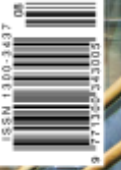


yapı

429

MİMARLIK
TASARIM
KÜLTÜR
SANAT
AĞUSTOS
2017





YAPI 429 Ağustos 2017

AYLIK MİMARLIK TASARIM KÜLTÜR SANAT DERGİSİ

KURULUŞU 1973

Yayımlayan

YAPI-ENDÜSTRİ MERKEZİ A.Ş.

Fulya Mah. Yeşilçimen Sok. No: 12/430

(Polat Kulesi yanı) 34394 Şişli/İSTANBUL

Tel: (0212) 266 70 70 Faks: (0212) 266 74 66

YAPI-ENDÜSTRİ MERKEZİ A.Ş. ADINA İMTİYAZ SAHİBİ

Emine Zeynep Vardar

GENEL YAYIN YÖNETMENİ (SORUMLU MÜDÜR)

Yasemin Keskin Enginöz

YAZI İŞLERİ MÜDÜRÜ

Burçin Yılmaz

DİJİTAL YAYIN KOORDİNATÖRÜ

Gülçin İpek

GRAFİK TASARIM

Emre Çikinoğlu, BEK

DİJİTAL GRAFİK TASARIM ve UYGULAMA

Aslıhan Abay

REKLAM YÖNETİCİSİ

Bahadır Erkmen

REKLAM SORUMLUSU

Cihat Er

YAYIN TÜRÜ

Yaygın, Süreli

SORU VE GÖRÜŞLERİNİZ İÇİN

YAZI VE YÖNETİM BÜROSU

Fulya Mah. Yeşilçimen Sok. No: 12/430 (Polat Kulesi yanı)

34394 Şişli/İSTANBUL Tel: (0212) 266 70 70

Faks: (0212) 266 74 66

bilgi@yapidergisi.com

www.yapidergisi.com



Yayımlanan yazılardaki dışarıya ait yazıların sorumluluğu YAPI Dergisi'ne bağlıdır. Kaynak gösterilerek yazılardan alıntı yapılabilir. Reklamlar reklam verenin sorumluluğundadır. YAPI Dergisi reklamlarda verilen bilgilerden dolayı sorumlu tutulamaz. Yayımlanan projelerdeki bilgiler kırtiyedeki mimar ve tasarımcıların tarafından bildirilmiş olup, onların sorumluluğundadır.

ISSN 1300-3437 (Basılı yaygın)

YAPI 429 AĞUSTOS 2017

İçindekiler

KAPAK COVER

Oslo Havalimanı Ek Yapısı

KAPAK FOTOĞRAFI COVER PHOTO

©Ivan Brodey

Tarandığı Veritabanı:

Design and Applied Arts Index (DAAI)



Sektörel Yayıncılar Derneği
Üyedir.

www.seyad.org



İstanbul ya da Bodrum ya da Antalya, Fark Etmiyor

İstanbul ya da Bodrum ya da Antalya, fark etmiyor. Kısacası afetlerle barışık yaşamayı öğrenmek ve kendi elimizle yeni afetler yaratmamak için bilimselliğe dayanan bilinçli bir planlama ve yönetim için daha çok çalışmamız gerekiyor.

“Rağmen”, İhsan Bilgin

- Mimarlıkta tarih, teori, deneyim-3

“Vasistas, Ercan Ağırbaş?”

- Almanya'daki Yeni Mekânlarımız

“Bilimle Birlikte”, M. Pınar Mengüç

- Örneklerle Panjur

Haberler

- Sultanahmet Camisi'nde restorasyon başlıyor
- “Planlı Alanlar Tip İmar Yönetmeliği” değişti
- Afrodisyas UNESCO Dünya Mirası Listesi'nde
- Venedik Bienali 16. Uluslararası Mimarlık Sergisi Türkiye Pavyonu için açık çağrı başvurulan başladı
- 5. Zeki Yurtbay Tasarım Ödülleri'ne başvurular sürüyor

Bir Proje

- D-BAR, Divan Suites Güneşli, İstanbul,
Neşfa Dereli

Deniz Dokgöz'den

Ürünler/Yenilikler

Ürün/Uygulama

Sanat

Yayınlar

- Metin Ahunbay'ın İzinden Ayatekla, Binbirkilise ve Dara/Anastasiopolis Araştırmalarından Özel Konular
- Bauhaus 1919-1933
- Yer Seçimi Kuramı ve Uygulamaları



Katılsak da mı Tasarlasak...

