

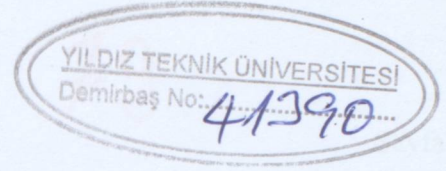


YILDIZ TEKNİK ÜNİVERSİTESİ
FEN BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

ŞEHRİSEL TASARIM SÜRECİNDE ARAŞ..

Yüksek Lisans Tezi

deniz toka



**YILDIZ TEKNİK ÜNİVERSİTESİ
FEN BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ**

**KENTSEL TASARIM SÜRECİNDE ARAŞTIRMA
VE VERİ TOPLAMA YÖNTEMLERİ
BERGAMA CUMHURİYET MEYDANI ÖRNEĞİ**

İstatistikçi Deniz TOKA

FBE Şehir ve Bölge Planlama Anabilim Dalı Kentsel Mekân Organizasyonu ve Tasarım Programında
Hazırlanan

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Jüri Üyeleri

Tez Danışmanı: Yrd. Doç. Dr. Berna DİKÇINAR SEL (YTÜ)
Prof. Dr. Zekiye YENEN (YTÜ)
Doç. Dr. Ferhan GEZİCİ (İTÜ)

İSTANBUL, 2009

İÇİNDEKİLER

79

	Sayfa
ŞEKİL LİSTESİ.....	iiv
ÇİZELGE LİSTESİ	vii
ÖNSÖZ.....	viii
ÖZET	iix
ABSTRACT	x
1. GİRİŞ	1
2. KENTSEL MEKAN VE KENTSEL TASARIM.....	2
2.1 Mekan ve Kentsel Mekan.....	2
2.1.1 Kentsel Mekan Nitelikleri.....	3
2.1.2 Kentsel Mekanda Etkinlik Türleri ve İnsan İhtiyaçları	5
2.2 Kentsel Mekanın Tasarımı ve Tasarım Süreci	9
2.2.1 Kentsel Tasarım.....	9
2.2.2 Kentsel Tasarım Süreci	12
2.3 Kentsel Tasarım ve Araştırma	14
2.3.1 Araştırma Çerçevesi.....	14
2.3.2 Araştırma Yöntemleri	15
2.3.3 Veri Toplama Araçları	18
2.3.4 İnsan Odaklı Mekansal Veri Toplama Yöntemleri.....	20
2.4 Sonuç.....	33
3. KENTSEL MEKAN – KULLANICI İLİŞKİSİ.....	34
3.1 Gündelik Hayat ve Kentsel Tasarım Deneyimi İlişkisi	36
3.2 Toplanma ve Dolaşım Mekanları	39
3.2.1 Meydan ve Özellikleri.....	39
3.2.2 Meydanlara Varan Kanal Mekanlar (Sokak – Cadde).....	48
3.2.3 Kentsel Mekanda Düzenlenen Etkinlikler	49
3.2.4 Kentsel Mekanda Kullanıcının Temel Eylemleri - Hareket Etmek.....	51
3.3 Sonuç.....	57
4. MEYDAN TASARIMI ÜZERİNE ARAŞTIRMA YÖNTEMİ ÖRNEĞİ.....	61
4.1 Kentsel Tasarım Araştırma Yöntemi Uygulaması.....	61
4.1.1 Uygulama Alanı Genel Özellikleri	62
4.2 Araştırma Sonuçları	64
4.2.1 Tarihsel Gelişim	65
4.2.2 Sosyal ve Kültürel Yapı	66
4.2.3 Kentsel Mekanda Düzenlenen Etkinliklerin İrdelenmesi	69
4.2.4 Kullanıcı ve Kentsel Mekan İlişkisi	70
4.2.5 Kentsel Mekan Örüntüsünün İncelenmesi	71

4.2.5.1	Kızıl Avlu Önü Açık Alan	74
4.2.5.2	Yanık Konak Meydanı	75
4.2.5.3	Çınaraltı Meydanı	76
4.2.5.4	İttihat ve Terakki Meydanı	77
4.2.5.5	İstiklal Meydanı	78
4.2.6	Kentsel Mekanlara Dair Bulgular	80
4.2.7	Bergama Cumhuriyet Meydanı	81
4.2.7.1	Cumhuriyet Meydanı'nda Kapalılık ve Manzaralar	84
4.2.7.2	Cumhuriyet Meydanı'nda Kent Mobilyaları ve Kullanım Şekilleri.....	85
4.2.7.3	Meydan Kullanım Şekilleri – Meydanda Düzenlenen Etkinlikler	88
4.2.7.4	Hareket Örüntüleri ve Sayım.....	89
4.2.7.5	Cumhuriyet Meydanı'na Dair Bulgular	91
4.3	Sonuç.....	93
5.	MODEL VE ÖNERİLER	95
5.1	Meydan Tasarımına Yönelik Araştırma Üzerine Bir Model Önerisi	95
5.2	Meydan Tasarım Önerisi.....	98
KAYNAKLAR.....		103
EKLER.....		109
Ek 1	Kullanıcı Mülakatı	110
Ek 2	Blog Yazıları.....	112
Ek 3	İklim Verileri	114
ÖZGEÇMİŞ.....		116

ŞEKİL LİSTESİ

Şekil 2.1 Mekan türleri.....	2
Şekil 2.2 Konforsuz zemin	7
Şekil 2.3 Aktif temas.....	8
Şekil 2.4 Kentsel mekanda etkileşim	9
Şekil 2.5 Kent içi notasyon sistemi.....	19
Şekil 2.6 Kullanım sonucu kalıntılar	27
Şekil 2.7 Bank konumlandırması.....	28
Şekil 2.8 Kentsel mekanda kişiselleştirme	28
Şekil 2.9 Kentsel mekanda grafiti.....	29
Şekil 2.10 Davranış çemberi.....	30
Şekil 2.11 Çocukların oyun oynadıkları mekanların notasyonu.....	31
Şekil 3.1 Meydan Alışveriş Merkezi	34
Şekil 3.2 Kentsel mekanlara olan ihtiyaç	35
Şekil 3.3 Yayaların türettiği geçiş yolları.....	37
Şekil 3.4 Kullanıcının yağmur birikintisi sorununa ürettiği çözüm	37
Şekil 3.5 Türetilen rampa	37
Şekil 3.6 Kullanıcı tarafından üretilen bank.....	37
Şekil 3.7 Oturma elemanlarının aşınmasına örnekler	38
Şekil 3.8 Çanakkale Cumhuriyet Meydanı	40
Şekil 3.9 Piazza del Duomo	41
Şekil 3.10 “türbin” meydan örnekleri	41
Şekil 3.11 Çeşitli oturma elemanları.....	42
Şekil 3.12 Oturulamayan oturma elemanları.....	42
Şekil 3.13 Oturma elemanlarına örnekler	42
Şekil 3.14 Etkinlik sağlayan su ögesi	43
Şekil 3.15 Su ögesiyle etkileşim.....	43
Şekil 3.16 Etkinlik yaratan heykeller.....	44
Şekil 3.17 İnsan ölçekli heykeller.....	44
Şekil 3.18 Heykellerle iletişim	44
Şekil 3.19 Heykel üzerinde öğle yemeği.....	45
Şekil 3.20 Algıyı manipüle eden anıtsal yapı.....	45
Şekil 3.21 Barbaros Hayrettin Anıtı.....	46
Şekil 3.22 Peyzaj ögesi	46

Şekil 3.23 Beşiktaş Sinan Paşa Cami önündeki açıklık	47
Şekil 3.24 Beşiktaş Meydanı ve Sinan Paşa Cami önündeki açıklık	47
Şekil 3.25 İzleme ve izlenme mekanı İstiklal Caddesi	48
Şekil 3.26 Yaya güzergahında taşıt üstünlüğü	49
Şekil 3.27 Küçük Ayasofya’da bir yere varmayan sokak	49
Şekil 3.28 Sokaklarda kutlanan Hıdrellez Şenliği	50
Şekil 3.29 Kadıköy İskele Meydanı’nda halay çeken insanlar	50
Şekil 3.30 Bebek Parkı’nda Anneler Günü Festivali	50
Şekil 3.31 Spontane etkinlik: sokakta müzik	51
Şekil 3.32 Beşiktaş Sinan Paşa Cami önündeki açıklık	51
Şekil 3.33 Kentsel mekanda kullanıcı tipleri	51
Şekil 3.34 Altgeçit yerine caddeyi kullanan yayalar	53
Şekil 3.35 Yaya ve taşıtların geçiş güzergahları	53
Şekil 3.36 Üst geçit ve caddeden yürümek	54
Şekil 3.37 Ayakta durmak	55
Şekil 3.38 Tek mekanda farklı oturma seçenekleri yaratmak	55
Şekil 3.39 Kullanıcıların yarattığı çözümler	56
Şekil 3.40 Güneşlenmek ve uzanmak	56
Şekil 3.41 Oturmak	56
Şekil 3.42 Oturmak ve uyumak	57
Şekil 4.1 Bergama’nın konumu	63
Şekil 4.2 Günümüzde Bergama’da toplanma mekanları	67
Şekil 4.3 Asklepion’un gündelik kullanımı	67
Şekil 4.4 Düzenlenen kermes, konferans ve eylemler	69
Şekil 4.5 Geleneksel lokma dağıtımları ve Şehir Stadyumu’nda düzenlenen törenler	70
Şekil 4.6 Kent merkezinde kullanıcılar ve at arabası kullanımı	70
Şekil 4.7 Eski kent dokusuna “uydurulan” araç park yerleri	71
Şekil 4.8 Eski kent dokusuna “uydurulan” mekan	71
Şekil 4.9 Bergama kent merkezinde kentsel mekanlar	72
Şekil 4.10 Bergama kent merkezinde toplanma mekanları	73
Şekil 4.11 Mekandan geçiş güzergahı	74
Şekil 4.12 Kestirme yollar	75
Şekil 4.13 Meydanı çevreleyen yapılar ve taşıtlar	75
Şekil 4.14 Meydanın ortasında yer alan taşıtlar	76
Şekil 4.15 Panel ve toplantılara mekan olan kahve	76

Şekil 4.16 Çınaraltı Meydanı'nda yer alan Kapalıçarşı	77
Şekil 4.17 Taşıt üstün İstiklal Meydanı'nda minibüs bekleyenler, D. Toka, Mart 2008.....	78
Şekil 4.18 İstiklal Meydanı	78
Şekil 4.19 Eski Cumhuriyet Sineması.....	79
Şekil 4.20 Akropolis ve Bazilika manzaralı geçici otopark ve konumu.....	79
Şekil 4.21 Meydan Projesi	82
Şekil 4.22 Meydan'ın genel görünümü ve Doluluk-Boşluk Dengesi	83
Şekil 4.23 Cumhuriyet Meydanı Arazi Kullanım ve Meydanda Birleşen Yollar	83
Şekil 4.24 1930'larda Cumhuriyet Meydanı	83
Şekil 4.25 Temmuz Ayında Cumhuriyet Meydanı'nda Gölge Alanlar	84
Şekil 4.26 Cumhuriyet Meydanı'nda araç trafiği.....	85
Şekil 4.27 Kurşunlu Cami	85
Şekil 4.28 Cumhuriyet Meydanı'nda Vandalizm	86
Şekil 4.29 Taksi durağı egemenliğindeki oturma alanları ve kaldırımlar	86
Şekil 4.30 Meydanda yer alan havuz, sahne ve dekoratif sütunlar	87
Şekil 4.31 Meydanda peyzaj elemanları	87
Şekil 4.32 Gün içinde meydanda düzenlenen etkinlikler	88
Şekil 4.33 Sayım sonucu	90
Şekil 4.34 Meydan çevresinde yer alan yapılar	91
Şekil 4.35 Halk kütüphanesi.....	92
Şekil 5.1 Meydan tasarımı üzerine araştırma modeli.....	96
Şekil 5.2 Cumhuriyet Meydanı trafik düzenleme önerisi	98
Şekil 5.3 Amfiteatro örneği.....	99
Şekil 5.4 İzmir Konak Meydanı.....	100
Şekil 5.5 Cumhuriyet Meydanı tasarım önerisi	101
Şekil 5.6 Cumhuriyet Meydanı'nda kalıcı bir sahne ve havuz için yerseçimi önerileri.	102

ÇİZELGE LİSTESİ

Çizelge 2.1 Planlamanın birleşik tasarım süreci.....	13
Çizelge 2.2 Yaya sayım formu örneği	31
Çizelge 4.1 Yaya sayım tablosu.....	90

ÖNSÖZ

Yüksek lisans tezimin hazırlanması sürecinde bana yol gösteren tez danışmanım, değerli hocam Yrd.Doç.Dr. Berna DİKÇİNAR SEL'e sabır ve anlayışından ötürü teşekkürü borç bilirim. Başta değerli yorumları, çalışmama olan inancı ve sonsuz desteğinden ötürü değerli hocam Prof. Dr. Zekiye YENEN'e ve Yıldız Teknik Üniversitesi Şehir ve Bölge Planlama Anabilim Dalı 2006-2008 dönemi Kentsel Mekan Organizasyonu ve Tasarım Yüksek Lisans Programı'nda kendisinden ders aldığım ve beni çalışmalarımda yüreklendiren tüm hocalarıma, değerli jüri üyesi Doç.Dr. Ferhan GEZİCİ'ye ve bana her zaman destek olan değerli hocam Öğr.Gör. Ömer ORHUN'a,

Bana ağırlığınca kaynak kitap taşıyan Nihan ÖZŞAMLI'ya ve Taner SÖNMEZ, Meriç DEMİR ve Müge YORGANCI'ya,

Desteğini benden esirgemeyen ve beni her zaman yüreklendiren Selda Y. BURMA'ya, yüksek lisans süresince beraber yürüdüğümüz, bitmez sorularımı yanıtsız bırakmayan başta Cihan ŞEHLA, Eren KÜRKÇÜOĞLU ve Tunay AKARSU'ya ve tüm dönem arkadaşlarıma,

Tüm bu sürecin sancısını benimle birlikte yaşayan ve bana her zaman destek olan Kıvanç KOÇYİĞİT, N. Hilal GÜNDOĞAN ve Naren HALİTOĞLU'na,

Çocukluktan bugüne ve daima yanımda olan Nihan ÖZŞAMLI, Sermin GÜREL ve Didem GÜVEN'e, desteğini ve anlayışını esirgemeyen yol arkadaşım Onur EMİR'e,

Bu zorlu süreçte sabır ve anlayış gösteren aileme ve tüm arkadaşlarıma,

Her fırsatta "Ne zaman bitecek tezin?" sorusunu yönelten herkese,

Bergama'nın havasına,

Teşekkürlerimle...

Mayıs 2009

ÖZET

Kentsel mekanı var eden kullanıcı ve kullanıcının gündelik etkinlikleridir. Dinamik yapıda olan kent ve kentsel mekanlar kullanıcıyı şekillendirirken kullanıcı ile şekillenmektedirler. Günümüzde ise kullanım biçimleri ve etkileri bağlamında kentsel mekanlar değişime uğramış; kentsel mekanın odağı, kullanıcı hareketi ekseninden tüketim eylemi eksenine kaymıştır. Bu bağlamda kentsel tasarımın gündelik kent hayatına etkileri ve kullanıcı-kentsel mekan ilişkisinin sorgulanması çalışmanın çıkış noktasını oluşturmaktadır.

Birinci bölümde sonraki bölümlere ışık tutabilecek kavramsal ve kuramsal çerçeve tanımlanmıştır. Kentsel mekanda insan ihtiyaçları ve etkinliklerinden yola çıkılarak veri toplama araçları derlenmiş, insan odaklı mekansal veri toplama yöntemleri belirlenmiştir. İkinci bölümde bu yöntemler kullanılarak Türkiye’den kentsel mekan örnekleri kullanıcı bağlamında incelenmiştir. Mevcut durumları ve kullanım biçimleri tespit edilen örnekler üzerinden veri üretilmiş ve değerlendirme yapılmıştır. İncelenen örneklerde, kullanıcının kentsel mekanla ilişkisi sorgulanarak önemi ortaya konmuştur.

Üçüncü bölümde ise önceki bölümlerden elde edilen bulgulara dayanılarak araştırma kapsamı belirlenmiş, araştırma yöntemi Bergama Cumhuriyet Meydanı üzerinde denenmiştir. Sonuç bölümünde çalışmada edinilen bulgulardan yola çıkılarak, meydan tasarımı sürecinde yapılacak olan alan araştırmasına yönelik bir model geliştirilmiş ve araştırma yöntemlerine dair öneriler sunulmuştur. Böylelikle kentsel tasarım sürecinde insan odaklı veri toplama yöntemleri ile kullanıcıya ilişkin veri kaynağı elde edilmiştir.

Anahtar Kelimeler: kentsel mekan, kentsel tasarım, insan odaklı mekansal veri toplama yöntemleri, veri toplama araçları.

ABSTRACT

Daily activities of inhabitants, and the inhabitants themselves... These are the bases that make up the urban space. Dynamically structured urban spaces affect the inhabitants, while being affected by them. In today's time, urban spaces metamorphose by means of ways and effects of their usage. The focus of the urban space has shifted from user's movements to user's consumption habits. In this context, this study is inspired by the effects of urban design on urban life, as well as the investigation of user - urban space interaction.

First section includes the theoretical basis of this study. Data collection tools which are sourced by the human needs and activities in urban life are collected; "user (people) oriented spatial data collection techniques" are determined. Using these techniques, urban space examples in Turkey are analysed in a user oriented way. A detailed evaluation is made and data are produced on the samples whose current states and way of usages have been identified. On the samples analysed, user-urban space interaction and association are questioned and emphasized.

Third section gives the extent of the research according to the findings in previous sections. The research method is experimented on Bergama Cumhuriyet Square. A model on the field research to be made on the public square design process is introduced in the last section. In addition, suggestions are made on the research methods. Thus, "user (people) oriented spatial data collection techniques" and data sources on the users are evaluated.

Keywords: urban space, urban design, user (people) oriented spatial data collection techniques, data collection tools.

1. GİRİŞ

“Kent bir kaynak kitaptır” (Gülersoy vd., 2003:440). Kent kullanıcı anahtarıyla okunabilen ve yazılabilen bir kaynaktır. Kullanıcı ile şekillenirken aynı zamanda kullanıcıyı da şekillendirir. Bu döngüde yer alan kent ve kentsel mekanda hayat anlık ve geçicidir. Kullanıcıların tümünün deneyimlerinden oluşur; dinamik ve sürekli olarak günceldir.

Kullanıcı ve kentsel mekan arasındaki etkileşim karşılıklıdır. Günümüzde yaşam teknolojik gelişmelerle hızlı bir şekilde değişime uğramakta; bu değişimin izleri bireylerin birarada bulunduğu kentsel mekanlarda yansıma bulmaktadır. Evden çıkmadan İnternet aracılığı ile “giderilen” sosyal ihtiyaçlar nedeniyle kentsel mekanlar yalnızlaşmaktadır. Bu yalnızlık yönetimlerin kentsel mekanı alışveriş merkezleri vb. yatırım araçlarına dönüştürmesiyle kullanıcılarını tüketime yönelterek “son bulur”. Bu döngüde bireyin hayatındaki değişim ve dönüşümler sonucunda kentsel mekandaki alışkanlıkları ve kullanım biçimleri değişikliğe uğramaktadır.

Gündelik kentsel pratikler incelenerek kullanıcı ve kentsel mekan ilişkisine dair bilgi edinmek mümkündür. Bu tez çalışması ile kentsel tasarım araştırma sürecinde, kullanıcı etkinlikleri ve ihtiyaçları bağlamında gündelik kentsel deneyimlerden yola çıkarak, kenti kullanıcı üzerinden “okumak” amaçlanmaktadır. Çalışma konusu, günümüz kentsel mekanlarında dikkate alınmayan, kullanıcının (kentsel) mekanın olduğu gibi kentsel tasarımın da öznesi olduğu görüşü vurgulanmak üzere seçilmiştir.

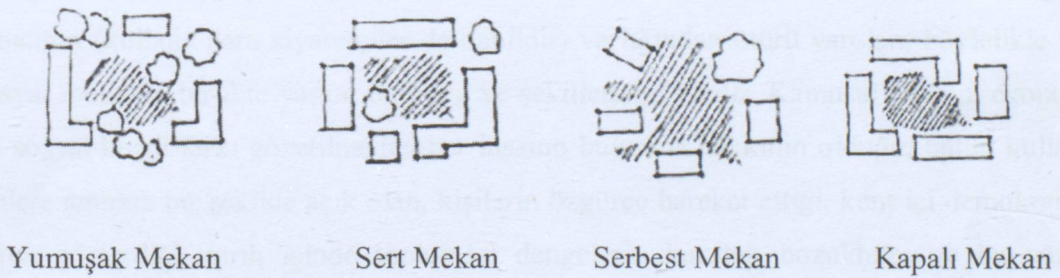
Kent araştırması dahilinde kullanıcı-mekan ilişkisinin sorgulanmasında izlenecek yöntem üzerine çalışılmıştır. Kullanıcı ve kentsel mekan arasındaki ilişkileri ortaya koyması açısından önem taşıyan kentsel mekan deneyimlerinin meydan tasarımı özelinde veri olarak değerlendirilmesi amaçlanmaktadır. Kentsel tasarımın veri toplama sürecinde kullanılan insan odaklı araştırma yöntemleri çalışmanın kapsamını oluşturmaktadır.

Tez kapsamında kavramsal çerçeveyi oluşturan kentsel mekan kullanım örnekleri, gündelik kentsel yaşam ve kullanıcı üzerine örnekler incelenerek, bu örneklerden derlenen yöntem üzerinden bir araştırma modeli üretilmiştir. Tez çalışmasının Ekler bölümünde ise kullanıcı ile yapılan mülakatların bir bölümüne, yararlanılan blog yazılarına ve yerleşimin iklim özelliklerine yer verilmiştir.

2. KENTSEL MEKAN VE KENTSEL TASARIM

2.1 Mekan ve Kentsel Mekan

Türk Dil Kurumu Güncel Türkçe Sözlüğü'nde birincil anlamıyla “yer, bulunulan yer” olarak tanımlanan mekan; insan eylemlerinin gerçekleştiği yerdir. Mekanını bir anlamda yanında taşıyan birey, mekanın öznesidir. Özne ve eylem (hareket) olmadan mekan varolamaz. Başka bir deyişle her birey “kendini mekan ile ilişkilendirir” ve “mekan içinde kendini yerleştirir.” (Lefebvre, 1997: 9 ; Kurt, 2007:27). Böylelikle öznel bir kavram olan mekan ve (mekanın öznesi) kullanıcıları, kimliklerini karşılıklı etkileşim içerisinde oluştururlar. Prak'a (1968) göre mekanın birey ile kurduğu ilişki bireyin algılama ve duyumsama özellikleri açısından dört farklı boyuttadır; görsel mekan, fiziksel mekan, kavramsal mekan ve davranışsal mekan. Mekan kavramı; görünen (görsel), mekanda varolan nesnelerin özgüllükleri (fiziksel), olguların algılanması ve yorumlanması (kavramsal) ve kullanıcı hareketleriyle etkileşim içerisinde hem şekillendiren hem de şekillenen (davranışsal) olarak ortaya çıkmaktadır (Yollu, 2006:1). Tez kapsamında mekanın görsel, fiziksel, kavramsal ve davranışsal boyutları kentsel mekan bağlamında incelenecektir. Bu doğrultuda mekanın fiziki sınırlarını belirlemek amacıyla fiziksel mekanı sınıflandırmak gereklidir. Mekan yüzey sınırlayıcılarının niteliklerine göre yumuşak-sert ve sınırlama düzeylerine göre serbest-kapalı olarak tanımlanmaktadır.



Şekil 2.1 Mekan türleri (Greater London Council, 1983; Gül, 1989:52).

Yüzey sınırlayıcıların niteliğine göre mekan türleri (Trancik, 1986):

Yumuşak mekan: doğal çevrenin egemen olduğu mekanlardır. Rekreatyonel yönü olan yeşil alanlar bu kapsamdadır.

Sert mekan: büyük ölçüde yapılarla tanımlanan, kapalılık ve güvenlik duygusu bağlamında yapıların etkisinin hissedildiği etkinlik üreten ana mekanlardır.

Mekan, yüzeylerin sınırlama düzeyine bağlı olarak da serbest ve kapalı mekanlar olarak ikiye ayrılmaktadır:

Serbest mekan: sınırlama düzeyinin azlığı dolayısıyla geniş bakış açısı sağlarken mekan olarak tanımlanabilirliği de azalmaktadır.

Kapalı mekan: güçlü çevrelenmişlik hissi veren toplayıcı mekanlardır.

Mekanın belirli sınırları içerisinde tekil olarak yürümek-hareket etmek, bireye “ifade mekanı” tanımlar. Kesişen birçok tekil adım yolları biçimlendirirken; eylem ve günlük hareketler aracılığıyla mekanları örer (Harvey, 1999). Ekonomik, sosyal, fizyolojik ve kültürel bağlamda kullanıcının belirli düzeylerde (barınma, güvenlik, konfor vb.) hayati ihtiyaçlarını karşılayan, yapılaşmış çevreyi kapsayan kentsel mekan ise birçok eylemin birarada olduğu kamusal mekandır. Taban, tavan ve düşeyde sınırlayıcılardan oluşan fizik mekan, kentsel arsa üzerinde insan ilişkileri bağlamında sosyal boyut kazanarak kentsel mekanı oluşturur. Yalnızca insanların barınma gereksinimlerini karşılayan yapılardan ibaret olmayan kentte kentsel mekan; “yapıların yer aldığı, kentlilerin algıladığı ve tüm kentsel olayların ilişkilendiği bir bütündür” (Bakan ve Konuk, 1987:14). Kentsel mekandaki yapıların dışında kalan, kentle ilişkili olayların yer aldığı kamusal mekanların üç temel fonksiyonu; buluşma (sosyalleşme), alışveriş, erişim (ulaşım-bağlantı)dır. Bu fonksiyonlar ile kamusal mekan birey ile ilişkisini kuvvetlendirmektedir.

Her özne ile yeniden yaratılan canlı bir sistem olan kentsel mekan, daimi ve geçici kullanıcının (kullanıcılara ziyaretçiler de dahildir) varlığından ötürü varolan, böylelikle fizik ve sosyal mekanın birlikte yaşam bulduğu ve şekillendiği yerdir. Kamusal mekan; ekonomik ya da sosyal koşul farkı gözetilmeden her insanın bulunma hakkının olduğu, bütün kullanıcı kesimlere sınırsız bir şekilde açık olan, kişilerin özgürce hareket ettiği, kent içi demokrasinin varlığını gösterdiği, tarih içinde toplumsal dengelerin kurulup bozulduğu ve bu yüzden simgesel önemleri olan ve toplumsal yasalarla kontrol edilen mekanlardır (Kılağ (1986)’dan aktaran Gül, 1989). Kamu ihtiyacına ve etkinliklerine yönelik olan kamusal mekanlarda (sokak, kaldırım, meydan, park, halk kütüphanesi vb.) sosyal yaşamın çeşitlilik ve canlılığı tarif edilir. Sosyal yaşamda bireylerarası ilişki ise bireyin kendi özellikleri (sosyal, psikolojik, ekonomik vb.) ve fizik mekanın yapısal özellikleri üzerinden kurulur (Erdönmez, 2005).

2.1.1 Kentsel Mekan Nitelikleri

Doğal ve yapay elemanlar ve sınırlayıcılardan oluştuğunu belirttiğimiz mekan

sınıflandırmasında vurgulanan çevreleyici duvarlarla (yapılar) sağlanan kapalılık ihtiyacına ek olarak kentsel mekan; kullanım amacına uygun bir zemine (donatım) ve sunabileceği farklı bir amaca (mekanda gerçekleştirilecek etkinlik) sahip olmalıdır. Böylelikle (kentsel) mekan hissi yaratılabilir (Spreiregen, 1965:55). Mekan hissini yoğunluğu ve sürekliliği için de birtakım plan ve tasarımlara ihtiyaç duyulmaktadır. Bu plan ve tasarımları gerçekleştirmeden önce araştırma ve veri toplama sürecinde kullanıcıların profillerini tanımlamak yerine genel olarak eylem, etkinlik, davranış vb. özelliklerini tanımak ve tanımlamak gerekmektedir.

Kentsel mekan (sırasıyla) sosyal ve fiziksel olarak; barındırdığı sosyal ilişkileri göstermek, ilişkilere yön vermek, onları kuvvetlendirmek vb., fizik elemanları düzenlemek, bir yapıyı ön plana çıkarmak ya da önemli bir hareket yönüne işaret etmek vb. amacıyla tasarlanabilir (Spreiregen, 1965). Kentsel mekanın fiziksel ve (öznenin varlığıyla) sosyal özelliklerini belirtmek gerekirse; Trancik (1986), kentsel mekanın fiziksel boyut bağlamında niteliklerini:

- 1) üç boyutlu çerçeve: kapalılık, sınırlayıcı elemanların tanımlılığı, ölçü, oran, saydamlık, açılmalar, yüzey dekorasyonu
- 2) iki boyutlu çerçeve: yer düzleminin biçimlenmesi ve çok parçalı olarak düzenlenmesi
- 3) mekan içindeki nesnelerin yerleştirilmesi: ağaç, heykel, su elemanı, kent mobilyası, çit/parmaklık... vb.

olarak tanımlamıştır (Aydemir v.d., 2004:381). Kentsel mekan kullanıcılarını davranış ve eylemleri bağlamında tanıyarak ve fiziksel niteliklerle ilişkilendirerek tasarım ve düzenlemeler gerçekleştirilmelidir. Mekan kapsamında gerçekleştirilen farklı eylemlere göre isimlendirilmiş kentsel mekan türleri bulunmaktadır. Kentsel mekan türleri fiziksel olarak yapılanmış ve yapılanmamış alanlar ile bir bütün olarak 5 gruba ayrılmaktadır (Çubuk, 1989; Gül, 1989):

- 1) düzenlenmiş yaya alanları (park, çocuk bahçesi, yaya yolları, spor alanı...vb)
- 2) alışveriş alanları (pazaryeri, çarşı)
- 3) bölgeler (meydan, mezarlık...)
- 4) geçiş alanları (yol, sokak, kaldırım, geçit...)
- 5) diğer kentsel alanlar (boşluklar, bahçe...)

Kentsel mekanlar bu grupta ile sırasıyla fonksiyon alanları, fonksiyon alanlarını birleştirici alanlar (geçiş alanları), arada kalan boşluklar (diğer kentsel mekanlar) olarak üç esasta toplanmaktadır (Bakan ve Konuk, 1987).

Kentsel mekanın sosyal nitelikleri ise:

- toplumdaki insan davranışlarına yön vermesi
- bireysel denetimin ötesinde bulunması
- içinde bulunulan çevreyi tanımada önemli rol oynaması
- macera kaynağı / ortamı oluşu
- özel-bireysel mekanlarla olan ilişkileriyle algılanması
- ortaklaşa oluşturulmuş olması ve ortak hatıraları yaşatması

şeklinde sıralanabilir (Tekeli, 1994). Sosyal nitelikleri ile kentsel mekan; insanların sosyalleşmesi ve ortaklaşa işlerin yapılması için/yüzünden düzenlenmesi gereken mekandır. Kullanıcılarından sağlanan bilgiler ışığında düzenlenen kentsel mekan, sosyal etkileşim için temel olan yaya hareketini başlangıç noktası olarak alır. Mikro ölçekte yaya ve yaya hareketi kentsel mekanın şekillenmesinde doğrudan olarak etkili iken, makro ölçekte ise toplumun geçirdiği değişim ve dönüşümler kentsel mekanı şekillendirmektedir. Çağımızda motorlu taşıt kullanımının fazlalığı nedeniyle kentsel mekanda yayaya verilen öncelik taşıtlara geçmiş, kentsel mekanlar taşıtların sığabileceği geniş kanal mekanlar doğrultusunda şekil almıştır. Bu durum sosyal ve psikolojik olumsuzluklar yaratmış ve kamusal mekanın önemini ortaya koymuştur.

2.1.2 Kentsel Mekanda Etkinlik Türleri ve İnsan İhtiyaçları

Bireyleri biraraya getirebilen, sağlıklı bir sürekliliğe sahip ve dinamik bir kamusal mekan için **sosyalleşme** (mekan ve topluluğa eklemlenme hissi), **kullanım ve etkinlikler** (mekanda varolmanın temel nedenleri), **erişim ve bağlantı** (fiziksel ve psikolojik erişim), **konfor ve imaj** (güvenlik, temizlik) en önemli kriterlerdir (PPS, 2000). Kentsel mekanda etkinlik ve ihtiyaçlar kullanıcıların mekanda varoluşunun temelini oluşturur.

i. Kentsel Mekanda Etkinlik Türleri

Kentsel mekanda gerçekleştirilen etkinlikler 3 grupta sınıflandırılmaktadır (Gehl, 1987):

Zorunlu etkinlikler: Kişilerin günlük yaşamı sürdürebilmeleri için her türlü koşul altında zorunlu olarak dahil olduğu etkinliklerdir (işe, okula gitmek vb.).

Tercihli etkinlikler: Kişisel seçimlerin yapılabildiği etkinliklerdir. Fiziksel ortama ve kişinin isteğine bağlı olarak değişebilir. Mekanın olumlu özellikleri mekanda geçirilen zamanı ve kişinin memnuniyetini artırır. Açık havada yürüyüş yapmak, güneşlenmek örnek olarak verilebilir.

Sosyal etkinlikler: Kişilerarası iletişimin başlangıcı olan pasif temas kişinin bir mekanda bulunmasını büyük ölçüde etkiler. İnsanlar en çok insanlardan etkilenirler. Diğer insanlarla birlikte olmak pasif ve aktif temaslarla sağlanır. Kentsel mekanda birbirini tanımayan insanların pasif temaslarla (görme ve işitme) iletişime geçmesi; aynı mekanda bulunmaları ve birbirlerini gözlemlemeleri olası sosyal etkinlik için yeterlidir.

Kentsel mekanda yer alan her türlü etkinlik kentsel mekan etkinliğidir. Kentsel mekanda tanımlanan ana etkinlik ise diğer insanları izlemektir. Birey en çok görsel olarak uyarıldığı için kentsel mekanda diğer insanların görülmesi/seyredilmesi başlı başına bir etkinlik olmaktadır. Kendiliğinden düzenlenen geçici etkinlikler (müzik, dans, tiyatro, pandomim, okuma vb. gösteriler) ise toplum değerleri ve yaşantısı hakkında fikir verir; böylelikle ilişki ve etkinlikler doğrultusunda kamusal yaşama dair bilgiye ulaşılır. Toplantı, dinsel tören, kutlama ve festivaller gibi ortak etkinlikler sosyalleşmek için uygun ortamlar yaratmaktadır.

ii. Kentsel Mekanda İnsan İhtiyaçları

Tasarım etkinliği temel olarak insanın yaşam kalitesini yükseltmeye yöneliktir. Kentsel mekanları oluşturan yapılanmış ve yapılanmamış mekanlarda bireyin barınma, sağlık, aktiflik (insanları harekete geçirebilme), kendini ifade, toplumsal ilişkiye uygunluk, estetik, hareket özgürlüğü, çevreyi tanıma, saygınlık, mahremiyet, okunabilirlik, güven gibi psikolojik, sosyal ve ekonomik olarak çeşitli ihtiyaçlarının karşılanması gerekmektedir. Bu bağlamda kamusal mekanda temel ihtiyaçlar konfor, dinlenme, pasif ve aktif temaslar ve keşif başlıkları altında incelenebilir (Carmona vd., 2007):

Konfor: fizyolojik ve psikolojik olarak ortaya çıkan konfor karmaşık ve temel bir ihtiyaçtır. İnsan için yiyecek, içecek, barınak ya da dinlenilecek bir yer tatmin edici derecede konfor sağlamalıdır. Konfor olmadan bireyin diğer insani ihtiyaçlarını ayırt etmesi zordur. Kişiden kişiye alışkanlıklar ve deneyimler nedeniyle değişebilirliği olsa da ortak bir konfor düzeyi mevcuttur. Kentsel mekanlar için örnek vermek gerekirse, iklim şartlarına göre mekanın güneş ışığı geçirgenliği ya da gölgelik ortamlar sağlaması en önemli özellikler arasındadır. Açık bir mekanda oturma eyleminde yer seçimi güneşin geliş açısına göre değişim göstermektedir. Sıcak iklimlerde gölgelik mekanlar değer kazanırken, soğuk ülkelerde güneşlenilebilen mekanlar önemli olmaktadır. Ayrıca yağmur, kar, fırtına vb. kötü hava koşulları için de korunaklılık kentsel mekanda konfor açısından önemlidir. Mekanda her türlü hava koşuluna uygunluk mekanın kullanım oranını arttırmaktadır. Güneş, ısı, ışık gibi fiziksel koşullar mekanda yapılacak etkinlikler için de uygun olmalıdır.

Sosyal ve psikolojik konfor güvenlik hissi anlamına gelir. Bireyin konfor hissedebilmesi için kendisini savunmasız ya da incinebilir bir durumda görmemesi gerekmektedir. Mekana görsel erişim güvenlik hissini doğrudan etkileyerek mekanda suç işlenmesini zorlaştırır.

Konfor bir mekanda geçirilen zamanın uzunluğunu belirler. Kentsel mekanda kullanılan nesneler (oturma elemanları, aydınlatma, zemin vb.) ihtiyaç karşılar nitelikte konfora sahip olmalıdır. Örneğin (mekanın niteliğine göre değişkenlik gösterebilen) kısa ve uzun süreli oturma imkanı sunabilen oturma elemanları rahat ve kullanışlı olmalı, zemin ise konforlu adımlar atma olanağı sağlamalıdır (Bkz. Şekil 2.2). Bu elemanlar fiziksel konfora ek olarak sosyal ve psikolojik konforu da sağlamak üzere tasarlanmalıdır.



Şekil 2.2 Konforsuz zemin, www.deviantart.com, Mart 2008

Dinlenme: tanımladığı salınım-serbestlik derecesine göre konfordan ayrılmaktadır. Psikolojik konfor dinlenme “eylem”i için bir ön şart olabilir (Carr, 1992; Bayram, 2007).

Bireysel ihtiyaç “bireysel”dir. Bu nedenle kentsel mekanda farklı dinlenme seçenekleri olması gerekmektedir. Trafikten, gürültü ve hava kirliliğinden uzak olması bu etkinlik için genellenebilir. Yapılan araştırmalara göre insanlar kent karmaşasından uzak sakin sessiz mekanlar kadar dinlendirici fakat hayatın canlılığının ve karmaşasının hissedildiği mekanları da tercih etmektedirler.

Pasif temas: yalnızca “gör ve duy etkileşimleri” ile gerçekleştirilir. Birbirlerine yabancı olan mekan kullanıcıları kentsel mekanda görmek ve görülmek üzerine biraraya gelirler. Küçük meydanlarda insanlar birbirlerinin yüzünü ayırt edebilir, konuşulanların bir kısmını duyabilirler. Bu karşılıklı etkileşim için elverişli bir ortam oluşturur. Toplayıcı mekan olarak meydan plastik öğelerle de bu teması destekler. Örneğin meydanlarda bulunan su öğeleri insanlar için oldukça ilgi çekicidir. Su dinlendirici ve keyif verici özelliği ile tüm duyulara

hitap eden bir pasif temas aracı olabilmektedir. Bir başka tür pasif temas ise bir yerin fiziksel ve estetik nitelikleridir; kamusal sanatı ya da bir manzarayı görebilmeyi gerektirmektedir. Mekan çekici unsurlara sahipse insanlar o mekanda bulunmak isterler.

Aktif temas: birkaç katılımcı ile oluşan bu ilişki pasif temas olan gözlem ve işitme dışında direkt olarak insanlarla iletişim kurulması ile olur. Kimileri için pasif temas yeterli olurken kimileri bu yolla tatmin olmaz ve yabancı olduğu diğer bireylerle konuşma eylemine girerek pasif teması aktif temasa dönüştürür. Özellikle konuta yürüme mesafesinde olan ve benzer ilgi alanlarına sahip kullanıcıların toplandığı açık mekanlarda pasif temas aktif temasa dönüşmektedir. Örneğin sokağın bir köşesinde birbirine yabancı olan iki adam arasında, Whyte tarafından “sokak karakteri” olarak tasvir edilen bir üçüncü kişinin ortaya çıkışıyla bir ilişki kurulur ve bu kişilerin sokak karakteri hakkında dostane bir şekilde sohbet ettikleri gözlenir (Whyte, 1980:94).



