamanı çok hoş bir şekilde kukla gösterisi ile bildiren bir kent mobilyasıdır.

Bunların yanı sıra dekoratif özelliği olan, tarihle direk bir bağ kuran bir kentsel mekan elemanıdır.



Şekil 3.8 Prag'taki saat kulesi

Kent imgesi en güçlü olan kentlerden biri kuşkusuz İstanbul kentidir. Dolmabahçe'deki saat kulesi de Prag kentindeki saat kulesi kadar olmasa da kent imgesini etkileyen bir elemandır. (Dolmabahçe'deki saat kulesinin Prag'dakine kıyasla daha zayıf olma sebebi konumu, etrafında daha dominant elemanların olması ve sahip olmadığı animasyon özelliği denebilir.)



Şekil 3.9 Dolmabahçedeki saat kulesi

Kevin Lynch tarafından tanımlanan ve elemanlarına ayrılan bu kavramı birçok bilim adamı kullanmış ve farklı bakış açılarıyla yorumlar getirmişlerdir. Krupat Kevin Lynch'den yola çıkarak kentsel imgenin işlevlerini dört ayrı bölüme ayırmıştır. Bunlar;

- Hareket edebilme işlevi
- Organize edebilme işlevi
- Duygusal işlev
- Sembolik işlev (KRUPAT,1985,s71)

Bunlardan ilki hareket edebilme işlevidir. Berrak bir kentsel imge bireye kentte hızlı ve kolay hareket etme olanağı sağlar. Aynı zamanda ulaşılacak noktaya farklı rotalardan gitmeye yarayacak analiz etme yeteneğini geliştirir. İyi bir kentsel imge sahibi yola çıktığında trafik sıkışıklığını kilit noktaya gelmeden farkeder, sıyrılarak ara yollara girer ve zaman kaybetmeden yolunu bulur, gideceği yere ulaşır. Fakat berrak bir imgeye sahip olmayan bir sürücü arabanın içerisinde saatlerce oturup beklemeyi ve ümitsizce kaybolmayı göze almalıdır.

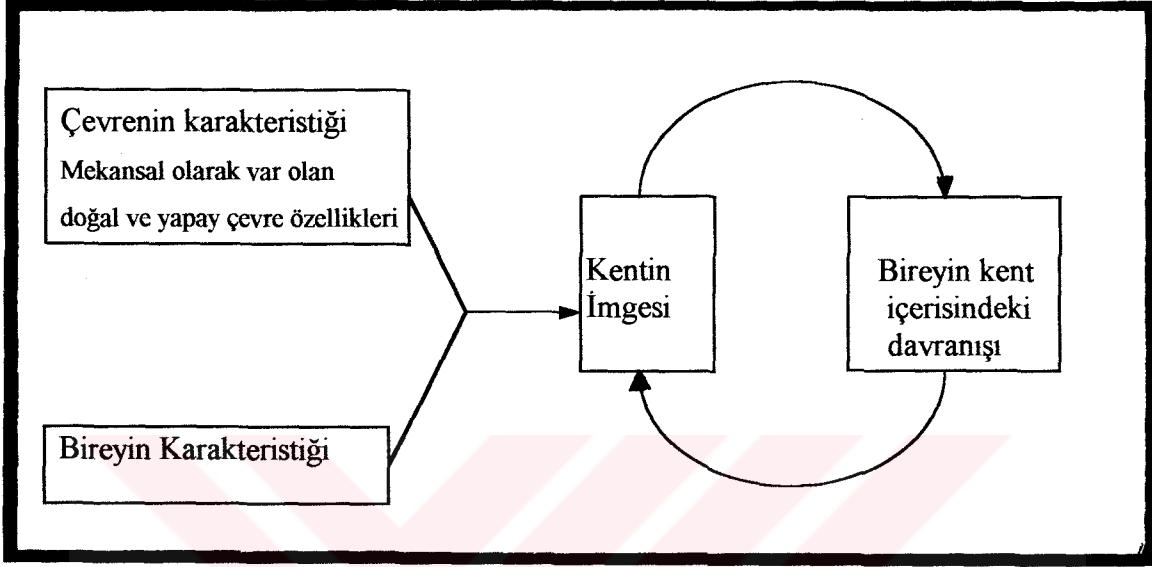
Diğeri ise düzenleme işlevidir. Çevre bazı ipuçları yaymaktadır. Bu ipuçları kişinin algılayabileceğinden daha fazladır. İhtiyaçlar, ilgi ve amaçlar doğrultusunda, insanlar çevredeki farklı ipuçlarına ilgi gösterir. Ve bir kere birey, bilgiyi kodlayarak ve biriktirerek bilişsel- mekanasal sınıflandırmalar yapmaya başladığında gerekli olanı diğerleri arasından seçmeyi öğrenir. Sonuç olarak yeni gelen biri için karışık ve anlaşılması umutsuz bir kent, yerlisi için yaşanabilir ve müdahale edilebilir bir yere dönüşür.

Bu iki işlev birbirini birçok yönden tamamamlar. Hareket edebilme işlevi bireyin seçim yapabilme özgürlüğünü artırıp ve davranışlarını seçme yetkisini genişlettiğinde düzenleyici işlevi kent içerisindeki hareketini otomatik bir pilot gibi yönlendirecektir. İmgenin düzenleyici işlevi insanların yoğun ipuçlarıyla başa çıkmalarını, hareket edebilme işlevi ise kentte kendi yolunu bulabilmesini sağlar.

Diğer bir işlevi ise duyuşal işlevdir. Bireyin zihnindeki kent haritası, berrak imgeye sahip olmadan sahip olamayacağı, hareket alanındaki rahatlık hissi, kolaylık, duyuşal güvenliği sağlar. Karmaşık yeni bir kente gidenler sokaklarda bir labirentteymişler hissi ile dolaşırlar ve kaybolduklarını düşünebilirler. Fakat o kentte uzun süre kalanlar kentte kaybolma duygusunu keyifli bir kargaşa ve “kurtulacak”larını bildikleri bir belirsizlik yaşarlar.

Kentsel imge sembolik işlevi sayesinde, ortak mekanı kullanan insanlar arasında iletişimi sağlayan bir öge olarak semboller ve kuvvetli bağıntılar üretir. Beraber yaşamışlık, konaklama ve hatıralar insanlar arasında yakın bağlar kurar. Anıtsal öğeler

yardımla buluşma mekanları ve mahalle çevrelerindeki birliktelik duygusu zihinsel yansımalarla paylaşılır. Bunlar bilişsel harita niteliği taşıyacak şekilde gelişmiş olmasalar da sosyal ve kişiler arasındaki ilişkilerde önemli rol oynama olanağına sahiptirler.



Şekil 3.10 İnsan, çevre, imge ve eylem arasındaki ilişki (KRUPAT, 1985)

Çevre, imge ve davranışın nasıl birbirini etkilediğini görüldü. Özellikle imgelerin nasıl oluştuğunu ve kentsel yaşantı ve davranış ile nasıl ilişkili olduklarına bakarsak; (1) çevre farkın ve ilişkinin formu olarak temin eder, (2) birey imgeyi seçer, organize eder ve anlam verir, (3) eylem ve hareket edebilme çevrenin bireydeki kendine özgü bilişsel göstergesidir ve (4) bireyin her eylemi ve tecrübesi, gelecekteki davranışlarımızı etkileyecek imgeyi tanımlamaya olanak sağlar.

Daha fazla imgelenebilen (göz önüne getirilebilen), daha hoşnut edici mekandır. Berrak bir kentsel imge güvenlik duygusunu arttırma, daha rahat hareket edebilme, estetik keyife olanak sağlar. Bu da insan ve çevre arasındaki ilişkiyi arttırır. Çevre kullanıcılara seçenek sunmalıdır. Bir miktar belirsizlik, yenilik ve meydan okumaya sahip olmalıdır. Açık uçlu ve esnek olmalıdır, bireyler için alan bırakmalıdır ki birey kendini oranın bir parçası gibi hissetsin (KRUPAT, 1985, s. 70-91).

İyi bir tasarım çakışan iki ayrı ihtiyacı doyurur. Anlayış, hareket ve güvenliği harekete geçirmek için yeterli derecede düzen içermeli ve aynı zamanda yeteri kadar güçlük sunmalı, merak ve keşfetme duygusu uyandırmak için değişim, değişik ipuçları ve detaylar içermelidir.

Bu tanımların yanı sıra söylenmesi gereken en önemli şey ise kent imgesinin çok görece bir kavram olduğudur. Ölçek değiştiğinde çok kolay değişebileceği gibi kişiden kişiye, kadın erkek bakış açısına göre bile değişebilir. Bu elemanların hiç biri diğerlerinden izole bir şekilde algılanamazlar. Elemanlar ayrıca çakışır ve birbirinin yerine de geçebilirler.

Kentsel imgeler kişiden kişiye göre değiştiği gibi cinsiyet farklılıklarının da da değişir. Bunun nedeni yaşam biçimlerindeki farklılıklardır. İnsanların zihinlerindeki imgeler zaman içerisinde de değişir. Bireyin algılaması, yaşamla olan ilişkisi değiştikçe imgeler de değişir.

Kent mobilyalarını kent imgesini oluşturan elemanlardan anıtsal öğelerin içine katabiliriz. Jon Lang “Creating Architectural Theory” adlı kitabında kent imgesini oluşturan elemanları bina ölçeğine indirmiştir. Jon Lang’ın bakış açısını temel olarak alırsak, biz de kentsel mekanları elemanlarına ayırabiliriz. Bu da kent mobilyalarının bir kentsel mekandaki imgesini en çok etkileyen elemanlardan biri olduğunu gösterir.

Jon Lang’ın ve Kevin Lynch’in bakış açılarını birleştirirsek kentsel mekandaki yollar bölümüne kaldırımlar ve trafik yolları arasındaki farklılık olarak bakabiliriz. Bu ikisi yer döşemeleri ve sınırlayıcılarla birbirlerinden ayrılmaktadırlar. Kent mobilyaları ile de görsel olarak yollar yaratılabilir, buna örnek olarak biribiri ardısıra gelen sınırlama ve aydınlatma elemanlarını sayabiliriz.



Şekil 3.11 Sınırlama elemanı sınır oluşturması ile yaya yolu ve taşıt yolu ayrımının vurgulanması

Sınırlar ise yeşil alanlar ve yaya yollarının ayrıldığı noktalar ki buralarda yeşil koruyucuları vardır. Trafik ve yaya yollarını ayıran elemanlarda sınırlayıcılarıdır. Kentsel mekanlarda bölgeler tabanın durumu ile yaratılır. Yeşil alanlar, yer döşemesinin farklı olduğu alanlar, kum havuzları, yer satranç farklı bölgeleri oluşturur. Düğüm noktaları ise kentsel mekanlarda farklı bölgeleri oluşturan fakat insanların ulaşabildikleri yerlerdir. Mesela telefon kulübelerinin bulunduğu mekanlar veya bir kavşakta bulunan bilgilendirme panosu ve aydınlatma elemanı, duraklar bunlardandır. Anıtsal öğeler ise çeşme, saat, heykel gibi elemanlardan olabilir.

3.4.2. Bilişsel Haritalar

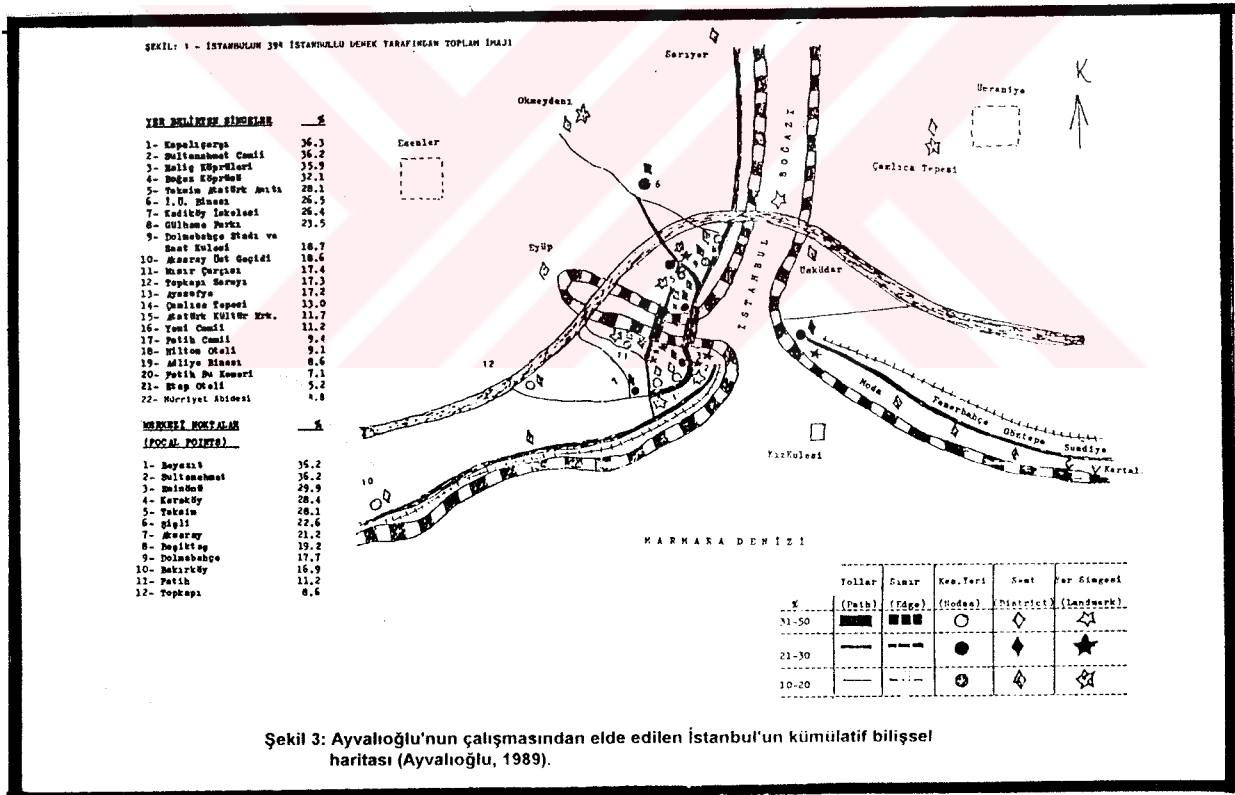
Bilişsel haritalar kentsel imgeler sonucunda zihnimize yaratmış olduğunuz haritalardır. Bilişsel haritalar direk olarak kentsel imgeye bağlı olduğu için kentsel imgedeki değişimler bu haritaları da etkiler.

İnsanların yeni mekanlara adaptasyonlarındaki en temel bileşen, zihinlerindeki bilişsel haritalardır. Bilişsel haritalar, insanların varlıklarını sürdürebilmelerinde ve günlük yaşamlarında gereklidir. Edward Krupat'ın verdiği bir örnek bu konuyu anlamamızı basitleştirecektir. Bu örnekte iki çocuklu genç bir çiftin daha önce hiç görmedikleri ve hiç tanıdıklarının olmadığı bir kente, iş transferi dolayısıyla taşındıkları anlatılıyor. Kente hiç birşey bilmeden, sadece ellerindeki şehir haritasıyla gidip, kendilerine barınacak yer aramışlardır. Kente ilk vardıklarında hem heyecanlı hem de korkutucu bir tur yapmışlardır. Bölgeler arasındaki değişimleri farketmişler fakat gördükleri beton binalar kendi yaşadıkları kenttekilerden pek farklı gözükmemiştir. Fakat bu çift bu kentte iki yıl yaşadından sonra kent ile ilgili en detaylı bilgiye kadar her şeyi bilmektedirler. Artık ellerindeki kent haritası zihinlerindeki haritaya dönüşmüştür.

Bilişsel haritalar, gerçeğin modelleridirler. Kent plancıları, mimarlar ve tasarımcılar kentsel mekanlarda çalışırken bilmeleri gereken en önemli şey kullanıcıların zihinlerinde oluşan bilişsel haritaları çok direk olarak etkiledikleridir. Kent imgesinin oluşumunda etkin bir rol oynayan bu bilişsel haritaların eksiklerinin ve fazlalarının bilinmesi gerekir ki şehirler için gerekli olan tasarımlara ulaşılabilinsin. Mekanlar hakkında bilgi ve mekansal ilişkiler arasında farklar olduğu kabul edilmiştir. Mekansal bilgi; yönlenme bilgisi, konum ve çevresel kilit özellikler de oluşur. Bilişsel harita çevreden gelen bilgide anında seçiciliğini yönlendiren zihinsel bir yapıdır. Bilişsel harita çevredeki bilgiden hem etkilenir hem de etkiler. Çevrenin direk algısal özellikleri ile dolaylı olarak algılanan çevrenin bilişsel haritası arasında sessiz bir bağımlılık vardır. Bilişsel haritalar çoğunlukla bir yerden diğerine ulaşmaya çalışılırken ortaya çıkan direk tecrübelerdir. Son bilgi ise mekanlar arasındaki mekansal ilişkiler sonucunda kazanılır. Bilişsel haritalar mekansal yönelme, hareket etme ve hatırlama ile bağlantılıdır (SANOFF, 1991, s77).

Bilişsel haritalar bir anlamda uyarı ve yanıt ilişkisi sonucu ortaya çıkarlar. Bu ilişkinin kuramsal olarak ilk aşaması uyarı genelleme olgusudur. Bilişsel haritalama süreci ve insanların fiziksel çevredeki değişkenleri ve görelî olarak mekan ile ilgili bilgiyi elde ettikleri, kodladıkları, depoladıkları, anımsadıkları ve çözdükleri süreçtir (Moore & Golledge, 1976). Bu aynı zamanda insanın günlük davranışları için de önemli bir konudur. Ve Stea (1973) bu durumu şöyle açıklarlar; “..biz bilişsel haritalamayı insanın adaptasyonunda temel bir bileşen olarak görürüz ve bilişsel harita insanın sürekliliği ve günlük davranışımız için bir ihtiyaçtır. Bu bireyin aşağıdaki temel sorunlara çabuk ve etkin bir biçimde yanıt verdiği bir davranış örtme mekanizmasıdır:

1. Değerli nesneler (bunlar bilişsel açıdan) nereye yerleşmiştir?
2. Subjenin bulunduğu yerde bir bilişsel durum nasıl elde edilir?”(ÜNLÜ, 1996, s.25)



Şekil 3: Ayvalıoğlu'nun çalışmasından elde edilen İstanbul'un kümülatif bilişsel haritası (Ayvalıoğlu, 1989).

Şekil 3.12 İstanbul metropoline ait bir bilişsel harita Ayvalıoğlu tarafından gerçekleştirilmiş

Bilişsel haritalama araştırmasında kişisel farklılıklar önemli bir kriter olarak kabul edilmektedir. Birçok araştırma bilişsel haritaların bireysel deneyimin bir işlevi olduğunu göstermektedir. Deneyim ise farklı etkenlerle karşılıklı ilişki içindedir. Bunlar; cinsiyet, yaş, ikamet edilen yer veriş, bir semtte oturma süresinin uzunluğu, kullanılan ulaşım tipleri şeklindedir (ÜNLÜ, 1996, s.27).

Temelde bazı ortak yönleri olmasıyla birlikte, bireylerin her birinin zihninde, farklı zaman süreçlerinde, farklı bilişsel haritalar oluşmaktadır. Örneğin bir taksi şöförü ve sıradan bir insanın kentin sokaklarını algılama şekilleri oldukça farklıdır. Zihinlerinde kurdukları haritalar da farklı olacaktır. Taksi şöförü sokakların genişliğine, birleşim noktalarına, hangisinin tek yön olduğuna dikkat ederken bir mimarlık öğrencisi için bir sokaktaki bir binanın detayı daha önemlidir.



BÖLÜM 4

ENDÜSTRİ ÜRÜNÜ OLARAK KENT MOBİLYASI VE TASARIMI

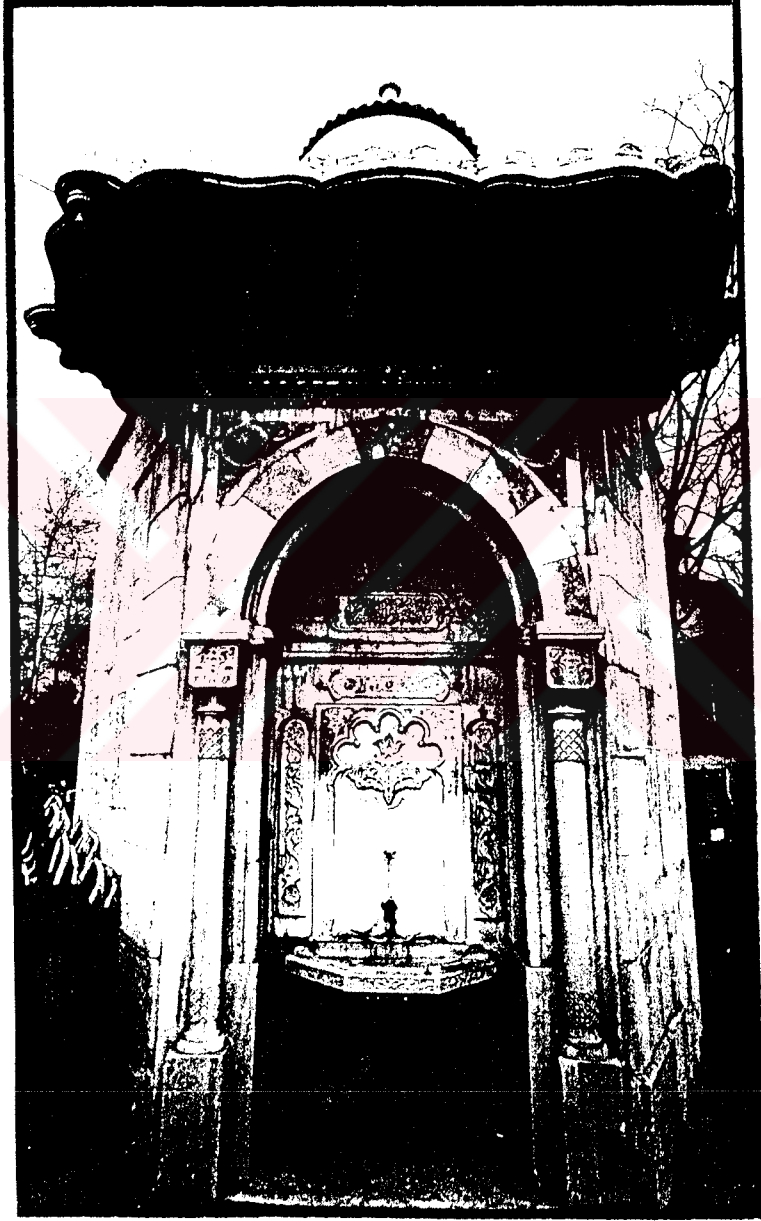
4.1 KENT MOBİLYALARININ TARİHÇESİ

Tarih içerisinde, kentsel kamu alanlarında insanların ortak kullanımlarına yönelik elemanların varlığı bilinmektedir. Kent mobilyaları kentlerin kurulmasıyla insan hayatına girdikleri gibi endüstri devrimi ile giderek yaygınlaşıp yoğun olarak kullanılan elemanlar haline gelmişlerdir.

4.1.1 Kent Mobilyalarının Oluşum Süreci

Tarihte bilinen ve bugün de kullanılmakta olan ilk kentsel hizmet birimi veya kent mobilyası çeşmedir. Çeşme bir mobilyadan çok tanımında da belirtildiği gibi bir yapıdır. Çeşme: Herkesin yararlanması için düzen altına alınan bir suyun akıtıldığı yapı olarak tanımlanmaktadır. Türk kültüründe mahalle çeşmeleri sokak ve meydanların ayrılmaz parçaları olarak gelişmişlerdir. Batı kültüründe de çeşme mekansal ve sosyal odaklaşmanın olduğu yerlerde kullanılmıştır.

İçme veya kullanma suyu sunulması temel bir ihtiyaçtan kaynaklanmaktadır. Temel ihtiyaçlar içinde yer alan kaplama, drenaj, sokak aydınlatması zaman içinde kentsel mekanların tasarlanması kapsamında gelişmiştir. Sokak aydınlatmaları önceleri hava gazı ile yapılırken daha sonra elektrik onun yerini almıştır (HACIHASANOĞLU, 1991, s.7)

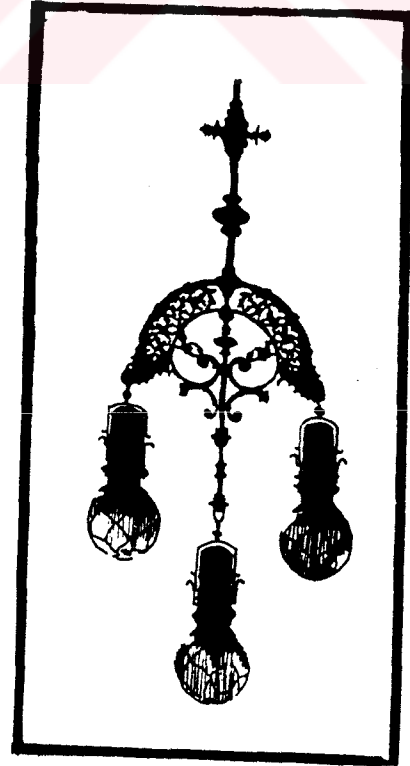


Şekil 4.1 Çeşme örneği “Sebil”

4.1.2 Kent Mobilyalarının (Endüstri Devrimiyle) Gelişim Süreci

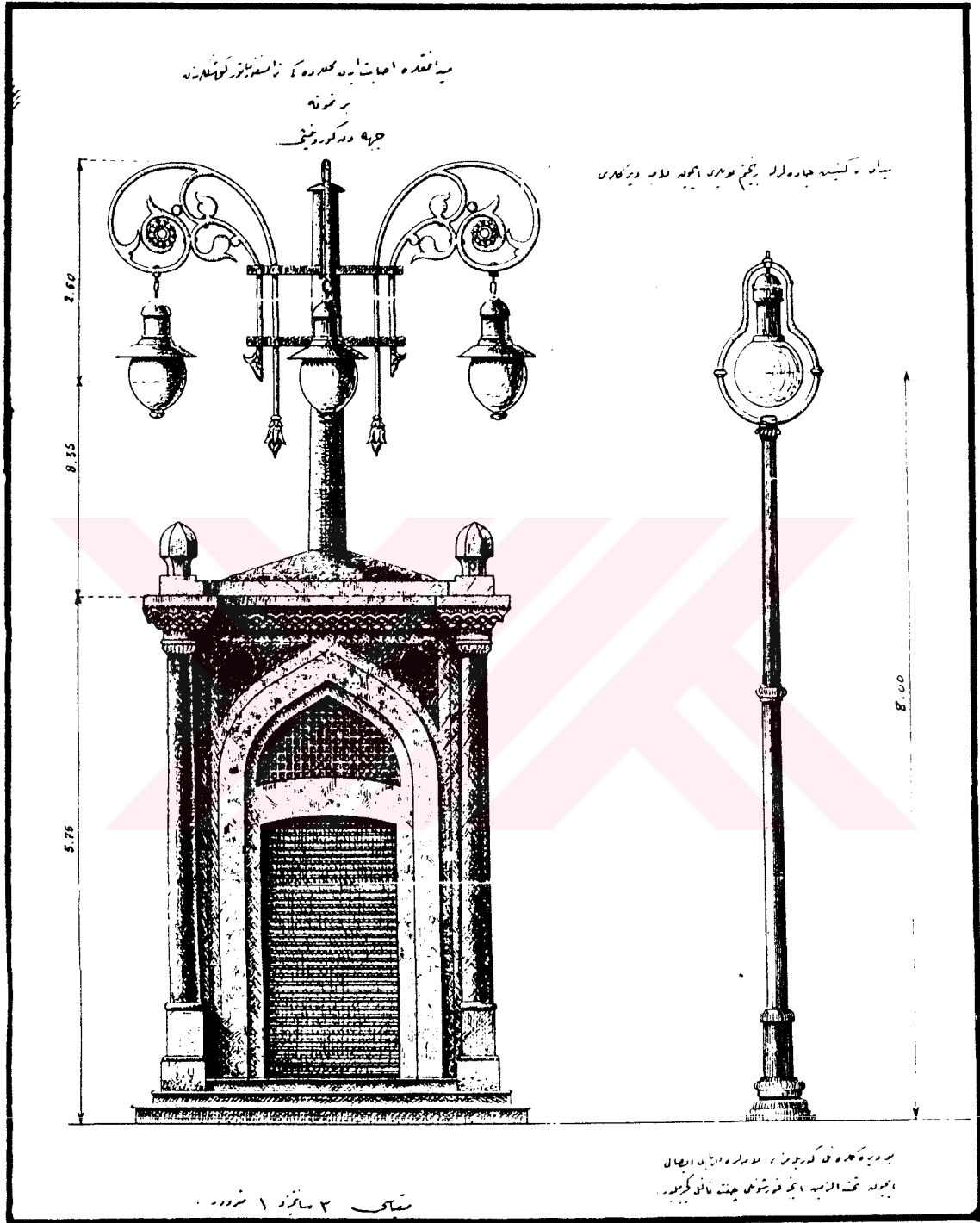
Endüstri devrimi sonrası hızla artan kentleşmenin doğal sonucu olarak kentsel, kamusal mekanlar önem kazanmaya ve daha yoğun olarak kullanılmaya başlanmıştır. Bu gelişmeler paralelinde, kent mobilyası kavramı da yerleşmeye ve gelişmeye başladı. Tarih içinde bakıldığında, endüstriyel ürün kapsamındaki ilk kent mobilyası örneklerinin İngiltere’de dokları aydınlatmak amacıyla kullanılan gaz lambaları olduğunu görürüz (1790). Bu kent mobilyaları zaman içinde öncelikle, İngiltere’de ve sırasıyla Avrupa içinde ve Amerika’da yaygın kullanıma geçerek, kısa dönemde de kentsel mimarinin önemli öğeleri olarak değerlendirildiler. Bu dökme demir ayaklı aydınlatma öğeleri özellikle gotik formları ile devrin klasik çizgisinin değişmez elemanları olarak kabul edilmektedir. Bu klasik gaz lambaları pratik işlevlerini 1880’lere kadar başarıyla sürdürerek, yerlerini ilk elektrikli lambalara bıraktı. Avrupa’da, diğer taraftan kent açık mekan düzenlemesi kavramındaki gelişmeler ilk defa Paris’te 1853-1970 döneminde özellikle kentsel kamusal mekan kavramına ve uygulamasına getirdiği sosyal ve politik boyutlar yanında “Boulevard” kavramı ile kentsel çevre tasarımına yeni uygulama alanlarının girmesine neden oldu.

