

39147

İSTANBUL TEKNİK ÜNİVERSİTESİ * FEN BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

KULLANICI-ÇEVRE UYUM PROBLEMİNİN

TASARIM SÜRECİNDE ÇÖZÜMLENMESİ

39147

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Mimar Banû GÜL

Tezin Enstitüye Verildiği Tarih: 21 Haziran 1993

Tezin Savunulduğu Tarih : 8 Temmuz 1993

Tez Danışmanı : Doç.Dr.Nur Esin ALTAŞ

Diğer Jüri Üyeleri : Prof.Dr.Nigan BAYAZIT

Prof.Dr.Hülya YÜREKLİ

TEMMUZ 1993

ÖNSÖZ

Günümüzde yapay çevre; bir uzmanlık dalı olan mimarlık mesleğine, diğer destekleyici meslek gruplarının katılması ile ortaya çıkan, tasarım takımı tarafından oluşturulmaktadır.

Genel anlamda tanımlanırsa, bir yabancı tarafından tasarlanan ortamda yaşamak zorunda olan kullanıcıların, bu mekanlara uyum problemi ve tasarım takımının tüm kullanıcı ihtiyaç ve isteklerine cevap verecek, kullanıcı tatminini sağlayacak mekanlar oluşturabilmek için bilmesi ve izlemesi gerekli noktalar bu tezin konusunu oluşturmaktadır.

Bu çalışmanın ortaya çıkmasında sevgiyle yol gösteren Doç.Dr.Nur Esin Altaş'a, sonsuz destek sağlayan aileme, kitap koleksiyonunu paylaşan arkadaşım rehber ve psikolojik danışman Nur Uluhan'a ve bugüne kadar bilgi birikimime katkısı olan tüm öğretim görevlilerine teşekkürlerimi sunarım.

Haziran 1993, İstanbul

Mimar Banû Gül

İÇİNDEKİLER

	Sayfa
ÖZET.....	V
SUMMARY.....	VI
BÖLÜM 1. GİRİŞ.....	1
1.1. Problemin Tanımı ve Kapsamı.....	1
1.2. Çalışmanın Metodu.....	3
BÖLÜM 2. ÇEVRE ÜZERİNE.....	5
2.1. Çevrenin Tanımı.....	5
2.2. Çevre Sistemi.....	6
2.3. Çevre Bileşenleri.....	8
2.4. Çevrenin Özellikleri ve Nitelikleri.....	10
BÖLÜM 3. İNSAN ÜZERİNE.....	13
3.1. Kullanıcı Olarak İnsan.....	13
3.2. Kullanıcı İhtiyaçları.....	14
3.3. Kullanıcının Çevreyle Etkileşim Kriterleri.....	22
3.4. Çevreyi Değerlendirme Mekanizmaları.....	23
3.5. Kullanıcının Çevreye Tepkisi.....	24
3.5.1. Çevreye Uyum.....	25
3.5.2. Çevreyi İhtiyaçlara Uyarlama.....	27
3.5.3. Çevreyi Terketme.....	30
BÖLÜM 4. ÇEVRE-İNSAN-DAVRANIŞ ÜÇGENİNE AİT KURAMLAR VE TASARIM MODELLERİ.....	32
4.1. Davranış Nedir?.....	32
4.2. İnsan Davranışını Değerlendirmede Temel Kuramlar.....	34
4.3. Davranış Bilimlerinin Tasarıma Yansıması ve Geliştirilen Modeller.....	45
4.3.1. Tasarlama Metodolojisi Alanındaki Modeller.....	51
4.3.2. Çevre-İnsan-Davranış Etkileşim Modelleri.....	64

	<u>Sayfa</u>
BÖLÜM 5. TASARIM ÖNCESİNDE VE TASARIM SÜRECİNDE	
BİLGİ ALIŞ-VERİŞİ VE TEKNİKLERİ.....	70
5.1 Bilgi Alış-Verişinde Alanlar ve Kaynaklar.....	70
5.2. Bilgi Alış-Verişi Teknikleri.....	72
5.3. Projelendirme Sürecinde Bilgi Alış-Verişi Teknikleri	
Üzerine Bir Sınıflama Yaklaşımı.....	88
BÖLÜM 6. TASARLAMA SÜRECİNDE TASARIMCI-KULLANICI	
BİLGİ ALIŞ-VERİŞİ MODELİ.....	92
6.1. Çevre Oluşum ve Proje Gelişim Aşamaları.....	92
6.2. Tasarım Takımı ve Müşteri İlişkileri.....	94
6.3. Tasarım Adımlarına Bakış.....	98
6.4. Çözüm Modeli Önerisi.....	99
SONUÇ BÖLÜMÜ - TARTIŞMA.....	107
KAYNAKLAR.....	111
EK-A.....	119
ÖZGEÇMİŞ.....	124

ÖZET

"Kullanıcı-Çevre Uyum Probleminin Tasarım Sürecinde Çözümlemesi" başlıklı bu tezin konusu insanın yaşadığı mekanları değiştirme davranışı üzerine temellenmiştir.

Giriş bölümünde, değiştirme davranışının gerçekte bir uyum probleminden kaynaklandığını ve bu problemin temel nedeninin tarihsel akış içerisindeki tasarım-üretim-kullanım süreçlerinin birbirinden ayrılması sonucu ortaya çıktığı anlatılmaktadır. Bu nedenle, insan ihtiyaçlarına hitap etmeyen yapay çevre problemi, bileşenlerine ayrılarak incelenmiştir.

Bölüm 2'de çevreye ait tanımlar, sistem bazında çevrenin ne olduğu, çevreye ait bileşenler farklı açılardan ele alınmaktadır. Çevrenin nitelik ve özelliklerinin insan üzerindeki etkileri irdelenmektedir.

Bölüm 3'ün konusu, insanın kullanıcı olarak kim olduğu ve ne tür ihtiyaçları bulunduğu, ihtiyacın temelinde ne yattığıdır. Kullanıcının çevre ile etkileşiminde, bireysel, psiko-sosyal ve çevresel kriterlerin ne olduğu anlatılmaktadır. Bu kriterlerin ışığında çevreyi değerlendirmede hangi mekanizmaların kullanıldığı ve kullanıcı olarak çevreye ne tür tepkiler verdiği açıklanmaktadır.

Bölüm 4'te, insan davranışının çok yönlü değerlendirilmesindeki temel kuramlar ve tasarım eylemi içinde nasıl değerlendirildiği incelenmektedir. Geliştirilen modellerin ve çalışmaların dökümü yapılarak yeni bir çalışma için girdi sağlanmaktadır.

Bölüm 5, tasarımcı-kullanıcı bağlantısının kurulmasındaki en önemli noktalardan biri olan bilgi alış-verişi üzerinde durmaktadır. Bu konudaki kaynakların, tekniklerin bilinmesi ve uygulanacak doğru tasarım için ne tür bir önem taşıdığı anlatılmaktadır.

Bölüm 6, tasarım probleminin projelendirme süreçlerinde nasıl ele alındığı ve bu devrelerde tasarımcı ile müşteri adı altındaki kişilerin ilişkileri ele alınmaktadır. Tasarım adımlarının ne olduğuna değinilmekte ve bütün bu bilgilerin toparlanması niteliğini taşıyan tasarım süreci modeli önerisi anlatılmaktadır.

Sonuç bölümü, geliştirilen çözüm modelinin uygulanabilirliğinin tartışıldığı ve ne tür girdilerin rol oynadığı belirtilen bir tartışma bölümü şeklindedir.

Tezin ek bölümünde kullanım sonrası, mekansal ve ekipmana bağlı değişim tespitleri örnekleri yer almaktadır.

SUMMARY

SOLUTION OF USER-ENVIRONMENT ADAPTATION PROBLEM IN DESIGN PROCESS

In this thesis, occupants' behaviour towards changing their spatial environment and reasons of this change are studied.

First chapter is an introduction to this thesis.

Second chapter contains definitions of environment and the environmental effects on human behaviour. An environment is the outer conditions that can be changed and factors which affect the human life and development. An environmental system is divided into two components:

1. Physical environment
 - 1.1. Natural environment
 - 1.2. Man-made environment
2. Social environment
 - 2.1. Behavioral environment
 - 2.2. Production affairs

The man-made environment consists of three sub-systems:

- Needs system
- Environment system
- Building system

The man-made environment are studied in seven scales:

- Equipment
- Building
- Building group
- Neighbourhood
- City
- District
- Country

The surrounding man-made environment consists of the first three scales.

The main components of an environment are; individual, physical env., personal env., environment: beyond individuals and socio-cultural env. Nature and man are the sub-systems of an environment.

The environment has always a systematic characteristics. This system with its components create the environmental character. The other component of this system is the human behaviour which has some characteristics among stimulation, direction, goal determination, supporting and boundry formation.

The environment has a great importance on human satisfaction and happiness.

In the third chapter, human being is studied. The man who uses the environment is called "the user". Users of the building and its surrounding environment are studied in two categories:

1. People that use the environment continuously
2. People who are temporary in that environment

Continuous users are family person and continual or periodical district employees. Temporary users are guests and people passing by.

Fundamentally each person or family has different needs among environment and we can not speak of average user.

General user's needs are listed below:

- Physical needs
 - Spatial needs
 - Needs belong to environmental conditions
 - Health
 - Security
- Psycho-social needs
 - Privacy
 - Behavioral dimensions
 - Aesthetic

Nowadays, physical needs are met much more than psycho-social needs by the design team.

Users interact with their environment according to individual characteristics such as age, sex, personality properties and psycho-social environmental characteristics such as social statutes, economical conditions, interpersonal relations and cultural group.

The environmental evaluation mechanism of the human is a psychological process. This process occurs in three levels: perception, comprehension and spatial behaviour.

The perceptible information is evaluated in affective and cognitive phases which create "a response". There are three types of responses:

1. **Adaptation to the environment**
If space satisfies, an individual adapts himself to the environment
2. **Environment which is adapted to human needs**
It depends on design faults. Users change and renew the environment according to their needs and desires.
3. **Leaving the environment**
If users can not find any solution for adaptation then they leave their environment.

Fourth chapter deals with the human behaviour and its theories. The origin of behaviour is human need. In this thesis, it is studied with the basic model of stimuli → organism → response.

Behaviour changes due to personal characteristics such as biological features, man's background, mental condition and physical and social environment.

The basic theories that behaviour is examined, are as follows:

- Psycho-analysis theory
- Neurobiological theory
- Gestalt theory
- Association theory
- Würzburg school
- Behavioral theory
- Phenomenological theory
- Cognitive theory
- System theory and decision making theory
- Semiological theory
- Information processing theory

Theories are divided in general terms as positive and normative theory. The former is imaginative and open, the latter is defined as rational and close. When designer solve a problem, he follows the positive theory for spatial organization and the normative theory for the human needs and design brief.

Design models are developed according to these two theories. In this thesis, they are studied in two groups; the design methodology which is dealing with the mapping of the design process and the mechanisms in design thinking, and man - environment - behaviour models.

1. **Design methodology models**
 - 1.1. **First generation models**
They studied design process basically in analysis, synthesis

and evaluation phases which follow each other step by step by feed-back information flow. They are systematic and rational models. Some examples: Alexander's RIBA, Markus-Maver's Asimow's, Archer's and Studer's models.

1.2. Second generation models

They are established on the concept of participation. These models introduce a negotiation process between desing participants and design team. Main component in these models is the user. It is aimed to search the levels of human satisfaction in the environment.

1.3. Third generation models

They contain both the design style and technics of first models and the participation notion of second models.

Information processing model and computer studies are catergorized by some desing theorists as an new (forth) generation models.

2. Man-environment and behavioristic approach models

Among these models, models of environmental psychology and ecological psychology, personal construct theory, spatial behaviour theory, "image of city" theory, behaviour setting model can be stated.

According to Rapaport these models can be grouped as follows:

- Perception based
- Cognitive and Image-Based
- Behaviour setting models
- Environment as communication, non-verbal communication, symbolism
- Competence and adaptation
- Information flow models
- Ecological models
- Ethological models
- Evolutionary models
- Socio-cultural models
- Preference in environmental quality
- Performance based

Moreover, Archea take these models int four programs; rationalism, empricism, structuralism and instrumentalism.

For these models, four paradigms are stated. These are expert, psycho-physical, cognitive and experiential paradigm.

Recently a research about a meta-model which comprises all of these models is being searched. The goal of these studies, approaches and models is to create an accumulated memory for new researchers.

In the fifth chapter, the importance of the information flow between designer and client (user) is reviewed.

Taking true information about users and giving appropriate solution to them are very important for designers. The information is studied in two main structures; design information and information about organizational procedures.

The information fields are user's needs and wants, building area and its environment, production problem and political limitation and standards. Users, literature, statistics, market researches, analysis of existing building, expertise fields and environmental reviews are the sources of design information.

In practice, information flow techniques are observation, interview, questionnaire, survey, comparison and ordering techniques, resemblance and visual preference techniques. These techniques are supported by new technological development. Some of these techniques are used together. The success, in the use of these techniques, enables designer and client to receive true information and a successful reach design solution.

In the sixth chapter, subjects of design and project phases in design practice and designer-client relations are considered.

The adaptation problem, after occupancy, has to be solved by searching flexible solutions in design process to prevent the losses of time, productive power, money and production techniques.

The phases of formation process of physical environment are:

1. Determination of needs
2. Design
3. Production
4. Occupation

If the problem is well-defined, realization of these processes will also well. In definition of problem, designer-client affairs are important. Design team may consist of an architect, interior designer, civil engineer, mechanical and electrical engineer and draughtsmen. Client is sometimes the user himself, his representative, contractor or employer firm.

A project manager organizes designer-client affairs. Their meeting minutes, phone calls etc. are transferred to related design people in the team. In this point, notes must be recorded carefully to prevent the information losses.

Modes of designer-client affairs are occurred in several modes in practice.

- Traditional model,
 - Migration model,
 - Full-service model,
- are some of the models observed in practice.

Before the project, designer and client ought to negotiate about desing limitations and evolution criteria.

Design phases are:

- Preparation
- Schematic design phase
- Design development phase
- Construction documants phase
- Bidding, contract, construction administration phase

In production phase, the realization of design must be controlled by the designer in order to ensure the quality of design.

In this chapter, the design process model for practitioner proposed to define role of client in several desing phases.

Final chapter is a conclusion of this thesis. Application fields of the proposed model, design inputs both about designer and user are discussed.

BÖLÜM 1 – GİRİŞ

1.1. Problemin Tanımı ve Kapsamı

Günümüzde, kullanıcının hizmetine sunulan çeşitli mekânlar söz konusudur. Bu yapay çevre mekânlarından konut ve yakın çevresi, işyerleri, sokaklar, meydanlar, parklar ve alış-veriş merkezleri günlük hayatın yoğun yaşandığı yerler olarak sayılabilirler.

Fiziki ve kültürel çevrenin oluşturduğu bir takım veriler insanoğlunun yaşamında sürekli bir bütünlük oluşturmaktadırlar. Ancak, kullanıcı olarak tanımladığımız insan ile günlük hayatını geçirdiği çevre arasında bu bütünlük sık sık bozulmakta ve uyum problemi ortaya çıkmaktadır. Bu durumda insan çevreye müdahale hakkını kendinde görebilmektedir. "Uyum probleminin ortaya çıkış sebebi nedir?" sorusuna cevap aramak için tarih içindeki üretim süreçlerine bakmak gereklidir. Çünkü tasarım bir üretim olgusudur.

Kullanıcısına hitap etmeyen yapay çevre oluşumu başlıca üç sürecin sıralanmasıyla ortaya çıkan bir sorundur. İlk süreç, ilkel üretim devrinde, tasarım, üretim ve kullanım aşamalarının tek bir insanın; kullanıcının kendisi tarafından oluşturulduğu süreçtir. Bu süreçte, insanın eylemlerine ve ihtiyaçlarına uygun çevreden tatmini söz konusudur. İkinci süreçte, tasarım ve üretim işlevleri bir kişinin elindedir, ancak, kullanım aşaması başka birisinin elindedir. Yine insan - çevre bütünlüğünde ilişki sürekliliği korunmaktadır. Sanayi devrimi ile tasarım, üretim ve kullanım aşamaları tümüyle birbirinden koptuğu için insanı ve insan ihtiyaçlarını temel alan ilke, yerini pazar ve ticari esaslı ilkelere bırakmıştır. Mimarlık mesleği, ayrı bir uzmanlık dalı olarak gündeme gelmiştir.

Kullandığı mekân, başkası tarafından tasarlanıp, üretilen bireyin bir takım ihtiyaçlarını giderme arzusu ile yaptığı değiştirme eylemleri; sıkça gözlenen, ekipman değişimi, duvar boyama, iç mekân birleştirip ayırma, balkon kapama, çit çekme, bahçe düzenleme şeklinde ortaya çıkmaktadır.

Proje aşamasında, tasarımcı-kullanıcı diyalogunun kurulamaması, gerçek ihtiyaçların tanımlanamaması, tasarım için gerekli insan-çevre-davranış üçgenine ait kuram ve araştırmaların yeterince tanınıp sistemleşememesi ve uygulamadaki özensizlik, yanlış ürünün ortaya çıkmasına sebep olmaktadır. Yaşadığı mekânda rahatsızlık duyan kullanıcıyı, çevresini ihtiyaçlara uydurmak ya da terk etmek yoluna itmektedir.

Bu noktada, tasarım ve üretim aşamalarını üstlenen tasarımcının önemi ve kullanıcı ile diyalogu ön plana çıkmaktadır. Öncelikle tasarımcıların kendilerine sormaları gereken sorular olmalıdır:

- Ne yapıyoruz?
- Niçin yapıyoruz?
- Nasıl yapıyoruz?
- Kimin için yapıyoruz?

Cevapların net olarak alınması, kullanıcı ile girilen diyalogun sağlıklı olmasını, dolayısıyla tasarım kriterlerinin belirlenmesinde ve sonucun alınmasında başarılı olunmasını sağlayacak bir yöntemdir.

Tasarımcı açısından kullanıcının kim olduğunu bilmek son derece önemlidir. Mimarın karşısında müşteriye temsil eden bir yüklenici ya da işveren grubu bulunduğunda, tasarlanacak ürünün gerçek kullanıcılarını belirlemek ve kullanıcı örneği ile diyalog kurmak mimar için zorunlu bir durumdur.

Çevreyi ihtiyaçlara uydurmak adı altında yapılan, değiştirme davranışı küçük ölçekli çevrede daha yoğun gözlenmektedir. Burada küçük ölçekte tanımlanmak istenen şudur: Yapay çevrenin, tek eleman ölçeğinden ülke ölçeğine kadar uzandığı göz önüne alınırsa, bu çalışmada tek eleman, yapı ve yapı grubu ölçeklerini ele almak yararlı olacaktır. Çünkü çalışmanın dışında tutulması öngörülen kent ölçeği ve daha büyük ölçekteki değişimler sosyo-kültürel, ekonomik, teknolojik ve politik kökenli bazı verilerin etkisiyle farklı bir seyir izlemektedir.

1.2. Çalışmanın Metodu

Öncelikle, bu tezde, konu kullanıcı-tasarımcı ilişkisi üzerine kurulu olduğundan, çalışma; bir partisipasyon uygulaması olarak değil, uyum probleminin bileşenlerinin tanımlanarak, tasarım sürecindeki tasarımcı ve kullanıcıya ait girdi, faktör ve bunların etkilerinin nasıl irdelenmesi gerektiğinin anlatıldığı bir inceleme olarak ele alınmalıdır.

Uyum probleminin temel bileşenleri çevre, insan ve insanın bu çevre içindeki davranışdır. Problemin ortaya konmasında ve çözümünde birinci basamak, insanın sürekli etkileşim halinde bulunduğu çevreyi tanıması, tanımlaması ve sınırlarını çizmesidir. Üzerinde çalışılacak bileşenin niteliklerini bilmek, insan üzerindeki etkilerini irdelenmek, çözüm ararken anahtar teşkil etmektedir. Çevreyi bir sistem olarak ele almak, sistem eksikliğinin büyük rol oynadığı "insan yakın çevresini neden değiştiriyor?" sorusuna cevap ararken faydalı olacaktır.

Aynı şekilde insanı, kullanıcı olarak tanımlayıp, yeteneklerini ve gereksinimlerini belirlemek yaşadığı yapay yakın çevreden ne beklediğini bilmek, bu beklentilerin ne tür kriterlerle oluştuğunu anlamak problemin insan yönünden irdelenmesi için gereklidir.

Çevreye bir tepki olarak ortaya çıkan davranışın incelenmesi, dayandığı kuramlar, tasarım ile olan paralelliğin vurgulanması önemli girdi oluşturmaktadır. Davranış ve tasarıma ilişkin modellerin irdelenmesi, tarih boyunca tasarım yöntemini belirleyen değişimlerin ve insan-çevre-davranış etkileşimi üzerine kurulmuş modellerin sistemeleştirilme çalışmaları, yeni çalışmalar için bir bellek oluşturmaktadır.

Tasarımcı-kullanıcı arasındaki diyalogun temel taşlarından biri bilgi alış-veriştir. Doğru ve eksiksiz bilgi, doğru tasarım ve doğru ürünü getireceğinden bu konuya ilişkin yaklaşım, yöntem ve tekniklerin analizi gereklidir.

Son olarak, tüm bu bilgilerin ışığında uygulamada tasarım ve projelendirme sürecinde uyum probleminin nasıl ele alındığı önemli olmaktadır. Tasarım ve projelendirmeye ait bilgilerin toplanıp, sunulmasına, projelendirme evrelerinde kullanıcı-tasarımcı ilişkileri konusunda yeni modellere ihtiyaç vardır.

Özetle çalışmanın metodu, problemin bileşenlerinin tanımlanması, konunun uygulamadan elde edilmiş yardımcı bilgilerle desteklenerek bir süreç modelinin ortaya konmasıdır. Bu çalışmanın, çevresel uyum probleminde yeni çözüm yolları ararken kullanılacak bir rehber niteliği taşıması amaçlanmıştır.

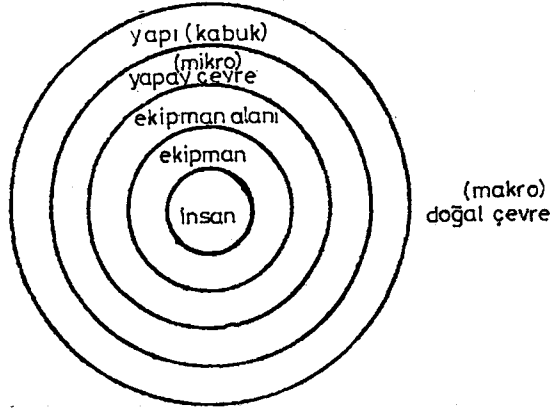
BÖLÜM 2 – ÇEVRE ÜZERİNE

2.1. Çevrenin Tanımı

Çevre sözcüğü günümüzde sık ve değişik anlamlarda kullanılmaktadır (Erkman, 1982). Birçok sözlükte, "muhit, etraf, dünya"; "doğal, toplumsal ve ekin sel etmenlerin birlikteki işlemleriyle belirmiş bir alan, bir yer, bir şeyi kuşatan yakın yerler"; "bir kişiyi etkileyen, maddi ve manevi gelişmesini, biçimlenmesini ve yaşamını belirleyen biyolojik, iklimle ilgili ve toplumsal etkenlerin tümü" olarak tanımlanan çevre sözcüğü en geniş anlamda, incelenmekte olan organizma, grup veya sistemin dışındaki herhangi bir koşul veya etki olarak da tanımlanmaktadır (Özsoy, 1983).

Çevre kelimesi sadece birisinin ya da bir şeyin etrafı değil, aynı zamanda insan hayatı ve davranışlarını etkileyen tüm şartlar olarak da tanımlanır (Gottlieb, 1965). Çevre davranışın geçtiği özel yerdir. Bu yer, davranışın gerçekleşmesini engeller veya yardımcı olur ve yine çevre gizli kalmış davranışların ortaya çıkmasında rol oynar (Yüreklı, 1982).

Tasarımcı açısından çevre şöyle tanımlanmaktadır: Yaşayan bir varlığın yaşamını, gelişimini etkileyen tüm değişebilir dış koşullar ve faktörlerdir (Erkman, 1982). Bu tanımlamada geçen varlık sözcüğü tasarımcılar için insanı belirler. Çevre ile insan arasında karşılıklı bir ilişki söz konusudur. İnsan hem çevrenin merkezi, hem de çevrenin onunla bütünleşmiş parçasıdır (Şekil 2-1). Dolayısıyla kişi, çevreyi etkiler ve ondan etkilenir.



Şekil 2-1 : İnsan-çevre ilişkisinde sektörel açılım (Ünügür, 1986)

2.2. Çevre Sistemi

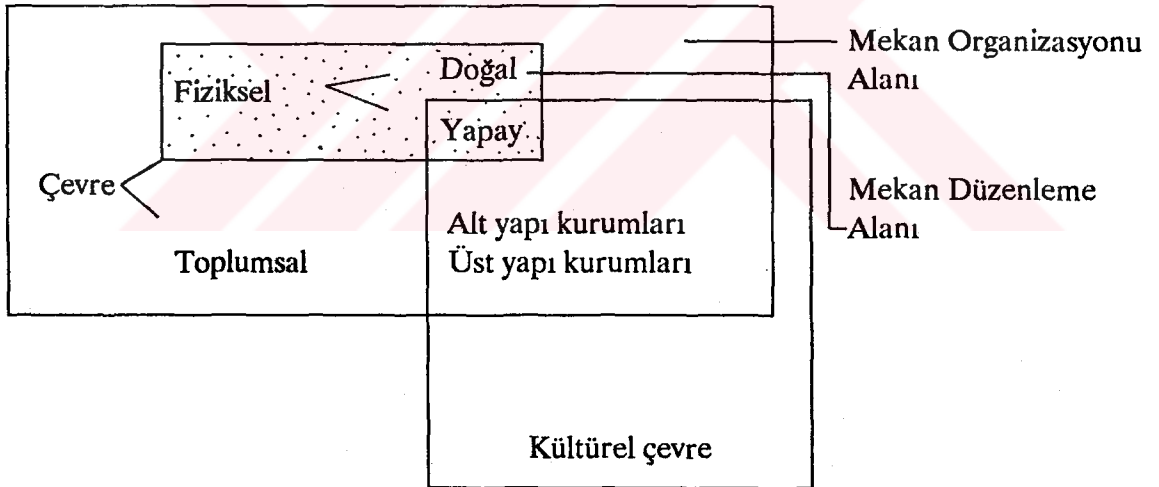
Çevre açık bir sistemdir. Yani sınırları, diğer fiziksel ve sosyal sistemlerle etkileşimine göre tanımlanır (Morval ,1985). Bugüne kadar çevreyi gruplamak için çeşitli çalışmalar yapılmıştır. Çevre psikologlarına göre çevre; insan yapısı (veya insanın değiştirdiği) ve doğal olmak üzere ikiye ayrılır. Bunun yanında davranışsal, kültürel, coğrafi, fiziksel, doğal, kişilerarası, öznel, nesnel, psikolojik, sosyal, sosyo-kültürel, sembolik vb. çevrelerden bahsedilir (Özsoy, 1983).

Morval'a (1985) göre; çevre, doğal, sosyal ve inşa edilmiş çevreleri kapsamaktadır, ayrıca algılayan kişiyle enformasyonun alınma ve yorumlanma biçimini de içine alan çeşitli öğelerin dinamik bir sistemi olarak anlaşılmalıdır. Çevre, mikro, egzo, mezo ve makro olmak üzere dört düzeyde incelenir ve bunların kapsamı davranış setleri, oda, konut, ev, semt ve kentten oluşur.

Ferhan Yürekli (1976), çevre sistemini doğal ve kültürel olarak ikiye ayırmaktadır. Doğal çevre sistemi arazi formu ve arazi örtüsüyle belirlenirken, kültürel çevre ise insanın doğayı kullanım aktivitelerinin sonucu olarak doğa üzerindeki fiziksel etkiler olarak tanımlanmaktadır.

Kısaca çevre sisteminin şeması şöyle çıkarılmaktadır (Şekil 2.2)

- A. Fiziksel çevre
 - 1. Doğal çevre
 - 1.1. Fiziksel ve inorganik çevre
 - 1.2. Biyolojik ve organik çevre
 - 2. Yapay çevre
 - 2.1. Sosyo-fiziksel çevre
 - 2.2. Sosyo-biyolojik çevre
- B. Toplumsal çevre
 - 1. Davranışsal çevre
 - 1.1. Sosyo-psikolojik çevre
 - 1.2. Kurumsal çevre
 - 2. Üretim ilişkileri



Şekil 2-2 : Çevre sistemi şeması (Tübitak, 1987)

Tüm bu gruplandırmalar içinse birçok yorum getirilmektedir. Kişi ve çevreyle ilgili olaylar bütündür ve fiziksel çevre aynı zamanda kültürel ve sosyaldır denmektedir (Morval, 1985). Ayrıca hem bütünsel hem de ayırıcı yorumlar getirilmektedir. Aslında kişi çevresi tarafından biçimlenir ve kişinin uyum durumu çevresi ile olan durumuna bağlıdır. Fiziksel ve toplumsal çevre insanı hayata bağlar. Diğer yandan ise, yapay çevrenin modülerliği yanında, doğal çevrede tekrarlar ve ritimler vardır. Buna rağmen hiçbir şeyin aynısından yoktur (Alexander, 1979).

Bu tezin inceleme alanında olan yapay çevre için ise "insan yarattığı tanımı getirilerek üç alt sistemin varlığından söz edilmektedir. (Yürekli, 1988)

- İhtiyaçlar sistemi
- Çevre sistemi
- Yapı sistemi

Bu üç sistem ve aralarındaki ilişkinin bir yönü şöyle açıklanmaktadır: İhtiyaçlar sistemi, sağlanması gereken çevre şartları ve oluşturulması istenen çevre niteliklerini, başka deyişle ihtiyaçlarını belirler. Çevre sistemi, belirlenen ihtiyaçları karşılayacak çevreyi, yapı sistemi ise, çevre sistemini gerçekleştirecek fiziksel bir varlık olan yapıyı temsil etmektedir. Çevre sistemi ve yapı sistemi birlikte mimari çevreyi oluştururlar.

Tüm bu sistemler doğrultusunda yapay çevre;

- tek eleman
- tek yapı
- yapı grubu
- komşuluk grubu
- kent
- bölge
- ülke, ölçeklerinde incelenmektedir. (Bayazıt, 1982)

Ancak tek eleman, tek yapı ve yapı grubu ölçekleri yapay yakın çevre olarak tanımlanabilmektedir. Diğer ölçekler, çevre sistemi bileşenlerinden insanın, aktif etkinliğini giderek kaybettiği ölçeklerdir.

2.3. Çevre Bileşenleri

Çevre, alt bileşenlerinin katılımıyla oluşan bütün, aktif ve sürekli bir süreçtir (Ittelson, 1974). Çevre bileşenleri için çeşitli sınıflamalar yapılmaktadır.

Ittelson (1978), çevreyi yedi bileşeni olan bir ekolojik sistem olarak tanımlamaktadır: Algısal, anlamsal, estetik, uyum yapıcı, bütünleyici, yardımcı ve tüm bu bileşenlerin genel ekolojik ilişkileri.

Algısal alan; fizikî çevrenin insan algısı üzerindeki etkilerini, anlamsal alan; renkler, şekiller ve sembolik anlamlarla olan ilişkiyi, estetik alan; insanın estetik değerlendirmesinin çevre tarafından nasıl etkilendiğini, uyum yapıcı alan; tatmin ve hayatı sürdürmenin yaşamsal önemini, bütünleyici alan; insan ve sosyal grupların beraberliklerini, yardımcı alan; faaliyet ve araçların bağlantısını, ekolojik alan ise; mekânsal organizasyonların örüntüsünün belirlenmesi konusunu içermektedirler (Porteous, 1977).

Farklı bir yaklaşım da, çevreyi beş bileşene ayırır:

1. Birey
2. Coğrafya; iklimin tüm özellikleri, davranışı sınırlandıran ve hizmet eden insan yapısı özellikler ve çevrenin kaynaklarını içine alan "fiziksel çevre". Fiziksel çevre için ayrı bir boyut getirilerek fenomenal çevre deyiimi kullanılmaktadır. Fenomen (algılanabilir) çevre, kişinin genetik yapısı ve çevre ilişkilerindeki deneyimleriyle birlikte bir kişinin davranışlarını belirleyen üç önemli faktörden birini oluşturmaktadır (Studer, 1969). Bireysel fenomenal çevrenin bileşenleri, duvarlar, kapılar, pencereler hatta sokak örüntüsü ve şehir yerleşimidir. Bunlar sabit donanımlı mekânları oluşturmaktadır. Sabit donanımlı mekânlar insan davranışını etkilemekte, bazen de davranış tamamen fizikî çevre tarafından belirlenmektedir (Porteous, 1977).
3. Davranış kontrolünün önemli kaynakları olan bireyleri içine alan kişisel çevre (aile, arkadaşlar, yetkili kişiler,

akran, grup üyeleri vb.)

4. Yaş, sınıf, etnik köken, yaşam tarzı veya başka kendine özgü karakteristiklerce gruptan oluşan kişiler ötesi çevre,

5. Sosyal normlar ve kurumlardan oluşan çevre. (Özsoy, 1983).

Çevrenin iki ögesi doğa ve insan; çevre sisteminin iki alt sistemi olan doğal ve kültürel çevrelerdir (Yürekli, 1982). Aynı yaklaşımla, çevre için, insan davranışı ve fiziksel ortamı iki ana bileşen olarak belirlenmiştir (Özsoy, 1983).