Sebla Ann

Çocuk mekânlarının çocuk katılımıyla tasarlanmasına ilişkin bir örnek "Oyun Engel Tanımlama Projesi" (OETP). "Oyun Engel Tanımlama Projesi" kentsel tasarımda çocuk katılımını yapıp çevre eğitimi ile birleştiren bir proje.

Yeraltı Cevherleri: Bir Metro İstasyonundan Beklenenler

Pınar Öktem Erkartal

Bu çalışmanın amacı, standart tipolojideki metro istasyonlarının dışında bireye günlük yaşamının rutin döngüsünden çıkması için bir şans tanıyan çekici yeraltı mekânlarının tasarım parametrelerini belirleyerek; bunları uygulanmış ya da daha fikir aşamasındaki örnekler üzerinden okumaktır.

Tükenmişlik Sendromu

Tülay Çivici

"İnsan" odaklı meslek pratiğinin mimarlar üzerindeki psikolojik yansması...

Oslo Havalimanı Ek Yapısı

MİMARİ TASARIM: Nordic - Office of Architecture
Tasarımın tümünde verimlilik ve yolcu konforu gözletilmiş. Yapının kompakt tasarımı, saydamlık ve açık mekânlar, görsel netlik sağlayarak yolculara güven hissi veriyor.

SPG Yeni Genel Merkezi

MİMARİ TASARIM: Giovanni Vaccarini Architetti
Yüksek düzeyde enerji verimliliğine sahip yapıda uygulanan ışık oyunları, ışıltılı bir ana kütle ortaya çıkarırken, içerideki çalışma mekânlarının da konforunu artırıyor.

"World Expo 2020" Metro Hattı İstasyonları

MİMARİ TASARIM: AREP

Dubai'de yapılacak World Expo 2020 için Kırmızı Metro Hattı'na 7 yeni istasyon ekleniyor.

Ataşehir Belediyesi Kent Parkı

MİMARİ TASARIM: Studio Vertebra

Ataşehir Belediyesi Kent Parkı, bulunduğu bölgede sosyal hareketliliği canlandırıp bir çekim merkezi oluşturması hedeflenerek tasarlanmıştır.

Nef "Fold It" Öğrenci Tasarım Yarışması

Gençleri özgün tasarımlar yapmaya cesaretlendiren Nef'in Yapı-Endüstri Merkezi işbirliğiyle düzenlediği "Fold It" öğrenci tasarım yarışması Türkiye'nin genç tasarımcılarını keşfetmek ve onların yaratıcılıklarını desteklemek amacıyla düzenlendi.

Monitera Bürosu

İÇMİMARİ TASARIM:

Dila Gökalp Architects

Dijital medya ajansına ait büro iç mekânı renkli ama dingin, sert köşeli ama oyunlu tasarım öğelerine sahip.

Burda Bebek Bürosu

İÇMİMARİ TASARIM:

nord mimarlık-tasarım

Az sayıda malzemenin tekrarıyla sağlanan devamlılık ve yer yer renklerin ve simgelerin ön plana çıkarılmasıyla sade ama dinamik bir tasarım dili oluşturulmaya çalışıldı.

"Bir, İkiden Sonra Gelir"

Zeliha Burtek

Aslı Çavuşoğlu, Krank Art Galerisi'de, Ali Akay'ın küratörlüğünde gerçekleştirdiği "Kırkpare"de, çalışmalarını birer belge niteliğinde sergilemiştir.

YAPI Dergisi 429 Ağustos mobil uygulaması

Arçelik A.Ş.

**KURUMSAL
ÇÖZÜMLER**

İKLİMLENDİRME

**sponsorluğunda
hazırlanmıştır**

Katılsak da mı Tasarlasak...

Should Participation Come Before Design?

Çocuk mekânlarının çocuk katılımıyla tasarlanmasına ilişkin bir örnek "Oyun Engel Tanımaz Projesi" (OETP). "Oyun Engel Tanımaz Projesi" kentsel tasarımda çocuk katılımını yapıllı çevre eğitimi ile birleştiren bir proje.

SEBLA ARIN*

» Kentsel tasarımda, mimarlıkta kullanıcının tasarlama süreçlerine katılımı, hattâ daha en başından tasarım yapma ve planlama kararlarında söz sahibi olması 1970'lerden başlayarak tartışılan, demokratik ve kullanıcı odaklı bir tasarım anlayışı gereği uygulanmaya çalışılan bir kavram. Ancak ne ölçüde gerçeğe dönüştürülebiliyor, yapmacıklıktan uzaklaşıyor, kullanıcıya gerçekten inisiyatif alma hakkı tanıyor; işte bu da katılım meselesinin tartışılmaya başlandığı günden beri çözülemeyen bir muamma.