Şekil 2.3 Aktif temas: Beyoğlu’nun “sokak karakteri” ve İstiklal Caddesi’nde sokak gösterisi
www.deviantart.com Nisan 2008, www.renkli.org Mayıs 2009

Ayrıca kentsel mekanda sokak sanatçıları (müzisyenler, akrobatlar...vb.) da oldukça ilgi çekmektedir. Burada gerçek gösteriyi izleyici yapar, insanlar gösteriyi izledikleri kadar birbirlerini de izlerler. Bu sanatçıların gösterilerinin kötü oluşu insanları daha çok birbirine yaklaştırır ve diyalogu doğurur (Whyte, 1980). Sokak karakterleri ve sokak sanatçıları gibi 3. kişiler ya da kentsel mekanda yer alan nesneler (heykel, su ögesi vb.) ve manzaralar ilgi çekerek yabancıları konuşmaya teşvik etmektedir (Bkz. Şekil 2.3). Ayrıca işportacılar ve kaldırıma komşu olan dükkanlar da insanlararası etkileşimde rol oynar.



Şekil 2.4 Kentsel mekanda etkileşim; Eminönü'nde işportacılar (Yalçın, 2006:102)

Keşif: insanların kentten fizik mekan olarak heyecan ve hareketlilik yaratmaya yatkın olma ve merak dürtüsünü giderme beklentileri vardır. Keşfetmek bir insan ihtiyacıdır. Sınırlı, basit ve uyarılmaya neden olmayacak derecede net mekanlar insanların kendini geliştirmesi için temel olan keşfetme güdüsünü harekete geçiremez. Süpriz, inceleme ve keşif beklentisi, adaptasyon ve değişime açıklık, gizem, farklı deneyimler, hayal gücü, macera, heyecan unsurları kentsel mekanda aranmaktadır (Banerjee ve Southworth, 1990). Kullanıcı mekanda hareket ederek farklı bakış açıları bulup mekanın farklı parçalarını keşfedebilir, farklı nesne ve insanları izleyebilir. Bu tür keşif imkanları (mekanın süprizleri) tasarımların çeşitliliği ve değişen manzaralar ile sağlanabilir.

2.2 Kentsel Mekanın Tasarımı ve Tasarım Süreci

2.2.1 Kentsel Tasarım

Kent, bireyin ruhsal ve fiziksel kültürünün bir ögesi ve aslında bu kültürün en önemli ifadesidir (Moughtin, 2003:12). Günümüzde (genellikle) insan eliyle oluşturulan kentsel mekanlar kentsel tasarım disiplininin konusudur. Kentsel tasarım (Sitte'nin deyimi ile "kent inşa etme sanatı"), insanoğlunun isteklerini gerçekleştirmek ve değerlerini göstermek üzere yapılaşmış çevre yaratma yöntemidir (Rapoport, 1969; Moughtin, 2003:11). Kullanıcının ihtiyaçları doğrultusunda şekillendiğini belirttiğimiz kentsel mekanları canlı kılmak ve sürekliliklerini sağlamak da kentsel tasarım çalışmalarına bağlıdır. Makro ölçekli plan kararlarının fizik mekana yansması kentsel tasarım uygulamaları ile gerçekleşir. Bu bağlamda sokak, cadde, meydan, kaldırım vb. kente dair tüm detaylar çeşitli hava koşullarını

ve gece-gündüz sürekliliğini sağlayan düzenlemeler ile kentsel tasarım kapsamında yer alır. Kentsel tasarım; harita ve planlar (kentin tümünü anlatmaya asla yetmeyen iki boyutluluk) ve kentsel mekanda yaşanan deneyim (üçüncü boyut) arasındaki farkı belirtme-vurgulama yetisine sahiptir.

Kentsel tasarım insan ölçeği, insanın kentsel mekandaki temel ihtiyaçları ve eylemleri (yaya hareketi) ile şekillenir. İnsanların teknolojik gelişmeler ve metalaştırma ile birlikte bireyciliğe önem vermesi ve böylelikle kamusal mekanlardan beklentisinin kalmaması kentsel mekanların yalnızlaşmasına yol açmıştır. Böylece kentsel mekan düzenlemelerinde de temel ihtiyaçları karşılama düşüncesinden zamanla uzaklaşmıştır. Tasarıma yön veren ana konunun insan ve insan ihtiyaçları olmasının önemi uygulamada çeşitliliğe ve farklılığa yer vermeden temizlik, güvenlik, kontrol vb. bazı standartların tanımlanmasının yeterli olduğu görüşüyle giderilir olmuştur. Oysa ki kamusal mekanlar, insanların yaratıcılığı ve eylemlerine açık olan (olması gereken) mekanlardır. Kentsel mekanda sosyal yaşamı zenginleştiren insan kalabalığı ve kaostur. Kentteki bu kaosun düzeni insan bedeni ve psikolojisinden hareketle kurulur. İnsana ve onun hem fiziksel hem de sosyal ihtiyaçlarına odaklanmayan kentsel mekanlar kullanılmamaya mahkum edilirler. Kentsel mekanların azalan kullanım oranları kentteki diğer mekanların da kullanım oranlarını ve kullanım şekillerini etkiler. Kentsel mekanların kullanımı azalırken, kentler giderek birbirine benzemektedir. Günümüzde modern, postmodern ve küresel süreçlerin ortaklığında ve etkileşiminde kent ve kentsel mekanların şekillendiği görülmektedir (Karakurt, 2006). İçinde bulunduğumuz tüketim çağında finans ve yatırım açısından “başarılı” görülen, tüketimi teşvik eden kentsel mekanlar dünyanın birçok yerinde yerel coğrafi ve beşeri özellikler yadsınarak, “kapalı kentsel mekanlar” olarak tıpatıp benzer şekillerde uygulanmaktadır. Pek çok işlevi bünyesinde “barındıran”, süregelen alışkanlıklardan farklı olarak günışığından bağımsız tüketim olanağı sunan alışveriş merkezleri bu uygulamaya örnektir. Kentsel mekanlar artık çoğunlukla doğal afetler ve yatırımlarla küresel ölçekte rekabete uygun olarak şekillenmektedir. Yine de kent; bürokratlar, özel sektör vb. “büyük güçlerin” yönetimine tam olarak kendini bırakamaz. Çünkü bireyin doğal karmaşık yapısı ile kent disiplin altına alınamayacak derecede karmaşık bir süreçte şekillenir*.

Çağımızın üzerine kurulu olduğu finans, tüketim ve eğlence bağlamlarıyla piyasayla bütünleşen kent planlaması ve yönetimi, kentleri birörnekleştirir. Olumlu ve kaliteli bir imaj

* Bkz. Raban, J. “Soft City” 1974

yaratmak için özen gösterilen kentler ve kentsel mekanlar, büyük oranlarda kullanıcı ve sermayeyi kendine çekmeyi başarmış yer örneklerini taklit etmişlerdir. Bu küresel rekabet sürecinde şekillenen kentsel mekanlar benzeşirken, gelişmiş ülkelerde bu benzeşmenin zararları görülmüş ve kentlerin yerel nitelikleri global rekabette fark yaratmanın temel dayanağı olması açısından yeniden gözden geçirilmiştir. Fakat bu yerele dönüş insan odaklı değil, yine küresel rekabete yöneliktir. İnsan kalabalıklarını tekrar kentsel mekanlara çekmek yerel kültürel değerler ve deneyimler doğrultusunda şekillenen kentsel tasarım uygulamaları ile mümkün olabilir.

Kentsel tasarım uygulamaları öncelikle kamusal mekanların deneyimi ve kullanım şekilleri bağlamında tasarımına ve yönetimine değinir. Kentsel tasarım, mimarinin aksine, yaratıcılık olgusunu sınırlayarak dışavurumuna olanak tanımaz ve onu kontrol eder. Disiplinin temelinde yatan bu denetim, kentin tek bir kişi ya da bir grup kişinin üzerinde karar veremeyeceği ortak ve evrensel bir alan olması nedeniyle. Bu noktada kentsel mekanda eksikliği hissedilen kullanıcının önemi ortaya çıkmaktadır. Tasarımcının yaratım yetki ve kapsamını hem varolan kullanıcı bağlamında mekansal durum ve koşullarla hem de eleştirel bakış açısıyla sınırlamak kentsel tasarım disiplininin kullanıcı bireye yaklaşımına değer katacaktır. Kentin kullanıcısı olarak insan, kenti şekillendiren temel etmendir.

Kullanıcı odaklı yaklaşımlarda kentsel tasarım çalışmaları temel insan etkinliklerine dayanmaktadır: bakmak ve izlemek. Kentsel mekanda varolma ihtiyacı bu eylemlere göre şekillenmektedir. Bu nedenle kentsel tasarıma yönelik veri toplama sürecinde de bu konuya öncelik verilmelidir. Basit bir eylem olarak kentte dolaşmak, flaneur^{*}luk yapmak, kentin nüfusunu temsil eden toplulukların alışkanlık, davranış, etkinlik, beden dili vb.ni okumak açısından son derece önemlidir. Flaneurlük yaparak, “bakan, izleyen, röntgenleyen” kişi olarak değerli fakat geçici olan günlük olayların izi sürülebilir, anonim kalabalıklarla ilişki kurulabilir. Bir kenti diğerlerinden farklı kılan özelliklerin okunabildiği en temel kentsel mekanlar meydan ve sokaklardır. Günlük hayatın geçiciliğini bilimsel olarak yakalayabilmek amacıyla yapılan bu çalışmada gündelik kent hayatında yoğun olarak kullanılan meydan ve kanal mekanlara değinilecektir. Tez kapsamında bu bağlamlarda veri elde etmek amacıyla kentsel tasarımın mekansal, görsel ve sosyal önemi irdelenecektir. Tasarımın niceliksel öğeleri hakkında yaratılan ve kullanılan kılavuz ve plan vb. mevcuttur, fakat tez konumuz

* Flaneur tanımı: Fransızca’da “avare gezinen” anlamını taşıyan sözcük; yaya dolaşırken aynı zamanda çevre izlenimleriyle düşünce üreten kişi anlamında kullanılmıştır (Ç.N) (Benjamin, 1995:81).

dışındadır. Tez konusu evrensel belirlenen kurallar üzerine değil, kullanıcıya dair detayların gizlendiği fizik mekanın sosyal nitelikleri kapsamında yeni ve ortak araştırma konuları bulmak üzerinedir.

2.2.2 Kentsel Tasarım Süreci

Kullanıcılarının kimliği ve karakterleri, hareketleri, düşünceleri ve sosyal-psikolojik-ekonomik-fiziksel vb. özellikleri hakkında ipuçları taşıyan kentsel mekan geçmiş, şimdiki ve gelecek zaman hakkında veriyle yüklü bir sistemdir.

Kentsel tasarım; insanlar hakkında ve insanlar için olan, tarafsız, tasarımcının “gerçek” dünya tarafından sınırlandırıldığı, kullanıcı tarafından denetlendiği, ürünü kullanıcılar ve doğa tarafından sürekli yeniden üretilen bir süreçtir (Carmona v.d, 2003). Genellikle sanatsal bir süreç izlenimi veren kentsel tasarım daha çok bir araştırma ve karar alma sürecidir. Hedef ve kısıtların belirlenerek sorun ve olası çözümlerinin tanımlandığı ve en uygun kararların alındığı etkinlik olarak kentsel tasarım süreci planlamada olduğu gibidir* (Shirvani, 1985; Carmona v.d, 2003);

1. hedef koyma: planlı çalışma zamanı içerisinde ve işbirlikçilerin gereksinimleri doğrultusunda (işbirlikçiler gibi) diğer aktörlerle bağlantıda olarak sorun ve potansiyelleri tanımlamak
2. veri toplama ve veri analizi: varolan koşulların (doğal, yapılanmış, sosyo-ekonomik vb.) incelenmesi, tasarıma çözüm olabilecek bilgi ve fikirlerin toplanması ve analiz edilmesi, tüm fırsat ve sınırları tanımlamak
3. görüş (vizyon): (tasarımcının) kişisel deneyime bağlı olarak iteratif süreç içerisinde çeşitli olası çözümler meydana getirmek ve bunları geliştirmek
4. sentez ve tahmin: üzerinde çalışılabilir alternatifleri tanımlamak adına ortaya çıkarılan çözümleri test etmek
5. karar alma: vazgeçilecek alternatifleri kararlaştırmak ve tercih edilen tasarım çözümünü sadeleştirmek ve ilerlemek
6. değerlendirme (değer biçme): tanımlanmış hedefler bağlamında son ürünü ve başarısını tekrar gözden geçirmek
7. belgeleme (sunum): çözümlerin ilke, plan, kılavuz ve programlara aktarımı

Kentsel tasarım sürecinde varolan koşulların incelenmesi amacıyla yapılan kentsel mekan analizinde ölçülebilir veriler olarak; sınır-boyut, topografya, genel iklim özellikleri, yoğunluk vb. kullanılmaktadır. Bu nicel veriler fiziksel nedenlere bağlıdır; somuturlar ve sosyal

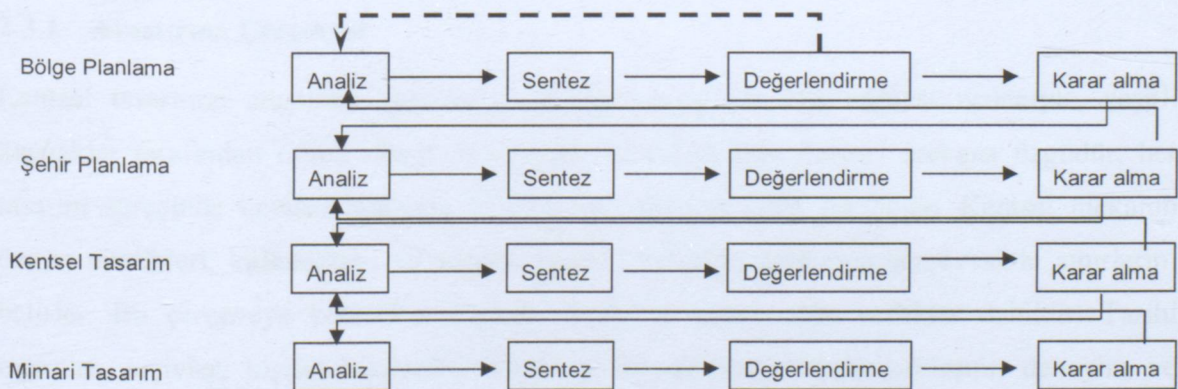
* Bu çalışmanın ileriki bölümlerinde kentsel tasarım sürecinde veri toplama konusu detaylı olarak incelenecektir.

niteliklerden bağımsız olarak ölçülmektedirler; kentsel tasarımın öznesi olan insana ve onun sosyal niteliklerine dair bilgi içermezler. Kentsel tasarım ise ölçülebilir ve ölçülemez verilerden oluşan bir bütündür. Kentsel tasarımın ölçülemeyen kriterlerinden bazıları (Lynch, 1981; Carmona v.d, 2003) ise mekandaki canlılık, kimliği şekillendiren anlam, hareket ve etkinliklere uygunluk, erişim-geçirgenlik, kontrol, verimlilik, tarafsızlık, adalet, kullanım ve etkinliklerde çeşitlilik, okunabilirlik, kalıcılık vb. kentsel mekan kalitesini arttıran öğelerdir.

İnsan etkinlikleri ve hareketi; çalışma saatleri, her türlü çevresel koşul ve teknolojilerin, böylelikle iş olanakları ve yaşam biçimlerinin değişimi kent biçimini ve kentsel tasarımı doğrudan etkilemektedir. Böylelikle tasarımda ölçülemez kriterlerin ölçülebilir kriterler kadar önemli olduğu görülmektedir. Kentsel mekanın canlı ve okunabilir oluşu kullanıcıda güven, rahatlık, memnuniyet, canlılık gibi olumlu hisler uyandırır. Somut bir referans sistemi olan kentsel mekan, etkinlik ve bilginin merkezi olur (Erem ve Erkmén, 2003; Kurt, 2007). İnsanların toplumsal olaylar ve etkinliklerde rol almasını sağlayarak kentsel mekan kendini canlı ve yaşanabilir kılar. İnsanların kendine bağlılığını güçlendirir.

İnsan ögesi ve ölçülemez kriterler sebebiyle karmaşık bir yapıda olan kentsel tasarım formüllere indirgenememektedir; kavramsal çerçeve ve yöntemler açısından muğlak bir süreçtir. Teori ve uygulamada da pek çok alanda olduğu gibi tatbik “boşluğu” vardır (Carmona, 2003). Bu bilgi ve eylem arasındaki boşluk dikkatli bir sentez yapmayı gerektirmektedir.

Çizelge 2.1 Planlamanın birleşik tasarım süreci (Moughtin v.d, 1999:6)



2.3 Kentsel Tasarım ve Araştırma

Kentsel tasarım çoğunlukla tasarımcının sanatsal yönüyle ilişkilendirilmekte, makro ölçekte planlama kararlarına dayanmasına rağmen mikro ölçekte tasarımcı kişi veya ekibin sübjektif kararlarına bağlanmaktadır. Bu durumda kontrol mekanizması tasarım öncesinde toplanan kentsel mekana ilişkin verilerdir. Kentsel mekanı ve kullanıcılarını tanımak üzere kentsel mekanda araştırma yapmak kentsel mekanda yürümekle başlar. Tanıma ve tanımlamaya yönelik gözlem ve mülakatlar aracılığıyla toplanan veriler, topografya, iklim vb. nicel verilerle birlikte harmanlanarak tasarım pratiklerine şekil verir.

Kentsel tasarım, kentsel biçimde olduğu gibi kentsel yaşamda da yeni ve alternatif tarzların yaratılmasında hipotezler ortaya koyup test ederek ve araştırma yaparak uygulama öncesinde gerekli incelemelerin yapıldığı bir alandır. Kentsel tasarım (bu bölümde detaylandırılacak olan pitoresk görünüm çalışmaları gibi) sadece biçimsel değil; sosyal, fiziksel, ekonomik, kültürel vb. bağlamlarda bir karar alma sürecidir. Bu geniş kapsamıyla araştırma/sorgulama, bilgi toplama konularında pek çok disiplin ve teoriden beslenen kentsel tasarımın kavramsal çerçevesinin daha sağlam olabilmesi için bir bilgi kuramına ihtiyaç duyulmaktadır. Bilgi kuramına ulaşmanın ilk adımı da araştırmadır. Kentsel tasarım için bir bilgi kuramı tanımlamak, kentsel tasarımı uygulamak için gerekli olan doğal ve yapay bilgi kaynaklarının araştırılması ile başlar. Çeşitli alan ve disiplinlerden gelen veri biraraya getirilerek kentsel tasarımın çerçevesini oluşturur. Bu konuda Moudon (1992), farklı yaklaşımlara açık, toleranslı ve çeşitli kaynaklardan beslenen geniş kapsamlı bir yaklaşım sergilenmesi gerektiğini belirtir. Bu tez çalışmasında araştırma stratejileri ve araştırma metotlarını kapsayan kavramsal çerçeve ile bazı araştırma alanlarına değinilecektir.

2.3.1 Araştırma Çerçevesi

Kentsel tasarımın araştırma çerçevesi, disiplinlerarası bir alan olması nedeniyle, çeşitli kaynaklar tarafından esnek olarak betimlenir. Her araştırma kentsel mekana özgüdür, her tasarım sürecinde kentsel mekanın niteliklerine göre yeniden şekillenir. Kentsel mekanın özgün nitelikleri, kullanıcıları ve yaşamı kentsel mekanın araştırma çerçevesinin sınırlarını belirler. Bu çerçeveye kentsel mekandaki canlı ve cansız tüm varlıklar dahildir. Tarihi metinler, arşivler, kişisel hikayelere dayanan **literal** (hazır bilgi) yaklaşım, deneyim ve sezgilere dayalı **görüngüsel** yaklaşım veya **pozitivizm** yaklaşımı tek veya birarada kullanılarak araştırmanın stratejisi belirlenir. Bilgi toplama yöntemleri seçilerek tarihi belgeler; plan, çizim ve arşivlere dayanan **tarihsel-betimleyici** ve belirli bir olayı gözlemek

veya hakkında bilgi toplamak üzerine kurulan araştırma yöntemi **ampirik-tümevarımsal** yöntemlerle sorgulama yapılır. Araştırma konusunun odağı (nesne/obje odaklılık veya her ikisi birden) seçilir ve araştırmacının araştırmadaki konumu (**etic / emic**)* belirlenir (Cuthbert, 2003).

Araştırmanın yapılacağı ortam da araştırmacı tarafından seçilebilir. Kentsel mekanda deney yapmak değişkenlerin fazlalığı ve güvenlik sebepleriyle, yaya geçidinin renklerinin değişmesi örneğinde olduğu gibi ufak değişikliklerin test edilmesi dışında tercih edilmemekte, çoğunlukla araştırma yöntemleri kentsel mekanın doğal ortamında gerçekleştirilmektedir. Böylelikle tekrar gerçekleşmeyecek, insanların olmayı istedikleri - kendi seçtikleri ortamlarda gözlenmesiyle kullanım ve ilişkiler bağlamında kentsel detaylara erişilebilmektedir.

Stratejiler, odaklar, araştırma yöntemleri, ortam ve araştırmacının konumu belirlenirken araştırmanın amacını betimleyen araştırma yaklaşımı da tanımlanır. Araştırmanın doğası gereği araştırma yaklaşımı çerçevenin sınırlarını çizen öğelerden biridir. Kentsel tasarım disiplinde araştırma yaklaşımları çeşitli şekillerde karşımıza çıkmaktadır (Zeisel, 1995:63-65):

Tanısal: “tanı koyma” amacıyla yapılır. (Gans 1962 yılında yaptığı bir araştırmada 8 ay Boston West End’de yaşamış ve aile ilişkileri, kültür, politika vb. özelliklerini tanımıştır.)

Tanımsal: anketler aracılığıyla hisleri, düşünceleri, davranışları tanımlama yaklaşımı.

Teorik: belirlenen hipotezleri test ederek çalışma yaklaşımı.

Olay Araştırması: gelecek ilerlemeyi/düzenlemeyi önceden sezerek, fizik çevrede, yasalarda, politikalarda ve kararlarda değişiklikler yapılmadan yoluna koymayı amaçlar. Benzer durumdaki bir mekanda araştırma yapılır.

2.3.2 Araştırma Yöntemleri

Birincil ve ikincil kaynaklara dayanan çok sayıda araştırma yöntemi kentsel tasarım uygulamaları için uygundur. Kent ve insana dair her konu kentsel tasarım kapsamında yer alır. Burada tasarım aşamasına girdi verebilecek verilerin toplanması sürecinde aranan koşul pratikliktir. Kentsel tasarım farklı disiplinleri biraraya getiren yapısı nedeniyle insan ve mekan eksenli farklı çalışmaların tümünü kapsamaktadır. Araştırma yöntemleri kentsel

* Kültürel açıdan nötr olan profesyoneller etic, kültüre has olan kullanıcıların konumu emic’tir (Cuthbert, 2003).

mekanı inceleme imkanı sunan ve veri kaynağı olarak kullanılabilecek öge ve kavramlar arasından seçim yapılarak belirlenir. Tarihi arşivler, kullanıcının davranışları veya kenti algılamasına odaklanarak oluşturulan yöntem, araştırma sürecinde izlenecek yolu belirler. Bu çalışmada insan odaklı yöntemler üzerinde durulacaktır.

Araştırma yöntemleri konusunu incelerken karşımıza ilk olarak Lynch çıkmaktadır. Planlama, mimarlık ve coğrafya gibi farklı alan ve disiplinlerden beslenen araştırmaları ile kentsel tasarıma bilgi kaynağı olabilecek geniş bir yelpaze sunmuştur. Lynch dışında kimi planlama, kimi mimarlık, kimi peyzaj mimarlığı disiplinine yakınsayan, kentsel tasarım için pek çok somut veri elde edilebilecek araştırmalardan oluşan bir dizi çalışma mevcuttur. Bunlardan birkaçı (Whyte, Sanoff, Zeisel vb.) tez çalışması kapsamında başvurulmuş ana kaynakları oluşturmaktadır. Bu çalışmada tüm araştırma ve teorilerin “kısmi” olduğu görüşünden yola çıkılmıştır: her çalışma tasarımcının karşılaştığı bazı –asla tümü değil- konulara işaret eder. Araştırmacının tasarıma yönelik veri toplaması kendi ilgi, deneyim ve felsefesine dayanan bakış açısı ile gerçekleştirilir; öznelidir. Bu nedenle de araştırmacının konuya yaklaşımı ve elde ettikleri her zaman kısmidir. Örneğin, Lynch insanların kentsel mekanı nasıl algıladığı ve hissettiğiyle ilgilenirken, Rapoport ise kullanım ve anlama odaklanmıştır.

Kentsel tasarımın geniş ve disiplinlerarası doğası bilgi toplamayı da zorlaştırmaktadır. Birçok araştırma başlığı arasında zengin ilişkilerin varlığı, bu ilişkilerin kapsamlarının birbirleriyle çakışmaları kentsel tasarım araştırma yaklaşımlarının bütünlüğünü vurgular. Moudon'un (1992) açık uçlu olduğunu ve birçoğunun birarada kullanılabildiğini belirttiği, kentlerin nasıl oluştuğu ve kullanıldığı ve bu bilgilerin nasıl geliştirilebileceği üzerine odaklanan ve tez kapsamında incelenecek olan insan odaklı araştırma başlıklarına **kent tarihi, pitoresk görünüm, imaj, çevre davranış, mekan** çalışmaları örnek olarak verilebilir (Cuthbert, 2003).

Belirlenen yöntemler arasındaki sınırlar kesin olarak çizilmemiştir. Bu nedenle yapılan çalışmaların kapsamı ve araştırmacının ilgi alanına göre tüm yöntemler birarada veya bir yöntemler bütünü olarak farklı kombinasyonlarla kullanılabilir. Örnek olarak Lynch'in çalışmaları farklı araştırma yöntemlerinin biraraya getirilmesiyle oluşmaktadır. Kentsel mekanda gözlenen kullanıcı, nesne ve etkinliklerin tarihsel, görsel, kavramsal vb. olarak ele alınması bu araştırma yöntemlerine başlangıç niteliği taşır.

- **kent tarihi çalışmaları;** tasarım sürecinde eleştirel değerlendirme ve süreç sonunda ortaya çıkan biçimleri açıklama imkanı sunar. Kentin geçmişinde yaşanan olaylar kişi, ilişkiler ve mekan bağlamında bir bilgi birikimi sağlar. Kentin tüm yaşamı kentsel

mekanda görünen veya silinen izler bırakmıştır. Takip edilebilen veya yazılı kaynaklardan edinilen ve mekanda eksikliği görülen izler kentin güncel bilgisini sunar. Sıradan insanların ikamet ettiği yerlerle ilgili (neden ve nasıl ikamet ettiklerini açıklamak üzere) yapılan bilimsel araştırmaların sayısı artmaktadır; kadınlar, özel ihtiyaç grupları ve düşük gelirli sosyal grupların yapısı artık kent tarihi çalışmalarının bütüncül bir parçasıdır. Etic ve literal araştırmaya dayanan tarih çalışmaları nesne veya özne odaklı veya birey ve fizik çevre arasındaki ilişkiler üzerine yapılabilir. Kaynak olarak yazılı ve görsel malzemelerden ve sözel anlatımlardan yararlanılır. Bu bağlamda tez çalışmasında yararlanılan jurnalistik eleştiri de tarih çalışmalarına paralel olarak kullanılmaktadır.

- **pitoresk görünüm çalışmaları;** 1960lara kadar kentsel tasarım için anahtar olan pitoresk çalışmalar, fizik çevre niteliklerinin kişisel yorumlarına dayanır. Mekan hissini sağlanması konusuna odaklanan çalışma öznel kabul edilmektedir. Varolan kentsel mekanlar üzerinden eleştiri yaparak araştırmacılar, “güzel ve kaliteli” bir çevre olarak nitelendirdikleri yerleri sözel ve grafiksel olarak tanımlar ve çağdaş kentsel tasarım sorunlarına uygunlukları bakımından analiz ederler. Nesne odaklı bu çalışmalar, insan etkinliklerinin dayanağı olarak gördükleri çevrenin görsel yönlerini vurgularlar; Cullen (Concise Townscape 1961), Sitte (The Art of Building Cities 1889) ve Spreiregen’in (Urban Design: The Architecture of Towns and Cities 1965) çalışmalarında olduğu gibi... Pitoresk çalışmaların kentsel tasarım öğreniminde başlangıç noktası olmasına rağmen pratik/uygulanabilir olmayışı konunun günümüzde rağbet görmemesini açıklamaktadır. Planlama ve tasarım çalışmalarında sosyal bilim yaklaşımlarına göre algı, his, kişisel deneyim ve gözlemlere dayanmasıyla oldukça kişisel tanımlamalara sahip olması nedeniyle naif bir çalışma olarak görülmektedir. Mekanda algıya yönelik ortaya koyduğu değerler açısından incelenmesi gereken bir çalışmadır.
- **imaj çalışmaları;** sıradan insanların (kullanıcıların) kenti gözünde canlandırması, kavramsallaştırması ve nihayet anlamasını kapsayan özne odaklı çalışmalardır. Lynch’in (The Image of the City 1960) yaklaşımı kentsel çevrenin görsel algısına yönelik olmasından ötürü pitoresk görünüm çalışmalarının devamı niteliğinde algılanmaktadır, oysa profesyonel gözlemcinin değil, kullanıcı bireylerin (emic) çevre imajı çalışmanın temelini oluşturmaktadır. Kullanıcının kenti nasıl algıladığı ve kentin kullanıcının günlük hayatındaki konumunu öğrenmek açısından oldukça önemlidir. Kentin kullanıcıdaki anlamı ve imajını belirten (kullanıcının öznel niteliklerine göre belirlenen) bir çalışmadır. Öznelliği konunun çalışılmasını zorlaştırmaktadır. Fizyolojik, psikolojik ve sosyal boyutlara odaklanarak çevrenin kullanıcılar tarafından nasıl deneyimlendiği ve

kullanıldığı konusunda imaj çalışmaları, anket, grup mülakatları vb. yöntemlerini kullanmak bu çalışmayı geniş çapta uygulanabilir kılmıştır.

- **çevre davranış çalışmaları;** Birey-çevre ilişkileri, bireylerin (emic) çevreyi nasıl kullandıkları ve içerisinde nasıl davrandıklarını inceleyen mimarlık uzmanlığının gerçek bir parçası olmuştur. Hemen ardından bu yöntem Rapoport, Lynch gibi araştırmacılar ile kentsel tasarıma da sıçramıştır. Kentsel tasarım çalışmalarında sosyoloji ve çevresel psikoloji değerli bilgi kaynakları olarak benimsenmiştir. Whyte (1980) kent ve kentsel açık mekanlar, Marcus (1975) konut çevreleri, Gehl (1987) ise konut alanları ve sokaklar üzerine yaptığı çalışmalar ile bu alandaki örneklerden bazılarıdır. Kullanıcının gözlemlenmesi ile çevrede sergilediği davranışlar ve kenti kullanım biçimleri tanımlanarak kentsel mekanda davranış örüntüleri oluşturulur. Böylelikle kullanıcının kentsel mekandan talepleri öğrenilebilir. Kentsel tasarıma etkisinin bilimsel temelli olması nedeniyle pozitivist olarak nitelenmesine rağmen, insan duygu ve davranışlarının sınıflandırılmayışı ve konu kapsamında soyut kavramların varlığı ile görüngüsel metotlar kullanılarak çalışmalara devam edilmektedir.
- **mekan çalışmaları;** çevre-davranış kategorisine tamamen uymayan fakat bireylerin çevreleriyle ilişkilerinin önemine dayanan pek çok çalışma bu kapsamdadır. Birey-çevre ilişkilerinin algısal yönü kadar duygusal yönünü de nesne ve özne odaklılıkla araştırır. Pek çok araştırma çeşidini barındıran mekan çalışmalarını sınıflandırmak zordur. Norberg-Schulz (1980, 1985), Hillier ve Hanson (1984) ve Lynch (1972, 1981; The Image of The City çalışmasını takip eden çoğu araştırması ile) gibi bir grup tasarım ve planlama uzmanı; kentsel biçim tarihinin ve kültürel peyzajın değerini paylaşarak, çokkültürlü araştırmalara ve yerel mekansal özelliklere odaklanırlar. Sosyal bilimcilerden oluşan bir diğer grup ise (sosyo-psikolojik boyutlarının son derece bireysel karaktere sahip olması nedeniyle) yapılaşmış çevrenin semboller ve özel anlamlarını öne çıkarır. Böylece mekan çalışmaları; fizik çevre ve onun duysal ve duygusal bileşenlerinin sosyal, psikolojik, kültürel, biçimsel ve karakteristik bağlamda vurgulanışını yansıtarak, tasarım sürecinde sentezlenmesi gereken pek çok karmaşık ilişkiyi kapsamaktadır (Cuthbert, 2003).

2.3.3 Veri Toplama Araçları

İnsan devingen/seyyah (mobile) bir canlı olarak tanımlanmaktadır. Bu gezici faaliyetler içerisinde insan davranışlarının ve çevreleriyle ilişkilerinin tasarıma altlık oluşturacak şekilde incelenmesi için çeşitli araçlar kullanılmaktadır. Gözlem yönteminin en etkin kayıt araçları fotoğraf ve notasyondur. Kentsel tasarım sürecinde veri olarak kullanmak üzere kentsel

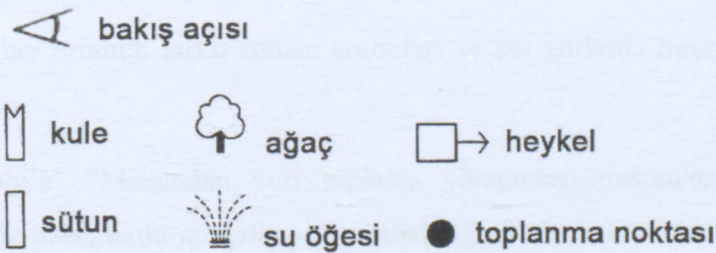
mekanın görsel niteliklerini ve mekandaki eylemi (örüntüleri) kaydetmek amacıyla kullanılan bu yöntemler kullanıcıyı tanımak adına son derece önemlidir. Tez çalışmasında kullanıcıya odaklanan, kullanıcıyı ve görsel niteliklerini temel alan **görsel belgesel teknikleri** ve **not almak (notasyon)** araçlarından yararlanılmıştır.*

i. Görsel Belgesel Teknikleri

Video kaydı ve fotoğraf çekimi bu tekniklerdendir. Bireyin genel davranış ve hareketlerini, çevrenin genel görünümünü ve kullanımın biçimlerini belgelemek amacıyla yürütülen teknik görsel malzemelerin pratik bir şekilde veri olarak kullanılmasını sağlar. Örneğin sokağın genel görünümünün fotoğraflanması ile yaya hareketi (yükselti / alçaltı) ve çevresel etkiler (kaldırım kenarına park etmiş araçlar) belirlenmektedir. Fotoğraf gerçek deneyimi ifade etmese de alanın koşullarını kaydederek bilgi sağlamaktadır (Sanoff, 1991). Hızlandırılmış fotoğraf (time-lapse fotoğraf) ve video kayıtları veri toplamak için kullanılabilir ve etkin görsel sonuçlar sağlar.

ii. Not Almak (Notasyon)

Kenti “not etmek” (notasyon) kentsel deneyimleri tablo ve şemalar aracılığıyla sistematik bir şekilde kayıt etmeyi sağlar. Kentsel deneyimler kağıt üzerine dizgeleriyle aktararak kullanıcıların çevreleriyle olan ilişkileri ve etkinlikleri harita ve çizimler aracılığıyla ortaya konur. Bu araç kullanıcı ve kentsel öğeleri birlikte veya ayrı ayrı inceler; nesne ve özne odaklı kullanılabilir.



Şekil 2.5 Kent içi notasyon sistemi, K. Wheeler'ın çiziminden (Sanoff, 1991:119)

Bakış açıları, silüet ve manzarayı belirtmek açısından binaların düzenini belirten şekiller (örn.

* Diğer araçlar için bkz. Sanoff, 1991.

bitişik nizamda çok katlı yapılar), dikey (kule, sütun, ağaç, heykel vb.) ve yatay (açık alan, su ögesi vb.) elemanlar, topografik öğeler, görünüşler (açık görünüm, yapılar tarafından kesilen görünüm vb.), kapalılık ve açıklık hisleri, renk ve tonlar vb. çeşitli öğeler simgelerle kaydedilebilir (Sanoff, 1991).

2.3.4 İnsan Odaklı Mekansal Veri Toplama Yöntemleri

Kentsel tasarım hazırlık çalışmalarında mekana özgü ve kullanıcı odaklı bilgi toplamaya yönelik araştırmalar gözlem teknikleri, mülakat, anket çalışmaları gibi çeşitli yöntemlerle gerçekleştirilir. Kentsel mekan konusunda yapılacak araştırmalarda insan ve dolayısıyla kentin tüm içeriği araştırma kapsamına girmekte, bu da veri toplama yöntemlerinin çeşitlenmesine neden olmaktadır. Kentsel tasarımda veri toplama süreci çevresel nicel verilerin toplanması ve derlenmesi yanında kullanıcıya da odaklanmalı; kullanıcının davranış, hareket ve etkinliklerini kentsel tasarıma veri kaynağı olarak sunmalıdır.

Kullanıcı bağlamında mekansal, görsel ve sosyal bilgiyi toplamak için ihtiyaç duyulan temel öğeler (Lang, 1974 ; Sanoff, 1991):

1. Bireyler ve mekanın boyutu – mekanda toplam harcanan süre, cinsiyet, yaş, konum, grup halinde olup olmama durumu vb., ortamın tanımı,
2. Nesneler ve etkinlikler - uyarım, tepki ve adaptasyon olasılıkları, meydana gelen etkinliklerin tanımı, çevre ve insan arasındaki fiziksel etkileşimler,
3. Davranış örüntüleri - insan davranışları ve hareketleri,
4. Zaman – her ortamın farklı zaman aralıkları ve periyotlarda birçok kez takip edilme gerekliliği

olarak tanımlanabilir. “Mekandan veri toplama yöntemleri mekanların kendileri kadar çeşitlidir.” Gündüz-gece, hafta içi-hafta sonu, sabah-öğlen vb. farklı dönemleri dikkate alarak gözlem ve inceleme yapılmalıdır. Mekanda etkinlikleri gün ve haftanın farklı zamanlarında kaydederek, insanların kullandığı güzergahları takip ederek veya belirli etkinlik dönemlerinde ya da belirli alanlarda insan ve nesneler (araba, bisiklet, bebek arabaları, sokak hayvanları...) sayılarak birçok veri elde edilebilmektedir (PPS, 2000).

a) Mülakat ve Anket Yapmak

Kullanıcıların kente dair fikirlerini öğrenmek amacıyla kendilerine sorular yöneltilerek mülakat ve anket çalışmaları yapılmaktadır. Kullanıcıların sorulara verdikleri yanıtlar kimi

zaman eylemleri ile ters düşmekte veya eylemi tam olarak yansıtmamaktadır. Gözlem yöntemlerinin önemi bu noktada ortaya çıkmaktadır. Kentsel tasarım araştırma sürecinde yalnızca kullanıcılar ile görüşme yapmak yeterli olmamakta, gözlem ve sayım gibi diğer araştırma teknikleri gibi birçok teknik birlikte kullanılarak bir bütünsellik sağlanmalıdır.

Anket: bir olay hakkında detaylı bilgi alınmak istendiğinde kullanılır. Mail, telefon vb. aracılığıyla veya yüz yüze görüşmelerle yapılır (Zeisel, 1995:67).

Denek kullanıcılar için uzun ve yorucu olduğu aşikar olan anket çalışmaları, daha net ve kısa biçimlerde sunulmalıdır. Mülakat ve anketlerde dikkat edilmesi gereken bazı unsurlar şunlardır;

- sorular net ve anlaşılır olmalı,
- araştırmacı önyargısız, yansız davranmalı,
- örneklem seçimi doğru yapılmalı (istatistiksel geçerlilik adına çok sayıda kişi ile anket veya az sayıda kişi ile derinlemesine görüşme),
- kapalı uçlu / açık uçlu sorular ile hedeflenen cevaplar en kısa yolla alınmalıdır (Lynch ve Hack, 1984:92).