Şekil 4.2 Barselona’dan eski bir aydınlatma elemanı



Teknolojik gelişmelerin bir anda arttığı 1850-1900 döneminde motorlu taşıtları devreye girmesiyle kent mobilyası kavramında yeni ihtiyaçlara göre eklentiler başladı. Özellikle ulaşım yoğunluğunun kent içinde hızla artması ve ilk motorlu taşıtların yaygın olarak kent içinde kullanılmaya başlaması ile birlikte kentsel çevrelerde teknolojik gelişmelerin doğal sonucu olarak yaşamın korunması ve düzenlenmesi giderek önem kazanmaya başladı. İlk trafik düzenleme işareti olarak kullanıma giren yarı mekanik ve yarı aydınlatılmış eleman 1868 yılında Londra'da kullanılmaya başlandı. Gene Londra'da 1886 yılında ilk metronun devreye girmesiyle kent mobilyası kavramına yeni boyutlar eklendi. Diğer taraftan Amerika'da 1884 yılında ilk şehirlerarası telefon hattının devreye girmesiyle toplumsal kullanıma açılan bu yeni imkan kent mobilyası kavramındaki yeni gelişmeleri okyanusun diğer tarafında da hissettirdi. İngiltere'de bu gelişmeleri daha sağlıklı yapıda değerlendirmek amacıyla 1920' lerde ilk çalışmalar başladı. Günümüze kadar yaklaşık 3000 adet standart ile zenginleştirilen bu yoğun çalışmalar İngiliz kentlerinin kentsel öğelerinin seçimi, dil birliği ve kalitesini sağlamak amacı paralelinde yapılan çalışmaların sadece küçük bir bölümü oluşturmaktadır.

Bu ürünlerin seçimi ve uygulaması için oluşturulan ilgili komiteler arasında İngiliz Kraliyet Güzel Sanatlar Kurulu'na bağlı olarak, Sokak Mobilyaları Danışma Komitesi (Street Furniture Advisory Committee) Kraliyet Kent Planlama Enstitüsü (Royal Town Planning İnstituti), İngiltere Tarsarım Konseyi (Biritish Design Council) en belli başlılarıdır. Bu komiteler ürünlerin planlamasından değerlendirilmesine ve uygulamasına kadar bütün süreçleri denetleyerek kentsel çevrenin sağlıklı gelişimine katkıda bulunmaktadır. Ürün seçimi yanında tüketici yada kentli kullanıcı kitlenin gerek tepkisel gerekse de eğitsel olarak bu ürünlere katılımını sağlayarak, yayınlar yaparak bu süreçlerin sağlıklı bir biçimde geliştirilmesini sağlamaktadır (ÇOKAR, 1994, s. 9-10).



Şekil 4.3 İzmir kenti için 18 Haziran 1927 yılında tasarlanmış bir proje örneği. Meydanlara isabet eden mahallelerdeki tranformatör köşklerinden bir numunenin cepheden görünüşü ile meydan, geniş cadde ve rıhtım boyları için lamba direkleri

Araçların gelişmesi ile yol kaplamaları geliştirilmiş ve farklılaştırılmıştır. Kentsel alanların kullanımının artırılması gerekliliğinin farkına varılması ile kentsel alanlarda insanların dinlenmesine yönelik sabit mobilyalar geliştirilmiştir. Taşıt trafiğinin yoğunluğu arttıkça, kentlerdeki ulaşım ağını tanımlayan trafik levhaları, duraklar vb. oluşturulmuştur. Kent mobilyası elemanları ortaya çıkmıştır. İletişim olanaklarının artması ile reklam panoları, telefonlar, ekranlar kent mobilyaları olarak geliştirilmiştir. Sokak ve meydanların sadece trafik akım kanalları haline geldiğinin görülmesi sonrasında kentin özellikle alış veriş bölgelerinde yaya alanları oluşturulmuş ve bu alanlar kullanıcılarına tüm kentsel hizmetleri sunan elemanları içerir hale gelmiştir (HACİHASANOĞLU, 1991, s.8).

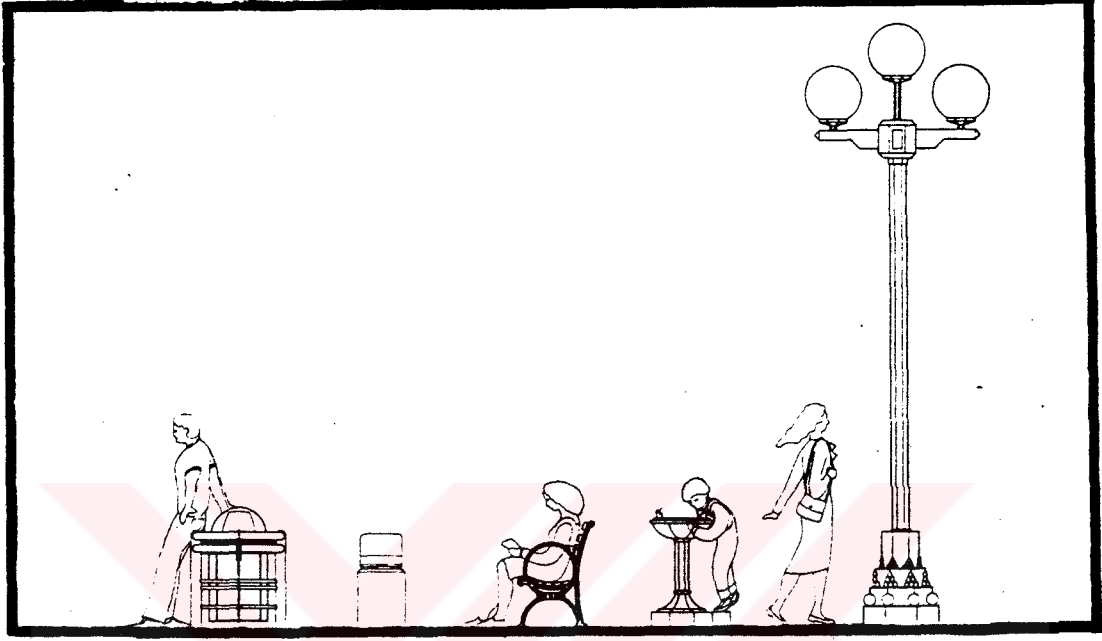
4.2 KENT MOBİLYALARI VE FARKLI ÖZELLİKLERİNE GÖRE SINIFLANDIRILMALARI

Kente ait tüm açık alanlara, kullanıcısının belirsiz olduğu, çeşitli açık alan işlevlerine yönelik, çoğunlukla sabit hizmet ekipman ve yapıları kent mobilyası olarak adlandırılmaktadır. Kent mobilyaları, kent kavramı ile birlikte, belirli süreçler sonucu, kullanıcıların gelişen ihtiyaçlarını karşılamaya yönelik ürünlerden oluşan bir sistemdir (ERHAN, 1990, s.87).

Kent mobilyası sisteminin içerdiği elemanlar sistemin içine, kullanım yoğunluğuna göre; yer döşemeleri, aydınlatma elemanları, oturma ve dinlenme elemanları, çöp toplama elemanları, duraklar, sınırlayıcılar, çeşmeler, havuzlar, telefon kabinleri, heykeller, kiosklar, trafik levhaları yön ve bilgilendirme işaretleri, reklam ve ilan panoları, ağaç bilezikleri, kanalizasyon kapakları, çiçeklikler, park ve yeşil alan koruyucuları, saat kuleleri, gölgelikler, çocuk oyun elemanları, spor elemanları, kentsel umumi tuvaletler, park otomatları, bayrak direkleri, bisiklet durakları ve yerel olarak kullanılan kente özgü farklı elemanlar alınabilir.

Kent mobilyaları kent kültürü ile bağıntılı olarak değişebileceği gibi kentin coğrafyası ve iklimi ile de zenginleşebilir. Kent mobilyaları içerisine dahil edilen sanatsal objeler olan saat kuleleri, çeşmeler ve özellikle de heykellerin, kent mobilyası sistemi içerisine

dahil edilip edilemeyecekleri bir çok kiři tarafından tartıřılmaktadır. Bunun yanı sıra bazı heykeltrařlar heykellerin kent mobilyası olabileceđini, grsel bir iřlev yklendiklerini ifade etmektedirler.



řekil 4.4 Kent Mobilyaları Sistemi

Kent mobilyaları dediđimizde ierisine ok farklı karakterlere sahip farklı elemanlar girmektedir. Bu elemanlar farklı zelliklere sahip olduklarından farklı gruplamalar yapabiliriz. Kent mobilyalarını sınıflarken deđiřik bakıř aıları dođrultusunda ařađıdaki řekillerde sınıflayabiliriz:

4.2.1 Montaj Biimlerine Gre Sınıflama

1. Hareketli kent mobilyaları: Yerlerinden rahata kaldırılıp yakın bir mekana tařınabilen kent mobilyaları
2. Yarı hareketli kent mobilyaları: Yerleri deđiřtirilemeyen fakat yerlerinde rahata hareket ettirilebilen kent mobilyaları
3. Sabit kent mobilyaları: Konumları hi bir řekilde deđiřtirilemeyen kent mobilyaları.

4.2.2 Kentsel Mekana Yerleřtiren Birimlere Gre Sınıflama

1. Yerel ynetimler tarafından yerleřtiriler
2. Trafik birimleri tarafından yerleřtirilenler
3. Toplu ulařım ynetimince yerleřtirilenler
4. zel kuruluřlar tarafından yerleřtirilenler

4.2.3 Kullanım Trlerine Gre Sınıflama

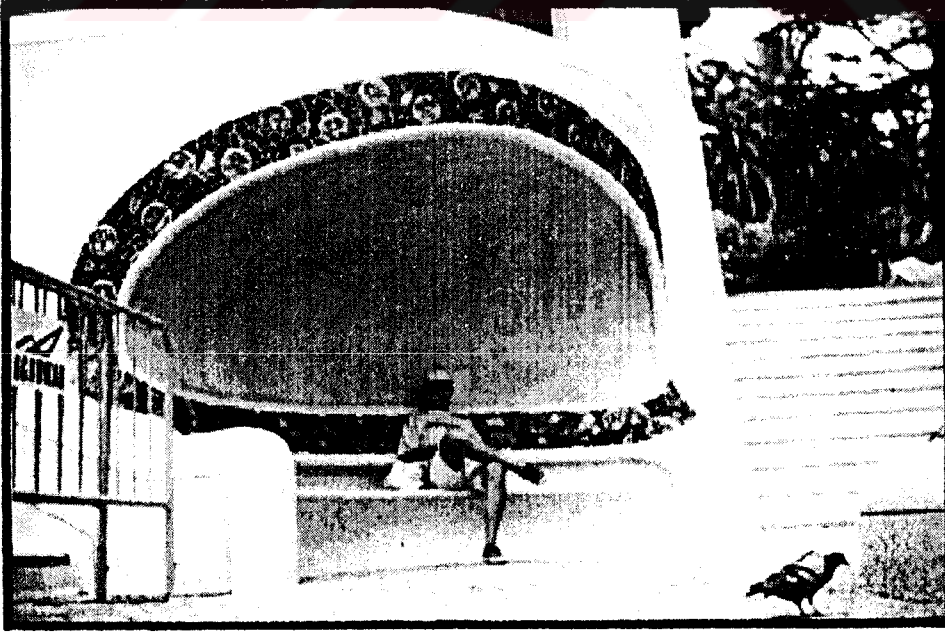
1. Geici kullanım: Dıř mekanın belli bir noktasını kentlinin bir an iin, geerken kullanıyor olması. Bu tr kullanım, akla ulařım tekniklerini getirir.
2. Srekli kullanım: Kentlinin dıř mekanın belli bir noktasını belli bir sre, zaman harcayarak kullanıyor olması. Bu tr kullanım, oėunlukla eper iřlevlerine (alıř-veriř) ve eper ceplerine (oturmak, durmak, beklemek vakit geirmek vb.) ynelik etkinliklerden kaynaklanır.
3. İřlevsel kullanım: Yukarıdaki gibi belli iřlevlere dnk etkinlikleri deėil, doėrudan kentlinin dıř mekanı kullanırken oluřacak gereksinmelerine dnk iřlevlere iliřkin kullanımlar bu sınıfa girmektedir. Bu ercevede kentlinin iletiřimsel gereksinimlerinden, fizyolojik gereksinimlerinden sz edilebilir.
4. Yan kullanımlar: Yukarıdaki  tr kullanım gerekleřmesi sırasında oluřan etkinliklere servis verecek kullanımlar. Bunların dzenleme servisleri, gvenlik servisleri, bakım servisleri gibi fiziksel karřılıėı olduėu gibi evresel ‘gzelliėe’ dnk tinsel karřılıkları da olabilir (ASATEKİN, 1981, s.18).

4.2.4 retim řekillerine Gre Sınıflama

1. ok sayıda seri retim: Endstriyel olarak seri bir řekilde retilmeye aık olan kent mobilyalarıdır.
2. Prototip retim: zel durumlarda kentte sanatsal bir obje niteliėi tařıyan kent mobilyalarıdır.



Şekil 4.5 Amsterdam'dan prototip olarak üretilmiş bir bank örneği



Şekil 4.6 Barselona'dan Park Guel'de bulunan, Gaudi tarafından tasarlanmış oturma birimi örneği

4.2.5 Kentsel Mekana Yerleştiriliş Amaçlarına Göre Sınıflama

1. Koruma amaçlı
2. Bilgi verme amaçlı
3. İşaret verme amaçlı
4. Süsleme amaçlı
5. Barındırma amaçlı
6. Eğlenme, oyun, dinlenme amaçlı
7. Satış yada alış-veriş amaçlı (ÇUBUK, 1989, s.17)

4.2.6 Kentsel İşlevlerine Göre Sınıflama:

1. Eylemlerle ilgili kent mobilyaları
 - Dinlenme, eğlence ve spor eylemlerine yönelik kent mobilyaları
 - Hizmet ve alışveriş eylemlerine yönelik kent mobilyaları
 - İletişim ile ilgili kent mobilyaları
2. Alt yapı ve peysajla ilgili
 - Alt yapı ile ilgili kent mobilyaları
 - Peysajla ilgili kent mobilyaları olarak sınıflandırılabilir(HACIHASANOĞLU, 1991, s.5)

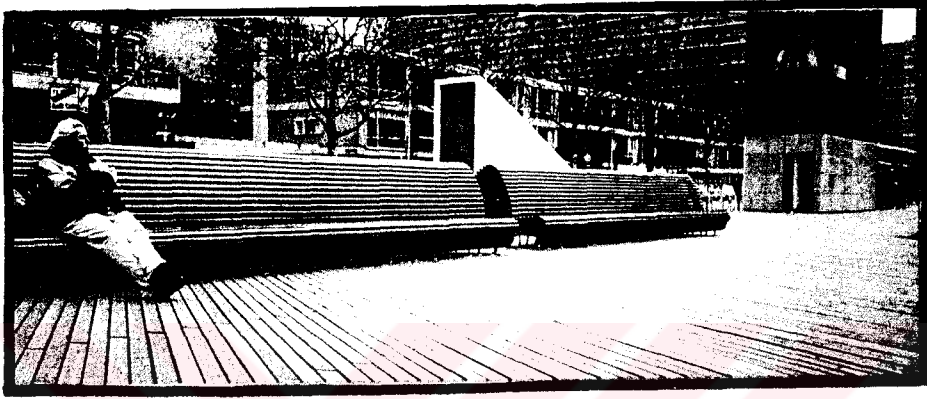
4.2.6.1. Eylemlerle ilgili kent mobilyaları

4.2.6.1.1 Dinlenme, eğlence ve spor eylemlerine yönelik kent mobilyaları

A) Oturma elemanları

Dinlenme, sohbet etme, birini bekleme veya sadece zaman geçirme gibi bir eylem ihtiyacını karşılamak için kullanılırlar. Kentte sosyal mekan yaratmak, insanları istenilen bir mekana toplamak ve topluluklar yaratmak için de kullanılırlar. Oturma elemanlarının düzenlenişiyle, yaratılan mekanların kimliği ve kullanımı etkilenir. Gölge yerler olmalıdırlar veya gölgeliklerle birlikte kullanılmalıdırlar ki kullanımları

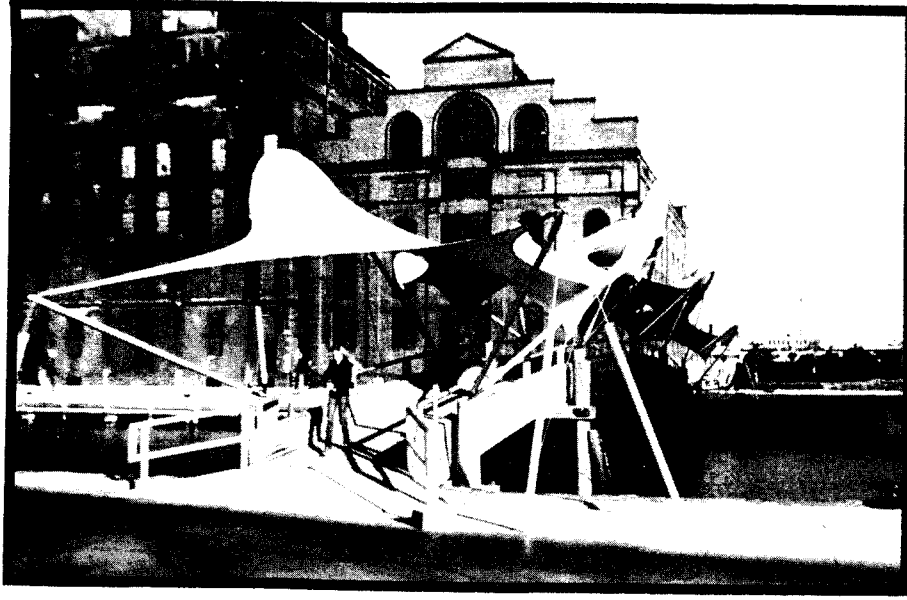
artsın. Oturma elemanlarında (kullanıldıkları yere göre) rahatlık ve ergonomik yapıya uygunluk çok önemlidir. Yerden yükseklikleri 45 cm civarında olmalıdır. Tek, iki veya üç kişilik olarak veya uzun tek birimler şeklinde düzenlenirler. Daha çok çiçeklik, gölgelik, aydınlatma gibi diğer elemanlarla birleştirilmiş şekilde kullanılırlar. Ahşap, metal, beton veya taştan yapılırlar. Hareketli ve hareketsiz tipleri oluşturulabilir.



Şekil 4.7 Rotterdam'dan bank örneği

B) Gölgelekler

Kentsel yaya bölgelerinde, parklarda ve mesire alanlarında oturma ve piknik düzenlemelerinde güneş ve rüzgarın etkisini azaltmak üzere kullanılan elemanlardır. Genellikle pergola adıyla anılmaktadırlar. Standart üretim söz konusu değildir. Yerinde inşa edilen bir yapı türüdür. Ahşap, metal, kumaş kökenli tente, plastik kökenli örtüler veya betonarme örnekleri bulunmaktadır. Birkaç tanesi bir araya gelerek bir sistem oluşturmaktadır (HACIHASANOĞLU, 1991, s.20).



Şekil 4.8 Amerika'dan bir köprü üstüne yerleştirilmiş gölgelikler

C) Çocuk oyun elemanları

Çocuk oyun elemanları, çocukların bilgi ve zekasını geliştirmesi, eğlenmesi için kentsel mekana yerleştirilen değişik elemanlardır



Şekil 4.9 Hollanda'dan salıncak örneği

Çocuk oyun elemanları çocuk oyun alanlarında bulunan, değişik yaş gruplarındaki çocuklar için farklı tasarımları olan kent mobilyalarıdır. Bunların içerisinde yaş gruplarına göre salıncak, kaydırak, kum havuzu, tahtıravalli, döner oturma birimleri vb. elemanlar bulunmaktadır. Çocuk oyun elemanları tek ve birkaç elemanın birleşmesiyle meydana gelen gruplar halinde kullanılırlar. Üretimlerinde en çok sert plastik, ahşap ve metal alaşımları olmak üzere, değişik malzemeler kullanılır.



Şekil 4.10 Amsterdam kentinde yol kenarlarında sık olarak rastlanan çocuk oyun elemanları meydan niteliği taşımayan alanlara dahi yerleştirilen bu elemanlar 2-5 yaş çocuklara hitap etmektedir.

D) Spor elemanları

Spor alanları dışındaki kentsel alanlarda, farklı bazı sportif etkinliklerin yer aldığı görülmektedir. Yer satrancı bunlardan en yaygın olanıdır. Yer satrancı ve masa tenisi ekipmanlarının tasarımında dış etkenlere karşı dayanıklı malzeme kullanımı öncelikli olmaktadır. Bu tür elemanların genel düzenleme içinde özel ayrılmış bölgelere yerleştirilmesi önemli bir noktadır. Spor alanları kapsamında bulunan diğer etkinliklere ait araçlar, kent mobilyası özellikleri içermediklerinden bu kapsama

alınmamışlardır. Bu elemanların kent mobilyası kapsamına girip girmediği hala süregelen bir tartışma konusudur. Yer satrancı yerinde inşaa edilmesi gereken bir birimdir. İnşaa edildiği alana göre ebatları ve yarattığı mekan değişmektedir.

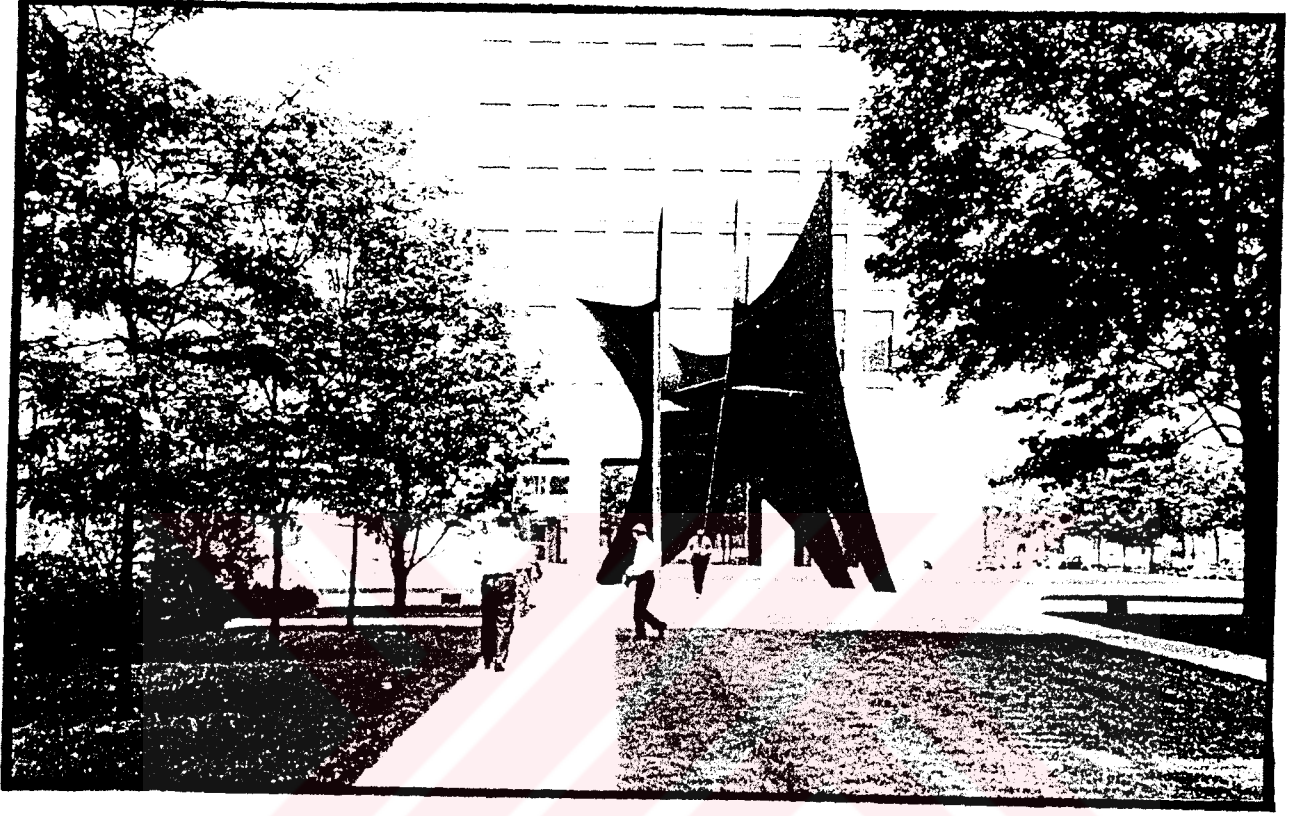


Şekil 4.11 Yer satrancı park düzenlemelerinde mekana farklı bir fonksiyon katmak için kullanılan bir elemandır.

E) Heykeller

Heykeller ve diğer çeşmeler gibi sanatsal öğeler kentsel mekandaki kaliteyi yükseltici elemanlardır. Kullanıcıların bulunmak istedikleri bir atmosfer yaratmayı başarırlar. Bir projenin hazırlanış evresinde bir heykeltraşın bulunması mekana konacak bir heykelin ölçek, form, kütle ve rengine karar vermesi önemlidir. Dış mekanlardaki heykellerin arkadaki fona uygun bir kütlesi olmalıdır. Kütle kullanıcı tarafından gözlenirken ağırlık hissi ve derecesi verir. Boyut ve ölçeğin heykeli, çevreleyen binalarla oranı önemlidir. Formu, şekli, yapısı ya mekana uyumalı ya da kontrast oluşturmalıdır. Heykeller genellikle birçok yönden seyredilir, bunu için heykeli konumlandırırken arkadaki fon da dikkate alınmalıdır. Yönlendirme, heykelin nasıl ve nereye yerleştirileceği karşılaşılan en önemli problemlerden biridir. Gün ışığı ve gölge günün farklı saatlerinde ve mevsimlere göre izlenmelidir. Heykelin etrafında,

dolaşılacak kadar veya belli bir mesafede oturup seyredilebilecek kadar bir alan bırakılmalıdır.



