

DİSİPLİNLERARASI BİR ALAN OLAN KENTİN MOBİLYALARINI KATILIMCI TASARIM BAĞLAMINDA ELE ALMAK: ALTERNATİF BİR ÜRETİM PRATİĞİ*

• Dr. Öğr. Üyesi Özden Senem EROL** • Dr. Öğr. Üyesi Elif Fatma SALİHOĞLU***
• Dr. Arş. Gör. Eda ÖLÇER KANBUR****

ÖZET

Kentsel alanların niteliği, yapılan fiziksel planlamaların ötesinde bu alanlarda kullanılan mobilyaların estetik, işlevsel ve toplumsal ihtiyaçlara cevap verme potansiyeliyle doğrudan ilişkilidir. Aynı zamanda bu nesneler mekânsal eşitlik, erişilebilirlik ve kent kimliği gibi sosyopolitik değerlerin taşıyıcılarıdır. Yapılan bu çalışma sonuç ürünlerin niteliğini tartışmanın ötesinde kentlerde bugün mevcut olan kent mobilyalarının tasarım ve üretimi için katılımcı tasarım yaklaşımıyla ve iç mimarlık öğrencilerini sürece dahil eden pedagojik yönüyle alternatif bir uygulama pratiği geliştirmeyi amaçlamaktadır. Saha analizi, tasarım çalıştayları, öğrenci yarışması ve üretim olarak dört aşamadan oluşan çalışma, mimarlık, iç mimarlık, peyzaj mimarlığı ve endüstri ürünleri tasarımı alanlarından olan ekip üyelerinin disiplinlerarası tartışmaları ile gerçekleştirilmiş ve üniversite-belediye iş birliğine dayanan bir araştırma projesi olarak desteklenmeye hak kazanmıştır. Böylece kent mobilyaları adına ilgili disiplinler dahilinde belirli akademik tartışmaların açılabilmesi, mevcut akademik bilginin sahada uygulanabilmesi ve ilgili kurumların birlikte üretim yapabilmesi için kurumlar arası bir ortaklık kurulmuştur. Bunun yanında öğrencilerin ve proje yürütü-

* Bu makale Kocaeli Üniversitesi Bilimsel Araştırma Projeleri Koordinasyon Birimi/ KAP (Katılımlı Araştırma Projesi- 3693/ "Kent Mobilyası Tasarımı, Üretimi Ve Geliştirme Projesi" başlıklı Bilimsel Araştırma Projesi kapsamında hazırlanmıştır.

** Kocaeli Üniversitesi, Mimarlık Ve Tasarım Fakültesi, İç Mimarlık, ozdenbinici @ gmail.com, ORCID: 0000-0002-2478-0473

*** Kocaeli Üniversitesi, Mimarlık Ve Tasarım Fakültesi, İç Mimarlık, elifkarabay@gmail.com, ORCID: 0000-0002-9031-4817

****Kocaeli Üniversitesi, Mimarlık Ve Tasarım Fakültesi, İç Mimarlık , edaolcer89@gmail.com, ORCID: 0000-0001-9002-9795

cülerinin hem araştırmacı olarak sahadaki gözlemleri hem de kullanıcı olarak deneyimleri, tasarım kararlarının ve ürünlerinin oluşumunda belirleyici olmuştur. Ayrıca, proje kapsamında kapsayıcı tasarım ilkeleri dikkate alınmış; fiziksel erişilebilirlik, toplumsal cinsiyet duyarlılığı ve farklı yaş gruplarının kullanımına uygunluk gibi kriterler tartışılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Katılımcı tasarım, Kapsayıcı tasarım, Kent mobilyaları tasarımı, Kentsel iç mekân, Disiplinlerarası yaklaşım.

URBAN FURNITURE IN THE CONTEXT OF PARTICIPATORY DESIGN AS AN INTERDISCIPLINARY CASE: AN ALTERNATIVE PRODUCTION PRACTICE*

• Assist. Prof. Dr. Özden Senem EROL** • Assist. Prof. Dr. Elif Fatma SALİHOĞLU***
• Dr. Res. Assist. Eda ÖLÇER KANBUR****

ABSTRACT

Urban furniture plays a crucial role as spatial components that structure individuals' interaction with the urban environment, supporting the continuity, functionality, and aesthetic perception of everyday life. However, these objects are not merely physical tools; they also act as mediators of socio-political values such as spatial equity, accessibility, and urban identity. This study problematizes conventional design and production processes of urban furniture and proposes an alternative, practice-based pedagogical model that integrates design students as active participants in the making of urban space. The study, consisting of four stages field analysis, design workshops, a student design competition, and furniture production was conducted through interdisciplinary discussions among team members from architecture, interior architecture, landscape architecture, and industrial design, and was supported as a research project developed through a university municipality collaboration. Thus, an inter-institutional partnership was established to foster academic discussions on urban furniture and to promote co-production among institutions, thereby enabling the

* This article was prepared within the scope of "Kocaeli University / Kap- 3693" the Scientific Research Project titled "Design, Production And Development Of Urban Furniture".

** Kocaeli University, Architecture And Design Faculty, Department Of Interior Architecture, ozdenbinici@gmail.com, ORCID: 0000-0002-2478-0473

*** Kocaeli University, Architecture And Design Faculty, Department Of Interior Architecture, eliffkarabay@gmail.com, ORCID: 0000-0002-9031-4817

**** Kocaeli University, Architecture And Design Faculty, Department Of Interior Architecture, edaolcer89@gmail.com, ORCID: 0000-0001-9002-9795

integration of existing academic knowledge into practice. In addition, both the field observations of the students and project coordinators as researchers and their experiences as users played a decisive role in shaping the design decisions and final products. Furthermore, the principles of inclusive design were incorporated into the project, addressing criteria such as physical accessibility, gender sensitivity, and usability across different age groups.

Keywords: *Participatory design, Inclusive design, Urban furniture design, Urban interior space, Interdisciplinary approach.*

1. GİRİŞ

Kentsel alanların niteliği, yapılan fiziksel planlamaların ötesinde bu alanlarda kullanılan mobilyaların estetik, işlevsel ve toplumsal ihtiyaçlara cevap verme potansiyeliyle doğrudan ilişkili olduğu görülmektedir (Gehl, 2011; Grabiec vd., 2022; Askarizad ve He, 2025). Bununla birlikte kent mobilyaları, bireylerin kentsel mekânla kurduğu etkileşimi biçimlendiren ve gündelik yaşamın sürekliliğini destekleyen mekânsal öğeler olarak önem kazanmaktadır. Öte yandan bu donatılar salt fiziksel araçlar olmanın ötesinde mekânsal eşitlik, erişilebilirlik ve kentsel kimlik gibi sosyopolitik değerlerin taşıyıcısıdır. Lefebvre'nin (1991) mekânın toplumsal üretimi ve Harvey'nin (2010) mekânsal adalet yaklaşımlarında kamusal mekân öğeleri toplumsal ilişkilerin yeniden üretildiği araçlar olarak görülmektedir.

Ulusal ve uluslararası literatürde ilk olarak kent mobilyalarının kent kimliği ve belleği ile ilişkisi olan çalışmalar göze çarpmaktadır. Kent mobilyalarının kamusal alanlarda sosyal etkileşimi teşvik ederek ve aidiyet duygusunu pekiştirerek kent kimliğini güçlendirdiği vurgulanmaktadır (Güneş, 2005; Miranda, 2019; Baş ve Güneş, 2025; Arruda vd., 2016). Diğer taraftan bu donatıların sürdürülebilirlik konularıyla ele alındığı çalışmalar dikkati çekmektedir. Sürdürülebilir kent tasarımı çerçevesinde kent mobilyalarının üretiminde çevre dostu malzeme kullanımı, dayanıklılık, düşük bakım maliyeti ve uzun ömürlülük gibi kriterler öne çıkmaktadır (Cooper vd., 2009; Aksu, 2012; Şatır, 2015; Tuğlu Karşı ve Öztürk, 2019; Kılıç ve Sungurlu, 2021). Bunun yanında güneş enerjili banklar, şarj üniteleri ve dijital bilgilendirme panoları örnekleri başta olmak üzere mobilyaların teknolojik donatılarla ele alınma biçimleri literatürde önem kazanmakta; mobilyaların dijitalleşme ile birleştiği örneklerde kullanıcıların kenti deneyimleme biçimlerinin dönüştüğü ortaya konmaktadır (Gómez-Carmona vd., 2018; Premier, 2020; Marshall vd., 2024). Sonuç olarak konuyla ilgili literatürde bugün kentlerin kendi bağlamına ve belirli tasarım ilkelerine göre ideal olan kent mobilyası ve donatıları ile ilgili çalışmaların mevcut olduğu görülmektedir. Bunun yanında İstanbul başta olmak üzere belirli kentlerin mevcuttaki kent mobilyalarını eleştirel biçimde ele alan ve belirli öneriler geliştiren çalışmalar da bulunmaktadır (Güner, 2015; Çatalyürekoğlu, 2022; Elmalı, 2018; Bingöl, 2017).

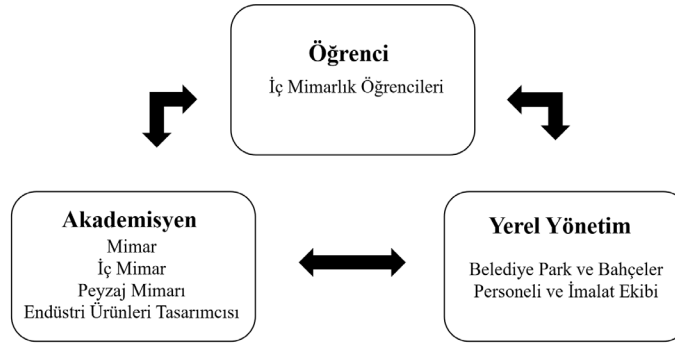
Diğer taraftan mekanların tasarım sürecine kullanıcılarının katılmasının ve bu tasarımların kapsayıcı ilkelerle çözülmesinin önemini irdeleyen çalışmalar da kayda değerdir. Bu noktada öne çıkan kapsayıcı tasarım anlayışı; bireylerin fiziksel, kültürel ve sosyoekonomik farklılıklarına duyarlı biçimde kurgulanan çevresel düzenlemeleri kapsarken (Heylighen vd., 2017); katılımcı tasarım ise bu bireylerin yaşadıkları mekânların üretim süreçlerine doğrudan katkı sağlayabilmeyi öngörmektedir (Luck, 2018). Tasarım yöntemi ve kavramsal karşılıkları farklılıklar barındırır da bu iki anlayış tasarlanacak nihai

ürünlerin her bir probleme yanıt vermesi açısından birbirini destekleyen konumda durmaktadır. İki yaklaşımın ilişkiselliğini ifade eden çalışmalar (Luck, 2003; Szweczenko, ve Widzisz-Pronobis, 2020; Dabaj, 2025), bu durumun toplumsal aidiyetin inşasında ve kamusal alanın demokratikleşmesinde belirleyici bir rol üstlendiğini göstermektedir. Kentsel mekânı paylaşan sokak hayvanlarının ihtiyaçlarını gözetecek kadar kapsayıcı çözümler savunan çalışmalar ise bu konuyu kent hakkı ile ilişkilendirmektedir (Shingne, 2021; Hubbard ve Brooks, 2021).

