İSTANBUL TEKNİK ÜNİVERSİTESİ ★ FEN BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

MİMARLIĞIN ÖTESİNDE: BİR BAŞLANGIÇ NOKTASI OLARAK KENT OKUMASI

YÜKSEK LİSANS TEZİ
Cem KOZAR
(502051004)

Tezin Enstitüye Verildiği Tarih : 22 Nisan 2009
Tezin Savunulduğu Tarih : 20 Mayıs 2009

Tez Danışmanı : Y. Doç Dr. Hüseyin L. Kahvecioğlu (İTÜ)
Diğer Jüri Üyeleri : Prof. Dr. Semra Aydınlı (İTÜ)
Prof. Dr. Murat Güvenç (Bilgi Ü.)

MAYIS 2009

ÖNSÖZ

Tezin oluşumu ile ilgili bana ilk fikirleri veren Doğu'nun kentlerine, orada kente dair fikirlerimin değişmesini sağlayan tüm tanıştığım insanlara, benimle fikirlerini paylaşan tüm dostlarıma, bu yönde araştırma yapmak için bana olanak sağlayan, mimarlık eğitimim boyunca da bana mimarlığa farklı bakmayı gösteren tez hocam Hüseyin Kahvecioğlu'na, hangi şartta olursa olsun her zaman yanımda olup beni seven, destekleyen canım Annem, Türkan Kozar'a ve fikirleriyle , verdiği ilhamla, sevgiyle, gülümsemeleriyle hep yanımda olan yol arkadaşım, sevgilim Işıl Ünal'a sonsuz teşekkürlerimi sunuyorum.

Haziran 2009

Cem Kozar
(Mimar)

İÇİNDEKİLER

	Sayfa
KISALTMALAR	**vii**
ŞEKİL LİSTESİ	**ix**
ÖZET	**xi**
SUMMARY	**xiii**
1. GİRİŞ	**1**
1.1 Çalışmanın Amacı	1
1.2 Çalışmanın Gelişim Serüveni	1
1.3 Çalışmanın Kurgusu	2
2. KENT NEDİR?	**5**
2.1 Kentin Kısa Tarihi	6
2.1.1 İlk Kentler, Kent Olmanın Kökenleri	6
2.1.2 Sanayi Devrimi ve Etkisi	9
2.1.3 Modern Kent ve Modernizmin Kenti	11
2.1.4 Post-Modern Kent	19
2.2 Günümüz Kenti	23
3.HARİTA VE HARİTALAMA NEDİR?	**29**
3.1 Harita ve Farklı Bakabilmek	29
3.2 Haritalar ve Canavarlar, ya da Haritanın Gerçekliği	36
3.3 Haritaların Anlatısı	39
3.4 Haritalamanın İşleyişi	46
4. KENT OKUMASINA DAİR YENİLİKÇİ YAKLAŞIMLAR	**49**
4.1 Günümüz Kentinin Karmaşıklılığını Haritalamak	49
4.2 Yenilikçi Haritalama Örnekleri	51
4.2.1 Situationistler ve Dérive / Sürüklenmek	51
4.2.2 Kentin Anlatısı ve Anlatı Bilimi	60
4.2.3 Sosyal Yapıları Haritalamak	68
4.2.4 Katmanlara ayırarak okuma	74
4.2.5 Rhizome (Köksap) Yapılı Okumalar	76
4.2.3 Oyun Yapılı Okumalar (Game Board Structure)	79
5. GALATA'DA BİR KENT OKUMASI	**93**
5.1 Haritalama Yaklaşımı	94
5.2 İz Kaydı	96
5.3 Mini Senaryolar	99
5.4 Harita düzlemi	100
6. SONUÇ	**107**
KAYNAKLAR	**111**
EKLER	**117**
ÖZGEÇMİŞ	**127**

KISALTMALAR

EOTM : Erasure, Origination, Transformation, Migration

ŞEKİL LİSTESİ

Sayfa

Şekil 2.1 : Göbeklitepe, bulunan sütünlardan biri…….. 8
Şekil 2.2 : Çatalhöyük,canlandırma..... 9
Şekil 2.3 : İngiltere'de varoşlar, 1900'ler……. 10
Şekil 2.4 : New York, 1930'lar…….. 12
Şekil 2.5 : Plan Voisin, Le Corbusier (1925)..... 14
Şekil 2.6 : Metropolis, Paul Citroen (1919)..... 16
Şekil 2.7 : Yüzyıl Başında Metropol ve Karmaşa, New York, 1900……. 17
Şekil 2.8 : Berlin,Die Symphonie der Großstadt (1927) 18
Şekil 2.9 : Ed Ruscha Twentysix Gasoline Stations (1963) 20
Şekil 2.10 : Greenwich Village New York 21
Şekil 2.11 : Michigan Tiyatrosu, Detroit……. 23
Şekil 2.12 : Günümüz Kentleri: büyük, karmaşık ve karşıtlıklarla dolu…… 26
Şekil 3.1 : Piri Reis Haritası (1513)..... 30
Şekil 3.2 : Mercator Projeksiyonu..... 32
Şekil 3.3 : Dymaxion haritasının açılmamış hali (1946) 33
Şekil 3.4 : Dymaxion haritası, kara parçalarını gösteren açılım (1946)…… 33
Şekil 3.5 : Dymaxion haritası, okyanuslara odaklanmış açılım (1946)…..… 34
Şekil 3.6 : "Burada Canavarlar Var", Carta Marina, detay (1539)..... 36
Şekil 3.7 : New York Panorama Maketi, Queens Museum of Art……... 38
Şekil 3.8 : Çatalhöyük Duvar Resmi (M.Ö 6000 civarları)..... 40
Şekil 3.9 : Melaart'ın Çatalhöyük planı (1963)..... 40
Şekil 3.10 : Matrakçı Nasuh, İstanbul Minyatürü (1548)..... 42
Şekil 3.11 : Matrakçı Nasuh, Diyarbakır Minyatürü (1548)..... 43
Şekil 3.12 : Jaques Pervititich, Şehzadebaşı Haritası (1935)..... 44
Şekil 3.13 : Şehzadebaşı Haritası (1950'ler)..... 45
Şekil 3.14 : Venedik Jacopo de'Barberi, 1500……. 45
Şekil 4.1 : UN Studio, Arnhem Merkez İstasyonu, Prog. Aktivite Diyagramı 50
Şekil 4.2 : de Lauwe, bir öğrencinin Paris'te 1 yıl boyunca hareketi…….. 52
Şekil 4.3 : Guide Psychogeographique de Paris, Debord, (1956)..... 53
Şekil 4.4 : Amsterdam Realtime, kişisel haritalar, 2002……... 54
Şekil 4.5 : Amsterdam Realtime, haritaların birleştirilmiş hali……. 54
Şekil 4.6 : PDPal: web sitesi, PDPal programcığı ve PDPal kioskları…… 55
Şekil 4.7 : Bio haritalama cihazı ve kullanımı……. 56
Şekil 4.8 : Stockport duygu haritası, 2007…… 58
Şekil 4.9 : Greenwich duygu haritası, 2005…… 59
Şekil 4.10 : "Çay On Lira" Altyazılı İstanbul, (1999)..... 61
Şekil 4.11 : Hikayeyi toplayıp yeniden anlatmak, hurry-slowly.net……... 64
Şekil 4.12 : Berlin ile ilgili araştırmada kullanılan metodun diyagramı…… 65
Şekil 4.13 : Scenes, Campo Stefano analizi……. 67
Şekil 4.14 : Brian Holmes, sosyal örgütlenmenin haritalamaları……... 68
Şekil 4.15 : Dünya Yönetimleri, Bureau D'etudes, 2004……. 70
Şekil 4.16 : Dünya Yönetimleri, Detay……..……. 70
Şekil 4.17 : CAIDA internet diyagramı, 2004…… 72
Şekil 4.18 : "que se vayan todos, Arjantin gösterilerinin haritalanması, 2002 73
Şekil 4.19 : Govcom, küresel ısınma ile ilgili web sitelerinin ilişkileri, 2004… 74
Şekil 4.20 : Rem Koolhaas, Parc De La Villette tasarımı katmanları (1983).. 75

Şekil 4.21 : Rem Koolhaas, Programmatic Lava (1992)…… 76
Şekil 4.22 : J. Minard, Napolyon'un Rusya seferi, (1885)…….. 78
Şekil 4.23 : Rizomatik yapıya sahip karınca yuvaları…….. 78
Şekil 4.24 : James Corner, Pivot Irrigators I, (1994)…….. 79
Şekil 4.25 : CHORA'nın kent okuması yaklaşımı…… 80
Şekil 4.26 : CHORA, Stepping Stones,Karadeniz ile ilişkilendirme (2001)…. 83
Şekil 4.27 : CHORA, Stepping Stones,Katmanlar (2001)…….. 83
Şekil 4.28 : CHORA, Stepping Stones (2001……... 84
Şekil 4.29 : CHORA, Detay, Aarhus Horizon Urban Gallery, (1997)…… 85
Şekil 4.30 : Diyagram: Eklektik Atlaslar……. 86
Şekil 4.31 : Boeri, Uncertain States of Europe sergisi, 2002 …… 87
Şekil 4.32 : Wild City: Urban Evolution in Belgrade, 2001……. 89
Şekil 4.33 : Datacloud 2.0 programı ……. 90
Şekil 4.34 : Processmatter……..…... 91
Şekil 5.1 : Yüzyıl başında Karaköy……..…... 93
Şekil 5.2 : IMP tarafından hazırlanan arazi kullanım analizi…… 94
Şekil 5.3 : IMP tarafından hazırlanan kat adedi analizi…… 95
Şekil 5.4 : Mondrian ve Kandinsky'nin tabloları……. 96
Şekil 5.5 : Kullanıcıların iz kayıtları…….. 97
Şekil 5.6 : İz kaydının hava fotoğrafına oturtulmuş hali…… 98
Şekil 5.7 : İncelenen noktalar…… 99
Şekil 5.8 : Tünel Meydanının panoramik fotoğrafı ve EOTM kartı…….. 100
Şekil 5.9 : Galata haritalaması……. 101
Şekil 5.10 : [a] Hibritleşme…… 102
Şekil 5.11 : [b] difüzyon……..…... 103
Şekil 5.12 : [c] yeni kimlik yaratma çabası…… 103
Şekil 5.13 : [e] müze enflasyonu…… 104
Şekil 5.14 : [d] amnesia…..……..…... 104
Şekil 5.15 : [f] geçiş dönemi…… 105

MİMARLIĞIN ÖTESİNDE: BİR BAŞLANGIÇ NOKTASI OLARAK KENT OKUMASI

ÖZET

Kent, çoğunluğumuzun yaşadığı, çalıştığı, çatıştığı, uzlaştığı, mimarlık pratiğinin de en yoğun şekilde şekillendirdiği yerdir. Ancak Dünya tarihinde ilk kez kentli nüfus, kırda yaşayanlardan daha fazla olmuştur. 1900 yılında Dünya nüfusunun sadece %10'u kentlerde yaşarken sadece 100 yıl içinde bu oran inanılmaz bir hızla artmıştır. İnsanoğlunun 6000 senedir o ya da bu şekilde kentlerde yaşadığını göz önünde bulundurursak, bu uzun sürecin sadece küçücük bir diliminde, kentin dinamikleri artık tanınamayacak oranda değişmiştir. Tüm bu değişimler karşısında mimarlık ve planlama pratikleri ise çok yavaş kalmaktadır. Kenti anlamaya ve anlatmaya çalıştığı araçlar halen Aydınlanma'nın ortaya çıkardığı, modernizmin de geliştirdiği nicel ve pozitivist yaklaşımların ürünüdür. Oysa kente dair kullanılan tüm terminoloji bile geçerliliğini yitirmiştir. "Merkez" , "banliyö", "merkezi iş alanı" gibi tanımlamalar artık yetersiz ve anlamsız kalmakta, kentin değişim hızına yetişememektedir. Aynı eleştiri mimarların ve plancıların hiç sorgulamadan gelecek öngörülerini dayandırdıkları, tarafsız, nötr ve objektif olarak kabul ettikleri haritalar için de geçerlidir. Bu değişim karşısında mimarlık ve planlama pratiklerinin de artık kenti anlamak için yetersiz kalan bu araçlara yenilerini eklemesi gerekiyor. Bunun için de mimarlık pratiğinin binaların negatif alanını, yani binalar arasındaki alanı, kamusal alanı daha derinlemesine anlaması gerekiyor.

Haritalamak, kenti okumak ne tarafsızdır ne de sonuçları olmayan bir eylemdir. Bir harita yapmak, belirli bir düzeyde soyutlama, eleme, ayırma, ön plana çıkarma, uzlaşma gibi aşamaları içerir, bu tüm haritaların ortak yanıdır. Objektif ve nötr kabul ettiğimiz haritalar da böyledir, ama çoğu mimar bunları gerçeğin birebir yansıması olarak kabul eder, ve onu yaptığı projeleri meşru kılmak için kullanır, yani yapılacak olanı önceden öngörür. Oysa haritalar tek bir fikri dayatmak yerine potansiyelleri ortaya çıkarmalı, bize bilmediğimiz, önceden öngörmediğimiz durumları göstermeli, bizi kısıtlayan değil özgürleştiren araçlar olmalı.

Bu tez dört ana bölümden oluşmakta. Öncelikle kenti okumak için onun ne olduğunu anlamamız gerekmektedir, ve bu basit sorunun tek bir cevabı yoktur, o yüzden ilk aşamada kent nedir? Sorusuna yanıtlar aranmakta, kentin tarihi gelişimi ve günümüz kentinin dinamikleri anlatılmaktadır. İkinci kısımda ise harita, haritalama ve kent okuması kavramları araştırılmakta, haritalamanın ne olması gerektiğine dair fikirler incelenmektedir. Üçüncü bölümde kenti okumaya dair yenilikçi yaklaşımlardan örneklere değinilmektedir. Dördüncü bölümde ise bu yenilikçi fikirler ışığında Galata bölgesinde bir kent okuması denemesi yapılmaktadır. Sonuç bölümünde bu bulguların mimarlık pratiğinde nasıl kullanılabileceğine dair düşünceler sıralanmaktadır.

BEYOND ARCHITECTURE: MAPPING THE CITY AS A STARTING POINT

SUMMARY

The city, is a space where most of us live, work, it is a space of conflict and compromise, and it is a space that we architects help to shape. But for the first time in World history, the people who live in cities outnumber the ones living in rural areas. While at 1900 only 10% of world population used to live in cities, that number increased drastically in just 100 years. If we consider the fact that humans lived in cites for 6000 years in some way or the other, we notice that cities changed beyond recognition in just a small glimpse of that time line. On the other hand, architecture and planning practices are very slow in responding to these changes. The tools they use to read and tell the city are quantitative and positivist tools that were developed during Enlightenment, and perfected by modernism. But cities have changed so drastically that even the vocabulary to express the city has lost its meaning. Definitions like “center, “periphery” and “Central Business District” are inadequate or meaningless, they can not adapt to the speed of change in the city, just like the supposedly objective and neutral maps architect and planners use. Architects and planners need to add new and innovative tools for reading the contemporary city.

Mapping is neither neutral nor without any consequences. The act of mapping requires a level of abstraction, elimination, sorting and compromise, these processes are elemental for all maps. The supposedly objective and neutral maps we architect and planners use are not an exception, but the majority still accepts them as reflections of reality, and uses them to legitimate future projects, so they force their idea on what is yet to be designed. Maps need to unfold potential, not force authoritarian plans, they should show us unseen phenomenon, they should be tools who free us, not limit us.

The thesis consists of four main chapters. To map the city, we need to understand what the city is, and this simple question has more than one answer, so the first part focuses on what the city is, how it all started, and evolved, and what the dynamics of the contemporary city are. The second part tries to find answers about what mapping is, and what it should be, the third part tries to give innovative examples of mapping. The fourth part is a small mapping exercise in Galata district based on these innovative examples. The final part discusses how these findings can be utilized in architectural practice.

1. GİRİŞ

Tarihte ilk defa dünya nüfusunun yarısı kentlerde yaşıyor ve bu oran giderek artıyor. Gelecekle ilgili çeşitli tahminler yapılıyor, senaryolar üretiliyor, ancak ne olursa olsun şu gerçeği kabullenmek gerekiyor: gelecekte, şu ana kadar bildiğimiz kentten çok daha farklı kentler olacak. Kentlerdeki bu değişimler mimarlık pratiğini de doğrudan etkileyecektir. Hızla değişen kenti anlamada günümüzün yaygın metotları ve araçları yetersiz kalıyor. Çoğumuzun çalışma sahası, tasarımın başlangıç noktası olan kenti anlamaya yönelik, biz mimarlar da pek bir çaba göstermiyoruz, ya da çaba çoğunlukla yapı bağlamında kalıyor. Toplumdaki etkinliği giderek azalmakta olan mimarlık pratiği, kentle olan ilişkisini yeniden düşünmeye zorlanıyor.

1.1 Çalışmanın Amacı

Bu çalışmanın amacı günümüzde kenti anlamak ve ona müdahale edebilmek için gerekli çalışmalardan birisi olan kent okuması yada haritalandırması[1] üzerine, hem mimarlığın beslenebileceği diğer pratiklerin, hem de mimarlık ve kentsel tasarım alanında öncü mimarların çalışmalarından yola çıkarak hızla değişen günümüz kentinin nasıl okunabileceği ve bunun mimar için neden önemli olduğu sorularına yanıtlar aramak ve yeni bakış açıları sunmak.

1.2 Çalışmanın Gelişim Serüveni

Kent kavramı günümüz mimarlık tartışmalarında en çok yer bulan konulardan birisi. Kente dair bu artan ilgiyi, mimarlık pratiğinin yanı sıra diğer disiplinlerde de görebiliriz, hatta kentle ilgili araştırmaların yapılması, onun dinamiklerini anlamaya yönelik derin keşiflere girişilmesi, mimarlık pratiğinden önce, felsefe, resim, fotoğraf, tiyatro, şiir, roman, gibi alanlarda olmuştur. Ancak son on yıldır mimarlık yeniden yoğun bir şekilde kent ile ilgileniyor. Günümüzün önde giden mimarlık teorisyenleri ve ofisleri kent üzerine araştırmalar yapıyor, kitaplar yayınlıyor, kent üzerine

---

[1] İngilizce'de "mapping" olarak kullanılan bu kelimenin anlamı, mekânı grafiksel olarak görselleştirme, kavramsallaştırma, kaydetme, temsil etme ve yaratma eylemidir. Türkçe'de tam olarak karşılığı bulunmayan bu kelime tez boyunca haritalama/okuma olarak kullanılmıştır.

konferanslar, çalıştaylar ve dersler mimarlık eğitiminin önemli bir parçası haline geliyor, mimarlık bienallerinin çoğunun konusu kent üzerine oluyor.

Bu ilginin nedenlerinden birisi de kentin artan karmaşıklığı karşısında mimarın çözümlerinin yetersiz kalması ve mimarlık pratiğinin günümüz toplumundaki etkinliğinin giderek azalması. Günümüzde mimarların çoğunun güç ve pazar ekonomisinin hizmetinde olduğunu söylemek çok da yanlış bir tespit sayılmaz. Kendilerini pazar ekonomisinin insafına bırakmak yerine kamusal alanı şekillendirmek ile ilgili ileriye yönelik aktif bir rol almak isteyen bazı mimarlar son on yıldır kent ile ilgili yoğun araştırmalar yürütüyorlar. Bunun için çoğu zaman mimarlığın ötesine gidilmesi gerekiyor. Bu aslında o kadar da zor değil, sadece mimarlık pratiğinin biraz binalardan uzaklaşıp kentin içine girmesi gerekiyor. Dikkatle takip ettiği binaların değil, biraz da onların arasında kalan, mimarlığın "negatif" alanının, yani kamusal alanın biraz daha fazla farkında olması gerekiyor, mimarlık disiplininin bir anlamda ters-yüz edilmesi gerekiyor. Bu yüzden mimarlık, özü ile ilgili cevaplar için binaların içine değil, etrafına bakmaya başlamalı (Heeswijk ve Kaspori, 2008). Yani mimarlığın ötesinde, kentin kendisinin tasarımın bir parçası ve başlangıcı olduğunu fark etmesi gerekiyor. Kentin karmaşıklığını anlamanın yollarından birisi olan kent okuması/haritalandırılması kavramının derinlemesine incelenmesi mimarlığın geleceğine dair cevaplar için bir başlangıç oluşturabilir.

1.3 Çalışmanın kurgusu

Çalışma beş ana bölümden oluşmaktadır. Kentin algısı ve kent okuması konusu mimarlık teorisini 50 yıldır meşgul eden bir konu, bu yüzden sadece teori ile ilgili bir çalışma daha yapmak yerine bu teorilerin yavaş yavaş ortaya çıkmaya başlayan uygulamalarına da yer verilecektir.

Birinci bölüm çalışmanın amacı, gelişimi ve kurgusu ile ilgili bir giriş bölümüdür.

Her pratiğin dayandığı bir teori yada teoriler olduğu için ikinci bölümde tarih boyunca kent nedir sorusu ve bunun bize sordurduğu diğer sorular irdelenecektir, bu bağlamda kentin ilk ortaya çıkması, yakın geçmişi, modernizmin sanat ve mimarlık alanlarında kente ve onun okunmasına, algılanmasına etkileri, Aydınlanma ve modernizmin geliştirdiği kent okuma araçları ve post modernizmin bunları eleştirisi incelenecektir. Ardından günümüz kentinin dinamiklerinin neler olduğu sorusuna yanıtlar aranacaktır.

Üçüncü bölüm ise okuma/haritalandırma nedir sorusu üzerine olacaktır. Haritanın nasıl bir araç olduğu ve ne olması gerektiği araştırılacaktır. Haritanın hikâye anlatma yeteneğini yitirdiği Aydınlanma ve rasyonel gelişimden önce yapılmış kent okumalarına göz atılacak ve haritanın anlatısı konuları üzerinde durulacak.

Dördüncü bölümde kent nasıl okunur sorusu ile ilgili yenilikçi mimar ve kent tasarımcılarının çalışmaları, oluşturulan çerçeveler ışığında incelenecektir.

Beşinci bölümde çalışmanın sonuçları ve bu sonuçlar ışığında kent ve mimarlığın geleceğine dair öngörüler tartışılacaktır.

2. KENT NEDİR?

Kent teorisinin en büyük tutkularından birisi kentin ve kentsel deneyimin resmi bir tanımını yapabilmek olmuştur. Bu kent tanımını yapmak bir zamanlar daha kolaydı. Kent ve kır ayrımının belirgin olduğu, kentin surların ardında tek bir parça halinde var olduğu ve bir hinterland ile çevrelendiği zamanlarda, yani neredeyse 20. yüzyılın ortalarına kadar "bir merkez ve onun çevresi" şeklindeki kent tanımı yeterli gözüküyordu. Ama aslında geçmişte bile kentin görünmeyen sınırları farklı gruplar arası ilişkiler ve etkileşimler ile surların da ötesinde geçiyordu **(**Bender ve Çınar, 2007). Saskia Sassen'e göre de kentlerdeki global etkileşimler yeni bir şey değil, günümüz kentlerinde yeni olan bunların yoğunluğu karmaşıklığı ve global yaygınlığı (2003).

Bu yüzden aslında kentin tek bir tanımı yok, kentin bir tanıma ihtiyacı da yok. James Donald kent tanımı ile ilgili şuna işaret ediyor: Kent diye bir *nesne* yoktur. Kent dediğimizde kastettiğimiz şey çeşitli kurumların tarihi ve coğrafi etkileşimleri, üretim ve çoğalmanın sosyal ilişkileri, hükümetin eylemleri, iletişim vs.. Bu çeşitliliğe kent diyerek var olmayan bir bütünlük ve tutarlılık oluşturmaya çalışıyoruz. Bu durumda "kent" kelimesi aslında tüm bunları içeren bir temsilden ibaret (Donald J. , 1992) .

Kent nedir? sorusu aldatıcı bir başlık olabilir, çünkü buradaki soru ile kentin tek bir evrensel tanımını yapmaya çalışmaktan çok, kent ile ilgili yeni sorulara ulaşmak hedefleniyor. Kentsel imgelere nasıl ulaşabiliriz? Nelere bakmamız gerekiyor? Hangi disiplinler ile birlikte bakmak gerekiyor? Kentin sınırları nedir? Kenti bir bütün olarak algılamak mümkün müdür, yoksa sadece parçalarını mı algılayabiliriz gibi sorulara cevaplar aranıyor. Her kent, hatta kentin her parçası farklı disiplinlere farklı hikayeler anlatıyor. Aynı kent parçası ile ilgili şehircilerin, mimarların, edebiyatçıların, sinemacıların veya ekonomistlerin farklı kent tanımları olacaktır.

Tezde kentin zaten tek bir tanımının olamayacağı, olsa olsa her disiplin ve kent parçası için ayrı kent tanımları olacağına dair bu görüş kabul ediliyor. Bu bölümde de bir yandan kentin kısa tarihi anlatılırken bir yandan bu farklı disiplinlerin nasıl farklı kent anlatıları olduğu inceleniyor.

2.1 Kentin Kısa Tarihi

İnsanoğlu kentler ortaya çıkmadan önce de uzun bir süre yeryüzünde var olmuştur. İlk insansı buluntular günümüzden 200.000 yıl öncesine kadar gidiyor, ancak insanoğlunun günümüzdeki haline ulaşması bu sürecin sadece 10.000 yıllık kısa bir bölümünü oluşturuyor. Yaklaşık 10.000 yıl önce bizim bulunduğumuz coğrafyada yeşeren ilk yerleşimler, Neolitik Devrim[2] ile birlikte önü kesilemeyecek bir hızla gelişti. Kentlerin yarattıkları uygun ortamlar "ilk" lere zemin hazırladı, bu yüzden medeniyetin bütün başarıları ve yenilgileri kentlerde ortaya çıktılar. İnsanlık tarihini kent olmadan anlatmak imkânsızdır. Arapça bir kelime olan *medeniyet* kelimesinin, Medine kentinden, bunun Batı'da karşılığı olan *civilization* kelimesinin de Latince *civitas* yani kent anlamına gelen bir kelimeden gelmesi bu yüzden bir tesadüf değildir. Lefebvre'nın dediği gibi: toplumun gelişimi sadece kentsel yaşamla, kentlileşmiş bir toplum yoluyla mümkündür (Lefebvre,2003 [ilk:1970]).

Kent ile ilgili, onun tarihinden bağımsız bir okuma yapmak oldukça güçtür çünkü başka hiçbir insan icadı kentler kadar katman katman insanlık tarihi kaydetmemiştir. Günümüzde Asya'da ve Arap Yarımadası'nda bir çırpıda yaratılan üç milyon nüfuslu kentler bile tarihten bağımsız değillerdir. Çünkü tarih, kentteki bazı aktörlerin üzerinde yeni çalışmalarını yarattıkları bir sahneden ibaret değildir, tam tersi, tarih de bu aktörlerden birisidir. Örneğin Smriti Srinivas'ın Hindistan'daki slikon vadisi ile ilgili yaptığı çalışmalarda Antik Hint tarihi ve İngiliz sömürgesi dönemi tarihinden izlerin buradaki hiper modern yaşamın bir parçası olduğu sonucuna varmıştır. Srinivas'a göre mekana dair bu anımsatıcı simgeler, farklı kültür ve dönemlerden de olsalar bir araya gelip "yeni"yi oluşturmuşlardır. Yeni düşünceler ve eylemler elbet ki sadece geçmiş tarafından belirlenmiyor, ama yeni olanın oluşumunda geçmiş çoğu zaman aktif olarak yer alıyor (Bender T., 2006).

Kent ve medeniyet bu kadar iç içeyken kentin tüm tarihini anlatmaya kalkmak bu tezin kapsamını aşacaktır. Bunun yerine onun dönüm noktaları olan ilk kentlerin ortaya çıkışı, Neolitik Devrim, Sanayi Devrimi, kentin 20.yüzyıldan 21. yüzyıla geçişi ve günümüz kentine dair birçok disiplinden farklı bakışlarla değinmek çağdaş kentin aktörlerinden birisi olan tarihi daha iyi takip edebilmemizi sağlayacaktır.

---

[2] Gordon Childe'nin ortaya attığı bu terim avcı toplayıcı toplumdan tarım toplumuna geçiş dönemini açıklamak için kullanılır ve her coğrafyada farklı dönemlere işaret eder, Anadolu'da bu dönem MÖ 9000 yıllarına kadar gider.

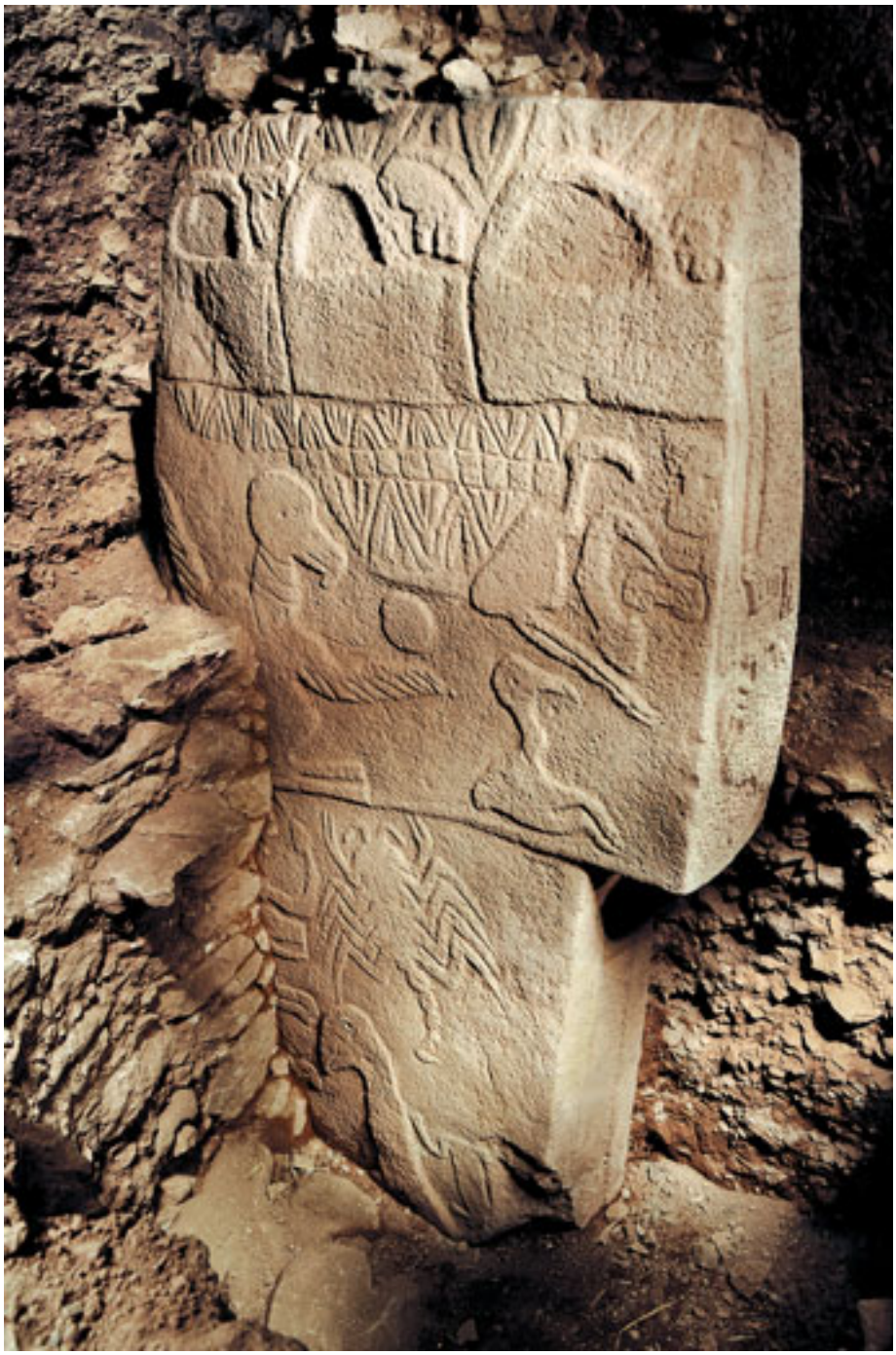
2.1.1 İlk Kentler, Kent Olmanın Kökenleri

Günümüzde kentin ne olduğu üzerine anlaşamadığımız gibi, ilk kentlerin de tanımını yapmakta zorlanıyoruz. Genel kabul ilk kentlerin M.Ö 4000-5000 arası Mezopotamya'da oluşmaya başladıkları yönünde. Bunlardan en eskileri Eridu (M.Ö 5400) Uruk ve Ur'dur (M.Ö 4000). Bu yerleşimlerin günümüzde yaygın bir şekilde kent olarak kabul edilmelerinin sebebi Gordon Childe'nin 1950 yılında oluşturduğu on maddelik bir "kent anlama cetveli"ne uymaları. Bu on madde sırasıyla şunları içeriyor: nüfus oranı ve yoğunluğu normalin üstünde olmalı, toplulukta özelleşmiş meslekler olmalı, bir krala yada tanrısal birine vergi ödenmeli, anıtsal kamusal yapılar olmalı, kendi yiyeceklerini üretmeyenler kral tarafından desteklenmeli, kayıt altına alma ve pratik bilimin izleri bulunmalı, bir yazı sistemi geliştirilmiş olmalı, sembolik sanat oluşmuş olmalı, ticaret ve hammadde ithalatı yapılmalı ve kan bağı olmayanlardan da oluşan zanaatkârlar topluluğu var olmalı (Gordon C. , 1950) . Bu oldukça kesin maddelerden oluşan tanıma girmeyen geç döneme ait kentler bile olduğu için bu tanımlama halen tartışılıyor. Örneğin günümüzden 9500 yıl önce kurulmuş olan Çatalhöyük için "kent mi, yoksa büyük bir kasaba mı?" tartışmaları halen devam ediyor.

İlk kentlerin kökenine doğru yapılan araştırmalarda Anadolu topraklarında yakın zamanda keşfedilen ve tarihi M.Ö 10.000'lere kadar giden Göbeklitepe tapınak alanı bir dönüm noktası olarak karşımıza çıkıyor. Bir yerleşim yeri olmasa da insanoğlunu bu dönemde bile ileri düzeyde sembolizm, heykel ve yapı yapma yeteneğinin olduğu anlaşılıyor. Bölgede tahıllarda yapılan araştırmalardan da dünyada ilk defa tarımın bu çevrede yapıldığı anlaşılıyor. Kazı başkanı Klaus Schmidt'in henüz ispatlanmamış hipotezine göre ilk önce tapınak yapıldı, sonra kentler ortaya çıktı (www. dainst.org, 2009).

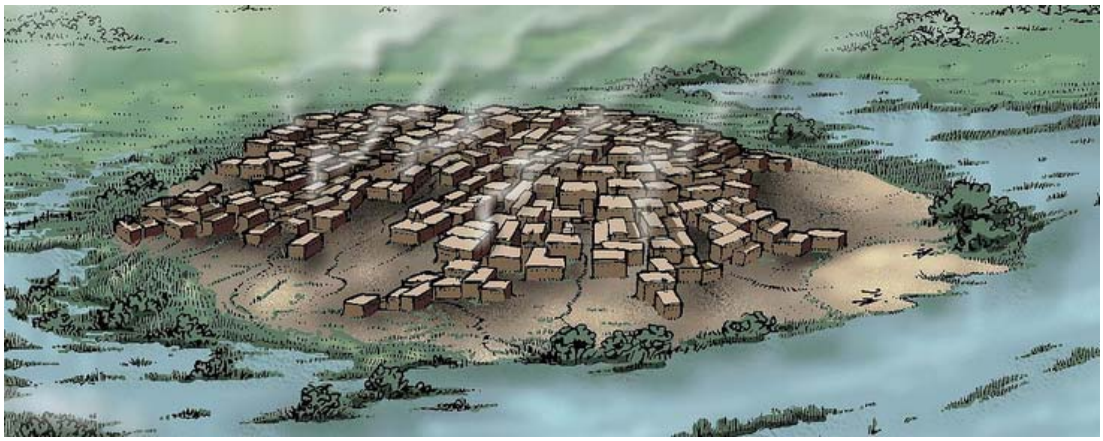
Çatalhöyük ise, tarihi M.Ö 7500 yıllarına kadar inen ve en gelişkin olduğu dönemde, yani Mezopotamya kentleri ortaya çıkmadan bin yıl kadar önce 10.000 nüfusa sahip olan bir yerleşimdi. Gordon Childe'nin cetvelini bir kenara koysak bile, çoğu arkeolog ve tarihçiye göre kenti kasabadan ayıran şey büyüklükten çok topluluk içindeki sosyal ve ekonomik farklılaşmadır. Yani bu tanıma göre zanaatkâr, tüccar, din adamı gibi çiftçi olmayanların yaşadığı yerler kenttir, diğer yerleşimler ise köy (Reader, 2007). Çatalhöyük ise bir melez olduğu için tartışmalı bir konumda, çünkü kentin tamamı çiftçilerden oluşmuyordu, ticaret günlük hayatın bir parçasıydı ama yine de büyük bir bölüm tarımla uğraşıyordu. Kent olarak tanımlansın yada tanımlanmasın yine de şu gerçeği kabul etmek gerekiyor, Çatalhöyük zamanı için oldukça gelişmiş ve büyük bir yerleşme idi.

Jane Jacobs, Kentlerin Ekonomisi isili kitabında kentler ile ilgili şunları söylüyor: “her kentin doğrudan ekonomik bir soyağacı vardır. Yeni kentler spontane bir yaratıyla ortaya çıkmazlar, kentin ekonomik hayatının kıvılcımları daha eski kentlerden yenilerine aktarılır. Ataları çoktan yok olsalar da günümüz kentlerinde bu kıvılcımların yarattığı ateş yanmaya devam ediyor. Bu yaşam bağlarının izleri Girit, Finike, Mısır, Indus, Babil, Sümer, Mezopotamya’dan Çatalhöyük'ün kendisine ve onun atalarına kadar geri sürülebilir “ (Jacobs J. , 1969).



Şekil 2.1 : Göbeklitepe, bulunan sütünlardan biri

Jacobs, Çatalhöyük'te çıkan buluntular ışığında kentsel yerleşimlerin tarım alanındaki gelişmeler sonucu ortaya çıkmadığını, tam tersi bu yerleşimlerin tarım devriminden önce ortaya çıktığı fikrini öne sürmüştür ve bu fikir de halen tartışmalı olmakla birlikte günümüzde kabul görmektedir. Bu durumda insanın yerleşik düzene geçmesiyle birlikte tarım devrimi oluştu, yani ilk önce kent, sonra tarım devrimi gelmiştir. Kentlerin oluşması için tarımsal bir üretim fazlası gerekmiyordu, tam da kentler oluştuğu için üretim fazlası oluyordu. Bundan önceki yaygın görüş ilk olarak köylerin ortaya çıktığı tarımla birlikte bunların kente doğru evrim geçirdiği yönündeydi, oysa ki Jacobs'a göre bir evrim değil devrim gerçekleşmiştir. İnsanoğlu tarihte bir noktadan sonra göçebeliği bırakıp yerleşik düzene geçmeye karar verdi, yani kenti keşfetti ve bu keşiften sonra da hızla gelişti.



Şekil 2.2 : Çatalhöyük, canlandırma.

Kentsel devrimden sonra neredeyse 6000 yıl boyunca kent o yada bu şekilde var olmaya devam etmiştir. Nüfusunun %90'ı kentlerde yaşayan Sümer toplumunu saymazsak tarih boyunca kentsel nüfus daima bir azınlık olmuştur. Bu durum Mısır kentleri, Antik Yunan, Roma, Ortaçağ, Rönesans, Aydınlanma ve ondokuzuncu yüzyıl kentlerine kadar bu şekilde devam etmiştir. Ondokuzuncu yüzyıla gelindiğinde ise kentlerde daha önce görülmemiş büyüklükte değişimler gerçekleşmeye başlamıştır, bu değişimleri yaratan Sanayi Devrimi'dir.

2.1.2 Sanayi Devrimi

Sanayi Devrimine giden sürecin temelleri onsekizinci yüzyıl sonunda Fransa'da başlayıp tüm dünyada etkileri olan Fransız Devrimi ile ilişkilendirilebilir. Bu devrimci değişimler yine kentlerle iç içe idi ve devrimler sonunda vatandaşlık ile ilgili önemli haklar kazanıldı. Burjuvazinin tam bir hâkimiyet kurması için ise yüz yıldan fazla bir süre geçmesi gerekti. Sanayi proletaryasının oluşmasıyla birlikte kentlerde işçi nüfusu giderek artıyordu, ancak halen oy hakkından yoksun ve korunmasızdılar

(Begel E.E. , 1996). Bu dönemde Paris'te ev başına ortalama 20 kişi, Viyana'da ise 47 kişi düşüyordu. Örneğin Avrupa kültürünün ocağı, Haydn, Mozart, Beethoven ve Schubert'in şehri olan Viyana'da tek oda ve mutfak içeren ve ortak tuvalet ve su muslukları olan uzun bir galeriye açılan daireler birer norm halini almıştı. Artık kent tiplerine yeni bir kent eklenmişti: ondokuzuncu yüzyıl ürünü olan sanayi kenti, ve yüzyıl sonunda bu kent yavaş yavaş yaşanılmaz bir hal almaya başlamıştır. Bu dönemde kentlerde veba salgınından 8 milyon kişi, tüberküloz ve sıtmadan ise bunun iki katından fazla kişi ölmüştür. Astım, kısırlık gibi hastalıklar ise toplumun

Şekil 2.3 : İngiltere'de varoşlar, 1900'ler

çoğunda görülüyordu. Bir yandan inanılmaz bir kapital üreten şehirler bir yandan da yoksulluk ve hastalıklarla boğuşuyordu. Böylece 19.yy sonlarında artan konut sorununa yönelik birçok kentte toplu konut çözümleri oluşturulmaya başlandı. Bunlar bazen devlet eliyle bazen de özel girişimlerle oluyordu, ancak buraya harcanandan çok daha fazlası kentin önemli binalarını, meydanlarını güzelleştirmeye harcanıyordu. Böylece ondokuzuncu yüzyıl şehirleri bir yandan fakirlik, kötü yaşam şartları ve pislik yığınlarından oluşurken diğer yandan da büyük bir zenginlik oluşmaya başlıyordu. Gökdelenler, sefil çalışma koşulları, çirkin ve sağlıksız toplu konutlar, kasvetli kenar mahalleler, tek katlı evler, varoşlar, villalar, çöpler ve parlak arabalarla dolu oldukça karmaşık ve parçalı bu kentler, Birinci Dünya Savaşının başlaması ile birlikte büyük bir yıkım yaşadı. Tüm bu olumsuzluklardan etkilenen kentlerde savaş sonrası konut edindirme, okullar, hastaneler gibi konularda yeniden yapılanmaya gidilmesi konusunda artık ciddi bir irade oluşmuştu (Reader, 2007).

2.1.3 Modern kent ve Modernizmin kenti

20.yy'ın başında sıkışıklık ve yoğunluk modern metropolün imajı haline gelmişti. 19yy'da şekillenmeye başlayan bu kaleydoskopik[3] kent, görsel uyarıcılarla dolu karmakarışık bir yerdi. Dönemin avangart sanatçıları ve yazarları tarafından yoğun bir şekilde işlenen bu kent, ilginç bir şekilde modernist mimarlık ve kentsel tasarım teorisyenleri tarafından hiçbir zaman kabul görmedi. Böylece 20.yy'ın ilk çeyreğinde birbirine zıt iki kentsel model gelişmişti: modern kent ve modernist kent.

Modern kent James Joyce, John Dos Passos, Arnold Döblin gibi yazarların ve Ernst Lüdwig Kirchner, Paul Citroen, Umberto Boccioni gibi sanatçıların yada Walter Ruttmann ve Dziga Vertov gibi yönetmenlerin çalışmalarında çarpıcı bir şekilde karşımıza çıkıyordu. Modernist kent ise 19yy'ın ütopik kentsel planlama ve toplum modellerinden ilham alıyordu ve iki Dünya Savaşı arasında yapılmış CIAM kongrelerinde şekillenmişti. Yazarlar ve sanatçılar modern kentin dışavurumu olan metropolü kutlarken modernist mimar ve planlamacılar var olan kente sırtlarını döndüler.

Modernist mimar ve plancıların hastalıklı olarak kabul ettikleri modern kente karşı önerdikleri çözümler ikiye ayrılabilir. Birincisi, Ebenezer Howard'ın Bahçeşehir'i, Almanların Siedlungswesen'i, Sovyetlerde disurbanistlerinin çalışmaları, Frank Lloyd

[3] Fransızca kaleidoscope kelimesinden geliyor, Bir ucu buzlu camla kapatılan, metal veya mukavvadan bir boru içine yerleştirilmiş aynaların aracılığıyla, boru içine konulmuş renkli küçük cisimlerin ve görüntülerin oluşturduğu çeşitli biçimleri gösteren araç, çiçek dürbünü.

Şekil 2.4 : New York, 1930'lar

Wright'ın BroadAcre City'si gibi çözümler. İsviçreli mimarlık ve kentsel tasarım eleştirmeni André Corboz bu çalışmalara *"kent boyunca yada kentin dışında kentsel planlama"* diyor. Ikinci tip çözümler ise Le Corbusier ve CIAM doktrinini destekleyenler tarafından ortaya atılmıştı, ve temel olarak var olan kenti, fonksiyonların katı ayrımına dayanan rasyonel bir kentle değiştirmeyi öneren çözümlerdi, André Corboz bu çözümlere ise "*kente karşı kentsel planlama*" diyor (Eeckhout ve Jacobs, 1999). Le Corbusier'in modern kent ile ilgili 1933'te yayınlanan La Ville Radieuse kitabında şöyle diyor: " Bir uçağa binin ve 19yy kentleri üzerinden bir uçun. O kentler ki, ruhsuz sokaklarının oluşturduğu kanyonlar boyunca sıra sıra kalpsiz evlerle doldurulmuş. Aşağı bak ve kendi adına karar ver. Bana göre bunlar, insan gücünün amacından sapmasının işaretleri. Makinenin devasa büyümesi karşısında, para tarafından yönetilen bir dünyada insanın boyun eğmesinin kanıtları" (Le Corbusier,1967[1933**]**). Bu paragraf aynı zamanda Batı'daki modernist mimarların kente bakışını da bir anlamda özetliyor: kent ile görüşüleri ve algıları tepeden uçakla bakmakla oluşuyor (Bridge ve Watson, 2000). Le Corbusier, Hilberseimer yada Leonidov gibi mimar ve plancıların görüşlerine göre kaotik olarak kabul edilen modern parçalı metropolü dizginlemenin tek yolu eski düzenin çözünmesi ile mümkündü. Tarih ile yada eski kent ile bir uzlaşmanın bahsi bile geçemezdi. Yeni bütünsel kent sıfırdan rasyonellik ve standartlaşma yoluyla kurulabilirdi (Jacobs S. , 2002). Le Corbusier'in Paris için hazırladığı Plan Voisin bu görüşün bir ürünüdür. Modernist kent teorisi bu yüzden bir anlamda modern kenti

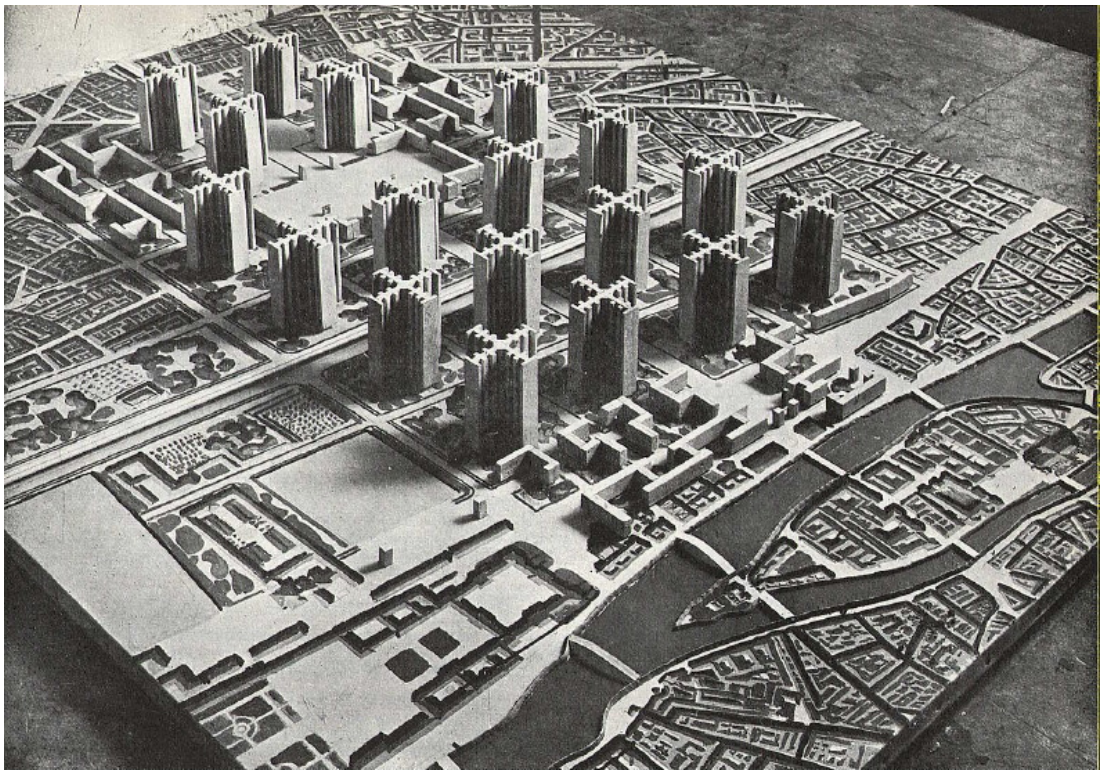
yok etmek üzerine kurulmuştu. Modernizm, her ne kadar "herkes için tasarım" gibi iyi niyetli ve eşitlikçi görüşlere sahip olsa da Aydınlanma'dan beri devam eden rasyonalleşme uğruna modern kentin feda edilebileceği görüşündeydi. Modernizm yapılardaki yaşam koşullarını iyileştirdiyse de hiçbir zaman tam anlamıyla modernist bir kent kuramadı. Ironik olarak modernizmin kenti parçalılıktan kurtarıp yeni bir bütünselliğe kavuşturma fikirleri sadece parçalı olarak gerçekleşti. Rem Koolhaas'a göre, havaalanları ve birkaç kentsel çeper dışında modernist kent imajı hiçbir yerde gerçekleşemedi (Koolhaas, 1996).

Heynen'e göre yine de modernist mimarların, statükoyu kabul etmeyip, daha iyi bir çevre hayalleri kurup bunu gerçekleştirecek cesarete ve güce sahip olabildikleri için takdir edilmesi gerekiyor. Modernist mimar ve plancıların görüşleri rasyonelleşmiş ve standartlaşmış bir toplum ve çevreyi öngören bir ütopyayı yansıtsalar da, görüşlerini cesurca dile getirip mimari düşüncenin politik yanını harekete geçirebilmişlerdir. Mekânsal ütopyalar, gerçekliğe dönüşürken çoğu zaman başarısızlıkla sonuçlanırlar, modernizmin öngördüğü ütopyanın da aynı kaderi paylaşması çok da şaşırtıcı bir durum değil, çünkü asla tamamen kontrol edilemeyecek sosyal süreçleri kontrol altına almayı planlıyordu (Heynen, 2002).