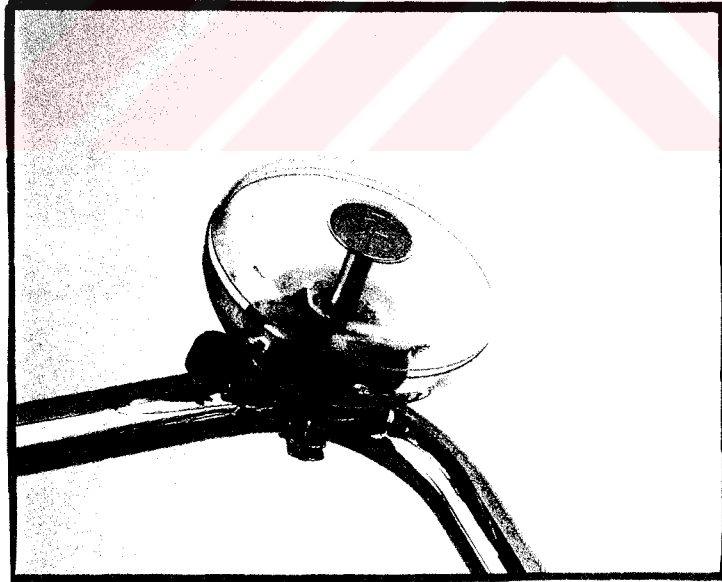
Şekil 4.12 Massachusett'te MIT'nin merkezine yerleştirilmiş Calder tarafından tasarlanmış bir heykel

Heykelin tabanına bastığı nokta veya yere oturduğu alan heykelin seyredilmesine olanak verecek yükseklikte ve konumda olmalıdır. Ağırlık ve instalasyon da diğer önemli noktalardır. Heykelleri kentsel mekana yerleştirilmesinin bazı kuruluşlar tarafından denetlenmesi yararlıdır.

Gece, aydınlatmalar heykellerin algılanışını etkiler.

Heykellerin kent mobilyası olup olmaması süregelen bir tartışma konusudur. Bu heykellerin zaman zaman dinlenme elemanları gibi doğrudan fonksiyonlarının olmasının yanında, kentlilerin yön duygusunu kuvvetlendirici işlevleri de vardır.

Günümüzde kentsel sanat ürünleri olarak da görülebilen heykeller oldukça değişmiştir. Buna örnek olarak 1993 yılında Hollanda'nın Den Haag kentinde yapılan bir projeyi verebiliriz. Bu büyük proje, kentsel mekana dinamik olarak sanatı sokabilmek için bir projeler bütünüdür. Kentte sanat yapımları için 55 kadar sanatçı seçilmiş ve kendi projelerini üretmeleri istenmiştir. Sonuç olarak ortaya çok ilginç projeler çıkmıştır. Bu projelerin içinde iki tanesi çok ilginçtir. Biri, John Knight tarafından yapılan bisiklet zili (bisiklet kentin topografyası nedeni ile çok kullanılan bir araç) projesidir. Bu bisiklet zili şeffaf ve materyal olarak metal kullanılmıştır. Metal bölümünün üzerinde kentin amblemi bulunuyor. Zil ise kurbağa sesi çıkarıyor. Zillerin satışı yok, kentlilere belediye tarafından dağıtılıyor ve ancak bozulduğunda belediyeden yenisi ile değiştirilebiliyor. Ve eski ziller tamir edilip Küba'ya yollanıyor. Bu zillerin kullanımından sonra ikinci el bisiklet alımlarında tercih sebebi olduğu gözlenmiş. Bu proje kentte yaşayanlara kent kimliğini ve kenti benimsetmek anlamında çok büyük anlam taşıyor. Fakat zilin kötü yönü ise bahar aylarında dişi kurbağaların kendilerini bisikletlerin önüne atmaları.



Şekil 4.13 Den Haag'da kentlilere dağıtılan bisiklet zili

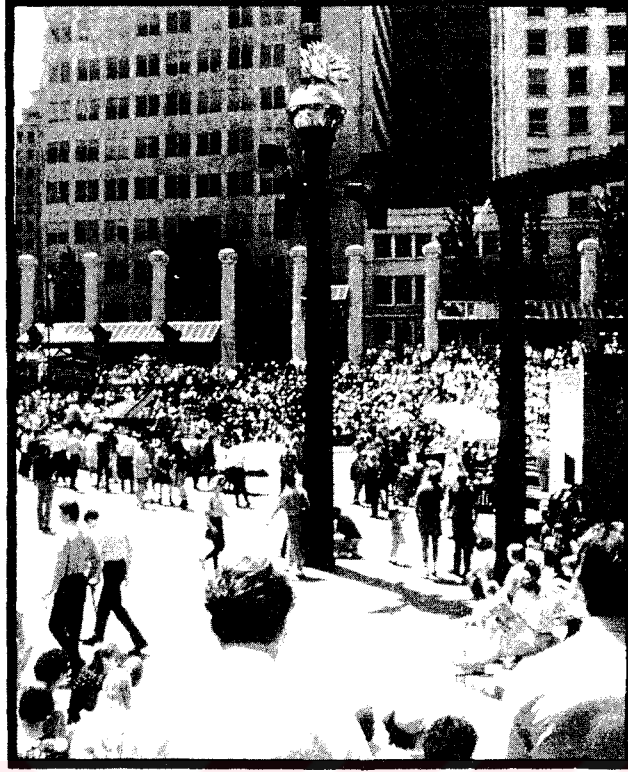
Diğer ilginç proje ise Andrea Blum tarafından kentin tarihi ve modern bölgeleri arasındaki sınır boyunca yerleştirilmiş, tarihi ve modern kenti kaynaştırmaya çalışan yedi adet oturma elemanıdır. Bu elemanlara oturulduğunda yaşanan, kişinin tarihi çevreyi seyrettiği esnada, başının üzerindeki aynaya baktığında modern binalarla karşılaşması. Aynanın diğer tarafında ise kent haritası bulunmaktadır. Kentsel sanat anlamında tasarlanmış bu proje sanat ve kent mobilyası tasarımının ne kadar içiçe olduğunu ve kente bakmayı vurgulayarak göstermektedir.



Şekil 4.14 Den Haag'dan sanatsal bir oturma birimi

F) Konuma göre farklı elemanlar

Bazı kentlerde ve bazı kentsel mekanlarda ihtiyaçları ve kültürleri doğrultusunda zaman içerisinde ortaya çıkmış bazı kent mobilyaları vardır. Bunlar kentlerin bünyesinde oluşan sosyo-kültürel yapı ve de iklimle şekillenen kent mobilyalarıdır. Bunların fonksiyonları farklı farklıdır. Bunlar, kent ve mekan kimliğini oluşturan elemanlardır. Genellikle kentsel mekanlarda görsel kaliteyi yükseltmek için kullanılırlar.



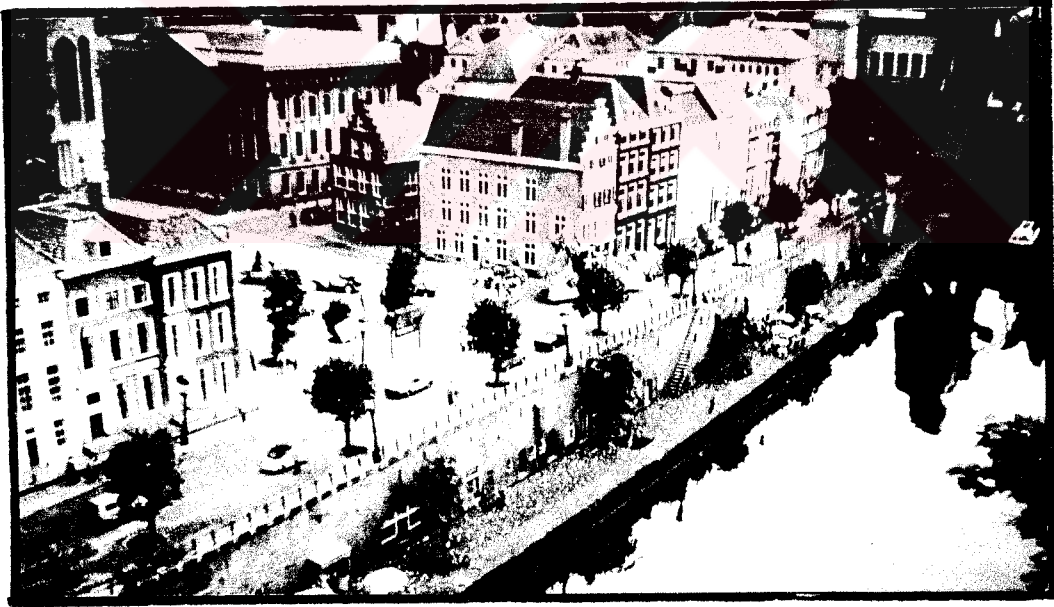
Şekil 4.15 Portland'da Pineer Courthouse Meydanındaki hava durumu göstergesi



Şekil 4.16 Hava durumu göstergesi detayı

Örneğin Haliç'e konan fiskiye bir kent mobilyası sayılabilir. Bu fiskiye'nin görevi Haliç'in suyundaki oksijen miktarını arttırmaktır.

Portland'da Pineer Courthouse Meydanındaki hava tahmini yapan eleman bu meydana özgünlük kazandırmaktadır. Bir kolonun tepesinde bulunan küre içinde hava durumu tahmin göstergesi olan semboller bulunmaktadır. Bütün semboller rüzgar yönüne dönmekte ve bazı temel hareketler bilgisayar ile kontrol edilmektedir. Avrupa'nın bir çok geleneksel mekanında benzerlerine rastlanabileceği gibi, bu eleman her gece 2 dakikalık bir etkinlik gerçekleştirir. Bu etkinlik, dört göstergenin baleyi andıran hareketleridir. Termometredeki her 2 derecelik değişimde kırmızı ışık, 10 derecelik değişimde ise mavi ışık ortaya çıkmaktadır. Münih ve Venedik'deki hareketli saatler gibi bu hava durumu göstergesi de kentlilerin gurur kaynaklarından (BEVLIN, 1993, s.359).



Şekil 4.17 Utrecht'ten görüntü (Maduradam'dan kent maketi)

Kentin topografyası da kente özgü kent mobilyaları üretmeyi zorunlu kılabilir. Buna örnek olarak Hollanda'nın Utrecht kentindeki trabzanları örnek gösterebiliriz. Eski

kent merkezi kentin kotundan 2-4 m. alçakta kalan büyük bir kanal boyunca gelişmiştir. Bu kot farkı kazalara neden olmasın diye kanal boyunca trabzanlar yerleştirme ihtiyacı doğmuştur. Ve farklı dönemlerde farklı trabzanlar göze çarpmaktadır.



Şekil 4.18 Utrecht'te kullanılan trabzanlar

4.3.6.1.2 Hizmet ve Alış-veriş Eylemlerine Yönelik Kent Mobilyaları

A) Duraklar

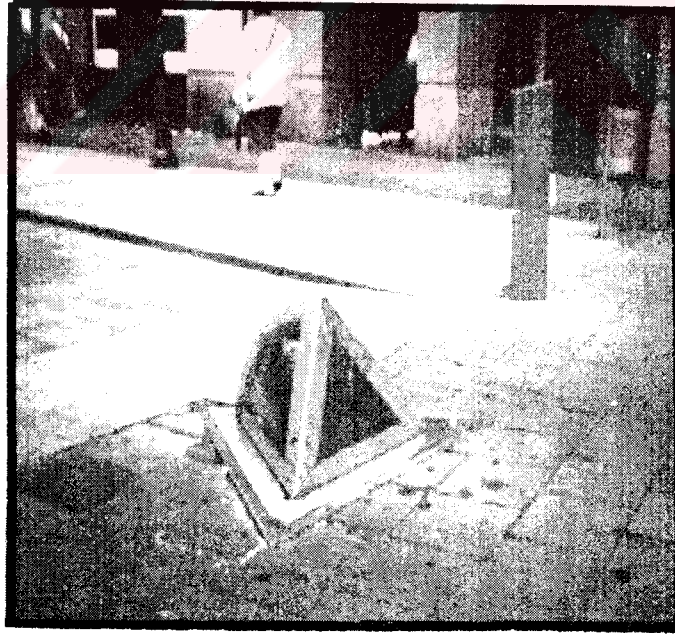
Otobüs, tramvay ve dolmuş gibi toplu taşıma araçlarına ait bekleme üniteleridirler. Kullanıcıları iklim koşullarından (güneş, rüzgar, yağmur ve kar gibi) korur. Ebatları tahmini kullanıcı sayısına göre belirlenir. Beraberlerinde bilgilendirme, reklam ve bilet

satış ünitleri de olabilir. Duraklar yerel yönetimlerce trafik birimlerinin belirledikleri noktalara yerleştirilirler. Ölçüleri kullanım yoğunluğuna göre değişmektedir. Malzeme olarak metal ve pleksiglas tercih edilmektedir.

B) Sınırlayıcılar

Kentsel açık mekanlarda trafiği yaya yolundan ayırmak amacı ile kullanılırlar. Kullanım yerlerine ve işlevlerine göre değişik türleri vardır. Ritim duygusu yaratarak ilgi çekerler. Aralarına zincir konarak aralıkları arttırılır. Montajları sağlam olmalıdır. Metal, betonarme ve sert plastik gibi malzeme türleri kullanılır.

Bazı tipleri trafik geçişini engellert ve yarı hareketlidir. Ticaretin yoğun olduğu mekanlarda, özellikle kent merkezinde belirli saatlerde mal indirme-bindirme saatlerinde sınırlayıcı uzaktan kumanda ile hareket etmekte, belli bir süre sonra eski düzenine dönmektedir.



Şekil 4.19 Hollanda'dan yarı-hareketli bir sınırlayıcı; kent merkezini günün belli saatlerinde yük indirme-bindirme yapması için trafiğe açıyor.

C) Telefon kabinleri

Kentlilerin kentsel mekanda özel olarak haberleşme ihtiyacını karşılamak için mekanlara yerleştirilmiş birimlerdir. Çoğunlukla birkaç tanesi bir arada kullanılır. Kapalı ve yarı açık kabin şeklindedirler. Telefonla görüşme yapan kişinin mahremiyetini ve de gürültüden etkilenmemesini sağlamalıdır. Telefon kabinleriyle aynı özelliklere sahip faks kabinleri de bulunmaktadır. Fax kabinleri daha çok gelişmiş ülkelerin büyük şehirlerinde bulunmaktadır. Bu kabinlerden telefon edilebilir, fax çekilebilir ve internet aracılığıyla iki işlem birden yapılabilir. Telefon kabinleri PTT aracılığı ile yerleştirilir. Jeton bölümleri vandal-proof olmalıdır.



Şekil 4.20 Hollanda'da telefon kulübeleri

D) Kiosklar

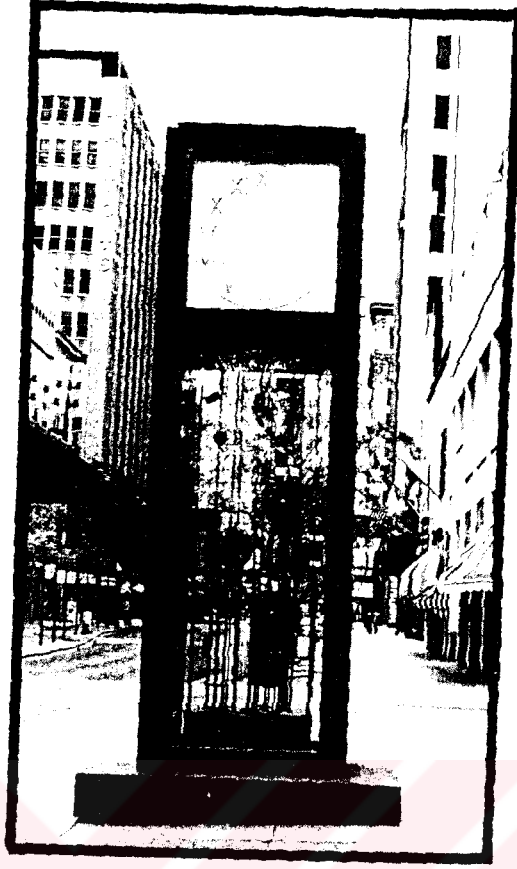
Kentsel açık mekanlarda ihtiyaç duyulabilecek ürünleri satış ve bilgilendirme fonksiyonunu gerçekleştiren ünitelerdir. Bu gibi birimlere daha çok kent merkezlerinde ihtiyaç duyulur ve buralarda bilet, gazete, içecek, yiyecek ve ufak tefek hediyelik eşyalar satılır. Kullanım işlevlerine uygun olarak temiz ve pis su tesisatı da barındırırlar. Ahşap, metal ve sert plastikten veya mekana göre etrafındaki elemanların yapı malzemesinden inşa edilebilirler.



Şekil 4.21 Mekan için özel tasarlanmış bir kiosk

E) Saatler

Saatler ve saat kuleleri, zamanı bildiren normal veya dijital saatlerdir. Anıtsal özellik taşıyanları daha çok mimari birimlerdir. Dijital olanları ise sadece saati değil hava sıcaklığını, ayı ve günü de bildirirler.



Şekil 4.22 Kentsel mekana yerleştirilmiş saat

F) Kentsel Umumi Tuvaletler



Şekil 4.23 Umumi tuvalet olarak kullanılan bir birim.

Kentsel dış mekanlarda kentlilerin tuvalet ihtiyacını karşılamak için kullanılmaktadır. Hem algılanması kolay hem de mahremiyetin korunması için çok ortada olmamaları gerekmektedir. Taksim meydanındaki örnek çok kötü yerleştirildiği için fonksiyonunun yerine getiremeyen bir örnektir.

G) Park otomatları

Daha çok yol kenarları park yerli olarak kullanılan, kent merkezinde bulunan yerel yönetimlerce yerleştirilen, para veya kartla çalışan, park etme izni veren, saatli birimlerdir. Kent merkezlerine şahsi otomobil girişini azaltmak için kullanılırlar.

K) Bisiklet park elemanları

Bisiklet ve motorsikletleri tekerleklerinden ayakta tutan ve bisiklet ve motorsikletleri kilitleme olanağı taşıyan beton veya metal elemanlardır.

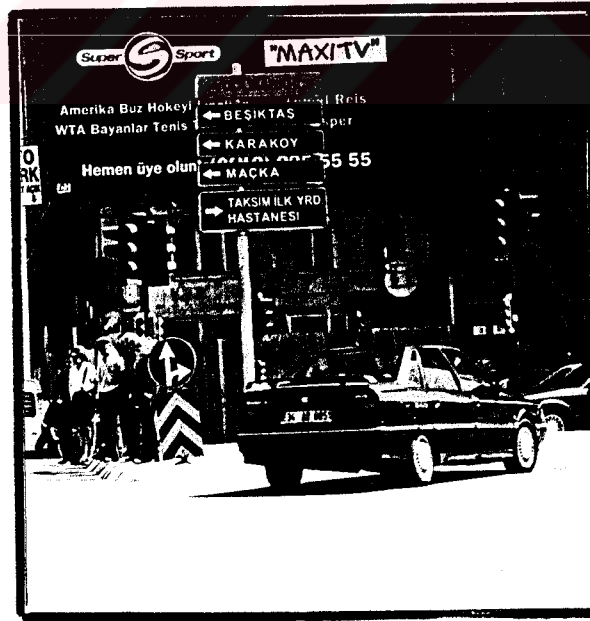


Şekil 4.24 Beth Gali tarafından den Bosch kenti için tasarlanmış bisiklet park elemanları.

4.2.6.1.3 İletişim ile ilgili kent mobilyaları

A) Trafik levhaları , Yön ve Bilgilendirme İşaretleri (Bildirişim Tabloları)

Araç ve yaya trafiğini düzenleyip, yayaların ve sürücülerin yönlendirilmesini ve bilgilendirilmesini sağlarlar. Trafik yönlendirme ve bilgilendirme işlemlerinde diyagramlar, piktogramlar veya fonogramlar kullanılmaktadır. Diyagram ve piktogramlar işaret dilinin evrenselliğini yansıttıklarından trafik yönlendirme ve bilgilendirme amaçları için sıklıkla kullanılır. Trafik işaretlerinin açıklıkla algılanması için özel tedbirler alınması gerekmektedir. Bu nedenle, sade grafik anlatımlar seçilmelidir HACIHASANOĞLU (1991, s.32). Bilgilendirme üniteleri, yönlendiricileri, haritaları ve park, alt geçit ve otobüs durakları gibi konumlanmış özel mekanları içerirler RUBENSTEIN (1987 , s67). Bilgilendirme üniteleri sayesinde yayalar kentleri daha kolay tanır ve çözümlerler. Bu üniteler, uzaktan farkedilebilecek etkiye, renge ve büyüklüğe sahip olmalıdırlar.



Şekil 4.25 Taksim Meydanı'nda yön gösteren bir trafik levhası

B) Reklam ve ilan panoları

Reklam ve ilan panoları yerel yönetimlerin gelir elde etmesi için kentsel mekana yerleştirildikleri, genellikle ticari amaçlı birimlerdir. Yeterince uzaktan algılanabilecek kadar etkili olması gerektiği gibi, stil, form ve şekil açısından kentsel mekana uyum sağlamalıdır. Belirli zaman dilimlerinde farklı firmalarca kiralanılan reklam panolarının değişik şekilleri vardır; otobüs duraklarında olanlar, elektrik direklerine asılı olanlar, billboardlar, multivizyonlar gibi. İlan panoları ise tiyatro sinema gibi kentteki etkinlikleri haber veren, belirli bir kurumun sürekli olarak ilan ve afişlerin asıldığı birimlerdir. Bunların dışında dükkan ve firmaların tabelaları da bu gruba girmektedir. Fakat bu tip tabelalara, ölçüleri, renkleri ve konumları konusunda kent ve kasaba bünyesinde belirli kısıtlamalar getirilmelidir.



Şekil 4.26 Taksim Meydanı'nda bir kent haritası içeren bilgilendirme levhası

C) Bayrak Direkleri

Kent için önemi olan günlerde ve festival gibi etkinlikler hakkında halkı bilgilendirme amaçlı kullanılan birimlerdir. Genellikle kentsel mekana sıra veya grup halinde monte edilirler. Mekana düşey hareket kazandırırılar. Demir veya demir alaşımlarından yapılırlar.



Şekil 4.27 Taksim meydanındaki bayrak direkleri

4.2.6.2 Alt yapı ve peysajla ilgili

4.2.6.2.1 Alt yapı ile ilgili kent mobilyaları

A) Yer döşemesi

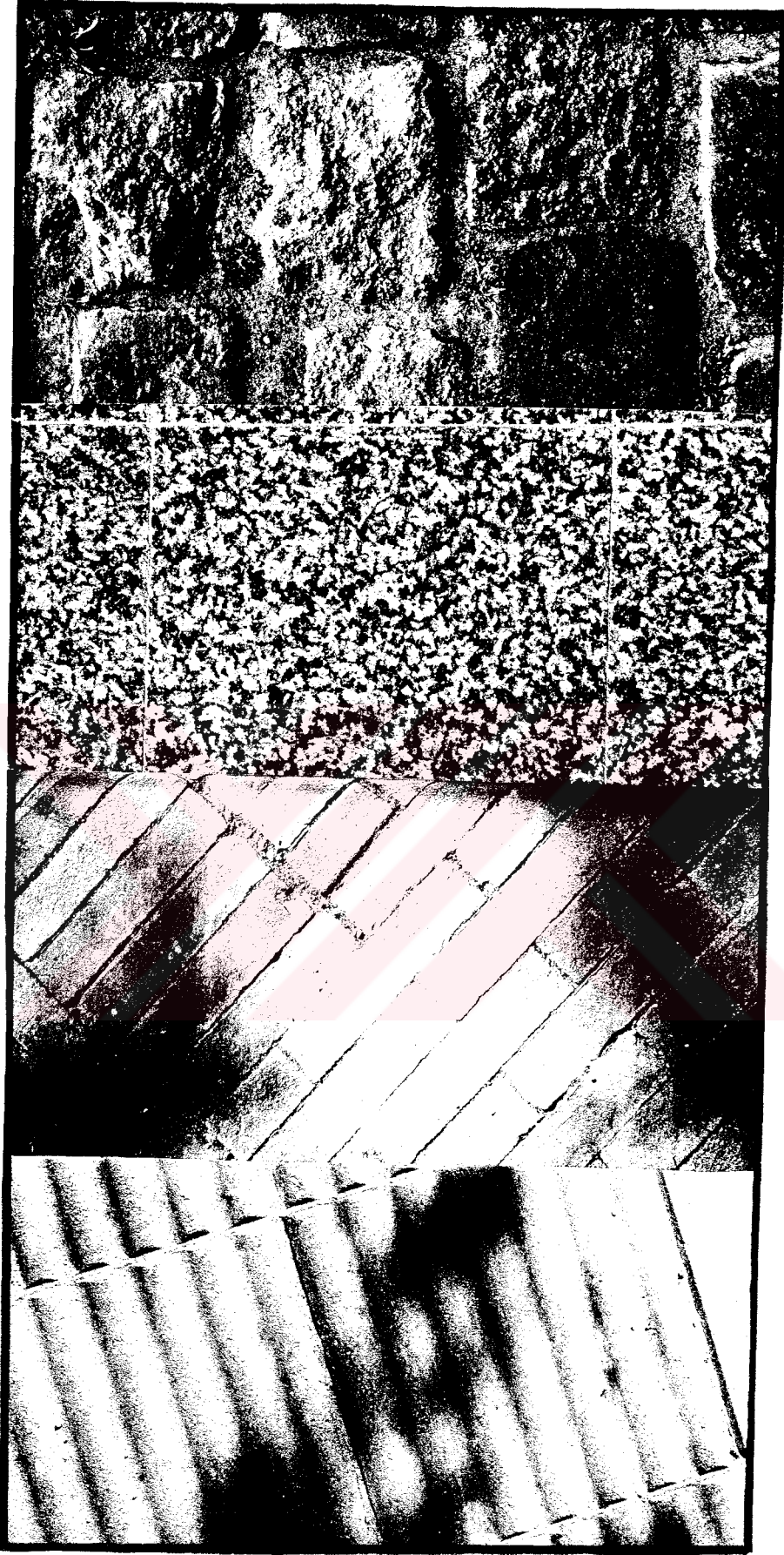
Kentsel mekanlarda kullanıcıların kıyafetlerinin kirlenmesini önlemek ve yumuşak alanlarda rahat hareket etme olanağı sağlamak için kullanılır. Yol, yaya yolu, meydan ve avluların kaplamaları, araç veya yaya kullanımı ve benzeri işlevsel özelliklere bağlı olarak belirlenmektedir.

Yerine göre yer döşemelerinde yapılan herhangi bir değişiklik amaç, işlev, kullanım ve yüzey kot farklarını etkilemektedir. Bordür taşlarını ve suyun akaması için gerekli olan eğimin sağlandığı derzli taşları da yer döşemesine katmaktayız. Kentsel alanlarda yer döşemesi, ölçek,model, renk, doku, form gibi karakteristikleri belirler. Kaldırım modeli bütün tasarımı şekillendirir ve ölçeklendirir. Mekan hissini en kolay etkileyen elemanlardandır.

Yer döşemesi seçilirken dayanıklılık ve bakım kolaylığı da önemlidir. Uzun ömürlü kullanımlarda, ucuz bakım olanağı üretimdeki düşük maliyetten daha önemlidir. Yer döşemesi uygulamalarında yağmur suları için yapılacak eğim en önemli detaylardandır. Malzeme seçiminin de önemli olduğu kent mobilyalarındandır.



Şekil 4.28 Kentsel mekanda yer döşemesi



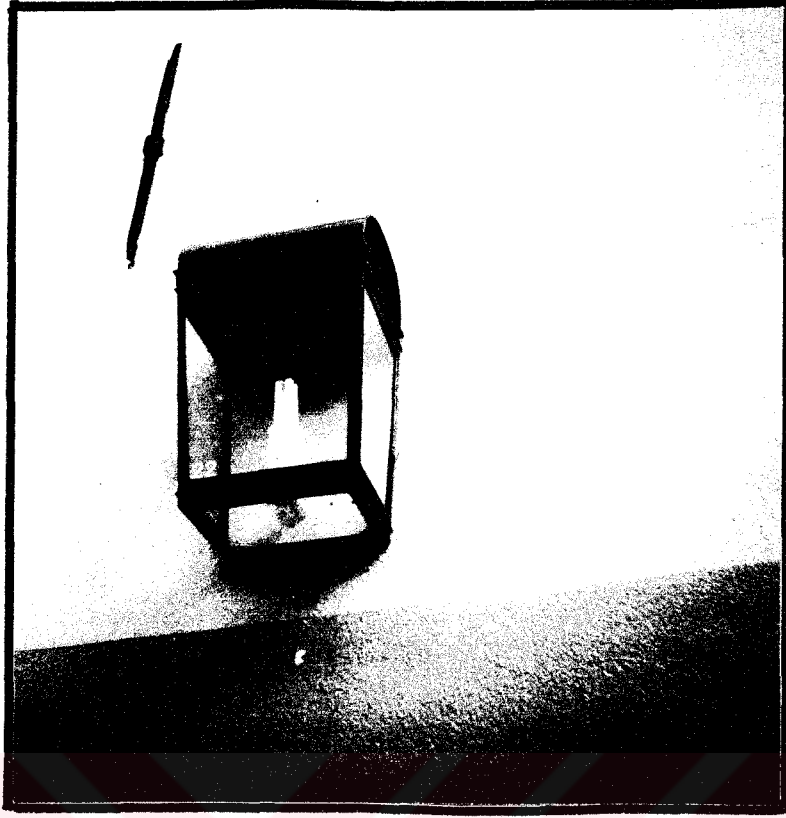
Şekil 4.29 Farklı dokusal karakteri olan yer döşemesi detayları

B) Aydınlatma Elemanları

Hava karadığında kentsel mekanlarda güvenlik ve korumayı sağlamak için ve bunun yanında bitkiler, çeşmeler, heykeller, binalar, grafikler ve diğer biçimlere dikkat çekmek için aydınlatma elemanlarına ihtiyaç duyulmaktadır. Trafik ve yaya yollarının, meydanların, kentsel açık alanların, sokakların, yeşil alan, park ve bahçelerin, otoparkların, ev girişlerinin aydınlatılmasında ve ışık oyunlarında değişik aydınlatma elemanları kullanılmaktadır. Aydınlatma elemanları, kullanılacakları yerlerdeki işlevlerine ve çevre düzenine uyumlu şekilde seçilerek konumlandırılırlar. Daha çok estetik işlevi olan aydınlatma elemanları, ses ve ışık gösterisi yapılan yerlerde, tarihi ve özellikli yapıların dış ve dekoratif aydınlatılmasında kullanılırlar. Işığın miktarı kullanım alanları için farklıdır ve ihtiyacın doğru tanımlanıp doğru uygulanması gereklidir.



