

İSTANBUL TEKNİK ÜNİVERSİTESİ ★ FEN BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

**KAMUSAL ALANDA TAKTİKSEL EYLEMLER:
SANAT VE MİMARİ YERLEŞTİRMELER ÜZERİNDEN
MEKANSAL OKUMALAR**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

İklim TOPALOĞLU

Mimarlık Anabilim Dalı

Mimari Tasarım Programı

ARALIK 2015

İSTANBUL TEKNİK ÜNİVERSİTESİ ★ FEN BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

**KAMUSAL ALANDA TAKTİKSEL EYLEMLER:
SANAT VE MİMARİ YERLEŞTİRMELER ÜZERİNDEN
MEKANSAL OKUMALAR**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

**İklim Topaloğlu
(502131020)**

Mimarlık Anabilim Dalı

Mimari Tasarım Programı

Tez Danışmanı: Doç. Dr. Pelin DURSUN ÇEBİ

ARALIK 2015

İTÜ, Fen Bilimleri Enstitüsü'nün **502131020** numaralı Yüksek Lisans Öğrencisi **İklim TOPALOĞLU**, ilgili yönetmeliklerin belirlediği gerekli tüm şartları yerine getirdikten sonra hazırladığı “**KAMUSAL ALANDA TAKTİKSEL EYLEMLER: SANAT VE MİMARİ YERLEŞTİRMELER ÜZERİNDEN MEKANSAL OKUMALAR**” başlıklı tezini aşağıda imzaları olan jüri önünde başarı ile sunmuştur.

Tez Danışmanı : **Doç. Dr. Pelin DURSUN ÇEBİ**
İstanbul Teknik Üniversitesi

Jüri Üyeleri : **Doç. Dr. Fatma ERKÖK**
İstanbul Teknik Üniversitesi

Yrd. Doç. Dr. Banu TOMRUK
İstanbul Bilgi Üniversitesi

Teslim Tarihi : 27 Kasım 2015
Savunma Tarihi : 24 Aralık 2015

Hayattaki en büyük şansım olan anneme ve babama,

ÖNSÖZ

Tez çalışmam süresince bilgi birikimiyle bana ışık tutan, her zaman farklı yollardan bakmamı sağlayarak ufkumu açan, beni her koşulda sabırla dinleyen ve teşfikleriyle bu çalışmayı hazırlamamı sağlayan danışmanım Doç. Dr. Pelin DURSUN ÇEBİ'ye;

Hayatta karşılaştığım her durumda yanımda oldukları ve gerçekleştirmek istediğim hayallerime ulaşmamda beni destekledikleri için çok sevdiğim anneme ve babama;

Her konuda beni sabırla dinleyen, arkamda olduğunu hissettiren ve fikirleriyle bana yardımcı olan, hayatın karşısına çıkardığı en güzel insan Ozan SARI'ya;

Liseden beri hiç ayrılmadığım, dostluğuyla ve paylaşımlarıyla bu zorlu süreci keyifli hale getiren Irmak MELEK'e;

Yüksek lisans sürecine birlikte başladığım ve beraberliğimizi kaybetmediğimiz dostlarım Oya TABANOĞLU ve Nida SULAR'a;

Gelecekte birlikte güzel işler yapacağımıza inandığım ortağım Volkan AYVALI'ya;

İnanç ve destekleriyle yanımda olan bütün dostlarıma;

Çok teşekkür ederim.

Aralık 2015

İklim TOPALOĞLU
(Mimar)

İÇİNDEKİLER

Sayfa

ÖNSÖZ.....	vii
İÇİNDEKİLER	ix
KISALTMALAR	xi
ŞEKİL LİSTESİ.....	xiii
ÖZET.....	xv
SUMMARY	xvii
1. GİRİŞ	1
1.1 Çalışmanın Amaç, Kapsam ve Yöntemi	3
2. BEDENLE İLİŞKİSİ ÜZERİNDEN KAMUSAL ALANIN İNCELENMESİ 7	
2.1 Kamusal Alan Üzerine Kavramsal Tartışmalar.....	7
2.2 Kamusal Alanda Beden-Mekan İlişkisi.....	15
2.3 Gündelik Hayattaki Kamusal Mekan Algısı	27
2.4 Bedenin Kamusal Alandaki İhtiyaçları	32
2.5 Bölüm Değerlendirmesi	37
3. KAMUSAL ALANDA MEKANSAL MÜDAHALELER.....	39
3.1 Yerleştirme Kavramı ve Kamusal Alandaki Yeri	41
3.2 Sanat ve Mimari Yerleştirmeler Üzerinden Mekanın Dönüşümü.....	51
3.2.1 Bağlam, yer'e ait olma – yer'siz olma hali	55
3.2.2 Kentliyle deneysel yoldan ilişki kurma - Yeni yol arayışı.....	58
3.2.3 Mekanı aktive etme	62
3.2.4 Kalıcı ve geçici olma hali.....	65
3.3 Kentte Beklenmedik Mekansal Oluşumlar (Pop-up kent, kentsel hack).....	67
3.4 Bölüm Değerlendirmesi	77
4. KAMUSAL ALANDA TAKTİKSEL EYLEMLER.....	79
4.1 Yamalama Projesi, “Dispatchwork”	82
4.2 Merdivenin Sineması, “Stairway Cinema”	84
4.3 Hazır. Bekle, Başla! Yerleştirmesi, “Ready. Steady, Go! Installation”	87
4.4 UNI - Kentsel Halk Kütüphanesi, “Urban Public Library”	89
4.5 Ölmeden önce ... isterdim. “Before I die, I want to...”	91
4.6 Zeminsiz Yetişkin Oyun Alanı, “Off-Ground Installation”	93
4.7 Hayalet Tren Parkı, “Ghost Train Park”	95
4.8 İnteraktif Heykel Yerleştirmesi, “D-Tower”	97
4.9 Dev Çiçekler Yerleştirmesi, “Giant Flower Installation”	99
4.10 Açık Kütüphane, “Little Free Library”	101
4.11 Beyaz Işık, Beyaz Ses Yerleştirmesi, “White Light, White Noise”	102
4.12 İnsan Parkı, Person Parking.....	104
4.13 Kamusal Alanda Uygulanan Taktiksel Eylemler, Değerlendirmeler.....	105
5. DEĞERLENDİRME VE SONUÇ	115
KAYNAKLAR	119

ÖZGEÇMİŞ.....	129
----------------------	------------

KISALTMALAR

TDK	: Türk Dil Kurumu
CISCO	: American Networking Technology Corporation
AKM	: Atatürk K�lt�r Merkezi

ŞEKİL LİSTESİ

Sayfa

Şekil 1.1 : “Çöp kutusu” (Trashball)	2
Şekil 2.1 : Pantheon, modern çizim	18
Şekil 2.2 : Sebastian Serlio’nun insan vücudu çizimi (Roth,2000), Leonardo Da Vinci, ideal Vitruvius insanı çizimi	19
Şekil 2.3 : Salonlarda Gerçekleştirilen toplantılar	22
Şekil 2.4 : Lefebvre’nin süreci gösteren şematik diyagramı	26
Şekil 2.5 : “İamsterdam” Yerleştirmesi, Amsterdam	34
Şekil 3.1 : Pablo Picasso, “Gitar, notalar, şarap bardağı” ve “Keman” Kolaj çalışması, 1912	42
Şekil 3.2 : Marcel Duchmap ve “Çeşme” çalışması, 1917	43
Şekil 3.3 : Marcel Dushamp, “Mil Uzaklıkta İp” Yerleştirmesi, 1942.....	44
Şekil 3.4 : Joseph Beuys, “Sosyal Heykel Performansı”, Waldo Bien, Sosyal Heykel performansı, video gösterimi, 1960.....	46
Şekil 3.5 : Robert Morris, “Gözlem Evi” , 1971	48
Şekil 3.6 : Richard Serra, TWU (Trade Worker Union)	49
Şekil 3.7 : Meydanda heykel yerleştirmeleri	50
Şekil 3.8 : Kent Mobilyası örnekleri	50
Şekil 3.9 : Anish Kapoor, Cloud Gate Yerleştirmesi, 2006	51
Şekil 3.10 : Bir dizi çelik heykeller, Richard Serra,	53
Şekil 3.11 : Aynalı Labirent (Mirror Maze), 2015	54
Şekil 3.12 : Krakov, Zgody Meydanı, anıt yerleştirmesi, 2005	56
Şekil 3.13 : “Kırmızı Top Yerleştirmesi”	57
Şekil 3.14 : Bölünmüş Sokak Yerleştirmesi, İspanya, 2015	59
Şekil 3.15 : Kamusal Küvet Yerleştirmesi, Almanya	60
Şekil 3.16 : Banksy, grafiti çalışmaları	61
Şekil 3.17 : Antony Gormley, (1984) “Arazi” (Field); Bedenin mekansal algısı ve sınırları	62
Şekil 3.18 : Pembe Hayalet Yerleştirmesi (Pink Ghost Installation); Meydanın eski ve yeni görünümü	64
Şekil 3.19 : "BUS" otobüs durağı yerleştirmesi, 2014, Baltimore	66
Şekil 3.20 : Mutlu duvar yerleştirmesi	66
Şekil 3.21 : “Parazit” çalışması örnekleri	70
Şekil 3.22 : “Kırk Ayak Sinema” Yerleştirmesi, 2012	71
Şekil 3.23 : Otopark alanında kentsel hackleme; sokaklarda oyun ile kentsel hackleme edimi	73
Şekil 3.24 : AKM Cephesindeki pankartlar	74
Şekil 3.25 : Kadıköy ‘Don Kişot’ İşgal Evi.....	76
Şekil 3.26 : Kavramlar arasındaki ilişkisellik.....	78
Şekil 4.1 : OODA döngüsü	81
Şekil 4.2 : Yamalama Projesi, (Dispatchwork)	82
Şekil 4.3 : Legoların duvar ve yüzeylerde uygulanması.....	83
Şekil 4.4 : Yel değirmeni “Yamalama” Uygulaması.....	84
Şekil 4.5 : Meriven Sineması (Stairway Cinema)	85
Şekil 4.6 : Merdiven Sineması etkileşim diyagramı.....	86
Şekil 4.7 : Merdiven Sineması hazırlanma aşamaları	87
Şekil 4.8 : Hazır.Bekle, Başla! Yerleştirmesi	88

Şekil 4.9 : Hazır.Bekle, Başla! Yerleştirmesi ve kentliyle etkileşimi.....	88
Şekil 4.10 : Uni, Kentsel Halk Kütüphanesi Yerleştirmesi	89
Şekil 4.11 : Uni, Kentsel Halk Kütüphanesi etkileşim diyagramı	90
Şekil 4.12 : Uni, taşınma ve kurulma şeması	90
Şekil 4.13 : “Ölmeden önce...isterdim” duvar yerleştirmesi	91
Şekil 4.14 : “Ölmeden önce...isterdim” Duvar Yerleştirmesi etkileşim diyagramı	92
Şekil 4.15 : “Zeminsiz” Yetişkin Oyun Alanı	93
Şekil 4.16 : Yetişkin Oyun Alanı kent mobilyalarında kullanım diyagramı	94
Şekil 4.17 : Hayalet Park	95
Şekil 4.18 : Hayalet Tren Parkı etkileşim diyagramı.....	96
Şekil 4.19 : İnteraktif Heykel Yerleştirmesi, D-Tower	97
Şekil 4.20 : D-Tower etkileşim Diyagramı.....	98
Şekil 4.21 : Dev Çiçekler, Açık ve Kapalı halı	99
Şekil 4.22 : Dev Çiçekler Yerleştirmesi Etkileşim Diyagramı	100
Şekil 4.23 : Açık kütüphane (Little Free Library)	101
Şekil 4.24 : Açık Kütüphane Yerleştirmesi etkileşim diyagramı	102
Şekil 4.25 : Beyaz Ses, Beyaz Işık Yerleştirmesi	103
Şekil 4.26 : “Beyaz Ses, Beyaz Işık” Etkileşim Diyagramı.....	103
Şekil 4.27 : İnsan Parkı	104
Şekil 4.28 : İnsan Parkı Etkileşim Diyagramı.....	105
Şekil 4.29 : Örneklerin taktiksel eylemler üzerinden okunması	113

KAMUSAL ALANDA TAKTİKSEL EYLEMLER: SANAT VE MİMARİ YERLEŞTİRMELER ÜZERİNDEN MEKANSAL OKUMALAR

ÖZET

Kentlerin toplumsal yaşam üzerindeki etkileri önemlidir. Kent bireye ortak mekanlarla birlikte söz söyleme, kendini ifade etme alanları vermektedir. Bu alanlarda bireyler, birbirleriyle temas içinde bulunarak kamusal diyalogun güçlenmesine olanak tanır. Bireyin hayatını devam ettirebilmesi için çevresiyle ve kendisiyle etkileşim ve iletişim halinde olması gerekmektedir. Ancak kent içindeki verili durumlar, bireyde rutin davranış biçimleri yaratmakta, bireyin kent içinde kamusal alanlarda kendini ifade edememesine ve gündelik hayatın kısıtlamaları içinde mekandan giderek uzaklaşmasına sebep olmaktadır. Çalışmanın amacı, bireyin gündelik hayattaki bu alışılmış davranış biçimlerinin kamusal alanlarda kurgulanacak yaratıcı ve deneyime dayalı sanat ve mimari çalışmalarla nasıl kırılmaya uğratılabileceğinin araştırılmasıdır. Bireyin kamusal alandaki özgürlükleri ve kendini özgürleştirme biçimleri önemli bulunmuş ve tez kapsamında ele alınmıştır.

Günümüzdeki mimarlık ve sanat anlayışında, anlamların çokluğundan, zıtlığından, muğlaklığından, çoğulcu bir ortamdaki, izleyicinin katılımından ve tasarımcı ile etkileşiminden, üretim sürecinin tasarımcı ile sınırlı kalmadığı, katılımcının sanat nesnesiyle iletişime geçmekten çok, öznenin kendisi konumuna gelerek, tasarımcıya ve mekana katkıda bulunmasından söz edebiliriz. Bütün bunlarla birlikte, mekan katılımcının, tasarımcıdan bağımsız olarak kendi bakış açısı ve deneyimiyle bulunduğu mekanı devingen kılmasına ve etkileşim kurmasına olanak sağlayabilir. Çalışmanın ilk bölümünde bireyin kamusal alanla kurduğu ilişki, geçmişten günümüze kadar var olma biçimleri üzerinden incelenmekte ve kendisine sunulan yapıli çevreye ve mekana karşı verdiği tepkiler, taktiksel eylemler kapsamında incelenmektedir. İnsan kendisini diyalogda olduğu mekana bir protez gibi giydirmekte ve mekanı dönüştürmektedir. Bu dönüşüm mekanların istekler doğrultusunda tüketilmesini ve kentlinin hafızasında yer edinmesinin kapısını aralar. Kentin insan yaşamının devamlılığıyla beraber meydana gelen devinimi, insanın yer aldığı kentsel mekanı da etkiler ve değiştirir. Kentleşmeyle birlikte hayatımıza giren hız olgusu yüzünden, bireyin geçmişte edindiği bazı kamusal davranış biçimleri kaybolmaya başlamış ve gündelik hayat rutinleri kendini mekanlar üzerinde hakim konuma getirmiştir. Bu sebeple çalışmanın sonraki bölümünde, bireyin, kendini kamusal alanda ifade edebilmek için kullandığı araçlar tartışmaya açılacaktır. Sanat ve mimari yerleştirmelerin, kamusal alanı nasıl dönüştürdüğü tartışılacak ve kamusal alanın devingen kılınması için bireyin ihtiyacı olan arzu ve keşif mekanlarının izleri sürülecektir. Sanat ve mimari yerleştirmelerin tarihsel süreçteki uygulanma biçimleri üçüncü bölümün kavramsal çerçevesine ışık tutacaktır. Mimarlık anlayışında, sergilenecek olan nesne, özne konumunda olsa bile, nesnenin sergileneceği mekan ve ona anlam yükleyecek olan katılımcı ön plandadır. Çünkü nesnenin bulunduğu yere göre söylediği söz de değişmektedir. Kamusal alandaki anıtsal yapılar, heykeller, meydan düzenlemeleri ve enstalasyonlar, toplumsal belleğin oluşmasında, her daim canlı tutulmasında büyük öneme sahiptir.

Kamusal alana dahil edilen sanat ve mimari yerleştirmeler, deneyime odaklı, etkileşimli ve karşılıklı algı alışverişlerine dayanan mekanlar üreterek, bedenli mekanı kendi deneyimiyle yeniden kurmasını ve mekana müdahale ederek çeşitli eylemlerde

bulunmasını sağlar. Çalışma kapsamında seçilen örnekler üzerinden yapılan mekansal okumalar, sanatçı ve mimarların mekan üzerinde gerçekleştirdikleri müdahaleleri ele almış, mekanı yeniden tarifleme sürecinde sergiledikleri eylem biçimlerini ‘taktiksel eylemler’ olarak değerlendirme sürecine dahil etmiştir.

Bu çalışmanın kavramsal çerçevesi kapsamında, kamusal mekanda katılımcı, izleyici odaklı, sanat, ve mimari yerleştirme çalışmalarını dünya üzerinde farklı örnekler üzerinden okuyarak, beden ve mekanın kent içindeki temsil edilme biçimlerinin kırılması için bedensel deneyime ve bu deneyimle kurulan anlamlara açıklık kazandırmak hedeflenmektedir. Toplumsal bağların kurulabilmesine mekan ve zaman oluşturabilmeyi amaçlayan çalışma, kamusal alanda gerçekleştirilen, bir müdahale biçimi olan taktiksel eylemlerin beden-mekan ilişkisine ve bedenin deneyimine olan etkisi sorgulanmaktadır.

TACTICAL ACTIONS IN PUBLIC SPACE: SPATIAL READINGS THROUGH ART AND ARCHITECTURAL INSTALLATIONS

SUMMARY

Public space can create public memory and revive cities through the use of constructed spatial elements, as well as through the spatial events and interventions that take place in these particular spaces. With the help of these elements, public space creates its own common, accessible exhibition. Every people walk of life need to create continuous communicative relationship with surroundings instead of space and the hole city. In our era, production, action and interaction are being encouraged by the new design culture. Multiple and versatile meanings, a pluralistic environment, and the participation of the city's actors in design are emphasized. In the discipline of art and architecture, we are moving from static, definite and finished icons to more open, changing, and reflective spatial entities. Installations which are type of art, can be named as an architectural installations. Because these architectural installations get closer to architecture in terms of creating livable and experiencing areas. This creative architectural installations provide citizens to communicate each other as well as the city. They can re-structure their spatial perceptions and reconceptualise the spatial structure of the city. By disturbing usual everyday practices, rhythms, and choreographies, these architectural installation forms propose alternative living scenarios in public space.

Urban public spaces are designed with the interest, welfare, and access of the public in mind. Also public spaces are designed to create an encounter between urban bodies. In this way, with the help of encounter and interaction, space can occur as a place for the experience of the body to take form. In this respect, we can talk about the conception of urban life that has evolved through the contribution of the body. To create our lived experience in the city, we can concentrate body experience.

Spatial configurations encourage, initiate and shape bodily experience in the city. Because of this statement, experimental spatial interventions that activate the body in urban spaces are the main focus of this study. They create important alternative ways int terms of perceiving and operating the city. We are currently facing a paradigm shift in the field of art and architecture. To encourage interaction between body-space relationship, instead of creating a normal attraction, art and architectural disciplines are searching for new design approaches of spatial installations. In the installations found in urban spaces, participants become the subject, rather than simply having direct contact with the object. So, communicative space can exist itself. Participants can enable the space to become dynamic, reflective and communicative through the use of their bodies. In this way of thinking, participants attach themselves to the urban space, like prosthesis and make it a collective space through their own input. Cities are no longer a complex of stable structures, but are active environments that combine the activity of the urban bodies as a way to interact. By creating a provocative mediums in the daily routines of the city, art and architectural installations enable the citizens perceive their surroundings, re-estblish their daily practices and change their constant life more unsteady.

Having similar characteristics, the art and architectural installations are affecting oeach other in their renewing approach to public space. An art installation can be explained

as a three-dimensional work that is designed in relation to a specific space, location, or situation. The characteristic of contextuality, or site-specificity, is the first aspect that merges the two disciplines. Secondly, to establish a permanent, useful dialog with the public, both disciplines try to find new solutions to create experimental works. They attempt to enable a place or an atmosphere or a situation where the creative imagination of both designer and the spectator can flourish. By affecting the body's own imagination they suggest new ways of communication and interaction for social contact in the urban space.

The art and architectural installations that is the subject of this work, create interactive mediums by which the urban citizen communicates with his or her surroundings, thus enhancing spatial awareness. So, the citizens develop his or her spatial awareness by the help of spatial structures which enables the body to create his own perceptual experience. These structures make architectural space more communicative, sensitive and interactive, increase the use of urban public spaces by presenting different spaces. It encourages a new trend that moves from old, static, definite, and finished icons in design towards more open, alive, accessible, and sensitive spatial entities. In this way, the body becomes more creative and performative.

Public space is a place where citizens can express themselves; where they can interact and intervene with other places by creating their own space. Body and space relationship connect themselves with the feeling of belonging. In this way, the body creates his own space by experiencing it and re-defining its boundaries according to his body movements. So, this redefining process learns the body to explain the effects of body receivers which is effective in perceiving and experiencing the space. According to this body-space receiving relation, the body creates his own space with the help of his own perception. Even though the space is stable, the body and its awareness change according to particular conditions. In public space, in order to create the space it desires, the body tries to create new ways to transform spatial perception. This part of the study deals with tactical actions in design which enables the body to create new ways of negotiating with its surroundings.

The design examples discussed in the process of work seek to serve public space by using different tactics, such as creating new conceptual ideas, breaking boundaries without strict rules, and re-defining the public space. These tactical actions are accepted as re-defined and adapted actions that aim to let society understand their surroundings and improve the way of communication between each other. These examples consist of collective spatial interventions that support the citizens to be a participant in public space. In this way, one can change his perception, make connection with another people and learn to adopt public space. These spatial interventions try to interact with the viewer and make unexpected encounters possible as part of the daily routine of the body.

Architectural installations in public space create main types of behaviour and emotional experience and are able to activate citizens and encourage them to take part in the construction of the urban environment. Urban art and architectural interventions are productive and creative mediums which change urban experience by re-shaping the emotional landscape of the city. By breaking everyday practices and routines spatial performatives, they create experimental, sensitive and impressive mediums in which citizens can communicate with their surroundings and improve their spatial perceptions and conceptions of the living area.

Art and architectural installations enables to make spatial reading around the public spaces. These installations have a remarkable effects on shaping the urban public spaces. In this work, the tactical actions are analyzed according to their major character according to their effects on the common spaces. There are six tactical actions in terms of re-activating unused urban land, re-defining urban surfaces, using the idea of play, emphasizing technology, emphasizing the idea of the pop-up city, creating mobile parasites. By using these design tactics, the artists and designers can use different approaches to improve the qualifications of the urban space. They create playful furniture, interactive surfaces, or small-scale spatial effects to re-define the relationship between body and urban space. This analysis shows that art and architectural installations are important structures with the potential to make significant contributions to citizens behaviors. These installations manage to create a new public awareness by mirroring, revealing, or complementing the unique characteristics of the chosen sites. Becoming an object, public space create awareness on citizens and improve their way of looking in daily life. In this way, the individual becomes a subject, has potential to create his or her personal spatial limits physically and emotionally.

The micro-architectural and macro-planning scales should be brought in the city life. Metropolitan voids do not stay empty; they are appropriated for unexpected programs of activity. The role of architectue is to create space but it is the individual who makes space alive. Because individual can create movement, performance in the space and transform it. According to this statement, it is suggested that art and architectural installations provide creative spaces that trigger performative practices in urban space. With these spatial productions, the action is started by the designer, but he or she does not control it. The one that keeps this action alive is the citizen; in other words, the individual him or herself.

1. GİRİŞ

Kent, geçmişi ve geleceği olan, bireyin bulunduğu kent mekanı içinde şimdiden zamanı tüketen, bireyin hareketli yaşamıyla kıyaslandığında durağan olarak nitelendirilebilecek ancak sürekli devinim halinde yaşayan bir organizmadır. Kentin bireyle kurduğu beden-mekan ve zaman ilişkisinin, kamusal alan ve kentte oluşan deneyim mekanları üzerinden tartışılması önemli görülmektedir. Birey, doğduğu ilk günden itibaren çevresiyle ilişki kurmak için yeni yollar üretmektedir. Toplumsal yaşam içindeki varlığını sürdürebilmek için çevresiyle ve diğer bireylerle karşılıklı etkileşim ve iletişim halinde olmalıdır. Zaman içinde, yaşadığı çevreye edindiği alışkanlıklar içinde bakmaya başlayan birey, kentteki mevcut dinamiklerin farkına varamayacak noktaya gelmekte, edinilen mutlak bilgi, bireyin yaşadığı ana karışmasını, anlamasını ve yeniden üretmesini zorlaştırmaktadır. Bununla birlikte kenti meydana getiren sokaklar, meydanlar, binalar ve yaşantılar, gündelik hayatın kalıpları içinde kaldığında, alışılmış ve çoktan biçimlendirilmiş olarak görülür. Oysaki gündelik hayat devinimi içinde olup biten ne varsa başlatıcısı, biçimlendiricisi ve bunu alışılmış göstereni bireyin kendisidir.

Kamusal alanlar, bireyin hem sosyal hem de fiziksel ihtiyacını karşılandığı alanlardır. Çevreye ve kente ait bilincin oluşması, bireylerin birbirleriyle olan etkileşimine olanak sağlayan ve toplumun ortak paydalarının tartışılabildiği açık kürsü niteliğindeki kamusal mekanlar sayesinde gerçekleşir. Ancak zamanın ve mekanın anlamını yitirdiği, kişilerin rutinlerle bulunduğu mekana ve bireylere yabancılaştığı bir sistem yaşantıları belirlemektedir. Birey, içinde barındırdığı yaratıcılıktan çok, tüketim ve hızı öne çıkarmaktadır. Mekanlar farkında olmaksızın dönüşmekte, tüketim nesneleri haline gelmekte ve bireyleri bir döngüye terk ettirmektedir. Kent içinde bireyde yaşanan zaman-mekan sıkışması, anlam kaymalarına, kentsel mekanı farkındalıktan koparmaya, insanı giderek kendine ve çevresine yabancılaştırmaya başlamaktadır. Lavrinec, De Certeau'ya da referans vererek, bireylerin kent içinde hareket ederken, bulundukları kentsel çevreyi görmeden algıladıklarını belirtmiştir (Lavrinec, 2011). “Hayali bütünsellik” yaratan göz, kentte bir çeşit “körlük” (blindness) yaratmaktadır

(De Certeau, 2008). Ancak kent ve zihin arasındaki iki yönlü karşılaşma, dışarıdan uyarılmış olan bedensel deneyimin, hem günlük rutinleri yok ettiğini hem de beden kendi gündelik pratiklerini yarattığını kanıtlar niteliktedir (Sheringham, 1996). Bu sayede gündelik hayatın beklenmedik ve anlık temsilleri görünür hale gelmekte ve bireyin daha önceden bildiği temsillerin aksine beden ve onun tecrübesiyle yeniden yapılandırılmış olan yeni temsil biçimlerini ortaya koymaktadır. Lavrinec, bedenin bu dönüşümünü ‘körlük’ (blindness) durumundan ‘kent kurucusu’ konumuna gelmesiyle açıklar (Lavrinec, 2011). ‘Kent kurucusu’ çevresiyle temas halinde, bunun farkına varan ve kendi tecrübesiyle kentsel mekanı yeniden yapılandıran aktif bir varlıktır.

Mekansal yapılanmalar, kentte bedensel deneyimi tetikleyici ve yönlendirici niteliktedir. Çalışmanın ana odağı, kamusal alanda bireyi aktive eden, deneysel ve geçici mekansal müdahaleler üzerinedir. Burada söz edilen mekansal müdahaleler, bireysel ya da kolektif olarak gerçekleştirilen, tasarlanmış ya da anlık oluşumlarla meydana gelen, bireyi kamusal alana dahil eden ve farkındalığı çoğaltan mekansal dokunuşlardır. Devingen yapıdaki kamusal alan, kent içinde gerçekleştirilen yaratıcı mekansal müdahaleler yardımıyla, alışkanlıkların bozulmasına, sekteye uğratılmasına ve değişmesine olanak sağlar.

Çalışmanın bir diğer odağı, kamusal alanda gerçekleştirilen müdahale biçimleridir. Müdahalelerle kamusal mekanı dönüştürürken kullanılan taktikler, sanat ve mimari yerleştirmelerle birlikte ele alınmaktadır. Sanat ve mimari yerleştirmelerle oluşacak bedensel deneyimin, bireyin kamusal alandaki rutin davranışlarında ne tür bir kırılma yaratacağı ve etkinliğini yitirmiş, değişmekte olan kamusal alan kullanımının nasıl tekrardan devingen hale gelebileceği sorgulanmaktadır.



Şekil 1.1 : “Çöp kutusu” (Trashball), (Url-01),(Url-02).

Kamusal alanda gerçekleştirilen müdahaleler, mekanla beden ilişkisini farklılaştıran bir özelliğe sahiptir. Örneğin, kent aktivisti (Urban Activist) Florian Riviere, bireyin deneyim mekanı olan sokak dokusunda gerçekleştirdiği çöp kutusu örneği ile kent yaşamını bir oyun alanı haline getirmektedir. Bedenin sokaktaki izleyici rolünden sıyrılıp, sokağa dahil olmasını amaçlayan sanatçı, bunu basit gündelik objelerle gerçekleştirmektedir (Şekil 1.1). Kamusal alanların ulaşılabilirlik olgusu kullanılarak yaratılan çalışmalarla, mekanın yeniden bir üretim sürecine girmesi sağlanırken, birey mekansal çevreden pozitif olarak etkilenmekte ve mekanı sahiplenmektedir. Kentsel mekanı yeni edindiği temsiller üzerinden okuyan birey, Çöp Kutusu örneğinde de görüldüğü gibi, mekanı kendi deneyimi ve yorumuyla tanımlar ve var eder. Burada değinilmek istenen, kamusal alanda bireyin konumu değil, bireyin gözünden kamusal alanın yeniden tariflenmesidir. Bu bağlamda, kamusal alandaki sanat ve mimari yerleştirme çalışmaları, bedenin mekanla ilişkisi üzerinden, bireyi hem sorgulayan hem de sorgulanan konumuna sokmaktadır. “Toplumdaki, özellikle de kentlerdeki duyarlı bedenler için, artık yerinde duramayan ama yalnız olan bedenler için duyuları uyaran bir yuvanın nasıl bulunacağı” (Sennett, 2002) sorununa kamusal alanda gerçekleştirilen yaratacı mekan kurgularıyla çözüm aranmaktadır.