Çevre bileşenleri için genel ve kesin bir liste belirlenemez. Ele alınan çevrenin niteliklerini ve toplum içindeki değerini ortaya koyarak, incelemenin amacı ve ölçeğine uygun bileşenler seçilmelidir (Yürekli, 1976).

2.4. Çevrenin Özellikleri ve Nitelikleri

Çevre nötr bir değişken değil, içinde yaşayanlarla sıkı sıkıya bağlı, onların oluşturduğu ve kontrol ettiği, bir anlamı olan veridir (Morval, 1985). Çevre sadece insanı etkilemez, ayrıca insan da çevreyi etkiler ve kontrol altında tutar (Gottlieb, 1965).

Her çevrenin kendine has bir atmosferi vardır ve bu atmosfer çevrenin sosyal, kültürel, estetik ve sistemik niteliklerine bağlıdır. Çevre daima bir sosyal aktivite içinde kalır ve çevrenin daima kesin bir estetik niteliği vardır. Çevre kesin bir sistemik nitelikte içerir. Sistemik nitelik, çevrenin bileşenlerinin birbiriyle o çevre için özel bir ilişki şekli olup, kişiliğini karakterize eden en önemli unsurdur (Yürekli, 1976).

Çevrenin ne bir mekânda ne de bir zamanda tanımlı, sabit sınırları yoktur (Ittelson, 1974). Çevre genel olarak üç bölümde gelişir:

1. Çevre, insanın fizyolojik ihtiyaçları ve bunlardan doğan amaçları için imkân sağlar.
2. Çevre, insanın amaçlarını gerçekleştirmesinde gerekli olan özel davranış örüntülerine imkân sağlar.
3. Çevre, insanın amaçlarını gerçekleştirmesinde gerekli olan psikolojik koşulları, belli simgesel ve etkileyici görevler yerine getirerek destekler (Erkman, 1982).

Çevre daima insanın kavrama kapasitesinden daha fazla bilgi içerir. Görüş açısında olan ve bu açının dışında kalan çevre parçaları merkezî olduğu kadar yan bilgiler de içerirler. Bu bilgiler simultane olarak, gereğinden fazla, yetersiz, belirsiz ve çelişkili olabilir. İnsan ise, çevre karşısında kısıtlı kapasitesi nedeniyle, doğal olarak seçicidir. Çevrenin içerdiği sembolik anlamlar ve motivasyonel mesajlar, insanın çevre içindeki amaçlarına bağlı eylemlerine yönlendirici etkiler yapmaktadırlar. (Yürekli, 1976).

Çevrenin temel niteliği kuşatmasıdır. İnsan davranışının etkileriyle değişen etkenler zinciri olan çevre sistemi sadece insanı çevreleyen bir kap değil, davranışı da içine alan bir özellik gösterir. Bu doğrultuda çevrenin, olmaya hazır davranışı başlatan (uyaran), çeşitli yönlerde sevk eden (yönelten), belirli ihtiyaçları tatmin etmeye hizmet eden (amaç) ve aynı zamanda davranışı destekleyen ve sınırlandıran yönleri vardır (Özsoy, 1983).

Sosyal bilimcilerin ve tasarımcıların inancı, kaliteli bir fiziki çevrenin insan tatmini ve mutluluğu için çok önemli olduğudur. (Porteous, 1977).

Bölüm Sonuçları

- Yaşayan bir varlığın yaşamını gelişimini etkileyen tüm değişebilir dış koşullar ve faktörlere çevre denir. Varlık sözcüğü tasarımcılar için insanı belirlemektedir. İnsan çevreyi etkiler ve ondan etkilenir.
- Çevre, fiziksel ve toplumsal olmak üzere iki başlıkta incelenmektedir. Fiziksel çevre doğal ve yapay alt başlıklarına, toplumsal çevre ise davranışsal çevre ve üretim ilişkileri bölümlerine ayrılmaktadır.
- Yapay çevre; ihtiyaçlar, çevre ve yapı sistemlerinden oluşur. Tek eleman ölçeğinden ülke ölçeğine dek uzanmaktadır. Yapay yakın çevre ise tek eleman, tek yapı ve yapı grubu ölçeklerini kapsamaktadır.
- Çevre, alt bileşenlerinin katılımıyla oluşur. Ancak bu bileşenler için kesin ve genel bir liste belirlenemez. İncelemenin alanına ve ölçeğine göre bileşenler seçilme-lidir.
- Çevrenin sistemik bir niteliği vardır. İnsan davranışlarını uyaran, yönelten ve amaca hizmet eden destekleyen, sınırlayan, insan tatmini ve mutluluğu için önem taşıyan unsurları vardır.

BÖLÜM 3 – İNSAN ÜZERİNE

3.1. Kullanıcı Olarak İnsan

Kullanmak kelimesi Türk Dil Kurumu Sözlüğü'nde "bir şeyden belli bir amaçla yararlanmak olarak" tanımlanmaktadır. Kullanım, kullanış, kullanışsız, kullanıcı gibi kelimeler ise kullanmak kelimesinden türetilmiştir. Bu bağlamda kullanıcı "bir şeyden belli bir amaçla yararlanan kimse" olarak tanımlanmaktadır (T.D.K., 1979)

İnsanlar binaları (ya da çevrelerini) istedikleri, düşündükleri gibi kullanırlar (Alexander, 1979). Dolayısıyla, kullanıcı durumundadırlar.

Kullanıcı bilinen ve bilinmeyen olarak ikiye ayrılabilir. Ancak hakkında edinilen bilgi derecesine göre ele almak daha doğru olmaktadır. Buna göre mevcut örgüt, kurum, grup içindeki kullanıcılar, gelecekteki kullanıcılar bulunan çevre toplulukları, dıştan kullanıcılar, tesadüfî kullanıcılar olarak gruplamalar yapılabilmektedir (Bayazıt, 1982).

Kullanıcı tiplerini yapılırken bazen sadece yaşa göre çocuk, genç, olgun, yaşlı (Bayazıt, 1982), bazen de kültüre göre beyaz, zenci ya da sarı ırk gibi, zaman zaman da karşılaştırmalı durumlar söz konusudur. Göçmenler, akıl hastaları, sakatlar v.b. (Morval, 1985).

Bina ve yakın çevresi kullanıcılarını sınıflarken aşağıdaki gibi bir gruplama yapılmaktadır: (Yücel, 1977).

1. Sürekli kullanıcı

- Aile bireyleri
- Semt görevlileri

Görevi sürekli olanlar
 Görevi dönemsel olanlar

2. Geçici kullanıcı

- Konuklar
- Geçerken rastlantı sonucu çevreyi kullananlar

Mimarlar, gelecekteki kullanıcıların her birinin ihtiyaçlarını saptayamayacaklarını düşünerek, ortalama kullanıcının ihtiyaçlarını saptamayı öngörmüşlerdir (Özsoy, 1983). Ancak ortalama bir kullanıcı yoktur (Bayazıt, 1982). Ortalama kullanıcının ihtiyaçları karşılandığında, herhangi bir kullanıcının ihtiyaçları karşılanmış sayılmaz. (Özsoy, 1983). Bu yüzden değişim içinde olan kullanıcının sürekli belirlenmesi ve her probleme göre ayrı bir belirme çalışması yapılması gerekmektedir (Bayazıt, 1982).

3.2. Kullanıcı İhtiyaçları

Mimar ya da planlamacı kullanıcıya bir mekân hazırlarken temelde onun istek ve ihtiyaçlarını karşılamak zorunda olduğunu bilir. Dolayısıyla ihtiyaç ve isteklerin ne olduğunu bilmek oldukça önemlidir.

Oluşacak mekânlarda, dışarıdan bakanlar için görsel kaliteden önce, böyle mekânlarda insanların nasıl yaşayacakları, soğuğa, sıcağa, neme karşı nasıl korunacakları, yıkanma, beslenme, yatma gibi fonksiyonları nasıl karşılayacakları, sosyal ve kültürel ilişkileri esas alınmalıdır (Gürsel, 1992).

Birey ve toplulukların eylemlerini etkin bir biçimde yerine getirebilmeleri için gerekli minimum koşullara "ihtiyaç" denir. Bir şey için duyulan gereklilik ihtiyaçtır. İstek ise bir şeye duyulan eğilim, arzudur. Kullanıcı ihtiyaçlarında hareket noktası insanların istekleridir (Bolak, 1988). Bu durum aşağıdaki formül ile açıklanabilmektedir:



İnsanın temel ihtiyaçları, yeme, uyuma, nefes alma, boşalma, barınma olarak sıralanabilir. Bundan sona ihtiyaç ötesinde istekler başlar. İhtiyaçlar zamanla değişebilir. Çünkü, yaş ve moda gibi değişken verilerin etkisi altındadır. Sosyal çevreye bağımlıdır ve teknoloji geliştikçe ihtiyaçlardaki farklılaşma belirginleşmeye başlar (Ünügür, 1986).

Bir görüşe göre; yedi temel ihtiyacın sayılmaktadır: Metabolizma, çoğalma, bedensel konfor, emniyet, hareket, büyüme ve sağlık (Alexander, 1970). Bir diğeri ise; insanın temel ihtiyaçlarını; fiziksel emniyet, cinsel tatmin, sevgi ifadesi, düşmanlık ifadesi, tanınma emniyeti, kendiliğinden oluşumun ifadesi, kişinin toplumdaki yerinin saptanması, belirli bir insan grubu içindeki üyeliğin sağlanması ve devamlılığın emniyeti ve bir moral düzene ait olma hissi ve kişide yaptıklarının haklı olması inancı olarak sıralanmaktadır (Özsoy, 1983).

Blachère'a göre ihtiyaçlar şu gruplar altında toplanmaktadır: (Şener, 1977).

- İkamet edilebilirlik ihtiyaçları
 - Fizyolojik
 - Psikolojik
 - Sosyolojik
- Ekonomik ihtiyaçlar
 - Dayanıklılık
 - Değer

Maslow ise dar bir tabandan ,geniş bir tavana yayılan ihtiyaç listesini şöyle sıralamaktadır: (Eren, 1989).

- Fizyolojik ihtiyalar : Acıkma, susama, barınma, üreme vs.
- Günlük ihtiyalar : Güven içinde olma, tehlikelerden korunma
- Ait olma ve sevgi ihtiyaları : Katılma, ait olma, kabul edilme, vs.
- Saygı görme ihtiyaları : Başarma, bir şeyi tamamlayıcı para olma, farkına varılma ve onaylanma
- Kavrama ihtiyaları : Bilme, anlama, inceleme vs.
- Estetik ihtiyalar : Görsel tatmin, güzellik vs.
- Kendi kendini gerçekleştirme ihtiyacı : Kapasitesini belirleme bir şeyleri gerçekleştirme

Tüm bu sınıflamaları fiziksel ve psiko-sosyal çerçevede toplamak mümkündür (Ünügür, 1986).

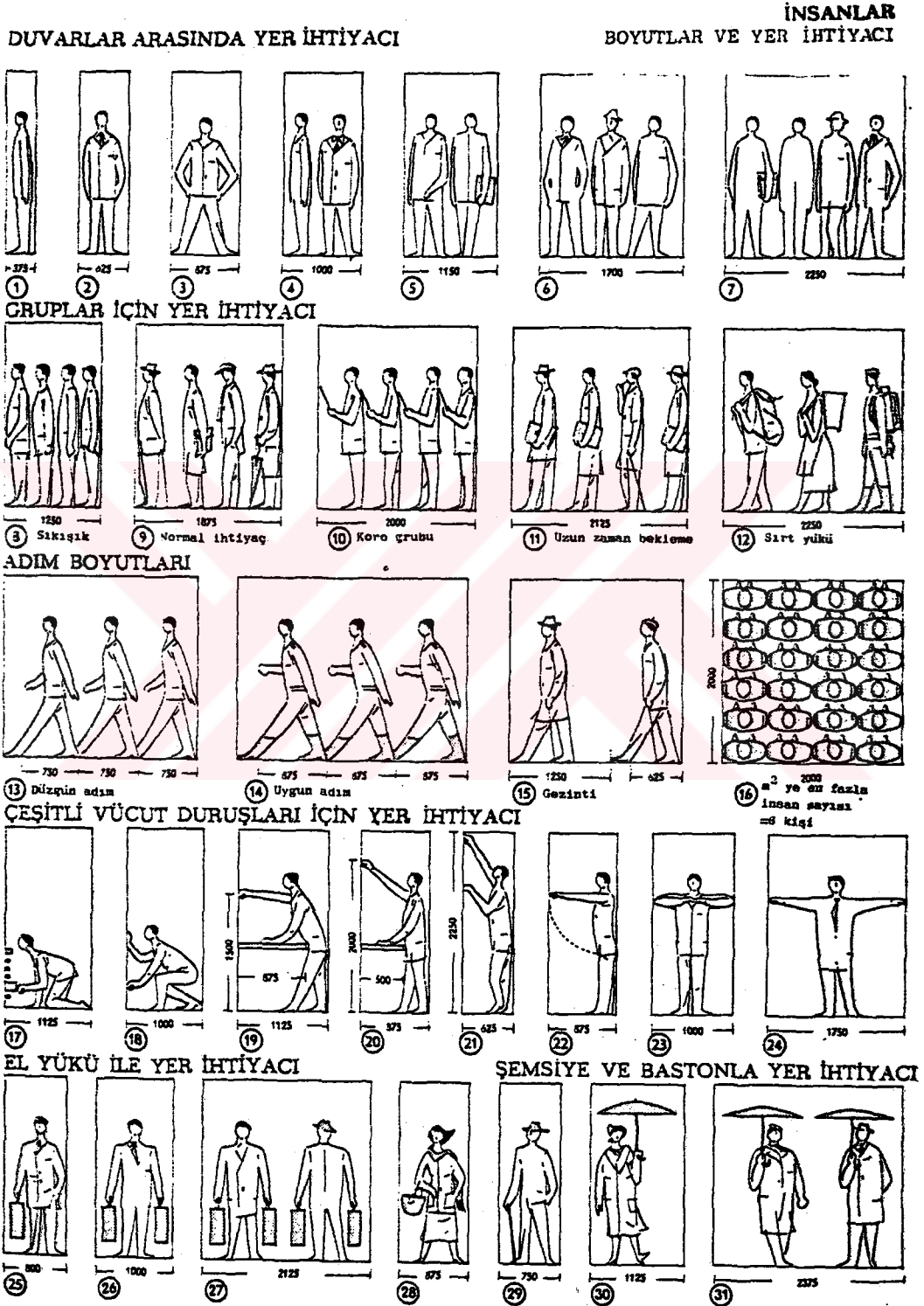
1. Fiziksel ihtiyalar

1.a. Mekansal ihtiyalar

Eylem ve davranış örüntülerinin gerçekleşeceği mekânlar için, insan ve ekipman boyutları ve ihtiyaca göre mekânsal çeşitlilik ve ölçülendirmenin ele alındığı durumdur. Antropometri ve ergonomi bilimlerinin girdi oluşturduğu boyut ve fonksiyona cevap veren mekân çeşitliliği bu bölümde incelenir (Toka, 1978). Şekil (3-1) ve Şekil (3-2) boyutlar ve yer ihtiyacının çeşitli kademeler için nasıl olması gerektiğini göstermektedir.

1.b. Fiziksel çevre şartlarına ilişkin ihtiyalar:

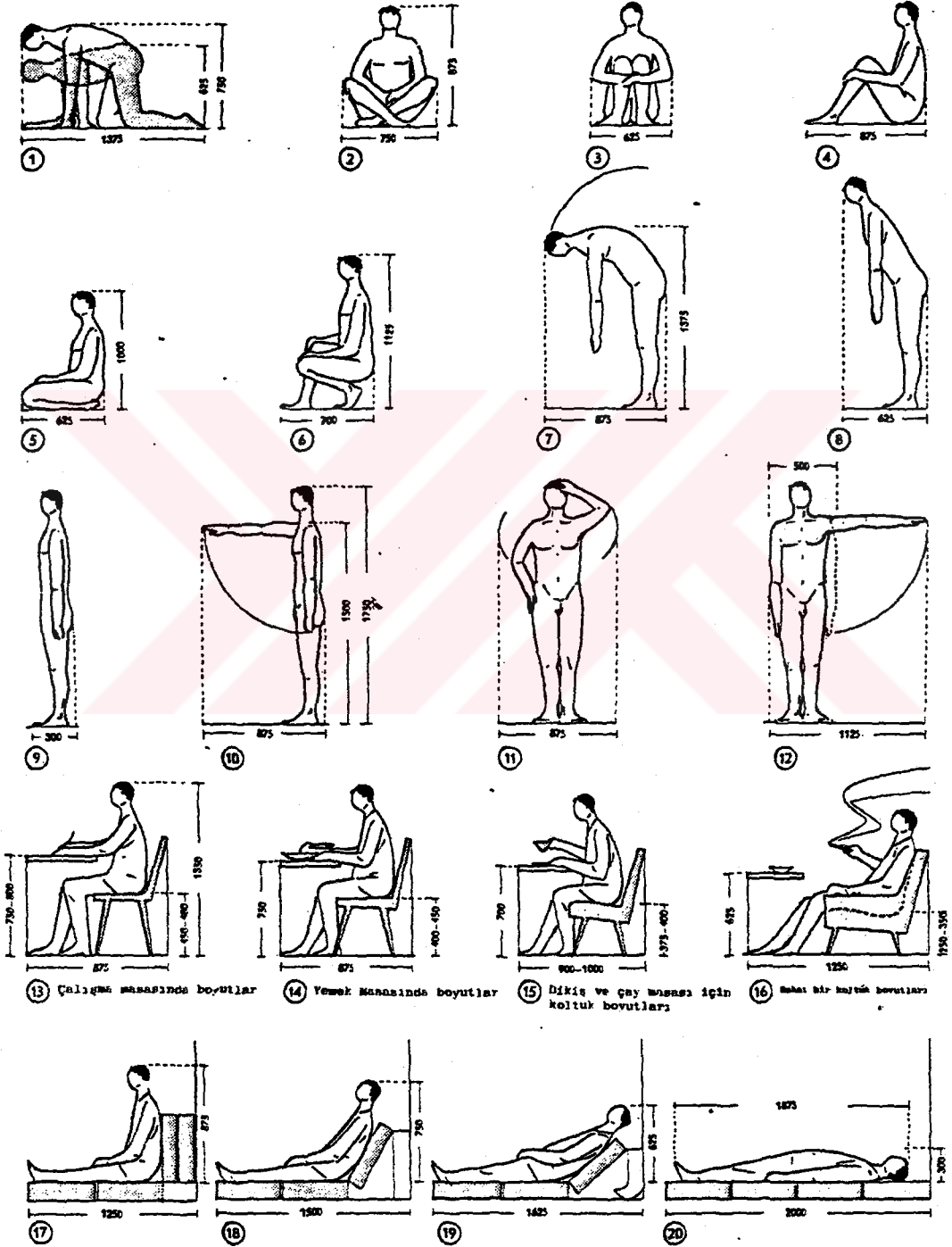
Birinci bileşen yapay iklimlendirme konusudur. İnsan belirli konfor koşulları içinde yaşamını sürdürebilmektedir. Belirli bir sıcaklık, nem hava hareketi ve yüzey sıcaklığı gereklidir. Aynı şekilde tasarrım, hayvan ya da bitki barınak ve deposu olduğunda iklim koşulları bu canlıların organizmaları baz alınarak değerlendirilmektedir.



Şekil 3-1 : Mekânsal boyut ve yer ihtiyaçları listesi (Neufert, 1977)

İNSANLAR
BOYUTLAR VE YER İHTİYACI

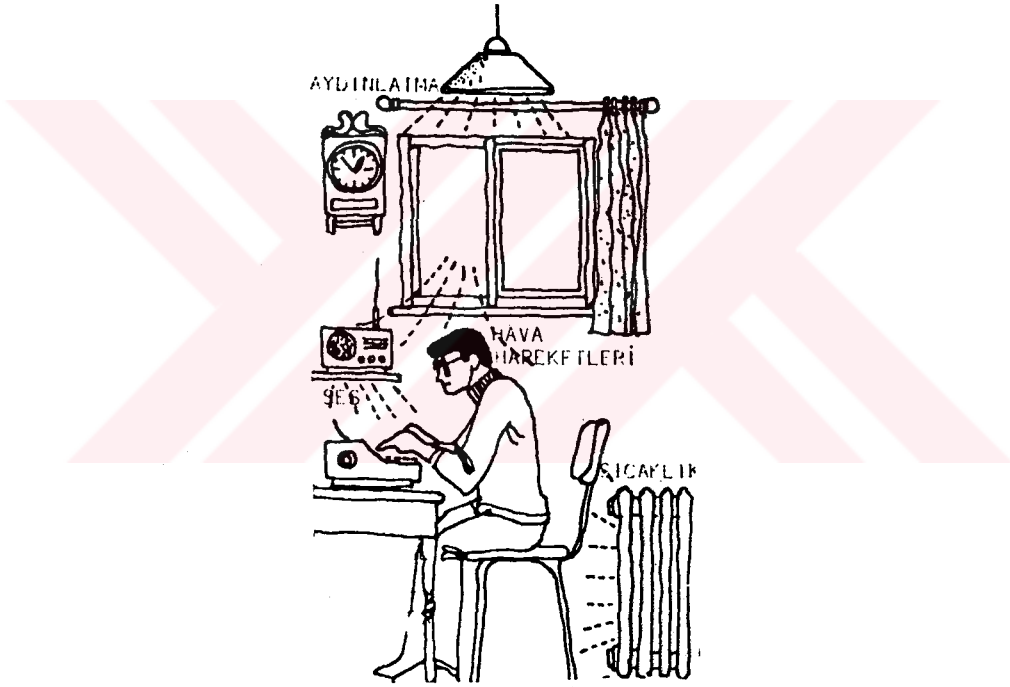
VÜCUT ÖLÇÜLERİ



Şekil 3-2 : Temel eylemler için gerekli ölçülendirme (Neufert, 1977)

İkinci olarak görsel konfor koşulları gelmektedir. Temelde görme duyusunun yanında, okuma, T.V. seyretme gibi eylemlerin gerçekleştirilebilmesi gerekli aydınlık seviyesinin sağlanmış olması gerekmektedir. Fazla aydınlık, parlak ya da tersi karanlık ve loş ortamlar eylemin cinsine göre rahatsızlık yaratabilmektedir.

İşitsel konfor ise, belirli bir gürültü düzeyinin saptanması, reverberasyon ve ses yalıtım tekniklerinin bilinmesiyle sağlanabilmektedir (Şekil 3-3).



Şekil 3-3 : Fiziksel çevre şartları gereksinimleri (Çakın, 1990)

1.c. Sağlık ihtiyaçları

Uygun bir fizikî çevre içinde, temizlenme - temizleme, su sağlama, pis ve kirli suların atımı, çöp toplama, gıda depolama ve zararlı hayvanlardan korunma şeklinde sıralanabilir.

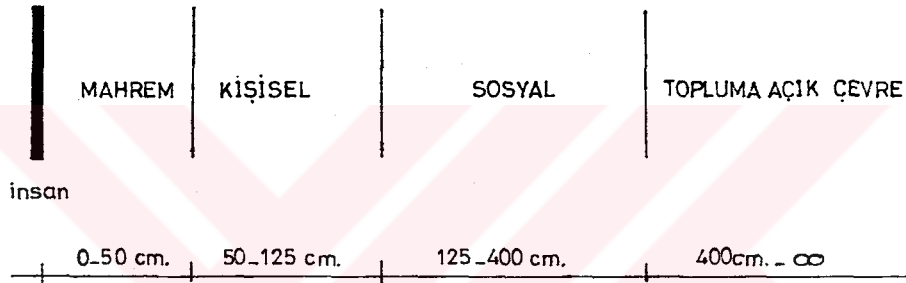
1.d. Emniyet ihtiyaçları:

Yapısal emniyet, deprem, su baskını, heyelan ve yangın gibi afetler, elektrik ve mekânîk donanım ve eylemleri gerçekleştirirken olan durumlara karşı emniyet olarak değerlendirilir.

2. Psiko-sosyal İhtiyaçlar

2.a. Mahremiyet

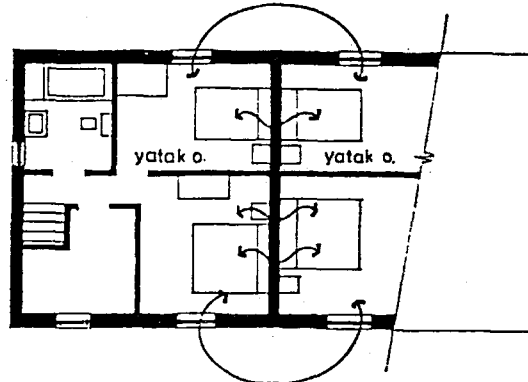
Bireylerin birbirinden farklı dört mekân anlayışı vardır (Şekil 3-4). Bunlardan ilki mahrem mekândır. 0 ile 50 cm. arasında değişir. Bu mekân, kişinin en yakınlarıyla paylaştığı ve kendi inisiyatifinde olan bir mesafedir. İkincisi kişisel mekândır. 50 cm ile 125 cm. arasında değişen bu alan yine kişinin tercihiyle bağlı olarak gerektiğinde yabancılarla da paylaştığı bir mekândır.



Şekil 3-4 : Mahremiyete göre mekân seviyeleri

Üçüncü, sosyal mekândır. 125 cm ve 4 m. arasında olan bu mekân 4 m.'den sonra yerini genel topluma açık mekâna bırakır. Kişilerin mahrem ve kişisel mekânları kalabalık yani yabancılar ve etkileri tarafından sürekli ihlal edilirse bu durum kişide stres yaratır (Hall, 1966).

Görsel ve işitsel mahremiyetin konut işyeri kullanıcıları açısından önemi göz ardı edilemez (Şekil 3-5).



Şekil 3-5 : Yatak odalarında görsel ve işitsel mahremiyet (Lang, 1987)

2.b. Davranışsal boyutlar:

Tüm fiziki ölçülendirmenin dışında psikolojik faktörlerin ışığında, kişilerin eylem ve davranışları için gerekli boyutlardır. Kimi insanın ferah, geniş ortamlardan hoşlanması gibi, kimi insanda bu ortamlarda yalnızlık duygusuna kapılabilmektedir.

2.c. Estetik:

Fiziki çevrenin, biçimsel, dokusal ve anlamsal açıdan hoşluk ifade edip etmediği ise kişiden kişiye, toplumdan topluma değişen bir konudur.

Ayrıca yapı ve yakın çevresine ait ihtiyaçların karşılanmasında ele alınması gereken nitelikler ise şöyle sıralanabilir: (Bolak, 1988).

- Antropometrik nitelikler
- Fiziksel çevre nitelikleri
- Sağlık koşulları nitelikleri
- Psiko-sosyal nitelikler
- Mahremiyet nitelikleri
- Güvenlik koşulları nitelikleri
- Yapı dışı çevreye ait nitelikler

Günümüzde, mimarlık çoğunlukla sosyal ve psikolojik ihtiyaçlardan çok, fiziksel ihtiyaçları karşılamakta başarılı olmuştur. Sosyal ve psikolojik ihtiyaçlar sembolleştirme ve imgeyi kapsar ve yalnızca tasarımcı eğer onlara neden olan zihnî süreçleri anlarsa karşılanabilirler. Kullanıcıların ihtiyaçlarını, yalnızca onların ihtiyaçları olduğunu söylediklerinden çok, davranış ve algılamaları altında yatan sosyal anlam şeklinde tanımlanmalıdır (Özsoy, 1983).

3.3. Kullanıcının Çevreyle Etkileşim Kriterleri

Bireylerin gerek ihtiyaçlarının belirlenmesinde, gerekse reaksiyonlarının değerlendirilmesinde bir takım kriterler söz konusudur. Bu kriterler çevrenin değişik ölçeklerinde farklılıklar göstermektedir.

Kent ölçeğini ele aldığımızda, doğum yeri, oturma süresi, oturma hareketliliği, ulaşım tarzı, sosyal tabakalanma, grup tercihleri gibi genel ve toplumsal verilerden oluşurken, küçük ölçekli çalışmalarda ise bireye ait bilgilere yönelik bir merkezleşme söz konusudur (Morval, 1985).

1. Bireysel Kriterler

Yaş : Neredeyse bütün davranış özelliklerinin yaşa bağlı olduğu gözlenmiştir (Canter, 1974). İnsanlar belirli yaş gruplarında benzer istek, ihtiyaç ve amaçlara sahiplerdir. Bunun sonucu olarak yaş kategorilerinde benzer davranış ve tepkiler söz konusudur.

Cinsiyet : Fizikî ve ruhî farklılıkların bulunduğu iki cins arasında, davranışsal bazı farklılıkların olması da doğaldır. Erkeklerin, kadınlardan daha çok mekân kullandıkları gözlenmiştir (Morval, 1985).

Kişilik özellikleri: Bu grupta içe dönüklük - dışa dönüklük, fizyolojik tepkilere yol açabilen kaygı düzeyi durumu ya da akıl hastalıkları ve fizikî sakatlıklar sayılabilir.

2. Psiko-sosyal Kriterler

Sosyal statü ve ekonomik durum: Kişinin bulunduğu statü ve maddi durumu, istek ve ihtiyaçların belirlenmesinde, gelişiminde rol oynar

Kişilerarası iletişim : Sosyal ortamda ilişki kurulan insanların niceliği, dostlukların seviyesi söz konusudur.

Kültürel grup : Kişinin ait olduğu grup anlatılmaktadır. Orta sınıf, alt sınıf ya da etnik gruptan olması çevre ile etkileşiminde önemli kriterlerdir.

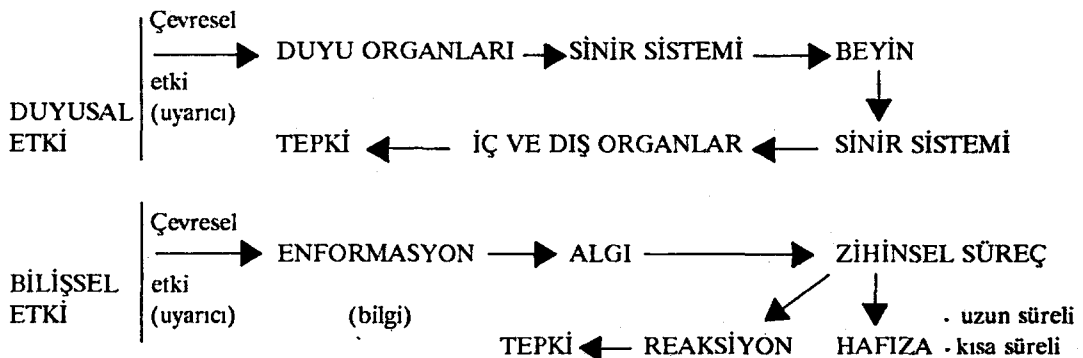
3. Çevresel Kriterler

Bireyin kaydettiği, çevresel etmenler ve sosyal, fiziksel özellikler bu konuda dikkate alınacak önemli yönlerdir. Örneğin; mahremiyetin azlığı ya da çokluğunu sağlayan fizikî çevre özellikleri bu konuda incelenebilecek girdiler arasındadır.

3.4. Çevreyi Değerlendirme Mekanizmaları

İnsanın ihtiyaçlarını tatmin amacı ile yaptığı davranışlar başlıca üç psikolojik süreç içinde gelişir. Bunlar algılama, kavrama ve mekânsal davranıştır (Özsoy, 1983).

Algılama, çevreden bilgi alma sürecidir ve kişinin algılama sistemleri kişilik, sosyal grup, kültür ve çevresine göre değişen bir olgudur. Algılamada hareket önemli rol oynar, insan çevreden amacına uygun bilgiyi alır (Ünügür, 1986). Uyarıcının insana etkisi iki türlü olmaktadır. Birinci duyusal (ing. affective) ve ikincisi ise bilişsel (ing. cognitive) etkidir (Şekil 3-6)(Aydınlı, 1992).



Şekil 3-6 : İnsan-çevre ilişkisi blok diyagramı (Ünügür, 1986).

Kavrama, zihnînin çalışması ile ilgilidir. Simgesel bilme, hissetme, düşünme, hatırlama öğrenme ve zihnî gelişmeyi içeren bir süreçtir. Çevresel kavrama üzerindeki sosyal etki, tüm sosyalleşme süreci sırasında bireyin yalnız uygun rolleri değil, bu rolleri sürdürmek için uygun zaman ve mekânları da öğrenmesi ve ortamla sosyal bir bağlam içerisinde karşı karşıya gelmesi olarak iki türlüdür. Bir ortamın anlamı kısmen kültürün bir fonksiyonudur. Fiziksel çevre bir dereceye kadar kavrama süreçlerini etkiler (Özsoy, 1983).

Mekânsal davranış ise algılama ve kavrama sonucu ortaya çıkan eylem ve tepkilerdir. İnsanın mekânsal davranışını çözümlemek için iki yararlı birimden biri, esas olarak bir ortamda yer alan eylem sırasının organizasyonu ile ilgili olan eylem sistemleri, ya da davranış akımları; diğeri ise, ortam ve yinelenen davranış örüntüsü arasındaki ilişki ile davranış ortamıdır. Mekânsal davranış, bireyin fizyolojik, kişilik, sosyal grup üyeliği ve kültürü ile içinde bulunduğu çevre tarafından etkilenir.

