



Mimarlık-Şehircilik Öğrencileri ile Kent İçinde Atölye Deneyimi ya da "Kenti Oyuncak Etmek"

Dr. Öğr. Üyesi Güldehan ATAY

Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Mimarlık Fakültesi Mimarlık Bölümü

Arş. Gör. Ömer Devrim Aksoyak

Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Mimarlık Fakültesi Şehir ve Bölge Planlama Bölümü

1.GİRİŞ

Mimarlık ve Şehircilik fakültelerinin teorik ve pratik derslerden oluşan yoğun programları, öğrencinin kendi deneyimine dayalı faaliyetlerle desteklendiğinde, eğitim sürecindeki bireysel gelişim açısından çok daha olumlu sonuçlar elde edilmektedir. Bu bağlamda eğitim süreci boyunca sözü edilen program yoğunluğuna paralel olarak gerçekleştirilen konferans, panel, seminer, sergi, çalıştay v.s. gibi etkinlikler; öğrencilerin mimari üretimde rol alan çeşitli aktörler ile tanışabilmesi ve mimarlığa dair perspektiflerinin gelişmesi bakımından değerli görünmektedir.

"Kenti Oyuncak Etmek" başlığı ile oluşturulan atölye çalışması bu öngörü ile oluşturulan, İKSV tasarım bienaline paralel olarak 2014 ve 2016 yıllarında MSGSÜ Mimarlık ve Şehir Bölge Planlama Bölümü öğrencileri ile birlikte yürütülen, bundan sonra da her iki yılda bir yapılması planlanan bir etkinliktir. Bu etkinlik, özellikle öğrencilerin mimarlık ve şehircilik eğitimlerinin bir parçası olarak kent içinde gözlem yaparak, kentteki çeşitli aktörlerle ilişki kurabilmek suretiyle, kentle etkileşimlerini artırmayı hedeflemektedir.

Makalede, şimdiye dek iki kez gerçekleştirilmiş olan bu atölye çalışmalarında hedeflenen konularla birlikte çalışmaların sonuç aşamaları serimlenerek, bu yönde yapılan atölye çalışmalarının mimarlık eğitiminin formel kapsamı dışında ne yönde eğitici bir rol üstlendiği aktarılacaktır. Bu aktarımın amacı, kent-mimarlık arayüzünde ortaya konan çalışmaların eğitim sürecindeki katkısı üzerine tartışmaların genişletilmesidir.

2. ÇALIŞMANIN KAVRAMSAL DAYANAKLARI

Yapılan atölye çalışmalarında, değişen kent gündemine ilişkin farklı kavramsal yaklaşımlar ile yola çıkılmıştır. Bu yaklaşımların ana eksenini "Kentte gündelik yaşam"



oluşturmaktadır. Gündelik yaşam rutinlerinin kentteki fiziksel ve sosyal çevre ile etkileşimi yönündeki sorular, her iki atölyenin de ortak konusudur.

Homo-Ludens kitabında oyun ve kültür arasındaki etkileşimi 1940'lı yıllarda ele alan Huizinga'dan bu yana, oyun kavramının gerek gündelik yaşam gerek gündelik dil, gerekse de gündelik mekanların kullanımına ilişkin çeşitli evrimler geçirmiş olduğu söylenebilir. Özellikle gündelik yaşamın dönüşümüne ilişkin önemli nüvelerden biri olarak oyun, kamusal alanların örgütlenmesinde de çeşitli mimarlık kuramcılarının araştırma alanına girmiştir.

Atölye ve alan çalışmalarına başlamadan önce öğrencilerin ele alabilecekleri kavram-kavram grupları ile tanışmaları, çalışmanın altyapısının oluşturulması bakımından önem taşımaktadır. Bu bağlamda kentte gündelik yaşam üzerine ele alınan altbaşlıkların, başlangıç aşaması için çalışma gruplarına çeşitli ipuçları vereceği öngörülmüştür.

Gündelik Hayat-Oyun Arayüzü

Lefebvre'nin gündelik yaşam içindeki çeşitli yarılmalardan/ayrışmalardan bahsederken ele aldığı yabancılaşma, boş zaman, maske, sınır gibi oyuna ait kavramlar, oyun ve gündelik yaşam arasındaki ilişkinin hangi arayüzlerde ele alınabileceğine ilişkin ipuçları taşımaktadır.

Burada tutunabileceğimiz önemli kavramlardan biri de Lefebvre'nin şenlik kavramıdır: "Şehrin, yani sokak ve meydanların, bina ve anıtların kullanımı açısından tepe noktası (sadece zevk ve prestij sağlayacak şekilde, mal ve para bakımından devasa servetleri üretken olmayan biçimde tüketen) şenliktir."¹ Şenlik meselesi kentin gündeliğini nostaljik bir arayışa itmekten öte, kamusal ve özel olan arasındaki sınırların da sorgulanmasını beraberinde getirmektedir.