Sennett’in söz ettiği bedenin yeniden uyarılması hali, kamusal alanda gerçekleştirilen müdahaleler sayesinde mekanı kurgulamakta, beden hareketleri devingen hale gelmekte ve bireyin mekansal algısı değişmektedir. Bununla birlikte kamusal alandaki sanat ve mimari yerleştirmeler, geniş topluluklara ulaşmakta ve farklı kültürleri bir arada tutmaktadır. Bireyin mekana dahiliyetiyle birlikte, kentte yaşanan karşılıklı çatışmalar, diyaloglar ve eylemler görünür hale gelmekte ve kamusal alan karşılaşmaların olağan hale geldiği, kentteki çelişki ve çatışmaların kabul gördüğü bir deneyim mekanına dönüşür.

1.1 Çalışmanın Amaç, Kapsam ve Yöntemi

Çalışma, kamusal alana yapılan mekansal müdahalelerin, sanat ve mimari yerleştirme kavramları üzerinden tartışılmasını, bu müdahalelerin kentsel mekana katkılarını ve müdahaleler aracılığı ile bireyin kentle kurduğu ilişkiselliklerin araştırılmasını amaçlamaktadır. Müdahalelerin kamusal alanı dönüştürme sürecinde izlenen taktiksel eylemler, beden-mekan ilişkisinin yeniden ne tür araçlarla kurgulandığını, bu

eylemlerin ne tür deneyim mekanlarına evrildiğini ortaya koymasından değerli bulunmaktadır.

Çalışma kapsamında yanıtı aranan sorular şunlardır: Kamusal alandaki beden-mekan ilişkisini etkileyen faktörler nelerdir? Etkinliğini yitirmiş kentsel/kamusal alanlar kent yaşamına tekrardan hangi araç ve yöntemlerle katılabilir? Gündelik hayat belirli aralıklarla kendini tekrar eden bir dizi karşılaşma olarak tanımlanabilir. Bu rutin içinde kamusal alanlarda beklenmedik karşılaşmalar nasıl yaratılabilir? De Certeau'nun değindiği (2008), bireyin 'körlük' durumundaki mekansal algısı hangi yöntem ve taktiklerle "kent kurucusu" konumundaki bir bireyin mekansal algısına evrilebilir? Çalışma bu sorular çerçevesinde kamusal alandaki mekansal arayışlarını, bireyin algısal deneyimini ve bu yolla ortaya konan kavramsal ilişkileri esas alan 'deneyimlenen mekan' örneklerini tartışmaya açmaktadır.

Çalışma kapsamında, ilk olarak kamusal alan kavramı ele alınmakta ve Hannah Arendt, Jürgen Habermas, Nancy Fraser, Alexander Kluge ve Oskar Negt'in beden-mekan ilişkisini sorgulamada ortaya koydukları kamusal alan tariflemeleri üzerinden devam etmektedir. Tarihsel süreç içerisinde ele alınan kamusal alan, beden mekandaki temsiliyetleri üzerinden sözü edilen düşünürlerin ortaya koydukları beden-mekan ilişkilerindeki farklı argümanlarla tartışılmaktadır. Kamusal alanın kavramsal araştırması, mekanın beden üzerindeki otoritesi, gündelik yaşamdaki kamusal mekan algısı ve beden mekandaki ihtiyaçları bağlamında derinleştirilmektedir.

Çalışmanın ikinci aşamasında, kamusal alan tartışmaları üzerinden ulaşılan deneyim kavramına yoğunlaşmakta, bireyin kamusal alandaki eylem biçimleri sanat ve mimari yerleştirme kavramları üzerinden incelenmektedir. Kamusal alana bir müdahale biçimi olarak ele alınan sanat ve mimari yerleştirmelerin, izlenen sanattan deneyimlenen sanata gelme aşamaları irdelenmekte, bu işlerin kendine özgü karakteristikleri değerlendirilmektedir. Çalışma kapsamında sözü edilen mekansal müdahalelerin yerle kurduğu diyalektik, kentliyle deneysel yoldan kurduğu ilişki, mekanı aktive etme ve kalıcı-geçici olma halleri önemli bulunmaktadır.

Kentsel mekan, o mekanı deneyimleyen her bir birey tarafından yeniden anlam kazanmakta ve yapılan her bir müdahale ile birey yeni deneyim mekanlarını açığa çıkarmaktadır. Bu sayede bireyler, alışılmış olanı sorgulamakta ve bu durumlara karşı taktikler geliştirmektedir. Çalışma kapsamında De Certeau'nun ortaya koyduğu

strateji ve taktik kavramları, kamusal alanda kentli bedenin, gündelik hayattaki pasif halinden ‘kent kurucu’su konumuna gelmek için uyguladığı eylemler tartışılmaktadır. Söz konusu eylemlerin, kamusal alana katkıları, kamusal mekanı deneyimleme sürecindeki rolleri, bir başka deyişle beden-mekan ilişkisini yeniden strüktüre etmede ortaya konan yöntemler, ‘taktiksel eylemler’ adı altında ele alınmakta ve seçilen örnekler üzerinden incelenmektedir. Taktiksel eylemler, mekan üzerinde gerçekleştirelen eylem biçimlerine göre ayrılmakta, kamusal diyalogu güçlendirmesi, yeni üretici mekan oluşumlarına izin vermesi, kolektif çalışma ortamları yaratması ve bireyi katılımcı konumuna getirmesi bakımından çalışmanın ana kurgusunu oluşturmaktadır.

Mimarlık sadece işlevsel ve faydacı birimlerin üretilmesinden ibaret değildir. Mimarlık, salt seyretmek yerine deneyimlemeyi özendiren, arzu, bellek ve kuşku mekanlarının üretimini de kapsamaktadır. Etkinliğini yitirmekte olan kamusal alan gündelik hayat ekseninde kaybolmuş yaratıcı durumları, sanat ve mimari yerleştirmeler ile yeniden üretmekte, beklenmedik karşılaşmalar yaratarak bedenin mekandaki deneyimini arttırmaktadır. Söz konusu müdahalelerin, istenen arzu, bellek ve keşif mekanlarını kurgulayacak olması değerli görülmektedir.

2. BEDENLE İLİŞKİSİ ÜZERİNDEN KAMUSAL ALANIN İNCELENMESİ

Kamusal alan toplumsal yaşamın içinde var olan ve farklı kamuların etkileşim ve iletişim alanı olan ortak alanları temsil eder. Çalışma kapsamında bu bölümünde, kamusal alanın bedenle kurduğu ilişki; Hannah Arendt, Jürgen Habermas, Alexander Negt and Oscar Kluge'nin kamusal alan tariflemeleri üzerinden ele alınmaktadır. Her bir düşünürün kendi argümanı ortaya konmakta, ve bu argümanların karşılıklı okumaları yapılarak, kamusal alanın mekan olarak bireyde meydana getirdiği yeni durumlar ve bedenin kamusal alana dahiliyeti üzerinden tartışmaya açılmaktadır.

Kamusal alanın farklı düşünürler üzerinden gerçekleştirilen mekansal okumaları, bir sonraki başlıkta, tarihsel süreçte kamusal alan olarak görülen mekanlar üzerinden devam edecektir. Bireyin kendini ifade etme özgürlüğü ve mekanın bu anlamda bedene katkıları tartışmanın ana kurgusunu oluşturmaktadır. Bedenin kamusal alandaki aktif-pasif halleri ve süreç içinde deneyim odaklı katılımcı olma yollarını araması önemli bulunmaktadır. Geçmiş dönemlerden yapılan okumalarla, günümüz kentlisinin gündelik hayattaki kamusal alan algısı tartışmanın bir diğer odağı olmaktadır. Gündelik hayat kavramı içinde meydana gelen sınırlı mekan algıları, bedenin deneyimi üzerinden farklı düşünürlerin ortaya koydukları çalışmalar öncülüğünde tartışılacak ve gündelik hayatın içinde barındırdığı tezatlıklar ve potansiyeller mekanın ve bedenin ilişkisi üzerinden açıklık kazanacaktır. Mekanı deneyimleme süreçlerinde bedenin hem fiziksel hem de algısal deneyimi önemli görülmektedir. Böylelikle, bedenin kamusal alandaki ihtiyaçları sorgulamanın bir diğer odağı haline gelerek, bu deneyim şekillerini arttıracak kurguların izleri sürülmektedir.

2.1 Kamusal Alan Üzerine Kavramsal Tartışmalar

Habermas'a göre kamusal alan, özel şahısların kamuyu ilgilendiren ortak bir mesele etrafında akıl yürüttükleri, bu konu üzerinden tartışma açtıkları ve bu tartışmanın neticesinde ortak kanaati oluşturdukları hayat alanını tarifler (Habermas, 2003). Habermas'ın da ortaya koyduğu gibi kamusal alan kavramı, araştırmacılar tarafından toplumsal yaşamı kavramak için kullanılmıştır. Bu sebeple kavram, hem

araştırmacılar, hem de bu alanın aktörleri tarafından farklı yorumlanmış, tarihten günümüze kadar anlam farklılıkları içermiş, dönemlerin değişen toplumsal hareketlerine göre biçimlenmiştir. Tüm bu tarihsel süreç ele alındığında kamusal bedenin konumu, söz söyleme yetkinliği ve özgürlükleri Antik Yunan Polisi'nden, günümüz kamusal alan tartışmalarına kadar farklılık göstermektedir.

Kamusal alanın ortak bir mekan olarak ele alınması ve beden ile kurduğu gerilimli ilişki, mimarlıkla birlikte farklı disiplinlerden düşünürlerin de ilgisini çekmiştir. Tarihsel süreç içinde toplumsal yaşam politik, ekonomik ve sosyolojik değişimler sergilemiştir. Çalışma kapsamında bu değişimler toplum yaşayışının en çok görünür hale geldiği kamusal alan üzerinden ele alınarak, bireyin kamusal mekana dahil olabilme durumları ve mekanın bireye nasıl eşlik ettiği Hannah Arendt, Jürgen Habermas ve Oscar Negt ve Alexander Kluge'nin ortaya koyduğu kuramsal araştırmalarla birlikte incelenmektedir.

Hannah Arendt'e göre kamusal alan, Habermas'ın savunduğu gibi, 18.yüzyılda değil, bundan 2000 yıl önce Atina'da doğmuştur (Dacheux, 2012). Arendt, özel alan/kamusal alan belirsizliğini sorgulamaktadır. Bunu Antik Yunan kamusal alanı üzerinden gerçekleştirmektedir. Antik Yunan döneminde, bedenin mekandaki konumu, Yunan Polisinde ve hanede olmak üzere ikiye ayrılmaktadır. Bu ayrım, kamusal alan ile özel alanın mutlak sınırlarla birbirinden koparılması açısından önemli görülmekte ve tartışılmaktadır. Arendt kendisine Antik Yunan agorasındaki toplumsal yaşamı ve burada kurulan kamusal alanları örnek alır. "Polis" sözcüğünün tam karşılığı olmamakla birlikte, ortak atalarla birbirine bağlı bir aileler topluluğu olarak tanımlanır (Roth, 2000). Polis içinde birey, bir kente göçmez ya da katılmaz; onun üyesi olarak doğmaktadır. Yunan Polisi, bireylerin politik, kültürel, ahlaksal ve ekonomik yaşamını kapsamaktadır (Roth, 2000).

Yunan Polisi'nde polis yurttaşları özgür insan (erkek) olmaları ile yurttaşlık hakkını elde etmiştir; köleler, kadınlar, zanaatkarlar ve yabancılar ise, yurttaş sayılmamaktadır. Polis'de yurttaşlar tüm zamanını agorada geçiren, bütün bireysel çabasını agoradaki sorunların belirlenmesine ve iyileşmesine harcayan, çalışmak zorunda olmayan kişilerdir (Sennett, 2002). Yurttaş statüsünde değerlendirilmeyen kadınlar ise, neslin devamlılığından sorumludur. Burada kamusal alanın en önemli konusu Polis ile ilgili olanlardır. Bu yüzden yurttaş olanlar bütün zamanlarını Polis'in ilerlemesi için harcarlar. Bu sebeple, Antik Yunan Polisi'nde, kamusal alan özgürlüklerin alanı olarak

ortaya ıkarken, zel alan eitsizlik alanı olarak kendini gsterir. Polis zgrlğ simgelemektedir; dolayısıyla kamusal alan da bu zelliğ sahiptir. Yurttařlar alıřmak zorunda ya da ynetilmek zorunda değildir; eēittirler; nk hepsi yurttařtır (etin, 2006).

Hannah Arendt, antik zgrlğn zn ne ynetilenin ne de ynetenin mevcut olmamasına dayandırır (Arendt, 1994). Btn bunlarla birlikte Arendt’e gre bireyin kamusal alandaki varlığ, iř emek ve eylem kavramlarıyla doğru orantılıdır. nk Arendt, bireyin iř ve emek olmadan yařayabileceğini, ancak eylem olmadan yařayamayacağını vurgulamıřtır (Arendt, 1994). Eylem, bedenlerin bir arada olma kořuludur. Bu bakıř aısında, kamunun oluřturduėu eylem saf biimde soyut ve simgesel bir eylemsel olgu deėil, somut duyarlı bir eylem biimidir. Kamusal alan teorik bir kavram deėil, szler ve eylemlerle grnrlk kazanmıř bir yerdir (Dacheux, 2012). Bu sebeple zel alan kamusal alandan kesin olarak birbirinden ayrılmıřtır. Oysaki alıřma kapsamında izi srlen kamusal mekanda, zel alan ve kamusal alan arasında bir muğlaklık, geiřkenlik sz konusu olmalıdır. Kesin sınırlar ekmek, iř ve emek etkinliklerinin uzantılarını da kamusal alandan dıřlamak anlamına gelir. Bununla birlikte Arendt, toplum yařamında kadını gz ard etmiřtir. zel alandaki kapalılık, kamusal alanda yerini aıklığ bırakmakta ve ikircikli bir duruma sebep olmaktadır (etin, 2006). Bu ikircikli durum Arendt’in savunucusu olduėu kamusal alanın diğerk bir sorunlu yanıdır. Bireyin kendisine dair sorunları mekan zerinden tartıřmaya aan Arendt, sadece kabul gren kamusalılıkların ifade zgrlğne sahip olmasını, toplumun geri kalanının, toplumsal yařam zerinde sz sahibi olmaması dřncesini savunmuř ve kamusal alan tarifinin iinde bulundurduėu, toplumun her kesiminin eēit hak ve zgrlklere sahip olması halini gz ard etmiřtir. Bu sebeple Arendt’in savunucusu olduėu kamusal alan kavramında bireyler arası eēitsizlik ortadan kalkmadıėı srece, karřılıklı iliřkiye dayalı bir kamusal alan modelinden sz etmek zorlařmaktadır. Arendt rneğinde, btn bireyler eēit olmamakla birlikte, zgrlkleri de kısıtlanmaktadır. Bu nedenledir ki, antik Yunan Polisi’nde kamusal alan belli bir kesimin zgrleřtiėi mekan olarak karřımıza ıkmaktadır.

On sekizinci yzyılda burjuvazinin bir sınıf olarak doėmasıyla beraber, Habermas “burjuva kamusal alanı” kavramını ortaya koyar (Habermas, 2004). Burjuva kamusal alanı, farklı bir kamusalılık modeli zerinden tanımlanır. Burada kamuoyu

tanımlamasının yapılabilmesi için “muhakeme eden bir kamu” varlık göstermelidir (Yükselbaba, 2008).

Nancy Fraser, Habermasçı anlamıyla kamusal alanın modern toplumlarda, politik katılımın konuşma (talk) ortamı aracılığıyla icra edildiği bir sahneyi işaret ettiğini ifade eder. Bu sahne yurttaşların ortak meseleleri hakkında tartıştıkları, yeni sözlü bir etkileşim alanıdır (Fraser, 2004).

Habermas, *Kamusal Alanın Yapısal Dönüşümü* kitabında, tarihsel olarak özgül ve sınırlı olan bir kamusal alan biçiminin yükselişini ve düşüşünü gözler önüne serer (Habermas, 2003). Habermas’ın ortaya koyduğu “Burjuva Kamusal Alanı” tariflemesi çalışma kapsamında, kamusal alanın bir mücadele ve müdahale ortamı olarak ele alınması açısından önemli görülmekte, ancak belirli kamusalılıklara söz hakkı tanınmasından dolayı eleştirilmektedir. Burjuva kamusal alanı, katılımcıların toplumsal ve ekonomik statüsünden kaynaklanan güç ve saygınlığı yok sayan bir toplumsal ilişkiler anlayışını benimser (Çetin, 2006). Katılımcılar belli bir mekanda, statüleri gözetilmeksizin eşit haklara sahip olabilmektedirler. Statülerin arka planda bırakıldığı bu modelde, yapılan tartışmaların eşitlik zemininde yürütülebileceği öngörülmektedir.

Matbaanın bulunmasıyla birlikte, bilgi erişilebilir bir konuma gelmiştir. Kitle iletişim araçları sayesinde, -bunlar dergi, gazete, basılı yayınlar- felsefi ve edebi eserler herkes tarafından ulaşılabilir olmuştur. Bu sayede bireyler kamusal sorunları konuşabilecekleri alt yapıyı kendilerinde oluşturmuşlardır. Burjuva kamusal alanı, kitle iletişim araçlarının da desteği ile güncel eleştirilerin yapılabilirdiği, devlet iradesinin alanın dışında bırakıldığı bir söylem mekanı olarak karşımıza çıkmaktadır.

Devlete karşı duran bir konumu oluşturmaya başlayan toplum, sanki devletle apaçık bir zıtlık içindeymiş gibi durmaktadır (Habermas, 2004). Bununla birlikte, gelişmekte olan pazar ekonomisinin yeniden üretimi, hanenin özel otoritesinin sınırlarının ötesine geçerek, geliştiği ölçüde, toplumun kendisi kamusal ilgi gerektiren bir mesele olmaya başlamıştır (Habermas, 2004).

Nancy Fraser (2004), Habermas’ın ortaya koyduğu Burjuva Kamusal Alanı (burjuva-erkek yanlısı-kamusal alanı) kavramını, içinde barındırdığı sorunsallıklar üzerinden eleştirmektedir (Fraser, 2004). Habermas’a göre kamu, kamusal iyiyi birlikte müzakere eden, kendi aralarında eşit ve özel kişilerden oluşmaktadır. Habermas’ın

kamusal alandaki ifade özgürlüğü, bütün kamuları kapsar gibi gözükse de, ortak olarak geliştirilen söylemleri sadece burjuva sınıfı olarak adlandırdığı bireyler açığa çıkartabilmektedir. Bu sebeple, sözü edilen kamusal alan kavramı toplumun bütün bireylerine açık söylem hakkı tanımaması yüzünden sorunlu görülmektedir. Bu bağlamda Fraser, kamusal alandaki katılımcıların, eşit koşullarda bulunmadıkları taktirde katılımcı bir müzakere sağlanamayacağını, politik demokrasi için toplumsal eşitliğin gerekli olduğunu belirtmiştir (Fraser, 2004). Bunlara ek olarak Habermas, burjuva kamusal alanının, özel kişilerin kamusal sorunları tartıştıkları bir arena olduğunu savunur. Ancak bu tanım da Arendt'in kamusal alan tanımı gibi, özel ve kamusal alan ayrımının kesin sınırlarla belirlenmesini gerektirir (Dacheux, 2012). Habermas, toplumda birbiriyle çatışan türlü kamuların ortaya çıkmasının, demokrasi ortamını gerileteceğini, bu yüzden kapsayıcı bir kamusal alan önerisinin daha doğru olduğunu savunur (Habermas, 2004). Buradan çıkan sonuçla, Habermas, kamusal alanda kamunun tekilliğini savunmaktadır. Oysa ki, kamusal alan farklı kamusal alanların, karşıt söylemlerinin de bir arada açıklanabileceği ortak kullanım mekanlarıdır.

Habermas'ın ortaya koyduğu bu argümana Fraser itiraz etmektedir. Fraser, yalnızca tekil bir kamusal alanın bulunduğu yerde toplumsal eşitsizliğin artacağına ve bunun sonucunda toplumsal müzakerelerin yapılacağı bir alanın kalmayacağına dikkat çeker (Fraser, 2004). Çünkü güncel kamusal alan tartışmalarını ele aldığımızda, çoklu kamusal alanların, farklı müzakere ortamlarında bireylerin kimlikleri, çıkarları ve ihtiyaçları hakkında muhalif yorumlar üretmelerine ve karşıt söylemler geliştirmelerine izin verdikleri görülür. Geoff Eley kamusal alandan, farklı kamusal alanlar arasındaki kültürel ve ideolojik mücadelenin gerçekleştiği ortam olarak söz eder (Fraser, 2004). Oysa burjuva kamusal alanında, birbiriyle çatışan kamuların gerilemeye sebep olacağı öne sürülür; bu yüzden bütün kamuları temsil eden tek bir kamu önerisi getirilir. Habermas ortaya koyduğu kamusal alan tanımıyla işçi sınıfını, köylüleri, eşcinselleri ve kadınları yok saymış ve bu kamuların kamusal alandaki etkisini göz ardı etmiştir. Bu yüzen burjuva kamusal alanının çöküşüne sebep olan en büyük etken, toplumdaki diğer kamuların dışlanması, bireylerin varlığının yok sayılmasıdır. Kamusal bir kurum olmaktan çok kamusal alan, tüm aktörlere açık olma potansiyelini barındıran, gelişme içindeki bir toplumsal yapıdır (Dacheux, 2012).

Kamusal alanın tarifi lenmesi ve söylemin deneyimlenmesi açısından ortaya konan argümanlar, hem Arent'in hem de Habermas'ın bakış açısına göre, kendi içinde eşitlikçi bir yaklaşım izlemiştir. Arendt hanede bulunan kamuların söz söyleme hakkını göz ardı etmiş, erkek egemen toplumun özgürlükçü düşünme formlarını elinde tutmasını desteklemiştir. Habermas ise, özel bir sınıfın gerçekleştirdiği akılcı tartışmaların devletin karşısında kamuyu oluşturabileceğini vurgulamış ancak farklı kamusal alanları bu özgürlükçü söylemin dışında tutmuştur. Bu sebeple kamusal alan kavramı burjuva kesiminin dışında kalan bireylere yabancılaşmış, bu durum alenileşmeye sebep olmuş ve böylece bireylerin bulunduğu mekânı eleştirme hakkı statü farklarının getirdiği baskı ortamıyla birlikte elinden alınmıştır.

Arendt ve Habermas'ın aksine, Oscar Negt ve Alexander Kluge, ortaya konulan kamusal alan tartışmalarına bireyin gözünden yaklaşarak, farklı bir boyut kazandırmışlardır. Negt ve Kluge'nin bir deneyim alanı olarak tartışmaya açtığı kamusal alan, hem günümüz kamusal alan kavramına yakınlığı açısından hem de kamusal alanda deneyim kavramının sorgulanmaya başlaması bakımından önemli bulunmaktadır. Oskar Negt, burjuva kamusal alanının, bireylerin somut deneyimlerinin çokluğunu hesaba katmadığını belirtmiştir. Bu bağlamda Negt ve Kluge, deneyime dayanan alternatif bir kamusal alan kavramını ortaya koymuştur ve şu soruyu sorarak yola çıkmışlardır:

“[...] acaba burjuva kamusal alanının karşısında etkili olabilecek karşıt kamusal alan (counter public sphere) biçimleri olabilir mi? Burjuva kamusal alanından apayrı bir 'tecrübe' sistemi (experimental interest) olan proleter kamusal alan kavramına böyle ulaştık.” (Negt ve Kluge, 2004)

Negt ve Kluge'nin ortaya koyduğu “Proleterya kamusal alanı” (counter public sphere) günümüze ‘muhalefet kamusal alanı’ olarak çevrilmiştir (Negt, 2007). Muhalefet kamusal alanı ile bireyin gerçek tecrübe alanında, özgür söylemler geliştirmesi hedeflenmektedir.

Negt ve Kluge klasik kamusal alan/özel alan kavramlarına itiraz etmektedir. Çünkü gündelik yaşam ve çalışma yaşamı içindeki gerçek toplumsal tecrübeler bu tür bölünmeleri aşmaktadır (Yükselbaba, 2008). Özel alana atfedilmiş olan, çocuk bakma, fabrikada çalışma ve evde gerçekleştirilen eylemlerin insan hayatında büyük önemi vardır ve özele indirgenmesi toplumsal yaşamın diyalektiğine aykırıdır (Negt ve

Kluge, 2004). Burada ortaya konan kamusal alan kavramı, Habermas'ın kamusal alan kavramından farklı olarak, üretimsel olmayı seçmektedir. Çünkü Habermas ürünü kimin ürettiğini değil, kimin sahip olduğunu ileri süren dağıtım ilkesini benimser (Negt ve Kluge, 2004). Bu bağlamda, muhalefet kamusal alanı kavrayıcıdır. Bu kavramın baskın kamusal alan tarafından engellenmiş olma durumu, deneyim kavramını ortaya çıkarmıştır. Negt ve Kluge, deneyimin kamusal alanda örgütlendiğinde değer bulacağını belirtmiştir (Negt ve Kluge, 2004). Sonuç olarak, muhalefet kamusal alanı, kamusal/özel ayrımını yok saymaktadır. Sınıfsal ayrımın ortadan kalktığı, özgürlükçü ve bireylerin eşit söz söyleme hakkına sahip olduğu, deneyime dayalı bir kamusal alan modeli desteklenmektedir.

Çalışma kapsamında, Arendt, Habermas, Negt ve Kluge'nin ortaya koyduğu kamusal alan kavramları incelenmiş, birbirlerine yaklaştığı ve karşıt düştükleri noktalar üzerinden çapraz okumalar gerçekleştirilmiştir. Ortaya konan bu üç kamusal alan tartışmasında, bireyin mekanla kurduğu ilişki ve kamusal alan kavramının süreç içindeki değişimi önemli bulmuştur.

Kamusal alanın kavramsal çerçevesi Arendt ve Habermas'ın çalışmalarından yola çıkılarak tartışmaya açılmıştır. Her ikisi de günümüze kadar gelen bireyin gözünden kamusal alanın tariflenmesi sorunsalını ele almış ve kendi bakış açılarında yorumlamışlardır. Arendt kamusal alanda eylemin bedenleri bir arada tutmanın yolu olduğunu vurgulamış, ancak bunu belli kamular üzerinden gerçekleştirerek, eylemi özelleştirmiştir. Bu sebeple, kamusal mekandan dışlanan kamuların gözünden bakıldığında, Arendt'in öne sürdüğü mekan, kısıtlayıcı, eylemden yoksun ve özgür ifadenin ortaya konmadığı bir alandır. Buna benzer olarak Habermas ise, kamusal alanın devlet iradesinden kurtarılarak, söylemlerin ve mücadelenin yeri olması gerektiğini vurgularken, bu mücadelenin tek bir kamu üzerinden yürütülmesi gerektiğini savunmuştur. Habermas'ın ortaya koyduğu kamusal alan, bireyin mekan içindeki eylem durumlarına özgürlükçü bir bakış açısıyla yaklaşırken, mekan üzerindeki söylemlerinde eşitlikçi değildir. Negt ve Kluge ise Habermas'ın öne sürdüğü burjuva kamusal alanına karşıt bir alan oluşturma çabasındadır. Bu sebeple Negt ve Kluge'nin çalışması, kamusal alanı bireyin hem söylem hem de eylem alanı olarak ele alması bakımından önemlidir.

Arendt, insan etkinliklerinin özel ve kamusal alanda bulunuş biçimlerini ortaya koyarken, farklı kamusalılıkları birbirinden ayırmış, söz söyleme hakkına sadece

Polis'in yurttaşı kabul edilen bireylerin sahip olduğunu belirtmiştir. Arendt'e göre 'eylem', bireyin diğer insanlarla olabilmesinin bir yolu iken, sadece yurttaşlar arasındaki eylem biçimleri kabul görmüştür. Eylemi gerçekleştiren bireyler, özgürleşmiş bulunduğu ortam hakkında söylem üretebilen kişilerdir. Ancak buradaki sorunlu durum Antik Yunan Hane'sinde bulunan diğer kamusal alanların (kadınlar, çocuklar, köleler, zanaatkarlar), mevcut kamusal alandan uzaklaştırılmasıdır. Aynı sorun ile Habermas'ın kamusal alan kavramında da karşılaşılır. Habermas'ın öne sürdüğü burjuva kamusal alanı, köylü ve işçi hareketlerinin oluşturduğu muhalif ve alt kamusal alanları göz ardı etmiştir (Fraser, 2004). Daha sonra Habermas öne sürdüğü kamusal alan modeliyle ilgili yapılmış olan bu eleştirileri haklı bulmuş ve muhalif bir kamusal alanın varlığını kabul etmiştir (Dacheux, 2012). Bunlara ek olarak, burjuva kamusal alanının oluşturan kamuoyunun kimlerin ortak söylem ve arzularını temsil ettiği açıkça tartışılmamıştır. Çünkü Habermas kamunun homojen olma durumunu, burjuva sınıfı üzerinden değerlendirmiş ve Arendt'te olduğu gibi farklı kamusal alanlara değinmemiştir.

On sekiz ve on dokuzuncu yüzyılda ortaya çıkan homojen bir kamu öngörüsü, bireylerin her türlü farklılıklarını bırakıp eşit bir statü çerçevesinde toplanmasını talep eder. Habermas'a göre bu ideal bir taleptir. Ancak bu modelde toplumsal yaşam, kamusal alandan dışlanmaktadır. Demokrasinin gelişmesiyle bireyin sözü, toplumsal çevreyi etkiler hale gelmiş, bireysel talepler, özgürlük meselesi olmuştur. Çünkü bu talepler bireylerin yaşamlarında kazandıkları deneyimler sonucu ortaya çıkmaktadır. Negt ve Kluge'nin kamusal alan anlayışı, kamusal alanın üretimle ilişkisini vurgulamakta ve yaşamsal tecrübelerle ilgilenmektedir. Burada önemli olan, üretimin kamusal alanda da kendini var etmesi gerekliliğidir. Aynı argümanlardan hareket ederek, Negt ve Kluge bütün sınıfların (kamuların) çokluğunu talep eder. Bu sayede kamusal alanda gösterilecek olan mücadele, tecrübelerin oluşumuyla birlikte daha özellikli bir mücadeleye dönüşecektir. Bu bağlamda, kamusal alan bireyin alanıdır. Weber (2000) kamusal alanı, farklı sosyal sınıflardan, ırklardan, etnik yapılardan insanların, karşılaşma alanı olarak tanımlar; karşıtlıkların ve müzakerelerin olduğu bir alana işaret eder (Weber, 2000). Bu sebeple tez kapsamında ulaşılmak istenen kamusal alan hem Weber'in hem de Negt ve Kluge'nin açıklık getirdiği, kolektif yaşam senaryolarının gerçekleştiği, deneyime dayalı bir kamusal alandır.