Davranış, organizmanın algılanan ve kavranarak organize edilen ihtiyaçları karşılamak için amaca yönelik bir girişimi olarak düşünülebilir (Özsoy, 1983). İnsanın tüm bu davranışları sırasında var olan nitelikler; (Bkz. Bölüm 4)

- Antropometri
- Duyular
- Algısal ve zihinsel faaliyetler, olarak sayılabilir (Ünügür, 1986).

3.5. Kullanıcının Çevreye Tepkisi

Bölüm 3.2'de anlatılan kullanıcı ihtiyaçları ile kullanıcının yaşadığı yapay çevre arasında bir ilişki doğduğu zaman, kullanıcı açısından çeşitli tepkiler ortaya çıkar. İlk olarak, bulunduğu çevrenin şartlarına uyma (ing. adaptation) şeklinde görülen bu tepki, uyumun başılamaması halinde, çevreyi kendi ihtiyaçlarına uydurma yoluna

gider. Bu çaba da kendisini deęiřtirme, geliřtirme, yeniden řekillendirme gibi eylemlerle gsterir. Eęer bu eylemler yetersiz kalırsa, evreyi terk edip yeni bir ortam arama gndeme gelir. Bazı grřlere gre, insan evreyi uyum sırasında kendini o řartlara mahkm edip, yozlařtırmaktadır (nęr, 1986).

Tm bu faaliyetler kullanıcının yařarken mutlu olup olmasının ya da memnun kalıp kalmamasını belirler. Mutlu olmak ve yařıyor olmak bir anlamda her zaman aynıdır. Tabii ki, her yařayan insan her zaman gzel duygular hissedemez. Eęlenceli yařam, hznl yařamla dengelenir. İnsanlar olabildięinde zgr olduklarında, en iyi ve en mutlu anlarını yařarlar (Alexander, 1979).

İnsanlar, evrelerinden ihtiyalarına uygun verileri alamazlar ise mutsuz olurlar. Bu memnuniyetsizlik onları evrelerine yabancılařtırmaktadır (Bayazıt, 1982). İngiltere'deki bir toplu konut alanına yapılan otopark inřaatı, otomobili olmayan sakinlerin evrelerine karřı olumsuz tepki gstermelerine sebep olmuřtur (Web, 1977).

3.5.1. evreye Uyum

Bireylerin yařama amacı kısaca, etkin bir biimde bedensel, ruhsal ve toplumsal uyum saęlama olarak belirtilir. Birey ihtiya, istek ve amalarını doyurucu dzeyde gerekleřtirmeyi bařarırsa uyum saęlamıř olur. Uyumun genel btnlę gzden uzak tutulmak kaydıyla fiziksel, ruhsal ve toplumsal olmak zere  grupta incelenir:

Fiziksel uyum; insan organizmasının belli bir ortamda, belli kořullar altında yařaması anlamını tařır.

Ruhsal uyum; genellikle fiziksel uyumun gerekleřmesine baęlıdır. Daha ok zihinsel ve duygusal tutarlılıęı ve bunların dengeli geliřimlerini gerektirir.

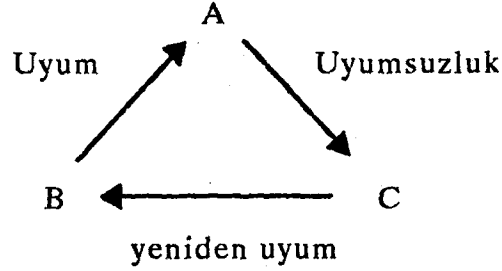
Toplumsal uyum; fiziksel, zihinsel ve duygusal güçleri dengeli tutacak biçimde gerçekleşen süreçtir (Eşigök, 1986).

Uyum süreci iki temel bileşenden oluşur. Bir kişi, ya çevresel özellikleri sahip olduğu biliş strüktürüne uydurur (ing. assimilation), ya da bu strüktürü çevre özelliklerine intibak ettirir. (ing. accommodation) (Canter, 1974).

İnsan, uygun olmayan ya da fonksiyonel olmayan çevrelere uyum yaparken, bu uyum yapma gücünün sınırları vardır. Sonuçta, fiziksel ve zihinsel yorgunluk, amaçların gerçekleştirilmesinde başarısızlık görülür (Özsoy, 1983). Gün ışığı görmeyen ya da basık tavanlı, havasız bir büroda çalışmak zorunda olmak bu konuya örnek gösterilebilir.

İnsanın amaç ve ihtiyaçlarını karşılamadaki çevresel çözümlerin başarısı insanın çevreye gösterdiği uyum durumuna göre değerlendirilir. Buna göre, çevreler iki grupta incelenir. Birinci grup, uyum maliyetinin yüksek olduğu, planlanmış, yönlendirici ve yetkeci çevrelerdir. Bu olumlu anlamda ödüllendirici olabildiği gibi olumsuz anlamda baskı yapıcı olabilir. Bu duruma, çok iyi bir temsili çok sıkışık bir vaziyette seyretmek ya da hava, su, çevre kirliliği ile iç içe yaşamak zorunda olmak gibi örnekleri verebilmek mümkündür. İkinci gruptaki minimal ve esnek çevrelerin uyum maliyeti düşüktür. Çünkü kişiler gerginliklerini azaltarak, kendi ihtiyaçlarını karşılayarak, davranış ve amaçlarına uygun fiziksel çözümü yaratabilmektedirler. Kamp yerleri ve gecekondular örnek olarak sayılabilir. (Perin, 1970).

Bu noktada uyumun dinamizmi söz konusudur. Yerleşmiş uyum bozulunca uyumsuzluk ortaya çıkar. Yeniden uyumu gerçekleştirmek, uyum gücünün üstünlüğüne bağlıdır. Günlük yaşantıda şekil (3-7)'deki üçgenin etrafında dönülmektedir (Eşigök, 1986).



Şekil 3-7 : Uyum dinamiği (Eşigök, 1986)

3.5.2. Çevreyi İhtiyaçlara Uyarlama

İnsanın uyumu sadece var olan koşullar ya da ortama en uygun tepkiyi göstermesi anlamını taşımaz. Bunun yanı sıra sürekli kendini ve çevresini değiştirmeye, geliştirmeye çaba harcamasını da kapsar (Eşigök, 1986).

Çevreye uyum sağlamak için yapılan değişikliklerin anlamı konusunda iki görüş vardır: (Esin, Özsoy, 1993). Biri; ne kadar çok değişiklik yapılırsa çevrenin o kadar uygun hale geleceği görüşü (Perrin, 1970) diğeri de, çok fazla değişikliğin tatmin edici olmayan çevreyi gösterdiği görüşüdür (Brolin, Zeisel, 1968).

Evin ya da çevresinin bazı köşelerinin istenildiği kadar canlı olmadığı zaman zaman açıktır. Caddeden gelen etki ile iç içe, gerekli mahremiyet sağlanamamış bir bahçe kullanılmamaktadır. Bir duvara ihtiyaç duyulacağından bahçe değiştirilmeye başlanacaktır. Aslında bu faaliyet ilk tasarımdaki çatlakların ortadan kaldırılmasıyla ilgilidir. Bir mutfak, bir kütüphane, dört laboratuvar ve bir girişten oluşan küçük bir laboratuvar düşünölsün; teneke kutuların depolandığı küçük bir yol, hiç kimsenin gölgesini kullanmadığı bir ağaç, görünüşte hiçbir yanışın olmadığı ancak hiç kimse kullanmadığı için hep boş kalan laboratuvarlar, hiç kimsenin rahatça durup bekleyemediği bir ana giriş ve aşınmaya başlayan toprak. Kullanıcısına cevap vermeyen bu binayı canlandırmak için bazı değişim ve eklemeler gerçekleştirmek kaçınılmazdır. Bahçeye açılan hoş bir pencere, ağacın etrafında küçük

bir patika, tenekelerin depolanacağı bir mekân, giriş kapısını gösteren bir spot ve girişte insanların bekleyeceği hoş bir köşe bu girişimlere örnek olabilmektedir (Alexander, 1979).

Çevreyi ihtiyaçlara uyarlama anlamındaki çözümler; yapısal değişiklik ve eklemeler türünde olabileceği gibi eylemlerin mekânlara dağılımı ve kullanılan donatım farklılaşması anlamında da olabilmektedir (Esin, Özsoy, 1987).

Mekân, sabit, yarı sabit, dinamik veya informel olarak incelenmektedir (Hall, 1974). Sınırlanmış mekân olarak tanımlanan sabit mekânda, o mekânla etkileşim sonucu uyum sözkonusuyken, yarı sabit mekânda, içindeki donanımların değiştirilmesiyle çözüm yoluna gidilmektedir (Özsoy, 1983).

Çevreyi ihtiyaçlara uydurma girişimlerinde, belirli gruplar ve belirli seviyeler söz konusudur:

1. Seviye : Bir birey ve kendi özel mekânı
2. Seviye : Bir aile ve kullanılan ortak mekân. Aile yerine çalışma grubu da olabilir.
3. Seviye : Aile ya da çalışma grupları ile onların yaşadığı bölge
4. Seviye : Komşuluk ünitesi ve üyeleri bağlamında yerel yollar, parklar, çocuk bahçeleri
5. Seviye : Birkaç komşuluğun biraraya getirdiği halk birimi ve kamu malları
6. Seviye : Tüm halk tarafından kullanılan yollar, parklar, kasabalar, (Alexander, 1979).

İnsan çevresini kendi ihtiyaçlarına göre uyduran tek hayvandır (Gottlieb, 1965).



Resim 3-1 : Eskiden konut olup, bugün iş atölyesine dönüşen binalar (Foto: Banû Gül)

3.5.3. Çevreyi Terketme

En basit anlamda, iki ev arasındaki karanlık dar boşluklar, mutfakta kimsenin erişemediği köşeler, unutulmuş ve terk edilmiş yerlere örnek teşkil etmektedir (Alexander, 1979).

Mesleğinde çok iyi ün yapmış, birçok mimarın tasarladığı konut gruplarının hiç talep görmeyip ya da beklentilerini karşılayamadıkları için insanlar tarafından terk edildiği görülmektedir. (Bayazıt, 1982)

Öte yandan, şehir merkezlerindeki çöküntü bölgeleri de bu kapsamda incelenebilmektedir. Artan iş hacmi, trafik, hava kirliliği, gürültü gibi sorunlar buradaki konutlarda yaşayanların ihtiyaçlarına cevap vermemekte, böylece bu yerleşimler terk edilmektedir. Metruk kalan bölümler ya iş atölyelerine dönüşmekte ya da yıkılıp yeni fonksiyonlara cevap verilecek düzeye getirilmektedirler (Resim 3-1).

Bölüm Sonuçları

- Kullanıcı bir şeyden belli bir amaçla yararlanan kimse olarak tanımlanır. Sürekli ve geçici kullanıcılar bina ve yakın çevresi için söz konusu gruplamalardır.
- Ortalama kullanıcı yoktur. Ortalama kullanıcının ihtiyaçları karşılandığında, herhangi bir kullanıcının ihtiyacı karşılanmış sayılamaz.
- Kullanıcı ihtiyaçları, fiziksel ihtiyaçlar başlığı altında; mekânsal, fiziksel çevre şartları, sağlık, emniyet ihtiyaçları olarak, psiko-sosyal ihtiyaçlar başlığı altında ise mahremiyet, davranışsal boyutlar ve estetik olmak üzere incelenmektedir.

- Günümüzde, fiziksel ihtiyaçların karşılanmasında, psiko-sosyal ihtiyaçların karşılanmasından daha başarılı olunmuştur.
- Kullanıcı çevreyi, bireysel, psiko-sosyal ve çevresel kriterlerin ışığında değerlendirir.
- İnsanın çevreyi değerlendirme mekânizması üç süreçten geçer: Algılama, kavrama ve mekânsal davranış
- Duyusal ve bilişsel çevresel etkiler; insanda davranış olarak tanımlanan tepkiye dönüşür. Bu tepkiler, çevreye uyum, çevreyi ihtiyaçlara uyarlama ve çevreyi terk etme şeklinde görülmektedir.

BÖLÜM 4 – İNSAN, ÇEVRE, DAVRANIŞ ÜÇGENİNE AİT KURAMLAR VE TASARIM MODELLERİ

Bölüm 2 ve 3’de çevre ve insana ait bazı kavramlara değinildiği gibi; organizma için uyarıcı olan, çevreden gelen etkiler sonucu ortaya çıkan, bir takım tepkilerin de irdelenmesi gerekmektedir. Bu tepkiler organizma davranışı olarak tanımlanmakta ve çevre değerlendirilmesinde kriter olarak kabul edilmektedir. Yakın çevrenin neden değiştiği sorusuna cevap aramak için, çevreye karşı tepki olan davranışlara ve temellerine değinmek; insanın yaşadığı çevreden neyi, ne şekilde istediğinin anlaşılmasına yardımcı olacaktır.

4.1. Davranış Nedir?

Sözlük anlamıyla davranış, davranma biçimi, birine karşı alınan durum, bir kimseye ya da bir olaya karşı alınan durum olarak tanımlanmaktadır (T.D.K., 1979).

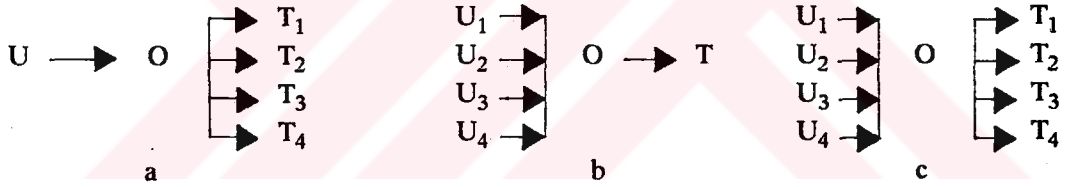
Davranış basit anlamda bir organizmanın yaptığı şeydir. Yalnız yapılanların tümü davranış olmadığı için (büyüme gibi) sinirsel ve kasal faaliyetlerin eşgüdümlü bir dizisi biçiminde de tanımlanabilir. Bu faaliyetler çevredeki değişikliklere tepki olarak ortaya çıkmakta ve bütün vücut ya da vücudun bir parçası olarak görülmektedir. Davranış bir organizmanın değişik çevre şartlarına ve bir çevredeki değişimlere kendisini uydurabilme yollarından biridir. (Baysal, Tekarslan, 1987).

Davranışın kaynağı ihtiyaçtır (Bkz. Bölüm 3.2) İhtiyacın eksikliğini gidermek için organizmada beliren güce dürtü, ihtiyacı gidermek için belirli yönde etkinlik göstermeye güdü, güdülenme neticesi ortaya çıkan sonuca davranış denir.

İHTİYAÇ → DÜRTÜ → GÜDÜ → DAVRANIŞ (Eşigök, 1986).

Bölüm 3.4'te değinildiği gibi davranışın biyolojik temeli etki, yani uyarıcı ve uyarılara karşılık gelen tepkidir. Geleneksel olarak davranış, özellikle uyarıcı (etki) - tepki (U-T) bağlantısını davranışa temel olarak gören psikologlarca, bir uyarıcı-tepki süreci olarak açıklanır. Ancak tüm bu veriler organizma çevresinde toplandığı için bu formülü uyarıcı-organizma-tepki (U-O-T) biçimine getirmek daha doğrudur. (Baysal, Tekarslan, 1987).

Bu formül üç değişik durum için kullanılabilir. Birinci durumda; uyarıcı bir tane iken tepki çeşitli olabilir (Şekil 4-1a). İkinci durumda, çeşitli uyarıcıların etkisi altında bir tek tepki gelişebilir (Şekil 4-1b) Üçüncü durumsa ise; uyarıcıların çeşitliliği tepkinin çeşitliliğine yol açar (Şekil 4-1c)



Şekil 4-1 : U-O-T formülü çeşitliliği (Eşigök, 1986)

Tüm bunlar bireyin; biyolojik özelliklerine, geçmiş yaşantısına, ruhsal durumuna içinde bulunduğu fiziksel ve sosyal çevre koşullarının etkisine bağlıdır.

Tepkiler, konuşma, yürüme, kırma, yapma gibi AÇIK olabileceği gibi, iç yaşantıya bağlı KAPALI davranışlar da olabilir. Açık tepkiler dış çevreden görülüp, çevrenin değerlendirmesinde neyin yanlış, neyin doğru yapıldığını kolayca anlamayı sağlarken, kapalı tepkiler gözlemlenemediği için, açık davranışların yorumlanması ve bir takım laboratuvar deneyleriyle sağlanan sonuçların karşılaştırılmasıyla elde edilen verilere dayanır (Eşigök, 1986).

Davranışın görülür hale gelebilmesi için çeşitli süreçlerden geçmesi gereklidir. Dışarıdan gelen belli bir bilginin -bu renk, ses, ışık, boyut olabilir- bir takım bilişsel süreçlerden geçmesi sonucu (Bkz. Bölüm 3.4) davranış ortaya çıkar. Bu süreçler:

- Algılama
- Yorumlama
- Kavramlaştırma
- Yargıya varma ve değerlendirme
- Karar verme, şeklinde sıralanır. (Baysal, Tekarslan, 1987).

4.2. İnsan Davranışını Değerlendirmede Temel Kuramlar

İnsan davranışını anlamak ve sonuçlarını değerlendirmek açısından gerek psikoloji biliminin gerekse toplum bilimin kabul ettiği kuramlar vardır. Bu kuramların genel yapısını ve davranışa bakış açısını incelemek yerinde olacaktır.

• Psikoanaliz Kuramı:

Sigmund Freud'un ortaya koyduğu Breuer, Jung ve Adler ile gelişen psikoanaliz kuramı birçok bilim dalına ışık tutmuştur (Geçtan, 1988). Freud'un içgüdü kuramı, kişiliğin farklılaşması ve gelişmesinin ancak çevresiyle olan etkileşimiyle biçimlendiğini varsaymaktadır. Freud'a göre çevre, aile bağlarının, toplumsal bağlamından başka bir şey değildir. Çocuğun bazı nesnelere gösterdiği aşırı ilgi ve çevresindeki nesneler arasında yaptığı ayırım, hatta kişiler arasındaki toplumsal ilişkilerin mekânsal ilişkilere yansımaları bir anlamda psikoanaliz kuramını ilgilendirmektedir. Örneğin; Psikoanaliz kuramı konut kullanıcılarının çevrelerine ilişkin davranışlarını çocukluktaki deneyimleri ile açıklamaktadır (Çakın, 1990). Çünkü bilinç altına itilmiş arzular farkında olmadan ileriki yaşamda davranışlarımızı etkilemektedir (Cüceloğlu, 1991) Bu kuramda kişilik üç sistemden oluşur: İd, ego ve

süperego. Davranış bu üç sistemin karşılıklı etkileşiminin ürünüdür (Geçtan, 1988). Bu üç sistemi anlamak bireyin uyum ve uyumsuzluk durumunu çözmede katkı sağlamaktadır (Eşigök, 1986).

- Nörobiyolojik Kuram:

Her davranışın temelinde son derece karmaşık sinirsel süreçler yer alır. Davranışı nörobiyolojik süreçlerle açıklayanlar, kişinin salgı bezlerinin çalışmasını, kanın kimyasal yapısını ve bireyin beslenme düzenini de açıklamalarına temel etken olarak alırlar. Bu şekilde düşünen bilim adamlarına göre çevrede olan değişiklik, örneğin mekânın basıncındaki, ısısındaki veya nemindeki değişiklikler, vücuttaki nörokimyasal olayları etkiler ve davranışta nörokimyasal değişiklikler kendini gösterir (Cüceloğlu, 1991).

- Gestalt Kuramı:

Köhler, Wertheimer ve Koffka tarafından ileri sürülen bu kuram, davranışçıların uyarıcı tepki normuna karşı çıkmaktadır. Uyarıcı ve tepki arasındaki bağın kapsamlı bir davranışı açıklamaya yetmediğini savunmaktadır. Her izlenen davranışın içinde bulunduğu ortama göre örgütlendiği ve davranışın parçalara bölünmeyip, bu bütünlük içerisinde incelenmesi gerektiği söylenmektedir. (Eşigök, 1986). Düşünce ve problem çözme açısından, Gestalt kuramı mekanizmadan çok, organizma ile ilgilenir. Wertheimer'a göre, problem çözmek; bir durumun ya da bir sonuç elde edilene dek yeniden organize edilen yapısal ilişkilerin kavranışıdır (Lawson, 1980).

Gestalt psikologları zihnimizdeki dış dünyaya gösteriş tarzımıza ilgili duymaktadırlar. Bartlett (1958) düşünme ve hatırlama çalışmaları da "şema" olarak adlandırılan, iç içe geçmiş zihinsel imajların bir nosyonu olan fikri ortaya çıkarmıştır. Bu şema gelecek olaylar için zemin hazırlayan geçmiş tecrübelerin aktif organizasyonunu gösterir. Bruner ve Piaget'de insan düşüncesi süreçlerinin bu temel şemanın çocukluk formasyonu ile nasıl bir paralellikte geliştiğini açıklar. (Lawson, 1980). Piaget'e göre; kişinin bilişsel yapısını oluşturan

temel öğeler şemalardır, belli bir zaman kesidi içinde kişinin sahip olduğu şema sayısı onun biliş yapısını oluşturur. Şemalar zaman içinde niteliksel ve niceliksel olarak gelişirler. Zihinsel gelişme için asimilasyon (özümseme) ve akomodasyon (yerleştirme) olarak ikili bir süreç gereklidir. Asimilasyon kişinin bilişsel yapılanmaları çerçevesinde çevreye tepki verebilmesi ve uyum sağlaması, akomodasyon ise bu bilişsel yapılanmaların biçimlendirilmesi sürecidir (Uluoğlu, 1991).

Bütünün, parçalarının toplamından fazla bir miktar oluşturduğu varsayımına dayanan Gestalt kuramı kapsamında 1930'larda Lewin (1936) tarafından yaşam mekânı kavramının ortaya atıldığı görülmektedir. Kişinin "yaşam mekânı" kavramı, kişilik ve çevre faktörlerinin oluşturduğu, olumlu veya olumsuz değerlere sahip nesnelerin zihinsel modellerinden oluşmakta, kişinin çevresine ilişkin beğeni ve tercihlerini belirlemektedir. Davranışları anlayabilmek için, sadece kişi hakkında bilgi sahibi olmak yeterli olmayıp, içinde bulunduğu durumu bilmenin de gerekli olduğu savunulmaktadır. Araştırmalar, kişiyi etkileyen tüm fiziksel, toplumsal ve kişisel faktörlere yönelik olmalıdır. (Çakın, 1990).

Gestalt kuramının çalışma prensibi, yakınlık, benzerlik, kapanma, devamlılık, kuşatılmışlık ilkeleriyle estetik ilmi içinde incelendiğinde bir denge kuramı oluşturmaktadır (Aydınlı, 1992).

- Çağrışımcı Kuram:

20. yy.'ın başında Wundt tarafından ortaya atılan bu kuram, problem çözme sürecinde beyinde oluşan düşüncelere ilişkin imajlar üzerinde durur. Çağrışımcılarda, duyular yardımıyla beyinde bir ilişki kümesi oluşturulur ve zihinsel-mekanik bir aktivite başlar. Bu görüşe göre, yaşanan olaylar kaydedilir. Bunlar tamamen rastlantısal deneyimlerdir. Örneğin; yeni öğrenilen bir kelimenin zihinde bir resimle tariflenmesi gibi. Bu görüş içinde, zihinsel imaj, duyular, hisler, anlama ve öğrenmenin en önemli parçalarıdır. Fakat aynı zamanda zihinde oluşan ve odaklaşan dikkat gibi zihinsel hareketlerde bir kelimenin

anlamı için deęer tařır. Düşünceleri şekillendirmek için fiziksel çevrenin atomik yapısını inceleyen modeller üzerine kurulmuş bir yapısı vardır. Daha sonraları sistemci kuram ve bilgi işleme kuramı alanında da çalışmalar yapan Simon, Newell ve Shaw'un uğraşı alanı olmuş bir kuramdır (Rowe, 1987).

- Würtzburg Okulu:

Temelde Wundt'u izlese de, imaj ve duyuları dışlayan bir başka doktrin Kulpe, Ach ve Bühler tarafından ortaya konmuştur. Aktarma, zihinsel aritmetik, problem çözme gibi kompleks işlerden oluşan bir görevsel kontrol mekanizması geliştirilmiştir. Saf değişimler ve kontrollerden daha fazla yaratıcı problem çözme üzerine eğilir. Problemin tipi süreci belirler, iç gözlem metodu kullanılarak çözüme gidilir. Problem çözmenin yönlendirilmiş bir davranış biçimi olduğunu kabul eder (Rowe, 1987).

- Davranışçı Kuram:

Amerikalı psikologlarca 1920'lerde, zihinde olup biten düşünce ve duygularla hiçbir ilgelenmeden, bireyin gözlenebilen davranışlarını incelemeyi amaçlayan davranışsal yaklaşım gündeme gelmiştir (Cüceloğlu, 1991). Aslında davranışçı kuram kökenini Rus fizyologu J.B.Watson, E.L.Thorndike ve Skinner tarafından geliştirilmiştir (Geçtan, 1988).

Davranışçı kuram, bireyin gözlenebilen ve dolayısıyla, ölçülebilen davranışlarını incelemeyi psikolojinin tek bilimsel yöntemi olarak savunur. Bu görüşe göre, içebakış düşünce, duygu gibi, deneğin kendisinden başka kimsenin gözlemesine olanak vermeyen bir olguyu içerdiğinden öznelidir. Davranışçı kuram ise herkesin gözleyebildiği bir olguyu içerdiğinden, nesnelidir (Cüceloğlu, 1991).

Thorndike, insan zekâsının yalnızca birleşimlerin formasyonu gibi sabit bir süreçten oluştuğuna inanmakta ve tepkilerimizin her birinin, tepki sağlayan başka bir uyarıcıyı harekete geçirdiğini söylemektedir (Lawson, 1980). Bu bağlamda, davranışçı kuram uyarıcı ve tepki psikolojisi olarak da bilinir. Uyarıcı-tepki psikolojisi organizmanın içinde bulunduğu biyolojik veya bilişsel süreçlerle ilgilenmez (Cüceloğlu, 1991).

Davranışçı araştırmalar, fiziksel ve toplumsal çevrenin, insanda adeta bir uyarıcı rolü oynadığını ve böylelikle davranışsal tepkilerimizin büyük bir bölümün oluşturup, biçimlendirdiğini ileri sürmektedir. Davranışçı kuramın insan yapısı çevreye ilişkin uygulamaları genellikle tedavi amaçlı çevrelerde bulmak mümkündür. Örneğin; geri zekâlı çocuklar için tasarlanan binaların duvar, döşeme, tavan ve kapılarında belirli renk ve biçimlerin kullanılarak, mekânlara özel biçimler verilerek, davranışların yönlendirildiğine rastlanmaktadır (Çakın, 1990). Böylelikle davranışçıların kuramları, davranışın bir öğrenme ve fiziksel yetenekler kazanma olarak açıklanmasında çok başarılı olmuştur (Lawson 1980).

• Fenomenolojik Kuram

Fenomen, kendini ve dış dünyayı kendine özgü biçimde algılayan kişinin öznel yaşantısına verilen isimdir. Fenomenolojik kuram, bireyin davranışlarını anlayabilmek için onun kendine özgü anlayışını ve yaşantısını bilmemiz gerektiğini savunur. Bu kurama göre, bireyin davranışını biçimlendiren en önemli etken, onun kendini ve çevreyi o andaki anlamlandırış biçimi, başka bir deyişle bireyin o anki fenomenidir.

Fenomenolojik yaklaşım bireyin öznel yaşantısına önem verir. Onun dışında başka hiçbir veri tanımaz. İnsanın fenomeni anlaşılırsa, onun neyi istediğini, neyi gerçekleştirmeye çalıştığı da kolaylıkla anlaşılabilir. (Cüceloğlu, 1991).

Studer (1969) bir bireyin davranışını üç bağımsız faktör setinin etkilediğini söyler. Bunlar; genetik yapı, çevre ile olan ilişkilerinde yaşadıkları ve var olan fenomenal çevresidir. (Bkz. Bölüm 2-3). Fenomenal çevre ise fiziksel çevre anlamını taşır. Bireyin davranışını ortaya çıkaran bileşenlerden, fenomenal çevresinin de, Hall'un sabit mekân bileşeni olarak tanımladığı duvarlar, kapılar, pencereler, sokak örgüleri ve şehir yerleşimi olduğu açıktır (Porteous, 1977).

Bu bağlamda, fenomenolojik kuramı anlamak, kişinin mekânsal davranışını çözümlemede anahtar olabilmektedir.

- Bilişsel Kuram:

Bilişsel kuramı oluşturan bilim adamları, insanı pasif bir yaratık olarak değil, algılayan, uyarıcıları işleyen, anlamlandıran aktif bir sistem olarak görmektedirler. Onlara göre, insanı diğer canlılardan ayıran en belirgin özellik, insanın gelen uyarıcıları işleyebilme, anlamlandırabilme yeteneğidir. Algılama, bellek ve bilgi işlem süreçlerini inceleyen bilişsel kuram organizmanın içinde yer alan bilişsel süreçlerin türü ve yapısıyla ilgili, gözlenebilen davranışların türü ve özellikleri arasındaki ilişkiyi araştırır. (Cüceloğlu, 1991)

Düşünce ve algılama arasında belirli paralellikler çizdiği için, bilişsel kuramcıların yaklaşımları tasarım sürecini anlamak isteyenlere oldukça çekici gelmiştir. Bilişsel kuramlar, insanın algılanmış bilgileri organize edip, depolama tarzına büyük önem verir (Lawson, 1980). Bilişsel haritalama ve davranış haritaları çalışmaları bu kuramı baz alan çalışmalardır.

Posner, bilişsel kuramın davranışçılar ve Gestaltçılar arasında bir bağ olduğunu savunur ve Newell, Simon, Shaw (1958) ise bu kuramı temel alan çalışmaları öngörmüşlerdir. Neisser (1967), insanların algılama ve düşünce süreçleri açısından makinelerden farklı olduklarını ileri sürmüştür.

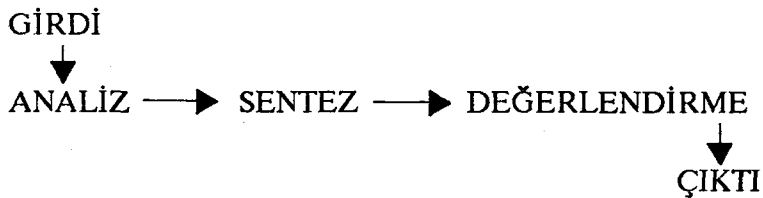
• Sistemci Kuram ve Karar Verme Kuramı:

Sistemci yaklaşım; 1960'larda, NASA ve orduya ait büyük ölçekli teknolojik problemlerin çözümünde kullanılan usullerin sivil hayata aktarılmasıyla, çeşitli tasarım alanlarında uygulanan bir yöntem bilimidir (Rittel, 1975). Sistemci yaklaşım, bir anlama ve öğretme disiplini. Karmaşık sistemlerin oluşumunda çok sayıda insanın eylemlerini bir araya getirmekte yardımcı olan idari bir disiplindir (Gregory, 1975) Büyük ölçekli problemlerin çözümünde uygulanabilecek, tasarımdan önce düşüncenin biçimlendirilmesini sağlayan öğretim aracıdır. (Jones, 1971)

Sistemci yaklaşımdan önce; problem çözme alanında, insan zihnine bakış açısı bir takım tahminler üzerine kurulmuştur. Girdi ve çıktıların belirli olmasına karşın, zihin içinde ne olduğuna dair bir bilgi yoktur. Sezgisel süreçlerle çözüme gidilmiştir.

Sistemci girişimin amacı, sezgisel süreçleri bilimsel araştırmalara açmak, sentez süreci üzerinde durarak, kuramın formülasyonu ile insanların birçok şeyi çalışarak başarımlarını sağlamaktır. (Meier, 1975).

Bu yaklaşımda zihindeki olaylar, bazı psikolojik araştırmalardan yararlanarak ortaya konmaya çalışılmaktadır. Böylece tasarlama soyut zihin işlemlerinden somut fizikî olaylara giden bir dizi halinde gelişir. Aşağıdaki formülle açıklanır. (Bayazıt, 1989).



Sistemci yaklaşımda tüm bu analiz, sentez ve değerlendirme süreçlerinden sonra elde edilen veriler ışığında karar verme durumu söz konusudur. Bu durum kişiyi karar verme kuramı hakkında bilgi sahibi olmaya zorlamaktadır.

Karar verme, düşünsel etkinlik olarak ele alındığında, çeşitli hareket tarzlarından birini seçme olarak tanımlanabilmektedir. (Bazayıt, 1989) Tasarlama ise alternatifler arasından bilinçli seçimler yapmak şeklinde tanımlanır. (Esin, 1989).

Karar verme konusunda, iki kuramın etkili olduğu görülmektedir. Birincisi "olasılık" ve "fayda" kavramları etrafında matematiksel ve işlem ağırlıklı istatistiksel karar kuramıdır. İkincisi ise, davranış bilimlerinde geliştirilen ve insanın seçimlerine neden olan davranışlarını ve süreçlerini ele alan "davranışsal karar kuramı"dır.

Karar verme çalışmaları, ekonomi, psikoloji, sosyal psikoloji, politika ve örgüt psikolojisi gibi insan seçiminin önem kazandığı bilim dallarında ele alınmıştır. Mimari tasarlama da problem çözme, yaratma, karar verme süreçlerinin açıklanmasında etkin olmuştur.