Andre Corboz'un sınıflandırmasına göre "kente karşı kentsel planlama" sınıfına giren ve kent ile ilgili modernist görüşü daha iyi yansıtan yüksek katlı yapılar ve geniş yeşil alanlar ile dolu Plan Voisin gibi sosyal konut önerileri eski kent merkezlerinde pek kabul görmese de "kent boyunca ya da kentin dışında kentsel planlama" Avrupa'da eski kentlerin çeperlerinde yapılan modernist sosyal konutlarda ve özellikle Amerika'da İkinci Dünya Savaşı sonrası kentin sıkışıklığından kaçış ve Amerikan Rüyası'nın bir parçası olarak büyük kabul gördü. Ulaşımın da kolaylaşması ile birlikte Batı dünyasının büyük bir bölümünde insanlar kent merkezinden banliyölere doğru taşınmayı seçti ve bu kentsel yayılma günümüz kentlerinin dinamiklerinin temelini oluşturdu. Modernist planlama parçalanmayı nötralize etmek yerine parçalanmanın bir parçası olmuştur. Bundan sonra postmodernistlere parçalanmışlığa övgüler düzmek dışında pek bir seçenek bırakmadılar.

Modern kent[4] ise, 20yy'ın başından II.Dünya Savaşı sonrası değişikliklere kadar devam etti, daha önce de bahsedildiği gibi bu kent modernist kent ile paralel olarak

[4] Karışıklıkları önlemek için bir açıklama: burada modern kentten kast edilen, modernist mimarların dışladığı ama sanatçıların sahiplendiği, Sanayi Devrimi ile tamamen değişen 20.yy'ın başındaki New York, Chicago, Londra, Berlin gibi modern metropollerdir.



Şekil 2.5 : Plan Voisin, Le Corbusier, 1925

var olan bir kenttir. Modern kenti anlamak için o dönem modernist avangardlarının yapıtlarına bakmak gerekmektedir. Parçalanmışlık fikri modernite ile birlikte öne çıkmaya başlıyor. Parçalı kent yeni bir fenomen olmamakla birlikte, metropol ve parçalanmışlık daima birlikte anılmıştır. Bu yüzden dönemin yapıtları da parçalı olma fikrini yoğun bir şekilde işlemişlerdir. Örneğin Walter Benjamin'e göre geçmişe dair bilgi sadece parçalar ve yıkıntılar üzerinden edinilebilir. Bu yüzden modernite ve parçalanmışlık üzerine görüşler aslında "modern" in de omurgasını oluşturuyor. Adorno'ya göre de modernlik, uyumlu, bitmiş estetik eser fikrini yok etmiştir, artık parçalar bitmiş bir eserden daha değerli ve özgündür. Dönemin sanatçılarına göre de parçalanmışlığın yarattığı geçici formlar, çağdaş metropol deneyiminin parçalanmışlığı ile paralellikler kuruyordu. Parçalı kentin kalaydoskopik imajı modernist mimarlarda kaybolmuş bir bütünlüğe dair nostalji uyandırsa da dönemin diğer avangardları için kaybolmuş bütünlüğün pek de bir önemi yoktu. Modernist sanatçılara göre parça modern kentsel kaosun bir sembolü ve bu kaosu yorumlamanın bir yoluydu. Bundan dolayı gerçeklik, parçaları yoluyla yorumlanabilir ve kavranabilirdi; tıpkı modernist yazarların kent hikayeleri, yada kübist ressamların yapıtlarındaki parçalılık, dışavurumcu çarpıtmalar, yada konstrüktivist montaj tekniklerinin parçalı yapısı gibi. Modernist avangardlar tek bir parçadan çok parçalanma süreci ve parçaların birarada toplanması temasını tercih ediyorlardı.

Tüm bu parçaların üstüste bindirilmesi, ardarda gelmesi ve biraraya toplanması tam da modern metropolün deneyimlenmesindeki şok etkileri ve ritimleri yansıtıyor.

Bu dönem sanatçıları tarafından seçilen kentsel malzemenin çeşitliliği bu döneme özgü olsa da hepsinin ortak paydası kent ve birey arasındaki 'Büyük Yüzleşme'ye duyulan hayranlık. Paris, New York, yada Berlin'e, yani metropole varış fikri herkesin tanıyabileceği ve hissedebileceği sosyal gerilimlerin sembolü olmuştur, ve bu yüzleşme modern kültürün en güçlü sembolü olarak dönemin sanatçıları tarafından yoğun olarak kullanılmıştır. Günümüzde ise popüler kültürde bu imaj devam etse de edebiyat alanında, özellikle de kentsel yayılma yüzünden artık kente belirgin bir varış olmadığından dolayı bu imaj pek kullanılmıyor (Keunen, 1999).

Edebiyat alanında kent hikayeye sadece bir arka plan olmanın ötesinde hikayenin kendisinin metaforu haline de gelebiliyor. Hayali bir kahramanın yürüdüğü sokak bir yere doğru gider, ve belirli bir sona işaret eder. Örneğin Suç ve Ceza Raskolnikov'un yaşlı kadını öldürmek üzere binadan çıkmasıyla başlar, ve roman boyunca şehrin detaylı bir haritası çizilir, çoğu zaman bu bir sonraki bölüme geçmek için bir altyapı hazırlar. Bu yüzden de tüm romanlarda yazıldıkları dönemin kent imgelerini, insanın kente bakışını ve kenti okumasını bulmak mümkün. Dostoyevski'nin, Zola'nın, Hugo ya da Dickens'ın kenti ile modernist yazarların kenti arasında belirgin fark olsa da bu dönem yazarları sayesinde kent bir yer olmaktan çıkıp bir metafora dönüşmüştür (Turan, 1996).

1. Dünya Savaşı'ndan önceki dönemde James Joyce gibi modernist yazarların çalışmalarına bakacak olursak hikayelerin içine gündelik hayata dair birçok öğenin girdiğini görüyoruz. Modernist romanda daha önce çoğunlukla gözardı edilen yada yüksek edebi değeri olmadığı düşünülen basit gündelik detaylar tüm gerçekliği ile ve titizlikle betimleniyor. Gündelik hayat, tüm parçalılığı, çıkmazları, renklilikleri ve karaltıları ile, tıpkı Citroen'in kolajlarında olduğu gibi veriliyor.

Örneğin Walter Benjamin'in hayatı boyunca üzerinde çalıştığı "Arkadlar Projesi" Paris'in ondokuzuncu yüzyıldaki kent yaşamı üzerine yazdığı yüzlerce yazıyı içeriyor. Ancak Benjamin bunlardan tek bir anlatı yaratmayı düşünmemiştir, yada bunları Paris'in düzeni ile ilgili tek bir yazıya dönüştürmemiştir, tam tersi Paris'in birçok imajını içeren ve onun çeşitliliğini kutlayan, resimler açısından zengin bir indeks bırakmıştır.

Modernist edebiyatın en önemli eserlerinden sayılan Ulysses romanı James Joyce tarafından 1918-1920 arası yazılmıştır. Uylsses, romanın ana kahramanı Leopold Bloom'un 16 Haziran 1904'te sıradan bir günde kentte dolaşmasını anlatıyor, ama

Şekil 2.6 : Metropolis, Paul Citroen, 1919

bunu yaparken kentin tüm detaylarını dönemin İrlanda'sının sorunlarını ve ana karakterin hayallerini, arzularını, sorunlarını tüm gerçekliği ile gözler önüne seriyor. Sosyolog Robert Park Joyce'un Ulysses'ini okuduktan sonra "Kent bir ruh halidir" sonucuna varıyor, 1922 yılında yayınlanan başka bir yazıda ise Ulysses ile ilgili şöyle deniyor: "aslında romanda kent artık yoktur, sadece içinde dolaşan bir adam vardır" (Donald, 2000). Bu romanda kent artık o romanın bir kişisi, hatta baş kişisidir.

Galata ve Pera ile ilgili kaldırım taşlarında biten bitkilere varacak kadar detaylı bir okuma yapan İlhan Berk de kitaba James Joyce'tan bir alıntı ile başlar: "Dublin'in, bu kentin görüntüsünün bir gün yeryüzünden silindiğinde, bir rehber kitap gibi, Ulysses'e bakarak, yeniden, eksiksiz bir biçimde kurulsun istiyorum" (Berk, 1990).

Şekil 2.7 : Yüzyıl başlarında Metropol ve karmaşa, New York, 1900

Metropol'ün karmaşıklığı birçok yazarda labirent imgesini çağrıştırdığından labirentsi yapılar da romanlarda sürekli karşımıza çıkmaktadır. Bu kurgusal kent labirentleri sadece modernizme özgü anlatımlar değiller, farklı yazarlar tarafından da kullanılmıştır. İmgeler kente dair duygularımızı oluşturan önemli ögelerden birisi olduğu için modern romanda ortaya çıkan bu imgeyi kentin önemli bir okuması olarak değerlendirebiliriz. Aynı kentle ilgili farklı dönem yazarlarının imgelerine bakarak o kentteki değişimlerin gözlemcinin zihinsel haritalandırmasının içine nasıl işlediğini görebiliriz. Modern labirentler, öncülerine göre biraz daha farklılar, çünkü tarihte labirent işgalcileri kente sokmamak için kullanılırken modern labirenti hapsolmuşluğu tariflemek için kullanılıyor. James Joyce'un Ulysses'inin sonunda da ne belirsizlikler açığa kavuşur ne de romanın kahramanı kır evine yerleşmek için Dublin'den çıkabilir (Faris, 1991).

Mimar Peter Smith'e göre de labirent kentlerde kentliliğin bir işareti; onu bilmek hem statü hem de özgürlük getiriyordu. Ayrıca gizemli kentsel alanlar insanları büyülüyor,

ve labirentin anahtarı bulunduğunda, yani piskolojik olarak kente dair bir bilişsel harita oluşturulduğunda, birey ve çevre ilişkisi yeni bir aşamaya ulaşıyor. Bir yer sırlarını açığa çıkarınca zihin ve obje arasında bir empati kuruluyor, insan ve yapı sembolik olarak birbirine bağlanıyor (Faris, 1991).

Şekil 2.8 : Berlin , Die Sinfonie der Großstadt (1927)

Edebiyat modern metropolün karmaşıklığını ve parçalılığını kutlayan tek sanat dalı değildi, yine kentteki bir günü anlatan 1927 yapımı "Berlin: Die Sinfonie der Großstadt" filmi (şekil 2.8) ise sinemadaki kent okumasına dair modernist yaklaşımın bir örneğidir. Film kente dair beş tane sahneden oluşur, ekranda beliren bir tren ise bu bölümleri birbirine bağlar. Farklı kareler imaj, hareket, bakış açısı yada tematik içeriğe göre biraraya getirilir. Birinci sahne kente varışı ve günün başlangıcını anlatır. İkinci sahne kapı kolları, ziller, okula giden çocuklar, otobüse binenler, şoförü olan zenginlerin arabalarına binmeleri gibi sıradan ayrıntılar vererek kent hayatının çeşitliliğini olduğu gibi anlatır. Üçüncü sahne daha çok sokakta geçenleri anlatır, farklı kesimlerden işçileri, sokak kavgasını ayıran polisleri, sokakta yürüyen yeni evlenmiş bir çifti, diplomatları ve kaotik aktiviteyi anlatır. Dördüncü bölüm öğlen arası zamanıdır, insanlar yemek yerler, dinlenmek için uzanırlar, bu sırada birçok farklı kesimin yemek yediği ve dinlendiği yerler gösterilir. Sonuncu bölüm ise insanların

gece eğlencelerine adanmıştır, insanlar dans eder, içerler, oyun oynarlar, kentin resmi dönmeye başlar, bir havai fişek gösterisine dönüşür ve film biter.

Tıpkı daha önce bahsedilen modernist romanlarda olduğu gibi burada da filmin ana karakteri şehrin kendisidir. Filmde kentliler olağan halleri ile gösterilir, trenin sabahın erken saatlerine Berlin'e varması, insan kitlelerinin yavaş yavaş canlanması ve gündelik hayat akışının karmaşıklığı başarı ile verilmiştir.

Film, her ne kadar Bauhaus üyeleri tarafından "kamerasını yeterince oynatmamış, gerçekliği yeterince şekillendirmemiş" şeklinde bir eleştiriye maruz kalsa da, şehre varış temasıyla başlayıp kentin parçalılığına dair birçok imajı arka arkaya getirmesiyle modernist kolaj ve roman ile benzerlikler taşır (Leslie,2002).

Modern kent ve modernizmin kenti birbirine paralel olarak gelişmesini sürdürdü, modern kent tüm müdahalelere rağmen parçalı karakterini sürdürürken modernizmin kenti tekrar bütünlüğe kavuşturma hayalleri sadece parçalı olarak gerçekleşti. 1960'lara gelindiğinde ise artık modernist planlama ilkeleri siddetli bir biçimde eleştiriliyordu. Kentlerde ise ciddi değişimler gözlenmeye başlanmıştı. Eski kent merkezleri boşalırken kent çeperleri boyunca büyümeye başlamıştı.

2.1.4 Post-Modern Kent

Kentin parçalı olma durumu post-modernist mimar ve düşünürlerin de ilgisini çekmiştir. Ancak bu ilgi modernistlerde olduğu gibi parçaların birarada toplanması şeklinde ifade edilmiyordu, postmodernistler daha çok tek bir parçanın otonom bir gerçeklik olarak ifadesi ile ilgileniyorlardı, parçaların bütünüyle değil. Yani modernistler parçalılığı bir motif ve resmi bir strateji olarak kullanırken postmodernistler daha çok parçanın gerçeküstü olarak yeniden yaratılmasına odaklanıyorlardı. Bu farklı bakış açısını sanatçılarla örneklemek gerekirse bir tarafta kübist, dışavurumcu yada fütürist bir kent peyzajı, yada konstrüktivist bir fotomontaj varken diğer tarafta da Ed Ruscha (şekil 2.9) yada Andreas Gursky'nin fotoğrafları vardır. Sinemada örneklemek gerekirse Walther Ruttmann'ın Berlin: Die Sinfonie der Großstadt'ı ile David Lynch'in garip peyzajları, edebiyat alanında da James Joyce'un detaylı kent anlatımları ile Italo Calvino'nun hayali kentleri gibi (Jacobs S. ,2002) . Özellikle edebiyat ve sinema alanlarında, yüzyıl başında modernist anlatıda görülen "kente varış", ve "kent ve bireyin yüzleşmesi" temalarının artık geçerliliğini yitirdiğini görüyoruz. Kent, sonsuz bir şekilde çevresine doğru genişlerken nerenin kent nerenin kır olduğu arasındaki ayrımlar muğlaklaşıyor; yüzyıl başlarında kente varıştaki belirgin çarpışma artık yok oluyordu. Artık giderek incelen ve yayılan kentlerde modernizmin bütünü anlatmaya yönelik olan kent imajları geçerliliğini

yitiriyordu. Post-modern kent imajları daha soyut ve hiper-sübjektif kentler yaratıyordu. Daha önce kent kaosu temsil ediyordu, post modern kültürde ise kente kaosun yeni formlarına karşı korunmak için bir nostalji ile bakılıyor. Modernist anlatıda kent kültürel ve toplumsal kaosun simgesi olarak kullanılırken post-modern anlatıda kent imgesi, kaosun başka, yeni formlarını "yaşanabilir" kılmak için bir strateji olarak kullanılıyor (Keunen, 1999).

Şekil 2.9 : Ed Ruscha , Twentysix Gasoline Stations (1963)

Mimarlık alanında ise kentlerin farklı parçalarına odaklanan birçok kitap yazıldı. Aldo Rossi kentte toplu bir hafızanın yoğunlaşmış bir farkındalığı üzerine çalışırken Charles Moore eklektik oyunlarla tarihe referanslar vermeye çalıştı, Leon Krier endüstrileşmiş ve ticarileşmiş bir gerçeklikten kopmaya çalışan nostaljik ütopyalar üretti, Rem Koolhaas ise ilk defa çağdaş kentin parçalı ve ayırıcı halini düzeltmek yerine bunun bir durum olduğunu kabullenmemiz gerektiğini söyledi.

Modern metropol imajının vücut bulmuş hali olan Manhattan sanat alanında çok yoğun olarak işlense de modernist mimarlık tartışmalarında hiç görülmezdi. Le Corbusier bir keresinde alaycı bir şekilde buradaki gökdelenlerin tasarımcılarından çok daha büyük olmasına izin verildiğinden bahsetmişse de modernist planlama kuralları açısından çok küçüktüler ve birbirine fazla yakındılar. Manhattan'ın kentsel çeşitliliği ancak 1978 yılında, Rem Koolhaas'ın Delirious New York kitabıyla kutlandı. Koolhaas kitabın girişinde şunları söylüyordu: " bu kente – ondan nefret eden bir çağda oluşmuş bu kentleşme biçimine - nasıl bir manifesto yazılabilir? Manifestoların en önemli zayıflığı doğal olarak bir kanıttan yoksun olmalarıdır. Manhattan'ın problemi ise tam tersi: bir dağ kadar kanıtı varken manifestosu yok " (Koolhaas, 1978). Koolhaas'ın modern metropolün yüksek yoğunluklu ve sıkışık durumuna hayranlığı modernist planlamacıların yıkımlarına karşı gelen mimarlarda

Şekil 2.10 : Greenwich Village, New York

bile pek kabul görmemişti. Çünkü onlar için de kentin bu durumu çok hayranlık verici değildi. Örneğin Jane Jacobs "The Death and Life of Great American Cities" kitabında her türlü planlama ve fonksiyonel ayrımı reddetse de, model olarak gördüğü Greenwich Village'ın (Şekil 2.10) Manhattan gökdelenleri ve kaos ve sıkışıklığın kutlanması ile pek bir alakası yoktu. Dejan Sudjic'e göre de Jacobs'un model olarak sunduğu yer hayalini kurduğu metropolden çok bir İngiliz banliyösüne daha yakındı (Eeckhout ve Jacobs, 1999).

İdealler ile gerçeklik çoğu zaman birbirinden farklı olur, kentin bu dönemde gelişimi de böyle oldu. Post-modernizm döneminde kentler daha da yayıldı, ve *suburbia* denilen kentleşme biçimi özellikle Amerika'da tüm ülkeyi sardı. Artık kent merkezleri boşalıyor, kent sonsuz bir şekilde çevresine doğru yayılıyordu. Bu kentleşmiş alan ilk başlarda sadece konut gibi fonksiyonlar içeriyordu, diğer tüm aktiviteler halen eski kentte gerçekleşiyordu, yani kente tam olarak sırtını dönmemişti. Ancak otomobilin ucuzlaması ve bir yerden diğerine gitmenin kolaylaşması ile birlikte eski kentin içi artık durdurulamayacak bir şekilde boşaldı. Bu fenomenin en karakteristik örneği ise Los Angeles'tır. Klasik banliyöler bir yerden diğerine gitmek için mutlaka kent merkezinden geçen ana yollar etrafında inşa edilmişti, yani eski kentle ilişki tam olarak kopmamıştı. Los Angeles'ta ise özellikle emlak spekülasyonu sayesinde tüm yolların kent merkezinden geçtiği merkezi bir plandan gridal bir plana geçiş yapıldı, böylece artık bir yerden diğerine gitmek için merkezden geçmek gerekmiyordu, tüm banliyöler birbirine bu grid sayesinde bağlanmıştı. Bu grid sayesinde normalde kent merkezinde olması öngörülen fonksiyonlar da gride yayılmaya başladı. Artık kent merkezi ve banliyösü gibi bir kavram kalmamıştı, çünkü gride bağlı olan her yer bir merkez gibiydi. Bu durum kent merkezlerini ciddi bir biçimde etkiledi, 1970'lerdeki ekonomik krizin de etkisiyle kent merkezleri giderek boşaldı ve hayalet kentlere dönüştü. Bu durumun yoğun yaşandığı yerlerden birisi olan Detroit günümüzde bile kendini toparlayamamıştır, kent halen terk edilmiş gökdelenler, fabrikalar ve tiyatro salonları ile doludur. Örneğin 1920'lerde yapılan Michigan Tiyatrosu (şekil 2.11) 70'lerin sonunda artık hizmet edebileceği bir nüfus olmadığı için terk edilerek bir otoparka dönüştürülmüştür, günümüzde halen otopark olarak kullanılan tiyatro Detroit kentinin giderek erimesinin bir simgesidir. Dünya ekonomisinin merkezi olan New York bile bu durumdan etkilenmişti, 1955-1980 arası uluslararası birçok şirket Manhattan'ın merkezi iş alanını terk etmişti, aynı anda New York'un banliyölerinde ofis ve iş alanları artmıştı. Suburbia, artık metropolün kendisi olmuştu (Eeckhout ve Jacobs, 1999).

Şekil 2.11 : Michigan Tiyatrosu , Detroit

2.2 Günümüz kenti

Kent, değişen toplum yapısı, gelişen teknoloji ve artan bağlanılabilirlik sayesinde artık o kadar da kolay tanımlanır olmaktan çıkmıştır. Artık birçok kentsel durum çoğu zaman aynı kentte bile karşımıza çıkmaktadır. Günümüzde artık kent merkezi yada banliyö gibi kavramlar çok kolay açıklanabilir kavramlar değil, çünkü her yer kent merkezi ve banliyö olabilir. Artık birbirinden fiziksel olarak kopuk gibi gözüken kent parçaları birbirine dijital ağlarla bağlanıyor. Günümüz toplumu birçok farklı akıştan etrafında gelişimini sürdürüyor. Para akışı, teknoloji akışı, bilgi akışı, örgütsel etkileşim akışları, imaj, ses ve sembol akışları… Akışlar günümüzde sosyal örgütlenmenin bir elemanı değil, günümüzün ekonomik, politik ve sembolik hayatını oluşturan süreçlerin ifadesi haline gelmiş durumdalar (King, 2006). Artık etkileşimler ve ilişkiler ülke sınırlarını aşıyor. Böylece yakınlık kavramının anlamı da değişiyor. Ulaşımın daha kolaylaşması ile kent içinde birbirinden çok daha uzak, hatta farklı kentlerle ilişkiler kurulabiliyor. Kentli artık Taksim'de okula gidip, Bostancı'da oturup, Maslak'ta spor yapıp, yaz aylarında Tekirdağ'da denize girebiliyor. Kentin etki alanı çok daha büyüyor ve kentliler de birer göçebe haline geliyor. Tüm bu fenomenler ve çeşitlilik sayesinde artık kenti nasıl tanımlayacağımızı şaşırmış durumdayız.

Sınır/kent, kimliksiz kent, slurb, küresel kent, evrensel kent, superburbia, citta difusa, teknokent, eko-kent, megakent, yayılan kent bunlardan sadece birkaçı.

Leonard Wallock ve William Sharpe günümüz kentinin artık bir organizmadan atom parçalarına dönüştüğünü söylüyorlar. Yani kent artık alıştığımız ve görerek tarifleyebileceğimiz bir şey değil sadece bir diagram olarak anlatılabilecek görünmez güç alanlarının olduğu ve bunları anlayabilmek için öncelikle görünür kılmamız gereken bir fenomenler bütününe dönüşmüş durumda. (Sharpe ve Wallock, 1987).

Bilgi, her zaman kenti nasıl deneyimlediğimizi düşünmemizde ve tekrar değerlendirmemizde önemli bir yer almıştır. Ancak bilgi akışı sayesinde günümüzde şöyle bir fark oluşmuştur; daha önce coğrafyanın kanunları şöyle idi : “her şey, diğer şeyler ile ilişkilidir, ancak birbirine daha yakın olan şeyler daha yakın ilişki içindedir” Günümüzde ise bunun neredeyse tam tersi bir durum söz konusu. Günümüzde birbirine sembolik olarak yakın olan şeyler çoğu zaman coğrafi yakınlıktan bağımsız oluyor. Bu tabii ki coğrafyanın sonu anlamına gelmiyor, ancak yeniden düşünülmesi gerektiği anlamına geliyor (King, 2006). Örneğin finans sektörünün artık tamamen sanal bir ağ üzerinde, New York – Londra ve Hong Kong arasında güçlü bir ağ var, diğer borsalar da bu ağa bağlanıyor. Bu ağ gözle görebileceğimiz bir ağ değil, ancak bu ağın kentte fiziksel bir objeye dönüştüğü yerler olan büyük finans kuruluşlarının mimarisine bakarsak tüm ağ üzerindeki kuruluşların kendilerini benzer mimarlık ikonları ile ifade ettiklerini görüyoruz (Eeckhout,Jacobs S. 1999). Kent içinde Tarihi Yarımada’dan Maslak’a giderken çok farklı bir çevre ile karşılaşabilirsiniz, ancak Maslak’ı diğer gelişmekte olan ülkelerin finans merkezleri ile karşılaştırdığınızda benzer çevreler oldukları görülecektir.

Günümüz kentlerine dair en önemli olaylardan biri ise artık insanların çoğunun kentlerde yaşamaya başlaması ve bunun önümüzdeki yüzyıllarda da giderek artacak olması. Dünyanın kentleşmesi daha fazla bina, daha fazla asfalt kaplı yüzeyler, daha az yeşil alan gibi yüzeysel göstergelerden çok daha fazlasını ima ediyor. Birey olarak yaşamlarımızdaki ve dahil olduğumuz toplumdaki yapılarla da ilgisi var. Yaşamımız giderek hiper-bağlı, sürekli diğer insanlarla iletişim halinde ama bir yandan da çok daha bireysel olduğumuz, aile ve komşuluk gibi ilişkilerin buharlaştığı bir dünyadayız. Kentsel olarak düşündüğümüz eylemler artık her yerde gerçekleşebiliyor. Örneğin alışverişi evden internet üzerinde yada telefonla yapabiliyoruz. Böylece yeni hibrit formlar ortaya çıkmaya başlıyor.

Giderek artan kent nüfusu aynı zamanda giderek artan bir gecekondulaşma sorununa da dönüşüyor. Tahminlere göre 2020 yılında yaklaşık 1.4 milyar insan gecekondularda yaşayacak, bunların çoğu Türkiye tipi gecekondular gibi uydu antenli, doğalgazlı, elektrik, su, telefon gibi tüm devlet hizmetlerini alan gecekondular değil en temel altyapıya, temiz suya bile sahip olamayan yerleşimler olacak. Kent bir yandan hiper bağlı olurken giderek artan nüfus çeşitliliği, sosyal ve ekonomik farklar yüzünden bir yandan da giderek sınırlar, duvarlar, güvenlik kameraları ve dikenli tellerden oluşan bir alan haline geliyor. Son zamanlarda yapılan kent haritalamalarının ilginç sonuçlarından birisi de bu (Boeri, 2001). Tüm bunları anlayabilmek için kente dair algımızın obje bazlı bakış açısından süreç bazlı bir bakış açısına kayması gerekiyor (Read, 2005).

Önümüzdeki 50 yıl içinde oluşacak mega kentlerin çoğu artık Batı dışında olacak. Asya, Güney Amerika ve Afrika'da ortaya çıkan kentler bunların habercisi. Bu kentlerin çoğunun gelişmekte olan ülkelerde ortaya çıkması yukarıda da bahsedildiği gibi büyük bir konut sorunu yaratacaktır. Batı'da konut sorunu devlet politikaları ve özel sektörle çözülmeye çalışıldığından planlı bir şekilde ele alınmıştır. Ortaya çıkan bu yeni metropollerde ise aslında Türkiye'deki kentlerdeki duruma benzer bir şekilde, mimarlar olmadan, belirli bir mimari ajanda olmadan, kenti oluşturan diğer profesyoneller olmadan kentler üretiliyor. Mesela inanımaz bir yapı üretimi patlaması olan Asya'da aynı oranda bir "Asya mimarlığı" patlaması olmamıştır. Bu tür yeni oluşumları gözlemleyebileceğimiz en iyi alanlar kent çeperleri. Bu yerler bize kentsel olanın potansiyellerini haykırıyorlar, çünkü bu çevre değişen değerlere açık bir çevre, her şey 1/1 ölçekte, yerinde ve pratik bir benimseniyor, ve programlanmamış ve tahmin edilmemiş bir canlılık içeriyorlar (Koolhaas,2000). Bu yüzden böyle yerler birçok çağdaş kent düşünürünün ilgisini çekiyor, çünkü yeni potansiyellere açık bir geleceği barındırıyorlar. Çağdaş metropollerin çoğu, çevresine doğru yayılarak büyümeye devam ediyor. İnsan yaratıcılığını güçlendiren kent çeperlerindeki bu gelişim, kurumsallaşmış tüketim ve önceden hazırlanmış sosyal örüntülerin kısıtlayıcı sınırlarını aşıyor. Rem Koolhaas gibi mimarlar bu yüzden buraların önemine dikkat çekiyorlar. Koolhaas'a göre burası müthiş bir potansiyel taşıyor çünkü ona göre eski kentte yeni bir şey yapmak artık çok zor, Manhattan'da bile aşırı yenilikçi bir şey inanılmaz bir tepkiyle karşılanıyor. Oysa ki bu alanlarda yeni her gün tekrar oluşuyor. Rem Koolhaas "Generic City" makalesinde, tüm dünyadaki kentlerin birbirine benzemeye başlaması durumunu inceleyerek çoğumuzun beğenmeyip gözümüzü çevirdiği bu kimliksiz yapılara odaklanıyor, ve

Şekil 2.12 : Günümüz kentleri: büyük, karmaşık ve karşıtlıklarla dolu.

bunun artık tüm dünyadaki geçerli form olduğunu ve bu kimliksiz olma durumunun yeni potansiyeller içerdiğini söylüyor. Jane Jacobs'ta bu hakim eğilimle ilgili şunu not ediyor: " çirkinlik ve düzensizlikten daha kötü bir nitelik var: var olmaya çalışan gerçek düzenin baskı altında tutulması yada görmezden gelinmesiyle oluşturulan yapay düzenin aldatıcı maskesi " (Read, 2005). Global ağlara giderek daha fazla asimile olan kentler bir anlamda görünmez birimlere dönüştü. İtalo Calvino'nun Görünmez Kentler romanında anlattığı kentlerden Eudossia ve Eusapia yukarıda bahsedilenleri özetler gibi: "Eudossia kentinin birebir bir haritası olan bir halı vardır –

bu halının desenleri kadar Eudossia'ya benzeyen bir şey yoktur. Ama yoksa kent sadece halının bir yansıması mıdır? Eusapia kentinin insanları ise yaşamdan ölüme geçiş çok ani olmasın diye yer altı mezarlıklarında kentlerinin bir eşini kurmuşlardır, kent sakinleri ölenlerin yer altındaki kentte yukarıdaki gibi yaşamaya devam edeceğine inanıyorlarmış- Ama yoksa tam tersi ölüler mi yukarıdaki kenti inşa etmişlerdi?" Kentler haritalanamaz yada görünmez olduklarında artık birbirine benzemeye başlıyorlar. Kentsel alan Marc Auge'nin *non-place* dediği yerlerle doldukça kimliğini belirleyen işaretleri kaybediyor. Bu alanlar kimsenin özel bir bağ hissetmediği alanlar, ve çoğunlukla tüketim ve mobilitenin yoğun olduğu yerlerde bulunuyorlar (havaalanları, oteller, alışveriş merkezleri yada yol kenarındaki lokantalar gibi). Bu tür alanlar günümüz kentlerinin büyük bir bölümünü oluşturuyor, ve ortalama olana hizmet etmek için yapılıyor. Böylece dünyanın her yerinde benzer cafe, restoran ve mağazalar ortaya çıkıyor. Kentler giderek daha fazla benzer deneyimleri yaratıyor. Yeni kentsel alan artık kesin tanımlı bir kimliğe sahip değil, yeni kentsel alan Rem Koolhaas'ın deyimiyle "generic" yani "kimliksiz". (Eeckhout ve Jacobs, 1999).

3. HARİTA VE HARİTALAMA NEDİR?

3.1 Harita ve Farklı Bakabilmek

Michel Foucault'a göre harita bir güç/bilgi aracıdır. Harita kavramının Batı'da üç önemli kronolojik eşiği vardır: Antik Yunan'da ölçünün geliştirilmesi; ortaçağdaki sorgular, ve onsekizinci yüzyıldaki araştırmalar. Foucault aslında araştırma ile sorgulama yani sosyal bilimler ile doğa bilimleri arasındaki farkları araştırıyordu, ama daha da çok ilgilendiği konu, onsekizinci yüzyıl kaşiflerinin dünya ile ilgili bilgi toplarken yaptıkları alan araştırması çalışmalarında sorgulamanın bir matris olarak nasıl kullanılmaya başlandığı ile ilgiliydi. O dönemdeki kaşifler sadece ham veri toplamadılar, aynı zamanda da sorguladılar, ve gördükleri ve topladıkları her neyse, bunu düzenli bir şekilde bir yere koydular. Yani aslında topladıkları bu bilgileri çevrelerini daha iyi anlamalarını sağlayacak şemalara yerleştirdiler. Bu onlara sadece çevre ile ilgili bir fikir edinme olanağı sağlamadı, aynı zamanda da edindikleri bu bilgiye dayanarak çevreyi kendi görüşleri ile yeniden şekillendirme olanağı da verdi. Kolonizasyonun en büyük gücü buydu aslında: dünyaya dair kendi bakış açılarını diğerlerine, yani halka kabul ettirebilme gücü (Corner, 1999). Onbeşinci yüzyıldan itibaren Avrupalı'ların deniz yolculuğunu çok daha yoğun olarak kullanmasıyla birlikte haritalar da büyük önem kazandı. Bu yıllar Avrupalıların "keşif yolculukları" dönemiydi, gerçi pek bir şey keşfetmiyorlardı, çünkü kullandıkları yolların çoğu daha önce Arap ve Çinli tüccarlar tarafından uzun zamandır kullanılıyordu.

Yüzyıllardan beri Asya ve Avrupa arası ticaret İpek Yolu üzerinden yapılıyordu, ancak Hristiyan'lar ile Müslümanlar arasında giderek artan bölünme bu kara ağırlıklı yola alternatifler aranmasına yol açtı. Avrupalılar, özellikle de Portekizliler bu yolun alternatiflerini Atlantik'te, deniz yolu ağırlıklı bir güzergah arayarak aşmayı denediler.

Kara ağırlıklı ticaret bilimsel olarak doğru ve detaylı haritalar gerektirmiyordu. Tüccarlar, kendilerinden yüzyıllar önce oluşturulmuş olan güzergahları takip ederken bir nirengi noktasından diğerine gittiklerinden özel bir bilimsel araç yada harita gereksinimi duymuyorlardı. Ayrıca bu uzun yollar o kadar fazla aşama ve aracı kişileri içeriyordu ki, hiçbir tüccarın tüm yolu bilmesine gerek kalmıyordu. Örneğin Osmanlı topraklarına bakacak olursak 18. yy 'da bile her 30-40 km'de bir yapılan

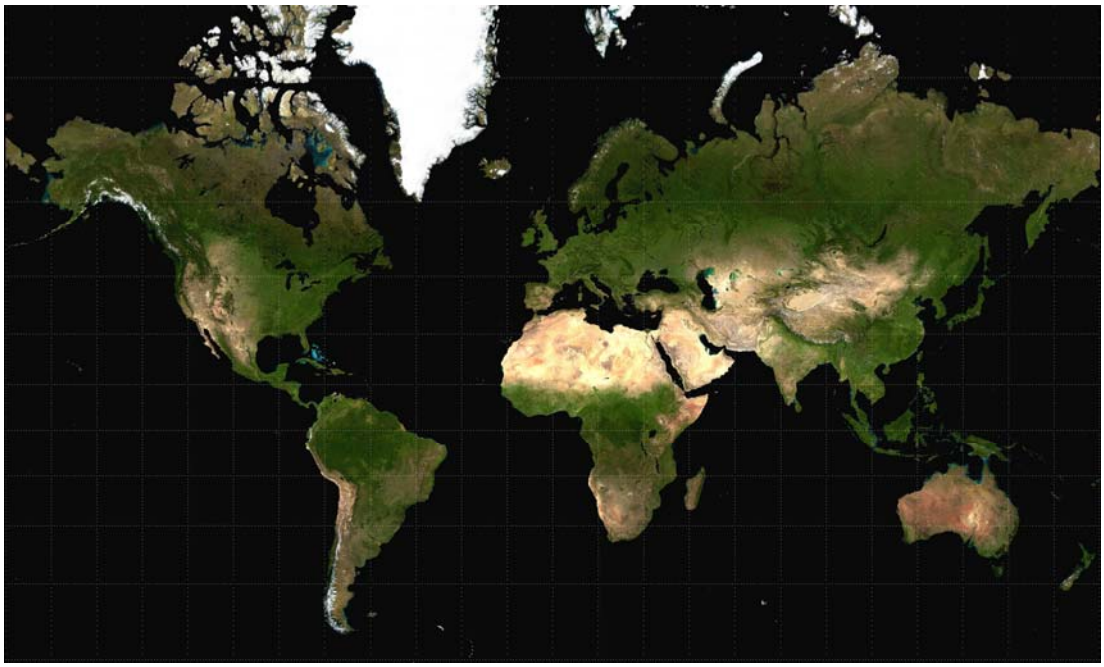
menziller ve kervansaraylar halen kullanılıyordu. Ancak Portekizliler gemilerle Afrika'nın etrafından dolanıp Çin'e ulaşmayı hedeflediklerinde doğru seyir haritalarına sahip olmak kaçınılmaz olmuştu. Böylece Portekizliler, büyük bir gizlilik içinde bu güzergahlarla ilgili haritalar üretmeye başladılar, ve ilk haritalardan itibaren bunlar aynı zamanda politik birer araç olarak kullanılmaya başlandı (Walsh, 2006).

Şekil 3.1 : Piri Reis Haritası da bu tür "canavarları" içeriyordu, (1513)

Bir bölge ile ticaret yapmak için gerekli bilgileri toplamak için en önemli araçlardan birisi haline gelen haritanın artık çok daha kesin olması gerekiyordu. Bir zamanlar denizleri süsleyen denizkızları, "burada canavarlar var" yazıları, deniz yaratıkları haritalardan birer birer yok oldu. Harita hikaye anlatma özelliğini zamanla yitirdi ve sadece soğuk ve katı gerçekleri sıralayan, yani coğrafi bilgiyi veren birer objeye dönüştü. Bu tür haritaları yapanların da çoğu aslında orada canavar olmadığını biliyordu, bunlar sadece o bölgelerde tehlike olduğunu anlatan sembollerdi. Bu tür hikayeler anlatan haritalara Osmanlı'da bile rastlayabiliyoruz, örneğin Piri Reis'in (şekil 3.1) dünya haritası bu şekilde birçok hikaye içeriyor. Bracken ve Sohn'a göre günümüzde "canavarlar var" diyen haritaları çok muğlak, çok hayalperest, ve hatalı olarak gördüğümüz için katı, objektif ve tarafsız olduğuna inandığımız haritaları kullanmaya devam ediyoruz. Diğer türden eski haritaların gerçeği çarpıttığını düşünüyoruz (2008). Peki günümüzde tarafsız ve kesinlikle doğru olduğuna inandığımız haritalar ne kadar doğru ve tarafsız?

Mercator projeksiyonu ilk olarak 1569 yılında Flaman kartograf Gerardus Mercator tarafından yapıldı, ve yirminci yüzyılın ortalarına kadar çok da tartışılmadan kullanıldı, ve günümüzde de yaygın olarak kullanımı devam ediyor. Hatta Google'ın bir hizmeti olan GoogleMaps halen bu projeksiyonu kullanıyor (Wikipedia.org, "Mercator Projection", 2008). Merkator projeksiyonunda dünyanın izdüşümü silindirik bir şekilde düzleme yansıtılıyor, ve kuzey yukarıda olacak şekilde okunuyor. Deniz navigasyonu için pratik olan bu projeksiyon kutupları hiçbir zaman gösteremediği gibi Kutup bölgelerine gittikçe artan bozulma nedeniyle bu bölgeler olduğundan daha büyük gözüküyor, kutuplara daha yakın olan Kuzey yarım küreyi, özellikle de Avrupa ve Kuzey Amerika'yı diğer kıtalara göre çok daha büyükmüş gibi gösteriyor. Bu haritada Grönland neredeyse Afrikadan daha büyük, Finlandiya'nın toprakları nereyse Hindistan'a eşit olarak gözüküyor, ve bu sadece bir tesadüf değil, tam tersi, Avrupa'nın kendini hakim güç olarak ilan ettiği bu dönemde yaymak istediği inanca başarılı bir şekilde hizmet eden bir harita. Avrupa'nın, hakim güç olduğu fikrini kolonilere yaymak için bir araç olan bu projeksiyonun, eleştirilen ve çok muğlak ve hayalperest kabul edilen ortaçağ haritalarından farkı ne o zaman? Kongo'yu, sömürgecisi olan Belçika kadar küçük göstermek "Burada canavarlar var" diye işaretler koymaktan daha mı kesin bir bilgi? (Corner,1999).

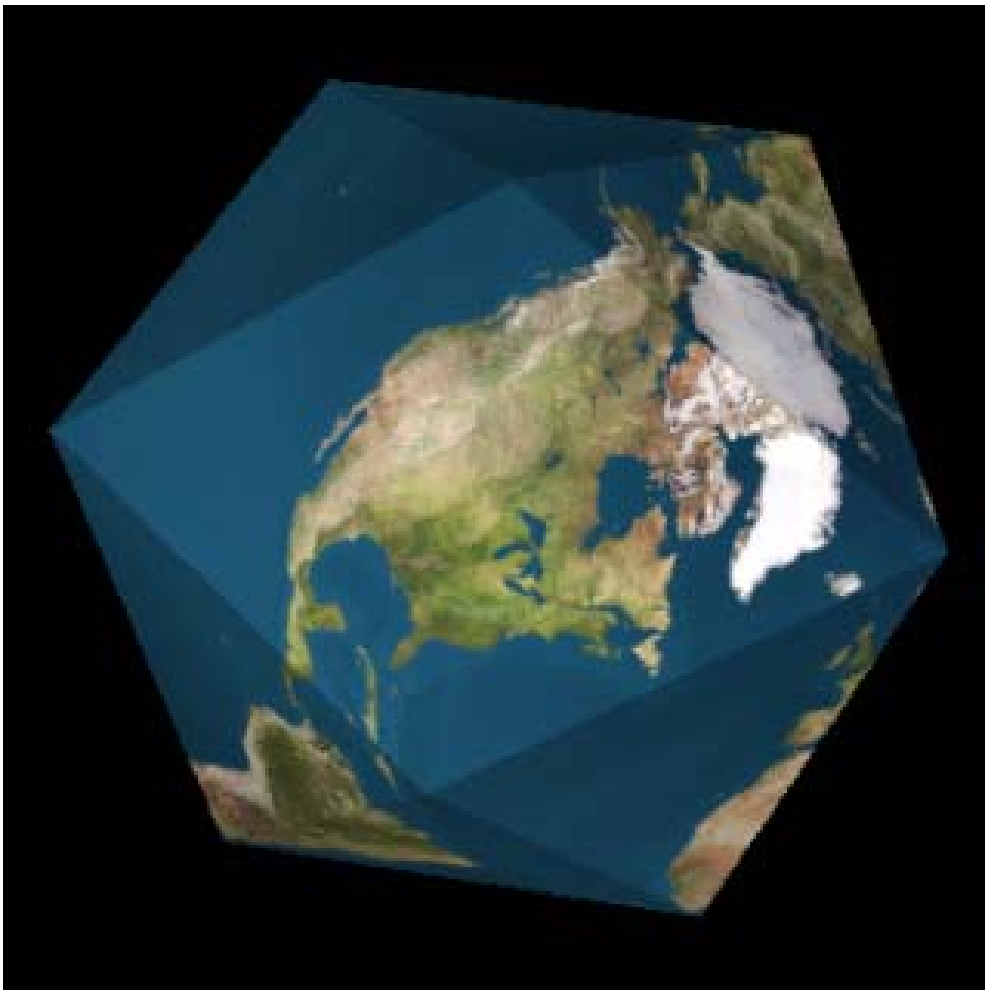
Foucault'un sözlerine geri dönersek : "harita bir güç/bilgi aracıdır" Mercator Haritası da bu tespitten bağımsız değildir, tıpkı yapılan tüm haritalar gibi. Sonuçta Mercator haritası da bir projeksiyonun ürünü, yani belirli bir seçme, eleme, soyutlama



Şekil 3.2 : Mercator Projeksiyonu, (ilk kullanılışı 1569)

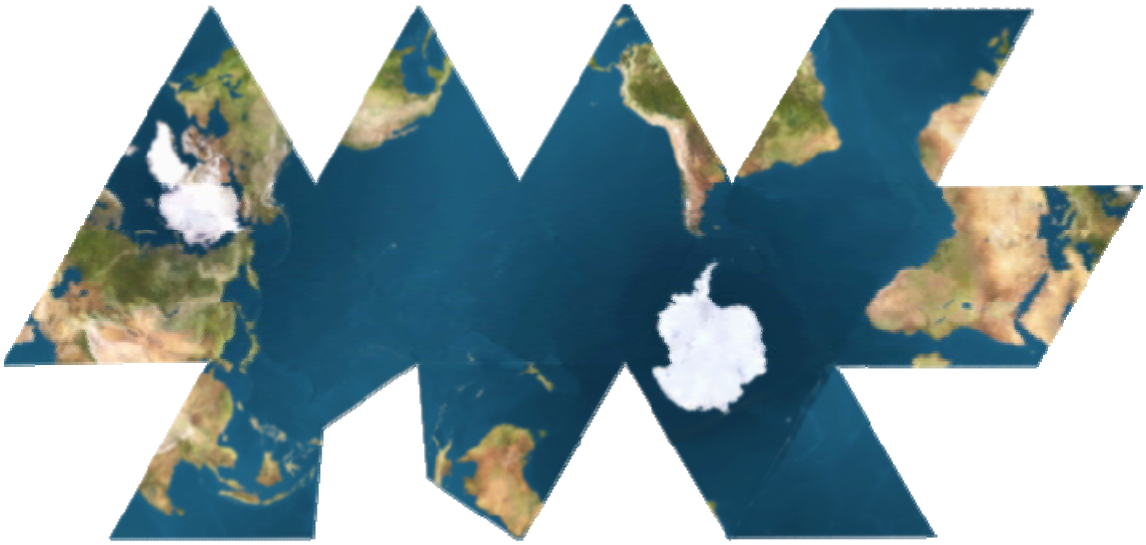
süreçlerinin sonunda ortaya çıkmış politik bir ifadedir. Bu süreçlerin belirli bir sistematik içinde olması onu tartışılmaz bir şekilde "gerçek" ve "doğru" yapmaz. Bir başka projeksiyon olan Buckminster Fuller'in 1946 yılında yaptığı Dymaxion Haritası ise çok farklı bir görüşün ürünüdür. Bu harita dünyayı üçgenlerden oluşan çokyüzlü bir cisime dönüştürüp çok az bir bozulma ile iki boyuta aktarılıyor. Bunun sonucunda dünyayı haritaya dökme konusunda birçok özgürlüğe sahip oluyoruz, çünkü istediğimiz detayı ve istediğimiz ilişkileri ön plana çıkararak haritayı oluşturabiliyoruz. Kullanıcı ilk başta kendini kaybolmuş hissetse de duruma çabuk alışıyor.

Dymaxion Haritası ile Mercator Haritası'nı karşılaştırdığımızda haritanın hiçbir zaman tarafsız, pasif ve belirli sonuçları doğurmayan bir araç olmadığını daha iyi anlayabiliriz. Ole Bouman'a göre harita aynı anda iki işi birden yapıyor, bir yandan Dünyayı anlama aracı olarak harita önemli meseleleri birtakım yan meselelerden ayırmamıza yardım ediyor, bir yandan da bize sınırsız bir manipülasyon olanağı sağlıyor (Bouman, 2006). Haritalar belirli bir amaca hizmet etmek için yapılan yapay, ve hatalar içerebilen soyutlamalardır, ama bu gerçeği sıklıkla unutup, onları yine de doğru ve tarafsız olarak kabul ediyoruz. Halbuki haritalar insanların dünyaya nasıl baktıklarını ve nasıl eyleme geçeceklerini kontrol edebilme gücüne sahipler. Bu manipülasyon gücünü geçmişte yapıldığı gibi kendi görüşlerimizi kabul ettirmek için bir baskı aracı olarak da kullanabiliriz, potansiyeli açığa vurup yaratıcı çözümleri harekete geçirmek için de.



Şekil 3.3 : Dymaxion Haritasının açılmamış hali. (1946)

Şekil 3.4 : Dymaxion Haritası, kara parçalarını gösteren açılım. (1946)



Şekil 3.5 : Dymaxion Haritası, okyanuslara odaklanmış açılım. (1946)

Var olanı ifade etmek haritalamanın önemli bir parçasıdır, ama var olan demek sadece fiziksel özellikler demek değildir, var olan aynı zamanda verilen bir alanın çalışma prensiplerini etkileyen, onların altında yatan henüz görünür kılınmamış güçler. Bunlar güneş ve rüzgar gibi doğal güçler, tarihi olaylar ve yerel hikayeler, ekonomik ve hukuki şartlar, politik çıkarlar, düzenleyici mekanizmalar ve programatik yapılar olabilir. Sahaya ait bu çoklu ve bazen tamamen birbiri ile alakasız verileri görünür kılarak, haritalama sosyal ve doğal süreçlerin karmakarışık dinamiklerini anlamamıza yardımcı oluyor. İlişkiler ağını ve etkileşimleri ortaya çıkararak haritalamanın kendisi de ilerideki açılımların bir parçası oluyor. Bu yüzden kentte giderek artan karmaşıklık ve sürekliliğe bakarsak, yaratıcı haritalama teknikleri tasarımcılara kente daha etkin müdahale etmelerinde yardımcı olacaktır. Master planın bütüncül yaklaşımlarından ve devlet tarafından kontrol edilen şemalardan kaçınarak yapılan haritalama tasarımcılara, var olan karmaşıklık ve karşıtlıktaki bazı olasılıkları görmenin de ötesinde bu potansiyeli gerçekleştirme olanağı da verecektir (Corner, 1999).

Baskıcı, otoriteye hizmet eden, basitleştirilmiş ve hatalı birçok harita/plan örneği bulunabilir. Bunlar çoğunlukla sadece gücü yansıtan haritalar, ama harita aynı zamanda üretken ve özgürleştirici bir araç olarak da kullanılabilir. Yaşanılan çevrenin üretilmesinde çok önemli olan haritalama, aslında mimar, tasarımcı ve planlamacılar tarafından çok da ilgi görmüyor ya da hayal gücünden yoksun analitik bir pratik olarak görüyor. Bu yanılsamanın bir nedeni, haritalara ne yaptıkları üzerinden değil de neyi yansıttıkları üzerinden bakılması. Haritaların bazı içsel araçlar, kodlamalar, teknikler ve kurallar sonucu oluştuğu, ve bunların anlattığı ve yansıttığı dünyanın sadece bu tekniklere yatkın bir gerçeklikten gelebileceği gözden

kaçırılıyor. Bir dizi ekonomik, sosyal, ekolojik ve estetik durumu envantere geçirmekten öte birşey olarak görülmeyen haritalar/planlar projeye başlamadan önce var olan durumun analitik ve kantitif bir tetkikinden ibaret olarak görülüyor. Gerçekliğin tartışılmaz birer aynası olarak kabul edilen uzmanlıkla hazırlanmış bu objektif ve rasyonel harita/planlar bu özelliklerinden dolayı gelecekte uygulanacak planları meşru kılacaktır diye düşünülüyor, ama aslında belirli bir bakışı dayatmak ve zaten tasarlanmış/öngörülmüş olanın araziye uygulanmasını kolaylaştırmak dışında pek bir amaç taşımıyorlar (Corner, 1999).