Bu bölümde kamusal alanın süreç içerisinde edindiği farklı kavramlar incelenmiş ve kamusal bedeni ele alış biçimleri tartışılmıştır. Kamusal alan geçmişe ait izleri bugüne taşıyan ve geleceğe ait potansiyelleri yansıtabilen bir araçtır. Kentsel mekanı okuyan birey, kendi deneyimi ve yorumuyla mekanı tanımlar ve var eder. Tartışılan kavramlar çerçevesinde, bireyin kamusal alanda var olma koşulları ve kendini var etme çabaları ortaya konmuştur. Burada değinilmek istenen, bireyin gözünden kamusal alanda gerçekleşen kısıtlamaların ve özgürlüklerin yeniden tariflenmesinin dönemler içinde gösterdiği farklılıklardır. Antik Yunan Polisi'nde bireyler doğuştan kendi içlerinde ayrılmakta, sadece erkek bireyler Polis'in yurttaşı sayılmaktadır. Bu sebeple, kamusal alan yurttaşın söz söyleme alanı olarak tariflenmektedir. Toplumsal yaşam içinde kendisine yer bulamayan kadınlar, zanaatkarlar ve köleler ise gündelik yaşam içindeki arzu ve isteklerini ortaya koyabilecekleri farklı mekan arayışlarında bulunurlar. Bu durum söz söyleme hakkı elinden alınan bireylerin, mekan için mücadele etme arzularını tetiklemektedir. Bununla birlikte Habermas'ın Aydınlanma Çağı'nda ortaya koyduğu Burjuva Kamusal Alanı'nı ele aldığımızda, kamusal alanın özgür söylem ve ifadelerle yer verdiğini ancak toplumun alt kesimlerini olarak görülen işçi ve köylülerin bu alana dahil edilmediği görülür. Kamusal alanda eylem hakkı elinden alınan birey, mekanı ele geçirmenin yollarını arayarak harekete geçmektedir. Bu durum bizi Negt ve Kluge'nin ortaya koyduğu muhalefet kamusal alan tanımına ulaştırır. Birey mekan içine kendini eklemlmek ve toplumsal yaşam içinde diğer kamularla ortak söylem oluşturmak için mekana müdahale eder. Mekan deneyimlendikçe kamular arasındaki etkileşim artmakta ve kamusal alan yeni anlamlar kazanmaktadır.

Araştırmanın bundan sonraki aşamasında, tarihsel süreç içindeki beden-mekan birlikteliği, kamusal alan tartışmalarından yola çıkılarak ele alınacak, bireyin mekanla kurduğu ikili diyalektik, mekanın üretilmesi, dönüştürülmesi ve deneyimlenmesi üzerinden tartışılacaktır.

2.2 Kamusal Alanda Beden-Mekan İlişkisi

Mekan süreklilik gösteren bir organizma gibi, bizi dışına çıkamayacağımız şekilde içine çeken ve çevremizdekilere bağlanmamızı sağlayan, duyular ve dokunsal etkileşimler alanıdır. Mekanın ele alınması sürecinde beden başat bir rol üstlenmektedir. Beden, mekanın fiziksel varlığının öznesi olarak, mekanla bir bütün halinde, zihinsel, algısal ve fiziksel bir ilişkisellik gösterir. Bu birliktelik beden-

mekan-zaman üçgeni içinde geçmişten günümüze kadar evrilmektedir. Mekanın ortaya çıkışı, özne-nesne arasında kurulan baskın ilişkilerin değişimi açısından farklılıklar göstermekte, otorite ve iktidar baskılarıyla kimi zaman geri çekilmekte ve üretim/deneyim ekseninin dahil olmasıyla tekrardan ön plana çıkmaktadır. Beden-mekan birlikteliği kimi zaman pasif, kimi zaman devingen ve dinamiktir. “Mekan iki boyutlu insan hareketlerinin oranı ile bedenin ve hareketin sınırlarını belirleyendir (Balaban, 2001). Çalışma kapsamında, Antik Yunan Agorası’nda bedenin kent üzerinden okuması gerçekleştirilerek, Roma mekanlarında bedenin geometriyle buluşmasının izleri sürülmekte, bunla birlikte bedenin var olma biçimleri, sokakta gerçekleştirdiği yeni mekansal üretimler, sonrasında modernleşme sürecinde yaşanan beden-mekan ilişkilerindeki kopmalar ele alınmaktadır. Sürecin ilerlemesiyle birlikte 21. yüzyıl kentlilerinin mekanla kurdukları pasif ilişkileri aktif hale getirme yolları, bedenin mekan ile kurduğu ilişkilerin, karşılıkların ve mekanın deneyimlenme biçimlerinin anlaşılması için tartışmaya açılmaktadır.

Beden-mekan diyalektiğinin oluşmaya başladığı ilk örneklerden biri Antik Yunan’daki agoralardır. Yunan kentinin kalbi niteliğindeki agoralar, komünal yaşamın başlangıcı olmaları açısından önemlidir. Bu alanlarda ticaret ve öğrenim yapılmakta, polisin gelişmesi üzerine tartışmalar yürütülmektedir. Daha sonra agoralara alternatif olarak, zanaatkarların barınak olarak kullandığı stoalar inşa edilmiştir. Stoalarda bireyler, insan doğasını gözlemlemek ve tartışmak için toplanmaktadırlar (Roth, 2000). Atinalılara göre, teşhir edilen bir beden, yurttaş olarak onaylanmış bir bedendir (Sennett, 2002). Atina’da bedenlerin sergilenmesi ve bireylerin düşüncelerini birbirine açması önemli görülmektedir. Ancak bu karşılıklı iletişim sadece erkekler arasında gerçekleşmekte, burada görülen özgürlük ve özgürleşme mekanı olarak agora, sadece erkek bedenlere hizmet etmektedir (Roth, 2000).

Bununla birlikte Atina’da bedenin var oluşu üzerinden yapılan ayrımları ve bu ayrıcalıklı durumların mekan üzerindeki hakimiyetini ortaya çıkaran bir diğer durum ise, bedenin vücut ısısidir. Çünkü farklı sıcaklıklara sahip olan bedenler farklı hak ve özgürlüklere sahip demektir. Örneğin kadınların erkeklerden daha soğuk versiyonları olduğu düşünülür; bu sebeple kadınlar kentte erkekler gibi çıplak olarak boy gösterememektedirler (Sennett, 2002). Aynı muamele kölelere de uygulanmaktadır. Çünkü bir köle bedeninin, kölelik koşullarından etkilenerek vücut ısısının düştüğüne inanılmaktadır (Sennett, 2002). Bu bağlamda, Yunanlılar vücut ısısı bilimini, bedenler

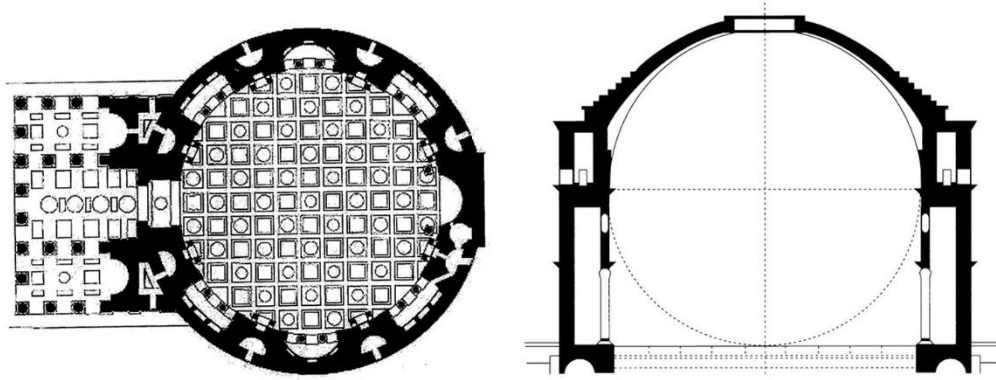
üzerindeki gücü kontrol altında tutmak, bedenleri fiziksel özelliklerine göre ayırtmak ve mekanı kabul gören bireylerin alanı olarak ele almak için kullanmışlardır. “Atina bu hakim beden imgesine bağlı kalmakta, bundan yola çıkarak insanlara son derece eşit olmayan bir davranış sergilemekte ve mekanı onun buyruklarına göre düzenlemektedir” (Sennett, 2002). Bu yüzden Antik Yunan Agorası, toplumsal yaşamın özgürleşmesi yönünden örnek olsa da, bütün bedenlere eşitlik ilkesi içinde davranmadığından, kamusal alanın bedenle olan etkileşimini özgürlükçü bir bakış açısıyla gerçekleştirememiştir. Kamusal alandan uzaklaştırılan ve ezilmiş olan bedenler, kendilerini var etmek için yeni mekansal faaliyetlerde bulunmuşlardır. Kadınlar Adonia denilen şenliklerde kendilerini gösterir; burada kısıtlı süreler içinde gerçekleşse de bedenlerini sergileme arzusunu giderirler. Gösterilen yeni bedensellikler bize, bireyin üzerinde oluşturulan otoriteye rağmen, kendine yeni ortak mekan arayışları edindiğini ve burada günlük aktivitelerini gerçekleştirdiğini göstermektedir.

Beden kendi var oluş biçimiyle mekanı yönlendirmektedir. Kamusal alan bütün bu yönelimlerin ortak söylemi haline gelmektedir. Bedenin kamusal mekan ile ilişkisini sorgulaması Rönesans döneminde de kendini göstermiştir. Rönesans mimarları, sayısal ilişkilerle bedenin kendi içindeki oranlarına başvururlar. Bu durumda mekan, bedenin hakimiyeti öne çıkartılarak, matematiksel bir kurgu içinde ele alınmıştır (Balaban, 2001).

Biz sana, [...] kendi özlemlerine göre ve kendi yargılarına göre istediğin yere, istediğin forma ve istediğin işlevlere sahip olabilesin diye... Böylece hiçbir sınırla kısıtlanmadan, eline verdiğimiz kendi özgür iradene göre kendi doğanın sınırlarını kendin belirleyeceksin. Seni dünyanın merkezine yerleştirdik, dünyada olan biteni buradan çok daha kolayca görebilesin diye” (Pico– The Renaissance Philosophy of Man - 1948; Roth; 2006 s.431).

Pico, insanın neyi seçerse, iradesiyle ona sahip olabileceğine inanmaktadır. Çünkü Pico’nun da gözlemlediği gibi insanlar artık ortalamayla tatmin olmamaktadırlar ve en yükseğe ulaşmayı arzularlar (Roth, 2000). İnsanın sınırları zorlama arzusu, o dönemin mimarlarını, bedenin matematikle olan ilişkisini araştırmaya itmiştir. Sennett’in deyimiyle; “ Romalılar bu bedensel geometriyi emperyal fatihler ve şehir kurucular sıfatıyla hüküm sürdükleri dünyaya düzen getirmek için kullanmışlardır” (Sennett,

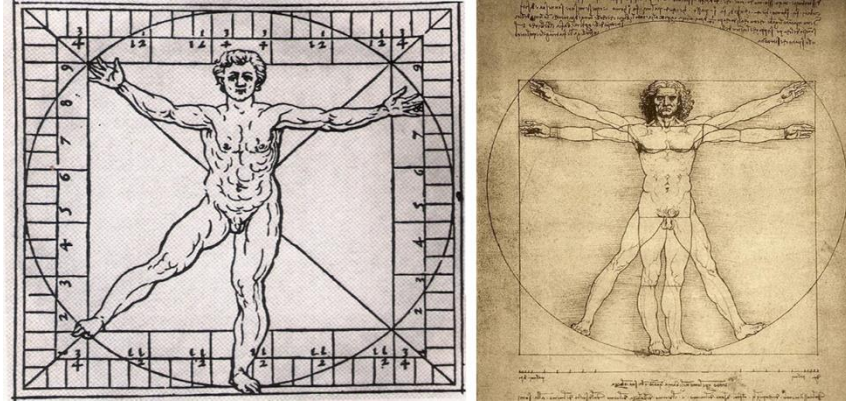
2002). Bu sebeple Romalılar, “bakma ve inanma arzusunu, bakma ve itaat etme komutuyla kaynaştırmıştır” (Sennett, 2002).



Şekil 2.1 : Pantheon, modern çizim (Url-03), (Url-04).

Pantheon, insan bedeniyle mekanın nasıl kaynaştığını gözler önüne serer (Şekil 2.1). Simetrik plan yapısına sahip Pantheon, üç mekansal bölümden oluşmaktadır. Bunlar; dairesel zemin, silindir şeklinde duvar ve kubbedir (Sennett, 2002). Zeminde bedene yol gösterici çizgiler bulunmaktadır. Yer çizgileri girişin karşısındaki duvarda bulunan, en önemli heykelin bulunduğu nişi işaret eder (Sennett, 2002). Romalılar kamusal alandaki yapılarına şekil verirken bedenin formundan yola çıkmaktadırlar. Pantheon, hacimsel olarak devasa olsa da insan bedeninin bir parçası olarak anımsanmaktadır (Sennett, 2002). Aslında zeminde binada bulunan simetrik eğriler ve kareler, Serlio ve Da Vinci’nin çizimlerini akla getirir. Bu çizimler bizlere ideal orantının, bedenin kusursuz oranlarında bulunabileceğini göstermektedir. Romalıların beden imgesi Vitruvius’un ortaya koyduğu şekliyle Serlio ve Da Vinci’nin çizimlerindeki gibidir (Şekil 2.2). Bu ideal düzen izlenerek binaların insan ölçeğine göre tasarlanabilmesinin önü açılmıştır (Sennett, 2000). Bununla birlikte rönesans tasarımcıları için daire, tanrının kusursuzluğunu simgelemektedir (Roth, 2000). Bu nedenle daire ve kare çeşitli kamu binalarında ve kent planlarında temel alınan formlardan oluşmuştur. Böylelikle, beden üzerinden ortaya konan geometri kamusal alanların biçimlenişinde ve yeni bir forma ulaşmasında etkili olmuştur. Bu durum bedenin kamusal mekana hem fiziksel hem de algısal müdahalesini ortaya koymaktadır. Bu bağlamda geometri, kentin nasıl görünmesi gerektiğiyle ilgili ipuçlarını da bize sunmaktadır (Sennett, 2002). Beden ve bedenin formu, kentlerin ve kent mekanlarının ilham kaynağı haline gelmiştir. Böylelikle bedenin mekan

üzerindeki görünürlüğü biçimlerle ve formlarla ortak mekanlarda kendini var ederek, bedenın mekandaki etkisi üzerinden yeniden şekil bulur.



Şekil 2.2 : Sebastian Serlio'nun insan vücudu çizimi (Roth,2000), Leonardo Da Vinci, ideal Vitruvius insanı çizimi (Url-05).

Romalılar, Rönesans döneminde, insan bedeninin formunu ele almış, ideal güzellik kavramı çerçevesinde, bunu geometriyle ilişkilendirmiş ve mimaride ortaya koyduğu binaları bu planlamaya göre gerçekleştirmiştir. Bedenin kamusalılığına verilen önem ise Roma Forumları'ndan yola çıkılarak tartışılabilir.

Roma forumları, o dönemin kamusal mekanı olarak adlandırılabilir. Forum toplumsal yaşamın merkezini oluşturmaktadır. Forumlar, ticari, adli, siyasi eylemlerin gerçekleşme yeri olduğu gibi, aynı zamanda mekansal olarak pazar yeri, geçit yeri, seçim alanı, sayım merkezi, gladyatör arenası gibi görevleri de üstlenmektedir. Bu forumların kurucuları imparatorlardır. Forumlar, gücü ve itaatkarlığı simgelediği için, mekanının geometrisi bedenın mekân içindeki devinimini disipline etmekte ve “bak ve itaat et” buyruğunu somutlaştırmaktadır (Sennett, 2002). Çalışma kapsamında ele alınan Forum, kamusal tartışmaların gerçekleşme alanı olarak önemli bulunmaktadır; ancak beden üzerinde uygulanan güç ve iktidar eylemleri, bedenın mekânla kurduğu ilişkiyi koparmakta ve mekânı toplumsal yaşam içinde yalnızlaştırmakta ve bireyi mekânın kullanımından uzaklaştırmaktadır. Nüfusun hızla artış göstermesiyle birlikte, forum mekânı yetersiz kalmaya başlamıştır. Bunun üzerine özel tiyatro ve sirkler kurulmuştur. Ancak burada da imparatorların bireyler üzerindeki baskısı devam etmiş ve beden sindirilmeye başlanmıştır. Roma'daki kent hayatı değişikçe forumun işlevi değişmiş ve burada yer alan faaliyetler sınırlandırılmıştır. Bu sebeple getirilen kurallar yüzünden halk forumdan uzaklaşmış ve forumlar tüketime odaklı alışveriş meraklısı tabakaya bırakılmıştır (Tuncer, 2009). Yönetim biçimi artık demokrasi olmadığı için,

imparatorluk döneminin giderek baskıcı rejimi bireyleri ortak alanlardan koparmış ve kendi içlerine kapanmaya zorlamıştır. Bu sebeple, bireylerin birbirlerini tanımalarına gerek ve olanak kalmamıştır. Roma Forum'larının formlarında baskın bir rol oynayan beden, kamusal bir alan olarak ele alınan Forum'larda söz söyleme hakkından yoksun bırakılmış, pasifleştirilmiş ve eylem gerçekleştirme hakkı elinden alınmıştır. Burada Lefebvre'nin Politik Kent kavramı hatırlanabilir (Lefebvre, 2013). Lefebvre'ye göre politik kent, emir, buyruk ve iktidarın bulunduğu alandır (Lefebvre, 2013). Roma Forum'larında, imparatorluğun sözü, kamunun sözünden üstün tutulmaktadır ve bu durum Roma İmparatorluğu'nun dağılmasına sebep olmuştur. Çünkü birey üzerinde hissettiği eylemsizlik halinden kurtulmak istemekte ve kendisine getirilen sınırlamalarla bir çeşit mücadele haline girmektedir. Bunun sonucunda, beden mekan üzerinde hakimiyetini hatırlatacak eylemler gerçekleştirerek yeni oluşumlara olanak tanımaktadır. Roma İmparatorluğu'nun dağılmasından sonra, ortaçağ köyleri yeniden inşa sürecine girmiştir. Kırsal temsil eden köy medeniyeti, iktidarın gerilemesiyle birlikte, yavaş yavaş kent gerçekliğine yüzleşmek zorunda kalmıştır. Ortaçağlardaki kamusal alan, bir yöneticinin, yukarıdan birinin varlığına ihtiyaç duymaktadır (Habermas, 2004). Bu sebeple, kamusal alanı temsil edenler, halkın kendisi değil, feodal otoritedir. Prensler, soylular ve kilise feodal otoritenin temelini oluşturmaktadır. Halk, feodal otoritenin ortaya koyduğu kurallar düzenine uymakla yükümlüdür. 18. Yüzyılın sonlarında dinin, bireylerin özbenliklerine ait özel bir alan olarak ortaya konması, "dinsel özgürlük" kavramını ortaya çıkarmış ve bireylere yeni bir özgürlük alanı tanımlamıştır (Habermas, 2004). Bu durum kilisenin otoritesini kaybetmesine sebep olmuştur. Prenslerin otoritesindeki özel ve kamusal alanlar da, reform hareketleriyle birlikte sarayla olan ilişkilerini koparmış ve bağımsızlıklarını ilan etmişlerdir. Soylular ise bu durumun sonucunda, çeşitli gruplaşmalar içine girerek, devletten bağımsız bir burjuva alanının temellerini atarlar (Habermas, 2004). Böylelikle feodal otoritenin boyundurluğundaki kamusal alan yerini, gelişmiş ilişkisellikleri temsil eden bir kamunun söz sahibi olmasını hedefleyen bir burjuva kamusal alanına bırakmıştır. Burjuva kamusal alanında söylemin temsili olan kamu, yetki verilmiş bir otoriteyi işaret etmektedir. Kamusal alanda bir reform hareketi gerçekleşmiş olmasına rağmen, hala tekel kamusal alan üzerinde etkin durumdadır. Çalışmanın ortaya koymaya çalıştığı kamusal alandaki mücadele durumları kendini göstermeye başlamış olsa da, toplumun her kesimi bu mücadeleye katılamamaktadır.

Bu sebeple burjuva kamusal alanı, “kamusal bir gövde olarak özel bireylerin alanı” olarak anlaşılmaktadır (Habermas, 2004).

Lefebvre’nin ortaya koyduğu politik kent kavramına tekrardan dönecek olursak, politik kent, “örgütlü bir toplumsal yaşama, tarıma ve köyün inşa edilmesine eşlik eder veya bunu yakından izler” (Lefebvre, 2013). Günlük yaşamın devamlılığını sağlamak için gerekli olan ticaret, yeni bir kamu otoritesinin varlığında değişime uğramakta ve pazar alanını değiştirmektedir. Oysaki ticaret belli bir ortamda yapılan alışverişi simgeler ve pazar alanı toplanmanın yerini belirler. Ancak imparatorluğun gerilemesinden kaynaklanan siyasi boşlukta, pazarın ve mübadelenin kente entegrasyonu hızlanmıştır. Politik kent, pazar üretiminin ve ticaretin el değiştirmesini istemez (Lefebvre, 2013). Bu nedenle, iktidarın yıkılmasıyla birlikte, Politik kent yerini ticari kent oluşumuna bırakmaktadır. Lefebvre’nin ticari kenti, bireylerin toplanma yerini değiştirir (Lefebvre, 2013). İlk olarak meydanların çevresinde kurulan dükkanlar, sütunlar ve galerilerle, insanlar ve eşyalar arasındaki ticari alışveriş başlar. Ancak kentin hızlı gelişimi ve nüfusun artışı artık bu meydanların yetersiz kalmasına sebep olur. Bu süreçte hala kır, kente göre egemen konumdadır ve ticareti elinde tutmaktadır (Lefebvre, 2013). Bireyler kendi yetiştirdikleri ürünlerin satışını sağlamak ve alıcılarla iletişime geçmek için pazar alanları yaratmaya, galirelerde, dükkanlarda ürünlerini satışa çıkarmaya başlarlar. Lefebvre bu durumu, ticaretin “kentsel bir işlev” halini almasıyla açıklar (Lefebvre, 2013). Bunun sonucunda, ticaretin yere duyduğu ihtiyaç, kentsel mekanların yeni bir anlam kazanmasını beraberinde getirmiştir. Bunun etkilerini Ortaçağ Paris’indeki gelişmeler, kentsel mekandaki dönüşümleri mekan-zaman ekseninde, hem eylemin hem söylemin hem de üretimin ortak mekanlara inmesi ve yeni anlamlar kazanması üzerinde okunmasını mümkün hale getirmiştir.

Ticari alanların yetersizliği Ortaçağ Paris’inde, kamusal alanda sokak kavramını ortaya çıkartmaktadır. O dönemde sokak, bireyler için hak ve talep isteminde bulunulacak alan olarak görülmektedir; bunun dışında sokak anlam yüklenmemiş bir mekanı temsil etmektedir (Sennett, 2002). Bu durum sokağın duvarlarında kurduğu mekansallıklardan okunabilmekteydi (Sennett, 2002). Yunan ve Roma dönemlerinde duvar, sokakla birey arasında katı bir ayrım gerçekleştirmektedir; ancak ortaçağ dönemindeki ekonomik koşullar sokak duvarını geçirgenleştirerek yeni kent merkezini belirler hale gelmiştir (Sennett, 2002). Üretimin sokakta kendisine yeni bir alan oluşturmasıyla birlikte, üreticiler kentliyle ilişki kurabilmek adına yeni mekansal

kurguları biçimlemenin yollarını aramışlardır. Ortaçağ Parisi'ndeki esnaflar, sokaktaki insanların dükkanlarında bulunan ürünleri almalarını özendirecek yeni sokak tezgahları oluştururlar. Bu tezgahlar, dükkanların duvarla buluştukları cephelerine bir pencere açılarak bireylerin ürünler üzerindeki ilgisini arttırmaktadır. Böylelikle sokak yüzeyleri ticaretin gerçekleştirilebileceği bölgeler haline gelmiştir (Sennett, 2002). Sokağın ticaret ile aktif hale gelmesi, bireyler arasındaki iletişimi arttırmış, bütün kamuların aynı ortamda bulunabilmesinin önünü açmıştır.

Burjuvaların kentsel mekanda ortak söylem gerçekleştirme durumları Fransa'da Salon'larda, İngiltere'de Kahvehane'lerde kendini göstermeye başlamıştır. Bu mekanlar sokağın dışında yeni bir yüzleşme ve karşılaşma mekanları kurgulamaktadır (Paquot, 2012). Paquot, kahvehanelerin iletişimi kışkırttığından, toplumsal yardımlaşmayı şekillendirdiğinden söz eder (Paquot, 2012). "Sokak ve onun küçümen kahvehaneleri, dönemin demokratik söyleminin mantığının bağrında inşa edilmiş seçici ve ayırıcı bir kamusal alan oluşturur. Kahvehane hem bir bütünleşme, hem de bir dışarıda bırakma yeridir" (Paquot, 2012).



Şekil 2.3 : Salonlarda Gerçekleştirilen toplantılar, (Url-06), (Url-07).

Kahvehanelerde gerçekleşen eğitici konuşmaların gerçekleşmesindeki diğer bir etken de medya araçlarıdır. O dönemde kahvehane sahipleri kendi gazetelerini basmakta ve orada bulunanlara dağıtmaktadır. Bu durum bilginin çabuk yayılmasına yardımcı olmakla beraber, haber ve düşünce desteği etrafında bireylerin tartışma alanlarını genişletmektedir (Paquot, 2012).

Burjuva sınıfının ortaya çıkışıyla birlikte, Rönesans ve reform hareketlerinin etkisi yeni bir kamuoyu yaratmıştır. 18.Yüzyıl Avrupa'sında matbaanın icadı, nüfus artışı, kentlerin büyümesi, ticaret ve sanayinin genişlemesi toplumsal koşulları ve üretim ilişkilerini değiştirmiş, kentler gelişmeye başladıkça, toplumsal yaşamdaki sosyal hareketlilik artmış ve kamusal alanda farklı bireyler birbirleriyle karşılaşma olanağı

bulmuştur. Böylelikle beden kendi mekanını kurmaya başlarken, toplumsal çevre ile yeni ilişki ağları oluşturmaktadır. Feodal otoriteyle birlikte açığa çıkan politik kent kavramı, yerini ticaretin ve mübadelelerin alanı olan ticari kente bırakmaktadır. Ticari kent, kent mekanın ortaya koyamadığı zayıf iletişim biçimlerini devingen hale getirecek yeni mekansal müdahaleler gerçekleştirmiştir. Hem söylem hem de eylem kamusal alanda kendine yer bulmaktadır. Ancak burada ifade edilen söylem özel bir kamunun ortaya koyduğu tartışmalardan öteye gidememektedir.

On dokuzuncu yüzyılın başından itibaren, burjuva kamusal alanı, devlet erkinin tekrardan ekonomik gücü eline almasıyla birlikte gerilemeye başlamıştır. 17. ve 18. yüzyıldaki salon ve kahvehaneler önemini yitirmekte, bu durumda kitle iletişim araçlarının rolü gözlenebilmektedir. Bu sebeple, kamusal diyalog burjuva alanının dışında genişlemeye başlayarak kamusal alanı işgal etmiştir. Endüstrinin hızlı gelişimi ticari ilişkileri kuvvetlendirmiş, kamunun yanında yer alan medya kuruluşları kamudan uzaklaşarak, karşı bir tavır sergilemiştir. Bu sebeple, 19.yüzyıl kapitalizmi dünyada hakim bir ekonomik sistem haline gelmiş ve muhalif grupları kışkırtarak kamusal alana çıkmalarına sebep olmuştur (Kural, 1997). Bu durum Lefebvre'nin deyimiyle "kent devrimleri" çağını başlatmıştır (Lefebvre, 2013).

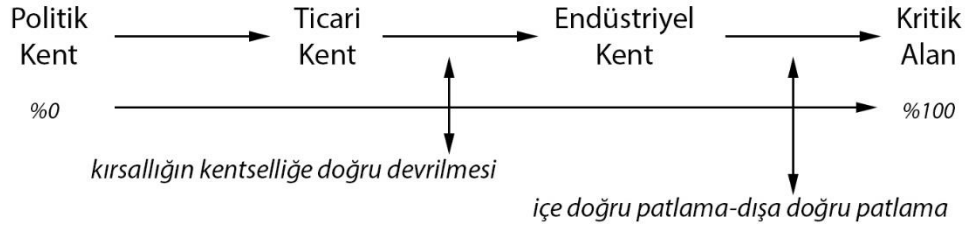
Endüstriyel kentte, burjuva kamusal alanıyla birlikte desteklenen ticaretin, alım ve satım ilişkilerinin canlanması hali, bu yeni dönemde harekete geçirici bir hal almaya başlar (Lefebvre, 2013). Kentler bir devinim alanı haline gelmekte, bireylerin ve mekanların hareket kazanmasına sebep olmaktadır. Ancak bu hareketlilik bireyin çevresine karşı duyarsızlaşmasına ve bireylerin hızlı hareketlerine yenik düşmüş mekanların oluşmasına sebep olmuştur.

William Harvey'in tıp alanında ortaya koyduğu bireydeki kan dolaşımı tezi, yeni bir beden imgesinin biçimlenmesini sağlamıştır (Sennett, 2002). Harvey'in kan dolaşımı ve solunum hakkındaki bulguları, kentlerin yeni bir görünüm kazanması için öncülük etmiştir. Kanın, beden içindeki serbest hareketinin atardamarlar ve toplar damarlar yoluyla gerçekleşmesi, kent plancılarının kent üzerinde aynı toplanma ve dağılma sentezlerini uygulamalarında esin kaynağı olmuştur (Sennett, 2002). Bireylere serbestçe dolaşım sağlayacak yeni nefes alma alanlarının, bireyin duyuusal ihtiyaçlarını gidermesi ve hareketin beden üzerindeki hakimiyetini azaltması beklenmiştir. Bu sayede, bireye yeni deneyim mekanları kurgulanacak, hem fiziksel hem de algısal ihtiyaçlarının giderilmesi sağlanacaktır. Paris kenti, kentler üzerindeki planlama

değişimlerinin görünür hale geldiği en önemli kentlerden biridir. Paris’te bu dönemde, dar sokaklar temiz hava ve güneşten faydalanabilmek için genişletilmiş, caddelerin birleşme noktalarında kent imgesi olabilecek yapılar inşa edilmiş ve halk ayaklanmalarında bireylere müdahale etmenin kolaylaşması için büyük bulvarlar tasarlanmıştır. Bununla birlikte statü farklarının ayrıştırılması nedeniyle, soylular kent merkezine yakın alanlarda ikamet ederken, işçi ve köylüler kentin çeperlerinde konumlandırılmıştır. Bu durum, eski kent dokusunun kaybolmasına ve kamusal belleğin silikleşmesine sebep olmuştur. Ayrıca, kamular arası eşitlik sağlanamamış, modern birey kendi içine kapanmaya başlamış ve kamusal alanda mücadele edememiştir. Farklı kamuları bir araya getirmek ve karşılaşmaları arttırmak için yapılan bu planlama stratejileri, bireyin kamusal alanı deneyimlemesiyle birlikte başarısızlıkla sonuçlanmıştır. “İnsanlar kentte bir tur attıklarında eşitsizlik duyumsal bir uyarı haline gelmektedir. İnsanların sadece kendileri gibi olanlar arasında yaşadıkları zamanlarda kendilerini daha az yoksul hissettikleri herkesin malumu olan bir toplumsal gerçektir” (Sennett, 2002). Birey, içinde hareket ettiği mekandan ve mekanın içindeki insanlardan kopmuştur. Kurgulanan hareketler yüzünden, mekan değerini yitirme durumuyla karşılaşmıştır. Bu sebeple, kentteki günlük hayat giderek çekiciliğini kaybetmiş, iletişimin azaldığı bir toplumsal yaşamı işaret etmiştir. Modern dönemde mekansal üretimler, ticaretin gerekliliklerine göre ortaya konmuştur. Kent üzerinde uygulanan planlar, kentin içi dinamiklerinden ortaya konmak yerine, iki boyutlu bir müdahaleden öteye gidememiş ve sonuçları tahmin edilememiştir. Yapılan çalışmalar, kent üzerinde beden-mekan ilişkilerini güçlendirmek üzere ele alınsa da, bireyi mekandan koparmış ve farklı kamusal alanlar arasındaki diyalogu zayıflatmıştır. Kentin fiziksel görünürlüğü ön planda tutulmuş, toplumsal yaşamın gereklilikleri göz ardı edilmiştir. Bu sebeple, kent içinde yürüttüğümüz kamusal alan tartışmaları Lefebvre’nin ortaya koyduğu Kritik Alan içinde sorgulanma sürecine girmektedir.