Tüm bu alanlarda karar vermenin "rasyonel seçim süreci" olarak ele alındığı görülür. Buna göre de, üç değişik karar verme modeli ortaya konmuştur.

1. Özel beklenen fayda olarak ele alınan karar verme modeli: Bütün alternatif ve olasılıkların gözönüne alınıp, kriterlerin belirlenerek, tüm alternatifleri optimize eden ve beklenen faydayı maksimize eden yolun izlenmesi olarak açıklanmaktadır.

2. Sınırlı rasyonellik prensibine dayalı karar verme modeli: Bir defada bir ya da az sayıda alternatif belirlenir, deneyimler ve zihinsel sınırlamalar sonucu alternatif sayısı sınırlı olmaktadır. Optimize edilmeye çalışılmaz. Amaç, faydanın maksimize edilmesi değil, doyurucu bir çözüm elde edilmesidir. Tasarımcı için düşünülürse, mimar bir ya da iki alternatif üzerinde yoğunlaşır. Sonuçta tasarımcı-yatırımcı-işletmeci-kullanıcı için yeterli ya da doyurucu kabul edilen bir çözüm getirilmektedir (Esin, 1989). Simon (1970), sınırlı rasyonellik konusunu gündeme getirmiş ve "satisficing solution" terimini kullanmıştır (Esin, Özsoy, 1992).
3. Sezgisel rasyonelliğe dayalı karar verme modeli: Sınırlı rasyonelliği temel alıp, sezgisel süreçlere fazla ağırlık vermektedir. İnsanın önceki deneyimlerinin ve algılarının etkisiyle sezgilere dayalı seçimler yaptığı belirtilmektedir (Esin, 1989).

- Semiyoloji Kuramı:

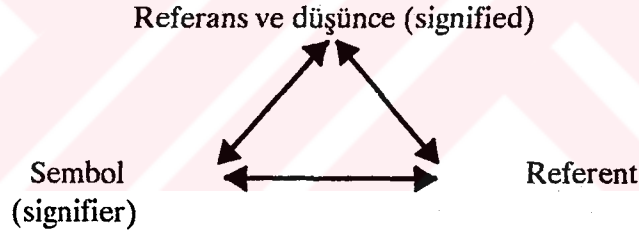
Sosyal hayat içinde, işaretlerin yaşantısını, yani duygu ve heyecanlarının bütün ifade şekilleri üzerine kurulmuş bir kuramdır. Semiyolojinin fonksiyonu, insanın farklılaşmış bir sembol veya işaret aracılığı ile o anda algılamıyormuş gibi olduğu kavramı belirtebilmektedir (Okyanus, 1974).

İşaretlerin teorisi üzerine temellenen bu kuram, 1950'li yılların ilk yıllarında İtalyan kuramcı Dane tarafından ortaya atılmıştır. 1959'da ise dilin doğası üzerine çalışmalar yapan ve genel işaret kuramını ortaya atan Ferdinand de Saussure bu kuramın isim babası olarak, bu çalışmalara semiyoloji adını vermiştir (Broadbent, Bunt, Jencks, 1980).

Kuram, dilden, mimarlık dahil diğer tüm işaret sistemlerine transfer edilen tüm kavramları içerir. Saussure'in şeması diyakronik ve senkronik olmak üzere iki dil üzerinde yoğunlaşmıştır. Bunlardan dilin senkronik yapısı diğer çalışma dalları içine girmiş ve Levi Strauss gibi antropologların başlattığı yapısalcılık (ing. structuralism) denen bir modanın doğmasına sebep olmuştur. (Broadbent, 1980).

Saussure'in kuramında işaret iki bölümde incelenir: belirleyen (ing. signifier) ve belirlenen (ing. signified) işaretin referans verdiği bileşen ise "referent" olarak kabul görmüştür. (Broadbent, 1980).

Bu veriler altında Ogden ve Richard'ın (1938) semantik üçgeni (Şekil 4-2) gündeme gelmiştir.



Şekil 4-2 : Semantik Üçgen (Eco, 1980 - Aydınli, 1992)

Charles Sanders Peirce (1974) ise, uzun vadede, Saussure'in kuramından daha fazla şey ifade eden semiyotik kavramını geliştirmiştir. Onun iddiasına göre ise işaret; İkon, İndeks ve Sembol bağlamında incelenmektedir. Örneğin: Ördek şeklindeki bir yapı ikon, lokantanın kapısını gösteren bir parmak figürü indeks, kilisenin haçı ise bir semboldür.

Semiyotik çalışmalarda metodlar üç alana yayılmıştır:

1. İşaretlerin insan davranışına etkisini içeren pragmatik metodlar,
2. Anlamı inceleyen semantik çalışmalar,

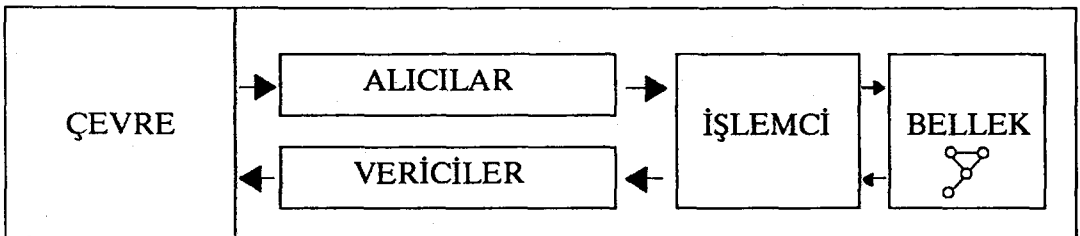
3. Dilin yapısı ve oluşun anlamın alanı ile ilgilenen sentaktik çalışmalar (Broadbent, 1980).

Semiyotik, mimariye ilk önce İtalya'da intikal etmiştir. Umberto Eco ve Maria Luisa Scalvini'nin çalışmaları ışık tutmuştur. 1960'ların sonunda Fransa, Almanya ve İngiltere'de mimarî uygulamalar için veri oluşturmaya başlamış ve yeni fonksiyonalizmin kuramlarını savunmak için polemige açık ve normatif bir araç olarak kullanılmıştır. 1970'lerde Amerika'da bir moda olarak baş göstermiş ve Venturi ile Brown'un çalışmaları bu yönde olmuştur (Broadbent, Bunt, Jencks, 1980).

• Bilgi İşleme Kuramı:

Bu kuramı kabul edenler, Newell, Simon ve Shaw (1972) organizmayı, duyu organlarıyla gelen verileri, işleyen bir mekanizma olarak görmektedirler. Kuram, bu mekanizmanın nasıl işlediğini incelemektedir. Bu anlayış içinde, insan organizmasında bilginin akış yollarını araştırma; dikkat, algı, depolama, geri getirme ve yeniden bilgiyi kullanma biçiminde anlaşılmaktadır (Cüceloğlu, 1991).

Bilgi işlem kuramının sembolleri bellek, bir işlemci, çevreden bilgi toplayan alıcılar ve çevreye geri dönecek bilgi ileten vericilerdir (Esin, 1991). Newell, Simon ve Shaw bu süreci incelemişler ve basit bir şema ile açıklamışlardır (Şekil 4-3).



Şekil 4-3 : Bilgi işleme süreci (Newell, Simon, Shaw, 1972)

Kuram, bilişsel yaklaşımla ortaya konmuş, problem çözme davranışı, basit bilgi işleme süreçleri izlenerek ve gözlenebilir nitelikteki davranışlar incelenerek açıklanmaya çalışılmıştır. Kuramın dört temel bileşeni; problem alanı, üretici süreçler, deneme süreçleri ve ileri süreçlerdir (Esin, 1991).

Bu kuram, yapay zekâ çalışmaları için temel oluşturmuş ve bilgisayarla problem çözme fikrine ışık tutmuştur (Uluoğlu, 1991). İnsan düşüncesini taklit ederek yapay zekâ ve robot yapımı tüm gelişmiş ülkelerde hızla sürmektedir (Cüceloğlu, 1991).

Günümüzde Ömer Akın (1986) (Bkz. Bölüm 4.3.1) tarafından bilgi işleme kuramını temel alarak bir tasarlama modeli geliştirilmiştir.

Ittelson'a (1978) göre; mimarîde, Freud'un psikoanalizi, Watson'un davranışçılığı ve Kohler'in Gestalt kuramı teorik bir üçgen oluşturmaktadır. Bu kuramlar birbiriyle tümüyle ilgisiz görüş ve biçimleri yansıtmazlar. Her bir görüşün bir diğeriyle kesiştiği, ortaklaştığı yanlar vardır. Kuramları incelerken, biri doğru, diğeri yanlış biçiminde bir yorum getirmek doğru değildir. İncelenen davranışa ve konuya, ayrıca inceleyenin amacına göre, kuramların açıklama türlerinden biri, daha uygun görülebilir (Cüceloğlu, 1991).

4.3. Davranış Bilimlerinin Tasarıma Yansıması ile Geliştirilen Modeller

Günümüze dek birçok kuramcının ortaya koyduğu görüşler, bilimin her dalına yayılmıştır. Bu kuramların çeşitliliği ve sürekli devrim halinde olması bu görüşleri baz alarak geliştirilen modellerin de sayısını arttırmıştır. Tasarım dünyasına giren her kuram, daha iyi tasarım ve daha doğru çözüm beklentisiyle birçok modelin geliştirilmesine sebep olmuştur. Bu modellerin sayısı ne denli çoksa, belirli tanım aralıklarına sokmak ve sınıflandırmakta o denli güçtür. Belirli

çerçeveler içinde sınırlandırıp, gruplamak, problemin geniş yelpazesi açısından yararlı olacaktır.

Konuya girmeden önce pozitif ve normatif kuramın başka bir deyişle genel anlamda açık ya da kapalı modellerin ne olduğunu anlamak gereklidir.

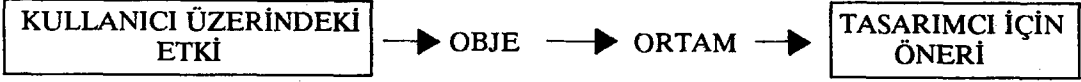
Ryle (1949), düşünceyi polimorfoz bir kavram olarak görek, sebep bulucu (rasyonel) ve hayal edici (imgesel) olmak üzere ikiye ayırmıştır. İmgesel düşünce içinde olan tasarımcı, gerçek dünya problemlerinin -kullanıcı problemleri- çözümünde rasyonel düşünceden faydalanmak zorundadır. Rasyonel ve imgesel düşüncenin bağlantısı ve kontrolü tasarımcıların en önemli yeteneklerinden biridir (Lawson, 1980).

Davranış bilimleri ortaya çıkmadan önce "rasyonel karar nedir?" ya da "rasyonel insan nasıl karar verir?" (Bkz. Karar verme kuramı) gibi sorulara kapalı model olarak adlandırılan bir takım süreçlerle cevap aranmıştır. Normatif kuram olarak adlandırılan bu modeller norm koyucu ve kararın nasıl verilmesi gerektiğini söyleyen modellerdir. (Baysal, Tekarslan, 1987) Amaç; bildiri, manifesto ve standart üretmektedir. (Aydınlı, 1992) Fen ve matematik bilimleri normatif kurama bağlıdır. Ancak tüm kararların kapalı modellerle alınması mümkün değildir. Çünkü karara varmak için iç ve dış etkenler bilinmelidir. Rasyonel karar vermede yani kapalı modelde maksimum faydaya gidilmeye çalışılır. Maksimum fayda için ise, olası tüm alternatifler ortaya konmalıdır ve optimize edilmelidir. Ancak bunun mümkün olmadığı zamanlarda ise maksimum faydaya ulaşmak yerine alternatifleri sınırlandırarak, doyurucu çözüm aranır. (Simon, 1970) Bu nedenle alternatif bir model ihtiyacı doğar. Bu, açık yani pozitif kuram denen açıklayıcı, tanımlayıcı modeldir. Bu kuramın amacı ise kavramsal bir strüktür oluşturmaktır. (Şekil 4-4) (Aydınlı, 1992).

NORMATİF KURAM



POZİTİF KURAM



Şekil 4-4 : Tasarımda normatif ve pozitif kuram (Aydınlı, 1992)

Kapalı model kullanırken kişisel farklılıklardan dolayı aynı kriterin seçimi değişiklik gösterebilir. Çünkü her bireyin ihtiyacı, kişisel tutumları, bilgi ve yetenekleri, eğitimi farklıdır. Davranış bilimleri açısından açık modellerle çalışmak zorunludur (Baysal, Tekarslan, 1987).

Aynı paralellikte üretim açısından düşünülürse, rasyonel ve imgesel düşüncede, birleşen (ing. convergent) ve ayrılan (ing. divergent) üretim söz konusudur. Birleşen üretim doğru, tanımlanır, kesin cevaba yöneliktir. Ayrılan üretim ise kesin bir cevabın olmadığı, alternatiflerin araştırıldığı açık uçlu bir yaklaşımı kabullenir. Tasarım da ayırıcı bir üretilerdir. (Lawson, 1980)

Tasarım alanında insan-çevre ilişkileri açısından bu iki kuramın ele alınışı şöyledir: Mimaride tasarım prensipleri, standartlar ve manifestolar normatif kuram için örnek oluştururlar. Bunlar ideolojik durumlar üzerine temellenmiştir -ki iyi bir mimarinin, peyzajın ve şehirciliğin nasıl olması gerektiği üzerinde dururlar.

Pozitif kuram ise ifade ve iddialar için kullanılır ve bilimsel metodlar kullanılarak test edilir. İki alanda incelenir:

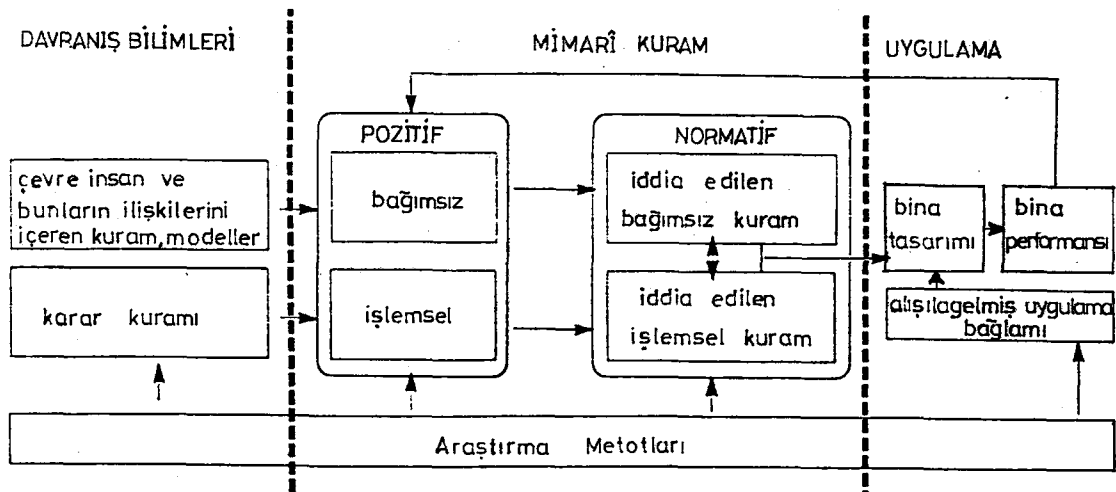
- İşlemsel (ing. procedural)
- Bağımsız (ing. substantive)

Bağımsız kuram, amacı yapay çevre ve doğal güçler arasındaki ilişkinin yapısı, strüktürün, geometrinin ve materyallerin yapısını açıklamak olan doğal çevre kuramı ve amacı çevrenin üç boyutlu yerleşiminin, organizmayı ve aktivitelerini nasıl etkilediğini açıklamak olan insan-çevre kuramından oluşur.

İşlemsel kuram ise, çevresel tasarım alanındaki uygulamaların yapısıyla ilgilidir. Bu kurama göre tasarım süreçleri bilimsel ya da bilimsel olarak adlandırılan araştırma metodlarıyla açıklanır ve tariflenir.

Normatif kuram tasarım alanında bağımsız ve işlemsel kuramları kapsar. Yalnız pozitif kuramdan farkı, olan ya da olabilecek durumları içermesidir. Böylece, tasarımcılar tarafından iddia edilen (ing. professed) ve onlar tarafından uygulanan (ing. practised) kuramları tartışır.

Davranış bilimleri tasarım kuramlarını birçok yönden destekler. Bunlar; fiziksel ve yapay çevre ile insan arasındaki ilişkilerle tasarım süreçlerini anlamamızı sağlayan kuram ve modellerle, araştırma metodlarıdır (Şekil 4-5) (Lang, 1987).



Şekil 4-5 : Davranış bilimleri ve çevre tasarım kuramı (Lang, 1987)

Mimarîde oluşan problemleri çözmek ve tasarım süreçlerini irdelemek adına gelişen modeller tarih boyunca kendi içinde sınıflanmış ya da birbirini izlemiştir. Prehistorik çağdan beri insanlar bugünkü ve gelecekteki ihtiyaçlarını karşılamak için birçok yapı tasarlamaktadır. Geçmişte birçok benzer tipi tecrübe etmelerine rağmen, insanlar bir prototip olmadığı için tasarım problemleri ile karşı karşıya kalmışlardır. Alberti ve Descartes bu amaçla rasyonel metodu öngörmüşlerdir. Bu modelde birinci adım, fonksiyonlar açısından problemi formüle etmek, ikincisi, tasarım standartlarının formülasyonu, üçüncü adım ise bunları bina formuna oturtmaktır. Bu model günümüz sentez modelleri için temel oluşturmaktadır. (Lang, 1987)

Modern hareketi benimseyen tasarımcıların birçoğu, Joachim İsrail'in organizmik model olarak adlandırdığı, insan modelini (ing. model of man) kabullenmiştir. Bu modele göre tüm insani ihtiyaçlar birkaç evrensel ve sabit psikolojik ihtiyaçlarına indirgenmiştir. Bu model, sosyal sistemde insan aktivitelerine herhangi bir rol verilmesi ve sosyal ilişkilerde de bağlayıcı ve bireysel gerçeklik modeli ile tam bir karşılıklı içindedir. Organizmik model bir çok mimarî tasarım için temel teşkil etmiştir.

Bauhaus'da da insan aktiviteleri üzerine bir takım sınıflama getirilmiştir: cinsel yaşam, uyuma, evcil hayvan yetiştirme, bahçecilik, kişisel hijyen, savaş artlarına karşın korunma ve evde hijyen, araba bakımı, yemek pişirme, ısıtma, tesisat, servis. Bunun yanında kişisel mekân, mahremiyet, güvenlik, sosyal iletişim, sembolik estetik gibi unsurlar vardır. Ancak bunlar insan modeli gibi bir çalışmada toplanmazlar.

Hem modern hem de post modern mimarî ideolojilerinde kültürel farklılıklar ihmal edilme eğilimi gösterirler. Corbusier'in söyledikleri bunu kanıtlar: "Bütün insanlar aynı organizmaya ve aynı fonksiyonlara sahiptir. Bütün insanların ihtiyaçları da aynıdır. Yaşa göre gelişen sosyal ilişki, sınıfları ve fonksiyonları standartlaştırır.

Ben bir binayı tüm milletler ve tüm iklimler için öneririm." (Lang, 1987)

İnsan modelinde çevre ve insan davranışı arasındaki ilişki için basit uyarıcı - tepki modeli kabul edilir. Bu modelde tepki de, uyarı ve insan davranışı kadar önem taşır.

Rowe (1987), 19. y.y.'ın sonunda var olan iki modelden söz etmektedir. Bunlar mekanistik ve davranışçı kurama dayalı modellerdir.

Tablo 4-1 : Mekanistik model bileşenleri (Rowe, 1987)

GESTALT KURAMI İmajinasyon, sabit düzenleme ve şemalar üzerine yapılır.	ÇAĞRIŞIMCI KURAM Rastlantısal deneyimlerin oluşturduğu mekanizmalar üzerine yoğunlaşır	WÜRTZBURG OKULU Bir önceki deneyimin içine görev kavramını alır.
---	--	--

Rowe'a göre, mekanistik model; gestalt kuramı, çağrışımcı kuram ve Würtzburg okulu kuramının birbiri ile etkileşimi sonucu ortaya çıkmıştır. (Tablo 4.1)

Altman ise insan modelini irdelerken, mekanistik ve davranışçı modelin yanında iki bileşenin daha varlığına dikkat çekmektedir. Bunlar; algısal-bilişsel ve motivasyonel modeldir. Birincisi, çevresel uyarımlara karşı sübjektif reaksiyonlar ve bilişsel haritalara ait çalışmalarda insan-çevre araştırmacılarının tercih ettiği modeldir. İkincisi ise ekolojik ve sosyal sistem modelidir; insan-çevre arasında karşılıklı ilişkilerin olduğu, her bir etkinin bir diğerini şekillendirdiği, bir yerde değişebilir, ilişkili, tamamlayıcı davranışların ilgili sistemleri gibi bir fonksiyon olan birçok davranış düzeylerini içeren modeldir (Altman, 1973).

Herhangi bir model için incelenen, karar sürecinin, safhalarının yapısı ve ilişkileri, tasarım metodu geliştiricileri ve uygulayıcıları arasında tartışma konusudur. (Lang, 1987) Dönem dönem, geliştirilen kuram ve modellerin ışığında, tasarıma yönelik, tasarımdaki düşünsel psikolojinin irdelendiği çalışmalar, insan-çevre etkileşiminin ağırlık kazandığı, değerlendirmeye yönelik çalışmalar ve yan bilim dallarının ve ekollerin etkisiyle gerçekleştirilen kuramsal ve deneysel çalışmalar günümüze dek süregelmiştir.

4.3.1. Tasarlama Metodolojisi Alanındaki Modeller

Bu modellerden bazısı rasyonel ve objektif diğerleri ise argumentatiftir. Horst Rittel (1975) birinci gruba birinci kuşak modeller, ikinci gruba ise ikinci kuşak modeller adını vermiştir.

A. Birinci Kuşak Modeller

1950'lilerde tüm siyasi, toplumsal, ekonomik, teknik, fizyolojik ve psikolojik sorunların çözümünde eylemler araştırması ve sistem analizi gibi disiplinlerin tekniklerinin kullanılabileceği düşüncesi nin tasarım kuramlarını da etkilediği görülmektedir. (Bayazıt 1986) Birinci kuşak sistematik tasarım yöntemleri diyebileceğimiz bu grubun ana özelliği, sayısallaştırma ile tasarım sürecinin analiz, sentez ve değerlendirme aşamalarından oluşan bir doğrusal süreç olarak varsayılmasıdır. (Bkz. Sistemci Kuram) (Çakın, 1990).

Tasarlamada başlıca üç özellik göze çarpar:

1. Bir tasarlama probleminin parçalarının birbirlerine ve bütününe göre durumları ve ilişkilerinin ortaya konması.
2. Tasarlayıcının düşünme olgusunun dışlaştırılmasıdır .Diğer bir şekilde sürecin sistemleştirilmesine çalışılması denebilir.

3. Tasarlama konusunda bilgilerin, işlenişi ve depolanışı (Bayazıt, 1989).

Sistemci görüşte; model kurarken bir takım haritalar çıkarılır. Bunlar tasarımcının hareketleri gözlenerek yapılmaktadır. Burada önemli olan, tasarımcının gerçekte düşüncelerin adımlaştırıldığı tasarım süreçleri haritaları geliştirilmiştir. (Lawson, 1980)

• Christopher Alexander Modeli

Birinci kuşak modellerin temelini oluşturur. Onun modelinde tüm çevresel tasarım kuramlarına uygulanabilecek iki adım vardır: analiz ve sentez. (Lang, 1987) Alexander tasarlanacak bir ürünün çevresi içinde bir bütün olduğu görüşünü ortaya koyar. Ürünün çevresine uyması gerektiğini savunur. Birbiriyle uyum içinde olan değişkenlerin oluşturduğu bölümlerin varlığından bahsederek, bütüne örüntü adını verir. (Alexander, 1979)

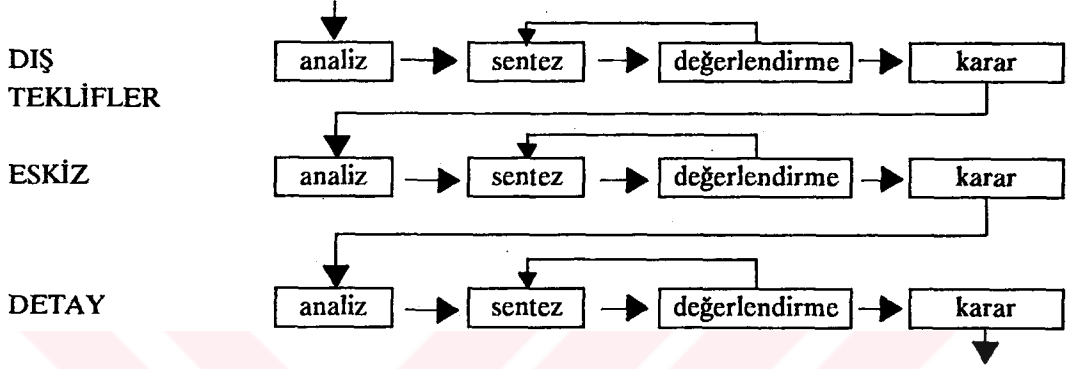
• RIBA Modelleri

RIBA I, tasarım sürecini özümleme genel çalışma, geliştirme ve iletişim safhalarında incelerken, RIBA II modeli ölçek olarak daha geniş tutulan bir çalışma planı olarak adlandırılmıştır. Başlama, yapılabirlik etütleri, dış teklifler, eskiz, detaylı tasarım, üretim bilgileri, yapım maliyeti, ihale, proje planlama, şantiye, bitirme, geri besleme gibi on iki adımlı bir model daha sonra brifing, taslak, çizim çalışmaları, şantiye olmak üzere dört aşamada toplanmıştır. (RIBA, 1965) Bu modeller, müşteriye ne elde edeceğini, mimara nasıl yapıldığından çok ne yapması gerektiğini anlatır. (Lawson, 1980)

• Markus - Maver Modeli

RIBA'nın iki modeliyle ilintili bir model geliştirmişlerdir. Karar verme, tasarım süreci ve morfoloji ile ilgilenmişlerdir. Tasarım

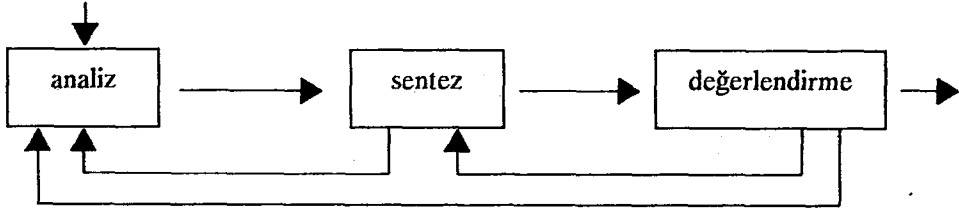
sürecinde detay seviyesine kadar analiz, sentez, değerlendirme ve karar adımlarına ihtiyaç olduğunu belirtmişlerdir. Bu süreçlerin, tasarımcının başka bir alternatif düşündüğü sürece, devam ettiğini ve bir zincir oluşturduğunu kabul etmişlerdir (Şekil 4-6). (Lawson 1980)



Şekil 4-6 : Markus - Maver Modeli (Lawson, 1980)

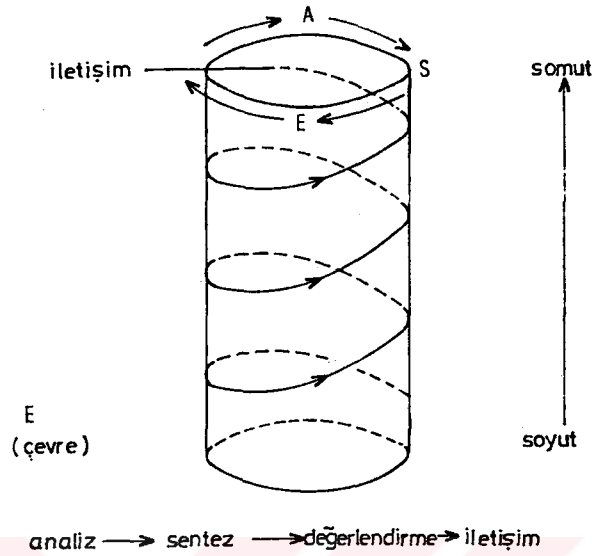
• Page Modeli

Page zincirinin bir halkası üzerinde yoğunlaşarak, analiz, sentez ve değerlendirme içindeki geri beslemeleri açıklamaya çalışmıştır. Sentez safhasına geldiğinde analiz safhasında unutulmuş bir durumun hatırlanarak geri dönüşün mümkün olduğunu, aynı hareketin diğer safhalar içinde geçerli olduğunu söylemiştir (Şekil 4-7) (Page,



1963).

Şekil 4-7 : Page Modeli (Lawson, 1980)



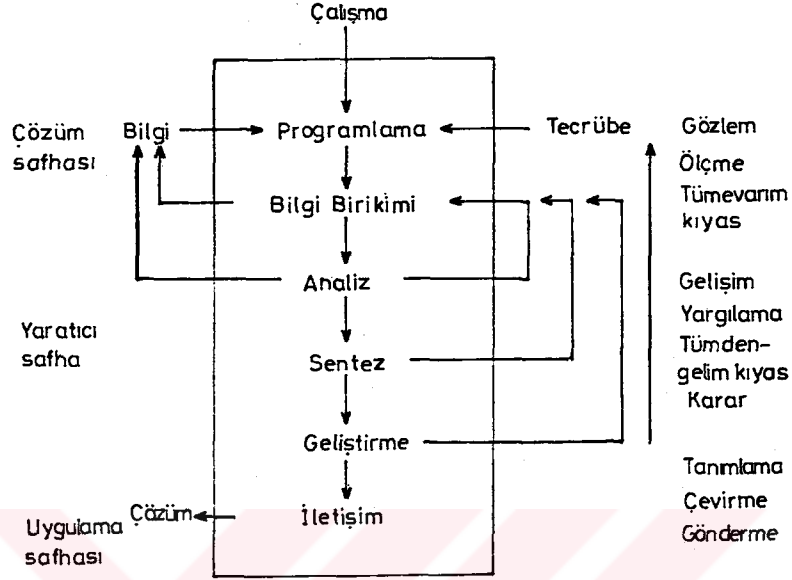
Şekil 4-8 : Asimow'un ikonik modeli (Rowe, 1987)

- Asimow Modeli

Asimow'un ikonik modeli olarak ta adlandırılan bu yaklaşım yine analiz, sentez, geliştirme ve iletişim safhalarından oluşan ve soyuttan somuta geçişte sürekli tekrarlanan bir modeldir (Rowe, 1987).

- Bruce Archer Modeli

Rasyonel determinizmin kabul gördüğü bu modelde, bilgi birikimi, parametreler ve ideal üretim sürecine bağlı üç ilgi alanı mevcuttur. Sunuş, hareket süreçleri ve problem çözümü. (Şekil 4-9), (Rowe, 1987)

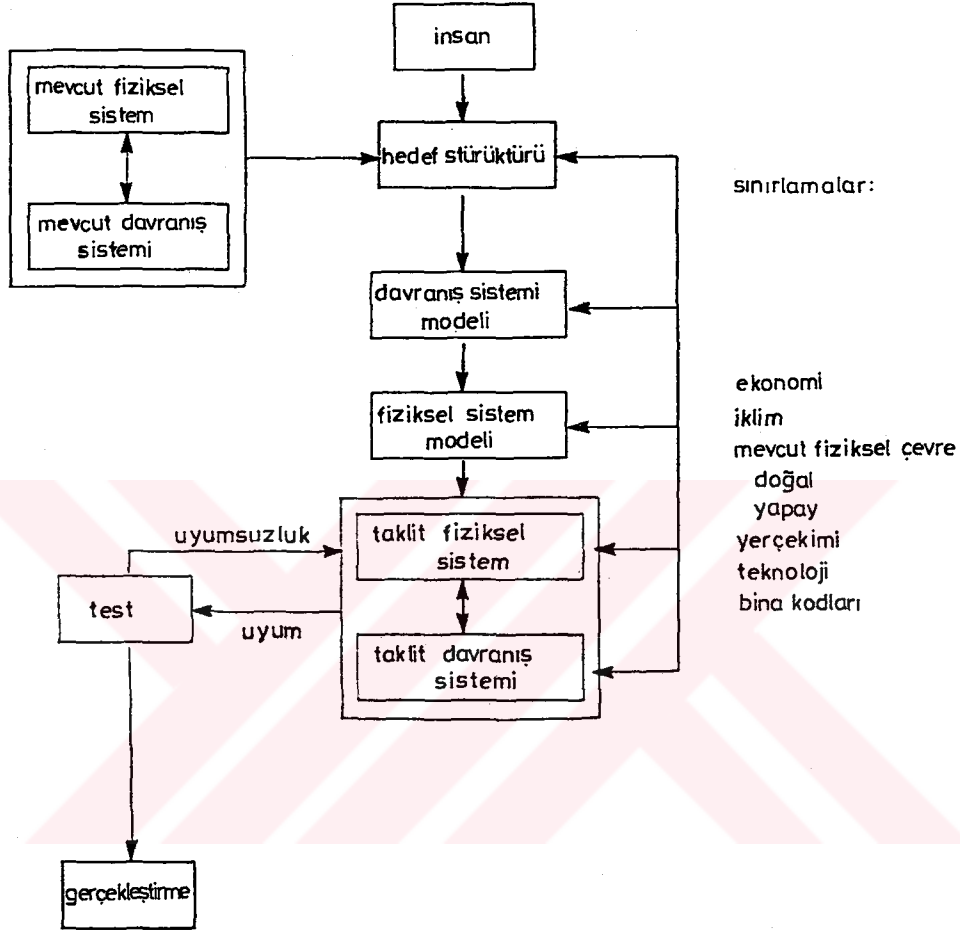


Şekil 4-9 : Bruce Archer Modeli (Rowe, 1987)

• Raymond Studer Modeli

İdeal tip modelini geliştirmiştir. Basit adımlardan oluşan bu model tasarım kuram ve uygulamaları için davranış bilimlerinin desteğinin açıklanmasına da yardım eder. Birinci adım, fonksiyonu tanımlar. İkinci adım, formu tasarlar. Üçüncü adım, inşa eder. Dördüncü adım, fonksiyon-form ilişkisini geliştirir. (Studer, 1967)

Bu modele göre, çevre tasarım süreçleri var olan fiziksel çevre göz önüne alınarak başlar. Bir birey ya da grubun özellikleri için geçerli değildir. Üretilen sistem, kullanıcısına test yoluyla aktarılır, uyum ve uyumsuzluk durumunda yeniden üretim ya da gerçekleştirme yoluna gidilir (Şekil 4-10) (Lang, 1987).