"Kullanıcı katılımı" özünde son derece insancıl, bireyi yücelten, hakkını teslim eden bir anlayış. Ama... İşte katılımın gerçekliği, samimiyeti, doğruluğu bu "ama"da yatıyor. Kullanıcının fikirleri, öncelikleri gerçekten kayda alınıyor ve tasarım

kararlarının ortaya çıkmasında bir farklılık yaratıyor mu? Yoksa zaten alınacak kararlara bir kılıf uydurmak için yönlendiriliyor mu? Bu arada kamuoyu, hattâ katılımcıların kendileri dahi bir "katılım yanılsaması" içine mi düşürülüyor? Bu tür yapmacık katılım projelerinin altında idari erkin kibirli "her şeyi bilen" tavrı yatıyor mu? Aslında ortaya konan süreç, "Herşeyin güzelini biz sizin için düşünüyoruz. Ancak o kadar yüce gönüllüydük ki, irademizi sizinle paylaşalım dedik. Hadi bakalım siz de söyleyin ne istiyorsunuz" deyip, yine kendi bildiğini okuyan "babacan" bir tavrın yansıması mı? Birbirini izleyen bu sorular silsilesi katılım projelerinin gerçekliğini ve inanılabilirliğini sorguluyor. Özellikle de çocuk katılımı söz konusu olduğunda otoriter, gerontokratik tavır kendini daha da etkin biçimde hissettiriyor. Katılım projeleri üzerine çalışan birçok araştırmacı projenin derinliklerine indiğinde bu buruk tatla karşılaşılıyor çoğu zaman. Arnstein (1969)'ın meşhur katılım merdiveninin (Şekil 1) katılımdan sayılmayan ilk basamaklarında bir yukarı bir aşağı inip çıkan, belki iyi niyetli ancak bir türlü amacına ulaşamayan projeleri görmek "Peki nasıl olmalı?" sorusuyla başlayan bir sorgulamayı da beraberinde getiriyor.

Anketörler tarafından yapılan, doğruluğu ve katılımcının gerçek fikirlerini yansıtmayı yansıtmadığı şüpheli olan, birkaç sorudan ibaret, ayaküstü ya da ekran başı yapılan anketler bu sorunun çözümü olamıyor. Benzer biçimde, uygulama kararları zaten alınmış olan projeleri çeşitli halk



Şekil 1. Katılım Merdiveni (Arnstein; 1969). Diag. 1. Participation Stairs (Arnstein; 1969).

toplantılarında kullanıcıya sunan bir nevi "haber verme, bilgilendirme" eylemleri de katılımın özüyle çelişiyor. Miessen (2013), "Katılım Kabusu" adlı kitabında iktidarın, katılımın hangi konularda ve hangi boyutta kalabileceğini önceden saptadığını ve ancak bu sınırlar içerisinde kalırsa katılımın gerçekleştirilebileceği ortamı sunduğunu ileri sürüyor ve bu güdümlü durumu bir tür siyasi meşruiyet kazanma yolu, hattâ bir tür teskin etme yöntemi olarak tanımlıyor. Bunun aksi uygulamalara, yani siyasi erkin yönetsel gücünü samimiyetle vatandaşla paylaştığı yönetim örneklerine, vatandaş katılımına esas alan kentsel tasarım uygulamalarına rastlamak oldukça güç.

Öte yandan şöyle de bir sav var ki, belli bir noktaya kadar haksız sayılmaz: "Kullanıcının kendi yaşam çevresinin en yararlı biçimde oluşturulabilmesi için söz sahibi olması hattâ doğrudan süreci şekillendirmesi iyi de, nerede kaldı mesleki uzmanlık!". İşte bu, son derece kritik bir kırılma noktası. Hattâ katılımın nasıl olması gerektiğini tartışırken iğneyi idari erke olduğu kadar kullanıcıya da batıran ve her iki tarafa sorumluluk yükleyen bir yaklaşımın başlangıcı. Gerçek anlamda kullanıcı katılımının bir türlü yaşama geçirilemediğinden dem vururken eleştirilen genellikle gücünü paylaşması istenen ve beklenen idari erk oluyor. Kullanıcı yapı çevrenin şekillenmesinde söz sahibi olmak adına, o çevrenin içinde var olmaktan kaynaklanan doğal bir hakkı var. Ancak "bilgi sahibi olmadan fikir sahibi olma" konusunda başa geçen bir toplumda bu yöntemle ne derece sağlıklı sonuçlar alınabilir; bu konuyu dikkatli biçimde analiz etmek gerekli. Kullanıcı, katılımcı bir tasarım sürecine dahil olurken toplumun, çevrenin, kültürel ve doğal mirasın, iklimsel ve ekolojik dengenin çıkarlarını (kimi zaman bireysel çıkarlarla ters düşme pahasına) ne ölçüde göz önünde bulundurabiliyor? Daha da önemlisi böyle bir yargulamayı yapmak için gerekli olan bilgi birikimine sahip mi? Söz konusu tasarım problemini farklı perspektiflerden ve farklı katmanlardan analiz edebiliyor mu? Ama her şeyden önemlisi katılımcı sözü edilen kapsamlı analizi yapmak için zamanını ve emeğini ortaya koymaya samimiyetle hazır mı? Yanıt ne yazık