Mimarlık, tasarım ve planlama disiplinlerinin harita ile tanışması 16.yy kadar gitse de, o tarihten beri temel prensiplerde çok bir değişiklik olmadı. Eğik açı hava fotoğrafları, planimetri, ikonografi ve üçgenleme tekniklerinin hepsi erken 16.yy'da geliştirilmiş, ve o zamandan beri kentlerin ve çevrenin analiz, planlama ve inşasında kullanılan ana araçlar olmuşlardır. Aydınlanma'nın rasyonel gelişim ve sosyal reforma duyduğu heves sonucu gelişen kantitatif haritalama teknikleri, geç 19.yy ve 20.yy başında çeşitli istatistiksel, karşılaştırmalı teknikler ve zonlama teknikleriyle tümlenmiştir, son 30 yılda teknolojinin ilerlemesiyle bu teknikler uydular, GIS teknolojileri ve bilgisayar teknolojileri sayesinde daha da gelişti ama prensip hep aynı kaldı: seçme, şematize etme ve sentez meseleleri, yüz yıl önce belirlenen kabuller çerçevesinde yönleniyor. Harita üretmenin, mekan oluşturmaya doğrudan katkısı birkaç örnek dışında neredeyse hiç düşünülmüyor.

Böylece haritalar kodlanmış, yansızlaştırılmış ve sorgulanmayan kurallar olarak kabul ediliyor. Bu yüzden de haritalama teknikleri ile ilgili yeni eleştirel deneyler gelişemiyor hatta baskı altında tutuluyor.

Aslında harita yaratmanın özünde ne aynısını kopyalama ne de zorla kabul ettirme var, harita yapmak daha önce görülmeyen yada hayal edilemeyen gerçeklikleri ortaya çıkarmaya yarıyor. Bu yüzden haritalamak potansiyeli görünür kılıyor, bir bölgeyi, her seferinde yeni ve farklı sonuçlarla sürekli olarak yeniden ve yeniden üretiyor. Tabii ki tüm haritalar bunu yapmayı beceremiyorlar, kimileri sadece zaten bilineni tekrar üretiyor, bunlar harita olmaktan çok birer kopya, örüntüleri betimliyorlar, ama yeni hiçbir şey ortaya çıkarmıyorlar.

Daha açık uçlu yaratıcılık biçimlerini savunan Gilles Deleuze ve Felix Guattari şöyle diyorlar: " harita yapın, kopya değil! " Deleuze ve Guattari'ye göre harita, "kopya" dan farklıdır, çünkü gerçeklikle temas içinde ve deneye yöneliktir. Kopya her zaman "aynı" ya giderken haritanın birçok giriş ve çıkışı vardır, alanlar arası ilişkiler kurar,

parçalar arası tıkanıklıkları kaldırır. Kopya etme “yeterlilik” ile ilgilenirken harita performansla ilgilenir (Deleuze,Guattari , 1987).

Haritanın amacı tarif etmek değil, imkan vermek, zaman içinde bazı etkiler uyandırmak. Haritalama coğrafyaları yada fikirleri tasvir etmiyor, onların gerçekleşmesini etkiliyor. Haritalama ne ikincil, ne de sadece temsili bir araç haritanın ikili bir etkisi var; birincisi kazmak, bulmak ve ortaya çıkarmak, ikincisi de ilişkilendirmek, birleştirmek ve yapılandırmak. Bu şekilde haritalandırma özünde olan araştırma, keşfetme, ve gerçekleştirmeye dönebilir. Otoriteyi, durağanlığı ve kontrolü sağlamlaştırmak yerine yeni potansiyelleri araştırmak, açığa vurmak ve yaratmak için kullanılabilir.

3.2 Haritalar ve Canavarlar, ya da Haritanın Gerçekliği

Şekil 3.6 : “Burada Canavarlar Var”, Carta Marina, detay , (1539)

Daha önce de bahsedildiği gibi Aydınlanma ve keşiflerin artmasıyla birlikte haritaların üzerinde, çoğu zaman bölgedeki tehlikelere dikkat çekmek üzere çizilmiş çeşitli hayali yaratık resimleri de birer birer kayboldu, harita hikaye anlatma yeteneğinden yoksun kaldı. Aydınlanma öncesi yapılan haritalarda birlik ve kentsel düzen teması işlenmiştir. Bu resimler, ya da haritalar analitik değil sentetiktirler, amaçları kentin durumunun kutlanmasıdır, onun analizi ya da kritiği değil.

Bu türden kent anlatımları 18.yy’a yani Aydınlanma’ya kadar haritalamada baskın bir yöntem oldu ve Aydınlanma ile ortaya çıkan daha “bilimsel” haritalara birer temel oluşturdular. Aydınlanma öncesi kent, kendi kendini yöneten polis, yada Hıristiyan bir topluluk olarak görülüyordu, haritalardaki tasvirlerde de kentsel uyum, ve kentliliğin saygınlığı kutlandığı için kentin önemli ailelerinin armaları, kentle ilişkilendirilen kahramanlar ve hayvanlar sıklıkla işleniyordu. Aydınlanma ile birlikte toplum da değişti, laiklik, bireycilik endüstriyel üretim, kentsel büyüme ve yeni sosyal bölünmeler kent tasvirlerini de değiştirdi.

Bu yeni toplum düzeninin haritaları dasentetikten çok analitik, süssüz, ve bilimsel olmaya yöneldi. 19.yy'ın ortalarında ise artık sade, kente plandan bakan haritalar standart haritalama yöntemi olmuştu (Cosgrove, 2006).

Rasyonelleşme öncesi haritalarına ve okumalara daha kritik bir gözle bakarsak bunların "yer"e dair bilgiyi elde edip bunu betimleme yöntemlerinin aslında, "hikaye olarak harita" ve "hikayeler toplamı olarak kent " fikrinin öncülleri olduklarını görebiliriz. Çağdaş haritacıları ve plancıların çoğunu yönlendiren bilimsel objektiflik 16.yy haritacılarında henüz yerine oturmamıştı, benzer şekilde sanatçılar da kente ve haritaya dair bilimsel objektif yaklaşımla pek ilgilenmezler, onlar için haritanın sahip olduğu kurgusal öz ve dünyaları yaratma ve yorumlama gücü daha önemlidir. Yani kendilerini geleneksel haritaların "varsayılan" temsil yöntemlerinin kısıtlamalarına uymak zorunda hissetmiyorlar.

Öncelikle haritaların bu "varsayılan" mutlak gerçekliği konusuna değinmek gerekiyor. Borges, 'Bilimde Kesinlik Üzerine' isimli hikayesinde, en mükemmel haritanın peşinde koşan bilinmeyen bir imparatorluğun coğrafyacılarını anlatır. Öylesine coşkulu çalışmaktadırlar ki bu görevliler, tek bir eyaletin haritası bütün bir şehri; imparatorluğun haritası da koca bir eyaleti baştan başa kaplamaktadır. Ve bu tutkuyla, gerçek boyutlarında, imparatorluk topraklarıyla bire bir eşleşen bir harita yapmayı becerirler sonunda... Borges, bilimsel kesinliğin peşindekilere, yeni bir bilmece sunmaktadır: Gerçek boyutta bir harita, neye yarar ki? Hikaye şöyle devam ediyor: Sonraki kuşaklar bu harita ile başa çıkamayınca haritanın gereksiz olduğuna karar verip onu terk ettiler. Günümüzde ise haritanın kalıntıları bazen bir evsizin evi, bazen bir kuşun yuvası olarak imparatorluğun topraklarında parça parça halen durmakta (Borges, 1975).

Yine benzer bir bölüm Lewis Carroll'un Sylvie ve Bruno isimli romanında karşımıza çıkıyor, burada da katlanmış olan harita o kadar büyük ki kullanmak için açılması imkansız. İki hikayede de harita anlattığı alanın önemsiz bir tasfirinden ibaret oluyor, çünkü gerçek hayata ne kadar çok yaklaşırsa, ne kadar çok detaylı olursa o kadar da anlamsız ve gereksiz hale geliyor. Bu yüzden soyutluk haritanın bir zayıflığı değil tam tersi onu güçlü yapan şey, çünkü anlam ve işlevselliğini korumak için haritanın soyut olması gerekiyor. Baudrillard ise günümüz dünyasını anlatmak için bu hikayeyi tersine çeviriyor, ona göre yirminci yüzyıl teknolojileri neyin gerçek neyin temsil olduğunu öyle bir bulanıklaştırdı ki, artık bunu ayırt etmek çok zor.

Bu yüzden Borges'in hikayesinde tüm dünyayı kaplayan ve sonunda harita parçalarının yeryüzüne dağıldığı hikayesinin günümüz için tam tersinin geçerli

olduğunu söylüyor, günümüzde orada burada sadece parçaları var olan şey harita değil gerçeklik. (Baudrillard, 1983).

1964 yılında yapılan New York'un Panoraması (şekil 3.7), günümüze kadar yapılmış en detaylı maketlerden birisidir. Ama neyi açığa çıkarıyor? Elimizdeki kayıtlara göre maketi üreten firma ile anlaşmada şu şart konmuş: %1 den daha az bir hata payı ile üretilmeli. Kentin, tüm fiziksel detayları ile kesin doğru bir imajı. Günümüzde ise bu maket böyle bir şeyin mümkün olmayacağının bir kanıtı olarak sergilenmeye devam ediyor. Yapıldığı zaman sürekli güncelleneceği hayal edilen ve kent planlama ile ilgili büyük potansiyeli olan bir araç olarak lanse edilen bu maket, halen sergilendiği yerde statik ve sessiz olarak duruyor, kent ise dışarıda tüm hızı ve sesiyle değişmeye devam ediyor.

Şekil 3.7 : New York Panorama Maketi, Queens Museum of Art.

Gelişen harita teknolojileri sayesinde bazen haritalar o kadar fazla bilgi içeriyor ki, ne dünyayı anlamamıza yardımcı oluyorlar, ne de onu değiştiren süreçleri etkilememize. Günümüzün dinamik haritaları ile her şeyi anladığımız fikrine kapılmamıza rağmen hiçbir süreci değiştiremeyebiliyoruz. Gerçekliğin tam üzerinde durup onun karmaşıklığıyla tamamen kaybolabilirsiniz.

Bouman'a göre sıradan insanlar bu paradokstan kolay kurtulabilirler. Dünyada olup biteni yakından izleyip demokratik görüşlerini dile getirip oy kullanma yada benzeri eylemlerle bu farkındalığı dışa vurabilirler. Ancak işleri fikir belirtmek yada oy kullanmak değil de bir müdahaleyi gerçekleştirmek olan tasarımcılar bu paradokstan o kadar da kolay kurtulamazlar (Bouman, 2006).

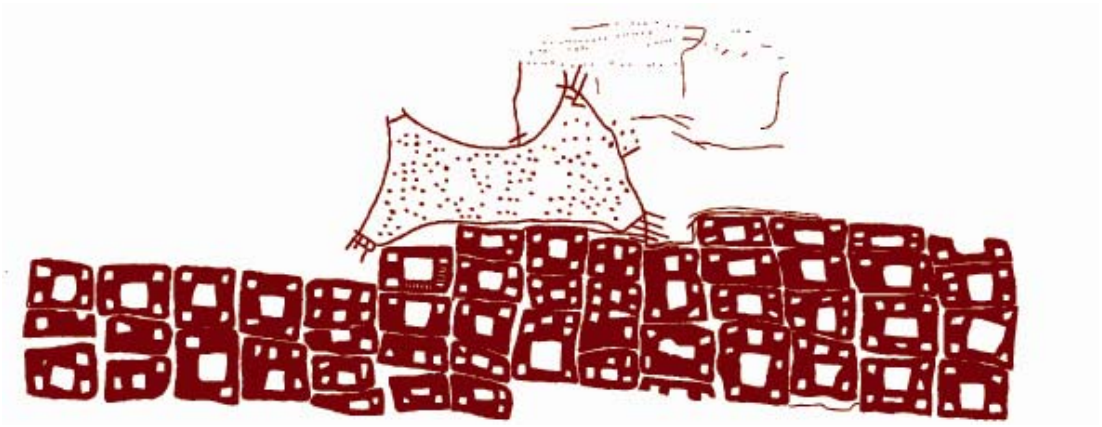
Bu tür detaylı haritalar günümüzde bile bizlere mekanın hatasız birer yansıması olarak sunuluyorlar, halbuki bunlar haritayı yapanın kendi bakış açısı ve

deneyimlerinden yola çıkan ve zaman ve mekanın sınırlarına tabi olan çalışmalar (Ross, 2006).

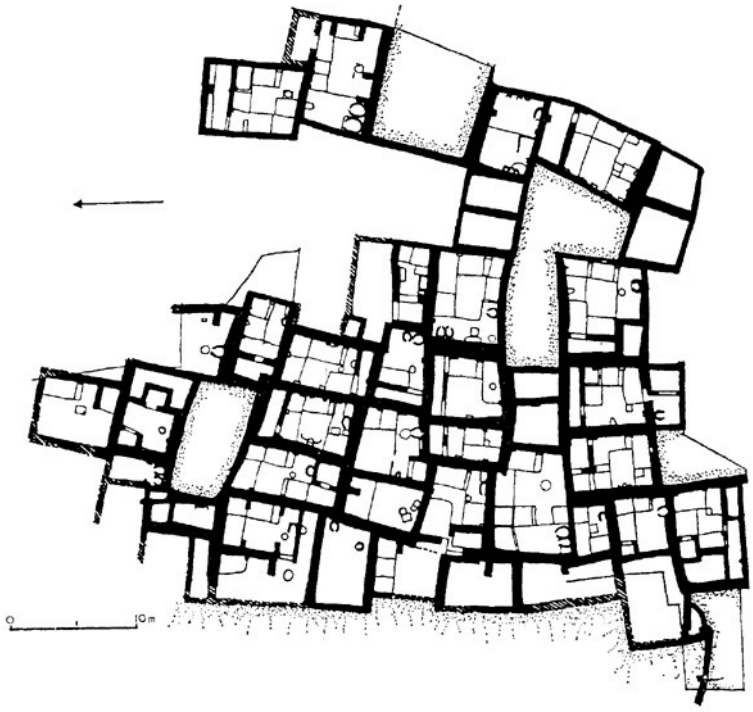
Haritanın gerçeği birebir yansıtmaya yönelmesi, ve çok fazla bilgi içermesi onu zayıflatıyor. Öznel yargı mekanizmasını içeren haritalar ise sadece gözleme dayalı bir tarif olmaktan çıkarıyor. Haritaların tarafsız, etkisiz, objektif ve faydacıl araçlar olduğu kabulü halen çoğunluk tarafından sorgulanmıyor. Hem haritalar hem de tarifledikleri çevreler, aslında uzlaşı sonucu oluşan ürünlerdir, ve daha önce de bahsedildiği gibi nötr ve basit olmaktan çok uzaktırlar. Haritalamanın potansiyeli mimarlık ve planlama alanlarında ön plana çıkması gerekirken çoğunlukla göz ardı edilmiştir, bu disiplinler halen Aydınlanma'dan ve modernist paradigmalardan miras kalmış düşünme araçları kullanıyorlar: aksonometri, perspektif, kantitatif alan araştırmaları olarak haritalar, rasyonel ve kapalı idealler olarak planlar. Bunun sonucunda halen alanlar tabula rasa, yada tepeden yönlendirilebilecek geometrik figürler olarak görülüyor. Master Plan yönetiyor, yerle karmaşık bağlar kurup onu geliştirme potansiyeline sahip haritaya da, yeri belirlemek, kaynakların envanterini çıkarmak ve gelecek politikalarını makul göstermek gibi önemsiz görevler yükleniyor (Corner, 1999).

3.3 Haritaların Anlatısı

İnsanoğlu kente dair betimlemeleri ilk yerleşik düzene geçtiği andan itibaren yapmaya başlamıştır. Kurallardan, kabullerden ve rasyonellikten çoğu zaman uzak olan bu betimlemeler tam da duyguları ve arzuları yansıtıyorlar. Örneğin ilk kent betimlemesi olarak kabul edilen Çatalhöyük'teki duvar resmine bakacak olursak, insanoğlunun emekleme döneminde bile çevresinin farkında olduğunun ve bunu resmetmek isteğinin olduğunu görürüz. Şekil 3.8'de bir çizimini görebileceğiniz günümüzden 8000 yıl önce naif ve çocuksu çizgilerle yapılmış olan duvar resminde belirgin olarak bir kent dokusu ve uzakta bir yanardağ, o zamanlar aktif olan Hasan Dağ'ı gözükmektedir. Buradan çıkan bir diğer ilginç sonuç da haritalamanın yazının ortaya çıkmasından 3000 yıl önce bile var olduğudur. Yapılan betimlemede yapılar plan düzleminde gözükürken, Hasan Dağ'ı görünüş olarak verilmiştir, ve plan her ne kadar ölçekli olmasa da Çatalhöyük'ün planına benzemektedir. Şekil 3.9'da ise Melaart'ın Çatalhöyük çizimlerinden birini görebilirsiniz. İki çizimdeki benzerlik Çatalhöyük duvar resmini yapanların yön, açı ölçü gibi soyut değerlerin farkında olduğunu gösteriyor. Ayrıca ortası boşluk olarak gözüken benzer yapıların benzer



Şekil 3.8 : Çatalhöyük duvar resmi, (M.Ö 6000 civarları)



Şekil 3.9 : Melaart'ın Çatalhöyük planı, 1963

semboller ile anlatılması da belirli bir düzeyde sembolizmin de gelişmiş olduğunu göstermektedir (Brock, Fairall, 2001). Bu betimlemede göze çarpan şey, minyatürlerde de gödüğümüz plan ve görünüşün birarada kullanılması ve önemli olan şeylerin daha büyük çizilmesi. O dönemde değerli obsidyen taşlarının kaynağı olan yanardağ Çatalhöyük için hem dini, hem ticari hem de gelişim açısından çok önemliydi, bu yüzden de Hasan Dağ'ı görünüş olarak ve betimlemedeki merkezi unsur olarak verilmiştir.

Haritaların hikaye anlatmasının başka çarpıcı örneklerini minyatürlerde görebiliyoruz. Bu konuda özellike 16.yy da yaşamış olan Matrakçı Nasuh'un yaptığı minyatürler kent okumasının oldukça renkli örnekleridir. Çok yönlü bir bilim adamı, sanatçı ve edebiyatçı olan Matrakçı Nasuh'un en çok bilinen eserleri ise Kanuni Sultan Süleyman'ın 1533-1536 ve 1548 yıllarında yaptığı iki İran seferini belgeleyen "Menzil-name" leridir. Menzil-name yol üzerinde konaklanan yerleri ve mesafeleri içeren bir çeşit belgedir. Matrakçı Nasuh da sefer sırasında geçilen şehirleri, kaleleri, kasabaları, köyleri, harebeleri, durak yerlerini, hanları, dağları, geçitleri, akarsuları, köprüleri, çölleri, stepleri ve bahçeleri detaylı bir şekilde resmetmiştir, bununla da kalmayıp gördüğü bitkileri ve hayvanları da minyatürlerine eklemiştir. Çalışmada toplamda 189 tane minyatür vardır. Bu dönemde ortaya çıkan menazir-i kroki adı verilen harita tarzının en önemli örneklerini Piri Reis ve Matrakçı Nasuh vermiştir. Matrakçı Nasuh'un çalışmaları yön, alan ve ölçek bakımından Piri Reis'in çalışmalarından ayrılır, çünkü Matrakçı Nasuh ölçekli bir harita yapmaktan çok o yerin hissini ve yere dair arzuları yakalamaya çalışmıştır. Minyatür sanatında genellikle insan ön planda olup binalar sadece arka fon oluştururlar, oysa ki Matrakçı Nasuh'un minyatürlerinde hiç insan yoktur, arazi arka planı oluşturur yapılar ise normal minyatürlerde görmeye alışık olduğumuz insanların yerini alır, önemli yapılar tıpkı önemli insanlar gibi diğerlerine göre büyük çizilir (Yurdaydın, 1976).

Matrakçı Nasuh'un betimlemeleri haritalama örnekleri olarak değerlendirilebilir, çünkü her ne kadar detaylı olsalar da bu çizimlerde görünenler fotoğraf gerçekliğinde resimler değil işaretlerdir, o yapıları andırırlar ama birebir kopyaları değillerdir. Örneğin bütün köprüler birbirine benzemektedir, yine bütün surlar da karedir ve özellikle İstanbul ile ilgili minyatürde renk kullanımı, yapıların çizilme biçimleri hep resimden çok sembolleri çağrıştırıyor. Bu yüzden minyatürlere hem o döneme dair tarihi birer belge hem de kentsel tasarım ve haritalandırma ile ilgili araştırmalarda yeni bakış açıları getirebilecek çalışmalar olarak bakmak gerekiyor. Matrakçı Nasuh'un minyatürlerinin oldukça öznel oldukları açıkça anlaşılabiliyor. Bunlar gerçeğin tıpatıp bir yansıması değil ziyaret ettiği yerlerin karakter ve duygusunun birer yansımasıdır, ve yoruma açıktır. Ayrıca resmedilen kentlerde baktığımızda bunların da tıpkı haritalar gibi belirli bir seçme ve ayırma süreçleriden geçtiğini, ve politik bir araç olduğunu fark edebiliriz. Çünkü resmedilen kentlerin çoğu farklı dinlerin ve kültürlerin yaşadığı kozmopolit kentlerken minyatürlerde cami ve medreselerin detaylı, kent silüetinde önemli yere sahip olsalar bile kiliseler ve

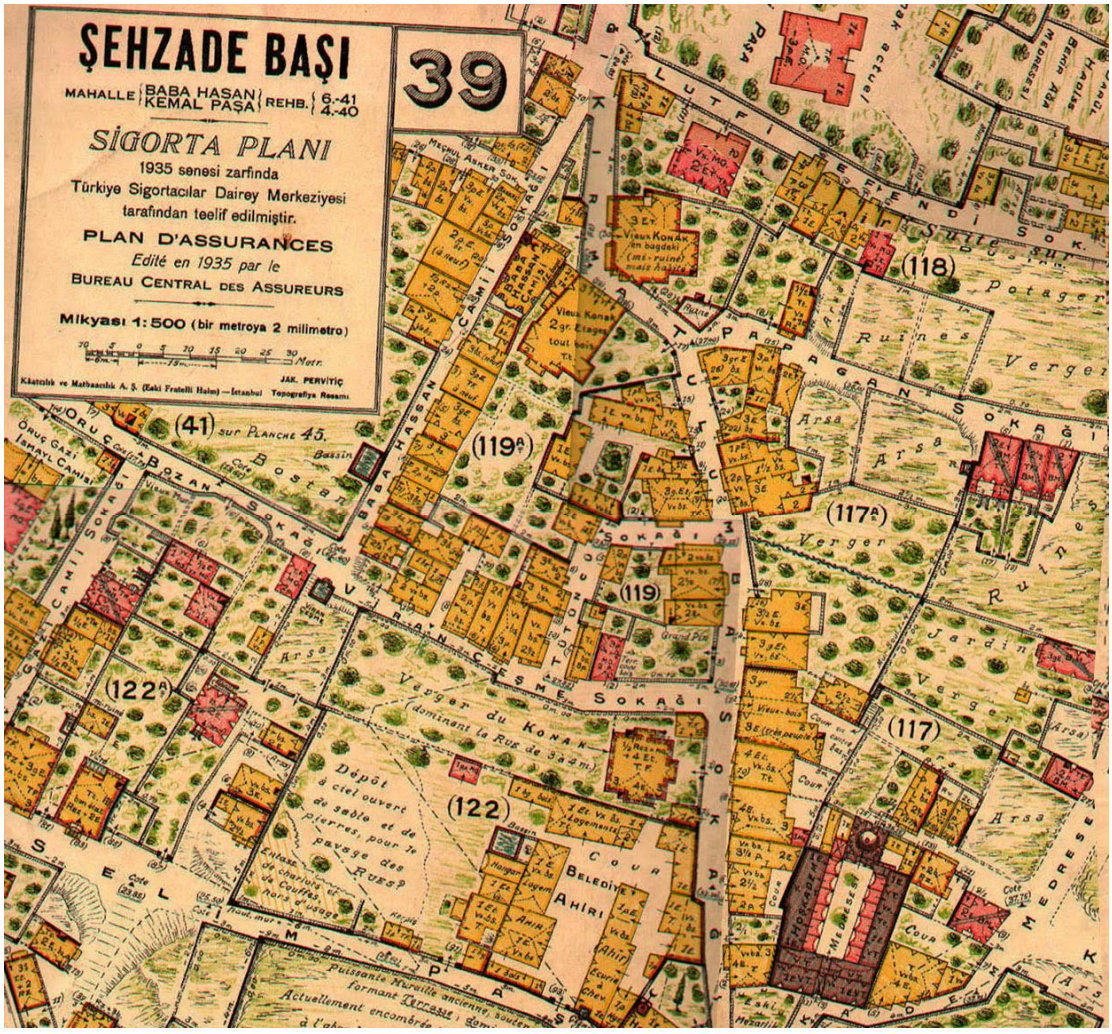
sinagogların ise daha çok harita sembolleri gibi ve arka planda resmedildiğini görüyoruz. Benzer bir şekilde resmedilen Arap kentlerinde de Osmanlı öncesi yapılar çok fazla öne çıkarılmamış, daha çok Osmanlı'nın yapmış olduğu anıtların resmedilmesine önem verilmiştir (Watenpaugh, 2004). Minyatürlere bu açıdan bakıldığı takdirde, aslında haritaların politik araçlar olduğu görüşüne uyuyor, ancak bir yandan da bilimsel bir gerçeklik yerine kent ile ilgili arzuları ve duyguları içerdiği, bazı yerleri öne çıkarırken bazı yerleri de arka planda tuttuğu ya da yok saydığı için aslında bunlar da kişisel birer kent haritalaması. Bu açıdan bakıldığında minyatürler hem dönemin tarihi yapılarını belirli bir kesinlikle betimleyen, hem de seçme ve eleme ile Osmanlı İmparatorluğu'nun arzuların ifade eden öznel haritalar.

Şekil 3.10 : Matrakçı Nasuh, İstanbul minyatürü (1548)

Şekil 3.11 : Matrakçı Nasuh, Diyarbakır minyatürü, detay (1548)

İstanbul'un tarihini araştırmak için sıkça kullanılan haritalardan olan Pervititich haritalarında da hikaye anlatma geleneğinin devam ettiğini görüyoruz. Bu haritalar çoğunlukla imar faaliyetleri için değil de sigorta şirketlerine sigortaladıkları yerin

çevresi ile ilgili bilgi edinebilmeleri için yapılmıştır. Bu yüzden de imar haritalarında görmeye alışık olmadığımız bir düzeyde detaylar içermektedirler. Bu haritalar 1922-1945 yılları arasında Hırvat asıllı bir İstanbullu olan Jaques Pervititch tarafından üretilmiştir. Henüz hava fotoğrafı üzerinden harita üretme gibi imkanların olmadığı bir dönemde yapıldıkları için sokak düzeyinde oldukça zengin detaylar içermektedirler. Haritaları incelediğimizde haritalarda görmeye alışık olduğumuz şeylerin yanı sıra duvarların yükseklikleri, bahçelerde nelerin olduğu, ya da "üstü açık depo, içinde kum ve çakıltaşı var, acaba sokaklara dökmek için mi?" gibi yorumları görüyoruz. Tüm bunlar sıradan bir haritanın verebileceği bilgiden çok daha fazlasını bize sunuyor.



Şekil 3.12 : Jaques Pervititch, Şehzade Başı Haritası, (1935)

Şekil 3.14'te bu haritadan 15 yıl sonra yapılan bir imar haritasında tüm bu bilgilerin silindiğini ve günümüzde daha çok kullanılan, daha "objektif" ve "nötr" kabul edilen halihazır haritalara doğru geçildiğini görüyoruz. Bu uzlaşma gerçekleşirken o yere dair sokak düzeyindeki bilgilerin de çoğu silinmiş oluyor.

ŞEHZADE BAŞI
ŞEHZADE BAŞI CAMİİ
ŞEHZADE BAŞI CAMİİ AVLUSU
ŞEHZADE BAŞI CAMİİ AVLUSU
ŞEHZADE BAŞI CAMİİ AVLUSU

Gelişen teknoloji sayesinde örneğin Mapquest[5] gibi bir program ile bulunduğunuz yerin istediğiniz ölçekte, standard renkler ve sembollerden oluşan bir haritasını GPS cihazınızda görebiliyorsunuz, ancak bu haritalar temsil ettikleri yerin bağlamını tamamen yok sayıyorlar, civitas'ı yani kenti kent yapanı, kamusal alanı görmezden geliyorlar. Jacopo de Barbari'nin 1500 yılında yaptığı (şekil 3.14), erken bir kent haritalama örneği olan Venedik resminden çok farklı bir bir şey sunuyorlar bize. De Barbari'nin resmi bize fiziksel bir varış noktasını tarif etmekten çok Avrupa'nın en büyük ticaret kentinin "*civic*" yani kentsel ruhunu vermeye çalışıyor. Günümüz haritalarına baktığımızda "bilimsel" haritalamanın kentin ruhunu yakalayamaması, kentsel haritalama ile ilgili bir sonraki bölümde daha detaylı olarak değinilecek yeni arayışlara yol açtı (Cosgrove, 2006).

3.4 Haritalamanın İşleyişi

Kent planlamada haritalamanın çok önemli bir yeri var, çünkü haritalama yere dair bilgiyi topluyor, bu bilgi üzerinde çalışıyor, daha sonra tekrar çalışıyor, veriyi bir araya getirip ilişkilendiriyor ve bunun sonucunda bazı şeyleri ortaya çıkarıyor, bazı şeyleri eliyor ve bazı konularda spekülasyon yapıyor. Tüm bu devasa bilgi yığınlarını projeye dahil ederek haritalama bazı olasılıkların gerçekleştirilmesinde rol oynuyor. Bu yüzden haritalama planlamadan ayrılıyor, çünkü verilen çevredeki karmaşık ve gözle görülmeyen bazı güçleri buluyor ve bunları ortaya koyuyor, planlamanın yaptığı gibi idealize edilmiş bir projeyi kabul ettirmeye çalışmıyor. Konuyu aynı yönden ele alan planın dayatılması, elde edilen verinin sadece projenin gerçekleştirilmesi için kullanılmasına ve böylece olası tüm potansiyelin göz ardı edilmesine veya tüketilmesine yol açıyor. Haritalama ise potansiyeli açığa vuruyor, onu görünebilir kılıyor ve gelecekteki eylemlerle yeni potansiyellerin ortaya çıkmasına da yardımcı oluyor. Plan daima öngörülen bir sona doğru giderken haritalama bize üretken bir araç sağlıyor, bu araç çok fazla karar vermeyen ama bazı şeyleri de ima eden bir araç. Haritalamanın bir diğer önemli özelliği de haritayı yapanı doğrudan dahil etmesi ve onun katılımını meşrulaştırması (Corner, 1999) .

Bouman'a göre de aslında her tasarım- masterplan ya da kat planı olsun, bir haritadır, çünkü insan ve madde arası ilişkileri düzenliyor. Ancak günümüzde insan

[5] AOL'un bir şirketi olan Mapquest GPS cihazlarında kullanılmak için haritalar üretiyor. Haritalarda bulunduğunuz noktadaki restoranlar, benzin istasyonları gibi detaylı bilgileri içermesinin yanı sıra cihaza yüklenen program sayesinde o noktadan belirlediğiniz bir başka noktaya nasıl gideceğinizi anlatan yol tariflerini de çağırabiliyorsunuz.

ve maddenin düzenlenmesi çeşitli bilgi, kapital ve deneyim akış örüntülerinin bir parçası haline geldiğine göre mimarlar da bu yeni durumla başa çıkabilmek için haritalarını değiştirmek zorundalar. Günümüzde Corner'ın bahsettiği türden bu haritaları yapmaya başladılar ancak henüz çekingenler: haritalar daha çok araştırma ve kavramsal aşamalarda tasarıma yardımcı olmaları için kullanılıyorlar. Bu tür buluşlar daha iyi bir yönelim sağlıyorlar, ancak yolu bulmamızı sağlamıyorlar. Bu sadece harita yapmak ile bir yol belirlemek aynı şey olduğunda gerçekleşebilir. Akışlarla dolu bir toplumda nasıl hareket edeceğimizi anlamak için yol haritalarına çok fazla gereksinim var ancak bu yollar geçmişteki gibi keşiflerle değil, bizzat tasarımcılar tarafından yaratılarak ortaya çıkmalı . Ancak akışları belirgin kılmak yeterli değil, önemli olan aynı zamanda onları etkileyebilmek. Bouman'a göre günümüzde harita kıtlığı yok. Ancak görünmez bilgi okyanuslarının haritaları yerine okyanuslar kadar çok haritaya sahipiz, kentsel dinamikleri etkileyecek kaşifler ise henüz pek yok (2006).

James Corner haritalamanın işleyişini "alanlar", "çıkarımlar" ve "işaretlemeler" ile açıklıyor. Alan, aslında gerçek yer düzleminin soyut karşılığı, bu genellikle düz bir yüzey, bir kağıt parçası ya da masa, yani harita yüzeyidir. Alan aynı zamanda daha ileride elde edilecek çıkarımların geri yansıtıldığı bir grafik düzlemidir. Bu alanın oluşturulması birçok şeyi etkilediğinden dolayı haritalamanın en zor ve yaratıcılık gerektiren aşamalarından birisidir, çünkü burada alınacak kararlar gözlemlerin nasıl yapılacağını ve nasıl temsil edileceğini belirler. Ölçeğin genişletilmesi, projeksiyonların kaydırılması, sistemlerin birleştirilmesi, bunların hepsi ileride nelerin görünür kılınacağını ve nasıl sunulacağını etkiler. Örneğin birçok ölçek ve giriş yolu bulunan bir haritalama, tek bir ölçek ve tek bir çerçevenden probleme bakan bir haritalamaya göre çok daha fazla şeyi ortaya çıkaracaktır (Corner, 1999). Seçilmiş olan fenomenlere farklı ölçeklerden bakmak, bu tür bir manipülasyon olmadan göremeyeceğimiz farklı örüntüleri ve birliktelikleri görmemize yardımcı olacaktır.

Oluşturulan alanın, gözlemlenen fenomene nasıl bir çerçeveden baktığı da en az ölçeğin belirlenmesi kadar önemli bir eylem. Tıpkı resim yaparken ya da fotoğraf çekerken nasıl bir kadrajdan bakıldığı bizim resmedilen objeye dair bilgimizi etkiliyorsa haritada da nasıl bir alanın haritaya dahil edildiği bir yandan içi dıştan ayırırken bir yandan da bu çerçeve içinde temsil edilen alan için biraz aldatıcı da olsa bir bütünlük hissi oluşturuyor (Cosgrove, 1999).

Bağlamından koparılıp izole edilip “yersizleştirilen” (bölgesizleştirilen) bilgilere çıkarımlar diyoruz. Bu çıkarımlar gözle görünür fiziksel objeleri de içeriyorlar, hız, iklim, yada para akışı gibi gözle görülmeyen güçleri de içeriyorlar. Bunlar bağlamından koptukları için başka bilgilerle ilişkilendirilip işlenebiliyorlar. Çıkarımlar, seçilen alan sisteminin önemi bir kez daha ortaya koyuyor, çünkü farklı alan sistemleri farklı örüntü ve olasılıkların yer aldığı çıkarımlar sağlayacaktır.

Üçüncü aşama olan “işaretleme” ise yersizleştirilen bilgi sonucu ortaya çıkarılmış yeni yada gizli kalmış ilişkilerin harita düzlemine yani “alan”a yeniden yerleştirilmesini içeriyor. İşaretleme sırasında yine kişinin araştırma sebeplerine bağlı olarak birçok farklı ilişki çizilebilir. İşaretleme tarafsız bir şekilde alana ait geometrik yada sosyal verilerin yerleştirilmesini değil tam tersi stratejik ve yaratıcı bir şekilde yeni ilişki strüktürlerinin ortaya konmasını sağlıyor (Corner, 1999) .

Özetlemek gerekirse haritacı ilk olarak kendine bir alan yaratıyor ve bu sırada sistemin kurallarını belirliyor, daha sonra bu kurallar çerçevesinde parçaların izole edilmesi, yani yersizleştirilmesi aşaması geliyor, son olarak ilişkiler kurulup alana yeniden yerleştiriliyor, yani işaretleniyor. Bu sürecin her aşamasında haritalamayı yapan kişi bazı seçimler yapıyor, yargılarda bulunuyor, topluyor, parçalıyor, yeniden yapıyor.

4. KENT OKUMASINA DAİR YENİLİKÇİ YAKLAŞIMLAR

4.1 Günümüz Kentinin Karmaşıklığını Haritalamak

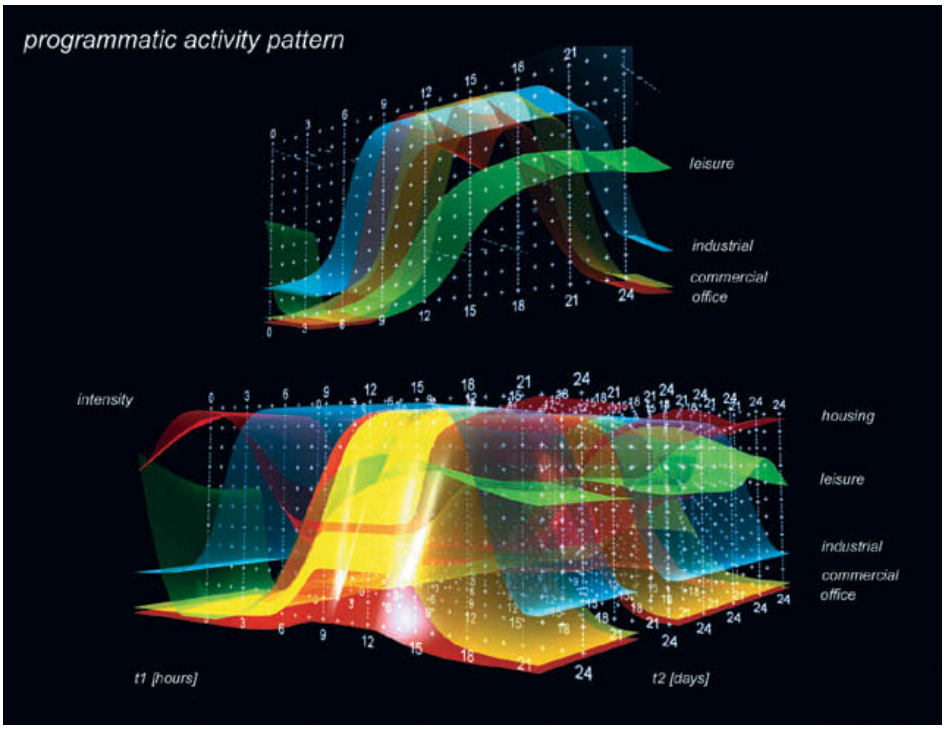
Günümüz kenti daha önce de bahsedildiği gibi oldukça karmaşık dinamikleri olan ve bu dinamiklerin altında gözle görülmeyen ve ortaya çıkarılması gereken birçok tetikleyici ve eylemleri barındıran bir fenomen. Olaylar o kadar hızlı gelişiyor ki hiçbir şey kesin değil. Lokal kültür ve ekonomi güçlü bir şekilde küresel ağlara bağlanıyor, küresel ağlardaki en küçük dalgalanma tüm ağdaki kültürleri ve ekonomileri etkiliyor. Teknolojinin gelişmesi ile artık yakınlık kavramı değişiyor, bilgisayar ağlarıyla Dünya'nın öbür ucunda bağlandığın bir kullanıcı grubu karşı komşudan daha yakın olabiliyor. Batı'da tasarlanan bir obje, Çin'de üretilip, Güney Amerika'da paketlenip Avustralya'da satılabiliyor. Artık yakınlık ve uzaklık kavramları uzamsal ilişkilerden giderek kopuyor, yerini sürekli yer değiştiren geçici yapılanmalara bırakıyor. Kamusal yaşam, mekana göre değil zamana göre belirlenmeye başlıyor, sınırlar bulanıklaşıyor. Bu yüzden geleneksel modeller ve kurallar da anlamsızlaşıyor, değişen kent ve kentsel olaylar karşısında mimarlar ve plancılar yeni bir dağarcık geliştirmekte zorlanıyorlar (Boeri, 2001).

Reyner Banham, Edward Soja, David Harvey, Rem Koolhaas, Bernard Tschumi gibi mimar ve planlamacılara ve Lefebvre Deleuze gibi düşünürlere göre günümüzde mekan, geçmişteki geleneksel modellerin izin verdiğinden çok daha karmaşık ve dinamik. Bu yüzden mekana dair düşünceler fiziksel objelerden, bölgesel, politik ve psikolojik sosyal süreçlere doğru kayıyor. Uzamdaki objeler arası ilişkiler ve bu dinamik ilişkilerin sonuçları, objelerin salt biçimsel kompozisyonundan daha önemli hale geliyor. Coğrafyacı ve düşünür David Harvey'e göre tasarımcılar ve planlamacılar için artık esas mesele biçim, yani nesne olarak kent olmamalı, özgürleştirici bazı süreçler ve zamana bağlı etkileşimlerle ilerleme, yani kentleşme olmalı. Harvey'e göre yeni kentsel ve bölgesel alanlar tasarlanırken vurgu obje-mekanın durgun alanından ilişkisel sistemlerin zaman-mekanına kaymalı. (Corner, 1999) .

Ole Bouman'a göre de topografik haritalar uzamsal koordinatlara bağlı ilişkileri gözlemek için halen yararlılar ancak günümüz dünyasına hakim olmaya başlayan yeni ilişkileri görselleştirmek için yararsız bir hale geliyorlar. Bilgi, güç, para, ve

teknoloji arası etkileşimler sadece topografik haritalar üzerinden takip edilemez, sürekli hareket halinde olan, hareketin kendisinin artık merkezini oluşturduğu bir toplumu anlamak için uzamsal ilişkileri gösteren haritalar anlamsız bir hale gelmiştir. Yeni gerçeklikler bize yeni araçlar geliştirmemiz gerektiğine işaret ediyor: 3 boyutlu haritalar, diagramlar, arama motorları ve animasyonlar… (Bouman, 2006).

Mimarlar bu değişen dünyadaki değişen rollerine çabuk alışabilirler, en azından daha iddialı olanlar. Aslında mimarlar, tıpkı geçmişteki gibi yine insanlara belirli bir oryantasyon sağlıyorlar, ancak artık insanları hareketsiz durdurmak için değil , onları hareket ettirmek üzere yardım ediyorlar. Mimarlık giderek dinamik durumlar sanatına dönüşüyor. Örneğin OMA, ilerideki sayfalarda daha geniş yer vereceğimiz Parc dela Villete yarışmasına gönderdiği öneri ile yükselişe geçmiştir, ve bu projede birçok katman ve kullanımın üst üste olması, uzamsal örgütlenmeye yeni bakış açıları getirmiştir. UN Studio'nun Arnhem İstasyonu tasarımında oluşturduğu kapsamlı mobilite araştırmaları da oldukça başarılı bir örnektir (şekil 4.1). İlk başta bir problem olarak görülen şey – yani hareket, planlama sürecinin kendisine dönüştü. Hareketi ve üst üste binmeleri betimleyen haritalara da animasyonlar denilebilir, çünkü gerçekliği canlandırıyorlar. GIS bilgileri, istatistikler, arama motorları ve görselleştirme yazılımları, nesnelerin birbirlerine göre konumlarını belirlemekten çok ortak güç alanlarını belirlemeye yarıyor. Sabit noktalarla ilgili değiller, farklı gerilimleri görselleştirmekle ilgileniyorlar.



Şekil 4.1 : UN Studio, Arnhem Merkez İstasyonu, Programatik Aktivite Diyagramı

Bilgisayar teknolojilerinin de sağladığı kolaylıkla daha da fazla bilgi ve parametre işlenip daha yeni ve akıllı haritalar yapmamıza olanak veriyor, bu haritalar yolumuzu bulmaktan çok dünyanın karmaşık gerçekliği ile ilgili bir farkındalığımızın oluşmasını sağlıyor. Ancak Bouman'a göre günümüzde yöne değil yönelime ihtiyacımız var. Günümüzün en önemli sorunsallarından birisi hareketten yörüngelere, kesin hedefe yönelimden, birden fazla hedef ve sonuç içeren çoklu vektörlere doğru kayabilmek. Yazara göre bu kaymayı binalar yapamaz, ancak haritalar yapabilir (Bouman, 2006).

Bu bölümde birçok farklı ve yeni haritalama teknikleri örneklenecektir. Bunların kimisi mimarlık disiplininin diğer disiplinler ile olan arakesitinde oluşmuş haritalar, kimisi coğrafyadan bağımsız olarak, sadece sosyal bilgiyi görselleştirmeye yönelik haritalar, bazıları ise mimarlık ve kent ile yakından ilişkili sanat projeleri. Ancak hepsinin ortak yanı, kente dair geleneksel haritalama tekniklerinden tamamen farklı ve gelecekteki haritalamaları etkileyebilecek avangart çalışmalar olmaları.

4.2 Yenilikçi Haritalama Örnekleri

4.2.1 Situationistler ve Dérive / Sürüklenmek

Situationistler 1950-1960 yılları arasında etkin olan bir gruptu. Grup çoğunlukla sanatçı ve aktivistlerden oluşmasına rağmen tasarım meselesini sanat ve hayatı değiştirmek için merkezi bir konumda kabul etmişlerdi. Dönemde etkin olan modernist mimarlık ve tasarım pratiğinin, insan yararına çalışmayı amaçlamasına rağmen dünyanın sterilizasyonuna yol açtığını ve spontanlık ve oyun gibi kavramları yok etme tehlikesi taşıdığını düşünüyorlardı. Situationistler modernizmin öncü ve avangard ruhunun özlemini çekiyorlardı. Onlara göre yüzyılın başındaki açık uçlu deneyler, düzene itaatsizlik ve alışılagelmişin dışındaki dışavurumlar, CIAM kongreleri ile birlikte küresel "temiz" yaşam için fonksiyonel ve rasyonel bir programa dönüşmüştü. Fonksiyonalizm ve kitlesel üretimin, "iyi" tasarımı kitlelere ulaştırma fikri kapitalizmin ve komünizmin üretim değerleri oldu. Çalışanlar, bir zamanlar büyük hayranlık duyulan makinanın efendisi değil birer uzantısı oldular (Sandler, 1998). Bu yüzden situationistler hakim rejim ve kapitalist gücü bozmak istiyorlardı, ve her türlü tepeden inme, devlet otoritesiyle yapılmış baskıcı şeylere karşıydılar. Geleneksel harita ve plan da bunlardan biriydi. Obje yada stil kaygılarından çok gerçek hayattaki durumlar ve sosyal yapılar ilgilerini çekiyordu.

Guy Debord, Derive teorisi isimli yazısında sosyolog Paul-Henry Chombard De Lauwe'nın çalışmalarına yer veriyor. Bu çalışmalardan birinde De Lauwe Paris'te yaşyan bir öğrencinin 1 yıl boyunca kentteki hareketlerini kaydediyor. Ana hareket

noktaları bir üçgen oluşturuyor: okul-, ev ve piano öğretmeninin evi. De Lauwe'ya göre bu Paris'te yaşayan her bireyin Paris algısının ne kadar dar olduğunu gösteriyor, Debord ise insanın hayatının bu kadar zavallı bir şekilde kısıtlı olmasını öfke verici bir şey olarak görüyor (Dietz, 2006).

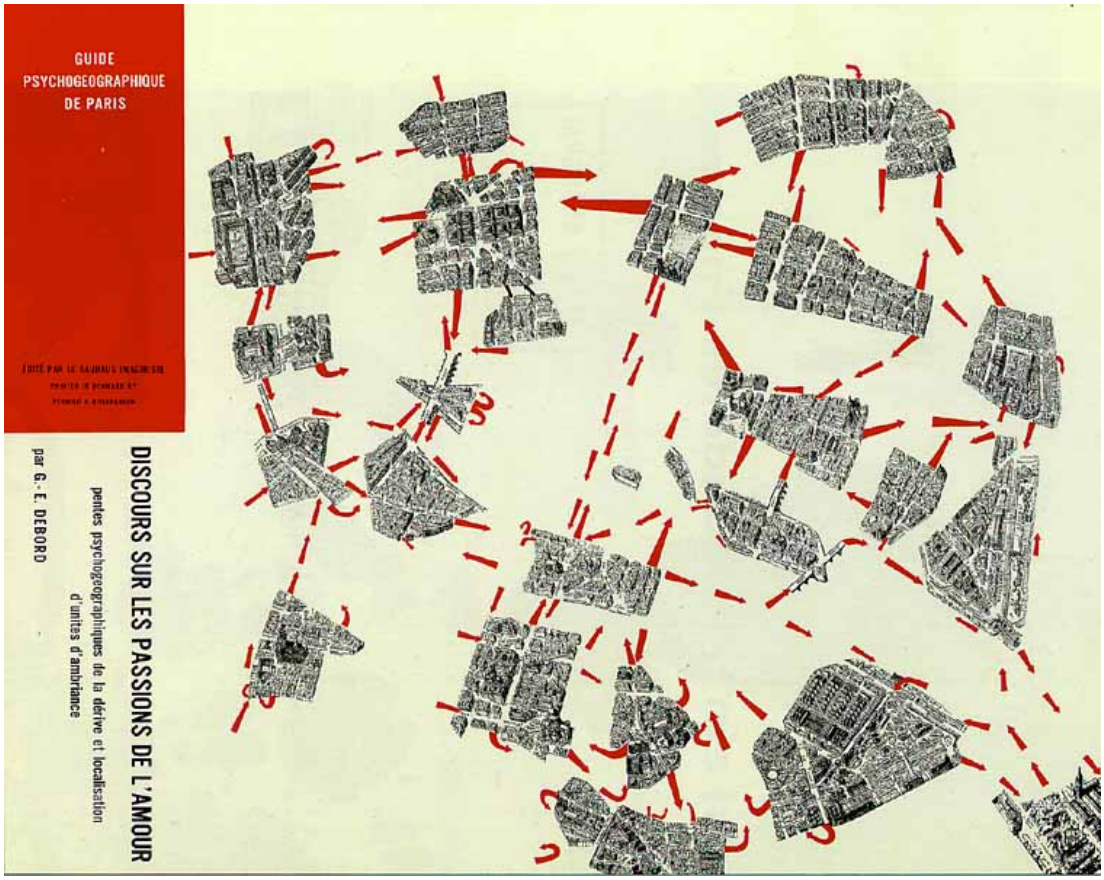
Şekil 4.2 : De Lauwe, bir öğrencinin Paris'te 1 yıl boyunca hareketi

En önemli situationistlerden birisi olarak kabul edilen Guy Debord, sinoptik haritaya eleştiri olarak Paris ile ilgili birtakım haritalar üretmiştir, ve bunlara psiko-coğrafi rehberler demiştir. Bu haritalar katılımcıların kentin sokaklarında ve hanlarında amaçsızca ve bir rüyadaymışçasına dolaşmasıyla oluşmuştur. Keyfi nereye gitmek isterse oraya giden, bazı yerleri atlayan, bazı yerlere odaklanan ve birtakım yönelmeler ve yoldan sapmalardan oluşan bu haritalar, sokak düzlemindeki arzuları, ve algıları anlatan subjektif haritalar olmuştur. Situationist haritalar kentin fiziksel yapısının tarifinden çok günlük yaşamın belirgin olmayan köşe bucaklarının, haritalamayı yapan kişinin oyunlarının ve temsillerinin bilişsel haritalarıdır. Dérive'de ilginç olan şey diğer haritaların yaptığı gibi dominant kesin bir bakışı değil de mekan algısının rastlantısallığını, geçiciliğini, ve belirsizliğini ön plana çıkarıyor olması. Situationistler, halkın farkındalığını arttıran, doğrudan eyleme geçmeyi savunan ve gündelik yaşama sistematik bir katılımı destekleyen fikirler ortaya koymuşlardır (GUST,1999). Geleneksel bakışa göre harita çoğunlukla kontrol ve alan araştırması pratiklerine yarıyordu, situationistler ise haritayı gündelik hayata, henüz araştırılmayan yada baskı altında olan kent topografyalarına geri

götürmüşlerdir. Alışılmış haritalardan ayrılan bir diğer yanları ise aşırı kişisel ve yapıcı olmaları.