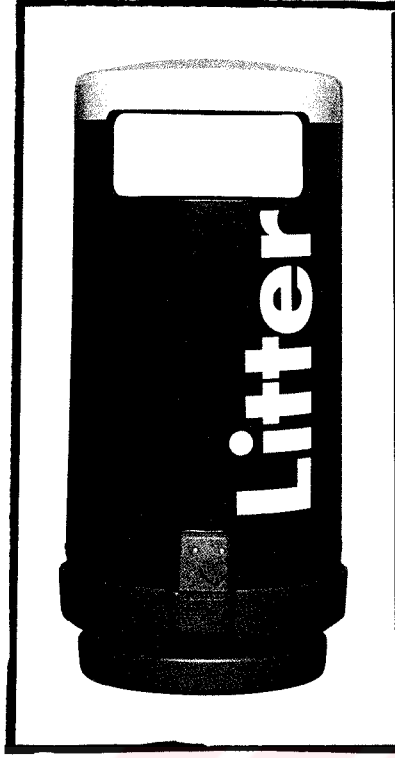
Şekil 4.30 Basel'den bir aydınlatma elemanı örneği



Şekil 4.31 Utrech'ten duvara monte edilmiş bir aydınlatma elemanı örneği

C) Çöp toplama

Kentsel atıkların yerel yönetimlerce toplandığı elemanlardır. Farklı kentsel mekanlar için farklı tipleri ve farklı büyüklükte olanları vardır. Ulaşılabilme ve temizleme kolaylığı bu elemanların önemli özelliklerindendir. Bu elemanlar farklı tiplerde ve farklı büyüklüklerde olurlar. Çöp toplama elemanları, mekanların özelliklerine göre farklı yoğunlukta yerleştirilmelidir. Genellikle ahşap, plastik, beton gibi malzemelerden yapılırlar.



Şekil 4.32 Çöp toplama elemanı örneği

D) Kanalizasyon ve Altyapı Kapakları

Altyapıya bağlı olan bu elemanlar kentlerde altyapı problemleri ile karşılaşıldığında sorun noktasına ulaşmak için bırakılan kapakçıklardır. Bu kapakçıklar metalden döküm tekniği ile üretilerek kaldırım veya yol zeminlerine döşenirler. Farklı zamanlarda yerleştirilen bu elemanlar kent içerisinde değişiklik gösterir. Bazıları kentin amblemini taşırlar.



Şekil 4.33 Prag kentinden kanalizasyon kapakları farklı oldukları halde birbirleriyle uyumlular

4.2.6.2.2 Peysaj elemanları

A) Çeşme

Kullanıcılara içme ve kullanma suyu için hizmet veren birimlerdir. Çeşmelerin bazıları da hem fonksiyonel hem de heykelsidir. İşlevlerindeki farklılıklar biçimlerine doğal olarak yansımaktadır. Çeşmeler uzun yıllardır insanların bir araya geldikleri ve çevresinde sosyal ilişki kurdukları elemanlardır. Su sesi rahatlatıcı özellik taşıyan bir sestir. Boyutsal özellikleri, çeşmenin yapılış biçimine, konumuna ve kültürel kullanımına göre değişmektedir. Çeşmeler genelde heykel niteliği de taşırlar. Suyun kullanıldığı yaz dışındaki diğer zamanlarda çeşmeler heykel görevi görür. Tasarımın bir parçası olan malzeme seçimi hava koşullarına ve çatlamaya dayanıklı olmalıdır. Taş, tuğla ve fayans gibi malzemeler beton kaplaması olarak kullanılır.



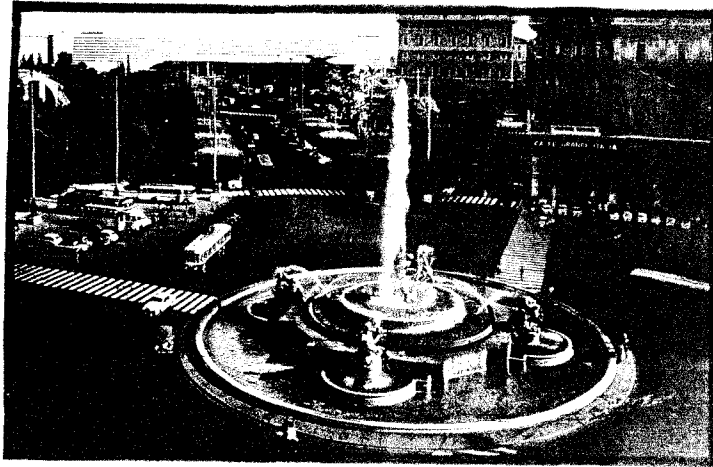
Şekil 4.34 Zürih’den modern bir çeşme



Şekil 4.35 Roma kentinden sanatsal özelliği yoğun basan çeşmelerden Trevi Çeşmesi



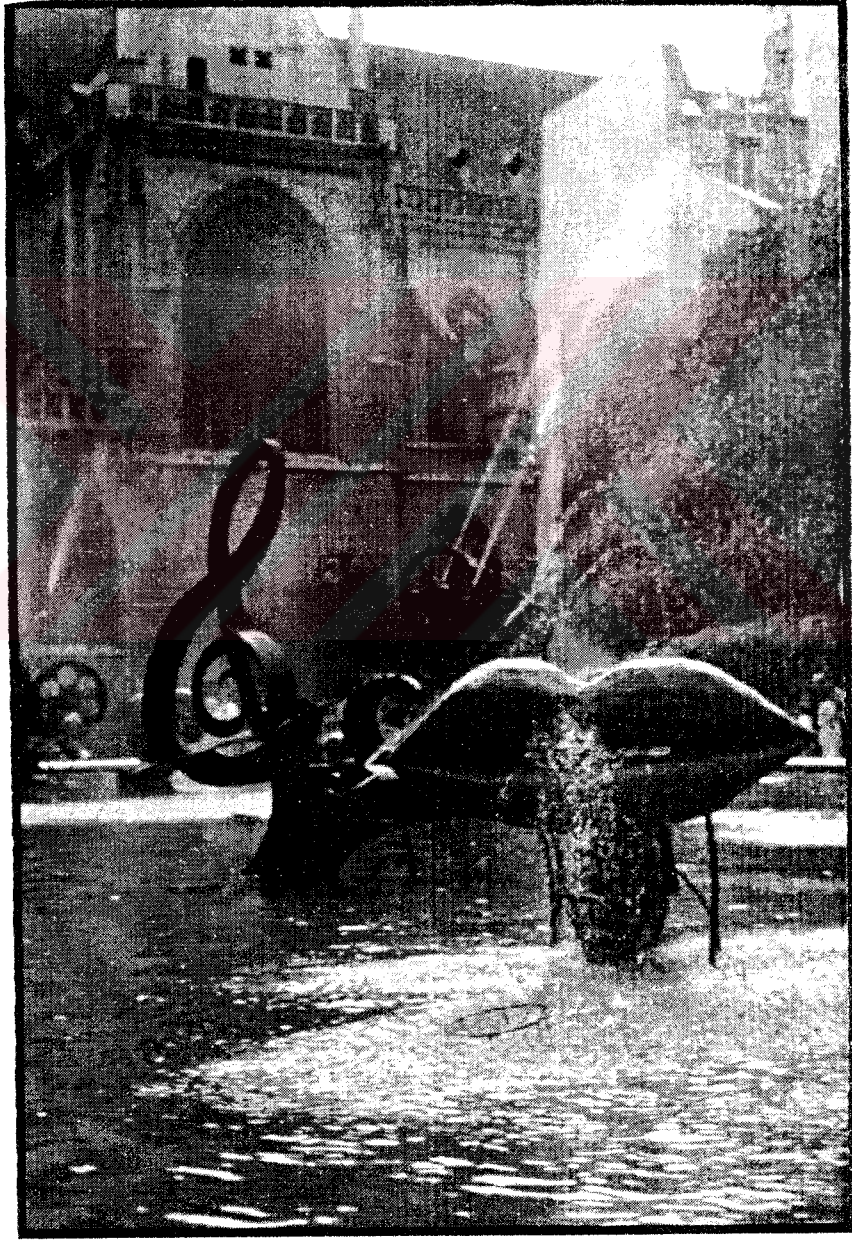
Şekil 4.36 Roma'dan Novano Meydanı'ndaki çeşme



Şekil 4.37 Roma'dan Esedra Meydanı'ndaki çeşme

B) Havuzlar

Kentsel mekana su hareketi vermek için dekoratif özellikli bir elemandır. Havuzlar rahatlatıcı bir özelliğe sahiptirler. Yaz aylarında serinletici özellikleri nedeniyle tercih edilirler. Bu elemanlar açık mekanlara inşaa edilirler. Konumları önemlidir ve bakımları zor olan elemanlardır. Havuzlar kentsel mekanda çeşme gibi sanatı su elemanı ile birleştiren elemanlardır.



Şekil 4.38 Paris'den Pompidu Sanat Merkezinin yan tarafındaki havuz Tinguely tarafından tasarlanmış kinetik sanat örneği sayılabilecek bir havuz.

C) Ağaç bilezikleri

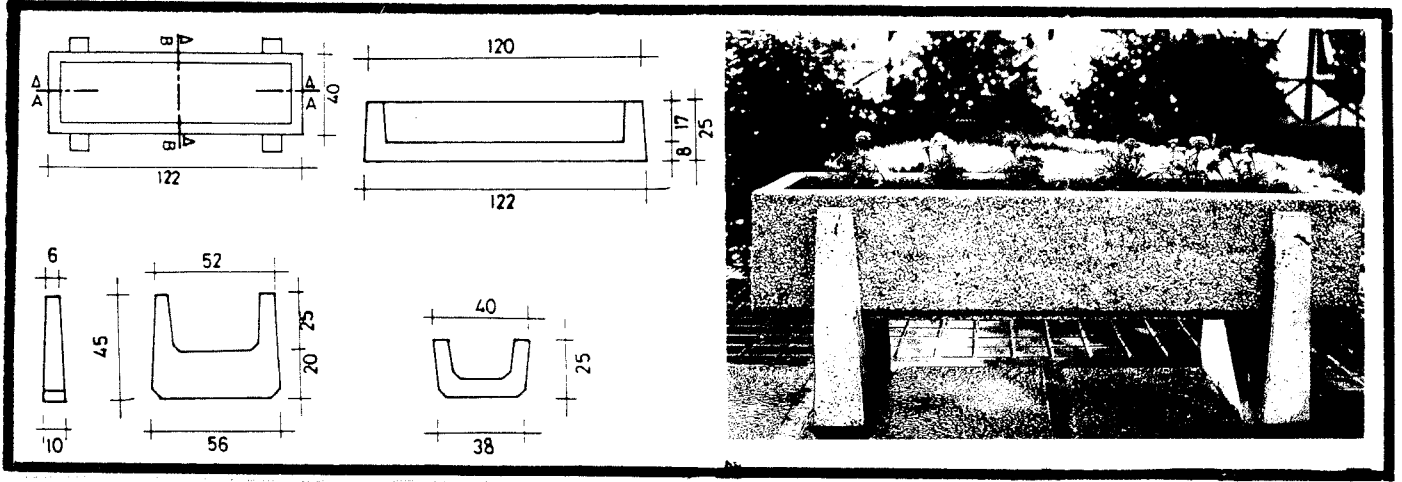
Hava ve suyun ağacın köklerine ulaşabilmesi için toprak üzerinde bırakılmış aralıklardan oluşan elemandır. Ağaçların, yaşayabilmeleri için hava ile temasını sağlamak, yer döşemesi düzeyinde bir kot oluşturmak için ağaçların etrafında kullanılan elemanlardır. Metal ve betondan yapılırlar. Kentsel mekanda ölçek, model, renk, doku gibi noktalara ilgi çekerler.



Şekil 4.39 Amerika'dan ağaç bileziği örneği

D) Çiçeklikler

Çiçeklikler mekana ilgi çekmek ve renk katmak için kullanılırlar. İklim doğrultusunda konumları değiştirilebilir ve farklı düzenlemelerde konumlandırılabilirler. Kentsel mekanlarda peysajı düzenlemek için inşa edilen çiçeklikler sınırlayıcı ve yönlendirici özellikler taşımaktadır. Bu elemanların hem işlevsel hem de estetik kullanımları söz konusudur. Yere oturan ve asılı duran tipleri vardır.



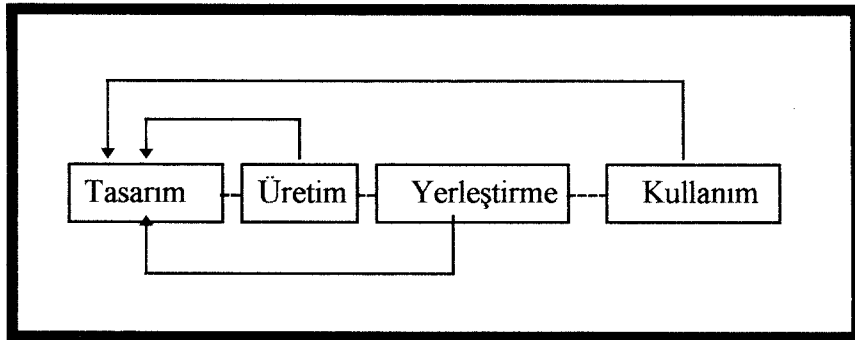
Şekil 4.40 Sınırlayıcı görevi de olan çiçeklik

E) Park ve yeşil koruyucuları

Kentsel mekanlarda yapılan parkların etrafını çevirmek için kullanılan çitler, duvarlar, korkuluklar ve bordürler gibi elemanlardır. Yeşili korur, yayaların bu alanlara zarar vermelerini önler (Yayalar yeşil alanları yaya yolu olarak kullanarak yeşil alanları tahrip edebilirler).

4.3 KENT MOBİLYALARININ OLUŞUM SÜRECİ

Bir endüstri ürününün hayatımıza giriş aşamalarını tasarım üretim kullanım olarak sıralarız. Kent mobilyalarına özgü olarak üretim ve kullanım arasına ekileyeceğimiz mekana yerleştirme oldukça önemli bir noktadır.



Şekil 4.41 Kent mobilyasının gerçekleşmesinde izlenen evreler

4.3.1 Tasarım Süreci

Tasarlama eylemi sırasında kullanılan teknik ve araçlardan kurulu eylem düzenine *tasarlama süreci* denir. Tasarlama metodları yardımı ile tasarlama süreci dışlaşmaktadır. Tasarlama probleminin ilk ortaya çıkışından, düşüncenin tamamlanmasına kadar geçen süreye tasarlama süreci adı verilmektedir. Problemin yapısına göre, bu süreç bir yada daha çok düşünceyi kapsayabilir ki, buna karar sırası adını vermekteyiz (BAYAZIT, 1994, s.22).

4.3.1.1. Disiplinler Arası Çalışmayla Kent Mobilyaları Tasarımı

Ekip çalışmasıyla, ürün tasarımında ayrı ayrı uzmanların birbirlerinin çalışmalarını takip ederek yapacakları işlemleri, bir arada yapmalarını sağlamak hedeflenmelidir (BAYAZIT, 1994, s87).

Tasarım aşamasında disiplinler arası bir ekip yaratılması sağladığı yararlar:

- Zamandan tasarruf: örneğin, ekip içerisindeki bireylerin profesyonel oldukları konular olduğu için bilgi toplama gibi bir evrede zaman kaybı olmayacaktır.
- Disiplinler arası çalışma yardımı ile kendi konusunda profesyonel olan kişilerin bir araya gelerek konuya daha hakim çözümler üretmeleri sağlanır.
- Tasarımda yaratıcılığı arttırmaktadır: Değişik bakış açıları ortaya atan bireyler, diğerlerinin bakış açılarını genişletebilirler.
- Yönetime karşı bir ekip olarak tepki gösterildiğinde, ekibin istekleri ve doğru buldukları daha çabuk kabul edilir.

Ekip çalışmasının zorlukları

- Ekipte bulunan profesyonel kişilerin uyum içerisinde çalışmalarını sağlamak oldukça güçtür. Bireysel problemleri ortadan kaldırmaya çalışmak zaman zaman imkansız gibidir.
- Ekipte bulunan kişiler karşılıklı inancına inanmalı ve bilgisine saygı duymalıdır.
- Herşeyi daima açıklanmalı ve bu açıklamalar çalışanları kırmadan, pozitif bir söylemle gerçekleşmelidir.
- İyi ve uyum içerisinde çalışan ekip kurmak zahmeti ve maliyeti yüksek bir iştir.

Disiplinler arası çalışmada ekibin içereceği bilim adamı sayısı oldukça geniş olabilir. Her kent mobilyası kendi içerisinde farklı bir birimdir. Bu nedenle, bir eşya olarak tasarımı yapılırken farklı disiplinlerden oluşan bir ekip çalışmalıdır. Ekip genel olarak grafiker, mimar, endüstriyel tasarımcı, kent plancısı, peysaj mimarı, psikolog, antropolog, sosyolog, trafik tasarımcısı, elektrik mühendisi, sanatçı, fizyolog gibi profesyonellerden oluşmalıdır.

4.3.1.2 Tasarım Süreçleri Teorileri ve Genel Bir Bakışla Kent Mobilyası Tasarım Süreci Evreleri

Kent mobilyaları çok değişik fonksiyonları olan ve bunları birarada barındıran bir elemanlar sistemidir. Her ayrı birim için farklı bir tasarım süreci uygulanması gerekmektedir. Kullanılabilecek süreçler farklı şekillerde sistemleştirilebilir.

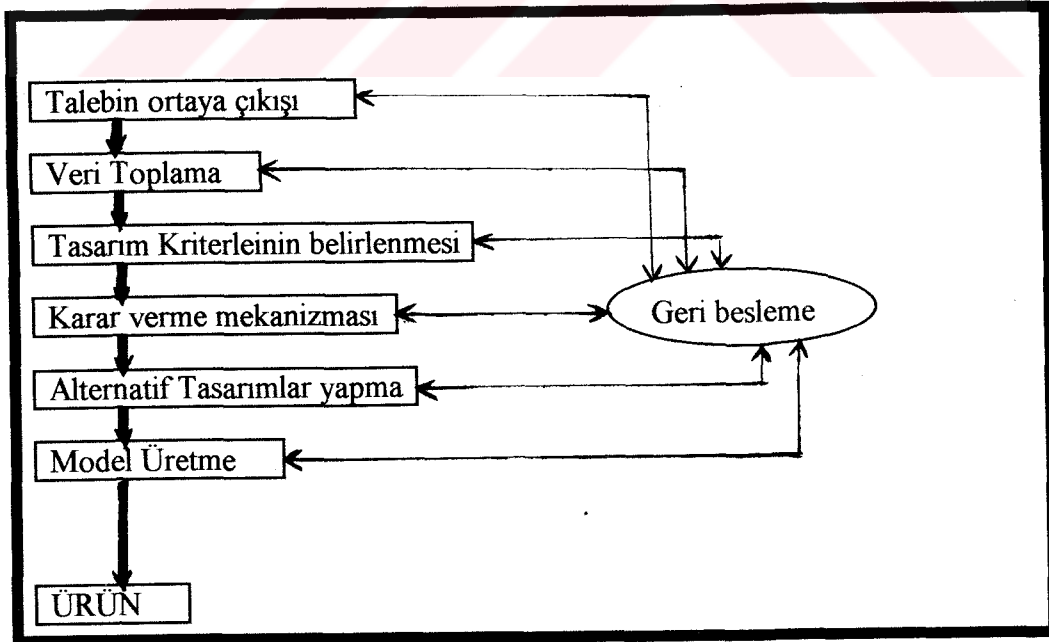
Tasarım süreci yaklaşımı en basite indirgenmiş ve genelleştirilmiş açılımı gözlem, problemi anlama, ortaya çıkarma, karşılaştırma, seçme olarak sıralanır. Genellikle birçok tasarlama metodolojisti tarafından, psikologların yapmış oldukları çalışmalara dayanarak ortaya konulan bir spekülasyondur. Tasarlama sırasında yapılan eylemlerin tümü tasarlama sürecini oluşturur. Bu süreci oluşturan çerçeve içerisinde proje planlanır, organize edilir ve geliştirilir.

Tasarım süreçlerinde işin içine bilgilerin gözlem kapsamına alınması, ürün tarifi, pazar araştırmalarından çıkan sonuçlar, şartnameler gibi konular girmektedir. Problem olan, ürünün anlaşılması, ürünün tanımlanmasıdır. Ürünün buluşa mı dayanacağı, yoksa durağan mı olduğu konuları, problemin anlaşılması, diğer bir deyişle problemin belirlenmesidir. Bu aşama psikologlar tarafından ortaya konan kuluçkalanma aşamasına benzer kabul edilebilir. Ancak kuluçkalanma kişisel bir olgudur. Halbuki anlama, grupla birlikte yapılan analitik işlemleri de kapsamı içine alır. Ortaya çıkarma, alternatif çözüm yollarını bulmaktır. Bu aşama psikologların aydınlanma dedikleri aşamaya bir ölçüde benzemektedir. Karşılaştırma, ortaya konan alternatiflerin birbirleriyle karşılaştırılması ve içlerinden uygun olanın seçimi için bilgi edinme aşamasıdır. Bunu uygulanacak politikayı seçme ve karar verme aşaması izler.

Bu aşamaların aralarında doğrusal olmayan ilişkiler mevcuttur. Popper'ın dediği gibi biz daima hatalarımızı öğreniriz. Bu nedenle aşamalar arasındaki sürekli dönüşler öğrenmeyi de teşvik eder. Ürün tasarımının yönetiminde bütün bu aşamaların ortaya konmasının ve planlamasının çeşitli yararları vardır (BAYAZIT, 1994, s.78).

Piyasadaki konumu önemli olan ve satış amacı başta gelen ticari ürünler için Piyasa hedefi ve stratejisi Ürün hedefi ve stratejisi Ürün Politikası ve Ticarileştirme gibi noktalar önemli iken kent mobilyası olup sanatsal bir üretim sonucu ortaya çıkması gereken ürünler için İlham, Yaratıcılık, Kavram Oluşturma, Hayal Gücü, Orjinallik, Yaratıcılık, Algı, İş hünéri , Deneme isteği gibi noktalar önemli olup tasarım süreçlerini etkileyebilirler. Kuşkusuz bütün süreçler arasında sürekli bir geri besleme mevcuttur.

Kent mobilyası tasarımı için bir süreç şeması ortaya çıkarmayı düşünürsek genel anlamda bütün kent mobilyası elemanlarına uyarlanabilecek geniş kapsamlı bir şema olabilir. Bunun yanı sıra bilinmelidir ki her ürün için farklı bir süreç gereklidir ve süreçlerin işleyiş şekilleri de farklı olacaktır.



Şekil 4.42 Kent Mobilyaları tasarımı için genel bir model

4.3.1.3.1. Talebin ortaya çıkışı

Kentteki kamusal alanlarda, topluluklar bir mekanda toplanıp beraberce bazı eylemleri gerçekleştirirken çeşitli ihtiyaçlar ortaya çıkmaktadır. Kent mobilyaları yardımıyla bu ihtiyaçlar giderilir. Bunu şöyle de tanımlayabiliriz. İnsanlar yüzyıllardır barınaklarının içinde ihtiyaçlarını giderici bazı elemanlar kullanmışlardır. Bunlar zamanla mobilya olarak adlandırılmışlardır. Kentsel mekanlarda kullanılan elemanlar da kent mobilyalarıdır. Kent mobilyaları farklı ihtiyaçlara cevap verebilirler, önemli olan o mekanlardaki ihtiyaçlarıdır. O mekanda gerçekleşecek eylemlerin gerektirdiği ihtiyaçların talep olarak dile getirilmesi veya hissedilmesi gerekmektedir. Eskiden birincil ihtiyaçlar boyutunda talep ortaya çıkarken günümüzde kentsel mekan kalitesini yükseltmek için bazı yeni talepler ortaya çıkmaktadır. Örneğin yüzyıllarca önce yer kaplamaları gibi bir talep kolay yol katedmek için ortaya çıkmışken şimdi kentsel mekanlara bireyleri toplamak için çeşme, saat gibi daha estetik elemanlara ihtiyaç duyulmaktadır.

4.3.1.3.2. İhtiyacın Belirlenmesi

Talebin bir şekilde farkedilmesiyle ihtiyacın ne olduğunun da belirlenmesi gerekmektedir. İhtiyacın talep doğrultusunda doğru tanımı ihtiyacın giderilmesine yeni bakış açıları da getirecektir. İhtiyacın en iyi şekilde ortaya çıkarılması ve geniş kapsamlı olarak belirlenmesi daha sonra karşılanılacak bazı problemleri de ortadan kaldırabilir.

4.3.1.3.3. Veri toplama

İhtiyacın ne olduğu açık olarak ortaya konduktan sonra o konu ile ilgili bütün bilgiler toplanmalı, araştırma yapılmalıdır. Veri toplama araştırma evresidir. Tasarlanacak ürünle ilgili her türlü bilgiye ulaşılmaya çalışılır. Yazılı metinlerde, bilgilerden yararlanmanın yanı sıra mevcut ürünlerin incelenmesi de veri toplama evresine girer. Bu evrede araştırılan her konu veri olarak tasarım sürecini etkilemektedir. Doğru araştırma tekniğinin kullanılması çok önemlidir.

Veri toplamak için kullanılan araştırma yöntemleri:

A. Anket: Üretilecek olan ürün hakkında kullanıcıların ne düşündüğü öğrenilir, kullanıcılara sorulan sorulardan çıkarılan cevaplar doğrultusunda genel görüşlere varılır. Tasarımcının gözden kaçırma riski olan ve kullanıcılar için önemli olan bir noktaya değinilmesi tasarımcıya yeni bakış açıları sağlayabilir. Anketler sayesinde insanların mekanı kullanma alışkanlıklarını da öğreniriz. Bu da tasarlanan ürünün kullanımını arttıracaktır.

B. Gözlem: Belirli bir mekana gidip insanların o mekanı ve o mekandaki elemanları nasıl kullandığını gözlemektir. Gözlemin riskli tarafı gözlemi yapan şahsın hiç bir zaman tam olarak objektif olamamasıdır.

C. Deneyler: Mekanda yapılabilecek bazı uygulamaları araştırmak ve bu araştırma sonucunda bazı bilgilere ulaşmaktır. Deneyler ürün kullanımı ile ilgili de gerçekleşebilir.

4.3.1.3.4. Tasarım Kriterlerinin Belirlenmesi

Üretilecek ürünün niteliğine ve işlevlevine karar verirken, tasarım kriterleri doğrultusunda karar vermek gerekmektedir.

A.Yapılabilirlik: Tasarlanan eleman kolay uygulanabilir olmalıdır. Fonksiyonel bir elemanın yaratılabilmesi için üretim aşaması ile ilgili birçok detay bilinmeli ve buna göre karar verilmelidir.

B. Güvenlik: Kamuya açık alanlarda kullanılacak elemanlar geniş ve farklı yaş gruplarından oluşan bir kitleye hizmet vereceği için bu elemanların güvenlik kriterlerine uygun olarak tasarlanmaları gereklidir. Güvenlik sağlamakta en önemli özellikler; malzeme seçimi, formun ölçüleri, kullanım kolaylığı olarak sayılabilir.