Şekil 4-10 : Raymound Studer Modeli (Lang, 1987)

Birinci kuşak tasarım modellerinin önerdikleri doğrusal, çizgisel olarak ifade edilen ve birbirlerini adım adım izleyen aşamalardan oluşan yöntemlerin başarılı yapılara dönüştürülemediği görülmektedir. (Çakın, 1990)

B.İkinci Kuşak Modeller

Çağımızda mimarın kullanıcılarla olan iletişimin kopması olgusuna paralel olarak 1970'lerde ikinci kuşak tasarım yöntemlerinin ortaya çıktığı görülmektedir. Özellikle kullanıcı ve müşterinin çağın karmaşık örgütlerinde birbirinden kesinlikle ayrılması ve mimarın programlama ve tasarımda, çoğunlukla ve sadece müşteri ile iletişimi katılma olgusunu ön plana çıkarmıştır (Çakın, 1990).

İkinci kuşak modellerde katılımdan kaynaklanan sürekli bir tartışmalı süreç söz konusudur. Bu süreç Rittel'e göre iki değişik aktiviteden oluşur.

1. Mümkün olan problem tanımlarının ve çözümlerinin yaratılması ve tanımlanması
2. En ağır problemlerin tanımı ve çözümlerinin seçilmesi, geliştirilmesi performans tahminleri.

Süreç, lineer değildir. Tartışma ile devam eden bir hareketlilik söz konusudur (Lang, 1987). Alexander (1975), katılımcı yaklaşım olan görüşünü şöyle dile getirmektedir: "İnsanların yapılarını kendilerinin tasarlama fikrine kuvvetle inanıyorum. İnsanları sadece işe katmakla kalmamalıyız, kendi yapılarının tasarlanmasında gerçekten yardımcı olmalıdırlar"

Meier (1975) ise, tasarlamamanın bütün insanların eylemi olduğunu belirtirken, Rittel (1975) "insanlar elde edilmesine katıldıkları bir çözümü, başka açıdan bir anlam taşımasa bile daha çok beğenirler" demektedir.

Tom Wooley (1985) aynı görüşe katılarak, kullanıcıların, tasarım, geliştirme süreçlerinde yer alırlarsa sonuçlardan daha fazla tatmin olacaklarını söylemektedir.

Batı ülkelerinde, tasarıma katılma olgusuna çeşitli düzeylerde rastlanmaktadır. Bunlardan birisi, bir yerleşim projesinin gelecekteki kullanıcılarının tasarım sürecinde doğrudan katılmalarıdır. Daha sık uygulanan bir yöntemde ise çevre halkından bir tasarlama ya da etki analizi çalışmasına katılmaları ve birkaç tasarım seçeneğini değerlendirmeleri istenir. Katılımcı yaklaşımın binaların yapım sürecinin farklı aşamalarında da başarılı olarak uygulandığı örnekler bulunmaktadır. Bu sistemde, tasarımcılar tarafından gelecekte yerleşecek olan ya da bunlarla benzerlik gösteren kullanıcılardan, projenin uygulamasına ya da yapım sürecine katılmaları istenebilmektedir. Bunun ötesinde, bölgelerinin ve buradaki parkların bakım ve denetiminin sağlandığı sayısız yönetim programının yine kullanıcıların kendileri tarafından sürdürüldüğü görülmektedir. (Oktay, 1990).

İdeal katılmalı süreç, planlama ve tasarlama konusu ile yakından ilgili bütün kullanıcıların hepsinin tüm süreç boyunca kararlara katılmasıdır. (Bayazıt, 1982)

Katılımcı metot, kişilere özellikle planlama ve tasarımcı, karar verme sürecinde rol oynamalarını sağlar. Bir kişinin karar verme sürecine katılması iki sonuca ulaştırır. Birincisi, kişinin yaşamı üzerinde yapay çevrenin önemine bağlı olarak kişi, tasarım sürecinde kendi katılımının öneminin farkına varır. İkincisi, katılımcının tasarım sürecine karşı kendine ait bir sorumluluğu olur. Çünkü kolektif karar verme sürecine dahil edilmiştir.

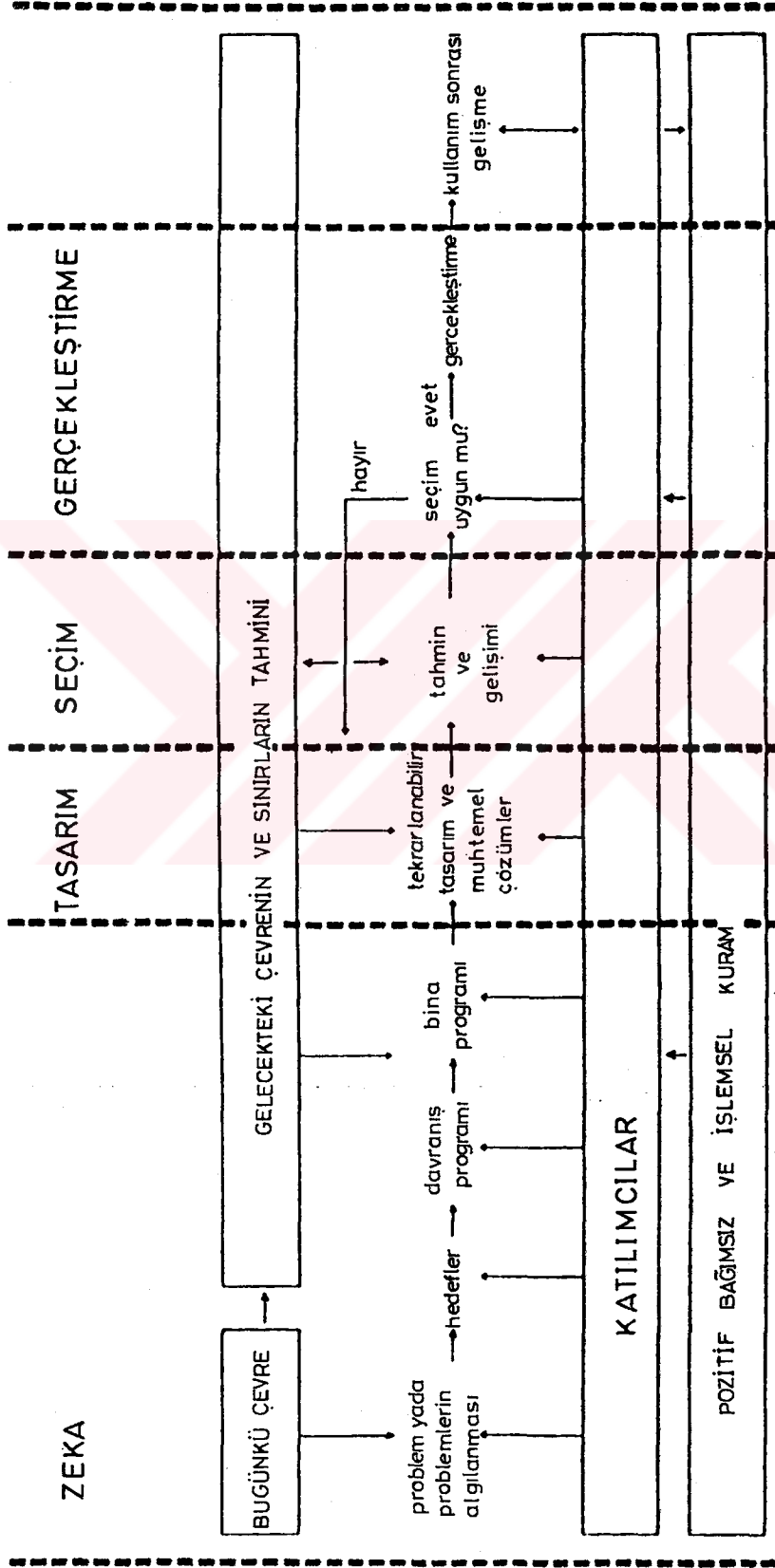
Modelin ana bileşeni kullanıcıdır. Problemin çözümünde hedef ise kullanıcı tatmininin belirli derecelerini araştırmaktır. Kullanıcı tasarım problemini kendi ihtiyaçlarını temel alarak tanımlar. Tasarımcının amacı da kullanıcılar için dünya şartlarını değiştirmek ve yapay çevrenin tasarlanmasında kolektif karar verme girişimleri için yardımcı olmaktır. (Beheshti, 1985).

Kullanıcı işin en iyiyi verme çabaları bu yaklaşımda sürekli bir deneme geliştirme, yeniden kullanıcıya danışma gibi geri dönüşlü bir sistem içermektedir. Bu model içinde, yer alan sürekli test etme, konunun kâğıt üzerindeki gelişiminden tamamlanmış binanın kullanıcı tarafından tatmin duygusunu ölçmek amacıyla kullanıma kadar sürmektedir. Böylece varsayımların kalitesi denenmiş olur (Şekil 4-11).

"Tasarıma katılım nasıl olur?". Bu sorunun cevabını açıklamak şöyle mümkündür. Kullanıcıların gerçek ve belirtilebildikleri çeşitli ihtiyaçları vardır. Bunların üzerinde grup dışından çok çeşitli etkenlerin rol oynadığı bilinmektedir. Maddi çevreleri ile ilgili olarak oluşan bu değerler ve kavramların planı ve tasarımcılar tarafından uygulanan bilgi alma teknikleri ile tam anlaşılmasına imkân yoktur. Kullanıcıların gerçek özelliklerinin amaçlarının ve onlar için faydalı kabul edilenin, ancak katılma ile sağlanabildiği görülmektedir (Bayazıt, 1982).

Bu nedenle birleşmiş tasarım takımı (ing. design coalition team) meydana getirilir. Bu takım; mimarlar, danışmanlar, yapım endüstrisi, müşteri-kullanıcı, yönetim, siyaset ve ekonomi bileşenlerinden oluşur. (Beheshti, 1985)

Uygulamada kullanıcının her zaman, tüm süreçlere katılmasının imkânı yoktur. Bu nedenle çeşitli katılma tipleri oluşmuştur. Bunlar; temsili katılma, eğitilerek katılma, danışma, tartışmalı katılma, oylama sistemi, eylemle katılma olarak sıralanabilir (Bayazıt, 1982).



Şekil 4-11 : Katılımcı yaklaşımın temel şeması (Lang, 1987)

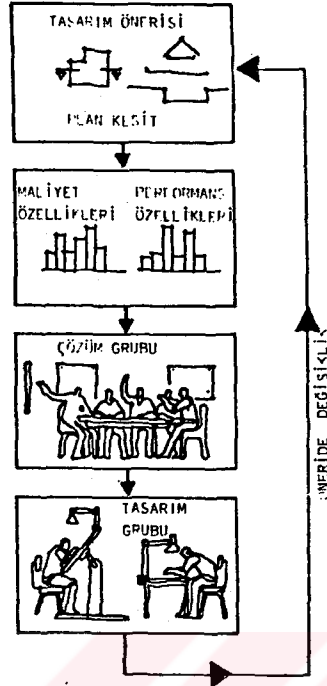
Sonuç olarak ikinci kuşak yöntemlerinin de görkemli ürünler verdiği söylenemez. Bu tür yaklaşımlarda, mimarın rolünün kullanıcı isteklerini belirli bir dile çevirmeye yardımcı olmaya indirgendiği belirtilmektedir. Katılma olgusunda tasarım işlevinin ortadan kaldırılmadığı gözönünde tutulmalıdır. Değişen, tasarım kararlarının verilme biçimi olmaktadır. Bu modeller aracılığı ile, hem kullanıcı tercihleri saptanabilecek, hem de tasarımcıya kendi önerilerini prototipler olarak sına, eleştirme olanağı sağlayacaktır. (Çakın, 1990).

Gerek Bayazıt ,gerekse Çakın üçüncü kuşak yaklaşımlardan söz etmektedir. Bayazıt bilimsel yaklaşımlar (Bayazıt, 1986), Çakın ise önerme-sına stratejileri olarak tanımladıkları (Çakın, 1990) yaklaşımlarda tamamen paralellik gösterirler.

C. Üçüncü Kuşak Modeller

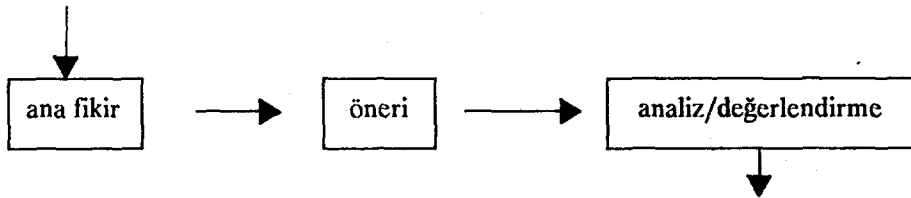
Sistemci ve katılımcı yaklaşımların bir karması olan bu bilimsel modeller daha başarılı olmaya başlamıştır. Bu yönde performans kuramı ve uygulamalarından söz edilmesi olanağı vardır. Gerek çevreyi bir sistem olarak ele alma, gerekse kullanıcı ihtiyaçlarına cevap verme niteliğindedir. Kullanıcı ihtiyaçları, kullanıcılar üzerinde çeşitli araştırma ve incelemeler yaparak saptanır. Yapay çevrenin bu ihtiyaçları kendi davranışı ile karşılaması onun performansını oluşturur. (Bayazıt, 1986).

Üçüncü kuşak tasarım yöntemlerinde mimar, teknik uzman olarak önerileri sunar ve bu öneriler daha sonra diğer katılımcılarla birlikte sınanır (Şekil 4-12). Bu modellerde temel fikir ve önerilerin bazıları çözümler üretilirken tasarımcının aklına gelebilmektedir. Yaklaşım bu yönüyle tasarımı bir öğrenme, deneme, hata yapma, düzeltme süreci olarak kabul etmektedir. Öğrenme, kültürel birikim ve benzeri olguların etkisi altında, tasarlanacak bina için bir ön çözüm bulmakta, bu hem tasarımcı tarafından tasarım içinde sınanmakta, hem de kullanıcılar tarafından benzetim modelleri aracılığı ile değerlendirilmektedir. Hata oranının sıfıra indirgenmesi söz konusu değildir. Zaman içinde sonuçlar, hem binayı kullananlar, hem de yapım teknolojisi açısından sürekli değerlendirilip ihtiyaçlara uydurulacaktır.



Şekil 4-12 : Tasarıma değerlendirme yoluyla katılma (Çakın, 1990)

Darke (1978), uygulamacı mimarlar ile yaptığı görüşmeler sonucunda tasarımcıların, tasarıma herşeyi ile tamamlanmış bir faktörler listesi ve bu faktörlerin performans düzeyleri ile başlamak yerine kendi değer yargılarına dayanan tasarım sorununun önemli bir bölümü kapsayan bir veya birkaç amaç, temel fikir ile başladıklarını belirtmektedir. Bu amaçlar henüz bitmiş tasarım çözümleriyle ifade edilmemiş ana fikirler biçiminde çözüm önerileri oluşturmaktadır. (Şekil 4-13) (Çakın, 1990)



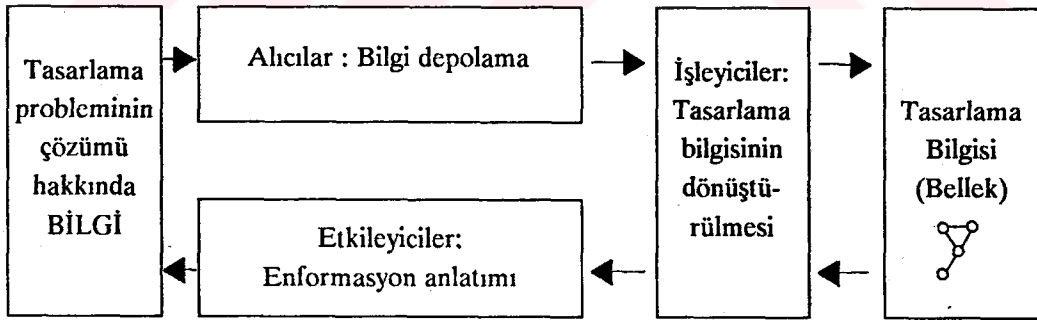
Şekil 4-13 : Darke'nin tasarım süreci şeması (Lawson, 1980)

Rittel'in ikinci kuşak yöntemlerinin yerlerini üçüncü kuşak yöntemlerine bırakmakta olduğu görülmektedir. Üçüncü kuşak, gerek ilk kuşağın tasarım yöntem ve tekniklerini, gerekse ikinci kuşağın katılma ögesini içermektedir.

Mimari tasarım için önerilen bu yaklaşım tasarımı dışlaştıran, kullanıcı katılımını sağlayan özellikleriyle, gelecekte mimarın bu amaçlara yönelik yeni roller almasını, tasarım öğrencilerinin eğitilmesini, araştırmaların yönlendirilmesini sağlayacak ve daha başarılı tasarım uygulamalarına yol açarak bir yaklaşım olarak belirlemektir. (Çakın, 1990)

Üçüncü kuşak çalışmalarda tasarımın dışlaştırmaya çalışılması bağlamında tasarımcının, çalışma esnasında izledikleri karar aşamalarını tespiti çalışmışlardır. Eldeki bilginin nasıl depolandığı, dönüştürüldüğü ve tasarımda kullanılabilir hale getirildiği, hafızaya kaydedilip tekrar grafik ve sözlü anlatıma geçirildiği araştırılmıştır. (Esin, 1991)

Akın (1986); Newell, Simon ve Shaw'un bilgi işleme kuramından yola çıkarak tasarlama bilgi işlem modelini geliştirmiştir. Modelde açıklanan bilgi işleme süreci zihinsel bir süreçtir ve tasarımcının zihninde oluşan dönüşümleri açıklamaktadır (Şekil 4-14).



Şekil 4-14 : Bilgi İşleme Modeli (Akın, 1986)

Bazı araştırmacılar bilgisayar yardımıyla mimari tasarlama (CAAD) çalışmaları için bilgi işleme kuramını temel almışlardır. Bu çalışmalar mimarın düşünme biçimini dışlaştırmak ona tasarlama sırasında yardımcı olacak araçlar geliştirmeyi amaçlamaktadır. (Esin, 1991)

Görüldüğü üzere temelini üçüncü kuşak fikirlerinden alan bu çalışmalar henüz kesin olarak yeni bir kuşak olarak karşımıza çıkmamıştır. Bayazıt, dördüncü bir sınıflama başlığı altında, bilgisayar ile tasarlamaya yönelik ayrı bir kuşaktan söz etmektedir. (Bayazıt, 1986)

4.3.2. İnsan-Davranış-Çevre Etkileşim Modelleri

Tüm çalışmalar ve modeller içinde tasarlama disiplini ve insan-çevre etkilerine özgü kuramlar olarak nitelendirilen bazı çalışmalar ise şöyle sıralanabilir.

Çevre psikolojisi ve ekolojik psikoloji kapsamında çalışmalarını sürdüren Bandura, çevre insan davranış bağıntılarını incelerken, çevre ve insan birbirinden bağımsız kavramlardır, davranış bunların üretimi olan sonuçtur demektedir. Ayrıca, çevre ve insan, sürekli etkileşim halinde bu etkileşimin sonucu davranış ortaya çıkmakta, davranışın bilişsel süreçleri ve belirleyicileri kişi ve çevre etkileşiminde yer alıyor fikrini savunmaktadır.

Determinist bir anlayışla, çevre-insan-davranışlarını etkiler tezini savunan bir başka kuramcı da Levy-Leboyerdir. (Morval, 1985)

Hall'ın kişisel alan ve alansal davranış üzerine geliştirdiği kuram, Rivlin, Ittelson ve Prohansky'nin gerçekleştirdiği davranış haritaları çalışmaları, Barker'in ekolojik psikoloji alanını oluşturan ve davranışın iç ve dış mekânlarda gözlenmesi ve sınıflandırılması çalışmalarını içeren, benzer davranışın ancak aynı niteliğe sahip insan toplulukları tarafından, aynı yerde, aynı zaman dilimi içinde ve aynı ortamda benzerlik gösterebileceği tezini savunan davranış setleri kuramı oldukça geçerliliği olan çalışmalardır. (Broadbent, Bunt, Llorens, 1980). Ayrıca Kelly'nin kişisel anlamlar kuramı, kullanıcılarla çevre tasarımcılarının aynı çevreyi farklı biçimlerde değerlendirmelerini açıklamakta kullanılır. Lynch'in kent imajı alanına yönelik çalışmaları çevre değerlendirmesinde başvuru kaynağından birisidir (Lynch, 1960). Rapport'un bilişsel haritalama yönteminin temelini oluşturan

ve öğrenmede bilişsel süreçlere ait çalışmaları da halen temel alınmaktadır. (Çakın, 1990)

İnsan-çevre etkileşimi üzerine kurulan tüm çalışmalar ve modeller Amos Rapoport'un (1973) görüşüyle şöyle sınıflandırılır:

1. Algı kökenli modeller: Gestalt akımını temel alan, algı, insan ve çevre arasında bağlantı kuran modellerdir.
2. Bilişsel ve imaj kökenli çalışmalar: Mental haritalar ve imaj formlarıyla uğraşan ve bunların davranış ve karar üzerindeki etkileriyle ilgilenen çalışmalardır. Bilişsel haritalar, Lynch'ın kent imajı çalışmaları bunlara örnektir.
3. Davranış setleri modeli: Farklı ortamlarda insan davranışlarının da farklılaşması üzerine kurulmuştur. Barker bu konuda en önemli isimdir.
4. İletişim, fiili olmayan iletişim, sembolizm: Sabit, yarı sabit, hareketli elemanlarla insan davranışlarını direkt ya da dolaylı olarak etkileneceği fikri üzerine kurulu yaklaşımlar. Hall'ın kuramı ve semiyotik çalışmalar bunlara örnek verilebilir.
5. Yeterlilik ve uyum modeli: Kişisel ve sosyo-kültürel çeşitlilik üzerine temellenmiş yaklaşımdır.
6. Bilgi akış modelleri: İstenmeyen ilişkileri kontrol etmek açısından insanlar arasındaki bilgi akışını temel alan modellerdir.

7. Ekolojik modeller: Diğer modelleri dolaylı olarak etkileyen sistematik, çevre içinde insanı inceleyen modellerdir.
8. Etojik modeller: Etolojik tekniklerin kullanıldığı, insanı farklı çevrelerde doğal ve deneysel olarak inceleyen, davranış azalmaları, kişisel mekan, kalabalık gibi konuları içeren yaklaşımlardır. Ittelson ve Altman'ın çalışmaları örnektir.
9. Gelişimci modeller: Fiziksel ve sosyal çevreden sağlanan insan karakteri, kabiliyetleri ve limitleri üzerine yoğunlaşan modellerdir.
10. Sosyo-kültürel modeller: Bir takım kavramların oluşumunda ve çevrenin şekillenmesinde kültürün etkinliğini esas alan yaklaşımlardır.
11. Çevresel kalite tercih unsuru model: İnsanların tercih yapıları ve kararları, seçimleri esas alınmaktadır.
12. Performans kökenli modeller: Bunlar etolojik ve antropolojik yaklaşımlardan çok fizik bilimini esas alan kuramsal modellerdir.

John Archea (1975), ise daha genel başlıklar kullanarak dört kategori belirlemiştir.

- Rasyonalist çalışmalar: Mantıkî bilginin kullanıldığı çalışmalardır. Maslow'un ihtiyaçlar hiyerarşisi, Alexander'in "Pattern Language" çalışması örnek gösterilir.

- Ampirik çalışmalar: Kanıtlanabilir bilgiler içeren ve fizikî kuramlara bağlı çalışmalardır.

- **Strüktüralist çalışmalar:** Geniş kapsamlı linguistik bilmine dayalı çalışmalardır. Hall ve Barker'ın bu konuda çalışmaları vardır.

- **Enstrümentalist çalışmalar:** Kullanışlı bilgileri içeren, ekonomik, doğrulamayı temel alan çalışmalardır. Studer'in çalışması bu alana girmektedir.

1987 yılında Taylor, Zube ve Sell çeşitli araştırmacıların yaklaşımlarını sınıflamada ve kuramlara, testlere, yasal uygulamalara bağlı olarak geçerliliğini sınamak için insan-çevre etkileşim sürecinin dört paradigmadan oluştuğu etkileşim modeline başvurmuşlardır. (Sannoff, 1991)

Bu paradigmlar şunlardır:

1. **Uzmanlık:** Peyzaj mimarları ve ekolojistler; belirli kuruluş altında uzmanlık bölümleri oluşturup çevreyi üç kriterle bağlı olarak incelemektedirler. Baskın elemanlar, baskın prensipler, değişebilir etkiler. Uzman görüş, fiziksel bileşenlerin tanımlanmasında ve belgelenmesinde uygun bir yöntemdir.
2. **Psikofiziksel paradigma:** Görünüm, gözlemcinin tepkilerini canlandırması için değerlidir. Geleneksel deneysel psikolojiyi esas alan psikofiziksel araştırma, tasarımcı ve yöneticilerin daha sonra yaratılan ve geliştirilen çevrede uyguladıkları peyzajın iç ve dış özelliklerine olan, gözlemcinin estetik tepkilerini ölçer. Bu paradigmada fiziksel bileşenlerin tanımlanmasında kullanılır.
3. **Bilişsel paradigma:** Anahtar fikri çeşitli yerleşimlerde oluşturulan sosyal ve entellektüel birleşmelerin sebebiyle ürün insanlar için önem taşır. İnsanlar çevresel uyarılara pasifçe reaksiyon göstereceklerine ya genellikle görsel deneyimin üzerine temellenen düzenleme yapma durumunu seçiyorlar ya da inşa etme durumunu.

4. Deneysel paradigma: Aktif insan katılımıyla, denenmiş olaylar anlam kazanır. Deneme ise doğaya ve çevre ile insanlar arasındaki ilişkinin derecesine bağlıdır.

Deneysel paradigma, bilişin insan odağını, psikofiziksel görüşü ve uzmanın peyzaj odağını biraraya getirerek, insan ve çevre arasındaki ilişkiyi tanımlamak ve araştırmak için kullanılmaktadır.

Günümüzde insan-çevre-davranış üçgenine ait modellerin biraraya gelip, tasarımla ilgili problemlerin çözümüne sunulabilecek tek bir model arayışı sürmektedir. Tüm modellerin girdi oluşturabileceği bir meta-model tartışması süregelmektedir. (Yürekli, 1992)

Bu modelin strüktürü üç ana başlık altında toplanmaktadır.

- İnsan
 - İnsanın ve toplumun yapısal sistemi: Kişisel ve değişen karakterin analizi yapılır.
 - İnsan ve toplumun çevre üzerine etkisi: Kültürel, sosyal, kişilik ve davranışsal organizma sistemlerinin oluşturduğu "action system" in analizini içerir.
- Çevre
 - Çevrenin strüktürünün incelenmesi: Sosyal ve fiziksel çevrenin bileşenlerinin araştırılmasını kapsar.
 - Çevrenin insan üzerine etkisi: İnsanın davranışsal kalitesi incelenir.
 - Çevre ölçeğinin analizi
- Zaman
 - Zamanın statik ya da dinamik bir bileşen olup olmadığı çalışmaya yön verir.

Düşünce kuramına göre, tüm bu eskiz, karalama ve modellerin amacı, daha sonra geliştirilecek, kullanılabilecek mekânsal fikirleri depolayıp, dondurarak, bir çeşit geliştirilebilecek bellek yaratmaktır. (Lawson, 1980)

Bölüm Sonuçları:

- Kaynağı ihtiyaç olan, bir kimseye ya da olaya karşı alınan durum davranış olarak tanımlanır.
- Davranış uyarıcı-organizma-tepki formülüyle açıklanır. Bireysel kriterlere bağlı olarak değişir ve belirli bir bilişsel süreç sonucu ortaya çıkar.
- İnsan davranışını değerlendirmedeki temel kuramların birbirine karşı üstünlüğü yoktur. Her bir görüşün bir diğeriyle kesiştiği, ortaklaştığı yanlar vardır. İncelenen davranışa ve amaca göre kuramlardan biri ya da bir kaçısı ele alınabilir.
- Genel anlamda kuram alanı iki bazda incelenir: Açık, imgesel olarak tanımlanan pozitif kuram ve kapalı, rasyyonel olarak tanımlanan normatif kuram. Tasarım alanında tasarım prensipleri, standartlar ve manifestolar normatif kuram içinde incelenir. Pozitif kuram ise ifade ve iddialar için, bilimsel metodlar kullanılarak test edilebilen bir bileşendir. Alternatiflerin araştırıldığı açık uçlu bir yaklaşım şeklidir. Dolayısıyla tasarım eylemi bu yaklaşım içinde incelenir.
- Tüm kuramların ve bunlara dayalı geliştirilen tasarım modellerinin amacı yeni model ve fikirlerin geliştirilmesi için kullanılmak ve bu yönde depolanıp bir bellek oluşturmaktır.

BÖLÜM 5 – TASARIM ÖNCESİNDE VE TASARIM SÜRECİNDE BİLGİ ALIŞ-VERİŞİ VE TEKNİKLERİ

İnsana, uyum sağlamada problem yaratmayacak bir çevre verebilmek için, ihtiyaçlarının çok iyi belirlenip doğru bir tasarımla ürüne dönüşmesi gerekmektedir. Bu bağlamda tasarımcı ya da tasarım takımının kullanıcıya ait doğru bilgiyi alabilmesi ve bu doğrultuda kullanıcıya da bilgi iletmesi son derece önem taşımaktadır.

Gerek kullanıcı, gerekse geçmiş tasarım ürünlerinin ve deneyimlerinin sonuçları bilgi edinmede girdi oluşturmakta ve tasarım kriterlerinin belirlenmesini sağlamaktadır.

5.1. Bilgi Alış-Verişinde Alanlar ve Kaynaklar

Bilgi işleme kuramına göre problem alanı için elde edinilecek bilgi;

a) Problem alanı içinde yer alan, tasarlama değişkenlerine, metod bilgilerine ve tasarlama grubuna ilişkin her türlü tasarlama bilgisi ve enformasyon,

b) Bu bilgileri birbiriyle bağlayan, problemin özelliklerine göre yeniden yapılandıran ve ilişkilendiren tasarım işlemleri ve işin adımlarını, uygulanacak metodları, çalışma grubunun ilişkilerini düzenleyen organizasyonel işlemler, olarak sıralanır. (Esin, 1993)

Sürekli ve amaçlı bilgi alış-verişi adları altında gruplanan bu süreç, toplanan bilgilerin insanla ilgisi olması nedeniyle objektiflik ve sübjektiflik arasında gidip gelmektedir. Bu durum, bilgi toplayan kişiye bağlı olarak değişir. Yararlı bilgi toplamanın özellikleri; a) güvenilir, b) amaçla ilişkili, c) ön yargısız, d) dogmatik olmayan, e) duyarlı, f) yansız, objektif, g) tekrar edilebilen, h) pratik olması şeklinde sıralanabilir.

Tasarlama süreci için bilgi toplanacak alanlar ise şöyle sıralanmaktadır.

- Kullanıcı ihtiyacı ve gereklilikleri
- Binanın içinde yer alacağı çevre ve arsa
- Yapı üretimi sorunları
- Sınırlama ve kısıtlamalar (Bayazıt, 1986)

Bölüm 3.2’de kullanıcı ihtiyaçları geniş şekilde anlatılmıştır.