Dérive, master planın dışardan ve yukardan bakışının tersine, politik ve kurumsal gerçekliklerin çevreleri ve örüntülerinin içinden yola çıkıyor ve böylece var olan durumun kritiğine olanak sağlıyor.

Etkileri sadece harita düzlemi üzerinde kalmıyor, doğrudan yer ile temasa geçiyor, gizli olan topografyaları, yöneten baskın strüktürlerin arasından çıkarıp görünür kılıyor (Corner, 1999) .

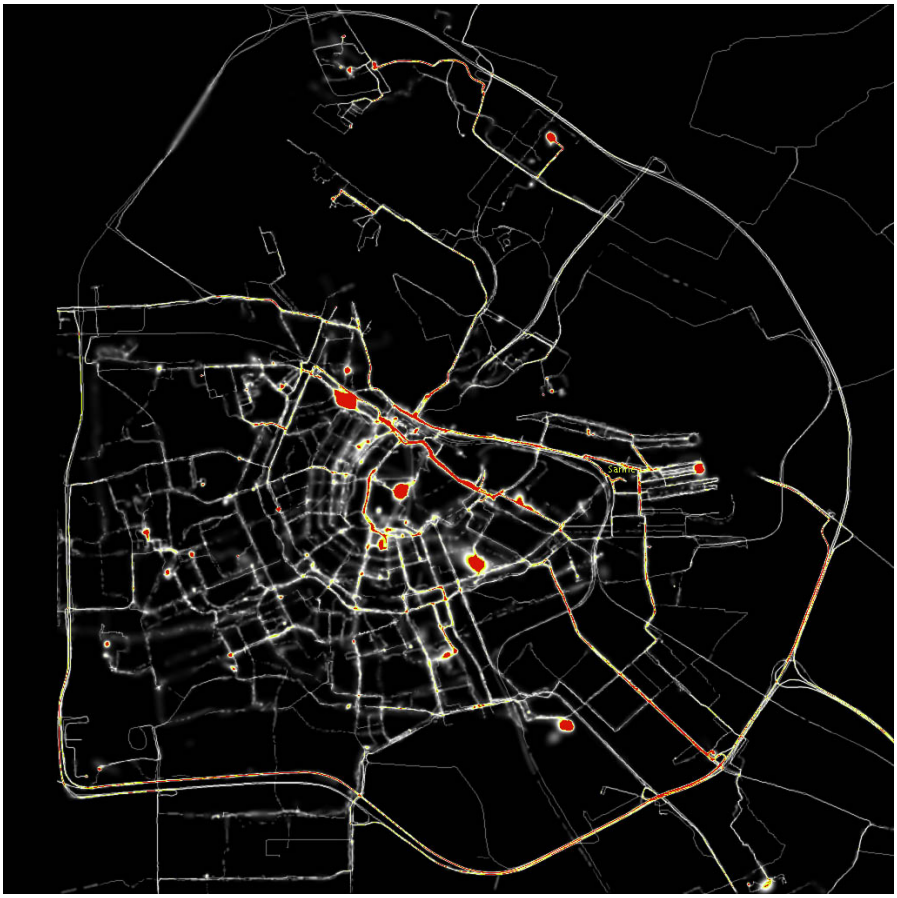


Şekil 4.3 : Guide Psychogeographique de Paris, Debord, 1956

4.2.1.1 Amsterdam Realtime/ Gerçek Zamanlı Haritalama

Gelişen teknoloji ile birlikte Derive'nin güncel uygulamalarını da görmeye başlıyoruz. Amsterdam Realtime projesini bunlara bir örnek olabilir. Esther Polak'ın hazırladığı bu projede 60 farklı katılımcı 1 hafta boyunca kentte GPS kaydediciler ile dolaştılar. Kimisi sadece günlük rutinlerini yaparken kimisi Amsterdam sokaklarında güvercin şeklini oluşturmak gibi ilginç fikirler de geliştirdi. Tüm katılımcıların bu hareketleri kontrol merkezinden canlı olarak izlenebiliyordu. Projenin sonunda bu canlı kaydedilen veriler bir videoya dönüştürüldü. Tek başlarına çok anlamlı olmayan bu

Şekil 4.4 : Amsterdam Realtime, kişisel haritalar. 2002



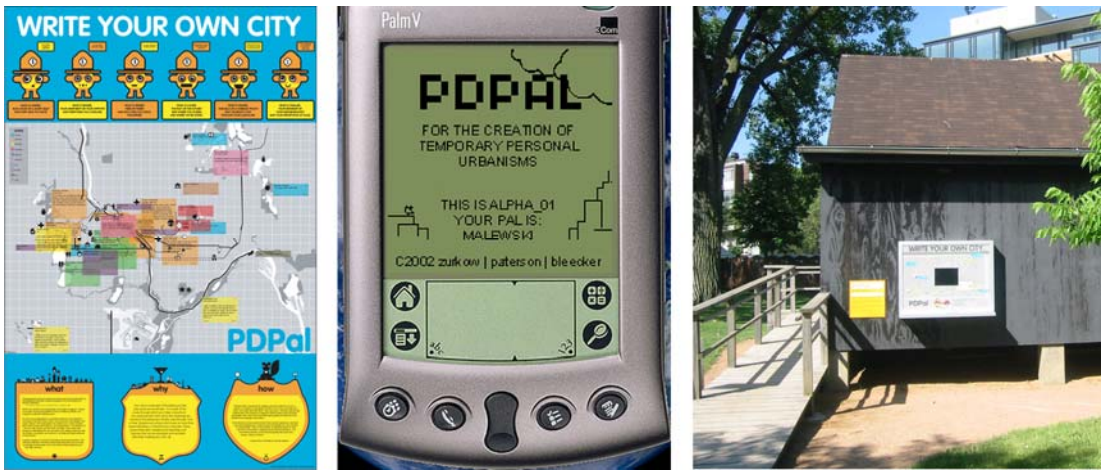
Şekil 4.5 : Amsterdam Realtime, haritaların birleştirilmiş hali.

haritalar üst üste bindirildiklerinde Amsterdam'ın bir haritasını oluşturuyorlar, tek bir farkla, bu harita tepeden bakılarak oluşturulmuş bir harita değil yer düzleminden başlayarak oluşturulmuş bir harita. Örneğin burada normal haritada okunması imkansız olan kentin kullanımına dair bilgileri de görüyoruz: herkesin yoğun olarak kullandığı tren istasyonu ve ana caddeler gibi kent parçaları daha koyu ve baskın ortaya çıkıyorlar (Holmes, 2006).

4.2.1.2 PDPal

Bir başka güncel örnek olan PDPAL, Scott Paterson, Marina Zurkow ve Julian Bleecker tarafından oluşturulmuş bir kamusal ve mobil haritalama sanatı projesi PDPal'ın amacı bireyler tarafından yazılan ve filtrelenen bir kent anlatısı yaratmak, hem fiziksel hem de duygusal alternatif kartografyalar üretmek.

Seçilmiş bazı yerlerde pilot proje olarak denenen PDPal aslında insanların bir yer ile ilgili deneyimlerini paylaşıp diğerlerinin deneyimlerini görebileceği, GPS sistemi sayesinde yere bağımlı ancak aynı zamanda gerçek zamanlı bir haritalama projesi. Bu projenin en başarılı yanı PDA'lara yüklenen programdaki ufak bir yardımcının (tıpkı Microsoft Office'te çıkan yardımcı karakterler gibi bir karakterin), *Urban Park Ranger*'ın kullanıcıları bulundukları yer ile yaratıcı düşünmeye yönelten bazı sorular sorması. Örneğin "hangisi daha gürültülü, Godzilla mı çöp kamyonu mu? Kentinde gürültü yapan yaratıkları haritala" gibi. Kullanıcılar PDPal'ın sitesine girdiklerinde kendi kişisel haritalarının yanı sıra o yerle ilgili diğerlerinin yaptıkları haritaları da görebiliyorlar, çeşitli kriterlere göre bunları düzenleyip arama yapabiliyorlar. Tüm bunlara ulaşmak için o yerde fiziksel olarak olmanız gerekiyor, yani kentin kendisi



Şekil 4.6 : PDPal : Web sitesi, PDA programcığı ve kentteki PDPal kioskları.

haritaya dönüşüyor, daha doğrusu kentin üzerine 1:1 ölçekte bir telekomünikasyon katmanı ekleniyor. Başka bir kullanıcı yaklaştığında program sizi uyarıyor ve onun hikayesini dinlemek isteyip istemediğinizi soruyor (Dietz, 2006).

Tabi bu tür açık sistemlerin gerçekten başarılı olması için yaygın bir kullanıma ulaşmaları ve sürekli kullanılır olmaları gerekiyor. 2003 yılında ilk tanıtıldığında çok ilgi çekmiş olsa bile bu tezin yazıldığı sırada internet sitesine girildiğinde herhangi bir aktivite olmadığı gözüküyor. Topluluğun devam edebilmesi için hikayelerin anlatılmaya devam edilmesi gerekiyor. PDPal projesinden daha sonra ortaya çıkmış olan GoogleEarth ise aslında bunun kısmi bir ticari uygulaması olarak görülebilir. Henüz PDPAL'daki gibi gerçek zamanlı bir etkileşim mümkün değil ama diğer sosyal ağlara da bağlanabilen, 2008 yılından itibaren Apple iPhone gibi mobil cihazlara da yüklenilebilen GoogleEarth böyle bir projenin altyapısını oluşturabilir. Facebook, Myspace gibi popüler sosyal ağlar uzun süre aktif olabiliyorsa, bu tür bir çalışma da iyi bir altyapı ile tekrar aktive edilebilir.

4.2.1.3 Biomapping/ Duyuların Haritaları

Biomapping, 2004 yılından günümüze kadar neredeyse 1500 katılımcının rol aldığı bir haritalama projesi. Amacı kentte dolaşırken hissettiğimiz duyuları ve biometrik bilgiyi haritalamak. Projenin yaratıcısı olan Christian Nold'a göre situationistlerin derive ve psiko-coğrafi haritalama ile ilgili fikirleri son derece heyecan verici olmalarına rağmen ürettikleri haritalar "iletişimsiz". Kullanıcı ve izleyici ile daha fazla iletişime giren haritalar yapmak için Nold birçok farklı yöntemi birarada kullanıyor kullanıyor. Situationistlerin önerdiği gibi kentte sürekli olarak yol almak yerine kenti bir takım ayırt edici olaylar bütünü olarak görüyor. Bu olaylar bir fotoğraf çekmek, karşıdan karşıya geçmek yada çevredeki bir şey yüzünden sinirlenmek olabilir. Bu olayların ortak yönü ise katılımcının bir anda dikkatinin odaklanmasını sağlayan bir

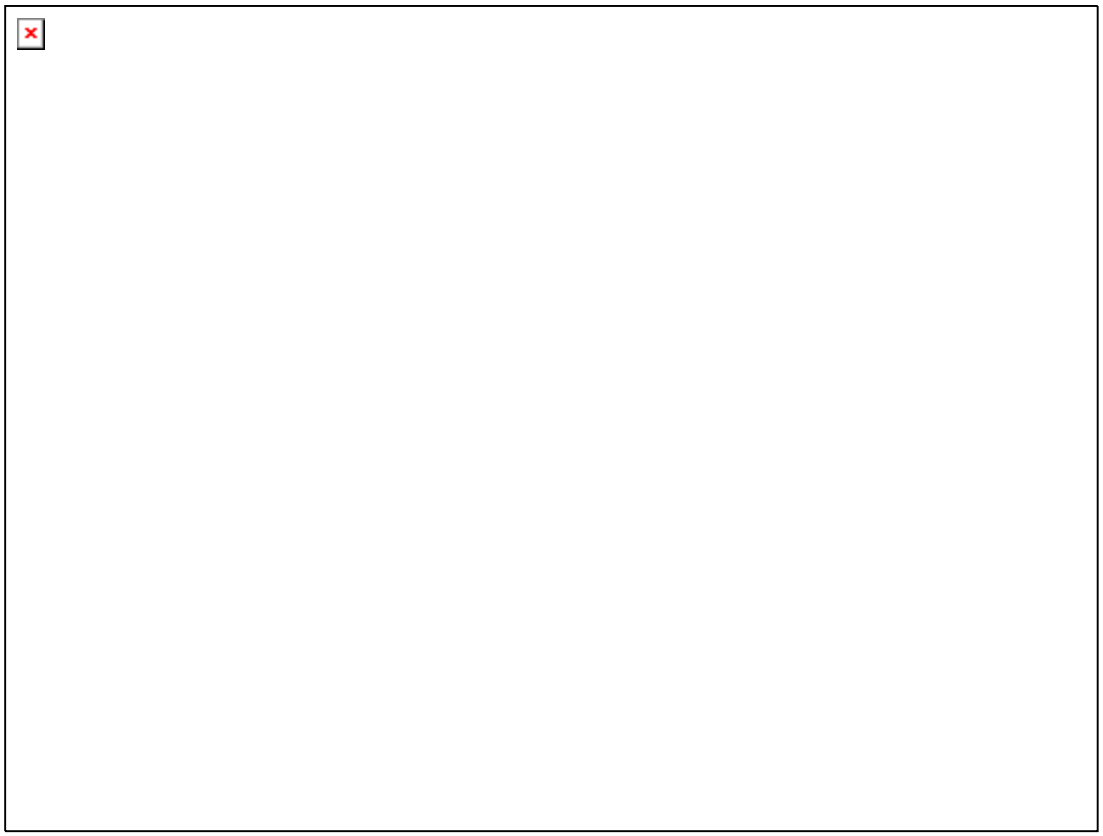
Şekil 4.7 : Bio Haritalama cihazı ve kullanımı

değişikliğin gerçekleşmiş olması. Bu türden bir bakışla katılımcı kentte sadece yürümenin ötesinde onunla aktif olarak etkileşim içinde oluyor, objeler, yer ve en önemlisi de insanlarla ilişkiler kuruyor (Nold, 2005). Nold'un haritalama çalışmalarında bir taraftan yerle ilgili duyulara dair yazılı bilgiler ve çizimler yer alırken diğer taraftan da GPS cihazı ile GSR (Ani Deri Tepkisi) cihazının birleşiminden oluşan bio haritalama cihazı kullanılıyor. GRS aslında halk arasında yalan dedektörü olarak bilinen cihaz, bu cihaz derideki ani terlemeleri kaydediyor, bu terlemeler sadece yalan söylendiğinde değil yoğun duyulara maruz kalındığında da oluşuyor. Bu bio haritalama cihazı ile bir yerdeki duyu değişimleri, GPS sayesinde bu yerin kentteki kesin yeri kaydediliyor.

Tüm kullanıcıların bilgileri üst üste bindirildiğinde ise o kentteki duyu değişimlerini gösteren haritalar elde ediliyor. Tabi sadece bu duyu değişimlerine bakarak bunların pozitif tepkilerden mi negatif tepkilerden mi kaynaklandığını anlayamıyoruz. Duyu değişimleri bize sadece o yerde yüksek düzeyde bir duyu değişimine neden olan bir durumun varlığını gösteriyor (Nold, 2007).

Biomapping projesi kapsamında birçok kentte haritalamalar yapılmıştır, ve yukarıda bahsedilen tekniklerin bazen hepsini bazen de sadece birkaç tanesini kullanarak haritalar üretmiştir. Bu haritalardan birisi olan Stockport Duyu Haritası (şekil 4.8, EkA1**)** Stockport kent meclisi ve kentsel planlama ofisi tarafından yaptırılmıştır. İki ay boyunca 200 kullanıcı ile yapılan bu çalışmada ilk olarak katılımcılardan, günlük hayatlarında onları sıkan şeylerin, arkadaşları ile nerede buluştuklarının, kentteki en önemli ve en sinir bozucu kişilerin, ya da kent tarihi ve anıtları gibi şeylerin resimlerini çizmeleri istendi. Bu resimler olabildiğince coğrafi olarak doğru yerlere yerleştirildi. Ardından katılımcılardan kentte, bio haritalama cihazına bağlı olarak gelişigüzel dolaşmaları istendi. Haritadaki köşeli çizgiler GPS rotasının izini gösterirken yüksek ya da alçak sütunlar ise o yerdeki duygu seviyesini gösteriyor. Sütünların yanındaki yazılar katılımcıların buralarda neden bu şekilde bir duygu yükselmesi ya da düşmesi yaşadıklarını anlattıkları yazılar.

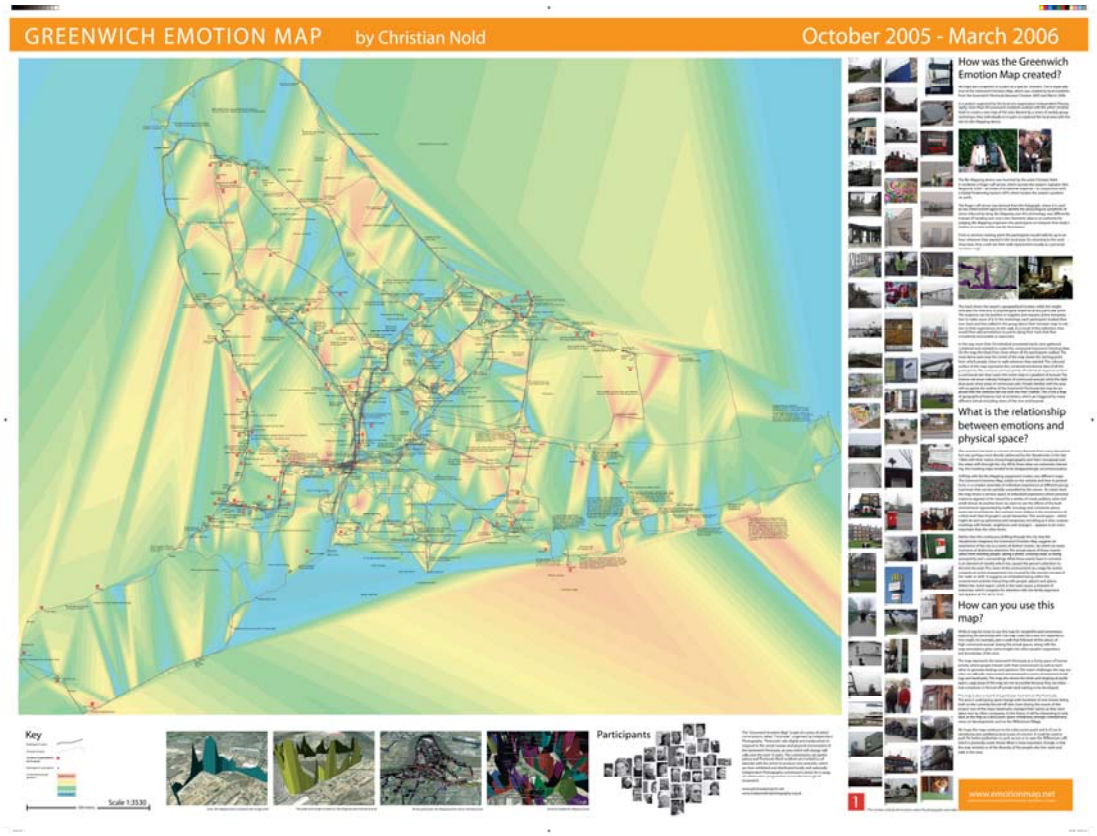
Haritayı oluşturan veriler analiz edildiğinde kentle ilgili ilginç bazı durumlar da açığa vurulmuş. Yapılan çizimler ve yazılardan, kentin tarihinin marjinalize edildiği, ve aslında çoğu kişinin kent tarihi ile pek ilgilenmediği, eskiden kentin simgesi olan nehrin artık pek önemsenmediği, insanların vaktinin çoğunu alış veriş merkezinde geçirdiği ve gençlerin kent hayatında izole edildiği gibi sonuçlar çıkarılmış (Nold, 2009)



Şekil 4.8 : Stockport Duygu Haritası, 2007

Greenwich'te yapılan haritalamada (şekil 4.9, EkA2) ise daha teknik bir anlatım hedeflenmiş. Bu haritalamada da bio haritalama cihazı ve yerdeki hislere dair yazılı bilgiler kullanılmış. Bu proje daha çok elde edilen verilerin iki ve üç boyutlu olarak nasıl görselleştirilebileceği üzerine duruyor. 50 katılımcı ile gerçekleştirilen haritalamada yine terleme düzeyini ölçen cihazla duyguların yükseldiği noktalar kaydediliyor. Bu veriler bize hem duygu eğrilerinden oluşan iki boyutlu bir haritada hem de 3 boyutlu bir GoogleEarth haritasında veriliyor.

Bio Haritalama ile ilgili bu deneysel projelerin en önemli özelliği öznelliğin sınırlarında yer almaları. Haritalar üretilirken sürecin bir parçasında her zaman belirli bir düzeyde öznellik yer almaktadır. Çünkü harita üretilirken bilgi seçilip, yorumlanıp dönüştürülüyor. Ancak bio haritalama yeni bir öznellik düzeyini beraberinde getiriyor, Davis buna ben-merkezci öznellik diyor çünkü kişinin kendisi ve bulunduğu yer temsili doğrudan etkiliyor. Birçok katılımcı ile yapılan bu haritalar seçilen topluluğun o yerle ilgili, nerede stresli nerede heyecanlı olduğu gibi verileri içeriyor. Doğru değerlendirildiğinde bu tür veriler değerli birer kentsel tasarım girdisi olabilir (Boyd Davis, 2007).



Şekil 4.9 : Greenwich Duygu Haritası, 2005

Situationistlerin Derive projeleri, Amsterdam RealTime, PDPal ya da Biomapping gibi projeler bulunduğumuz kenti haritalamanın birer yöntemi, ancak bunun da ötesinde yaşadığımız kent ile ilgili farkındalığımızı arttıran, bizi kent ile ilgili yeni arayışlara ve yoldan sapmalara iten eylemleri içeren özgürleştirici araçlar. Örneğin Amsterdam Realtime projesinde bir kullanıcı GPS cihazı ile kentte bir güvercin resmi çizmeye çalışmış (Şekil 4.4, üstte, en sağdaki harita) . Bu güvercini çizebilmesi için günlük rutininden çıkmış, kentte belki de daha önce gitmediği yerlere gitmiştir. Başka bir kullanıcı ise günlük rutininin kentin ne kadar küçük bir bölümünü kapladığının farkına varıp kenti daha fazla deneyimlemeye yönelmiştir. Kentin kullanıcılarında böyle bir farkındalık düzeyi yaratmak klasik haritalar ile mümkün değildir. Bu yüzden bu tür haritalama örneklerinin hem kentlinin sokak düzeyindeki arzularını ve eylemlerini anlamak hem de kentlilerde farkındalık oluşturmak gibi ikili bir etkinliği var. Klasik haritalar hakim gücün görüşünü tepeden inme bir şekilde dayatırken bu tür haritalar kenti sokak düzeyinden başlayarak haritalıyorlar.

Kent gibi karmaşık sistemleri etkilemek için bu tür haritalar son derece yararlı olabilir. Bu haritalar sayesinde dinamik olarak kendini adapte ederek sonuçlar üreten, önceki sistemlerden bağımsız ve bireysel eylemler ile harekete geçen toplumsal sistemler hayal etmek mümkün. Sokak düzeyinden başlayan bu haritalar,

hakim olan tek bir lider karar vericiye dayanan yada tepeden inme çözümler getiren anlayıştan çok farklı bir yaklaşımlar (Dietz, 2006). Haritaların kamusal etkileşim alanlarına dönüştüğü bu tür çalışmalar kentliler ile karar vericiler arasında daha iyi bir bilgi akışı olmasını sağlayabilir.

4.2.2 Kentin Anlatısı ve Anlatı Bilimi

"Bellek denen şey çok zengin: sürekli yineler göstergeleri, yineler ki kent varolmaya başlasın" (Calvino, 2002)

Anlatı dediğimiz şey bir konu hakkında yazılı, sözel ya da resimlerle bir hikaye anlatmaktır. Bunu yaparken birçok araç kullanılabilir, yazı ilk akla gelen araçken fotoğraflar, sinema gibi araçlarla da anlatılar oluşturulabilir.

Kent hikayelerle doludur, her köşesinde bir hikaye saklıdır. Bir binanın duvarındaki boya kalıntısı, eskiden bu binanın bir komşusu olduğunu anlatır, çimenlerdeki bir patika insanların burayı geçiş için kullandığını, yükselen gökdelenler gelecekle ilgili işaretleri…

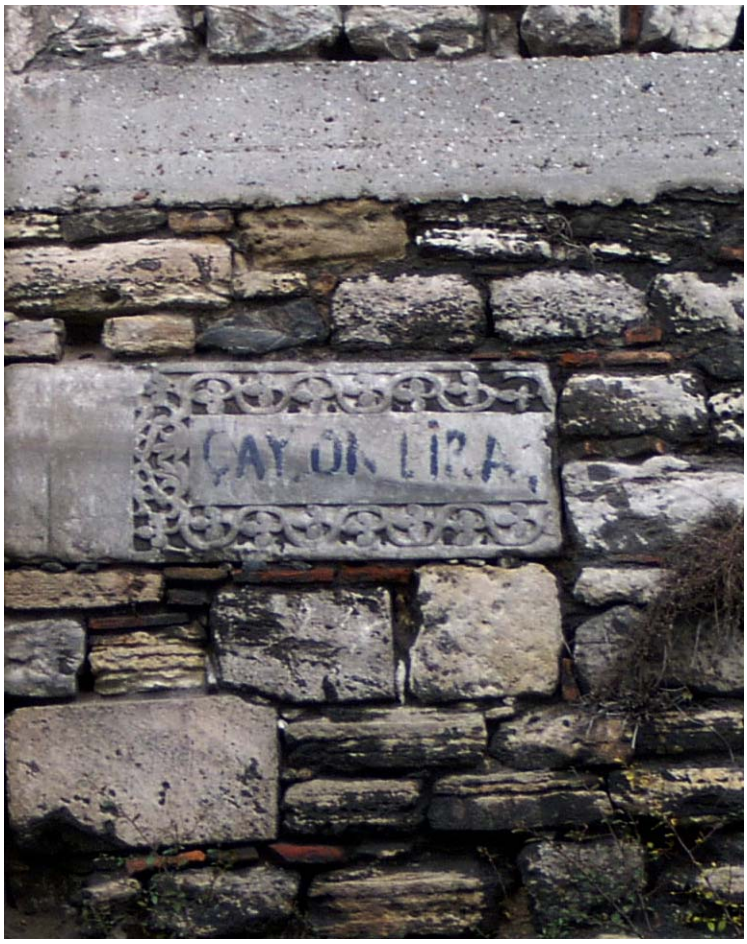
Italo Calvino'nun Görünmez Kentler isimli romanı, fethettiği kentlerin hepsini göremeyecek kadar büyük bir imparatorluğu olan Hun İmparatoru Kubilay Han ile yolculukları sırasında gördüğü bu kentleri ona anlatan Marco Polo arasındaki diyaloglardan oluşur. Her biri bir kadın ismine sahip 55 kenti anlatır Marco Polo. Ama bu kentlerin hiçbiri gerçek kentler değildir, her biri hayali bir kenttir, ve her biri aslında Marco Polo'nun kentini yani Venedik'i anlatır.

Calvino'nun ellerinde kent bir rüya gibi, saklı bir sırrı olan acayip bir yapboz. Marco Polo yoluyla Calvino aslında kentin anlamlarının ve duygularının bir bulmaca gibi olduğunu söyler. Kentlerin üretimlerinin altında yatan, ve arzu ve korkulardan oluşan gizli çalışma biçimleri olduğundan bahseder. Yani kentler aslında arzuların ve korkuların, aldatıcı ve gizlenmiş olarak gerçeğe dönüşmüş halleridir (Pile, 2005). Bu yüzden kentlerle ilgili bilgimiz sadece onların fiziksel yapılarından oluşmaz, aynı zamanda kentte oturanların, onu ziyaret edenlerin ve onu kullananların üzerinde oluşturduğu izlenimlerden de oluşur. Yönetmen Wim Wenders'a göre bir yere ait olmak, bir yerin kimliği, o yeri hatıralarla ilişkilendirmekten geçiyor (Casu, Steingut, 2006). Kentlerdeki olayların zaman içinde yayılımının "kentin hikayesi" olduğunu kabul edersek, bu hikayeler insanların kentlerde bıraktığı izlerde takip edilebilir. Bunlar kentin nasıl kullanıldığına dair ipuçlarıdır. Yani bir yer bize bir hikaye anlatıyorsa bu hikaye bizim o yere dair algılarımızın, hatıralarımızla birleşmesinden oluşuyor. Binalardaki devşirme taşlar, kentin eski yapıları ile ilgili ipuçları veriyor, surlardaki "çay on lira" yazısı burada yıllar önce bir çaycının olduğunu hatırlatıyor…

Bu yüzden kendi yaşadığımız kentte de 55 farklı kişiye “kentinizi nasıl anlatırdınız?” diye sorduğumuz takdirde, 55 farklı kent hikayesiyle karşılaşırdık.

Görünmez kentler bize uzamsal anlatı ile ilgili iki önemli konuyu hatırlatıyor. Birincisi “yer” bize daima, birbiri ile ve başka yerlerle ilişkili biçok hikaye anlatıyor. İkinci olarak ise, her insanın farklı hatıraları olduğundan dolayı aynı yerle ilgili işaretlerden herkesin farklı anlamlar ve hikayeler çıkarabileceğini (hurry-slowly.net, 2008).

Görünmez Kentler’de Kubilay Han’ın herşeyi rasyonellikle açıklamaya çalışması, imparatorluğu ile ilgili bilgiyi satranç tahtasındaki satranç tahtasının değişik dizilimlerine indirgemesiyle anlatılır. Marco Polo’nun anlattığı değişik kentleri Kubilay Han fillerin, kalelerin, atların, şahların ve piyonların satranç tahtasındaki beyaz yada siyah kareler üzerindeki farklı dizilimiyle temsil eder.



Şekil 4.10 : Çay on lira. *Altyazılı İstanbul*, 1999

Böylece Kubilay Han şu sonuca gider: Fetihlerin nesnesi, her parçanın üzerinde durduğu, hiçliğin simgesi olan satranç tahtasından başka bir şey değildir. Ama Marco Polo, Kubilay Han’ı, hiçlik olarak kabul ettiği şeyi bir daha incelemeye çağırır:

« Yüce Han oyunla özdeşleşmeye çalışıyordu: ama şimdi de oyunun amacına akıl erdiremiyordu. Her oyunun sonu bir kazanç ya da kayıptır, ama neyin? Üzerinde oynanan şey neydi? Şah mat noktasında, kazananın eliyle düşürüp kenara itilen şahın ayakları dibinde bir hiç kalır: siyah ya da beyaz bir kare. Özlerine varabilmek için fetihlerini soyutlaya soyutlaya son işlemle yüz yüze gelmişti Kubilay: imparatorluğun binbir hazinesi son ve kesin fethin yalancı kılıflarıydı yalnızca; düzgün, cilalı bir tahta parçasıydı fethedilen.

Ve Marco Polo konuştu: " Senin satranç tahtanda iki ağaç kullanılmış efendimiz: abanoz ve akağaç. Aydın bakışının ısrarla üzerinde durduğu bu parça bir ağaç gövdesinin kurak bir yılda büyüyen halkalarından kesilmiş: lifler nasıl dağılıyor görüyor musun? İşte şurada belli belirsiz bir düğüm fark ediliyor: erken bir ilkbahar günü bir tomurcuk fışkırmaya çalışmış besbelli, ama gecenin çiyi geri çekilmeye zorlamış onu"

Yüce Han o ana dek yabancının Tatar dilinde kendisini bu kadar akıcı, bu kadar rahat ifade edebildiğini fark etmemişti, ama onu asıl şaşırtan bu değildi.

"İşte daha iri bir delik: belki de bir kurtçuğun yuvasıydı bu; tahtakurdunun olamaz, çünkü doğduğu andan başlayarak durmadan oyardı ağacı o, yaprakları kemirerek ağacın kesime ayrılmasına neden olan bir tırtılın yuvası olmalı… Daha çıkıntılı komşu kareye tam bitişsin diye bu kenarı hafifçe yontmuş marangoz keskisiyle…"

Boş ve düzgün bir tahta parçasında okunabilecek şeylerin kalabalığında boğuluyordu Kubilay; Polo konuşmayı abanoz ormanlarına, nehirleri bir uçtan bir uca geçen kütük yüklü sallara, rıhtımlara, penceredeki kadınlara vardırmıştı bile... » (Calvino,2002).

Mekanın anlatısı sadece edebiyatta kullanılan bir ifade yöntemi değildir. Kent arkeolojisi, kentin katmanlarını tek tek soyarak kentsel alanlarla ilgili bilgileri topluyor ve bunlar ışığında kenti yeniden oluşturuyor. Bu şekilde sadece fiziksel görünümünü ortaya çıkarmakla kalmıyor, aynı zamanda kentin sosyal, politik ticari ve dini yaşamını da ortaya çıkarıyor (Cosgrove, 2006). Arkeolojide yere dair bilgi, onu oluşturan parçaların hikayelerinin izini sürerek oluşuyor. Bulunan ufak bir seramik parçası o yerleşimin tarihini, vazolar üzerindeki betimlemeler kent yaşamına dair ipuçlarını, mutfaklarda bulunan tahıllar o yerde yaşayanların neler yediklerini anlatıyor. Tüm bu küçük hikayelerin toplamı da o şehre dair bilgiyi oluşturuyor. Bu bilgi çoğunlukla hayal gücü ve hikayelerle harmanlanarak oluşuyor. Yere dair bu bilgi belki pozitif bilimlerin kabul edebilecekleri kadar kesin değildir ama kente dair oluşturulabilecek birçok hikayeden birisidir.

Bridge ve Watson'a göre kentin tek bir anlatısı yoktur, her biri kente dair farklı yanlara odaklanan ve onun farklı yanlarını ortaya çıkaran birçok anlatısı vardır. (Bride/Watson, 2000). Bu yüzden kenti nasıl hayal ettiğimiz, kent hakkında ne bilmek istediğimiz ve kente olan ilgimizin ne olduğu ile ilgilidir (King, 2006).

Kentin karmaşıklığını haritalayabilmek için onunla ilgili bazı hikayeler toplamak edebiyatta ve felsefede sıkça karşılaştığımız bir yaklaşımdır. Mimarlar ve kentsel tasarımcılar kenti hikayeler bütünü olarak kabul etseler de bu hikayelere nadiren kulak veriyorlar.

Tıpkı arkeolojinin yaptığı gibi, izlerin okunması ve yorumlanması ile kentin hikayeleri ortaya çıkarılabilir. Bu hikayeleri okuyarak kentsel çevreyi sürekli olarak değiştiren farklı güçlere dair daha derin bir bilgiye sahip olabiliriz.

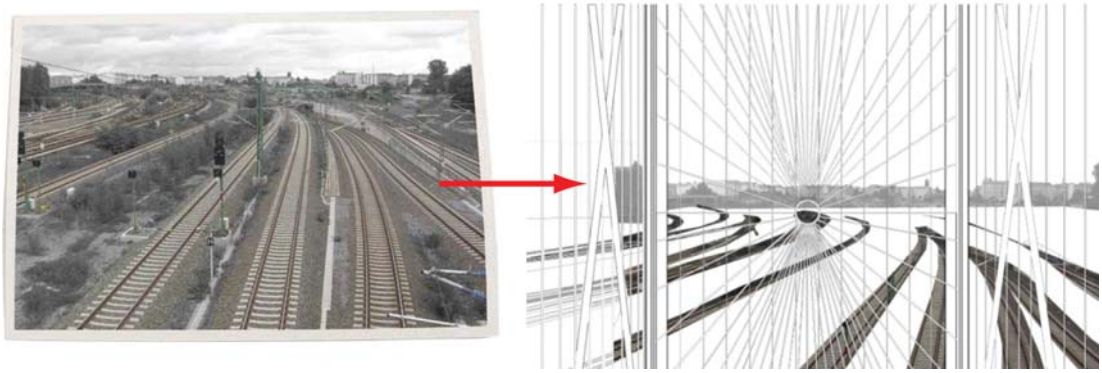
Bu hikayeleri ve ipuçlarını karşılaştırıp analiz ederek kenti daha iyi anlamamızı sağlayacak fenomenleri ortaya çıkarabiliriz. Böylece kente dair parçaları başka zamanlarla ilişkilendirebilir, olası başka gelecekler yaratalabiliriz (Pile, 2005).

Kenti bu şekilde incelerken tabii ki gelişigüzellik ve öznel yargılar her zaman mevcut olacak. Çıkan sonuçlar hem araştırmacının o yerle ilgili kendi algılarını hem de başka yer ve olaylara dair araştırmacının beklentileri ve hayallerini içerecektir. Kentin ne olduğuna dair bir fikir oluşturmak istendiğinde de doğal olarak bu hem toplanılan hikayeler doğrultusunda bilinçli bir düzeydeki hem de hatıralar ve beklentilerden oluşan bilinçaltı düzeyindeki bilgilerle olacaktır. (Bridge/Watson, 2000). Ancak öznel bir düzey burada bir gerekliliktir, çünkü daha önce de bahsedildiği gibi sadece fiziksel gerçekliğe dair haritalamalar yere dair birçok bilgiyi yakalamaktan yoksundur. Anlatıbilimde de hikayenin kendisi kadar hikayeyi kimin ve nasıl anlattığı da önemlidir.

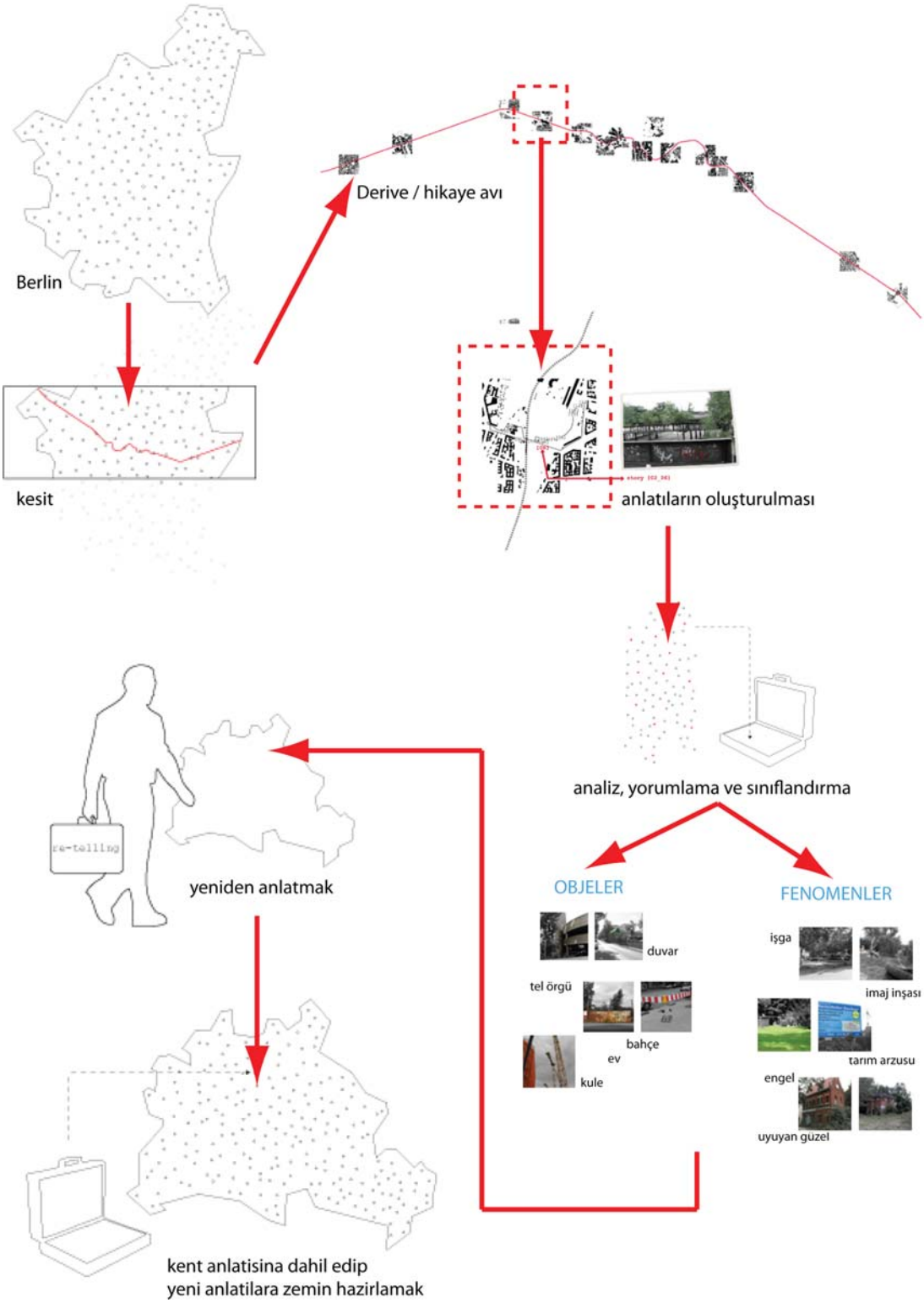
Mimarlar aslında uzamsal hikaye anlatımına o kadar da uzak değiller. Yere dair ipuçlarını toplayarak oraya ait hikayeleri anlamak ve daha sonra da bunları mimarlık yoluyla yeniden anlatmak çoğunlukla tasarım sürecinin bir parçasıdır. Diğer yandan proje, onun dayandığı haritada ön plana çıkarılanlar ve gösterilmeye uygun bulunanlar, göz ardı edilenler ve yok sayılanlar; seçilen malzemenin nasıl şematize edildiği, nasıl bir dizine sokulduğu ve ne çerçevede bakıldığı gibi şartlar etrafında gelişiyor. Bu yüzden proje aslında harita ve haritalamadan başlıyor, hatta haritalama tasarım sürecinin en şekil verici ve yaratıcı aşamalarında birisi, çünkü yeni gerçekliklerin ortaya çıkmasındaki şartları açığa çıkarıyor. Ancak kente eklenen her bina, şehri kullanan her kentli onun hikayesini biraz değiştiriyor. Kent ve hikayeleri daha önce de bahsedildiği gibi asla tamamen derlenemez. Kent her zaman yeniden

anlatılıyor ve anlatıcılar, kullanıcılar ve kenti etkileyen çeşitli güçler ile birlikte de sürekli değişiyor. Bu yüzden anlatıcının rolü bir yerle ilgili bitmiş bir hikaye anlatmaktan çok kentte yaşayanların yeni kullanımlar, yeni izler ve yeni işaretler bırakarak gelecekteki hikaye anlatımlarında katkıda bulunmalarını sağlamak olmalı (hurry-slowly.net, 2008).

Norveç Teknik Üniversitesinde yapılan bir araştırma projesinde Berlin kentinin hikayeleri bu teknikle toplanıp yeniden anlatılmaya çalışılmıştır. Proje sahipleri yöntemi şu şekilde açıklıyorlar: ilk olarak Berlin'in Kuzey-Güney doğrultusunda bir kesiti alınıyor. Bu kesit çizgisi aynı zamanda bir metro güzergahı, ancak bu hat üzerinde seçilen noktalar birbirinden tarihi önem, merkezi olma ya da olmama ve kentteki rolü bakımından büyük farklılık gösteriyor. Bundan sonra her noktada bir derive, yani bir hikaye avı gerçekleşiyor. Daha sonra bu yerler veya olaylar bir hikaye oluşturulmak üzere bağlı olduğu ağdan ve bağlamından koparılıyor. Bu sırada fiziksel objelere yada o yerde karşılaşılan fenomenlere göre bir tasnif yapılıyor. Bunu yaparken bazı şeylere odaklanılırken bazı şeyler de gölgede kalıyor. Objeler ev, bahçe, tel örgü, kapı, boşluk, tren yolu, park, işaret, insanlar, araçlar gibi şeylerken fenomenler ise beklemek, işgal, sergi, tarımsal arzu, ters-yüz, imaj inşası, ritm gibi olayları içeriyor. Bu süreçte elde edilen bilgiyle, yeni potansiyel anlatılar oluşturuluyor, ve bunlara fiziksel bir form verilip şehre geri yerleştiriliyor. Araştırmayı yapanlara göre yeniden anlatmak her seferinde farklı etkilerle, birçok farklı şekilde yapılabilir, ancak bizlere gözden kaçırdığımız ya da önemsiz sandığımız yerlerle ilgili yeni bakış açıları, ya da bazı alanlara yeni kullanım önerileri getirebilir. Kentlilerin etkileşimi ile bu hikayeler daha da değişerek gelişmeye devam edebilir (hurry-slowly.net, 2008).



Şekil 4.11 : Hikayeyi toplayıp yeniden anlatmak, hurry-slowly.net



Şekil 4.12 : Berlin ile ilgili araştırmada kullanılan metodun diyagramı.

Berlin'de yapılan araştırmaya benzer bir proje de Venedik'teki meydanlar için yapılmıştır. "Scenes " isimli bu çalışmada Venedik'teki meydancıkların tarihsel bir tarifini yapmak yerine oradaki hareketler üzerinden bu mekanları birer sahneye dönüştürmek hedeflenmiştir. Örneğin Yunan tapınakları ile ilgili bir araştırma yaparken Antik Çağ bağlamında inceleme yapılır, çünkü bu tür tarihi araştırmalar

yapılırken bağlamdan kopmak zor, ancak bu araştırmada mekanlar tarihi bağlamından koparılıp, modern zamanlarda bizlerde nasıl deneyimler uyandırdığı ve nasıl hikayeler anlattığı sorusu üzerine duruluyor. Günlük deneyimlerimiz üzerinden bu mekanların bir anlatısı oluşturulmaya çalışılıyor.

Bürklin ve Janson'a göre kamusal alandaki kamusallık sadece yapılaşmış çevre ile değil, aynı zamanda insanların bu alanı nasıl kullandığı ve deneyimlediği ile de ilişkili. Özellikle de davranışla ilgili objektif ve subjektif parametreler bu analizlerde ön plana çıkıyor. Bunu bir çerçeve içine alabilmek için Venedik'teki meydanlara, tüm kentlerde olan generic, yani genel bazı feneomenler ışığından bakılıyor. Bunlar sırasıyla *sahne*, *ortaya çıkma* ve *örüntü*. Bu çerçeve, aslında oluşturulabilecek birçok çerveden sadece birisi, ancak bu araştırmanın konusu bu meydanlardaki diğer akış ve dinamikler değil, mimarinin kişi üzerinde bıraktığı izlenimler ve duygular. Sahne, ortaya çıkma ve örüntüyü yazarlar şöyle açıklıyor :

Venedik meydanlarındaki en önemli özellik hepsinin tiyatral olmalarıdır. Tiyatrallık genellikle performans olduğu sürece olan bir özellik olarak kabul edilse de tüm bu meydancıklara girer girmez kendinizi bir *sahnede* hissediyorsunuz.

Venedik belirli bir planlamaya göre oluşmuş bir kent değildir. Günümüzde de kentliler ve turistler sürekli olarak mekana dair kendi okumalarını yapıyor ve yeni mekansal tasarımların *ortaya çıkmalarını* sağlıyorlar. Tıpkı Berlin'deki çalışmada hikayenin yeniden anlatılması ile kentin değişmesi gibi.

Venedik birçok küçük adacık üzerine kurulmuştur ve kent *örüntüsü* bu şekilde oluşmuştur, günümüzde bile halen tek bir bütün oluşturmuyor, birçok küçük meydancığa sahip düzensiz bir ağ izlenimi uyandırıyor (Bürklin ve Janson , 2002).

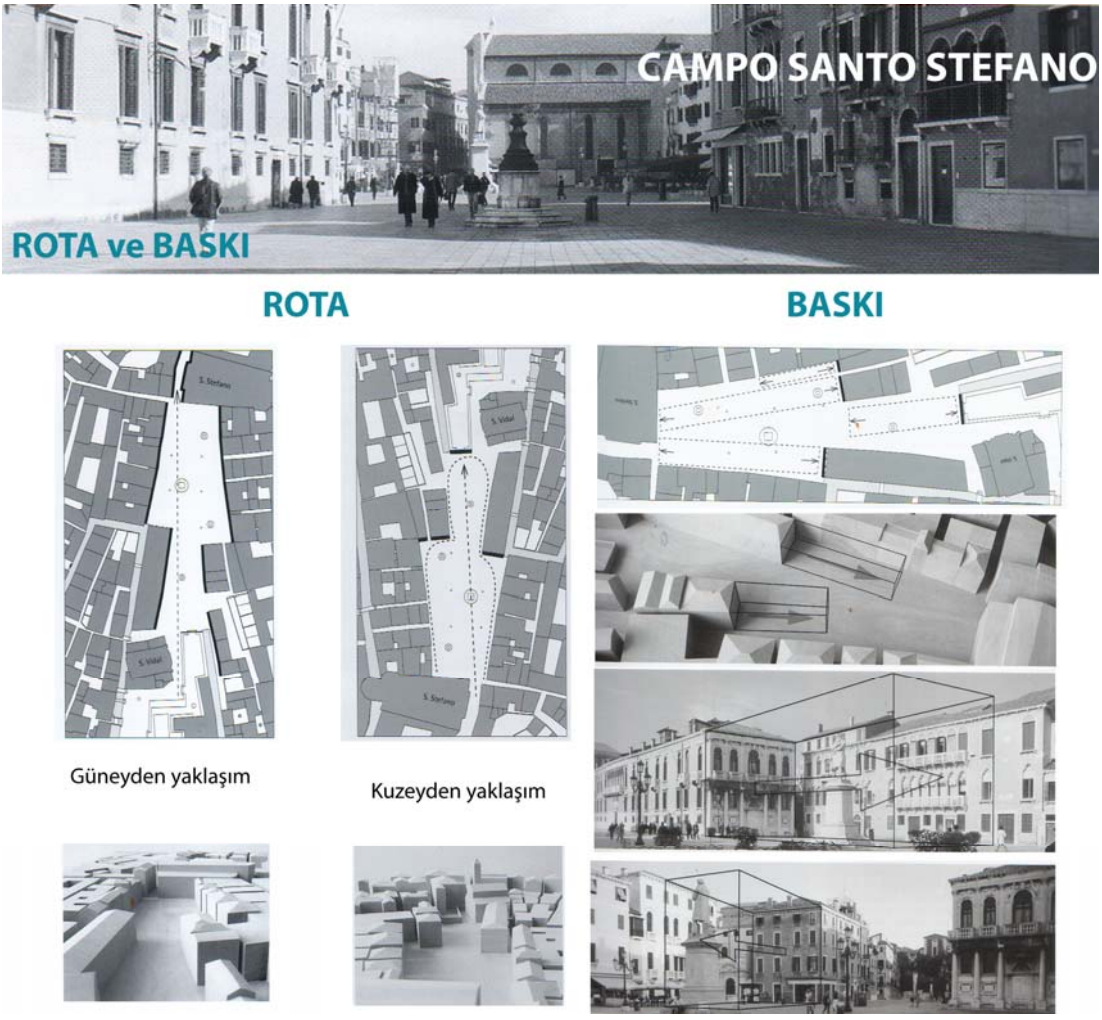
Kitap, Venedik ile ilgili analitik bir araştırmanın tek başına asla Venedik meydanlarını ve buradaki zengin deneyimleri anlatamayacağı fikri üzerine duruyor. Bu yüzden iki bölümden oluşuyor, ilk bölümde her meydan kendi karmaşık uzamsal teması bağlamında incelenirken ikinci bölümde tekil elemanlar izole edilip bazı durumlar, ya da fenomenler davranışsal örüntüler bağlamında inceleniyor.