C. Estetik: Estetik değerler; kentsel mekanda kullanılacak elemanların tasarım aşamasında dikkat edilmesi gereken bir özelliktir. Kent mobilyaları, bulundukları

mekana ve kent kimliğine uyumlarının yanı sıra kendi aralarında da uyum içinde olmalıdırlar. Kentsel mekanda çeşitlilik ve devamlılık sağlamak için kent mobilyası elemanlarının renk, doku, kütle, form, gibi özelliklerinin çok iyi belirlenmesi gerekir.

D. Dayanıklılık: Hergün kullanılacak ve dış etkenlere, kazalara ve vandalizme mağruz kalacak bu elemanlar uzun ömürlü olmaları için tasarımları dış etkenler düşünülerek yapılmalıdır. Doğru malzeme seçimi ve doğru yerleştirme bunu etkileyen faktörlerlerdendir. Kalite de dayanıklılığı arttıran bir ögedir.

E. Ergonomi: Kent mobilyaları, kullanım kolaylığını arttırabilmek için, antropometrik ölçülere uygun olarak tasarlanmalıdır. Elemanı kullanacak olan kullanıcıların antropometrik ölçüleri doğrultusunda, en rahat kullanılabilecek elemanlar yaratılmalıdır.

F. Maliyet: Maliyete ne kadar bütçe ayrılacağına karar verilmeli, maliyeti düşürecek çözüm yolları bulunmalıdır. Maliyeti etkileyen en önemli etkenler malzeme ve üretim şeklidir. Bunlar tasarımcı tarafından dikkatle belirtilmelidir.

G. Performans: Kullanılan ürünün işlevini tam olarak yerine getirmesi, istenilen düzeyde işlevsel olmasıdır. Kent mobilyalarından beklenen performansa iyi ve doğru bir tasarım sonucu ulaşılır, performansı düşük olan bir elemanın üretimi riske girer.

H. Standardizasyon: Endüstri ürünü şeklinde üretilecek kent mobilyalarının üretiminde standartlara uyum sağlanmalıdır. Her parça için standartların belirlenmesi ve bu standartlar doğrultusunda üretimlerin yapılması gerekmektedir. Tasarımcının görevi standartları belirlemek değil, onları doğru uygulamaktır.

K. Mekan İlişkisi: Tasarım aşamasında bazı kararlar verilirken mekana yerleşim düzeni de düşünülmelidir. Bu elemanların birkaçının bir arada kullanılabileceği düşünülerek, bu doğrultuda tasarımlar yapılmalıdır. Mekandaki konum olanakları tasarım aşamasında göz önünde bulundurulmalıdır. .

L. Esneklik: Genişleyen ve değişen kullanımıyla ilgili olarak bir sistemin düzeltilmeye ve değişime kolaylıkla uyup uymaması esnekliğini gösterir. Malzeme değişimi ile kent mobilyalarının iklime ve mekana uyumu sağlanabilir olmalıdır. Sistemin modüler olması da çok büyük bir avantajtır.

M. Kar: Ürünü üreten firmanın üretim dolayısıyla sağlayacağı gelirin firma için tatminkar olması gerekmektedir.

4.3.1.3.5. Karar Verme Mekanizması

Karar verme eyleminin yapılabilmesi, en az iki alternatifin bulunmasına bağlıdır. Bu alternatiflerin aralarındaki farklılıkların değerlendirilmesi ve bir karşılaştırılma yapılarak belirli kriterlere göre seçim yapılmasına “*karar verme*” denir (BAYAZIT, 1994,s263). Nitelik bir üründen beklenen ve istenen özellikler grubudur. Tasarım kriterlerinde ortaya konduğu gibi sağlanmalıdır.

Karar vermede, istenilen ürüne göre öncelik sıraları önemlidir. Şu bilinmelidir ki her koşul için uygun olan ideal bir tasarım yoktur. Konuma göre seçim yapılacağında, o durum tanımlanmalı ve öncelikle ihtiyaç duyulan özellikler ortaya çıkarılmalı ve ihtiyaçlar doğrultusunda karar verilmelidir.

Karar verme mekanizmasında etkili diğer unsurlar ise yerel yönetimler özellikle de yerel yöneticiler ve istekleridir. Yerel yöneticilerin istekleri doğrultusunda birçok nokta değiştirilmek durumunda kalmaktadır. Yerel yönetimleri yöneten bir kültürel danışmanın bulunmayışı karar verme mekanizmasındaki kriterlerin belirlenmesine doğrudan etkili olmayabilir fakat belirleyici bir biçimde etkiler. Yerel yönetimlerde bulunması yararlı olacak bilgili bir danışman kent mobilyaları ve kentteki diğer özelliklerle ilgili karar verme aşamasında yerel yöneticilere yol gösteriyor olsa kentlerimizdeki mobilyaların daha bilinçli tasarlanacağı, seçileceği ve uygulanacağı görülecektir.

4.3.1.3.6 Alternatif Tasarımlar Önerme

Ürünün bazı özelliklerine karar verdikten sonra seçilebilecek farklı tasarımlar da oluşturulmalıdır. Alternatif tasarım üretme tasarıma dolaylı etkide bulunur. Tasarımcı bu sayede seçebilme avantajına sahip olur.

4.3.1.3.7 Prototip Üretme

Tasarım aşamasında kararlar verildikten sonra teknik çizimler ve model üretmeye ve ardından prototip yapımına sıra gelir. Model üretmede en yaygın yol maket yapmaktır. Model yapılarak üç boyuta getirilir ve tasarımcının zihnindeki uyup uymadığı gözlenir, çünkü tasarımcının gözünden kaçmış bir nokta olabilir ve bu model sırasında kolayca ortaya çıkar. Ayrıca bilgisayar olanaklarından yararlanarak, bilgisayar ortamında üç boyutlu model çizimleri de yapılmaktadır. Daha sonra ise prototip yapımı gerçekleşir. Prototip uygulaması ve kullanımı sırasında görüleceği üzere ürünün gözden kaçan problemleri düzeltilerek yenilenebilir.

4.3.1.3.8 Geri besleme

Geri besleme tasarım süreci sırasında sürekli gerçekleşebilecek bir evredir. Gerçekleştirilmesi gereken en önemli durum ise üretime geçmeden önce hatalı olan bölümlerin düzeltilmesi ve üretime tam oturmuş bir tasarım ile geçilmesidir.

4.3.1.4 Kent Mobilyalarında Yeni Tasarım Yaklaşımları

Kullanıcıya yönelik, onun temel gereksinimlerini önemseyen bakış açısıyla, insan-çevre ilişkisi, çevre-davranış çalışmaları, çevre psikolojisi ve tasarım metodları ve onların yan çalışma alanlarını kapsamaktadır. Bütün bunlar birlikte “tasarım sürecini” meydana getirmektedir.

1. Katılımcı açık tasarım,
2. Bağlamsal uygunluğa öncelik veren tasarım,
3. Deneyimsel süreçler, yaratılmalıdır.

1. Katılımcı Tasarım:

Katılımcı tasarım işbirliğine açık bir tasarım sürecidir. Tasarımın sonucunda, tasarımdan bir şekilde etkilenen bütün insanların tasarım sürecine katılmalarının anlamlı olduğu bir süreçtir. Tasarım süreci radikal bir yeniden tasarımıdır. Burada tasarımcılar ve kullanıcılar eşit güçte bireylerdir. Sadece tasarımın sonucunu yaratmada birleşmezler, aynı zamanda tasarım sürecindeki amaçları, hedefleri de birlikte belirlerler.

Katılımcı tasarımın doğası ve önemi, daha iyi tasarım objeleri yaratılmasını sınırlamamasıdır. Tasarımı açmak, bunu toplumsal bir süreç haline getirmektir. Bu geçişte tasarımcılar elenmemiş fakat rolleri radikal bir şekilde değişmiştir. Fiziksel forma kolaylıkla, rahatlıkla müdahale yerine, insanların tam olarak tasarım sürecine katılmalarını mümkün kılacak olanaklar sağlamalıdır. Özellikle çevresel tasarımda tasarımcılar, şiddetli tartışmaların nesnesi olma durumunda kalmaktadırlar. Doğru olarak gerçekleştirilmiş çevresel tasarımlarda o bölgede yaşayanların karakterleri ve ihtiyaçları fiziksel formun üretimindeki temeli oluşturur.

2. Bağlamsal uygunluğa öncelik veren tasarım:

Bağlamsal uygunluğa öncelik veren tasarım, şartlara ve çevreye uygun tasarımlar yaratmak için çaba harcamaktadır. Tasarım sürecinin belirli bir amaç doğrultusunda yönetilmesine karşın, çoğu kez fiziksel formun üretimi - değişik amaçlar doğrultusunda-tamamıyla olmasa da açıkça kullanıcının algısına odaklanır. J.C. Jones, geometrinin özgün olmasından kaynaklanan, fiziksel formu değiştirmenin, bir bağlam ve konum yaratmanın tasarımın tam da ihtiyacı olan şey olduğunu söylemiştir.

Buna “soft tasarım” da denmektedir. Maddesel olmayan subjektif çevresel tasarımın, yumuşak elemanlarını kullanır. Bunlar, ışık, ses, doku gibi elemanlardır ve duyuşal olarak subjektif bir bakış açısı sunarlar. Bu tasarımlarda algısal deneyim önemlidir ve çevresel tasarımda doğa ile birlikte çalışılmalıdır.

3. Deneyimsel tasarım:

Deneyimin kendisidir. “Mekan ve zamanda tasarım” ve “görülmez olan” tasarımlar, bir bilgisayar software’i gibi bir süreci oluşturur. “Sistemin ölçeği, görünmez ve elle tutulmaz olanın ölçeği ile ilgilenir. Bu tasarım sonucunda objeler veya ürünler ortaya çıkabilir, fakat sistemin deneyimi içerisinde her zaman ikinci derece önemlidirler. Fiziksel varlığı olmayan tasarımda insanların tecrübeleri ve davranışları teknoloji, yetenek ve geometrik kriterden daha önemli temel oluşturur.

Yıllar içerisinde tasarımın geçtiği bütün evreler göstermiştir ki, tasarım kullanıcının istek ve ihtiyaçlarına saygı duymalıdır. Chistopher Alexander “model dili” oluşturarak kullanıcının kendi çevresini şekillendirmesine olanak vermiştir, John Chris Jones hayatın tümünden sorumlu ve sürekli objelerle birleşmeyen bir tasarım bakış açısı geliştirmiştir.

Tasarım, objeler doğrultusunda değil, insanların tecrübeleri doğrultusunda yeniden tanımlanmaya ihtiyaç duymaktadır. Bu endüstriyel çağda tasarımın bu statik, geometrik karakteri tamamıyla bir kenara bırakılmalıdır. Tasarım, dinamizm üzerine odaklanmalı ve kullanıcıların duyuşal tecrübelerini dikkate almalıdır. Ürüne odaklanmaktan çıkıp süreçle ilgilenmelidir.

4.3.1.5 Kent Mobilyası Tasarım Sürecinde Dikkat Edilmesi Gereken Estetik Değerler

Kent mobilyaları başta ekonomik etkenler olmak üzere diğer faktörler nedeniyle endüstriyel bir üretimi gerektirmektedir. Bundan dolayı da bir uniformluk durumu ortaya çıkmaktadır. Halbuki kentlerimiz topografyaları, iklim ve diğer fiziksel özellikleri yanında nüfus, ihtiyaç ve kültürel yönden farklılıklara sahiptirler. Kent mobilyaları açısından her kente özgü, özel ve özgün çözümler getirilmesi düşüncesi yeni bazı tartışmaları gündeme getirmiştir. Kent mobilyalarını çevre içinde diğer kent öğeleriyle birlikte daha geniş bir bütün içinde ele alınması, ayrıca görevleriyle uyumlu

sütüktürel, fonksiyonel ve estetik bir değer taşımaları gereği konunun diğer yönüdür (ÖZTÜRK, 1989, s.69).

Yeni ve kullanıcının isteklerine saygılı tasarımlar yaratabilmek gereklidir. Eğer büyük pazar payı olan bir ürün üretimi hedefleniyor ise, kent mobilyası sistemindeki birimlere modüler bir nitelik kazandıracak çözümler önerilmelidir. Bunlar aslında çok küçük detaylarla, maliyeti de arttırmadan, sadece kullanıcıya karşı duyarlılık göstererek oluşabilen şeylerdir.



Şekil 4.43 Aksaray'dan Aytekin Kotil Parkı ve parkta bulunan çöp toplama birimleri içi boş silindir boyalı beton kalıplardan üretilmişler ve işlevlerini tam olarak yerine getiremiyorlar

Kentsel Mekanlarda kullanılan kent mobilyaları insanlar tarafından algılanılır ve anlaşılır olmalıdırlar. Bunu sağlamak, tasarımcının estetik yaratıcılığına bağlıdır. Bazı tasarımcılar beğeniye kolay yoldan ulaşmak ve anlaşılmasını kolaylaştırmak için kitsch tasarımlar yaparak kullanıma sunmaktadırlar. Aslında bu tasarımcının bilinçli olarak

uzak durması gereken bir durumdur. Tasarlanan elemanlardan herhangi birinin dikkat çekmesi için zaman zaman kimi özellikleri abartılır. Buna örnek olarak renk özelliğini verebiliriz. Bu gibi yaklaşımlar kentsel imgeyi etkilediği gibi görsel rahatsızlık da yaratırlar.

Gayri menkul değerini arttırmak için kentsel mekanlarda kent mobilyası (kent mobilyası sisteminin içerisine kentsel sanat objelerini de katılabilir) yerleştirilmektedir. Kent mobilyaları kuşkusuz, kentsel mekan kalitesini yükselten elemanlardır. Fakat bazı mekanlarda kullanılan bazı elemanlar sadece statü sembolü mekanlar yaratmak için tasarlanmışlardır. Bu tür yaklaşımlardan kaçınılmalıdır.

4.3.2. Üretim Süreci

Tasarım süreci bittikten sonra üretime geçilme dönemine ve üretimin sonuçlanmasına üretim süreci veya aşaması diyebiliriz. Üretim sürecinde sorunlarla karşılaşılması için tasarımcıların üretim hakkında geniş bilgiye sahip olmaları gerekir.

4.3.2.1. Üretimde Kullanılan Malzeme Çeşitleri

Malzeme çeşitleri dış mekana dayanıklı ve kalıcı olabilen türden olmalıdır. Bunun için kent mobilyası sisteminde kullanılabilecek malzemeler olarak metal ve alaşımları, ahşap, plastikler, beton ve doğal taşlar en çok rastladığımız malzemelerdir. Bazı ürünlerin belirli parçaları ve prototip olarak üretilecek elemanlarda ise cam ve seramik gibi malzemeler kullanılır. Üretimde kullanılacak malzemelerin seçiminde, iki veya daha çok malzeme birarada kullanıldığında daha başarılı sonuçlar elde edilir.

A. Metal ve Alaşımları: Kent mobilyaları üretiminde en sık kullanılan metaryallalardendir. Ağırdırlar ve yoğunlukları yüksektir. Üretim yöntemlerinin esnekliği nedeniyle pek çok alanda ve değişik üretim yöntemlerinde farklı ürünler elde edilebilir. İnorganik tieler. Doğadan çıktıkları şekilde kullanılabildikleri gibi alaşım olarakta yoğun bir şekilde kullanılırlar. Alaşımlarındaki çeşitlilik geniş bir kullanım

yelpazesi sunar. Üretim şekillerine görünüşleri ile ilgili değişiklikler yapılabilir. Dayanıklılıkları nedeni ile kentsel mekanlarda tercih edilieler.

B. Ahşap: Organiktirler. Belirli koşullar altında ve kullanım alanları doğru seçildiğinde dayanıklıdır. Kentsel mekanlarda masif olarak kullanılırlar ve düzenli bakıma ihtiyaçları vardır. Hafif bir malzemedir, malzemenin özelliğine göre karakteristik dokusu vardır. Kent mobilyalarındaki kullanımlarında metal gibi sert görünümlü malzemelerin yanında ahşap, yumuşak görüntüsü ile zenginleştirici olarak kullanılır.

C. Beton: Beton, çimento ve kum veya çimento ve agreganın karışımıdır. Karıştırma oranlarına göre betonun kalitesi farklılaşır. Karışım su ile karıştırılarak uygulamaya hazırlanır. Kent mobilyalarında kullanılırken kalıp yöntemi tercih edilir. En basit yöntemle dahi üretilmesi kolay bir malzeme olduğundan ucuzdur.

D. Plastik ve Alaşımları: Ham petrolün işlenmesi sayesinde oluşur. Hammaddenin esnek işlenme olasılığı sayesinde birçok yerde kullanılır. Sertlik skalası geniş bir yelpazede değiştiğinden kullanım alanları zengindir. Elektrik yalıtkanlığı sayesinde kentsel mekanlarda güvenli kullanımlar sağlarlar.

E. Doğal Taşlar: Doğadan çıkarılan ve genellikle görüntüsüne müdahale edilmeden kullanılan malzemedir. Taşın yapısına göre değişik karakteristik özellikleri vardır ve farklı alanlarda kullanılırlar.

F. Seramik: Doğadan sağlanan kil ve kaolen karışımının 900 derece üzerinde pişirilerek içerisindeki suyun çıkması ile oluşurlar. Yüzyıllardır kullanılan geleneksel bir malzeme oluşu ve üretim yöntemlerinin en ilkel koşullarda bile uygulanabilirliği sayesinde oldukça yoğun kullanım alanı vardır. Doku yaratılması çok kolay olduğu gibi değişik renkler yaratmak için sırlama adı verilen dağa yüksek dereceli pişirimlerin uygulanması gereklidir. Kırılgan yapısı dolayısıyla kentsel mekanlardaki kullanım alanların a dikkat edilir.

G. Cam: Cam sabit bir erime noktası olmayan amorf bünyeli bir silikat bileşeni olarak tanımlanmaktadır. Ana maddelerinin ısıtılarak eritilmesi biçimlendirilmesi ve biçimlendirilen hamurun kristalleşme olmaksızın soğuması sonucunda cam elde edilmektedir. İçine katılan ham maddelere ve üretim sırasında uygulanan ikincil işlemlere göre camın özelliği değişir ve dış mekanlarda güvenli bir kullanım sağlayabilir. Şeffaflık özelliği sayesinde güven sağladığı için tercih edilir.

4.3.2.2 Üretim Yöntemleri

Kent mobilyalarının üretim aşamasında çok farklı üretim yöntemleri kullanılır ancak bunlar başlıca döküm,soğuk şekil verme ve birleştirme tekniği gibi başlıklar altında toplanabiliriz.

A. Döküm: kent mobilyalarında en çok kullanılan yöntemlerden biridir. Hem çok küçük hem de çok büyük parçaların üretilmesi bu yöntem ile uygundur. Seri üretime uygun ekonomik bir yöntemdir. Daha önceden hazırlanmış bir modelin kalıbının alınması ve bu kalıbın teksir kalıpları ile çoğaltılması esasına dayanır. Kalıbın ömrü kalıpta kullanılan malzemeye göre değişir. Karmaşık biçimli içi boş parçalarda üretilebilir. Cam, metal, plastik ve seramik gibi malzemelerden döküm yöntemi ile ürün elde edilebilir. Ancak malzemeye göre kalıplar farklılaşır ve kalıp malzemeleri de oldukça farklıdır. Dolu ve boş döküm yöntemleri uygulanabilir.

B. Soğuk şekil verme : İnce metal saçlara şekil vermede kullanılır. Soğuk şekil vermede farklı gereçler kullanılarak malzemeye istenilen şekil verilir. Bu yöntemler ise a)Bükerek şekil verme de malzeme bükmeye uygun alet ile istenilen açılarda ürünün özelliğine göre kıvrılır b)presten geçirerek şekil verme de malzeme presler yardımı ile istenilen açıda kıvrılarak şekillendirilir c)presle delik açmada malzemeye doku verilmesi ile görsel ve fiziksel nitelikler kazandırılır d)sıvama ile ise kalıplar yardımı ile malzeme şekillendirilir. Bu yöntemlerin hepsi fabrikasyon üretimde ürünün özelliğine göre, tek bir presle yapılabilir. Örneğin kullanılan bazı oturma birimlerini üretim maliyetini düşürmek için ürünler tek bir pres ile üretilebilir.

C. Birleştirme teknikleri: Kent Mobilyaları birden fazla malzeme kullanılarak üretildikleri için genellikle birleştirme teknikleri kullanılır. Birleştirme şekillerini üç ayrı grupta toplanır. a) Daimi birleştirme ile iki parça ürünün ömrün yaşam süresi sona erene kadar değiştirmemek üzere yapılan birleşimlerdir. Kaynak, perçin ve lehim gibi yöntemler bunun içerisinde, b) Geçici birleştirme ile üründe müdahaleye açık birleştirme yöntemi uygulanır. Vida, civata, somun gibi elemanlar kullanılarak yeri geldiğinde birleştirme yerinin açılıp kapanmasına olanak sağlanır. Örneğin oturma elemanlarının eskiyen parçalarının değiştirilebilmesi için genellikle geçici birleşimler kullanılır. C) Hareket edebilir birleşimlerde ise parçaların bir araya gelmesine rağmen parçalar arasında hareket etme olanağını sağlar. Kaydırma, döndürme ve kırılma ile birlikte belli açılarda esneklik ve hareket olanağı sağlar. Örneğin bilgi iletişim ve reklam panolarındaki hareketlilik bu özelliklerle sağlanabilir. Birleştirme metodları olarak yapıştırma, ısı ile birleştirme, standart parçalar kullanarak birleştirme gibi metodlar kullanılır.

4.3.2.3 Üretim Şekilleri

Kent mobilyaları üretiminde değişik malzemeler ve üretim yöntemleri kullanılarak farklı elemanlar üretilebilir. Ancak bu elemanların üretiminde iki ayrı üretim şekli vardır. Bunlar ise çok sayıda üretimi sağlayan seri üretim ve tek tek üretimi sağlayan prototip üretimidir.

4.3.2.3.1 Seri Üretim

Kent mobilyaları sistemi elemanlarının çoğunun kentsel mekanlar için yeterli sayıda üretilmesi gerekir. Aynı ürünü çok sayıda üretebilmek de ancak seri üretimle mümkündür. Seri üretim bu konuda hem zaman hem maliyet açısından avantajlıdır. Bundan dolayı endüstri devriminden sonra kent mobilyalarının bir çoğu seri üretimle yapılmıştır.

Seri üretim yapılırken bazı parçaların değişebilir olmasını sağlamak için üretimin modüler olması gerekmektedir. Bu da üretilecek bir elemanın farklı kentler için

uyarlanabilmesini, çevreye ve insanlara duyarlı tasarımlar yapılmasını sağlar. Modüler üretim sadece estetik yönden değil, aynı zamanda kent mobilyalarının fonksiyonlarını daha iyi yerine getirebilmelerini sağlamaktadır. Örneğin, iklim koşullarına göre bir elemanın bazı parçalarının değiştirebilmesini mümkün kılarak daha uzun ömürlü olmasını sağlar.

4.3.2.3.2 Prototip Üretim

Sanatsal olan ve belirli mekanlar için üretilecek olan elemanlar tek bir kerelik üretim için prototip olarak üretilir ve bu elemanlar mekana monte edilirler. Mekanlara inşaa edilen kent mobilyaları da prototip üretime girerler. Prototip üretimin maliyetinin yüksek olmasının yanında kentsel mekana anlam katarak mekanın kimliğini kuvvetlendirir, kentsel kaliteyi arttırırlar. Kullanıcıların, belli bir alışma sürecinden sonra, kenti benimsemelerini ve bu elemanlarla övünmelerini sağlar.

4.3.2.4 Üretim Aşamasında Dikkat Edilmesi Gereken Unsurlar:

Standardizasyon, Kalite

Üretim aşamasında öncelikle uyulması gereken noktalardan biri standardizasyondur. Her ürün için ülke çapında belirlenmiş olan standartlar vardır. Ülkemizde tasarlanan ve üretilen bütün ürünler ya Türk Standartlarına (TSE) yada Uluslar arası standartlara (ISO) uymak zorundadır. Standartlar hakkındaki bilgilere tasarım aşamasında sahip olunmalı ve üretim aşamasında kontrol edilmelidirler. Kent mobilyalarının standartlara uyması elemanların kullanım sürecinde herhangi bir parçasının değişiminde uyması açısından ve ömrünü uzatmak açısından önemlidir. Standartlar dışında ürün şartnamaları ve yasalar ürünlerin üretimini etkiler. Bunlar ürünün sahip olması gereken sağlık ve güvenlik koşullarını belirleyerek tasarımcının sorumlu tutulabileceği ürün hatalarını azaltırlar.

Üretimde kaliteyi sağlamayı amaçlamak, kullanıcıya karşı saygı duyulduğunu ve üreticilerin işlerini profesyonel olarak yaptıklarını gösterir. Ürün kalitesinin yüksek

olması için malzeme kalitesinin yüksek olması ve üretim yönteminin iyi uygulanması gerekmektedir.

4.3.3 Yerleştirme Süreci

Kent mobilyalarının kentsel mekanda yerleştirilme şekilleri bu mobilyaların kullanımını etkileyen önemli faktörlerdendir. Kent mobilyalarının kentsel mekandaki yerleri, miktarları, yerleştirilen birimler arasındaki koordinasyon önemlidir.

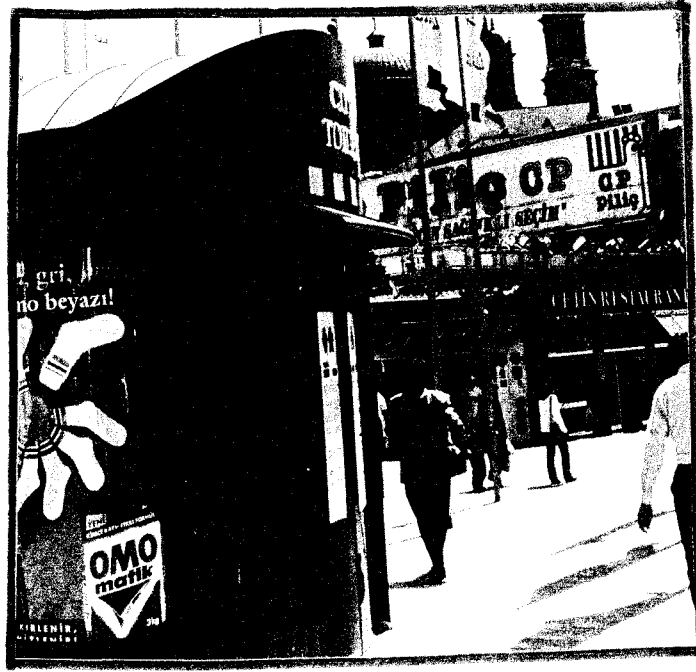
4.3.3.1 Doğru Yer Seçimi

Yerleştirme düzeniyle yeni mekanlar yaratılmış olunmaktadır. Kentsel mekan öğelerinin en önemlilerinden olan kent mobilyaları mekanları yaratırken, bu mekanlara yükleyeceğimiz fonksiyonları ve kullanım şeklini kurmamıza yardımcı olmaktadır.

Kent mobilyaları ilk olarak mekanlardaki fiziksel veya sezgisel ihtiyaçlar doğrultusunda yerleştirilmelidir. İhtiyaç duyulmayan bir mekana yerleştirilen bir eleman işlevsel olmamanın yanı sıra görsel bir kirlilik yaratmaktadır. Bunu önlemek için mekan yaratımı sırasında bu elemanların mekandaki yerleri tasarlanmalı, eğer böyle bir durum yok ise konumlandırılırken dikkatli davranılmalıdır. Yanlış konumlandırılmış elemanlar yüzünden kazalara sebep olunabilir.

İşlevlerini yerine getiremeyecekleri mekanlara konmamalıdır. Buna örnek olarak Taksim Meydanı'ndaki tuvaleti gösterebiliriz. Böyle bir eylemin mahremiyet gerektirdiğini düşünerek meydanın odak noktasına yerleştirmek kullanımı engelmektedir.

Elemanlar farkedilebilmeleri için algılanması kolay, görülebilir yerlerde olmalıdırlar. Büyük çöp toplama elemanlarının açıklık alanlarda olmamaları, fakat rahat algılanabilir alanlarda olmaları gerektiğini örnek olarak verebiliriz.



Şekil 4.44 Taksim Meydanı'ndaki WC

Denver kentindeki 16. Cadde Meydanı I. M. Pei tarafından tasarlanmış bu meydana yerleştirilen oturma birimleri insanların sosyal ilişki kurma şekillerine müdahale etmektedir.