"Oyunun alt anlamları üzerinden kentsel kurguları anlamak/anlamlandırmak/yeniden düşünmek mümkün müdür?" "Oyunu bu anlamda bir analitik araç olarak düşünebilir miyiz?" gibi sorular gerek mimarlık alanında gerekse şehircilik disiplini içinde çeşitli araştırmalara ve çalışma alanlarına zemin hazırlar.

Bu bağlamda oyunun mekânı kuran bir kavram olarak ele alınması, mekâna dair sınırları yeniden sorgulayan bir yaklaşımla paralel özellikler taşır. Bu, özel-kamusal alan

¹ Lefebvre, Henri, "Şehir Hakkı", Sel Yayınları, Çev. Işık Ergüden, İstanbul, 2015, s.22



arasındaki sınırla birlikte, mimar-kullanıcı, sanatçı-alımlayıcı arasındaki mesafenin de sorgulanmasını beraberinde getirir.

Oyunun, mekânın sınırlarını muğlaklaştıran bir enstrüman olarak tarif edilebilen anlayışa paralel olarak Giedion, mimarının de yeni tanımını kurulacak yeni ilişkilere bağlamaktadır.

“Mimarlığın artık nesnelere bir ilişkisi kalmamıştır: mimarlık hayatta kalmak istiyorsa şayet, daha geniş etki alanının parçası haline gelmek zorunda. Bu alanda mekânsal ilişkiler ve oranlar olarak nesnelere, çok da fazla merkezi önem taşımazlar. Mimarlığın artık temsili cephelerle ve anıtsal hacimlerle ilişkisi kalmamıştır. Onun yerine mimarlığın amacı, yapısal bir mantığa dayalı yeni ilişkiler tasarlamaktır.”²

2016’da düzenlenen İstanbul Tasarım Bienali’nin küratörlerinden biri olan Beatriz Colomina’ya göre, mimari hakkında düşüncelerimizi belirleyen içerisi ile dışarı, özel ile kamusal arasındaki ilişkileri kurma biçimimizdir. Geleneksel anlamda içerisi, yani dışarı ile açık bir karşıtlık içinde kurulmuş bir kapalı mekân olarak içerisi kavramı yerinden edilmiştir. Artık tüm sınırlar yer değiştirmektedir. Bu yer değiştirme kendini her yerde açığa vurur. Moderniteye ait tüm kurumlar, dış-ıç, özel-kamusal, gece-gündüz, derinlik-yüzeysellik arasındaki eski sınırları yerinden etmiştir:

“Şehir bir yer olmaktan çıktığında ve şehri tanımlayan tüm temsil sistemleri birer maskeye dönüştüğünde mahrem olan yeni bir ilgi görür. Gerçekten de bu mekâna içeriğini sağlayanın onu mahrem kılanın maske olduğu söylenebilir. Mahrem olan bir mekân değil, mekanlar arası bir ilişkidir.”³

Oyun-Kent Arayüzü

Kent içinde pek çok farklı biçimlerde ortaya çıkan oyun kurgusu, mekân sanatında, “interaktif” etkinliklerle ortaya çıkmaktadır. Bu türden “karşılıklı etkileşme ve birbirine göre şekillenme” hali, oyunun ana karakteristiklerinden biri olarak, Seyircinin “gösteriye katılımını” esas alan görsel sanatlar alanında “Happening” ile 20. yy.ın başında ortaya çıkar.

Happening’in ilk belirtileri, futurizm ve dada akımlarında 1924’te Erik Sati ve Francis Picabia’nın müzikal bale oyunu “Relache” da, 1950’li yıllarda Japonya’da “Gutai Grubu”nda, “Action-Painting” de görülür. Amerika kökenli bu yeni anlatım biçimi, 1952’de ABD’ de Black Mountain College’ de, Merce Cunningham, John Cage, Robert

² giedion, s.54

³ colomina, mahremiyet ve kamusalılık, s.12



Rauschenberg'in karşılaşmalarıyla başlamıştır. John Cage, "yaşamdan farklı olmayan ama yaşamın içinde bir eylem olan" bir sanat yapmayı araştırmaktadır. Yapılan rastlantısal, programsız, doğaçlama etkinlikler, halka açık olarak yapılmıştır.⁴

New York'ta John Cage'nin Allan Kaprow, George Brecht, Al Hasen, Claes Oldenburg, Jim Dine, Yoko Ono gibi bazı öğrencileri, onun düşüncelerini yeniden ele alarak, kendilerine özgü, belli bir öyküyü anlatmayan, birbirinden bağımsız, gerçek "eylem kolajları" oluşturmuşlardır. Bir şenlik havasında geçen bu gösteriler garaj, sokak, apartman dairesi gibi günlük yaşamdaki herhangi bir mekânda arkadaşlar arasında sınırlı olanaklarla gerçekleştirilmiştir.