Bir mekanı deneyimlerken tüm duyularımızla deneyimliyoruz. Bu gözlemler genişlik, darlık, ağırlık hafiflik kapalılık açıklık gibi subjektif deneyimlerden oluşuyor. Duyulara dayanan bir gözlemde "bu sokak 20 m genişliğindedir" gibi bir yargı bulamayız, çünkü farklı bir duruma hitap ediyor. Bu yüzden bu deneyimler "meydan bizi belirli bir rota izlemeye zorluyor" gibi tespitler içerecektir. Daha önce de bahsedildiği gibi bu bir zaaf olarak değil tam tersi rasyonel yaklaşımlarla toplayamayacağımız cinsten bilgileri topladığı için oldukça değerli bir girdi olarak görülmelidir. Bu araştırmada da

bir yandan mekanın fiziksel özellikleri oldukça objektif bir şekilde toplanırken bir yandan da o mekanı yapan en önemli şeyler yani duygular toplanıyor ve sınıflandırılıyor, tekrar eden örüntüler bulunmaya çalışılıyor.

Şekil 4.13'teki imajlar, incelenen 18 meydandan birisi olan Santo Stefano Meydanı'nına ait. Buna eşlik eden yazıyıda ise mekanın deneyimlenmesi açıklanıyor. İlk olarak mekanın deneyiminin nasıl olduğu tarifleniyor, sonraki bölümde ise bu deneyimden çıkan durumlar yani fenomenler açıklanıyor.

Bu projedeki meydana iki noktadan girilebiliyor: Kuzey ve Güney doğrultusu. Yazarlara göre buradaki mekan hissi sizi bir rota izlemeye zorluyor: meydanın ortasından geçen aksı takip etmek. Bu rota iki yönden de deneyimlenip analiz ediliyor. Güneyden yaklaşımda mekan derin bir huni hissi yaratıyor, dar bir ağza doğru yönleniyorsunuz, bu geçitten sonra da Santo Stefano Kilisesinin önüne geliyorsunuz. Kuzeyden yaklaşımda ise meydan daha küçük hissediliyor, ancak bir diğer seçenek de yoldan sapmak. Bu da mekanı deneyimleyen kişiye zengin



Şekil 4.13 : *Scenes* : Campo Santo Stefano analizi

perspektifler sunmakla birlikte rotanız, cepheleri ile meydana doğru baskı yapan binalar tarafından kesintiye uğruyor.

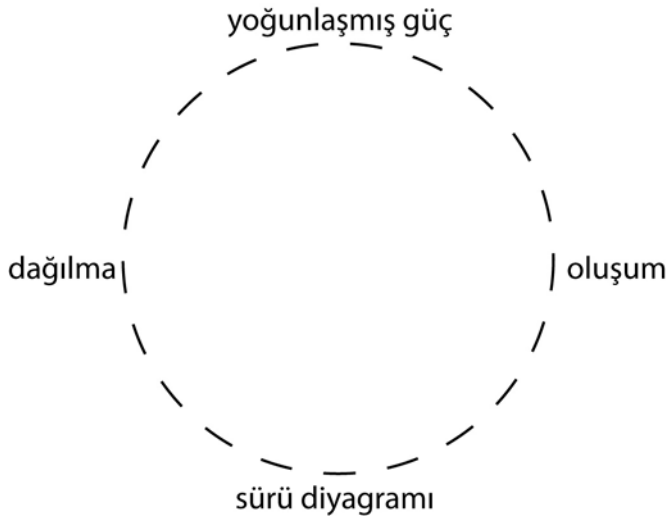
Kitabın ikinci bölümü olan durumlar kısmında tüm meydanlardan çıkarılmış bazı durumlar sıralanıyor, Santo Stefano Meydanı üç durum açıklamasında karşımıza çıkıyor: aks, ani değişiklik ve "son"a doğru/ "sonsuz"a doğru. Yazarlar, yapılan listeleme sonucu benzer durumların Venedikte'ki başka meydanlarda da yinelendiğini sonucuna varıyor (Bürklin ve Janson , 2002).

4.2.3 Sosyal Yapıları Haritalamak

1980'lerin başında Amerikalı düşünür Fredric Jameson "bilişsel haritalamanın estetiğinin" geliştirilmesi gerektiğine işaret ediyordu. Çünkü giderek karmaşıklaşan toplum içinde kendimizi ve toplumun bütününü anlayıp harekete geçebilmek için henüz keşfedilmemiş ve hayal edilmemiş bir temsil yöntemi gerekiyor diyordu.

Peki bu yeni temsil yöntemleri ne düzeyde gelişti?

Jameson'a göre soyut bilgi ve sanal figürler, günümüzün sembolik yapılarını anlamak ve bunları harekete geçirebilmek için çok önemlidir. Günümüzde sosyal alana dair bilginin haritalandırılması ile ilgili birçok proje yapılıyor.



Şekil 4.14 : Brian Holmes, sosyal örgütlenmenin haritalamaları

Haritalama üzerine çalışan bir başka düşünür Brian Holmes sosyal örgütlenmeyi haritalayan projeleri açıklarken yardımcı olmak üzere, dört ana noktayı içeren bir çember çiziyor. Çemberin üstünde hiyerarşik yapıya sahip güç var (ekonomik, kültürel, askeri, politik…) Altında ise bunun zıddı olan kendi kendini örgütleyen tekilliklerden oluşan bir grup var, yazar bu gruba, hareketleri arı kümelerinin ya da

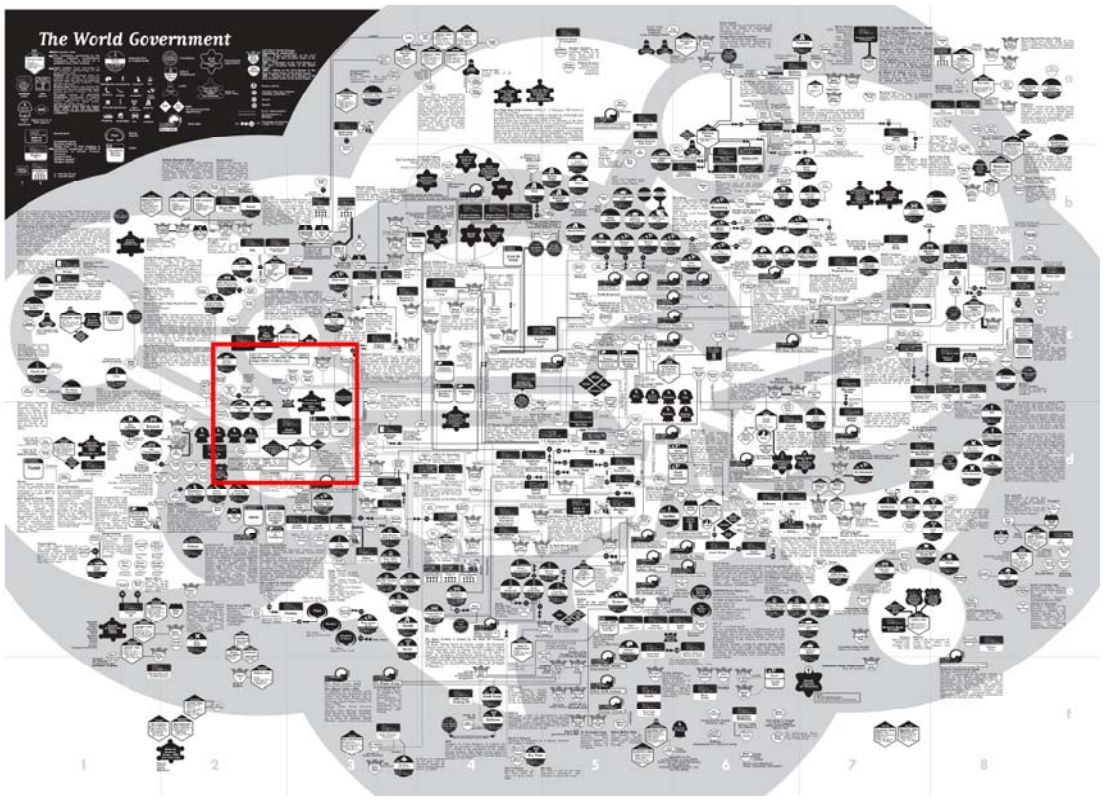
sürülerin hareketlerine benzediği için *swarm diagram* adını veriyor, bu terim Türkçeye arı kümesi diyagramı ya da sürü diyagramı olarak çevrilmiştir. Çemberin sağında oluşum içinde olan sosyal ağların diyagramları var, bunlar oluşum sırasında gücün bir yerde yoğunlaşmasına da kayabiliyor, geniş bir ağ örgüsüne de… Çemberin solunda ise, oluşumun değil "dağılmanın kartografyasını" görüyoruz (Holmes, 2006).

Aşağıdaki örneklerde bu çemberde yer alan yoğunlaşmış güç ve kendi kendini örgütleyen tekillikler üzerinde durulacaktır. Bu bölümde değinilen örnekler normalde gözle görülmeyen ancak içinde bulunduğumuz çevreyi etkileyen birçok gücün ve eylemin ardında yatan görünmez kuvvetleri ortaya çıkaran çalışmalar oldukları için incelenmiştir.

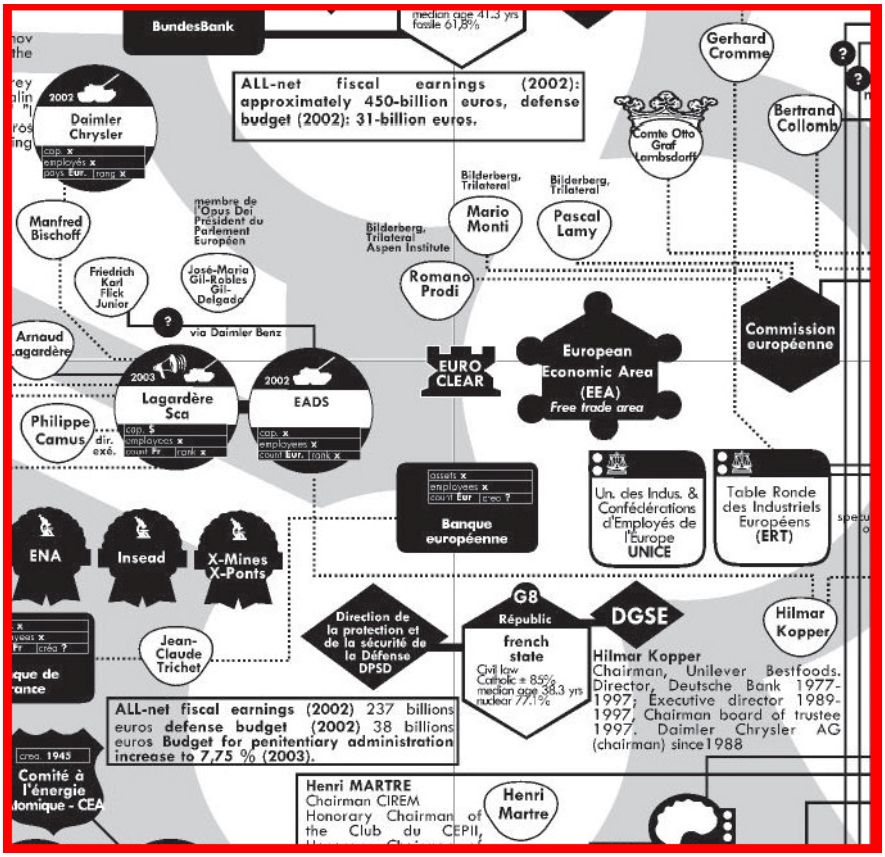
4.2.3.1 Güç'ün Haritaları

Çağımızın küresel ağlar çağı olduğuna daha önce birçok kez değilinmiştir. Fransa'da bulunan aktivist bir araştırma grubu olan Bureau D'etudes, hakim güçlerin ilişkiler ağını ortaya koymak için bunlarla ilgili detaylı haritalar üretiyor. Dünya yönetimleri ile ilgili hazırlamış olduğu detaylı akış şemaları (Şekil 4.15, 4.16, Ek A3) bize gücün işleyişine dair önemli bilgiler veriyor. Küreselleşme ile ilgili birçok araştırmacının çalışması taranarak hazırlanmış bu kritik küreselleşme analizi, 40 farklı aktörü çeşitli piktogramlar kullanarak birbirine ilişkiler ile bağlı bir ağ, ya da bir elektronik devre gibi haritalandırılıyor. Merkezde finans ve çeşitli uluslararası şirketler varken ulus devletler ve uluslararası kurumlar ise bunların etrafında yerleştiriliyor. Son derece karmaşık ve sonsuz ilişkiler bütününü içeren bu haritaya biraz uzaklaşıp bakıldığı takdirde devletler, kurumlar ve şirketler arası ilişkilerin oluşturduğu genel yapılar bir bakışta toplu olarak görülebiliyor (Holmes, 2006).

Örneğin bu tür haritalardan çıkarılabilecek sonuçlardan birisi gücün artık tek bir noktadan çıkan piramidal bir yapıya değil, büyük bir ağa dağılmış çeşitli aktörlerden oluşan bir yapıya sahip olduğudur. Haritada bazı linklerin henüz keşfedilmemiş, bazılarının ise henüz anlaşılmamış olduklarını görüyoruz, yani okuyucuda bir bitmemişlik izlenimi uyandırıyor- tıpkı gücün de kendini güncel gelişmeler karşısında yeniden düzenlemesi gibi. Bu harita sayesinde hiçbir kurumun bağımsız ve belirgin sınırları olan birer birimler olmadığını, hepsinin ilişkiler ve akışlar ağı ile diğerlerine bağlandığını görüyoruz (Casas-Cortes, Cobarrubias, 2007).



Şekil 4.15 : Dünya Yönetimleri, Bureau D'etudes, 2004



Şekil 4.16 : Dünya Yönetimleri, Detay

Bureau D'etudes'un haritalarının son derece karmaşık ve detaylı yapısı bir yandan da çağdaş kurumsal ilişkiler ağını geleneksel kartografya ile görünür kılmanın ne kadar zor olduğunu da ortaya koyuyor (King, 2006). Çoğunlukla küreselleşme karşıtı gösterilerde dağıtılmak üzere hazırlanan bu haritalar Brian Holmes' a göre öznel birer şok işlevi görüyorlar, bir takım enerji potansiyellerini barındırıyorlar. Henüz işaretlerle anlatılmamış ve geleneksel yollarla asla tamamen temsil edilemeyecek bir alana işaret ediyorlar (Holmes, 2003).

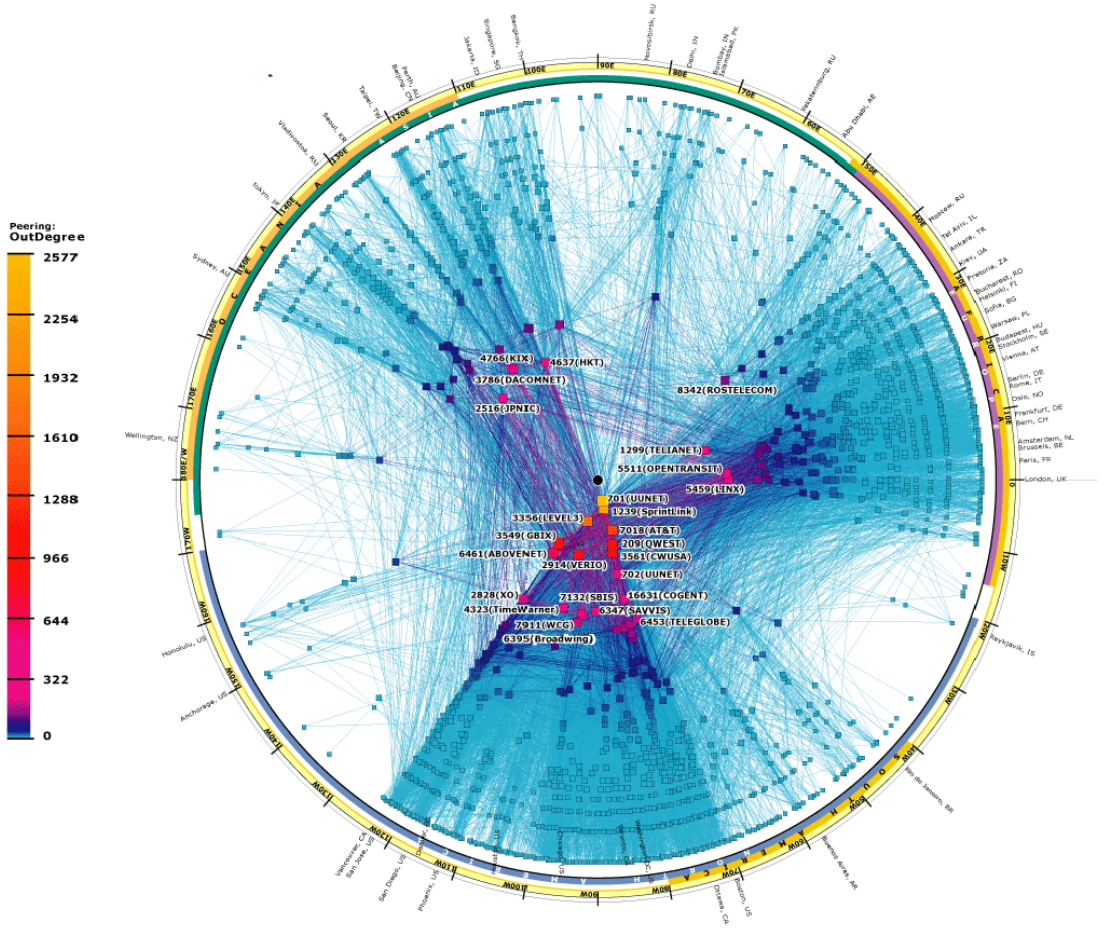
King'e göre tepeden bakıldığında ağ okunaksıdır. King, bir sosyal ilişkiler ağının haritalandırılabilmesi için düğüm noktalarının bakış açısından başlanması gerektiğini düşünüyor. Çünkü her bir düğüm noktası neden ağın içinde olduğunu, ne ile ve neden ilişkiye girdiğini biliyor. Gerekçeler, gayeler, duygular, arzular ve fikirler, yani ağın nasıl gelişeceğini belirleyen şeylerin hepsi bilginin bu tür geleneksel haritalandırmalarında gözardı ediliyor (King, 2006).

4.2.3.2 Enerji Diyagramları

Deleuze güç ile ilgili diyagramları şu şekilde tarif ediyor: "yüksek derecede kararsız ya da akışkan… ve oluşmak yada yaratılmak üzere olan yüzlerce yeni noktadan oluşan." Deleuze'un amacı her sosyal ilişkinin doğasında var olan açık uçluluk ve müdahale edebilme olasılığına işaret etmek. Bu yüzden, amacı o anda etkin olan hakim gücü tanımlamak ve ölçmek olan ve gücün coğrafi bir temsilini yapmaya çalışan deterministik bir "ağ diyagramı" ile olasılıkları ortaya koyan kararsız bir "enerji diyagramını" birbirinden ayırmamız gerekiyor (Holmes, 2003).

Ağ toplumu analojisinin en belirgin karşılığı olan internetin haritalanmasına yönelik çalışmalar ilk olarak 1990'ların sonunda ortaya çıktı. Ancak bunların çoğu Deleuze'un bahsettiği enerji diyagramlarından çok ağ diyagramlarına benziyorlardı.

2004 yılında askeri-endüstrüyel bir araştırma merkezinin akademik bir yan ürünü olan CAIDA (Cooperative Assosiation for Internet Data Analysis) internetteki otonom sistemlerin (yani servis sağlayıcıları, ISP'lerin) birbirleri ile olan ilişkilerini, çıkan bağlantı sayılarını ve merkezlerinin dünya üzerindeki yerlerini gösteren bir harita üretmiştir. Çıkan bağlantıların çokluğuna göre ağlar arası renkler ve ISP'nin daire içindeki yeri değişiyor. Merkeze ne kadar yakınsa ISP'den o kadar çok bağlantı çıkıyor, bağlantılar arası renkler maviden sarıya doğru farklı renklere dönüşüyor. Ayrıca her ISP dünyadaki koordinatlarına göre bir daire boyunca yerleştiriliyor, böylece ISP'lerin dünya üzerindeki dağılımı da okunabiliyor.



Şekil 4.17 : CAIDA internet diyagramı, 2004

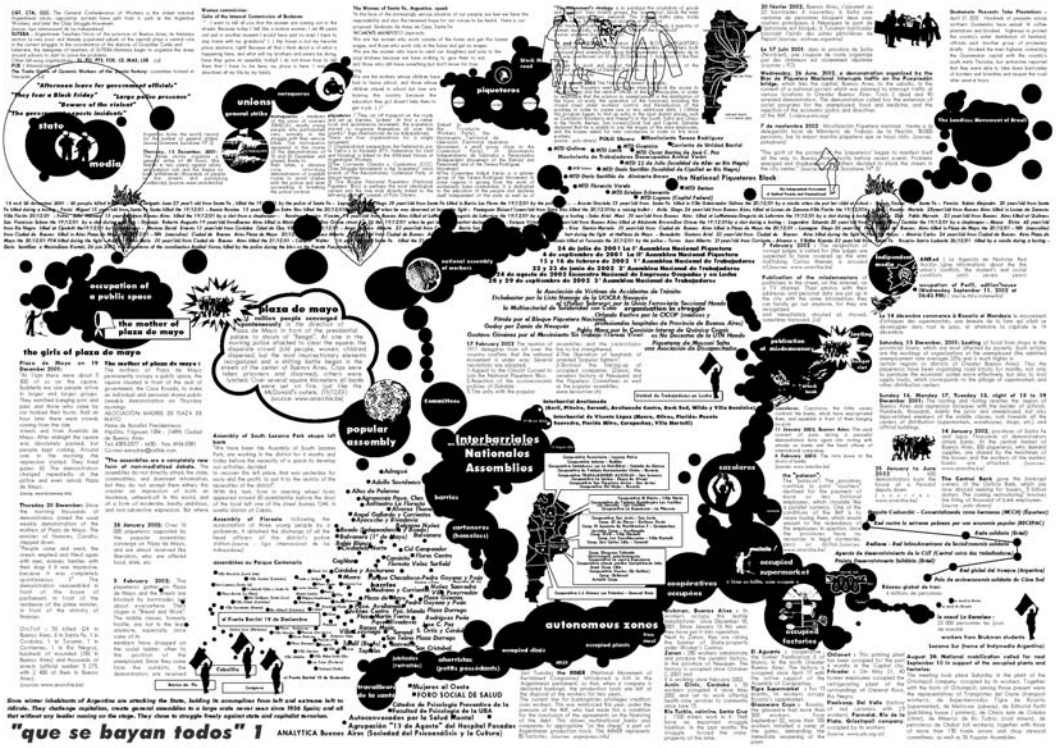
Günde 5 defa kaydedilen bu görüntüleri arka arkaya koyduğumuzda ise oldukça ilginç görsel bir deneyimle karşılaşıyoruz: internetin kendini nasıl biçimlendirdiğini görebiliyoruz. Gördüğümüz animasyon aslında kalp atışı gibi bir şey, ISP'ler talep arttıkça yeşile dönüşüp merkeze doğru hareket ediyorlar,anlık taleplere göre kendini sürekli yeniden konumlandırıyor. Internetin günlük akışını görebiliyoruz, ve küresel bilgi makinesinin ritmini hissediyoruz.

4.2.3.3 Kendi Kendini Örgütleyen Tekilliklerin Diyagramları

Nesneden özneye doğru kaydıkça güçün hiyerarşisinden kendi kendini örgütleyen sürü diyagramlarına doğru kayıyoruz. Örneğin günümüzde neredeyse tüm uluslararsı etkinliklerde ortaya çıkan küreselleşme karşıtı gösterilerin organize olması, gücün organizasyonundan farklı bir yapılanmayı içeriyor. Güç ile ilgili yapılar belirli bir hiyerarşi ile açıklanabilirken bir anda organize olup sonra tekrar dağılan bu tür toplumsal eylemleri haritalamak için farklı örneklere bakmak gerekiyor.

Çeşitlilik içeren, noktasal ve tekrar eden bu müdahaleler, John Arquilla ve David Ronfeld tarafından şöyle tanımlanmıştır: arı kümesi, küçük güçlerden oluşan bir ağın

dağınık düğümleri, birçok farklı yönden gelerek bir noktada birleşirse olur. Genel olarak amaç sürdürülebilir bir toplanıp dağılma periyodunun oluşturulmasıdır. “sürü şeklindeki ağ örgüleri çok çabuk bir noktada toplanıp çabuk bir şekilde dağılabilmeli, ve sonra başka bir yerde tekrar hızlı bir şekilde birleşebilmelidir” (Arquilla ve Ronfeld, 1998).

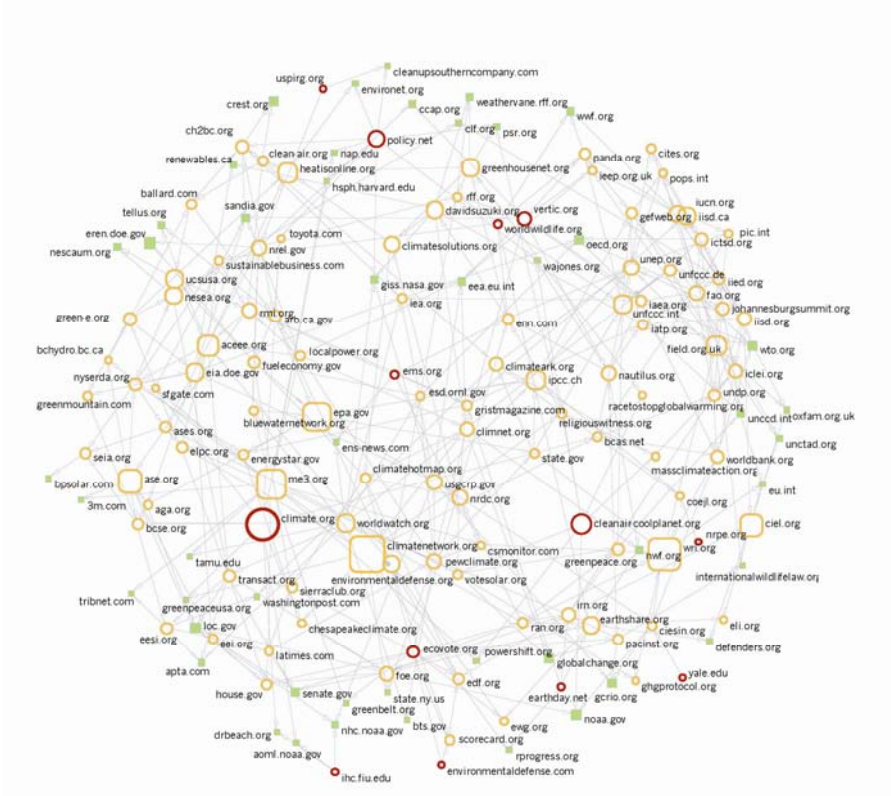


Şekil 4.18 : « Que se Vayan todos », Arjantin’deki gösterilerin haritalanması, 2002

Yine Bureau D’etudes’ un yapmış olduğu “Que Se Vayan Todos” (hepsi gitmeli) isimli çalışma (şekil 4.18, Ek A4) Arjantin’de hükümetin istifa etmesiyle sonuçlanan gösterilerin yapılanmasını ve arka planını anlatıyor. Herhangi bir lider olmadan kendiliğinden oluşan ve iki gün süren bu gösteriler arı kümesi diyagramlarının çalışma prensibini iyi açıklıyor. Bu tür gösterilerde birbirinden bağımsız olarak hareket eden topluluklar belirli stratejik noktalarda anlık olarak toplanıp polisin gelmesiyle birlikte dağılıyorlar. Günümüzün teknolojik gelişmeleri ile birlikte bu tür toplulukların toplanıp dağılması daha da kolay oluyor. Cep telefonu gibi araçlar anlık toplanmalar için kullanılırken örneğin en son Moldova’da Nisan 2009’da gerçekleşen olaylarda ise Twitter ve Facebook gibi sosyal ağlar da organizasyon için bir araç olabiliyor.

Bir sonraki sayfadaki şekil (şekil 4.19) Govcom isimli bir kuruluş tarafından yapılmış bir araştırmanın sonucunda oluşturulmuştur. Issuecrawler isimli bir program kullanılarak Amerika’daki küresel ısınma ile ilgili web siteleri gelen ve giden

bağlantılara göre ilişkilendirilmiş. Sonuçlar ise oldukça şaşırtıcı. Küresel kuruluşlar birbirleri arasında yoğun bir şekilde bağlantılar paylaşırken NGO'lar (Non Govermental Organisations), ticari kuruluşlar ve yerel kurumlar ise sadece kendi ararlarında link veriyor, ya da hiç link vermeyip sadece alıyorlar. Bu tablo bize bürokratik hiyerarşinin, toplumsal organizasyonların anlık girişimlerine müdahale etmesinin ne kadar zor olduğunu gösteriyor (Holmes, 2006).

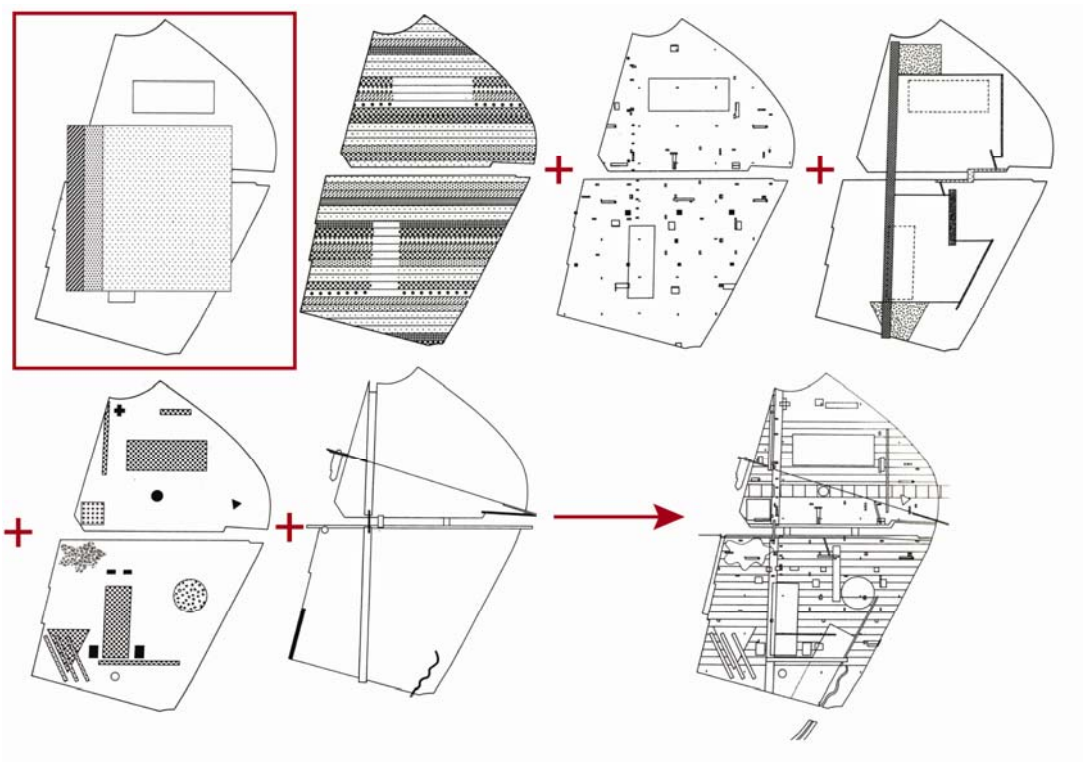


Şekil 4.19 : Govcom : Küresel Isınma ile ilgili web sitelerinin ilişkileri, 2004

4.2.4 Katmanlara Ayırarak Okuma

Büyük ölçeklerdeki kentsel dokuları tasarlarken, çok karmaşık bilgi yığınlarının analizinin ve sentezinin yapılması gerekir. 1983 yılındaki Parc de La Villette yarışmasında da ortaya çıkan bu sorunsala Rem Koolhaas ve Bernard Tschumi farklı bir şekilde yaklaşmıştır. Her iki mimarın da proje önerileri, birçok bağımsız katmanın hetorojen ve yoğunlaştırılmış bir yüzey oluşturmak üzere üstüste bindirilmesi ile oluşmuştur. Bu iki proje yarışmanın programını ve lojistik yönlerini bir katmanlar dizisine parçalıyor, bunun sonucunda her bir konu diğerlerinden bağımsız olarak ele alınabiliyor. Her katmanın kendi içinde bir mantığı ve çalışma prensibi var. Bu katmanlar verilmiş bir alanın ve bağlamın haritalandırması değil, projede uygulanması düşünülen programın karmaşık yapısının birer haritalandırmasılar. Şekil 4.20 Koolhaas'ın projesinde oluşturmuş olduğu katmanları gösteriyor, bunlar

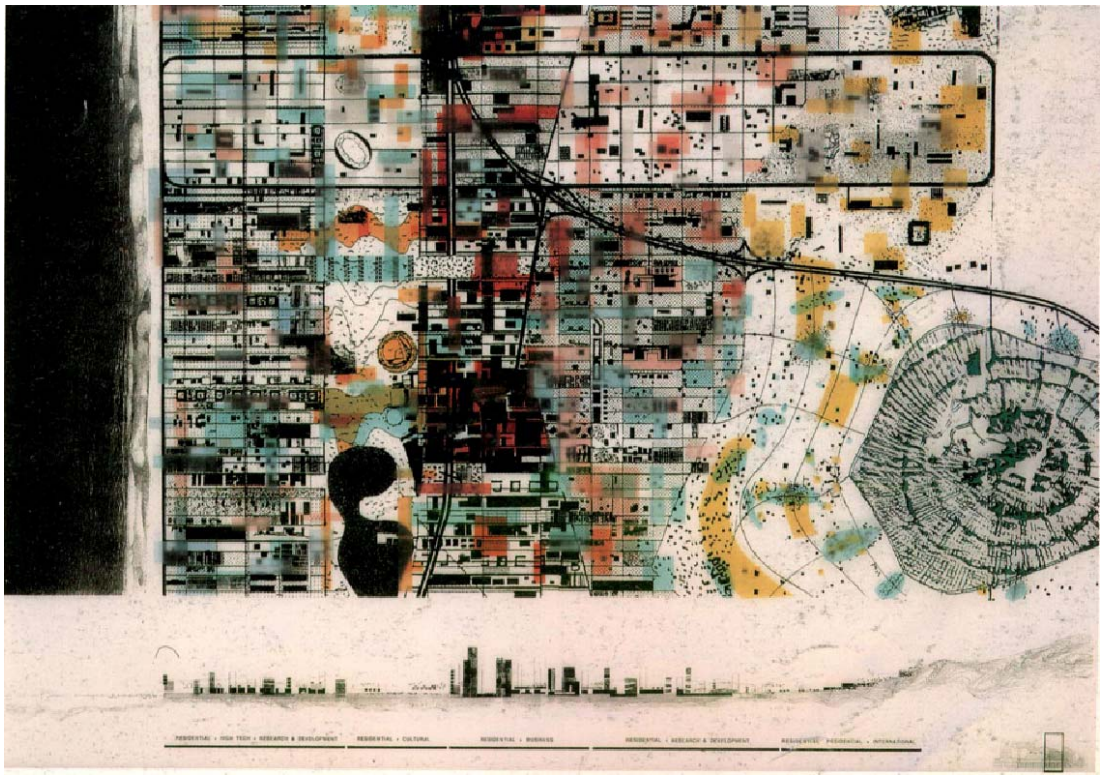
sırasıyla verilmiş program, Doğu-Batı yönünde paralel bantlar, noktasal grid, bulvar ve yürüyüş yolu, büyük ölçekli bileşenler ve bağlantıları içeriyor, son katman ise bu beş katmanın üst üste bindirilmiş halini gösteriyor. Tüm bu katmanlar üstüste bindirildiğinde parçalar arası çok katlı bir ilişkiler alaşımı ortaya çıkıyor. Herhangi bir hiyerarşi yada düzen gibi kaygıları olmayan bu karmaşık yapının zenginliğinin, tek bir görüşün ürünü olan masterplanın dar kapsamı ile sağlanması mümkün değil. Farklı yapıları olan durumların üstüste katmanlaşması, kompozisyonu önceden yapılmış bir planın aksine, birçok düzenin var olduğu bir mozaik oluşturuyor, tıpkı bir spor sahasının üzerine birden fazla oyunun çizgilerinin çizilmesi gibi. Belirli bir katman sadece o oyunun kuralları çerçevesinden bakıldığında anlam kazanıyor, ama aynı zamanda hibrit oyunların da ortaya çıkmasına olanak sağlıyor. Katmanlardan oluşan bir haritanın klasik plana göre bir diğer farkı da, yoruma, farklı kullanımlara ve dönüşümlere açık olması. Her iki projede de haritalama var olanı kaydetmekten çok tasarıma yaratıcı bir zemin hazırlamaya yarıyor (Corner, 1999).



Şekil 4.20 : Rem Koolhaas, Parc De La Villette tasarımı katmanları (1983)

Yine Rem Koolhaas'a ait olan "Programmatic Lava: Urban design Forum Yokohoma, Japan" (Şekil 4.21) projesinin sunumuna göz atacak olursak, haritalamalar, eğlenceli notlarla yan yana sunuluyor. Sonunda ise 6 sayfa boyunca imajlar yer alıyor. Bu imajlarda harita ve planlar, fotoğraf, model yada masa üstü dağınıklığının üstüne ekleniyor, köşelere ise bilgisayarla yaratılmış görüntüler. Bu

projeyi daha ayrıntılı anlatmaktan çok onun programatik olarak ne kadar karmaşık olduğunu anlatıyor. Biçimin spontane olarak değişmesine olanak vermeyen statik plan ve donmuş programlar dayatan bir şehirciliğin aksine, hiyerarşiye oturtulmamış bu olaylar sahası haritalandırılması, kesin olmayan ve doğaçlama bir karışım sağlıyor. Böyle bir süreç uzamı yeni yönlere sürüklüyor, planı harita ile değiştiriyor (Boyer, 2005).



Şekil 4.21 : Rem Koolhaas, Programmatic Lava (1992)

4.2.5 Rhizome[6] (Köksap) Yapılı Okumalar

Deleuze ve Guattari (1987) rizomatik yapılarla ilgili şöyle diyorlar: "rizom, herhangi bir noktayı başka bir noktayla birleştiriyor. Ne başı var ne de sonu, ama sürekli bir ortası var, ve bu ortadan büyüyor, taşıyor ve lineer çokluklar yaratıyor. Merkezi, ağaç şekilli hierarşik sistemlerin aksine rizom merkezi olmayan, hiyerarşik olmayan ve birçok alanda sürekli büyüyen bir yapıya sahip, örneğin tavşanların tüm barınma, depolama, hareket, tahliye ve kaçış fonksiyonları ile birlikte yer altına açtıkları tüneller rizomdur "

[6] Genellikle botanik biliminde kullanılan rhizome kelimesinin Türkçe karşılığı "köksap" tır ve bitkilerin toprak altında kalan ve yatay olarak gelişen karmaşık düğüm noktaları ve kesişimlerden oluşan sistemi anlatmak için kullanılır. Felsefe alanında da sıklıkla hiyerarşiye karşı bir metafor olarak kullanılmaktadır.

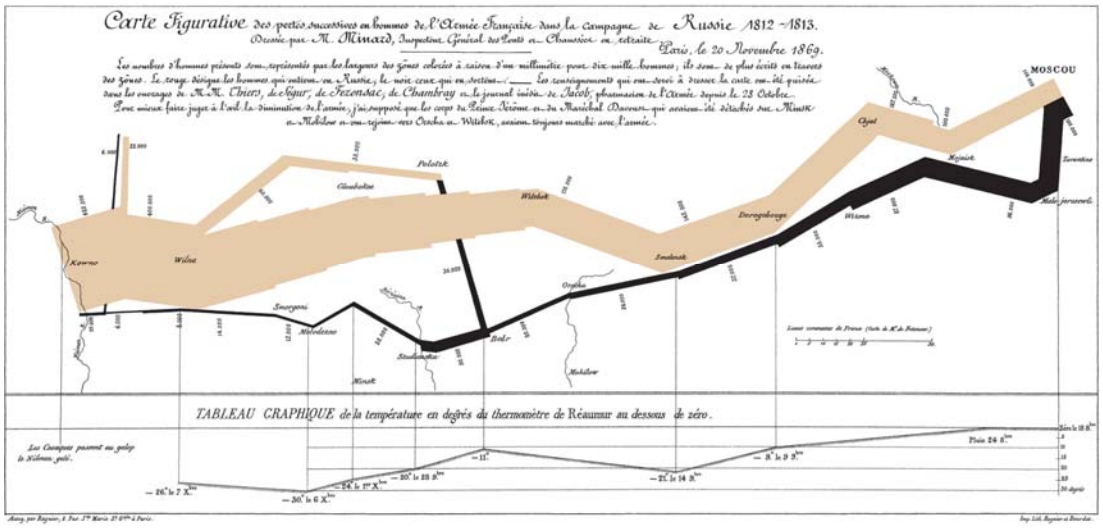
Yazarlara göre ağaç strüktürlü, yani lineer strüktürlü yapılar yeniden üretme ve kopyalamanın hiyerarşik strüktürüne dayalıdır, ve hep aynı olanı tekrarlarlar. Haritalama ise ucu açık ve rizomatik yapısından dolayı birden fazla okuma, kullanım ve etki içeren farklı giriş, çıkış ve gidiş yollarına olanak sağlıyor.

Rizomatik bir aktivite olarak haritalandırma yapmak konusunda bir diğer önemli nokta Delueze ve Guattari'nin "tutarlılık düzlemi" dedikleri şey. Deleuze ve Guattari'ye göre oldukça zengin ve karmaşık bir anlamı olan bu kavram, haritalama bağlamında şöyle özetlenebilir: tutarlılık düzlemi, hem yeni ve açık uçlu bir ilişkiler serisini dahil eden (verilmiş bir şemaya uymayan yada ait olmayan parçaları bile içeren) hem de bunları yapılandıran bir yüzey. Tabii ki eğer yüzey hem dahil eden hem de yapılandıran bir yüzeyse o zaman temsil biçim ve teknikleri de hem çok yönlü hem de esnek olmak zorunda. Çevrenin çeşitli, hatta haritalandırılamayan yönlerini de dahil edebilmek için birçok farklı grafik ve gösterim sistemleri kullanılmalı. Tasarlanan bilgi toplama ve bunları gösterme sistemleri kapalı olamazlar, olaslıkların ve olayların içyüzünü anlayabilmek için açık sistemler tasarlanmalı.

Karmaşık bilginin çok yönlü ve dahil edici bir şekilde sentezlenmesinin bir örneği Fransız mühendis Charles Joseph Minand'ın, Napolyon'un Rusya seferi yapan ordusunun başına gelenleri anlattığı haritasıdır. Soldan sağa doğru bakıldığında kalın çizgi Napolyon'un ordusunun büyüklüğünü gösteriyor, Polonya'dan Rusya'ya gittikçe küçülen ordunun büyüklüğü sonunda 422.000 kişiden 100.000 kişiye düşüyor. İnce siyah çizgi ise ordunun geri çekilirken izlediği yolu, ve ordunun büyüklüğünün iklim şartları ile ilişkisini veriyor. Ordu Polonya'ya döndüğünde geriye sadece 10.000 kişi kalmıştır. Minand'ın haritası birçok veriyi aynı anda dahil ederek işliyor. Eğer harita bir bilgisayar programında yeniden yapılandırılsaydı buradaki değişkenlerden bazıları ile oynandığında sonucun nasıl farklılaşacağı da gözlemlenebilirdi. Yani buradaki harita, çeşitli ilişkilerin sistematik bir alan haline geliyor. Haritada birbiri ile ilişki kuran parçaların dinamik performansı hem fiziksel mekanı hem de onu yönlendiren güçleri ortaya çıkarıyor. Bu Hollanda'lı mimar Winy Maas'ın "datascape" dediği, ya da Bunshoten'ın Urban Flotsam dediği ve alan üzerinde büyük etkileri olan, normalde gözükmeyen akış ve güçlerin uzamsal görüntülenmesi fikrine benziyor.

Yine de Minard'ın "datascape" i rizomatik tutarlılık düzleminden uzak çünkü temelde kapalı bir sistem.

Sadece göstermek istediği olayla ilgili olan gerçekleri bize sunuyor, yani herşeyi dahil etmiyor, hem yeri hem de zamanı dahil ederek farklı analiz sistemlerini biraraya getirerek rizomatik bir sisteme göndermeler yapsa da tek ve lineer bir şekilde okunuyor (Corner, 1999).

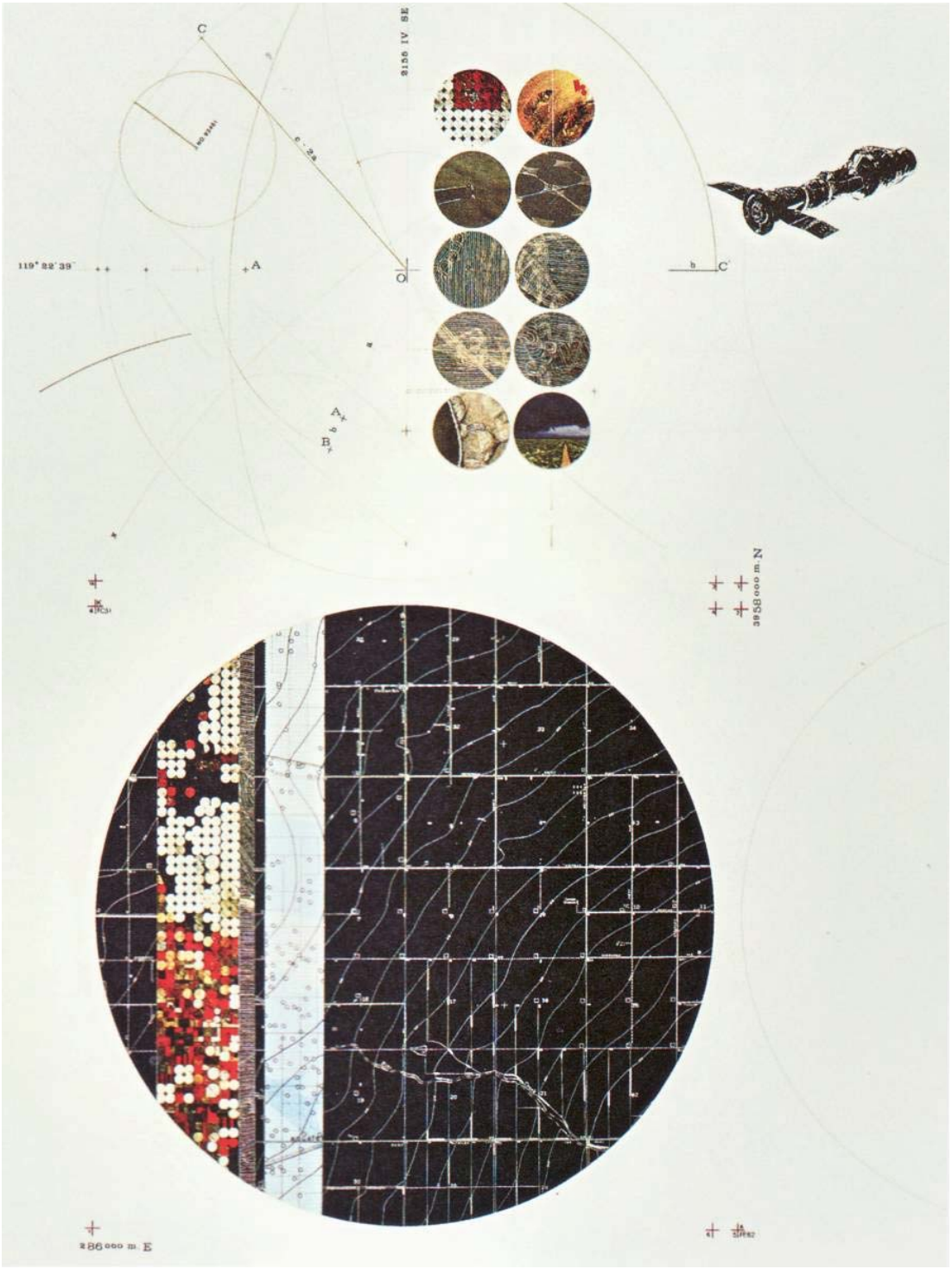


Şekil 4.22 : C.J. Minard, Napolyon'un Rusya seferi, (1885)

Aslında halihazır haritalar, yada bölge haritaları da birçok farklı bilgi katmanı içeriyor, ve ilgilendiğiniz konuya göre birçok giriş yolu ve ağları ve farklı kullanımlar içerebiliyor, ama içermedikleri şey zamana ait yapılar– bir tarafta yerel hikayeler, olaylar ve sorunlar, diğer tarafta da para akışı yada su akıntıları gibi yerel süreçler.

Amerikalı coğrafyacı James Corner'ın çalışmaları da bu noktadan yola çıkarak başlıyor. Örneğin Pivot Irrigators I isimli haritasında normal bir haritayı bir daire olarak kesiyor ve ölçek, yer isimleri yada coğrafi koordinatları kaldırıyor, yani haritayı bağlamından koparıyor. Bu çerçeveye dahil edilen bir başka şey de aynı alanın yer altı suları ile ilgili bir haritası, ve iklim ile ilgili kızılötesi uydu fotoğrafları. Tematik odaklı olmalarında dolayı bu haritalar da rizomatik yapıda olmayabilirler ama tıpkı Minard'ın haritası gibi bu haritalar da farklı bilgi ve olasılıkları yansıtıyorlar.