ki çoğu zaman olumlu değil. Vatandaş/ kullanıcı açısından bakıldığında, katılımcı çoğu zaman fikrinin altını dolduramasa da beyan etmekte bir beis görmüyor, ancak kapsamlı bir altyapı oluşturma deneyimini vaksizliğini, gündelik koşuşturmalarını bahane ederek elinin tersiyle itebiliyor. Bununla birlikte ortaya attığı fikirler uygulamada karşılığını bul(a)mayınca "Zaten katılım bizim neyimize..." deyip süreçten çekiliyor, düşüncelerinin ciddiye alınmadığı inancı ile katılımcı tasarıma küsüyor. Katılımı bir süreç olarak tanımlayamayan bir kitle ile çalışma durumunda kalan idari mekanizmalar ise hızlı ve verimli sonuç alamama nedeniyle bir süre sonra bu tür projeleri rafa kaldırıyor ya da politik bir söylem düzeyinde bırakıyorlar. Sürece ilişkin inancın çift taraflı olarak ortadan kalkması kısır bir döngüye dönüşüyor ve katılımla sınavımız fiyaskoyla sonuçlanıyor.

"Kullanıcı/vatandaş katılımı" kavramı gerek siyaset, gerekse tasarım çevrelerinde modernite eleştirisi ile birlikte yerini aldı. Modern düşünce mimarı/planlamacıyı didaktik, kuralcı ve buyurgan bir konuma yerleştirirken "toplumun çıkarı" adına "doğru" kararlar alma yetkisini de söz konusu uzman kişilere tanımaktaydı. Bu düşünce zaman içinde kullanıcıyı göz ardı etmiş ve tasarım sürecinde standartlara indirgenen soyut bir olguya dönüştürmüştür. Bu durum kuralları kim tarafından, neye ve kime göre tasarlandığı tartışmasını beraberinde getirmiştir. 1960'ların sonları ve 1970'lerde sürdürülen sosyal haklar ve sosyal demokrasi mücadeleleri "toplum çıkarı" ve "doğruluk" kavramlarının kullanıcının/ toplumun doğrudan katkısı olmaksızın gerçekleştirilemeyeceğini açık biçimde ortaya koymasıyla birlikte, kullanıcının fikirleri, yapı çevrede belirleyici bir unsur olarak önem kazanmaya başladı. Katılım düşüncesinin günümüzde giderek popülerlik kazanması, küresel anlamda içinde bulunulan siyasi konjonktür nedeniyle insanlann formel siyasete ve geleneksel siyasi yöntemlere inancını kaybetmesi ve bunun yerine birey olarak kendi gücünün etkinliğini doğrudan gözlemleyebildiği katılım projelerinde var olma arzusuna bağlanabilir (Brodie, Cowling, Nissen; 2009).