Mülakatlar ve grup görüşmeleri: kullanıcıların mekanı neden seçtiğine ve mekanı nasıl kullandığına ve algıladığına dair bilgi verir. Gündelik sohbetlerden, birkaç kısa sorudan daha resmi anketlere kadar çeşitlilik gösterir (PPS, 2000). Hikaye anlatma yöntemi de mekan kullanımı hakkında bilgi verir (mekanla ve diğer kullanıcılarla ilişkiler, mekan kullanmama nedenleri vb.).

5-6 kişiden fazla olmamak koşulu ile grup tartışmaları düzenlemek önemli veriler sağlayabilmektedir. Tartışmanın yöneticisi gruptaki herkesin katılımını sağlamalı, gerektiği yerlerde tartışmanın konu dışına çıkmasını engellemelidir. Grup, değerleri ve deneyimleri açısından homojen olmalıdır (Lynch ve Hack, 1984:99).

Araştırmada soru sormak, insanların düşünce, duygu, faaliyet, bilgi, inanç ve beklentilerini öğrenmeye yarar. Anketlere nazaran grup ya da bireylerle görüşmeler konu hakkında daha derin tanımlamalar getirmektedir. Bu yöntem ile somut bir durum tanımlanabilir, bu durumda kullanıcıların hareketlerine yön veren etkilerin neler olduğu, konu hakkında nasıl hissettikleri vb. detaylar öğrenilebilir (Zeisel, 1995). Örneğin Bryant Park - New York mülakat örneğinde uyuşturucu satıcıları hakimiyetinde olan ve kullanılamayan parkı iyileştirmek için uyuşturucu satıcılarıyla da mülakat yapılmıştır (PPS, 2000:52). Park yalnızca ağaçlık bölgesiyle dinlenme

mekanı olarak kullanılırken mekana yerleştirilen yemek satış elemanları ve taşınabilir oturma birimleri ile mekan daha güvenli ve ilgi çekici bir mekan olmuştur.

b) Yerleşim ve Yerel Halkın Gündelik Deneyimini Tanımlamak

Bir antropolog titizliğinde yerleşimin etkileşim, ilişki, etkinlik, olay vb. bileşenlerinin - sistematik olarak- gözlenmesi ile yerleşim tanımlanabilir. Sosyolojinin araştırma yöntemleri (örneğin, Ley'in 1974'te onları tanımak ve tanımlamak üzere sokak çetelerinin içerisinde yaşaması gibi) tasarlanacak mekanı kullanacak olan bireylerin tanınmasında önemli ipuçları verebilir. Ayrıca "günlük yaşam deneyimleri" coğrafi incelemelerin de ilgi alanına girmektedir.

Etnografya insanları gözlemek, hayatlarına katılmak ve dünyalarını anlamak adına bazı deneyimlerini yaşamak ve bunu onların kendi yorumlarına olabildiğince yakın sunmaktır*. Kentsel mekan konusunda asıl uzman toplumdur, kentsel mekanı kullanan yerel kullanıcılarıdır; yerel halkın yaşadıkları yere dair kendine özgü değerli bir perspektifi ve anlayışı vardır. Kentsel mekan hakkında en çok bilgi ve görüşe sahip olan o kentsel mekanda yaşayan yerel halk ve ziyaretçidir; gündelik deneyime sahip olanlardır. Çünkü mekansal deneyimi araştırmacılarındandır; kentsel tasarımcının o mekandaki deneyimi kullanıcıya göre yetersiz kalabilir. Varolan bir kentsel mekanı kullanma ve kullanmama deneyimleri, nedenlerini ortaya koymak adına son derece önemlidir.

Fikir alışverişi yapmak: sokakta manavla konuşmak, parkta köpeğini gezdiren kişi ile sohbet etmek... Bu gibi davranışlar her ne kadar önemsiz/sıradan görünseler de aslında bu davranışların tümü (yerel düzeyde gündelik kamusal ilişkilerin belirttiği) kamusal kimliği ortaya koymaktadır. Kamusal kimliğin göze görünmediği mekanların kişiliği ve dolayısıyla da çekiciliği yoktur. Yerel kültürün dikkate alınmadığı tasarımlarda kent kullanıcıları mekanda kendi yansımalarını bulamaz ve mekan kimliksizleşir. Mekanın kimliksizleşmesi ile kullanıcıları da bundan olumsuz etkilenirler. Oysa yerleşimin yerel kültürü, yaşam tarzları, adetleri vb. bilindiğinde her şey "kendiliğinden" tasarlanmış olmakta, yerleşimi (kültür, fizik çevre vb.) iyi okumak tasarımı kolaylaştırmaktadır. Lefebvre'nin (1984) *Everyday Life in The Modern World* (Modern Dünyada Gündelik Hayat) adlı kitabında belirttiği gibi, sıradan kadın ve erkeklerin günü nasıl geçirdikleri, zihin ve mesleki meşguliyetleri ya da boş vakitlerini nasıl geçirdikleri veri olarak bilinmezler arasındadır. Günlük yaşam, bir yerleşimdeki

* (<http://www.sabanciuniv.edu.tr/sozlutarih/index.htm>)

topluluğun günlük halleri (yerleşimin tarihi nitelikli bir geçmişi olmasa bile) tasarım için yeterli veriyi sağlayabilir. Alışkanlık, kullanım vb. özelliklerine bakılarak (marjinalliğe varmadan) yerleşimin ihtiyaçlarına göre tasarım gerçekleştirilebilir.

Ayrıca kullanıcıların tasarım süreci sonrasında mekanı test etmesi ile de kullanıcı ile kentsel mekanda ortak olarak çalışma imkanı vardır. “Kullanım Sonrası Değerlendirme – KSD*” şeklinde Türkçe’ye çevirebileceğimiz Post-Occupancy Evaluations (POE) araştırma teknikleri ile de mekan kullanımları incelenebilmektedir (Bechtel v.d., 1987). Kullanım Sonrası Değerlendirme; “yapıların, herhangi bir yerin veya mekanın kullanıma sokulduktan sonraki değerlendirmesidir” (İnceoğlu, 2007:185) . Kullanım öncesinde denek kullanıcılar tarafından mekanların test edilmesi ile kullanıcının yorum ve gözlemleri değerlendirilir; böylelikle kullanıcı ve mekan arasındaki ilişkilerin yönetimi düzenlenebilmektedir. Özetle denek kullanıcılar bu yöntem ile mekanı deneyimleyerek onu bir ürün olarak test etmektedirler. Kullanıcılar ile tasarımcılar mekanı birlikte ziyaret ederek ve sorular yerinde sorularak, daha farklı incelemelerde bulunulabilir (Lynch ve Hack, 1984). Kullanıcının mekanı nasıl algıladığı bu yöntemle daha kolay öğrenilebilir.

Sözlü Tarih Çalışmaları

Sözlü tarih, geçmişin bilgisini belleklerden derlemektir**. Herkesin kendi yaşamına ilişkin anlatabileceği bir öyküsü, bu yaşam öykülerinde de “tarih” vardır.

Bireylerin anlatmaktan en çok zevk aldıkları yaşanılan çevreye dair anılar zengin bir tarihsel kaynak olabilmektedir. Öncel deneyimler günlük değerleri biçimlendirirken, araştırmalar doğrultusunda birçok insanın çocukluğundaki ortamların benzerini yetişkinliğinde çevresinde oluşturduğu görülmektedir. Biyografi ve otobiyografiler de bu bağlamda kaynak olarak kullanılabilir.

Sözlü tarih; tarihi yazılı belgelere ek olarak, yaşayan bireylerin belleğe dayalı anlatıları aracılığıyla yazma ve sıradan insanları, gündelik yaşamı ve öznelliği tarihin araştırma alanına dahil etme dürtüsüyle şekillenen ve ses kaydetme teknolojilerinin gelişmesiyle de desteklenen disiplinlerarası bir çalışma alanı ve araştırma yöntemidir***.

* Bkz. İnceoğlu, 2007

** (<http://www.tarihvakfi.org.tr/>)

*** (<http://www.sabanciuniv.edu.tr/sozlutarih/index.htm>)

Sözlü tarihin birincil amacı, bireylerin yaşamöyküsü anlatılarını ses ve/veya görüntü yoluyla kaydederek bir arşiv oluşturmaktır. Bu arşiv, sözlü tarihçinin ilgi alanına bağlı olarak belirli tarihi dönem ve konular üzerine hazırlanacak ürünlerin ana malzemesini oluşturur. Seçilmiş bir birey, aile, topluluk, mahalle veya yöre de sözlü tarihin konusu olabilir. Yaşam öyküleri yaşanan yüzyılın tarihi için değerli bilgiler içerir. Bunlar, benzeri görülmemiş değişim dönemlerinin, bu değişimleri bizzat yaşayan erkekler ve kadınlar aracılığıyla doğrudan anlatımıdır. Yaşı, işi ya da yeteneği ne olursa olsun, her bireyin kendi yaşam deneyimi hakkında söyleyeceği ve başkalarıyla paylaşacağı ilginç ve önemli şeyleri olması, sözlü tarih çalışmasının temellerinden biridir. Bu, sözlü tarihe özel bir toplumsal potansiyel sağlamaktadır. Köklerini yitiren ya da marjinalleşen toplulukların, geçmişlerine ilişkin anlam ve aidiyet duygusunu yeniden oluşturabilir. Günümüzde kimlik, anlatı, bellek ve öznellik gibi konular sosyal bilimin önde gelen çalışma alanlarını oluşturmaktadır. Yöntem olarak sıradan insanların öznel bakış açılarına odaklanan sözlü tarih örneğinde bir birey, sözlü tarih yöntemini öğrenerek kendi ailesinin geçmişini araştırabilir, bir grup gönüllü kendi köylerinin tarihini yazabilir, bir mahalle derneği mahallelerinin tarihini inceleyebilir. Kısacası sözlü tarih, hem bilimsel açıdan hem de gündelik yaşam politikaları açısından değerli bir araştırma yöntemi ve çalışma alanıdır*.

c) Mekanda Gözlem Yöntemi ile Veri Üretmek

Kentsel tasarıma yönelik araştırmalarda yapılan anketlerde bireyin çevre, psikoloji vb. etkiler altında soruları cevaplaması, verdiği cevapların davranışlarıyla tutarlılığının bilinmemesi ve bireyin kafasında cevabı verilmesi istenen sorudan farklı olan daha yararlı soruların varolma olasılığı nedeniyle gözlem yöntemi öne çıkmaktadır. Gözlem tekniği (kullanıcının farkında olmadan sağladığı) veriyi kullanıcının kentsel mekandaki sürekli etkinliğinden alır (Sanoff, 1991).

Gözlem yöntemleri kullanıcı ve tasarımcı hedefleri arasındaki farkları göstermek ve kullanıcıların isteklerini öğrenmek üzere varolan olanakların etkilerini ölçmek için kullanılır. Maliyet, örneklem, objektiflik ve lojistik bağlamında sınırlamaları vardır. Buna rağmen, insanların söyledikleri, yapmak istedikleri ve yaptıkları şeyler arasında farklar olması nedeniyle tercih ve taleplerin anlaşılmasında diğer metotlardan daha fazla şey ortaya koymaktadır. Alan gözlemi, diğer yöntemlerin geçerliliğini kontrol etmek için değerli bir

* (<http://www.sabanciuniv.edu.tr/sozlutarih/index.htm>)

denetim yöntemi olmaktadır. Bu yaklaşım tasarım değerleri ve kullanıcı davranışı arasındaki farkları tanımlayan etkilerin objektif bir değerlendirmesini sağlamaktadır. Davranış ve etkinliklerin incelenmesi ile araştırma sağlam bir dayanağa sahip olmaktadır; bu yönde bir çalışma sezgiler yerine gerçeklere dayanmaktadır. Alan gözlemi gözlemcinin kullanıcı hedefleri bağlamında şu soruları yanıtlamasını bekler: mekan nasıl görünüyor ve nasıl çalışıyor? (Gold, 1980). Bir mekanı gözlemlediğimizde o mekanın nasıl kullanıldığını düşündüğümüzden çok gerçekte nasıl kullanıldığı hakkında bilgi edinmiş oluruz. Böylelikle sezgi ve fikirlerimizi inceleme imkanına erişiriz (PPS, 2000). Belirli konuların gözlemine odaklanarak kentsel mekan okunabilmektedir: basamak çıkmak, oturmak vb. etkinlikler ya da yağmura korunak aramak, basamak boylarının yürüyüş ritmini bozması vb. yaşanan bazı sorunlar gözlemlenerek mekanda tespitler yapılabilir.

İnsanların meydanları nasıl kullandıklarını araştırmakla çalışmaya başlayan Whyte ve ekibi, "...meydanların hızlandırılmış (time-lapse) video çekimleri ile günlük hareket örüntülerini ortaya koyduk, kullanıcılara sorular sorduk, fakat daha çok insanların ne yaptıklarını anlamak için onları izledik." diyerek kentsel mekan çalışmalarında gözleme verdiği önemi ortaya koymuştur (Whyte, 1980:16).

Gözlem Türleri

Gözlem yöntemi; etkinlik örüntüleri, mekan kullanım dereceleri, kullanıcı gruplarının boyut ve tipleri, belirli etkinliklerle ilintili zaman veya mekan, beklenen kullanım örüntülerinin tasarım veya yönetim kısıtları veya teşviklerini öğrenmek için kullanılır (Gold, 1980). Yöntem gözlemcinin empatetik yaklaşımıyla olayları ve etkinlikleri olduğu gibi aktarmasıyla dinamik bir süreçtir. Gözlem türleri; davranış gözlemleri olarak gözlemcinin konumuna göre doğrudan gözlem, katılımcı gözlem ve kendi kendine gözlem olarak üçe ve mekanda fiziksel iz gözlemleri olarak örüntü / dizge oluşturmak ve sayım yapmak amacıyla ikiye ayrılır.

i. Davranış Gözlemleri

Davranış gözlemleri, kentsel açık mekanların kullanım şekillerini kaydederek yapılaşmış çevrenin etkinlik ve sosyal davranışları nasıl etkilediğini anlamaya yarar. Fizik mekanda davranışların gözlenmesi; insanların eylemleri ve bu eylemleri desteklemesi gereken ilişkileri, davranış düzenlerini, beklenen ve beklenmeyen -yeni- kullanım biçimlerini, mekanın kullanımını, çevrenin sağladığı davranışsal fırsatlar ve kısıtları ortaya koyar (Zeisel, 1995). Bu yöntem, tasarımcıların kentsel mekanda nesne ve öznelar arasında kurmaya çalıştıkları ilişki ve etkileşimleri denetlemesine olanak tanır.

Güneşlenme, oturma, uzanma, sohbet etme, okuma, yürüme, koşma ve bisiklet sürme gibi etkinlikler belgelenebilir. Örneğin farklı parklardan elde edilen örnekler ile kullanıcı-kullanım şekilleri arasındaki farklar görüntülenebilir; bir parkın kullanıcılarının neden diğerinden sayıca farklı olduğu ortaya konabilir (PPS, 2000).

Doğrudan gözlem: Doğrudan katılım, kullanıcıları yaşadığı çevre hakkında söyleyecek sözü olan birer özne olarak, doğrudan gözlem ise kullanıcıları yaşadığı çevrede birer nesne olarak görür (Canter, 1970; Sanoff, 1991). Sosyal bilimler için en önemli olan davranış gözlemidir (Sanoff, 1991). Bu yöntemin iki dezavantajı vardır: davranışları gözlenen kişilerin hareketlerinin çoğu mekanla ilişkili olmayabilir veya araştırmacı ilişkinin farkına varamamış olabilir. Ayrıca her ne kadar mekanla ilgili olan hareketleri gözlenmiş olsa da bireyin içsel deneyimi (duygu, imaj, davranış, değer vb.) hakkında bilgi sahibi olunamamaktadır. Bu nedenle davranış gözlemleri yaşanan deneyimleri sorgulayan bir inceleme ile pekiştirilmelidir. Bu araştırma kombinasyonu ile en güvenilir bilgilere ulaşılabilir. Lynch ve Hack, Whyte'in detaylı ve karmaşık kentsel araştırma ve analizlerine gönderme yaparak bu noktada araştırmacıların sınırlı bir mekanda belirli sayıda etkinliğin; bir sokak, sokak köşesi ya da parkın incelenmesiyle yetinebileceklerini belirtmişlerdir. Mekanda gözlenen her bireyin yaptığı eylemi kaydetmek zahmetli olacağından gözlem belirli aralıklarla bireylerin mekanda çeşitli konumlarda durum ve sayılarını kendi içlerinde tip ve eylemleri ile gruplayarak yapılabilir (Lynch ve Hack, 1984).

Katılımcı gözlem: Araştırmacı, araştırma konusu dahilinde olan insanların içerisinde yaşamalı, uğraşlarına katılmalı, olabildiğince onların dünyasına dahil olmalıdır. Bu tip antropolojik yöntemler tasarımcılar için de kullanışlı olmaktadır.

Kullanıcının yaşadığı kentsel deneyimi paylaşarak; örneğin kentte katılımcı gözlemci olarak inceleme yapmak, kentin bir kullanıcısı olarak veri toplamak araştırmacı için büyük bir kaynaktır. Katılımcı gözlem tekniği; bakmak, dinlemek, deneyimlemek ve gözlemcinin günlük hayata dair gözlemlerini kayda geçirmek ile gerçekleştirilir. Önceki bölümlerde belirtildiği üzere bu tür çalışmalarda genelleme yapmak tehlikelidir fakat her yerleşim için farklı araştırmalar gerçekleştirileceğinden bu noktada araştırmada “yerleşimi tanımlamak” yeterli olacaktır.

Kendi kendine gözlem: Mekan kullanıcılarına gözlem teknikleri öğretilerek kendi mekan kullanımlarını analiz etmeleri sağlanabilir. Bu teknikte birinci koşul, tasarımcı grubun mekan kullanıcıları ve onların ilgileri ile empati kurabiliyor ve birlikte ortak bir dil kullanıyor

olmalarıdır (Lynch ve Hack, 1984).

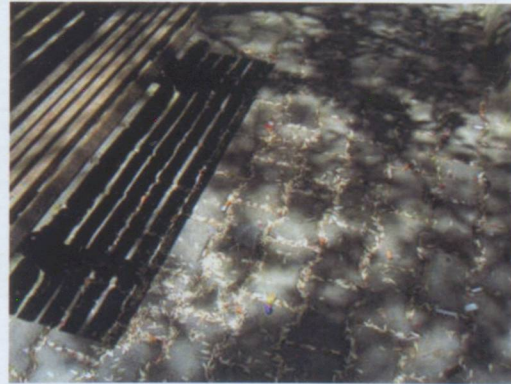
ii. Fiziksel İz Gözlemleri

Kentsel mekan kullanımında mekana yönelik dışa vurulan ve vurulmayan talepler söz konusu olmaktadır (PPS, 2000). Burada gözlem ve iz takibi gibi araştırma yöntemleri devreye girmektedir. Bir mekan kullanıldığına dair izler taşır: fiziksel kanıtlar ve aşınma izleri... Fiziksel kanıtlar; insanların arkalarında bıraktıkları nesnelerdir, bira kutuları ve çöpler gibi. Mekanda bulunan bira kutuları mekanın akşam kullanımına dair bilgi verir. Öğle vakti mekanda bulunan çöp oranı ise öğle yemeğini o mekanda yiyen kişi sayısı hakkında fikir vermektedir. Çöplerin türleri o kişilerin sosyo-ekonomik durumları hakkında birçok ipucu barındırır (PPS, 2000).

Bir mekanda gerçekleşmiş olan geçmiş etkinliklerin izleri not edilebilir. Fiziksel iz gözlemi yöntemine kullanıcıların mekanda olmadığı zaman diliminde etkinliklerin izini tanımlamak adına başvurulabilir. Gözlemler sayım, fotoğraflama, haritalama ya da bu tekniklerin bileşkesiyle oluşabilir. Bu yöntemler mülakat ve kullanıcıların gözlemleri gibi diğer metotlarla kullanılarak hipotezler test edilebilir*. Mekanda takip edilecek izler; kullanıcıların bir mekanı kişiselleştirip / dönüştürdüğüne kanıtları olan aşınmış alanlar veya patikalar ya da duyuru veya grafiti gibi mesajlar olabilir.

Gözlenecek fiziksel izler (Bechtel v.d, 1987:33);

Kullanım sonucu olarak; aşınma, kalıntı (etkinlik sonrasında kalan nesneler) ve kayıp izler (aşınma ve kalıntıların beklendiği fakat oluşmadığı, kullanım eksikliğini belirten izler)dir.



Şekil 2.6 Kullanım sonucu kalıntılar, D. Toka, Mayıs 2009

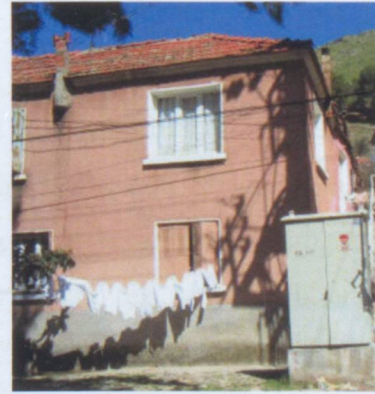
* (<http://www.mfe.govt.nz/publications/urban/urban-toolkit-apr07/html/page4-3.html>)

Kullanım adaptasyonları olarak; kullanıcının isteğine göre kendisi tarafından yapılan değişikliklerdir. Orijinal maksadını yerine getirmeyen bir çevrede yapılan değişikliklerin izlerini yansıtır. Etkinlik için kullanıcı tarafından mekanda yeni fırsatlar sunabilme potansiyeli bulunan aksesuar yerleştirmek, mahremiyet ve kontrol amacıyla bölmeler yaratmak (pencere demirleri), bağlantı ilişkisi engellenen iki mekanı birbirine bağlamak (oyun alanlarının tel örgülerinin kısa yol açmak için kesilmesi) örnek olarak verilebilir.



Şekil 2.7 Bank konumlandırması mekanda vakit geçiren grubun büyüklüğü hakkında bilgi verir, Bulgurlu Parkı, D. Toka, Nisan 2009

Kendini gösterme olarak; bir mekanı kendinin yapma isteği, kendini dışa vurma, sahiplik mesajı (din, ırk vb., aile fotoğrafları, koleksiyonlar vb. nesneler yardımıyla gerçekleşir) iletir. Kişiselleştirme çabaları ile kimlik tanımlama ve topluluğun üyesi olduğunu belirtmek üzere mekanda iz bırakılır.



Şekil 2.8 Kentsel mekanda kişiselleştirme, Bergama Cumhuriyet Meydanı ve İttihat ve Terakki Meydanı, D. Toka, Mayıs 2008

Kamusal mesajlar olarak; kişinin çok sayıda insanla iletişim biçimi olarak çevresini kullanması ile, resmi (reklam, işaret), gayri resmi (afiş, kayıp ilanları, tabela, panolar) ve kanuna aykırı olarak da slogan ve grafitiler oluşan izlere örnektir (Zeisel, 1995:100-110).



Şekil 2.9 Kentsel mekanda grafiti, Kadıköy, D. Toka, Nisan 2009

Yıpranma, aşınma, gelişme, değişim, vandalizm ile kendini gösteren fiziksel ve davranışsal izlerin gözlem ve takibi kullanışlı veri kaynaklarıdır.

iii. Gözlem Kayıt Yöntemleri

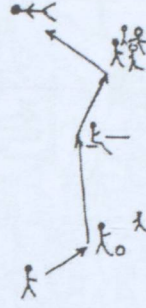
Belirlenen zaman aralıkları içerisinde (yaya geçidi, girişler vb.) belirli bir mekandan geçip giden kullanıcı ve araçların sayımını yapmak gözlemleri belgelemek adına kullanılan bir yöntemdir. Bir mekandaki kullanıcı topluluğunun hareket örüntüleri ise toplu olarak plan üzerinde gösterilebilir.

Örüntü ve Dizge Oluşturmak (İz Sürmek)

Yayanın mekan kullanım örüntülerine odaklanan gözlem tekniği iz sürmek olarak tanımlanır. Öznenin hareketlerini sistematik olarak takip ve kayıt ederek gerçekleştirilir.

Sistematik gözlem ve insan davranış örüntülerinin not, grafik, fotoğraf, harita ve etkinliklerin kategorizasyonu ve sayımı ile kaydedilmesi ile hareket eden ve durağan kullanıcılara yönelik faydalı bilgiler sağlanabilmektedir. Haritalama tekniği daha çok statik yaya etkinlikleri (oturmak, ayakta durmak vb.) için uygunken, dinamik yaya etkinlikleri (yürümek, gezmek) ise sayımlar ile veriye dönüşebilir (PPS, 2000). Bu aracın tek bir bireyi ele alması ile “davranış çemberi”, birden çok bireyi ele alması ile de “hareket örüntüleri” oluşur.

Constance Perin (1970) tarafından ortaya konan “davranış çemberi” tasarımı analizinin insan davranışına odaklanması gerektiğini vurgulayan sosyal nitelikli bir araçtır. Gündelik hayat akışı içerisinde mekanın günlük deneyimini ele alan çalışmalar mekanı yorumlamak açısından önemlidir. Kentsel mekanda bireylerin hareketleri takip edilerek belirli bir süre zarfındaki davranışları kaydedilebilir. Böylelikle kullanıcının mekandaki deneyimi; hareket dizgesi ve çeşitliliği hakkında bilgi edinilebilir (Lynch ve Hack, 1984:87).

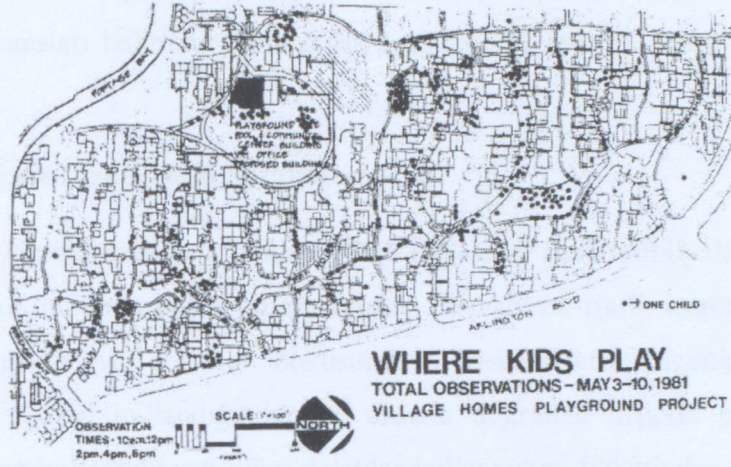


Şekil 2.10 Davranış çemberi, (Lynch ve Hack, 1984:87)

Yaya faaliyeti örüntüleri çok sayıda öznenin gözlenmesiyle üretilir. Bu yolla kullanıcıların en çok ziyaret etmeyi tercih ettikleri yerler ve ziyaret edilen yerlerin dizgesi hakkında bilgi edinilebilir (Sanoff, 1991:93). İz sürmek az sayıda gözleme odaklanarak kontrollü bir şekilde kantitatif ve kalitatif olarak gerçekleştirilebilir.

Kullanıcıların takip edilmesi mekanın kullanımına, mekan içerisindeki dolaşıma dair bilgi verir. Bir mekandan diğerine giden yolların nasıl kullanıldığı, kullanım yoğunluğu ve genel güzergahlar hakkında ipuçları barındırır. Ayrıca bu yöntem yürüyüş örüntülerini görmek açısından da önemlidir, iki şekilde yapılabilir: mekanın tamamının görülebildiği bir noktadan ya da kullanıcıları gerçekten takip ederek (PPS, 2000). Birincisi ile güzergahlar kaydedilerek örüntüler ortaya konabilir, ikincisi ise güzergah üzerinde detaylı bilgi sahibi olmayı sağlayabilir.

Gözlem yöntemiyle veri toplayarak tespit ve belgeleme yapılabilir. Örneğin kentsel mekanda bir grup çocuk hakkında belirli zaman aralıklarında yapılan gözlemler sonucunda çocukların oyun oynadıkları alanlar harita-plan üzerinde işaretlenerek mekan kullanım dağılımları belirlenebilir (Sanoff, 1991).



Şekil 2.11 Çocukların oyun oynadıkları mekanların notasyonu (Sanoff, 1991:89)

Sayım

Belirli bir mekanda yer alan ya da mekandan geçip giden insan, araç vb. nesnelerin sayılması ile nümerik veri elde edilir. Bu yöntem örneğin kalabalık görünen yerlerin gerçekten kalabalık olup olmadığını anlamak için yapılabilir. Kullanıcıların tanımlanmasında da yardımcıdır (örn. mekandaki 60 yaş üzerindeki kullanıcı oranının belirlenmesi). Karşılaştırma yaparken anlamlı sonuçlar verir, örneğin bir mekandaki kadın ve erkek sayılarına bakarak mekanda baskın cinsiyetin hangisi olduğu öğrenilebilir.

Çizelge 2.2 Yaya sayım formu örneği, (PPS, 2000)

Yaya Sayım Formu				
Tarih	12/02/2008	Sayım sıklığı	10 Dak.	
Konum	Ana Caddesi	Gözlemci sayısı	15	
saat	batı yönüne		doğu yönüne	toplam
9:00	111 111 111 111 111	11	111 111 1	11 35
10:00	111 111 111 111 111	11	111 111 1	11 37
11:00	111 111 111 111 111	11	111 111 1	11 36
12:00	111 111 111 111 111	11	111 111 1	11 40
1:00	111 111 111 111 111	11	111 111 1	11 32
2:00	111 111 111 111 111	11	111 111 1	11 30
3:00	111 111 111 111 111	11	111 111 1	11 34
4:00	111 111 111 111 111	11	111 111 1	11 32

Sayımı yapılacak nesne (özne) / nesneler (özneler) seçilerek, sayım süresi ve sayım dönemlerinin frekansları belirlenir (örn. 6'şar dakikalık 10 sayım). Daha sonra ise toplanan veri analiz edilir.

d) Nesne – Özne İlişkilerinin Sorgulanması

Kullanıcı dışında kentsel mekanda bulunan fizik elemanlar kent mobilyaları vb. nesnelerdir. Kullanıcı, mekanda bulunan insan yapımı oturma elemanları, trafik işaretleri vb. detaylarla etkileşim içerisinde ve zeminin dokusundan, basamakların biçiminden, bir bankın tasarımından bu öğeleri kullandığından ve onlarla doğrudan ilişkide olduğundan dolayı etkilenir. Doğrudan kullanılmayan diğer detaylar kullanıcının dikkatinden kaçabilir. Örneğin kullanıcı telefon kulübesindeki telefonu kullanırken tepesinden geçen kabloları dikkat etmez, tasarımcı ise kabloları yerin altına alırken, gündelik ihtiyaçları karşılayan en önemli tasarım ürünlerinden biri olan “bir banka sırtını dayamayı reddeder!” (Lynch ve Hack, 1984:187).

Tasarımcı mekanın algılama ve kullanıma yönelik (telefon kulübeleri, çöp tenekeleri vb.) konumlandırmak, konforlu oturma elemanları sağlamak) kritik olan detaylara odaklanır (Lynch ve Hack, 1984). Kentsel tasarımın başarısı gündelik detaylarda gizlidir. Tasarım detayı bir mekanın kimlik ve kalitesini kazanıp kaybettiği noktadır. Tüm insanların bilinçaltılarında mekanların kalitesi, hareketlerimizi engelleyip engellemediği ve doğru çalışıp çalışmadığı hakkında bir görüş vardır*.

Kullanıcı ve nesneler arası ilişkilere odaklanarak kentsel tasarım kontrolleri yapılabilir. Örneğin üçgenleştirme; mikro ölçekte öğeleri birbirleri ile oynayabilecek şekilde yerleştirmek, bir hareket sinerjisi yaratabilmek olarak açıklanabilir. Bu tür kentsel mobilya birliktelikleri etkinlikleri kuvvetlendirmektedir (PPS, 2000). Nesneler, insanlar ve nesneler-insanlararası ilişkiler için bu bağlantılar şarttır. Örneğin, bir bank, bir çöp kutusu ve bir satış arabasının birbirlerine yakın konumlanmaları, birbirlerinden ayırık konumlandıklarında yaratacakları hareketli bölgeden daha canlı bir alan yaratmaktadır. Daha büyük ölçekte ise, uygun yaya bağlantıları ve aktif zemin kullanımları ile aralarında yürüyüş mesafesinde farklı güzergahlar oluşturan bölgeler yaratmaktadır*.

* (<http://www.urbandesigncompendium.com>)

2.4 Sonuç

Kentsel tasarım sürecinde, tasarıma konu olan yerleşime dair nicel verilerin analizi, imaj çalışmaları ve kentsel mekan kullanıcısının sosyal yapısını inceleyen mülakat çalışmaları yapılan rutin analizlerdendir. Bu yaklaşıma ek olarak bu bölümde kullanıcının ön planda olduğu bir araştırma yaklaşımı vurgulanmış, gündelik yaşamda kentsel deneyimin araştırma sürecinde kullanılması öngörülmüştür. Kentsel mekanın, bu bağlamda da kentsel tasarımın öznesi olan kullanıcının ihtiyaç ve etkinliklerinden yola çıkarak belirlenen araştırma çerçevesinde kentsel tasarımda “insan odaklı mekansal veri toplama yöntemleri” incelenmiştir.

Kentsel tasarım sürecinde yapılan kentsel mekan araştırmalarına dahil edilmek üzere bireyi ön planda tutan farklı inceleme alanlarından (kent tarihi, pitoresk görünüm, imaj, çevre davranış ve mekan çalışmaları) yararlanılmıştır. Bu çalışmalar mekan ve üzerinde vakit geçiren bireye odaklanarak kentsel mekan yaşamına dair ipuçları sunmaktadır. Bu ipuçlarını toplamak üzere belirlenen veri toplama araçları ise görsel olarak kenti not etmeyi sağlar. Kent araştırmalarında kullanıcıya dair verilerin yalnız mülakat ve anket çalışmaları ile elde edilmesi sonucunda kullanıcının mekansal deneyimi gözden kaçmaktadır. Bu çalışmada anket ve mülakat çalışmalarına ek olarak belirlenen yöntemler; kullanıcıya dair veri toplamak üzere yerleşimi ve yerel halkı tanımak, gözlem yapmak ve nesne-özne ilişkilerini sorgulamaktır. Böylece “insan odaklı mekansal veri toplama yöntemleri” çerçevesinde kentsel mekan yaşamına dair veri elde edilebilir.

Kavramsal bölümde belirlenen yöntemler ışığında yapılacak olan uygulamaya bir altyapı sunmak üzere 3.Bölüm’de bu bölümde belirlenen yöntemler arasından (mülakat ve anket yapmak, yerleşim ve yerel halkın gündelik deneyimini tanımlamak, gözlem yapmak ve nesne-özne ilişkilerini sorgulamak) gözlem yöntemi üzerinden mekansal deneyim örneklendirilerek kentsel mekan ve kullanıcı ilişkisi değerlendirilecektir. Davranış ve fiziksel iz gözlem yöntemleri kullanılarak gündelik kent yaşamının izlenebileceği ana mekanlar olan meydan ve dolayısıyla kanal mekanlar incelenecek, meydan detayında kentsel mekan elemanları ve kullanım biçimleri, kullanıcı hareket ve örüntüleri ortaya konacaktır.

3. KENTSEL MEKAN – KULLANICI İLİŞKİSİ

Kent en anlaşılabilir haliyle yaya olarak okunabilir. Tarihsel süreçte yaya hareketiyle biçimlenen kentsel mekanlar, artık modern kentte motorlu taşıtlar tarafından organize edilmektedir. Kent kullanıcısının değişen nitelikleri (çalışma saatleri, kullandığı araçlar, teknoloji ve iletişim elemanları) ile birlikte kentte yavaş fakat sürekli hareketi olan yaya kullanıcının yerini hızlı ve kesintili hareket eden “taşıttaki kullanıcı” almıştır. Oysa ki kent kullanıcı tarafından algılanırken en önemli parametrelerden biri yayanın hareket hızıdır.

20.yy’ın sonlarından itibaren teknolojinin ve iletişim araçlarının gelişimi ile sosyal hayat; birey-birey ilişkisi, dolayısıyla da birey-mekan ilişkisi değişime uğramıştır. Kentsel mekanlarda artık zaman daha hızlı akmakta, kullanıcının tercihleri ve mekan kullanım nedenleri ve biçimleri değişmektedir. Zamanın günümüzde daha hızlı akışı bireyin tüm ilişkilerini etkilerken kentsel mekanda harcadığı zamanı da değiştirmektedir. Çoğu bireyin İnternet (sanal ortam) ve diğer iletişim araçları aracılığı ile –dolaylı yollarla- sosyal yaşamını sürdürdüğü günümüzde, gerçek hayatta bireyin diğer sosyal bireylerle olan doğrudan ilişkisi zedelenmektedir. Bireylerarası ilişkinin kesintiye uğraması kentsel mekanlarda yansıma bulur.

Kent yönetimlerinin sermaye ve tüketim üzerinden yürütülmesi ve kente ilişkin kararların finansal nitelik ve gelişmeler ışığında alınması kentsel mekan ve birey ilişkisinin zedelenmesine neden olan bir başka unsurdur. Çeşitli şekillerde tüketime yönlendirilen toplum kentsel mekan ihtiyaçlarını da yine tüketerek görmektedir. Artık günümüzün kamusal mekanları hızlı hayatın karşılığı olan, çok çeşitli ihtiyaçlara tek bir mekanda çözümler sunan alışveriş merkezleridir.



Şekil 3.1 Açık alan özelliği de göstererek daha çok kullanıcıyı kendine çeken AVMlerden Meydan Alışveriş Merkezi, D. Toka, İstanbul, 2007

Kentsel mekanda karşılaşılmayan etkinlik örneklerini çekici olanaklarla sunan alışveriş merkezleri tüketici-kullanıcıların “yeni” kentsel mekanı haline gelmiştir (!) (Bkz.Şekil 3.1). Sağladıkları “canlılık” ve yoğun kullanım nedeni ile örneklerinin çoğaldığı alışveriş merkezleri anonim kalabalıklar yaratarak ve yarattığı bu kalabalıkları kendi kurallarına göre biçimlendirerek güçlenmiş, kentin ve kentsel mekanın yapısını anonimleştirmiştir. Yeni “kentsel mekanlar” böylelikle kentleri birörnekleştirmiş, küresel ölçekte dünyanın pek çok yerini “aynı”laştırmıştır. Oysa ki kente değerini ve anlamını veren yerel nitelikleri, tarihi ve kullanıcısıdır; kent kendini kullanıcılarından aldığı ve tarihsel birikimle oluşan, dinamik ve sürekli güncellenen gündelik yerel kimliği ile dünyaya tanıtır. Kullanıcısı bağlamında belirli bir kimliği yansıtmayan kentsel mekanlar tanımsız ve anonimdirler. Kişisiz kentsel mekanlar da anonim insanlar yaratırlar (Miles v.d., 2000). Küresel ölçekte gerçekleşen bu anonimleşme, benzeşen kentler arasındaki rekabeti içinden çıkılmaz bir döngüye sokmuştur. Bu anonimleştirme döngüsü, kentlerin birbirleriyle ancak kendi özgün nitelikleri ile rekabet edebileceklerinin fark edilmesi ile kırılmaya başlamıştır. Bu bağlamda kentleri farklı kılan kentsel mekanlar arasından kent meydanları; yerel kimliği ve kültürü yansıtan en önemli gösterge konumundadır.

Kullanıcının kimi ihtiyaçlarını sanal ortamda ve alışveriş merkezlerinde giderebilir olması, gündelik hayatın kentsel mekanlar üzerinden okunabilirliğini zayıflatmasına rağmen, bireyin açık havada dolaşma ve sosyalleşme etkinliğini ortadan kaldıramaz. Fakat bu süreçte değişen ihtiyaçlar ve tercihler nedeniyle gündelik hayatın kentsel mekana yansıması kesintiye uğramaktadır.