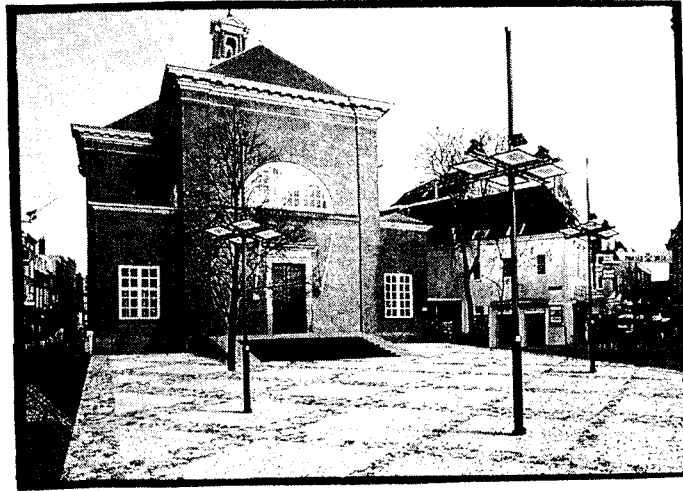
Şekil 4.45 Denver'dan Oturma grubu

4.3.3.2 Yerleştirme Miktarları

Kent mobilyaları, kentsel mekanlardaki ihtiyaca göre ve özellikle de ihtiyacı karşılayacak miktarda yerleştirilmelidir. Örneğin bir kentsel mekana yerleştirilen çöp toplama elemanlarının talebi karşılayacak miktarda olup olmadığı kentsel mekanı kullanan kullanıcı sayısı, yoğunluğu ve elemanın boşaltılma sıklığı ile ilgilidir. Mekana yerleştirilen elemanlar az gelir ise çöpler etrafa dağılmaya başlar ve eleman işlevsizleşir.



Şekil 4.46 Den Bosch kent meydanı



Şekil 4.47 Den Bosch kent meydanının yeniden tasarlandıktan sonrası

Mekanalara fazla ve gereksiz yerleştirilen elemanlar hem bir kargaşa yaratmakta hem de gereksiz maliyet ve iş gücü oluşturmaktadır. Bu elemanlar aynı zamanda görsel bir kirliliğe de neden olmaktadır.

Hollanda'nın den Bosch kentinde rehabilite edilmesi uygun görülmüş kent merkezine yakın bir meydan, Beth Gali tarafından yeniden düzenlenmiştir. Meydan düzenlenmeye başlandığında ilk olarak meydandaki fazla ve çok gerekli olmayan kent mobilyaları yerlerinden alınarak meydan rahatlatılmıştır. Döşemenin de değiştirilmesi ile mekanın yapı ve kentsel yaşantıdaki yeri değişmiştir.

4.3.3.3 Yerleştirmede Montajın Önemi

Kentsel mekana yerleştirilen kent mobilyalarının montajları sağlam ve ergonomik boyutlarda olmalıdır.



Şekil 4.48 İstanbul'daki Kuruçeşme parkındaki montaj hatası

Antropometrik ölçüler doğrultusunda monte edilmeleri gereken kent mobilyaları vardır. Örneğin, mekanlardaki elektrik direklerine monte edililen çöp toplama elemanlarının çocuk, genç ve yetişkinlerin uzanabileceği optimum boyutlarda olması, kullanımı kolaylaştırır.

4.3.3.4 Yerleştiren Değişik Birimler Arasında Koordinasyonun Sağlanması

Kentsel mekana yerleşen kent mobilyalarının farklı birimler tarafından yerleştirildiği bilinmektedir. Mekana yerleşecek mobilyaların kendi aralarında uyumlu olmaları için bu birimlerin hep birlikte, yerleşecek tipe karar vermeleri gerekmektedir. Karar verme eylemi hem uyumlu bir görüntü için hem de elemanların ihtiyaca yanıt verebilmeleri için gereklidir.

Bazı ülkelerde, kentlere konacak elemanları denetleyen, bu konu ile profesyonel olarak ilgilenen kurumlar veya kişiler vardır. Bu elemanların denetlenmesi ve bazı estetik kriterlerin de göz önünde bulundurulması sayesinde ortak bir dil oluşur. Yerel yönetimler bünyelerinde bu konuya özel ilgi göstermeli ve sadece bu konu ile ilgili bir birim kurmalıdırlar.

4.3.4 Kullanım Süreci

Kent mobilyaları mekana yerleştirilmeleriyle kullanıma sunulmuş olmaktadır. Kullanım süreçlerinde mekanı yenilemek dışında sahip olabilecekleri diğer işlevler mekandaki kullanımlarının olabildiğince uzun sürmesine çalışmak ve ömürlerini uzatmak olmalıdır.

4.3.4.1 Objeye Yönelik Kullanım Sürecinde: Kent Mobilyalarının Yıpranması

Kent Mobilyalarını tasarlayarak ve kentsel mekanlara yerleştirerek onların yaşaması sağlanmış olmamaktadır. Kent gibi dinamik bir yapıya sahip yerleşimlerde bu elemanların eskimesine yol açan etkenler vardır. Bunlar, fiziksel faktörler, kazalar, vandalizm olmak üzere üçe ayrılabilir.

4.3.4.1.1 Fiziksel faktörler

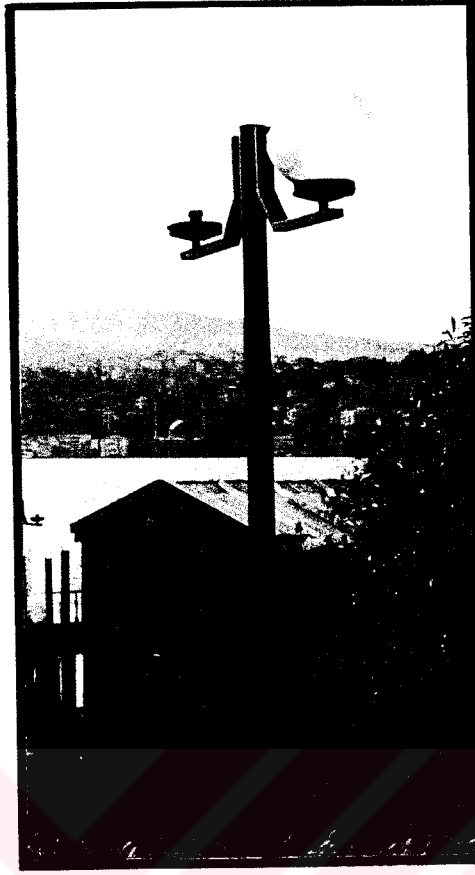
Fiziksel faktörler yani doğa koşulları diyebileceğimiz etkenler dış mekanlarda bulunan, özellikle üstü açık birimlere zarar vermektedirler. Zaten dış mekanlarda bulunan bu mobilyaların kar, yağmur, rüzgar ve güneş gibi doğal etkenler karşısında belirli bir yaşam süreleri vardır. Bu süreyi uzatmak, için bile kent mobilyalarına bakmak, bakım onarım çalışmalarını yürütmek gerekmektedir. Bazen de doğru malzeme seçimi gerçekleşmediğinden kent mobilyalarının ömürleri kısalmaktadır, böyle durumlarda bu elemanlar daha fazla bakıma ihtiyaç duymaktadır.

4.3.4.1.2 Kazalar

Kazalar sonucu bir çok kent mobilyası tahrip olmakta ve kullanılmayacak duruma gelmektedirler. Aslında tasarım aşamalarında bu elemanlar darbeye dayanıklı tasarlanırlar, fakat bazı özel durumlarda, özellikle çok şiddetli darbelerde (motorlu araç çarpması gibi) zarar görmektedirler.

4.3.4.1.3 Vandalizm

Vandalizm, kamuya açık, ortak kullanım alanlarındaki elemanları kötüye kullanma, bu elemanlara zarar verme olarak açıklanır. Günlük dilde “Vandalizm” kelimesini ne kadar kullanmasak da sıkça rastladığımız bir olgudur. Vandalizm, kent mobilyalarının kullanım sürecinde karşılaştığı en önemli sorundur. Vandalizmin birçok nedeni vardır. Bazıları vandalizmin nedenlerini, sosyal ve fiziksel yokluklarla açıklarken diğerleri, yapılaşmış çevre ve yapıların boyut, şekil, tip ve toplum kontrolü ile ilişkili bulmuştur. Bir yanda çevresel (okul, iş, dinlenme, eğlenme, dostluk, aile ve komşuluk ortamları), diğer yanda duygusal faktörler (sıkıntı, kişisel ilişkiler, aksiliğe çatma, tatminsizlik ve bir işe yaramama duygusu) vandalizm eyleminde rol alır. (TÜRKOĞLU, 1989, s.131).



Şekil 4.49 Vandalizm ve kent mobilyaları

Vanadalizmin sonucunda yenilenmesi gereken kent mobilyalarının ortaya çıkmasıyla ciddi bir maddi kaynak kaybı ortaya çıkmaktadır. Maddi kaynak aktarımının yanı sıra, tahrip edilmiş tüm öğelerin onarımı veya yenilenmesi zaman ve kaynak tüketimi ile doğrudan ilişkilidir. Tüm bunların yanı sıra, vandalizm halkın fiziksel ve psikolojik sağlığını tehdit eden bir eylem olması açısından da önemlidir. Örneğin, parçalanmış veya sökülmiş bir telefon kutusu bir trafik kazasının duyurulmasını engellediği için dolaylı olarak ölüme neden olabilir, çocuk alanlarında parçalanmış bir kaydırak kazalara, tahrip edilmiş bir aydınlatma hırsızlığın artmasına neden olabilir. Kentsel alanlardaki vandalizm izleri, kullanıcıların moralini bozar ve korku duymalarına neden olabilir.

Vandalizmin Çeşitleri

Birey, benimser, kanıksar veya parçalar. Benimsemesi; onu korumasını, kanıksaması; görmemezliğe gelmesini, parçalaması ise seçtiği hedef ile topluma düzene veya mekana karşı, kısaca sistemlere karşı olan tutumunu ifade eder. Parçalama eyleminin çeşitleri, ideolojik olanları ayırdığımızda beş ana grupta toplanabilir:

- Soyguncu vandalizm
- Taktikçi vandalizm
- İntikamcı vandalizm
- Oyuncu vandalizm
- Kavgacı vandalizm

-Soyguncu vandalizm: Kent mobilyalarından sökülen metal parçaları hurdacılara satma veya sokak işaretlerini, lamba camlarını toplama gibi, mal va para kazanmak için yapılır. Ankesörlü telefonlardan jeton çalmak için yapılan vandalizm eylemini bu kategoride sayabiliriz.

-Taktikçi vandalizm: Para veya mal yerine, bilinçli bir taktiği sonuca ulaştırmak amacıdadır. Eylem düşünülmüş ve planlanmıştır ve hedef keyfi olarak seçilmiştir. Birçok ideolojik amaçlı vandalizm, dikkatleri toplamak veya bir davaya kamunun ilgisini çekmek için yapılır, dolayısıyla taktikçidir. Bunun yanısıra ideolojik ikna yerine, kişisel problemler nedeniyle de dikkatleri çekme söz konusudur.

-İntikamcı vandalizm: Bu tür vandalizm, kişisel problemlerin çözümü için gerekli görülür. Kendine haksızlık edildiğine inanan birey, toplumu ve kurumlarını kızdırmak için böyle bir eyleme girişebilir. Birinin camını kırmak onunla dövüşmekten daha güvencelidir. Kıрма eylemi zevkli, oç alma eylemi de risksizdir. Bu tip eylemler daha çok gençler tarafından yapılır ve yetişkinleri cezalandırma amacını taşır. Devlet tarafından haksızlığa uğradığı veya dışlandığı kanısında olan birey, rahatlıkla devletin saydığı kent mobilyalarına zarar verme girişiminde bulunabilir. Özellikle gençlerin hedef olan bu objeler, günlük yaşamda kullanılan kamu ve yarı kamu mallarıdır. Özel

mülk değildir. Birçok intikamcı vandal eylem saldırganın gözünde mantıklı ve faydacıdır, öç alma başarıldığında da tatminkardır.

-Oyuncu vandalizm: Gelenekselleşmiş bir çeşittir. Çoğu kez kuralları bozan yapısı algılanmaz, olağan karşılanır. Merak, yarışma ruhu ve hüner gösterme bu eylemi motive eder. Çocuklar veya gençler arasında kaç adet cam veya sokak lambasının kırılacağı ya da hareket eden hedefleri vurma yarışması bazı örneklerdir.

-Kavgacı vandalizm: Ne diğerleri gibi belirgin bir amaç için nede salt zevk için yapılır. Eylem hem yönlendirilir hemde cevap niteliği taşır. Aslında diğer çeşitlerde olduğu gibi düşmanlık ve eğlence bir arada yaşanır. Çiçek sökme, araba tekerleklerini söndürme, telefon kulübelerine pisletme, umumi tuvaletlere küfürlü yazılar yazma bazı örneklerdir. Sıkıntı, ümitsizlik, öfke, gücenme, başarısızlık ve aksiliğe çatma bu tip vandalizme neden olan öznel duygulardır.

Sprey oyalarla sağır duvarlara yapılan desenlere ve figürlere verilen ad olan grafiti kimi kişiler tarafından vandalizm kimi kişiler tarafından ise sanat olarak kabul edilmektedir. Kent mobilyalarına yapılan grafitiler görsel bir kirlilik yaratmaktadır. Grafiti'yi önlemek için boya tutmayan, dokulu yüzeyler tercih etmenin yanı sıra dekore edilmiş yüzeyler kullanılabilir.

4.3.4.2 Subjeye Yönelik Kullanım Süreci: Kullanıcılar Tarafından Kullanımı, Vandalizme Karşı Korunma Yöntemleri

Eşya, çeşitli gruplarda, objektif özelliklerini aşan bir anlam kazanarak, bir takım yaşantılarla çağrışım içinde, insanın ihtiyaç ve isteklerinin görsel tatmin aracı haline gelmektedir. Sosyo-kültürel gruplara göre değişen bir sembolizm çerçevesinde algılanmaktadır. Bu açıdan, insanın eşyaya ilişkin davranışları, sadece eşyadan gelen uyarımlara bir tepki değil, aynı zamanda ve özellikle, grubunda hakim olan değerler ve inançlar sisteminden aldığı mesajlara uygun bir davranış olarak değerlendirilmek durumundadır (BİLGİN, 1986, s.107). Böyle bir insan-esya ilişkisinin kentsel mekanlarda da mevcut olduğunu söyleyebiliriz. Dolayısıyla kullanıcıların kent

mobilyalarıyla kurdukları ilişki kültürleriyle ve geçmiş bütün sosyal yaşantılarıyla ilgilidir.

Kullanıcılar eğer kendilerini o kentli gibi hissediyorlarsa ve yaşadıkları mekanları benimsiyorlarsa kentteki mobilyaları kendi evlerindeki mobilyalar gibi dikkatli ve zarar vermiyecek şekilde kullanırlar. Bu kenti benimsemeleriyle paralel giden bir durumdur.

Kent mobilyalarının kullananlar tarafından beğenilmesi onların daha bilinçli kullanılmasına ve korunmasına yardımcı olmaktadır. Beğenide görsel algının rolü büyüktür (ÖZTÜRK, 1989, s.69). Görsel algıda estetiğin yanı sıra kullanıcılara anlamlı gelen elemanlar da beğenilmektedir, çünkü insanlar anladıkları objeler karşı kendilerini daha yakın hissederler. O elemanla ilişki kurmaktadırlar ve ilişki kudukları elemanlara zarar vermezler.

Vandalizme dayanıklılık ve vandalizmi engelleme yöntemleri:

Kent mobilyası seçiminde ve vandalizme dayanıklılık konusunda altı kriter önem taşır; uygunluk, ölçek, malzeme, bakım, yerleşim planı ve bağlantı detayları:

- 1- Rahat olmayan bir oturma birimi, doğru ışık vermeyen bir aydınlatma elemanı, okunamayan bir enformasyon panosu işlevleri bakımından uygun değildir ve vandalizme açık kapı bırakmıştır.
- 2- Ölçek ve boyut, birimlerin, insan ve mekan ile ilişkisinin yanısıra işleviyle de ilişkilidir.
- 3- Malzemeler dayanıklılıklarının yanısıra yarattıkları psikolojik etkiyle de önem kazanırlar. Beton oturma birimi, aynı ölçülerdeki ahşap olanla karşılaştırıldığında, kütleli ve ağır bir görüntü verir.
- 4- Vandalizme maruz kaldıktan sonra onarılmayan bir birim, daha fazla eylemi cesaretlendirir. Donatım elemanlarının yanı sıra kentsel alandaki bitkilerin vandalizme karşı bakım ve eksiklerinin giderilmesi, bitki kasalarının çöplerden temizlenmesi önemli önlemlerdir.
- 5- Bağlantı detaylarının çok amaçlı kullanımı ve ayarlanabilirliği, birimlerin hareketliliğini ve modillerliğini sağlar, olan destek ve taşıyıcı eleman sayısını azaltır.

Vandalistik eylemde öncelikle, saldırıya uğrayan bağlantı elemanlarının güçlülüğü önemlidir.

Bu beş kriterin dışında sokak ölçeğini tanımlayan insan ölçeği, sokağın algılanmasında büyük etkenlerden biri olan kent mobilyasının yerleşimi vandalizmi etkileyen olgulardan biridir. Kullanılmayan, ihtiyaç duyulamayan bir alana yerleştirilmiş bir telefon kulübesi veya bir oturma biriminin vandalizmden etkilenmemesi olanaksızdır.

Vandalizmi azaltmak için neler yapılmalı:

- 1- Tüm bağlantı detayları (sürgü, menteşe, vida) gizlenmelidir, veya özel bir alet ile sökülebilmelidir.
- 2- Tüm hareketli parçaların kolayca ayrılmaları veya sökülebilmeleri engellenmelidir.
- 3- Malzemeler güçlü fakat aynı zamanda tasarımlar, çocukların yaratıcı güçlerini geliştirici, hayal dünyalarını zenginleştirici özelliklerinden olmalıdır.

Tasarımın vandalizme etkisi:

Vandalizm ile birlikte kullanılan diğer bir terim ise “vandal-proof” tur. Bu vandalizme karşı korunaklı demektir. Toplum ve yerel yöneticiler, vandalizme karşı savaşta, hedefleri daha güçlü ve dayanıklı yapmayı çoğu kez tek çözüm olarak görürler. Oysa bu, korumanın tek yolu olmadığı gibi, saldırganları da daha çok motive eder. Yüksek vandalizm riski olan alanlarda hedefleri güçlendirmek, kaçınılmazdır fakat ‘kale gibi’ korunan vandal-proof mekanlar ve araçlar elbetteki insanlara sempatik gelmeyecektir ve benimsenmeyecektir. Kentsel donatım araçlarının vandalizme dayanıklılığının yanısıra işlevselliği, mekana uygunluğu, kişilikli olması ve estetik değerleri tasarım kriterlerini oluşturacağına göre, tasarımcı iki çelişen kavram ile karşı karşıyadır; ‘iyi tasarım’ ve ‘vandal-proof’ tasarım anlayışı, mekanik olmayan bir yaklaşım ile, yabacılaşma olgusuna çözüm arar. İhtiyacın bilinmesi, işlevin yerine getirilmesi, estetik değerlerin işlevle birlikte çalışıp toplum beğenisini yakalaması ve doğru yerleşimin yapılması sorunu çözecektir.

4.3.4.3 Yerel yönetimlerin Kullanım Süreci: Bakım-Onarım Çalışmaları

Doğal faktörler, kazalar ve vandalizm sonucunda kent mobilyaları fiziksel ve görsel olarak eskimekte ve işlevlerini tam olarak yerine getirememekte veya yitirmektedirler. Bu konuda kent mobilyalarının bakım-onarımları yerel yönetimlere düşmektedir (Kentlerin bazı bölümlerinde kentliler kendi mahallerindeki kent mobilyalarıyla ilgilendikleri ve yeni mobilyalar koydukları gözlenmektedir).

Yerel yönetimlerin kent mobilyalarını düzenli olarak kontrol edip gereken bakım ve onarımı yerine getirmesi gerekmektedir. Bunun için de yerel yönetimlerin bu iş için bütçe ayırmaları ve eleman eğitmeleri gerekmektedir. Bakım ve onarımı gerçekleştirecek kişiler konularında bilgili olmalıdırlar. Yerel yönetimlerin bu konuda çalışacak elemanlarını hem bilgi, hem de estetik açıdan eğitmeleri gerekmektedir. Ayrıca bakım-onarım çalışmaları düzenli olarak, aksatılmadan yapılmalıdırlar. Temizleme olanaklarına dikkat edilmeli, uygun malzeme seçilmelidir.



Şekil 4.50 İstanbul'da bir otobüs durağının bakım çalışması

BÖLÜM 5

KENT MOBİLYALARI TASARIMI İLE İLGİLİ KAVRAMLARIN TAKSONOMETRİK OLARAK İNCELENME

5.1 TAKSONOMETRİK İNCELEME METODU

Trum ve Bax (1996) tarafından yapılan bir araştırmada mimari kavramların taksonomisi, mimari alanı sistemli olarak tanımlayan bir sınıflama olarak önerilmiştir. Bu taksonomi, gözlenebilir gerçeklik olarak mimari olgunun düzenlenmesini ve yorumunu içerir. Bu yaklaşımlar da farklı kavramlar olarak tanımlanır. Kavramlar hem mimari objeler, hem de süreçle ilgilidir. Taksonomi, mevcut bina veya bina tasarımı analizinde kullanıldığı gibi tasarım süreci içinde araç olarak da kullanılabilir. Fransız Yapısalcı Genel Sistem teorisinden gelip, Domain teorisinin tabanına oturturulmuştur.

Genel olarak tasarım alanında kavramlar fonksiyonel, morfolojik (forma dayalı) ve işlemsel (procedural) boyutlara sahiptir. Kavramın fonksiyonel tanımı istenilen performans kalitesini yakalamak için gerekli olan norm, kural ve kriterleri içerir. Morfolojik tanım ise yapının formu ile ilgilenir ve yapının imgesini çizimler, eskizler, diagramlar gibi, binayı inorganik ve organik bölümlerden oluşan bir sistem olarak tanımlar. Yapı kentsel sistemin bir parçasıdır. Kavramın işlemsel tanımında ise işlemleri yönetmek tasarım projesi, metodlar ve stratejiler olarak gösterilir.

Kavramlar taksonominin yapı taşlarıdır. Bu kavramlar, mimarinin toplumda ilgilendiği değişik fonksiyonların sonuçları, mimari olgunun yorumlarıdır. Tasarım alanında ise mimari obje ile doğrudan ilintilidirler. Kavramlar, bazı imgeleri çağırarak, geliştirerek birleştirirler, tasarım kalitesini yükseltmek için gerekli hayalgücünü ve yaratıcılığı kullanırlar. Tasarım sırasında böyle bir imge, tasarımcı tarafından yakalanamamışsa, daha fazla ilerleyemez; çünkü tasarımcı yeni bir fikrin

nasıl üretileceğini bilemez. Bir kez tasarım yapan biri böyle bir problemle mutlaka karşılaşır. Taksonomi bu gibi durumlarda kullanılacak en uygun yöntemdir, böylece tasarımcı eğer bir kavramdan yararlanamıyorsa kolayca farklı bir kavrama atlayabilir, sıkışmış olmaz.

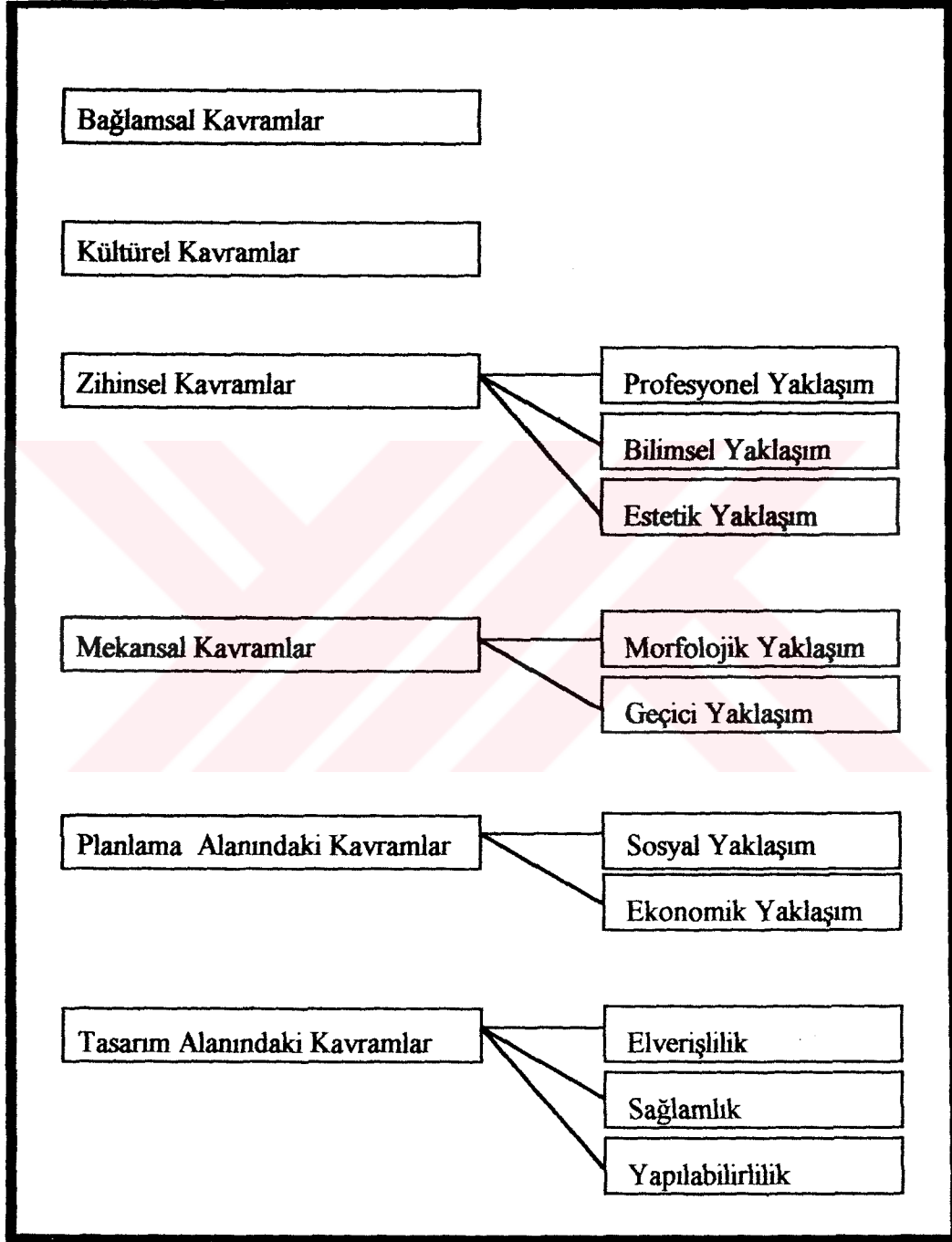
Taksonomi ile kavramlar düzenlenmiş olurlar. Taksonometri kavramların hiyerarşik bir düzenlemesidir, kavramların fonksiyonel tanımları, değişik seviyelerini tanımlayan yapısal özellikleri üzerine kuruludur. Genel olarak, mimari tasarım alanında aşağıdaki gibi bir kavramlar taksonomisi yaratılabilir:

Bağlamsal Kavramları, tasarım alanında çok boyutlu bir olgu olarak incelediğimizde fonksiyona, forma ve çevresel şartlara bağlı olduğunu görürüz. Kültürel Kavramlar ise, kültürel bir yaklaşım olarak tasarım bilgisi, objelerin içinde bulundukları kentsel mekanların tarihsel, ideolojik ve ekolojik çevresine dairdir. Objelerin anlamsal ve değersel olarak oluşturdukları 'milieu'dir.

Zihinsel Kavramlar; Tasarım alanındaki farklı bakış açıları ile gerçekliğin şekilleri olarak bilgidir. Bunlar; (1) profesyonel yaklaşım olarak, günlük gerçeğin uygulanmasına saygıyla; objelerin planlamasını ve tasarımını organize edebilme yeteneği, profesyonellerin topluma karşı duydukları sorumluluk, tasarım bürosunun yöntemi, objelerin tasarımının insan-iş ilişkisi bakımından görülmesidir. (2) Bilimsel yaklaşım, gerçeğin dayanaklarına saygılı olarak; objenin dayanağı olarak bilgi bazlı modeller, hipotez olarak objeler, bilginin sunumu olarak objelerdir. (3) Estetik yaklaşım ise, gerçeğin üstünlüğüne saygılı olarak, sembolik anlamı ile objenin içine konması, objenin sanatsal yönü ve objenin sanat objesi olarak var olmasıdır.