Bilgi kaynakları altı grup halinde toplanmıştır. Bunlardan ilki konu ile ilgili kişilerdir. Kullanıcılar, tasarımın müşterileri, kamu veya özel sektör yetkilileri, diğer tasarlayıcılar, araştırma kuruluşları, uzman ve danışmanlar, üretim ve yapımla ilgili kuruluşlar tasarlama ürününün oluşumunu etkilemektedir. İkincisi, literatür kaynaklarıdır. Konuyla ilgili benzer örnekler, şart, standart, hukuki ve teknik bilgiler araştırılabilir. Üçüncü grup, pazar araştırmalarıdır. Piyasadaki mevcut ürün ve bu konu ile ilgili kullanıcı davranışları öğrenilir. Dördüncü grup, mevcut ve benzer yapıların incelenerek, kullanım, yapımla ve yerleştirme özellikleri incelenir ve aksayan ya da uygun noktalar tespit edilerek geri bekleme görevi sağlanır. Beşinci ve altıncı kaynak grupları ise uzmanlık alanlarından bilgi toplama ile yapının yer alacağı çevrede yapılan inceleme ve tespitlerdir. (Esin, 1986)

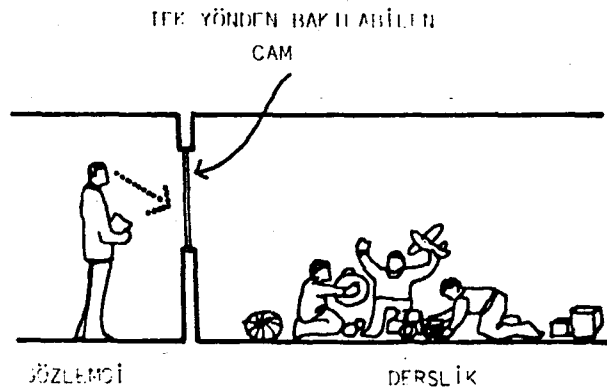
5.2. Bilgi Alış-Verişi Teknikleri

Bilgi alış-verişi teknikleri, toplanacak ve sunulacak bilginin niteliği, niceliği, araştırmanın yapıldığı ortam, ürünün kapsamı, kullanıcının ya da incelenecek kişi veya kişilerin durumuna göre çeşitlilik göstermektedir.

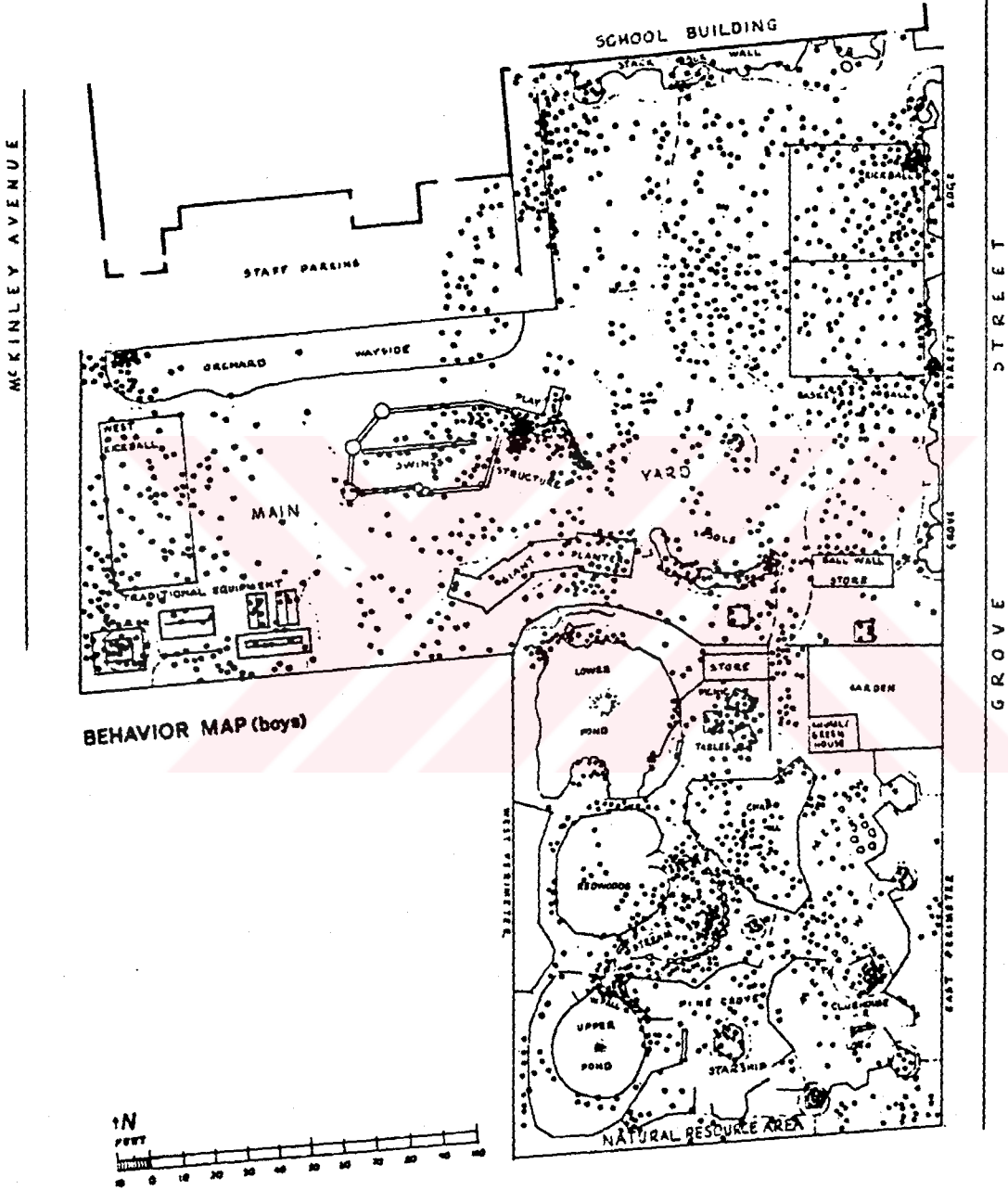
Çakın (1990), bu teknikleri başlıca altı grupta toplamıştır: Gözlem, görüşme, anket-sörvey, karşılaştırma ve sıralama teknikleri, değerlendirme, benzeşim ve görsel tercih teknikleridir.

A. Gözlem

Genelde araştırmacılar tarafından yürütülen, davranışların, tutum ve tercihlerin belirlendiği, gerek tasarım seçeneklerinin değerlendirilmesinde gerekse kullanılan çevrenin değerlendirilmesinde kullanılan tekniktir. (Çakın, 1990) Kullanıcı eylemlerinin gözlemlenmesi (Şekil 5-1) ve binaların gözlemlenmesi şeklinde gerçekleşir. (Bayazıt, 1986)



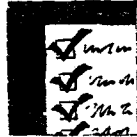
Şekil 5-1 : Okul öncesi çocukların eylemlerinin gözlenmesi (Çakın, 1990)



Şekil 5-2 : Okul bahçesinde erkek öğrencilere ait davranış haritası (Moore, 1986)

Dolaylı, doğrudan ve araçlarla yapılan gözlem çeşitleri söz konusudur. dolaylı gözlem; mevcut ekipmanların ya da yapı elemanlarının eskime oranları tespit edilerek yapılan eskime analizi, kayıt analizi, mekân değişimlerinin ve kullanım değişimlerinin tespiti (Ek-A) gibi notların toplanmasıyla yapılmaktadır. Doğrudan yapılan gözlemler ise davranış kontrol listeleri, farklı mekânlardaki insanlar arasındaki toplumsal ilişkileri belirleyen sosyogram ve çevredeki davranışların gözlenip, kaydedilmesiyle oluşan davranış haritalarıdır. (Şekil 5-2) Araçlarla yapılan gözlemler, tek fotoğraflama, hodometre ve sürekli fotoğraflama ya da video kamera ile tespit şeklinde sıralanır. (Çakın, 1990)

Tablo 5-1 : Gözlem araştırması kontrol listesi (Kirk, Spreckelmeyer, 1988)

Gözlenecek Girdiler	Bilgi Kaynakları ve Analiz Teknikleri	
mekan ihtiyacı	programlama dokümanları boyut mevcut şartların fotoğrafları (kalabalıklık, ekipman düzeni...)	
fonksiyonel yeterlilik	programlama dokümanları iş ve ürün bilgileri periodlu video ve fotoğraf çekimi insan ve materyal akış gözlemleri	
dönüşümlü maliyetler	programlama dokümanları enerji maliyeti yapım maliyeti bakım bilgileri	
kullanıcının çevreye tepkisi	üretim bilgileri pasif gözlem personel bilgileri	
sistem performansı	programlama bakım bilgileri bina yöntem kontrolleri	

Günümüzde teknolojinin ilerlemesiyle çevreye ait ses haritalarının çıkarılması hangi mekânların ne yoğunlukta kullanıldığını belirlemede yardımcı olmaktadır. (Sanoff, 1991)

Gözlem tekniği, birçok konunun araştırılmasında kullanılır. Hazırlanan bir kontrol listesi hangi konuda ve aşamada, hangi gözlem tekniğinin ne tür bilgi alınmasında kullanılabileceğini göstermektedir. (Tablo 5-1) (Kirk, Spreckelmeyer, 1988)

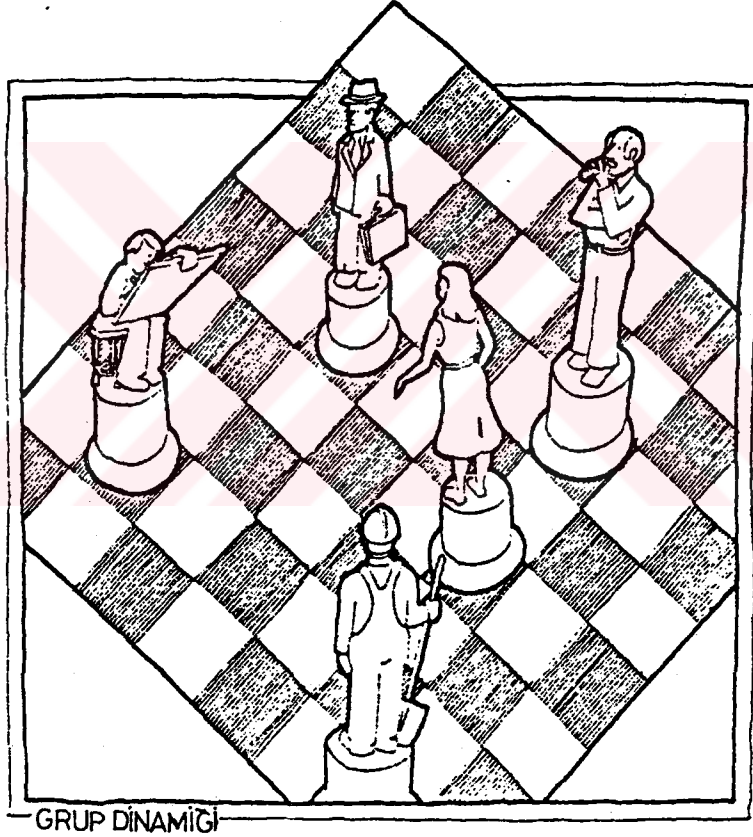
B. Görüşme

Tasarlanarak ürün konusunda, yalnız kullanıcı veya kullanıcılar tarafından bilinmekte olan bilgilerin konuşulup, tartışılarak ortaya çıkarılması amacını taşır. (Bayazıt, 1986)

Zeisel (1981) görüşme tekniğinin fiziksel, yönetsel ve davranışsal çevrelerde kullanımını açıklarken; insanların çevreye tepkileri genel başlığında, onların çevrede neyi gördükleri (ing. perception and meaning), çevre hakkında neler hissettikleri (ing. opinion, value), çevrede neler yaptıklarını (ing. place, path relation), çevreye neler yaptıklarını (ing. adaptations, displays, messages) ve çevre konusunda neler bildiklerini (ing. knowledge, data) analiz etmenin geçmiş, şimdi ve gelecekteki kullanımlarının değerlendirilmesi açısından önemli olduğunu ifade etmektedir. Bu tepkiler arasında insanların çevreye neler yaptıkları grubu, çevrede yapılan değişiklikler aracılığıyla karşılanmamış istekler ve ihtiyaçları, onların kullanıcı tarafından karşılanma şekillerini saptamakta, bu teknik yararlı olmaktadır.

Problemin belirlenmesi; tasarım seçeneklerinin değerlendirilmesi ve kullanılan çevrenin değerlendirilmesi adımlarında başvuru olan bir tekniktir.

Kullanıcı sayısının az olduğu ve çevreye davranışlara ilişkin daha derin bilgilerin istendiği durumlarda yüz yüze görüşmeler uygulanmaktadır. Tüm proje süreci boyunca sürecek olan bu teknikte, tasarım takımı (Bkz. Bölüm 6) ve müşteri bileşenleri bir grup dinamiği içinde iletişim sağlarlar. (Şekil 5-3)



GRUP DINAMİĞİ

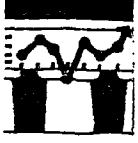
Şekil 5-3 : Tasarım takımı-kullanıcı görüşmelerinde grup dinamiği (Kirk, Spreckel-meyer, 1988)

Yüzyüze ilişkilerde, kişilerin özelliklerine ve birbirlerine ilişkin beklentilerinden doğan ön yargı, çekinme gibi duyguları, görüşmeyi yapan kişinin karşısındakini rahat ettirecek biçimde davranarak gidermesi gerekir. (Çakın, 1990)

Bu noktada sosyal danışman ya da psikolog gibi kişilerin gerekliliği ön plana çıkmaktadır. Açıkça alınamayan bilgi nedeniyle bazı ihtiyaç, istek ve dilekler gizli kalmaktadır. Uzman kişilerin yardımı ve görüşleriyle derinde kalan bilgilerin de elde edilmesi mümkündür.

Görüşme sırasında tutulan sürekli kayıtlar, tasarım kriterlerini ve gelişimini belirlerken rehber teşkil etmektedir. Görüşme tekniği ile hangi kesimden ne tür bilgi alınabileceği konusu (Tablo 5-2)'de gösterilmektedir.

Tablo 5-2 : Görüşme kontrol listesi (Kirk, Spreckelmeyer, 1988)

Görüşme Kime Uygulanacak	Bilgi	
tasarımcı/programcı	tasarım içeriği tasarım/program amaçları fonksiyon ve mekan ihtiyacı sistem seçimi bütçe	
müşteri/malsahibi	organizasyonel amaçlar bütçe inşaat maliyeti çevrenin yeterliliği yatırım dönüşümleri	
kullanıcı	çevresel konfor çevrenin yeterliliği bina estetiği ürün verimliliği	
yüklenici	yapım kolaylığı detayların tamamlanması yöntem değişimi işin uygulanabilirliği	
bina bakımı konuları	sistem performansı bakım bina onarımı enerji maliyeti	

C. Anket ve Sörveyler

Tasarımda genellikle geniş bir grup insanın bir konu hakkındaki görüş, davranış ve niteliklerini yansıtmak için gereklidir. (Bayazıt, 1986)

Kullanıcı tarafından doldurulan; davranış, tutum, tercih, dikkat, algılama gibi belirlemeleri içeren anket ve sörveyler, problemin belirlenmesi, tasarım seçenekleri ve çevrenin değerlendirilmesinde göz önüne alınır.

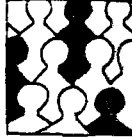
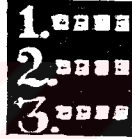
Bu grup uygulamalar başlıca soru formlarından oluşur. Açık uçlu ya da belirli bir konuya güdümlü olabilir. Ayrıca bir anlamda kelime oyunlarını içeren sıfat denetim testi, anlamsal farklılıklar testi, Thurnstone-Likert ölçeği, Guttman ölçeği gibi mekâna ait tanımlamalar getiren çalışmalar yapılmaktadır. (Çakın, 1990).

Anket ve sörveylerde, olası anket cevaplayıcıları konusunda daha derin bilgi edinmek için önce pilot çalışma yapılır. Böylece olası, anket sorusu hataları ve sonuçları test edilmiş olur. Bu çalışmadan elde edilen sonuçlara dayanarak gerçek soru kağıtları üretilir. Bilgilerin hızla elde edileceği insan grubuna uygulanır, bazen de uygun örnekler seçilerek yapılmaktadır.

Soru kâğıdı mümkün olduğu kadar kısa ve basit olmalıdır. İlgisiz soruların bulunmamasına dikkat edilirken, bütün istenen bilgileri soru kâğıdının kapsayıp, kapsamadığına da dikkat edilmelidir. Anlaşılmayacak sorular sorulmamalı ve neyin ne kadar bilindiği de ölçülmelidir. Çok fazla kişisel ve duygusal sorulara cevap alınamaz. Sosyal prestiji ilgilendiren soruların, yabancılara verilemeyeceğine dikkat edilmelidir. Kişilerin görüşlerinden çok gerçek olayları yansıtan sorular sormak gerekir. Fazla hatıraya dayanan sorulardan kaçınılmalıdır. Yapılan soruşturma zamanına göre, eylemlerin değişimi göz önüne alınmalı ve soruların bütün yıla dağılmasına dikkat edilmelidir. (Bayazıt, 1986)

Anket ve sörveylere ait başlıklar (Tablo 5-3)'te gösterilmektedir.

Tablo 5-3 : Anket-sörvey kontrol listesi (Kirk-Spreckelmeyer, 1988)

Sörvey Girdileri	Genel Kontrol Listesi	
kime uygulanacak	çevreden etkilenen her grup uygun 250-300 bina kullanıcısı örnek seçimler sağlamak	
içerik	temel ve özel seçilmiş konular standarta uygun tepki sınıflamaları karşılaştırma için basit binalara ait sörveyler sınırlı sayıda açık uçlu soru	
sörvey sunumu	önceden denenmiş sörvey araçları sörvey tipi (kendi başına, yüzyüze, telefonla...) doğru tepkisel bilgiler tepki tahminleri cevap verenlerin güvenilirliği	
referans konular	topluluk karakteri (yaş, cinsiyet, binanın kullanım süresi, meslek dağılımı...) eldeki çalışma alanları: özel noktalarda tatmin (ışık, mahremiyet, konfor...) binaya ait tüm girdiler (estetik, boyut, akslar, fonksiyon, kullanıcı aktiviteleri...)	

D. Karşılaştırma ve Sıralama Teknikleri

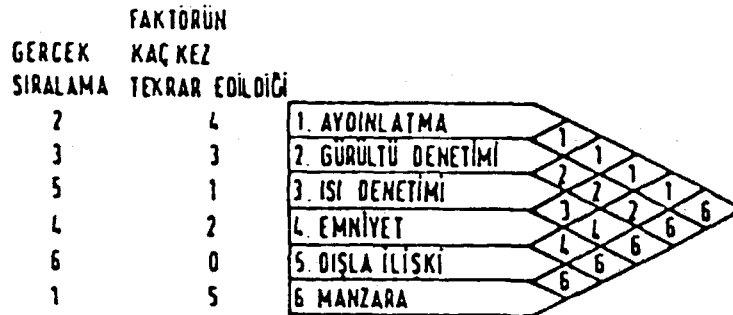
Bu tekniklerin ortak özelliği sıralama olgusu, tasarım amaçlarının değerlendirme ölçütlerinin veya çözüm seçeneklerinin karşılaştırılmasında kullanılmaktadır. İkili karşılaştırmalar yönteminde, seçenekler kullanıcıya çift gösterilerek, her aşamada bir tanesi seçilmektedir. Sıralama grafiklerinde, seçenekler eşdeğerli olduğu durumlarda, bunların çifter çifter karşılaştırılarak seçiminde kullanılmaktadır.

Düşey faktörlerin yataylara tercihinde "1", tam tersi durumda ise matrise "0" değeri verilir. Böylece satır değerleri oluşmakta, "10" değerine göre en önemli işlevin ne olduğuna karar verilmektedir. (Şekil 5-4)



Şekil 5-4 : Pencere işlevi için sıralama grafiği (Çakın, 1990)

Tercih matrisinde ise tek bir faktöre numara vererek diğer tüm faktörler ile karşılaştırılması söz konusudur. Nitel ve nicel anlamda gerçekleştirilebilmektedir. (Şekil 5-5)



Şekil 5-5 : Pencere işlevi değerlendirilmesinde tercih matrisi (Çakın, 1990)

Ağırlıklı sıralama yönteminde ise, her değişken sürekli yer değiştirerek yeni değerlendirmeler sonucu yeni değişken sıralamaları elde edilir.

Değerlendirme matrisi ise yine benzer bir yöntem ile, değerlendirme ölçütleri ve çözüm seçenekleri karşılaştırılarak numara verilen, toplam değerlendirmesi sonucu sıralama yapılan bir yöntemdir. (Şekil 5-6)

DEĞERLENDİRME ÖLÇÜTLERİ	ÇÖZÜM SEÇENEKLERİ				
	S1	S2	S3	S4	S5
A					
B					
C					
D					
TOPLAM					
SIRALAMA					

Şekil 5-6 : Değerlendirme matrisi çizelgesi (Çakın, 1990)

Bu teknikler, kullanıcı tarafından veri toplama biçimine girer, tutum ve tercihlerin belirlenmesinde kullanılır. Problem belirleme aşamasında olabildiği gibi ağırlıklı olarak tasarım seçeneklerinin değerlendirilmesi ve kullanılan çevrenin değerlendirilmesi amacına yöneliktir. (Çakın, 1990)

E. Değerlendirme Teknikleri ve Bir Yöntem Olarak Kullanım Sonrası Değerlendirme

Kullanıcıdan elde edilen bilgi türü genelde tasarım seçeneklerinin değerlendirilmesinde kullanılmaktadır.

Mekânsal performans testi bu tekniklerden biridir. Bu teknikte, konuttaki her mekân, çevresel konfor, plandaki konumu, büyüklüğü yönünden değerlendirilir. Başarı indeksi de, buna benzer bir yöntem olup seçeneklerin performanslarının değerlendirilmesinde kullanılır.

Kontrol listeleri, geleneksel olarak planlama ve imar kural-larına ilişkin kullanılmakta olup programlama ve mimari tasarım işlev-leri için de uygun bir teknik sayılmaktadır. İhtiyaç programlarındaki tüm öge ve ölçütleri içeren bir liste tasarımdaki olası hataları azalta-caktır.

Tasarım önerilerinin seçiminde, bina programlarının hazır-lanmasında ve kullanıma geçmiş binaların değerlendirilmesinde top-lantı ve grup tartışmalarının önemi büyüktür. Özellikle önerilerin seçi-minde, farklı grupların karşı karşıya gelmesi, yararlı sonuçların çıkma-sına sebep olabilmektedir. Binanın kullanıcılarının tartışma ve forum süreçlerine katılması, birçok problemin ortadan kalkmasını sağlamak-tadır. (Resim 5-1) (Çakın, 1990)



Resim 5-1 : Tasarım seçeneklerinin değerlendirilmesinde forum düzenleme (Sannoff, 1991)

f. Benzeşim ve Görsel Tercih Teknikleri

Kullanıcı ve araştırmacının beraber gerçekleştirdiği ve seçeneklerin değerlendirilmesinde ağırlık kazanan tekniklerdir.

En bilinen tekniklerden biri Delfi tekniğidir. Gelecek tahmini üzerine temellenen bu teknikte kullanıcı ve tasarımcıya görüşlerini sıralamaya koymaları istenir, amaç tek tek yapılan sıralamalardan benzer ve ortak bir grup sonucu çıkarmaktır. (Bayazıt, 1982)

Oyunlar, kullanıcının istek ve ihtiyaçlarını belirlenmesinde etkilidirler. Ev aktiviteleri oyunu (Şekil 5-7), belirli puanlar verilmiş mekân parçalarının bir araya getirilmesiyle oluşur. Kullanıcıya, toplam 45 puanı geçmemek üzere tercih yapması istenir. Seçtiği her mekân belirli puan içerir ve toplam puana ulaştığında öncelikli mekân tercihi saptanır. Ev imajı oyununda (Şekil 5-6) ise, belirli ev tiplerinin resimleri bulunur. Kullanıcı en beğendiğini ve en beğenmediğini seçer. Grup seçimlerinde ise bu seçimler uzlaşma niteliği taşımaktadır. Bütçe oyunu daha geniş kitleler için, ortaya konan bir performansın parasal yönden tartışılmasını öngörür.

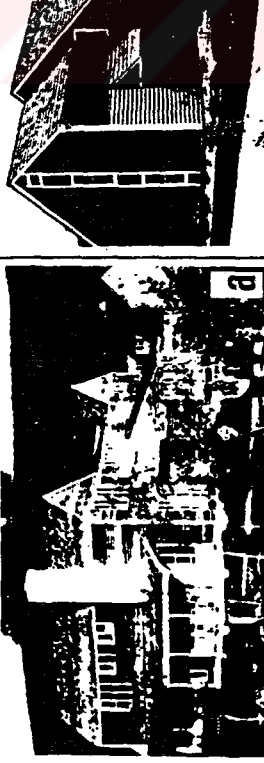
Çizim, maket ve diğer benzeşim tekniklerinde ise çeşitli ölçekler mevcuttur. Özellikle Danimarka'da uygulanan 1/1 ölçekte yapılan pilot maketler (Resim 5-2) üretimin gerçek ölçekte (ing. full-scale) üç boyutta ne tür sonuçlar doğuracağını belirlenmesi açısından büyük önem taşır. Yaygın olarak 1/50 ve 1/100 ölçekli maket ve çizimler kullanılmaktadır.

Video ve computer ile benzeşim teknikleri ise kullanıcının kafasındaki imajı bilgisayara döküp ne tür bir sonuç çıkmasından başlayarak ve tasarım seçeneklerinin bir takım tekniklerle, gerçek görüntü olanaklarıyla kullanıcıya sunulmasına kadar (Resim 5-3) sonsuz teknolojik imkânlar sağlamaktadır. Böylece daha hızlı ve sağlıklı karar verme süreci gerçekleşmektedir. (Sanoff, 1991)

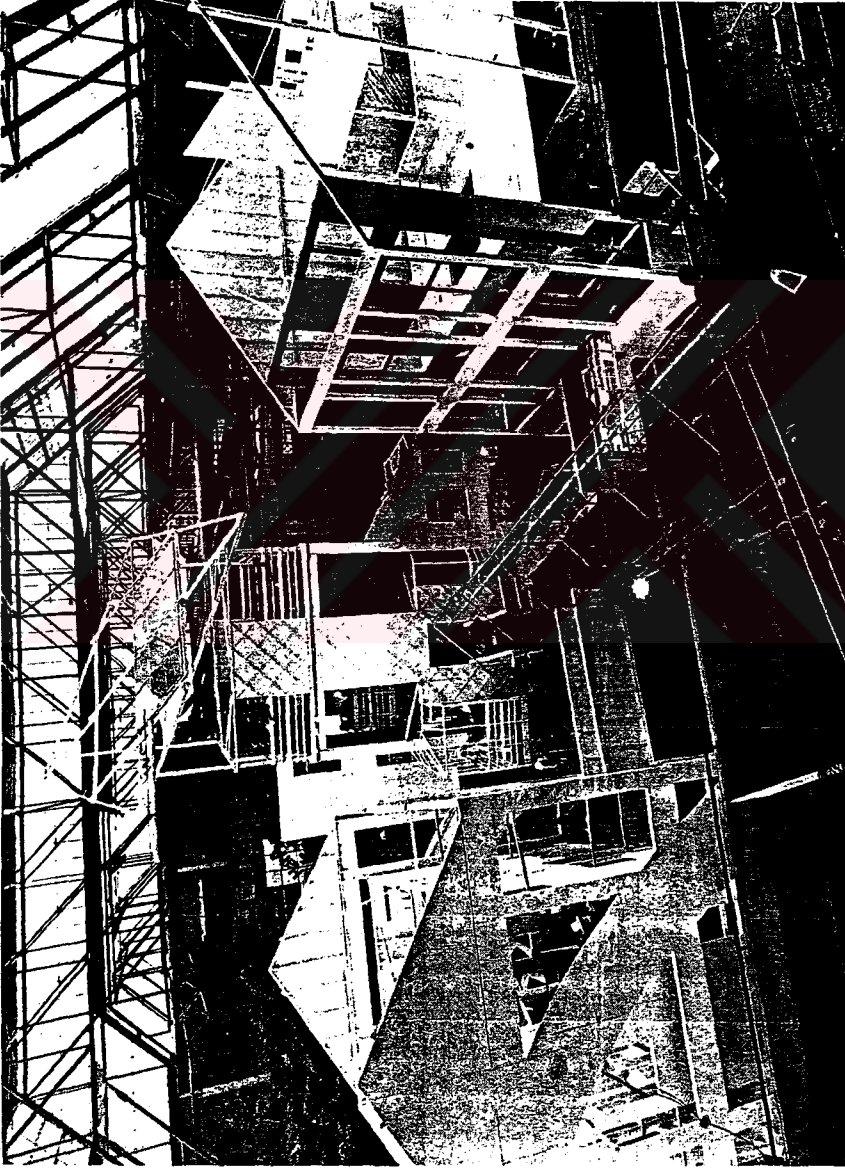
Tüm bu bilgi alışverişi teknikleri aynı zamanda diğer bilimsel araştırmalar ve teknolojik buluşlar tarafından desteklenmektedir. Fizyolojik bilgilere ait istatistiki kayıtlar, yardımcı uzman konulara ait literatür bilgileri, psikolojik ve sosyolojik girdi sağlayacak bilişsel ve toplumsal haritalama örnekleri bilginin sağlamlaştırılması açısından veri oluşturmaktadır.

part 2		HOUSE ACTIVITIES				RULES Each player makes an alternate choice from the activities shown in the pictures below. The point value of each arrangement is displayed in the lower left hand corner of each picture. The total of the choices cannot exceed 45 POINTS. If the total exceeds 45 points, the player must make alternative choices until the total point value of the choices is less than or equal to 45 points.		RESULTS 1a) LIVING-DINING & KITCHEN 1b) LIVING & DINING-KITCHEN 1c) LIVING & DINING & KITCHEN 2a) LARGE CHILDRENS BEDROOM WITH PLAYAREA 2b) LARGE CHILDRENS BEDROOM 2c) SMALL CHILDRENS BEDROOM 3a) LARGE PARENTS BEDROOM 3b) SMALL PARENTS BEDROOM 4a) BATHROOM 4b) HALFBATHROOM 5) STORAGE ROOM 6) GREENHOUSE TOTAL	
18		20		22		10		6	
1a) LIVING-DINING & KITCHEN		1b) LIVING & DINING-KITCHEN		1c) LIVING & DINING & KITCHEN		2a) LARGE CHILDRENS BEDROOM WITH PLAYAREA		2b) LARGE CHILDRENS BEDROOM	
4		8		6		5		3	
2c) SMALL CHILDRENS BEDROOM		3a) LARGE PARENTS BEDROOM		3b) SMALL PARENTS BEDROOM		4a) BATHROOM		4b) HALFBATHROOM	
								5) STORAGE ROOM	
								6) GREENHOUSE	

Şekil 5-7 : Ev aktiviteleri oyunu form örneği (Sanoff, 1991)

part 3	workshop	HOUSE IMAGES	PERSONAL RESULTS like the most: _____ dislike the most: _____ comments: _____ GROUP RESULTS like the most: _____ dislike the most: _____ comments: _____	RULES Each player selects the picture that he likes the most and that one he dislikes the most. Then he describes the particular characteristics of the first as well as of the last choice. After each player has completed this step in the process, the individual selections are pooled. Through negotiation the group must agree on the pictures they like and dislike the most.						
----------------------	-------------------	-----------------------	--	---	---	--	---	--	---	--

Şekil 5-8 : Ev imajı oyunu form örneği (Sanoff, 1991)



Resim 5-2 : 1/1 ölçekli maket çalışması (Sanoff, 1991)



a) Arsanın boş görünümü



b) Bina ve binaya ait düzenlemelerin görüntüye yerleştirilmesi

Resim 5-3 : Computer yardımı ile gerçek görüntü elde etme (Sanoff, 1991)



Resim 5-4 : T.V. ile iletişim (Sanoff, 1991)

Geniş ölçekteki çalışmalar için halk veya kullanıcı ile bağlantı kurmada, radyo, T.V., gazete, özel yayım ve paneller aracı olmaktadır. (Resim 5-4) (Bayazıt, 1982)

5.3. Projelendirme Sürecinde Bilgi Alış-Verişi Teknikleri Üzerine Bir Sınıflama Yaklaşımı

Bu bölümde anlatılan tüm bilgi alış-verişi tekniklerini farklı açılardan değerlendirmek mümkündür. İlk değerlendirme, verilerin toplanma biçimi yönünden yapılabilir. Verilerin toplanmasında, a) kullanıcının aktif olduğu, b) araştırmayı yapan tasarımcının aktif olduğu ya da c) her iki grubunda ortak sorumlu oldukları teknikler olarak üç grup sayılabilir.

Kullanıcının aktif olduđu tekniklerin başında, anket ve sörveyler gelmektedir. Soruların yanıtları, kullanıcıya ait görüş, tutum ve tercihleri belirlemede direkt bir yöntemdir. Benzeşim ve görsel tercih yöntemlerinden, video uygulamaları, çizim ve maketleri değerlendirilmede kullanıcı tercihini belirtir. Tasarım seçeneklerinin değerlendirilmesinde kullanılan tekniklerden kontrol listeleri, başarı indeksi ve mekânsal performans testinde kullanıcının tercihi ön planda tutularak uzlaşma sağlanmaktadır. Katılım uygulaması içinde yer alan teknikler bu grup içinde değerlendirilebilir.

Tasarımcının aktif olduđu teknikler ise, her türlü tespit çalışması için yapılan gözlem teknikleridir. Dolaylı, dolaysız ve araçlar yardımıyla yapılan gözlemler kullanıcının kontrolü dışında tasarımcı tarafından yürütölen işlemlerdir.

Tüm görüşme teknikleri, grup tartışmaları ve delfi yöntemi gerek kullanıcı gerekse tasarımcının karşılıklı etkileşimiyle uygulanan tekniklerdir.