Kritik alan modern kentte ve sonrasındaki süreçlerde doğacak sorunlu kent kurgularına karşı bir önerme ortaya koyar. Modern kentlerin, bireyin kamusal alandan geri çekilmesine, yalnızlaşmasına ve mekanların anlamını yitirmesine sebep olduğu görülse de, içinde bulundurduğu potansiyeller de yansınamaz. Tartışma kapsamında ele alınan kamusal alanlarda kendini var etmeye çalışan birey, değişen kent yaşamıyla birlikte kent mekanı üzerinden yürüttüğü mücadeleyi bırakmıştır. Sokakların, söz söyleme, iletişime geçme, ticaret yapma, ortak paydalarda buluşma alanları olması

gerekirken, bu mekanlar sadece bir geiş alanı haline indirgenmektedir. Oysa ki, sokağın kendine ait düzensizliğı bireylerde yeni hislerin oluşmasını sağlar. Sokakta oynar, sokakta öğreniriz (Lefebvre, 2013). Toplumsal yaşamın gerileyen normları, sokakta yeniden bir üretim sürecine girmekte, evrilmekte ve değişmektedir. Birey bu sayede kamusal alan içinde kendine özgü bir aidiyet geliştirmektedir. Sokak yüzeysel karşılaşmaları, beklenmedik karşılaşmalara dönüştürdüğünde, toplumsal yaşam üzerinde yeni diyalogların, mücadelelerin ve müdahalelerin açığa çıkmasına olanak tanır. Kritik alan eleştirisi, kentin bireyin algısında nasıl belirmesi gerektiğinin, karşılaşılan zorlukların aranan çözümlerinin ortaya çıkartılmasının ve “teorik ve pratik eylemin” nasıl iç içe sentezlenebileceğinin sorgulamalarını gerçekleştirmektedir (Lefebvre, 2013). Politik kentten endüstriyel kente kadar gelinen süreçte kent olgusunun kazanmış olduğu anlamların çokluğu ve birey üzerindeki etkileri kritik alanın inceleme bölümüne girer. Çünkü her bir kent modeli bir sonrakini etkileyecek şekilde evrilmekte ve sonunda sanayileşmenin kent yaşamını ele geçirmesiyle ortaya çıkan endüstriye dayalı kent modeliyle birlikte, bireylerin mekanla kurdukları ilişki gerilemekte ve kent bireyler tarafından deneyimlenememekte; aksine makineler tarafından yönetilmektedir. Bu nedenle kritik aşama, kenti bir sorun olarak ele almakta, kritik alan içindeki kent olgusunun yeni anlamlar kazanarak, edinilmiş bilgilerini aşmasına yardımcı olmaktadır. Bireylerin edindiğı “kent pratikleri” kentin iç dinamikleriyle birlikte gizli kalmış olsada, bu kritik aşamada alışılmış olanın değiştirilmesi için yeni üretimler ve hipotezler ortaya çıkartılır (Lefebvre, 2013). Kritik alan, kentlerdeki ortak mekanların üzerinde kurulan baskıların yol açtığı pasifleşme hallerinin, aktif mekan kurgularına ve yeni yaşam senaryolarına dönüşmesi gerektiğinin altını çizer (Lefebvre, 2013). Bir kara kutu gibi işleyen kritik aşama, kentin işleyişindeki bu mevcut kapalılık ve bağımlılık halini geçirgenleştirmek için kentin saklı potansiyellerini açığa çıkarmakta ve yeni olanı ortaya koymaktadır. Bu sebeple, 21. yüzyıl kamusal alanı, bireyin mücadele ve müdahale alanı haline gelmektedir. Birey, duyuşsal ve fiziksel ihtiyaçlarını giderecek müdahalelerle kendini mekana eklemlemeye çalışır. Kamusal alan bireyin yaratıcı mekan üretkenlikleriyle mekanı ele geçirmesine ve onu yeniden kurgulamasına izin verir. Beden kolektif üretim süreçleriyle, algısal ve fiziksel deneyimini canlandıracak ortak mekanlarda kendini var edebilmenin yollarını aramaktadır.



Şekil 2.4 : Lefebvre'nin süreci gösteren şematik diyagramı (Lefebvre, 2013).

Lefebvre'nin yapmış olduğu diyagramla birlikte (Şekil 2.4), 20. ve 21. yüzyıl kamusal alanlarında bedenın mekanla kurduğu ilişkiyi özetleyebiliriz. Beden Antik Yunan'dan beri mekanla kurduğu ilişkiyi dönemin şartlarına göre değiştirmiştir. Antik Yunan'da dışlanan bazı kamular, kendilerini var etmek için farklı ritüeller denemişlerdir. Söz söyleme hakkından doğan arzu ve istek, bireyin kamusal alanı ele geçirmesindeki zemini hazırlamış, gelişen kitle iletişim araçlarının yardımıyla, farklı kamusal alanlar bir araya gelerek ortak söylem içinde hareket etmişlerdir. Lefebvre, bireyin kent sorunlarını kendi içinde çözümleyerek, kentin biçimine, işleyişine ve nasıl bir hal alması gerektiğine karar vermesinin gerekliliğini vurgulamaktadır (Lefebvre, 2013). Beden, zaman içinde içe kapanıklığından kurtularak, farklı karşılaşmalara olanak tanımış, çatışmaların mekanda uzlaşması yoluna gitmiş ve mekanla olan diyalogunu kuvvetlendirmiştir.

Lefebvre'nin ortaya koyduğu *kritik alan*, endüstrileşmeyle birlikte değişen kentlerin günümüz toplumsal yaşamında hangi temsillerle kendini ortaya koyacağını ve bedene sunacaklarının eleştirisi. Modern kapitalizmin doğuşuyla birlikte, bireycilik adını verdiğimiz büyük toplumsal dönüşüm, yeni beden kavrayışlarını ortaya çıkarmış ve modern bireyi, hareketli birey olarak tanımlamıştır. Değişen mekanlarla birlikte sokaklar, kafeler, mağazalar, metrolar ve otobüsler sosyalleşme alanları olmaktan çıkmış ve sadece bakışılan mekanlar haline gelmiştir (Sennett, 2002).

Sonuç olarak modern kamusal alan artık medyanın ürettiği ve medya aracılığıyla ulaşılan bir mekan haline gelmiştir. Bireylerin alışkanlık edindiği konuşmama hali, kamusal alanları ıssılaştırmış ve mekansal işlevini yerine getirememesine sebep olmuştur. Bu bölümde Antik Yunan'dan günümüze kadar bireyin kamusal alan ile kurduğu ilişki biçimleri ele alınmıştır. Çalışmanın bundan sonraki bölümü, modern kentlinin gündelik hayattaki davranış biçimlerini, diğer kamularla kurduğu ilişkileri ve mekandaki konumunu inceleyecektir.

2.3 Gündelik Hayattaki Kamusal Mekan Algısı

“Gündelik yaşamın alacakaranlığının anarşisi” Lukacs

Kent, çeşitli üretim pratiklerinin hakim olduğu bir alan gibi gözükse de; canlı, değişken, devingen ve karmaşık yaşam hareketlerini içinde barındıran bir organizmadır. Kentte gözün görebileceğinden ve kulağın işitebileceğinden daha fazlası, keşfedilmeyi bekleyen yeni oluşumlar mevcuttur (Lynch, 2010). Ancak günümüz kentli bireyi, kentin devasa akışında kaybolmakta ve gündelik yaşamın içinde barındırdığı bu keşif alanlarını fark edememektedir. Bu sebeple birey, yitirmekte olduğu gündelik yaşam algısını sorgulama çabası içinde girmektedir. Bireyin gündelik yaşam çözümlemesi, eleştirel ve edimsel olmalıdır. Ancak bu sayede beden, kentin dayatmalarından uzaklaşabilir ve kendi ritmine kulak vererek, yaşamın anlamını arayabilir. Bu bağlamda çalışmanın bu bölümünde, kentin kentli bedenlere nasıl olanaklar sunduğu ve bu olanakların algısal araçlarla birlikte gündelik yaşam içinde nelere karşılık geldiği tartışılacak ve beden-mekan-zaman ekseninde değerlendirilecektir. Burada önemli görülen olgu, Merrifield’ın da belirttiği gibi; kentin, düzenli olduğu kadar düzenlenmemiş olanı da taşıdığı, yönetildiği kadar kendiliğinden oluşmakta olanı da koruduğu mekanların da açığa çıkmasına izin vermesidir (Merrifield, 2000).

Lefebvre, kenti bir özgürlük alanı olarak tanımlamakta ancak kapitalizmin devasa gelişimiyle kentin ve kentli olmanın ikili diyalektiğinin değiştiğini vurgulamaktadır (Lefebvre, 2013). Çünkü kapitalizmin ortaya çıkardığı üretim biçimleri aynı zamanda bir kent tipi üretmekte, bununla birlikte politik, ideolojik ve toplumsal olanı değiştirmektedir. Böylelikle, kent içinde yaşamın üretim biçimleri üzerinden okunabilmesini olanaklı hale getirmektedir.

Üretim biçimlerinin ve alanlarının kent üzerindeki baskısı, yeni, dingin olmayan, güç ve çatışma alanlarının, Lefebvre’nin deyimıyla, “kör alan”ların ortaya çıkmasına neden olur (Lefebvre, 2013). Kör alan, görünür olanın birey tarafından fark edilememesine dikkat çeker. Birey, çevresindeki somut hacimleri ve yapıları çevredeki çizgisel görünüşleri kolayca algılar, ancak çok yönlü perspektiflere sahip izleri, yolları ve kompleks mekanları algılayamamaktadır (Lefebvre, 2013). Sanayileşmenin birey üzerinde oluşturduğu bu makineleşme halinin ortaya koyduğu algı yanılsamaları “gündelik” olarak adlandırılabilir (Lefebvre, 2013). Kör alan kavramı, gündelikliğin içindeki kentsel yaşamı eleştirmektedir. “Körlüğü ortaya çıkaran şey, kent biçiminin,

alana “içkin olan vektör ve gerilimlerin”, diyalektik mantığının ve hareketinin, içkin taleplerinin görülmemesidir” (Lefebvre, 2013).

Gündelik hayat kavramı içindeki “gündelik” kelimesi; “Her günkü, yevmi” anlamına gelmektedir (TDK). Günlük kelimesi ise, belli rutinler dizisini ele almakta, “o günkü, o günle ilgili, her gün yapılan” anlamını taşımaktadır (Url-08). Gündelik hayat, yaşama dair her şeyi içinde barındıran, kent ile bireyin ilişkide olduğu, hem durağanı temsil eden hem de süreklilik arz eden, aynılıkların ve karşıtlıkların meydana geldiği, anın yönettiği çekişme alanıdır. Gündelik hayatın birinci önemli koşulu, merkezinde bireyin bulunmasıdır. İkinci önemli vurgu ise, gündeliklik, zaman kavramından yola çıkmaktadır. Zamanın yapısı yoktur. Zamanın içinde bireyin anlatısı kendi gündelikliğinde var olur. Lefebvre, günlük hayat (everyday life) ve gündelik (everydayness) arasında ince bir ayrım yapar. Ona göre, gündelik hayat her zaman var olmuştur ve kendi döneminin bilgisini yansıtır. Gündelik kelimesi ise, var oluşu politik ve ekonomik erkin elinde olan, piyasa tarafından kontrol edilen, medya tarafından dayatılan anlamına gelmektedir. Burada tekrarlı olan şey ise, gündelik olma halidir. Günlük hayatın tekrarlı yapısını içermektedir (Lefebvre, 1998). Bu kavramlar arasında, “geçişler ve geçicilikler, çatışmalar ve uzlaşmalar, diyalektik ve trajedi, zaman içinde birbirini tetikler” ve beden-mekan etkileşimine dahil olur (Lefebvre, 1998). Bu sebeple, bir günün oluşumu, dünyanın oluşumunu ve toplumun oluşumunu kapsar. Gündelik hayatın bu çekişmeli halinden yola çıkarak, çalışma kapsamında bireyin gündelik hayat içindeki mekansal algısı üzerinde durulacak, gündelik hayatın içinden gelen üretimlerin fiziksel ve algısal deneyimlerinin izleri sürülecektir.

Andy Bennett *Kültür ve Gündelik Hayat* kitabında gündelik hayatın somut var oluş tanımlarının yanında aslında muğlak olma durumunu ele alır. Featherstone’un düşüncelerine vurgu yapan Bennett’e göre gündelik hayat, “derli-toplu düşünceye uymayan sıkıntı verici ufak tefek her şeyin tıktırılabilirdiği artık bir kategori gibi görünmektedir” (Bennett, 2013). Burada söz edilmek istenen, gündelik olanın algısal gerçekliğidir. Çünkü gündeliklik, sıradanlığı çağrıştırmakta, bizi alışılmış, kanıksanmış olana yönlendirmektedir. Peki gündelik hayatın ortaya koyduğu bu “sıradanlık” durumuna, ne sebep olmaktadır ve bu aynılık durumlarını, çekişme ortamlarına ve algısal direnişi güçlendirecek sorgulamalara nasıl dönüştürülebilir?

Gündelik hayat sıradan eylemlerle kendini var ediyor gibi gözükse de, içinde yaratıcı mekansal kurguları ve deneyimleri barındırmaktadır. Ancak bu yaratıcı kurgular

gündelikliği kontrol altında tutan üretim erklerinin sınırlamalarıyla belirsiz ve görülemez hale gelmektedir (Lefebvre, 1998). Sanayi öncesinde, üretim süreci, bireyin kendisiyle birlikte ortaya çıkmakta ve eş zamanlı ilerlemekteydi. Bireyin çalışma alanı, hem üretimi gerçekleştirdiği yer, hem ürünlerini pazarladığı yer, hem de sosyalleştiği yeri temsil etmekteydi (Lefebvre, 1998). Bu sebeple birey gündelikliğin getireceği sıradanlıktan uzak, bütün fiziksel ve algısal doyumunu bu mekanda gidermek zorunda kalmıştır. Sanayileşme sonrasında ise, üretim biçimleri bireylerin yaşam tarzını değiştirme gücünü elde etmiş ve tüketime dayalı gündelik yaşam algısını ortaya çıkarmıştır. Bu süreçte beden gündeliklik içinde tekrarlara gebe olmuş, özel hayat ve iş hayatı arasında kendine serbest zaman yaratma çabasına girmiştir. Birey, kendi hayatına ilişkin ortaya konmuş bir programı uygulamakta, kendi için yaratılmış olan düzene uymak zorunda kalmaktadır. Bu durum bize gündelik hayatın manüpele edilmiş olduğunu göstermektedir. Gündeliklik, yalnızca bir üretim tarzını oraya koymamakta, aynı zamanda toplumu yönetmenin bir yöntemi haline de gelmektedir (Zayani, 2005). Bu durum bireyin, toplumsal olandan geri çekilmesine ve bütünle ilişkisini yitirmesine sebep olmuştur. Oluşan yabancılaşma durumu kamusal alan üzerinde bir eylem gerçekleştirilmesini ve bu eylemin bedenin deneyimiyle mekanda var olmasını önemli hale getirmektedir. Birey mekanı ele geçirmenin yollarını arar.

Goffman, bireyi kendine, “sahne önü” ve “sahne arkası” kimlikler kazandırmaya başladığını dile getirir (Goffman, 1959). Goffman, bireyin kendine yeni kimlikler edinerek, kendini var etmesi durumunu yararlı bulmuştur. Bunu gündelik hayat pratikleriyle başa çıkmanın bir yolu olarak görmektedir. Bu sayede Goffman, bireyin, toplumsal rolleri içselleştirmesiyle tanımlanan gündelik hayatın “pratik deneyimi” yoluyla, sahne arkası ve sahne önü benlikler yaratarak rollerini idare etmeyi ve onların arasında müzakere yapmayı öğrendiğini ileri sürer (Bennett, 2013). Burada sözü edilen gündelik hayat bir performanslar dizisidir. Bu performansların her bir arakesiti bireyle mekan arasında kurulan ilişkiyi işaret eder.

Alva Noe, algılamının, davranış biçimlerini harekete geçirmenin bir yolu olduğundan söz eder ve algının başımıza gelen bir şey olmadığını, aksine bunu bireyin kendisinin yarattığını vurgular (Noe, 2004). Noe ile aynı çizgide bulunan De Certeau, mekanı “deneyim alanı” (practised space) olarak tanımlar (De Certeau, 1988). “Mekan devingen öğelerin kesişiminden oluşur ve içinde gerçekleşen devinimlerin toplamı

aracılığıyla harekete geçirilir. Bu yüzden mekan deneyimlenen bir yerdir” (De Certeau, 1988).

Mekanı algılama ve deneyimleme sürecinde bedenin reseptörleri, yani duyuların etkisi devreye girmektedir. Bu durum tartışmayı, gündelik hayattaki kamusal mekan algısını, bedenin mekanı deneyimleyebilmesiyle ve gündelik hayat rutinlerinin bozulmaya uğratılmasıyla birlikte ele alır.

Gündelik hayat rutinlerinin, beden üzerinde yarattığı, sıradanlık ve yabancılaşma hali, bireyin mekansal deneyimiyle kırılmaya uğramakta ve karşıtlıklara açık hale gelmektedir. Birey mekanla başa çıkmanın, onu dönüştürmenin yollarını müzakere yoluyla elde eder; bu durum bireyin gündelik hayatını yaratıcı bir şekilde idare etmesini kolaylaştırır. Gündelik hayatın uzamları ve mekanları, çoğul ve çekişmeli bir hale gelmekte, artan metropol nüfusuyla birlikte çok kültürlü bir yapıya sahip olmaktadır. Bu durum, gündelik hayatın tekil ve özcü anlamlarını geri planda bırakarak, gittikçe heterojenleşen bir toplumun ortak değerlerini öne çıkarmaktadır (Bennett, 2013). Böylelikle gündelik hayat dinamik ve etkileşimli bir alan olarak tekrar karşımıza çıkabilmektedir.

Gündelik hayatın algısal deneyiminde geline bu durum bizi, giriş bölümünde sözü edilen, Noel Arnoud’un “bulunduğum yerin mekanımı ben” dizesine tekrardan döndürmektedir (Arnoud, 1951). Algılayan beden çevresini anlamlandırmaya başlar ve ‘deneyimlenen mekanı’ kendi duygularıyla yeniden tarifler. Bu durum, bedenin, kendisini bulunduğu mekana bir protez gibi eklemesini sağlar.

Kamusal alan içinde bireyde açığa çıkması beklenen mekan algısı, verili mekan sınırlarının kırılmasıyla duyular üzerinden açıklık yaratmaya çalışır. Beden, mekanda somut sınırlara sahip olsa bile, kendi var oluşuyla birlikte mekanı algısal olarak güçlendirir ve yeni anlamları ortaya çıkartır. Kentsel mekanın biçimlenmesine yönelik algısal ve mekansal müdahaleler, onları gerçekleştiren bedenler tarafından, kentin dayatılanın ötesinde, isteklere göre yeniden kurgulanmasını ve yaratılmasını sağlar. Kamusal mekan algısının günlük rutinden çıkarak, devingen ve dönüşen bir süreci izlemesi için, kullanıcının duyumsal olarak harekete geçmesi gerekmektedir. Bu hareketi sağlayacak olan yeni mekan üretkenlikleri, bedenin mekanı deneyimlemesine olanak tanıyacak, gündelik hayat içinde beklenmedik karşılaşmaları yaratarak, bireyin yeni algı mekanlarını oluşturacaktır.

Kamusal alan bedensel karşılaşmalar yaratabilmenin alanıdır. Yaratılan durumlar, bireydeki sıradanlık olgusunun oluşturduğu duyarsızlaşmayı yok ederek, yaratma edimini desteklemekte ve homejenliktense, farklı diyalogların çoğaltılmasını hedeflemektedir. Çünkü karşılaşmanın ayırt edici özneliliklerinden biri arzu ve keşiftir (May, 2013). Kentsel mekan içinde bireyi kendine çekecek arzu ve keşif duygularının, beraberinde getirdiği yoğunlaşma derecesi, bireyin kendini mekana verişinin bir temsili olabilir. Bu temsil büyük miktarda bir duysal yoğunluğu içermek zorunda değildir. Buradaki arzulama eylemi, küçük bir deneyimle de açığa çıkartılabilir. Rollo May, ‘pencereden ağaca kısa bir bakışın’ bile bu algısal deneyimi zenginleştireceğini söyler (May, 2013). May öne sürdüğü önermeyle, gündelik rutinleri kırabilecek ufak müdahalelerin ve yaratılan mekansal zenginliklerin, anlık fakat toplumsal yaşam üzerinde kalıcı etkilerini vurgulamak ister.

Gündelik yaşam, kentsel mekanın yeniden kurgulanması ile birlikte bir eylem alanı haline gelmektedir. Gündelik rutin davranışların bozulması, verili çevrenin sınırlarının kırılması ve bedenin içinde beliren yeni duysal isteklerin giderilmesiyle olur. Bedenin mekanı dönüştürme yetisi, mekanın sınırlarıyla doğru orantılıdır. Çünkü “yaratıcılık, kendiliğindenlik ve sınırlamalar arasındaki gerilimden doğar” (May, 2013). Bedenin kendisiyle ve bulunduğu mekanla kurduğu iletişim, kendi içinde bir uyumu gösterir ve yeniden üretme ve dahil olma arzusunu tetikler.

Gündelik hayat ‘devrim’in yeridir (Lefebvre, 1998). Burada devrim kavramı, gündelik hayatta tasarlanan ve yaşananı temsil etmektedir (Köse, 2008). Gündelik yaşamdaki devrim, bireyin kendi yaşamı üzerindeki kontrolü ele geçirmesini tariflemektedir. Önemli olan gündelik hayat pratiklerinin eleştirel bakış açısıyla ele alınarak dönüştürülmesidir. Bu durum beraberinde, Lefebvre’nin ortaya koyduğu ‘kentsel devrimi’ tetikleyecektir. Çünkü kent içindeki müdahale ve mücadele biçimleri, devrimci eyleme yeni bir kapı aralayacak, “kentsel olan devrimi değil, devrim kentsel olanı yapacaktır” (Lefebvre, 1998). Bu durum ancak eylemi destekleyen davranış biçimleriyle ortaya çıkabilecektir. Eylem, sonuca ulaşmaya yönelik olanı temsil eder; bedensel ve ruhsal çabanın ürünüdür (Url-09). Gündelik hayattaki devrim, mevcut olanın, eleştirinin süzgecinden geçirilerek ele alınmasını, tüketimin ve onu yönetenlerinin dayattığı yaşam biçimlerini gündelikliğin içindeki zıtlıklarla yok edilmesini ön görmektedir. Bu yönelim, tüketim toplumu içindeki bireye bir karşı

duruş niteliğindedir. Gündelik yaşamda yaptığı seçimlerle birey, yeniden özgürleşmenin yollarını aramalıdır (Köse, 2008).

Gündelik hayatın içinde bulundurduğu potansiyel, tüketim olgusunun arkasında saklı kalmıştır. Bu nedenle, “sürekli değişmeyi ve başkalaşmayı istemenin yeri” olarak kavramsallaştırılan gündeliklik, içerdiği dinamizmle birlikte, toplumsal yaşamın örgütlenme biçimlerinin ve toplumsal değişimin de temelini oluşturur” (Köse, 2008).

Sonuç olarak, gündelik hayat, içinde barındırdığı sıradanlık halinin dönüştüğü oranda, sahip olduğu yenilikleri ve dinamikleri ortaya koyabilmektedir. Bunu mümkün kılacak özne, bireyin kendisidir. Birey farklı perspektiflerden bakarak, mekanın devingenliğini sağlamalı, deneyimin her türlü oluşumuna izin vermeli ve oluşacak düşünme ve direnme alanlarına yönelmelidir. Ancak bu sayede birey gündelik yaşamda hüküm süren gündelik rutinlerin karşısına yaratıcı, eleştirel, sistemin dışında kurgulanan çözümler üretebilir ve beklenmedik bireysel ve mekansal karşılaşmaları gerçekleştirebilir.

2.4 Bedenin Kamusal Alandaki İhtiyaçları

Kamusal alan, bütün bireylerin erişimine açık, farklı görüşleri ve sınıfları içinde barındıran, bedenlerin özgürce muhalefet edebileceği ortak alanlardır. Çalışmanın bu bölümüne kadar, bireyin ortak mekanlarda kendini ifade etme isteğini ve bunu gerçekleştirirken mekan ile kurduğu ilişkileri sorgulanmıştır. Bedenlerin verili durumlar karşısında, sergiledikleri davranış biçimlerinden yola çıkarak, Agora’dan Paris sokaklarına, farklı kamuların birbirleriyle kurdukları ilişkiyi, ilişkide etkin rol oynayan üretim gücü ve devlet erkinin oluşan ihtiyaçlara karşı gerçekleştirdikleri sosyal düzenlemeler tartışıldı. Bireylerin özel mekandan farklı olarak, ortak mekanlarda farklı bedensel diyaloglara, mekansal kurgulara ve algısal kodlara ihtiyaç duymaları durumu bu bölümün ana ilgisini oluşturmaktadır. Kent içinde meydana gelen mekan oluşumlarının bireyin ihtiyaçlarına ne denli karşılık verdiği ele alınacak ve bireyin mekan içindeki fiziksel, duyuşsal ve bilişsel ihtiyaçları tartışılacaktır.

Kamusal alan, bireyin ihtiyaçlarını karşılayabildiği oranda kullanılmakta ve yeni anlamlar kazanmaktadır. Bu bağlamda, bireyin kamusal alandaki ihtiyaçlarını fiziksel ve duyuşsal olarak ele alabiliriz. Ancak fiziksel ve duyuşsal ihtiyaçlar keskin sınırlarla birbirinden ayrılmamakta, aksine aralarındaki saydamlık ve geçişkenlik sayesinde

kamusal alanı zenginleştirmektedir. Bu sebeple, kamusal alanda kullanıcıların tatmin düzeyi önemlidir. Çünkü kamusal alan kullanıcıların gereksinimlerini karşılayabildiği düzeyde bireyi mekana çekebilir. Bu noktada, ilk olarak bireyin kamusal alandaki fiziksel özelliklerini ele alabiliriz. Fiziksel özellikler, kamusal alanın konforunu oluşturur. Konfor; ses, ışık, güneş ışığı, ısı ya da rüzgar faktörlerini içermekte ve mekanın kullanımına katkı sağlamaktadır (Bayram, 2007). Duyusal faktörler ise, çevrenin imgesinin oluşumunda önemli bir role sahiptir. Çevreyi yapılandırmak için, duyuların algısından yararlanılır. Renk, biçim, hareket, dokunma ve yer çekimi gibi uyaranlar kullanılır (Lynch, 2010).

Çevreyi tanıma ihtiyacı birey açısından hem pratik hem de duyusal bir eylem olarak önemlidir (Lynch,2010). Bu sebeple, kentsel imge, bireyin mekanı algılayabilmesinde başat rolü üstlenmektedir. “Kentte, her durumda gözün görebileceği, kulağın işitebileceğinden fazlası, keşfedilmeyi bekleyen bir dekor ya da manzara vardır” (Lynch, 2010). Bu sebeple bu keşifleri ortaya çıkarmak, birey ve kent ilişkisinde gizlidir. Bireyin çevresiyle her zaman bağları olmalı ve bu bağlar geçmiş deneyimlerden ve bireyin hatıralarından beslenmelidir. Bu durum yeni mekan üretimlerinin kapısını aralar ve bireylerin kente dair kolektif hafıza oluşturmalarına yardımcı olur.

Kentin imgesi, fiziksel dış dünyanın bireyin belleğinde yer alan genel bir resmi olarak ortaya çıkar (Lynch, 2010). İmge, değişik şekillerde kendini mekanda gösterebilir. Kent imgesi, duyusal tatmine hitap etmeli, kavramsal düzenleme ve iletişim çerçevesi içinde bireyin gündelik hayatına dahil olmalıdır. Böylelikle kent, kentli ve kentsel deneyim kavramları önemini kazanmaya başlar. Bununla birlikte, bireyin kentlerde saklı kalmış formları da görmeyi öğrenmesi gerekmektedir (Lynch, 2010). Çevresel algının genişletilmesi ve derinleştirilmesi için bu gelişim süreci önemlidir. Bu sayede kentte gözlemci konumundaki birey, keşif duygusuyla, içsel öğrenme süreçlerini deneyimlemeye başlar. Bireyin, kamusal alanda ihtiyacını duyduğu fiziksel niteliklerin duyular aracılığıyla ortaya çıkması sağlanmaktadır. Üretilcek olan kent imgesi, alternatif mekan ve zaman kurgularını yaratmalı ve mevcut kent düzenini gündelik yaşam içinde tekrardan kurgulamalıdır. İmler sayesinde hatıralar yaratılacak, kentin rotaları üzerinde yeni okumalara olanak tanınmış olacak ve bireyin kendi zihinsel haritasını yaratması sağlanacaktır (Bal, 2010). Bu duruma örnek olarak, Hollanda’nın Amsterdam kentinde bulunan “I Amsterdam” yerleştirmeleri ele

alınabilir (Şekil 2.5). Bu yerleştirme, kentte bir girişi, bir sloganı, bir söylemi ve fiziksel bir ikonu temsil etmektedir. Kentin birkaç noktasına yerleştirilmiştir ve kısa süre sonra kentin simgesi haline gelmiştir. Büyüklüğü ve ortaya koyduğu oyun kurgusuyla birlikte, bireyler üzerinde sosyalleşme eylemi uyandırmış, mekanın canlılığını arttırarak çağın gerekliliklerini karşılamıştır.



Şekil 2.5 : “Iamsterdam” Yerleştirmesi, Amsterdam (Url-10).

Bireyler kentsel imaj oluşturmada yardımcı öğelere ihtiyaç duyarlar. Bu konuda bu çalışmaya konu edilecek olan sanat ve mimari yerleştirmelerin kent mekanı için değerli olduğu söylenebilir. Bu yaratıcı üretimlerin devingen ve dönüştürücü potansiyelleri, kentli bireyler için bir çıkış yolu özelliğindedir. Böylelikle her birey kendi imgesini yaratıp, kamusal alanı deneyimler. Sonuçta, kamusal alandaki sosyal ilişkiler kuvvetlendirilip, gündelikliğin içinde zengin mekansal deneyimlere yer verilebilmektedir. Bu durum bireyin kendisine yeni bir ifade alanı yaratmasına yardımcı olarak, bireyi seyirci konumundan, katılımcı konumuna getirir.