Şekil 3.2 Kentsel mekanlara olan ihtiyacın göstergesi; susuz havuzun sakinleri, Üsküdar, D. Toka, Nisan 2009

Çağımızda alışveriş merkezlerinin bireyin sosyal ihtiyaçlarını karşılamada yetersiz kaldığı

ortaya çıkarken kentsel mekan tasarımı hayati ihtiyaçlar noktasında daha çok önem kazanmaktadır. Bireylerin biraraya gelebildikleri (!) sanal mekanlar dışında yüz yüze gelebilecekleri olasılıkları mekan ve etkinlikler bağlamında çoğaltmak ve çeşitlendirmek sağlıklı bir yaklaşımdır. Bireyi önemseyen kentsel mekan düzenlemeleri konutuna ve sanal ortama kapanan, kamusal etkinliklerini tüketim alışkanlıkları ile belirleyen bireyi kamusal mekana çıkmaya teşvik edebilir. Birey odaklı kentsel mekan düzenlemelerine temel olan unsur ise yaya hareketidir. Bu bağlamda tez çalışmasında kenti yaya olarak kullanmak esas alınarak, “diğerleri” ile buluşulan ortak mekanlar incelenmiştir. Bu bölümde gündelik hayatta kentsel mekan ve kullanıcı arasındaki iletişim örneklerle irdelenmeye çalışılmıştır.

3.1 Gündelik Hayat ve Kentsel Tasarım Deneyimi İlişkisi

Gündelik hayat; fizik mekanda yer alan sıradan insanlar tarafından üstlenilen çok çeşitli pratiklerdir. Kent ise, temel olarak insanların günlük rutinlerinde gezindikleri mekandaki şeylerin bir toplamıdır. Öznesi birey, mekanı kent olan gündelik hayat kendini sürekli olarak her gün tekrarlayan bir yapıdır (Yalçın, 2006:13). Birey için statik ve tekrarlı gibi algılanan bu (kentsel) deneyim döngüsü topluluk çoğulunda dinamizmi vurgular.

Kente her an katılım olmakta, ortam ve ortamda yaşanan deneyimler sürekli değişmekte, kent kullanıcısı ile her an şekillenmektedir. “Gündelik hayat, kenti olması gerektiği düşünülen boyutundan kopartıp, yaşanıldıkça kendisini vareden açık ve dinamik bir sisteme dönüştürmektedir.” (Yalçın, 2006:1). Sürekli olarak değişim gösteren ve şekillenen kentsel mekanın insan eliyle düzenlenmesi sürecinde bir tasarım objesine dönüşmesi diğer tasarım alanlarından farklı bir tutum sergilemeyi gerektirir. Tasarım müdahalesi ile düzenlenen mekanlar herkes için kavranabilir olmalıdır. Gündelik hayata, bireysel ve toplumsal ihtiyaçlara mekansal anlamda cevap verebilmelidir. Kullanıcının sorularına karşılık tasarımcı doğru cevapları veremiyorsa, örneğin kentsel mekanda kullanıma ters düşen nitelikler varsa bunlar kullanıcı tarafından yeniden şekillendirilmeye çalışılır. Bazı peyzaj düzenlemelerinde yayaların yeşil alanlar üzerinde kendi kısa yollarını oluşturmaları buna örnektir.



Şekil 3.3 Yayaların türettiği geçiş yolları, Bergama, D. Toka, Mart 2008



Şekil 3.4 Yıldız Teknik Üniversitesi, Şevket Sabancı Merkez Kütüphanesi Girişi, kullanıcının yağmur birikintisi sorununa karşı ürettiği çözüm, D. Toka, Mart 2009



Şekil 3.5 Merdiven uygulamasından sonra (t)üretilen rampa Çengelköy, D. Toka, Mayıs 2009



Şekil 3.6 Kullanıcı tarafından üretilen bank, Kınalıada, D. Toka, Mayıs 2009

Kentsel tasarım deneyimine gündelik hayata getirdikleri bağlamında yaklaşılarak kullanıcının ürettiği (kentsel) mekan ve elemanlara erişilebilir. Gündelik kent kullanımları kullanıcıları hakkında bilgi sunar. Günlük olarak mekanın nasıl işlediğini görmek kentsel tasarım araştırma sürecinde büyük önem taşımaktadır. Türetilen kentsel elemanlar (kent mobilyaları, tabelalar, peyzaj elemanları, mekan girişleri ve açılımları... vb.) yapım amaçları ve kullanım şekilleri karşılaştırmaları yapılarak kentsel tasarımcıyı basit bir gözlem sonucunda fikir sahibi edebilir. Kentsel tasarım elemanlarının gündelik kent yaşamındaki kullanım biçimleri ve kullanım oranları bu elemanların kullanışlılıkları hakkında bilgi verir. Örneğin sık kullanılan mekanlar, insan yoğunluğuyla ve mekandaki aşınma izleri ile öne çıkmaktadır.



Şekil 3.7 Oturma elemanlarının yoğun kullanım sonucunda aşınmasına örnekler, D. Toka, Nisan 2009

Gündelik kent hayatını veri olarak değerlendirmek adına gözlem yöntemleri ile kenti okumak tasarım öncesinde kentsel tasarımcı için oldukça önemlidir. Fakat kentin günlük kakofonisi tasarımcılar tarafından veri kaynağı olarak nitelendirilmemektedir. Oysa tasarımcı günlük gerçekliklerle çalışmaya başlayıp bunları veri kaynağı olarak tanımlayabilirse, varolan durum tökezleten bir engel değil bir başlangıç noktası olabilmektedir. Bu başlangıç noktasından kent tasarımı uygulamaya günlük hayatın ses, etkinlik, işaret ve sembollerini dahil etmektedir. Günlük yaşamın gerçekleri kent için son derece önemlidir ve tüm planlama ve tasarım süreçleriyle ilişkilidir (Chase, 1999).

Tasarımcı düzenleyeceği kenti (kentsel mekanı) kendini "kullanıcı" yerine koyarak gözlemeli, tasarımda kullanıcının ihtiyaçlarına öncelik vermelidir. Kenti kullanırken temel mekanlar olan, kentsel mekanda insanların en çok kullandıkları ve dolayısıyla kenti en kolay okuyabildikleri mekanlar meydanlar ve kanal mekan olan yollardır.

3.2 Toplanma ve Dolaşım Mekanları

Kentli ve kentsel mekan ilişkisinde insan-mekan birlikteliğini hissedilir yapan, geçirgen olan, kullanıcı tarafından yoğrulabilen / şekillendirilen mekanlar, çeşitli etkinliklerin gerçekleştiği en önemli unsurlar olan meydan ve sokaktır. Başarılı bir kentsel mekanda sürekli ve yoğun olarak hissedilen canlılık sokaklar boyunca akarak meydanlarda toplanır. Bu toplanma ve dolaşım mekanları insanların ilişki kurmasını sağlayan, birbirlerini gözlemleyebildikleri, diğerlerinin özeline saygı göstermeyi öğreten, sosyal hayatı düzenleyen ve kültürün paylaşılabildiği insanlar için hayati önem taşıyan yerlerdir.

“Meydanlar kentin varoluş nedeni olan iletişim ve birlikte oluşun, aidiyetin kendini ifade ettiği, vücut bulduğu mekanlardır. Sokaklar ise meydanların çevresinin dolmasıyla ortaya çıkan kentin genişleme gereksiniminin bir sonucudur” (Mesutoğlu, 2001:7). Meydan merkez özelliği gösterir. Süreksizdir, hareketin başladığı veya bittiği (ulaşılan) yerdir. Kent bütünü içinde meydan kanal mekanlar tarafından beslenir; bu nedenle meydan ve kanal mekan tasarımı bir bütün olarak düşünülmelidir (Mesutoğlu, 2001). Meydan durağan, kanal mekan hareketin doğrultusunu bildirircesine dinamiktir. Kentsel mekanda durağanlığın ve dinamikliğin dengesi meydan ve sokaklarla sağlanır. Rob Krier kentsel mekanı meydanlar ve sokaklar olarak ele almış ve bunların doğru ve tanımlı kurulmasıyla, taşıtların yayalara baskın hale getirilmemesiyle kentsel mekanların niteliklerinin artacağını belirtmiştir (Krier, 1979).

Kültürel (dini, rekreatif vb.), sosyal, ekonomik ve ticari etkinlikler, kısacası gündelik hayatın akışı meydan ve kanal mekanlarda gerçekleşir. Kentsel mekanda yaşanan her şey kentsel mekan etkinliği olarak betimlenir. Kentsel mekanın içinden geçip gitmek veya sadece etrafı izlemek kentsel mekanda temel etkinliklere örnektir. Kentsel mekan kullanıcılarına dair veri sağlayan en önemli mekanlar meydan ve sokaklardır. Bu nedenle çalışma bağlamında meydan ve kanal mekanlar incelenmiştir.

3.2.1 Meydan ve Özellikleri

Ticari, dini, politik, sosyal – rekreasyonel (festival, şenlik, dinlenme), trafik (kavşak noktası), kısaca gündelik kullanımına göre meydan örnekleri arasında bazı meydanlar (katmanlaşmış olarak) birçok farklı işlevi birarada üstlenebilirler. Tören, toplanma (buluşma), festival ve pazar alanı olma niteliklerinin yanısıra gündelik kullanımıyla meydan sürekli bir yoğunluğa ve kullanıma işaret eder. Tek bir işleve sahip, örneğin yalnızca törenler için toplanma mekanı olarak kullanılan meydanlar o işlev süresince yoğun olarak kullanılıp, gündelik hayatta terk edilmiş bir kentsel mekana örnek olabilirler.



Şekil 3.8 Çanakkale Cumhuriyet Meydanı, yalnızca tören alanı kimliği taşımakta, rekreasyon etkinliklerine olanak vermemektedir (Ak, 2005: 100)

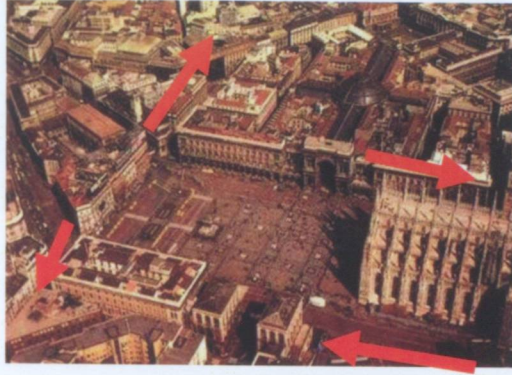
Kentsel mekan tasarımının en önemli elemanlarından biri olan meydanlar kendilerini çevreleyen yapılar ve elemanların ifade edilmesi açısından önemlidir. Tarihsel süreç içinde meydanlar ticaret, yönetim, eğlence, kültür gibi çeşitli işlevler ve anlamlar yüklenerek kentin kültür ve görkemini simgeleyen “prestij göstergesi” olmuşlardır. Ticaret birimleri, dini yapılar, devlet yapıları vb.nin biraraya geldiği toplanma mekanı olarak, bir kentte farklı işlevlere ve farklı önceliklere sahip ve açıkça tanımlanabilen bir geometrileri olmayan çok sayıda çeşitli meydan bulunabilir. Meydanlar pratik amaçlar için kullanılır ve halkın pek çok ihtiyacını karşılar. Sanatın ve sosyal etkileşimin mekanı olan meydanlar heykel, anıt ve çeşme gibi sanat öğeleri ile anlamlı ve tanımlı olur. Bu öğelerin mekanda bütünlüğü sağlamasına neden olan ise çevrenlenme hissidir.

Camillo Sitte’nin mekan tasarımında vurguladığı ilkelerin en önemlisi kapalılıktır. Çevrenlenmişlik hissinin ve dolayısıyla yüzeyin biçim karakterine göre negatif ve pozitif mekanlar olarak ikiye ayrılan mekan kapalılık özelliğine göre (Ashihara,1981; Aydemir v.d., 2004:382):

1. Negatif mekan: Ashihara’ya göre (1981) belirgin bir biçimi olmayan binalar inşa edildikten sonra geriye kalan hacimlerdir.
2. Pozitif mekan: belirgin ve kesin bir biçimi olan mekandır. Bireyin kendini içinde rahat hissettiği, sağladığı kapalılık hissi ile negatif mekanlara göre daha çok tercih edilen mekan olarak tanımlanır.

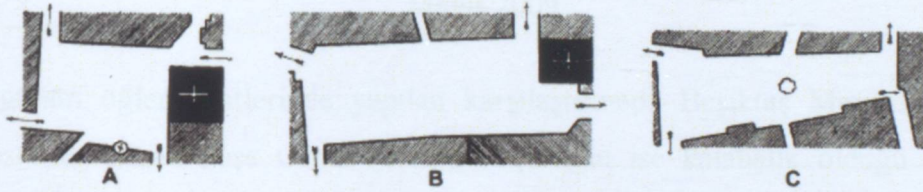
Çevrenlenmişlik hissinin veren yapılar görsel bir bütünlük oluşturarak güven sağlar (Bkz. Şekil 3.9). Bu duygu bireyin o mekanda geçireceği zamanı ve mekana uğrama sıklığını belirlerken sosyalleşmesini de sağlar. Birden fazla bireyin aynı mekanda karşılaştığı her an “pasif temas”larla bile (yalnızca “gör ve duy” etkileşimleri) olsa bireyler deneyim kazanır ve o

mekanda bir sosyal etkinlik oluşur (Erdönmez, 2005).



Şekil 3.9 Piazza del Duomo (Milan) meydana kapalılık hissi (www.discountmilano.com)

Sitte'ye göre kendini mekan içerisinde hissedebilmek olarak tanımlanabilen meydana kapalılık hissi meydanın herhangi bir noktasında yalnızca bir sokak açıklığı görmekle, meydana açılan sokakların "türbin" kolları şeklinde olması ile sağlanır (Bkz. Şekil 3.10). Sokakların meydana dik açılarla birleştirilmesi açık alanın çevrelenmişlik hissini olumsuz etkiler.



A: Piazza del Duomo (Ravenna) B: Piazza S. Pietro (Mantua) C: Neuer Markt (Vienna)

Şekil 3.10 "türbin" meydan örnekleri (Sternberg, 2000: 269)

Kullanıcı ile İlişkisi Bağlamında Meydanlarda Yer Alan Kentsel Elemanlar

Anıt ve heykellere mekan olan meydanlar, peyzaj elemanları ve su öğeleri gibi dekoratif öğeler ve (aydınlatma, oturma elemanları... vb.) kentsel mobilyalara sahiptir; festival, sokak sanatı, panayır, toplanma gibi sosyal etkinliklerden oluşur.

i. Oturma Elemanları:

Kullanıcıların kenti kullanım biçimlerinin okunabildiği öğelerden biri olan oturma elemanları bireysel ve grup ihtiyaçlarını karşılar. Kentsel mekanda oturma elemanları konum, sayı ve nitelikleri (konfor) bağlamında dikkate alınmalıdır. Oturma elemanlarının üretileceği malzeme iklim şartlarına göre seçilmeli, tüm yaş gruplarına kısacası tüm kullanıcılara uygun ergonomide tasarlanmalıdır. Konum ve sayıları kullanıcıların ihtiyacı gözetilerek

belirlenmelidir.



Şekil 3.11 Çeşitli oturma elemanları (Bakan, 1987: 71)



Şekil 3.12 Oturulamayan oturma elemanları, Bebek Parkı ve Doğancılar Meydanı, D. Toka, Mayıs 2009

Örneğin, günün öğlen saatlerinde yapılan karşılaştırmada Beşiktaş Meydanı'nın geçişler dışında insansız, Sinan Paşa Cami önündeki açıklığın ise kalabalık olduğu gözlenmiştir. Beşiktaş Meydanı'nda gölgelik alanlara sahip olmaması ve kullanılan malzemenin ısı tutması nedeniyle öğlen vakitlerinde kullanılamayan oturma elemanları yerine Sinan Paşa Cami önündeki açıklıkta yer alan oturma elemanları tercih edilmektedir (Bkz. Şekil 3.13).



Şekil 3.13 Gölge alan sahipliği nedeniyle kullanılamayan ve kullanılan oturma elemanlarına örnekler, Beşiktaş Meydanı ve Sinan Paşa Cami önündeki açıklık, D. Toka, Mayıs 2009

ii. Dekorasyon ve Etkinlik Elemanları:

Su Ögesi

Açık alanda kullanılan su ögesi dinlendirici etkisiyle insanları kendine çekmektedir. Sesi yüksek de olsa su, sokak ve diğer insan seslerini yok ederek sessizlik sağlamaktadır.



Şekil 3.14 Etkinlik sağlayan su ögesi, Üsküdar, (www.deviantart.com)



Şekil 3.15 Su ögesiyle etkileşim, Üsküdar, D. Toka, Mayıs 2009

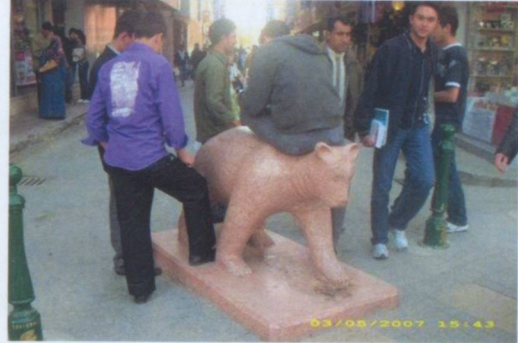
Plastik Öğeler

Mekanın temel niteliği olan toplanma eylemini sağlaması adına meydana yerleştirilen plastik öğeler dikkat çekici elemanlardır. Kültürü yansıtan öğeler olarak; belirli bir olayın hatırasını yaşatmak amacıyla tarihi önemi olan öğeler ve sanat anlayışını sergileyen öğeler olarak çeşitli dayanıklı materyallerden üretilmektedir.

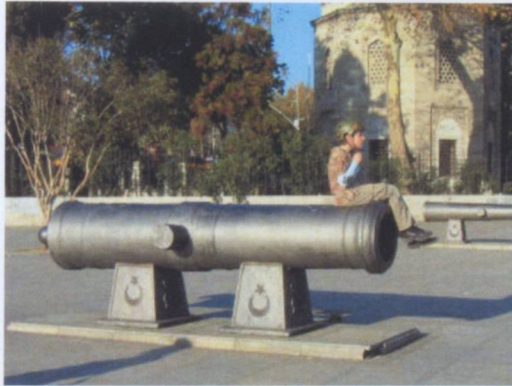
Meydanda sanatsal öğelerin varlığı dokunulabilen-etkileşime olanak veren heykel ve yalnızca görsel olarak algılanıp keşfedilmeyen, dokunulmayan sanatsal öğeler olarak iki türdür. İnsan ölçeğine yakın boyutlara sahip, etrafı çevrelenmemiş ve erişime açık plastik öğeler (ör. Boğa Heykeli) kentsel mekanda etkinlik yaratmak adına olumlu iken anıtsal ölçekli ve erişime

kapalı yapılar mekanda baskın birer öge olarak yer alıp etkileşim yaratmak açısından olumsuzdur.

Heykelin altından geçmek, altında beklemek, yanında durmak, ona dokunmak, hakkında konuşmak... vb. şekillerde heykel ile etkileşimde bulunmak kentsel mekanda bir etkinlik yaratır.



Şekil 3.16 “Canlı”, dokunulabilen ve etkinlik yaratan heykeller, Kadıköy Boğa Heykeli (www.itusozluk.com), Eskişehir (www.blogger.com)



Şekil 3.17 Oturulabilir ve dokunulabilir insan ölçekli heykeller, D. Toka, Mart 2008, (www.flickr.com)



Şekil 3.18 Heykellerle iletişim, Eskişehir, 2007, (www.zekirdek.com), (www.wowturkey.com)



Şekil 3.19 Heykel üzerinde öğle yemeği, MSÜ Heykel Sempozyumu Heykelleri, Fındıklı Parkı İstanbul, N. Halitoğlu, 2006

Anıtsal Öğeler

Genel toplanma alanını belirleyen anıtsal öğeler nirengi yapılarıdır. Tören etkinliklerinde toplanma eylemini yönlendirirler. Çevresindeki yapıların yüksekliği ve konumu anıtların algılanmasında etkilidir.



Şekil 3.20 Algıyı manipüle eden anıtsal yapı, Beşiktaş Cumhuriyet ve Demokrasi Anıtı, (www.panoramio.com)



Şekil 3.21 Barbaros Hayrettin Anıtı, Beşiktaş Barbaros Hayrettin Meydanı, (tr.wikipedia.org)

Plastik öğelerin yerseçiminde tasarımın temel yöntemleri olan görme ve hareket etme ile yola çıkılmaktadır. Bu bağlamda öğelerin organik şekilde yerleştirilmesinde Sitte'nin belirlediği genel ilkeler aşağıdaki gibidir (Sitte, 1979 ; Moughtin, 1999: 113);

1. Öncelikle öğe için nötr bir fon gereklidir.
2. Trafik hareketleriyle çakışmamalıdır.
3. Meydanın ortası meydanla ilgili etkinlikler için boş bırakılmalıdır.

Yerseçiminde en önemli nokta boyutu ne olursa olsun plastik öğelerin yaya trafiğiyle çakışmamaları, meydana gerçekleşecek etkinlikleri engelleyici bir konumda olmamalarıdır.

iii. Yeşil Öğeler:

Kentsel mekanda doğal peyzaj öğeleri kentin rekreasyon elemanlarıdır. Sessizlik, mahremiyet, dinginlikle birlikte estetik bir ortam sağlar.



Şekil 3.22 Güneşten korunmak için sığınılan peyzaj öğesi, Kadıköy Meydanı, D. Toka, 2009



Şekil 3.23 Çevresindeki oturma yapısı ile ağaçlar etkinliğe uygun bir mekan oluşturmaktadır, Beşiktaş Sinan Paşa Cami yanı, D. Toka, Mayıs 2009

İklim koşulları açısından baktığımızda mekanın kullanılabilirliğini etkileyen en önemli nokta peyzaj elemanları ve bu elemanların yaratmış olduğu gölgelik alanlardır. Özellikle sıcak iklimlerde yer alan kentsel mekan örneklerinde peyzaj elemanları vakit geçirilecek kentsel mekan seçiminde önemli rol oynar. Güneşten korunmak isteyen bireyin seçimi gölgelik alan yaratabilen mekandan yana olacaktır.

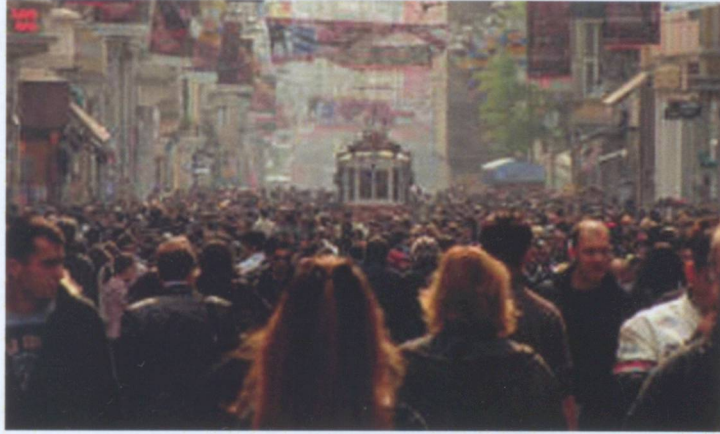
Kullanıcı davranışını öğrenmek adına inceleme yapılmış; günün her anı yoğun olarak kullanılan Beşiktaş merkezde yer alan iki örnek 13:00 - 14:00 saatleri arasında gözlenmiştir. Peyzajı kısmen tanımsız kentin kalbi Beşiktaş Meydanı ve gölgelik oturma elemanları ile Beşiktaş Sinan Paşa Cami yanında yer alan açıklık kullanım açısından karşılaştırılmıştır. Sonuç olarak en önemli kullanım seçiminin peyzaj farklılıkları nedeniyle yapıldığı görülmektedir (Bkz. Şekil 3.24).



Şekil 3.24 Fidanlarla çevrili Beşiktaş Meydanı ve Sinan Paşa Cami önündeki açık ağaçlık alana saksılarla yapılan peyzaj takviyesi, D. Toka, Mayıs 2009

3.2.2 Meydanlara Varan Kanal Mekanlar (Sokak – Cadde)

“Şehri düşündüğümüzde aklımıza caddeleri gelir... Şehrin caddeleri ilginçse şehir de ilginçtir; sıkıcıysa şehir de sıkıcıdır” diyerek Jacobs yaşayan bir caddeye bu özelliği veren temel koşullardan biri olarak kanal mekanların yeterli derecede çekici unsura sahip olması ve insanların birbirini izlemelerinden hoşlanması dayanaklarını savunur (Montgomery, 1998). Böylelikle cadde/sokak, ilginç ve canlı olmak adına bir ün kazanır. İnsanlar görmek ve görülmek için oraya gitmek isteyeceklerdir.



Şekil 3.25 İzleme ve izlenme mekanı İstiklal Caddesi, (www.deviantart.com)

Hareketi ileten sokak bir yaşam biçimini ifade eder. Bu yaşamı sağlayacak ve mekanı tanımlayacak elemanlar ile yayaaların ilişki yoğunluğu ortamın canlılığını etkiler, dolayısıyla hareket halindeki yaya ile oturan-duran ve çevresi ile fonksiyonel ilişki kuran kullanıcıların ihtiyaçları bir bütün oluşturmaktadır (İnceoğlu vd., 1989:30). Dinamik mekan olarak kanal mekanlar değişik işlevler arasında iletişimi ve kentin hareketliliğini sağlar. Taşıt ve yaya trafiğinin doğru dengelenmesi gereken süreklilik hissi veren kentsel mekanlardır (Aydemir v.d., 2004). Taşıtların yaydığı gürültü ve kirlilik sokaktaki etkinliği olumsuz etkilemektedir. Sokağın yeni sahibi olan motorlu taşıtların artışıyla da sokak mekanı insanların rahatça dolaşp çevreyi algılayabildikleri ya da oturarak zaman geçirebildikleri bir mekan olma özelliğini kaybetmiştir. Ayrıca araç hızlarının kesilmemesi için yaya yolu ve taşıt yolunun keskin ayrımı kentsel parçalar arasında kopukluğa neden olmaktadır (Krier, 1979). Bir sokak/caddenin araç trafiğinin yoğunluğu kişinin mekanın içinden geçip gitmesini hızlandırır. Kentsel mekan kurgusunda sokak/caddenin bir geçiş mekanı veya yapılar arasında kalan ulaşım öğeleri olarak değil, kişinin sosyalleşebileceği daha etkin ve hissedilebilir bir mekan olarak ortaya konması amaçlanmalıdır.



Şekil 3.26 Yaya güzergahında taşıt üstünlüğü, Kadıköy, D. Toka, Nisan 2009

Sokak resmi geçit, gösteri (protesto/kutlama), dini tören gibi kullanıcının hareketliliğini gerektiren geçişler; pazar yeri, sanatsal etkinlik ve festival alanı vb. gibi geçici “durağanlık” sağlayan mekanlar olarak kullanılabilir. Sokak ve caddeler çocuk ve yetişkin etkinliklerine, farklı gelir gruplarından bireylerin birarada bulunabilmesine olanak tanır.

Kişiyi yönlendiren, ona hareket veren dolaşım mekanları, kullanıcıları farklı etkinliklere - dinlenme, durma, yürüme ve varmaya teşvik etmelidir. Yarı özel mekanlar olan çıkmaz sokaklar dışında diğer dolaşım mekanları bir yere varmalıdır.



Şekil 3.27 Küçük Ayasofya’da bir yere varmayan sokak, D. Toka, Mart 2009

3.2.3 Kentsel Mekanda Düzenlenen Etkinlikler

Değinilen gündelik kullanımlara temel olan elemanlar dışında sosyal boyutuyla kentsel mekanlar spontane, geçici, planlı ve plansız çeşitli etkinliklere sahne olmaktadır. Törenler, çeşitli organizasyonlar, şenlik, festival ve panayırlara sahne olan kentsel mekan ayrıca sokak sanatlarının icra edildiği ve eylem ve spontane etkinliklerin düzenlendiği mekanlardır.



Şekil 3.28 Sokaklarda kutlanan Hıdrellez Şenliği, Ahırkapı, D. Toka, Mayıs 2008



Şekil 3.29 Kadıköy İskele Meydanı'nda halay çeken insanlar, D. Toka, Nisan 2009



Şekil 3.30 Bebek Parkı'nda iki gün süren Anneler Günü Festivali, D. Toka, Mayıs 2009



Şekil 3.31 Spontane etkinlik: sokakta müzik, N.Halitoğlu, 2007, 2009



Şekil 3.32 Güvercin beslemek gibi sakin ya da maç kutlaması gibi gürültülü bir etkinlik aynı mekan için alışıl gelmiş etkinlikler olabilmektedir, D. Toka Nisan 2009, (www.panoramio.com)

3.2.4 Kentsel Mekanda Kullanıcının Temel Eylemleri - Hareket Etmek



Şekil 3.33 Kentsel mekanda kullanıcı tipleri, D. Toka

Kentsel mekanda kullanıcılar farklı yaş ve cinsiyet gruplarına ayrılırken duydukları ihtiyaç gereğince çeşitli araçlar kullanan bireylerden oluşmaktadır (genç/çocuk/yaşlı, kadın/erkek,

bastonlu/tekerlekli sandalyeli/ bebek arabalı, ama, vb.). Ayrıca kullanıcı, menşesine göre kullanım deneyimi ve algısıyla yerel ve uluslararası olarak ikiye ayrılmaktadır. Kullanıcı deneyimi ve hareketi bu bağlamlarda öznedir.

Kentsel mekanda günlük eylem olarak hareket; kenti keşfetme, algılama ve anlama bağlamlarında olduğu gibi kentsel tasarım boyutunda da temel bir kavramdır. Kentsel tasarımda kullanıcının temel eylemi olan hareket tasarımcı için de başlangıç noktası olmalıdır. Başarılı kentsel mekanlar temel etkinlikler ve detaylar üzerinden gerçekleştirilir. Kentsel mekanda gerçekleşebilecek sportif, sanatsal, kültürel vb. etkinliklerin temeli olan yürümek, ayakta durmak, oturmak, görmek, duymak, konuşmak vb. etkinliklere olan talebin giderilmesi kentsel mekanın kullanılabilir olması için yeterli olabilmektedir (Gehl, 1987).

Kentsel açık mekanlarda sosyal etkileşim için öncelikle yaya hareketi gerekmektedir. Kenti yürüyerek kullanan yayanın kentsel deneyimi insan ölçeği etrafında şekillenir. Yaya, belirli bir sınıf veya kültür ayrımı yapılmadan insan ölçeğindeki kentsel mekanlara işaret eder*. Yaya hareketine eklenen insanları izleme ve gözlem yapma eyleminden sonra gelen en temel etkinlikler yiyecek-içecek satışı ve alışverişidir. Alışveriş etkinliği mekana çekicilik katmaktadır. Kullanım oranı düşük olan bir meydana birer birer satıcıların yerleştirilmesiyle kalabalığın arttığı Whyte'in (1980) çalışmalarında kanıtlanmıştır. Bu etkinliklerin çekiciliği bağlamında karşımıza kentsel mekanın kapasitesi çıkmaktadır. Whyte (1980) yaptığı çalışmalar sonucunda kentsel mekanda mutlak bir iç dengenin varlığından söz etmektedir; kentsel mekan yaşayan bir organizmadır. Kentsel mekanın dinamik ve sağlıklı çalışan bir mekan olması şartıyla, mekandaki kalabalık düzeyini mekanı kullanan insanların ortak olarak belirlediği görüşü ortaya çıkar. Bu sonuçlara güvenerek Whyte, kullanıcıların kalabalık mekanlar istediğini belirtmektedir: "insanlar kalabalıktan rahatsızlık duyuyor olsalardı, o kalabalık mekanı terk eder, daha az kişinin kullandığı mekanlara giderlerdi. Fakat gitmiyorlar... Seçtikleri yerler daha canlı, pek çok insanı görebilecekleri kalabalık mekanlar, ve bu mekanlara kendi seçimleriyle katılıyorlar, kentten kaçmak için değil, kente katılmak için." (Whyte, 1980).

Yürümek: dolaşımda kullanılan en eski yöntemlerdendir. Kamusal mekanda varolmak için bir olasılık sağlayan yürüme eylemi, tekillikten çoğula geçiş düzeyinde kalabalıkların ölçüsünü ve güzergahlarını betimler (Gehl, 1987).

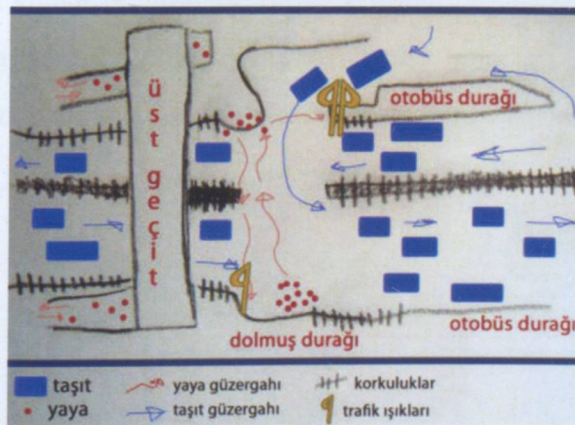
* (<http://www.yayasergileri.org/>)

Yaya hareketlidir, kolaylıkla yön değiştirebilir, minimum derecede güç sarf etmekten yanadır, mesafelere karşı hassas ve tehlikeye açıktır. Taşıtların yayalara üstün olduğu kanal mekanlarda yaya kendi çözümlerini üretmektedir. Günümüzde taşıtlarla girdiği mücadelede yayalar çoğunlukla kısa yolları kullanmaktadır.



Şekil 3.34 Tramvay çıkışında altgeçit yerine caddeyi kullanan yayalar, Karaköy, D. Toka, Mayıs 2009

Kullanım açısından mesafe ve harcanan vakit yaya için önemlidir. Kendi rotasını genellikle “en kısa yol” üzerinden sezgileriyle belirleyen kullanıcı kanal mekanı kendine göre biçimlendirmektedir. Buna en yaygın örnek olarak üst geçit bulunan caddelerde üst geçit yerine çoğunlukla caddenin geçiş alanı olarak kullanımı verilebilir.



Şekil 3.35 Yaya ve taşıtların geçiş güzergahları Akaretler / Beşiktaş D. Toka



Şekil 3.36 Üst geçit ve caddeden yürümek: iki olasılık, Beşiktaş Akaretler üst geçidi, D. Toka, Mayıs, 2009

Bebek arabalı kullanıcılar farklı kullanıcı ihtiyaçlarına göre alternatifler üretilmediğinden caddeden geçme zorunluluğu duymaktadırlar.

Ayakta Durmak: kentsel mekanda davranış örüntülerini ortaya koymaya yardımcı olan etkinlik, mekanın statik karakteristiğine dair ipuçları vermektedir. Kentsel mekanda diğer kullanıcılarla iletişime geçme zorunluluğu duymadan ve uzun süreli olarak kalınabilmesi mekandan duyulan hoşnutluğu belgeler (Gehl, 1987). Çoğunlukla açık alanın maksimum gözlenebileceği fırsatını sunan bölümünde (hava koşulları ve psikolojik açıdan) korunaklı - düşey elemanlara yakın ve bir nesnenin (ağaç, durak, bina...) kenarında ayakta durulur. İnsanların bu yer seçiminde amaçları etrafı gözlerken gözlenmiyor olmaktır.



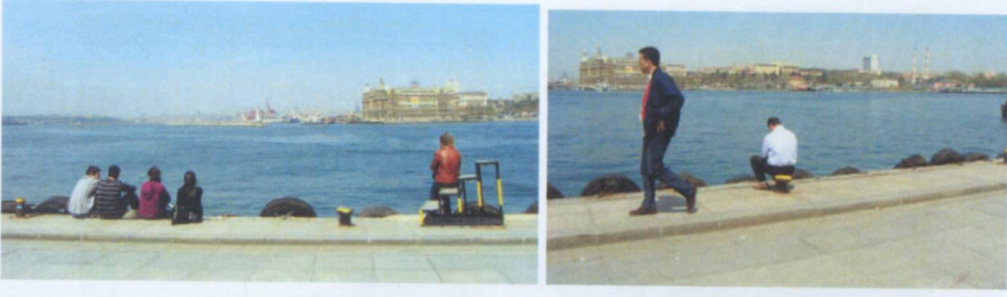
Şekil 3.37 Ayakta durmak, Kadıköy, D. Toka, Nisan 2009

İnsanların randevu için ayakta durarak bekleştikleri alanlar genellikle kentsel çevrede bilinirliği en fazla olan ve mekansal özellikleri ve cephe yüzeyiyle çok sayıda kişinin birarada beklemesine olanak tanıyan mekanlardır (örn. Kadıköy’de bulunan Boğa heykelinin çevresi gibi.)

Oturmak: kentsel açık alanlarda oturmak; dinlenmek, yemek yemek, güneşlenmek, etrafı izlemek ve sohbet etmek gibi çeşitli etkinliklere aracı olur. Kent mobilyası olarak tasarlanan oturma elemanları dışında üzerine oturmak için seçilen nesneler bu elemanların yetersizliğini belirtecek farklı kullanımlar ortaya koymaktadır. İkincil oturma elemanları olarak merdivenler, basamak, duvar ve yükseltiör örnek verilebilir. Mekandaki oturma elemanlarının çoğunlukla boş olması o mekanın kullanım oranının düşük olduğunu göstermektedir.



Şekil 3.38 Tek mekanda farklı oturma seçenekleri yaratmak; kullanıcıların yarattığı oturma elemanları, D. Toka, Mayıs 2009



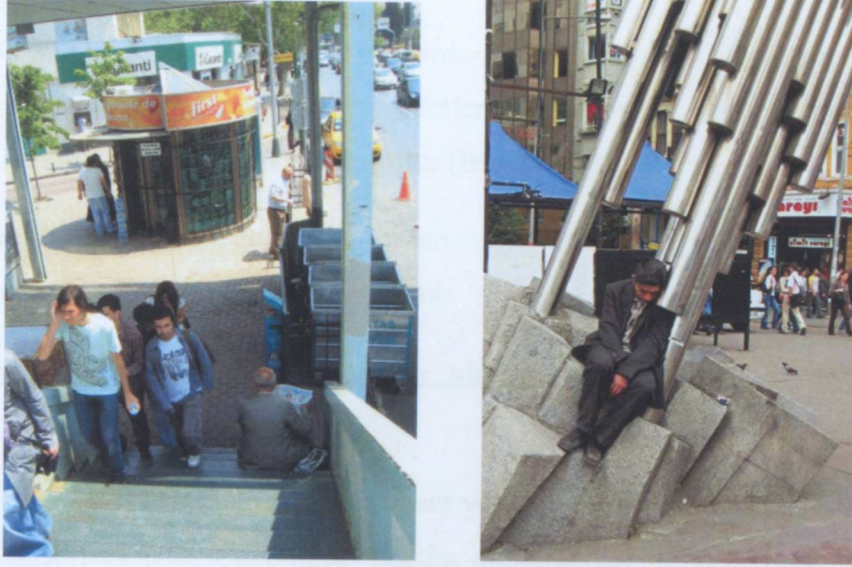
Şekil 3.39 Kadıköy İskele Meydanı'nda kullanıcıların yarattığı çözümler, D. Toka, Mayıs 2009



Şekil 3.40 Eminönü, 2005; Suadiye, güneşlenmek, 2005; Kadıköy, uzanmak, 2009, N. Halitoğlu, D. Toka



Şekil 3.41 Oturmak, D. Toka, Nisan 2009



Şekil 3.42 Oturmak, Beşiktaş; Uyumak, Galatasaray Meydanı, D. Toka, 2009, (www.deviantart.com)

Yapı girişlerine, dükkan önlerinde yer alan çıkıntılara, babaların ve duvarların üzerine oturmak... vb. eylemlerle yaratılan mekanlar kullanıcıların yarattıkları sosyal mekanlara örnektir.

3.3 Sonuç

Kentsel tasarım sürecinde gözlem yöntemi kullanıcının kentsel mekan deneyimine ortak olma imkanı sağlar. Bu imkan tasarım sürecinin temel kaynağıdır. Kendi mekanını hareketleri doğrultusunda yaratan kullanıcı üzerinden kenti ve kentsel mekanı okumak kentsel tasarım uygulamalarının anahtarıdır.