Bilgi alış-verişi tekniklerinin gruplanmasında ikinci bir yaklaşım ise; a) doğrudan, b) dolaylı bilgi alış-verişi kapsamında oluşturulabilir. Doğrudan bilgi alış-verişinde, tasarımcının yorumuna gerek duyulmadan elde edilen açık bilgiler söz konusudur. Görüşme, anket, sörvey, karşılaştırma ve sıralama teknikleri, benzeşim ve görsel tercih teknikleri, tartışma ve delfi gibi değerlendirme yöntemleri doğrudan kullanıcı istek ve ihtiyaçlarını ve de tercihlerini açıkça ortaya koyan tekniklerdir.

Görüşmelerin aracılı gerçekleştirilmesi yani bir danışman ya da temsilci aracılığıyla yapılması, görüşmenin dolaylı metotlara girmesine neden olur. Bu durumun sonuçları Bölüm 6.2.'de irdelenmektedir. Gözleme dayalı hodometre, fotoğraf ve video tespitleri davranış haritaları, eskime analizi, kayıt analizi, mekân ve kullanıcı analizleri kullanıcının davranışlarını yorumlayarak elde edilen sonuçları değerlendiren dolaylı tekniklerdir.

Projenin oluşum süreçleri içinde bakıldığında, (Bkz. Bölüm 6.1) ihtiyaçların ve problemin belirlenmesi aşamasında en fazla başvuru- rulan teknikler; anket-sörvey ve görüşme teknikleridir. Bu tekniklerin doğrudan teknikler olması dikkat çekicidir. Tasarım aşamasında, hemen hemen tüm teknikler girdi sağlar. Ön proje ve tasarım seçenek- lerini değerlendirme durumunda ağırlıklı olarak benzeşim ve görsel tercih, görüşme, karşılaştırma ve sıralama ve değerlendirme teknikle- ri uygulanır. Kullanım aşamasındaki, ürünün başarısını ölçmek için kullanılan ve daha sonraki projenin hazırlık aşamasında kriter sağlaya- cak olan tekniklerin önemi oldukça fazladır. Bu amaçlar doğrultusun- da gözlem teknikleri, görüşmeler, anket ve sörveyler, karşılaştırma ve sıralama teknikleri, kullanıcının, mekânı yaşarken iletebildiği bilgile- ri aktarır.

Geniş bir yelpazede değerlendirilen bilgi alış-verişi teknikle- rinin seçiminde göz önüne alınması gereken nokta; tasarımcının daha önceki ürünlerinin kullanım sonrası (ing. post occupancy) saptamaları- na ve kullanıcının geçmiş mekânsal deneyimine ve yeni tercihlerine ait bilgilerin mümkün olduğunca doğrudan ve karşılıklı uzlaşma sağla- yacak şekilde belirlenmesidir.

Kullanılacak teknikler, tek başına ya da birkaçı iç içe uygu- lanarak gerçekleştirilebilir. Tekniklerin uygulamasındaki başarı ve doğruluk derecesi, tasarımcının elde edeceği ve hemen ardından kulla- nıcıya vereceği bilgi ve ürünün geçerliliği ile uygunluğunu sağlayacak- tır.

Bölüm sonuçları:

- Tasarımcı ya da tasarım takımının doğru ve iyi ürün verebilmesi için, kullanıcıya ait doğru bilgiyi alabilmesi ve bu bağlamda bilgilendirmesi son derece önem taşı- maktadır.

- Alınacak bilgi, tasarım öncesi problemin belirlenmesine ait enformasyon ve tasarım sürecine ait organizasyonel işlemler olarak tanımlanır.
- Bilgi kaynakları, konu ile ilgili kişiler, literatür, pazar araştırmaları, mevcut ve benzer yapıların değerlendirilmesi, uzmanlık alanı ve çevreye ait girdiler olarak sıralanır.
- Gözlem, görüşme, anket-sörvey karşılaştırma ve sıralama teknikleri, değerlendirme, benzeşim ve görsel tercih teknikleri başlıca bilgi alış-verişi teknikleridir.
- Bu teknikler tasarım aşaması ve incelenen olgunun ölçeğine göre diğer teknolojik buluşlarla desteklenir. Bir ya da birkaçı birden kullanılır ve sürekli gelişim halindedir.
- Tekniklerin uygulanmasındaki başarı, tasarımcının elde edeceği ve hemen ardından kullanıcıya vereceği bilgi ve ürünün geçerliliği ile uygunluğu sağlanacaktır.

BÖLÜM 6 – TASARLAMA SÜRECİNDE TASARIMCI - KULLANICI BİLGİ ALIŞ - VERİŞİ MODELİ

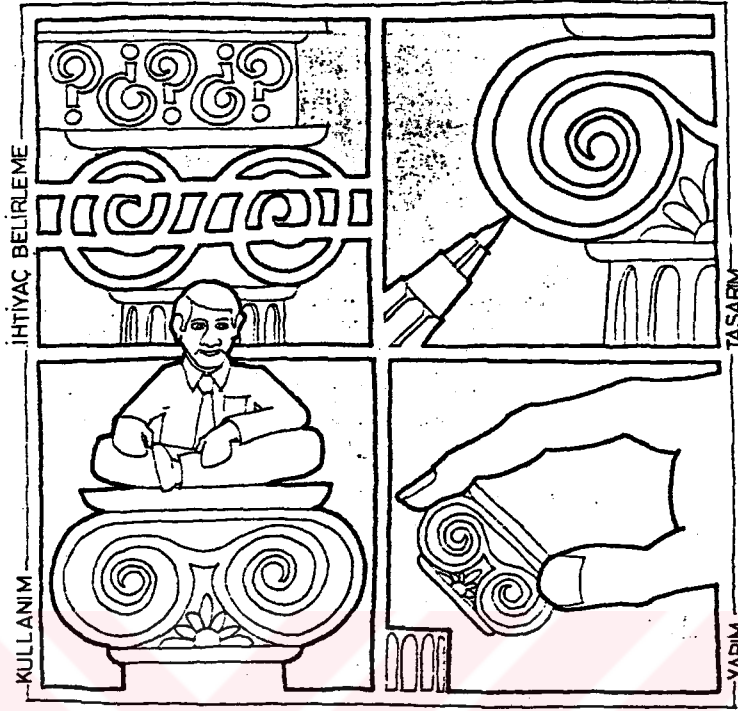
İnsanın kendisine sunulan yapay yakın çevre üzerine tepkileri uyum, değiştirme ve terk etme olarak ortaya çıkmaktadır (Bkz. Bölüm 3.5) Mevcut çevrenin değiştirilmesi ve kullanıcının memnuniyetsizliğinden duyulan rahatsızlık, tasarımcılar için ciddi bir sorundur. "Bu denli rahatsızlığın ortadan kaldırılması ne düzeyde ve hangi aşamada olmalıdır?" sorusu üzerinde, tartışılması gereklidir. Bu nedenle tezde, proje uygulaması içinde tasarım süreci aşamalarında, soruna çözüm öneren bir model geliştirilmeye çalışılmıştır.

Günümüz şartlarında, teknik, zaman, işgücü ve para kaybının en aza indirilmesi açısından, kullanıcı-çevre uyumunda ortaya çıkan problemlerin, tasarlama sürecinde en üst düzeyde çözümlenmesi zorunludur.

6.1. Çevre Oluşum ve Proje Gelişim Aşamaları

Bir fiziksel çevrenin oluşumundan, kullanımın son bulmasına kadar geçen süreç başlıca dört aşama ile açıklanabilmektedir. Bunlar;

- İhtiyacın belirlenmesi,
- Tasarlama,
- Yapım,
- Kullanım aşamalarıdır (Şekil 6-1).



Şekil 6-1 : Çevre oluşum aşamaları (Kirk, Spreckelmeyer, 1988)

Çevre artık kullanılmaya uygun olma koşullarını sağlayamadığında yeni ihtiyaçlar ortaya çıkar ve yeni bir çevreye gerek duyulur.

Bu aşamalarda yapılan çalışmalar, proje gelişim süreçleri içinde devamlılık gösterir. Bir binanın tasarlanabilmesi için ihtiyaçların ortaya konması yani problemin belirlenmesi gerekir. Tasarlama sırasında bu problem yeniden irdelenir. Ön proje, kesin proje, uygulama ve detay proje safhalarında, amaçların olanakların ve sınırların neler olduğu netleştirilir. Yapım aşamasında da tasarlama eylemi devam eder. Şantiyedeki uygulama sırasında, bir önceki aşamada verilen kararlar eldeki malzeme, işgücü ve teknik olanaklarla değerlendirilir, gerekirse detaylar yeniden tasarlanır (Esin, 1986).

Yukarıda sözü edilen bu eylemlerin doğru adımlarla gerçekleştirilebilmesi için mevcut tasarım probleminin iyi belirlenip tanımlanması gerekir. Bu çalışmada problem; ihtiyaç ve istekleri doğru belirleyip, tasarıma yansıtarak, kullanım sonrası değişimi en aza indirmek ya da tamamen ortadan kaldırmak olduğuna göre, problemin kötü ya da hasta tanımlanmış olması, uzun ve kısa süreli çözümlerde hataya sebep olacaktır.

Tasarımcı açısından düşünöldüğünde, ihtiyacın belirlenmesi veya hazırlık aşaması diyebileceğimiz, problem belirleme sürecinde, yapı izinleri, kurallar gibi bürokratik işlemler, maliyet girdileri problemin durağan ya da değışken olmasına sebep olacaktır.

Belirleyici işlemler sırasında, problemin basitlik düzeyi önem taşımaktadır. Geniş bir konuya yönelik ihtiyaç belirleme çalışmasında, problemin hiyerarşik yapısı ortaya çıkmaktadır ve alt problemlerin düzeni ile işleyişı ağırlık kazanmaktadır.

Tasarım takımına ait öznel değerdendirmeler, uzmanlık dalından kaynaklanan tecrübe ve müşteriye yönlendirmedeki bilgileri problemin gelişimi açısından da etkili olmaktadır.

Problemin tanımlanması ve belirlenmesi, proje gelişim süreçlerinden hazırlık aşamasının temelini oluşturmaktadır. Müşteri ile tasarım takımının yoğun beraberlikleri bu süreçte yaşanır. Proje gelişimine temel oluşturduğu için de hatanın ve eksikliğin kabul edilemeyeceğı bir aşamadır.

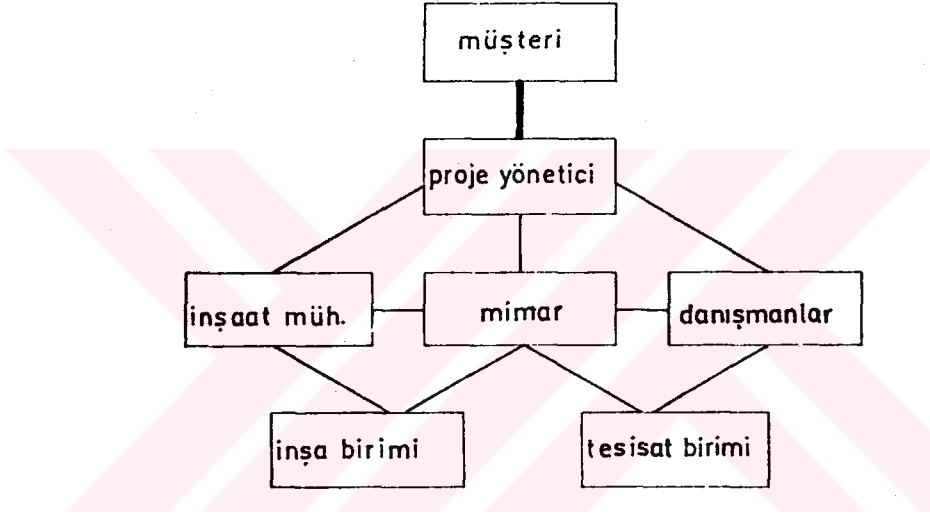
Bu noktada müşteri ve tasarım takımı bileşenlerine değinmek yerinde olacaktır.

6.2. Tasarım Takımı ve Müşteri İlişkileri

Tasarım takımı, bir mimari firma içinde görev alan mimar, iç mimar, teknik ressam, inşaat, makina ve elektrik mühendisi ve diğer danışmanlardan oluşmaktadır. Tüm proje sürecinde belirli iletişim modellerine göre kurgulanıp çalışmaktadırlar (Akın, 1991).

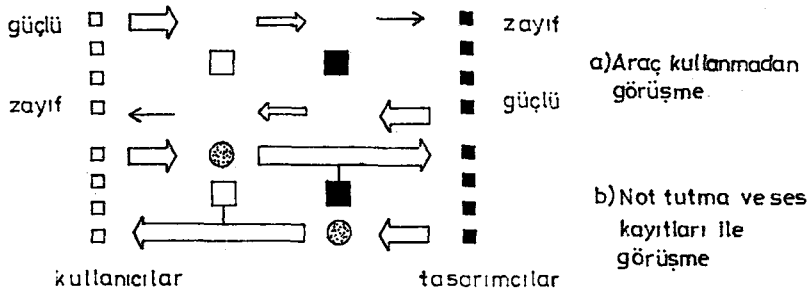
Müşteri ise genel anlamda kullanılan bir sözcük olup, direkt kullanıcının kendisini, kullanıcının fazla olduğu projelerde temsilcisi-ni veya mal sahibi ya da işveren firmaları kapsayabilmektedir.

Bleker'a (1985) göre, günümüzde müşteri-tasarım takımı ilişkisi, tasarım takımının ön planda bulunmadığı ve sadece müşteri ile bir proje yöneticisi arasındaki görüşmelerin mimara aktarılması düzeyinde olan bir modele oturmaktadır. (Şekil 6-2) Bu proje yöneticisi tasarıma yönelik bir meslek grubundan olmayabilir. Görevi müşteri ile proje süresince bağlantı kurup, aldığı bilgiyi tasarım takımının ilgili üyesine ulaştırmak ve elde edilen sonucu müşteriye iletmektir.



Şekil 6-2 : Müşteri - tasarım takımı ilişki diyagramı (Bleker, 1985)

Aynı durum, eğer varsa müşteri adına temsilcilik görevi üstlenen kişi için de geçerlidir. Bu durumun sakıncası, gerçek tasarımcı ve kullanıcılar arasında bilgi yanlışlığı ve eksikliğine yol açmasıdır. (Şekil 6-3a) Düzenli kayıt ve iletişim, insana bağlı algılama ve aktarma hatalarını ortadan kaldırmaktadır (Şekil 6-3b)



Şekil 6-3 : Bilgi akışı şemaları

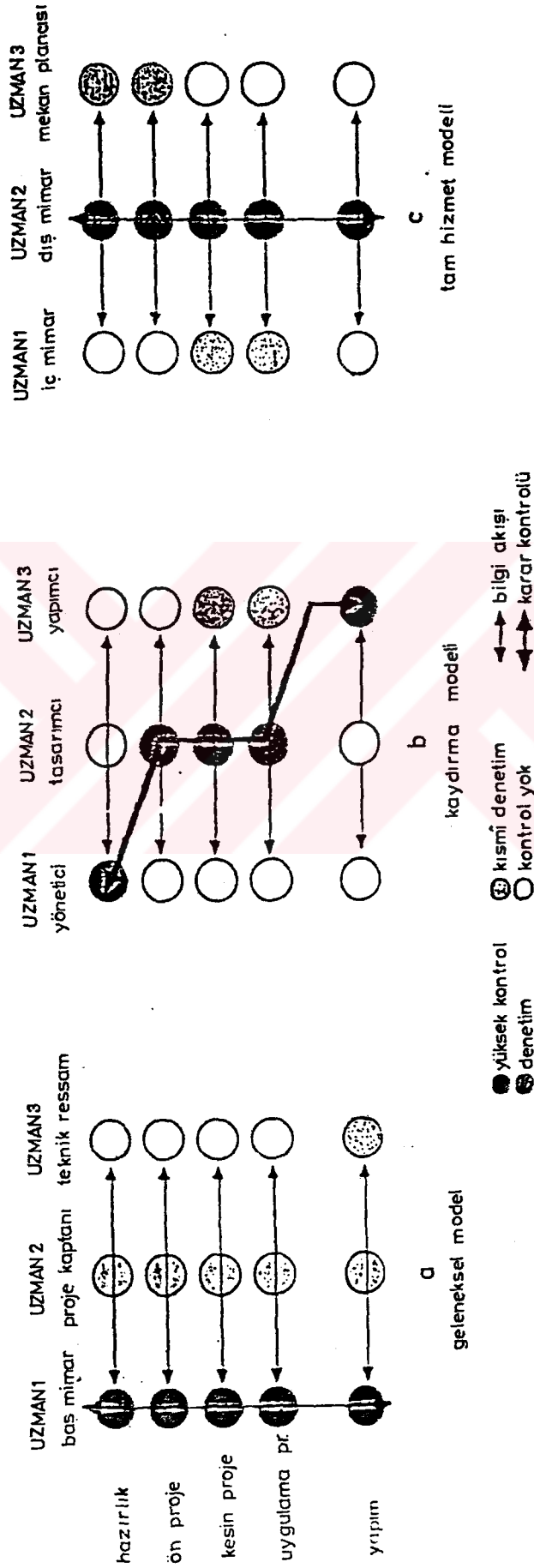
Akın, Esin ve Uluoğlu (1992)'nin yaptığı proje yönetimi araştırması, tasarım takımında etkin rol oynama ve proje yöneticiliği konusunda pratikte çeşitli modellerin uygulandığını ortaya koymuştur. Bu modellerin incelendiği bürolarda, yapı ne olursa olsun müşteri ile büro adına bir kişinin ilişkiyi sürdürmesi prensibinin benimsendiği bulgulanmıştır. Bu nedenle farklı modellerde müşteriden alınan ve ona aktarılan bilgide tasarımcı-müşteri arasında farklı bireyler (uzmanlar) bulunabilmektedir.

Saptanan modellerden biri, geleneksel modeldir. (Şekil 6-4a) Hiyerarşik bir düzen içinde tüm kararları alan, müşteri ile görüşen ve diğer meslek gruplarıyla ilişki kuran bir üst yöneticinin (ing. principal) arkasından tüm teknik çizer takımın sorumluluğunu alan proje kaptanı (ing. job captain) gelmektedir.

Bayrak yarışı ya da kaydırma modeli denen modelde ise projenin belirli aşamalarında tasarım takımındaki görev strüktüründe değişim söz konusudur. Dolayısıyla sorumluluk her aşamada, o aşamanın gerektirdiği uzmanlık alanına kaydırılır (Şekil 6-4b).

Tam hizmet modelinde ise, proje sorumluluğu iç tasarım, dış tasarım ve mekân organizasyonu olarak üçe bölünür. Her bir takım tasarım boyunca sorumluluk alır. İçlerinden biri proje kaptanı ya da proje yöneticisi olur ve tüm süreç boyunca proje üzerinde denetimi devam eder (Şekil 6-4c).

Bu modeller bu sayıyla sınırlı değildir. Araştırmalar sürdükçe daha değişik uygulamaları olan modeller elde edilebilmesi mümkündür.



Şekil 6-4 : Proje sürecinde karar sorumluluğu akış diyagramları (Akın, Esin, Uluoğlu, 1992)

Tasarım takımı ve müşteri arasında yapılacak sözleşmeden önce, karşılıklı tarafların bazı sınırlama ve gelişimler açısından uzlaşması gerekir. Bunlar şöyle sıralanabilir.

- Müşterinin tercihleri ve çözüm alanının sınırlandırılması konusu,
- Kavramsal tasarımın (form, stil, organizasyon...) geliştirilmesinin kapsamı,
- Müşterinin tasarıma hangi sınıra kadar müdahale edeceği,
- Tek yönlü geleneksel karar verme süreci yerine, karşılıklı uzlaşma sürecinin kabulü konusu,
- İhtiyaçları temel alan tavır ve kararların geri dönüşlü kararlarla değişim konusu,
- Müşteri ile iletişim ve kesin kararda neyin arzulanabilir ya da arzulanamaz olduğunu seçmek (Akın, Esin, Uluoğlu, 1992).

Müşteri - tasarım takımı ilişkisi tasarlamaya ait tüm adımlarda gerçekleşmektedir. Ancak bu görüşmelerin niteliği ve periodları farklılaşmakla birlikte, ürünün özelliklerine ve mimari büronun müşteri politikasına göre değişmektedir.

6.3. Tasarım Adımlarına Bakış

Tasarımın, projelendirme açısından izlediği yol ise beş adımda incelenir:

- a) Hazırlık çalışmaları; işin yapımına ve tasarıma ait bilgilerin hazırlandığı verilerin toplandığı kilit aşamadır.

- b) Ön proje aşaması; toplanan bilgilerin ışığında, genel tasarlama kararların verildiği ve alternatiflerin tartışılıp, maketler ve ayrıntısız çizimler üzerinde işveren, yapımcı kullanıcı gibi rol sahiplerinin fikir alış-verişinde bulunduğu aşamadır.
- c) Kesin proje aşaması; temel tasarlama ilkelerinin kesinleşip, çözüme ulaşmak için, görüş bildirenler arasında uzlaşma sağlanan, ön proje aşamasında kullanılan tekniklerden yararlanılan bir süreçtir.
- d) Uygulama projesi aşaması; kesinleşen çözümün daha alt konularda incelendiği çalışmalardır.
- e) Detayların hazırlanması; imalata yönelik, malzeme ve kullanımıyla ilgili çizimlerin hazırlandığı aşamadır.

Projelendirme süreçlerinden sonra şantiye çalışmaları, yani tasarımcının mesleki kontrollük hizmetleri başlar. Uygulama aşamasında, projenin ürün haline dönüştürülmesi sağlanır

Çevre oluşum ve projelendirmedeki temel aşamalar ışığında, mevcut problemin çözümsel çabaları tasarım adımlarında da incelenecektir.

6.4. Çözüm Modeli Önerisi

Kullanıcılar mevcut mekânları kullanıp, yaşarken; o mekânlara ait fikirlerini, duygularını, tepkilerini dolayısıyla deneyimlerini oluşturmaktadırlar. İhtiyaç ve istekleri doğrultusunda yeni mekânlar istemektedirler. Bu istek, yaşadıkları mekânların kendi ihtiyaçlarını ne derece tatmin ettiğine bağlı olarak değişir. Yeni ihtiyaçların ortaya çıkması ya bulunduğu ortamı değiştirip geliştirmesini sağlayacak ya da kendisi için yeni bir yaşama mekânı isteyecektir. Böylece ortaya

çıkan uyum problemi, kullanıcı ya da kullanıcıyı temsil eden kişi (müşteri) tarafından, konuyu ele alacak profesyonele iletilmektedir. Bilginin iletildiği profesyonel Bölüm 5.2'de açıklanan tasarım süreci yönetim modelleri içindeki pozisyonların birinde bulunabilir.

Önerilen süreç modelinde (Tablo 6-1), müşteri başlığı altındaki kişi direk kullanıcı veya temsilcisidir, konuyu tartıştığı kişi ise proje yöneticisidir. Bir anlamda bu kişi direkt tasarımcı olabildiği gibi tasarımcı temsilcisi de olabilir.

İhtiyacın belirlenmesi ya da hazırlık aşaması denebilen bu sürecin başlangıcında, proje yöneticisi ve kullanıcı (ya da temsilcisi) bir araya gelerek proje konusunu görüşürler. Kullanıcı veya temsilcisi, bireysel, psiko-sosyal ve çevresel kriterlerin ışığında, proje yöneticisi ise işgücü, zaman, ekonomi, bürokrasi, tasarım metotları, teknoloji ve değer sisteminin ışığında bir çerçeve çizmeye çalışırlar. Daha önceki bölümlerde bahsedilen, ihtiyaçların belirlenmesinde gözlenen ve tespit edilenlerin dışında gizli kalan ihtiyaçların da ortaya konması ve rahat bir diyalog kurulabilmesi açısından bir sosyal danışman nezareti gerekli olmaktadır. Bölüm 5'teki bilgi alış-verişi teknikleri devreye girerek tasarımcıya, gerekli bilgi toplanmaya başlamaktadır.

Tekniklerin yardımı ile elde edilen sonuçlar, gruplanıp, organize edilir. Kullanıcıya yönelik, ihtiyaçlar, istek ve diğer dilekler, bir takım istatistiki bilgilerin ve gözleme dayalı ipuçlarının girdisi ile sıralanıp, incelenir. Bu sıralama listeleri, gelecekte yenilerinin de ekleneceği gözönünde bulundurularak, temelde oturmuş ancak eklemelere açık şekilde oluşturulmaktadır.

Saptanan ihtiyaç ve istekler listesi, tasarım takımının temel kriterlerini oluşturmaktadır. Bu noktadan itibaren tasarım aşaması başlamış sayılmaktadır. Doğru bir sıralama, doğru ve iyi tasarımı getireceğinden, tereddütlü durumlarda tespit listeleri yeniden gözden geçirilmelidir.

Tablo 6-1 : Çözüm Modeli Önerisi

ÇEVRE OLUŞUM AŞAMALARI

PROJE GELİŞİM AŞAMALARI

Yeni İhtiyaçların
Ortaya Çıkması

İhtiyaç Problemi

- İşgücü
- Zaman
- Ekonomi
- Bürokrasi
- Tasarım Metotları
- Teknoloji
- Değer Sistemi

İhtiyacın Belirlenmesi

Hazırlık Aşaması

PROBLEMİN HATALI BELİRLENMESİ

Tasarım Aşaması

Ön Proje Aşaması

Kesin Proje Aşaması

Uygulama ve Detay Proje Aşaması

Meslekî Kontrollük Hizmetleri

Yapım Aşaması

Kullanım Aşaması

Kullanım Aşaması

KULLANIM SONRASI DENEYİM

UYUM PROBLEMİ

MİMAR
İÇMİMAR
DANIŞMANLAR
İNŞA BİRİMİ
TESİSAT BİRİMİ

PROJE
YÖNETİCİSİ

KULLANICI
veya
TEMSİLCİSİ

- Bireysel Kriterler
- Psiko-sosyal Kriterler
- Çevresel Kriterler

SOSYAL DANIŞMAN

GÖRÜŞME, ANKET-SÖRVEY, ...

BUGÜNKİ İSTEK ve İHTİYAÇLARIN ORGANİZESİ

GÖZLENMİŞ
FİZİKİ
İPUÇLARI

SIRALAMA - TETKİK

GELECEKTEKİ
KULLANICI
EĞİLİMLERİ

İHTİYAÇLAR	İSTEKLER	DİLEKLER
1	1	1
2	2	2
3	3	3

TASARIM KRİTERLERİ

ANAFİKİR

İMAJ

ÖN KARAR

PILOT ÜRÜN

GELİŞTİRME

KESİN KARAR

ÜRÜN

KULLANIM-DENEYİM

Alternatif çözümlerin
tartışılması

GEREKİRSE DETAY DEĞİŞİKLİĞİ

Kullanıcı veya temsilci ile ikinci buluşma, ilk uzlaşmanın olduğu ve ön proje aşamasının gerçekleşmeye başladığı durumdur. Tasarım kriterleri çerçevesinde, tasarım ekibi, konuya ilişkin bir ana fikir veya taslak üretir, kullanıcı grubu ise kafasında isteğine dair bir imaj ile toplantıya katılır. Eğer verilen anafikir, imaj ile uyuyorsa bir sonraki adıma geçilir. Fakat müşterek bir nokta bulunamıyorsa, tasarım takımı tasarım kriterlerine göz atarak, yeni bir anafikir üretme yoluna gitmelidir.

Kabul edilen anafikir doğrultusunda alınan ön karar, pilot ürün şeklinde gerek maketler gerekse çizim ve dıalar ile müşteriye sunulur. Ön proje aşamasında birden çok alternatif oluşması olası bir durumdur. Bölüm 5'teki teknikler müşterinin ya da gerçek kullanıcının pilot ürünü değerlendirmesinde kullanılmalıdır. Varsa eksikliklerin tamamlanıp, geliştirilmesi ile kesin proje aşamasına geçiş olmalıdır.

Bu aşamada, problemin hatalı belirlenmesi sonucu ve görüşmelerin verimsiz geçmesi nedeniyle proje, kesin proje aşamasına gelmiş dahi olsa, mevcut durum iptal edilerek tekrar görüşme, anket ve ihtiyaçların yeniden tespiti aşamasına geçiş olabilmektedir. A.B.D.'de, Pittsburg kentinde, U.D.A. Mimarlık Bürosu Roman - Katolik mezhebi için tasarladıkları kilise projesinde, kesin proje aşaması için oluşturdukları öneriyi kullanıcıya sunduklarında, tasarımın tamamen hatalı olduğunu görmüşlerdir. Müşterinin istek ve ihtiyacının tam anlaşılamamış olması ve daha sonraki görüşmelerde alternatiflerin sunulmasındaki aksaklık tüm projenin yeniden ele alınmasını gerektirmiştir (Akın, Esin, Uluoğlu, 1992).

Yine çok özel durumlarda, tasarımcının deneyimine ve ileri görüşlülüğüne bağlı olarak kullanıcı veya temsilcisinin istek ve ihtiyaçlarını iyi tanıyıp çok iyi bir ön proje üreten tasarım takımı, direkt kesin proje aşamasını da tamamlamış olabilmektedir. Yani ön proje kesin proje olarak kabul edilmektedir. (Esin ,1991)

Kesin karar aşamasında, müşteri ile tasarıma ait son görüşmeler yapılır ve yapım aşaması için görüşler alınır. Daha sonra uygulama ve detay projeler çizilerek yapım sürecindeki konumlar belirlenir.

Bu modelin işleyişinde, kullanıcı ve tasarımcı ilişkisi açısından kritik aşama olarak tanımlanabilecek bazı adımlar söz konusudur. Bunlar; hazırlık, ön karar taslağı ve tasarımın geliştirilmesi adımlarıdır. Bu adımlarda yapılması ve göz önünde bulundurulması gereken konular ve işlemler için bir kontrol listesi özelliği taşıyan, özetleme yapmak yararlı olacaktır (Tablo 6-2 a.b.c.).

Bölüm 5.1.'de anlatıldığı üzere, tasarlama bilgisi işlemsel ve tasarlama konularına ait bilgiler olarak ikiye ayrılmaktadır. Önerilen modelin işlemsel konuları, bilgi alış-verişinin yapısal özellikleri, tasarlama konusunun ise kritik karar verme konularıdır. Kritik aşamalar, bu iki başlık altında toplanan sorulara cevap verilmesi ile uygun bilgi alış-verişi tekniklerinin yardımıyla kontrol altında tutulur.

Tablo 6-2a : Hazırlık aşaması kontrol tablosu

Bilgi alış-verişinin yapısal özellikleri	Kritik konular	Teknikler
- Kullanıcı-tasarımcı ilişkisi kim ya da kimler tarafından kurulacak? - Tasarım işleyişi ne tür bir düzenle kullanıcıya aktarılacak?	- Müşteri kimdir? - Kullanıcının gizli ihtiyaçları nelerdir? - Ne tür ve hangi alanda bilgi gereklidir? - Müşteri ya da tasarım takımı temsilcisi ne oranda bilgiye sahiptir? - Daha önceki tasarımlara ait kullanım sonrası bilgi bulunuyor mu?	- Görüşme - Anket-sörvey - Kullanım sonrasına ait gözlem ve tespiti dayalı bilgiler

Tablo 6-2b : Ön proje taslağı aşaması kontrol tablosu

Bilgi alış-verişinin yapısal özellikleri	Kritik konular	Teknikler
- Taslak kim tarafından takdim edilecek? - Takdim tekniği ne olacak?	- Ürünün genel imajı ne olmalıdır? - Mekan ihtiyacı karşılanmış mıdır? - Mekan organizasyonu doğru mudur?	- Görüşme - Benzeşim ve Görsel Tercih - Karşılaştırma ve sıralama - Değerlendirme

Tablo 6-2c : Tasarımın gelişim aşaması kontrol tablosu

Bilgi alış-verişinin yapısal özellikleri	Kritik konular	Teknikler
- Detay konularda müşteri ve tasarımcı taraflarından hangi uzmanlık dahilinden kimler görüşecek ve uzlaşacaktır? - İki tarafın bir araya geliş periodu, konular ve sınırlamalar ne olacaktır? - Kayıt yöntemi nedir? - Sürecin devamlılık kontrolünü kim yapacaktır?	- Detayların standartlara uygunluğunun denetlenmesi - Para-maliyet belirlenmesinde müşterinin rolü ne olmalıdır?	- Görüşme - Benzeşim ve Görsel Tercih - Karşılaştırma ve sıralama - Değerlendirme

Şantiye olarak adlandırılan yapım aşamasında ürün, mesleki kontrollük hizmetleri adı altında denetlenerek inşa edilir, bu aşamada yine gerek kullanıcının detay konularda görüşü sorularak gerekse tasarım takımının inisiyatifi doğrultusunda, gerekiyorsa değişiklik yapılmaktadır. Yapım aşaması, tasarım takımı için sorumluluğun bittiğini göstermez. İstek ve ihtiyaçların proje olarak karşılanmış olması, uygulamadaki başarı ile sıkı sıkıya bağlıdır. En ufak bir detayın atlanması ya da unutulması, ileriki aşamalarda problem yaratabilmektedir. Şantiye denetlemeleri ve gerekirse detayların yeniden tasarlanması titiz bir sonuç için zorunludur.