Bu çalışmalara katılan Allan Caprow⁵, çalışmasına seyircinin de katılmasını istemiş, 1959'da New York Reuben Gallery'de, "18 happenings in six parts" adlı gösteriyi gerçekleştirmiştir.⁶ Galeriye gelen ziyaretçiler, bu kısa programa seyirci-aktör olarak katılmışlardır. Bu, "happening" in doğuşudur ve Kaprow'un tanımlamasıyla "burada olan, hazırlıksız olarak ortaya çıkan" anlamını içermektedir. Kaprow'a göre "sanat olamayan, sanattan daha fazla birşeydir."⁷

"Neo-dada" olarak anılan ve ucu fluxusa açılan bu anlatım biçimi, aynı zamanda sanatçının özgürlüğünün de güçlü bir biçimde doğrulanmasını beraberinde getirmektedir. Sanatçının, sanatın pazar tarafından kullanılmasını şiddetle reddedişi ve yitirilmiş olan geleneksel değerleri geri alışıdır. Happening'de sanat, yaşam ve yaşanan an ile sıkı ilişki halinde doğrudan, geçici ve kendiliğinden belirir. "yaşama ya da en azından onun doğrulanmasına dönüşür."⁸ Bu biçim, aynı zamanda, avant-garde estetiği ile popüler kültür ayrımını da kritik etmektedir.

Kaprow, 1958'de Art News'deki makalesinde; sanatçıların bundan sonra, günlük yaşama ait objelerle ve çevrelerle ilgileneceklerini öngörür. İnsan-çevre-sanat etkileşimi bundan sonra avant-garde sanatı etkileyecek ve hiçbirşey eskisi gibi olmayacaktır artık. Çevresi tarafından Neo-dadaist olarak bilinen Kaprow, 1960'lı yıllarda birçok gazetede ve dergide "environments and happenings" olarak bilinen çalışmalarında, halkı ve sanatçıları, çağdaş

⁴ Germaner Semra, "1960 Sonrası Sanat", Kabalcı Yayınevi

⁵ 1927 New Jersey doğumlu santçı, Abstract Expressionism (Jackson Pollock) den etkilenmiş, 1947-48 arasında Hans Hoffman'ın resim atelyesine katılmıştır. 1956-58 arasında avant-garde kompozitor John Cage'in atelyesinde bulunur. Zaman mekan müzk çevre entegrasyonu çalışmalarını deneysel kılar.

⁶ www.medienkunstnetz.de/artist/kaprow/biography/

⁷ www.medienkunstnetz.de/artist/kaprow/biography/

⁸ Allan Kaprow, "Altı Olağan Happening", 1969



sanatların değiştiği konusunda uyarır: "sanat, dünyayı ve içindekileri anlamak için ipuçları vermelidir."⁹

"Sanatçı olmanın eğitimi/ bölüm 1" adlı makalede Allan Kaprow, modern sanatı modern teknoloji ve genel olarak modern çevreyle karşılaştırarak şunları yazar:

"Gettolarda yaşayan ailelerin uzaktan kumanda edilen kameralarla çekilen yaşamları o ünlü, gerçekçi yer altı dünyası filmlerinden daha muhteşemdir. Ya da Süpermarkette alışveriş yapan insanların rastgele, esrik hareketleri, modern dansa yapılan her tür hareketten daha zengindir."¹⁰

Bugün de çağdaş sanatçıların çeşitli etkinliklerle "urban art" ya da "Street art" adı altında yaptıkları yerleştirmeler, mimari-çağdaş sanat arayüzünde çeşitli kentsel çalışmalara sahne olmaktadır. Bu işler, bir anlamda kente ilişkin söz söylemenin de yolu olarak çeşitli disiplinlerin ve kent sakinlerinin katılımına açıktır. Çalışmanın konusu olan çalıştayların alan çalışmasına ilişkin kısmı, bu türlü açık uçlu işlerin kente uygulanmasına yönelik araştırmaları teşvik etmeyi amaçlamaktadır.