Kentsel imge, kentlerin sahip olması gerektiği kadar bireylerin de ihtiyaç duyduğu nesnelerin bütünüdür. Nesnelerin işlenebilirliği yani mekana sundukları eklenilebilir yeni eylem biçimlerine ve çeşitlenebilir mekansal niteliklere sahip olmaları, mekanın kullanımı için önemlidir. “İşlenebilir bir imge, öncelikle bir nesnenin tanımlanmasını, böylelikle diğer şeylerden ayrıştırılmasını ve bir varlık olarak kabul edilmesini gerektirir” (Lynch, 2010). Lynch’in de belirttiği gibi kentsel imge haline gelen nesneler, kent içinde hatırlanabilir, yenilenebilir ve tekrarlanabilir. Böylelikle, bireyin hafızasında yer edecek ve kentsel kimlik kavramına katkıda bulunacaktır.

Kentsel kimlik, çevrenin sahip olduğu niteliklerin duyuşal olarak karşılığıdır. Burada kimliği ortaya koyan özellikler mevcut şartlar ve şartları değiştiren insan davranışlarıyla meydana gelir. Bireylerin kent ile kurdukları ilişkide, mekana

yükledikleri anlam ve deneyimleme biçimleri, kentsel kimliğin oluşmasında etkindir. Bu sebeple deneyimi güçlendiren mekansal kodları çoğaltan kamusal alandaki müdahaleler, mekanı görünebilir kılmakta ve kimlik kazandırmaktadır. Kentsel kimlik için, bireyin kendini ‘yer’ ile özdeşleştirmesi önemlidir. Birey hem fiziksel hem duysal ihtiyaçlarını karşıladığında yere özgü kimlik oluşturur. Bu nedenle bireydeki hisleri uyandıran, canlandıran ve bu hislere dikkat çeken mekansal kurgular, kamusal alanda giderek önem kazanmaktadır. Çünkü bu tür mekansal kurgular, karşılaşmaları arttırmakta, ortak ilişki biçimlerinin oluşmasına olanak tanımakta, ortak kimlik ve ortak kültürün paylaşılmasında mekana katkı sunmaktadır. Önemli olan toplumun bütün kesimlerinin kamusal alanda kendilerine ait bir temsil biçimi bulmasıdır.

Bireyin kamusal alandaki duysal ihtiyaçları, fiziksel ihtiyaçlarından ayrı düşünülememektedir. Yaratılacak olan mekanın hem fiziksel koşulları yerine getirmesi hem de bireyin deneyimine ve algısına açık olması gerekmektedir. Mekan algılandıkça görünürlük kazanır. Bu sayede kamusal alanda bütüncül bakış açısı yaratıldığı sürece, bireyin mekandaki motivasyonu güçlenir ve çeşitli ilişki ağları kurulabilir.

Gündelik hayatın rutin davranış biçimleri içinde sıkışan günümüz kentli bireyi, duysal ihtiyaçları bakımından arzu ve keşif kavramlarına gereksinim duyar. Çalışma kapsamında ele alınacak olan kentteki parazit, bağımsız ve düşlenebilir mekan kurguları bireydeki arzu ve keşif duygularının karşılık bulmasını amaçlamaktadır. Bu mekanlar bedeninin kentte arzularıyla yol almasına olanak tanır.

Arzu ve keşif, bireye gizemli bir his vadeder. Kentsel mekanda yaratılacak olan arzu ve keşif mekanları sürprizli olmaya olanak tanır. Kimi zaman yere özgü, kimi zaman yerden bağımsız olabilir. Bu mekanlar kalıcı ve programlı olabileceği gibi geçici ve zamansız, ‘anlık’ ve beklenmedik olabilir. Burada birey gündelik hayatın dayatılmış mekan algılarını kırmayı öğrenmelidir. Bu sayede, kendini kent içindeki yaratıcı sürece dahil edecek, arzularını bastırmak yerine, isteklerini ortak mekanda gerçekleştirmenin yollarını arayacaktır. Burada mekanın birey üzerindeki etkisi Bal’ın ortaya koyduğu gibi bir deneyim sunmalıdır: “Zamanı ve zamanın hızlı akışını, bağımlılıkları unutmak, unutturduklarını hatırlamak, oyun oynayan insana geri dönmek, özgürleşebilmek ve yaratmak...” (Bal, 2012). Bu bağlamda bireyler, gündelik hayata başka türlü bakabilmeli, geçmişsiz, derinliksiz ve gizemsiz kentleri kendi arzu ve keşifleriyle dönüştürmelidir. Bununla birlikte, birey, kendisine sunulan

verili durumları yok sayacak, pusulasız, heyecan verici mekanlara sahip olmalıdır. Ancak bu sayede kent belleklerde bir kent miti yaratabilir. “Bellek ve anılar arzularla bir bütündür” (Bal, 2012). Yaşanmakta olanı ya da yaşanacak olanı arzularla deneyimlediğimizde, birey kendini mekana giydirebilir; kendi yaratıcı sürecini devreye sokar ve algılarıyla tekrar kurgular. Kamusal alanlar bireye, arzularını gerçekleştirebilme hissini verdikçe, bütüncül bakış açıları yaratır ve mekan üzerindeki faktörler pozitif yönde değiştirilebilir. Bireyin kamusal alanı hisleriyle ele geçirmesi, toplumsal hafızayı güçlendirir; yeni kolektif hafızaların yaratılmasına olanak tanır, kamusal alana biçim verecek yeni kodların üretimini destekler; kullanım ve kullanıcıların çeşitliliğini artırır.

Doğru yolu bulmak için labirentte kaybolmak gereklidir. Labirent içine giren dolaşsın ve kaybolsun diye yapılır. Ama o labirent o aynı kişiye yeni bir plan çizmesi ve labirentin gücünü yok etmesi için bir başkaldırıyı da düşündürür. Bunu başardığı zaman insan labirenti yıkacaktır; aksi takdirde onu boydan boya geçen için labirent yoktur (Calvino, 2002).

Calvino’nun (2002) dile getirdiği gibi, kent bir çok eylemi içinde barındırmaktadır. Bunu yeni eylemlere dönüştürecek olan, mekan ve mekanın sunduğu deneyimlerdir. Kamusal alan, estetik kaygıdan çok işlevsel ve bireyin ihtiyacına yanıt verebilir nitelikte olmalıdır. Fiziksel ihtiyaçlarının yanında, birey kamusal alanı duyularının devinim alanı olarak görmelidir. Birey için tasarlanan, yaratılan yaşam biçimleri ve mekanlar, yeni algısal kodlara olanak tanımalı, bireydeki düşünme ve üretme eylemini harekete geçirmelidir. Kişisel deneyimin ve yaratıcılığın temelini oluşturacak eylemler, bireyde arzu ve keşif duyguları uyandırmalı ve mekanın tekrar tekrar algılanmasına izin vermelidir. Böylelikle kent okunması gereken bir bilgi dünyası gibi görülecek, bireyin arzu ve keşif duygularını tetikleyerek yeni çıkarımlar yapmasına izin verecektir. Yaratılacak olan eylemler kamusal alandaki hızlı kent temposuyla mücadele etmeyi ve bedensel deneyimlere farklı bakış açıları kurgulamayı hedeflemektedir (Bal, 2012). Kente dair mekansal düşlerin gerçekleşebilmesi için, kamusal alanın kontrolcü mekanizmalarından sıyrılarak, yaratıcı edimin sahne alabileceği, duyguların özgürce ortaya konabileceği mekanlar üretmesi gerekmektedir. Bu sebeple “yeni bir bilinç, sınırsız düşünce eylemi, yeni varsayımlar ve arayışlar” (Bal, 2012) türetilmeli ve uygulanmalıdır.

2.5 Bölüm Değerlendirmesi

Bu bölümde, kamusal alan kavramı kendi dönemsel süreçlerinde ele alınmış, bireyin kamusal alandaki konumu sorgulanmıştır. Bedenin mekanla kurduğu ikili diyalektik, hem bireyin dahil olduğu kamusal mekanları hem de ortaya koyduğu kamusal alan tanımları üzerinden tartışmaya açılmıştır. Bununla birlikte, kentsel mekan üzerinde kurulan otoritenin bireyde yarattığı davranış biçimleri önemli görülmüş ve bireyin kendisi üzerinde uygulanan baskıları kaldırmak üzere ortaya koyduğu yeni eylemler ve mekan üretimleri tartışmanın odağını oluşturmuştur.

Arendt, Habermas, Negt ve Kluge'nin ortaya koyduğu kamusal alan tartışmalarında, Negt ve Kluge'nin kamusal alanı deneyim mekanı olarak ele alması, arzulanan kamusal alan tarifine ulaşılmasını sağlamış, deneyim mekanlarının bedene söylemde ve eylemde getirdiği açılımlar ele alınmıştır. Hem söylemin hem eylemin mekanı olan kamusal alan, modernleşme süreciyle birlikte, sanayileşmenin üretim ve tüketim üzerindeki baskısı sebebiyle bireyle olan ilişkisini yitirmeye başlamış ve bedenin ihtiyaçlarına karşılık veremez duruma gelmiştir. Bu durum sonucunda birey gündelik yaşamında, özel hayatı ve iş hayatı arasında sınırlı sosyalleşme alanları yaratmaya çalışmakta ve mekan farkındalığını ve algısını kaybetmeye başlamıştır. Bedenin gündelik yaşamında duyduğu fiziksel, duyuşsal ve bilişsel ihtiyaçlar kamusal alanda kendini gösterdiğinde, bedenin mekan algısı değişmekte, dönüşmekte ve birey mekanı yeniden tariflemektedir. Böylelikle bireyin mekan algısında farkındalık yaratılmaya başlanmakta ve bireyin onu ele geçirmesinin yolunu açacak yaratıcı mekansal müdahalelerin izleri sürülmektedir.

Çalışmanın bundan sonraki bölümünde, kamusal alanda gerçekleştirilen mekansal müdahaleler, sanat ve mimari yerleştirme kavramları üzerinden tartışmaya açılacak, bu kavramların kamusal alandaki karşılıkları tarihsel sürecinde ele alınacaktır. Bununla birlikte, günümüzde kamusal alanlarda karşılaşmaya başladığımız beklenmedik mekansal kurguların izleri sürülecek, birey üzerindeki fiziksel ve algısal deneyimleri ele alınacaktır.

3. KAMUSAL ALANDA MEKANSAL MÜDAHALELER

Kamusal alan farklı kamusalılıkları barındıran, her zaman yeniliğe açık bir yaratma/üretim alanı olarak sorgulanmalıdır. Bu bölümde, kamusal alanın bilindik sınırlarının ötesinde, düşsel, iletişimsel ve etkileşimsel kullanım biçimlerine olanak sunan mekansal kurgular, bireyin izleyici konumundan, gözlemci ve kurucu konumuna geleceği mekansal çalışmalar üzerinden tartışmaya açılmaktadır. Sözü edilecek kamusal alan üretimlerinin, izleyiciye, katılımcıya sunduğu verili olmayan mekanlar üzerinden farklı hislerin açığa çıkartılacağı, bireyin kendisinin mekan kurgularına yeni anlamlar kazandıracağı deneyim mekanları önemli bulunmaktadır.

Kamusal alan, mekanın dördüncü boyutu olan deneyimden yola çıkarak ortaya koyduğu yeni mekansallıkları farklı disiplinlerin ve sanatın buluşmasıyla katılımcı, deneyime odaklı, eleştirel ve çatışmaların potansiyellerini yeni algısal kodlara dönüştüren bir ortak alan olarak karşımıza çıkmaktadır. Kamusal alanın yeni söylemlerle tekrardan kurgulanması, yeni kamusal sanat anlayışını da beraberinde getirmektedir. Bu bağlamda bu yenilikçi kamusal alanı, hem kamusal alanda gerçekleşen hem de kamusal olan ile birlikte tüm kamuları kapsayıcı, erişilebilir ve katılımcı odaklı eylem mekanları olarak tarifleyebiliriz (Boynudelik, 2006). Bu noktada, Habermas'ın ortaya koyduğu burjuva kamusal alanı kavramına tekrardan dönmek gerekir. Burjuva kamusal alanı, önceki bölümlerde tartışıldığı gibi, aslında gelişmekte olan, toplumun yerine toplumun içinden konuşan öznelere ortaya koyduğu, burjuva sınıfının düşüncelerinin yeniden inşasının alanıdır. Bu sebeple, özel ve kamu, bu tip bir kamusal alanda ayrılmaktadır. Habermas bu idealist kamusal alan tanımıyla eleştirilmektedir. Çünkü kamusal alanı birbirinden keskin sınırlarla ayrılmış kamusalılıkların birleşim alanı olarak ortaya koymaktansa, yine çalışma kapsamında tartışılmış olan Oscar Negt ve Alexander Kluge'nin tanımladığı gibi, muğlak sınırlar çerçevesinde, deneyime dayandırılmış, çekişmeli ve çatışmalı bütünlerin alanı olarak ele almak önemlidir (Sheikh, 2007). Negt ve Kluge deneyim kavramını öne çıkararak, burjuva kamusal alanındaki eşitsizliği ortaya koymakla kalmaz, aynı zamanda farklı kamusalılıkların ve mekanlardaki davranış biçimlerinin değişebileceğine dikkat çeker

(Sheikh, 2007). Bu sayede deneyimi örgütleyen mekanların kamusal alandaki kabulü gerçekleşmiş olur. Buradaki kamusal alan kavramı artık disiplinler ötesi bir kolektifliği işaret etmektedir; sözü edilen parçalı, gerilimlerden doğan, iletişime ve işbirliğine dayalı bir ortak mekandır. Bu bağlamda söylemlerimizi artık müdahaleci, mücadeleci ve çoğulcu bir kamusal alan tartışması üzerinden yürütebiliriz.

Kamusal alanda gerçekleştirilecek olan eylemlerin, gündelik yaşam pratikleri dahilinde, alternatif çözümler geliştirmesi ve toplumsal dönüşümleri eşitlikçi bir çerçeveden kurgulaması beklenmektedir. Hou Hanru bu durumu şöyle açıklamaktadır: “Günümüz kentsel koşullarında, kamusal alan üzerine, özellikle küresel kentler bağlamında düşünce üretmek, aslında bu ilişkisel anlayışla bitimsiz bir müdahaleler dizisi başlatmak, zaman ve mekan bağlamında kamusal yararı öne çıkarmak ve savunmak konusunda önerilerde bulunmak ve eyleme geçmek anlamına gelir” (Hanru, 2007).

Hanru’nun da belirttiği gibi, kamusal ve özel alan kavramları günümüz kent koşullarında, geçirgen ve sürekli bir ilişkiye sahiptir. Mekanı kimin ele geçireceği konusu, mekanın potansiyelinin ortaya çıkarılmasıyla doğru orantılıdır. Önemli olan, kent mekanlarında yeni oluşumlara izin vererek, karşıtıklardan beslenen, anlık, bitimsiz ve etkileşimli strateji ve eylemleri geliştirmek ve kamusal çıkarlar için yeni deneyim mekanları üretmektir (Hanru, 2007). Bu durum müdahale kavramının kamusal alanda var olması gerektiğinin bir kanıtıdır.

Bu çalışma kapsamında tariflenen müdahaleler, mekanikleşen yaşam biçimlerine, doğadan koparılmışlığa ve kopuk iletişim biçimlerine karşı bir araç olarak ele alınmaktadır. Kentsel alana yapılacak olan bu müdahaleler, bireyin izleyici olma halini, katılımcı rollerle desteklemeyi, kamusal diyalogu güçlendirmeyi ve yeni, üretken, yaratıcı mekanlar ortaya koymayı amaçlar. Yeni kamusal alan oluşumlarının ne gibi yollar aracılığıyla ortaya çıkarılacağı ve sürekliliğinin nasıl sağlanacağı bu noktada tartışma konusu olacaktır.

Kamusal alan bedensel karşılaşmaları diyaloga çevirecek mekansal kurguları ortaya koyduğunda ve farklı müdahale biçimlerinin eklemlenmesine izin verdiğinde istenen beden-mekan ilişkisinin oluşmasını sağlayabilir. Bu bağlamda, kentsel mekana yapılan müdahale, gündelik hayatın döngüsü içinde yenileme sürecine girmekte ve yeni bir yaratma eylemi ortaya koymaktadır. Tez çalışması kapsamında, tasarımcının,

katılımcı ile etkileşimi göz önünde bulundurularak, üretim sürecinin tasarımcı ile sınırlı kalmadığı, katılımcının sanat nesnesiyle iletişime geçmekten çok, öznenin kendisi konumuna gelerek tasarımcıya ve mekana katkıda bulunması önemli bulunmaktadır. Çalışmanın bu aşamasında, kamusal alanda bir müdahale biçimi olarak ele alınacak yerleştirme kavramı, bu kavramı ortaya koyan düşünceler eşliğinde tartışılacak, sanat ve mimari yerleştirmelerin mekandaki dönüştürücü gücü ve beden üzerindeki etkisi sorgulanacaktır.

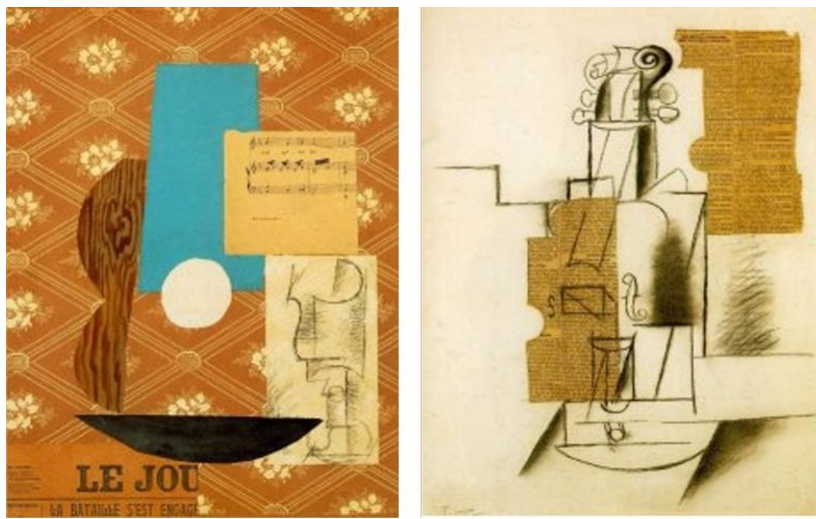
3.1 Yerleştirme Kavramı ve Kamusal Alandaki Yeri

Yerleştirme kavramı, bir şeyin, bir yere konması, anlamlandırılması ve düzenlenmesidir. Nesnelerin diğer nesnelerle ve var oldukları mekanla kurdukları ilişkinin kavramsallığı ön plandadır. Önemli olan bu nesnelerin mekana ne şekilde ve ne sebeple yerleştirildiğidir (Süzen, 2010). Böylelikle mekan, ortak bir nesne olarak tanımlanmış ve sanatçılar bulundukları koşullardan çıkardıkları nesnelerle kendi ürettikleri mekanlarını ortaya koymuşlardır. Öncelikli olan, seçilen nesnelerin gösterge olarak bir mekan içinde sergilenmesi değil, mekanın bunun için bir yaşam alanı belirtmiş olmasıdır. Önemli olan tek başına nesnenin kendisi değil, sergilendiği mekan ile birlikte malzemesi, mekandaki işlevi, anlamı ve geçmişle olan bağlarının tümüdür (Özayten, 1997). Sanatçılar öne sürülen nesne-mekan ilişkisine kendi yorumlarını getirerek, izlenilen sanat yerine deneyimlenen sanatı ortaya koymuşlardır. Bu şekilde ortaya çıkan mekan arayışları ve insan ilişkileri, bireyin algısal deneyimini ve yeni kavramları sorgulatmaya başlamıştır (Özayten, 1997). 20. yüzyılın başından itibaren, mekan/beden/zaman ilişkisinde, deneyimin odak noktası olarak ele alınmasıyla, bu tür sanatsal çalışmalar “yerleştirme” olarak adlandırılmıştır.

Yerleştirme sanatına kadar geline süreçte, 19. yüzyılda endüstrileşmenin bireyler üzerinde oluşturduğu ruh halleri, bedenin kaçış yolları aramasına ve verili olanı sorgulamasına sebep olmuştur (De Oliveira ve diğ, 1994). Bu dönemde sanatçılar, ortaya koydukları sanat ürünlerinde beden/mekan/zaman ilişkilerinin eksininde, hareket, malzeme ve mekanın dördüncü boyutu olan deneyim ile ilgilenmeye başlamışlardır. Bu sebeple sanatçıların ortaya koymak istedikleri yalnızca bir sanat eseri değil, aynı zamanda eserin anlamının sorgulandığı, kendisine yeni anlamlar kazandırabilecek, düşünsel ve kavramsal alt yapıya sahip üretimleri sunmaktır. Bunun

sonucunda, sanatta seyredilen nesne yerini endüstrileşmenin getirdiği hazır nesneye bırakmaya başlamıştır (De Oliveira ve diğ, 1994).

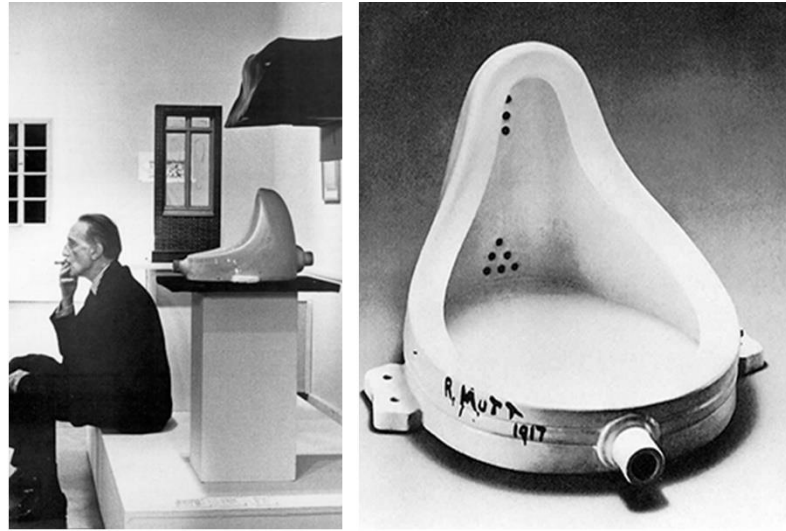
Yirminci yüzyılın başlarında, sanatta nesnenin olduğu gibi resmedilmesi reddedilmeye başlanmış ve temsile dayanan sanat anlayışına karşı gelinmiştir. Sanatçılar iki boyutlu düzlem üzerinde nesneyi farklı açılardan görselleştirmenin yollarını aramışlardır (Türkmenoğlu, 2014). Bu sebeple nesne mevcut görüntüsüyle değil, görüntüsü üzerinden soyutlanmasıyla ve gündelik hayattan getirilen farklı malzemelerle oluşturulmasıyla izleyiciye sunulmaya başlanmıştır. Çağrışımlardan ve biçimlemelerden oluşan yeni sanat akımı, nesnenin süsten arındırılarak yalın haliyle gerçekliğinden beslenen soyutlamalarla ortaya konmakta ve bu sanat akımı kübizim olarak adlandırılmaktadır. Bu bağlamda, tek bir perspektif yerine, çok perspektifli bir bakış açısı nesneler üzerinden resmedilmeye başlanmış ve deneyimin mekan içindeki farklı bakış açıları sanat alanına dahil edilmiştir. Bununla birlikte, yeni sanat akımında, nesnenin kendisi iki boyutlu düzleme aktarılırken malzemede tanınan yeni özgür arayışlar farklı deneysel çalışmaların ortaya çıkmasına olanak tanımıştır. Farklı malzemelerle soyutlanarak bir araya getirilen çalışmalar kolaj tekniğiyle, gerçek mekandan getirilen malzemelerle oluşturulmuştur. Kolaj tekniğini kullanan sanatçılardan biri de Picasso'dur. Picasso'nun, "Gitar, notalar ve şarap bardağı" ve "Keman" adlı çalışmalarını inceleyecek olursak; ortaya çıkan ürün farklı açılardan nesnenin algılanabilmesini sağlayarak, objenin içinde bulunduğu mekan da resmin içine katarak zengin bir görüş ortaya koymaktadır (Şekil 3.1).



Şekil 3.1 : Pablo Picasso, "Gitar, notalar, şarap bardağı" ve "Keman" Kolaj çalışması, 1912, (Url-11).

Kolaj tekniğiyle birlikte, yenilikçi bir anlayışın ortaya çıktığı söylenebilir. Hem resmin algılanması farklı açıların ortaya konulmasıyla mümkün hale gelmekte hem de objenin mekan ile olan bağlantısı kuvvetlendirilmektedir. Böylelikle nesnenin gerçekliği ve yansıtılması arasında yeni yollar keşfedilmektedir. Bunun yanında kolaj tekniği, tuval üzerinde sınırlı kaldığından, mekandaki temsillerinde yerini asamblaj kavramına bırakmaktadır.

Mekanın nesne üzerinde farklı açılar sunması ve bunun resim yoluyla aktarılmasındaki etki, mekanda sergilenecek obje üzerinde de farklı bakış açıları ortaya koymuştur. Dönemin anlayışları, mekansal kavrayışları irdelemeye başlamış, geleneksel ve kabul gören sanat üretim yöntemleri kırılmaya çalışılmıştır. Bugün yerleştirme olarak adlandırılan yeni sergileme biçimleri ve mekan düzenlemeleri, kolaj çalışmalarlarıyla başlamış ve Marcel Duchamp'ın asamblaj çalışması ile yeni bir boyut kazanmıştır. Duchamp, 1917 de “Çeşme” (Fountain) çalışmasıyla, hazır yapım bir objeyi, anlam yüklemeksizin, resim ve heykele alternatif olarak sanat alanına taşımıştır (Şekil 3.2).

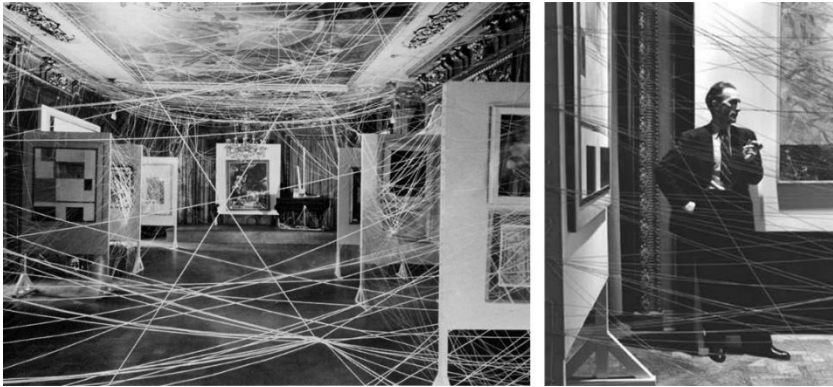


Şekil 3.2 : Marcel Duchmap ve “Çeşme” çalışması, 1917, (Url-12).

Duchamp, endüstri ürünü hazır nesnelerin de sanat ürünü olabileceğini göstermeye çalışmış ve yeni bir akımın öncüsü olmuştur. Dada akımı, 1920 yıllarında adını duyurmaya başlamış, endüstri ürünlerini ön plana çıkarmış ve o güne kadar yapılmış olan sanat tanımlarını yok sayarak, gündelik objelerin de birer sanat yapıtı olabileceğini savunmuştur. Duchamp, yukarıdaki örnekte hazır-yapım obje olan bir pisuarı, “Çeşme” adıyla bir heykel olarak sunmuş ve sıradan, gündelik kullanım nesnelere sanat nesnesi olarak yaklaşmıştır. Bu yaklaşım, geleneksel sanat ve heykel anlayışına sıradışı bir bakış açısı getirmiştir. Sanat için başkaldırı niteliğindeki bu

alışma, sanatıları, katılımcıları, izleyicileri ve sanat eleřtirmenlerini sanatın anlamı üzerine dűřündürműřtűr (Sudenburg, 2000). Duchamp'ın sanat mekanında ortaya koyduėu hazır nesne sayesinde sanat, biimden ok kavramın nem kazandıėı bir ynde ilerlemiř, gűndelik hayat objeleri sanat iinde kendine yer bulmaya bařlamıř ve malzemede yeni zgűn arayıřlar yakalanmıřtır. Sıradan nesneler Duchamp'ın da iinde bulunduėu Dadaistleri etkilediėi gibi, onlardan ilham alan sűrrealistleri de etkilemiřtir. Gűndelik hayat nesnelerinin kullanım dıřında, hayal űrűnű nesnelerininin tetikleyicisi oldukları fark edilmiřtir. Sanatıların dıř dűnyadan ele aldıkları bir nesne, i dűnyalarında saklı kalan duygulara ve űretkenliklere iřaret etmektedir (Caws, 2004).

Yerleřtirme kavramından nce, sanatıların belli bir mekanda bir araya getirdikleri malzemeler iin asamblaj terimi kullanılmıřtır. Asamblaj, doėal ya da hazır malzemelerle yapılan, objelerin bir araya gelmesiyle oluřan bir sanat biimidir. Marcel Duchamp'ın ikinci nemli alıřması olan, 1942 yılında New York'da gerekleřtirdiėi, "Mil Uzaklıkta İp" (A mile of string) yerleřtirmesi, sergileme mekanını sanatın izlenebileceėi řekilde deėil, deneyimlenebileceėi řekilde ortaya koymuřtur (řekil 3.3). Burada Duchamp, mekana kendi hayal gűcűnden gelen bir műdahale biimi sergilemiř, nceden tanımlanmıř bir hareket yolu ile izleyicinin nesneyle kurduėu iliřkilerdeki davranıř biimlerinin hakimiyetini konu edinmiř ve mekanın kullanılan materyal ile yűzleřmesini n grműřtűr (Sudenburg, 2000). Amalanan, grűnmez olanı grűnűr kılmaktır. Mil Uzaklıkta İp Yerleřtirmesi, her bir nesnenin mekanda birbirine dokunduėunu, buna bireyinde dahil olduėunu gsteren somut bir yerleřtirmedir.



řekil 3.3 : Marcel Dushamp, "Mil Uzaklıkta İp" Yerleřtirmesi, 1942 (Url-13).

Duchamp'ın, bireyin sorgulamasına odaklı bu alıřması, izleyicinin sanat iindeki rolűnű deėiřtirmesi ve sanata getirdiėi yenilikler sebebiyle, yerleřtirme alıřmalarının

başlangıcı olarak ele alınmaktadır (Fitzpatrick, 2004). Bu sayede, geleneksel olan sorgulanarak, müdahale etme durumu sanatta yerini almaya başlamış ve izlenen sanatın, deneyimlenen sanata dönüşmesinde önemli bir yol kat edilmiştir.