Şekil 4.23 : Rizomatik yapıya sahip olan karınca yuvaları



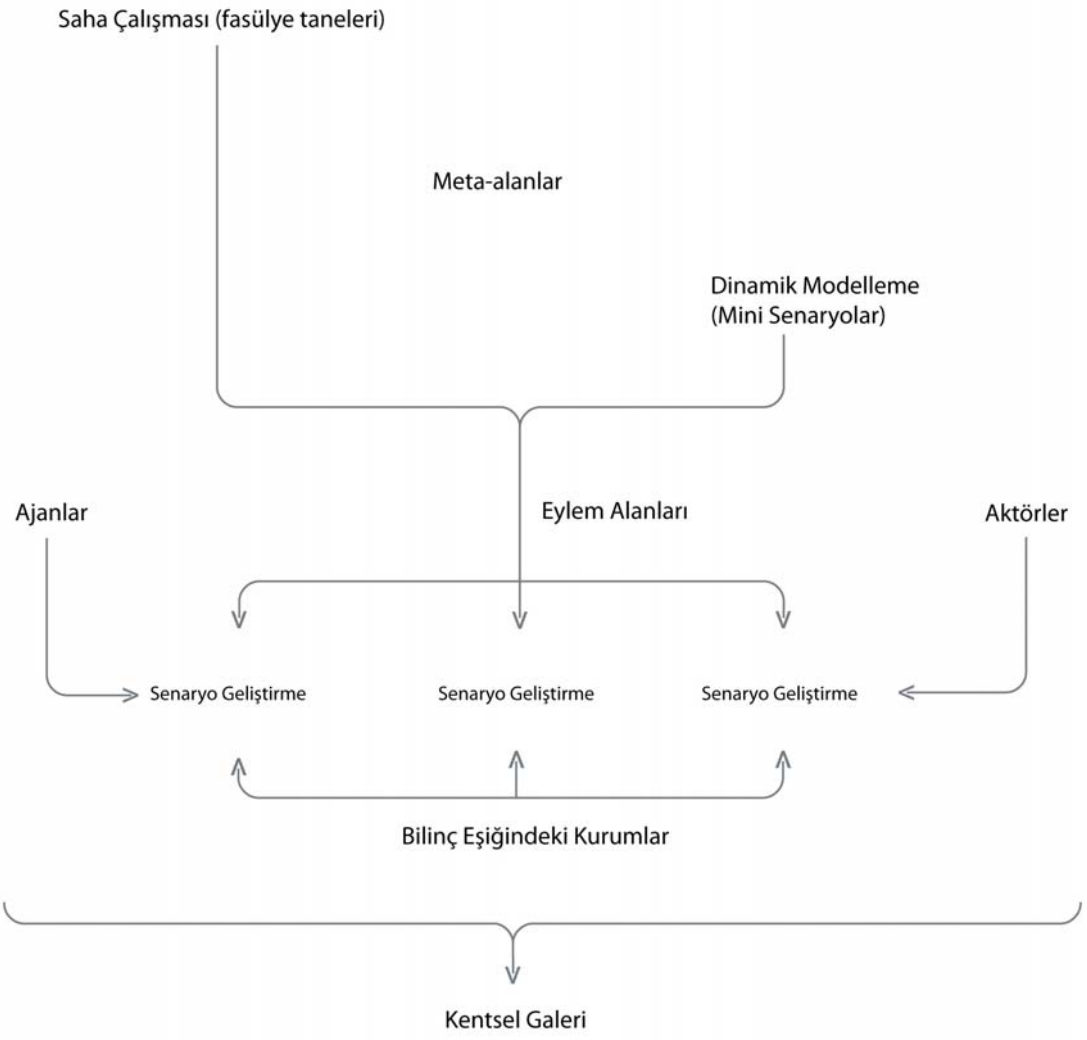
Şekil 4.24 : James Corner, Pivot Irrigators I, (1994)

4.2.6 Oyun Yapılı Okumalar(Game Board Structure)

Yine çağdaş haritalama tekniklerinden birisi olan oyun yapılı okumalar, haritalama eylemine performans kavramını da ekliyor. Bu tür haritalamalarda harita yüzeyi rekabet içinde olan tarafların davet edilip farklılıklarını çözmek için paylaştıkları bir çalışma alanı oluşturuyor. Birbirine muhalif olan gruplar, alanın bir temsili olan harita üzerinde ortak bir payda bulmak yada yeni fırsatlar yaratmak için biraraya geliyorlar.

Aslında bu yöntemde dérive, katmanlara ayırma, sosyal yapıları haritalandırma ve anlatı gibi pratiklerin hepsine başvuruluyor, derive gibi teknikler haritacı ile yerin bileşenleri arasında daha kişisel bir ilişki oluşmasını sağlarken katmanlama ve sosyal yapıları haritalandırma da farklı konu ve gündemleri ayırabilmek için kullanılıyor.

Bu tür çalışmalara ilk defa 1990'ların başında başlayan mimar Raoul Bunschoten ve onun Londra merkezli ofisi Chora, yenilikçi ve aktif kent okuma teknikleri geliştirmiştir. Bunschoten'a göre kentler, etkileri sistem boyunca dolaşan dinamik ve çok katmanlı birçok oyuncu ve etmen içeriyor, ve bunlar kentsel alanı sürekli olarak yeniden yapılandırıyorlar. Onun yaklaşımına göre ilk olarak bu geçici değişimleri saptamak, daha sonra da onları yönlendirebilmeye yönelik araştırmalar yapmak gerekiyor. Böylece tasarım mekansal düzenlemeden çok kentteki değişim süreçleri ile ilişkiye girip değişimin gerçekleştiği şartları düzenlemeye dönüşüyor (Bunshoten,2001).



Şekil 4.25 : Chora'nın Kent Okuması Yaklaşımı

Bu yaklaşım şekil 4.24'teki şema ile daha kolay açıklanabilir. Saha çalışması okumada kullanılmak üzere birçok farklı türden bilgi toplamak için yapılıyor. Bunu yaparken kent parçasında incelenecek yerler tamamen gelişigüzel seçiliyor, Chora ofisinde bu gelişigüzel yer seçimini yere serilen harita üzerine fasülye taneleri atıp fasülyelerin geldiği yerleri araştırma alanı olarak belirleyerek yapılıyor. Bunschcoten kentteki değişimlere yol açan şeyleri anlayabilmek için kentin duyguları olarak nitelendiği proto-kentsel[7] durumları ortaya çıkarmamız gerektiğine inanıyor (Bunshoten, 2001). Proto-kentsel kelimesi bir bölgedeki potansiyel üretken durumları açıklamak için kullanılıyor. Klasik plancı, olasılıklar listesini otoritenin hazırlamış olduğu bir listeden çıkarırken, proto-kentsel durumlar zaten kentte var olan yapılar ve potansiyellerden çıkıyor, yani aslında yerel güçler tarafından harekete geçirilmiş durumdalar. Bunschoten'a göre proto-kentsel durumlar, insanlardaki duygulara benziyorlar, bunlar fiziksel şartları ve davranışları güçlü bir şekilde etkileyen bilinçaltı halleri. Bu durumlar kentte metaforik bir alan oluşturuyorlar ve bu alanın uygun bir dışavurum tekniğine ihtiyacı var. Bu durumları kullanmak ve harekete geçirebilmek için onları görünür kılmak gerekiyor (Corner,1999). Bunlar Mini Senaryolar denilen dinamik modelleme araçları ile görünür kılınmaya çalışılıyor.

Mini senaryolar aslında okumanın çerçevesini oluşturuyor ve araştırmacıyı alanda dört farklı fenomenin izlerini bulmaya yönlendiriyor. Bunlar sırasıyla silme, ortaya çıkma, dönüşüm ve göç. Silme: bir alanın boşalması, bir objenin çıkması ama aynı zamanda yeni bir oluşum için yer açma anlamında kullanılıyor; ortaya çıkma: değişim noktaları, yeni kırılmalar için tohumların ekilmesi; dönüşüm: bir takım parametre veya elemanların başkaları ile değiştirilmesi; göç: mobilite, hareket eden şeyler. Bu kavramları biraz daha açıklamak gerekebilir. Silme daha çok yok olma ve kültürel kimliğin kaybı anlamında kullanılmıştır, ortaya çıkma var olanın yerine ya da üstüne yeni tipolojilerin ortaya çıkması, dönüşüm politik düzeyde örneğin hükümetin değişmesi yada kent düzeyinde bazı yapılaşma kanunlarının değişmesi, göç ise sosyal huzursuzluk ve çalkantılı dönemlerdeki toplumsal sürtüşmeleri ifade ediyor (Ese, 2005).

Bunshoten tüm bunları grafik bir harita-çerçeveye oturtarak kullanmayı hedefliyor. Kent, sonuçta birçok farklı grubun sürekli çatışma ve uzlaşma içinde olduğu bir yer

---

[7] Proto-kentsel (proto-urban) kelimesi Antik Yunanca'daki protos- ön ekinden türetilmiş bir kelimedir ve "ilk" ya da "öncü" anlamını taşır. Türkçeye öncü-kent olarak da çevrilmiştir, ancak bu kullanım daha çok arkeoloji ve antropoloji çevrelerinde ilk kentsel oluşumları anlatmak amacı ile kullanılır.

olduğundan, ilk olarak bu grupların isteklerini haritaya bağlarken bunları "bilinç eşiğindeki kurumlar", "aktörler" ve "ajanlar ya da etkenler" olarak ayırt ediyor. Bilinç eşiğindeki kurumlar aslında yerel otoriteye bağlı kurumlar, henüz kararlı duruma geçmemiş olsalar da yer ile ilgili bazı durumları belirleme gücüne sahipler, aktörler bazı istekleri ortaya koymuş olan gruplardan oluşuyor, etkenler ise bazı şeyleri değiştirme yada etkileme gücüne sahip olan grup ya da kuvvetler.

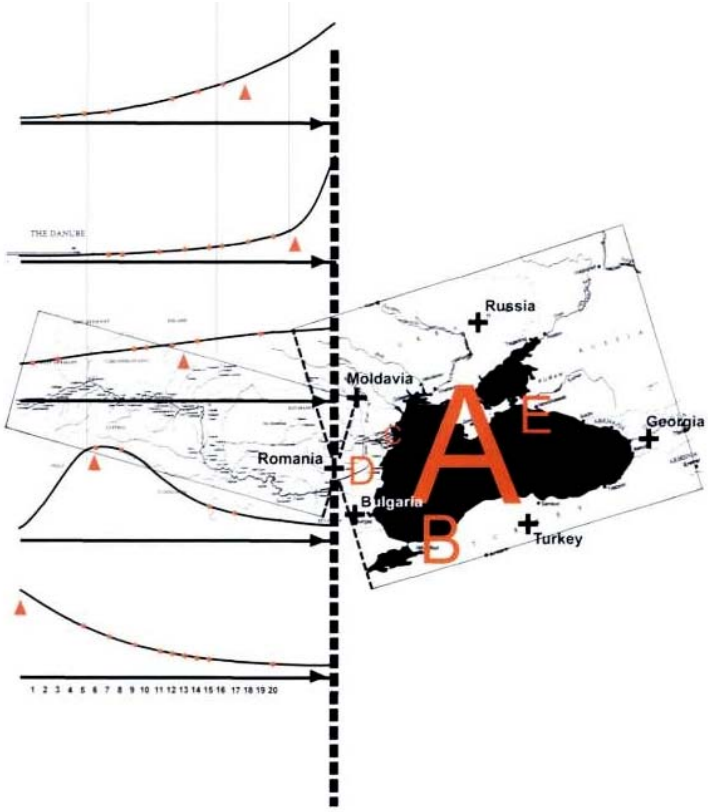
Haritacı, aktör, etken ve karar vericilerin haritalama sürecine katılmasının kentin karmaşıklığını daha iyi ifade ettiğine inanan Bunshoten haritalama sürecine "*Urban Gallery*" yani Kentsel Galeri diye adlandırdığı bir aracı dahil ediyor. Kentsel galeri, kenti şekillendiren farklı güçlerin biraraya gelip gerçekçi senaryolar geliştirdiği bir oyun düzlemi. Bu oyun sırasında veritabanı oluşturma, prototipler üretme, senaryo oyunları ve eylem planları gerçekleştiriliyor ve bunların her biri kentsel galerinin birer katmanını oluşturuyor (Bunshoten, 2001).

Bunshoten'ın çalışmalarında farklı çerçeveler ve katmanlaşmalara sıkça rastlanıyor, çünkü bunlar kentsel alanın çoğulcu ve etkileşen doğasını daha doğru bir şekilde aktarıyor. Örneğin genişleyen Avrupa Birliği'ne eklenecek ülkelerin kent ve toplum strüktürlerinin nasıl demokratikleştirileceği ile ilgili bir araştırmada Bükreş için dinamik bir masterplan önerisinde bulunuluyor. Tamamen bu kente özgü olarak geliştirilmiş kavramlar ve yöntemlerle oluşmuş bu planda kentin gelişimini etkileyen çeşitli değişimler daha geniş bir ölçek olan Karadeniz bağlamında haritalanıyor. Kent daha geniş jeopolitk ve coğrafi çevresi ile ilişkilendirilerek farklı etkenlerin saptanıp biraraya gelebileceği kartografik bir alan oluşturuluyor.

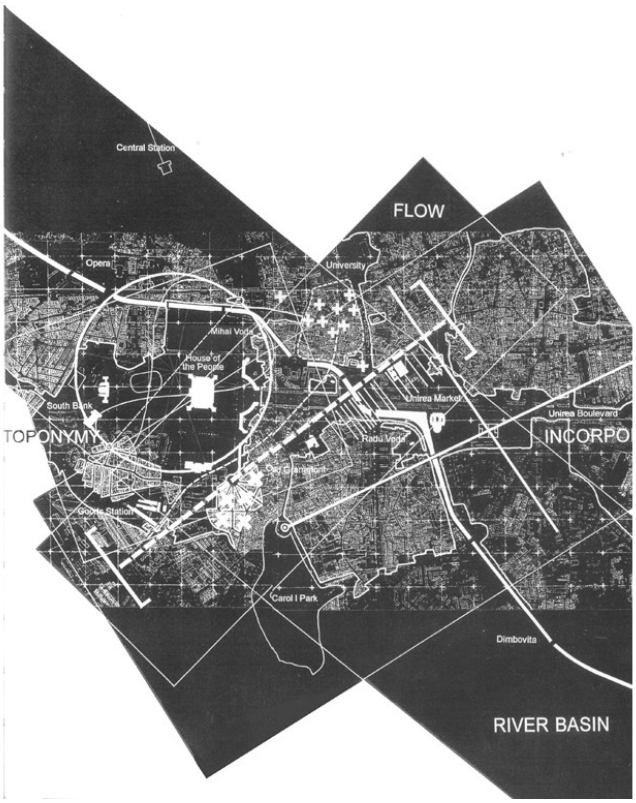
Tüm bu süreçleri daha da açığa kavuşturmak için Bunshoten kente dört ayrı katmandan bakıyor ve bunları daha da ayrıntılı olarak inceliyor. Sırasıyla toponimi[8], havza, akış ve dahil etme olarak adlandırılan bu katmanlar Bükreşi karakterize eden renkli, kültürel ve etnik çeşitliliğin yayılmasını; nehir havzasındaki çeşitli ekolojileri ve tarihi alanları canlandırma isteğini; kentteki ekonomik canlılık ve pazarın yarattığı kontrol mekanizmalarını ve fiziksel mekanlarda kamusal müzakereye olanak sağlayan küçük ölçekli ve kendi kendini organize eden yeni kurumların tasarımını anlatıyor. Bu katmanlar üst üste bindirildiğinde, Bunshoten'ın "stepping stones" yada "atlama taşları" olarak adlandırdığı bir takım düşey uyuşmalar göz önüne seriliyor, böyle bir bakış bir katmandaki karar ve eylemlerin diğer katmanlarda da etkileri olmasını sağlıyor. (Bunshoten, 2001).

---

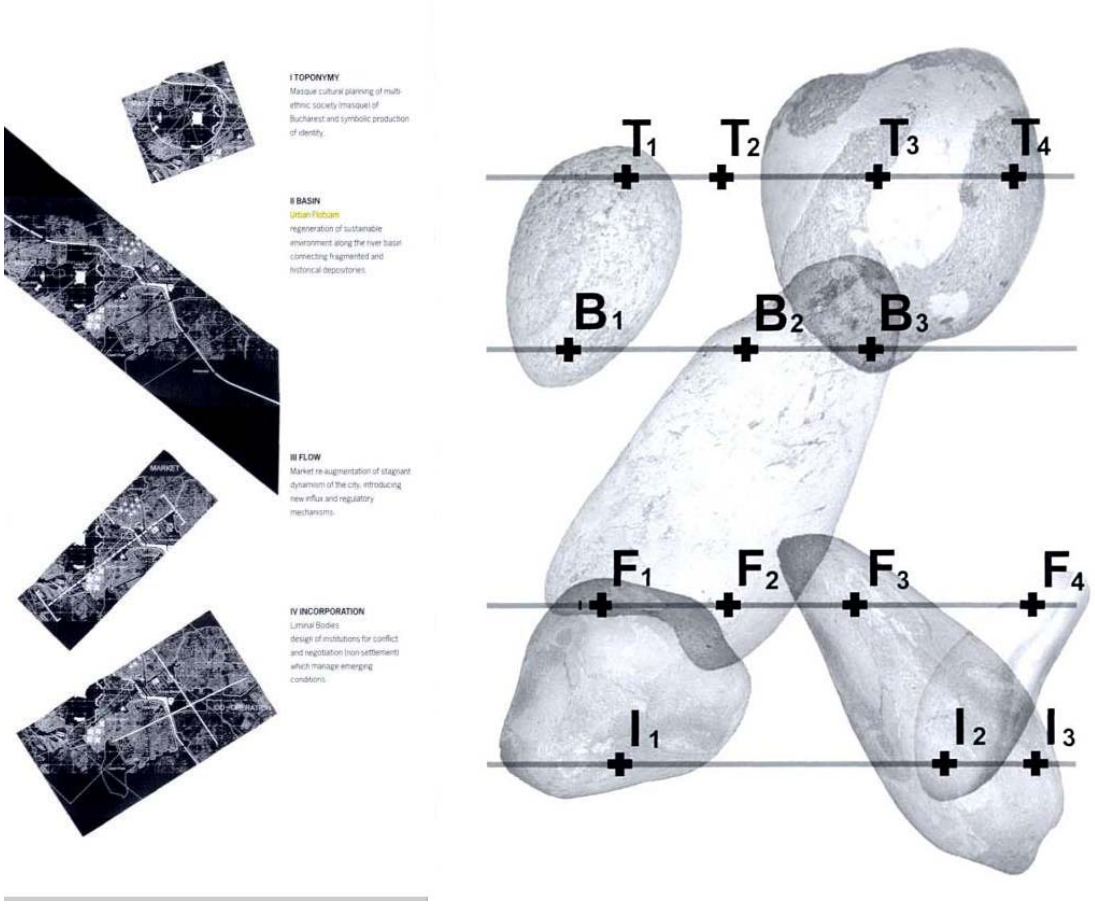
[8] Toponimi, Fransızca ***toponymie*** kelimesinden türetilmiştir ve "yer adı bilimi" anlamına gelmektedir.



Şekil 4.26 : CHORA, Bucharest Stepping Stones,Karadeniz ile ilişkilendirme (2001)



Şekil 4.27 : CHORA, Urban Flotsam: Bucharest Stepping Stones, katmanlar (2001)



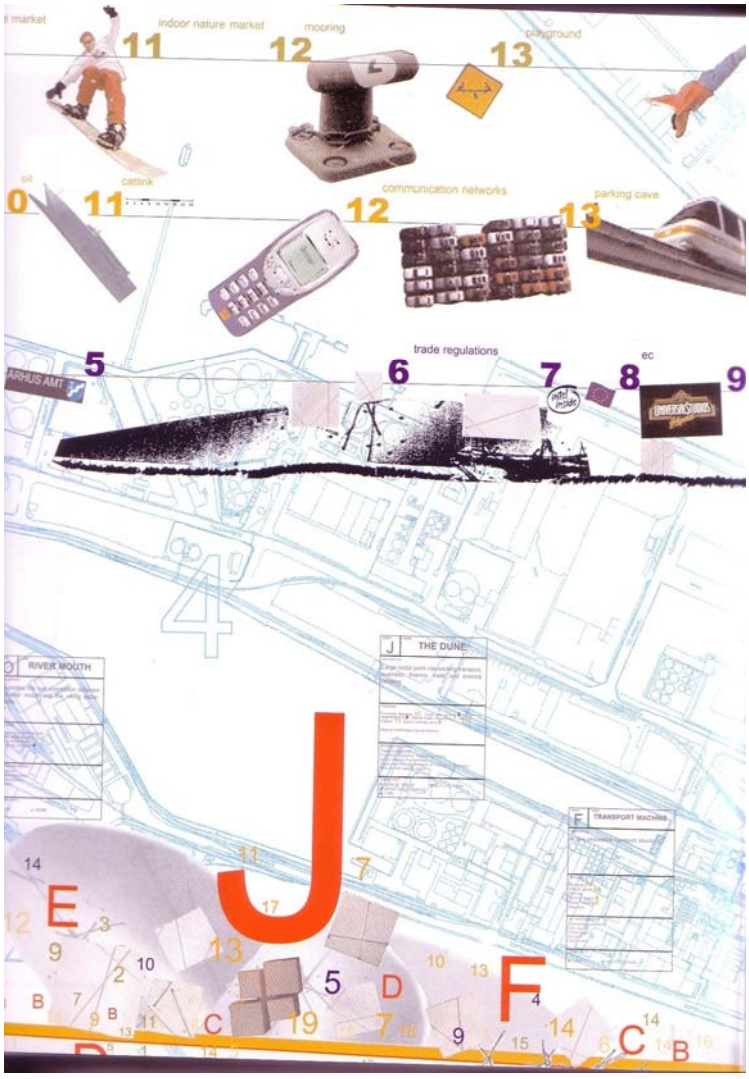
Şekil 4.28 : CHORA, Urban Flotsam: Bucharest Stepping Stones (2001)

Şekil 4.25-Şekil 4.27 arası verilen kent okuması Danimarka'nın Aarhus kentine dair yapılmış bir çalışma. Bu çalışmada bu dört farklı katmana dair veriler, "atlama taşlarını" görebilmek üzere üstüste yerleştirilmiş

CHORA'nın çalışmalarında veri, alanın kendisinden gelen yerel bilgi. Bu bilgi doğrudan katılım yoluyla seçiliyor ve sıralanıyor. Böylece üretilen haritalar genellikle sokak düzeyindeki bir toplum bilgisi sayesinde oluşuyor ve sonuç olarak kişiselleşmiş ve yere özgü oluyorlar. Haritacı/saha çalışanı yerel dinamikler ve arzulara dair oldukça detaylı ve sosyal olarak renkli bir bilgiye sahip oluyor. Oyun yapılı okumalarda, haritacı harita strüktürünü tasarlarken, tüm ilgili tarafların farklı hayallerini dahil edip birbirine geçirerek akıllıca hükümler vermek zorunda kalıyor. Haritayı hazırlarken sonuçları önceden belirlemek üzere değil, sosyal iletişimi ve müzakereleri desteklemek ve olanak vermek üzere tasarlıyor (Corner, 1999).

Bunschoten'ın düşüncelerinin Situationistlerin düşüncelerinden ilham aldığını görebiliriz. Çünkü iki yaklaşım da tek bir otoritenin, tek bir yönlendiricinin hiçbir zaman gerçekten de zengin bir kentsel yapı üretemeyeceğine inanıyorlar. Ancak

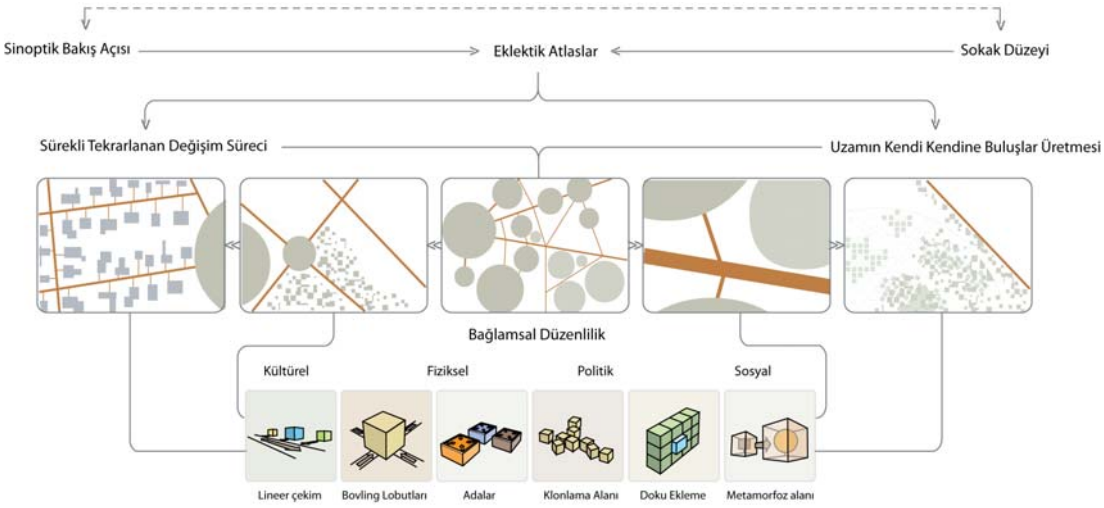
birçok kentleşme süreci ile aynı anda çalışıp, evrimleşen ve açık uçlu uzamsal düzenlemeler ile günümüzün kentlerinin karmaşıklığını anlayıp etkileyebileceğimize inanıyorlar (Corner, 1999).



Şekil 4.29 : CHORA, Detay, Aarhus Horizon Urban Gallery, (1997)

Stefano Boeri'ye göre de kent artık geleneksel yöntemlerle tariflenebilir olmaktan çıkmıştır. Aynı anda birbirinden bağımsız o kadar çok olay gerçekleşiyor ki bunları artık bildiğimiz terimlerle açıklamak mümkün değildir. Bu yüzden Boeri, aynı anda birçok bakış açısı ve araçtan oluşan "eklektik atlaslar" fikrini ortaya atıyor. Eklektik atlaslar, kente yukarıdan bakmanın sinoptik bakış açısını aşarak, fotoğraflar, tasarım yaparak araştırma yapmak, coğrafi metinler ve sınıflandırma bilimi gibi birçok farklı disiplini de kent okumasının bir parçası yapıyor (Borret, 1999). Boeri'nin odağı da, tıpkı Rem Koolhaas'ın işaret ettiği gibi kent çeperleri, önerdiği yöntem tüm kentlerde karşımıza çıkan bazı süreçleri bulmayı ve etkilemeyi içeriyor.

Bu yönteme göre eklektik atlaslar sinoptik bakış açısı ile sokak düzeyindeki bakış açısının ikisini de içerecek şekilde birçok bakış açısından oluşuyor. Eklektik atlaslar dört ana noktaya dayanıyor: gerçek zamanlı mutasyonları hesaba katmak, gözlemleri sadece gözlemlenen alan ile sınırlamak, alandaki örnekleri karşılaştırıp haritalandırmak ve alanda yaşayanların kimliklerini araştırmak. Boeri, bu çerçeveden bakıldığı takdirde iki önemli akımın olduğunu söylüyor: bir tarafta sürekli tekrar eden bir değişim süreci, diğer tarafta da uzamın kendi kendine buluşlar üretmesi. Birincisi kitlesel bir bireysellik, profesyonel rasyonellik sistemleri ve uluslar arası akışların yayılmasını ifade ederken ikincisi bu küresel etkilere kentlilerin verdiği yaratıcı tepkileri kapsıyor. Bu iki akımın çarpışması ile birlikte tüm kentlerde benzer bir takım evrimsel mekanizmalar oluşuyor. Boeri bağlamsal düzenlilik dediği bu durumları bazı metaforlar yardımı ile açıklıyor. Lineer çekim: ana akslar üzerinde hetorojen lineer gelişme; Bovling lobutları: alanda otonom elemanların ortaya çıkması; Adalar: benzer objeler ve yaşam stillerinin üretildiği içe dönük adaların ortaya çıkması; Klonlama alanları: benzer kentsel elemanların spontane olarak tekrar etmeye başlaması; Doku Ekleme: elemanların değiştirilerek alana yeni objeler eklenmesi; Metamorfoz Alanları: alanın sembolik ve uzamsal kimliğini değiştiren moleküler, içsel dönüşüm süreçleri (Boeri, 2003). Ese ise bu bağlamsal düzenliliklerin sadece fiziksel mekanla ilgili bir tartışma olmadığını vurgulamak için bu düzensizliklere kültürel, fiziksel, politik ve sosyal açılardan da bakmak gerektiğini söylüyor. Güney Afrika'da bu yöntemi test eden Ese'ye göre Boeri'nin yöntemi Avrupa dışında uygulandığında problemler ortaya çıkıyor, çünkü Afrika'daki tipolojik, politik, sosyal ve kültürel durumlar çok daha farklı, ve Boeri'nin bulduğu metaforlara yeni bakış açıları ve metaforların eklenmesi gerekiyor (Ese, 2005).



Şekil 4.30 : Diyagram : Eklektik Atlaslar

Şekil 4.31 : Boeri, Uncertain States of Europe sergisi, 2002

Stefano Boeri'nin Avrupa'nın sınırlarını ve Avrupa kentlerinindeki dinamikleri sorguladığı "Uncertain States of Europe" sergisinde eklektik atlaslar kavramını daha iyi anlayabiliyoruz. Avrupanın 26 farklı kentinde birçok araştırmacı ile birlikte yürütülen bu çalışmada temel olarak artık kesin sınırların ortadan kalktığı, her yerde kentsel ve mimari programların kararsız olduğu ve bu değişimleri yaratan şeyin yani kendi kendine buluşlar üreten uzamın (*autopoetic innovations*) tanınabilir değişim örüntüleri yarattığı görüşü tekrarlanıyor. Sergide Avrupa kentinin çeşitliliği kutlanıyor. Salona girdiğinizde kendinizi, her biri kente dair fotoğraflar, videolar, söyleşiler ve haritalamalardan oluşan bir ekranlar matrisi içinde buluyorsunuz. Bir ekranın önünde durduğunuzda bir hikaye yavaş yavaş gözler önüne seriliyor: mimari bağlam, aktörler, etkenler, sesler ve kentteki subjektif bir rota sizi kentle ilgili farklı yönlere

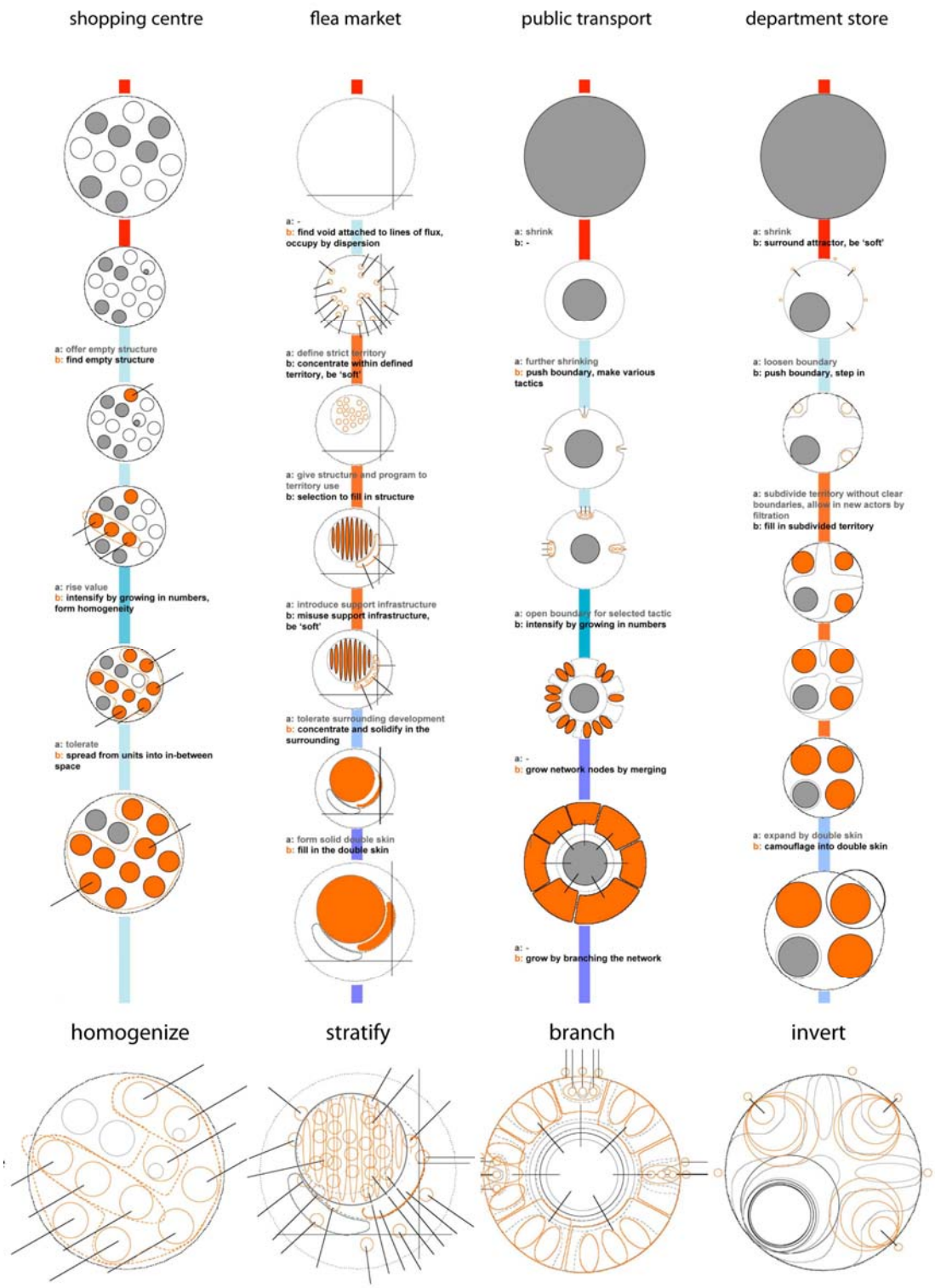
bakmaya yönlendiriyor. Tipik bir serginin ötesinde sizi etkileşimli bir yolculuğa çıkaran bir deneyim yaşatılıyor (Holmes, 2002).

Hollanda merkezli STEALTH Group ise benzer bir yaklaşımı bigisayarın bilgileri saklama ve işleme kabiliyeti ile birleştirmeye çalışıyor. Örneğin savaş sonrası Belgrad kentinde oluşan değişimleri incelerken aktör ve etmenleri, girdikleri sistemleri hızla başka bir yapıya dönüştüren virüsler olarak ele alıp incelemişlerdir. STEALTH Group'a göre de fiziksel form ya da büyüme örüntüleri ikincil önemde, asıl önemli olan kentsel sürecin kendisinin karakteri ve davranışı. Bu yüzden asıl soru "bunu nasıl kullanabilirim?" değil "bu nasıl çalışıyor? " (STEALTH, 2005) .

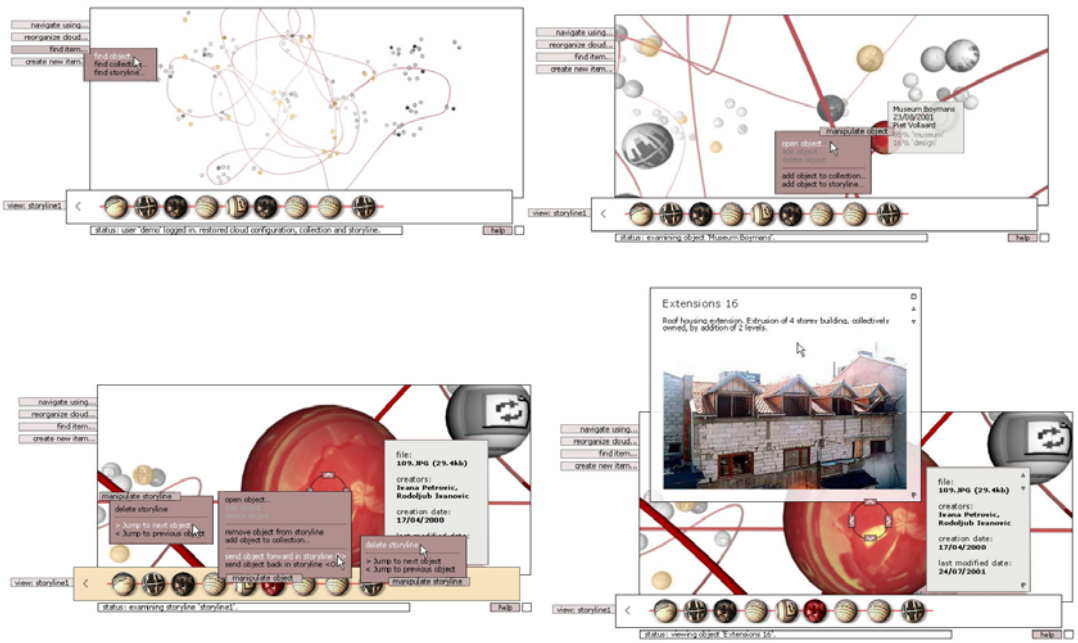
Çalışma kapsamında Belgrad kentini boydan boya geçen bir tramvay yolu üzerinden kentin bir kesiti alınmıştır. Bu kesitin alındığı çevrede gerçekleşen değişimler gözlenip fotoğraflandıktan sonra analiz edilmiş ve 16 farklı fenomen bulunmuştur. Bunlar işportacılar, gecekonduların ortaya çıkması, kat çıkma gibi kentin her yerinde görülen süreçlerdir. Yapılan analizler sonucu bu süreçlerden bazılarının kentte son derece önemli değişimler yarattığı görülmüştür. Örneğin yol boyunca gerçekleşen ticaret ilk olarak mobil işportacı tezgahları ile başlıyor, ardından hafif strüktürlerle mobilitesini kaybedip yapı afları ile birlikte de önce daha katı formlara sonra da karmaşık programlı yapılara dönüşüyor. STEALTH group bu tür mekanizmaları anlamayı *kentsel genetik bilimi* olarak tanımlıyor, ve bu mekanizmaları da kentlerde mutasyonlara ve hibrit formların oluşmasına yol açan virüsler gibi haritalıyor. Bu viruslerin kenti nasıl etkilediğini daha iyi anlayabilmek için de bilgisayarda çeşitli aktörler, güçler ve bunların davranışlarının simüle edildiği ortamlar geliştiriyorlar.

STEALTH, birbirinden farklı birçok karmaşık bilginin yer aldığı bu tür okumalarda toplanan bilgiyi daha etkin bir şekilde görebilmek ve bunlar üzerinde oynayabilmek için de Datacloud isimli bir program geliştirmiştir. Datacloud programında yerle ilgili toplanmış bilgiler 3 boyutlu bir ortamda birbiri ile ilişkiler kurabilen "bilgi kürelerine" yükleniyor. Bu bilgi küreleri yere dair istatistikler, diyagramlar, yazılar, fotoğraflar, videolar ve sesler gibi birçok farklı türden bilgiyi içerebiliyor. Datacloud programında tıpkı Boeri'nin eklektik atlaslarında olduğu gibi hem kuş bakışı olarak bilgileri görebiliyorsunuz hem de her bir küreye yaklaşarak sokak düzeyindeki bakışı içeren bilgilere ulaşabiliyorsunuz.

STEALTH grubunun geliştirdiği bir başka program ise toplanan bu bilgiler sonucu keşfedilen kentsel mekanizmaların simülasyonunu yapmak için kullandıkları *processmatter* programı. Bu programın ilk prototipi Belgrad'taki sokak ticaretinin



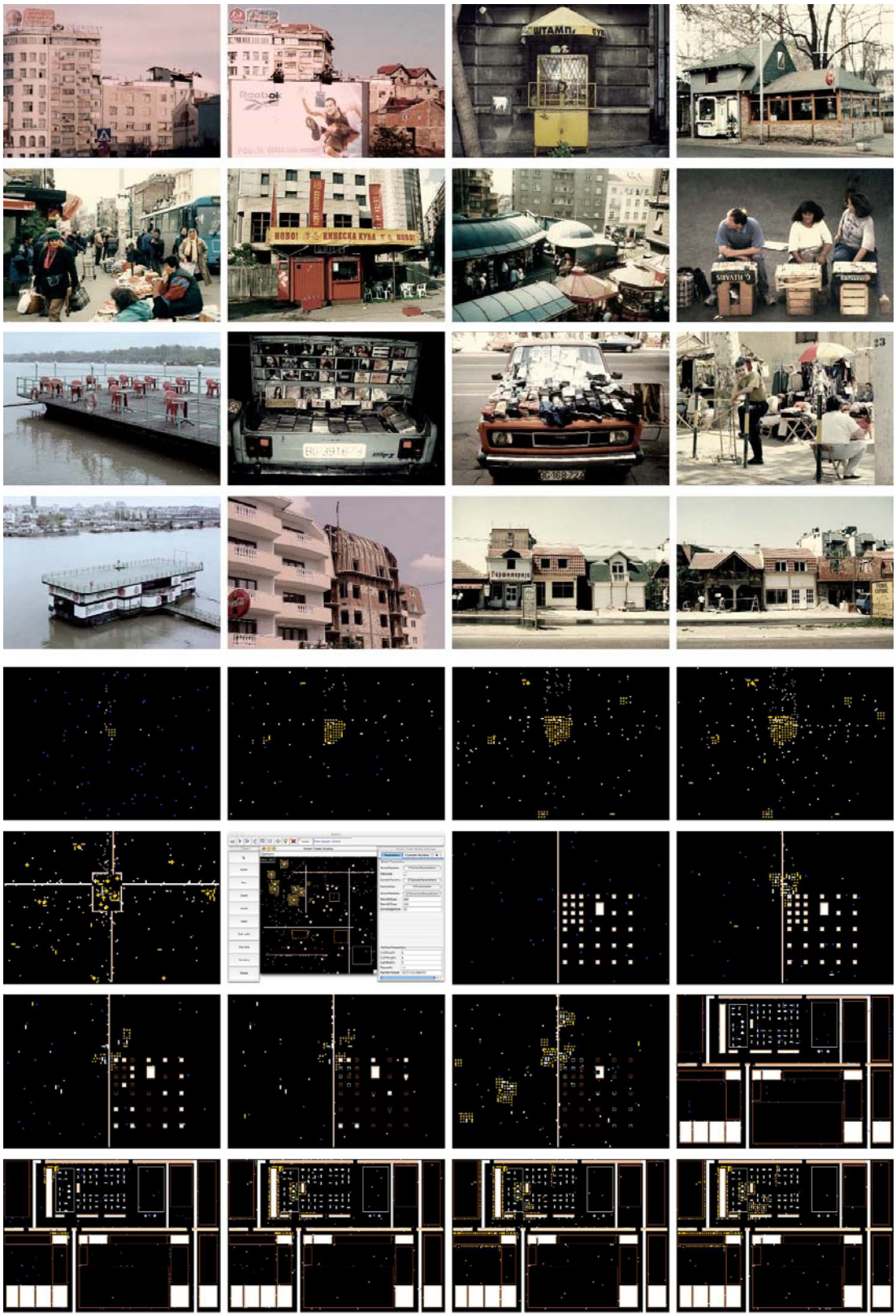
Şekil 4.32 : Wild City : Urban Evolution in Belgrade, 2001



Şekil 4.33 : Datacloud 2.0 programı

kente olan etkilerinin simülasyonlarını yapmak için programlanmıştır. Buradaki odak noktası kentsel ve mimari fenomenlerin bir simülasyon diline çevrilmesi olmuştur. Kentteki gerçek durumlar karmaşık bir takım kurallar ve algoritmalara dönüştürülmüştür.

Programda ilk olarak yapılaşmış çevreye dair veriler, mobil ticaret üniteleri ve çeşitli güçler bir simülasyon düzlemine yerleştiriliyor. Daha sonra istediğiniz yerdeki ve sayıdaki aktörler bu simülasyon düzleminde serbest bırakılıyor, bu aktörler, araştırma sonucu ortaya çıkarılmış kentsel genetiğe, yani kentteki değişimi sağlayan mekanizmalara göre hareket ediyor ve eyleme geçiyor. Bu hareket ve eylem için de daha önce sosyal yapıların haritalanmasında da bahsedilen “arı kümesi” şeklinde davranışlar sergilemesini sağlayan algoritmalar kullanılıyor. Simülasyon başlatıldığında aktörler gelişigüzel hareket edip, simülasyon düzlemindeki çeşitli objeler, etkenler ve güçlerle etkileşime giriyor. Bunun sonucunda da kentte gördüğümüz değişimlere benzer değişimler üretmeye başlıyorlar. Yerleştirdiğiniz bir kiosk yavaş yavaş büyüyor, ekler yapılıyor ve hibrit bir yapıya dönüşüyor. (STEALTH, 2004).



Şekil 4.34 : Processmatter, üst: kentteki gerçek durumlar, alt: bunların simülasyonu

5. GALATA'DA BİR KENT OKUMASI

Galata Bölgesi İstanbul'un tarihi boyunca oldukça farklı dinamikleri olan bir kent parçası olmuştur. Öncelikle Bizans döneminde bir Ceneviz Kolonisi olarak Constantinopolis ile ilginç ilişkisi, Osmanlı döneminde de ilk başlarda Ceneviz, sonraları da birçok farklı Batılı toplulukların yerleşimi olarak ayrıcalıklı konumunu devam ettirmesi, 17.yy'dan itibaren başlayarak tüm levantenlerin toplandığı bir bölgeye dönüşmesi, bu alanın 1000 yıldır kesintisiz olarak önemli bir liman, ticaret, konut ve eğlence alanı olmasını sağlamıştır.

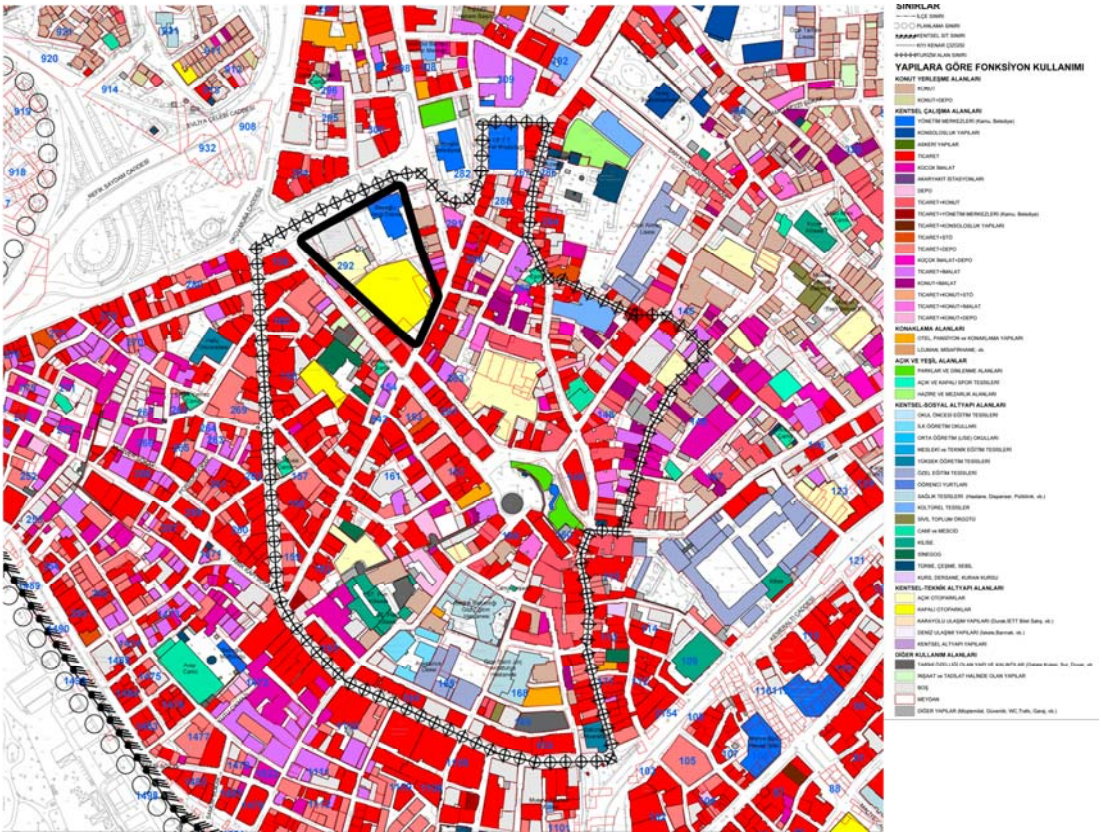
Bu bölge Haliç'in karşı yakası olmasının yanında Bizans ve Osmanlı'nın kültürel dünyasının da öte yakası olma özelliğini taşıyordu. Osmanlı döneminde de padişahların Batılı Devletlere elçilikler inşa etmeleri için buradan toprak vermeleri bir tesadüf değildir. Bu elçilikler etrafında zaman içinde küçük koloniler oluştu, ve Batı'nın Sanayi Devrimi ile birlikte artık hakim güç olmaya başlamasıyla birlikte Galata Osmanlı Devleti'nin gümrük kapısı haline geldi. Osmanlı'ya "ilk" mallar ve ilk adetler hep buradan girdi ve yayıldı.

Şekil 5.1 : Yüzyıl başında Karaköy

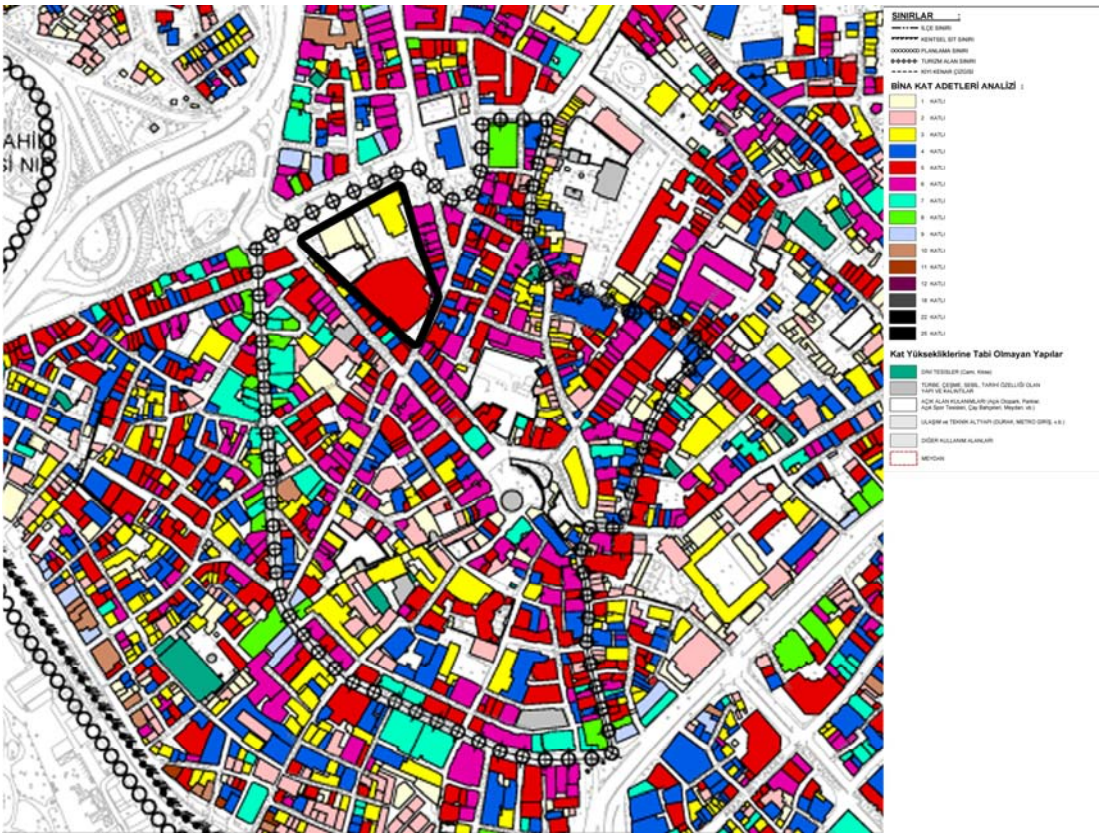
Kentler barındırdıkları çeşitlilik ve farklılık sonucu gelişmişlerdir, Galata bölgesi günümüzde bile hareketliliğinden ve çeşitliliğnden hiçbir şey kaybetmemiştir. Metropol içinde oldukça küçük bir alanı kaplayan bu kent parçası sahil kesiminden Pera'ya doğru çıktıkça inanılmaz bir çeşitlilik barındırmaktadır. Son yıllarda artan değeri yüzünden gayrimenkul şirketleri, inşaat firmaları ve belediye ile burada oturan ve çalışan bölge sakinleri arasında çatışmalar ve gerilimler de giderek artmaya başlamıştır. Galata'nın halen canlı bir kent parçası olması ve birçok modern metropolde görülen çatışmaların ve global baskıların burada da görülmesi gibi ilk tespitler bu alanı tez kapsamında biraz daha ayrıntılı okumak için çekici yapmıştır.