Çalışmanın bu bölümünde gözlem yöntemi ile kullanıcı ve mekan ilişkisi örnekler üzerinden sorgulanmıştır. Kullanıcı-kentsel mekan ilişkisi dikkate alınmadan gerçekleştirilen uygulamalarda kullanıcının kendi ihtiyaçlarına göre kentsel mekanı şekillendirdiği, deneyimi kesintiye uğratabilecek problemleri pratik çözümler üretmeye çalıştığı gözlenmiştir (Bkz.Şekil 3.4). Böylece kullanıcıların kısa güzergahları tercih ettiği, konfor ve dinlenme ihtiyaçlarına göre mekanda yer seçtikleri, önceliği iklim özellikleri bağlamında korunaklı mekanlara verdikleri görülmüştür.

Kentsel deneyim; kentsel elemanların kullanım biçimleri, kentsel mekanda gerçekleşen etkinlikler ve bu etkinliklerden ötürü mekanda oluşan izler gözlem yöntemi ile sorgulanmadığından kullanıcının kentsel mekana verdiği cevaplar tespit edilememektedir.

Araştırma sürecinde gözlem yöntemi gözardı edilerek yapılan uygulamalarda kentsel elemanların konum, biçim, nitelik ve adetleri bağlamında kentsel mekan kullanıcı ihtiyaçlarına karşılık veremedikleri görülmüştür (Bkz.Şekil 3.12).

Kullanıcı hareketleri bağlamında ortaya konan örnek irdellemeleri sonucunda tespit edilen sorunlar kaynaklarına göre 4 grupta toplanmıştır:

Teknoloji ile değişen yaşam koşulları ve alışkanlıklar bağlamında kentsel mekan ihtiyacındaki niteliksel değişim:

Teknolojik gelişmeler kenti ve kentsel mekanda yaşayan bireyi etkilemekte, yaşam koşul ve biçimlerini değiştirmektedir. Çağımızda tüketim alışkanlıkları ile şekillenen kentsel mekan ihtiyacı, kullanıcıdan tüketim odağına geçmiştir.

Değişen yaşam koşulları kullanıcı üzerinden okunarak takip edilebilir; alışkanlıklar ve yaşam koşullarının izinden yola çıkarak tasarım uygulamalarının gerçekleştirilmesi sağlıklı bir yaklaşım olur.

Kentsel tasarım disiplininde kullanıcı ve kentsel mekan ilişkisinin yeterince sorgulanmaması, kullanıcının gözardı edilmesi:

Kentsel mekanı şekillendiren temel unsur kullanıcının nitelikleridir. Yerleşime dair veri yerel kullanıcı üzerinden edinilir. Kullanıcının mekanda nasıl varolduğu ve mekanı nasıl kullandığı gözardı edilerek yapılan uygulamalar kentsel mekan ve kullanıcı ilişkisini zedelemektedir. Kullanıcıyı tanımak kentsel mekanı tanımanın ön koşuludur. Yerel kültür nitelikleri ve temel kullanıcı eylemleri kentsel mekanda önemli odaklardır. Bu bağlamda kullanıcının profilini belirlemek yerine (çünkü kamusal mekan her insana açıktır) kullanıcının temel niteliklerine odaklanılarak örneğin hareket bağlamında kullanıcıyı tanımlamak; yerleşimi tanımak adına önemlidir.

Tasarım uygulamalarının kullanıcı hareketi yerine taşıt hareketine göre yapılandırılması:

Taşıtların yayalara üstünlüğü çağımızda kentsel mekanda yaşanan en büyük sorunlardan biridir. Böylelikle insan ölçeğinden uzaklaşan tasarım ölçeği; yürümek, oturmak, ayakta durmak gibi temel kullanıcı etkinliklerinin kentsel mekan tasarımı sürecinde göz önünde bulundurulmamasını beraberinde getirir.

Kullanıcının kişisel nitelikleri farklı olabilir, fakat ihtiyaçları genel olarak “hareket etmek”tir.

Kentsel mekanda yürümek, oturmak, ayakta durabilmek ve diğerleri ile iletişime geçebilmek kullanıcının temel olarak kentsel mekandan beklentisini ve kentsel mekandaki yaşamın varoluş biçimini oluşturur. Kentsel mekan yaya hareketi üzerinden şekillenir.

Kentin gündelik yaşamının veri kaynağı olarak değerlendirilmemesi, bunun yerine biçimsel, yönetsel ve finansal kararların öncelik taşıması ve ortaya çıkan şablon tasarım uygulamaları:

Kentsel gündelik yaşamın veri olarak değerlendirilmediği incelenen örneklerden anlaşılmakta, kullanıcının deneyiminden doğan yerel kültürün de bu bağlamda kentsel tasarımda yer alamadığı ve böylece kullanıcının ön planda olmadığı görülmektedir. Oysa kentsel mekanda her zaman bir deneyim vardır. Tasarım için önemli olan o mekandaki yaşantıdan sürdürülebilir ve kullanıcıya uygun bir uygulama yaratmaktır. O mekanın yaşantısı tasarıma kılavuzluk ederek kendini devam ettirir.

Kentsel tasarım-kullanıcı arasındaki ilişkisizliğin uygulama ve yönetsel nedenleri tez kapsamı dışındadır.

Bu bölümde yapılan değerlendirmeler kentsel mekan kullanımlarını (kısıtlı kullanım ve kullanılmama) ortaya koymuştur. Mekanda kendi çözümlerini üreten kullanıcının kentsel mekanda bıraktığı izler o mekanı şekillendiren etmenlerdendir. Fakat kentsel tasarım disiplini mekanın yerleşim dışında yaşayan bir kişi veya bir ekip tarafından düzenlenmesini öngörür. Bu mesafe kentsel mekanın ana ögesi olan kullanıcının okunmasını engeller. Böylece kentsel mekan üzerindeki yaşam tasarım için önemini yitirir. Uygulanan tasarımlar “yeryüzündeki herhangi bir kentsel mekan”a ait olur.

İrdelenen örneklerdeki şablonlar bir meydan için; oturma elemanı, su ögesi, yeşil ögeler ve plastik ögelerin varlığıdır. Bu elemanların konumu, biçimi ve düzeni kullanıcı hareketi esas alınarak gerçekleştirilmemekte, böylelikle kentsel mekan için kalite artışı sağlamak yerine kullanıcı için birer engel teşkil edebilmektedir. İklim özelliklerinin dikkate alınmaması ile bu ögelerin kullanımları ve kentsel mekandaki yerleri sorgulanmaktadır. Ayrıca mekanda düzenlenen etkinlikler kullanıcının varlığı ile sürekli olup, çeşitlilik göstermektedir. Bu etkinlikler ve kullanıcının kentsel mekandaki hareketi, kentsel mekanı oluşturan ögeleri mekan içinde konumlandıran temel etkenlerdir.

Tasarımda belirli şablonların uygulanması kentsel mekanları aynılaştırır. Oysa kentsel mekanı özgün kılan mekan üzerindeki yaşantı ve kullanıcının nitelikleridir.

Bu sorunlar ancak kullanıcı ihtiyaç ve hareketlerine uygun tasarımlar ile çözülebilir. Bu bağlamda tasarım öncesinde kullanıcıyı tanımak üzere veri toplanmalıdır. Rutin toplanan verilerin ve yapılan analizlerin yanısıra insan odaklı mekansal veri toplama yöntemleri kullanılarak, kentsel mekanda kullanıcı deneyimi veri kaynağı olarak incelenmeli, bu noktada ise yaya hareketi esas alınmalıdır. 4.Bölüm'de yapılan uygulama örneğinde insan odaklı mekansal veri toplama yöntemleri ile araştırma çerçevesi oluşturulacaktır.

4. MEYDAN TASARIMI ÜZERİNE ARAŞTIRMA YÖNTEMİ ÖRNEĞİ

Önceki bölümlerde kentsel mekanda kullanıcının temel ihtiyaç ve eylemlerinden doğan hareketlerine odaklanılarak yapılan gözlemler sonucunda kullanıcı ve kentsel tasarım ilişkisi sorgulanmış ve ilişkinin kullanıcı odaklı olmadığı sonucuna varılmıştır. Kentsel mekanda yaşanan deneyimin izleri sürülerek yapılan gözlemlerde kullanıcı hareketi ortaya konmuş, nesne-özne ilişkileri (kentsel elemanlar) bağlamında yaşanan sorunlar belirtilmiştir. Bu bölümde bu tür sorunların giderilmesi adına kentsel tasarım sürecine kullanıcı odaklı bir araştırma yöntemi eklenmesi önerilmektedir. Önceki bölümlerde belirtilen yöntemler ile yerleşimin mevcut durumu ve tarihsel gelişimi, ayrıca kullanıcının (yerel halkın) ihtiyaç ve etkinlik bağlamında niteliklerini irdelemek araştırma konusunun esaslarını oluşturmaktadır. Şimdiki ve geçmiş zaman bağlamında meydanın yer aldığı yerleşimin geneli ve yerel halka dair bilgi toplamak, kentsel deneyimleri gözlemek, meydanı kentteki diğer kentsel mekanlar üzerinden analiz etmek, meydanın kentsel elemanlarını ve meydana yer alan etkinlikleri incelemek araştırma çerçevesi içerisinde yer almaktadır.

Kente ve kentsel yaşama dair yazılı, sözel ve görsel kaynaklar kullanılarak insan odaklı mekansal veri toplama yöntemleri uygulanmış ve araştırma kapsamı belirlenmiştir. Belirlenen araştırma yöntemi örnek alan olarak seçilen Bergama kent merkezinde yer alan Cumhuriyet Meydanı üzerinde uygulanmıştır.

Çalışma Alanının Seçimi

İlkler kenti olan Bergama, zengin yaşam birikimi ile günümüz kent ve kentlilik olgularına ışık tutabilecek önemli bir yerleşimdir. Kentin ve kullanıcısının geçirdiği değişimlerin izleri sürülebildiği takdirde Bergama, geçmişinden bugüne kentsel mekana ve kentsel mekan kullanıcısına dair çok yönlü bir araştırma olanağı vermektedir. Varlığını sürdürdüğü çeşitli dönemlerden biriktirdiği kent yaşamı ile zenginleşen Bergama günümüz kentleri için çok katmanlı bir kent modeli sunmaktadır. Değerli ve işlenmemiş verilerle yüklü olan kent, yerleşime dair her türlü araştırma (tarihi, arkeolojik vb.) için uygun bir örnek teşkil etmektedir. Bu nedenle yerleşim yalnızca yerel ölçekte değil, uluslararası ölçekte de önem kazanmaktadır.

4.1 Kentsel Tasarım Araştırma Yöntemi Uygulaması

Bergama Cumhuriyet Meydanı örneğinde 2.Bölüm'de belirtilen tarihsel ve ampirik, obje ve nesne odaklı yaklaşımlarla araştırma çerçevesi belirlenmiş ve 3.Bölüm'de yapılan alan

çalışmaları doğrultusunda Bergama genelinde incelemeler yapılmıştır.

Araştırmada meydana odaklanmanın öncesinde kent bütününde yer alan çeşitli kentsel mekan örneklerine değinerek kentsel mekan örüntüsü, kullanıcıların deneyim ve mekan kullanım biçimlerini ortaya koymak amaçlanmıştır. Böylelikle yerleşimin kentsel mekan örüntüsüne dair veri elde edilmiş, meydanın inceleme altyapısı oluşturulmuştur.

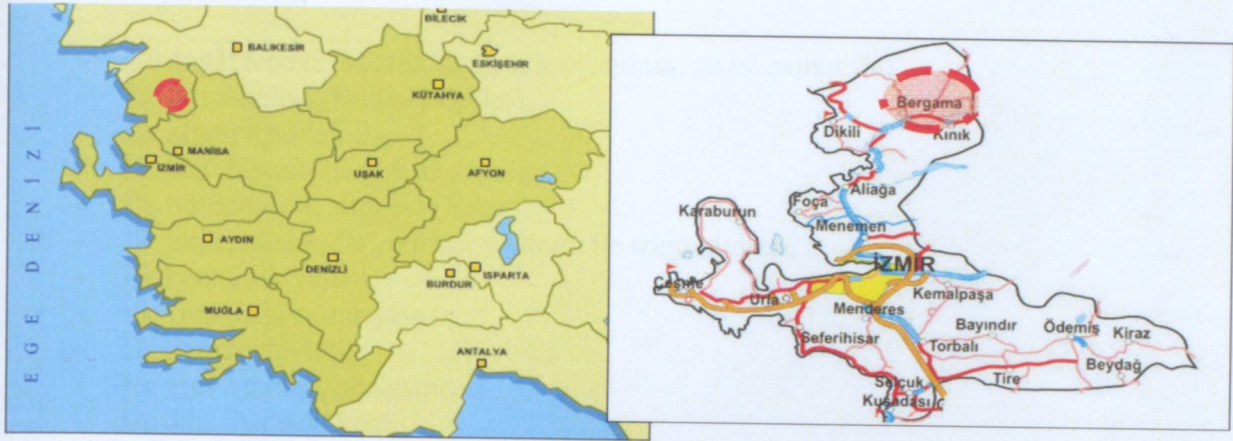
Kent bütününde “meydan” olarak adlandırılan mekanlar değerlendirmeye alınmış, “kentin kalbi”ne inmeden önce özellikle geçmişte önemli olan toplanma mekanları, merkezde ve tarihi zenginlikler çevresinde yer alan potansiyel açıklıklar, organik dokuyu izlemeye olanak veren kentsel mekanlar, kentsel mekan örüntüsünde ana kullanım güzergahlarında yer alan kavşak noktaları incelenmiştir. Ayrıca kentin ana donatı mekanlarına sosyal yapıyı ortaya koymak adına değinilmiştir.

Mekansal değişimler ve kullanım mevcut durumun aydınlatılmasında yardımcı olmaktadır. Bu nedenle kentsel mekan örnekleri (görsel, yazılı ve sözel) kaynaklardan takip edilebildiği kadarıyla tarihsel gelişim; geçmiş ve mevcut görünüm ve kullanım biçimleri bağlamında ortaya konmuştur. Kentsel mekanların tarihsel gelişimi yanında konumu, mevcut mekansal nitelikleri; genel görünümü, kullanım amaçları ve biçimleri, mekan içerisindeki hareket ve dolayısıyla mekanda gerçekleşen gündelik ve özel etkinlikler ve kullanıcıyla ilişkileri bağlamında kentsel elemanlar irdelenmiştir. Kentsel mekan örneklerinde kullanıcı deneyimi ön planda tutularak yapılan incelemelerde; kent bütününde seçilen örnek kentsel mekanlar ve meydan arasındaki ilişkiler sorgulanarak meydana yönelik çeşitli bulgular ortaya koymak amaçlanmaktadır.

Kentsel mekan örneklerinde yapılan incelemelere ek olarak meydana yönelik mekansal analiz kapsamında iklim, genel görünüm: kapalılık-manzara ve hareket: örüntü-güzergah-sayım başlıkları incelenmiştir.

4.1.1 Uygulama Alanı Genel Özellikleri

Bergama yerleşmesi Ege Bölgesi'nin kuzeybatısında İzmir iline bağlı, Bakırçay Havzası toprakları üzerinde yer alan bir ilçedir. 1688 km² yüzölçümü ile İzmir'in en büyük ilçesi olan Bergama 27° 12 doğu boylamı, 39° 07 kuzey enlemleri arasında konumlanmaktadır (Çamdağ, 2007).



Şekil 4.1 Bergama'nın konumu, (www.wowturkey.com)

Yazları sıcak (ortalama olarak 28 derece) ve kurak, kışları ılık ve yağışlı geçen Bergama'da Akdeniz iklimi hakimdir. Gündüz ve gece arasında sıcaklık farkı 15-20 derece arasındadır.

Yağışlar genellikle sağanak yağmur şeklindedir. İzmir meteoroloji istasyonlarında ölçülen rüzgarlara göre en hızlı rüzgarlar (Temmuz-Ağustos aylarında maksimum hızda) Bergama'da esmektedir. Yılın her günü rüzgarlı olan Bergama'da hakim rüzgar yönü kuzeydoğu yönündedir* (Bkz. EK-3).

Bakırçay Havzası'ndaki verimli topraklar üzerinde yer alan Bergama ilk çağlardan beri önemli bir yerleşim yeridir. Bergama'da Helenistik, Roma, Bizans, Karesi Beyliği, Osmanlı ve Türkiye Cumhuriyeti dönemlerinin birikimi bulunmaktadır (Çamdağ, 2007). Bergama'nın sahip olduğu doğal çevre elemanları, tarihi ve kültürel değerleri, kenti kültür turizmi açısından dünyada önemli bir konuma getirmektedir. Bergama merkez ve çevresinde görülen tarihi ve kültürel yapılar arasında Akropol, Asklepion, Kızıl Avlu başlıca ören yerleri olmak üzere anfitiyatolar, tümülüsler, hanlar, hamamlar, camiler, köprüler, türbe ve çeşmeler bulunmaktadır.

Yaşama sahne olduğu yerleşimlerden getirdiği birikimle Bergama, kente ve birlikte yaşama dair pek çok ilkin gerçekleştiği yerdir. Bergama'nın ilkler şehri olmasını vurgulayan nitelikleri aşağıdaki şekilde sıralanmıştır:

- İlk parşömen (deriden kağıt yapımı),
- İlk Asya Kütüphanesi,
- İlk büyük hastane (Asklepion),
- İlk telkinle tedavi (Psikoterapi),

* (http://www.cedgm.gov.tr/icd_raporlari/izmiricd2003.pdf)

- İlk doğal tedavi (Müzik, tiyatro, spor, güneş, su ve çamur ile),
- İlk farmakoloji (Bitkisel ilaçlar),
- İlk afyon maddeli ilaç,
- İlk kent hijyeni (sağlık altyapısı),
- İlk tıp-eczacılık simgesi (Yılan),
- İlk mühendislik, “u” borusu yöntemi ile trigonometri,
- İlk kent imar yasası,
- İlk kent çarşı-pazar yasası,
- İlk komün devleti,
- İlk grev ve toplu sözleşme,
- İlk dört tiyatrolu kent,
- İlk ve en dik tiyatrolu kent,
- İlk meslek sendikaları ve sendika konfederasyonu,
- İlk üç dereceli öğretim (İlk,orta,lise),
- İlk ve en büyük sunak,
- İlk kazı müzesi (Arkeoloji deposu ve sonra müze),
- İlk ahşap sahneli tiyatro,
- İlk Hristiyan kilisesi,
- İlk batı Türkçesi grameri (Bergamalı Kadri Efendinin Müyesseretü'l-Ulum adlı yapıtı),
- İlk işgali kıran kent (15 Haziran 1919),
- İlk festival yapan şehir (Kermes) (İzmir Kalkınma Ajansı Raporu, Nisan 2007).

114 köyü olan Bergama’da 2008 ADNKS verilerine göre nüfusun %57’si kent merkezinde, %43’ü ise köylerde yaşamaktadır. Bergama’da istihdamın sektörel dağılımında ilk sıra hizmetler sektörünün (%64) iken, sırasıyla sanayi (%25) ve tarım (%11) sektörleri gelmektedir (Bergama Belediyesi, 2003). Bergama tarımsal üretim açısından Ege Bölgesi’nde pamuk ve zeytinden dolayı çok önemli bir yere sahiptir*. Bergama’da sanayi sektörü de tarımsal ürünlere dayanmaktadır. Doğal kaplıca suları ve su kaynakları yönünden zengin olan Bergama’da perlit rezervi, linyit, granit ve taşocakları, altın madeni bulunmaktadır**. Ayrıca pek çok medeniyetin yerleşim yeri olan Bergama, yeraltı ve yerüstü zenginlikleri bakımından büyük bir potansiyel oluşturmaktadır.

4.2 Araştırma Sonuçları

Tanım koymak amacıyla yürütülen alan çalışmasında Bergama’da kentsel mekan ve kullanıcıya dair veriler 2.Bölüm’de belirtilen veri toplama araçları ve insan odaklı mekansal veri toplama yöntemleri ile toplanmıştır; kent tarihi yazılı ve sözel kaynaklardan edinilmiş, görsel arşivlerden yararlanılarak mekansal değişimler tespit edilmiştir.

* www.berto.org.tr

** www.berksav.org

Günümüze dair veriler, fotoğraf çekilerek ve çeşitli İnternet sayfalarından edinilen görsel malzeme ile sağlanmış, kentsel mekanda kullanıcı davranışları gözlenmiş, yapılan mülakatlar aracılığıyla kullanıcılar sorgulanmıştır.

Mülakat, sözlü tarih çalışmaları, doğrudan gözlem, fiziksel iz gözlemleri, nesne-özne ilişkileri (kentsel elemanlar ve kullanıcı deneyimi) ile çalışma yazılı ve sözel kaynaklar incelenerek, kullanıcı sorgulanarak ve gözlenerek, kentsel mekan örüntü ve etkinlikleri irdelenerek yürütülmüştür.

4.2.1 Tarihsel Gelişim

Yazılı ve görsel kaynaklar derlenerek elde edilen tarihsel gelişim süreci kullanıcı mülakatları ile desteklenmiştir. Fotoğraf arşivleri ve web siteleri görsel malzeme toplamak için incelenmiştir. Kentsel mekanın tarihi birikimi yerel niteliklere dair ipuçları sağlayarak mekanın özgünlüğünü kuvvetlendirmesi nedeniyle önemli olup araştırmanın belkemiğini oluşturmaktadır.

Osman Bayatlı'nın Bergama üzerine yazdığı yazılar ya da günümüzde Bergamalı bir Blog yazarının Bergama hakkındaki görüşlerini dile getirdiği web sitesi örneğinde olduğu gibi kentte geçen gündelik olaylar, jurnalistik yazılar ve eleştirel yorumlar bağlamında romanesk ya da deneme biçiminde yazıya dökülmektedir. Tez çalışması kapsamında Bergama tarihine ilişkin birincil ve ikincil yazılı kaynaklar taranmıştır. Yazılı kaynaklar arasından Osman Bayatlı'nın "Bergama'da yakın tarih olayları 18-19.yüzyıl" adlı kitabında olduğu gibi yakın tarihte geçen gündelik uğraşlar ve toplumsal olaylara dair örnekler kenti anlamak üzere ele alınmıştır. Örneğin Bayatlı kitabında günlük yaşamı anlatırken: "Günlük sütlerden yoğurt, peynir, yağ çıkarmak; tarhana, bulgur, makarna ile kuru sebzeleri hazırlamak... hep kadının uğraştığı işlerdendi... Tezgah dokumasını bilmeyen bir kıza yuva kuramaz diye dünürcü gitmezdi..." gibi kadınların gündelik hayatına yönelik kullanışlı bilgiler vermektedir (Bayatlı, 1957:17). Geçmişte çoğunlukla evde çalıştığı anlaşılan Bergamalı kadının günümüzde nereden ne yaptığını incelemek, kadın ve erkeğin günlük etkinlik bilgilerine ulaşmak gerekmektedir. Ortaya konan bu tür günlük detaylarla yerleşik halkın birbirleriyle iletişim sürekliliği sağlanırken, bir bütün olarak varolması kolaylaşmaktadır. Bu bütünlüğün ortaya konduğu yer, yaşanılan ortak mekan; yerleşimdir.

Kentlilerin hatıraları ve kentte yaşadığı deneyimler sözlü tarih çalışmaları kapsamında derlenerek kent tarihine katkıda bulunur. Bergama'da geçmiş ve günümüz mekansal değişimler ve kullanım biçimlerine dair bilgiler sözlü tarih çalışması ile kazanılmıştır. Kentsel

mekanda etkinlikte bulunan ve tesadüfî yordamla karşılaşılan kullanıcılarla görüşülerek mülakat yapılmıştır.

Günümüz Bergama'sında takip edilebilen izler geçmiş mekan kullanımları ve yerleşim planlarını açığa çıkarır. 20.yy'ın ilk yarısında çekilmiş olan Bergama fotoğrafları aracılığı ile yerleşimin geçmişteki durumu ana hatlarıyla ortaya konmaktadır (Bkz. Pafta No:1). Arşivlerden yalnızca kent girişi ve bazı önemli hükümet yapılarının fotoğraflarının günümüze ulaşabilmesi nedeniyle kentin ana yerleşimi ve sınırı hakkında tahmini çıkarsamalar yapılabilmektedir.

Kentin geçmişine dair elde edilen fotoğraflar bayram, tören ve şenlikler hakkındadır. Kentin kermes, av şenliği ve Cumhuriyet bayramları gibi büyük etkinliklerinde çekilen fotoğraflar aracılığı ile geçmişteki Bergamalılara dair hikayeler yaratılabilmektedir. Büyük etkinliklerin büyük (geniş) mekanlarda yapılması ile açık alanlarda ve meydanlarda toplanan halkın fotoğrafları çekilmiştir. Kentin ana toplanma mekanları fotoğrafların ana mekanı olmuştur.

Bergama'nın kültür ve sanata verdiği önemi vurgulayan kermes fotoğrafları ile Bergama'da yaşama dair ipuçları bulmak mümkündür*. Gerçekleştirilen etkinliklerde müzik, tiyatro ve dansın büyük önem taşıdığı görülmektedir. Kadın ve erkeğin gündelik hayatta eşit olarak varolduğu fotoğraflardan okunmaktadır.

4.2.2 Sosyal ve Kültürel Yapı

Gözlem ve sorgulama yöntemleri ile kullanıcı izlenmiş, mülakatlar ile edinilen bilgiler pekiştirilmiştir. Ayrıca yerel gazete, web siteleri ve bloglar aracılığı ile Bergama'ya dair yorumlar elde edilmiştir.

Günümüzde kentlilik bilinciyle geçmiş zenginliklerinin bir kısmını yeniden canlandırmaya çalışan Bergama, zengin birikiminden gelen kilim dokuma sanatına ve parşömene ilgi göstermektedir**.

Bergama'da gündelik hayat etkinlikleri olarak genellikle erkekler, akşamüstleri Kestel Barajı'na balık tutmaya gitmekte, kadınlar ise kapı önünde oturup sohbet etmektedirler. Gündelik uğraşlar içerisinde kentsel mekanda en çok toplanılan mekanlar arasında kahveler,

* İlk kermes etkinliğinin açılışında yaşananların aktarıldığı bilgilerde kermes için düzenlenen kentin sınırları ve yapılan hazırlıklar belirtilmektedir.

** Bkz. www.berksav.org



(1)



(D)



(5)



(2)



(3)



(A)



(A)



(A)

- Zamanın Hükümet Konağı (1) önündeki (günümüz Emniyet Binası) Kermes Tak'ı yerleşim
yaklaşık olarak 1937'deki sınırını belirtiyor.
- Bergama'nın geçmişteki toplanma mekanı...(2)
- Günümüzde Hükümet Konağı ve Zübeyde Hanım İlköğretim Okulu'nun bulunduğu alan (
- 1940'lar – Meydan'ın düzenlendiği, yol ve kaldırımların değiştiği görülüyor...(4)
- Bergama Arkeoloji ve Etnografya Müzesi (5)
- Bergama'nın renkli sosyal hayatı... Müzik, tiyatro ve dans...(Kermes etkinlikleri) (A)
- Bir arada vakit geçirilen etkinlikler...Törenler ve Kermes'te Avcılar Kulübü... (B)
- Bir geçit töreni, eski Bergama Lisesi'nin önü (C)
- Kermes Açılışı'nda kilim dokuma sanatı... (D)



(4)



(C)



(A)



(B)



(B)



TARİHSEL GELİŞİM
1930'LARDAN
GÜNÜMÜZE BERGAMA

PAFTA NO:1

camiler ve tarihi mekanlar görülmektedir. Örneğin Asklepion, çevresinde yaşayan halk tarafından gündelik kentsel mekan ihtiyacını karşılar nitelikte kullanılmaktadır (Bkz.Şekil 4.3). Sosyal ve kültürel açıdan yararlanılabilecek seçenekler kısıtlı olup, özel günlerde ve eğlencelerde halk Cumhuriyet Meydanı'nda ve Stadyum'da toplanmaktadır. Düğün ve eğlencelerde ise genellikle kamusal mekanlar kullanılmaktadır; orta ve üst gelir grubu mensupları otelleri tercih ederken, Kale Mahallesi halkı İttihat ve Terakki Meydanı'nda, diğer orta gelir grubu ise Kınık-Soma yolu üzerindeki kahve ve bahçelerde düğünlerini gerçekleştirmektedir (Hamamcıoğlu ile görüşme, 2008).

Ülke gündeminde Bergama'yı kollamak üzere yaptıkları eylemlerle yer alan Bergama halkının önemli bir kısmı gündelik konuşmalarında günlük siyasi olaylara değinmekte, kent merkezinde pek çok eylem ve yürüyüş düzenlemektedir.



Şekil 4.2 Günümüzde Bergama'da toplanılan mekanlar –kahveler, camiler, D. Toka, Mart 2008



Şekil 4.3 Çocuklar için bir oyun alanı olan Asklepion'un gündelik kullanımı, (www.panoramio.com)

Sahip olduğu doğal çevre elemanları, tarihi ve kültürel değerleri ile Bergama kültür turizmine hizmet etmektedir. Fakat mevcut turizm potansiyeli kentin arkeolojik alanları ile sınırlı kalmış, tarihi kent merkezi ve geleneksel kent dokusu turizm açısından değerlendirilememiştir.

Bergama'ya gelen yerli ve yabancı turistlerin kent merkezine uğramadan Asklepion ve Akropolis'i gezdikleri esnaf tarafından en büyük sorunlardan biri olarak belirtilmiştir.

Kermes etkinliklerinin günümüze kadar sürmesi ve halihazırda devam edişi önemli olmakla birlikte geçmişteki kadar zengin olmadığı belirtilmektedir; kermes günümüzde kent geleneklerine dair pek az iz taşımaktadır.

Yapılan mülakatlar sonucunda;

- Bergama, yerel halk tarafından “Ölü Memleket” ve “Emekli Şehri” olarak tanımlanırken, Bergama'nın fabrikasız olduğu ve Bergamalıların işsiz olduğu vurgulanmaktadır.
- “Medeniyet belki de o zamanlar vardı... Şimdi öylesine yaşıyoruz” (50'li yaşlarında emekli öğretmen). Kentin yaşayanlar tarafından “ilkler şehri” olmasının hiçbir avantajını kullanamadığı belirtilmiştir. Bergama kurulduğu dönemden bu yana kentleşmeye dair ilk adımların atılmış olması sebebiyle kazandığı önemi ve diğer kentlere örnek olma potansiyelini koruyamamıştır. Temel ihtiyaçlar, sosyal etkinlikler ve ilişkiler bağlamında kentin geçmişten gelen zengin birikimini bugüne taşıyamadığı Bergama günlük kent hayatı incelendiğinde görülmektedir.
- Günümüzde kentte sosyal faaliyetlerin genel olarak yetersiz olduğu, Bergama'da yaşayanların çoğunlukla emekli memur olduğu, memurların Bergama'ya görevli olarak gelip emekli olduklarında fiyatların daha düşük olduğu ve çeşitli merkezlere yakın olan (Manisa, İzmir, Balıkesir'e aynı uzaklıkta) Bergama'ya yerleştiği belirtilmektedir.
- Bergama'nın mekansal bağlamda en büyük eksikliğin kent meydanı olduğu kullanıcılar tarafından vurgulanmıştır.
- Geçmişinde pek çok tiyatroya sahip olan Bergama'da günümüzde sinema ve tiyatro gibi kültür etkinlikleri sağlıklı bir şekilde yürütülememektedir. Kullanıcıların temel ihtiyaçlarını gidermekte güçlük çeken meydan ve açık alanlar kültür etkinliklerine kermes ve festival zamanları dışında ev sahipliği yapamamaktadır. Yakın geçmişe

kadar kapalı ve açık sinema salonlarına sahip Bergama, günümüzde sinemasızdır. 1950'lerden sonra tiyatroların ve tiyatro gösterilerinin öneminin yitirildiği görülmektedir. Antik tiyatrolar dışında kentte tiyatro bulunmamaktadır. Tiyatro mekanı olarak günümüzde kısmen kullanılan Asklepion ise yaz aylarında gerçekleştirilen açık hava etkinliklerinde tek başına bu ihtiyacı karşılayamamaktadır, sert geçen kış mevsiminde de kentte düzenli bir tiyatro etkinliği yoktur (Bkz. EK-3).

4.2.3 Kentsel Mekanda Düzenlenen Etkinliklerin İrdelenmesi

Etkinlikler kullanıcı hareketlerine ve mekan kullanımlarına dair ipuçları vererek kentsel mekanın hangi amaçlarla ne şekilde kullanıldığını belirtir. Gözlem, yazılı ve sözel kaynaklar yanında etkin bir yöntemdir. Böylelikle tahmin edilen değil, gerçekleşen etkinlik hakkında kanıt elde edilmiş olur. Kentsel mekanda gerçekleşen gündelik ve özel etkinlikler (panel, eylem, konser vb.) hakkında mekan kullanımına dair bilgi toplanmıştır.

Çeşitli kongre (ör. Psikoterapi Kongresi), festival ve şenliklere (ör. Uluslararası Bergama Kermesi, Bisiklet Şenliği) ev sahipliği yapan Bergama, yerel kültür ve sanatını yılın belirli dönemlerinde (genellikle yaz aylarında) sergilemektedir. Kentte gerçekleştirilen, kentin bütününe yayılan başlıca kültürel etkinlik Uluslararası Bergama Kermesi'dir*.



Şekil 4.4 Düzenlenen kermes, konferans ve eylemler, D. Toka, Mart 2008, (<http://www.mogollar.esmartmusic.com/bergama.html>)

Gündelik kentsel yaşamda en çok karşılaşılan etkinliklerden biri de geleneksel lokma

* İlki 1937 yılında gerçekleşen Bergama Kermesi, Türkiye'nin ilk yerel festivali olup 72 yıldır aralıksız olarak devam etmektedir (http://tr.wikipedia.org/wiki/Bergama_Kermesi).

dağıtımlarıdır. Özel günlerde ise halk Şehir Stadyumu'nda törenlere katılmaktadır.



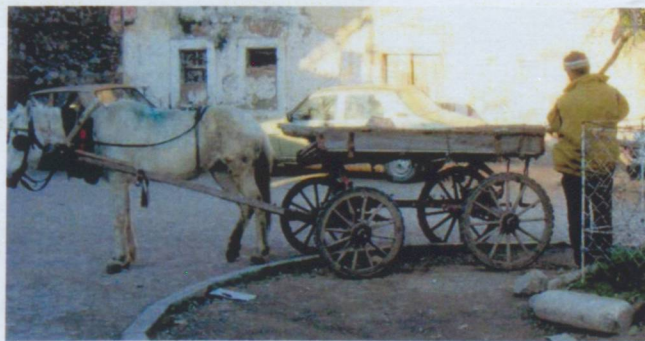
Şekil 4.5 Geleneksel lokma dağıtımları ve Şehir Stadyumu'nda düzenlenen törenler, D. Toka, Mart 2008, (www.panoramio.com)

4.2.4 Kullanıcı ve Kentsel Mekan İlişkisi

Kullanıcının gündelik hayatının kentsel mekanda geçirdiği kısmı doğrudan gözlem ve fiziksel iz gözlemi yöntemi aracılığıyla değerlendirilerek kentsel mekanla ilişkisi incelenmiştir. Kullanıcının mekanı nasıl kullandığı, mekandaki davranışları, ihtiyaç ve talepleri gözlem teknikleri ile kaydedilmiştir.

Oturma elemanları, dekorasyon ve peyzaj elemanları gibi kentsel elemanlarla kullanıcının deneyimi, kullanıcının hareketi ve gündelik etkinlikleri kentsel mekan deneyimini ortaya koymak için gözlenmiştir.

Dar sokaklardan örülü kent dokusuna uygun olarak at arabası kullanımı göze çarpmaktayken; kullanıcıların taşıt park yerlerini eski kent dokusuna adapte etme çabaları gözlenmiştir.



Şekil 4.6 Kent merkezinde kullanıcılar ve at arabası kullanımı, D. Toka, Mart 2008



Şekil 4.7 Eski kent dokusuna “uydurulan” araç park yerleri, D. Toka, Mart 2008

Merkezde yer alan tarihi mekanların gündelik kent hayatında da kısmen rol aldığı, kent merkezinde kullanıcının tarihle iç içe yaşadığı gözlenmiştir. Kent yaşamında kullanıcının tarihi gündelik hayat bağlamında algıladığı ve onu gündelik karşıladığı görülmüştür. Tarihle birlikte zenginleşmiş olan kent dokusunun önemli olduğu kentsel mekanda vurgulanmamaktadır.



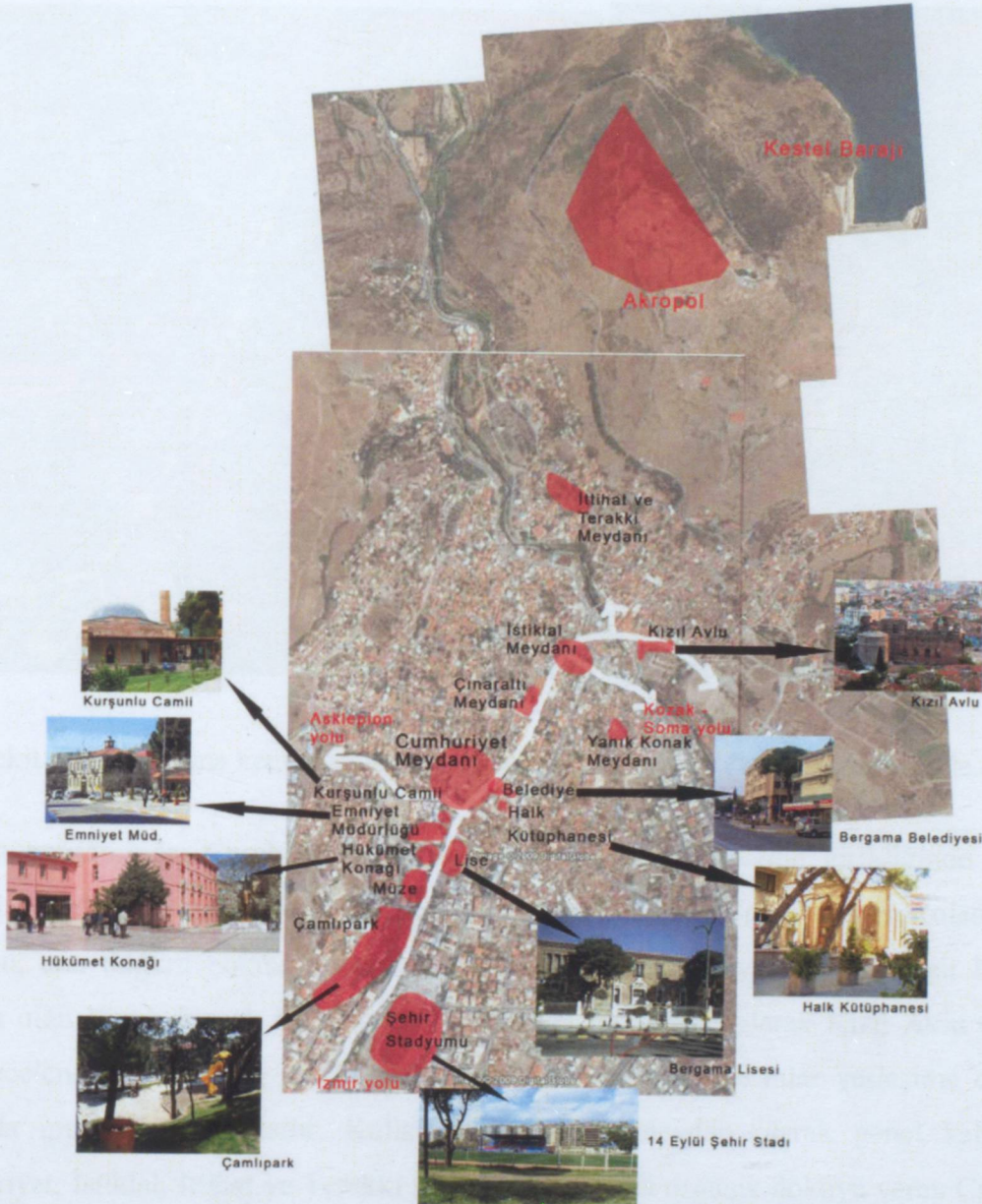
Şekil 4.8 Eski kent dokusuna “uydurulan” mekan, D. Toka, Mart 2008

4.2.5 Kentsel Mekan Örüntüsünün İncelenmesi

Bergama’da kentsel mekanların incelenmesinde öncelikli olarak kent bütününde mekanların konumları ve hiyerarşileri ortaya konmuştur. Kentin ana aksı çevresinde konumlanan kentsel mekanlar kullanım biçimleri ve oranları bağlamında incelenmiştir.