Yapılan bu çalışma sonuç ürünlerin niteliğini tartışmanın ötesinde kentlerde bugün mevcut olan kent mobilyalarının tasarım ve üretimi için katılımcı tasarım yaklaşımıyla ve iç mimarlık öğrencilerini sürece dahil eden pedagojik yönüyle alternatif bir uygulama pratiği geliştirmek istemektedir. Buradan hareketle katılımcı ve kapsayıcı tasarım ilkelerini gözeterek tasarlanan kent mobilyalarının Türkiye'deki bir kent ortamında üretim süreci deneyimlenmektedir. "Kentın Mobilyasını Sen Tasarla" adlı bu proje; (Kocaeli Üniversitesi) İç Mimarlık Bölümü ile Kocaeli Büyükşehir Belediyesi Park ve Bahçeler Daire Başkanlığı iş birliğince gerçekleştirilen ve Kocaeli Üniversitesi tarafından desteklenen katılımlı araştırma projesidir (KAP). Böylece kent mobilyaları adına ilgili disiplinler dahilinde belirli akademik tartışmaların açılabilmesi, mevcut akademik bilginin sahada uygulanabilmesi ve ilgili kurumların birlikte üretim yapabilmesi için belediye ve üniversite arasında bir ortaklık kurulmuştur. Söz konusu projede temel amaç; sosyal kapsayıcılığı ve kullanıcı deneyimini temel alacak şekilde disiplinlerarası ve kurumlararası katılımcı bir yaklaşımla gerçekleşmiş olan kent mobilyaları tasarım ve üretim pratiğini ortaya koymaktır.

Projenin iç mimarlık bölümü öğretim üyelerinden oluşan akademik tarafında; iç mimar, mimar ve endüstri ürünleri tasarımı alanından kişiler bulunmaktadır. Etüt proje ve park bahçeler biriminden oluşan belediyenin uygulamacı ekip üyelerinin uzmanlık alanı ise peyzaj mimarlığıdır. İç mimarlık eğitime bir katkı oluşturabilmek hedefiyle düzenlenen tasarım çalıştaylarının son sınıf iç mimarlık öğrencileriyle yapılmasına karar verilmiştir. Böylelikle kent mobilyaları tasarım ekibinde yer alacak 25 öğrenci belirlenmiştir. Yapılan KAP projesi ders dışı bir akademik etkinlik olarak düzenlenmekle birlikte mevcutta kent ölçeğiyle ilişkisini artırmaya çalışan "iç mekân tasarımı" ve "mobilya tasarım ve yapım bilgisi" dersleri için uygulama temelli bir öğrenme modeli olmuştur. Öğrencilerin tasarım sürecine doğrudan katılımı, akademik eğitimin kamusal faydayla bütünleştirilmesi açısından önemli bir örnek teşkil etmektedir (Wiederspahn ve Kana, 2022). Ayrıca bu yaklaşım, öğrencilere yalnızca teknik yeterlilik değil; aynı zamanda sosyal sorumluluk bilinci, kullanıcı odaklılık ve çok paydaşlı iş birlikleri konusunda mesleki donanım kazandırabilmektedir. Böylelikle çok paydaşlılığı temel alan

pilot bir uygulama dahilinde kent mobilyası üretimi, iç mimarlık eğitimi için pedagojik anlamda dönüştürücü bir deneyim sunmaktadır. Öte yandan katılımcı tasarım kriterlerini gözetken bu projede yer alan her bir öğrenci ve her bir uzman kişinin bir kentli ve kenti deneyimleyen bireyler olduğu unutulmamalıdır. Bu nedenle tasarıma dahil edilen kadronun kapsamlı ve çeşitli olmasına dikkat edilmiştir. Bir diğer aktör grubu ise üretim sürecinde tasarımların uygulamasını gerçekleştirecek olan imalat ekibidir. Taslak sürecinden uygulama ölçeğine kadar sürecin her bir aşamasında yer alan uzman bireyler, öğrencilerle yoğun bir çalışma ve öneri süreci içerisinde bulunmaktadır. Son olarak tasarımların belirli bir konsensus içerisinde kentin belirli noktaları için uygulanmasına karar verilebilmesi için iç mimarlık ve mimarlık bölümü öğretim üyeleri, belediye uygulama ve imalat ekibinden meydana gelen bir jüri eşliğinde öğrenci yarışması yapılmasına karar verilmiştir (Şekil 1).



Şekil 1. Proje Ekibi (Yazarlar tarafından hazırlanmıştır).

Çalışmanın amacı doğrultusunda belirlenen ilk hedef; kent mobilyaları tasarımının iç mimarlık eğitimi özelinde farkındalığının artmasını sağlamaktır. İç mekân tasarımı ile mobilya tasarım ve yapım bilgisi derslerinin kesişiminde ele alınabilen bu konu; kent ölçeğinde ele alındığında kentsel iç mekan kurgusunda kent mobilyaları tasarlamak olgusuna karşılık gelmektedir. İç mimarlık disiplinine özgü yaklaşımlarda kent mobilyalarını, “kentsel iç mekân” kavramı bağlamında değerlendirmek mümkündür (Cordan ve Çolak, 2015; Sözen, 2021; Karayılanoğlu, 2024). İç mimarlık, yapı ölçeğinin dışına taşarak kendi disiplinine ait mekan bilgisini kamusal mekânda kentsel nişler yaratabilme konusunda kullanabilmektedir. Böylelikle kent mobilyalarına bağlamından kopuk salt bir kentsel donatı olarak bakmanın ötesinde bu ekipmanlara bir mekansal kurgu yaratma konusunda katkı sağlamış olmaktadır.

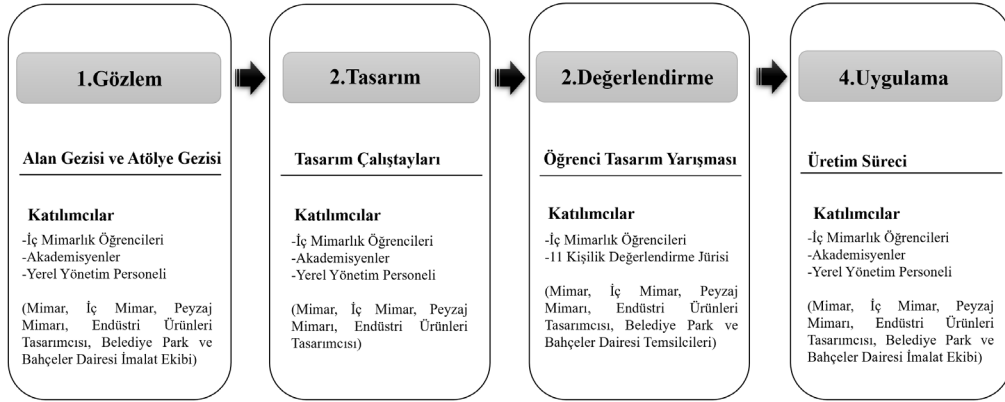
İkinci hedef olarak çalışma; peyzaj mimarlığı, endüstri ürünleri tasarımı, mimarlık ve iç mimarlık disiplinleri kesişiminde diğer bir deyişle disiplinlerarası bir alanda olan kent

mobilyaları ile ilgili her disiplinin kendi özelinde olan mevcut bilgi birikimini ileri taşımayı istemektedir. Klein (1990) disiplinlerarası araştırmayı, birden fazla disiplinin kavram, teori ve yöntemlerinin bütünleştirilmesi olarak tanımlamakta ve böylece tek bir disiplinin sınırlarını aşan karmaşık sorunların çözümünde etkili olduğunu vurgulamaktadır. Farklı disiplinler arasında bilgi alışverişine dayanan bu süreç, pedagojik açıdan katılımcı ve deneyimsel bir öğrenme modeli sunmaktadır (Exter vd., 2020).

Çalışmanın üçüncü hedefi olarak yerel yönetimlerin yürüttüğü projelerde kapsayıcı ve katılımcı olan tasarım ve üretim süreçleri hakkında farkındalık kazanmasıdır. Çünkü Kocaeli kent merkezinde yer alan mevcut mobilyaların kapsayıcılık kriterlerinde belirli eksikler olduğu gözlenmiş ve öncelikle bu ekipmanların tasarım ve imalat süreçlerinde kısmi açıklar olduğu sonucuna varılmıştır. Mobilyaların yerleştirildiği alanlarda farklı kullanıcı gruplarının bu öğelerle kurmak istediği fakat kuramadığı etkileşim biçimleri olduğu ve bu etkileşimlere imkân verilmesiyle kamusal alanda sosyal bütünleşmenin ve mekanda adalet duygusunun güçlendirileceği anlaşılmıştır. Ayrıca Baba (2010) gözlemlediği saha çalışmasında katılımcı tasarım süreçlerinde toplumla etkileşim yaratabilmek için yerel yönetimlerin önemini ortaya koymaktadır. Dolayısıyla hem proje sürecinde elde edilen saha gözlemleri hem de konuyla ilgili kuramsal yaklaşımlar doğrultusunda kent mobilyaları, yalnızca mühendislik ya da estetik kriterleriyle değil; aynı zamanda mekânda ve mekansal pratiklerde sosyal adaletin yeniden üretildiği alanlar olarak ele alınmaktadır. Bu doğrultuda çalışma, çok aktörlü ve kullanıcı çeşitliliğini önceleyen bir tasarım sürecinin kent mobilyaları aracılığıyla görünür kılınabileceğine ilişkin örnek bir model sunmaktadır.