3. ATÖLYELER

Her iki etkinliğin kurgusunda "oyun" önemli bir nüve olarak ele alınır. "Oyun, mekânı algılamak ya da yeni mekanlar kurgularken bir araç olabilir mi?" sorusu, etkinliğin belirleyici eksenlerinden biridir. Bu bağlamda yapılan atölye çalışmaları Space, Play and Architecture: "Kenti Oyuncak Etmek" başlıklı çalışmaların ürünüdür. Atölyelerin temel amacı, her geçen gün kentlinin insiyatifine, kararına daha kapalı hale gelen kent gelişiminde, "oyun" kavramını kullanarak eleştirel bir müdahale gerçekleştirmektir. Bu müdahalenin sınırları ve inşa alanı, öğrenci grupları tarafından belirlenmektedir. Atölye çalışmalarına katılan öğrenciler ile ilk görüşmelerde istenilen bakış açısı gündelik hayatın içinde kendi deneyimlerinden ve güncel kentsel gelişmelerden faydalanarak seçilen bölgedeki gündelik hayatı kritik ederek kamusal alanda bir oyun düzeneği kurmalarıdır. Bu sayede artık değişimin sıradanlaştığı bir gündelik hayat rotası üzerinde kentsel kararlara katılım olanağının nasıl bir tepki ile karşılaşacağı test edilecektir. Çalışmadan beklenen ise, öğrencilerin bu veriler ile kendi deneyimlerine dayalı yorumlarını dile getirebilme becerilerini geliştirmeleridir.

Space, Play and Architecture I

"Kenti Oyuncak Etmek" çalışmasının ilk atölyesi olan Space, Play and Architecture I etkinliğin öncelikli amacı güncel kentsel sorunların farkındalığı ile gündelik hayatımızdaki

⁹ Robert C. Morgan, brooklynrail.org/2006-05/art/allan-kaprow-19272006

¹⁰ Kuspit Donald, *Sanatın Sonu*, metis yayınları, 1996, s.77-78



tepkileri yönlendirmek ve görünür/algılanır kılmak ve kent mekanının bir deney alanı olarak kullanılmasını sağlamak olmuştur. İki senede bir tekrarlanması hedeflenen atölyeler arasındaki en önemli fark da kentsel mekândaki güncel sorunların ve bu sorunların algılanması açısından aradaki zamanda değişmiş olmasıdır. Bu değişim kent ve kent sakini arasındaki iki farklı etkileşme biçimini serimler. 2014 yılında kent içinde yapılan gözlemler, kente eklenme biçimlerinin araştırıldığı, oyunusal kurguların, enstalasyonların kent içine nasıl yerleştirileceğine dair soruların üretildiği ve bu araştırmalar sonucunda gerçek bir iş ekseninde o yere ait aktörlerle tanışıldığı, katılımcı bir kurgunun oluşturulması yönünde gerçekleştirilmiştir. Çalışma 4-7 Kasım 2014 tarihinde Güldehan Atay, Yılmaz Değer, Ahmet Beykan, Ömer Devrim Aksoyak ve Çağdaş Saydam tarafından koordine edilen 16 öğrencinin oluşturduğu 7 ekip tarafından tamamlanmıştır. Ayrıca tamamlanmış çalışmanın sonuç ürünleri, İKSV Tasarım Bienali web sayfasında da yer almıştır (<http://tbap.iksv.org/projects/mimar-sinan-fine-arts-university/>)

Perschke'nin dünyayı gezen kırmızı balonu gibi, katılımcıların bir mekânı ele alıp basit bir kurgu ile proje üretmesi ve sonra da onu inşa etmesi ile gerçekleştirilecek çalışmalar, bu süreçte araya giren mimarlık dışındaki aktörler ile ilişki kurmak bağlamında önemli bir tanışma/çarpışma ortamı yaratmaktadır. Atölye çalışmasının hedeflerinden biri gündelik hayatın rutin akışı içerisinde kurgulanmış oyunun yarattığı bu tanışma/çarpışma ortamındaki tepkiler ile birlikte farkındalığın oluşturulmasıdır. Bu sebeple oyunun en önemli parametresi katılımcı bir yaklaşımla ele alınma zorunluluğudur. Kurgunun katılıma açık olması ve izleyenlerin tasarımın bileşenlerinden biri haline gelmesi beklenir. Bu bağlamda tasarımın ucu açık bir kurguya referans vermesi önkoşuldur, oyun sırasında katılımcılar, kendi tepkilerini bu sürece aktarmak sureti ile oyuna katılırlar.