Bergama kent girişinde kullanıcıları karşılayan; kentin kullanıcılarına sunduğu kentsel

mekanların örüntüsü verilerek kentsel mekanlar arasındaki ilişki ve ilişkisizlik üzerine çıkarsamalar yapılabilir. Bergama kent girişinden itibaren kent genelinde yer alan açık alanlar tez kapsamında irdelenirken, kentin merkezinde bulunan ana kullanım alanları arasından kentsel mekan örnekleri ve kentin ana meydanının çevresinde bulunan bazı önemli kamusal yapılar vurgulanmıştır. Bergama, meydanları ve meydanlara varan kanal mekanları bağlamında mekansal olarak analiz edilmiştir. Kullanıcının davranışları, bıraktıkları izler ve örüntüleri, mekan kullanım şekilleri ortaya konmuştur.

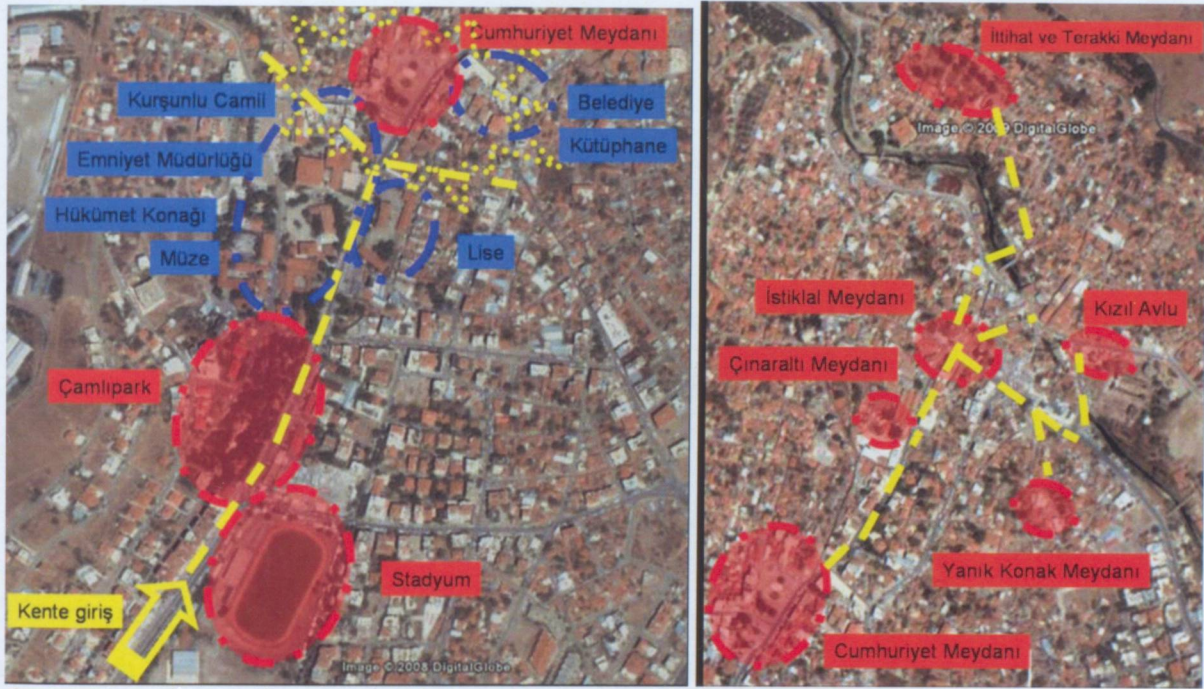


Şekil 4.9 Bergama kent merkezinde kentsel mekanlar, (www.earth.google.com)

Kent kullanıcıları gözlenerek Bergama Kentsel Sit Alanı içerisinde konumlanan Cumhuriyet

Meydanı çevresinde yer alan önemli kamusal mekanlar olan Bergama Müzesi, Halk Kütüphanesi, Hükümet Konağı, Çamlıpark ve 14 Eylül Şehir Stadyumu'na değinilmiştir. Kızıl Avlu önü açık alanı, İttihat ve Terakki Meydanı, İstiklal Meydanı, Çınaraltı Meydanı, Yanık Konak Meydanı gibi tanımlı ve tanımsız bazı açık alan örnekleri bağlamında Bergama Cumhuriyet Meydanı örneği incelenmiştir.

Belirtilen kentsel mekanlarda yer alan kentsel elemanların nitelik, konum ve biçimlerine dair incelemeler yapılmıştır. Kentsel mekanda nesne ve özne ilişkilerine değinilmiştir.



Şekil 4.10 Bergama kent merkezinde toplanma mekanları, (www.earth.google.com)

Çalışma kapsamında; Cumhuriyet Meydanı'ndan kentin merkezine girildiğinde İttihat ve Terakki Meydanı'na uzanan aks üzerinde karşımıza çıkan bir "gizli" sığınak olan Çınaraltı Meydanı, ana düğüm noktası İstiklal Meydanı, organik dokuya ait yine gizli kalmış bir meydan olan Yanık Konak Meydanı ve potansiyel bir mekan olarak Kızıl Avlu Önü Açık Alan incelenmiştir. Sayılan farklı nitelikleri ile bu kentsel mekanlar yerleşime dair farklı alanlarda ipuçları sunmaktadır. Kullanıcı tarafından meydan olarak genel kabul gören Cumhuriyet, İstiklal, İttihat ve Terakki meydanları dışında organik dokuyu veren Çınaraltı ve Yanık Konak meydanları ve tarihi ve turistik potansiyel bir mekan olması nedeniyle de Kızıl Avlu Önü Açık Alan bu çalışma için seçilmiştir.

4.2.5.1 Kızıl Avlu Önü Açık Alan

Kızıl Avlu Caddesi ve Kınık Caddesi'nin kesiştiği, kent merkezinden Kızıl Avlu (Bazilika)'ya girişte önemli bir karşılama mekanı olan açık alan potansiyel bir mekan olup, sadece geçiş amaçlı kullanılmaktadır. Uzak geçmişte dini bir toplanma mekanı olan alan, günümüzde (Bazilika ziyaretçileri dışında) yaya kullanıcı için yalnızca Bazilika'da yer alan Kurtuluş Cami'ne giden bir geçiş alanı niteliği göstermektedir.



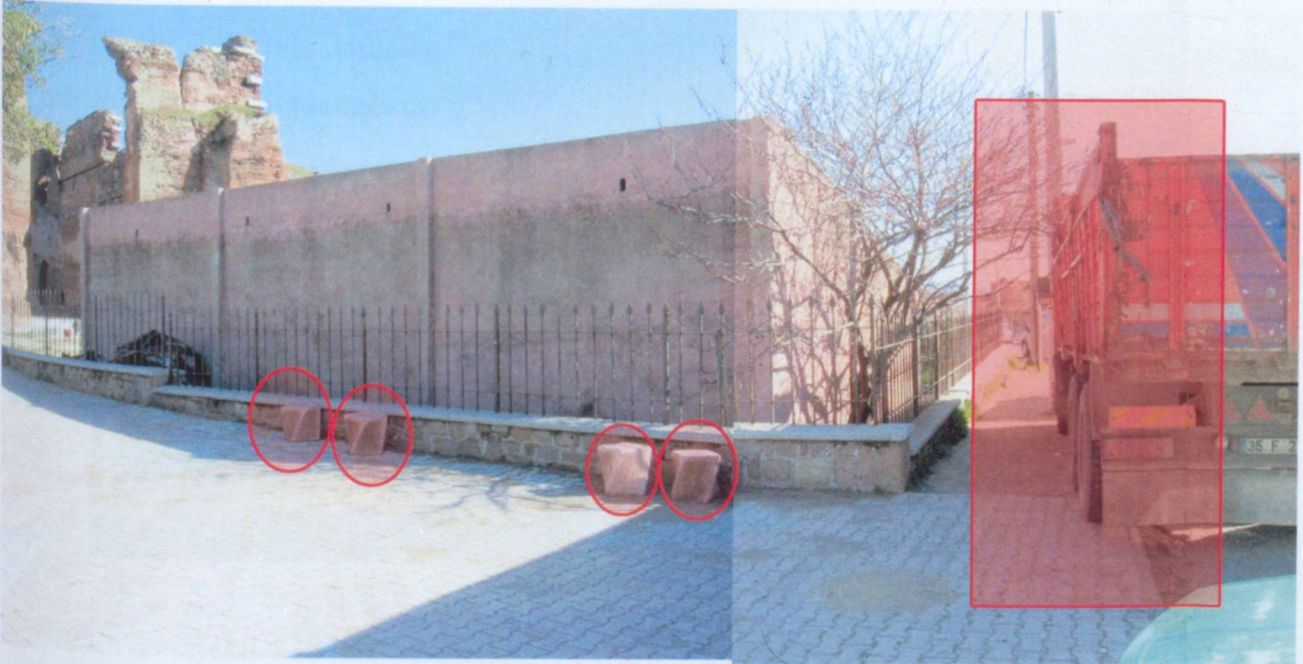
Şekil 4.11 Mekandan geçiş güzergahı, D. Toka, Mart 2008

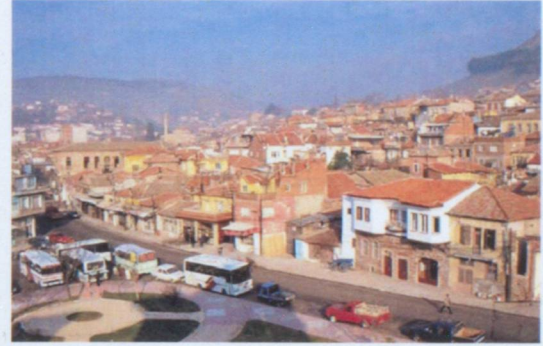
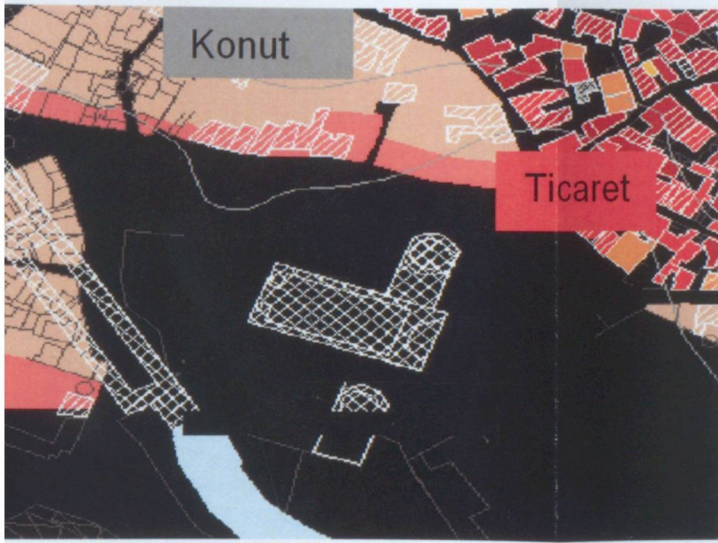
Düzenlenmiş açık alan çevresinde turistlere yönelik hediyelik eşyalar (kilim, halı, antika...vb.) satılan tek ve iki katlı restore edilmiş yapılar bulunmaktadır. Bu önemli karşılama mekanında açık alan düzenlemesinin yol ile buluştuğu alanlar ise otopark olarak kullanılmaktadır (Bkz. Pafta No:2). Söz konusu açık alan Kızıl Avlu ziyaretçilerini karşılamak ve ağırlamak için iyi bir potansiyel oluşturmaya rağmen mekan çevresinde Kızıl Avlu'yu manzara edinen herhangi bir dinlenme birimi yoktur.

Kent mobilyası olarak alanda sınırlı sayıda fiziksel açıdan konforsuz oturma elemanı bulunmaktadır. Bu elemanlar yerine Avlu'nun sınır duvarları kullanılmaktadır. Gölge alan sağlamayan "mekan", kullanıcılara mekanda vakit geçirme olanağı sunamamaktadır. Mekanda gölge alan sağlayan Kızıl Avlu içerisinde müze tarafından depo olarak kullanılan yapı, taşınan oturma elemanlarından okunabildiği üzere mekan kullanıcıları için gölge alan sağlamaktadır. Deponun oluşturduğu sağır duvar gölge alan yaratmak dışında gizlilik kavramını da öne çıkarmaktadır. Günün geç saatlerinde sağır duvarın oluşturduğu mekan izlenmek istemeyen fakat izleyen kişilerin mekanı olmaktadır.



KIZIL AVLU ÖNÜ AÇIK ALANI





KIZIL AVLU ÖNÜ AÇIK ALAN
PAFTA NO:2



Şekil 4.12 Kullanıcılar tarafından çimlerde açılan kestirme yollar, D. Toka, Mart 2008

Açık alanın peyzaj düzenlemesi tanımsızdır, mekanın çevresi de tanımlanmamıştır. Açık alanda yaratılan kullanışsız boşluklar yayalar tarafından yolların üretilmesine neden olmuştur. Bu kullanışsız boşluklar mekanı tanımsız - kimsesiz kılmaktadır.

4.2.5.2 Yanık Konak Meydanı

Yanık Konak ve Beylik Ambar Sokaklarının kesiştiği alanda bulunan Yanık Konak Meydanı mahalle ölçeğinde kullanılmaktadır ve araç trafiğine açıktır. Mekan genellikle mahallede yaşayanlar tarafından kullanılan bir geçiş alanı niteliğindedir.

Meydanda çevrelenmişlik hissini sağlayan yapılar arasında bulunan bir adet bakkal dükkanı dışında diğer yapılar konut yapılarıdır. Meydanı çevreleyen yapıların sahipleri kendi çabalarıyla meydan ortasına bir çınar fidanı dikmişlerdir.

Meydanın ortasında bulunan çınar fidanının etrafı otopark olarak kullanılmaktadır. Bu nedenle de peyzajı tanımsızdır. Meydanda kent mobilyası yoktur.



Şekil 4.13 Meydanı çevreleyen yapılar ve taşıtlar, D. Toka, Mart 2008



Şekil 4.14 Meydanın ortasında yer alan taşıtlar, D. Toka, Mart 2008

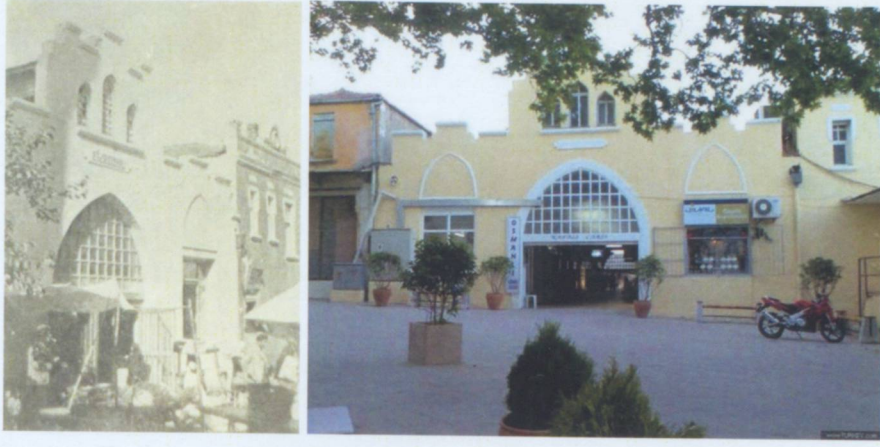
4.2.5.3 Çınaraltı Meydanı

Kapalıçarşı binası, Hacı Hekim Cami ve Yeni Çarşı ile çevrelenen meydanın ana noktası eski bir çınar ağacıdır. Yapılar arasında kalan “meydan”, işlek bir geçiş noktasıdır, burada yer alan çınar ağacını çevreleyen Çınaraltı Kahvesi, gündelik kullanımı yoğun olan bir mekandır. Çınaraltı Meydanı, dinlenme mekanı olması dışında panel ve söyleşilere de ev sahipliği yapmaktadır.



Şekil 4.15 Panel ve toplantılara mekan olan kahve, (www.panoramio.com)

Meydanın çevresindeki yapılardan biri bir Cumhuriyet Dönemi yapısı olan (Eski Hal Binası) Kapalıçarşı'dır. Tarihi dokuyu hissettiren fakat günümüzde cansız olan yapının yakınına bir de Yeni Çarşı yapılmıştır. Dokuya uyumsuz olan Yeni Çarşı içerisinde cep sinema salonu ve çeşitli dükkanlar bulunmaktadır.



Şekil 4.16 Çınaraltı Meydanı'nda yer alan Kapalıçarşı, (www.panoramio.com)

Meydan, dinlenme ve konfor (güneş ışığı, rüzgar) bağlamında kent gürültüsünden uzak olması ve sağladığı çevrelenmişlik hissi ile Cumhuriyet Meydanı'na ikame edilebilen bir mekandır.

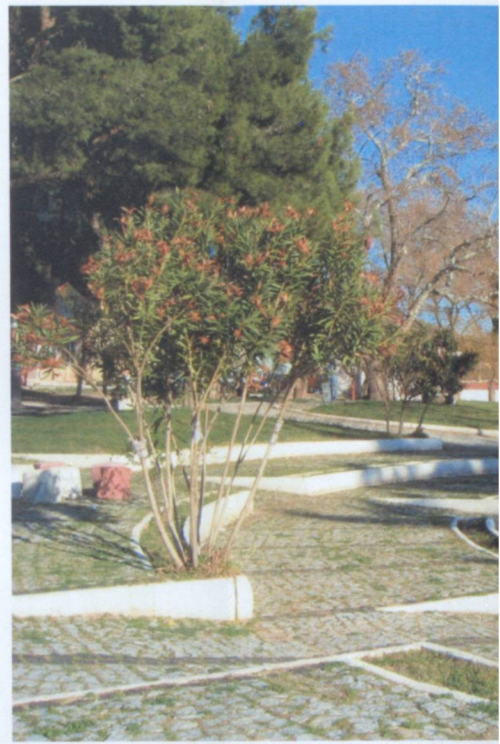
4.2.5.4 İttihat ve Terakki Meydanı

Gurnellia ("Büyük Alan Mevkii" – "Domuz Alanı") Roma Yeni Şehir'inde Gymnasium'un bulunduğu bir kamusal alandır. Meydan mahallelilerin gündelik kullanımları dışında düğünlerde ve kermes etkinliklerinde kutlama mekanı olarak kullanılmaktadır. Konutlarla çevrili olan meydanda ticari yapı olarak bir bakkal dükkanı ve Bergama Ticaret Odası Sosyal Tesisleri bulunmaktadır (Bkz. Pafta No:3). Halk arasında Domuz Alanı olarak da adlandırılan meydanda Bergama Ticaret Odası tarafından alınıp restore edilen ve turistik restoran olarak hizmet veren yapı dışında turizm amaçlı restore edilen bir diğer bina olan Kent Müzesi, zemin katı yeraltı tiyatrosu olarak kullanılmak üzere hazırlanmaktadır*. Ayrıca meydanda bir adet çocuk parkı mevcuttur.

Meydanın amfi tiyatro şeklindeki tasarımı kullanışsız boşluklar yaratmıştır. Yeşil öğeler için bırakılan farklı yüksekliklerdeki boşluklar, bu yüksekliklerin basamak olarak kullanılmasını ve üzerine oturulmasını engellemektedir. Böylelikle yerden yüksek yeşil bantların alt ve üst kotları da kullanılamamaktadır.

Meydan günün büyük bir kısmında güneş almaktadır. Ayrıca oturma elemanları ve gölgelik alan açısından konforsuzdur. Önemli peyzaj öğeleri olarak meydanda tarihi akasya ağaçları

* (<http://www.egenews.com/Haberler.asp?haber=devam&id=690>)





İTTİHAT VE TERAKKİ MEYDANI
PAFTA NO:3

bulunmaktadır. Meydanın plastik öğeleri tarihi sütunlardır. Meydan gündelik ihtiyaçlar dahilinde bir geçiş alanı ve çocuklar için oyun alanı olarak kullanılmaktadır.

4.2.5.5 İstiklal Meydanı

“Sadece boşluk...Çarpık yapılaşmanın sonucu boşluk olarak kalan, araçların çakıştığı yer. Trafiğin keşmekeş olduğu yer” (ilkokul mezunu, orta yaşlı erkek, manav). İstiklal Meydanı kullanıcıların toplanma eylemini gerçekleştirmesine olanak vermeyen bir araç geçiş mekanıdır (Bkz. Pafta No:4). Kullanıcıların kavşak olarak vurguladığı İstiklal Meydanı araç trafiğinin düzensizliği ile kullanıcılara sorun yaratmaktadır. Trafik sinyalizasyonunun bulunmadığı kavşakta kullanıcı “meydan”dan geçerken oldukça zorlanmaktadır. Ayrıca meydanı çevreleyen yapıların önünde yer alan kaldırımlar da taşıt egemenliğindedir.

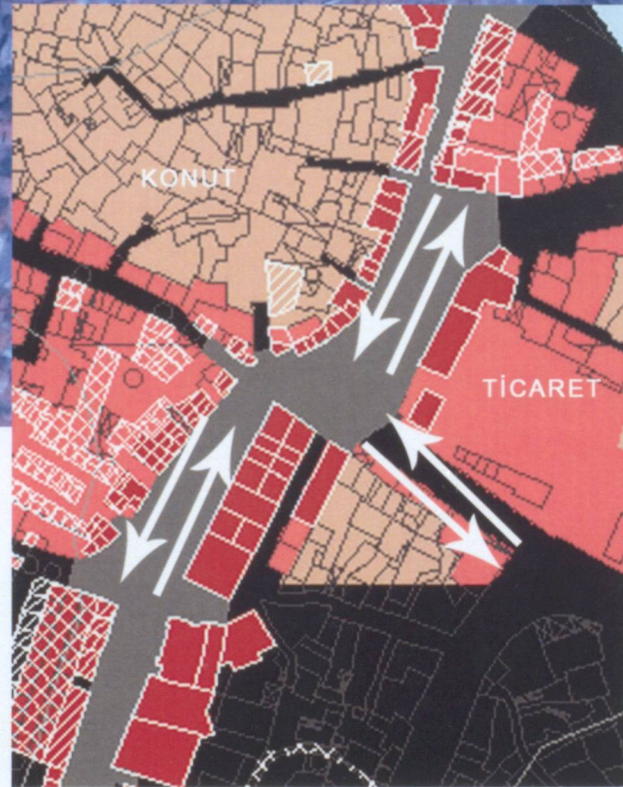


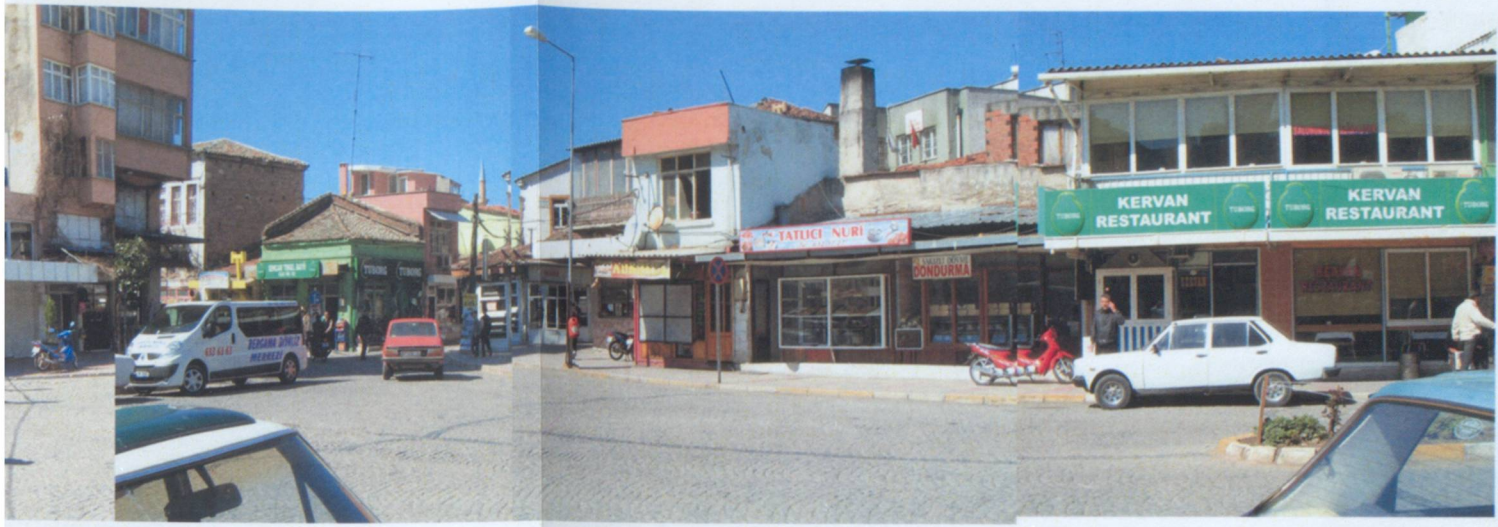
Şekil 4.17 Taşıt üstün İstiklal Meydanı’nda minibüs bekleyenler, D. Toka, Mart 2008



Şekil 4.18 İstiklal Meydanı’nda “peyzaj elemanı”nı çevresine park edilen motosiklet, D. Toka, Mart 2008

Meydanı çevreleyen yapılarda ticaret fonksiyonu yoğunluktadır. Meydanı çevreleyen yapılar genellikle iki katlı olup, zemin katlarda yer alan ticaret birimleri nedeniyle yaşanan yoğun





İSTİKLAL MEYDANI

PAFTA NO:4

kullanım kullanıcıları taşıt ve insan arasında sıkıştırarak olumsuz yönde etkilemektedir.

Meydanda kentsel öge olarak 2000 yılında yapılmış bir adet çeşme bulunmaktadır. Meydanda yer alan yeşil öğeler saksı içerisindeki bitkilerden oluşmaktadır.

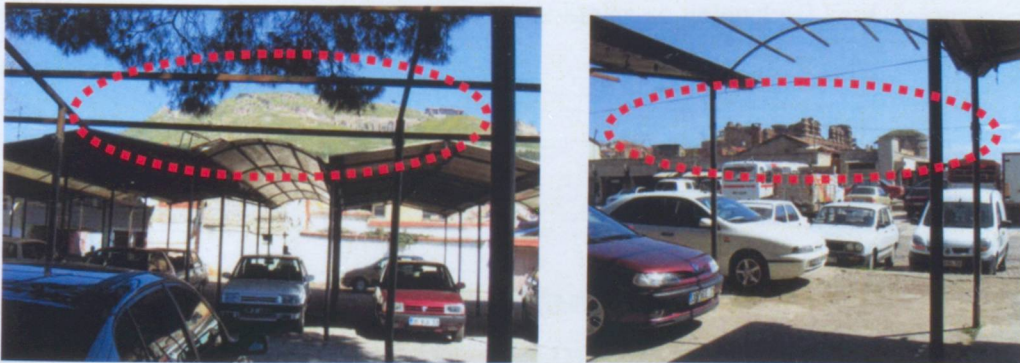
Meydan mekansal olarak stratejik bir noktadır. Kızıl Avlu'ya yakın olması ve Akropolis'e bakışı mekanın önemini arttırmaktadır. Kızıl Avlu'yla merkezi bağlayan aks üzerinde bulunan "kavşak noktası", geçmişte önemli bir sosyal mekan iken günümüzde yalnızca bir geçiş mekanıdır. İstiklal Meydanı ve çevresi yeme-içme mekanlarının çoğunlukta olduğu yerdir.

1914 yılında İstiklal Meydanı genişletilmek üzere Kızıl Avlu'nun avlu duvarlarının bir kısmı yıktırılmış, duvarın batısında bina aralarında kalan 30-40 metrelik duvar ise binalar sayesinde korunmuştur (Şahin, 2000:55).

İsmet İnönü Caddesi '85-86 yılları arasında açılırken, İstiklal Meydanı da tekrar genişletilmiş ve mekansal değişikliğe uğramıştır. Günümüzde Gıda Pazarı olarak hizmet veren yapı geçmişte Cumhuriyet Sineması'dır. Yapı arkasında günümüzde garaj olarak kullanılan alan 4-5 ay kadar öncesinde Pazaryeri, daha öncesinde ise park ve çay bahçesi olarak hizmet vermiştir (1980'li yıllarda). Pazaryerinin merkezden uzağa taşınması ile mevcut otopark sorununu gidermek için geçici olarak otopark olarak kullanılmaktadır.



Şekil 4.19 Eski Cumhuriyet Sineması, D. Toka, Mart 2008



Şekil 4.20 Akropolis ve Basilika manzaralı geçici otopark ve konumu, D. Toka, Mart 2008

4.2.6 Kentsel Mekanlara Dair Bulgular

Kullanım amaçları ve kullanım sıklığı bakımından en yoğun kentsel açık mekanlar sırasıyla kentin kalbi olması nedeniyle Cumhuriyet Meydanı ve kentin iç kısımlarla ana bağlantı noktası, önemli bir kavşak olan İstiklal Meydanı'dır. Kullanım açısından ikinci sırada bulunan açık alanlar yerel ölçekte bulundukları mahallelere hizmet veren Yanık Konak Meydanı ve İttihat ve Terakki Meydanı'dır, ticaret faaliyetlerine yakın olan Çınaraltı Meydanı ise bir diğer örnektir. Kent içerisinde yer alan ören yerlerinden biri olan Kızıl Avlu Önü Açık Alan ise avlu girişinde bulunan bir toplanma mekanıdır.

14 Eylül Şehir Stadyumu; festival, şenlik, panayır, sportif etkinlikler ve Uluslararası Kermes süresince ve resmi törenlerde Cumhuriyet Meydanı yerine tören alanı olarak sıklıkla kullanılırken; Çamlıpark; kullanıcının dinlenme ihtiyacını giderebileceği küçük ölçekli olmasına rağmen kent bütününe hizmet veren bir rekreasyon alanıdır. Geçmişte çeşitli rekreasyonel mekanlara sahip Bergama'da günümüzde yol genişletmeleri ve yapılaşma nedeniyle parklar olumsuz etkilenmiştir (Bkz. EK-2). Peyzaj açısından önem taşıyan parklar, Bergama içerisinde kadınlı erkekli gidilen tek rekreasyon alanıdır. Hükümet Konağı ve Belediye Binası yerel yönetime dair kullanıcı ihtiyaçlarını karşılayan yoğun kullanılan mekanlar iken Halk Kütüphanesi kentlinin kültürel ihtiyacını karşılar nitelikte değildir. Bergama Müzesi* ise İzmir'in müzeleri içerisinde Efes ve İzmir Arkeoloji Müzesi'nden sonra 3. sırada** yer alması nedeniyle yerel ve uluslararası düzeyde kullanıcı açısından önemlidir.

Meydan olarak adlandırılan pek çok kentsel mekan, mekan kullanımlarına bakıldığında "açık alan" ve "kavşak"tır. Kavram karmaşasından da anlaşılabilirdi üzere kentte meydan olarak isimlendirilen kentsel mekanlar kullanıcıların beklediği görevleri yerine getirememektedir. Kent içerisindeki kentsel mekanlar kent merkezinde yoğun fakat etkin olmayan bir kullanıma sahiptir.

Seçilen kentsel mekan örnekleri; kentin tarihi ve turistik önemli değerlerine yakın ve ana ulaşım akslarında ve yakın çevresinde yer alan noktalar ve geleneksel kent dokusunu kısmen de olsa yaşatan mekanlardır;

- Dinlenme mekanı (Çınaraltı Meydanı)

* 1936 yılında kurulan Türkiye'nin ilk kazı yeri müzesidir (Belleten, 1992:5).

**Bergama Belediyesi Stratejik Plan 2007-2011 (2006:13) raporunda belirtilen İzmir Müzelerini Gezen Turistlerin Dağılımı (Ocak – Mayıs 2006) verilerine göre.

- D ğ m noktası (İstiklal Meydanı)
-  ren yerlerine yakın toplanma mekanı (Kızıl Avlu  n  A ık Alan, İttihat ve Terakki Meydanı)
- Geleneksel doku (Yanık Konak Meydanı) olarak birbirlerini tamamlayan bu kentsel mekanlar kentin genel kullanımını ortaya koymaktadır.

Kızıl Avlu  n  A ık Alan, kent merkezinde yer alan  nemli bir  ren yerine ge iř alanı oluřturduėundan dolayı  nem tařımaktadır. Kentin diėer  nemli tarihi mekanları olan Asklepion ve Akropol kent merkezi ile g rece uzak iliřki i erisindedir.

Yanık Konak Meydanı; geleneksel konut dokusunun izlenebildiėi potansiyel bir mekandır.

 ınaraltı Meydanı; geleneksel doku i erisinde yer alan ticaret merkezinde  nemli bir dinlenme ve dolayısıyla toplanma alanıdır. Cumhuriyet Meydanı'na yakınlıėı nedeniyle alternatif bir dinlenme mekanıdır.

İttihat ve Terakki Meydanı; geleneksel konut dokusu i erisinde yer alan ve yayalar i in Akropol  ncesi bir durak olarak nitelendirilebilecek  nemli bir mekandır.

İstiklal Meydanı; kentin ana daėıtım noktası ve kavřaėıdır. Tařıt trafiėi a ısından tařıdıėı  nem dıřında Akropol ve Kızıl Avlu izleme mekanı olarak potansiyeldir.

4.2.7 Bergama Cumhuriyet Meydanı

Cumhuriyet Meydanı,  evresinde konumlanan kamu yapıları ile kentin merkezini simgeler. Kent merkezine giriřte kullanıcıyı karřılayan en  nemli kentsel mekandır.

İrdelenen kentsel mekan  rneklerine g re kent b t n nde kentsel mekanlar;

- Kullanıcı hareketine ve dolayısıyla toplanma eylemine uygun deėildir.
- İklim baėlamında konfor saėlamamaktadır.
- Kentsel elemanlar (oturma elemanları, dekorasyon elemanları ve yeřil  ėeler) sorun teřkil etmektedir.
- Yaya  st nl ė  saėlanmamıřtır.
- G ndelik kentsel yařam mekanda saėlıklı bir řekilde s rmemektedir.
- Kentsel mekanlarda dinlenme ve vakit ge irme imkanı yoktur.

Çalışma kapsamında meydanın mevcut durumu ortaya konduktan sonra meydana var olan elemanların veriye dönüştürülebilmesi amacıyla mekansal analiz yapılmıştır. Kentsel elemanların konumu, konfor ve kullanım biçimleri incelenerek, meydanın kullanıcı hareket örüntüleri ve güzergahları belirlenmiş, meydana sayım yapılmıştır.

Cumhuriyet Meydanı'na Dair Elde Edilen Veriler

Bergama ilçe merkezinin “kalbi” konumunda olan Cumhuriyet Meydanı önemli tarihi ve turistik güzergahlar üzerindedir. Çevresinde kentin önemli kamu yapılarının (Belediye, Hükümet Konağı...) ve ticaret merkezinin bulunduğu meydan, aynı zamanda gündelik etkinliklerde ve özel günlerde sıkça kullanılan bir toplanma mekanı olma özelliği ile kent bütününde tektir.

Meydan kuzeydoğu-güneybatı yönünde konumlanmış olup, hakim rüzgar yönü etkisindedir. İklim özellikleri gereğince ilkbahar ve yaz aylarında uzun süre güneşlenmektedir (Bkz. EK-3).

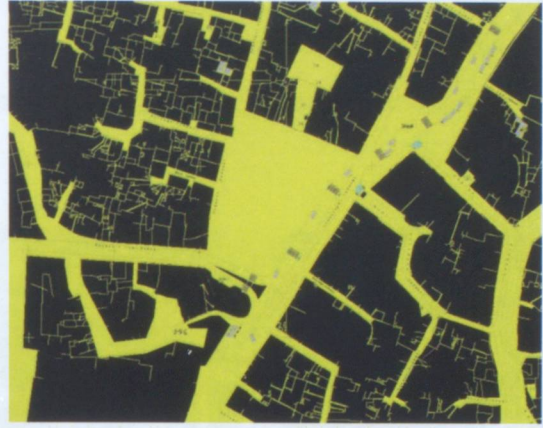
i. Cumhuriyet Meydanı Projesi

Uygulama Projesi'nin meydanın alt katının otopark olacak şekilde düzenlendiği, yerin birkaç metre altından tarihi kalıntıların çıkmasıyla kazı işlemlerinin durdurulduğu ve kazılan bölümün kapatılmadığı bilgisi mülakatlardan edinilmiştir.



Şekil 4.21 Meydan Projesi için kazılan bölüm, D. Toka, Mart 2008

Pafta No:5 Cumhuriyet Meydanı



Şekil 4.22 Meydan'ın genel görünümü ve Doluluk-Boşluk Dengesi, D. Toka, Mart 2008



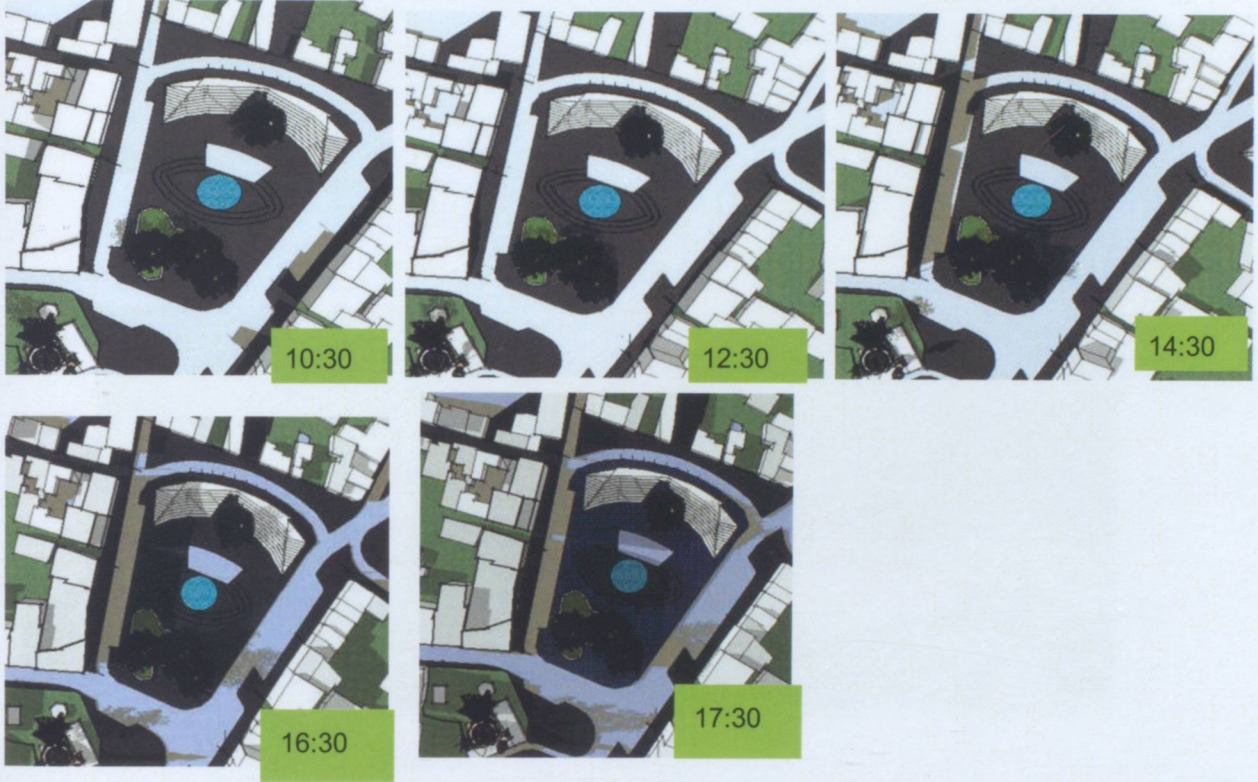
Şekil 4.23 Cumhuriyet Meydanı Arazi Kullanım ve Meydanda Birleşen Yollar, T. Sönmez, 2008, (www.earthgoogle.com)



Şekil 4.24 1930'larda Cumhuriyet Meydanı'nda yer alan CHP Halk Evi bugün yerinde yoktur, T. Tuna fotoğraf arşivi

İklim Bağlamında Konfor

Meydanın iklim bağlamında ihtiyaçlarının giderilmesi mekan kullanımı için temel noktalardan biridir. Kullanıcıyı iklim şartlarına göre muhafaza edebilen mekanlar yoğun olarak kullanılır.