Sonuç olarak araştırmanın temel problemi, katılımcı tasarım yaklaşımının kent mobilyası tasarımına entegre edilebilmesi ve bu sürecin tasarım eğitimi açısından en başta kapsayıcılığı öngören pedagojik bir değer yaratabilmesidir. Bu probleme bağlı olarak araştırmanın yöntemi için geliştirilen soru şudur:

“Katılımcı tasarım yaklaşımı, iç mimarlık öğrencilerinin deneyimsel öğrenme ve mesleki farkındalık düzeylerini etkileyebilmesi için yürütülen süreç dahilinde hangi aşamalarda, hangi ortamda, hangi ortaklıklarda ve nasıl mümkün olabilir?”. Bu araştırma sorusuna yanıt aramak amacıyla yöntem dört aşamada yapılandırılmıştır. Her aşama, nitel araştırma yaklaşımlarından katılımcı gözlem, deneyimsel öğrenme ve tasarım ve üretim temelli araştırma ilkelerine dayanmaktadır (Şekil 2).



Şekil 2. Katılımcı tasarım yöntem aşamaları (Yazarlar tarafından hazırlanmıştır).

İlk aşamada; belirlenen aktörler (25 öğrenci ve farklı uzmanlık alanları olan 6 kişiden oluşan tasarım ekibi: mimar, iç mimar, peyzaj mimarı, endüstri ürünleri tasarımcısı, imalat ekibinden kişiler) ile kentin kamusal alanlarında katılımcı gözlem yöntemi uygulanmıştır. Katılımcılar, kenti deneyimleyen kullanıcılar olarak mevcut kent mobilyalarını ergonomi, erişilebilirlik, kapsayıcılık ve sürdürülebilirlik ölçütleriyle analiz etmişlerdir. Bu süreçte elde edilen veriler kullanıcı geri bildirimleri, sahada yapılan gözlemler, uzman-öğrenci etkileşimlerinden doğan notlar şeklinde nitel veri olarak toplanmıştır. Ardından üretimin yapılacağı belediyeye ait marangoz, metal ve boyahane atölyeleri ziyaret edilerek, üretim olanakları yerinde gözlemlenmiş; teknik kapasite ve malzeme bilgisine dair doğrudan veri elde edilmiştir. Bu aşama hem katılımcı gözlem verisi üretmiş hem de öğrencilerin mekânsal farkındalık ve yerel üretim bilgisini geliştirmiştir.

İkinci aşamada; aynı ekip ile Mimarlık ve Tasarım Fakültesi atölyelerinde üç adet tasarım çalıştay düzenlenmiştir. Bu çalıştaylar, disiplinlerarası öğrenme ortamları olarak kurgulanmış; her uzman kendi alanına özgü ölçütlerle öğrencilere rehberlik etmiştir. Çalıştay süreci boyunca öğrenciler, kullanıcı senaryolarına dayalı tasarım kararları üretmiş, mekânsal ve işlevsel geri bildirimler nitel veri olarak kaydedilmiştir. Bu aşama, çok disiplinli kolektif öğrenme ortamı sağlayarak katılımcı pedagojinin temelini oluşturmuştur.

Üçüncü aşamada; 11 kişilik bir değerlendirme jürisinin belirlediği tasarım kriterleri doğrultusunda dört kategoriden oluşan bir öğrenci yarışması gerçekleştirilmiştir. Jüri üyeleri; mimar, iç mimar, endüstri ürünleri tasarımcısı, peyzaj mimarı ve belediye temsilcilerinden oluşmuştur. Farklı tasarım disiplinlerinden gelen akademisyen ve belediye temsilcilerinden oluşan ve aynı zamanda kent içi donatıların ortak kullanıcıları olan bu jüri üyeleri ile benimsenen katılımcı tasarım anlayışı yarışma ve değerlendirme

sürecinde devam etmiştir. Yarışmayı kazanan sonuç ürünler; alanda elde edilen veriler, jüri tutanakları ve gözlem notları üzerinden oluşturulan tasarım kriterleri ile seçilmiştir.

Yöntemin dördüncü son aşamasında; mobilyalar kentin belirlenen noktalarında kullanıcı deneyimine sunulmak üzere belediyenin üretim atölyesinde imal edilmeye başlanmıştır. Bu süreç, akademik bilgi ile teknik üretim arasındaki etkileşimi görünür kılmıştır. Üretim toplantılarında alınan kararlar, uygulama sırasında yapılan değişiklikler ve imalat ekibinin önerileri süreç verisi olarak toplanmaya devam etmektedir. Ayrıca kullanıcılardan gelecek olan geri bildirimler, katılımcı tasarım modelinin kent ölçeğindeki etkililiğini değerlendirmek için nitel veri sağlamaya devam etmiş olacaktır. Üretim aşamasının sonucunda elde edilen bilgiler ayrı bir çalışma konusu olma özelliğini barındırmaktadır.

2. TASARIM VE ÜRETİM AŞAMALARI

Kentlerin sahil, plaj, mesire alanları ve belirli yürüyüş rotaları başta olmak üzere kamusal mekanlarında bulunan kent mobilyaları yerel yönetimler eliyle uygulanmaktadır. Kocaeli kenti özelinde incelenen bu donatıların düzenlemesi Park ve Bahçeler Dairesi Başkanlığı bünyesinde çalışan ve çoğunluğu peyzaj mimarlarından oluşan teknik personel tarafından yapılmaktadır. Birçoğu piyasadaki belirli ürünler üzerinden geliştirilen tasarımlar olmakla birlikte kentte uygulanmasına karar verilen mevkilere göre revize edilebilmektedir. Düzenlenen ürünler kurumun bünyesindeki atölyelerde üretilmekte ve yine kendi teknik personeli tarafından montajı yapılmaktadır. Tasarım ve üretimin Kocaeli kenti özelinde yerel yönetimin kendi bünyesinde yapılıyor olması maliyet etkinliği ve yerel istihdam açısından olumlu bir çaba olarak değerlendirilmektedir. Ancak kapsayıcı ve katılımcı tasarım yaklaşımları çerçevesinde bakıldığında bazı önemli eksiklikler göze çarpmaktadır. Üretilen tasarımların kent içerisindeki yeri ve kullanıcı çeşitliliği gözlemlenmeden belirli standartlar dahilinde tasarlandığı fark edilmektedir. Bunun yanında belediye tarafından geliştirilen mobilyaların tasarım sürecine kullanıcıların etkin biçimde dahil edilmesine dair bir sistem kurulamamaktadır.

2.1. Alan Gezisi ve Atölye Gezileri: Kentin Mevcut Mobilyalarını Analiz Etmek

Kenti bilmek ve analiz etmek, özellikle mimarlık ve kentsel tasarım eğitiminde öğrencilerin mekânı çok boyutlu olarak algılamalarına katkı sağlayan temel bir öğrenme biçimidir. Deneyimsel öğrenme, öğrencilerin kentteki sosyal, fiziksel ve kültürel dinamikleri yerinde gözlemleyerek analiz etmelerini ve bu bağlamda daha bilinçli tasarım kararları geliştirmelerini mümkün kılmaktadır (Salama, 2015). Stüdyo temelli öğrenme süreçlerinde alan gezileriyle yapılan bu tür gözlem odaklı yaklaşımlar, öğrencilerin eleştirel düşünme, problem tanımlama ve çözüm üretme becerilerini güçlendirirken, aynı zamanda

mekânsal farkındalıklarını da artırmaktadır (Kesim ve Baturayoğlu Yöney, 2021).

Alan gezileri sırasında hem öğrenciler hem de proje yürütücüleri tarafından Kocaeli kentindeki yürüyüş aksları ve yoğun kullanılan açık kamusal mekânlar (sahil bandı ve kent merkezi yürüyüş yolu başta olmak üzere) gözlem yapılarak analiz edilmiştir (Görsel 1).



Görsel 1. Alan gezisi (Yazarların arşivinden).

Kişilerin aynı zamanda ele alınan kentin yaşayıcı olması avantajıyla katılımcı tasarım yaklaşımındaki kullanıcının üretime katılması gerekliliği yerine getirilmiş olmaktadır. Dolayısıyla bu yöntem sayesinde mevcut kent mobilyalarının kent ölçeğindeki bağlamı, kapsayıcılığı, erişilebilirliği ve sürdürülebilirliği başta olmak üzere pek çok tasarım problemi eleştirel bir bakış açısıyla değerlendirilmiştir. Bunun yanında mevcut mobilya donatılarında kullanılan malzemelerin fiziksel koşullara karşı dayanımları ve üretim olanakları irdelenmiştir. Hedef kullanıcı kitlesinde fiziksel farklılığın yanında yaşlı, hamile, çocuk gibi farklı insan ölçekleri göz önünde bulundurulmuş, türcü bakış terk edilmiş ve kent içinde yaşayan insan harici diğer türler de dikkate alınmıştır.

İncelenen kentin mevcut mobilyalarıyla ilgili yapılan analizlere bakıldığında; en başta fiziksel ve zihinsel farklılıkları olan bireyler için erişilebilir (ör. uygun yükseklik, yüzey kaplamaları, kılavuz izler vb.) banklar, oyun alanları ve dinlenme noktalarının seyrek oluşu ve planlı olmayışı göze çarpmaktadır. Kent merkezi genelinde yaşlı kullanıcılar için konforlu, destekli oturma elemanları veya gölgeliklerin yaygınlığı yeterli değildir. Hamileler, bebekli ebeveynler ve çocuklar için güvenlik ve ergonomik ölçütleri gözetilen oyun, dinlenme ve bakım alanları kısıtlıdır. Ayrıca hem yapılan görüşmelere hem de uygulanan tasarımlara bakıldığında kullanılan malzemelerin sürdürülebilirliği ile ilgili farkındalığın eksik oluşu göze çarpmaktadır. Olumlu olarak değerlendirilebilecek yönlerden biri, belediyenin düzenli bakım-onarım çalışmalarını kendi personeliyle yapmasıdır. Ancak tasarımın uzun vadeli işlevselliğini destekleyecek şekilde modüler, kolay onarılabilir ve değiştirilebilir sistemler geliştirilmediği izlenmektedir.