Öğrenciler ve atölye yürütücüleri ile birlikte farklı kentsel alanlarda yapılacak çalışmalar, seçilen 3 temayı (Akdeniz ve göç, örüntüler ve ritim, ölçüler ve haritalar) eksen alan saha ve atölye çalışmalarını kapsar. İlk gün atölyede yapılan görüşmelerde atölye katılımcıları ile birlikte "oyun" kavramının neden seçildiği ve kentte oyunun nasıl bir eleştiri aracı haline gelebileceği konusunda görüşme/tartışma ortamı yaratılır, bu yıl yapılan çalışmada öğrencilerin güncel kent sorunlarından haberdar oldukları, bu konulardaki eleştirilerini farklı yöntemler ile dile getirmeye çalıştıkları görülmüştür. Ancak seçilen yöntem ile bireysel çözümsüzlükler içerisinde oyunu kullanarak "dalga geçmenin" nasıl bir çözüm aracına dönüşebileceği tartışılır. Ardından önerilen alanlarda (hem ulaşılabilirlik hem de güvenlik kaygısı ile Karaköy, Galata gibi kent içindeki alanların seçilmesi önerilmektedir) iki günlük saha çalışması iki gün atölye çalışması ve bir günlük sunum çalışması ile birlikte toplamda beş günlük bir workshop süreci gerçekleştirilmiştir. Yapılan çalışmalar,

katılımcı öğrencilerin hazırlamış oldukları video gösterimleri halinde oluşturulan web sayfasında (<http://ekognozi.wixsite.com/spa1>) sunulmuştur.

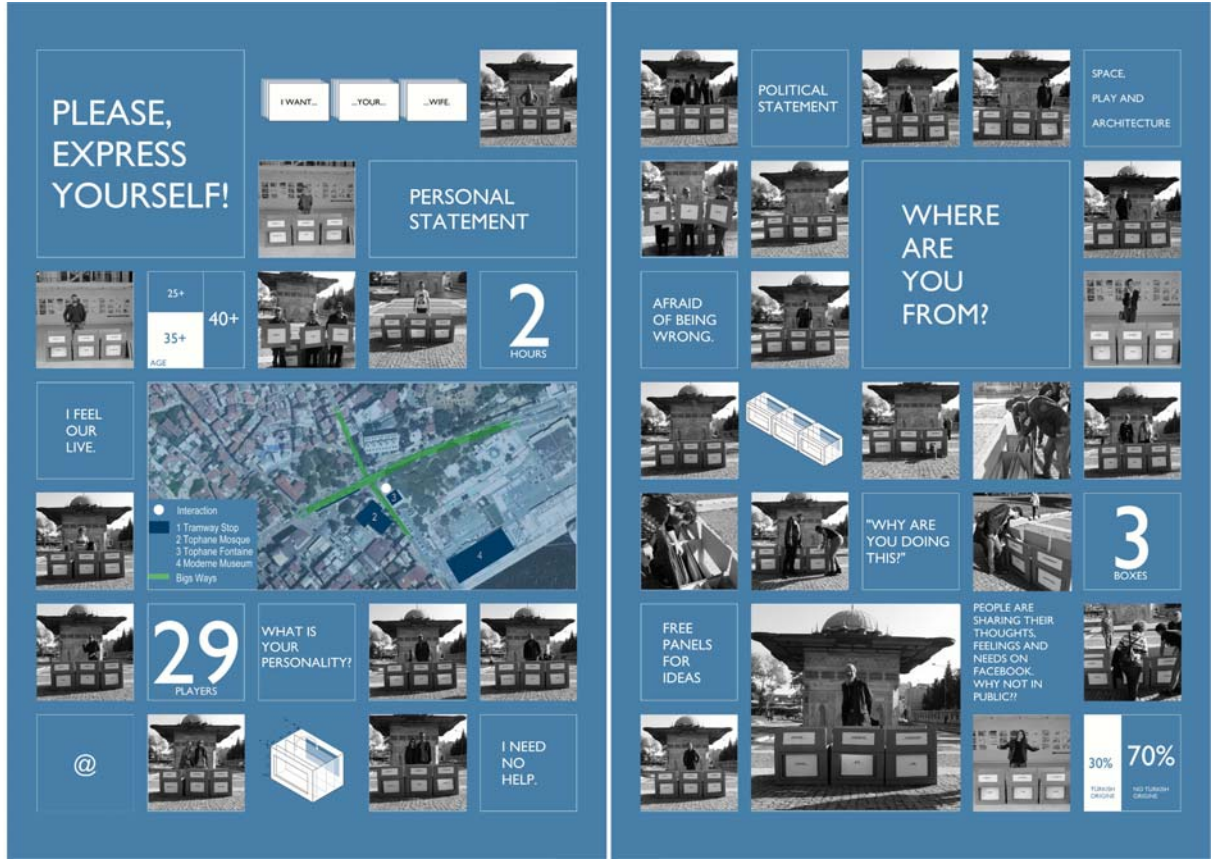
Katılımcı öğrenciler tarafından hazırlanan işlerden "Seksek Mekânı" isimli videoda İstanbul'un Kadıköy meydanında yere çizilen seksek oyunu çizgilerine verilen tepkilerden, günlük hayatımızda kamusal mekândaki sosyal etkileşimlerimizin sıradanlaşması ve sıra dışı olana verilen kollektif karşılık sorgulanmıştır. "Seksek Mekânı; kent yaşamının tekdüzeliğinden sıkılanlar, çocukluğunu hala içlerinde yaşatanlar için, seksek oynamak ister misiniz?" sloganı ile sunulmuştur (Görsel 01). "Sıkıştırıldıkça sıkıştırıldıkları.." isimli çalışmada, İstanbul Galata Kuledibi Meydanında çubuklardan oluşan bir strüktürün hem hazırlık hem de hazırlandıktan sonra bir oyun mekanı haline gelmesi ve insanların bu oyuna davete verdikleri tepki gözlemlenmiştir. "Sıkıştırıldıkça sıkıştırıldıkları.." isimli çalışmanın sloganı "İnsanlar her gün bu kentte bir şeylere karışıp gidiyorlar. Bu koşturmacada çoğu kez çevrelerinin farkına bile varmıyorlar. Ta ki sıkıştırıldıkça sıkıştırıldıkları bu sistemin içinde boğuluncaya dek" şeklinde sunulmuştur (Görsel 02). "Please, Express Yourself" isimli çalışma, sosyal medyanın yeni bir kamusal alan haline gelmeye başladığı bir zamanda, sosyal medyada insanların birbirlerine gösterdikleri tepkilerini, kendilerini ifade etme biçimlerini İstanbul Tophane Meydanı'nda kurulan bir düzenek ile kamusal mekâna taşınırken, "Please, Express Yourself; people are sharing their thoughts, feelings and needs on Facebook, why not in public (Lütfen kendinizi ifade edin; insanlar düşüncelerini duygularını ve ihtiyaçlarını Facebook'dan ifade ediyorlar, neden kamusal alanda da olmasın)" sloganı ile sunulmuştur (Görsel 03).