Katılım süreçlerinin toplumun başkalaşmasına, dönüşmesine ve daha kuvvetli sosyal bağların oluşmasına ön ayak olmak gibi etkileri bulunmaktadır. Alınan kararlarda yalnızca yönetimin değil kullanıcı kararlarının da etkili olması daha geniş bir tabana yayılarak, sağlıklı ve kapsayıcı kararların alınmasını sağlamaktadır. Bu durum günümüzde giderek yaygınlaşan, "ortak/işbirlikçi yönetim" modeli olarak tanımlanabilecek "yönetişim" anlayışı ile de örtüşmektedir. Karar alma süreçlerine vatandaş katılımını sağlamak, dayatmacı bir yönetim biçimi yerine kentlinin de yönetime dahil olabildiği, tabanın kendine sunulan hizmetin niteliğini/ kapsamını belirleyebildiği bir yönetim modeli ile mümkün olmaktadır. Bu sayede kullanıcı pasif tüketici konumuna indirgenmekten kurtulup aktif/üretken bir kimlik kazanmaktadır. Dolayısıyla kentli, kendi kentinin biçimlenmesinde sorumluluk almaya teşvik edilmekte, bu yöntem uzman kadrolarla kullanıcının/ vatandaşın bir araya getirilmesini ve bireyin kendini ilgilendiren kararların oluşumunda pay sahibi olabildiğini sağlamaktadır (Habraken, 1998). Bununla birlikte idari erk, vatandaş yerel boyutta kendi yaşantısını etkileyen kararlara doğrudan dahil ederek demokratik hesap verebilirliği artırmayı, kamu hizmetlerini iyileştirmeyi ve sosyal adalete katkıda bulunmayı da hedeflemektedir (Brodie, Cowling, Nissen; 2009). Tekeli (2012)'ye göre yönetim modelinin temsili demokrasiden en büyük farklılığı, bu modelin gereksindiği yurttaşın, haklarını aradığı kadar kendi yaşamının yönlendirilmesinde sorumluluk yüklenebilecek kapasitede olmasıdır. Bu anlamda yönetim siyasal ve ekonomik gücün daha yaygın dağılımının yaşama geçirilmesi olarak tanımlanabilir. Çift taraflı sorumluluk gerektiren bu yönetim biçiminde, alınan kararlar, ilgililere en yakın yerde üretilmektedir. Dolayısıyla bu kararlardan etkilenecek olan bireyler, kararın alın sürecine dahil olma hakkına sahiptirler. Daha da önemlisi taşın altına elini koyarak, bu kararların alınmasında ve hayata geçirilmesinde üzerlerine düşen sorumluluğu taşıma durumundadırlar. Bu süreç toplumun gelişmesine de yol açan bir tür "uygulamalı



Foto 1. Atölye ortamı (Foto: Sebla Ann).
Fig. 1. Studio environment (Photo: Sebla Ann).

demokrasi eğitimi” niteliği taşır. Temsili demokrasinin getirdiği pasif yurttaş modelinin aksine; katılımcı demokrasi kendi yaşam projesini ancak kendisinin gerçekleştirebileceğine inanan aktif yurttaş modelini ileri sürmektedir. Tekeli (2011)’nin “dayanışma hakları” olarak tanımladığı ve insan hakları çerçevesinde incelenmesi gerektiğini vurguladığı bu haklar; çevre hakları, toplumsal ve kültürel self-determinasyon (kendi kaderini belirleme) ve insanlığın ortak varlığından yararlanmayı kapsamaktadır. Bu gruba giren kentli haklarının en önemli özelliği gerçekleştirilmesi için toplumda yaşayanların ortak çabalarını gerektirmesidir. Bu anlamda toplumda kolektif bir katılım bilincinin yerleşmesi önem taşımaktadır.

Katılım projelerinden beklenen verimin alınabilmesi çocuk ve gençlerin toplumun önemli bir kesimini oluşturan sosyal aktörler olduğu gerçeğinin bütün idari kadrolar tarafından benimsenmesine bağlıdır (Skelton; 2007). Bu çerçevede çocuğun katılım göstereceği konu hakkında kapsamlı olarak bilgilendirilmesi, gerekli eğitimin sağlanması, sahip olduğu potansiyelin doğru biçimde değerlendirilmesi, söz konusu proje için harcadığı emeğin karşılığını bulabilmesi; katılımın yalnızca başka amaçlara hizmet edecek bir reklam projesi olarak değil, eyleme dönüşebilecek gerçek gereksinimleri karşılamaya yönelik bir proje olarak algılanması ve uygulanması gerekmektedir. Ancak bu sayede “çocuk katılımı” kavramının toplumsal yaşamda sürdürülebilirliğinin sağlanması olanaklı olacaktır.

Çocuk ve genç katılımı projelerinin biçimlenmesinde ve kurgulanmasında pay sahibi olan ve bu süreçleri düzenleyen yetişkinlerin süreç boyunca

tam olarak hangi noktada duracaklarını iyi saptamaları gerekmektedir. Miessen (2013), işbirliğine dayalı her türlü yapıda, ağda ya da kurumda çatışmaların aşılabilmesi ve uygulamaya geçilebilmesi adına son kerte bir kişinin sorumluluk alması gerekliliğini vurgulamaktadır. Bu görüş pratik gereksinimler açısından doğruluk payı taşımaktadır. Ancak söz konusu sorumluluk katılımcı grubun fikirlerinin uygulanabileceği koşulları oluşturmaktan çıkıp, sorumluluk sahibi kişinin kendi fikirlerini dayatmasına doğru yönlendiğinde katılımcı anlayışın doğasıyla çelişen bir durum söz konusu olmaktadır. Çocuk ve gençlerle yapılan çalışmalarda, düzenleyici yetişkinlerin didaktik bir tavır takınarak gereğinden fazla yönlendirici olma tuzağına düşmesi sık karşılaşılan bir durumdur. Bu anlamda genç ve çocuk katılımı projelerinde yer alan yetişkinlerin bu konuda gerekli donanıma sahip olması ve katılımcılık anlayışının esaslarını gerçek anlamda özümsemesi son derece önemlidir.