Büyükşehir Belediyesi tarafından kent genelinde yapılan park, mesire alanı ve bahçelere konulan oyun grupları başta olmak üzere birçok ürün marangoz ve metal atölyesinde imal edilmektedir (Kocaeli Büyükşehir Belediyesi, 2019). Kent içi gezilerin yanında bu atölyelere ziyaretler düzenlenmesiyle birlikte öğrenciler, belediyeye ait üretim imkânları, kullanılan malzemeler ve makineler hakkında doğrudan gözlem yapma şansı elde etmiştir (Görsel 2). Atölye koşullarına uygun tasarım yapabilmeleri için üretim teknikleri hakkında bilgi edinmeleri sağlanmıştır. Bu tür bir deneyimsel öğrenme, atölye koşullarına uygun tasarım yapabilmek için öğrencilere hem teknik bilgi hem de pratik deneyim kazandırmaktadır.

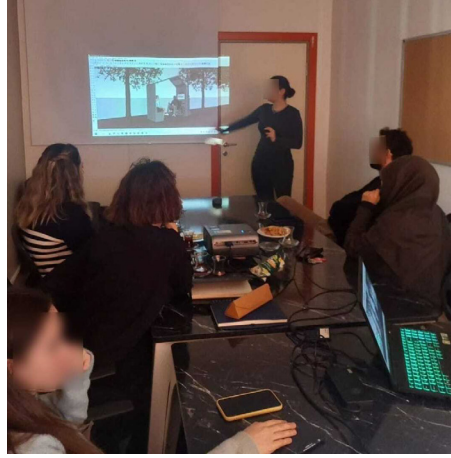


Görsel 2. İmalat atölyesi teknik gezisi (Yazarların arşivinden).

Yapılan alan gezisi ve teknik gezi neticesinde oluşan tespitlerin ardından öğretim üyeleri, belediye ekibi ve öğrencilerden oluşan bir grup dahilinde tasarım problemi ve kriterlerinin belirlenmesi için bir ön toplantı düzenlenmiştir. Bu doğrultuda yapılan tartışmalar neticesinde kentin tasarlanacak mobilyaları için açık oturma elemanı, yarı açık oturma elemanı, oyun ve rekreasyon elemanı ve diğer başlığı altında temel kategoriler belirlenmiştir.

2.2. Tasarım Çalıştayları: Disiplinlerarası ve Kurumlararası Katılımların Tasarımlara Katkısı

Proje kapsamında “Kentın Mobilyasını Sen Tasarla” ismi ile duyuruya çıkan ve Kocaeli Üniversitesi İç Mimarlık Bölümü öğrencilerine yönelik düzenlenen yarışmaya hazırlık amacıyla birer aylık periyotlarla üç bölümden oluşan tasarım çalıştayları organize edilmiştir. İç mimarlık, peyzaj mimarlığı, mimarlık ve endüstriyel tasarım alanlarından gelen proje yürütücüleri, kendi disiplinlerine özgü tasarım ölçütleriyle öğrencileri yönlendirmiştir (Görsel 3).



Görsel 3. *Tasarım çalıştayları süreci (Yazarların arşivinden).*

İç mimarlık bölümünden akademisyenler, öğrencilerin kullanıcı odaklı mekânsal deneyimlerini merkeze alarak işlevsellik, ölçek, malzeme duyarlılığı ve mekâna özgü atmosfer üretimi gibi konularda derinlikli düşüncelerini sağlamıştır. Özellikle oturma, bekleme veya sosyalleşme gibi gündelik kullanım senaryoları üzerinden kent mobilyalarının birer donatı olmasının ötesinde kullanıcıyla ilişki kuran mikro-mekânlar olduğuna dikkat çekilmiştir. Peyzaj mimarları, öğrencileri tasarımlarını doğal çevreyle uyumlu, bitkisel doku ve topografyayla ilişkili şekilde kurgulamaya yönlendirirken, kamusal açık alanlardaki mekânsal sürekliliğin korunmasına vurgu yapmıştır. Endüstriyel ürün tasarımı alanından gelen yürütücüler ise öğrencileri, kent mobilyalarının seri üretime uygunluk, ergonomik uyum, modülerlik, kullanıcı güvenliği, malzeme teknolojileri ve üretim maliyeti gibi teknik parametreleri gözeterek tasarım yapmaları konusunda yönlendirmiştir. Mimarlık disiplini ise katılımcıları, kent ölçeğinde düşünmeye teşvik ederek tasarımlarını kentsel bağlam içinde yer alan bütüncül mekân stratejileriyle ilişkilendirmelerini sağlamıştır.

Sonuç olarak kent mobilyalarının mekanla ilişki kurmasının önemi Yücel (2013) tarafından öne çıkarıldığı üzere, kent mobilyalarının mekâna entegre edilmesi mekânsal aidiyet oluşturmakta ve kullanıcı deneyimini zenginleştirmektedir. Böylelikle bu donatılar salt nesneler olmaktan çıkıp birer mekânsal kurgu unsuru olarak işlev kazanmaktadır. Benzer şekilde Şatır ve Korkmaz (2005), kent mobilyalarının kentsel açık alanlarda stratejik yerleşim ve estetik bütünlük gözetilerek planlanması gerektiğini vurgulayarak kullanıcıların algısını yönlendiren işlevine dikkat çekmiştir. Bu doğrultuda iç mimarlık disiplini başta olmak üzere tüm mekân disiplinleri kent mobilyalarını kullanıcı odaklı, deneyimsel ve mekânsal olarak anlamlı kurgular oluşturmak için yeniden yorumlamaktadır. En

önemlisi ise bu disiplinlerin iç mimarlık eğitimine katılmış olması, öğrencilere çok boyutlu bir tasarım yaklaşımı kazandırmakla birlikte karmaşık kentsel sorunlara daha bütüncül çözümler üretmeleri için olanak tanımaktadır. Öte yandan tasarım sürecinin tüm aşamalarında farklı disiplinlerden katılımcıların bulunması, uygulamada ön görülemeyen değişikliklere bağlı olarak yeniden tasarlama ihtiyacını önleyebilmekte ve hedeflenen projenin uygulama süreci için daha sürdürülebilir ve rasyonel bir planlama yapılmasını kolaylaştırabilmektedir (Nasir ve Kamal, 2024). Bu doğrultuda tasarım temelli araştırma, uygulamalı atölyeler ve saha uygulamalarını kapsayan proje sürecinde disiplinlerarası yaklaşımlar öğrencilerin teoriyi pratiğe dönüştürmesine alan açmaktadır. Yapılan tartışmalar sonunda kentsel donatılarla ilgili gelecek çalıştay planlamalarının heykel, seramik ya da görsel iletişim tasarımı gibi güzel sanatlar disiplinleriyle zenginleştirilmesinin sanatsal ifade, mekânsal etki, kamusal estetik ve içerik yaratmak için hayati olduğu düşünülmektedir.

Disiplinlerarası akademik bir çalışmanın yanında katılımcı tasarım yaklaşımının çok aktörlü doğasına uygun olarak belediye kurumu çalışanları da tasarım sürecine dahil edilmiştir. Bu model kentsel mekân üretiminde teknik uzmanlık ile yerel bilgi arasında simbiyotik bir ilişki kurmayı hedeflemektedir. Böylece tasarım süreçleri, tepeden inme karar mekanizmalarından uzaklaştırılarak toplumsal gereksinimleri ve yerel bağlamı içeren müzakere temelli ortamlara dönüşmektedir (Sanoff, 2000). Katılımcı tasarımın uygulandığı projelerde, farklı bilgi biçimleri (uzman, kullanıcı, karar verici) arasında kurulan etkileşim, mekânın demokratik, duyarlı ve yaşanabilir biçimlerde inşa edilmesini sağlamaktadır (De Carlo, 2013). Bu noktada, mekânsal kararların teknik uzmanlıkla sınırlandırılması yerine, paydaşlar arası çok yönlü iletişime dayalı kolektif bir üretim anlayışı benimsenmektedir. Buradan hareketle üniversiteler kuramsal bilginin üretildiği merkezler olmalarının ötesinde kamusal aktörlerle birlikte hareket ederek gerçek hayatta deneyimlenebilir tasarım ortamları yaratma potansiyeli kazanmaktadır.

2.3. Yarışma ve Jüri Değerlendirmesi: Kapsayıcı Tasarım Temelli Bir Değerlendirme

Tasarım sürecinin son ayağında üretime uygun olan tasarımların belirlenmesi için rekabetin öğrencilerin çalışma verimini arttıracak düşüncesiyle bir tasarım yarışması düzenlenmiştir. Bu bağlamda teknik gezi ve çalıştaylardan sonra proje süreci; tüm aşamalara dahil olan Kocaeli Üniversitesi 25 iç mimarlık bölümü öğrencisinin katılımına yönelik organize edilen “Kent’in Sen’le Tasarla” isimli kent mobilyası tasarım yarışması ile devam etmiştir. Bir önceki tasarım çalıştayları aşamasında öğrencilerin geliştirilen projeleri; mimar, iç mimar, endüstri ürünleri tasarımcısı, peyzaj mimarı gibi farklı tasarım disiplinlerinden gelen akademisyenler ve belediye temsilcilerinden oluşan 11 kişilik bir değerlendirme jürisi tarafından incelenmiştir. Dolayısıyla yarışma ve değerlendirme

sürecinde de kentin ortak kullanıcıları tarafından çok yönlü çözümlerin geliştirilmesi amacıyla benimsenen katılımcı tasarım anlayışı devam etmiştir (Görsel 4.).



Görsel 4. Yarışma jürisi ve ödül töreni (Yazarların arşivinden).

Oyun ve rekreasyon alanı, açık oturma alanı, yarı açık oturma alanı ve diğer olmak üzere dört ayrı kategori üzerinden değerlendirilen öğrencilerin tasarımlarında kullanıcı çeşitliliğini gözeten kapsayıcı tasarım anlayışı benimsenmiştir. Kapsayıcı tasarım, 1990'ların ortalarında, tasarım, sosyal bütünleşme ve eşitliğin bir sinerjisi olarak ortaya çıkan ve büyük ölçüde sosyal adalet düşüncesini temel alan bir tasarım anlayışıdır (Clarkson ve Coleman, 2015). Söz konusu kent mobilyaları tasarımında, kentin kamusal alanlarını ortak paylaşan farklı fiziksel özellikler taşıyan, farklı yaş ve cinsiyetlerdeki kullanıcı gruplarını ve hatta kent içinde yaşayan insan harici türlerin ihtiyaçlarını da gözeten herkes için tasarım anlayışı hakimdir.