görsel 01



görsel 02



görsel 03

"Kadrajdasın" isimli çalışmada sosyal medyada bireyin kendini ifade etme biçiminin İstanbul Karaköy meydanında gerçeğe dönüşmesi halinde verilen tepkiler incelendi ve kayıt edildi. Bu çalışmada "Kadrajdasın; sosyal medya, transfer noktası, karmaşa, fotoğraf, MSGSÜ, bağlam, manzara, derinlik, silüet, kalabalık, Karaköy, kadraj? Neyin peşindeyiz biz?" soruları slogan olarak kullanılmıştır (Görsel 04). "-daki çıtırtı" çalışması ile kamusal alanda sıradan bir güzergâhta kullanılan bir malzemenin beklenmedik bir etkisi ile o mekânı kullananların tepkileri üzerinden rutin günlük yaşantıdaki farkındalık gözlemlenmeye çalışılmıştır. Bu çalışma yapılırken slogan olarak "-Dakı Çıtırtı; günümüz İstanbul'u her güne kaotik bir biçimde başlamaktadır. Kaotizm, insanların iletişimini ortadan kaldırmakta, mekân algısını zayıflatmaktadır. Artık insanlar zamanın sekansiyel geçişini bile farkedemez olmuştur, evet, bu bir oyundur, fakat asıl olan toplumsal bir farkındalık yaratmaktır" ifadesi kullanılmıştır (görsel 5).



öğrencilerin kenti anlaması ve kentteki güncel gelişmeleri anlamak/yorumlamak için oyunu araç haline dönüştürmesini sağlamak olmuştur. "Oyun, mekânı kurgularken bir araç olabilir mi" sorusu ile başlayan "Space, Place and Architecture II" atölyesi, Güldehan Atay yürütücülüğünde olmak üzere, Yılmaz Değer, Oğuz Ayata ve Ömer Devrim Aksoyak tarafından koordine edilen 29 öğrencinin oluşturduğu 9 ekip tarafından tamamlanmıştır. Kent içinde seçilen çeşitli alanlarda yapılan enstalasyon çalışmaları 3. Tasarım Bienaline paralel bir etkinlik/sergi olarak Bienal kapsamında tanımlanan sergi mekânında katılımcı öğrencilerin hazırladıkları sunum paftaları şeklinde sergilenmiştir. Bu paftalar aynı zamanda atölye kapsamında oluşturulan web sayfasında yayınlanmıştır (<http://ekognozi.wixsite.com/spa2>).

Bienal kapsamında, küratörler Beatriz Colomina ve Mark Wigley'in 3. Tasarım Bienali için hazırladığı sorulardan birkaçını eksen alarak bu bağlamda oyun-mekân ilişkisi üzerine düşünülen işlerin üretilmesi hedeflenmiştir. Bu bağlamda,

- İnsan tasarlayan canlı mıdır?
- Tasarım sürekli köklü eşitsizlikler mi yaratır?
- İyi tasarım anestezi midir?
- Anestezisiz tasarım insanlığa dair önemli sorular sorar mı?