Kullanıcı katılımlı projelerin en fazla eleştirilen yönü çoğu zaman teorik kurguyla kısıtlı kalıp pratikte uygulamaya geçirilememesi, somut bir ürün ortaya konamaması olarak karşımıza çıkar. Katılımcı profilini çocukların oluşturduğu bir projede mekânsal üretimin hayat bulması çok daha nadir rastlanılan bir durum. Ancak doğru paydaşların bir araya getirilmesi ve bütün aşamaların kapsamlı biçimde kurgulanması ile olanaksız da değil. Bu anlamda çocuk mekânlarının çocuk katılımıyla tasarlanmasına ilişkin bir örnek “Oyun Engel Tanımaz Projesi” (OETP). “Oyun Engel Tanımaz Projesi” kentsel tasarımda çocuk katılımını yapıllı çevre eğitimi ile birleştiren bir proje. Çocuğun kent içinde gündelik yaşamını doğrudan etkileyen mekânların tasarım süreçlerine katılabilmesini ve bu katılımcı tasarım kültürünün yaygınlaştırılmasını hedefliyor. İki aşamalı bütüncül bir süreç olarak ele alınan proje birçok farklı paydaşın bir araya gelmesi ile hayata geçirildi. Söz konusu paydaşlar arasında aynı zamanda projenin koordinatörü olan Nilüfer Kent Konseyi, Nilüfer Belediyesi, İstanbul Teknik Üniversitesi, Uludağ Üniversitesi, Bursa Teknik Üniversitesi, Mimarlar Odası Bursa Şubesi, Peyzaj

Mimarları Odası Bursa İl Temsilciliği, Milli Eğitim Müdürlüğü, Bizim Ev Sosyal Yardımlaşma Merkezi bulunuyor. İlk aşama bir yapıllı çevre eğitimi programını ve bu eğitim sonunda katılımcı çocuklar tarafından oluşturulacak bir oyun parkı tasarımının elde edilmesini; ikinci aşama ise elde edilen tasarımın hayata geçirilmesini kapsamakta. Paydaşlar projenin farklı noktalarında sürece katkı koyarak işbirliği içerisinde projenin başarıyla işlenmesini sağladı. OETP’nin bir başka özgün yönü akademik çalışmayı uygulama ile buluşturuyor olması. Projenin ilk aşamasını oluşturan yapıllı çevre eğitimi programı, OETP’nin eğitim koordinatörlüğünü üstlenen yazarın doktora çalışması kapsamında oluşturularak, proje paydaşı öteki akademisyenler ve gönüllü uzmanların da katkısıyla hayata geçirildi. Bu çerçevede tasarlanması hedeflenen oyun parkının bulunduğu çevredeki okullara devam eden ya da yakın çevrede ikâmet eden 6’sı engelli 30 çocuk gönüllülük esasına dayanarak projeye dahil oldular ve toplam 28 hafta süren bir eğitim programını tamamladılar. Eğitim süreci boyunca katılımcılar her cumartesi yaklaşık 4 saat süren atölye çalışmalarına katıldılar (Foto 1).

Eğitim programının ilk dönemi teorik ağırlıklı, ikinci dönemi ise tasarım eğitimi odaklı olarak kurgulandı. Teorik eğitim çerçevesinde, katılımcıların engelli ve engelsiz çocukların bir arada oynayabileceği bir oyun parkı tasarlamak gereksinim duyacakları kuramsal altyapının oluşturulması hedeflendi. Her konunun uzmanları ile bir araya gelen katılımcılar; “engelli ve çocuk hakları”, “oyun-mekân-beden”, “kent-kentlilik-kent hakkı, kamusal alan”, “çevre-ekoloji-sürdürülebilirlik”, “yapıllı çevreler ve şekillenme süreçleri” gibi konuları tartışma ve yeniden sorgulama olanağı buldular. Eğitim programının ikinci dönemi ise bütün aşamalarıyla bir mimari tasarım atölyesi niteliğindedir. Temel tasarım çalışmalarına başlayan program, analiz çalışmaları, kavramsal etütler, oyun alanı ve ekipmanlarının tasarımı ile devam etti. Mimar ve peyzaj mimarı uzmanlar eşliğinde sürdürülen çalışmalar sonunda katılımcı çocuklar bir oyun parkı projesini ortaya çıkardılar. Yine çocuklar tarafından hazırlanan ölçekli bir maket (Foto 2)

üzerinden sunumu gerçekleştirilen proje için bu noktadan sonra ikinci aşama yani uygulama safhası başladı.