Kent mobilyası tasarımlarını geliştiren öğrenciler projelerini proje afişleri ve dijital ortamda hazırladıkları üç boyutlu tasarım görselleri, malzeme ve uygulamaya ilişkin teknik çizimleri üzerinden sunmuşlardır. Projelerin değerlendirme sürecinde özgün ve yenilikçi olmaları, işlevsellik, renk, biçim, doku gibi estetik nitelikleri, dezavantajlı gruplarda dahil olmak üzere tüm kullanıcı gruplarına yönelik erişilebilirlik ve ergonomi, kullanıcı güvenliği, çevre duyarlılığı, kent kimliği, malzeme ve enerji kullanımında verimlilik, üretilebilirlik, sunum tekniği gibi 10 ayrı değerlendirme kriteri belirlenmiştir (Tablo 1). Belirlenen değerlendirme kriterleri doğrultusunda her bir jüri üyesi tarafından 10 puan üzerinden puanlanan ve aritmetik ortalaması alınarak belirlenen toplam puanlara göre derecelendirilen projeler içerisinde ilk dört projenin imalat sürecine geçebileceğine karar verilmiştir.

Tablo 1. Yarışma Değerlendirme Kriterleri (Yazarlar tarafından hazırlanmıştır).

Yarışma Değerlendirme Kriterleri	Puan Derecesi
Özgün ve Yenilikçi Olması	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
İşlevsellik	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Estetik Olması (Biçim, Renk, Malzeme Uyum ve Bütünlüğü)	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Dezavantajlı Kullanıcı Grupları İçin Erişilebilirlik ve Ergonomi	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Kullanıcı Güvenliğine ve Sağlığına Dikkat Edilmesi	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Çevreye Duyarlı Olması	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Kent Kimliğine Uygunluğu	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Kullanım ve Üretim Esnasında Malzeme ve Enerjiyi Etkin Kullanması	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Üretilebilirliği ve Uygulanabilirliği (Mevcut Hammad Kaynaklarına ve Üretime Uygunluğu)	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Tasarım Konseptine, Kullanım Amacına ve Çevresel Etkilere İlişkin Analizlerin Net, Anlaşılır ve Okunabilir Olması	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Seçilen ilk dört proje incelendiğinde kent kimliği, erişilebilirlik, sürdürülebilirlik, enerji tasarrufu ve teknoloji entegrasyonu, fonksiyonellik, çevreye duyarlı ve hayvan dostu gibi tasarım temalarının ön plana çıktığı görülmektedir. Kendi kategorileri özelinde profesyonel bir tasarım beklenmesi mümkün olmasa da güncel sorunlara dikkat çekmeleri açısından değerli bulunmuşlardır. Bununla birlikte çok paydaşlı çalışma modeli sonucunda geliştirilen öğrenci tasarımları; kapsayıcı tasarım yaklaşımıyla örtüşen ortak temalar içermesi, yalnızca fiziksel ihtiyaçlara yönelik değil aynı zamanda toplumsal işlevlere ve sosyal ihtiyaçlara hizmet eden güncel önerilerle geliştirilmesi açısından araştırma projesinin hedeflerine uygun ürünler olmuştur.

2.3.1. Yarışma Sonucunda Üretilmek Üzere Seçilen 1.Tasarım: Kocaeli'nin Aynası

Kent mobilyaları kentsel çevrenin işlevsel kullanımına hizmet eden mekân donatıları olmalarının yanı sıra kentin görsel nitelikleri, turizm gelişimi, kültürel ve tarihi etkileri, sürdürülebilir gelişimi ve refahı üzerinde de görünür etkiler içermektedir (Pahlavani, 2021). Kent mobilyaları bu özelliği ile kentleri birbirlerinden ayırt eden coğrafi, kültürel ve sosyal kimliklerinin görsel ifadesi olan bir tasarım ögesi olarak da ele alınabilir.

Proje kapsamında jüri üyeleri tarafından birincilik ödülü verilen Zeynep İrtürk'ün "Kocaeli'nin Aynası" isimli tasarım, Kocaeli'nin kent kimliği için yeni tasarlanan logosunu kamusal mekânda görünür kılarak kentin markalaşmasına katkı sağlamaktadır. Çalıştay sürecinde belediye temsilcilerinin kentin markalaşması yönündeki bildirimleri öğrencilerin tasarım sürecinde etkili olmuştur. Kentsel markalaşmanın öncelikli hedeflerinden biri mekana ilişkin bileşenleri kullanarak ve dikkat çekici bir imge yaratarak kentler arasındaki küresel yarışta artı değer elde etmektir (Eraydın, 2016).

Yeni logo bir sanayi kenti olarak ön plana çıkan Kocaeli'ye karşı oluşan bu kent algısının turizm faaliyetlerinin gelişmesine olumsuz bir etki yarattığı düşüncesiyle kentin deniz

ve yeşil alan gibi baskın coğrafi özelliklerini ön plana çıkarma hedefi ile tasarlanmıştır (Kocaeli Büyükşehir Belediyesi, t.y.). Logonun taşıdığı mesajdan yola çıkılarak tasarlanan kent mobilyasında kentin mavisi ve yeşilini simgeleyen su ve ağaç figürleri, yansıtıcı özelliği olan parlak ayna cilalı paslanmaz çelik malzemeyle tasarlanan logo unsurunda belirmektedir (Görsel 5).



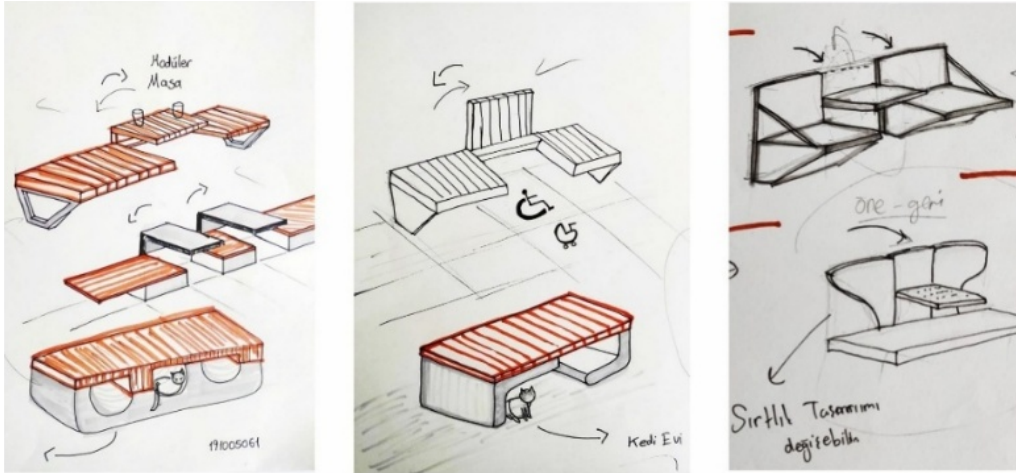
Görsel 5. Birincilik ödülü alan Kocaeli'nin aynası tasarımı (Yazarların arşivinden).

Kentte hem bir oturma elemanı hem de bir kent odağı olarak belirli bir anıtsallığa sahip bu mobilya kullanıcıların fotoğraf çekmesi için ayrıca bir sahne görevi görmektedir. Ahşap ve betonun birleşimiyle geliştirilen mobilya, doğal unsurları sembolik biçimde işleyerek kullanıcıya kente aitlik hissi uyandırmayı hedeflemektedir. Tasarlanan mobilyanın, sahil aksı, yürüyüş yolu, park ve meydanlar gibi sirkülasyonun yoğun gerçekleştiği noktalarda konumlandırılmasıyla yeni logonun hem görsel hem de bedensel deneyimler aracılığıyla kentte yaşayanlarla etkileşiminin sağlanması ve kentin marka değerinin artırılması amaçlanmaktadır.

2.3.2. Yarışma Sonucunda Üretilmek Üzere Seçilen 2.Tasarım: Erişimli Bank

Alan gezileri esnasında kentteki mevcut mobilyalar hem işlevsel hem de görsel biçimlenişleri üzerinden değerlendirilerek kente kazandırdıkları faydalı ve eksik yönleri üzerinden irdelenmiştir. Belediye tarafından tekerlekli sandalye kullananlara yönelik kentin