önergeleri etrafında üretilen işlerin, yakın zamanda bir şantiyeye çevrilmiş olan kentin çeşitli bölgelerinde gündelik yaşam kurgusuna odaklanan, kentin değişen-dönüşen yaşamsal kodlarının insanlar tarafından nasıl algılandığını/dönüştürüldüğünü anlatması hedeflenmiştir. Atölye katılımcısı öğrencilere, bu yönde yeni bir iş üretmek yerine yapılan işleri kritik eden vakalar üretmeleri ve kentli tarafından yeniden yorumlanan şantiye bölgelerinin önemli destinasyonlar olarak ele alınması tavsiye edilmiştir. Katılımcıların bir mekânı ele alıp basit bir kurgu ile proje üretmesi ve sonra da onu inşa etmesi üzerine kurgulanarak oluşturulan işler, aynı zamanda bir işi gerçekleştirirken araya giren aktörler ile ilişki kurmak bağlamında önemli bir tanışma/çarpışma olarak tanımlanabilir. Hazırlanan çalışmalar kapsamında bir eleştiri aracı olarak kullanılan "oyun"un en önemli özelliğinin, katılımcı bir yaklaşımla ele alınma zorunluluğu olduğu gözlemlenir. Kurgunun katılıma açık olması ve izleyenlerin tasarımın bileşenlerinden biri haline gelmesi beklenmiş ve bu şekilde karşılıklı etkileşimin olduğu devingen bir üretim ortamı yaratılabildiği gözlemlenmiştir.

Bu bağlamda çalışma kapsamında üretilen işlerden 1.'si, İnsan Hakları Evrensel Bildirisi'nde devletlerin garanti altına almasını gerektiren barınma hakkının sunulmadığı, yoğun bir dönüşümün sonucu olarak kentin şantiye alanı haline dönmesine rağmen

kendileri için hiçbir çözümün üretilmediği sokakta yaşayan insanların durumlarını, onlara düşünsel barınaklar inşa ederek göz önüne getiren bir çalışmadır (Görsel 08). 2. çalışmada, Karaköy Perşembe Pazarı bölgesinde bir binanın duvarına yerleştirilmiş bir pisuarı, Marcel Duchamp tarafından üretilmiş olan ve bir pisuarı konu edinen çalışmaya gönderme yaparak ele alan ve o mekâna absürd bir şekilde farklı anlamlar yükleyerek hicveden bir görselleştirme yapılmıştır (Görsel 09).



görsel 8



görsel 9

Üçüncü çalışma, gündelik yaşantımızda sokaklarda duyduğumuz pek çok sesin kamusal mekân kullanıcılarının algılarını nasıl etkilediğini görselleştirmeye üzerine kurulu bir çalışmadır (Görsel 10). 4. Çalışmada günlük yaşantımızda artık yaratmış oldukları olumsuzlukları dahi fark edemediğimiz engellerin farklı bir görselleştirme ile "oyunun" bir parçası haline dönüştürülmesi denenmiştir (Görsel 11). 5. Çalışma, İstanbul şehir haritası üzerinde, geri dönüştürülebilecek malzemelerin kullanıldığı bir algı haritası oluşturarak kentin değişiminin birbirinden kopukluğunun ve kimliksiz hale gelişinin eleştirisidir (Görsel 12).



görsel 10



görsel 11

6. çalışma, yoğun yapılaşmanın etkisi ile kentin doğanın artık algılanmayan halinin, bir ayna yardımı ile kamusal mekân kullanıcılarına farklı bir bakış açısı vererek algılanmasını sağlamak amacı ile yapılmış bir çalışmadır (Görsel13). 7. çalışmada, küçük ahşap bloklardan oluşan bir kulenin, şehirdeki hızlı ve kontrolsüz yapılaşmayı temsil ettiği bir düzenek yardımı ile aslında "tekdüze" olarak yorumlanan bu değişimin ne kadar kırılğan ve mekânın kullanıcısı olan kentliye göre değişken olduğu yorumu getirilmiştir (Görsel 14).



görsel 12



görsel 13



görsel 14

8. çalışma, kamusal mekân kullanıcısının en temel aktivitesi olan yürüme eyleminin, inşaatları çevreleyen paneller, arabalar, plansız kullanılan kent mobilyaları ile kesintiye uğratılması sonucu bu duruma tepki olarak bir yürüme alanının daha belirgin hale getirilmesi çalışmasıdır (Görsel 15). 9. çalışma, İstanbul Kabataş İskelesi'nde başlatılan inşaat çalışması neticesinde iskelenin bir anda kullanılamaz oluşunun esprili bir şekilde eleştirisi (Görsel 16).