Nilüfer Belediyesi'nin ilgili birimleri ve proje paydaşı meslek odalarının katkılarıyla uygulama projeleri hazırlandı. Katılımcı tasarım anlayışının devamı olarak katılımcı çocuklar bu sürece de dahil oldular. Uzman ekipler ve proje katılımcısı çocukların bir araya geldiği buluşmalarda uygulama projesinin tasarım projesine uygunluğu tartışıldı ve gerekli görülen noktalarda uygulama projesi tasarım projesine daha uygun hale getirildi. Çocuklar uygulamanın sahada hayata geçirilmesi aşamalarına da kimi zaman gözlemci, kimi zaman katılımcı olarak dahil oldular. Örneğin uygulama süreci boyunca zaman zaman saha ziyaretlerinde bulunup, tasarımlarının nasıl gerçeğe dönüştürüldüğünü, uygulama aşamalarını yerinde gözlemleyip bilgi aldılar (Foto 3, 4). Parkın giriş kapısının mozaik kaplama uygulaması çocukların katıldığı bir atölye çalışması ile gerçekleştirildi (Foto 5, 6). 2016 yazında kullanıma açılan "Oyun Engel Tanımaz Parkı" (Foto 7, 8) tümüyle çocuk katılımı ile hayata geçirilen bir proje olarak, katılımcı mimarlık adına son derece özgün bir örnek. Proje katılımcılarının aldığı tasarım kararları doğrultusunda NKK Çocuk Meclisi Evi (Foto 9, 10) de oyun parkı içine yerleştirildi. Mekân periyodik olarak düzenlenen çocuk meclisi toplantılarına, uzmanlar eşliğinde gerçekleştirilen çeşitli çocuk atölyelerine ortam sağlamaktadır.

Buraya dek anlatılmış olan katılımcı modelin toplumda yerleşmesi, kabul görmesi, toplu yaşam alışkanlığı halini alması için katılım bilincinin toplumun



Foto 2. Oyun parkı maketi (Foto: Sebla Arın). Fig. 2. Playground model (Foto: Sebla Arın).



Foto 3-4. Saha ziyareti (Foto: Sebla Arın). Fig. 3-4. Field visit (Photo: Sebla Arın).



Foto 5. Mozaik atölyesi (Foto: Sebla Arın). Fig. 5. Mosaic studio (Photo: Sebla Arın).



Foto 6. Oyun parkı kapısı (Foto: Sebla Arın). Fig. 6. Playground gate (Photo: Sebla Arın).



Foto 7. OETP Parkı hava fotoğrafı (Foto: Nilüfer Belediyesi arşivi). Fig. 7. OETP Park air photo (Photo: Nilüfer Municipality Archive).



Foto 8. OETP Parkı hava fotoğrafı (Foto: Nilüfer Belediyesi arşivi). Fig. 8. OETP Park air photo (Photo: Nilüfer Municipality Archive).



Foto 9-10. NKK Çocuk Meclisi Evi (Foto: Sebla Ann).
Fig. 9-10. NKK Children's Council House (Photo: Sebla Ann).

en genç fertlerinden başlanarak oluşturulması gerekmektedir. Çocuk katılımının yalnızca çocuk mekânlarının tasarımıyla sınırlı kalmaması, çocuğun bir birey olarak içinde bulunduğu bütün kentsel mekânların tasarım süreçlerine dahil olabilmesi bu projenin ve yapı çevre eğitimi programlarının temel hedefidir. OETP ve benzeri programların en önemli katkısı ortaya çıkan ürünün niteliğinden çok, eğitim süreci ve bu sürecin katılımcılar üzerinde bıraktığı etkilerdir. Bu anlamda çocuğun bir birey olarak kentsel yaşam içerisinde kendini ifade edebileceği bir niş bulması ve kullanıcıyı kentsel çevreyi dönüştüren, şekillendiren etmenlerden biri olarak tanımlayabilmesi; süreç boyunca yapılan etkinlikler yolu ile sosyal gelişimine katkı sağlaması ve mekânı kavrayışında, buna paralel olarak da mekânı kullanma biçiminde farklılıklar oluşması yapı çevre eğitimi modelinin başarısını ortaya koymaktadır. Böylesi bir eğitim çalışmasının anlık sonuçlarından çok, zaman içerisinde etkilerinin daha açık

biçimde hissedileceği, katılımcıların yakın çevrelerini de kapsayarak toplumsal yarar boyutuna ulaşan uzun vadedeki sonuçları önem kazanmaktadır.