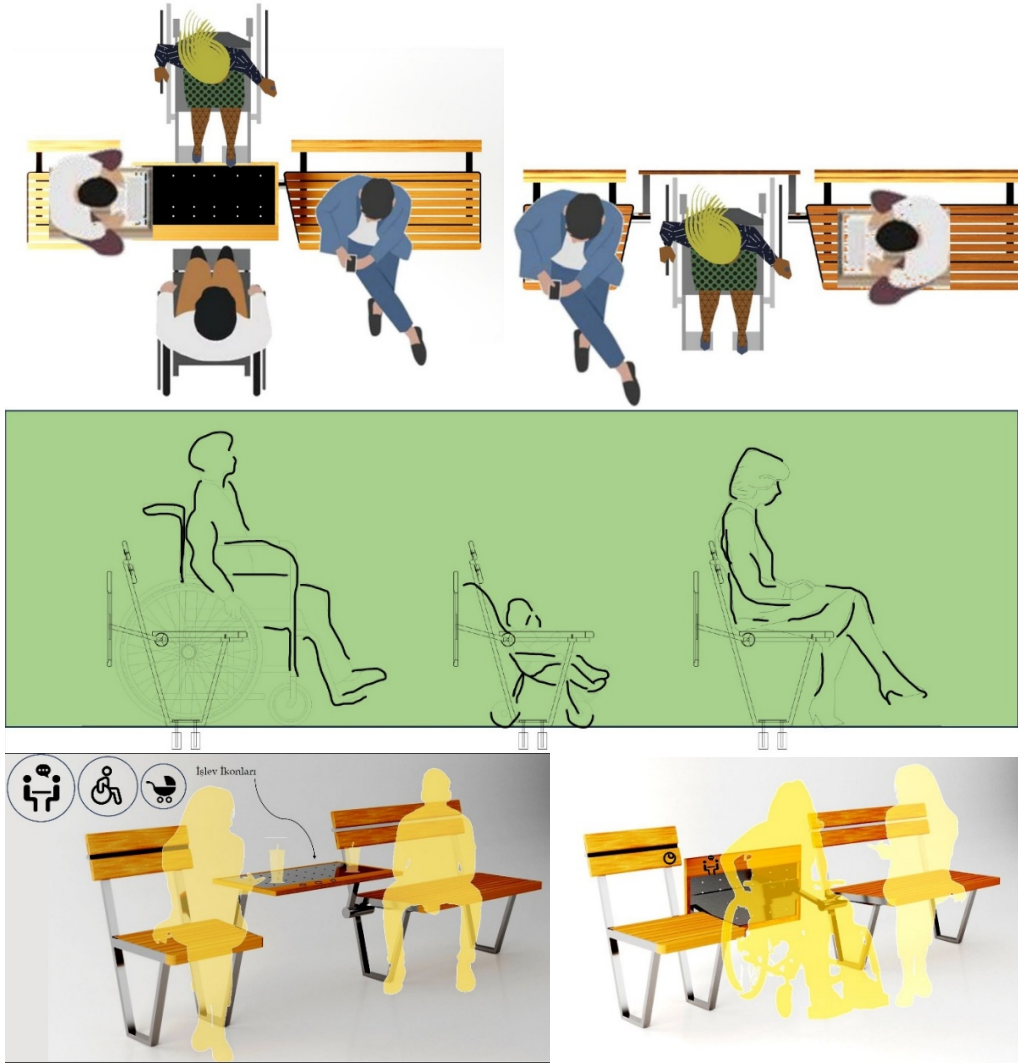
ana yürüyüş aksına konumlandırılan mevcut mobilyalar tüm kullanıcılara eş zamanlı kullanım sağlarken yenilikçi bakış açısının ve özgünlüğünün eksik olduğu tespit edilmiştir. Bu doğrultuda kentin aktif kullanıcıları ve aynı zamanda iç mimar adayları olan öğrenciler çalıştay sürecinde bu sorun tespitine yönelik eğitimler eşliğinde eskizler üretmişlerdir (Görsel 6).



Görsel 6. Erişilebilir kent mobilyası üzerine öğrenci eskizleri (Yazarların arşivinden).

Tekerlekli sandalyeli ve bebek arabalı bireylerin kentsel yaşama katılımını arttırmayı hedefleyen Çağla Özkan'ın "Erişimli Bank" tasarımı, farklı kullanıcı gruplarına aynı anda kullanım sunması ile hareketli, esnek ve çok işlevli oluşunun kapsayıcı tasarım kriterleri ile uygunluk göstermesi sebebiyle ikinci olarak belirlenmiştir.

Kentin mevcut oturma elemanlarında kullanıcıların davranış biçimlerinin gözlenmesi ışığında özellikle sahil kesimlerinde ve yürüyüş yolu aksındaki yiyecek satış noktalarının bulunduğu alanlarda tasarım ögesi olarak masa tablasının gerekliliği ortaya çıkmıştır. Bu tespitten hareketle modüler bir yapıda tasarlanan bank, merkezde yer alan hareketli tablası ile hem masa işlevi görmekte hem de katlandığında kullanıcıların yan yana veya karşılıklı birlikte oturabileceği erişilebilir ve sosyal etkileşime olanak tanıyan bir kullanım alanı yaratmaktadır. Hareketli sehpa yüzeyi katlandığında tekerlekli sandalye kullanan bireylerin kent içinde ötekileştirilmeden diğer kullanıcılarla aynı şartlarda kenti deneyimlemesine olanak tanımaktadır. Farklı ergonomilere yönelik kullanım esnekliği, erişilebilirlik ve modüler özellikleri ile düzenlenen bu tasarım mevcuttaki kent mobilyasının yeniden yorumlanması açısından özgün bir konsepte sahiptir (Görsel 7).



Görsel 7. Erişimli bank tasarımının kullanım senaryoları (Yazarların arşivinden).

Kentin aktif kullanım alanlarına konumlandırılması planlanan ve aynı zamanda hareketli bir strüktüre sahip olan bu mobilya için oluşabilecek deformasyonlara karşı paslanmaz çelik bir taşıyıcı iskelet önerilmiş, oturma ve sırt yaslanma yüzeylerinde ise suya dayanıklı iroko ahşabı kullanılmıştır.

2.3.3. Yarışma Sonucunda Üretilmek Üzere Seçilen 3.Tasarım: Sürdürülebilir Durak

Küresel iklim krizi, enerji krizi, çevre sorunları ve hızla artan dünya nüfusuyla birlikte toplumsal ve çevresel sürdürülebilirlik ilgi odağı haline gelmiştir. Küresel çapta tüm

kentleri ilgilendiren çevresel sorunlarla birlikte kent mobilyası tasarımında da sürdürülebilir özelliklerde yenilikçi önerilerin getirilmesi ön plana çıkmaktadır (Yaşar, 2023). Kamusal mekanlara işlev, estetik değer ve anlam katan bu donatıların aynı zamanda sürdürülebilirliğe fırsat veren nitelikte teknolojiyle entegre olabilen özelliklerinin olması beklenmektedir (Şerifzade ve Şahin, 2023).

Yarışma kapsamında değerlendirilen kent mobilyası tasarımları içinde üçüncülük ödülü alan Ece Şencan'ın "Sürdürülebilir Durak" tasarımı elektrikli tekerlekli sandalye kullanan bireylere şarj istasyonu imkânı tanımakta ve çatısına entegre edilen güneş paneli ile enerji verimliliğini sağlamaktadır.

Güvenli, konforlu bir alan, aşinalık ve aidiyet algısı yaratmayı hedeflemesi sebebiyle bir barınma mekânı imgesi olan ev çatısı formundan ilham alan bu tasarım; kullanım esnekliği sağlayabilmesi için modüler bir yapıya sahiptir. Oturma alanı işlevi gören modül ile şarj ünitesinin entegre edildiği modül hem bütünleşik hem de bağımsız olarak farklı kullanımlara izin veren iki ayrı modül olarak tasarlanmıştır. Kullanıcıların ihtiyaçlarına göre modüler olan kurgusuyla çeşitlilik gösterebilen kapsayıcı özellikteki bu tasarım, sürdürülebilir ve akıllı kent mobilyalarına bir model oluşturmaktadır (Görsel 8).



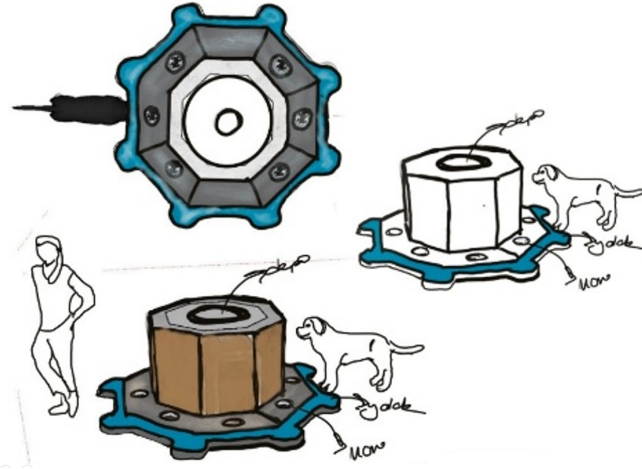
Görsel 8. Sürdürülebilir modüler durak tasarım eskizleri ve kullanım senaryoları (Yazarların arşivinden).

Kentin farklı kullanım alanlarında ihtiyaca göre kullanım esnekliği sağlaması ve gerektiğinde birleştirilerek çoğaltılabilmesine olanak tanıyan tasarım modüler yapıyla üretim ve uygulamada verim ve sürdürülebilirlik sağlamaktadır. Güneş enerji paneli, şarj istasyonu, dijital ekran gibi teknolojik ekipmanların entegre edileceği modüllerde malzeme olarak dış hava koşullarına ve fiziksel etkenlere karşı dayanıklı olması için alüminyum konstrüksiyon taşıyıcı sistem üzerine elektrostatik boyalı kompozit panel kaplama ve

oturma biriminde ise yine alüminyum ile birlikte iroko ahşap kullanılması önerilmiştir.

2.3.4. Yarışma Sonucunda Üretilmek Üzere Seçilen 4.Tasarım: Kentin Ötekileri Sokak Köpekleri

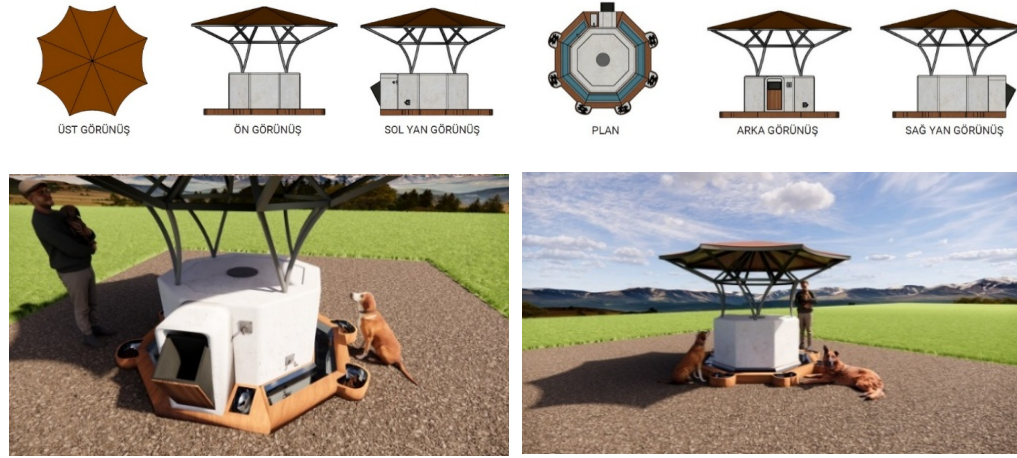
Kentsel mekanda yaşayan tüm kullanıcıların ihtiyaçlarını kapsayan, herkes için tasarım anlayışının esas alındığı projede sokak hayvanlarının beslenme ihtiyaçlarına çözüm getiren Elif Tezyürek'in mama ve su ünitesi tasarımı yarışma değerlendirmesinde dördüncü olmuştur. Kızılaslan (2023), kamu mekânları tasarımında bu “insan dışı” kullanıcıları, kentin ekolojik çeşitliliği içinde konumlandırmakta; oturma elemanları, su içme panelleri, gölgelikli dinlenme alanları ve geçici barınakların kent mobilyalarına entegre edilerek sokak hayvanlarına yönelik eşit erişim sağlanabileceğini vurgulamaktadır. Benzer şekilde Taşdizen (2020) sokak hayvanlarını yalnızca korunması gereken canlılar olarak değil, kamusal alanın aktif katılımcıları olarak değerlendirmekte ve kent tasarımına dahil edilmelerini bir “tasarım aktivizmi” yaklaşımı çerçevesinde ele almaktadır. Kent hayatını beraber paylaştığımız canlılar olan köpeklerle yönelik sosyal sorumluluk bilinciyle çalıştay sürecinde eskiz çalışmaları başlayan ve geliştirilen tasarım hayvan refahı ve çevresel duyarlılık açısından önem taşımaktadır (Görsel 9).