görsel 15



görsel 16

5. DEĞERLENDİRME ve SONUÇ

Yazının başında belirtildiği gibi, eğitim programları dışında gerçekleştirilen atölyelerin amacı didaktik olmayan, çoğulculuğa vurgu yapan gerek mimarın insancıl bakış açısını gerek kentlilerin gündelik yaşamda mekanla ilişkilerini ortaya koyan işlerin üretilmesidir. Bu işlerin hedefi, mimarlık ve şehir bölge eğitimi alan tüm lisans öğrencilerinin kentle ilgili düşünceler geliştirmesini sağlamak, kente ilişkin yapılan çalışmalarını olumlu/olumsuz kritik



ederek geleceğe dönük yeni öneriler üretmesine izin vermektir. Böylelikle kent, yaşayan, gelişen katılımcı modellerle buluşabilir. Bununla birlikte, uzun vadede çalışmaların sergilenmesi ile birlikte kentle ilgili söz söyleyen insanların mimarlık ve şehir bölge öğrencileri dışına çıkararak genişletilmesi de önemli hedeflerden biridir.

Bugün çeşitli müdahalelerle ele alınan kentsel yaşam örüntüleri, kimi zaman katılımcı modellerle kimi zaman erkil söylemlerle biçimlendirilmektedir. Öğrenci için bu tür gözlemlerin yapılması ve bu örgütlenme biçimlerinin anlaşılması önemli görünmektedir. Bu bağlamda, kentsel kurgulara ilişkin eleştirilerin yapılması ve önerilerin oluşturulması da mimarlık ve şehircilik öğrencilerinin eğitim programı sürecinde hiç şüphesiz farkındalık yaratan bir durumdur. Öğrencilerin bu anlamda kent ve kentli arasındaki sözü edilen iç içe geçmiş ilişkiyi kavraması, bununla birlikte devreye giren çeşitli aktörlerle tanışması, değerli görünmektedir

Çalışmada ele alınan katılımcı yaklaşımlar, aynı zamanda çevresel sürdürülebilirlik ile ilgili önemli ipuçları taşımaktadır. Her türlü kentsel üretim sürecinde, kentlinin devreye kolaylıkla girebileceği sistemlerin oluşturulması, anlaşıldığının aksine daha zor ve çelişkili üretim süreçleri yaratmakla birlikte, sürdürülebilir bir çevre oluşturmanın temel şartlarından biridir.

Bugün sıklıkla telaffuz edilen ve bu anlamda önemli bir tartışma alanı yaratan "sürdürülebilirlik" meselesi, yeşil çatı, enerji etkin sistemler, fotovoltaik panellerin ötesinde öncelikle yerleşim sakinlerinin çevreyi sahiplenmesi dolayısıyla da yaşadığı çevreye ilişkin sözü söyleyebilmesi ile yakından ilişkilidir. Alınacak en ufak kararın çevreye aidiyet/sahibiyyet bilincini artıracakı düşünüldüğünde, her seferinde yeniden ortaya konulacak yeni üretim metodları zorunluluk olarak görünmektedir. Sözü edilen üretim metodlarına ilişkin yeni fikirlerin oluşması ve bu alandaki tartışmaların genişletilmesi, kentsel ölçekte başlayan bu türlü atölye çalışmaları ile mümkün görünmektedir.

6. KAYNAKÇA

- "Mahremiyet Ve Kamusalılık" Kitle İletişim Aracı Olarak Modern Mimari, Beatriz Colomina, Metis Yayınları, Çev: Aziz Ufuk Kılıç, 2011, İstanbul
- "Kamusal İnsanın Çöküşü" Richard Sennett, Ayrıntı Yayınları, Çev: Serpil Durak-Abdullah Yılmaz, 4. Basım, 2013, İstanbul
- "Mimarlığın Arzusu" Geç Avangardı Okumak, K. Michael Hays, Çev: Volkan Atmaca-Bahar Demirhan, YEM Yayınları, 2013, İstanbul
- "Şehir Hakkı" Henri Lefebvre, Sel Yayınları, Çev: Işık Ergüden, 2015, İstanbul



- "Otorite", Richard Sennett, Çev: Kamil Durand, 2. Basım Ayrıntı Yayınları, 2005, İstanbul
- "Sosyal Adalet Ve Şehir", David Harvey, Çev: Mehmet Moralı, Metis Yayınları, 2006, İstanbul
- "Saygı" Eşit Olmayan Bir Dünyada, Richard Sennett, Çev: Ümmühan Bardak, Ayrıntı Yayınları, 2005, İstanbul
- <http://www.arkitera.com/haber/27559/oyun-alanlari2>, erişim tarihi: 26.10.2018
- <http://tbap.iksv.org/projects/mimar-sinan-fine-arts-university/>, erişim tarihi: 13.11.2018