Mekansal kavramlarda ise, tasarım alanının boyutlarını anlama, morfolojik, dünyevi ve fonksiyonel boyutları göz önünde bulundurulur. Fonksiyonel olarak fiziksel, sosyal ve ekonomik ihtiyaçlarla buluşulur. Bu da morfolojik ve geçici yaklaşımlar olarak ikiye ayrılır. (1) Morfolojik yaklaşım, görsel şekil ve form olarak obje, parçaların sistemlerinden oluşmuş obje, mekansal ve kentsel sisten içinde objedir. (2) Geçici

yaklaşım ise kalıcılığı olmayan dünyevi ve değişebilir obje, hem saniyelik hem de anıtsal obje konumundaki objedir.



Şekil 5.1 Kavramlar Taksonomisi (TRUM ve BAX, 1996)

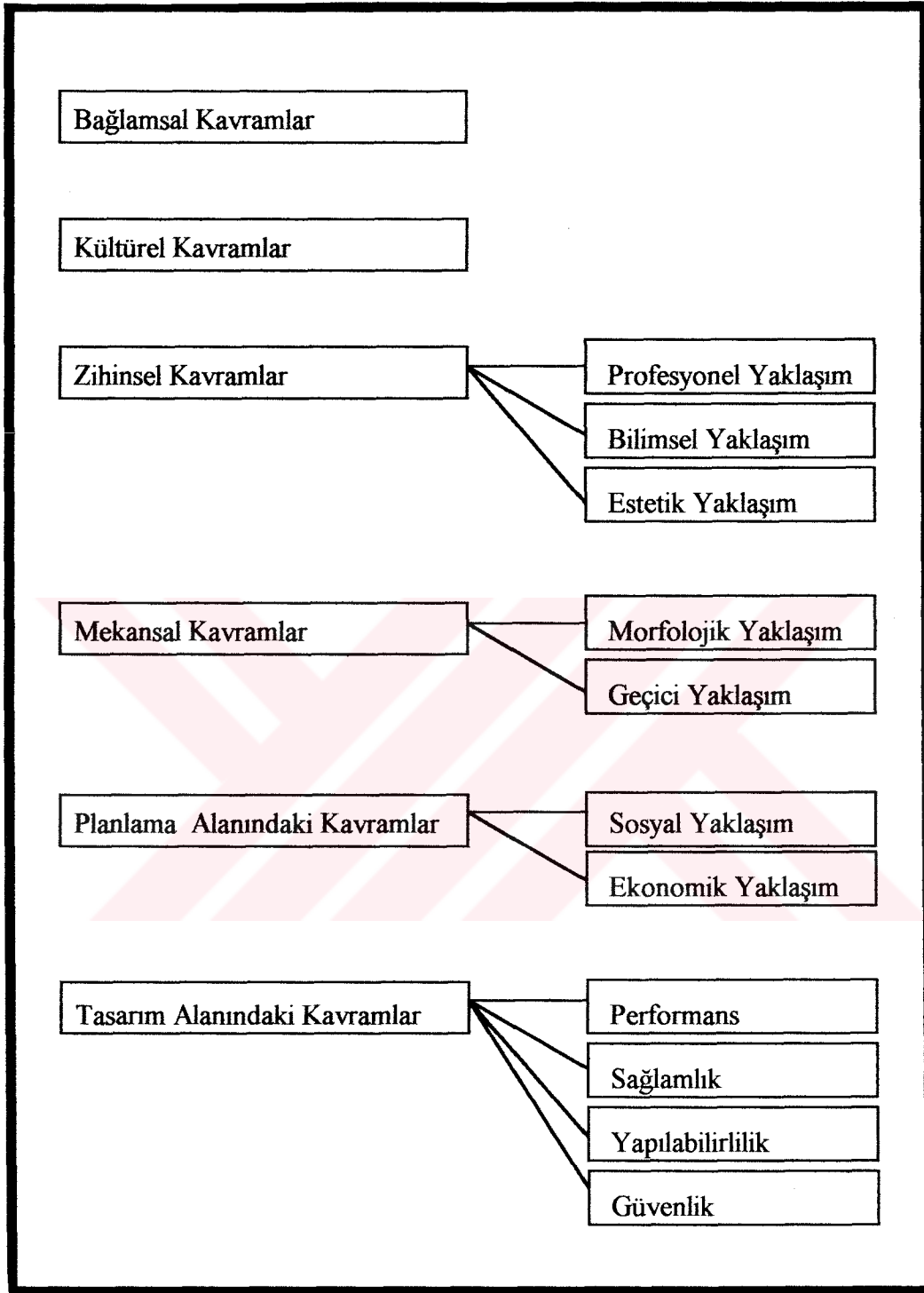
Planlama alanındaki kavramlar, fiziksel olarak tasarımın kullanılabilirliğine, kalıcılığına ve yapılabilirliğine ihtiyaç duymaktadır. Bunlar; (1) Sosyal yaklaşım; objenin bir sosyal eleman olarak, kente ve insanlara ait bir yapı sistemi olarak alansal kuvveti, (2) Ekonomik yaklaşım; bir ekonomik eşya olarak objenin pazarlanabilirliğidir.

Tasarım alanındaki kavramlar ise ; (1)Elverişlilik; iş ve işçi kapasitesi olarak sistemin işlemesi, (2) Sağlamlık; yapının kurulması ve birçok duruma dayanabilmesi, (3) Yapılabilirlik; teknik olarak gerçekleştirilebilirliği ve bir sistem olarak doğru çalışmasıdır.

Taksonometri bütün teknolojik tasarım alanlarında tanımlar ve prensipleri düzenlemede kullanılmak için oldukça uygundur.(Trum ve Bax 1990) Ama terminoloji diğer alanlarda değiştirilmelidir. Taksonominin başka alanlarda kullanılması hem mimariye hem de farklı alanlara yeni bakış açıları getirecektir. Yeni kavramların da diğer bilim alanlarına eklenmesi uygundur (TRUM ve BAX, 1996, s.4-14).

5.2 KENT MOBİLYASI TASARIMI İLE İLGİLİ KAVRAMLARIN TAKSONOMETRİK OLARAK İNCELENMESİ

Taksonominin kent mobilyaları için uygun bir inceleme metodu olduğu düşünüldü. Bu nedenle bu metod, kent mobilyaları sistemine tasarım aşamasının daha rahat sürdürülebilmesi için uyarlandı. İhtiyaç duyulan yerlerde yeni kavramlar eklenerek kent mobilyaları tasarım sistemine daha uygun hale getirildi. Kent mobilyaları sistemini, taksonometrik metod doğrultusunda kavramsal olarak incelersek, karşımıza çıkan tabloda bazı değişikliklere ihtiyaç duyuldu. Bu tabloya kent mobilyaları sistemi içerisinde elverişlilik kavramı değiştirilip performansa dönüştürüldü ve güvenlik kavramının eklenmesi uygun görüldü. Elverişlilik kavramı, bir yapı sistemi için uygun iken bir ürün için performansın bu bakış açısını daha iyi ifade ettiği düşünüldü. Güvenlik kavramı ise, kent mobilyalarının zorunlu ve sürekli kullanımında kent yaşamı için sağlanması gereken önemli unsurlardan biri olduğu için eklendi.



Şekil 5.2 Kent mobilyası sisteminin kavramlarının taksonometrik sıralanması

5.2.1 Baęlamsal Kavramlar

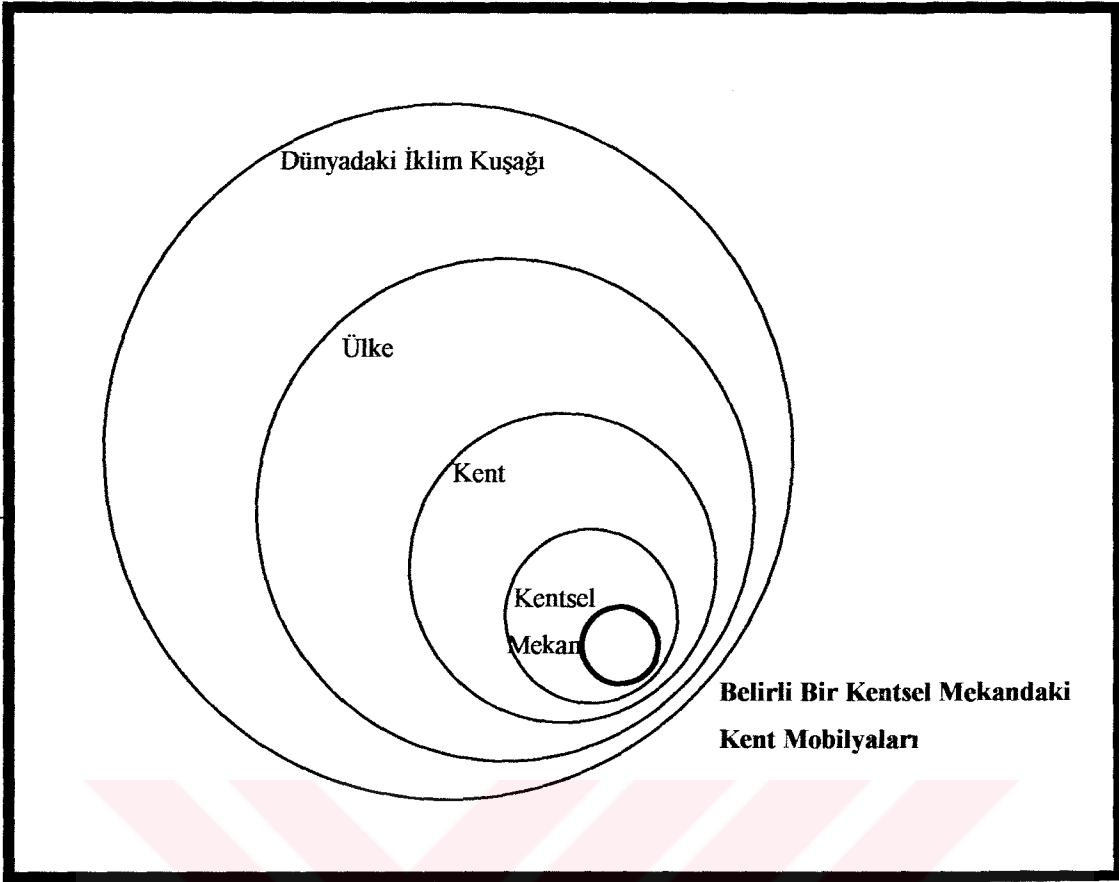
Bulunduęumuz evre iinde belirlenen kořullar, formun ortaya ıkmasında belirleyici rol oynar. Kent bütünü, onu oluřturan paraların bir araya gelerek eyleme gemesiyle oluřur. İnsan kent sisteminin bir parasıdır ve günlük hayatının büyük bir bölümünü kentsel mekanlarda birbirinden farklı sosyal aktiviteleri gerekleřtirerek geer. Kentsel mekanların fonksiyonlarını tam olarak yerine getirmeleri iin kent mobilyalarına ihtiya vardır. Kent mobilyaları kentsel mekan ierisinde fonksiyonel olarak da ihtiya duyulan unsurlardır. Kent mobilyalarının form, iřlev ve yerleřtirilme řekilleri kentsel mekanın iřlevini ve algılanıřını etkiler. Bu da dolaylı olarak kent kavramını etkiler.

Kent mobilyası, kent imgesini oluřturan önemli elemanlardan biri olan anıtsal öge olarak da algılanabilir. Bu nedenle kent bütünü ierisinde ne kadar küçük detay olarak algılsalar da, detayların insanları etkileyen incelikler oldukları unutulmamalıdır.

5.2.2 Kültürel Kavramlar

Kültürel bir olgu olarak tasarım bilgisi, kent mobilyalarının iinde bulundukları kentsel mekanların tarihsel, ideolojik ve ekolojik evresine aittir. Kent Mobilyaları yerleřtirilecekleri kentin kültürü, kimlięi, imgesi ve profili ile uyumalıdır. Kente ait bu kavramlar uzun bir zaman sürecinde oluřmakta, oluřumunda kentin tarihsel gemiři, sosyo-ekonomik durumu ve kültürel gemiři önemli rol oynamaktadır.

Kent mobilyalarının anlamsal ve değersel olarak oluřturdukları bir ‘milieu’ vardır. Bulundukları kentin meydan ve sokaklarına yerleřtirileceklerinden kentsel mekanlardaki etkileri, kullanıcılar iin ne ifade edebilecekleri de, tasarım sırasında göz önünde bulundurulmalıdır. Mekanda ufak detay diye nitelendirilebilecek elemanların kendi ekim alanları vardır ve bu elemanlar bireylerin kentsel imgelerine kolayca kaydolur. Bu da kenti imgelenebilir bir kent yapar, imgelenebilir bir kentte yařamak kullanıcılar iin hořnutluk vericidir.



Şekil 5.3 Mekansal kültürün dünyadaki yerinden mekana indirgenişi

Kent Mobilyalarının yerleşeceği belirli bir kentsel mekan için tasarım yapıyor ise sadece bu mekan için özel tasarım yapmak yanlış olur. Kültürünü incelediğimiz kullanıcıların kültürlerinde etkili daha büyük ölçekli kavramlar vardır. Kültür siyasi sınırlarla belirlenen bir kavram değildir. Kültüre en basit olarak baktığımızda yaşadığımız bölgenin coğrafyasını etkilediğini görürüz. Doğaya uyum sağlayacak yöntemler bulunmuş, doğa koşulları insanların konforuna uygun hale getirilmeye çalışılmıştır. Bu da bölgeye has bir kültür yaratmıştır. Bunda sonraki evre ise içinde bulunan kentin kendine has kültürüdür. Her kentin kendine özgü coğrafyası, topografyası, iklimi, tarihsel geçmişi, sosyal yapısı, ekonomik koşulları vb. birçok özelliği vardır. Kuşkusuz bir de bu kentin kullanıcılarının sahip oldukları kentsel yaşantı tarzları vardır. (".....lılar şunu yapmaktan hoşlanırlar" gibi). Kentsel mekanları kullanırken insanların alışkanlıkları, zevkleri, hoşnutsuzlukları ortaya çıkar ve kentsel mekan kullanımına direk olarak etkide bulunur. Tasarımı yapılacak kentsel

mekan belirli bir yer ise mekanın kendi tarihi, kullanıcısı, mekanı çevreleyen fonksiyonlar daha da etkili rol oynar. Bunların hepsine dikkat ederek kültürel kavramı yorumlayabiliriz.

5.2.3 Zihinsel Kavramlar

Bellek oluşturan değerler, anılar çağrışımla ortaya çıkan yeni kurgular, zihinsel haritalar, tasarım alanındaki farklı bakış açıları ile gerçekliğin şekilleri olarak bilgiyi yönlendirir. Kent mobilyaları, kentte yaşayan insanların zihinlerindeki bilişsel haritaları etkileyen elemanlardır. Kentsel imgeyi oluşturan yollar, sınırlar, bölgeler, anıtsal elemanlar gibi kavramlar bireyler tarafından algılanıp, öğrenildikten sonra bilişsel haritalara dönüşürler. Bilişsel harita oluşumunu kent mobilyaları etkilemektedir. Bundan dolayı kent mobilyaları tasarım, yerleşim ve kullanım sürecinde tasarımcılar bu kentsel imgeleri ve bilişsel haritaları etkileyeceklerini düşünerek davranmalıdırlar.

5.2.3.1 Profesyonel Yaklaşım

Kent mobilyaları, birçok elemanın farklı işlevleri yerine getirmesi ile oluşan bir sistemdir. Sadece bir tasarımcı, her eleman için optimum çözüme ulaşan projeler üretmez. Kent mobilyaları tasarımında disiplinler arası çalışmak gereklidir. Kendi konularında profesyonel olan bireylerden oluşan ekipler tarafından tasarımlar yapılmalıdır. Kendi alanlarında profesyonel olan bireylerin topluma karşı duydukları sorumluluk, tasarımı kuşkusuz etkileyecektir. Böyle bir tasarım süreci subjektif yargıları azaltacak ve daha verimli ürünlerin ortaya çıkmasını sağlayacaktır. Bu süreç, zaman kaybını da önlemiş olacak ve daha organize çalışılacaktır.

Kent mobilyası tasarımında rol alacak disiplinler

a-Estetik Tasarımla ilgili çalışanlar

grafiker, mimar, endüstriyel tasarımcı, kent plancısı, peysaj mimarı

b-Sosyal bilimlerle ilgili çalışanlar

psikolog, antropolog, sosyolog, tarihçi

c-Teknik ve endüstri birimleri ile çalışanlar

trafik tasarımcısı, elektrik mühendisi,

d-Sanatla ilgili çalışanlar

heykeltıraş, ressam, seramikçi

e-Tıbbi bilimlerle ilgili çalışanlar

fizyolog

Tasarım yapılırken profesyonel tasarım yöntemleri kullanılmalıdır. Her mobilya için farklı bir süreç ve ekip gereklidir. Tasarım yöntemleri kullanılırken yeni tasarım yaklaşımlarının günümüz gerçeği içerisinde yansımalarını da dikkatle ele alınmalıdır. Bunların dışında, katılımcı çalışma ile tasarımların gerçekleşmesi ve katılımcı çalışmanın profesyonelce yürütülmesi gerekmektedir. Katılımcı ve tasarımcının bir takımın aynı derecede önemli elemanları gibi çalışmalarını sağlayabilmek da aynı derecede önemlidir.

Tasarımı gerçekleştiren tasarımcıların kendi bakış açıları ve tarzları olmalıdır. Bu tarzlarını bilgece mekana ve objelere uyarlamayı bilmelidirler. Tasarım aşamasında bir sonraki basamağı görüp ona göre davranmalıdırlar. Sadece tek bir kritere takılıp kalınmamalı, her zaman optimum çözüm için çaba harcanmalıdır. Küçük hatalara önem verilmeli, gidermek için çaba harcanmalıdır.

5.2.3.2 Bilimsel Yaklaşım

Kent mobilyaları bulundukları mekana ait olduklarını ve ancak o mekanda var olabileceklerini kanıtlamalıdırlar. En uygun konumlamayla yerleştirilmeli kullanım aşamasında tasarımcı ve üreticinin yaratıcılıkları vurgulanır olmalıdır. Kent mobilyalarından herhangi bir eleman tasarlanacağı zaman eleman sorgulanmalı, bu sorgulama sırasında tek bir fikre bağlı kalınmamalı, kentsel mekanda yer alan bu elemanlar insanlara yeni bakış açıları sunabilecek düzeyde olmalıdırlar. Bu elemanlara öğretici olma işlevini yüklemek ne kadar zor olsa da, tasarımcı, kent mobilyası tarafından bir fikir, bir bakış açısı gibi özelliklerin kullanıcıya verilmesine çalışmalıdır.

Fiziksel detaylar olarak, mekanizmaların işleyişi, detayları iyi çözümlenmeli, mümkün olduğunca kusursuz ve kullanım aşamasında herhangi bir sorunla karşılaşılmayacak düzeyde olmalıdır. Kent mobilyalarında standardizasyonun sağlanması şarttır.

Kent mobilyalarında sosyal, doğal ve teknik bilimler doğru yorumlanmalı, kentsel tasarım ilkeleri ile tasarlanmalıdırlar. Mekanı kullanacak insanların ölçüleri araştırılmalı ve bu ölçüler doğrultusunda tasarlanmalıdır. Tasarımların ergonomik olmaları sağlanmalıdır.

5.2.3.3 Estetik Yaklaşım

Kent mobilyası tasarımında estetik yaklaşıma önem verilmelidir. Bu elemanların herbiri bir sanat objesi niteliğinde olmalıdır (Kent için sanat yapan bir çok sanatçı kent mobilyası üretmeyi sever). Kent mobilyasına kent içinde kullanılabilir bir güzel sanatlar örneği olarak bakılmalıdır. Sanat ve teknik bilginin mükemmel bir birlikteliği sergilenmelidir. Her bakıldığında kullanıcılara görsel zevk verecek nitelikleri de olmalıdırlar. Görsel algılama ilkeleri doğrultusunda tasarlanmalı, bireyler tarafından rahatça algılanmalıdırlar. İşlevsel oldukları halde bir sanat eseri değerinde oldukları düşünülmelidir. Kentsel mekanda yer alan bu elemanların tasarımlarında, sanatsal yaklaşım göz ardı edilmezse, kente kimlik kazandıracak mobilyaların üretilceği unutulmamalıdır.

Sembolik anlamı olan objeler olmalıdırlar ve bu objenin tasarımı ile bütünleşmelidir. Sadece form olarak beğenilmelerinin dışında kullanıcılar için anlamlı birşeyler (tarihsel bir geçmiş, günümüze dair yeni bir bakış açısı vb.) ifade etmelidirler. Bu aynı zamanda kent mobilyasının kullanıcılar tarafından benimsenmesini sağlayacaktır. Bazı kentlerde satılan kartpostallarda kentsel mekan ve mobilyalarının birlikteliği sergilenmektedir. Bu da gösterir ki, turist olarak bireylerin kenti algılamaları uzun zaman sürecini kapsar, fakat kentteki detayları algılamak daha kısa zamanda oluşur ve zihinlere kazınır.

5.2.4 Mekansal Kavramlar

Tasarım alanının boyutlarını anlama, morfolojik, dünyevi fonksiyonel boyutlar olarak fiziksel, sosyal ve ekonomik ihtiyaçlarla buluşur. Kent mobilyalarının, tasarımı aşamasında bir form olarak o zaman dilimi içerisinde işlevini yerine getiriyor olması önemlidir.

5.2.4.1 Morfolojik Yaklaşım

Kent içerisindeki bu elemanlar hiyerarşik ve tutarlı olark düzenlenmiş olmalıdırlar. Kent imgesi ve kültürü, kentin bütününde algılandığı gibi, kentsel mekanlardaki kent mobilyaları ölçeğinde de hissedilmelidir. Kent mobilyaları kentsel imgeyi vurgulayan detaylara sahip olmalıdırlar.

Bir sistem olarak düşünülen kent mobilyaları form olarak kentin bütünü ile olduğu kadar, birbirleriyle de uyum içinde olmalıdırlar. Tek bir eleman olarak da parçaları arasında uyum olmalı, bir sistem olarak da uyumlu olmalıdırlar. Birey, kentin farklı noktalarında olan bu elemanları algıırken, birbirleriyle ilişkili olduklarını farketmeli ve göz, kentsel mekanda sürekliliği takip edebilmelidir.

5.2.4.2 Geçici Yaklaşım

Kentsel mekanda yaşamını sürdüren insanlar gibi kent mobilyaları da bulundukları kentsel mekanlarda yaşıyor olmalıdır. Kentsel mekanda, bütün fiziksel koşulları ile var olmalı ve her koşulda, günün her saatinde hayata dair bir parça olmalıdırlar. Örneğin bir aydınlatma elemanı sadece hava karardıktan sonra işlevi olan bir elemandır. Fakat günün her saati bir alanı işgal etmektedir. Bu elemanın yaşaması için, günün her saatinde o mekana ait olduğu duygusunu yaratması ve oradaki konumundan hoşnut ve vazgeçilmez olması gerekmektedir. Kentsel mekanda kent mobilyalarının mevcudiyetlerini(ömürlerini) sürdürebilmeleri fiziksel koşullar, sosyal davranış şekilleri ve ekonomik yapılanma (bakım- onarım) ile ilgilidir.

5.2.5 Planlama Alanındaki Kavramlar

Fiziksel olarak tasarım, kullanılabilirliğe, kalıcılığa ve yapılabilirliğe ihtiyaç duymaktadır. Fiziksel olarak var olmak sosyal ve ekonomik, iki ayrı yaklaşım olarak incelenebilir. Tasarımın ölçeği, kademeli olarak belirli bir düzen içerisinde küçülterek planlanmasıdır.

5.2.5.1 Sosyal Yaklaşım

Kent mobilyaları ile kentsel mekanlarda değişik boyutlarda sosyalleşme yaratılmaktadır. Bu elemanlar kentsel mekana ait sosyal yaşantının göstergesi olan somut ürünlerdir. Bunlar bireylerde mekan hissini kuvvetlendiren elemanlardır. İnsanlar mekanlara diğer insanları görmek veya buluşmak için gelirler. Oturma elemanlarını kentsel mekana yerleştirirken nasıl bir sosyalleşme düzeyi istiyorsak bunu sağlayabiliriz. Ayrıca bu elemanların alansal kuvvetleri sayesinde mekanlar, çok farklı bir kimlik kazanabilirler.

5.2.5.2 Ekonomik Yaklaşım

Ekonomik üretim şekilleri, malzeme ekonomisi, bakım-onarım maliyetleri ile ilgilidir. Ekonomik koşullar, tasarım evresinde düşünülmelidir. Yaratıcı ve düşük maliyetli tasarımlar ancak bilgi ve beceri ile gerçekleşir. Bunun yanı sıra kent mobilyaları sistemi, bir bütün olarak kentin ekonomisi ve yönetimin bu konuya ayırdığı bütçe ile de ilgilidir. Kent mobilyaları için gerekli bütçeyi yerel yönetimlerin yanı sıra trafik ve haberleşme birimleri de ayırır.

5.2.6 Tasarım Alanındaki Kavramlar

Kent mobilyalarının tasarım sürecini ve üretimini etkileyecek bu kavramlar ürünün sonuç aşamasından önce düşünülecek ürünün yaşayabilmesi için gerekli niteliklere sahip olup olmadığını sorgulamaktadırlar. Ürün olarak kent mobilyası elemanlarından

herhangi biri performansı, sağlamlığı, yapılabirliği ve de güvenliğı açısından sorgulanır.

5.2.6.1 Performans

Kentsel mekana konan bu elemanlar sürekli olarak çalışıyor ve işlevlerini doğru bir şekilde yerine getiriyor olmalıdırlar. Örnek olarak yine bir aydınlatma elemanını alırsak, bu aydınlatma elemanı bulunduğı mekanda ihtiyaç duyulan derecede, hava kararır kararmaz - aydınlanan kadar, sürekli, aydınlık sağlamalıdır. Elemanların performansları, bulundukları mekan ve onlardan beklenen işlevler ile doğrudan bağlantılıdır.

5.2.6.2 Sağlamlık

Kent mobilyaları, kalıcı olabilmeleri için farklı koşullara dayanabilecek kadar sağlam olmalıdırlar. Doğal koşullara ve kazalara karşı dayanıklı olmalıdırlar. İklim koşullarına dayanıklı olabilmeleri için en önemli etken doğru ve bilinçli malzeme seçimidir. Kent mobilyalarının yerleştirileceğı alanların genel olarak fiziksel özelliklerinin bilinmesinin yanı sıra özel olarak da hakim rüzgar yönü gibi detayların bilinmesi yararlı olacaktır. Kent içi küçük ölçekli kazalara karşı ise dayanıklı ve kolayca hasar görmeyecek şekilde sağlam olmalıdırlar. Bunların dışında insanların kent mobilyalarına bilerek verdikleri zararlar vardır. Bunların, vandalizme karşı kentsel mekanlarda yaşamını sürdürebilmeleri gerekmektedir. Vandal-proof olması sadece teknik özelliklerle değil özellikle tasarımla da gerçekleşmelidir.

5.3.6.3 Yapılabirlilik

Kent mobilyaları sistemindeki elemanların her birinin teknik olarak gerçekleştirilebilirliği ve bir sistem olarak uygulanabilirliğinin olması gerekmektedir. Bu noktada kent mobilyalarının sadece üretim sürecinde yapılabir olması yeterli değildir. Bu elemanlar mekanlara kolay yerleştirilebilir, rahat monte edilebilir olmalıdırlar ki uygulanabilir elemanlar olsunlar.

5.2.6.4 Güvenlik

Kentsel mekanlara yerleştirilen bu elemanlar geniş bir kitleye, değişik yaş gruplarına hizmet vermektedirler. Kullanıcılar açısından hiç bir sorun çıkarmıyacak şekilde onların kentsel mekanda kent mobilyaları yüzünden bir kazaya yol açmıyacak şekilde tasarlanmalıdırlar. Güvenliği sağlayan öğeler malzeme seçimi, formun ölçüleri, kullanım kolaylığıdır. Kentin en yoğun kullanım alanların daki bu elemanlar toplumun güvenliği göz önüne alınarak tasarlanmanın yanı sıra yerleştirildikleri mekanalarda kaldıkları sürelerce bakım ve özellikle onarımları düzenli olarak gerçekleştirilmelidir ki insanların alışkanlıkları doğrultusunda yaşamlarında beklenmedik kazalara yol açmasınlar. Bu noktada yerel yönetimlerle ilişkili olan bu bakım- onarım işlevi kusursuzca yerine getirilmelidir. Örneğin farklı nedenlerden dolayı işlevini yerine getiremeyen bir aydınlatma elemanı en kısa sürede onarılmaz ise ; bu elemandan dolayı o mekanda tabanda yeni oluşmuş bir yükselti veya alçaltı (hatta bir muz kabuğu bile olabilir) kullanıcı tarafından algılanamayabilir ve herhangi bir kazaya yol açabilir. Veya onarılmamış bir aydınlatma elemanından elektrik kaçağı olduğunda korkunç kazalar olabilir.