Ürün ortaya çıkarılıp, kullanıma sunulduğunda gerçek başarı o zaman ölçülebilir. Doğru tespit edilmiş ihtiyaçlar ve bu ihtiyaçların doğru yansıtıldığı tasarımlar ve yine doğru seçilip ölçülendirilmiş detaylar, kullanıcıya sunulduğunda tatmin ölçüsü en azından yeni bir ihtiyacın belirmesine kadar en üst düzeyde olacaktır. Yeni ihtiyaçlar için ise, ihtiyaç belirleme aşamasındaki genişleyebilir tutum ve tasarımda, son günlerde özellikle konutlarda önem kazanan; kullanım sırasında, eylemlerin mekânlara dağılımı, donatımın farklılaşması ve yapısal elemanların eklenip, çıkarılabilmesine olanak sağlayan esneklik konusunda elde edilen uygulanabilir sonuçlar (Esin, Özsoy, 1993), maksimum tatmin sürecini de uzatacaktır.

Bölüm sonuçları

- Günümüz şartlarında, teknik, zaman, işgücü ve para kaybının en aza indirilmesi açısından, insan-çevre uyumunda ortaya çıkan problemlerin, tasarlama sürecinde en üst düzeyde çözülmesi zorunludur.
- Fiziksel çevrenin oluşumu dört aşamada incelenir. Bunlar, ihtiyacın belirlenmesi, tasarlama, yapım ve kullanım aşamalarıdır.

- Bir binanın tasarlanabilmesi için ihtiyaçların ortaya konması yani problemin belirlenmesi gerekir. Tasarlama sırasında bu problem irdelenir.
- Tasarım takımı, mimar, iç mimar, teknik ressam, inşaat, makina, elektrik mühendisi ve diğer danışmanlardan oluşur, müşteri ise kullanıcının kendisi, temsilcisi, yüklenici veya mal sahibi ya da işveren firma olabilmektedir.
- Kuramsal olarak günümüzde tasarım takımı-müşteri ilişkisi, müşteri ile bir proje yöneticisi arasındaki görüşmelerin tasarım takımına aktarılmasıyla gerçekleşmektedir. Pratikte ise bu durum karşımıza değişik modellerle çıkmaktadır. Geleneksel model, kaydırma modeli ve tam hizmet modeli tespit edilebilen uygulamalardır.
- Tasarımın, proje aşamaları; hazırlık, ön proje, kesin proje, uygulama ve detay proje şeklinde sıralanır.
- Ürünün gerçek başarısı, kullanıma sunulduktan sonra ölçülür. Doğru tespit edilmiş ihtiyaçlar ve bu ihtiyaçların doğru yansıtıldığı tasarımlar ve yine doğru seçilip, ölçülendirilmiş detaylar kullanıcıya tatmin ölçüsü, yeni bir ihtiyacın ortaya çıkmasına kadar en üst düzeyde olacaktır.

SONUÇ BÖLÜMÜ - TARTIŞMA

Bu tezin temel konusu kullanım aşamasında yapay yakın çevrenin, kullanıcı tarafından değişimine yol açan uyum problemidir. Problemin sebepleri, bileşenleri ve çözüm araştırmaları sonucu elde edilen veriler aşağıda sıralanmıştır.

Bu problem öncelikle hem tasarımı yapan mimar açısından, hem de kullanıcı açısından belirli bir çevre kriteri göz önünde bulundurularak ele alınmalıdır. Sanayi devrimi öncesi üretim sürecinde, tasarım ve üretim, bizzat kullanıcının kendisi tarafından gerçekleştirildiğinden, sezgi ve örüntü dili doğrultusunda oluşturulan mekânların geçerliliği bugün de sürmektedir. Ancak günümüzde bu görevi mimarlık bürolarının üstlenmesi, -basit olarak tanımlanırsa- yabancı bir kişinin tasarımı ve üretimi gerçekleştirip, kullanıcıya sunması sonucu, ihtiyaçlara hitap etmeyen mekânlar oluşmaktadır. Bu nedenledir ki, tasarımcı ve kullanıcının bir noktada uzlaşması, problemin çözümü için gerekli bir tutumdur.

İnsan, ihtiyaçları doğrultusunda mekânı değerlendirir. Fiziksel ve psiko-sosyal ihtiyaçlarına cevap veren ortama karşı uyum sağlar. Bazı eksik ya da yanlış yönlendirici noktaları ihtiyaçlarına uydurur. Eğer bu çabalar sonuçsuz kalırsa, o mekânı terk etme davranışı gösterir. Uyum problemi sonucu ortaya çıkabilecek temel davranış biçimleri bunlardır.

Günümüzde, değiştirme ve terk etme gibi sonuçlar, özellikle Türkiye gibi gelişmekte olan ülkeler için önemli olan zaman, para, teknik ve işgücü kaybına neden olmaktadır. Bu kabul edilemez bir durumdur. Amaç, problemin tasarım sırasında ortadan kaldırılması olmalıdır.

Tezde önerilen, tasarım sürecine ilişkin modelde çok yönlü girdiler söz konusudur. Öncelikle tasarımı yapacak kişinin neyi, niçin, nasıl ve -özellikle ortalama kullanıcı deyiminin kabul görmediği günümüzde- kimin için yapacağını özümsemesi gereklidir. Bu nokta bir mimarın aldığı uzmanlık eğitimi sırasında kazandığı disipline kadar iner. Eğitim sırasında bu soruların cevaplarını net bir biçimde alabilme yollarını öğrendiğinde kendisi ve kullanıcı için gerekli mesleki başarının ilk adımını atmış olacaktır.

Tasarım bir takım çalışmasıdır. Mimar, tasarım sürecinin değişik aşamalarında diğer uzmanlık dalları ile birlikte çalışmaktadır. Bu kişiler iç mimar, teknik ressam, inşaat, makina, elektrik mühendisleri, üretim elemanları, bürokratlar, ürün firması temsilcileri olarak sayılabilir. Bu topluluk içindeki görev dağılımı ve işleyiş tasarım süreci modelindeki geri dönüşlü aşamalar içinde hareketlilik gösterir. Tüm bu grup, iş gücü, zaman, ekonomi, bürokrasi, teknoloji, kendilerine ait değer sistemleri ve mevcut tasarım metotlarının ışığında toplanıldığında, iş bölümü ve takvimi doğrultusunda karşılıklı hizmet verirler. Takım içindeki organizasyonel başarı, ürünün başarısı için kaçınılmazdır.

Ancak, uygulamada sık sık göz ardı edilen bir durum vardır. Bölüm 3.2’de de değinildiği gibi, günümüz yapılarında fizyolojik ihtiyaçların karşılanması, psiko-sosyal ihtiyaçların karşılanmasından daha ön planda tutulmaktadır. Problemin ortaya çıkış sebeplerinden biri de budur. Önerilen modelde, psiko-sosyal ihtiyaçların tespiti için tasarım takımında bir sosyal danışman bulunması zorunlu tutulmuştur. İnsan davranışlarının açık ve kapalı olmak üzere ikiye ayrıldığına değinilmişti. Açık davranışlar herkes tarafından gözlenip, tespit edilirken, kapalı davranışlar ise ancak bir uzman ve psikolojik testler sonucu ortaya çıkarılmaktadır. Sosyal uzmanın gerekliliği bu noktada önemlidir. Müşteri istek ve ihtiyaçlarını söylemek istediği gibi aktarmayabilir. Bu nedenle psikoloji, sosyoloji veya antropoloji bilimlerine dair bilgisi olmayan bir tasarımcının yanlış tespit yapması olasıdır. Tasarımcı müşteri görüşmelerinde bir sosyal uzman gözetimi kesinlikle gereklidir.

Problemin kullanıcı boyutuna bakıldığında, geçmiş yaşantıda elde edilen mekânsal deneyim yeni istekler için girdi oluşturmaktadır. Daha önceki yaşanan ortamlara ait, bir uyum problemi söz konusudur. Bu çizgide, bir profesyonele başvuru için üç sebep sayılabilir. Birincisi; daha önceki mekân terk edilmiş ve ihtiyaçlara uygun bir yenisi isteniyor olabilir. İkincisi; yaşanan mekân içinde yapılacak değişim ve gelişim için uzman yardımı isteniyor olabilir. Üçüncüsü ise, yeni bir fonksiyona yönelik bir bina talep ediliyor olabilir.

Hazırlık aşamasındaki görüşmelerin önemi tüm problemin strüktürünü ortaya koyacağından büyüktür. Bu görüşmeler kadar önemli bir konu da, daha önceki örneklere ait kullanım aşamasında yapılacak tespit çalışmalarındır. Çeşitli mekân ve kullanıcı gruplarına ait tespitler bazı istatistiki bilgiler olarak, hem görüşmeler sonucu elde edilen istek, ihtiyaç ve dilek listesinin belirlenmesinde gözlenmiş ipuçları olarak girdi sağlayacak, hem de periodlarla yapılan tespitler bir diyagram oluşturarak kullanıcının ihtiyaç ve mekân değişimi davranışının seyri saptanacaktır. Böylece direkt kullanıcıya ulaşmadan yapılan çalışmalar için de önemli bir veri oluşturulacak, gelecekteki kullanıcı eğilimleri konusu belirlenecektir. Kısaca, kullanıcı eğilimleri için bir bellek oluşturulması gereklidir.

Model, aynı zamanda kullanıcının eğitimi de kapsar. Tasarım takımı, istek ve ihtiyaçlar doğrultusunda ne tür mekânların oluşabileceğini ve bu oluşumda kullanıcının katkısının sınırlarını kendisine öğretmelidir. Bilgi alış-verişi kapsamında değinilen yöntemler bu konu için araç olabilir. Mimarın deneyim ve tecrübesinin derinliği kullanıcının eğitiminde büyük rol oynar. Ürün alternatiflerinin değerlendirilmesinde ve pilot ürün aşamasındaki saptamalarda kullanıcının ulaşmak istediği sonuç ve yapılan öneriler arasındaki paralellik ancak kullanıcının konuya bakış açısının, mimarın tecrübesiyle yönlendirmeyle gerçekleşir.

Bu eğitim sürecinin bir alt başlığı olarak, tasarımcı-kullanıcı uzlaşmasında değinilmesi gereken bir konu ise mesleki prosedür içinde tasarımın nasıl yürüdüğünü müşteri başlığındaki kişiye kabul ettirmektir. Bir takım mesleki kuralların, talep çerçevesinde değerlendirilip, sözleşmelere bağlanması ve müşterinin tasarıma katılımının belirli düzenlemelere oturtulması gereklidir. Aksi takdirde, tespit edilen süre içersinde sonuca ulaşmak mümkün olmayabilir.

Tezde önerilen modelin temelde oturduğu esaslar; bina oluşum süreçleri, proje gelişim süreçleri ve mevcut tasarlama yöntem, metot ve çalışmalarının analizidir. Bu bağlamda günümüzde hemen hemen bütün mimari büroların, tasarım yürütme süreçlerine aykırı düşecek hiçbir nokta yoktur. Aksine bu süreçleri geliştirici ve daha verimli sonuçlar alınabilecek, teori ve uygulamaya dayalı noktalar bulunmaktadır.

Gerek tasarım takımının, mimari büro içindeki işleme mekanizmasına, gerekse proje gelişiminin ana safhalarına sadık kalarak uygulanabilecek bu model, birçok tasarım görüşünün ortaklaştığı noktalarla, kullanıcı katılımının, teknolojik gelişmelerle desteklendiği bir programdır.

Ayrıca günümüzde, katı tasarım örnekleri geçerliliğini yitirmiştir. Kullanım aşamasında, kişilerin mekânsal ekipman organizasyonu değişimi ve yapı elemanı ölçeğindeki değişimlerine olanak veren pratik ve esnek tasarım örnekleri geliştirilmektedir. Bu nokta, modelde kullanıcı ihtiyaçlarını belirlerken ele alınan geleceğe yönelik esnek tutumla uygulanabilir.

Unutulmamalıdır ki, kullanıcı tatmini ve mutluluğu ancak, kendisine ihtiyaçlarının ve isteklerinin karşılanacağı mekânlar sunulursa sağlanabilir. Ve kullanıcılar, karar aşamasında rol oynadıkları ve doğru tasarlanıp, doğru detaylandırılmış, gelişime açık esnek ürünlerden büyük haz alacaklardır.

KAYNAKLAR

- AKIN,Ö., (1986), Pscyhology of Architecture, Pion Limited, Pittsburg U.S.A., p:12-14.
- AKIN,Ö., (1991) NSF Sponsored Research Project Design Decision Making In Arhitectural Practise, Progress Report Two, Results of the Pilot Survey and the Istanbul Workshop.
- AKIN,Ö., ESİN,N., ULUOĞLU,B., (1992) Quality of Architectural Service in the Project Managment Process, C.M.U. Pittsburg - U.S.A., İ.T.Ü. İstanbul - Turkey
- ALEXANDER C., (1970), Biçimdeki Değişiklikler. Çev: E.Kortan, Mimarlık Dergisi, 1970/7, İstanbul, sy:30.
- ALEXANDER,C., (1975), Bulletin of Architectural Desing Methods, Çev: Doç.Dr.Nigan Bayazıt, İ.T.Ü. Merkez Matbaası, İstanbul, p:5-9.
- ALEXANDER,C., (1979), The Timeless Way of Building, New York, Oxford University Press., p.26-239, 479-544.
- ALTMAN,I., (1973), Some Perspectives on the Study of Man-Environment Phenomena, EDRA 4 Environmental Design Research Vol.II, W.Preiser (ed.), Dowden-Hutchinson and Ross Inc., Pennsylvania, p:105-111.
- ARCHEA,J., (1975), Establishing an Interdisciplinary Commitment Responding to Social Change, B.Honikman (ed.) 6. International EDRA Conference, Dowden, Hutchinson and Ross Inc., Pennsylvania, p:291-292.
- AYDINLI,S., (1992), İ.T.Ü., Bina Bilgisi Yüksek Lisans Programı "Çevresel Estetik" ders notları

- BARTLETT, F.C., (1958), Thinking, George Allen and Unwin, London.
- BAYAZIT, N., (1982), Tasarlama Teorileri ve Metotları: Planlamaya ve tasarlamaya katılma, İ.T.Ü. Matbaası, Gümüşsuyu, sy:26-181.
- BAYAZIT, N., (1986), İ.T.Ü. Mimarlık Fakültesi, Bina Bilgisi Ders notları, sy:49-65
- BAYAZIT, N., (1989), İ.T.Ü. Mimarlık Fakültesi, Bina Bilgisi, Ders Notları.
- BAYSAL, C., TEKARSLAN, E., (1987), Davranış Bilimleri I-II, İ.Ü. İşletme Fakültesi Yayınları, İstanbul, sy:1-21.
- BEHESHTI, M.R., (1985), Design Coalition Team, Vol.I, Proceeding of the International Design Participation Conference, p:VI-1
- BLEKER, B., (1985), The Prospects of Design Participation, Now and in the Future, When applying the Project Management Concept, D.C.T., M.R. Beheshti (ed.), p:32-44.
- BOLAK, O., (1988), İ.T.Ü. Mimarlık Fakültesi, Bina Bilgisi Ders notları
- BROADBENT, G., (1980), Study of Semiotic, Signs, Symbols and Architecture (eds. G.Broadbent, R.Bunt, C.Jencks) John Wiley and Sons, London, p:1-11.
- BROADBENT, G., BUNT, R., JENCKS, C., (1980) Signs, Symbols and Architecture, John Wiley and Sons Limited, London, p:11-71.
- BROADBENT, G., BUNT, R., LLORENS, T., (1980), Meaning and Behaviour in the Built Environment, John Wiley and Sons Limited, Chister, New York, Brisbane, Toronto, p:313-359.

- BROLIN,B.C., ZEISEL,J., (1968), Mass Housing, Social Research and Desing. Arch. Forum. Vol. 129 No:1 (July/Aug).
- CANTER,D., (1974), Psychology for Architects, Ph.D., A.B. Ps.S., A.I.J., University of Surrey, England, Applied Science Publishers Ltd., London, p:67-70.
- CÜCELOĞLU,D., (1991), İnsan ve Davranışçı, Remzi Kitabevi, Evrim Matbaacılık, Cağaloğlu-İstanbul, sy:26-33.
- ÇAKIN,Ş., (1990), Mimari Tasarım, İnsan ve Çevre, Özal Matbaası, İstanbul, sy:10-64.
- DARKE,J., (1978), The Primary Generator and the Design Process. In W.E.Rogers, W.H. Ittelson (ed.) New Directions in Environmental Design Research: Proceedings of EDRA 9, Washington, p:325-337.
- ECO,U., (1980), Semiology; Signs, Symbols and Architecture, Broadbent, G., Bnt, R., Jencks,C. (ed). John Wiley and Sons Limited, London, p:15-16.
- EREN,A., (1989), Peyzaj Donatıları ve İstanbul Örnekleri, Yüksek Lisans Tezi, İ.T.Ü., İstanbul, sy:14-34.
- ERKMAN,U., (1982), Mimari tasarım için bir veri üretim yöntemi olarak çevre analizi, İ.T.Ü. Matbaası, Gümüşsuyu.
- ESİN,N., (1986), İ.T.Ü. Mimarlık Fakültesi Bina Bilgisi Ders Notları.
- ESİN,N., (1989), İ.T.Ü. Mimarlık Fakültesi Bina Bilgisi Ders Notları, sy:90-96.
- ESİN,N., (1991), İ.T.Ü. Mimarlık Fakültesi Bina Bilgisi Ders Notları.
- ESİN,N., (1993), İ.T.Ü. Mimarlık Fakültesi Bina Bilgisi Ders Notları.

- ESİN,N., ÖZSOY,A., (1987), Küçük konutlarda mekan kullanım özelliklerinin değerlendirilmesi. Ataköy Örneği, Toplu Konutlarda Mekan Standartları Paneli Bildirileri, Yapı Endüstri Merkezi, İstanbul, sy:10-13.
- ESİN,N., ÖZSOY,A., (1992), İ.T.Ü. Bina Bilgisi Yüksek Lisans Programı, "Mimarlıkta Psikoloji" dersi notları, İstanbul
- ESİN,N., ÖZSOY,A., (1993), Toplu Konutlarda Büyüklük, Değişime ve Esneklik Analizi, İ.T.Ü. Çevre ve Şehircilik Uygulama - Araştırma Merkezi, İstanbul, sy:10-25.
- EŞİGÖK,N., (1986), Marmara Üniversitesi "Psikolojiye Giriş" ders notları, İstanbul.
- GEÇTAN,E., (1988), Çağdaş Yaşam ve Normal Dışı Davranışlar, Remzi Kitabevi, Evrim Matbaacılık, Cağaloğlu İstanbul, sy:44-67.
- GOTTLIEB,L.D., (1965), Environment and Design in Housing, The Macmillan Company, New York, p:12.
- GREGORY,S., (1975), Bulletin of Architectural Design Methods Çev: Doç.Dr.Nigan Bayazıt, İ.T.Ü. Merkez Matbaası, İstanbul, p:7-10
- GÜRSEL,Y., (1992), Mimarlık ve Çevre, Anahtar Kitaplar Yayınevi, İstanbul, sy:15-33.
- HALL,E.T., (1966), The Hidden Dimension New York, Doubleday.
- HALL,E.T., (1974), Handbook for Proxemic research Society for Anthropology of Visual Communication Washington, D.C.
- ITTELSON,W.H., PROSHANSKY,H.M., RIVLIN,L.G., WINKEL,G.H., (1974), An Introduction to Environmental Psychology, New York, Holt, Rinehart and Winston Inc.
- ITTELSON,W.H., (1978), New Directions in Environmental Design of the ninth EDRA Conference, Tucson, Arizona.

- JONES,C., (1971), Design Methods, John Wiley and Sons, London.
- KIRK,S.J., SPRECKELMEYER,K.F., (1988), Creative Design Decisions, Van Nostrand Reinhold Company New York, p:160-210.
- LANG,J., (1987), Creating Architectural Theory, Van Nonstrand Reinhold, New York, p:8-24, 107-146.
- LAWSON,B., (1980), How Designers Think, The Architectural Press Ltd, London, p:86-105.
- LEWIN,K., (1936), A Dynamic Theory of Personality, Mac Graw-Hill, New York.
- LYNCH,K., (1960), The Image of the City. Cambridge, Mass. M.I.T. Press.
- MEIER,R., (1975), Bulletin of Architectural Design Methods, Çev: -Doğ.Dr.Nigan Bayazıt, İ.T.Ü. Merkez Matbaası, İstanbul, p:10-14.
- MOORE,R.C., (1986), The power of Nature Orientations of Girls and Boys toward Biotic and Abiotic Play setting on a Reconstructed Schoolyard. Children's Environment Quarterly, p:52-69.
- MORVAL,J., (1985), Çevresel Psikolojiye Giriş, Çev: Nuri Bilgin, Ege Üniversitesi Basımevi, İzmir, sy:V-IX
- NEISSER,U., (1967), Cognitive Psychology, Appleton Century Croffs, New York.
- NEUFERT,E. (1977), Yapı Tasarımı Temel Bilgileri, Güven Kitabevi, Ankara, sy:30-31.
- NEWELL,A., SIMON,H.A., SHAW,J.C., (1958), Element of a theory of Human Problem Solving, Psychological Review, Vol 65. No.3.

- NEWELL,A., SIMON,H.A., SHAW,J.C., (1972), Human Problem Solving, Englewood Cliffs, Prentice-Hall, New Jersey.
- OGDEN,C.K., RICHARDS,I.A., (1938), The Meaning of Meaning, 5th ed. New York: Harcourt, Brace and Co.
- OKTAY,D., (1990), Tasarımda kullanıcı katılımı, Mimarlık Dergisi 1990/5-6, İstanbul sy, 32-33.
- OKYANUS, (1974), 20.yy. Türkçe Sözlük Cilt III, Pars Yayınevi, İstanbul.
- ÖZSOY,A., (1983), Gecekondu Biçimlenme Süreci ve Etkenlerinin Analizi, İ.T.Ü. Mimarlık Fak. Doktora Tezi, İ.T.Ü. Mim.-Fak.Baskı Atölyesi, İstanbul, sy:36-48.
- PAGE,J.K., (1963), Review of the Papers presented at the Conference, in J.C.Jones and D.Thornley (eds), Conference on Desing Methods, Pergamon, Oxford.
- PANE, R., (1948), Architettura a Letteratura in Architettura e Arti Figurative, Ed. di. Comunita, Milan.
- PEIRCE,C.S., (1974), The Collected Papers of Charles Sanders Peirce, 8 Volumes (Hartshorn, C., Weiss, P. eds) Harvard University Press. Chambridge, Mass.
- PERİN,C., (1970), With Man in Mind, The Massachusetts Institute of Technology Press. Chambridge, p:42-44.
- PORTEOUS,J.D., (1977), Environment and Behaviour, Planning and Everyday Urban Life, Addison-Wasley Publishing Company, Reading Mass, p:181-212.
- RAPOPORT,A., (1973), An Approach to the Construction of Man-Environment Theory, EDRA 4. Environmental Design Research, Vol II. W.Preiser (ed), Dowden-Hutchinson and Ross Inc., Pennsylvania, p:129-132.

- RIBA, (1965), Architectural Practice and Management Handbook, RIBA, Publications, London.
- RITTEL, H., (1975), Bulletin of Architectural Design Methods, Çev: Doç. Dr. Nigan Bayazıt, İ.T.Ü. Merkez Matbaası, İstanbul.
- ROWE, P.G., (1987), Design Thinking, The Massachusetts Institute of Technology, Cambridge, p:30-55.
- RYLE, G., (1949), The Concept of Mind, Hutchinson, London.
- SANOFF, H., (1991), Visual Research Methods in Design, Van Nostrand Reinhold, New York, p:7-10, 145-203.
- SIMON, H.A., (1970), Style in Design in EDRA 2 Proceedings of the 2nd Environmental Design Research Association Conference (eds. J. Archea and C. Eastman) Dowden-Hutchinson and Ross, Stroudbury, P.A, p:1-3
- STUDER, R., (1967), Behavioral Manipulation in Designed Environments, Connection, Graduate School of Design, Harvard.
- STUDER, R., (1969), "The Dynamics of Behaviour - Contingent Physical systems" in G. Broadbent and A. Ward (ed.), Design Methods in Architecture Lund Humphries Ltd., London.
- ŞENER, H., (1977), Geleneksel Konutların Onarım Yenileme Çalışmalarına İhtiyaçsal Değerlendirme Yolu ile Bir Yaklaşım, İ.T.Ü. Mimarlık Fakültesi, İstanbul, sy: 35-43.
- T.D.K., (1979), Türk Dil Kurumu Yayınları Sözlüğü, Sayı: 403, Ankara.
- TOKA, C., (1978), İnsan-araç bağıntısında ergonomik tasarım ilkeleri, İ.D.G.S.A. Yayın No.73, İstanbul.
- TÜBİTAK-Yae, (1987), Endüstri Ürünleri tasarımında kent mobilyaları, Tübitak Fotoğraf - Klişe Laboratuvar ve Ofset Tesisleri.

ULUOĞLU,B., (1991), İ.T.Ü. Mimarlık Fakültesi Bina Bilgisi Ders Notları.

ÜNÜGÜR,M., (1986), İ.T.Ü. Mimarlık Fakültesi Bina Bilgisi Ders Notları.

WEB,S., (1977), Architecture, Alienation and the Omnipotent Admin-
man, The Arhitect's Journal, Oct.

WOOLEY,T., (1985), Desing Coalition Team, Vol.I, Proceeding of
the International Desing Participation. Conference,,
p:304-319.

YÜCEL,A., (1977), Kentsel Konut Topluluklarının Tasarlanmasında
Sosyal Sistem İçeriğinin Değerlendirilmesi, bir kuramsal
yaklaşım denemesi, Doktora Tezi, İ.T.Ü. Mimarlık Fakülte-
si, İstanbul, sy:29,92..

YÜREKLİ,F., (1976), Çevre Görsel Değerlendirmesine İlişkin Bir
Yöntem Araştırması, Doktora Tezi, İ.T.Ü. Mimarlık Fakül-
tesi, İstanbul, sy: 3-15.

YÜREKLİ,F., (1988), İ.T.Ü. Mimarlık Fakültesi Bina Bilgisi Ders
Notu.

YÜREKLİ,H., (1982), İ.T.Ü. Mimarlık Fakültesi "Kültürel Çevrenin
Değerlendirilmesi" Ders Notu.

YÜREKLİ,H., (1992), İ.T.Ü. Bina Bilgisi Yüksek Lisans Programı
"Architecture in Context" Ders Notu.

ZEİSEL,J., (1981), Inquiry by desing: Tools for Environment - Beha-
viour Research, p:180-185.

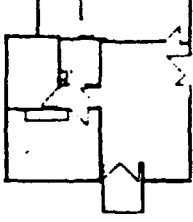


EK A

AÇIKLAMA

Esin ve Özsoy (1987) tarafından gerçekleştirilen "Toplu Konutlarda Büyüklük, Değişme ve Esneklik Analizi" başlığındaki çalışmadan alınan bu ek, Ataköy II. kısım K tipi blok apartmanlardaki dairelere ait değişim tespitlerini içermektedir.

Kullanım sonrası, mekansal değişim ve ekipman değişimi tespitleri analizi, dolaylı gözlem tekniği uygulaması ile gerçekleştirilmiştir.

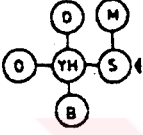
K TİPİ:

Tipin belirleyici özellikleri:

Doğrudan salona giriş;

Mutfığa ve yatak odaları holüne salondan geçiş;

Mutfakta ve salonda balkon.



Tipin değiştirilebilme potansiyeli:

Konut içi kullanım alanı salon ve mutfak balkonlarının eklenmesiyle, 74.60 m²'den 84.00 m²'ye büyüyebilir. Yatak odası sayısının arttırılması mümkün değildir.

Şekil A-1 : Plan

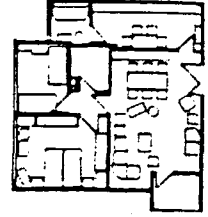
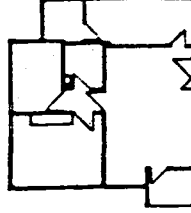
Kullanıcılar tarafından yapılan değişiklikler:

- o Salon balkonunun salona katılması: Salon alanında 5.00 m²'lik artış sağlamaktadır.
- o Mutfak balkonunun mutfığa katılması: Mutfak alanında 4.40 m²'lik artış sağlamaktadır.
- o Duvar, dolap ya da pano ile salonun bölünmesi: Giriş mekanı oluşturma çabasıyla doğrudan salona girme sorunu çözülmeye çalışılmaktadır.
- o Salon balkonunun 3. bir odaya dönüştürülmesi: Salondan geçilen çok küçük bir oda elde edilmektedir.
- o Mutfağın bölünmesi: Uzun bir mekan olan mutfak bölünerek giriş mekanı için gerekli düzenleme yapılmakta, giriş mekanı işlevleri için gerekli olan alan bu bölümde ayrılmaktadır.

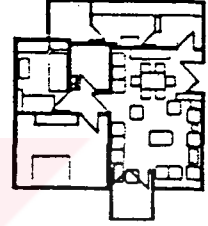
Değerlendirme:

Doğrudan salona girilen ve salondan geçilerek yatak holüne ulaşılan bu konut tipinde, temelde bir giriş holü oluşturma yönündeki ekleme ve değişiklikler ağırlık kazanmaktadır. Balkonların salon ve mutlak mekanlarına eklenmesi önemli bir m² artışı sağlamakta, ancak konut içi mekan organizasyonunda değişiklik yaratmamaktadır. Yatak odaları ve banyo grubunda değişiklik görülmemektedir.

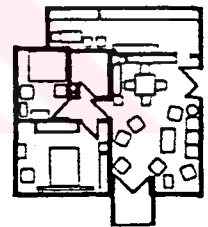
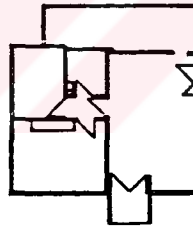
Değişiklik Tipi:



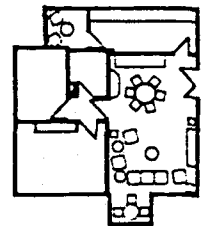
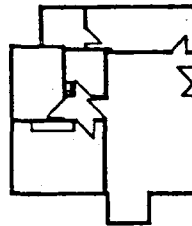
Şekil A-2 : Orijinal plan



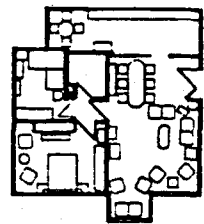
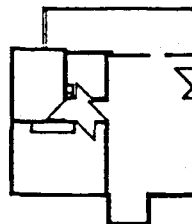
Şekil A-3 : Mutfakın bölünmesi



Şekil A-4 : Mutfak balkonunun mutfak katılması

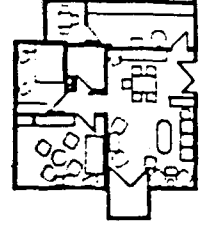
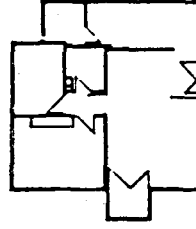


Şekil A-5 : Salon balkonunun salona katılması

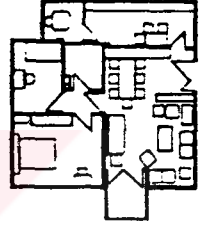
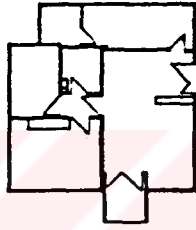


Şekil A-6 : Mutfak balkonunun mutfak, salon balkonunun salona katılması.

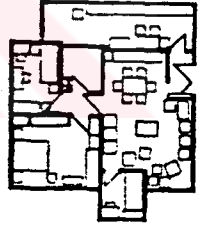
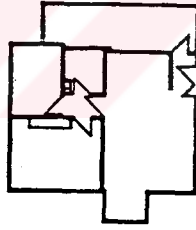
Değişiklik Tipi:



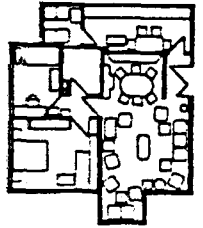
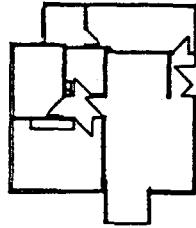
Şekil A-7 : Duvarla salonun bölünmesi (girişin ayrılması).



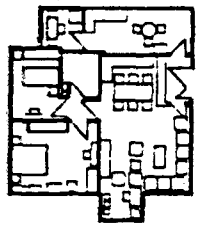
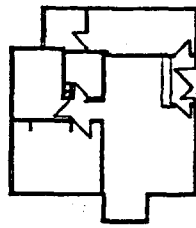
Şekil A-8 : Dolapla salonun bölünmesi (girişin ayarlanması)



Şekil A-9 : Mutfak balkonunun mutfakfağına katılması; salon balkonunun 3. bir odaya dönüştürülmesi



Şekil A-10 : Duvarla salonun bölünmesi (girişin ayrılması); salon balkonunun salona katılması.



Şekil A-11 : Dolapla salonun bölünmesi (girişin ayarlanması); salon balkonunun salona katılması

ÖZGEÇMİŞ

Mimar Banû Gül, 26.09.1969 İstanbul doğumludur. 1980 yılında Ataköy Lisesi'nde orta ve lise öğrenimine başlamış, 1986 yılında derece ile mezun olmuştur. Aynı yıl İstanbul Teknik Üniversitesi Mimarlık Fakültesi Mimarlık Bölümü'nde mimarlık mesleğine adım atmıştır. 1990 yılında lisans eğitimini tamamlayıp, İ.T.Ü. Fen Bilimleri Enstitüsü Bina Bilgisi Yüksek Lisans Programı sınavını kazanmıştır. Üç yıldır bu programda öğrenci olarak çalışmalarını sürdürmektedir.