Sanat-sanatçı ve beden-mekan arasındaki ilişkileri yeniden ele alan bu yaklaşımlar sanat nesnesinin birey ve mekan üzerindeki etkilerini tekrardan sorgulatır. Toplum ile sanat arasındaki bağların canlı tutulması ve kamusal alanın sanat üretimi için açık konuma gelmesi düşüncesi, sanatçıların gündelik yaşam içinde oluşan baskın durumlara müdahale etme arzularının harekete geçirilmesini sağlamıştır. Bunun sonucunda 1950'lerin sonunda ortaya çıkan Situasyonist Enternasyonal, Durumculuk ve Situasyonizm akımlarının içine dahil olan sanatçılar, yenilikçi ve deneysel üretimlerle tüketim kültürüne bir eleştiri ortaya koymuşlardır. Arzulanan kent olgusuna ulaşmak için, situasyonistler “sürüklenme” (The theory of derive) kavramından yola çıkmışlardır. Situasyonizmin öncülerinden Guy Debord, gündelik hayatın dayatmaları yüzünden bireyde oluşan sıkışmışlık hissine karşın, toplumda ortaya çıkarılabilecek özgürleştirici eylemlerin izini sürdüklerini belirtmiştir (Debord, 2010). Sözü edilen bu sürüklenme hali, içinde barındırdığı psikocoğrafik farkındalık, yani önyargılar olmaksızın çevrenin keşfedilmesi ile bireyin gündelik yaşamdaki kent işleyişinin dışına çıkmasını sağlayarak, kendi duygu ve düşünceleriyle kenti yeniden inşa etmesi düşüncesini ortaya koyar (Debord, 2010). Gündelik yaşam eleştirisi yapan bu yeni akımlar bireyi, kendi varoluşunu sorgulamasında, yaratıcı cevaplar üretmesinde ve mekanı yeniden ele geçirmesinde cesaretlendirmekte ve bireyin algısal ve fiziksel deneyimini ön plana çıkarmaktadır.

Dönem içerisindeki ikinci önemli çalışma ise, 1960'da, Joseph Beuys tarafından gerçekleştirilen “Sosyal Heykel” (Social Sculpture) projesidir (Şekil 3.4). Beuys yarattığı bu proje ile sanatın potansiyellerinin toplumun algısını dönüştürmede ve alışılmış davranış biçimlerini değiştirmede önemli olduğunu vurgulamıştır. Bir sanat çalışması olarak Sosyal Heykel, insan aktivitelerini sanatın içine katmaktadır.

Bireylerin galeri mekanlarından izlemeye alışık olduğu sanat ve sanatın algılanma biçimi büyük bir değişime uğramış, insan aktivitelerinin sanatsal yanı sorgulanmıştır. Beuys; “Her insan bir sanatçıdır” (Everyone is an artist) söylemiyle, döneminde devrimci bir bakış açısı sergilemiştir. Ona göre her insan sanat yapma potansiyeline sahiptir. Sanatı bir söylem olarak ele almış ve sanatta mutlak doğrunun ve estetiğin olmadığına dikkat çekmiştir (Url-14). Böylelikle Joseph Beuys, toplumda sanatçıya

yakıştırılan “bohem ve yaratıcı” gibi üst sınıfa ait kalıpları bir kenara atarak alt üst etmektedir (Boynudelik, 2006).



Şekil 3.4 : Joseph Beuys, “Sosyal Heykel Performansı” (Url-15); Waldo Bien, Sosyal Heykel performansı, video gösterimi, (1960), (Url-16).

Sosyal heykel projesiyle birlikte bulunduğu anı deneyimleyebilen herkes, deneyimi yeniden üreterek farklı bir biçimde ortaya koyabilmektedir (Boynudelik, 2006). Bu sayede Beuys, “ insanın veya bir insan edimi olarak sanatın dünyayı yeniden biçimlendirebilen bir işlevi olduğu” düşüncesini ortaya koyar (Kutzli, 2012). Bu projeye birlikte ortaya çıkan algılanabilir ve deneyimlenebilir sanat kavramında, her insan bir sanatçı olarak nitelendirilmektedir. Beuys, değişimin düşünceyle geleceğinin altını çizer ve şöyle der:

Benim nesnelerim heykel düşüncesinin ya da genel olarak sanatın dönüştürülmesi için birer uyarıcı olarak görülmelidir. Düşünen formlar, düşüncelerimizi nasıl sözcükler olarak şekillendirdiğimizdir veya sosyal heykel yaşadığımız dünyayı nasıl biçimlendirdiğimiz ve şekillendirdiğimizdir. [...] Heykellerimin doğası kesin ve bitmiş değildir. Bir çoğunda işlemler sürmektedir; kimyasal reaksiyonlar, mayalanmalar, renk değişiklikleri, çürüme, koruma. Her şey bir değişim durumundadır (Url-17).

Alman sanatçı Joseph Beuys, sanata alternatif bir bakış açısı getiren “Fluxus” akımının öncülerinden biri olmuştur. Fluxus kavramı, akışkan olma, sürekli bir hareket halinde olma durumunu tariflemektedir. Bu kavram ilk olarak, sanatçı George Maciunas tarafından kullanılmıştır. Bu kavram kapsamında gerçekleştirilen sanat, olaylara, gösterilere, karşılıklı oyunlara, çeşitli medya araçlarının kullanılmasıyla ortak çalışmalar gerçekleştirilmesine dayanmaktadır (Rojas, 2010). Fluxus’un amacı, sanatta devrimsel bir gelgit yaratmak, yaşayan sanatı ve karşı sanatı yaymaktır (Sağlan, 2006). Fluxus, doğadaki ve insan yaşamındaki yenilenmeye, değişime ve

durağanlığa dikkat çekerek, bunlara karşı bir sürekliliği desteklemekte ve sürekli değişen yaşamın akışını ön plana çıkartmaktadır (Sağlan, 2006). Beuys'un sosyal heykel projesinde de ortaya koymaya çalıştığı gibi, Fluxus akımında eylem ön plandadır. Burada ele alınan sanat bir eylemdir ve bireyden bireye değişmektedir. Mevcut durumlardan ortaya çıkan eylemler, bireysel deneyimleri zenginleştirmekte ve durağanlıktan çıkartarak süreklilik sağlamaktadır.

Dushamp ve Beuys'un ortaya koyduğu bu iki örnek, etkileşimli sanat kavramının tetikleyicisi olmuştur. Mekanda kurgulanacak yerleştirmeler gündelik yaşam pratiklerine kritik bir bakış açısı getirmeye başlamış ve sanatın sosyal bir eleştiri olmasına zemin hazırlamıştır. Bu sayede kent içinde toplumsal gelişime ve dönüşüme olanak verecek, Beuys'un da belirttiği gibi, herkesin sanatçı olabilme halini meşrulaştıracaktır. Hem izleyen hem de izlenen için bir yaşam alanı kurgulanması, sanat nesnesinin ve sanatçının sorgulanması sonucu, üretimlerin gerçekleştiği mekanlar da bu durumdan etkilenmeye başlar. Galerilerde ve müzelerde yapılan geleneksel izleme edimi ve nesnelerin sergilenmesi etkinliği yerini, ucu açık, aktif, katılımcı bir sanat pratiğine bırakmıştır (Boynudelik, 2005). Sanatçılar ortaya koydukları üretimlerin seçiminde sergiledikleri özgür tutumu, mekan seçiminde de gerçekleştirmeye başlamıştır.

Sanata getirilen yeni görme ve deneyimleme biçimleri, sanatın anlamının sorgulanmaya devam etmesiyle birlikte, 1960'ların sonlarına doğru galeri mekanlarından taşarak, el değmemiş, büyük ölçekli doğa mekanlarına taşınmıştır (Schenkenburger, 2000). Sanatçılar, doğadan gelen gerçek malzemeleri kullanarak, büyük ölçekli, uzaktan anlaşılabilecek işler gerçekleştirmişlerdir. Bu durum arazi sanatının ortaya çıkmasına, iç mekan ve dış mekan arasında yeni bir diyalog kurulmasına olanak tanımıştır. Arazi sanatında doğadan gelen malzemelerle ve toprakla çalışan sanatçılar daha çok Nevada ve Kaliforniya'nın çöllük bölgelerini tercih etmişlerdir (Schenkenburger, 2000). Michael Heizer, Robert Smithson, Robert Morris (Gözlem Evi) (Şekil 3.5), bu sanatın öncülerindendir. Bu sanatı önemli kılan, sanatçıların, minimal çizgilerle doğal ortamda kendilerine yer bulmaları ve bunu doğanın kendi materyalleriyle uygulamalarıdır. Ancak bu çalışmaların izleyiciye aktarılma biçimlerinde yeni yöntemler aranmıştır. Sanatçılar gerçekleştirdikleri çalışmaları, fotoğraf, plan, video gösterimleyle izleyiciye sunmuşlardır. Böylelikle

teknolojik araç ve gereçler sanat malzemesi haline gelerek farklı disiplinlerle iç içe geçişe izin vermiş, interaktif sanat ortamlarının yaratılmasına zemin hazırlamıştır.



Şekil 3.5 : Robert Morris, “Gözlem Evi” , 1971 (Url-18), (Url-19).

Bu aşamaya kadar gelinen süreçte sanatın geleneksel sınırlarının sorgulanması, yeni açılımlar getirme çabası, anlamının ve amacının genişletilmesi farklı çalışmalar ortaya koymuştur. Böylelikle, yerleştirme sanatı kamusal alana dahil olmuş ve kentin sunduğu potansiyellerden beslenerek, yeni bakış açıları ortaya koymaya başlamıştır. Sanatın iç mekandan, dış mekana taşınması yaygınlaştıkça, kent içindeki uygulanma biçimleri de değişmiştir. Galerî ve müze mekanında sahip olunan düzenli temsil biçimleri yerini, kamuya açık, değişebilir ve dönüştürülebilir temsillere bırakmıştır. Sanatçılar sadece seyretme eyleminin gerçekleştirileceği bir sanat yapıtı üretiminden uzaklaşmış ve deneyimlenebilir sanata yönelmişlerdir (Schenkenburger, 2000). Sanatın sadece galerî mekanında gerçekleştirilebilecek olma düşüncesi kırılmış, her yerde olabileceği ve burada önemli olanın sadece gerçekleştiği yer değil, ortaya koyduğu olayla birlikte mekanı üretme biçimi olduğu kabul edilmiştir (De Oliveira ve diğ, 2005).

De Oliveira’nın yukarıda bahsettiği gibi, açığa çıkan yeni mekansal yaklaşımlar, kamusal sanat akımının dile getirilmesinde öncü olmuş, yaşanılan ve hareket edilen mekanları ortaya koymuştur. Nesnenin kapalı mekandaki algılanabilirliği yerini, kamular arası diyalogun ön plana çıkartıldığı, pasif izleyicinin aktif katılımcı halini aldığı, ortak paydaların oluşturulduğu ve gündelik sorunların tartışıldığı bir açıklığa bırakmıştır. Böylelikle sanat yeni anlamlar kazanarak, hem nesnenin hem de mekanın sorgulanmasına, farklı anlamlar kazanmasına ve aralarındaki ilişkinin zenginleştirilmesine olanak veren bir etkileşim aracı olmuştur.



Şekil 3.6 : Richard Serra, TWU (Trade Worker Union), (Url-20) (Url-21).

Sanat'ın bir 'denek' gibi ele alınmaya başlanması, sanatçıların kent üzerindeki sorgulamalarını geliştirerek yeni bakış açıları aramalarını sağlamıştır. Marshall Berman'ın (1994), "[...] ilk bakışta bir hayalet bina sanılabilecek bir şey insanı şaşkınlığa düşürür. [...] Yaklaşırken açımız değiştikçe, hareket ettiği izlenimi vermektedir" sözleriyle tanımladığı (Berman, 1994), Richard Serra'nın TWU yerleştirmesi, 1980 döneminin çarpıcı örneklerinden biri olmuştur (Şekil 3.6). Korten malzemeden yapılan bu çelik heykel yerleştirmesi 'H' harfini andırmakta, bakış açısına göre şekil değiştirmektedir. Etrafındaki yüksek binaları kendi yüksekliğiyle taklit ederken, hepsinin ömürlerini tamamladıklarında kortenin gözler önüne serdiği, o paslı, eskimiş ve harap olmuş yapı görüntüsüne ulaşacağını vurgulamıştır (Berman, 1994). Çevreden geçenler yapı görünümündeki bu heykeli, deneyimleme isteği duyarak, etrafında dolaşırlar, dokunurlar hatta yapının yüzeylerine müdahale ederler. Berman (1994), heykelin kendisini hissetmeye çalışırken bireyin kendisini "kent içinde bir kentte hissettiğini" söyler (Berman, 1994). Bireylerin yapıya müdahale etme istekleri, keykelin daha da çok anlam kazanmasını sağlar. Şekil 3.6'nın son fotoğrafında David Hammons'un 1981 yılında müdahale sonucu ortaya koyduğu yapı üzerindeki yerleştirmesini görebiliriz. Ayakkabı Ağacı (Shoe Tree) olarak adlandırılan bu çalışma, sanat içinde sanatın oluşumuna, anlamların geçişkenliğine ve bireyin kent içinde söz söyleme isteğine işaret eder. Bu sayede sanat-sanatçı arasında, sanatçı-kentli arasında ve kent-heykel arasında yeni bir diyalog kurulmaya başlamaktadır.

Yirminci yüzyılın sonuna gelindiğinde, yere özgü olma hali, çevreyle ilişki kurma durumları, zaman-mekan arasında oluşturulan bağ ve deneyime açık olma olguları, mekan üzerinde baskın konuma gelmiştir (De Oliveira, 2005). Böylelikle, sanat kendini ifade etme mekanı olarak kamusal alanda arayış içine girmiştir. Kamusal

alanlarda yerleştirme sanatının ilk örnekleri heykel yerleřtirmeleriyle incelenebilir. İkinci Dünya Savaşı'ndan sonra devletler sergiledikleri kahramanlıkları ve destanları, meydanlarda, parklarda, kamunun dahil olabileceđi ortamlarda simgeleme ihtiyacı hissetmiřtir (Roberts, 2000) (řekil, 3.7).



řekil 3.7 : Meydanda heykel yerleřtirmeleri, (Url-22) (Url-23).

Heykel yerleřtirmeleriyle birlikte, günümüzde sokaklarda çeřitli sorunlara açıklık getirmek, gündelik objelerin kullanımını arttırmak, kamunun ilgisini çekmek ve mekanın kullanımını arttırmak için sanatçı ve tasarımcıların ortaklařa yaptıđı çalışmalara da rastlanmaktadır. Yapılan yerleřtirmeler, tasarımcısının yaratma alanı olarak kamusal alanı seçmesiyle birlikte bireylerle kolayca etkileřim içine girebilmektedir. Bu çalışmalar, kent mobilyası tasarımları, dikkat çekici cephe yerleřtirmeleri, çeřitli performans gösterileri, yüzey boyamaları gibi řekillerde mekana yerleřtirilebilmektedirler (řekil 3.8).



řekil 3.8 : Kent Mobilyası örnekleri, (Url-24).

Bu örneklerle birlikte, malzemenin farklı kullanımları, gündelik hayat objelerinin alışılmış durumlarının yıkımı ve yenilikçi bakış açılarıyla karşılaşılr. Kamusal alanda

gerçekleştirilen yerleřtirmeler, farklı ölçeklerde kendine yer bulmakta ve kent içinde bireyin ortak kullanım alanlarına müdahale etmektedir.



Şekil 3.9 : Anish Kapoor, Cloud Gate Yerleřtirmesi, 2006 (Url-25).

Uygulanan çalışmalarda aranan en önemli özellik önceden dayanıklılık olurken, artık çalışmanın mekana, kültürel, tarihsel, sosyal ve simgesel anlamlar katması beklenmektedir. Yapılacak çalışmalar bir bütün olarak ele alınmakta, kentin park, bahçe, meydan ve sokaklarına sızmaktadır. Sanatçı Anish Kapoor Chicago’da gerçekleřtirdiğı “Cloud Gate” çalışmasıyla, malzeminin kullanımında, yerleřtirmenin şeklinde ve mekana sunduklarında değıřik yöntemler uygulamıştır (Şekil 3.9).

Geleneksel sanat ve mimari pratiklerin sınırlarının kırılmasına yardımcı olacak ve mekansal algının keřif yoluyla ortaya çıkmasını sağılayacak yerleřtirme sanatı, izleyici konumundaki bireyi katılımcı konumuna dönüřtürmüş, durağan mekanın deneyimlenen mekana evrilmesine olanak sağılamıştır. Böylelikle, kent bilincini inşa etmede önemli bir rol oynayan sanat çalışmaları, kentin dinamiklerini kullanarak bireye bulunduğı mekanı sorgulatmayı amaçlamıştır.

3.2 Sanat ve Mimari Yerleřtirmeler Üzerinden Mekanın Dönüřümü

Çalışmanın önceki bölümünde, yerleřtirme kavramının nesne-mekan ilişkisindeki tanımı yapılmış, izlenilen sanatın-deneyimlenen sanata nasıl geldiğı sorgulanmıştır. Bu bağlamda, yerleřtirmeler, tarihsel sürece bakılarak, sanat akımlarının ortaya çıkışlarındaki farklı örneklerle ele alınmıştır. Bu bölümde, yerleřtirme kavramına ek olarak, mimari yerleřtirme kavramına açıklık getirilecek, mimarın ve tasarımcının beden-mekan ilişkisindeki rolü, mekanı ele alışları ve yeniden oluřturdukları tasarım kurguları tartışılacaktır. Yerleřtirme sanatının bireydeki mekan bilincini oluřtururken mimari araçlarla sanatı bir bütün olarak kavramsallařtırması ve mekanın deneyimlenmesinde ortaya koyduğı tasarımlar araştırma konusu olacaktır.

Yerleştirme sanatını gerçekleştiren sanatçılar, kamusal alanlarda, müze ve galerilerde, mimari işlevleri barındıran çalışmalar da gerçekleştirmektedirler. Bu çalışmalar, içine girilmesi, kullanılması ve mekan işlevini devam ettirmesi bakımından, mimarlık disiplininin ortaya koyduğu mekansal kodlardan yararlanmaktadır. Bu sebeple, sanat ve mimari arasındaki sınırlar muğlaklaşmaya başlamış ve birbirini destekler davranış biçimleri ortaya koymaktadır. Böylelikle, bir yaşam mekanı olarak ele alınan yerleştirmeler, deneyimleme eylemine odaklanmış, bedensel katılımı güçlendirecek, dokunma, hissetme, kullanma durumlarını kullanıcıya sunmuştur. Gerçekleştirilen yerleştirmeler, mimaride olduğu gibi, çevrenin karakteristiğinden etkilenmekte, kendi mekanını inşa etmekte ve değişken duyuşal deneyimlere olanak tanımaktadır.

Sanatçılar ve mimarlar çalışmalarında mekanın fiziksel özelliklerinden faydalanmakta, mekanın ortaya koyduğu anlamları sorgulayarak mekansal elemanları bir araya getirmekte ve mekanı anlamlandırarak tasarım kurgularıyla birlikte mimarlık alanından beslenmektedir. Yerleştirme sanatında, sanat ve mimarlık disiplinleri, teori, pratik ve kritik etme hali üzerinde farklı açılımlar getirmektedir. Yapılan çalışmaların ortaya koymayı amaçladığı vurgu, beden deneyimine, mekanın ortaya koyduğu mekansal kurgulara ve sanatçının kritik ettiği olgulara göre değişmektedir (Rendell, 2010). Bu sebeple, sanatçı ve mimarlar kimi zaman mekanı ön plana çıkartarak, mekansal kurgunun algıdaki değişimine dikkat çekmekte, kimi zaman da izleyici konumundaki bedeni ele alarak, beden mekandaki deneyimini güçlendirecek çalışmalar sergilemektedirler. Mimarların yaşanabilir bir mekan üretimi özendirme ortaya koymaları gibi, sanatçılar da bu yaşanabilir mekanlardaki tasarım kurgularında kullandıkları destekleyici ve bütünleyici materyaller sayesinde izleyiciyi teşvik etmeyi amaçlayan mekan kompozisyonlarını üretirler (Bonnemaison ve Eisenbach, 2009). Sanat ve mimarlık arasındaki mekansallık, zamansallık ve sosyallik açısından yeni oluşumlar ortaya koyan yerleştirme sanatı, bu disiplinler arasındaki etkileşimden, ilişkilerin kesişiminden ve üretimlerin yeniliğinden beslenmektedir (Rendell, 2010). Bu durum, mekandaki objelerin ve alışlagelmiş tasarım biçimlerinin sorgulanmasında aranan deneysel ilişkilerin, mimarlık deneyimiyle birleşmesini sağlamıştır. Böylelikle, mimarlık disiplininin faydalanan yerleştirme sanatı çalışmalarını, mekana kazandırdıkları yeni anlam ve pratikler sayesinde, mimari yerleştirme olarak değerlendirebiliriz.

Mimari yerleřtirmeler, sanatla i ie gerekleřen, deneysel, sorgulayıcı, sorgulatici ve kendi kavramsal erevesini kurgulayan mekansal pratiklerdir. Bu sayede, mimarlıęa atfedilmiř olan yapı yapma ve sınırları, sanat pratięiyle birlikte geniřletilmekte ve kendini kentsel mekanda yeni deneysel ve iřlevsel dzenlemelerle ortaya ıkarmaktadır.

Yerleřtirme sanatı, strktrel kurguları ve leęi bakımından mimarlık disiplinine yakınlashmakta ve mimari yerleřtirmeler olarak adlandırılabilir. Mimari yerleřtirmelerin yardımıyla leęin deęiřtirilmesiyle ortaya konulan tasarımlarla yaratılan mekanlar, iine girilebilir ve deneyimlenebilir mekan zellięi kazanmaktadır. Richard Serra hem galeri ve mze mekanlarında hem de aık alanlarda gerekleřtirdięi insan leęinden byk heykelsi yerleřtirmeleriyle bedeni mekanın iine ekmekte ve mekan iinde dolařım alanları kurgulamaktadır (řekil 3.10).



řekil 3.10 : Bir dizi elik heykeller, Richard Serra, (Url-26)(Url-27).

Sanata farklı bir perspektiften bakmayı ğreten Richard Serra yaptığı alıřmalarında mekanı merkezinden farklı řekillerde dnřtrmeyi hedefledięinden sz etmektedir. Elde etmeye alıřtıęı řeyin, insanların mekan iindeki hareketlerinin nasıl deęiřtięini vurgulamak olduęunu sylemektedir (Carter, 2008). Serra'nın ortaya koyduęu heykelsi yerleřtirme alıřmaları, devasa metal paralarıyla, bireyde farklı arzu ve istekleri tetikleyerek, bireyin dokunma, hissetme, keřfetme eylemlerini gerekleřtirmesini saęlar.

alıřma kapsamında ele alınan mekanın beden zerindeki etkisini sorgulayan mimari yerleřtirmeler, mimar ve tasarımcıların, her řeyden nce bireyin iinde bulunduęu aalıřlagelmiř rutinleri ve kanıksadıęı aalıřkanlıklarını sorgulatici mekansal mdahaleleriyle, bedenin mekandaki konumunu yeniden kurgulamakta, yapıcı ve

işlevsel çözümler üretmektedir. Mimar ve tasarımcılar beslendikleri farklı disiplinleri sanat edimiyle birleştirerek, toplum hafızasında farkındalık yaratmaya çalışırlar ve toplumsal bilinçte eleştirel bakış açısının geliştirilmesinde önemli bir rol oynarlar. Bu sayede, gündelik yaşam pratiklerinin ortaya koyduğu sorunlu ve bitimsiz yaşam döngüleri, farklı iletişim biçimlerine izin veren kamusal alanın bütünleştirici yapısının altında, bozguna uğratılmaktadır. Yaratılan alternatif deneyim alanlarıyla kent mekanı yeniden kurgulanmaktadır. Kurgulanan bu yeni deneyime odaklı mekanlar, önceki bölümlerde söz edilen arzu ve keşif duygularını içinde barındırmaktadır. Çünkü kent mekanı, arzular silsilesidir (Lefebvre, 2013). Bireyin ihtiyaçlarıyla birlikte ortaya çıkan arzulama edimi, kurulan diyaloglarla içinde tutkuyu ve özeleştirici sürecini barındırmalı ve bu kavramların mekanla ilişkisini sorgulatmalıdır (Lefebvre, 2013). Bu sebeple, mimar ve tasarımcılar, sistemin dayattığı zorunluluklara eleştirel bakış açısıyla yanıt vermeli, toplumun ve kentin sorunlarını ortaya çıkaracak çözüm arayışlarıyla kentsel mekanı ve mekanın üretim şekillerini, bireyde arzu ve keşif duygularını oluşturacak şekilde biçimlendirmelidir. Ancak bu şekilde, var olan düzene karşı bir tavır ortaya konabilir ve toplumun ortak hafızasında yeni eylem mekanları yaratılabilir. Böylelikle, sanat ve mimari yerleştirmeler sayesinde yerin görünmeyen özellikleri açığa çıkartılmış, saklı kalan potansiyeller anlamlandırılmış olur. Danimarkalı sanatçı Jeppe Hein'in, 'Public Art Fund' için gerçekleştirdiği yerleştirme çalışmalarından biri olan Aynalı Labirent (Mirror Maze) yerleştirmesi açık alanda bireyle mekanın etkileşimini arttırmak amaçlı gerçekleştirilmiştir. 'Lütfen sanata dokun' (Please touch the art) mottosuyla yola çıkan sanatçı, eşit aralıklı, ayna yüzeylere sahip metal levhaları iç içe üç spiral oluşturacak şekilde kent mekanına yerleştirmiştir (Şekil 3.11).



Şekil 3.11 : Aynalı Labirent (Mirror Maze), 2015, (Url-28).

Çelik levhaların kamusal alandaki ritmi ve düzensiz yükseklikleri, Manhattan silüetinin farklı açılarla bireye yansımaları sağlamaktadır. Böylelikle çevrenin gerçek görüntüsünde kırılmalar yaratılarak, sınırsız yansımalarla, mekanı deneyimleyenlerin kendi gerçek görüntülerini oluşturmaları beklenmektedir. Bu sayede fiziksel mekanın sınırlarının genişletileceğinin altını çizen Hein, bireydeki mekan algısının farklı bir yolla değiştirilebileceğini vurgular (Hein, 2015). Sanatçı aynalı labirent yerleştirmesi ile beden-mekan arasındaki ikili ilişkiyi güçlendirmiş, bireyin duyuşsal deneyiminin gerçekleşmesine katkı sağlamıştır. İncelenen örnekle de görüldüğü gibi, sanatçı ve mimarların ortaya koyduğu eleştirel bakış açısı, bireydeki verili bilgilerin yenilenmesine ve tekrardan üretilmesine olanak tanımaktadır.

Sanat ve mimari yerleştirmeler, sınırlara bağlı kalmadan üretme halini ortaya koymaktadır. Bu alandaki çalışmalar, algılanan herhangi bir şeyin nasıl anlam yaratılmasına katıldığına yoğunlaşmış bir göstergesidir. Mekanı duyuşsal olarak algılanabilir hale getiren bu çalışmalar, kamusal alanda kent kimliğine katkı sunacaktır. Bu bağlamda mimar ve tasarımcılar, mekandaki hakimiyetlerini toplumsal fayda sağlayacak biçimde kullanarak, yaratıcılığı tetikleyen, bedenin mekanla ilişki kurmasını sağlayacak yenilikleri ve değişimleri ön plana çıkartan mekansal üretimlerle toplumun rutin davranış düzenini kırmaktadır.

Çalışmanın bundan sonraki bölümde, mekanda yaratılan farklı deneyim ortamlarının kamusal alandaki var olma biçimleri sorgulanacaktır. Ortaya konan ürünlerin yer ile olan bağlantısı, birey ile kurduğu ilişki, mekanın bulunduğu pasif durumdan çıkabilmesine yönelik gerçekleştirilen yöntemler, mekandaki kalıcı ve geçici olma halleri bakımından ele alınacak ve üretilen mekan kurgularının ortaya konduğu mekanın devingenliğini ve dönüşümünü sağlama biçimleri sorgulanacaktır.

3.2.1 Bağlam, yer’e ait olma – yer’siz olma hali

Bağlam kavramı, Türk Dil Kurumu tarafından “herhangi bir olguda olaylar, durumlar, ilişkiler örgüsü veya bağlantısı” olarak tarif edilmektedir (Url-29). Bağlam, bir şeyin, (mekan, obje vb.) kullanıldığı yere ve zamana göre, kendinden önce ve sonra gelen unsurlar nedeniyle kazandığı farklı anlam ve değerler bütünüdür (Url-30). Bu sebeple bağlam, iletişim kurgusu içinde, bulunduğu koşullardan farklı düşünülemez ve yerin etkisi çerçevesinde değerlendirilir. Bağlamın gerçekleşebilmesi için mekana ve zamana ihtiyacı vardır. Yer kavramı ise, mekandan farklı bir anlam taşımaktadır. Yer

için karakteri olan mekan tanımı yapılabilir (Soygeniş, 2006). Yer bir mekanlar bütünüdür ve fiziksel özelliklerin dışında duyuşsal ve düşünşel özelliklere de ihtiyaç duyar. Sennett, kent içinde mekan ve yerin temel bir şekilde ayrıldığından söz eder. Çünkü yer içinde bulundurduğu zaman ile birlikte deneyimi gerçekleştirmekte, böylelikle kişinin yaşadığı mekana duyduğu bağılılığın daha fazlasını sunmaktadır (Sennett, 2002).

Yerin mekan, zaman ve beden ile kurduğu bağlam, Norberg-Schulz'un eski roma düşünşesinden etkilenecek ortaya koyduğu "yerin ruhu" (genius loci) kavramıyla açıklanabilir. Norberg-Schulz, algının yüzeyselleştiği modern kent mekanlarına öneri getirmeyi amaçlamış ve yerin ruhunun izini sürmüştür (Norberg-Schulz, 1980).

"Yerin ruhu" kavramı, modernizmin ortaya çıkardığı mekanları varoluşsal ve duyuşsal olarak eleştirme durumunu ortaya koyar. Çünkü "yerin ruhu" deneyimi, tüm duyuşların devinim alanını esas alır. Önemli olan bireyin düşünşel ve edimsel algısının, mekanın üretimi sürecinde ele alınması ve üreticinin bakış açısının yere özgü karakteristiklerle evrilerek, deneyimi arttıracak mekansal kurguları tasarlamasıdır.

Yer ve bağlam birbirinden ayrı düşünülemez; aksine birbirini tamamlayan kavramlardır. De Certeau'nun değimiyle "ait olma", ele alınan yerin, ötekilerin yanı sıra "kendine ait" kavramından gelmesiyle açığa çıkması ve bulunduğı koşula göre konumlanmasının sağlanmasıdır (De Certeau, 2008). "Bu durumda yer, konumların anlık olarak oluşturdukları bir konfigürasyondur ve belli bir durağanlığın olmasını gerektirir" (De Certeau, 2008).



Şekil 3.12 : Krakov, Zgody Meydanı, anıt yerleştirmesi, 2005 (Url-31).