5.1 Haritalama yaklaşımı

Belediye'nin hazırladığı mevcut analizlerden bazılarına bakacak olursak bize sınırlı bilgi verdiklerini görüyoruz. Örneğin alanın arazi kullanım analizi bize rengarenk bir tablo sunuyor. 50 farklı renkten oluşan bu arazi kullanım analizi (şekil 5.2) bize aslında bölgenin oldukça karmaşık bir kullanıma sahip olduğunu veriyor, ancak daha fazlasını değil. Fonksiyonların çokluğu içinde kaybolurken aslında bu analizin kentin statik bir soyutlamasından öteye gitmediğini fark ediyorsunuz. Plan, bu kent parçasının canlılığı ve dinamizmi ile güçlü bir kontrast oluşturuyor. Zaten dikkatlice

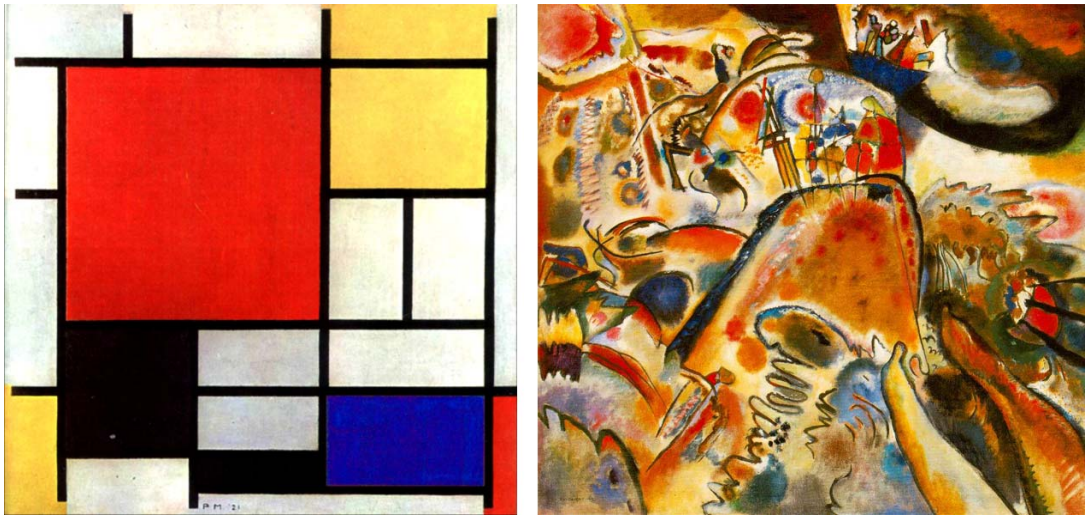


Şekil 5.2 : IMP tarafından hazırlanmış arazi kullanım analizi



Şekil 5.3 : IMP tarafından hazırlanmış kat adedi analizi

baktığınızda konutların çoktan otele dönüştüğünü, imalathanelerin birer birer turistik eşya satan dükkanlar olduğunu, kiralık ve satılık levhalarının çokluğundan bölgenin hızlı bir şekilde farklılaştığını anlıyorsunuz. Bina kat adedi analizi de bize, Galata'nın kat adetleri anlamında yine bir renk cümbüşü olmasından başka pek bir bilgi vermiyor, ne de olsa bu kentsel doku oluşurken TAKS ve KAKS gibi tek tipleştirici buluşlar henüz icat edilmemişti. Aslında bu paftanın renkliliği ile planlanmış olan bir alanın tek düzeliğini karşılaştırdığımızda bir önceki bölümde de değinilen, planın aslında otoritenin önceden öngördüğünü uygulamasını kolaylaştırmak ve empoze etmek dışında bir faydası olmadığı görüşü daha iyi anlaşılıyor. Kent aslında bir Kandinsky tablosuyken planın kullandığı analiz araçları onu bir Mondrian tablosu gibi görüyor (şekil 5.4), yada öyle yapmaya çalışıyor, modernizm öncesi oluşmuş kent dokularını, ya da yine Galata ve Karaköy gibi son derece dinamik ve türlü akışların olduğu kent dokularını analiz ederken de bu yöntem bu yüzden yetersiz kalıyor, çünkü bu bölge modernist kökenli planlama yaklaşımının kontrol altına alabileceği, aynı kat yüksekliklerine, benzer fonksiyonlara sokabileceği homojen bir dokuya sahip değil, tersine birçok kent gibi son derece heterojen bir yapıya sahip, klasik analizlerden de bu sonucu görebiliyoruz, ancak yeterince anlayamıyoruz. Anlamak için alternatif haritalama tekniklerini devreye sokmamız gerekiyor.



Şekil 5.4 : Solda: Mondrian'ın, sağda Kadinsky'nin bir tablosu

Bu yüzden okuma yapılırken daha önceki bölümlerde incelenen teknikler ve kavramlar göz önünde bulundurularak yapılmıştır, ancak bu alana özgü şeylerin ifadesi için farklı ifade yöntemleri de oluşturulmaya çalışılmıştır.

Bunlardan birincisi, Galata'nın sokaklarını daha iyi tanımak ve sokak düzeyindeki kullanım ve akışları gözlemleyebilmek için öncelikle bir GPS cihazı yardımı ile, bölgedeki insanların hareketleri üzerinden bir Galata haritası çıkarmak olmuştur. Farklı gruplardaki insanların takip edilip hareketlerinin üstüste bindirilmesi ile oluşturulan bu harita hem bir sonraki aşamaların temelini oluşturmak, hem de bu bölge ile daha yakın bir ilişki kurmak için yararlı olmuştur.

İkinci çalışma ise bölgenin dinamiklerini etkileyen etken ve aktörleri ortaya çıkarmak için Raoul Bunschoten'ın mini senaryolarını devreye sokmak olmuştur. 20 farklı noktaya silinme, ortaya çıkma, dönüşüm ve göç çerçevelerinden bakarak bölgede etkin olan dinamikler, aktör ve etkenler görünür kılınmaya çalışılmıştır.

Mini senaryolardan çıkarılan etki alanları ve bölgeyi etkileyen dinamikler gözlemlendiğinde bazı noktalarda tekrarlanan süreçler ortaya çıktı. Üçüncü bir çalışma ise bu gözlemlerin bazılarını bir harita düzlemine aktarılması oldu.

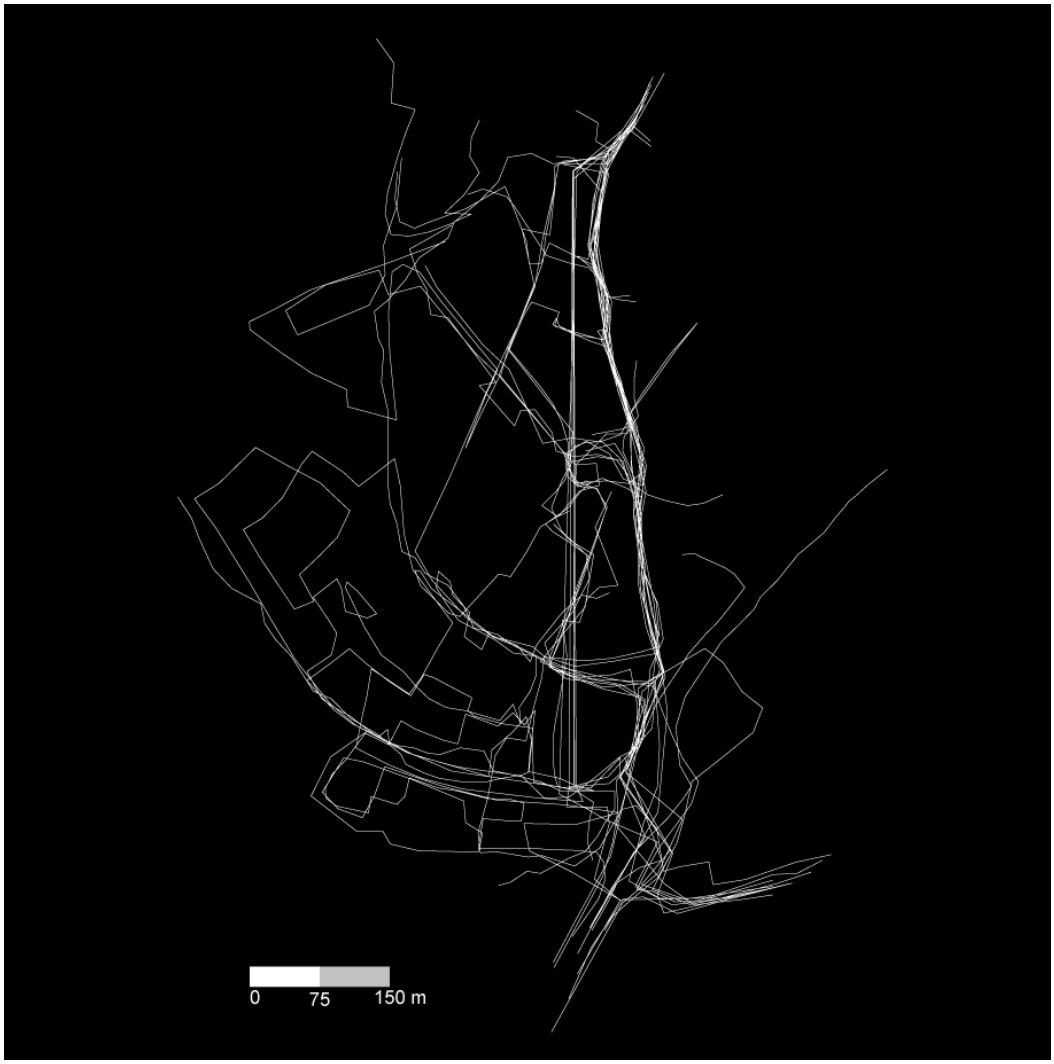
5.2 İz Kaydı

Galata, giderek artan değeri nedeniyle yoğun olarak kullanılmaya başladı. Karaköy bölgesi ise Istanbul'un kuruluşundan beri İmparatorluğun limanı olduğu için yoğun bir ticaret ve eğlence bölgesiydi, satılan mallar değişse de ticaret bölgesi olma özelliği halen devam ediyor. Durum böyle olunca yoğun bir insan ve mal akışıyla

karşı karşıya kalıyoruz. Anlık olarak göremediğimiz bu ilişkiler onları takip edip haritalamaya başladığımızda görünür oluyorlar.

Bölüm 4.2.1'de kısca değinilen situationistlerin çalışmaları ve Amsterdam Realtime projesinden yola çıkarak hem bu akışları görünür kılmak hem de alana daha iyi tanımak için bölgedeki kullanıcıların iz kaydının çıkarılmasına karar verildi. Amsterdam Realtime projesindeki gibi teknik bir altyapıyı kurmak için daha büyük bütçeler gerektiğinden daha pratik bir yöntem düşünüldü: bir GPS cihazı ile insanları takip etmek.

Yaklaşık 20 günlük bir zaman dilimi içinde rastgele seçilen 45 yayanın, bölge içinde kalma süresine göre 30 dakika ile 2 saat boyunca gittikleri yerlerin izleri çıkarıldı. Seçimdeki tek kriter bir başlangıcı ve sonu olan eylem yapmaları. Yani her iz kaydının en azından bir başlangıcı ya da sonu var. Amsterdam Realtime projesinde insanlar 1 hafta boyunca sürekli GPS cihazı ile dolaştıklarından eylemlerinin

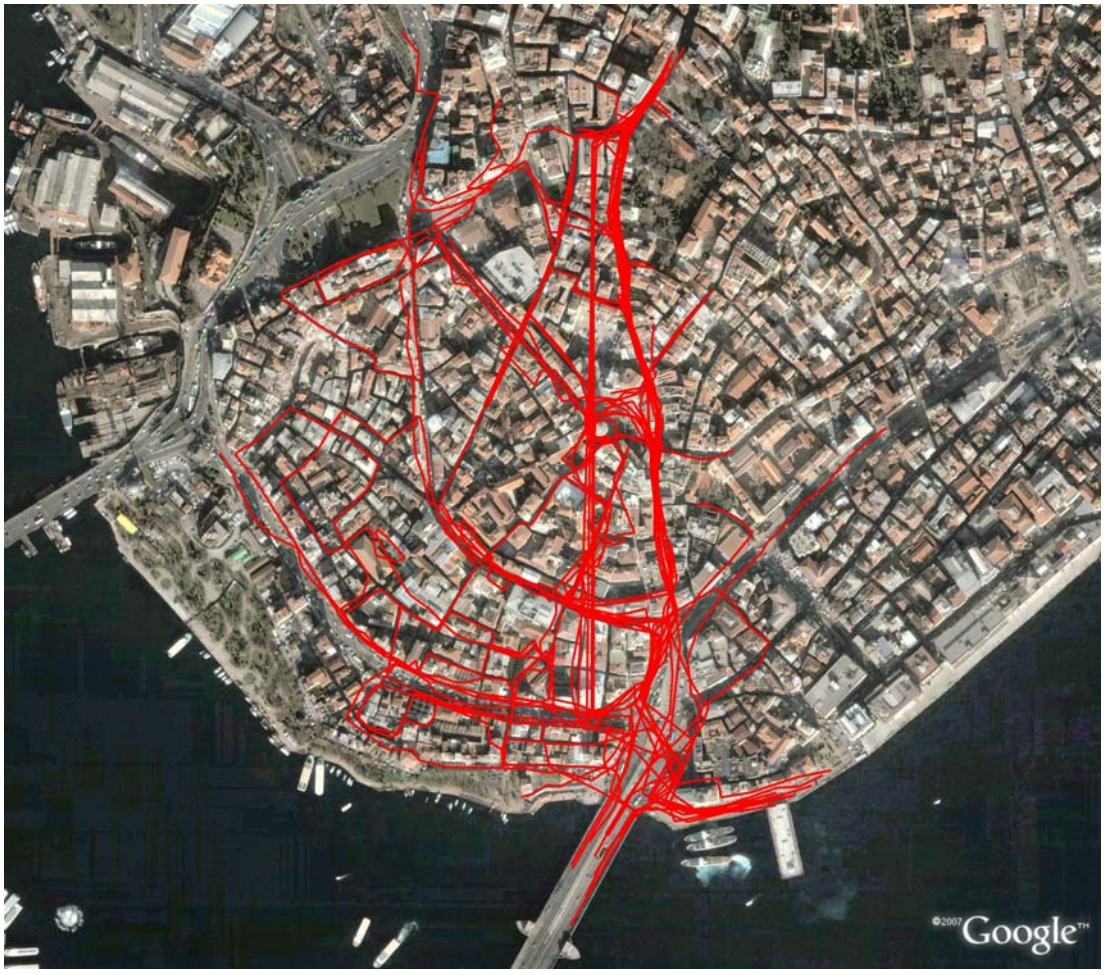


Şekil 5.5 : Kullanıcıların iz kayıtları.

hepsinin bir başlangıç ve sonu var, burada ise herkesi o kadar uzun süre takip etme olanağı olmadığından en azından bir ucu kapalı olan yani bir başlangıcı veya sonu olan bir eylem içinde olan insanlar seçildi, çünkü alakasız bir noktada başlayıp alakasız bir noktada biten iz kayıtları bize çok fazla bilgi vermeyecektir.

Aslında Galata'nın bir röntgenine benzeyen önceki sayfadaki (şekil 5.5) imaj 45 kullanıcının iz kaydının üst üste bindirilmiş hali. İz kaydına bakıldığında bir yaya aksı olarak Galip Dede Caddesi ve Yüksekkaldırım'ın önemi gayet net olarak ortaya çıkıyor. Eminönü ve Karaköy iskelesi ile Tünel meydanı arasında belirgin bir yoğunluk göze çarpıyor. Bu ana artere bağlanan diğer yoğun alanlar ise Galata Meydanı, Bankalar Caddesi ve ticaretin yoğun olduğu Tersane Caddesi.

Yukarıdaki veriler bize ilk bakışta çok fazla bir bilgi vermese de bir sonraki aşamada incelenen fenomenlerden bazılarını açıklamamıza yardımcı olabilir. Örneğin önceleri bu kadar yoğun olmayan Galip Dede Caddesi'nin yoğunluğunun artması ile buradaki dükkanların birer birer turistik eşya satan yerlere dönüşmesi aslında birbirine paralel.

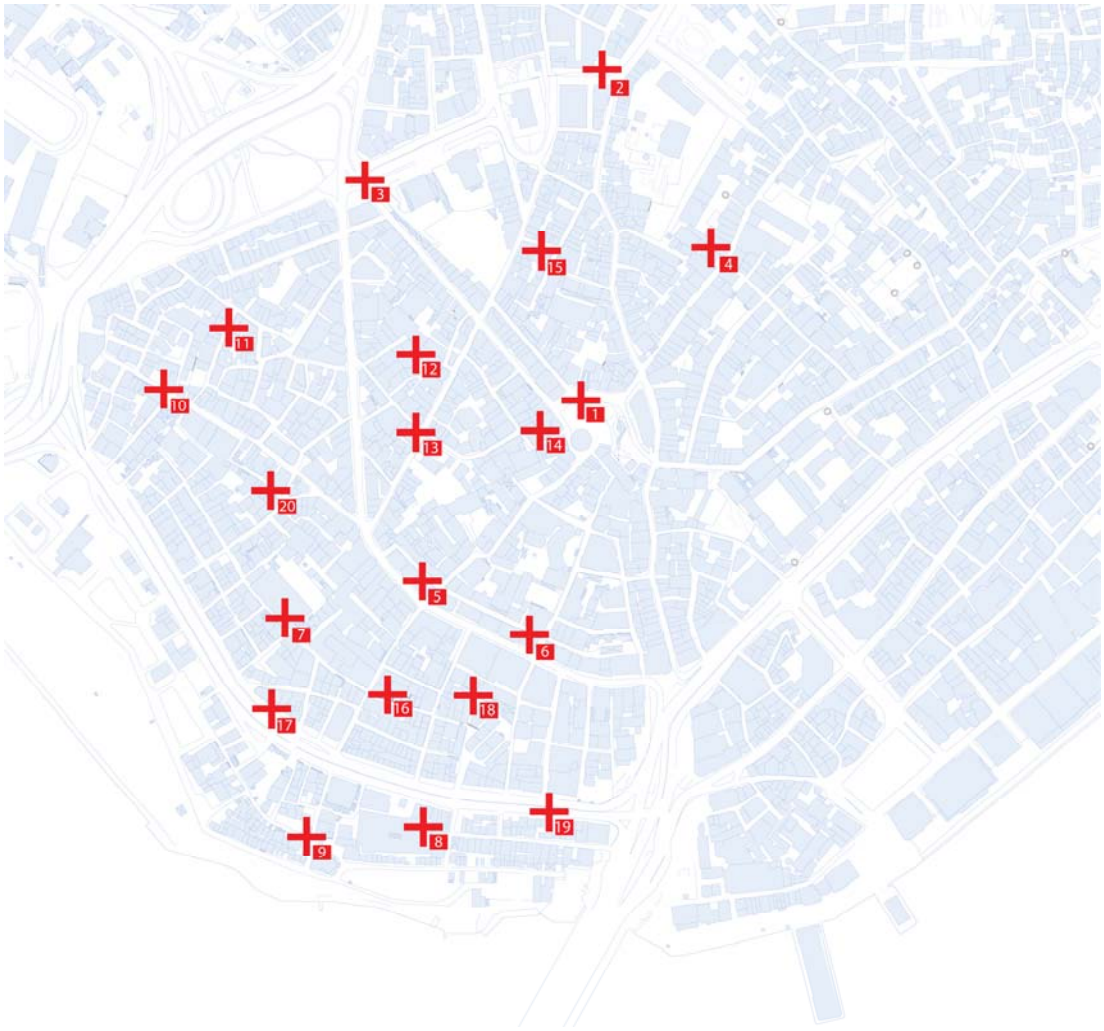


Şekil 5.6 : İz kaydının hava fotoğrafına oturtulmuş hali.

5.3 Mini Senaryolar

Oyun yapılı okumalarda, bölüm 4.2.6'da değinilen mini senaryolar Raoul Bunschoten'a göre kentteki dinamik değişimleri anlamak için kente farklı bir gözle bakmamızı sağlayan birer çerçeve. EOTM, yani erasure (silme), origination (ortaya çıkma), transformation (dönüşüm) ve migration (göç) gibi 4 maddeden oluşan bu çerçeve bizlere kentteki dinamik değişimleri, onların altında yatan etkenleri ve bu durumları yaratan aktörleri düşünmeye zorluyor.

Bu kapsamda ilk olarak incelenecek alanda nerelerde noktasal incelemeler yapılacağı belirleniyor. Bunshoten bunu yaparken tamamen rastlantısal davranıyor. (harita üzerine rastgele atılan fasülye taneleri aynı zamanda gidilecek noktalara işaret ediyor). Mini senaryolara yöneltilen eleştirilerden birisi de, fazla rastlantısal noktalarda araştırma yapıldığı olduğundan dolayı, çalışmada seçilen noktaların yarısının bilinçli yarısnın ise rastgele seçilmesine karar verilmiştir. 10 tanesi biliçli 10 tanesi ise rastgele seçilen bu noktalara Raoul Bunschoten'ın silme, ortaya çıkma,



Şekil 5.7 : İncelenen noktalar

dönüşüm ve göçten oluşan 4 çerçevesinden bakılarak bu noktalardaki ilginç durumlar incelenerek bölgenin dinamikleri ve bu dinamiklerini etkileyen güç odakları ortaya çıkarılmaya çalışılmıştır.

Seçilen 20 noktada farklı zamanlarda gözlem, fotoğraflama, video ve ses kaydı ve tarih araştırması gibi çalışmalar yapılmıştır. Her noktada göze çarpan önemli değişimler ve izler gözlemlenmiş, gözle görülmeyen ve araştırarak ortaya çıkarılacak bazı durumlar ortaya çıkarılmaya çalışılmıştır. Bunun sonucunda da her nokta için EOTM bilgilerinin yer aldığı kartlar üretilmiştir (EK A5).

Şekil 5.8 : Tünel Meydanı panoramik fotoğrafı ve EOTM kartı

Tüm gözlemler karşılaştırıldığında ortaya tüm alanda etkili olan bazı benzer durumlar, ve sadece o gözlem noktasına özgü bazı durumlar ortaya çıktı. Genel olarak bölge eski kullanıcıların göç etmesiyle büyük bir çöküntüye uğramış, yeni gelen kullanıcıların bazen ekonomik durumundan bazen de kendilerinin üretmediği bu yapısal çevreye karşı olan bilinçli duyarsızlıklarından dolayı birçok yapı ortadan kalkmış ya da kötü durumda. Bir yandan canlı bir şekilde ticaret devam etse de eskiden daha lüks tüketim mallarının da ticaretinin olduğu bu prestijli bölge artık hırdavatçılar cennetine dönüşmüş durumda. Bunun oluşmasında etkili olan devlet ve belediye ise artık bölgenin rant açısından öneminin farkında. Sürekli bir değişimin hakim olduğunu açılıp kapanan dükkanlardan, artan otel ve lüks konutlardan ve değişen ticari faaliyetlerden anlamak mümkün.

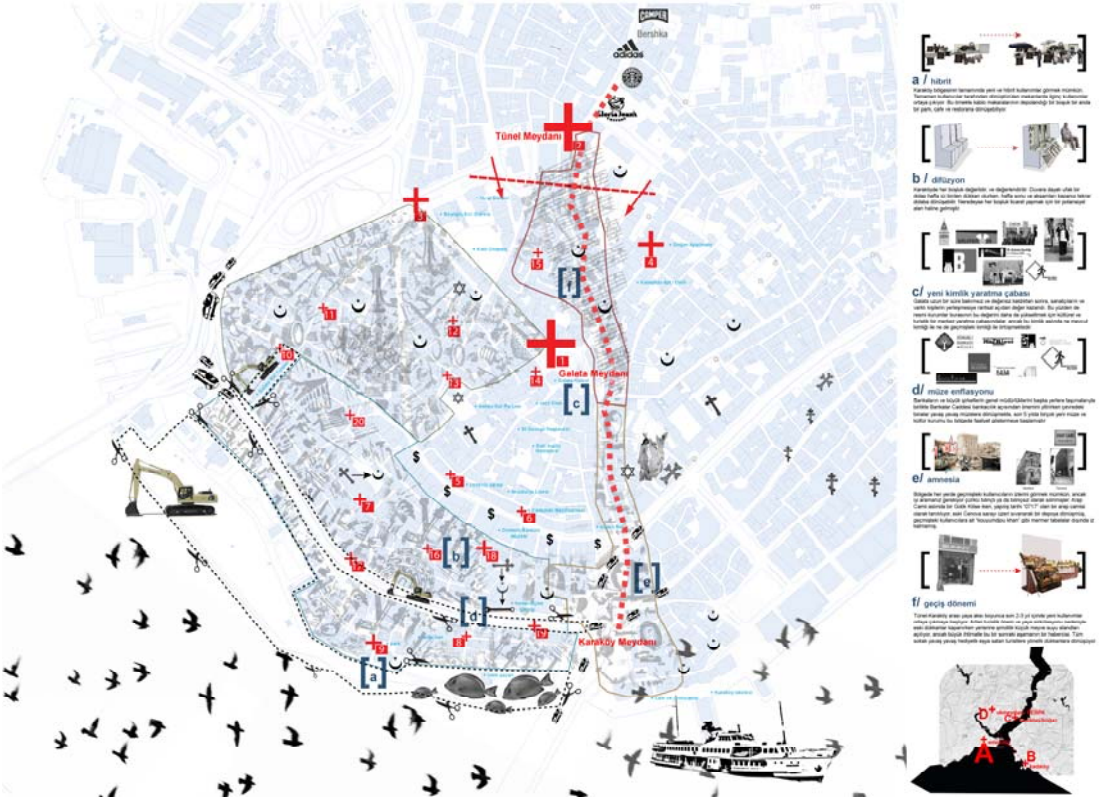
Yukarıda özet olarak verilen bu gözlemlerin çoğu üçünü çalışma olan haritanın altlığını oluşturuyor.

5.4 Harita Düzlemi

Galata'da 20 farklı noktada yapılan gözlemler sonucu Galata'nın bazı dinamikleri, Galata'ya özgü bazı durumlar ve Galata'nın değişimleri gözlemlendi. Bu çalışmadaki amaç oyun yapılı okumalarda olduğu gibi çok katmanlı, ve birçok yöntemin aynı anda kullanıldığı ve değişimlerin gözlemlendiği bir haritalama oluşturmaktı. Bu

haritalama Bunshoten'ın yaptığı gibi birçok farklı aktörün katılımını da içeren ve gelecek tahminlerinde bulunan bir haritalamadan çok mevcut durumun analizini ve yönelimlerini, incelenen kent parçasının arzularını ve dönüşümlerini anlamaya yönelik bir çalışmadır. Bunshoten'ın yaptığı gibi, analizler sonrasında resmi otoriteleri, kentteki karar vericileri ve bölgenin ileri gelenlerini de içeren geniş katılımlı bir haritalama oyunu düzenlemek ve buna bağlı olarak gelecek politikaları belirlemek bu tezin konusunu ve kapsamını aştığı için Chora'nın önerdiği haritalama yönteminin sadece bazı kısımlarından yararlanıldı.

Oluşturulan harita düzlemine baktığımızda (Şekil 5.9, Ek A6) bölgedeki önemine göre farklı şekillerde boyutlandırılmış inceleme noktalarını, yani "+" işaretlerini görebiliyoruz. Bu noktalardaki gözlemler için EOTM kartlarına (EK A5) başvurulabilir.



Şekil 5.9 : Galata Haritalaması (büyük hali için bknz EK A6)

Bir diğer katmanda ise bölgeyi anlatan bazı durumlar işaretlenmiştir. Bunlar aslında çok fazla açıklama gerektirmeyen ve harita kullanıcısının anlayabileceği resimler. Örneğin dini yapıların çeşitliliği aynı anda cami, sinagog ve farklı cemaatlere ait birçok kilisenin bulunması bölgenin kozmopolit yapısını anlatıyor. Halihazır haritanın üstünde silik olarak yerleştirilmiş hırdavat, avize, elektronik ve müzik aletleri resimleri ise biraraya toplanarak sadece hırdavat, avize ya da müzik aleti satan bölgeler oluşturmuş farklı ticari faaliyetlere işaret ediyor. Nokta nokta ile gösterilmiş

alanlar ise yoğun fiziksel yıkıma (silinmeye) uğramış bölgeleri gösteriyor. Bunlar Haliç kıyısında yıkılan eski antrepolar, Tersane Caddesi ve Karaköy meydanında kaldırılan yapı adaları ve yakın zamanda Ceneviz Surlarının açığa çıkmasını sağlayan metro yıkımları.

Tünel ve İstiklal Caddesi tarafındaki eğlence sektörü ve alışverişin yavaş yavaş Galata tarafına doğru baskı yapıp burayı dönüştürmeye çalışması ise bir başka işaretle gösterilmiştir.

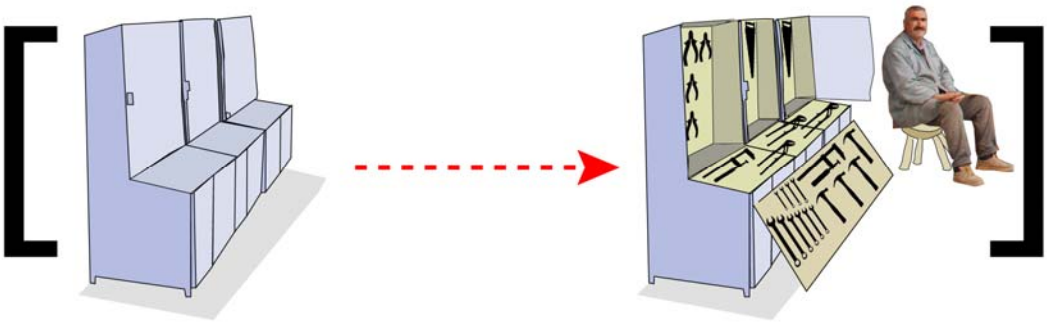
Bütün bunların yanısıra EOTM analizlerinden çıkan ve tüm alanı etkileyen ya da tüm alanda tekrar eden bazı fenomenler için birer alt parantez açılmıştır. [a]'dan [f]'ye kadar giden bu alt parantezlerde bölgedeki bu değişimlerin bazı kısa analizleri yapılmıştır.

Şekil 5.10 : [a] / Hibritleşme

Bu 6 farklı durum ve sürece biraz daha yakından inceleyecek olursak hibritleşme, difüzyon, yeni kimlik yaratma çabası, müze enflasyonu, amnesia ve geçiş dönemi gibi başlıklar altında toplanıyorlar.

Şekil 5.10'da görünen hibritleşme Karaköy bölgesinde birçok yerde gözlemlenebilen yeni ve hibrit kullanımlara işaret ediyor. Tamamen kullanıcılar tarafından dönüştürülen mekanlarda ilginç karma durumlar ortaya çıkıyor. Yukarıdaki örnekte kablo makaralarının depolandığı bir boşuk bir anda bir park, cafe ve restorana dönüşebiliyor. Benzer hibrit kullanımlar ve geçici dönüşümler Karaköy bölgesinin tamamında gözlemlenebilir.

Karaköyde her boşluk değerlidir, ve değerlendirilir. Şekil 5.11'de difüzyon ile kastedilen de budur. Duvara dayalı ufak bir dolap hafta içi birden dükkan olurken, hafta sonu ve akşamları kapanıp tekrar dolaba dönüşebilir. Neredeyse her boşluk ticaret yapmak için bir potansiyel alan haline gelmiştir. Yapılan ticaret döner satmak, çaycılık, hırdavat satmak gibi akla gelebilecek birçok şey olabilir.



Şekil 5.11 : [b] / Difüzyon

Galata tarafları ise giderek değer kazandığından dolayı birçok yatırımcının ve dolayısıyla da Belediye ve diğer resmi makamların ilgisini çekmeye başlamıştır. Aslında bu değer kazanma yine tamamen sanatçıların ve varklı kesimin buraya yerleşmeyi seçmesiyle başlamıştır, yani resmi otoritelerin planlı bir dönüşümü ile değil, ancak son yıllarda bu bölgede planlı dönüşüm projeleri de hayata geçirilmeye başlanmıştır, bölgeyi turistik ve kültürel bir merkez haline çevirmeyi hedefleyen resmi kurumlar bu bağlamda birçok organizasyon yapmaya ve desteklemeye başlamıştır.

Şekil 5.12 : [c] / Yeni kimlik yaratma çabası.

Bankalar Caddesi'nde Osmanlı Bankası Müzesi'nin bulunması, aynı zamanda burayı Mimarlık Müzesi'ne çevirme projeleri, Sabancı'ya ait Kasa Galeri, ufak tefek sanat kuruluşlarının buraya yerleşmesi, Istanbul Modern'in Tophane'de açılması, IKSV'nin genel müdürlüğünün Şişhane'de olması gibi birçok durum bölgenin gelecekte üstleneceği konuma dair ipuçları veriyor. Tüm bu müzeler ve kurumlar aslında son 5-10 yıl içinde bölgeye yerleşmeye başladı, ve yukarıda bahsedilen yeni kimlik yaratma çabasının bir anlamda parçasılar.

Şekil 5.13 : [e] / Müze enflasyonu

Galata ve Karaköy'de dolaşırken geçmişe dair birçok izin silindiğini görebilirsiniz. Bu silinme bazen ulus devlet yaratma çabasının bir parçası olarak bilinçli yapılmıştır, bazen bölgeye yerleşenlerin ekonomik durumunun kötü olmasından bazen de yeni kullanıcılar eskilere ait yapıları pek de önemsememesinden dolayı olmuştur. Örneğin bir mimar Arap Camii'nin belirgin bir biçimde gotik bir kilise olduğunu fark edecektir, ancak cami üzerindeki tabelalarda yapılış tarihi "0717" yaptıran ise Arap bir komutan olarak geçmektedir. Yine benzer şekilde eski Cenova Sarayı'nın da saray olduğuna dair izler zaman içinde yok edilmiş, arkadların arası kapatılıp sıvanmıştır. Bölgede 1-2 yok olmamış "couyoumdjiler khani" gibi tabelalar dışında da buranın eski kullanıcıları ve kullanımlarına ait izler hafızalardan silinmiştir.

Şekil 5.14 : [d] / Amnesia

EOTM gözlemlerinden çıkarılabilecek birçok sonuçtan birisi de özellikle yayaların ve turistlerin yoğun olarak kullandığı akslarda artık yavaş yavaş bir dönüşüm görülmeye başladığıdır. İlhan Berk'ten öğrendiğimize göre 40 yıl önce pulcular, sahaflar, kasetçi, terzi, kasap, elektronik mağazaları, mobilya ve hırdavatçıların olduğu bu caddede günümüzde ağırlıklı olarak müzik aletleri satan ve elektronik satan dükkanlar bulunmakta, ancak özellikle Galata Kulesine yaklaştıkça bu elektronikçilerin birer birer ufak büfe ve meyve suyu satan standlara dönüştüğünü görüyoruz. Bu durum büyük ihtimalle bir geçiş durumu, bölgenin önemi arttıkça

örneğin Galata kulesi çevresinde yavaş yavaş görmeye başladığımız moda ve tasarım mağazaları, turistik eşya dükkanları bu aks üzerinde de açılmaya başlayacaktır.

Şekil 5.15 : [f] / geçiş dönemi

Tüm bu gözlemler doğrultusunda oluşturulan bu haritalamalar bütünü klasik analiz yöntemlerinin olduğu kadar kesin olmayabilir, ancak Galata bölgesini etkileyen güçleri ve aktörleri ortaya çıkarması, gelecek hakkında spekülasyonlar yapması ve bazı potansiyelleri ortaya çıkarması gibi yanları ile klasik analizlerin ortaya çıkarmakta zorlandığı bazı yönleri tamamlıyorlar. Yüzeysel bir alan araştırmasının ötesine geçip sorgulayarak, görünür kılarak ve ortaya çıkararak yapılan bu haritalama Galata'yı ve dinamiklerini anlamak için iyi bir başlangıç oluşturabilir.

6. SONUÇ

Çağdaş yaşamlarımızın ayrılmazı haline gelen dijitalleşme, göç, sürekli hareket halinde olma, ekonomik globalleşme ve jeo-politik kaymalar yeni toplumsal yada bireysel etkileşimler ortaya çıkarıyor veya icat ediyor. Muazzam nüfus artışı, ekonomik istikrarsızlıklar, kaynakların kısıtlı olması gibi küresel baskılar; mimarları, çalışma modellerini, ürünlerini ve araçlarını yeniden düşünmeye zorlarken, bazı mimarlık ofisleri şimdiden kentsel yerleşimler ile ilgili bu değişimlerin nasıl okunup, bu süreçlere nasıl etki edilebileceğine dair fikirler geliştirmeye başladı bile.

Rem Koolhaas ya da Raoul Bunschoten gibi öncü mimar ve planlamacılara göre kentlerin artık planlanması mümkün değil, çünkü günümüzde kenti etkileyen güçleri nasıl kontrol edebileceğimize dair hiçbir fikrimiz yok, ayrıca kent planlansa bile bir fark yaratmıyor çünkü kent dinamikleri planlı plansız her yeri etkisi altına alıyor.

Yine de bu dinamikleri görünür kılarak onları kontrol edebilme gücünü elde edebiliriz. Bu, masterplan'ın tepeden bakan baskıcı yapısıyla değil haritanın araştıran ve potansiyelleri ortaya çıkaran yapısıyla mümkün. Ancak bu şekilde, elde edilen bilginin içinde boğulmak yerine geleceğe dair bir yönelim oluşturabiliriz.

Çoğu mimarın yere dair bilgisi, kendi deneyimleri yada yargıları ile oluşur. Proje kapsamında yapılan ilk işlerden birisi var olan planlara, ya da master plana bakmak olsa da masterplan çabuk unutulur ve verilen arsanın sınırları içinde özgür olmaya çalışılır, ancak bir yapının başarılı ya da başarısız olması estetik değerinden çok çevresi ile kurduğu ilişkiler üzerinden ölçülür. Günümüzdeki gibi son derece karmaşık ilişkilerle birbirine bağlı olan bir bilgi toplumunda bu ilişkilerin gözardı edilmesi imkansızdır. Verilmiş olan halihazır harita yada master plan ise bize bu çevreyi okumaya dair ilk kısıtlamayı yapmıştır bile. Buna rağmen halihazır haritayı gerçek durumun birerbir yansıması olarak kabul edip tasarıma bu noktadan sonra başlanır. Oysa ki halihazır harita tarafsız, nötr ve objektif olmadığı gibi verilen bölgenin potansiyellerine dair hiçbirşey barındırmadığı için tersine tasarım yapılacak alana dair çarpıtılmış bir görüş oluşturur ve ortaya çıkacak tasarım üzerinde kısıtlayıcı bir rolü vardır.

Yapılacak tasarımın kriterlerini doğrudan belirleyen haritalama ve okuma, en az yapı tasarımı kadar yaratıcılık gerektiren bir eylemdir. Bu yüzden yere dair bilgimizi

oluştururken sadece halihazır haritaların yada master planın sinoptik görüşünden değil kent okumasının ve haritalamasının özgürleştirici araçlarından da yararlanmamız gerekiyor. Bu yöntemlerin aşırı kişisel olmaları onların bir zayıflığının değil tam tersi gücünün bir göstergesi. Bu okumalar kentin sokak düzeyindeki dinamiklerini, duygularını ve arzularını yakaladıkları için halihazır haritalarda asla göremeyeceğimiz ve kenti kent yapan duyguları yakalıyorlar. Lesbos'lu Yunan şair Alkaios'un M.Ö 5.yy'da "kenti kent yapan güzel çatılı evleri, maharetle örülmüş duvar taşları, kanalları yada tersaneleri değil, fırsatları değerlendirebilen insanlarıdır" diyerek yüzyıllar öncesinde bile kente sadece fiziksel izi üzerinden değil, bu izin oluşmasını sağlayan kentlilere ve onların istek ve duygularına da bakmamız gerektiğine işaret etmiştir. (Reader, 2007)

Fiziksel görüntüsü giderek daha fazla birbirine benzeyen günümüz kentlerinin barındırdığı bu görünmeyen duyguları ortaya çıkarabilmek kentlerin geleceği için oldukça önemli. Van şehrindeki bir mahalleyi oluşturan binalar Trabzon'daki yada Gaziosmanpaşa'dakilere benzeyebilir ama yine de oraya gittiğinizde Van'da olduğunuzu anlayabileceğiniz çeşitli görünmez imgeler vardır: kentlilerin arzuları, davranışları, kentteki gözle görülmeyen dinamik akışlar kentin kimliğini ele verir. Kentlerin görünümü tarih boyunca sürekli değişmiştir, kimisine göre iyiye doğru, kimisine göre ise kötüye doğru ancak tüm bu değişimleri altında yatan gözle görülmeyen güçler ve dinamikler vardır. Kentlilerin değişme arzusu, yada buna dirençleri, kentleri etkileyen global akışlar, yerel şartlar gibi güç ve arzuların kent okuması ile ortaya çıkarılması mümkün.

Bunu yapabilmek çok basit bir süreç değil, özellikle mimarlık ve planlama disiplinlerinin kullandıkları klasik araçlara yenilerini eklemeleri gerekiyor. Öncelikle yerel halkı dahil etmek, kentin sokaklarında bir solucan gibi dolaşmak ve ön yargısız bir şekilde başkalarından öğrenmek gerekiyor, yani her şeyi bilen ve tüm sorunları çözme niyetinde olan bir plancı gibi değil, zaman zaman bir sanatçı, bir fotoğrafçı, arkeolog, felsefeci, haritacı ya da aktivist olarak davranmak gerekiyor. Ortaya çıkan olayları bir problem olarak görüp illa bir sebep bulmak yerine, ilişkileri ortaya çıkarmak bazen kentsel sorunların çözümü için çok daha önemli bir aşama olabilir.

Eğer haritaları subjektif, yorumlanabilir ve gelecek kararlarının alınmasında etkili olan araçlar olarak görüyorsak neden onların yeni durumlar bulma ve yaratma ile ilgili sonsuz potansiyelinden faydalanmayalım? Tabii ki objektif analizin görüş birliği yaratmadaki gücü kolay kolay açık uçlu bir subjektiflik için terk edilemez, bu hem naif hem de etkisiz olurdu. Kent okumasında haritalamanın objektif yanından da faydalanmak gerekiyor, çünkü bu önerilen savın inanılırlığını arttırıyor, ancak farklı

çercevelerin oluşturulması, bu objektif verilere farklı bir şekilde bakılması ve farklı ilişkilendirmeler yapılması ile yeni gerçeklikler ve potansiyeller ortaya çıkarılabilir. Subjektifliğin ve rastlantısallığın gücü de burada yatıyor.

Kent planlamasının objelere ve fonksiyonlara odaklanan bürokratik yapısı kentin tüm karmaşıklığını ve akışkanlığını kavramakta yetersiz kaldı. Bu yetersizlik, büyük ölçüde kullanılan araçların hayal gücünden ve yer yaratma gücünden yoksun araçlar olmasından kaynaklanıyor. Kapitalist kültürün karmaşık yapısı, birbiri ile rekabet içinde olan ilgi grupları ve güçlerle birleşince, plancılar ve kentsel tasarımcılar kentin gelişiminde, kentsel ıslah, yada cephelerin güzelleştirilmesi gibi müdahaleler dışında pek bir etkisi ve gücü olmayan aktörler haline geldiler. Bu yüzden haritalamanın stratejik ve retorik çalışma düzeyi büyük bir değer taşıyor.

Dördüncü bölümde açıklanan yöntemler, olasılıkların sadece küçük bir yelpazesini oluşturuyorlar. Çerçeve, ölçek, yönlenme, yansıtma, sınıflandırma ve kodlama gibi konular sonsuz bir çeşitlilikte kullanılabilir, ve yeni teknolojiler sayesinde daha da esnek ve açık uçlu hale gelebilirler. Ancak tüm bu yöntemlerin ortak sorunu henüz yaygın olarak kullanılabilecek bir düzeyde kabul görmemeleri. Bunschoten'ın çalışmaları, ya da biomapping gibi çalışmalar kent konseyleri ve politikacılar tarafından sipariş edilse de bu kurumların yapıları halen oldukça tutucu olduklarından elde edilen verileri değerlendirmek ve kullanmak konusunda sıkıntı çekiyorlar.

Ole Bouman da "yeterince haritamız var ancak görünmez okyanuslarda gezecek kaşiflerimiz henüz yok" diyerek günümüzde birçok yaratıcı haritalama tekniğinin geliştiğini belirtiyor, ancak bunların nasıl bir etkinliğinin olacağını, yani kurumlara ve kentse nasıl bir yönelim sağlayacağını henüz yeterince araştırmadığımızı söylüyor. Bu konuda en ileri ve uygulanabilir araştırmalar yapan Bunschoten ise oluşturduğu yöntemin uygulama sırasındaki zorluklarına işaret ediyor.

Bunschoten'a göre klasik planlamada sonuç aslında az çok önceden bilindiği için kentteki hakim planlama otoriteleri bu yenilikçi haritalamalara şüphe ile bakıyorlar, çünkü örneğin Urban Gallery gibi birçok aktörün, kent haritalaması üzerinde kente dair arzularını tartıştığı senaryo oyunlarından oluşan haritalamalardan çıkacak sonuçlar hiçbir şekilde önceden tahmin edilemiyor. Bunschoten şöyle devam ediyor: "Bu haritalamalar son derece kamusal ve şeffaf oldukları için planlama otoritelerini son derece huzursuz ediyor, çünkü çıkacak sonuçlar onların belirlediği resmi planlama politikalarından çok farklı olabilir " (Bunschoten, 2003). Ancak bu tür haritalamaları etkili yapan şey tam da bu ucu açık olma durumu. Çünkü normal

şartlarda asla biraraya gelmeyecek aktörler bu yöntem sayesinde biraraya gelip görüşlerini paylaşıyorlar ve bir harita üretiyorlar.

Bu yüzden haritalama ile ilgili araştırmalarda yöntem ile ilgili incelemelerin yanısıra bu haritalamaların kenti ve aktörleri nasıl etkileyebileceğine, kurumlar arasında nasıl yeni bağlar oluşturacağına ve kent ile ilgili planlama otoritelerinin mevcut kemikleşmiş yapılarını nasıl gevşetebileceğine ve değiştirebileceğine yönelik araştırmaların da yapılması gerekiyor.

Tüm bu yaratıcı haritalama örnekleri, klasik yöntemlerin alternatifleri olarak değil tam tersine onların eksik yönlerini tamamlayan yöntemler olarak görülmeli. Eski yöntemlerin ve kurumların kısıtlamalarından kurtulabilirsek, haritalar ve kent okumaları bize, zaten bildiklerimizi anlatmak ve gerçekliğin basit kopyalarından ibaret olmak yerine, yaratıcılığı, potansiyeli ve fenomenleri özgür bırakmanın ve kentte olanak ve çeşitlilik yaratmanın yollarını açabilir.

KAYNAKLAR

Arquilla,J. , Ronfeldt, D. 1998: Emergence and Influence of the Zapatista Social Netwar, *Networks and Netwars,* pp: 171-200 , Rand Corporation, California

Baudrillard, J. 1983: *Simultations*, Columbia University Press, New York.

Berk, İ. 1990: *Pera.* Yapı Kredi Yayınları, İstanbul.

Begel, E. E. 1996: Kentlerin Doğuşu, *Cogito 8 ,* pp: 7-16, Yapı Kredi Yayınları, İstanbul

Bender, T ve Çınar, A. 2007: The City: Experience, Imagination and Place, *Urban Imagineries: locating the modern city,* pp: xi- xvii , University of Minnesota Press, Minneapolis.

Bender, T. 2006: *History, Theory and the Metropolis.* CMS Working Paper Series No 005-2006, Center for Metropolitan Studies, Technical University of Berlin, Berlin.

Boeri, S. 2001: Notes for a Research Program, *Mutations,* pp: 365. Actar, Barcelona.

Boeri, S. 2003: *USE: Uncertain States of Europe*. Skira, Milano.

Borges, J.L. 1975: On Exactitude of science, *A Universal History of Infamy* pp:139-141. Dutton, New York.

Borret, K. 1999: The Void as a Productive Concept for Urban Public Space, *The Urban Condition: Space, Community and Self in the Contemporary Metropolis*, pp:236-252, 010 Publishers , Rotterdam.

Bouman, O. 2006: Re-Orientation, *Else/Where Mapping: New Carthogrophies of Networks and Territories*, pp: 54-57, University of Minnesota Press, Minneapolis.

Boyer, C. 2005: Playing With Information, *Future City,* pp: 156-173. Spon Press, New York.

Boyd Davis, S 2009: Mapping the Unseen: Making Sense of the Subjective Image, *Emotional Cartography*. pp: 39-53, online kitap: http://emotionalcartography.net /EmotionalCartography.pdf, erişim: Nisan 2009.

Bracken G, Sohn H. 2008: Mapping Urban Complexity in an Asian Context, p:1-4. *Footprint, vol 2*, http://www.footprintjournal.org /issues/show/3

Bridge, G. , Watson, S. 2000: City Imaginaries, A Companion To The City, BlackWell Publishing, New York.

Brock,J. , Fairall, J. 2001: The Town Plan of Catalhoyuk, *Measure&Map,* Issue 13 Mart-Nisan 2001, pp 4-5

Bunshoten, R. 2001: *Urban Flotsam*, 010 Publishers, Rotterdam.

Bunshoten, R. 2003: *Interview with R. Bunschoten*, online kitap: www.chora.org, erişim: ocak 2008

Bürklin T. ve Janson, A. 2002: *Auftritte/Scenes*, Birkhauser, Basel.

Calvino, I. 2002: *Görünmez Kentler*, çev: Işıl Saatçioğlu, Yapı Kredi Yayınları, İstanbul.

Casas-Cortes, Cobarrubias. 2007: Drifting Through the Knowledge Machine, *Constituent Imagination: Militant Investigations//Collective Theorization;* pp:112-126. AK Press, Oakland.

Casu, S. , Steingut,I. 2006: A Sense of Place, *Archplus,180.* pp:110-116

Corner, J. 1999: The Agency of Mapping: Speculation, Critique and Invention, *Mappings* pp:213-252. Reaktion Books, Londra.

Cosgrove, D. 1999: Introduction: Mapping Meaning, *Mappings* pp:1-23. Reaktion Books, Londra.

Cosgrove, D. 2006: Carto-City, *Else/Where Mapping: New Cartogrophies of Networks and Territories*, pp: 148-157, University of Minnesota Press, Minneapolis.

Deleuze, G. Guattari, F. 1987: Introduction: Rhizome. *A Thousand Plateaus* pp:3-25. University of Minnesota Press, Minneapolis.