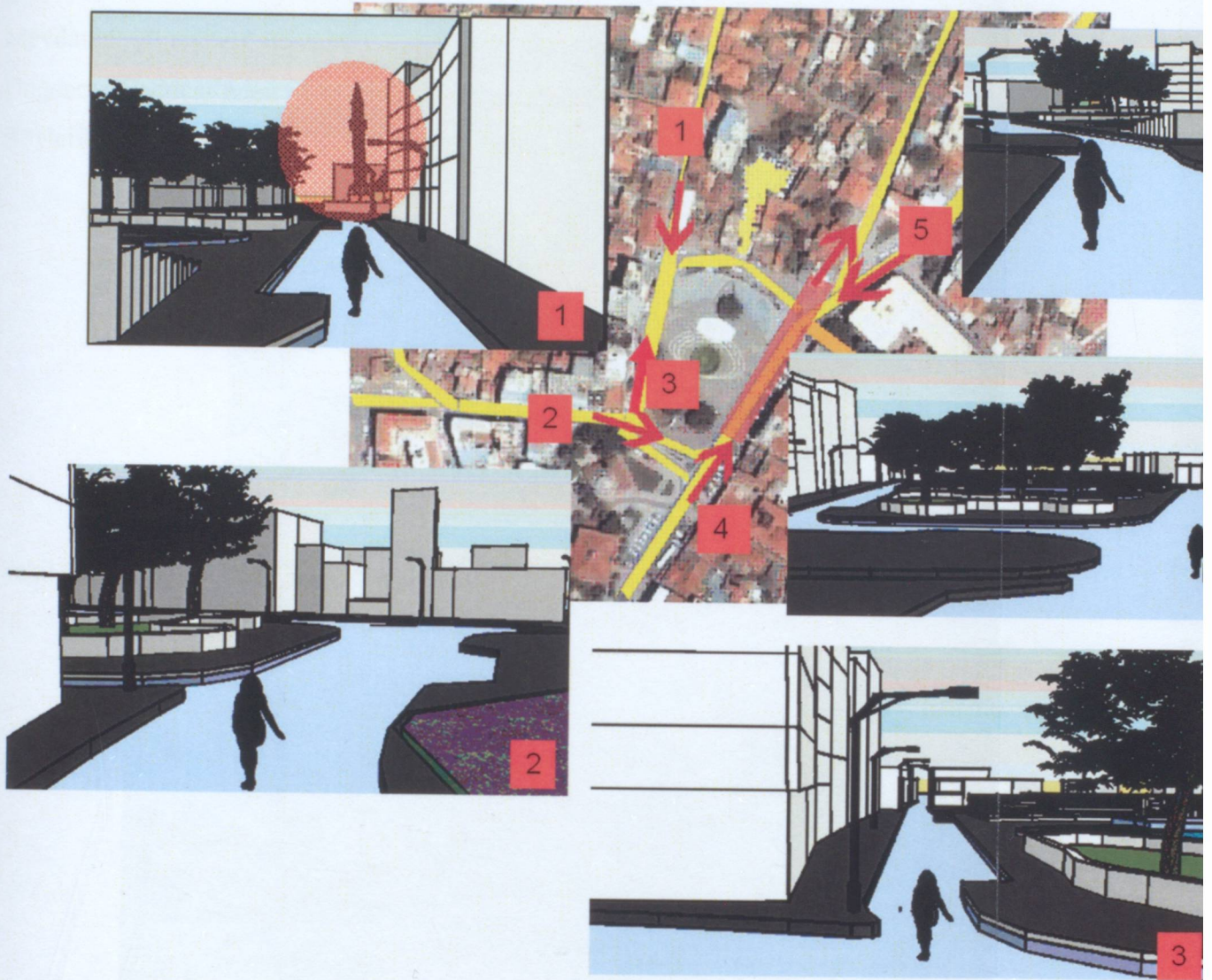


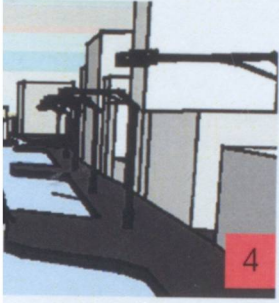
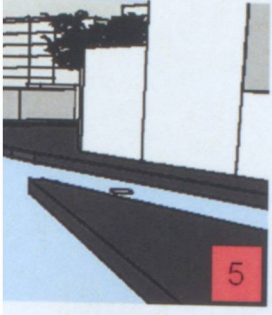
Şekil 4.25 Temmuz ayında Cumhuriyet Meydanı'nda Gölgelik Alanlar

Temmuz ayı içerisinde herhangi bir gün seçilerek oluşturulan gölgeler üstü kapanabilen–güneş korumalı oturma elemanlarının gerekliliğini vurgulamaktadır. Şekilde görüldüğü üzere mevcuttaki amfi biçimli oturma elemanı ancak güneş batarken gölgede kalmaktadır. Bu nedenle meydan gündüzleri kullanılamamaktadır. Meydanın erişilebilir, canlı ve çekici olma özelliğine “gölge” düşmektedir.

4.2.7.1 Cumhuriyet Meydanı'nda Kapalılık ve Manzaralar

Sitte'nin meydanlarda kapalılık–çevrelenmişlik hissine yaptığı vurgu doğrultusunda meydana ulaşan sokaklar, sokak açıklıkları ve görülen manzaralar belirtilmiştir. Araç yolu nedeni ile kapalılığın kesintiye uğradığı, meydana varıldığında ilk karşılaşılan manzaraların en önemlisinin Kurşunlu Cami olduğu görülmektedir (Bkz. Pafta No:6).



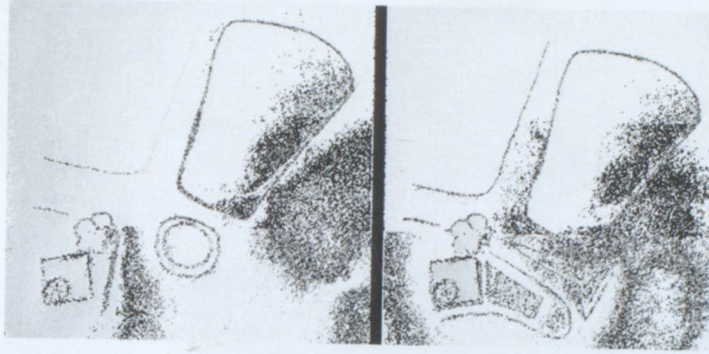


CUMHURİYET MEYDANI'NDA
KAPALILIK VE MANZARALAR

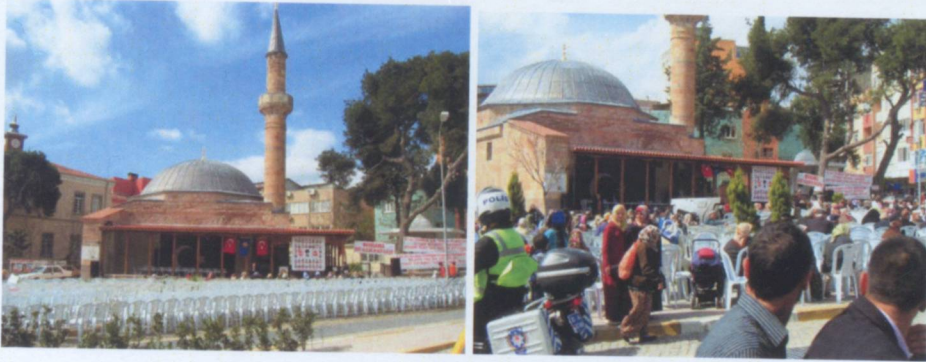
PAFTA NO:6

i. Cumhuriyet Meydanı'nda Araç Trafığı

Meydanın güneybatı ucundaki yuvarlağın üç kenarlı hale getirilmesi ile cami önündeki Doğancı Caddesi'nden Cumhuriyet Caddesi'ne giden yol araç trafiğine kapanmıştır. Böylelikle Kurşunlu Cami'nin meydanla ilişkisinin sağlanabilmesine fırsat vermiştir.



Şekil 4.26 Araç trafiğine her yönden açık ve bazı yönlerden araç trafiği denetimli Cumhuriyet Meydanı, D. Toka



Şekil 4.27 Kurşunlu Cami, D. Toka, Mart 2008

Günümüzde caminin meydana bakan tarafı yaya kullanımına açılmıştır. Böylelikle cami çevresinde düzenlenen etkinlikler daha geniş bir mekana yayılmış, etkinlik süresince sınırları Cumhuriyet Meydanı'na kadar dayanmıştır.

4.2.7.2 Cumhuriyet Meydanı'nda Kent Mobilyaları ve Kullanım Şekilleri

i. Oturma Elemanları

Yüksek çam ağaçlarının altında günün belirli saatlerinde gölgelik olan oturma elemanları dışında heykel basamakları ve sütun başları kullanılmaktadır (Bkz. Pafta No:7). Cumhuriyet Meydanı'nda yer alan oturma elemanları yaklaşık 750-950 kişiliktir. Amfi tiyatroda oturma etkinliğini ise yakıcı güneş engellemektedir. Amfi tiyatroda oturarak vakit geçirme zamanının





CUMHURİYET MEYDANI OTURMA
ELEMENLARI VE KULLANIM
ŞEKİLLERİ PAFTA NO:7

tenha vakitlerde olduđu oturma yerlerinde vandalizmin izlerinden de okunabilmektedir.



Şekil 4.28 Cumhuriyet Meydanı'nda Vandalizm, D. Toka, Mart 2008

Meydanın Batı tarafında bir taksi durağı bulunmaktadır. Taksi şoförleri tarafından meydanda bulunan çam ağaçlarının gölgesine oturma elemanı yerleştirilmiştir. Bu alan ve meydanın güneybatı ucundaki kaldırımlar taksiler ve taksi şoförlerinin egemenliğindedir.



Şekil 4.29 Taksi durağı egemenliğindeki oturma alanları ve kaldırımlar, D. Toka, Mart 2008

ii. Dekorasyon ve Etkinlik Elemanları

Bergama tarihine referans veren sütunlar ve sütun başları, Asklepion'dan esinlenerek sağlığı ve serinliği sunmak ve su oyunları ile estetik olmak adına meydan ortasına yerleştirilen havuz ve etkinliklerin izlenebilmesi için yapılan ve Bergama antik tiyatrolarına gönderme yapan amfi tiyatro meydanının yapay öğeleridir. Meydan üzerinde sabit olan bir diğer öğe de sahnedir.

Plastik Öğeler

Meydanda kadesi oturma elemanı olarak kullanılan bir adet heykel bulunmaktadır (Şekil 4.28). Bitişindeki çam ağacının gölgesi ve etkisiyle algılanması güçleşmektedir. Tören etkinliklerinde toplanmayı yönlendiren öğedir.



Şekil 4.30 Meydanda yer alan havuz, sahne ve dekoratif sütunlar, D. Toka, Mart 2008

iii. Yeşil Öğeler

Havuz çevresine sıralanan saksılar ve meydanın güney ucunda yer alan üç adet çam ağacı dışında meydanda yeşil öge olarak amfi tiyatro ortasında bulunan bir adet çam ağacı, gölgesindeki heykel kaidesinin oturma elemanı olarak kullanılmasını sağlar. Meydanda sayıca çok olan saksılar yeşil öge olarak algılanmamaktadır.

Saksıdaki peyzaj elemanları toplanma mekanını yaya-araç hareketinden ayırırken, meydanda yer alan ağaçlar, sağladığı gölgelik alanlarla meydanda en çok vakit geçirilen noktalardır.



Şekil 4.31 Meydanda peyzaj elemanları, D. Toka, Mart 2008

4.2.7.3 Meydan Kullanım Şekilleri – Meydanda Düzenlenen Etkinlikler

Bergama'nın Kurtuluşu (14 Eylül 1922), Zafer Bayramı gibi önemli günlerde tören yeri olarak kullanılan meydanda çevre okulların müzik grupları dinleti sunabilmektedir. Pazartesi günleri kurulan Pazartesi Pazarı'nda meydanda bitki satışı yapılmaktadır. Ayrıca her gün meydanda ameile pazarı oluşmaktadır*.



Şekil 4.32 Gün içinde meydanda düzenlenen etkinlikler

Cumhuriyet Meydanı eylem ve protestolara ev sahipliği yapan, yönetimin vücut bulduğu yegane mekandır. Meydan kültürel etkinliklerin de merkezidir; bahar ve yaz aylarında konser ve çeşitli sanat etkinliklerine sahne olmaktadır. Örneğin Bisiklet Şenliği gibi çeşitli etkinlikler meydanı başlangıç ve bitiş noktası olarak almaktadır.

Gerçekleştirilen etkinlikler dışında günlük kent yaşamında meydan “buluşma ve geçiş mekanı” olarak kullanılmaktadır. Herhangi bir festival ya da konser zamanı dışında meydan

* “Meydan bayramlarda ve Pazartesi günleri dolu olur. İş için o köşede hamallar filan bekler...Eskiden burada Halk Eğitim ve Tekel varmış, yıktılar genişlettiler.” (50-60 yaşlarında, erkek, 20 yıl önce Doğu'dan göç etmiş, Selçuk Mahallesi'nde yaşıyor, inşaat işinde, geçici işsiz, meydanda vakit geçiriyor, iş bekliyor.)

geceleri kullanılmamaktadır.

4.2.7.4 Hareket Örüntüleri ve Sayım

Kullanıcılar tarafından en çok kullanılan yaya güzergahları gözlem yöntemi ile kaydedilmiştir. Hareket örüntüleri üç gün boyunca 12:00-13:00 saatleri arasında yapılan gözlemlerle elde edilmiştir. Havuzun yakın çevresi ve sahne meydanının enine geçişlerinde çokça kullanılmaktadır (Bkz. Pafta No:8).

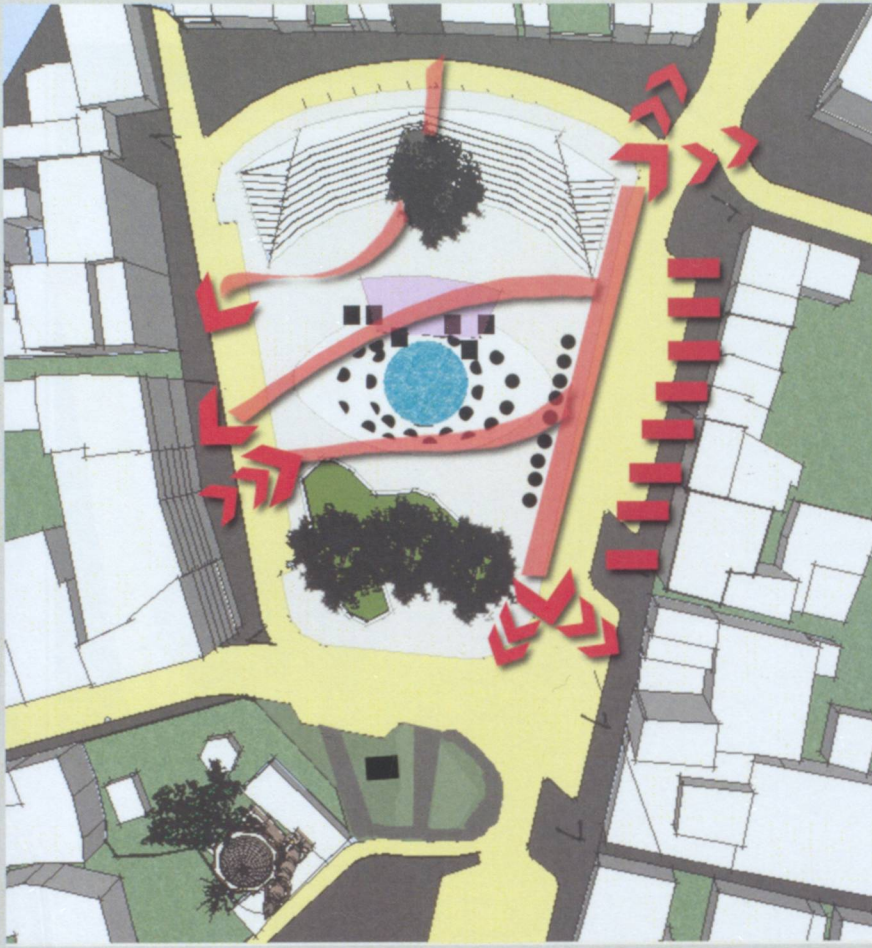
Meydanın doğusunda yer alan ticaret birimleri ve yoğun araç parkı nedeni ile kullanıcı hareketi kesintiye uğramaktadır. Bu bağlamda meydanın caddeye bakan doğu yakası yoğun olarak kaldırım / geçiş mekanı olarak kullanılmakta, meydanın içine girilmeden diğer alanlara geçilmektedir.

Meydanda yer alan peyzaj elemanları, havuz, sahne ve dekoratif sütunlar geçişleri engellemektedir. Bu engellere rağmen kullanıcı sahne ve havuz arasından geçiş yapmakta, meydanı bütünüyle bir engel olarak görmektedir.

Meydanda yer alan diğer sabit öğelere baktığımızda, meydanın sürekli “kullanıcı”larının kentsel mekan elemanları, iş için bekleyen insanlar, taksiler ve taksi şoförleri olduğu görülmektedir.

Sayım

15 Mart 2008 günü 17:30-18:30 saatleri arasında yapılan sayım sonucuna göre 1 saat içerisinde meydandan yalnızca geçip giden kişi sayısı 134’tür. Ayrıca 8-10 yaşlarında iki çocuk bisikletleriyle meydanda vakit geçirmişlerdir. Sayım süresi içerisinde 5 kadının (2-22dk) ve 7 erkeğin (2-15 dk) oturduğu, ayakta vakit geçirenlerin sayısının ise (sadece erkekler) 6 olduğu gözlenmiştir. Yaklaşık olarak mesai bitiminde yapılan sayım sonucunda meydanda en çok oturularak geçirilen vakit 22 dakikadır. Meydanda gözlem yapılan 1 saat içerisinde vakit geçiren toplam kişi sayısı (toplam kullanıcı sayısı) 20’dir.



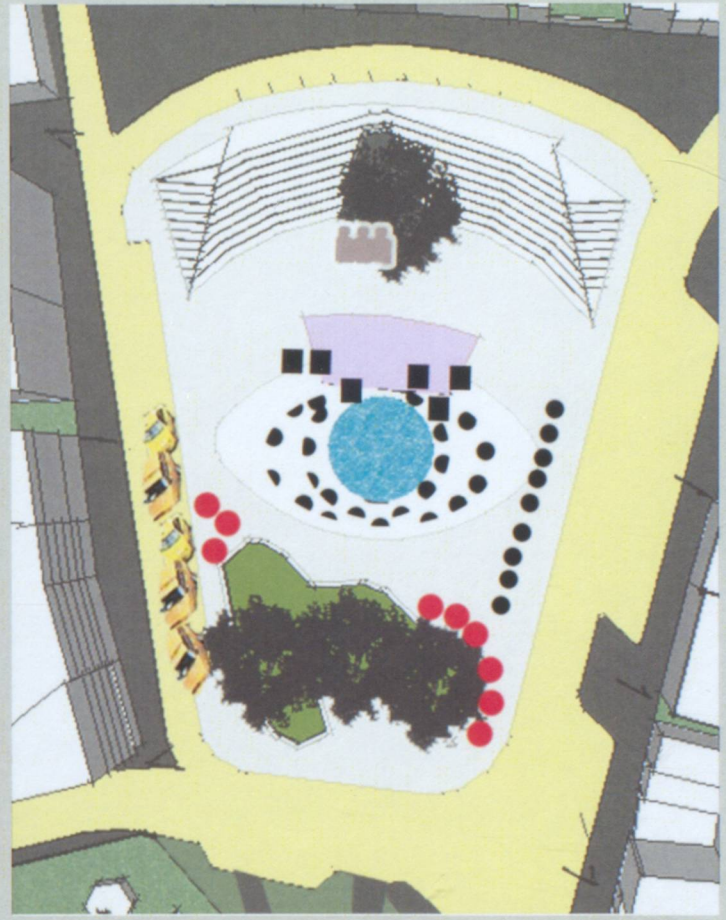
- SÖTÜN
- PEYZAJ ÖGESİ

 GÜZERGAH
KULLANIŞSIZ KALDIRIMLAR

MEYDANDA YAYA GÜZERGAHLARI

Altılık: T., Sönmez, 2008





■ SÜTUN ● PEYZAJ ÖĞESİ ● KULLANICI TAKSİ
 ● PEYZAJ ÖĞESİ HEYKEL

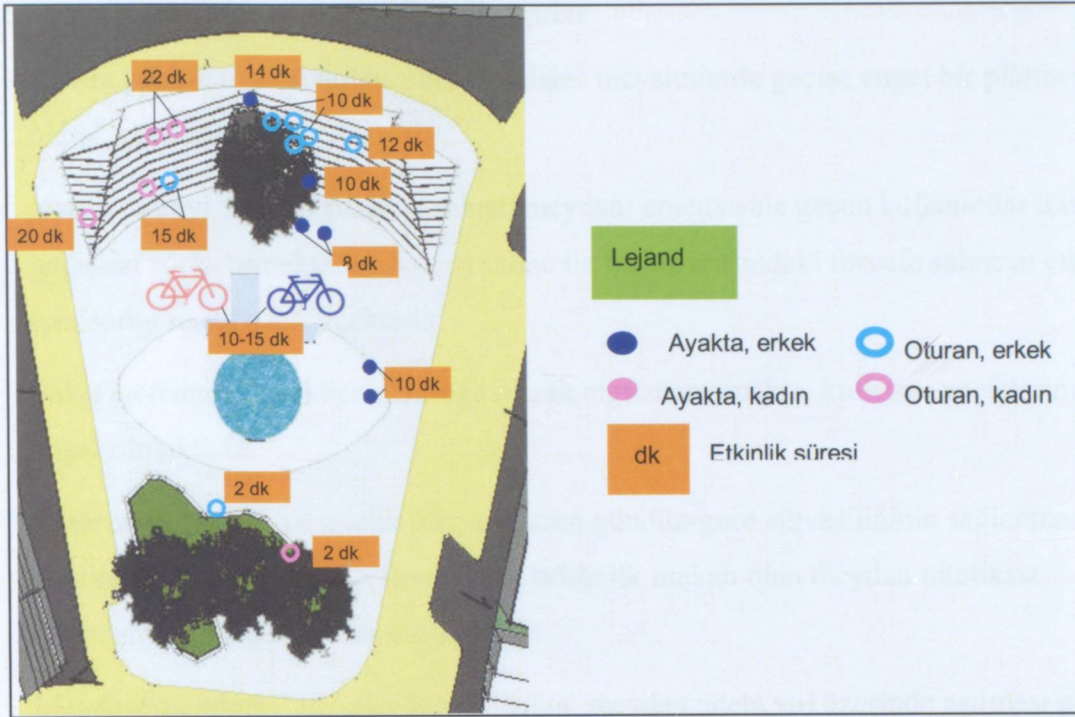
MEYDANIN "SABİT" ELEMANLARI

Altılık: T., Sönmez, 2008



CUMHURİYET MEYDANI GÜZERGAH VE GEÇİŞLER

PAFTA NO:8



Şekil 4.33 Sayım sonucu: meydana vakit geçirenler, Altlık: T. Sönmez, 2008

Çizelge 4.1 Yaya Sayım Tablosu

Tarih: 15 Mart 2008 Konum: Cumhuriyet Meydanı	
Sayım Sıklığı: 9 Dakika	
Saat	Sayı
17:31-17:40	32
17:41-17:50	26
17:51-18:00	22
18:01-18:10	14
18:11-18:20	16
18:21-18:30	24
Toplam	134

4.2.7.5 Cumhuriyet Meydanı'na Dair Bulgular

- Havuz yalnızca yazın doldurulmakta, diğer mevsimlerde geçişe engel bir platform olarak görülmektedir.
- Yarım daireyi andıran şekliyle sahne, meydanı enlemesine geçen kullanıcılar için geçişleri zorlaştırmaktadır. Ayrıca sahne ile havuz arasındaki mesafe sahneye çıkanlar için sorun teşkil edebilmektedir.
- Saksı içerisindeki bitkiler yeşil öge olarak algılanamamakta, kullanıcı geçişlerine engel olmaktadır.
- Tasarımda önemli bir nitelik olan mekanın gündüz-gece sürekliliğinin sağlanması gerekirken; kentin ziyaretçilerini karşıladığı ilk mekan olan meydan niteliksiz aydınlatması ile gece vakti kimsesizdir.
- Meydan “üzerinde” az vakit harcanmakta, meydan adeta yol üzerinde aşılması gereken bir engel gibi görülmektedir. İklima uygun olmayan tasarımı nedeniyle dinlenme / (oturarak) vakit geçirme mekanı değildir. Amfi tiyatro güneşli günlerde oturma mekanı olarak kullanılamamaktadır.
- Meydanı çevreleyen beş kat ve üzeri yapılar büyük hacimleri ile genel olarak meydanın sınırlarını oluşturmaktadır.



Şekil 4.34 Meydan çevresinde yer alan gölgelik alan yaratan yüksek katlı yapılar, D. Toka, Mart 2008

- Mevcut durumda yüksek katlı yapıların bulunduğu meydan cephesi dışında gölgelik alan oluşmamaktadır. Meydanın batı ve güneybatısında yer alan 5 kat ve üzeri yapıların yarattığı gölgelik alanlar oturma birimlerinin yerseçiminde öne çıkmaktadır.

Bu alanlar yetersiz kalabileceğinden, meydanda üstü kapalı oturma elemanlarına ihtiyaç vardır.

- Konfor (güneş ışığı) bağlamında Cumhuriyet Meydanı yerine Çamlıpark tercih edilebilmektedir. Ayrıca kütüphane binası önündeki açık alan gölgelik olması sebebiyle dinlenme mekanı olarak kullanılabilir.



Şekil 4.35 Halk kütüphanesi ve önündeki gölgelik alan, T. Sönmez, Mart 2008

- Meydanın kullanıcıya sunduğu olanaklar bağlamında meydanda vakit geçiren sayısı azdır. Meydan geçiş mekanı olmasıyla birlikte kentsel elemanları geçişlerde birer engel olarak görülmektedir.
- Meydan, çevresindeki cadde kaldırımlarının araçlar tarafından işgali nedeniyle geçiş mekanı olarak oldukça işlektir.
- Büyük kalabalıkların yalnızca kermes zamanı toplandığı Cumhuriyet Meydanı günümüzde her türlü işlev ve etkinlik için kullanılmaktadır. Meydanda gerçekleşen gündelik etkinlikler arasından en önemlileri: günlük toplanma mekanı olması, alışveriş ortamı ve festival etkinliklerine ev sahipliği yapmasıdır. Cumhuriyet Meydanı'nın her türlü etkinlikte (siyasi toplantı, panel, eylem, kermes, konser, tören, festival, alışveriş...) kullanımının verdiği sıkıntı nedeni ile meydan kullanım amaçlarının tekrar gözden geçirilmesi gerekmektedir. Bergama'nın kent büyüklüğüne ve kullanıcı nüfusa baktığımızda Bergama Cumhuriyet Meydanı'nın "genişletilmesi", "boşaltılması" vb. yöntemlerle "tören alanı" olarak tanımlanması yerine halihazırda resmi törenler için kullanılan Şehir Stadyumu'nun tüm törenler için (yeniden düzenlenip) kullanılması daha uygun bir çözüm olarak görülmektedir.

Kentsel mekan örüntüsü içerisinde Cumhuriyet Meydanı'na dair elde edilen bulgulara göre Cumhuriyet Meydanı da örnek olarak incelenen kentsel mekanların sorunlarını yaşamaktadır ve eksikleri giderememektedir. Sonuç olarak;

- Oturma elemanları iklim bağlamında yetersizdir.
- Dekorasyon ve etkinlik elemanları ve yeşil öğeler kullanıcı geçişlerine engel olmaktadır.
- Meydanda kullanıcının konfor ihtiyacı karşılanamamaktadır.
- Çeşitli etkinliklere sahne olan meydan kentsel öğeleri ve kapasitesi nedeniyle yetersizdir.
- Mekanda gece-gündüz sürekliliği yoktur.
- Meydan çoğunlukla geçiş mekanı olarak kullanılmaktadır.

4.3 Sonuç

Bergama zengin tarihi bir anlamda da tarih “sermaye”siyle yaşamını sürdüren bir yerleşimdir. Geçmişteki kültürel zenginliğinin izleri ancak sivil toplum etkinliklerinde, kermes ve turizm etkinliklerinde sürmektedir. Kentsel mekanda tarih, hayalet olarak bir köşede sabırla beklemektedir.

İşsizlik probleminin kent merkezindeki etkisi, kentsel mekanda deneyime yansımaktadır. Oysa Bergama için küçük ölçekli değişiklikler geçmişin zenginliğini yaşatmak adına yeterli olabilir. Sanat (el sanatları, tiyatro, müzik) ve spor (cirit, okçuluk) alanında geçmişini günümüze taşımak Bergama'ya dair bilincin gelişmesinde önayak olabilir.

Çalışmada incelenen kentsel mekanlar dokuları ve konumları ile kent bütününde önemli olup, potansiyel olarak değerlendirilememektedir. Kentin bir prestij göstergesi niteliğinde meydanı yoktur. Oysa kent merkezi canlıdır; Cumhuriyet Meydanı kamu yapıları ile kalabalıktır, Akropol'ü izler, Asklepion'a ve Kızıl Avlu'ya yakındır... Fakat bunların hiçbirini birbirine bağlamaz. Kent bütününe dair ipuçları vermez.

İncelenen kentsel mekan örneklerinden yola çıkılarak;

- Meydanların geçiş mekanı olma niteliği göze çarpmaktadır. Meydanlar “toplanma” eylemi için nadir olarak kullanılmaktadır.
- Zengin geleneksel dokunun önemi vurgulanamamaktadır. Ören yerlerine yakın veya manzarası olan mekanlar turistik açıdan potansiyeldir fakat mekanlar kimsesizdir.

- Kullanıcının iklim ve kentsel elemanlar bağlamında mekanda vakit geçirmesi için fırsat verilmemektedir. Kent mobilyaları kullanıcı odaklı tasarlanmamıştır; bazı mekanlarda karşımıza çıkan oturma elemanları biçimleri, konum ve konforları ile kullanıma uygun değildir. Ayrıca yazın sert güneşten korunacak gölgelik dinlenme mekanları bulunmamaktadır.
- Taşıtlar meydanlarda yayalardan üstün bulunmaktadır.
- Peyzaj tanımsız ve yetersizdir.
- Tanımlı ve kentsel mekanda nirengi olacak plastik öge bulunmamaktadır.
- Gündelik mekan kullanımları etkin değildir, mekanlar vakit geçirmek için kullanışsızdır.
- Vakit geçirme mekanı olarak yalnızca Çınaraltı Meydanı oturma etkinliği için uygun olup, mekanın büyük çoğunluğu Çınaraltı Kahvesi işletmesine bağlıdır. Oysa Kızıl Avlu Önü Açık Alan, İttihat ve Terakki Meydanı, Yanık Konak Meydanı ve İstiklal Meydanı'nın otopark olarak kullanılan kısmı potansiyel mekanlardır.

Bergama kentsel mekan örneklerinde tespit edilen en önemli sorun mekanların iklim etkilerine karşı korunaksız olmasıdır. Ayrıca kullanıcı kentsel mekanın odağı değildir. Bu nedenle kentsel elemanlarla kullanıcı ilişkileri güçsüz, kentsel mekanlar kullanışsızdır.

Bu yöntemle kullanıcı hareketinin mekandaki yansıması izlenerek kullanıcı deneyiminin değerlendirilmesi ile kentsel yaşamdaki varsayılan kullanımlar yerine “gerçek” kullanımlar tespit edilmiştir.

Bergama'nın zengin tarihi birikimi ve geçmiş kent yaşamından gelen izler çoğunluk silinmiştir. 1930ların özgün Bergama'sı ile karşılaştırıldığında günümüz oldukça “anonim” bir yerleşim olarak görülmektedir.

Meydanlarda canlılığı arttırmak için iklim koşullarına uygun, korunaklı oturma elemanlarına ihtiyaç duyulmaktadır. Ayrıca kentsel mekanlarda etkinlikler vurgulanmalıdır.

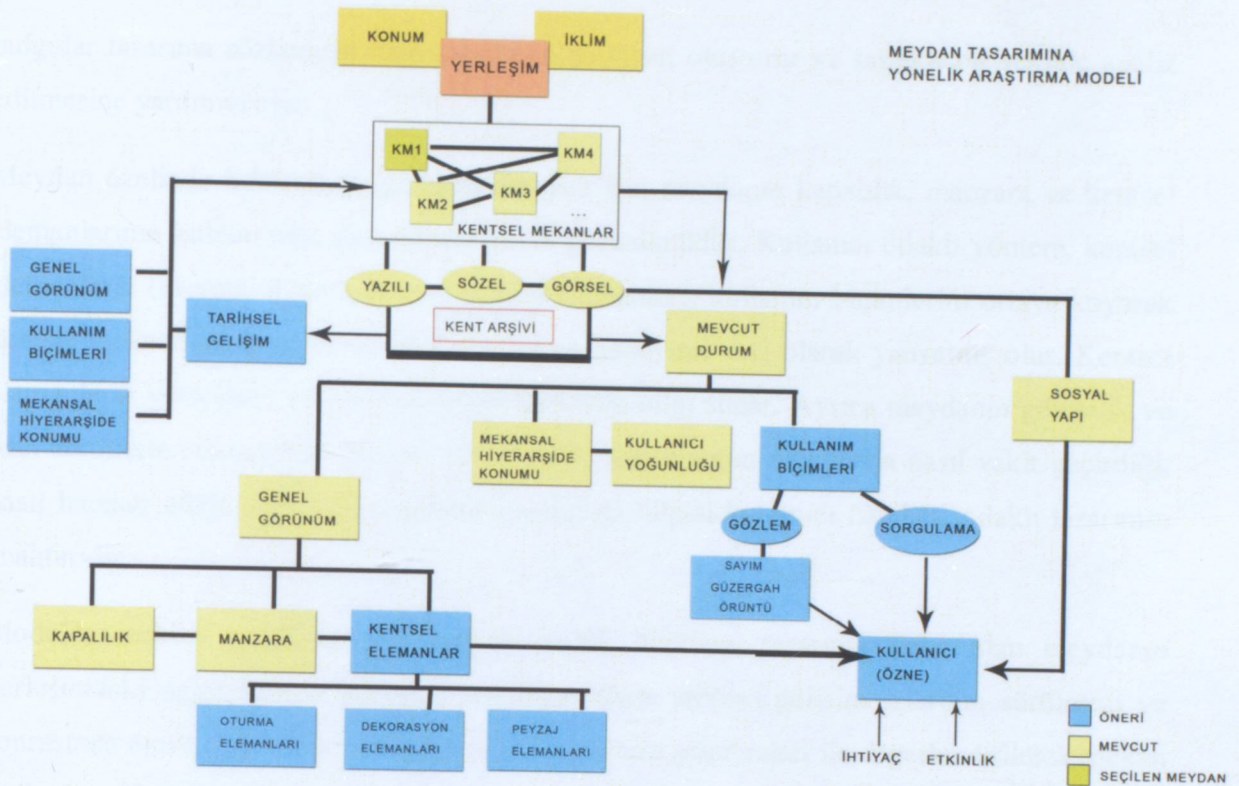
5. MODEL VE ÖNERİLER

İkinci ve Üçüncü bölümlerde ortaya konan çıkarımlar sonucunda kentsel tasarım sürecinde kullanılan nicel veriler konu dışında tutularak kullanıcı odaklı veri toplama yöntemleri ortaya konmuş, meydan tasarımı özelinde veri toplamak için izlenecek yola dair bir model önerisi sunulmuştur.

5.1 Meydan Tasarımına Yönelik Araştırma Üzerine Bir Model Önerisi

Tasarım sürecinde kentsel mekanı ve kullanıcıyı tanımak adına; kente ve kentsel mekana dair sayısal veriler derlenirken, çalışma alanına inerek gözlemler yapılmalı, kullanıcıya ilişkin nitel ve nicel veriler toplanmalı, kullanıcıların bu sürece birincil veya ikincil “veri kaynağı” olarak katılımı sağlanmalıdır. Bu bağlamda kentsel tasarım araştırma sürecine kentsel mekanda yaya hareketi esas alınarak insan odaklı veri toplama yöntemleri eklenmelidir.

Kentsel tasarım uygulamalarında kullanıcı odaklılığın sağlanabilmesi için araştırma sürecinde kullanıcıya ve kentsel mekandaki yaşamına dair bilgi eksikliğinin giderilmesi gerekmektedir. Çalışmada derlenen “insan odaklı mekansal veri toplama yöntemleri” bir model şeklinde kurgulanacak, böylelikle meydan tasarımı sürecinde rutin analizlere ek olarak uygulanması önerilen araştırma yöntemleri genel hatlarıyla ortaya konacaktır.



Şekil 5.1 Meydan tasarımı üzerine araştırma modeli

Uygulama alanına dair genel iklim, topografya, sosyal yapı, ticaret vb. verilere ek olarak kullanıcı ve kullanıcı hareketini esas alan incelemeler yapılarak çalışmanın kentsel tasarım araştırma sürecine eklenmesi önerilmektedir. Tasarıma konu olan kentsel mekanın (meydanın) içinde bulunduğu yerleşime dair genel özellikleri ortaya koymak için, öncelikle mekansal değişimler ve sosyal yapı bağlamında tarihsel gelişim incelenmelidir. Tarihsel gelişim süreci fotoğraflar, yazılı belgeler ve sözlü tarih aracılığı ile elde edilebilir. Yerleşimin geçmişten günümüze değişimi ortaya konarken sosyal ve kültürel yapıya dair ipuçları kazanılır. Yazılı ve sözel kaynaklardan derlenen sosyal ve kültürel yapıya dair veriler kentsel mekanda gündelik deneyimi gözlemleyerek pekiştirilir. Bu bağlamda kültürel yapıyı gösteren kentsel mekandaki yaşamdır. Kentsel mekanda düzenlenen etkinliklerin irdelenmesi ile kentsel mekan deneyimine ortak olunur. Ayrıca kullanıcı gözlenerek kullanıcı-kentsel mekan ilişkisi sorgulanır ve kullanıcının kentsel mekandaki gerçek etkinliği; hareket ve mekan kullanım biçimleri kaydedilir, bu veriler kentsel mekanda kullanıcının beklentilerine dair ipuçlarını oluşturur. Kentsel mekan kullanım biçimlerine dair beklentiler kullanıcı ölçeğinde meydana gelen kullanıcı takip edilerek belirlenirken, kentsel ölçekte de yerleşimdeki diğer kentsel mekanların örüntüsü içerisinde meydanın konumu belirlenerek gerçekleştirilir. Yerleşimin bütününde kentsel mekan örüntüsüne ve kullanım biçimlerine dair elde edilen

bulgular tasarıma sözkonusu olan meydanın çatkısını oluşturur ve sağlıklı bir şekilde analiz edilmesine yardımcı olur.

Meydan özelinde irdelenmesi gereken detaylar ise; meydanın kapalılık, manzara ve kentsel elemanlarının kullanımına dair güncel genel görünümüdür. Kullanıcı odaklı yöntem, kentsel elemanların (oturma, dekorasyon ve peyzaj elemanları) kullanım biçimlerini ortaya koyarak kentsel mekandaki özne-nesne etkileşimini ve deneyimi veri olarak yansıtmış olur. Kentsel elemanların yerseçimi, adet ve biçimleri hakkında bilgi sunar. Ayrıca meydanın gündelik ve özel etkinlikleri deneyimin önemli unsurlarıdır. Kullanıcının meydanda nasıl vakit geçirdiği, nasıl hareket ettiği, hangi güzergahları kullandığı bilgisi kullanıcı hareketi odaklı tasarımın anahtarıdır.

Modelde mevcut araştırma sürecine ek olarak önerilen, tasarıma konu olan meydanın yerleşimdeki diğer kentsel mekanlarla birlikte önce tarihsel gelişim izlerinin sürülmesi ve sonrasında mevcut durumlarının gözlem ve sorgulama yöntemleri ile değerlendirilerek mekan kullanım biçimleri ve mekanda bulunan kentsel elemanların kullanıcı ile ilişkisinin irdelenmesidir (Bkz. Şekil 5.1).