Krakov, Zgody Meydanı'nda, 2005 yılında belediyenin kent belleğinde önemli bir yere sahip olduğu bu meydanı anıtsal bir meydana çevirmek istemesi üzerine, sandalyelerden oluşan yerleştirme uygulanmıştır. Krakov Gettosu'nun Nazi

Almanya’ında yaşadıkları zulüm ve acıyı anlatan bu yerleştirme, eskiye ait bir fotoğraftan esinlenilerek tasarlanmıştır (Şekil 3.12). 1941-1943 yılları arasında, Krakov Gettosu’nda yaşayan Yahudilerin, bu meydandan alınarak ölüm kamplarına gitmesi, meydanın tarihsel süreçteki önemini ortaya koymaktadır. Buna ek olarak, kentten gönderilen insanlara sadece 20kg lık eşya hakkı tanınmıştır. İnsanların burayı terk ederken sandalyelerini de almaları bizlere yaşadıkları durumla ilgili bir çok ipucu vermektedir. Bu sebeple, dramatik ve üzücü bir tarihe tanıklık eden bu meydan, geçmişten günümüze gelen gündelik bir objeyle eleştirilmiş ve mekanın hafızasının tekrardan canlandırılmasını sağlamıştır. Bu sayede yerin geçmişinden yararlanılarak, kent belleğinde bir uyarılma yaratılmıştır. Deluze’un deyişiyle, bizi içine katarak durağanlığımızı sarsan bir yoğunluk, iletişimi sekteye uğratan karşılaşmaların yaşam pratiğiyle birlikte anlamlandırıldığı bir oluş yaratılmıştır (Aydınlı, 2012).

Bireyin anıları yerin sahip olduğu karakterden esinlenir. Yerin belleğinin inşasında önemli olan bu kamusal alan örneği, bedeni algısal deneyimin ötesine taşıyarak, yerin geçmiş yaşanmışlıklarını kendine konu edinmiş ve meydanın ruhunu bize objelerle iletmiştir. Deluze’e göre bedenler ve olaylar, her zaman şimdiki anda var olurlar. Şimdi’yi geçmişin anımsanması ve geleceğin hayal edilmesi uğraklarına taşıyan zihinsel bir akışla anlamak gerekir (Aydınlı, 2012).

Yere özgü olma, bireyin kendi çevresel bilincini oluşturmada etkili olsa da, bunun tam tersi koşulu da ele alınabilir. Yersizlik ya da mekansızlık, bireyde beklenmeyen arzu kıvılcımlarını yaratabilir ve keşif duygusunu güçlendirebilir. Çünkü düşlenen yerler özgür ve yaratıcı davranışları mümkün kılarken, kentsel deneyimi yerden ve mekandan bağımsız olarak ortaya koyabilir (Bal, 2012).



Şekil 3.13 : “Kırmızı Top Yerleştirme”, (Url-32).

Kamusal alanda heykel, video ve kolay çalışmaları gerçekleştiren tasarımcı Kurt Perschke, Kırmızı Top (Red Ball Installation) yerleştirmesinin yaratıcısıdır (Şekil

3.13). Perschke, açık kamusal mekanlara yerleştirdiği büyük, devasa ve elastik kırmızı toplarla, kentli üzerinde beklenmedik, anlık durumlar oluşturmayı amaçlar. Yerleştirme çalışmasında seçilen renk, kamusal alanda uygulandığı yerin dikkat çekmesine sebep olmakla birlikte bireyleri bu yeni objeyle iletişime geçmesi için cesaretlendirmektedir. Kırmızı ball yere özgü tasarlanan bir yerleştirme değildir ve kentsel mekanın tasarımcıya sunduğu dinamiklerden faydalanarak herhangi bir yere uygulanabilmektedir. Kırmızı top yerleştirmesi, bir metro istasyonunun girişinde, bir müzenin merdivenlerinde ya da iki bina arasında sıkışmış bir şekilde bireyin karşısına aniden çıkabilmektedir. Chicago, Paris, Sidney gibi bir çok ülkede uygulanan bu yerleştirme çalışması yerin geçmişinden yararlanmak yerine, yer üzerinde yeni bir bellek mekanı oluşturmaktadır. Yerleştirmenin ortaya koyduğu yeni mekansal durumlar, bireyin kamusal alanla olan ilişkisini kuvvetlendirmektedir ve mekanın deneyimlenmesini sağlayarak birey üzerindeki kalıplaşmış algıların bozulmasını sağlamaktadır. Yaratılan durumların aidiyet duygusundan uzak olması, bireyin duyularındaki hareketlenmeyi arttırmakta ve bireyin bu arzu ettiği özgürleşme hislerini çoğaltmaktadır. Bu sebeple beden kimi zaman, oluşan bu yersiz durumları yaşamayı tercih eder. Anlık da olsa, bu yaratıcı süreçler, sürekli değişen ve devingen bir kent halini ortaya koyarak, bireyin belleğinde yer edinir.

3.2.2 Kentliyle deneysel yoldan ilişki kurma - Yeni yol arayışı

Kentliyle deneysel yoldan ilişki kurma hali, kent içindeki mekanların tasarım yoluyla dönüştürülmesini ve bireyin bu mekanlarda yeni yol arayışlarında bulunmasını hedeflemektedir. Böylelikle, birey karşısına çıkan yeni mekanlarla başa çıkmak zorunda kalacak ve mekanı keşfetme yoluna gidecektir. Mevcut mekanların dönüştürülmesi kent belleğinde mekanların kurgulanmasını sağlayacak ve bireye kent içinde sunulacak yeni bir algısal deneyim, bedenin kent içindeki yol haritalarını tekrardan oluşturacaktır.

Kentsel mekanda deneyimden söz ederken, bir özneye ihtiyaç duyarız. Buradaki özne, -kentli beden- deneyimi kendi belleği ve bedeniyle gerçekleştirebilmektedir (Aydınlı, 2012). Barthes (1996), deneyimin gerçekleşme halinin, bedenin arzusuyla birlikte belleğinde yeniden bir inşa sürecine girmesiyle oluşacağını belirtir (Barthes, 1996). Barthes'e göre arzulayan beden, duyumsal karşılaşmalara ihtiyaç duyan bedendir

(Barthes, 1996). Kentte kurgulanan bu deneysel karşılaşmalar, bireyin kenti yeni bir gözle görmesini sağlarken, kentin algıdaki değişimine tanıklık eder.

Kent içindeki “eşik deneyimleri, farklılık sunan ve değişim sağlayan nişler, geçişe olanarak veren, dönüştüren ve kodlayan bezemeler, ışığa uzanan mekanlar, oyun yaratan ışıklar, ürküten karanlıklar, sakinleştiren gölgeler, görsel ve zihinsel akış” (Aydınlı, 2012), bedenın mekan içinde kendine yer bulabilmesine ve Jane Jacobs’ın belirttiğı, insanların farklı bir dil bütünlüğü oluşturduğı, ilişki kurduğı ve bilgi alışverişinde bulunduğı kentsel mekanın kareografisine (Jacobs, 2002) yeni, çok yönlü ve kışkırtıcı kent deneyimleriyle karşılık verir. Kent mekanının içine sızarak bireyin mekandaki deneyimini sorgulatan örneklerden biri “Bölünmüş Sokak” (Divided Street) yerleştirmesidir (Şekil 3.14).



Şekil 3.14 : Bölünmüş Sokak Yerleştirmesi, İspanya, 2015 (Url-33).

İspanyol sanatçıların Valensiya sokaklarında uyguladıkları bu yerleştirme çalışması, sokağı keskin bir şekilde ortadan ikiye bölmekte ve mevcut ilişki ağlarını koparmaktadır. Transparan bir çerçeveye ikiye bölünen sokakta, her iki taraftaki bireyler birbirlerini görebilmek için çerçeveye yaklaşmakta, göz kontağı kurmakta ancak sokağın diğer tarafına geçememektedir. Bu açıdan, bölünmüş sokak yerleştirmesi, sokağın diğer tarafına ilerlemek isteyen bireyleri, alternatif bir yol bulmaları yönünde zorlamaktadır. Beden karşısına çıkan bu yeni durumla birlikte kendi yaşam alanı ve mimarlık arasındaki ilişkiyi keşfetmeye başlamakta ve bedensel deneyimle birlikte mekansal algısında kırılmalar yaşamaktadır (Aydınlı, 2012). Böylelikle gerçekleştirilen mimari yerleştirme sayesinde yeni bir yol arayışı içine girmeye özendirilen beden, farklı perspektiflerden bakmayı, yeni çözümler üretmeyi ve bir çok potansiyeli içinde barındıran kent mekanının içine sızmayı öğrenmektedir.

Kentliyle deneysel yoldan ilişki kurmanın örneklerinden bir diğeri ise Kamusal Küvet (Public Bath)’dir (Şekil 3.15). Smaq tasarım ekibi tarafından ortaya konan proje,

Almanya'nın Stuttgart kentinde saray bahçesine yerleştirilmiştir. Banyo yapmanın halka açık halini temsil eden Kamusal Küvet Yerleştirilmesi, bireyin özel alanına dahil edilen bu ihtiyacını kamusal alana taşıyarak, açık alanda yeni, sorgulatici bir deneyim mekanı sunmuştur.



Şekil 3.15 : Kamusal Küvet Yerleştirilmesi, Almanya, (Url-34).

Kamusal Küvet Yerleştirilmesi kullanılabilir bir heykel projesi olarak adlandırılmıştır. Bu heykel, kent mobilyası gibi davranarak, bireylerin banyo yapmasına, oturma-dinlenme-uzanma faaliyetlerini gerçekleştirmesine ve eğlenmesine olanak tanır. Kamusal Küvet, kent peyzajının kısıtlamalarını ve potansiyellerini kentin altyapısına ve gündelik yaşam biçimlerine göre keşfetmeyi amaç edinmiştir. Böylelikle, gündelik yaşamın bir parçası olan banyo yapma eylemi kent içinde deneyimlenebilmekte ve birey üzerinde mekanın algısı değiştirilmektedir. Beden karşısına çıkan bu eğlenceli ve şaşırtıcı deneyim mekanına karşı rutinleri kıran, arzu ve keşif duygularını içeren davranış biçimleriyle karşılık verir.

“Deneyimin azaldığı ve denetimin arttığı toplumsal yaşam”, kentli bedenleri kendi içinde bir özgürlük ikilemine düşürmekte ve kent içinde bireyi, kendini özgür sanma yanılsamasına sokmaktadır (Aydınlı, 2012). Bedenin algısındaki bu ikilemin bozulması için, kent içinde bedene deneyim yaşatacak yeni mekansal kurguların çoğaltılması gerekmektedir. Çünkü gündelik yaşam rutinleri deneyimi sıradanlaştırmakta ve kent dinamiklerinin beden tarafından algılanabilirliğini yok etmektedir. Bu sebeple, beden yeni yol arayışını içinde bulunduğu alışkanlıklar silsilesinden kurtularak gerçekleştirebilir.

Banksy'nin kentsel mekanda yaptığı çalışmalar, bireyin yere özgü durumları keşfetmesi ve farkına varması üzerinedir. Banksy çalışmalarında, modernlikten gelen çarpıklıkları gözler önüne sermekte ve bireylerin yaşantılarında farkındalık sağlamayı amaçlamaktadır. Banksy'nin yapmış olduğu iki grafiti örneğini ele alabiliriz. Birinci

örnek, “Üzgünüz! Emrettiğiniz yaşam tarzı stokta kalmamıştır.” (Sorry! The lifestyle you ordered is currently out of stock), bedenlere dayatılan yaşam alanlarının çarpıcı bir şekilde açığa çıkartılmasını anlatmaktadır (Url-35). İkinci örnekte ise, “top oynamak yasak” (No ball games), kısıtlanan gündelik aktivitelere dikkat çekmektedir (Url-36), (Şekil 3.16).



Şekil 3.16 : Banksy, grafiti çalışmaları, (Url-35), (Url-36).

Vurgulanmak istenen düşünce, bireyin dayatılan ve kısıtlanan mekanlara giderek alışmasına karşı koymaktır. Bu tip bir farkındalığı sağlamak amacıyla, tasarımcılar çeşitli yüzey ve mekan müdahaleleri gerçekleştirirler. Yaratılan mekanlar ve ortaya konan düşünceler, her bireyde farklı uyarılmaları tetikleyebilir. Yaratılan her durum, başkalarıyla olan iletişimi kuvvetlendirdiği gibi, “başkalarını bilgilendirme ve başkalarından gelen bilgileri alma olanağı” tanır (Lefebvre, 2013). Bu olaylar silsilesi, deneyimin gerçekleşmesinde ve bu deneyimin kişiden kişiye değişmesinde etkili olur. Kent içindeki mevcut durumu sorgulatacak, gündelik rutinlerden sıyrılmaya olanak tanıyacak bu yeni yol arayışları, yapılacak olan mekansal müdahaleler ile bireyin algısını zenginleştirerek, kent içindeki bedensel hareketi cesaretlendirmekte ve beden mekana dahil olmasının önünü açmaktadır. Sanat ve mimari yerleştirmeler, kent içindeki görünmez durumları, algıları açık olan birey için görünür hale getirmekte, yeni mekansal kodlar sayesinde kenti yeniden kurgulanmakta ve dönüştürmektedir.

Kentin ortaya koyduğu her bir mekan ancak kent ile diyalog kuran beden tarafından algılanabilir. Bu nedenle, ortaya çıkartılan yeni, açık uçlu kent deneyimleri, gündelik hayatın içinde ve gündeliklikten beslenen kent-kentli diyalogunda anlam kaymaları yaratmalı, rutinlerin içine sızmalı ve yaratıcı mekan kurguları sunmalıdır. Beden kent içindeki yeni yol arayışını, kentteki “algısal muğlaklıkları” keşfetme arzusuyla gerçekleştirmektedir. Mekandaki yeni yol arayışını gerçekleştiren mimar ve

tasarımcılar ise, kent dinamiklerinden beslenerek, farklı zaman-mekan birlikteliklerini kent içinde kurgulamalı ve yeniden bir yaratma edimi gerçekleştirmelidir. Bu sayede, bedenin kendini kente yöneltmesi gibi, kent de bedeni kendi içine çekmeye başlayacaktır (Aydınlı, 2012).

3.2.3 Mekanı aktive etme

Kentleşmenin kent içindeki mekanların üzerinde oluşturduğu problemlerden biri, kent mekanlarının pasifleşmesi ve atıl konuma gelmesidir. Bu mekanlar, kentsel mekanın kalitesini düşürmekte, yaşamdan kopuk ve eylemsiz/etkinliksiz alanlar oluşturmaktadır. Bu sebeple birey, kent içindeki mekan algısını yitirmekte, mekanla arasına kesin sınırlar çekmektedir. Sadece algılayabildiği kadarını gündelik yaşam pratikleriyle birleştirmekte ve kendisine rutine bağlanmış uğrak mekanlar yaratmaktadır. Sanatçı Antony Gormley, bedenin mekandaki konumunu sorgulatacak bir dizi çalışma gerçekleştirmiştir. Sanatçı, Arazi adlı çalışmasında aslında mekanın bireyin algılayabildiği kadar olduğunu sorgulatmaya çalışmaktadır (Şekil 3.17). Lefebvre (1998) bedenin, kent içinde gösterenlerle ve gösterilenlerle karşı karşıya olduğunu söylemektedir (Lefebvre, 1998). Burada gösterenler ve gösterilenlerden kasıt, bireye sunulan imgeler, nesneler, kelimeler, mekanlar ve bunları ortaya koyan kent kurgularıdır. Bireye mekan içindeki hareketinde, algı mekanizmalarını güçlendirmede yardımcı olacak yeni mekansal oluşumlar gerekmektedir. Ancak kentler, zaman içinde değişimi gösterecek yeni oluşumlar ortaya koymadıkça, var olan mekanların benimsenmesini ve mekansal niteliklerin kaybolmasını engelleyememektedir. Kültürel aktivitelerin gerçekleşmemesine sebep olan bu durum, bireyin mekandaki katılımını minimuma düşürmektedir. Gomley'in Arazi çalışmasına dönecek olursak, mekanın bireyin algılayabildiği kadarıyla kullanıldığını söyleyebiliriz.



Şekil 3.17 : Antony Gormley, (1984) “Arazi” (Field); Bedenin mekansal algısı ve sınırları, (Url-37), (Url-38).

Mekanı aktive etme edimi, günlük hayatın rutin davranış düzenlerinde, kente ve çevreye yeni okuma biçimleri kazandırmayı amaçlamaktadır. Etkinliğini yitirmiş kent mekanları, kentin belleğinden silinmekte ve bireyin hafızasında oluşan kent haritalarından çıkarılmaktadır. Bu mekanlar, kimi zaman bireylere hitap etmeyen deneyimsiz mekanlar yüzünden, kimi zaman işlevini tamamlamış olmalarından dolayı giderek insansızlaşmakta ve kullanılmamaya başlamaktadır. İnsansızlaşan mekanlar, bedenin ihtiyacı olan toplumsal diyalogları ortaya koyamadığı gibi, bireyin üzerinde tekinsiz duyuşal izler uyandırmaktadır. Bu sebeple bu tür mekanlar, bireydeki güvenlik hissini problemlili bir hale sokmakta, atıl alan konumunda kalmaktadır. Sonuçta, bireyin kent mekanıyla kurduğu ilişkide oluşan kopma halleri, bedeni mekandan uzaklaştırarak, mekanda gerçekleşmesi gereken eylem pratiklerinin de bireyden kopmasına sebep olur. Kuşkusuz ki sanat, etkinliğini ve çekiciliğini yitirmiş kent mekanlarında, olumsuzlukları giderecek alternatif bir yol arayışıdır. Çünkü sanat, bireyleri bir araya getirecek, bağları güçlendirecek, kentin geçmiş ve geleceğinden ara kesitler sunacak ve bireylerin birbirlerine karşı sorumluluklarını hatırlatacaktır. Bu bağlamda, mekansal kurguların oluşmasına katkı sağlayan sanat ve mimari yerleştirmelerin, kentsel mekandaki dönüştürücü ve yönlendirici rolü, aynı zamanda mekanın aktive edilmesi halini de ortaya koyacaktır. Kendi etrafında bir çekim gücü yaratacak olan yerleştirme çalışmaları, bireyi mekanı kullanması için özendirecek, arzularını tetikleyecek yeni deneyim ortamlarının yaratılmasına izin verecektir.

Mekanı aktive etme durumları, kentsel mekanda kendini farklı araçlar kullanarak ortaya koyabilmektedir. Kentin kamusal yüzeylerine dokunuşlar sağlayacak strüktürel tasarımlar, kent mobilyaları ve yere özgü gerçekleştirilen deneyim mekanları gibi yaratıcı ve işlevsel tasarımlar, mekanı aktive etmenin ve sanatı mekan içine yerleştirmenin araçlarıdır. Sorunlu bölgelere nüfus eden bu yerleştirmeler, mikro ve makro ölçekte gerçekleştirilebilmekte, mekanın atıl kalma durumuna müdahale etmekte ve mekandan uzaklaşma alışkanlığına dikkat çekmektedir.

Kamusal alandaki iyileştirme çalışmalarından biri, 2009 yılında Paris'te gerçekleştirilen Pembe Hayalet Yerleştirmesi'dir (Pink Ghost Installation) (Şekil 3.18). Peripheriques Mimarlık Ofisi tarafından gerçekleştirilen proje, kullanımı azalmış, kamusal özelliğini yitirmeye ve sıkıcı olmaya başlayan bir mekanı ele almaktadır. Projenin mimarları, mikro ölçekteki bu küçük meydanı, yaşayan bir mekan

haline getirmenin yollarını aramış, mekandaki terk edilmişliğin getirdiği kaygıdan kaçınarak bu durumun mekana kazandıracak yeni biçim ve anlamları sorgulamıştır.



Şekil 3.18 : Pembe Hayalet Yerleştirmesi (Pink Ghost Installation); Meydanın eski ve yeni görünümü (Url-39).

Büyük ağaçlarla çevrili olan meydan, kolektif bir mekana dönüştürülmüştür. Yerin karakterinden beslenen projede, meydan pembe epoksiyle kaplanmış ve bunlara ek olarak aynı malzemeyle üretilen beş masa ve yirmi sandalye eklenmiştir. Sahip olduğu renk ve yeni işlevi sayesinde pembe hayalet yerleştirmesi, önceden duraklamadan ve iletişime geçilmeden geçilip gidilen bu mekanı, aktif, etkileşimli ve çekici bir hale getirmiştir. Gündelik hayattaki edinilmiş yaşam ve davranış biçimleri, mekanın davetkarlığı ile dönüştürülmekte, bireyin kente karşı oluşturduğu savunma halini kırmaktadır. Bu sayede bireyin rutin davranış biçimleri tehdit edilmiş ve yeni deneyim mekanıyla tekrardan şekillendirilmiştir. Kamusal diyalogu arttıran bu yaratıcı kent müdahalesi sayesinde, meydanın kullanımı artmış, her zamankinden farklı olarak tasarlanan kent mobilyaları, bireye birbirleriyle zaman geçirme olanağı tanımıştır. Böylelikle, yeni mekansal kurguların kentsel mekandaki önemi sorgulanmakta, kente dokunmanın ve dönüştürmenin yaratıcı yorumları ortaya konmaktadır.

Sanat ve mimari yerleştirmelerle birlikte mekanı aktive etme çabasındaki yeni üretimler, mekanı yeniden kent yaşamına katmanın dışında, bireyleri bir araya getirerek ortak söylemler geliştirmelerine olanak tanımıştır. Estetik olduğu kadar işlevsel olmayı da hedefleyen bu çalışmalar, temsil ettiği değer ve simgeleri fiziksel ve düşünsel kent uyaranlarına dönüştürebilen farklı anlam ve kurguları içermektedir. Bu sayede kent içindeki aktifliğini yitirmiş mekanlar, bireyin katılımını destekleyecek ve arttıracak çalışmalarla yeniden gündelik hayat içine dahil edilmekte ve yeni kent deneyimleri sunmaktadır.

3.2.4 Kalıcı ve geçici olma hali

Kentsel çevre üzerindeki denetim, zaman içinde mekanlar ve bireyler üzerinde baskı uygulamaktadır. Kalıcılığı ile gücü betimleyen ve döneminin sembolü olan mimari tasarımlar, bireyin mekandaki beklentilerinin değişmesiyle kendisinden daha baskın mekansal biçimlemelerin gerisinde kalmaktadır. Mekan üzerinde oluşan değişmezlik algısı, sorunlu mekanların ortaya çıkmasına neden olur. Ancak modern çağın kent yaşamına getirdiği hız ve hareketlilik, bireyin istek ve arzularının karşılanabilmesi adına yeni mekanlar üretme çabası içindedir. Bu bölümde sözü edilen kalıcılık, aktifliğini yitirmiş mekanları değil, aktif hale getirilen mekan ve kurgulanan kent yaşamının bireyin algısı üzerinde yarattığı yeni duyguların devamlılığını tartışmayı amaçlar. Değinilmek istenen ana düşünce kalıcı olma halinin, benimsenmiş kent mekanlarının deneySELLİĞE açık özgün tasarımlarla yeniden üretilmesindeki katkısını gözlemlemek ve bu sürecin getireceği kalıcı bireysel davranışların değişimini ortaya koymaktır. Ele alınan bir diğer konu geçici olma halidir. Geçicilik, üretilen kısa süreli mekansal yerleştirme ve sanat çalışmalarının, zaman-mekan ilişkisine getirdiği yeni durumları tariflemeyi, geçici olma durumuyla gelen bireyin algısındaki kalıcılıkları açığa çıkarmayı ve beklentiler doğrultusunda hızlıca üretilen çözümleri sorgulamayı amaçlamaktadır.

Kentsel mekanda gerçekleştirilen mekansal müdahaleler, kimi zaman kalıcı mekanlarla yeni çözümler ortaya koymakta, kimi zaman da geçici mekansal kurgularla bireyde kalıcı mekansal tecrübeler oluşturmaktadır. Böylelikle, yeni mekan arayışları içinde olan birey, kısıtlanan eylemlerini, mekanın potansiyellerini ortaya çıkarmak adına mekan üretimi sürecine dahil ederek, ihtiyaç duyulan devingen ve dinamik mekan kurgusunu gerçekleştirme arzusuna yönelir. Bedenin içindeki arzu ve keşif duyguları kendini, süreklilik gösteren geçici ve kalıcı tasarımlarla yenileyecek ve kalıplaşmış yaşam biçimlerinde kırılmalar yaratacaktır. Bu bağlamda, ortaya çıkacak olan mekandaki geçici kalıcılıklar, kentsel mekanda bireyin algısındaki rutin bozma eylemlerini, çeşitli oyun kurguları ve algısal kurnazlıklarla açığa vuracaktır.

Kentsel mekanda uygulanan kalıcı ve geçici iki örnek üzerinden bu duruma açıklık getirilebilir. İlk örnek, 2014 yılında Baltimore'daki bir otobüs durağının yerine uygulanan "BUS" adlı kentsel mobilya yerleştirmesidir (Url-40) (Şekil 3.19). "BUS" kelimesinin harflerinden oluşan bu kent mobilyası, alışlagelmiş otobüs bekleme alanlarına dair yeni bir bakış açısı oluşturmaktadır. Yaklaşık 6 metre yüksekliğinde ve

3 metre genişliğindeki bu yerleştirme, kamusal alanda oluşan kalıcı strüktürel nitelikleri, tasarım yoluyla tekrardan ele alarak, farklı davranış biçimlerine olanak tanıyacak yeni bir öneri sunmaktadır.



Şekil 3.19 : "BUS" otobüs durağı yerleştirme, 2014, Baltimore (Url-40).

Birey, otobüs duraklarında bekleme eylemini gerçekleştirirken ya ayakta durmakta ya da seri üretimin bir parçası olan kanıksanmış oturma birimlerinde dinlenmektedir. “BUS” otobüs durağı yerleştirmeyle birlikte kalıcı mekansal bir çözüm ortaya konularak, bireyin mekan içindeki davranış özgürlükleri kısıtlanmamış, yatma, uzanma, oturma eylemlerinin bireyin isteğine göre gerçekleştirilmesine olanak tanınmıştır. Böylelikle, eylemdeki geçicilik hali mekanda yerini bulmakta, BUS yerleştirme otobüs durağının sahip olması gereken bütün özellikleri barındırmakta, ve yeni eylem biçimleri yaratarak bireye mekan içinde esneklik sağlamaktadır. Bu sayede BUS, eğlenceli ve ilgi çekici görünümüyle bireylerin alışılmış kent haritalarını değiştirerek, bireyi mekanı kullanması için özendirmektedir. Bunlara ek olarak, BUS yerleştirme sahip olduğu hacim sayesinde, ikonik bir kentsel buluşma alanına dönüşerek yeni bir mekan algısı tanımlamıştır. Tasarım içinde gündelik olan bir kent objesine müdahale edilmiş, devingen bir kent mobilyası yaratılmış ve bireyin alışılmış kent algıları değiştirilmiştir.



Şekil 3.20 : Mutlu duvar yerleştirme (Url-41), (Url-42).

Konu kapsamında ele alınan ikinci örnek, tasarımcı Thomas Dambo tarafından dünyanın bir çok yerinde gerçekleştirilmiş olan “Mutlu Duvar” (happy Wall) uygulamasıdır (Url-41) (Şekil 3.20). Mutlu Duvar Yerleştirmesi, renkli tahta bloklardan oluşmaktadır. Bu bloklar açıldığında renkleri ortaya çıkmakta ve kentsel mekanda renkli etkileşim ortamları sunmaktadır.

Kentsel mekana uygulanan geçici duvar yerleştirmesi, bir çok kişinin hem çevreleriyle hem de birbirleriyle etkileşimde bulunmasını sağlamıştır. Kentsel mekandaki geçici strüktürel yapı, mekan kullanımını canlandırmakta, mekanı aktif hala getirmekte ve yeni, çekici, yaratıcı tasarımlarla mekanı yeniden ele almaktadır. Yaratılan kalıcı, bireysel ve toplumsal algılar, kent belleğinde yerini bulmaktadır. Mekan kurgulanan geçici yerleştirmelerle bellek üzerinde devingen ve sürekli etkiler bırakmaktadır. Böylelikle, her bir bireyin kendi arzularına göre yön verdiği yapboz mekanlar, değişimin varlığını ortaya koymanın yeni bir yolu olarak görülebilmektedir. Lefebvre, geçici olma haliyle ilgili düşüncelerini şöyle ifade etmektedir: “Varsın geçici olan hakim olsun. Her yer, işlevlerin kesintisiz “devri” ile çok işlevli, çok anlamlı, trans-fonksiyonel hale gelsin; insan toplulukları, anlamlı fakat kısa süre içinde yıkıcılaşan eylemler ve inşalar için mekanları ele geçirsin” (Lefebvre, 2013). Eylemler geçici olarak mekanda yerini bulsa da, algıda kalıcı etkiler bırakmaktadır.

Mekani dönüştürülebilir ve algılanabilir kılan kalıcı ve geçici yerleştirmeler, hem düşünce hem uygulama alanında amaçları doğrultusunda farklı mekansal ve bireysel özelliklere vurgu yapmaktadırlar. Söz konusu kalıcı ve geçici yerleştirme çalışmaları, kentliyi bu sürece nasıl dahil ettiğinin, bireyin süreci ve sonucu nasıl sahiplendiğinin ve kent-kentli diyalogunun hangi araçlarla kurulabileceğinin gösterilmesi açısından önemlidir. Geçici kalıcılıklar oluşturmayı hedefleyen sanat ve mimari yerleştirmeler, kentin dinamiği içinde bellek oluşumuna yardımcı olur ve kent kimliğinde önemli bir rol oynar.

3.3 Kentte Beklenmedik Mekansal Oluşumlar (Pop-up kent, kentsel hack)

“Sanat, hayatın çoğalmış halidir; bilincimizi uyarmakta ve onu uyuklamaktan alıkoymakta birbirleriyle yarışan beklenmedik olgular silsilesidir.”
(Bachelard, 1969)

Kentlerin toplumsal yaşam üzerindeki etkileri, bireye kendini ifade etme alanları yaratması, bireylerin birbirleriyle karşılaşacağı ortamları kurgulaması ve kentin

kültürüne katkı sunacak mekanları oluřturması aısından nemlidir. Kentte kurulacak olan evre ve insan etkileřimi, toplumun btncl yařam tarzları oluřturmasına yarar. Bu sayede, bireyler ortak mekanlarda birbirleriyle fiziksel ve algısal temas halinde bulunurlar ve sosyal ortama katılma olanađını elde ederler. Btn bunların yanında kentin bireye kazandırdıđı en byk řey, raslantısal geliřen karřılařmaları sađlamasıdır. Bu beklenmedik, istem dıřı gerekleřen durumlar kendini en ok ortak mekanlarda, kamusal alanlarda gsterir.

“Kent alıřan organlarla dolu bir bedendir” (Paquot, 2011). Paquot’a gre kent de, beden gibi dinlenir, yavařlar, gcn yitirir ve tekrardan harekete geer (Paquot, 2011). Kentin zerinde hakimiyet kurmaya alıřan bu yavařlama ve gcn yitirme durumlarının canlandırılması iin mekanı devingen ve deđiřebilir mekansal kurgularla yeniden ele almak gerekir. Bireyin, kent algısındaki alıřılmıř halleri, bedeni gerek mekandan uzaklařtırdıđı gibi, kenti de yalnızlıđa terk etmektedir. Bununla birlikte, bedenin mevcut mekanları giderek tketmesi hali, mekanlardaki potansiyellerin gz ardı edilmesine sebep olmaktadır. Bu sebeple mekanın aktive edilmesi ve tekrardan kamusal alana kazandırılması, kurulan anlık, srprizli ve beklenmedik mdahalelerle gerekleřebilir. Kamusal alanda gerekleřen karřı tavır eylemleri, gerek toplumsal gcn ortaya konmasında nemli bir rol oynamaktadır. Tasarlanacak olan karřıt eylemler, gndelik hayata dokunma biimleriyle ve eylemlerini gndeliklikliđin kendisinden ortaya koymalarıyla nemli hale gelmektedirler (Kse, 2008). Bu anlamda kamusal alanlar, bireyin kendi mekanında sz syleyebildiđi, mdahale edebildiđi, beklenmedik anlık mekan retimlerini uygulayabildiđi kolektif mekanlar haline dnřmektedir. Beklenmedik mekan retimleri kapsamında, deneyimin mekanı olarak grlen “pop-up mekan” kavramını ve izinsiz, provoke edici olmasıyla bilinen “kentsel hackleme” eylemlerini, -kentte gerekleřtirilen karřıt retimleri- ele alabiliriz.