Görsel 9. Sokak köpekleri için kent mobilyası eskizleri (Yazarların arşivinden).

Tasarlanan mobilyanın merkezinde yer alan 700 litrelik su deposu, etrafını çevreleyen su haznesi ve mama kapları canlıların kesintisiz olarak beslenme ihtiyaçlarını karşılamalarına olanak tanımaktadır. Mobilyanın kullanım konforunu arttırmak üzere sıcak veya yağışlı iklim koşulları için üzerine koruyucu tente düşünülmüştür. Farklı cephelerden birden fazla hayvanın kullanımına olanak sağlayan sekizgen plan tipindeki üniteye

entegre edilen çöp kutusu, çeşme gibi donatılar sokak hayvanlarının beslenmesine hay-vansever kentlilerin de dahil olmalarına izin vermektedir (Görsel 10).



Görsel 10. Kentin ötekileri sokak köpekleri için beslenme ünitesi tasarımı (Yazarların arşivinden).

İklim koşullarına ve yoğun kullanıma karşı dayanıklı ve aynı zamanda hijyenik olma özelliklerini karşılaması için bu mobilyada beton, paslanmaz çelik ve iroko ahşap gibi malzemeler tercih edilmiştir. Sokak hayvanlarının sağlığını korumaya yönelik malzeme seçimi ve fonksiyonel kurgusuyla tasarımın bu konuda toplumsal farkındalık yaratması hedeflenmiştir.

2.4. Mobilyaların Üretimi: Katılımcı bir Sürecin Sonucunda Akademik Bilginin Sahaya Taşınması

Üretim aşaması, akademik bağlamda geliştirilen tasarımların gerçek hayatta uygulanabilirliğini sınamak açısından önemli bir deneyim sunmaktadır. Seçilen projelerin uygulama aşamaları için yeniden değerlendirilmek üzere üretim toplantısı düzenlenmiştir. Üniversite ve belediye ortaklığıyla tüm tasarım ve uygulama ekibinin katıldığı bu toplantıda belediyenin imalat ekibi tarafından her bir proje hakkında kapsamlı teknik ve uygulamaya dönük görüşler paylaşılmıştır. Bu durum, öğrencilerin tasarımlarının yalnızca estetik ve işlevsel olarak değil, aynı zamanda üretim ve uygulanabilirlik açısından da değerlendirilmeleri gerektiğini göstermiştir. Üretim toplantılarında belediyenin imalat ekibi ile teknik gerçekler doğrultusunda yapılan tartışmalar öğretici olmuş; akademik bilgiyle sahadaki koşullar arasında bir köprü kurulmuştur.

Birinci olan “Kocaeli aynası” projesi için özel kalıplar hazırlanmakla birlikte ilk olarak gençlerin uğrak noktası olan sahil bandına paralel olan yeşil çim alanda konumlandırılmasına karar verilmiştir. İkinci olan “Erişimli Bank” projesinde ise açılıp kapanabilen

masa tablasının vandalizme karşı dayanıklılığını artırmak üzere malzeme ve detay revizyonları yapılmıştır (Görsel 11).



Görsel 11. İkinci olan erişimli bank projesinin üretim aşamaları (Yazarların arşivinden).

Bu donatının kent merkezinin orta aksından geçen yürüyüş yolu üzerinde konumlandırılmasına karar verilmiştir. Satın alma usulüyle temin edilmesi gereken ürünler barındıran diğer mobilyalara kıyasla atölyedeki hali hazırda bulunan malzemelerle yapılabilen Erişimli Bank'ın imalatı tamamlanmıştır (Görsel 12).



Görsel 12. İkinci olan erişimli bank projesinin uygulanmış sonuç ürünü (Yazarların arşivinden).

Üçüncü olan “Sürdürülebilir Durak” tasarımında ise tekerlekli sandalye için şarj ünitesi gerekmesi nedeniyle ürünün satın alma sürecine geçilmiştir. Sokak köpekleri için geliştirilen dördüncü tasarımda Veteriner Hizmetleri Şube Müdürlüğü ile iş birliği yapılmakta olduğu ve iki müdürlük dahilinde alınması gereken ortak kararların birkaç ay sürebileceği bilgisi paylaşılmıştır.

Jüri tarafından seçilen projeler, belediyeye ait atölyelerde üretilmek üzere teknik açıdan

değerlendirilmiş; öğrenciler bu süreçte üretim olanakları, malzeme seçimleri, vandalizm direnci ve maliyet analizleri gibi gerçekçi kısıtlar konusunda farkındalık kazanmıştır. Özellikle üretim takviminin yalnızca tasarım kararlarından değil, bürokratik süreçler ve satın alma prosedürlerinden de etkilendiği görülmüş; üçüncü ve dördüncü projelerde teknik ekipman ve iş birliği gereksinimleri nedeniyle sürecin uzayabileceği aktarılmıştır. Böylelikle proje, yalnızca bir tasarım uygulaması değil, üretim sürecine ilişkin eksikler ve iyileştirme alanlarının da görünür kılındığı kapsamlı bir öğrenme deneyimine dönüşmüştür.

3. SONUÇ

Proje kapsamında gerçekleştirilen tüm çalışmalar, kent mobilyalarının işlevsel olmalarının yanında kentsel kimliğe ve toplumsal bütünleşmeye katkı sunan önemli araçlar olduğunu ortaya koymuştur. Kocaeli Üniversitesi İç Mimarlık öğrencilerinin katılımıyla yürütülen süreç, genç tasarımcıların yaratıcı düşünme, problem çözme ve kullanıcı odaklı tasarım geliştirme becerilerini güçlendirirken, onları aynı zamanda toplumsal sorumluluk bilinci yüksek, eleştirel düşünen aktörlere dönüştürmüştür. Yarışma sonucunda elde edilen tasarımlar, erişilebilirlik, sürdürülebilirlik, sosyal sorumluluk gibi kriterler çerçevesinde değerlendirildiğinde, çalışılan kentsel bağlama uygun, farkındalık yaratıcı projeler olarak öne çıkmıştır.

Bu çalışma, yalnızca bir tasarım üretim süreci değil, aynı zamanda katılımcı ve pedagojik bir öğrenme modeli olarak değerlendirilmelidir. Öğrenciler; kendileri ile belediye teknik personeli, akademisyenler ve imalat ekibi arasında kurulan etkileşimli ağ sayesinde, teorik bilgilerini sahada uygulayabilmiş ve bu süreçte kullanıcı geri bildirimlerini doğrudan deneyimleme olanağı bulmuştur. Böylelikle proje, tasarım eğitiminde sıkça tartışılan teori-pratik kopukluğunu azaltan, deneyimsel ve katılımcı bir öğrenme ortamı yaratmıştır. Öğrencilerin saha analizlerinden üretim aşamasına kadar her adımda aktif rol alması, tasarım eğitiminin yalnızca stüdyo odaklı değil, kamusal alanla ilişkili, toplumsal fayda odaklı bir sürece dönüşebileceğini göstermiştir.

Öte yandan, kentsel ölçekte katılımcı yaklaşımın uygulanabilirliği açısından proje, yerel yönetimlerin tasarım süreçlerine farklı aktörleri dahil edebileceğini gösteren somut bir örnek teşkil etmiştir. Üniversite-belediye iş birliği modeli, hem akademik bilgi üretiminin sahaya aktarılmasına hem de yerel yönetimlerin kullanıcı temelli tasarım pratikleri geliştirmesine zemin hazırlamıştır. Bu yönüyle proje, kente yalnızca fiziksel ürünler kazandırmakla kalmamış, yönetimsel ve pedagojik düzeyde katılımcı kültürün kurumsallaşmasına da katkı sağlamıştır.

Bu tür projelerin farklı kentlerde ve daha geniş ölçekli kamusal alanlarda uygulanması, kullanıcı katılımının artırılması ve disiplinlerarası etkileşimin güçlendirilmesiyle ileriye dönük sürdürülebilir ve kapsayıcı bir kent kültürü oluşturulabileceği öngörülmektedir. Böylece, toplumdaki farklı kullanıcı gruplarının ve hatta insanlarla birlikte kenti ortak kullanan diğer türlerin gereksinimlerini karşılayan projeler aracılığıyla, kamusal alanda erişilebilirlik, kapsayıcılık ve sosyal sorumluluk ilkelerinin hem eğitim hem yönetim düzeyinde daha kalıcı bir biçimde içselleştirilebilmesi mümkündür.