5.3 KENT MOBİLYALARI İÇİN DÜZENLENEN KAVRAMLARIN İLİŞKİLERİ

Belirtilmesi gereken önemli nokatalardan biri ise bu taksonometrik inceleme methodundaki kavramların sıralanışlarında sınıflanmayan, fakat bütün bu kavramların öncesinde var olan kavram ise kent mobilyalarının semantik anlamıdır. Bu ilişkiler düzeni ile kent mobilyalarının amlansal boyutunun önemi de ortaya çıkmaktadır. Taksonometrik inceleme metodunun yardımı ile kent mobilyalarının kentliye anlatmayı amaçladığı öğreti yerine ulaşabilir. Kent mobilyaları elemanlarının her birinin kendi sistemi içerisindeki anlamları ve kullanım anlamlarını doğrulamaları önemlidir. Kent mobilyaları sistemi kentliler için anlamalı olmalıdırlar ki kentlilerin bazı değerleri tüceltip, kentlilerin duygularına hitap edebilsin.

Kent mobilyaları için düzenlenen taksonometrik kavramların kendi arasındaki ilişkiler ve dereceleri açıklanmaya çalışıldı. Bu bize taksonometrik inceleme methodunun kavramlarının kendi içerisinde birbirleriyle yakın bağıntı içerisinde olduklarını göstermektedir. Ayrıca kent mobilyaları için düzenlenen taksonometrik kavramların kent mobilyası tasarım, üretim ve kullanım süreçleri ile bağlantıları ve bağlantı dereceleri açıklanmaya çalışıldı. Bu tablo ile bağıntıları görüyor ve yeni tasarım yaklaşımlarının kavramlarla yakın ilişkili olduğunu gözleniyor. Bu ilişkilerin kurulması taksonometrik sistemi ve de kent mobilyaları sistemini anlamamızı kolaylaştıracak ve sistematik bir bakış açısı getirecektir.



0=	ilişki yok
1=	az ilişkisi var
2=	orta derece ilişkili
3=	yoğun ilişkili

Tablo 5.2 Kavramların taksonomisinin kent mobilyaları oluşum süreçleri arasındaki ilişki

			Bağlamsal Kavramlar	Kültürel Kavramlar	Zihinsel Kavramlar			Mekansal Kavramlar		Planlama Alanındaki Kavramlar		Tasarım Alanındaki Kavramlar			
					Profesyonel Yaklaşım	Bilimsel Yaklaşım	Estetik Yaklaşım	Morfolojik Yaklaşım	Geçici Yaklaşım	Sosyal Yaklaşım	Ekonomik Yaklaşım	Performans	Sağlamlık	Yapılabilirlik	Güvenlik
Tasarım Süreci	Disiplinler Arası Çalışma		1	2	3	3	1	2	3	3	2	3	1	2	1
	Tasarım süreci evreleri	Talebin ortaya çıkışı	3	3	0	0	0	0	3	3	2	0	0	0	1
		İhtiyacın Belirlenişi	3	3	2	1	0	0	2	2	2	3	0	0	0
		Veri toplama	2	1	1	3	0	0	3	2	0	1	1	3	1
		Tasarım Kriterleri	2	3	2	2	3	3	2	2	1	3	2	2	2
		Karar Verme	2	3	3	2	2	1	2	1	0	3	2	1	1
		Alternatif Önerme	3	1	2	2	2	2	1	0	1	1	0	0	0
		Model Oluşturma	0	0	1	1	3	3	1	0	1	3	1	2	1
		Geri Besleme	2	1	2	1	0	0	1	2	2	1	1	1	1
	Yeni Tasarım Yaklaşımları		3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	1	2
Üretim Süreci	Malzeme Çeşitleri		1	2	1	3	3	3	3	0	3	2	2	3	2
	Üretim Teknikleri		3	2	2	3	2	3	3	2	2	1	1	3	1
	Üretim Yöntemleri		1	2	3	0	3	3	2	2	3	0	0	3	2
	Üretim Aşamasında Standardizasyon		2	1	3	3	3	3	1	0	2	0	0	0	2
Yerleştirme Süreci	Doğru Yer Seçimi		3	3	3	3	3	2	2	3	0	3	0	0	1
	Yerleştirilen Miktar		3	3	3	3	2	0	1	2	2	2	0	0	2
	Yerleştirmede Montajın Önemi		0	0	2	3	3	2	0	0	2	2	2	0	2
	Yerleştiren Birimlerin Koordinasyonu		2	2	3	1	3	0	0	2	3	0	0	0	2
Kullanım Süreci	Objeye Yönelik Kullanım Süreci	Fiziksel Faktörler	3	0	2	2	2	0	3	0	3	2	1	0	1
		Kazalar	3	2	3	3	1	0	3	2	3	2	0	0	0
		Vandalizm	3	3	3	2	3	3	3	3	1	1	2	0	0
	Subjeye Yönelik Kullanım Süreci		1	3	2	2	3	3	2	3	1	3	2	0	3
	Yerel Yönetimlerin Kullanım Süreci		2	2	2	1	3	1	2	2	3	2	3	3	3

0= ilişki yok
1= az ilişkisi var
2= orta derece ilişkili
3= yoğun ilişkili

SONUÇLAR VE ÖNERİLER

Kent mobilyaları tasarımında, tasarımcıların makro ve micro ölçekte varolan tasarım problemlerinin çözümüne ışık tutmak için kavramların ortaya konması tez çalışmasının amacını oluşturmaktadır. Tasarımcıların tasarım aşamalarında tikanlıklar yaşamamalarını ve sorunlara kolay çözüm bulabilmeleri sağlamak için konuyla ilgili kavramların taksonometrik olarak incelenmesi önerilmektedir. Bu yöntem yardımıyla tasarımcıların sistematik bakış açısıyla birlikte yeni tasarım yaklaşımlarını da kullanabilecekleri düşünülmektedir.

Kent mobilyaları, kentsel yaşantı içerisinde yoğun olarak kullanılan ve kentlilerin etkileşim içerisinde oldukları nesnelerdir. Hem kentsel mekanın bütününe ait olmaları, hem de bireysel ve toplumsal kullanım olanakları açısından önemli bir tasarım ürünü olarak görülürler. Kentliler için farklı anlamları olan bu mobilyaların anlam farklılıkları bireylerin geçmişleri, yaşları, bilgileri, kişilikleri gibi birçok farklı değişkene bağlıdır. Ancak bir kent için ortak bazı değerler saptanabilir. Bu saptanan değerlerin ise kent mobilyaları tasarımı aşamasında kullanılması, kent mobilyalarının kentliler için anlamını pekiştirecek ve de kentlilerin bu nesneleri günlük kullanım alanlarında benimsemelerini ve sahip çıkmalarını sağlayacaktır. Kullanılması önerilen taksonometrik model bu bakış açısı doğrultusunda geliştirilmiştir. Kent mobilyalarının görsel ve işlevsel kullanım değerlerinin ortaya çıkardığı anlam boyutu, önerilen kavramlar ve birbirleriyle olan ilişkileri bağlamında, tasarım sürecinde göz önünde bulundurulması gereken önemli bir faktördür. Anlam boyutunu açıklayan katmanların malzeme seçimi ve üretim teknolojisi bağlamında da biçim oluşturmada önemli bir etken olduğu söylenebilir.

Kent mobilyaları hem kent mekanın belirlediği değerlere (kentin kimliğine, imgesine, kent kültürüne) hem kenti kullanan bireylere (kente yaşayanların yaşam biçimlerine, alışkanlıklarına) ilişkin olmalı hem de kendi sistemi içerisinde

işlevinin doğrulayan anlama sahip olmalıdır. Bir eleman tasarımının kullanım anlamıyla pekişmesi kullanıcının algılamasını ve anlamasını kolaylaştırır, özellikle de kent mobilyaları gibi kolay algılanıp, kısa zamana da kullanım şeklinin çözülmesi gereken elemanlar için elemanların kullanıcıyla ilişkisi oldukça önemlidir. Kullanıcı ile bağları zayıf olan elemanların yaşamlarının kısa sürmesi kadar doğal bir durum düşünülemez. Öncelikle kullanıcının o kent mobilyasını benimsemesi ve ona sahip çıkması gereklidir. Bu açıdan bakıldığında tasarım aşamasında kullanıcı değerleri göz önüne alınmalıdır.

Günümüzde tasarımcıların çevreye karşı sorumlulukları gün geçtikçe artmaktadır. Özellikle de kent mobilyaları gibi kentsel mekana yerleştirilen ve kullanıcıların seçim hakkı olmaksızın kullanımına sunulan bu elemanların tasarımın da kullanıcılara saygılı davranılmalıdır. Bunun için de en uygun yöntemlerden biri katılımcı bir çalışma ortamı sağlayarak, kullanıcı ve tasarımcıya eşit ağırlıkta güçler vererek beraber ürün tasarlayabilecekleri bir ortam hazırlamak olmalıdır. Böylelikle tasarım kullanıcıların istek ve ihtiyaçları doğrultusunda üretilecek ve tasarımcı tarafından gözden kaçabilecek kullanıcı alışkanlıklarını da yansıtacaktır.

Kentsel mekanda sürekli kullanıma sunulan bu kentsel tasarım ürünleri hergün çok sayıda farklı kullanıcı tarafından kullanılmaktadırlar. Bu elemaların tasarımları yapılırken uzun süre yaşamaları hedeflenir. Bunu teknik olarak gerçekleştirmenin yanı sıra estetik olarak ta gerçekleştirmek hedeflenmelidir. Kullanıcıların bu elemanlardan rahatsız olup bıkmamaları için, bu elemanlar keşfedecek noktalara sahip olmalıdırlar. Bu da ancak açık uçlu tasarım süreci sonunda ortaya çıkan her tür kullanıcının duyularına hitap eden algı sorunları çözülmüş tasarımlarla gerçekleşebilir.

Kentsel mekanda "yer" kavramının oluşmasını sağlamakta önemli bir rolü olan kent mobilyaları kentlilerin zihinlerindeki imgeleri çok kolay etkilemektedirler. Kent denilen dinamamik mekanizma algılanması zor bir bütün iken, kentte algılanabilecek detaylar olarak kent mobilyaları, bireylerin belleklerinde kalıcı izler oluştururlar. Bir kentin hatırlanması, hafıza oluşturmaları, ait olduğu elemanların birbirleriyle "Gestalt"

oluşturmasıyla doğrudan ilişkilidir. Kentsel mekanın algılanmasında üçüncü bölümde vurgulandığı gibi "Gestalt" oluşturan elemanlar gerek kendi aralarında gerekse kent bütünü ile olan görsel ve anlamamsal ilişkilerinde algı kalıpları oluşturarak kolay hatırlanan bir anlam bütünlüğüne sahip olurlar. Kent ölçeğinde bellek oluşturma ne kadar zor olduğunu düşünecek olursak, söz konusu ilkeler doğrultusunda hareket edildiğinde kent mobilyaları ile buna ne kadar kolay vardığımızı ve kente yeni gelenlerin belleklerini ne kadar kolay etkilediğimizi görürüz. Bunun içindir ki kent mobilyası tasarımı kentsel bellek yaratmada göz önüne alınması gereken bir alandır.

Kentsel mekanlarda mekan kavramını vurgulamanın yanı sıra bu elemanların tasarım aşamalarında kullanılabilinecek deneysel tasarım yöntemleri üretim teknolojileri ve kullanıcı değerleri de tasarım sorunlarının ne kadar geniş bir alana yayıldığını bize hatırlatacaktır. Böyle bir yaklaşım ile tasarımcı, kentlinin fiziksel ve psikolojik ihtiyaçlarını karşılamının yanı sıra, kentliye kendi profesyonellik alanı dolayısıyla haberdar olduğu bazı yeni gelişmeler, değişimler gibi farklı bakış açıları sunma ve öğretme gibi bir özelliğe sahip olacaktır. Bu ise hiç de azımsanmıyacak doğrudan kullanıcıyla sağlanabilecek bir iletişim olanağıdır. Bunun önemi kavranmalı ve tasarımlar bu doğrultuda gerçekleştirilmelidir.

Bütün bu yeni tasarım yaklaşımlarını uygularken kullanılabilen bir taksonometrik model bize tasarım aşamasında kullanmayı düşündüğümüz kavramları düzenlememizde ilişkili kılmaya öğrenmemize yardımcı olmayı ve uygulayabilmemizi hedefler. Kent mobilyası tasarımı yapılır iken bir ürün tasarımı ötesinde kentlerin morfolojik özellikleri, kimlik taşıyan unsurları ve kentlilerin yaşantılarına ilişkin öznel değerlerin, tercihlerin, beklentilerin bir bütün olarak tasarım sorunu olarak ortaya konması gerekmektedir. Kullanıcıya kentsel mekanda farklı yaşama olanakları sunan bu elemanlar kullanıcının yaşam biçimi, davranış şekillerini de belirler. En önemlisi de kent mobilyasının sıradan bir üründen öte kullanıcının doğrudan etkisi olmadan kullanımına sunulmasıdır. Kullanıcıların seçim hakkı olmayan bu ürünler tasarlanır ve kentsel mekana yerleştirilirken özellikle daha dikkatli davranılmalıdır.

Kent mobilyalarının tasarımı ve kentsel mekana yerleştirilmeleri hem tasarımcıların, hem yerel yönetimlerin, hem de bu birimlerin bakım onarım çalışmalarını yürüten birimlerin kontrolü altında gelişen bir sorumluluktur. Kent mobilyasındaki kavramaların taksonometrik olarak incelenmesi ile kent mobilyası sistemi ile ilgili bütün verileri düzenli olarak inceleme imkanımız olacaktır. Önerilen taksonometrik model, bir endüstri ürünü olarak kent mobilyaları tasarımında ait olduğu bütüne ve kentsel mekana ilişkin değişkenleri ve endüstri ürünün tasarımı sorunlarını birbiriyle ilişkili kılan bir kavramlar setini içermektedir. Kentsel mekanın kimliğini oluşturan unsurlardan, ait olduğu imgeyi yansıtan unsurlara kadar bir dizi tasarıma veri olabilecek kavramlar, tasarlanacak kent mobilyasının bulunduğu mekana ait olma özelliğini yansıtacaktır. Bulunduğu yere ait olan bir eleman, tüm kent mobilyaları arasında bütünlük kuran, kullanıcı tarafından benimsenir ve böylece kullanıcı ile tasarım ürünü arasında güçlü bir bağ kurulmuş olur.

Diğer taraftan kent mobilyalarının üretim teknolojisi ve malzeme seçimi de çoğu kez yerel yönetimler tarafından verilen kararlar doğrultusunda gerçekleşir. Önemli olan kullanıcı, tasarımcı ve yerel yönetimler tarafından belirlenen tasarım değişkenlerinin bir bütün olarak tasarımda ele alınması ve sonuç üründe optimum bir çözüme ulaşılmasıdır.

"Kent mobilyaları tasarımında kullanılacak kavramsal bir model" adlı yüksek lisans tezinde tüm bu sorunlar farklı disiplinler bağlamında incelenmiş; her disiplin içinde ilgili kavramlar saptanmış; birbiriyle ilişkileri taksonometrik model üzerinden gösterilmiştir. Kent mobilyaları tasarımında veri olabilecek değerleri ortaya koyması açısından bu model holistik bakış açısını yansıtmaktadır. Konu farklı bakış açılarıyla da ele alınabilir; ancak bu çalışmada varılmak istenen hedef gerek kentsel mekan sorunları içinde kent mobilyasının yeri ve özellikle de endüstri ürünleri tasarımı sorunları bağlamında bir ürünün tasarımı olarak probleme yanıt bulmaktadır.

KAYNAKLAR

- APPLEYARD D.**, (1981), *Livable Streets*, University of California Press, USA
- , (1987), *Public Streets for Public Use*, Van Nostrand Reinhold Comp Inc., USA
- ASATEKİN M.**, (1990), *Kentsel Donatım Öğeleri ve Bütünsel Yaklaşım Gereği*, Mimarlık Dergisi, İstanbul
- AYDINLI S.**, (1995), *Kentsel Mekanda Estetik Algılama, Mimari ve Kentsel Cevrede Kalite Arayışları Sempozyumu*, İ.T.Ü. Mimarlık Fakültesi, İstanbul
- , (1993), *Mimarlıkta Estetik Değerler*, İ.T.Ü. Mimarlık Fakültesi Baskı Atölyesi, İstanbul
- , (1989), *Tasarımda Önemli bir Kavram :Mekan , Bina Bilgisi Ders Notları*, İ.T.Ü. Basılmamış yayın, İstanbul
- BARBAROS A.**, (1994), *Beykoz İlçesinin Kent Kimliği ve Onu Oluşturan Elemanlar Açısından Değerlendirilmesi*, İ.T.Ü Mimarlık Fakültesi Basılmamış Tez, İstanbul
- BARTHESES R.**, (1993), *Göstergebilimler İmparatorluğu*, YKY, İstanbul
- BAYAZIT N.**, (1994), *Endüstri Ürünlerinde ve Mimarlıkta Tasarlama Methodlarına Giriş, Literatür yayıncılık*, İstanbul
- BEVLIN M.**, (1963), *Design Throug Discovery*,Harcourt Brace College Publisher, USA
- BİLGİN N.**, (1986) , *Eşya sistemleri ve İnsan Eşya İlişkileri*, Macro Design, İstanbul
- BİRİK M.**, (1996), *Kentsel Sanat ve Kentsel Tasarım İlişkisi*, M.S.Ü yayınlanmamış Yüksek lisans Tezi, İstanbul
- BROADBENT G.**, (1990), *Emerging Concepts in Urban Space Design*, Van Nostrand Reinhold, Newyork
- CAGE M.**, (1975), *Hard Landscape in Concrete*, The Architectural Press, London
- COLOMINA B.** (1994), *Privacy and Publicity*, MIT Press, Cambridge & London

COLOR IN ENVIRONMENTAL DESIGN, 7-11 August 1988, (1988) Winterhur Polytechnic, AIC Color Course Centre, Switzerland

CURRAN R., (1983), Architecture and the Urban Experience, Van Nostand Reinhold, USA

ÇAPKIN Ş., (1988), Mimari Tasarım, İnsan ve Çevre, Özal Matbaası, İstanbul

ÇELİK Z., FAVRO D., INGERSON R., (1994), Streets, University of California Press, England

ÇOKAR A., (1994), Kent Mobilyaları- Çöp Kutuları İstanbul Fenerbahçe Bölgesinde Bir Değerlendirme, İ.T.Ü Mimarlık Fakültesi Basılmamış Yüksek lisans Tezi, İstanbul

ÇUBUK M., (1991), Kamu Mekanları ve Kent Mobilyaları Sempozyumu 15-16 Mayıs 1989, Mimar Sinan Üniversitesi Matbaası, İstanbul

—————, (1992), 1. Kentsel Tasarım ve Uygulamalar Sempozyumu 23-24 Mayıs 1991, M.S.Ü. Basımevi, İstanbul

—————, (1992), 2. Kentsel Tasarım ve Uygulamalar Sempozyumu 21-22 Mayıs 1992, EKOL Reklam ve Tanıtım tesisleri, İstanbul

—————, (1995), 4. Kentsel Tasarım ve Uygulamalar Sempozyumu 26-27 Mayıs 1994, M.Ü.S. Matbaası, İstanbul

DAVIS K., (1985), Product Policies, John Wiley and sons, Newyork

DERRIDA J. (1989), Origin of Geometry, University of Nebraska Press, USA

DESIGN COUNCIL, (1976), Street Furniture From Design Index, Design Council, England

DOĞAN N., ERHAN I., TOKA C., (1980), Endüstri Ürünleri Tasarımında Kent Mobilyaları, Tübitak Labratuarı ve Ofset Tesisleri, Ankara

DOWNS R. & STEA D. (1973), Image and Enviroment, Aldine Publishing Company, USA Chicago

DÖKMECİ V., ÇIRACI H., (1990), Tarihsel Gelişim Sürecinde Beyoğlu, Türkiye Turing ve Otomobil Kurumu, İstanbul

ERHAN I., (1990), Endüstri Açısından Kent Mobilyaları, Tasarım-Ocak, İstanbul

FLEMING R., von TSCHARNER R. (1981), Place Makers, Harcourt Brace Jovanovich, Massachusetts

- FRANCIS M.**, (1987), Urban Open Spaces, Advances in Environment, Behavior and Design Voll-1, Plenum Press, Newyork & London
- GIBSON J.E.**, (1977), Designing the New City, John Wiley and the Sons Inc., Canada
- GİRİTLİOĞLU C.**, (1991), Şehirsel Mekan Öğeleri ve Tasarım, İ.T.Ü. Mimarlık Fakültesi Baskı Atölyesi, İstanbul
- GIROUARD M.**, (1985), Cities and People a social and Architectural History, Potheary Ltd., Great Britain
- GOLD J., WARD S.**, (1994), Place Promotion, John Wiley & Sons, England
- GOOESSENS J., GUINEE A., OOSTEROFF W.** (1995), Public Space, 010 Publisher, Rotterdam
- GÖÇER O.**, (1972), Şehirler Ve Kültür Tarihi İçinde Geçirdiği Merhaleler, Şehircilik Konferansları 1965-1966 yazıyayıltı, İTÜ. Mimarlık Fakültesi Şehircilik Kürsüsü Yayınları 5, İstanbul
- GÜVENÇ B.**, (1984), İnsan ve Kültür, Remzi Kitabevi, İstanbul
- HACIHASANOĞLU L.**, (1991), Kent Mobilyaları, Teknografik Matbacılık, İstanbul
- HELLE J.**, (1996), Kentleşmiş İnsan, Cogito sayı 8 Kent ve Kültürü, Yapı Kredi Yayınları, İstanbul
- HISS T.**, (1991), The Experience of Place, Vintage Books, USA
- HOLDEN R.**, (1996), International Landscape Design, Laurens King, London
- HORST G.**, (1996), Details in Public Space, Amsterdam in Detail, ARCAM/ Architectura & Natura Press, Amsterdam
- JACOBS A.B.**, (1995), Great Streets, MIT Press, USA
- KAĞITÇIBAŞI Ç.**, (1988), İnsan ve İnsanlar, Evrim, İstanbul
- KELEŞ R.**, (1976), Kent Bilim İlkeleri, Sosyal Bilimler Derneği Yayınları, Ankara
- KRIER R.**, (1979), Urban Space, Academy Editions, Great Britain
- KRUPAT E.**, (1985), People In Cities, Cambridge University Press, USA
- LAN J.**, (1987), Creating architectural Theory, Van Nostrand Reinhold, Newyork
- LANGDON P.**, (1990), Urban Excellence, Bruner Foundation, USA

- LYNHC K.,** (1960), Image of the City, The M.I.T Press, Massachusetts
- MAKODA N.,** (1990), Street Furniture, Bijutsu Shuppan-Sha Ltd, Japan
- MARCUS C.C., FRANCIS C.,**(1990) People Places, Van Nostrand Reinhold, U.S.A.
- MEISS von P.,** (1989)., Elements of Architecture, Van Nostrand Reinhold, Newyork
- Mimari ve Kentsel Çevrede Kalite Arayışları Sempozyumu,**Cenkler Matbası, İstanbul
- MITCHELL T.,** (1993), Redefining Designing, Van Nostrand Reinhold, Newyork
- MOLLERUP P.,** (1997), Marks of Excellence history and taxonomy of trademarks, Phaidon Press Ltd. , USA
- , (1997), the History and Taxonomy of trademarks, Phanidon Press, USA
- MOORE G.,**(1986), Envorimental Perception and Cognition, Advances in Envoriment Behavior and Design Voll2, Plenum Press, Newyork and London
- MOUGHTIN C., Oc T., TIES S.,** (1992), Urban Design Ornament and Decoration, Butterworth-Heinneman Ltd., Great Britian
- NASSAR J.,** (1988), Envorimental Aesthetics, Cambridge University Press, Cambridge
- NORBERG-SCHULZ C.,** (1965), Intention in Architecture, MIT Press, USA
- , (1986), Architecture :meaning and Place, Electa/Rizzoli, Newyork
- OCAKÇI M., SOUTHWORTH,** (1995), Elements of Urban Identity, University of California, USA
- OCAKÇI M.,** (1993), Şehir Kimliği ve Çevre ilişkileri, Bursa: 17. Dünya Şehircilik Günü Kollogyum Kitabı, Bursa
- ÖZDEŞ G.,** (1972), Şehirçiliğe Giriş ve Toplum Ölçeği, İ.T.Ü. Maatbası, İstanbul
- ÖZTÜRK K.,** (1991), Kent Mobilyaları Tasarımında bilgi-iletimi estetiği, Kamu Mekanları Tasarımı ve Kent Mobilyaları Sempozyumu 15-16 Mayıs 1989, Mimar Sinan Üniversitesi Mimarlık Fakültesi Yayınları, İstanbul
- PAUMIER C.B.,** (1988), Designing the new Succesful Downtown, Urban land Institute, USA

- PEARLS F., HEFFELINE R., GOODMAN P.**, (1992), Gestalt Terapisi, Söz Yayın, İstanbul
- RAPOPORT A.**, (1987), Pedestrian Street Use: Culture and Perception, Public Streets for Public Use, Van Nostrand Reinhold Company, Newyork
- , (1990), History and Precedent in Envorimental Design, Plenum Press, Newyork
- ROCK I.** (1975), An Introduction to Perception, Macmillan Publishing Co. Inc. , Newyork
- ROSEN H. , HEINEMAN T.**, (1985), Architectural Materials for Construction, Mc Graw Hill, Newyork
- ROWE P.G.**, (1987), Design Thinking, MIT Press, USA
- RUBENSTEIN H.** (1992), Pedestrian Malls, Streetscapes and Urban Spaces, John Wiley & Sons, Inc., USA
- , (1987), Site and Envorimental Planning, John Wiley & Sons, Canada
- RUDOFISKY B.**, (1964), Streets for People, Doubleday Company Inc., Newyork
- SANOFF H.**, (1991), Visual Research Methods in Design, Van Nostrand Reinhold, Newyork
- SPARKE P.**, (1986), An Introduction to design and Culture in the Twetieth Century, Allen & Unwin Ltd., London
- SPREIREGEN P. D.**, (1965), The Architecture of Towns and Cities, Mc Graw-Hill Book Company, USA
- SÜER. H., OCAKÇI M., KARABAY H.**, (1996)., İstanbul Metropolite Kent Planlama Sürecinde Kent kimliği ve Kent imgesi, İstanbul 2020 Sempozyumu, İ.T.Ü. Mimarlık Fakültesi Şehir ve Bölge Planlama Bölümü Yayınları, İstanbul
- TRANCIK R.**, (1986), Finding Lost Space, Van Nostrand Reinhold, Newyork
- TÜRKOĞLU G.**, (1991), Vandalizm ve Kent Mobilyası, Kamu Mekanları Tasarımı ve Kent Mobilyası Sempozyumu, M.S.Ü. Mimarlık Fakültesi, İstanbul
- ÜNLÜ A.**, (1996), Çevresel Tasarımda İlk Kavramlar, İ.T.Ü. Mimarlık Fakültesi Baskı Atölyesi, İstanbul
- WHYTE W.H.**, (1990), City, Doubleday Dell Publishing Group, An Anchor Book, USA

YAERBOOK, (1996-1997), Architecture in the Netherlands, NAI Uitgevers Publishers, Holland

YARWOOD A., DUNN S., (1979), Design and Craft, Hodder and Stoughton, London

YÜCEL A., (1981), Mimarlıkta Biçim ve Mekanın Dilsel Yorumu Üzerine, İ.T.Ü. Mimarlık Fakültesi Yayınları, İstanbul

ZEISEL J. (1981), Inquiry by Design, Cambridge University Press, USA

ZUBE E. & MOORE G. (1989)., Envoirement, Behavior and Design Plenum Press, Newyork



ÖZGEÇMİŞ

Seçil Yaylalı 1972 yılında İstanbul'da doğdu. Ortaokul ve liseyi Özel Tarhan Kolejinde tamamladıktan sonra lisans eğitimini İstanbul Teknik Üniversitesi Mimarklık Fakültesi Şehir ve Bölge Planlama Bölümünde 1995 yılında tamamladı. Aynı yıl, aynı fakültenin Endüstri Ürünleri Tasarımı Yüksek Lisans Programına başladı.