Dietz, S. 2006: Mapping The Homunculus, *Else/Where Mapping: New Carthogrophies of Networks and Territories*, pp: 200-205, University of Minnesota Press, Minneapolis.

Donald, J. 1992: The city as text, *Social and Cultural forms of modernity, ,*pp:427. Blackwell Publishing, Cambridge.

Donald, J. 2000: The Immaterial City: Representation ,Imagination and Media Technologies, *A Companion To The City,*pp:46-54. Blackwell Publishing, New York.

Eeckhout, B. , Jacobs, S. 1999: Chapter One: Space, *The Urban Condition: Space, Community and Self in the Contemporary Metropolis*, pp:15-55, 010 Publishers , Rotterdam.

Ese, A. 2005: *Observing the Proto-Urban Conditions*, online kitap: www.protourban.com. erişim: nisan 2008

Faris, W. 1991: The labrinth as Sign of City, Text and Thought, *City Images: Perspectives from literature,Philiosophy and Film,* pp: 33-41. OPA, Amsterdam.

Gordon, C. 1950: The Urban Revolution, *Town Planning Review,* vol:21 pp: 3-17.

GUST. 1999: From Density to Dispersal, *The Urban Condition: Space, Community and Self in the Contemporary Metropolis*, pp:15-19, 010 Publishers , Rotterdam.

Güven, T. 1996: Roman Kentler, *Cogito 8 ,* pp: 7-16, Yapı Kredi Yayınları, İstanbul

Heeswijk, J. Kaspori D. 2008: Is there another drive to practice beyond economic pragmatics? , *Beyond The Profitable, Simplicity Into the Social Sustainability-Why We Make*. , 15 Eylül 2008, http://www.facultiesfor architecture.org/pdfs/book02.pdf

Heynen, H. 2002: Engaging Modernism, *Back From Utopia,* pp:378-399 010 Publishers, Rotterdam.

Holmes, B. 2006: Counter Cartographies, *Else/Where Mapping: New Cartogrophies of Networks and Territories*, pp: 20-25, University of Minnesota Press, Minneapolis.

Holmes, B. 2003: *Cartography of Excess,* online makale http:/ distributedcreativity .typepad.com/on_collecting/files/CartographyofExcess.pdf, erişim: Mart 2009

Jacobs, J. 1969: *The Economy of Cities*, Jonathan Cape, Londra.

Jacobs, S. 2002: Shreds of Boring Postcards: Towards a Posturban Aesthetics of the Generic and the Everyday, *Post Sub Ex Dis*, pp:15-64, 010 Publishers , Rotterdam.

Keunen, B. 1999: The Decline of the City as Modernist Symbol: City Images in Post Modern Fiction and Collective Memory, *The Urban Condition: Space, Community and Self in the Contemporary Metropolis*, pp:359-376, 010 Publishers , Rotterdam.

King, J. J. 2006: The Node Knows, *Else/Where Mapping: New Carthogrophies of Networks and Territories*, pp: 44-49 University of Minnesota Press, Minneapolis.

Koolhaas, R. 1978: *Delirious New York, a retroactive manifesto for Manhattan*, yeni basım : 010 Publishers, Rotterdam, 1994.

Koolhaas, R. 1996: Generic City, *S,M,L,XL*, 010 Publishers, Rotterdam.

Koolhaas, R. 2000: Pearl River Delta, *Mutations*, pp: 309-335, Actar, Barselona.

Le Corbusier. 1967: *The Radiant City*, Orion Press, New York, çev: La Ville Radieuse, 1933.

Lefebvre, H. 2003: *The Urban Revolution*, University of Minnesota Press, Minneapolis. Çev: La Revolution Urbaine, 1970

Leslie, E. 2002: Hollywood Flatlands: Animation, Critical Theory and the Avant-garde. Verso, Londra.

Nold, C. 2005: *Greenwich Emotion Map*. online harita: http://emotionmap.net /GreenwichEmotionMap.pdf, erişim: Nisan 2009.

Nold, C. 2007: *Stockport Emotion Map*. online harita: http://emotionmap.net /stockportEmotionMap.pdf, erişim: Nisan 2009.

Nold, C. 2009: Introduction: Emotional Cartographies on the Self, *Emotional Cartography*. pp: 3-10, online kitap: http://emotionalcartography.net /EmotionalCartography.pdf, erişim: Nisan 2009.

Pile, S. 2005: The Dreaming City, *Real Cities: Modernity, Space and the Phantasmagorias of City Life,* pp: 25-28. SAGE Publications, Londra.

Reader, J. 2007: *Şehirler*, Yapı Kredi Yayınları, İstanbul.

Sandler, A. 1998: *The Situationist City*, MIT Press, Massachusetts.

Sharpe, W ve Wallock L. 1987: From Great Town to Nonplace Urban Realm: Reading the Modern City, *Visions of the Modern City: Essays in History, Art and Literature*, pp: 1-50, Johns Hopkins University Press, Baltimore.

STEALTH. 2004: *ProcessMatter*. online kitap, www.processmatter.net, erişim: mart 2009

STEALTH. 2005: Belgrade: Evolution in an Urban Jungle, *Future City,* pp: 228-241. Spon Press, New York.

Yurdaydın, H.G. 1976: *Menazil-i sefer- Irakeyn-i Sultan Süleyman Han*, Türk Tarih Kurumu Basımevi, Ankara.

Read, S. 2005: The Form of the Future, *Future City,* pp: 3-7. Spon Press, New York.

Ross, R. 2006: Perils of Precision, *Else/Where Mapping: New Carthogrophies of Networks and Territories*, pp: 184-186 University of Minnesota Press, Minneapolis.

Walsh, P. 2006: Map Quest, *Else/Where Mapping: New Carthogrophies of Networks and Territories*, pp: 212-219 University of Minnesota Press, Minneapolis.

Watenpaugh, H. Z. 2004: *Image of an Ottoman City : Imperial Architecture and Urban Experience in Aleppo in the 16th and 17th Centuries*, Brill Academic Publishers, Boston.

www.dainst.org, 2000: Şubat. *Göbeklitepe Kazıları,* Erişim: 2009 Şubat, http://www.dainst.org/index.php?id=642&sessionLanguage=tr

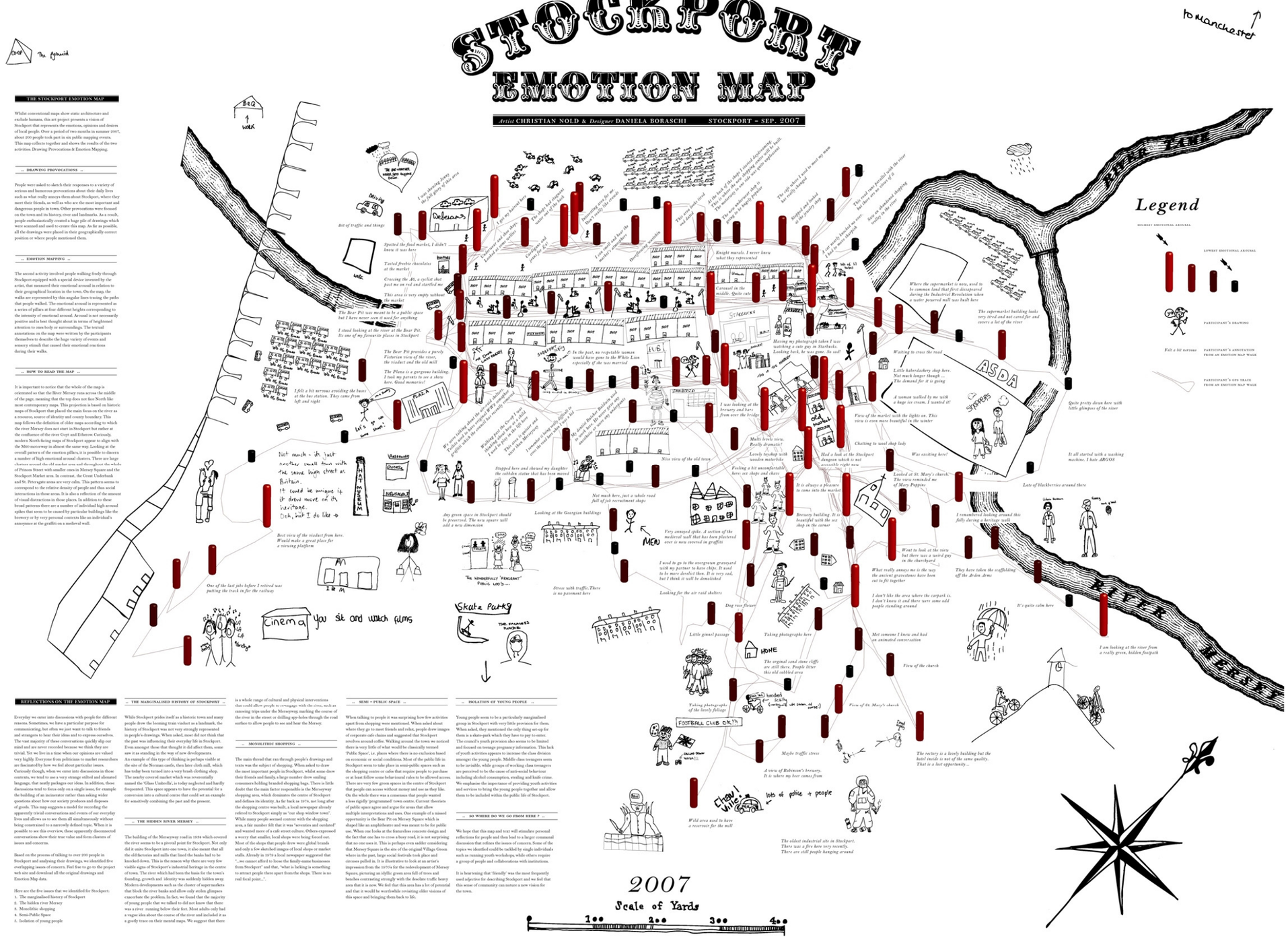
www.hurry-slowly.net, 2008: Mayıs. *Narratology: city as story,* Erişim: 2008 Eylül, http://www.hurry-slowly.net/

www.wikipedia.org, 2008: Mayıs. *Mercator Projection,* Erişim: 2008 Aralık, http://en.wikipedia.org/wiki/Mercator_projection

EKLER

EK A.1 : Stockport Duygu Haritası
EK A.2 : Greenwich Duygu Haritası
EK A.3 : the World Government, Bureau D'etudes
EK A.4 : "que se vayan todos", Bureau D'etudes
EK A.5 : EOTM Kartları
EK A.6 : Galata Haritalaması

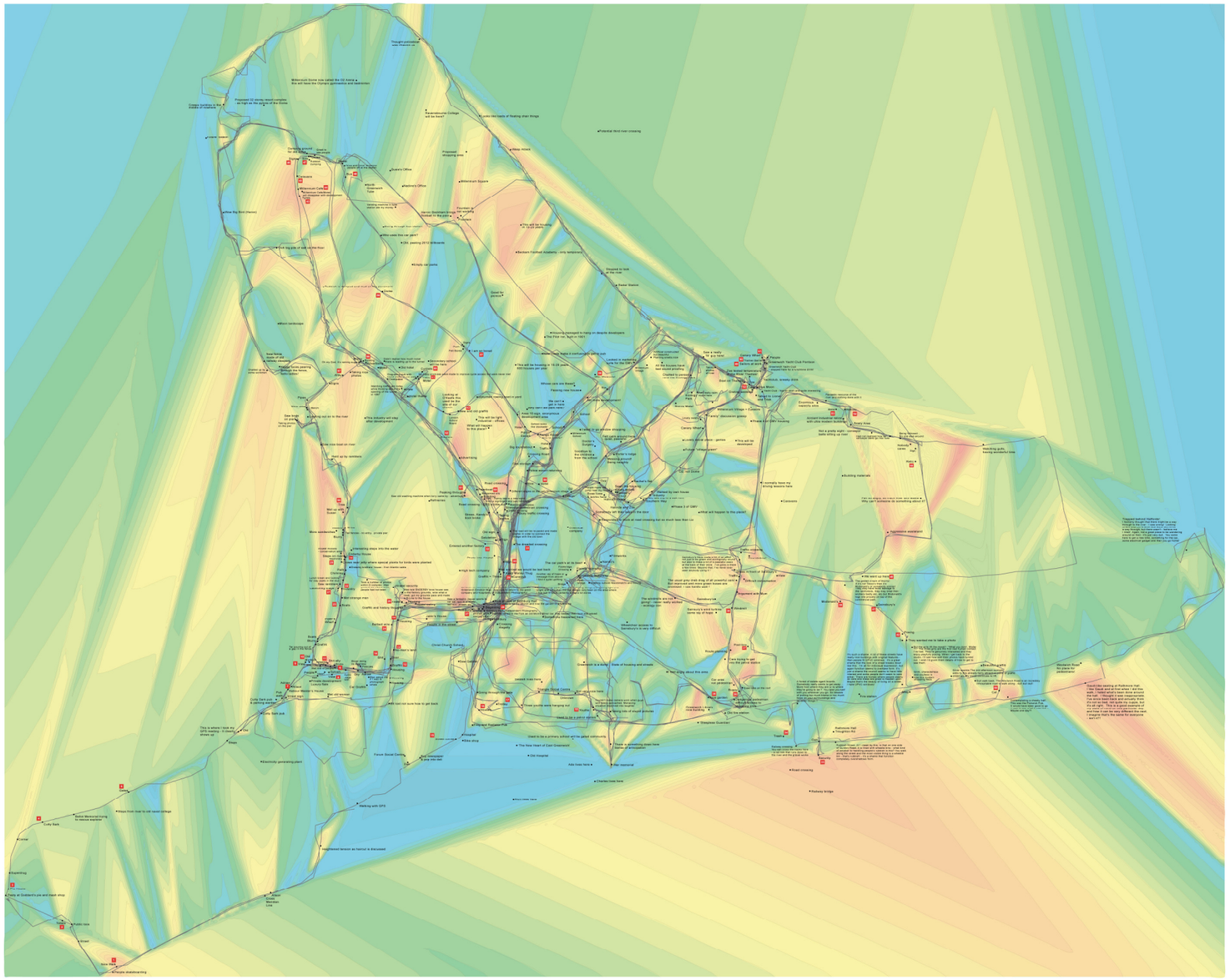
Ek A.1



Şekil A1: Stockport Duygu Haritası, 2007

GREENWICH EMOTION MAP by Christian Nold

October 2005 - March 2006



How was the Greenwich Emotion Map created?

All maps are a snapshot of a place at a specific moment. This is especially true of the Greenwich Emotion Map, which was created by local residents from the Greenwich Peninsula between October 2005 and March 2006.

In a project organised by the local arts organisation Independent Photography, more than 50 Greenwich residents worked with the artist Christian Nold to create a new map of the area. Backed by a series of weekly group workshops, they individually or in pairs re-explored the local area with the aid of a Bio Mapping device.

The Bio Mapping device was invented by the artist Christian Nold. It combines a finger cuff sensor, which records the wearer's Galvanic Skin Response (GSR) – an index of emotional response – in conjunction with a Global Positioning System (GPS) which locates the wearer's position on earth.

The finger cuff sensor was derived from the Polygraph, where it is used by law enforcement agencies to identify the physiological symptoms of stress induced by lying. Bio Mapping uses this technology very differently. Instead of handing over one's own biometric data to an authority for judging, Bio Mapping empowers the participants to interpret their body's metrics in a more subtle way for themselves.

From a common starting point the participants would walk for up to an hour wherever they wanted in the local area. On returning to the work shop base, they could see their walk represented visually as a personal 'emotion map'.

The track shows the wearer's geographical location while the height indicates the intensity of physiological response at any particular point. The response can be positive or negative and requires active interpretation to make sense of it. In the workshops each participant studied their own track and then talked in the group about their 'emotion map' in relation to their experiences on the walk. As a result of this reflection, they would then add annotations to points along their track that they considered memorable or important.

In this way more than 50 individual annotated tracks were gathered, combined and overlaid to create the communal Greenwich Emotion Map. On the map, the black lines show where all the participants walked. The most dense area near the centre of the map shows the starting point from which people chose to walk wherever they wanted. The coloured surface of the map represents the combined emotional data of all the participants. The contours connect points of individual response to form a communal skin that covers the entire map in a gradient of arousal. The intense red areas indicate hotspots of communal arousal, while the dark blue pools show areas of communal calm. People familiar with the area will recognise the outline of the Greenwich Peninsula but may be surprised that the contours tan out over the river Thames. This is not a map of geographical features but of emotions, which are triggered by many different stimuli including views of the river and beyond.

What is the relationship between emotions and physical space?

This question has been a concern of many theorists from many disciplines but was perhaps most directly addressed by the Situationists in the late 1960s with their notion of psychogeography and their conceptual tool, the urban drift through the city. While these ideas are extremely interesting, the resulting maps tended to be disappointingly uncommunicative.

Drifting with the Bio Mapping equipment creates very different maps. The Greenwich Emotion Map, visible on the website and here in printed form, is a complex assembly of individual experiences at different perceptual levels that can be partially unravelled by the viewer. At a basic level the map shows a sensory space of embodied experience where personal response appears to be caused by a variety of visual, auditory, taste and smell stimuli. At another level, we seem to see the effects of the built environment represented by traffic crossings and comments about particular local features. But perhaps most striking is the prominence of a third level: that of people's social interaction. This social space – which might be seen as ephemeral and temporary, including as it does surprise meetings with friends, neighbours and strangers – appears to be more important than the other levels.

Rather than the continuous drifting through the city that the Situationists imagined, the Greenwich Emotion Map suggests an experience of the city as a series of distinct 'events', by which we mean moments of distinctive attention. The actual nature of these 'events' varies from meeting people, taking a pnoco, crossing roads, to being annoyed by one's surroundings. What these events have in common is an element of novelty which has caused the person's attention to become focused. This vision of the environment as a stage for events suggests an active engagement not covered by the normal concept of the 'walk' or 'drift'. It suggests an embodied being within the environment actively interacting with people, objects and places. Within this 'event space', a fork in the road causes a moment of indecision which competes for attention with the family argument taking place at the same time).

How can you use this map?

While it may be tricky to use this map for straightforward orientation, exploring the peninsula with it as map could be a very rich experience. One might, for example, plan a walk that followed all the places of high communal arousal. Seeing the actual spaces, along with the map annotations gives some insight into other people's experience and knowledge of the area.

The map represents the Greenwich Peninsula as a living space of human activity where people interact with their environment as well as each other to generate feelings and opinions. This vision challenges the way our cities are officially represented and imagined in terms of important buildings and landmarks. The map also shows the limits and shaping of public space. Large areas of the map are not accessible because they are industrial complexes or fenced-off private land waiting to be developed.

The map is also a record of a particular moment on the Peninsula. The area is undergoing rapid change with hundreds of new homes being built on the currently fenced-off sites. Even during the course of this project, two of the major landmarks changed their names as they were taken over by other companies. In the future, it will be interesting to look back at the map as a discussion space containing strongly contradictory views on developments such as the Millennium Village.

We hope the map continues to be a discussion point and is of use in identifying and solidifying local issues of concern. It could be used to push for better pedestrian or cycle access or to save the Millennium café which is presently under threat. What is most important, though, is that the map reminds us of the diversity of the people who live, work and walk in this area.

www.emotionmap.net

Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 2.5 License

1 = The numbers indicate the locations where the photographs were taken

Key

Participant's track

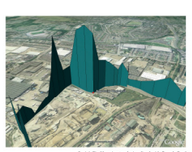
Arousal contour

Location of participant's photograph

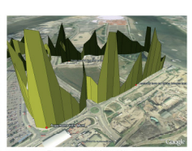
Participant's annotation

Communal arousal gradient: High Arousal / Low Arousal

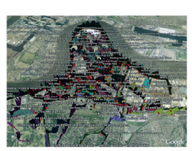
500 metres Scale 1:3530



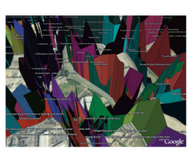
Susie's Bio Mapping track visualised with Google Earth



The peaks and troughs in Rebecca's Bio Mapping track indicate arousal



All the participants' Bio Mapping tracks shown simultaneously



Detail of multiple Bio Mapping tracks

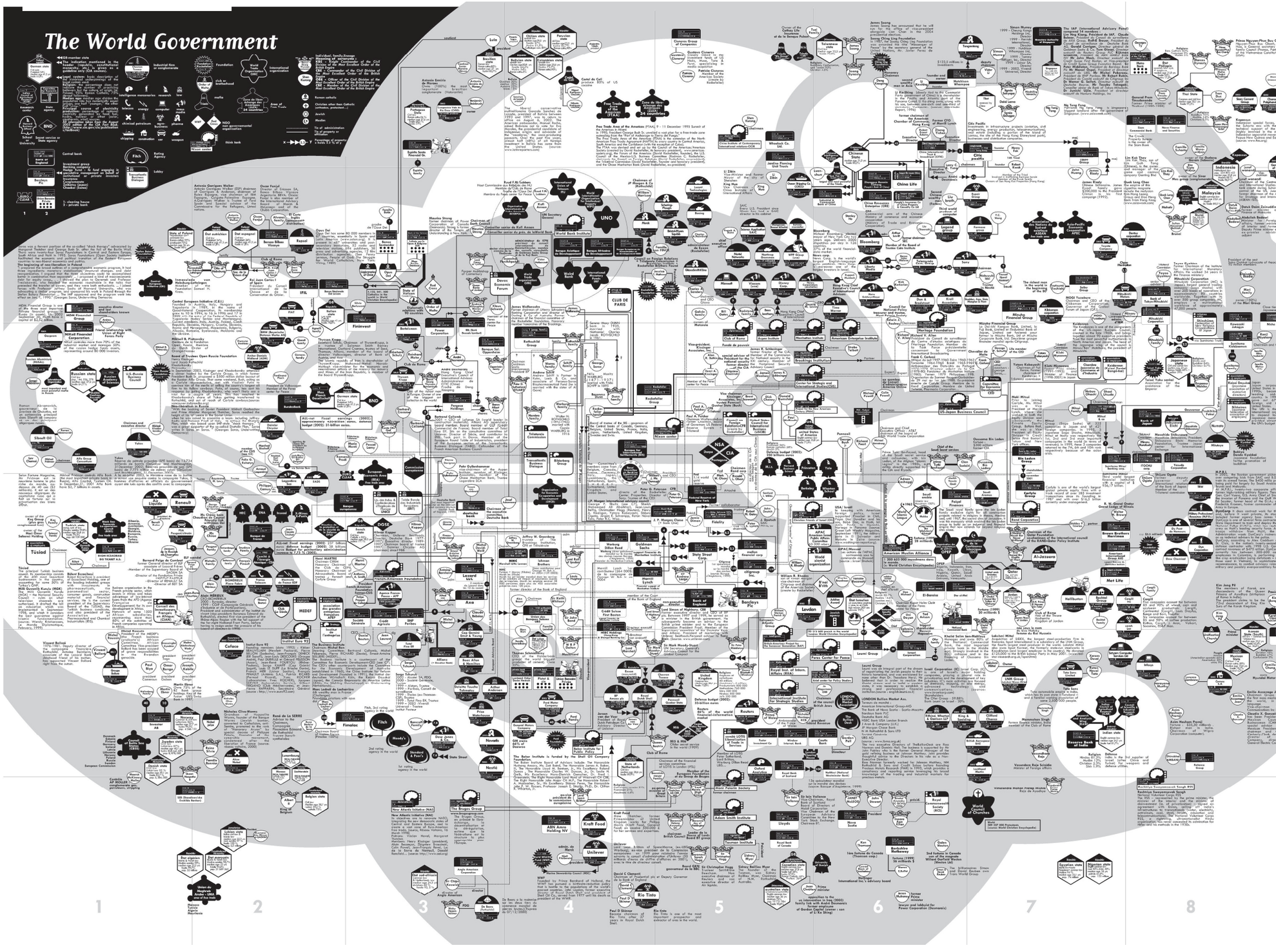
Participants

The "Greenwich Emotion Map" is part of a series of artists' commissions, called "Peninsula", organised by Independent Photography. "Peninsula" asks digital and media artists to respond to the social, human and physical environment of the Greenwich Peninsula, an area which will change radically over the next 10 years. The commissions are participatory and Peninsula Ward residents are invited to collaborate with the artists to produce new artworks, which are then exhibited and distributed locally and nationally. Independent Photography commissions artists for a range of collaborative programmes across the borough of Greenwich.

www.peninsulaprojects.net
www.independentphotography.org.uk

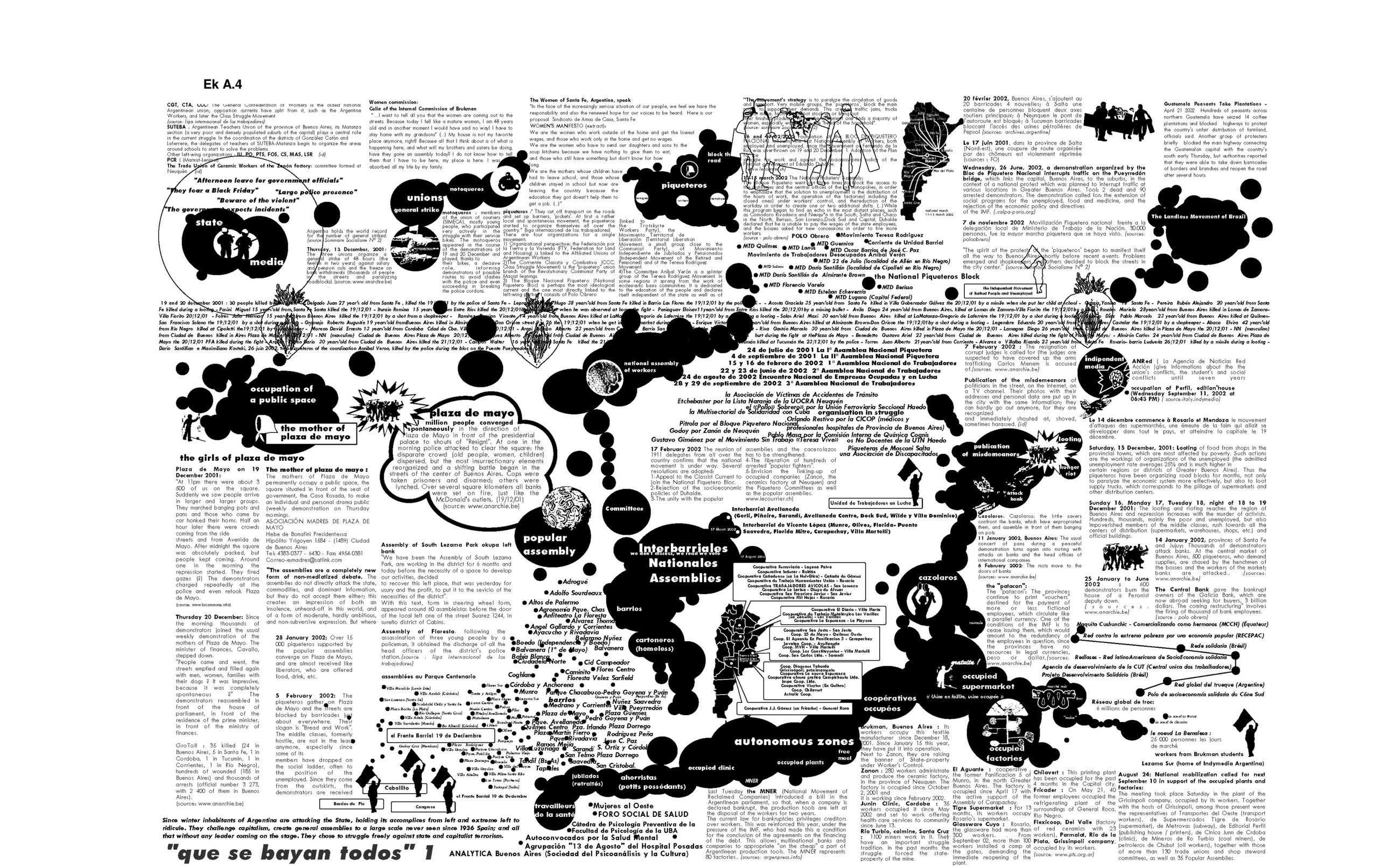
Şekil A2: Greenwich Duygu Haritası, 2005

Ek A.3



Şekil A3: The World Government,Bureau D'etudes, 2004

Ek A.4



Şekil A4: "que se vayan todos" ,Bureau D'etudes, 2002

EK A.5

1 /

E

O
Yeni Sahipler
Varlıklı aileler ve oteller buraya taşınmaya başlıyor
Aktör: varlıklı kişiler, gayrimenkul geliştiricileri, girişimciler
Etken: Istanbul'un en önemli tarihi yerlerinden birisi olması

T
Restorasyon
metruk durumdaki binalar yüksek fiyatlara satılıp restore ediliyor.
Aktör: varlıklı kişiler, gayrimenkul geliştiricileri, girişimciler
Etken: Rant

M
Kullanımın değişmesi
Giderek daha fazla konut ve işyeri restoran ,otel oluyor mevcut sahipler başka yerlere göçüyor.
Aktör: girişimciler, belediye, gayrimenkulcü
Etken: yükselen bina fiyatları ve kiralar.

2 /

E
Kültürün silinmesi
Savaş, 6-7 Eylül olayları, devlet politikaları gibi sebeplerden göç eden yerel halkın oluşturduğu değerlerin silinmesi
Aktör: Devlet, halk, güvenlik güçleri
Etken: ulus devlet yaratma çabası

O
Yeni kullanıcılar
Terk edilen yerlere yeni kullanımlar ve kullanıcı lar geliyor
Aktör: Devlet, göçmenler.
Etken: yoksulluk, gelecek vaadi.

T
Yeni Fonksiyonlar
Daha çok zengin levantenlere hitap eden dükkanların yerine kahvehane, imalathane gibi fonksiyonlar geliyor
Aktör: girişimciler, göçmenler
Etken: iş yaratma isteği

M
Kimlik Değişimi
yeni kullanıcılar , mekana yeni bir kimlik veriyor
Aktör: göçmenler, girişimciler
Etken: geldikleri yerin kültürünü devam ettirme isteği

3 /

E
Geçmişin ihtişamı
Geçmişte lüks yaşam sürenlerin yaşadığı bölgenin artık böyle bir işlevinin olmaması
Aktör: Devlet, halk,belediye, güvenlik güçleri
Etken: ulus devlet yaratma çabası, ilgisizlik.

O
Ticaret
lüks konut ağırlıklı bu semtin yavaş yavaş ticaret ve üretim merkezine dönüşmesi
Aktör: Devlet, girişimciler.
Etken: boş ve ucuz binalar, mevcut ticaret ağına eklemlenme

T
Avizeciler
eski fonksiyonunu yitiren bu bölgeye avize imalatı ve satışı yapan dükkanların açılması
Aktör: girişimciler, göçmenler
Etken: iş yaratma isteği, terkedilmiş ucuz binalar

M
Üretimden sadece satışa
başlarda üretim ile satışın aynı anda ilerlediği bu yer yavaş yavaş sadece satışın olduğu bir yere dönüşüyor
Aktör: girişimciler
Etken: artan kiralar ve popülerlik

4 /

E
Kültürün silinmesi
Savaş, 6-7 Eylül olayları, devlet politikaları gibi sebeplerden göç eden yerel halkın oluşturduğu değerlerin silinmesi
Aktör: Devlet, halk, güvenlik güçleri
Etken: ulus devlet yaratma çabası

O
Çekim noktası olarak Doğan Apt.
yaşayan sanatçılar ve ünlüler sayesinden doğan apartmanının değerinin yükselmesi
Aktör: spükülatörler, apartman sakinleri
Etken: ünlü komşular, önemli konum

T
Çevreyi dönüştürme
Doğan Apt. çevresine lüks cafe, dükkan ve otellerin açılması, çevre konutların restore edilmesi
Aktör: girişimciler, gayrimenkulcüler
Etken: rant

M
yoksul kesim
artan önem ve ilgi nedeniyle eski yoksul sahiplerin evlerini satmaları yada artan kiralar yüzünden başka yerlere taşınmaları
Aktör: girişimciler, gayrimenkulcüler, ev sahipleri
Etken: artan kiralar ve popülerlik ve rant

5 /

E
Bankerler
bankalar kurulmadan önce faaliyet gösteren bankelerin bir alt sokağa taşınması
Aktör: bankerler, bankalar, yabancı devletler
Etken: bankaların kurumsallaşması

O
Bankalar
Bankacılık sisteminin gelişmesi ile kurulan büyük bankaların bir alt sokakta toplanması
Aktör: bankerler, bankalar, yabancı devletler
Etken: bankaların kurumsallaşması

T
Konut ve atölye
inşa edilen büyük banka binaları yüzünden yıkılan bankerlerin ev ve çalışma yerleri önce konuta sonra da imalathanelere dönüşüyor
Aktör: bankalar,hırdavatçılar, devlet
Etken: yıkım, göç, düşük kiralar.

M
Halkın göçü
Çeşitli politik olaylar sonucu halkın göç etmesi
Aktör: politikacılar, devlet, hırdavatçılar
Etken: ulus devlet inşası

6 /

E
Bankalar
Geçmişte bankaların genel müdürlüklerinin yer aldığı bir yerken, değişen bankacılık imajı ve gereksinimleri yüzünden bankaların gitmesi
Aktör: bankalar
Etken: değişen teknoloji ve bankacılık

O
Boş binalar
kullanılmayan banka binalarının boş durması
Aktör: bankalar, zaman
Etken: kentin başka yerlerine taşınma, değişen bankacılık

T
Müzeler
eski fonksiyonunu yitiren banka binaları yavaş yavaş bankaların müzelerine dönüşüyor
Aktör: bankalar
Etken: Vergi Kazancı, Bankanın Topluma Katkı Sağladığını gösterme isteği.

M
Yeni Finans Merkezlerine göç
bankaların kentin yeni finans merkezlerinde çağın bankacılık imajına uygun binalara taşınmaları
Aktör: bankalar
Etken: değişen bankacılık imajı ve gereksinimleri

7 /

E
Ceneviz Kimliği
Bölgenin kurucusu olan Cenevizlilere ait kimliğin çağlar boyunca silinmesi
Aktör: Devletler, halk.
Etken: devlet çıkarları

O
Arap ve Yahudi yerleşimi
göç ettirilen Cenevizliler yerine Arap ve Yahudilerin yerleştirilmesi ile bölgenin ticaret öneminin daha da artması
Aktör: Osmanlı Devleti
Etken: Cenevizlilerin tekelini kırma çabası

T
Ticaret
bölgenin önceleri pahalı malların satıldığı bir ticaret merkezine dönüşmesi, sonraları da hırdavatçıların yer aldığı bir yere dönüşmesi
Aktör: girişimciler, göçmenler
Etken: iş yaratma isteği

M
Eski kullanıcılar
Eski kullanıcıların çeşitli baskılar sonucu bölgeyi terk etmeleri ve yerlerini küçük atölye ve hırdavatçıların doldurması
Aktör: devlet
Etken: ulus devlet inşası

8 /

E
Liman Binaları ve Depolar
1980'lerde bölgedeki eski depolar ve atölyeler yıkılarak park yapılıyor.
Aktör: Devlet,belediye
Etken: Dar görüşlülük, sorunların gerçek nedenini bulamama, politik ve ticari çıkar

O
Marjinalleşme
Büyük boş alanın marjinal kesimden tinerci, evsizler, sarhoşlar gibi kişiler tarafından kullanılması
Aktör: Devlet, evsizler
Etken: uygun konum, gizlenebilecek alanlar.

T
Balık Lokantası
Balık pazarında bazı satıcıların balık ekmek tezgahlarını açık lokantaya dönüştürmesi ile bölgenin bir kısmını halkın kullanabilmesi
Aktör: balıkçılar
Etken: iş yaratma isteği, kontrol

M
Hırdavatçılar
Ön sıralarda yer alan bazı hırdavatçıların arka taraflara taşınması ve yerini yeni balıkçılara açması
Aktör: girişimciler
Etken: rant

9 /

E
Kullanılmış hırdavatlar
İstenmeyen hırdavat parçaları boşluk alanda toplanıyor
Aktör: hırdavatçılar
Etken: depolanacak yer olmaması

O
Seyyar lokanta
Boş alanlarda seyyar satıcılar büyüyp küçülebilen seyyar lokantalar kuruyor
Aktör: seyyar satıcılar, esnaf
Etken: ucuz ve hızlı yemek

T
Park
hırdavatlarla dolu boş alan öğlen saatleri herkesin oturduğu, yemek yediği bir park haline geliyor
Aktör: esnaf, seyyar satıcılar
Etken: açık alan eksikliği, her boşluğun kullanılması

M
Bir sonraki gün görüşmek üzere
öğlen işlevini bitiren mobil tezgahlar ve araçlar bir sonraki gün kullanılmak üzere başka yerlere götürülüyor
Aktör: seyyar satıcılar
Etken: vergi ödememek, fiyatları düşük tutmak

Şekil A.5: EOTM kartları -1

EK A.5

10 /

E **Yapı Adası**
Metro geçişi için yapı adası yıkılıyor
Aktör: Büyükşehir Belediyesi, Devlet
Etken: artan trafik

O **Otopark**
Yıkımdan boşalan alan otopark oluyor
Aktör: IsPark, Büyükşehir Belediyesi, otopark mafyası
Etken: Otopark sorunu, rant

T **Yıkıntı**
Yapı adası yıkılmış olarak kalıyor
Aktör: Büyükşehir Belediyesi
Etken: projenin yavaş ilerlemesi, para sıkıntısı

M **Atölyelerin taşınması**
çeşitli imalathaneler yıkımlar, artan kiralar ve ve azalan talep nedeni ile taşınıyor.
Aktör: Büyükşehir Belediyesi, gayrimenkul şirketleri, avizeciler
Etken: artan kiralar, belediyenin planları, ithalat

11 /

E **Konut Dokusu**
yüzyıl başında ağırlıklı olarak konut işlevi olan bölgede hiç konut kalmaması
Aktör: Devlet, Belediye, Halk
Etken: ucuz ve boş binalar, ulus devlet inşası

O **Üretim**
ana caddelerde satış ağırlıklı dükkanlar görülürken burada atölye ve depoların yer alması
Aktör: Avizeciler
Etken: daha ucuz kira, daha az sirkülasyon

T **Avizeciler**
eski fonksiyonunu yitiren bu bölgeye avize imalatı ve satışı yapan dükkanların açılması
Aktör: girişimciler, göçmenler
Etken: iş yaratma isteği, terkedilmiş ucuz binalar

M **Eski kullanıcılar**
Eski kullanıcıların çeşitli baskılar sonucu bölgeyi terk etmeleri
Aktör: devlet
Etken: ulus devlet inşası

12 /

E **Konut Dokusu**
yüzyıl başında ağırlıklı olarak konut işlevi olan bölgede hiç konut kalmaması
Aktör: Devlet, Belediye, Halk
Etken: ucuz ve boş binalar, ulus devlet inşası

O **Ticaret**
ana caddelerdeki konutların dükkanlara dönüşmesi.
Aktör: Esnaf, belediye, devlet
Etken: boş ve ucuz binalar, mevcut ticaret ptansi yeli

T **Elektrikçiler**
Avizeciler ile birlikte çalışan elektrikçiler de bu bölgeye yerleşip konutları dükkanlara dönüştürmesi
Aktör: esnaf, belediye, devlet
Etken: iş yaratma isteği, lonca sisteminin devamı

M **Eski kullanıcılar**
Eski kullanıcıların çeşitli baskılar sonucu bölgeyi terk etmeleri
Aktör: devlet
Etken: ulus devlet inşası

13 /

E **Ceneviz Surları ve mezarlık**
İlk belediyecilik uygulamaları sonucunda konut alanı yaratmak için ceneviz surlarının yıkılması ve mezarlığın kaldırılması
Aktör: 6.Daire
Etken: dönemin belediyecilik anlayışı, konut alanı yaratma isteği

O **Konut Dokusu**
Surların ve mezarlığın yerine yoğun bir konut dokusunun gelmesi
Aktör: 6.Daire, dönemin önde gelen levantenleri
Etken: konut alanı yaratma isteği

T **Elektrikçiler**
Çeşitli politik baskılar sonucu göç ettirilen halkın yerine esnafın gelmesi
Aktör: esnaf,belediye, devlet
Etken: boş ve ucuz binalar

M **Eski kullanıcılar**
Bölgenin dokusunu yaratan eski kullanıcıların çeşitli baskılar sonucu göç etmeye zorlanması
Aktör: devlet
Etken: ulus devlet yaratma isteği

14 /

E **Ceneviz Surları**
İlk belediyecilik uygulamaları sonucunda konut alanı yaratmak için ceneviz surlarının yıkılması
Aktör: 6.Daire
Etken: dönemin belediyecilik anlayışı, konut alanı yaratma isteği

O **Eğlence sektörü**
Galata Kulesinin çevresinde giderek daha fazla eğlence sektörüne yönelik işletmelerin açılması
Aktör: girişimciler
Etken: turistik önem, rant

T **Otel ve Cafeler**
Bölgenin eski kullanıcılarına ait konutların yavaş yavaş otel ve cafelere dönüşmesi
Aktör: girişimciler
Etken: turistik önem, rant

M **Eski kullanıcılar**
Eski kullanıcıların çeşitli baskılar sonucu bölgeyi terk etmeleri ve yerlerini küçük atölye ve hırdavatçıların doldurması
Aktör: devlet
Etken: ulus devlet inşası

15 /

E **İtalyan yahudileri**
Galata'nın bu bölgesinde yoğun faaliyet gösteren İtalyan Yahudilerinin artık 1-2 bina ismi dışında izinin kalmaması
Aktör: Devlet,belediye
Etken: ulus devlet yaratma, İsrail Devleti'nin kurulması

O **Yeni kullanıcılar**
Boşalan lüks konutlara İstanbul göçmüş düşük gelirli ailelerin yerleşmesi ile bakımsız hale gelmeleri
Aktör: göç edenler,belediye, devlet
Etken: boş ve ucuz binalar

T **Artan Rant**
Artan rant değerleri ile birlikte bakımsız konutları otele dönüştürmek için baskının artması
Aktör: gayrimenkulcüler, belediye, mafya
Etken: artan değer, rant, kentsel dönüşüm

M **Eski kullanıcılar**
Politik nedenlerle göçe zorlanan yada göçü seçen ilk yerleşimciler gibi mevcut kullanıcıların da evlerini satmaya zorlanması
Aktör: gayrimenkulcüler, belediye, mafya
Etken: artan değer, rant, kentsel dönüşüm

16 /

E **Lüks Mallar Ticareti**
Bu bölgede önceleri lüks tüketim malları satılırken gayrimüslüm nüfusun göçü ile birlikte hırdavatçılar yerleşmiştir.
Aktör: hırdavatçılar, devlet, belediye
Etken: ucuz ve boş binalar

O **Politik değişimler**
1930-1960 arası politik değişimler sonucu lüks mallar satan ve alanların ülkeyi terk etmesi
Aktör: devlet, belediye
Etken: ulus devlet inşası

T **Hırdavatçılar**
Lüks tüketim malları yerine tüm alanda artık çeşitli hırdavat ürünleri satılıyor, geçmişin izleri ise "kuyumcu han", "havyar han" gibi isimlerde.
Aktör: hırdavatçılar, devlet, belediye
Etken: ucuz ve boş binalar

M **Mal akışı**
Farklı ürün grupları satanlar aynı yerlerde toplandığından benzer ürünler satanlar arası sürekli bir mal akışı var.
Aktör: hırdavatçılar
Etken: ticari çıkar

17 /

E **Tarihi Doku**
Menderes dönemi imar faaliyetleri sırasında Tersane Cad. nin ortasında yer alan ve tarihi dokunun devamı olan büy bir yapı adası yıkılıyor
Aktör: Devlet,Belediye, halk.
Etken: dönemin yanlış belediyecilik anlayışı

O **Yeni yapılar**
Bu caddenin ana caddeye dönşmesiyle birlikte yıkılan eski yapıların yerine yüksek katlı ve niteliksiz yeni yapılar yapılıyor.
Aktör: Belediye, esnaf
Etken: rant, dönemin belediyecilik anlayışı.

T **Büyük şirketler**
ara sokaklarda daha küçük atölyeler yer alırken ana caddede daha çok büyük şirketlerin müdürlükleri yer almaya başlıyor
Aktör: esnaf, belediye, şirketler
Etken: rant, ulaşım kolaylığı

M **Eski kullanıcılar**
Bölgenin tarih dokusuyla birlikte eski kullanıcıları da yok oluyor, ya da göç etmeye zorlanıyor.
Aktör: devlet, esnaf
Etken: ulus devlet inşası

18 /

E **Kilise/Cami**
Istanbul'daki en büyük Latin Kiliselerinden birisi, sonraları da yeni camii isimli bir cami yer alıyordu. Menderes dönemi yıkımlarında yok olan cami yerine hıravatçılar çarşısı yapıldı
Aktör: Devlet,belediye,halk
Etken: rant, dönemin belediyecilik anlayışı.

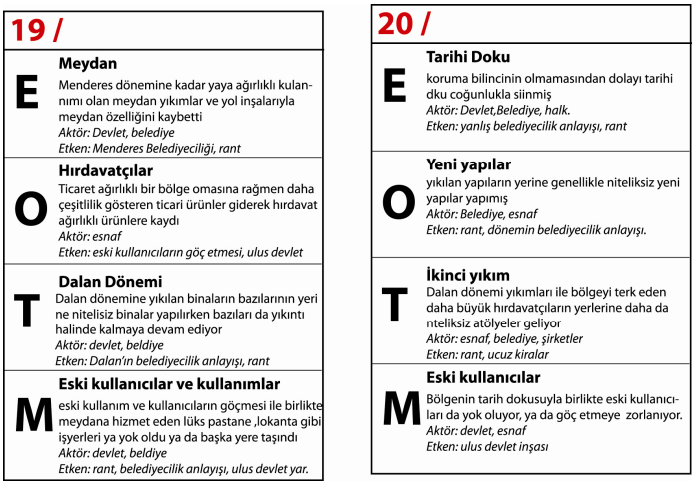
O **Hırdavatçılar**
Menderes Döneminde bölgeye uygun görülen fonksiyon ışığında alana hırdavatçıların yerleşmesi
Aktör: Devlet,belediye,halk
Etken: rant, dönemin belediyecilik anlayışı.

T **İşportacılar**
Dalan dönemindeki ikinci yıkım dalgasında alandan çıkıp Perpa'ya gitmeye zorlanan esnafın boşalttığı yerlere işportacıların yerleşmesi
Aktör: belediye, esnaf, işportacılar
Etken: Dalan'ın belediyecilik anlayışı, rant

M **Eski kullanıcılar**
Bölgenin tarih dokusuyla birlikte eski kullanıcıları da yok oluyor, ya da göç etmeye zorlanıyor.
Aktör: devlet, esnaf
Etken: ulus devlet inşası

Şekil A.5: EOTM kartları -2

EK A.5



Şekil A.5: EOTM kartları -3

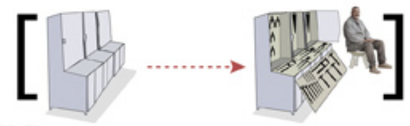
EK A.6

Şekil A.6: Galata Haritalaması

CAMPER
Bershka
adidas
Gloria Jean's
Tünel Meydanı
Galata Meydanı
Karaköy Meydanı
+ Vergi Dairesi
+ Beyoğlu Evi. Dairesi
+ Katlı Otopark
+ Doğan Apartmanı
+ Kamondo Apt / Oteli
+ Galata Kulesi
+ Jazz Club
+ Galata Sur Parçası
+ St George Hastanesi
+ Eski İngiliz Hastanesi
+ ceneviz sarayı
+ Avusturya Lisesi
+ Kamondo Merdivenleri
+ Osmanlı Bankası müzesi
+ Galeri Ra
+ hırdavatçılar çarşısı
+ tarihi han
+ park
+ balık pazarı
+ cafe ve restoranlar
+ Karaköy iskelesi
+ Galata Sur Parçası
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
[a]
[b]
[c]
[d]
[e]
[f]

a / hibrit

Karaköy bölgesinin tamamında yeni ve hibrit kullanımlar görmek mümkün. Tamamen kullanıcılar tarafından dönüştürülen mekanlarda ilginç kullanımlar ortaya çıkıyor. Bu örnekte kablo makaralarının depolandığı bir boşuk bir anda bir park, cafe ve restorana dönüşebiliyor.



b / difüzyon

Karaköyde her boşluk değerlidir, ve değerlendirilir. Duvara dayalı ufak bir dolap hafta içi birden dükkan olurken, hafta sonu ve akşamları kapanıp tekrar dolaba dönüşebilir. Neredeyse her boşluk ticaret yapmak için bir potansiyel alan haline gelmiştir.

c/ yeni kimlik yaratma çabası

Galata uzun bir süre bakımsız ve değersiz kaldıktan sonra, sanatçıların ve varklı kişilerin yerleşmesiye rantsal açıdan değer kazandı. Bu yüzden de resmi kurumlar burasının bu değerini daha da yükseltmek için kültürel ve turistik bir merkez yaratma çabasındalar, ancak bu kimlik aslında ne mevcut kimliği ile ne de geçmişteki kimliği ile örtüşmektedir.

d/ müze enflasyonu

Bankaların ve büyük şirketlerin genel müdürlüklerini başka yerlere taşımalarıyla birlikte Bankalar Caddesi bankacılık açısından önemini yitirirken çevredeki binalar yavaş yavaş müzelere dönüşmekte, son 5 yılda birçok yeni müze ve kültür kurumu bu bölgede faaliyet göstermeye başlamıştır

e/ amnesia

Bölgede her yerde geçmişteki kullanıcıların izlerini görmek mümkün, ancak iyi aramanız gerekiyor çünkü bilinçli ya da bilinçsiz olarak silinmişler. Arap Camii aslında bir Gotik Kilise iken, yapılış tarihi "0717" olan bir arap camisi olarak tanıtılıyor, eski Cenova sarayı üzeri sıvanarak bir depoya dönüşmüş, geçmişteki kullanıcılara ait "kouyumdjou khan" gibi mermer tabelalar dışında iz kalmamış.

f/ geçiş dönemi

Tünel-Karaköy arası yaya aksı boyunca son 2-3 yıl içinde yeni kullanımlar ortaya çıkmaya başlıyor. Artan turistik önem ve yaya sirkülasyonu nedeniyle eski dükkanlar kapanırken yerlerine şimdilik küçük meyve suyu standları açılıyor, ancak büyük ihtimalle bu bir sonraki aşamanın bir habercisi. Tüm sokak yavaş yavaş hediyelik eşya satan turistlere yönelik dükkanlara dönüşüyor.

ÖZGEÇMİŞ

1981 yılında Lüleburgaz'da doğdum. 1990 yılında 6 yıl süre ile Belçika'da yaşadıktan sonra Tekirdağ'a yerleştim. 1999 yılında İTÜ Şehir ve Bölge Planlama Bölümünde okumaya hak kazandım. 2001 yılında İTÜ Mimarlık Bölümüne yatay geçiş yaptıktan sonra, 2005 yılında İTÜ Mimarlık Fakültesi Mimarlık Bölümü'nden mezun oldum. 2005 yılında İTÜ 'de Mimari Tasarım Yüksek Lisans Programı'na başladım. Çeşitli ofislerde avan projeden uygulama projesine kadar farklı alanlarda çalıştıktan sonra, 2007 yılından itibaren bağımsız araştırmalarımı sürdürüyorum.