KAYNAKLAR

- Aksu, Ö.V. (2012). Kent mobilyaları tasarımında özgün yaklaşımlar. İnönü üniversitesi sanat ve tasarım dergisi, 2(6), 373-386.
- Arruda, A., Moroni, I., Bezerra, P., Silva, P., ve de Paiva, R. B. F. (2016, Temmuz 27-31). Practical urban: the urban furniture and its relationship with the city [Tam Metin]. Advances in Ergonomics Modeling, Usability & Special Populations: Proceedings of the AHFE 2016 International Conference on Ergonomics Modeling, Usability & Special Populations, Florida, USA, Cham: Springer International Publishing, s.413-423
- Askarizad, R., ve He, J. (2025). The role of urban furniture in promoting gender equality and static social activities in public spaces. Ain Shams Engineering Journal, 16(2), 103250.
- Baba, E. C. (2010). Tasarım sürecinde katılımcı yaklaşımlara dair bir değerlendirme İstanbul Levent bölgesinde alan çalışması. Tasarım+ Kuram, 6(9), 21-53.
- Baş, A., ve Güneş, S. (2025). Evaluating how the concept of identity influences urban furniture design: A case study. Gazi University Journal of Science Part B: Art Humanities Design and Planning, 13(2), 279-294.
- Bingöl, B. (2017). Kent mobilyalarının kentsel mekanlarda kent kimliği ile ilişkilendirilmesi: Isparta Kaymakkapı Meydanı örneği. İleri Teknoloji Bilimleri Dergisi, 6(3), 193-202.
- Clarkson, P. J., ve Coleman, R. (2015). History of inclusive design in the UK. Applied Ergonomics, 46, 235-247.
- Cooper, R., Evans, G. ve Boyko, C. (2009). Designing sustainable cities. John Wiley & Sons, ISBN: 444318683, 9781444318685.
- Cordan, Ö. ve Çolak, Ş. (2015) “İç ve dış arasında mekansal ve toplumsal bir karşılaşma durumu olarak kentsel iç mekan”. Mimarlık, 384, 68-73.
- Çatalyürekoğlu, S. (2022). Kent mobilyalarının tasarım süreçlerinin ergonomi kriteri açısından incelenmesi: Türkiye kapsamında 3 büyük şehir örneği (Yayın No. 74390) [Yüksek lisans tezi, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi]. YÖK Ulusal Tez Merkezi.
- Dabaj, J. (2025). Participatory Design to Foster Inclusive Communities. B. Holland (Ed.), Architecture and Social Change içinde, (ss. 134-149). London: Routledge.

- De Carlo, G. (2013). *Architecture's public*. P. Blundell Jones, D. Petrescu, J. Till (Ed.), *Architecture and participation içinde*, (ss. 3-22). London: Routledge.
- Elmalı, S.A. (2018). Kent mobilyasının gelişim süreçleri ve Türkiye ölçeğinde tasarımlarının incelenmesi (Yayın No. 522512) [Yüksek lisans tezi, Haliç Üniversitesi]. YÖK Ulusal Tez Merkezi.
- Eraydın, Z. (2016). Kentsel markalaşma stratejilerinin kent belleği ve kent imgesi üzerine etkileri: Ankara örneği. *İdealkent*, 7(20), 830-855.
- Exter, M. E., Gray, C. M. ve Fernandez, T. M. (2020). Conceptions of design by transdisciplinary educators: Disciplinary background and pedagogical engagement. *International Journal of Technology and Design Education*, 30(4), 777-798.
- Gehl, J. (2011). *Life between Buildings: Using public space*. Washington DC: Island Press.
- Gómez-Carmona, O., Casado-Mansilla, D. ve López-de-Ipiña, D. (2018). Multifunctional interactive furniture for smart cities. *Proceedings*, 2(19), 1212. <https://doi.org/10.3390/proceedings2191212>.
- Grabiec, A. M., Łacka, A., ve Wiza, W. (2022). Material, functional, and aesthetic solutions for urban furniture in public spaces. *Sustainability*, 14(23), 16211. <https://doi.org/10.3390/su142316211>.
- Güneş, S. (2005). Kent mobilyası tasarımında disiplinler arası etkileşim. *Planlama/TM-MOB Şehir Plancıları Odası Yayını*, 33, 92-96.
- Güner, E. (2015). Kent kimliği ilişkisi bağlamında kent mobilyaları: Sultan Ahmet Meydanı örneği [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. İstanbul Arel Üniversitesi.
- Harvey, D. (2010). *Social justice and the city* (Vol. 1). University of Georgia Press.
- Heylighen, A., Van der Linden, V., ve Van Steenwinkel, I. (2017). Ten questions concerning inclusive design of the built environment. *Building and environment*, 114, 507-517.
- Hubbard, P., ve Brooks, A. (2021). Animals and urban gentrification: Displacement and injustice in the trans-species city. *Progress in Human Geography*, 45(6), 1490-1511.
- Imrie, R. (2012). Universalism, universal design and equitable access to the built environment. *Disability & Rehabilitation*, 34(10), 873-882.
- Karayılanoğlu, G. (2020). Sürdürülebilir kentleşme ekseninde kamusal mekânın kentsel iç mekâna dönüşümü: Helsinki örneği. *İdealkent*, 11(31), 1909-1932.

- Kesim, B. ve Baturayoğlu Yöney, N. (2021). Architectural travelers: The role of field trips in spatial design education. *Periodica Polytechnica Architecture*, 52(2), 155–164.
- Kılıç, M. ve Sungurlu, A. (2021). Sürdürülebilir kent mobilyaları. *Online Journal of Art and Design*, 9(2), 90–108.
- Kızılaslan, S. (2023). Sokak Hayvanları İçin Yeni Umut: Taktiksel Kentleşme. *İnönü Üniversitesi Sanat ve Tasarım Dergisi*, (27), 85-100.
- Klein, J. T. (1990). *Interdisciplinarity: History, theory, and practice*. Detroit:Wayne state university press.
- Lefebvre, Henri. (1991). *The production of space*. Oxford: Blackwell.
- Luck, R. (2003). Dialogue in participatory design. *Design studies*, 24(6), 523-535.
- Luck, R. (2018). Participatory design in architectural practice: Changing practices in future making in uncertain times. *Design Studies*, 59, 139-157.
- Marshall, N., Bishop, K., Rahmat, H., Thompson, S., Steinmetz-Weiss, C. (2024). Smart street furniture: user and non-user perspectives of the ChillOUT Hub. *Land*, 13(12), 2084.
- Mitchell, D. (2003). *The right to the city: Social justice and the fight for public space*. New York: Guilford Press.
- Miranda, A. E. (2019). Urban furniture design, identity, and collective memory. *International Journal of Architectonic, Spatial, and Environmental Design*, 13(1), 57–68. <https://doi.org/10.18848/2325-1662/CGP/V13I01/57-68>.
- Nasir, N. ve Kamal, K.R.M. (2024). Barriers to embrace multidisciplinary learning experience in interior architecture design module. *Built Environment Journal*, 21(2), 187 – 203.
- Pahlavani, F. (2021). Investigating the influential components in urban furniture design and a case study of urban furniture of ganjnameh park in Hamedan. *Journal of Design Thinking*, 2(2), 215-228.
- Premier, A. (2020, November 26–28). Smart solar urban furniture: design, application, limits and potentials [Tam Metin]. *International Conference of the Architectural Science Association (ANZAScA)*, Auckland New Zealand, 966-975.
- Salama, A. M. (2015). *Spatial design education: New directions for pedagogy in architecture and beyond*. New York: Routledge.

- Sanoff, H. (2000). Community participation methods in design and planning. New York: John Wiley & Sons.
- Shingne, M. C. (2021). The more-than-human right to the city: A multispecies reevaluation. L.A. Reese (Ed.), *Animals in the City* içinde (ss. 30-55). London: Routledge.
- Szewczenko, A., ve Widzisz-Pronobis, S. (2020, December). Implementing inclusive design in architectural education and design practice. [Tam Metin]. IOP Conference Series: Materials Science and Engineering (Vol. 960, No. 2, p. 022015), IOP Publishing.
- Sözgen, E. K. (2021). Kentsel iç mekân: Kamusallığın evselleştirilmesinin/“iç” selles-tirilmesinin söylemsel inşası: Kentsel iç mekân: Söylemsel inşa. *Tasarım+ Ku-ram*, 17(34), 101-110.
- Şatır, S. (2015). Sürdürülebilir Kentsel Mekânlar ve Kent Mobilyaları. *Tasarım + Kuram*, 11(19), 1-18.
- Şatır, S. ve Korkmaz, E. (2005). Urban open spaces with examples and the classification of urban furniture. *A|Z İTÜ Mimarlık Fakültesi Dergisi*, 2(1/2), 130-141.
- Şerifzade, T. ve Şahin, B. E., (2023). Kent mobilyası tasarımında sürdürülebilirlik: Bakü örneği. *Online Journal of Art and Design*, 11(5), 510-526.
- Taşdizen, B. (2020). İnsanın dışında, tasarımın ötesinde: Sokak kedileri, geçici birleşim-ler ve tasarım aktivizmi. A. Turanlı, A. U. Aydınoglu, M. Şahinol (Ed.), *Türkiye’de STS:Bilim ve Teknoloji Çalışmalarına Giriş*, (225-242). İstanbul Teknik Üniversitesi.
- Tuğlu Karşı H. U., Öztürk Ö. B. (2019). Sürdürülebilir çevrede kent mobilyaları. *Yapı*, 448, 40-45.
- Wiederspahn, P. ve Kana, P. (2022, Mayıs 18-20). Furniture urbanism: A pedagogy for fabrication and social engagement [Tam Metin]. ACSA 110th Annual Meeting – EMPOWER. s.80-88.
- Vietrova, P., Vasyliov, P. ve Maksymiv, L. (2022). Participatory design method for impro-vement of urban public spaces-case study. *Acta Scientiarum Polonorum. Archite-ctura*, 21(3), 15-23.
- Yaşar, D. (2023). Urban furniture in the framework of economic, social, and environ-mental sustainability. *Street Art and Urban Creativity*, 9(1), 74-80.

Yücel, G. F. (2013). Street furniture and amenities: Designing the user-oriented urban landscape, *Advances in Landscape Architecture*, 23, 624-644.

Kocaeli Büyükşehir Belediyesi (2019, 15 Şubat). Kocaeli yerli parklarıyla daha güzel. Kocaeli Büyükşehir Belediyesi. <https://www.kocaelibel.tr/haber/kocaeli-yerli-parklariyla-daha-guzel-33193.html>

Kocaeli Büyükşehir Belediyesi (t.y.). Strateji ve sözel kimlik. Kocaeli Markalaşıyor. [https://\(...\)markalasiyor.com/projeler/strateji-ve-sozel-kimlik/](https://(...)markalasiyor.com/projeler/strateji-ve-sozel-kimlik/)