Birincil ve İkincil Kaynaklar

Yazılı, sözel ve görsel (fotoğraf) kaynaklar; çeşitli Web siteleri (forumlar, Bloglar, jurnalistik yazılar ve yorumlar), yerel gazeteler, yerleşimi anlatan kitap ve araştırma örnekleri, kent fotoğraf arşivi, kullanıcı yorum ve eleştirilerinden (mülakatlar) derlenerek oluşturulmuştur. Ayrıca doğrudan gözlem yordamıyla kullanıcının hareket örüntüleri, güzergah ve sayımı ile kullanıcı ve kentsel mekandaki izleri kaydedilmiş, kullanıcı sorgulanarak çalışma desteklenmiştir. Bireysel ve grup görüşmeleri gerçekleştirilerek, grup görüşmelerinde tartışma güncel ve tarihi detaylarla sınırlandırılmış, kullanıcıları tanımak ve kullanıcıların doğal ortamında nasıl davrandıklarını gözlemlemek adına tartışmanın yönüne müdahale edilmemiştir (Bkz. EK-1). Sonuç olarak elde edilen bulgular derlenerek meydanın genel tanımı yapılmıştır.

Öneriler

- Kullanıcının yerleşim ve kentsel mekanlar hakkında düşünceleri, talep ve şikayetleri ve yerleşimi nasıl tanımladıkları incelenmeli, sözlü tarih çalışmaları ile kullanıcı sorgulanmalı, deneyimleri öğrenilmeli,
- Gündelik uğraşları ve etkinlikleri, meslek ve sosyal faaliyetleri bağlamında kentsel

mekan içerisinde kullanıcı tanımlanmalı,

- Kültürel etkinlikler ve kültür mekanları üzerine bilgi toplanmalı, sosyal ve kültürel birimlerle (vakıf, dernek, meslek odaları vb.) kentsel mekan ilişkileri bağlamında işbirliğinde bulunulmalı,
- Kentsel mekan, gece- gündüz, hafta içi-hafta sonu ve mevsimler sürekliliğinde incelenmeli,
- Gözlem yöntemi ile kullanıcı izlenmeli ve kentsel mekan kullanım amaçları belirlenmeli,
- Kente dair yazılı kaynaklar derlenmeli, gündelik kent hayatına ve kullanıcı alışkanlıklarına dair izler sürülmeli,
- Model bağlamında eşzamanlı olarak bir kent arşivi oluşturulmalıdır.

5.2 Meydan Tasarım Önerisi

Araştırma konusu olan Bergama Cumhuriyet Meydanı'nda, meydana dair elde edilen bulgular ışığında (mevcut durum korunarak) yeni bir yerleşim önerisi yapılmıştır. Kullanıcı ve kentsel elemanların ilişkisi çalışmada vurgulanan yöntemler dikkate alınarak sorgulanmış, sonuç olarak kurulan modele dayanarak mevcut durum üzerinden yeni bir değerlendirme sunulmuştur. Kullanılan yöntemlere göre kentsel elemanların konum ve nitelikleri belirlenmiş, alternatif yerleşim önerileri yapılmıştır.

Cumhuriyet Meydanı'nda Araç Trafik



Şekil 5.2 Cumhuriyet Meydanı trafik düzenleme önerisi

Cumhuriyet Meydanı'nın batısında yer alan Doğancı Caddesi'nin ve Saray Sokak'ın araç trafiğine kapatılması, ancak kuzeyinde yer alan otoparkın kullanılabilmesi için Saray Sokak'ın otoparka kadar olan girişinin araçlara açık olması gerektiği varsayılmıştır.

Oturma Elemanları



Şekil 5.3 Akropol'de amfityatro, Bergama, (www.bergamax.com)

İklim özellikleri, yerel kültür ve tarih dikkate alınmadan seçilen malzemeler ve yapılan tasarım meydanı kullanışsız kılmaktadır. Bergama'da bulunan antik tiyatro örnekleri tasarım için esin kaynağı olabilirken, güneşlenme/gölgelenme imkanları da dikkate alınmalıdır. Cumhuriyet Meydanı'ndaki oturma elemanları güneşlenme ihtiyacı göz önüne alınarak tasarlanmalıdır.

Dekorasyon ve Etkinlik Elemanları - Su Ögesi

Büyük kalabalıkları kendine çeken meydan havuz ve çeşmeleri, yaya hareketlerini kısıtlamayacak şekilde meydana yerleştirmelidir. Bergama Cumhuriyet Meydanı'nda ise havuz, meydandaki yaya aksı üzerinde meydanın ortasında yer almaktadır.

İklim özellikleri nedeniyle su ögesinden vazgeçilememektedir. Serinletici ve sakinleştirici etkileriyle su ögesi meydanda vakit geçirmek isteyen kişi sayısını arttırabilmekte, meydanı keyif alınabilen bir mekan olarak değiştirebilmektedir. Ayrıca Bergama'da suyun Asklepion'dan gelen geçmişi ile meydanda kullanılacak su ögesi kent kimliğini bütünleştirici olmaktadır.

Çeşme ya da havuz gibi çok boyutlu olarak varolamadığı mekanlarda bir yüzey üzerinden dökülebilen su ögesi (su duvarı) mekanın yetersizliği gibi pek çok durumda kurtarıcı olmaktadır. Ayrıca özel ışıklandırmalar ile su duvarları, kamusal sanat ögesi olmak üzere uygun bir platform oluşturabilir. Kullanıcılar için ses, görüntü ve dokunuş olarak ilgi çekici bir eleman olma potansiyeli vardır. Meydanın canlılığına her yaştan insanı kendine çekerek katkı sağlar.

Gölgelik Alan Düzenlemesi

İzmir Konak Meydanı'nda mevcutta kullanılan gölgelikler Bergama Cumhuriyet Meydanı için örnek olarak alınabilir. Bu tür örtüler ile gece aydınlatmaları bütünleştirilerek farklı mekanlar ve algılar yaratılabilir.



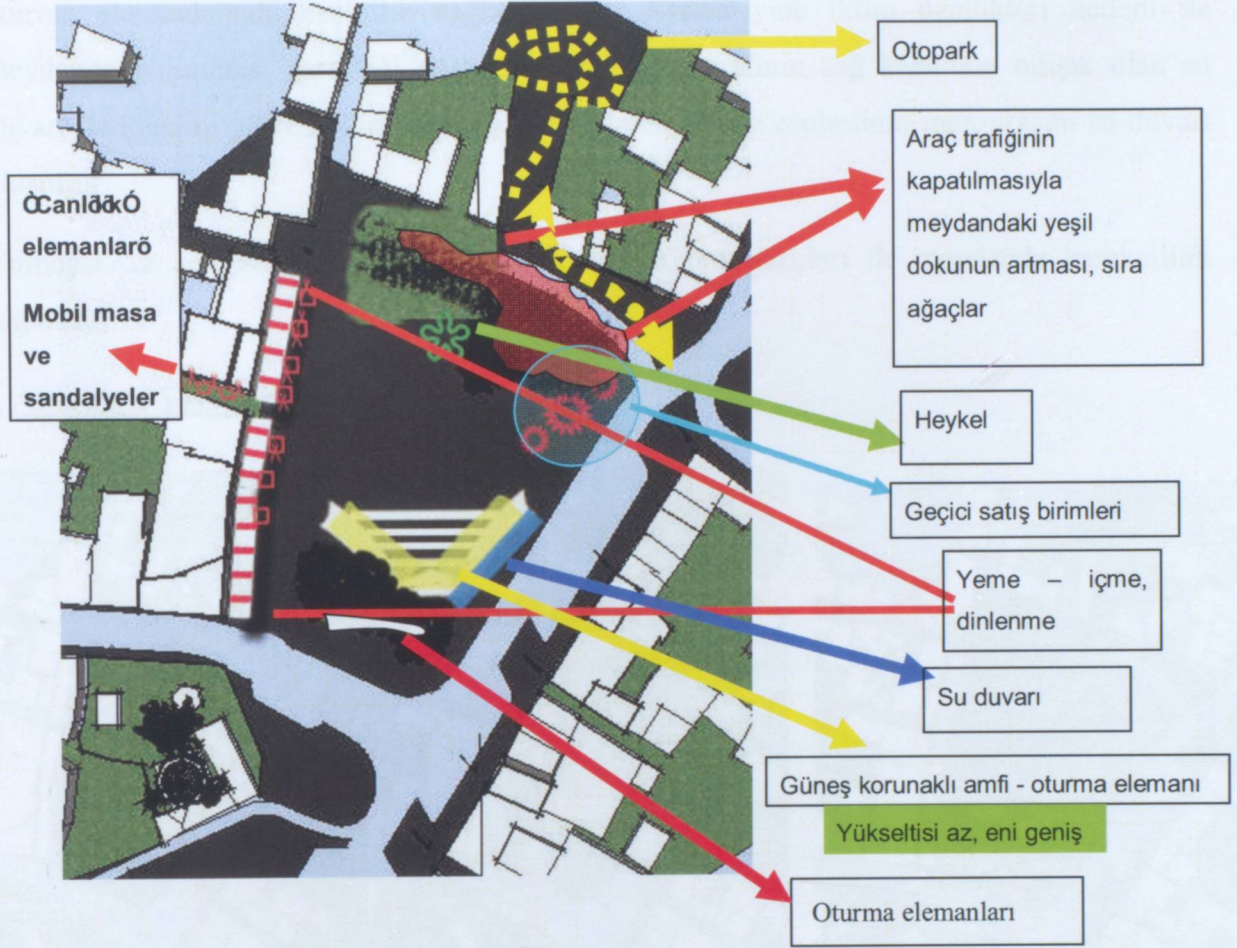
Şekil 5.4 İzmir Konak Meydanı, (www.flickr.com)

Güneş ve rüzgarın rahatsız edici etkilerinden dolayı sokak ve meydanlarda (korunaksız alanlarda) vakit geçiren insan sayısı az olmaktadır. Canlılığı tekrar sağlayabilmek, güneşin ve rüzgarın etkilerini kırabilmek için tente, yarı saydam-saydam gölgelik ve rüzgarlıklar kullanılmaktadır. Cumhuriyet Meydanı'nda da hakim rüzgar yönüne göre cam malzemeden yarı kapalı (üstü ve rüzgarın geldiği yön) mekanlar oluşturulabilir.

Canlılık

Sokakta ve özellikle meydanlarda alışveriş ve yeme-içme etkinliklerinin gerçekleştirilmesi ile mekan, bireylerin birbirlerini izlemesine ve mekanın farklı algılanabilmesine olanak tanır. Bu en önemli özelliği ile mekan kullanıcıları kendisine çekmektedir.

Geçici satış birimleri ile meydan hareketlendirilebilir. Farklı zamanlarda kurulan farklı pazarlar ile farklı mekan algıları yaratılarak mekanın dinamikliğine katkıda bulunmaktadır. Bergama'da günümüzde Pazartesileri kurulan Çiçek Pazarı meydanı gündelik kullanımı içerisinde her zamankinden kalabalık ve hareketli kılınmaktadır.



Şekil 5.5 Cumhuriyet Meydanı tasarım önerisi

Cumhuriyet Meydanı'nın batısında kalan yüksek katlı yapılara müdahale edilemediği senaryosundan yola çıkılarak, zemin katlarda üzeri tenteli (meydana ve iç avluya doğru taşabilen) lokanta ve kafeler açılarak yüksek katlı yapıların sertliği kırılmaya ve meydanla ilişkisinin kurulmasına çalışılmıştır. Zemin katlarda yeme-içme mekanları açılarak meydanın (insanların) izlenmesi ve meydanda vakit geçirilmesi için bir ortam oluşturulmuştur. Monoton yüksek yapılardan zemin katlarını tenteler ile "ayırarak" boyutlar küçültülmeye ve daha sıcak bir ortam yaratılmaya çalışılmıştır.

Rüzgarın etkisini azaltmak için yeme-içme mekanlarının kuzey ve doğu yönleri saydam malzeme ile kapatılabilir. Böylelikle yıl boyunca meydan "izlenebilir" bir mekan olabilir.

Festival zamanlarında portatif sahneler kurularak meydanda konser ve gösteriler gerçekleştirilebilirken, canlı meydanlardaki alışveriş alışkanlığı kurulan geçici satış birimleri ile giderilebilir.

Oturma elemanları mutlaka güneşlikli olmalıdır. Ağaçlık alanlara yerleştirilecek banklarla da

oturma elemanlarında çeşitlilik sağlanmalıdır. Ayrıca yine iklim özellikleri nedeni ile meydana bulunması gerektiği düşünülen su ögesi, amfinin sağ kanadına bitişik olan su duvarı ile kendini gösterebilir. Böylelikle meydanın güney cephesinin manzarasını su duvarı oluşturur.

Yumuşak ve sert zeminlerin ayrımı ve zemindeki kot farkları ile meydana hareketlilik sağlanabilir.

i. Alternatif Yerleşim Önerileri



	1	2	3
Sahne	X		
Su duvarı	X		
Havuz		X	X

Şekil 5.6 Cumhuriyet Meydanı'nda kalıcı bir sahne ve havuz için yerleşimi önerileri.

Meydanın mevcut elemanları çeşitli kombinasyonlarla kullanılarak farklı mekanlar yaratılabilir. Meydanda varsayılan sabit öğeler kullanıcı hareketlerine göre çeşitli şekillerde mekana yerleştirilebilir. Üretilen üç alternatifte sahne, su öğeleri ve oturma elemanlarının konumları belirtilmiştir.

KAYNAKLAR

- Ak, T., (2005), Kentsel Dış Mekanlar Bağlamında Çanakkale Saat Kulesi ve Çevresine Yönelik Bir Görsel Analiz Çalışması, Yüksek Lisans Tezi, Çanakkale 18 Mart Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü.
- Akaslan, P., (2006), Etkinliğini Yitirmiş Kentsel Mekanların Kent Yaşamına Katılması, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi.
- Altman, I., ve Zube E., (1989), Public Places and Spaces, Plenum Press, New York.
- Aydemir, Ş., (2004), Kentsel Alanların Planlanması ve Tasarımı, Akademi Kitabevi, Trabzon.
- Bakan, K. ve Konuk G., (1987), Türkiye’de Kentsel Dış Mekanların Düzenlenmesi, TübitakYapı Araştırma Enstitüsü Yayınları, Ankara.
- Balkan, E. A., (1976), Mekan ve Mekan Düzenlenmesinde Yeni Boyutlar, Doçentlik Tezi, İDMMA.
- Bayatlı, O., (1941), Bergama’da Efsaneler Adetler, Vakit, İstanbul.
- Bayatlı, O., (1957), Bergama’da Yakın Tarih Olayları XVII.-XIX. yy., Teknik Kitap ve Mecmua Basımevi, İzmir.
- Bayram, B., (2007), Kamusal Mekan Kalitesinin Yükseltilmesinde Yöntemler ve Kamusal Sanatın Rolü, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü.
- Bechtel, R. B., Marans R. W. ve Michelson W., (1987), Methods in Environmental and Behavioral Research, Van Nostrand Reinhold Co.Ltd, New York.
- Benjamin, W., (1995), Pasajlar (Çev., A. Cemal), YKY Yayınları, İstanbul.
- Bergama İmar Planı Raporu, (2003), Bergama Belediyesi, Bergama.
- BERKSAV, (1992), Bergama Belleten, Sayı 1, BERKSAV, Bergama.
- BERTO, (2007), 2006 Yılı Faaliyet Raporu, Bergama.
- Bilgin, A. G., (1996), Urban Archaeology as The Basis for The Studies on The Future of The Town: Case Study: Bergama, ODTÜ, Ankara.
- Broadbent, G., (1990), Emerging Concepts in Urban Space Design, Van Nostrand Reinhold Co.Ltd, New York.
- Carmona, M., Heath T., Oc T. ve Tiesdell S., (2003), Public Places-Urban Spaces: The Dimensions of Urban Design, Architectural Press, Oxford.
- Carmona, M. ve Tiesdell S., (2007), Urban Design Reader, Architectural Press, Amsterdam.
- Carr, S., Francis M., Rivlin L. G. ve Stone A. M., (1992), Public Space, Cambridge Press, Cambridge.
- Chase, J., Crawford M. ve Kaliski J., (1999), Everyday Urbanism, The Monacelli Press, New York.
- Choay, F., (1969), The Modern City: Planning in the 19th Century, George Brazillier, New York.

Cuthbert, A. R., (2003), *Designing Cities-Critical Readings in Urban Design*, Blackwell Publishing, Malden.

Çamdağ, B., (2007), *Bergama Örneğinde Kent Planlamada Kimlik ve İmaj Öğelerinin Kullanılma Olanğı, Lisans Tezi, Yıldız Teknik Üniversitesi Şehir ve Bölge Planlama Bölümü.*

Çelik, Ö., (2000), *Kentsel Mekanın Birey Tarafından Algılanması ve Kentsel Biçimlerin Oluşum Etkenlerinin Tarih Sürecinde İncelenmesi, Yüksek Lisans Tezi, Yıldız Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü.*

Çubuk, M., (1991), "Kamu Mekanları Tasarım İlkelerinin Örneklerle İrdelenmesi", Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, Kamu Mekanları Tasarımı ve Kent Mobilyaları Sempozyumu 15-16 Mayıs 1989, İstanbul.

Erdönmez, E. ve Akı, A., (2005), *Açık Kamusal Kent Mekanlarının Toplum İlişkilerindeki Etkileri, Megaron, 1, 67-87.*

Gehl, J. ve Gemzoe L., (2001), *New City Spaces*, Danish Architectural Press, Copenhagen.

Gehl, J., (1987), *Life Between Buildings: Using Public Space*(Çev., J. Koch), Van Nostrand Reinhold, New York.

Gold, S.M., (1980), *Recreation Planning And Design*, Mcgraw-Hill Book, New York.

Gökgür, P., (2008), *Kentsel Mekanda Kamusal Alanın Yeri, Bağlam Yayınları, İstanbul.*

Greater London Council, (1983), *An Introduction to Housing Layout*, The Architectural Press Ltd., London.

Gül, A., (1989), *Kapalı Kentsel Dış Mekanları Düzenleme İlkeleri, Yüksek Lisans Tezi, Yıldız Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü.*

Gülersoy, N.Z., Esin, N.ve Özsoy, A., (2003), *Quality of Urban Life: Policy versus Practice, İstanbul Teknik Üniversitesi, İstanbul.*

Hamamcıoğlu, C. ile görüşme, YTÜ, Mayıs 2008

Harvey, D., (1999), *Postmodernliğin Durumu : Kültürel Değişimin Kökenleri* (Çev., S. Savran), Metis Yayınları, İstanbul.

Hedman, R. ve Jaszewski A., (1984), *Fundamentals of Urban Design*, A P A, Washington D.C.

İnceoğlu, M., (2007), *Kentsel Açık Mekanların Kalite Açısından Değerlendirilmesine Yönelik Bir Yaklaşım: İstanbul Meydanlarının İncelenmesi, Doktora Tezi, Yıldız Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü.*

Karakurt, E., (2006), "Kentsel Mekanı Düzenleme Önerileri: Modern Kent Planlama Anlayışı ve Postmodern Kent Planlama Anlayışı", *Erciyes Üniversitesi İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi Dergisi*, 26: 13-16.

Konuk, G., (1979), *Kentsel Tasarımda Boyutlandırma Ölçütleri ve Ülkemiz İçin Geniş Kapsamlı Bir Model Önerisi, Doçentlik Tezi, MSÜ Şehir ve Bölge Planlama Bölümü.*

Krier, R., (1979), *Urban Space*, Rizzoli, New York.

Kurt, E.K., (2007), *Kamusal Alanda Sanat ve Kentsel Mekana Etkileri İstanbul'da Heykel*

Uygulamaları İrdelemesi, Yüksek Lisans Tezi, Yıldız Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü.

Kwon, T.J., (2007), Do Different Urban Configurations Alter Pedestrians' Perceptions? A Morphological Approach To Walkability In The Virtual Reality Urban Setting, Urban Technological and Environmental Planning PhD, The University of Michigan.

Lang, J. ve Burnette C., (1974), Designing for Human Behaviour: Architecture and The Behavioral Sciences, Dowden, Hutchinson & Ross, Stroudsburg.

Lang, J., (1987), Creating Architectural Theory: The Role of The Behavioral Sciences in Environmental Design, Van Nostrand Reinhold, New York.

Lynch, K., (1990), City Sense and City Design: Writings and Projects of Kevin Lynch, MIT Press, Cambridge.

Lynch, K. ve Hack G., (1984), Site Planning, MIT Press, Cambridge.

Lynch, K., (1977), Growing Up in Cities, MIT Press, Paris.

Marcus, C. C. ve Francis C., (1990), People Places: Design Guidelines For Urban Open Space, Van Nostrand Reinhold, New York.

McGlynn, S., Smith G., Alcock A. ve Murrain P., (1993), Responsive Environments: A Manual for Designers, Butterworth Architecture, Oxford.

Mesutoğlu, M., (2001), Kentsel Mekan Olarak Meydan ve Morfolojik Özellikleri, Yüksek Lisans Tezi, Yıldız Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü.

Miles, M., (2000), The city cultures Reader, Routledge, New York.

Montgomery, R., (1998), Is There Still Life in The Death and Life?, Academic Research Library, Journal of the American Planning Association, v. 64, no. 3.

Moudon, A.V., (1987), Public Streets for Public Use, Van Nostrand Reinhold, New York.

Moughtin, J. C., Cuesta R., Sarris C. ve Laurea P.S., (1999), Urban Design Method and Techniques, Architectural Press, Oxford.

Moughtin, C., (2003), Urban Design : Street and Square, Architectural Press, Amsterdam.

Moughtin, C., (1999), Urban Design: Ornament and Decoration, Butterworth Architecture, Oxford.

Moughtin, C., (1992), Urban Design: Street and Square, Butterworth Architecture, Oxford.

Mumford, L., (2007), Tarih Boyunca Kent, Kökenleri, Geçirdiği Dönüşümler ve Geleceği (Çev., G. Koca ve T. Tosun), Ayrıntı Yayınları, İstanbul .

Özmkas, Y., (?), Osman Bayatlı Yazılar, Konuşmalar, Mektuplar, BERKSAV Yayınları, Bergama.

Parfect, M. ve Power G., (1997), Planning for Urban Quality: Urban Desing in Towns and Cities, Routledge, London.

Perinçek, V.S., (2003), Kamusal Alan-Kamuya Açık Özel Mekan İlişkisinde Geçiş Bölgeleri, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü.

Prak, N. L., (1985), *The Visual Perception of the Built Environment*, Delft University Press, Netherlands.

Project for Public Spaces (PPS), (2000), *How to Turn a Place Around: A Handbook of Creating Successful Public Spaces*, Project for Public Spaces, New York.

Roberts, M. ve Greed C., (1998), *Introducing Urban Design: Interventions and Responses*, Longman Group United Kingdom, Bristol.

Robinson, G.M., (1998), *Methods and Techniques In Human Geography*, John Wiley & Sons, New York.

Sanoff, H., (1991), *Visual Research Methods in Design*, Van Nostrand Reinhold, New York.

Shirvani, H., (1985), *The Urban Design Process*, Van Nostrand Reinhold, New York.

Sitte, C., (1979), *The Art of Building Cities*, Hyperion Press, Westport.

Sönmez, T., (2008), *Cumhuriyet Meydanı Analiz ve Altlıklar*, Yüksek Lisans Projesi, Yıldız Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü.

Spreiregen, P.D., (1965), *Urban Design: The Architecture of Towns and Cities*, McGraw-Hill, Krieger.

Sternberg, E., (2000), *An Integrative Theory of Urban Design*, Journal of the American Planning Association, 1939-0130, Volume 66, Issue 3 : 265 – 278.

Stubbs, R.L., (2002), *Flanerie: A Post-Reflexive Mode of Urban Research Inquiry*, Sociology PhD, Florida International University.

Şahin, B., (2000), "Anadolu Tarihinde Bergama", *Çağdaş Mat.*, Bergama.

Tekeli, İ., (1994), *Kent, Planlama, Politika, Sanat: Tarık Okyay Anısına Yazılar*, ODTÜ, Ankara.

Tekin, İ., (2005), *Beyoğlu-İstiklal Caddesi ve Yakın Çevresinde Kentsel Yaşamın Kesitler Üzerinden Okunması ve Caddedeki Kalabalık*, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi.

Tuna, T., *Bergama Fotoğraf Arşivi*, Bergama.

Uzun, İ., (2006), *Kamusal Açık Mekan: Kavram ve Tarihe Genel Bakış*, DEÜ, Ege Mimarlık, 4 – 59, 14-17.

Warner Jr, S.B., (2001), *Jane Jacobs's Moral Explorations*, Academic Research Library, Boston.

Whyte, W. H., (1980), *The Social Life of Small Urban Spaces*, The Conservation Foundation, Washington D.C..

Wingo, L., (1969), *Cities and Space: The Future Use of Urban Land: Essays From The Fourth Forum*, Johns Hopkins Press, Baltimore.

Woolley, H., (2003), *Urban Open Spaces*, Spon Press, London.

Yalçın, A., (2006), *Metropolde Gündelik Hayat ve Yeni Kavramlar Üzerinden İstanbul Okuması*, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü.

Yıldırım, F. B., (1996), İnsan, Çevre, Kent, Wald Dünya Yerel Yönetim ve Demokrasi Akademisi, İstanbul.

Yollu, D., (2006), Mekan Organizasyonu ve Biçim Kavramlarının Tarihi Yarımada Örneğinde İncelenmesi, Yüksek Lisans Tezi, Yıldız Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü.

Yüzen, T., (1990), İstanbul'daki Parkların Yapısal Özellikleri Bakımından İrdelenmesi, Yüksek Lisans Tezi, Yıldız Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü.

Zeisel, J., (1995), Inquiry by Design Tools for Environment-Behaviour Research, Cambridge University Press, Cambridge.

İNTERNET KAYNAKLARI

<http://www.tdk.gov.tr/bts> (Güncel Türkçe Sözlük) Mart 2008

<http://ibrahimbaytak58.blogspot.com/> Mart 2008

<http://www.bergamax.net> Mart 2008

<http://www.birikimdergisi.com/birikim/dergiyazi.aspx?did=1&dsid=42&dyid=1380>

(Birikim Dergisi Sayı 43, Kasım 1992) Mart 2008

<http://www.sabanciuniv.edu.tr/sozlutarih/index.htm> Mart 2008

http://www.kenthaber.com/Arsiv/Haberler/2008/Mart/19/Haber_353013.aspx Nisan 2008

<http://www.sbe.balikesir.edu.tr> Nisan 2008

<http://www.bergamailcesi.com/content/view/73/44/> Nisan 2008

<http://freehost02.websamba.com/bergamatrkey/BGenel/iklim.htm> Nisan 2008

http://www.cedgm.gov.tr/icd_raporlari/izmiricd2003.pdf Nisan 2008

http://www.cedgm.gov.tr/icd_raporlari/izmiricd2004.pdf Nisan 2008

www.tuik.gov.tr Nisan 2008

http://www.cedgm.gov.tr/dosya/icd_raporlari/izmiricd2006.pdf Nisan 2008

http://www.konakmeydani.com/izmir_bergama.html Mayıs 2008

<http://www.egenews.com/Haberler.asp?haber=devam&id=690> Mayıs 2008

<http://www.bergama.bel.tr> Mayıs 2008

<http://www.west8.nl/projects/all/kanaaleiland/> Mayıs 2008

http://www.sbe.erciyes.edu.tr/dergi/sayi_18/12_kurtaslan.pdf Mayıs 2008

<http://en.wikipedia.org> Mayıs 2008

<http://www.tarihvakfi.org.tr/> Mayıs 2008

<http://www.bergama.gov.tr/index.php?sayfa=anasayfa> Haziran 2008

<http://www.egenews.com/Haberler.asp?haber=devam&id=690> Haziran 2008

http://www.west8.nl/projects/all/danube_site/ Haziran 2008

<http://www.mfe.govt.nz/publications/urban/urban-toolkit-apr07/html/page4-3.html> 2008

<http://www.pps.org> Haziran 2008

<http://www.urbandesigncompendium.com> Haziran 2008

<http://www.postoccupancyevaluation.com/results.shtml> Mayıs 2009

<http://www.yayasergileri.org/> Mayıs 2009

<http://www.sp.gov.tr/documents/planlar/IzmirBergamaBelediyeSP20072011.pdf>

Bergama Belediyesi Stratejik Plan 2007-2011 (2006) Mayıs 2009

<http://www.berto.org.tr/> Mayıs 2009

<http://berksav.org/> Mayıs 2009

<http://izmimod.org.tr/egemim/59/14-17.pdf> Mayıs 2009

EKLER

- Ek 1 Kullanıcı Mülakat Örneği
 Ek 2 Blog Yazıları
 Ek 3 Bergama İklim Verileri

Ek 1 Kullanıcı Mülakatı

Bergama Cumhuriyet Meydanı Kullanıcılarıyla Görüşmeler

A: Kendisine ait minibüsü var, (43, erkek, ortaokul terk, geçici işsiz, Yalnızca Köyü'nde yaşıyor) meydana her gün arkadaşlarını görmek üzere geliyor. Her gün saat 13:00'e kadar Bergama'da vakit geçirdikten sonra köyüne dönüyor. Meydanın siyasi toplantılar, sendika toplantıları paneller vb. her çeşit etkinlik için kullanıldığını belirtiyor. Kendisi de eylemlere katılıyor. Gündemi takip ediyor.

B: Meydanın kullanımına ve ev-iş güzergahına yönelik sorular yerine meydandan memnuniyet duyulup duyulmadığına ilişkin sorularının sorulmasının gerekliliğini vurguladı.

C: "Burası Cumhuriyet Meydanı diye geçiyor. Meydan böyle olmaz...Burası meydan mı park mı bunu biz çözemedik."

D: "20 yıl önce daha güzeldi, şimdi genişletildi fakat güzel değil. Ne park ne meydan."

E: "Sahne gösteriler oluyor. Arkada havuz. Çoluk çocuk havuza düşecek. Burayı çok amaçlı kullandığımız için bu halini beğenmiyoruz."

D, E: "Havuz engelliyor her şeyi...Güneşte oturulmuyor o amfilerde...Etkinlikler de genellikle yazın oluyor. Manzaraya arkamızı dönüyoruz."

F: "Meydan genişletildi fakat işe yaramıyor..."

E: Meydana oturulup çay içilecek mekan yapılmasını talep ediyor. Edirne ve Bursa'da oturan parkları örnek gösteriyor (35 yaşlarında, erkek). **C,** söze karışıyor: "burası park değil ki, Cumhuriyet Meydanı...işte biz o noktada karıştırıyoruz bu işi, park da böyle olmaz, meydan da...Ne parka ne de meydana benziyor."

E: "Burayı Türkiye'nin önemli mimarlarından biri yaptı. İsmi neydi..?"

G: "Cengiz Bektaş"

BEN: "İsmi duymuştum, ama nasıl işler yaptığını tam bilmiyorum."

E: "İşte, hiçbir iş yapmadı!"

Belediye başkanlarının etkinlik yapmak istedikleri fakat katılımın az olduğu ve etkinliklerin geniş çapta duyurulmadığı dile getiriliyor. Çamlıpark'ta panel ve konuşmalar yapıldığında katılımın çok az olduğu belirtiliyor. Belediye'nin etkinliklerinin meydan çevresinde bulunan

hoparlörlerden duyurduğu hatırlanarak ülke genelinde de her türlü sosyal faaliyete katılımın azlığı vurgulanıyor.

Yolların yeniden düzenlenmesiyle – daraltılmasıyla turistlerin kent içine girişlerinin engellendiğini, ekonominin bundan zarar gördüğünü belirtiyorlar. Buradan söz, Demiryolu’nun Bergama’dan kaçırılışına geliyor...

B: “Sabancı, Koç şimdi tren yolu ister mi? Onlar istemiyor, olmuyor Türkiye’de. Başka hangi ülkede otobüsle insan taşıyor? Otobüsler, kamyonlar... başka hangi ülkede var? Türkiye’de kaza yine az oluyor, herkes usta şöför olmuş bu yollarda...”

C: “Tren, komünizm işiymiş tren.. yıllarca bizi böyle uyutmuşlar.”

Ulaşım ve demiryolu ulaşımı üzerine koyu bir tartışmaya giriyorlar. Tartışma konusu sanayi ve iç borçlanmaya kadar gidiyor...

Ek 2 Blog Yazıları

Mekansal Değişimler Üzerine

“...Eski Hükümet Konağı, şimdi Emniyet Müdürlüğü olan binanın arkasında tamamen çam ağaçları ile kaplı Bakırlının Çay Bahçesi vardı. Yazın Hacivat – Karagöz seyretmeye giderdik...Şimdi petrolün ve Petek Birahanelerinin olduğu yerin eskiden çocuk bahçesi olduğunu da bilirsin. Etrafı alçak duvar, üç ayrı cepheden kapısı vardı. Kenarlarında çam ağaçları vardı. Bayramlarda dolaplara, salıncaklara binerdik.

Bir kısmı da önce Turizm Danışma, sonra Petek Birahaneleri oluverdi. Zübeyde Hanım İlkokulu’nun bahçesi küçülmüş. Taksi durağı kalkmış. Cezaevi yıkılmış ve taşınmış. Bütün bunların yerine kocaman bahçesi bile beton Hükümet Konağı yapılmış.

Eskiden kademeli her kademenin arasında rengarenk güzel kokulu güllerin olduğu merdivenlerle çıktığında sol tarafa ailelerin, sağ tarafa erkeklerin oturduğu Gül bahçesi ve Çamlı Park artık yok. Ağaçlar var, park var ama eskisi gibi değil...”
(<http://ibrahimbaytak58.blogspot.com/>).

...

“...Bergama’da hep bir şeyler yapmak için bir şeyler yıkıldı. Meydan yapmak için halk eğitim merkezi, tekeli, bir yazlık, bir kışlık iki sinema, koskocaman tekeli binası ve bir ev.

Daha güzel Park yapmak için Gül bahçesi, Çamlıpark. Kültür Sarayı yapmak için garaj dükkanları ve düğün salonu...Yol açmak için (İnönü Caddesi) bir çok ev.

Birde hizmette başarının ölçüsü diye gösterilen (bu ölçüyü kim koymuşsa) başkanlarımız defalarca yol bozup yol yaptılar. İstiklal Meydanı’ndaki Yıldız Park ne oldu?

Gazi okulunun orada Kurtuluş Parkı yok muydu? Peki şimdi neden yok? Sayın başkanım; Bergama bugün daha mı güzel? Halk daha mı memnun?”
(<http://ibrahimbaytak58.blogspot.com/>).

Bergama’da Yaşama Dair

“...Benim istediklerimi inanıyorum ki Bergama’da yaşayan herkes istemektedir.

- İçinden çıkılmaz hale gelen şehir içi trafik sorununa acilen çözüm bulunsun. Trafikğin yoğun olduğu mahalle aralarındaki yollarda tek yön uygulamasına geçilsin.
- Kaldırımlar esnafların işgalinden kurtarılsın. Yayaların kullanımına açılsın.

- Geçici çözümlerle birlikte hiç vakit geçirmeden trafik sorununa kalıcı bir çözüm için şehir merkezi ve trafik akışının ve araç sayısının yoğun olduğu mahallelerden başlanarak semt otopark yapımına başlansın.
- Belediye tarafından en kısa zamanda bir düğün salonu yapılsın.
- Belediye tarafından bir tiyatro ekibi – topluluğu kurulsun. Ayda en az bir tiyatro oyunu sahnelensin. Ayrıca bu tiyatro ekibi – topluluğu kasaba ve köylerde de bu oyunları sahnelesin.
- İlçemizde kesinlikle bir sinema olsun. Bu gerçekleşinceye kadar hiç olmazsa ayda bir kez olsun ödül almış filmlerden biri düğün salonunda izletilsin.
- Çamlı Park, Gülistan Parkı, Akasya Parkı ve Bahriye Üçok Parkları çay bahçesine dönüştürülmeli ve çalıştırılmalı.
- Tören, toplantı, miting gibi özel durumlar ve şehrin güzel görünümü için ilçemiz kesinlikle bir şehir meydanına kavuşturulmalıdır...”

(<http://ibrahimbaytak58.blogspot.com/>) Mart 2009

Ek 3 İklim Verileri

İzmir genelinde Bergama'ya baktığımızda; İzmir'de kışın en soğuk yer Bergama'dır. Günlük en yüksek sıcaklıkların aylık ortalama değerlerine göre en düşük değerler Kasım-Aralık-Ocak-Şubat-Mart aylarında Bergama'da görülmektedir (http://www.cedgm.gov.tr/icd_raporlari/izmiricd2003.pdf).

Bergama ve çevresinin sıcaklık değerleri bölge ortalamalarının 4 derece kadar altındadır. Bölgenin bu kısımları alt iklim tipi olarak tanımlanmakta, Ege Dağ İklimi olarak adlandırılmaktadır (http://www.cedgm.gov.tr/icd_raporlari/izmiricd2004.pdf).

En yüksek ısı Ağustos ayında 41.5 C, en düşük ısı Ocak ayında -11.4 C olarak tespit edilmiştir.

Bergama'da kar pek seyrek yağar. Bazı yıllar yerler birkaç santimetre kar tutsa da bir gün içinde erir. Çevredeki dağlarda ise kar daha uzun zaman kalır. Bununla birlikte don pek seyrek olur. Hava basıncı 760-800 mm. arasında olup, nemlilik oranı ise yüzde 69-90 arasındadır.

Yağışlar

Yağışlar en çok kışın görülür. Yıllık yağış tutarı 600 mm3 civarındadır. Yağmur toprağa 25 ile 30 cm. sızar ve toprak 2-7 hafta arası nemliliğini saklar (<http://freehost02.websamba.com/bergamaturkey/BGenel/iklim.htm>).

1950 – 1995 yılları arasında toplanan meteoroloji verilerine göre Bergama'da yağışlı günlerin ortalama sayısı 85 gündür (<http://www.sbe.balikesir.edu.tr>).

	Ocak	Şubat	Mart	Nisan	Mayıs	Haziran	Temmuz	Ağustos	Eylül	Ekim	Kasım	Aralık	Yıl toplam
Ortalama yağışlı gün sayısı	13	11	9	9	7	4	1	1	2	6	9	13	85

Rüzgarlar

İzmir meteoroloji istasyonlarında ölçülen rüzgarlara göre en düşük hızlı rüzgarlar Selçuk, en yüksek hızlı rüzgarlar ise Bergama'da esmektedir. Bergama'da rüzgar hızları Temmuz-Ağustos aylarında maksimum hıza ulaşmaktadır. Kış aylarında rüzgar hızları yaz aylarına göre düşüktür (http://www.cedgm.gov.tr/icd_raporlari/izmiricd2003.pdf).

Rüzgarlar yaz ve kış kuzeyden yıldız, kuzeydoğudan poyraz, kuzeybatıdan karayel eser. Lodos ve batı rüzgarları yağmur getirir. Poyraz, şiddetli sıcakları hafifletir. Bergama'da hakim rüzgar yönü kuzeydoğu istikametindedir. Bergama'nın yılın her günü rüzgarlı olduğu belirtilmektedir (http://www.cedgm.gov.tr/icd_raporlari/izmiricd2003.pdf).

	Ocak	Şubat	Mart	Nisan	Mayıs	Haziran	Temmuz	Ağustos	Eylül	Ekim	Kasım	Aralık
Rüzgar hızları	2,9	3,1	3,2	2,4	2,8	3	3,9	3,8	3	2,8	2,5	2,7

Ortalama rüzgar hızları, (http://www.cedgm.gov.tr/icd_raporlari/izmiricd2003.pdf)

ÖZGEÇMİŞ

Doğum tarihi 24.04.1984

Doğum yeri İstanbul

Lise 1995-2002

Ümraniye Anadolu Lisesi

Lisans 2002-2006

Yıldız Üniversitesi Fen-Edebiyat Fak.
İstatistik Bölümü

Yüksek Lisans 2006-2009

Yıldız Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü
Şehir ve Bölge Planlama Anabilim Dalı, Kentsel Mekan
Organizasyonu ve Tasarım Programı

YIU Merkez Kutuphanesi