Sonuç olarak, yapı çevrenin bütün etmenleri ile incelendiği ve sürdürülen işbirliği çalışmaları aracılığıyla katılım yönüyle de beslenen eğitim programlarının kurumsallaşması, eğitim kalitesinin artınıp asgari standartların oluşturulmasını sağlayacaktır. Mimarlık eylemi meslek insanlarının yanısıra kullanıcılar, işverenler, yükleniciler, yasa koyucular, belediyeler, sivil toplum kuruluşları ve daha birçok farklı aktörün dahil olduğu karmaşık bir süreç ile oluşan ortak bir üretim alanı olarak tanımlanabilir. Bütün bu aktörlerin katılım gösterdiği, düşüncelerini aktarabildiği, kolektif bir tasarım sürecinin gerçek ürünlere dönüştürüldüğü katılımcı tasarım projeleri, kentsel mekân çözümlerinde bütün vatandaşların gereksinimlerini tatminkâr biçimde karşılayan alternatifler sunma potansiyeline sahiptir. Sahibi bir katılım projesinin hayata geçirilmesi kapsamlı bir organizasyon gerektirdiği için çoğu zaman korkulan ve kaçınılan bir yöntem olsa da toplumsal uzlaşma adına gerekliliği su götürmez bir gerçektir.

"Vatandaş Katılımı" fikri tıpkı ispanak yemeye benzer: prensipte hiç kimse karşı çıkamaz çünkü yararlıdır. Yönetilen grupların yönetime katılımı, teoride, demokrasinin köşe taşıdır."
Sherry Arnstein (1969).

Kaynaklar

- * Arnstein, S. R.; "A ladder of citizen participation", Journal of the American Institute of Planners, 35 (4), 216-224, 1969.
- * Brodie, E.; Cowling, E.; Nissen, N.; "Katılımı Anlamak: Bir Literatür Taraması", 2009. Erişim tarihi: 10.09.2014, (<http://www.sp.gov.tr/upload/Sayfa/47/files/katilimi-anlamak-web.pdf>)
- * Habraken, J. N.; "The Structure of the Ordinary, Form and Control in the Built Environment", Cambridge: MIT Press, 1998.
- * Miessen, M.; "Katılımı Kabusu", İstanbul: Metis Yayınları, 2013.
- * Skelton, T.; "Children, Young People: UNICEF and Participation", Children's Geographies, 5 (1-2), 165-181, 2007.
- * Tekeli, İ.; "Kent, Kentli Hakları, Kentleşme ve Kentleşme Dönüşümü", İstanbul: Tarih Vakfı Yurt Yayınları, 2011.
- * Tekeli, İ.; "Türkiye İçin STK'lar ve Katılımcı Demokrasi Yazıları", İstanbul: Tarih Vakfı Yurt Yayınları, 2012.
- * URL 1. -<http://www.milliyet.com.tr/oyun-engel-tanimaz-projesi-turkiye-yi-bursa-yerelhaber-1916063/>, erişim tarihi: 18.03.2017

* Sebla Ann, Dr.

Should Participation Come Before Design?

SEBLA ARIN

Participation in the processes of design by the user in both urban design and architecture, or indeed giving users a say in design and planning decisions from the outset, is an idea that has been debated from the 1970s onwards. Endeavours have been made to put it into practice as part of a democratic design approach that focuses on the user. However, the extent to which this can really be put into practice, go beyond mere lip service and give users the right to take the initiative is a question that has remained unanswered since the issue was first discussed.

At its heart "user participation" is an extremely humane idea that values the individual and recognises their rights. But ... It is in this "but" that the reality, truth and integrity of participation lies. Are users' opinions really recorded in advance and do they have any impact on design decisions? Or are these opinions used to justify decisions that would have been taken anyway? Are the general public and participants themselves being tricked into a delusion of participation? Doesn't the arrogant attitude of decision makers actually lie behind this kind of specious participation project? This series of questions seeks to investigate the reality and credibility of participation projects. Particularly where child participation is concerned, an authoritarian attitude can be more strongly felt. Most researchers are confronted with this distasteful fact once they delve minutely into participation projects. Seeing projects that are perhaps well intentioned but do not manage to achieve their purpose brings up the question of how these projects ought to be.

The most widely criticised aspect of user participation projects is that they are generally limited to a theoretical framework that fails to be applied in practice or to produce any concrete result. In a project concerning child participants, it is even rarer to see a concrete result. Yet it is not impossible for the right stakeholders to be brought together and for all the stages to be laid down in a comprehensive manner. An example of children's spaces designed with child participation is the Play Knows No Boundaries Project, which combines child participation with environmental education in the context of urban design. The aim is that children should participate in the design of urban spaces that affect their daily lives, and to spread this participatory design culture.