Kentte beklenmedik anlık mekan retimleri gndelikliđin iinde kendini var etmektedir. Bu retimler, srekli deđiřmeyi ve yeniden anlamlandırılmayı amalarlar. Bu anlamda, gndeliklik, sıradan yařam alanlarının temsili olarak deđil, devingen ve dnřtrlebilir eylem pratiklerinin uygulanma alanı olarak ele alınır (Kse, 2008). Sorgulanan gndelik olma hali, bireyden bireye deđiřkenlik gsterecek perspektifleri ortaya koyan direniř ve dřnce mekanlarını yeniliki ve yaratıcı uygulamalarla ele alır. Bylelikle, dřnce yoluyla eleřtirilebilecek bir gereklik olan gndeliklik,

“eleştirel bakış açılarının ısrarcı ve sarsıcı gücüyle yaşamsal gerçekliği değiştirebilir” (Köse, 2008).

Kentin mevcut potansiyelleri kullanılarak ortaya konan işler, kentteki toplumsal, kültürel, teknolojik ve ekonomik dönüşüm süreçlerini değiştirmekte ve hızlandırmaktadır (Beekmans ve Boer, 2014). Bu değişimlerin kent içindeki mekanlara adapte olabilmesi için, beklenmedik ihtiyaçların kent mekanında karşılık bulmaları gerekmektedir. Bu sebeple, kent içinden ilham alan girişimler ve pop-up tasarım projeleri, kentin kullanım biçimlerini değiştirecek ve yarının kentlerini inşa etmede yardımcı olacaktır (Beekmans ve Boer, 2014). Kamusal alandaki gündelik yaşam pratikleriyle bütünleşen karşıt mekanlardan ilk olarak “pop-up mekanı” ele alınabilir. Pop-Up kavramı, beklenmedik bir şekilde, aniden ortaya çıkmak anlamına gelmektedir (Beekmans ve Boer, 2014). Bu mekanlar kamusal alanda bireye geçici zaman aralıklarında, beklenmedik, anlık mekansal deneyimler sunmayı amaç edinir. Gündelik hayat içinden getirdiği eleştirisini, mevcut düzeni provoke ederek ortaya koymaktadır. Pop-up mekanlar, kamusal alanın değişik yerlerinde geçici zaman dilimlerinde kendini görünür kılan, iletişim ve etkileşime dayalı deneyim mekanlarıdır (Cordan ve Karagöz, 2014). Her seferinde farklı deneyim olanağı sunmak ve yaratıcı kentsel üretimleriyle kentliyi şaşırtmak pop-up mekanların en önemli özelliklerindendir. Birey üzerinde farkındalık yaratmak, toplumsal bilinç üzerinde ortak eleştirileri kentsel mekan aracılığıyla bireye iletmek, deneyimin önce bireyin algısında başlamasını sağlamaktadır.

Artık kentler, mevcut kentsel planlama stratejilerinde ve mimari alanlarda anlık bedensel faaliyetleri engelleyen bir yaşam alanı değil; yenilikçi, gelişmeye açık ve ilham kaynağı olan faaliyetler için cesaret verici bir platformdur (Beekmans ve Boer, 2014). Bu nedenle, yaşam alanlarına sızan pop-up tasarımlar giderek geçici, kolay erişilebilir, kolay taşınabilir, kentsel rahatlığın ve aktivitelerin kaynaşmasını öngören bir hal almaktadır. Michael Rakowitz, kent mekanında parazit mekan deneyimlerini keşfetmeyi amaçlamakta ve bireylere, basit tasarımlarla çözümler üretmektedir. Rakowitz’in gerçekleştirdiği “Parazit” (ParaSITES) çalışması, kentin boşa giden sıcak enerji kaynaklarını, evsizler, turistler ve ihtiyacı olan bireyler için bir yaşam alanı tasarımında kullanılması üzerine gerçekleştirilmektedir (Şekil 3.21). “Parazit” (ParaSITES) çalışması, beş dolardan daha fazla tutmayan, düşük maliyetli ve çöp torbalarının kombinasyonu ile gerçekleştirilebilen bir yerleştirmedir. Rakowitz’in

tasarladığı strüktür, iki kat çöp torbasından ya da membrandan oluşmakta, binaların hava çıkışına yerleştirilen ek bir bağlayıcıyla şişirilmekte ve ısıtılmaktadır.



Şekil 3.21 : “Parazit” çalışması örnekleri, (Url-43), (Url-44).

Form olarak göçebe insanların çadırlarını andıran bu şişme ev niteliğindeki strüktürler, yardıma ihtiyacı olan evsiz insanlara geçici bir çözüm üretmektedir (Birkholz, 2003). Böylelikle ihtiyaç sahipleri geçici olarak kötü hava şartlarından ve sokak hayatından uzaklaşarak, kısa süreli “evde olma hissi” yaratan barınaklarda kalabilmektedir. Rakowitz’e göre bu çözüm, insanların yaşamında sadece bir “yara bandı” görevi görmektedir (Birkholz, 2003). Yara bandı yaraları kapatsa da altında yatan sorunları görünür kılmanın bir yolu haline gelmektedir (Birkholz, 2003).

Michael Rakowitz’in “Parazist” (ParaSITES) yerleştirmesi, havanın ve poşetlerin strüktürel, somut bir yapı oluşturmaya öncülük etmekte ve enerji kaynaklarını dönüştüren yaratıcı üretimlerle toplumsal sorumluluklara dikkat çekmektedir.

Herhangi bir kurallar bütününe bağlı kalmadan, karşıtlıklarla ortaya çıkarılan deneyim mekanları, kenti anlık durumların etkisi altına alarak, sürprizli yaratıcı mekanlarla dönüşmekte ve kentin kendisini de pop-up kent kurgusuna ortak etmektedir. Pallasma’nın (2011) bireyi özgür kılacağını öne sürdüğü deneyime dayalı mekan kurguları, beklenmedik zamanlarda, beklenmedik anları yaratarak, gündelikliğe direnmektedir. Pallasma, bireyin kendi duyu ve çağrışımlarını mekana aktarmasıyla, mekanla kurduğu ikili diyalektik sonucunda, algılarını ve düşüncelerini özgürleştiren yaratıcı kurguları mekanla karşılıklı takas ettiğini dile getirir (Pallasma, 2011). Bu anlamda, deneyim mekanları, bireye hem fiziksel hem de algısal deneyim kazandıracak, bulunduğu çevreyi sorgulatacaktır.

Son yıllarda, mimarlar ve kentsel tasarımcılar pop-up mekanların, kenti yeniden inşa etmek ve geçici durumlar yaratmak için önemli bir potansiyele sahip olduğunu farketmişlerdir (Beekmans ve Boer, 2014). Bu durum, tasarımcıların mekanı tasarlarken oluşturdukları tasarım kriterlerinin değişmesine ve yeni mekansal

kodlamalar getirilmesine sebep olmuştur. Sokaklarda, tasarımların beklenmedik olma durumunun birey üzerindeki etkisini sorgulatmış, bireyin de bulunduğu ortamda katılımcı olmasını sağlayacak çözümlerin geliştirilmesini sağlamıştır. “Kırk Ayak Sinema” (Centipede Cinema) yerleştirmesi, sözü edilen deneysel ve düşünsel tasarım üretkenliklerinden biridir. Kırk Ayak Sinema yerleştirmesi, Bartlett Mimarlık Okulu profesörü Colin Fournier ve Neon tasarım ekibiyle ortaklaşa gerçekleştirilmiş bir pop-up mekan müdahalesidir (Şekil 3.22).



Şekil 3.22 : “Kırk Ayak Sinema” Yerleştirmesi, 2012 (Url-45).

Mantar panolardan ve 16 adet sarı boşluktan oluşan bu sinema strüktürü, sokaktan geçen bireyler üzerinde merak uyandırmakta ve bireyi katılımcı olmaya özendirmektedir. Bulunduğu çevre ile tezatlık yaratan yerleştirme çalışması, bireylerde heyecan, keşif ve arzu duyguları oluşturmayı amaçlar. Projenin yürütücüleri sokakta bir sinema yaratma düşüncesinin, sinemanın sadece belli bir kesimin yararlanabildiği bir sanat türü olmasından rahatsızlık duymaları durumundan ortaya çıktığını söylemektedirler (Fournier, 2012). Bu sayede, yapılan sokak yerleştirmesiyle, sinema herkes için erişilebilir ve izlenebilir bir konuma gelmiştir. Bunlara ek olarak, dünya üzerindeki mantar üretiminde Portekiz önemli bir yere sahiptir. Portekiz’de gerçekleştirilen bu projede mantar kullanılmasının önemli bir amacı vardır. Colin Fournier, mantar malzemesinin sadece endüstri alanında değil, farklı amaçlarla mimarlık ortamı içinde de yer alabileceğini göstermek için, yerleştirmenin cephesinde ve içinde mantar kullandıklarını belirtmiştir (Fournier, 2012). Sonuç olarak ortaya konan ürün, toplum içindeki bir sorunu dile getirmek üzere tasarlanmış ve bireylerin gündelik aktivitelerini değiştirmeyi amaçlamıştır. Pop-up mekan olma özelliğini barındıran mekanlar, bireyi düşünmeye sevk etmekte, yeni tasarım kurguları önermekte ve en önemlisi toplum içindeki eşitsizlik durumlarına dikkat çekmektedir.

Pop-up mekan tasarımları bir önceki bölümde tartışılan, yere özgü olma ya da yersiz olma, kalıcı-geçici olma, mekanı aktive etme ve yeni yol arama edimlerinin hepsinden beslenmektedir. Bu mekanlar, içinde bulundukları ortama eleştirel bakış açısı getirmekle birlikte, mekanı ele geçirecek müdahalelerle, geçici kalıcılıklar sağlayan, her yeni durumda kendini tekrardan var eden, yaratıcı üretimleri kapsamaktadır. Tasarlanan bu yaratıcı mekanların, hızlı üretilebilir ve düşük maliyetli olması, mevcut tasarım pratiklerinin dışına çıkarak malzemeyi sıra dışı bir şekilde kullanması, kentte üretimi hızlandıracak daha çok müdahalenin gerçekleştirilmesini sağlamaktadır (Cordan ve Karagöz, 2014). Yaratıcılığı ve yeniliği aşılayan bu mekanlar, bireydeki arzu ve merak duygularını tetikleyerek, kent mekanının deneyimlenmesinde bedeni özendirilmektedir. Pallasma'nın (2011) sorguladığı, duyuların mekanla iletişime geçmesi hali, pop-up mekanlarla birlikte, hayal gücü, hafıza ve tutkuyu ortaya çıkararak, duyuların devinimini sağlamanın alternatif yollarını sorgulamaktadır. Mekanın hem malzeme, strüktür ve tasarım anlamında, hem de katılım ve deneyimleme anlamında homojen olmaktan çok heterojenliğin getirdiği yaratıcı potansiyellerle ortaya konması, farklı bireylerin mekanı deneyimleyerek hislerini birbirlerine aktarmasını kolaylaştırmakta ve ortak alanları daha özgür ve sıra dışı yapmaktadır.

Pop-up mekanlar, sorgulayıcı ve eğitici mekansal kurgulardır. Geçmiş anılarından gelen oyun kavramıyla, ya da kentsel mekanın yüzeylerine yapılan dokunmalarla, hareket ve sesin dahil olabileceği beklenmedik, özgün, katılımı destekleyen tasarımlarla, bireye mekanda kendini yeniden özgürleştirme potansiyeli sunulmaktadır. Günümüzün hızlı yaşam biçimlerine ve kanıksanmış rutinlerine karşı, esnek ve geçici yanıtlar sunan pop-up mekanlar, keşfetme arzusunu içinde barındırarak, etkinlik ve deneyim türlerini çeşitlendirmektedir (Cordan ve Karagöz, 2014). Sonuç olarak, kentsel mekana kimlik kazandıran bu mekanlar, toplumsal bilinci kuvvetlendirmekte, bireyi pasif izleyici konumundan deneyimleyen, katılımcı birey konumuna getirmektedir. Hayatın her alanına müdahale eden duyuların devinimi olarak kendini kamusal alana ekleyen pop-up üretkenliklerin ortaya koyduğu mekanın plansız deneyimleri, kenti görsel iletişim platformuna dönüştürerek, tatmin edilmemiş arzu ve isteklerin izini sürer.

Bireye, kent içinde beklenmedik koşulları yaratan bir diğer müdahale biçimi de “kentsel hackleme”dir. Pop-up mekan gibi, bu tür müdahaleler de kentin mevcut

durumlarını sorgulayan potansiyel üretimler ortaya koymaktadırlar. Ancak bu üretimler, izinsiz ve sınırsız tasarım pratikleriyle kendini mekanda var eder. Kurulu düzene ve otoritelerin baskılarına karşı doğan bu yeni kamusal eylem biçimi, bulunduğu mekanda hakimiyet kurarak, mekanı ele geçirmekte ve farklı disiplinleri birleştirerek, bireyler üzerinde çarpıcı, sarsıcı, şaşırtıcı, anlık sorgulamalar gerçekleştirmektedir. “Kentini ele geçir” mottosuyla hareket eden müdahaleci bireyler, ortak mekanlardaki sorunları ya da verili mekansal kurguları ele alarak, bireydeki duysal devinimi sağlayacak oyun, yapma ve bozma eylemlerini, yazı ve grafiklerle birlikte kent mekanında uygulamaktadırlar (Şekil 3.23).



Şekil 3.23 : Otopark alanında kentsel hackleme (Url-46); sokaklarda oyun ile kentsel hackleme edimi (Url-47).

Kentsel hackleme işleri bağlamında sözü edilen ilk örnekte kendini kentsel hacker olarak tanımlayan sanatçı Florian Riviere, “ödeme yapma, oyna” mottosuyla, tek araçlık bir otopark alanını, çoklu bir oyun alanına dönüştürmüştür (Url-46). Basit ve gündelik objelerle kurgulanan bu hackleme edimi, bireydeki algısal düzenin kırılmasını hedeflemektedir. İkinci örnek ise, yere işlenen seksek boyaması, sokakların bireylerden çok araçlar tarafından işgal edilmesi durumunu, mekanda oyun kavramını kullanarak eleştirmektedir. Böylelikle sokakları işgal eden araçlardan intikam alındığına işaret edilir (Url-47). Her iki örnekte de, gündelik yaşam alanından gelen obje ve mekanların, kendince haklı bir sebeple işgal edilerek dönüştürüldüğü görülür. Bununla birlikte, kentsel mekanı devingen kılmanın bir yöntemi olarak kullanılan oyun kavramı, bireylerin anılarına dokunarak, onların mekanları sahiplenmelerini sağlamaktadır.

Mimarlık, bir mekan kurgusu ortaya koymak, o mekanı var etmek, anlamak ve onu içinde bulunduğumuz mekanlar bütününe kazandırmaktır. Mimarlık, mekanın bedeninin ihtiyaçlarına göre şekillenmesidir. Peki, mekan bedeninin ihtiyaçlarına karşılık

veremediği noktada ya da siyasi gücün baskısı altında kaldığında nasıl dönüşür? Mekanın işgali meşru mudur? İşgal, bedenın mekanı ele geçirmek için ortaya koyduğu eylemler bütünüdür. Mekanın fiziksel özelliklerinin öneminin yanında, fiziksel olmayan özelliklerinin de dönüşüme uğraması mekanın devingenliği açısından çok daha önemlidir (Çorakbaş, 2013). Bu sebeple “işgal mimari bir eylemdir” (Çorakbaş, 2013). İşgal bireylerin kendini ifade etmesinin ve kanıksanmış mevcut düzenin değiştirilmesinin yoludur.

Gezi direnişi, Gezi Parkı’nın katılımcı olmayan müdahalelerle iktidar tarafından dönüştürölmek istenmesi üzerine doğaçlama bir tepki olarak meydana gelmiştir. Empoze edilmek istenen düzene karşı çıkan toplum, “kendiliğinden gelişen bir kentçilik eleştirisi” (Wark, 2011) ortaya koymuştur. Gezi Parkı eylemleri sırasında kamusal alanda, mekanın gerçek sahibi –kentli- tarafından bir çok anlık, beklenmedik, müdahaleler gerçekleştirilmiştir. Bu müdahaleler mekanın ele geçirilmesinde ve devlet idaresinin mekan üzerindeki etkilerinin kırılmasında önemli rol oynamışlardır. Taksim Meydanı’na açılan Atatürk Kültür Merkezi’nin cephesi de olaylar sırasında bu müdahalelerin bir parçası olmuştur (Şekil 3.24). Opera ve kültür merkezi olan AKM yapısı, İstanbullu bir çok insan için pek çok anlam taşımaktadır. Bu binanın yok edilmeye çalışılması, hem kentliyi çeşitli sanatsal aktivitelerden uzaklaştırmakta, hem de yapının toplumsal hafızasındaki yerini zedelemekte ve silikleştirmektedir.



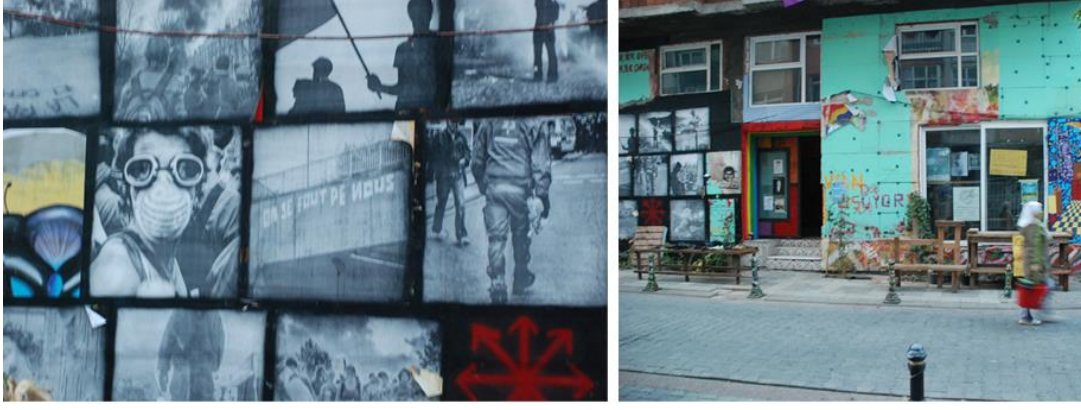
Şekil 3.24 : AKM Cephesindeki pankartlar (Url-48) (Url-49).

AKM binasının cephesinin işgal edilmesi, aslında bu sakin ve durağan yapının sahip olduğu hafıza mekanı olma halinin, başlı başına bir görüş ifade edebileceğinin göstergesidir. AKM cephesine asılan birbirinden farklı görüşe ait pankartlar, yapının tarafsız kimliğinin sahip olduğu potansiyellerin direniş içindeki kamusal anlamları zenginleştirmedeki gücünü göstermektedir (Kanıpak, 2013). Farklılıklar ve özgünlükler cephenin ele geçirilmesiyle, yapı üzerinde kendini görünür kılmakta ve

pankartların üzerlerindeki ifadeler, bireyin bastırılmış duygularının dışı vurumunu somutlaştırmaktadır. Bu müdahaleler, deneyim mekanı olan kamusal alanın farkına varmasını ve kentin hafızasına sahip çıkmasını tetiklemiştir. Birey, anlık ve doğaçlama dürtülerle kamusal alandaki söylem ve eylem hakkına sahip çıkmaktadır.

Kentte kolektif dayanışmayı güçlendiren tez kapsamında sözü edilen pop-up mekan kurulumları, kent içinde kendini göstermiş, bireylerin yeni hafıza ve tutku mekanları oluşturmalarını tetiklemiştir. Pop-up mekan deneyimsel, çağrışımsal ve etkileşimsel mekan üretkenlikleri sayesinde bireylerdeki bastırılmış duysal tepkileri açığa çıkarmakta, mekanın yüzeylerine yapılan müdahalelerle hareketin dahil olabileceği katılımı destekleyen eylem ve söylem mekanlarını açığa çıkarmaktadır. Lefebvre kenti, karşıtlıkların, çatışmaların ve çelişkilerin mekanı olarak ele alır (Lefebvre, 2013). Bireyde oluşan bu korku ve kaygı hisleri, kentlileri bir araya getirerek kollektif hafızanın güçlenmesine, karşıtlıkların yan yana yer alarak mekana sahip çıkmasına ve onu arzuladığı ölçüde dönüştürmesine zemin hazırlamıştır.

Pop-up mekanlara İstanbul'dan bir başka örnek ise, kentlinin beklenmedik anlık müdahaleleriyle ortaya çıkan Don Kişot İşgal Evi'dir (Şekil 3.25). Terk edilmiş atıl durumdaki yapı bir grup kentli tarafından işgal edilerek, sanat atölyesine dönüştürülmüştür. Binanın iç yapısına ve cephelerine müdahale edilerek çeşitli yüzey boyamaları gerçekleştirilmiş, ahşap strüktürlerden oluşan kentlilerin ortaklaşa yaptıkları oturma birimleri ve iyileştirmeler yapılmıştır. Bir kentin işgal evine sahip olması, kente yeni bir bakış açısı, yeni bir alt kültür kazandırmaktadır. Kamusal diyalogun güçlendiği, toplumsal yardımlaşmanın arttığı ve dayanışmanın öğrenildiği bir özgürlük mekanı haline gelen Don Kişot İşgal Evi, kendini ifade etmek için bir yer bulamayan bireylerin, evsizlerin, sanatçıların kısaca kendi özgürlük alanını yaratmak isteyen herkesin mekanı olarak adlandırılabilir. Burada çeşitli yardımlaşma faaliyetleri, toplumsal konulara yönelik seminerler, güdelik hayatta farkındalık yaratacak çalıştaylar ve sanat atölyeleri düzenlenmektedir. Kamusal alanı sürekli bir eylem mekanı haline getiren bu müdahaleler, bireyin algısal deneyimini arttırmış, kent içinde yeni bir farkındalık durumu ortaya koymuş, kentlinin yaratıcılığını ve kollektif çalışma kabiliyetini güçlendirmiştir.



Şekil 3.25 : Kadıköy ‘Don Kişot’ İşgal Evi.

Bireyler kamusal alana müdahale eden siyasi iktidara karşı, eleştirel eylemler gerçekleştirmişlerdir. Bu eylemler anlık ve beklenmedik kollektif dayanışmaların sonucunda ortaya çıkmış ve mekanın potansiyellerinin açığa çıkartılmasını sağlamıştır. Gezi direnişi, sadece Taksim Meydanı ve Gezi Parkı’yla sınırlı kalmamış, direnişin bireyler arasında ortaya çıkardığı iletişim, etkileşim ve üretkenlik sayesinde kentin çeperlerine yayılarak, yaratıcı mekansal müdahalelerle, duvar yazılarıyla, çeşitli gösterilerle ve protestolarla kendini göstermiştir. Bütün bir kentte beden-mekan ilişkisi değişmiş, bedenin gündelik hayat rutinleri bozguna uğramış ve bireyler mevcut durumu sorgulayacak algısal ve fiziksel deneyimler yaşamışlardır.

Kentsel hackleme, sanatı içine katan farklı disiplinlerin buluştuğu ortak bir eylem biçimidir. Kesin bir doğru ya da yanlış ileri sürmek yerine, mevcut duruma yapılan müdahalelerle oluşan karşıt durumlar üzerinden, provoke edici eylemler gerçekleştirilmekte ve mekan üzerinde alternatif çözüm arayışları belirlenmektedir.

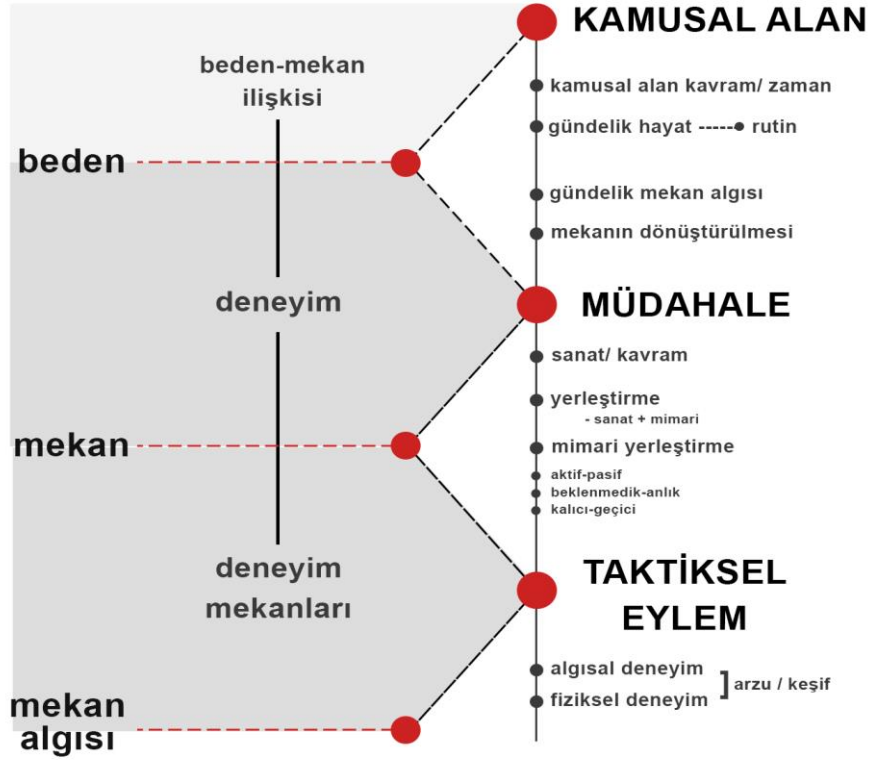
Pop-up mekan kurguları ve kentsel hackleme eylemleri kamusal alanda kimlik oluşturmaktadır; bu anlamda ve uygulandığı mekanı yeniden üretmeye odaklanan kent mekanındaki yeni tip girişimler olarak tanımlanabilir. Bu tür yaratıcı kurgular, eylem olarak kendini ortaya kayarak, mekanda plansız deneyimler yaratmayı hedefler. Bu eylemler kent içinde dolaysız, anlık deneyimlerle bireylerde gizli kalmış duyguları harekete geçirir. Böylelikle yeni kurgular kenti duyuların devinim ve deneyimlerin gerçekleşme alanına dönüştürür. Pop-up kent kurgusu, mobil-parazit mekanlarla, yap-boz ortamlarla ve iki boyutlu grafik ve yazılarla, mekanın sorgulanmasıyla, hayal gücünün sınırsızlığında ortaya çıkarak, bireyi içine katan anlık, beklenmedik sürprizli deneyim mekanlarını kent mekanına dahil eder.

Pop-up kent kurguları ve içine dahil ettiği kentsel hackleme eylemleri, toplumun bir kesimi için ya da önceden belirlenmiş faaliyetler için üretilmemektedir. Pop-up kent radikal olmayan, hızla üretilen ve değişime açık tasarım konseptlerinden beslenir. Bu yeni kent tipinde, Lavrinec'in de belirttiği gibi (2011), herkes "kent kurucusu"dur. Kolektif olarak kentin tasarım sürecinde ele alınması, kentin mikro düzeyde gelişimini destekleyecek ve bunu avantaja çevirecek çeşitlilikler üretmektedir (Beekmans ve Boer, 2014). Bu bağlamda, planlara bağlı bir şehircilik değil, yavaş yavaş ve kolektif olarak bir kentin küçük ölçekten, büyük ölçeğe kadar ele alınacağı bir kent kurgusu tariflenmektedir.

3.4 Bölüm Değerlendirmesi

Kamusal alan, yaratma ve üretme potansiyellerini içinde barındıran, farklı disiplinlerin kollektif çalışmalar yürüttüğü, iletişime, deneyime ve iş birliğine dayalı ortak mekanların alanıdır. Kamusal alanda gerçekleştirilen sanat ve mimari yerleştirmeler, arzulanen deneyim mekanlarını oluşturulmasında yardımcı araçlardır. Bu bölümde kamusal alanda gerçekleştirilen müdahalelerin deneyim mekanlarını kurma biçimleri tartışılmıştır. Sözü edilen deneyim mekanlarının, sanat ve mimari yerleştirmeler aracılığıyla açığa çıkartıldığı ve kent mekanına kazandırıldığı açıklanmış, kent ve birey üzerindeki etkileri ele alınmıştır (Şekil 3.26).

Sanat alanında ele alınan nesnenin sergilenme ve algılanma durumları dada akımıyla birlikte değişmeye başlamıştır. Artık önemli olan nesnenin kendisi değil, sergilendiği mekan, mekandaki konumu ve anlamıdır. Nesne-mekan ilişkilerindeki değişim, bireyin mekanla kurduğu ilişkinin de sorgulanmasına sebep olmuştur. Ortaya çıkan mekan arayışları, bireyin fiziksel ve algısal deneyiminin önemini kavratacak çalışmalar üzerine yönelerek, yeni sanat akımlarının doğmasını sağlamıştır. Sanat ve mimari yerleştirmeler, deneyimi odak noktası haline getiren yaratıcı, mekansal kurgulardan beslenerek, kentin içinde barındırdığı dinamikleri tasarım girdileri olarak kullanmaktadır. Tarihsel sürece bakıldığında, sanat ve yerleştirme çalışmalarının mekan içindeki konumu değişim göstermiştir. Galeri ve müze mekanında sahip olunan temsil biçimleri yerini, kamuya açık, erişilebilir ve değiştirilebilir yeni tasarım kurgularına bırakmıştır.



Şekil 3.26 : Kavramlar arasındaki ilişkisellik.

Geleneksel sanat ve mimari pratiklerin sınırlarının değişmesiyle mekan içinde deneyime ve çoklu diyaloglara izin verecek, bireyi katılımcı konumuna getirecek, bulunduğu çağın olanaklarından faydalanan sanat ve mimari yerleştirmeler, kentsel mekanda kendini göstermeye başlamıştır. Sanatçı ve tasarımcıların ortaya koyduğu bu çalışmalar, anlık dokunuşlarla bireylerin gündelik hayat rutinlerinden uyanmalarını sağlamaktadır. Çalışmaların yere özgü ya da yersiz olması, kentliyle deneysel yoldan ilişkiler kurması, atıl kalmış, pasif mekanları aktive etmesi ve kalıcı-geçici strüktürel nitelikler önermesi, kent mekanının devingen ve değişebilir olması bakımından önemlidir. Kentteki sorunlu alanlar ve bireyde oluşan kapalılık durumları, sanat ve mimari yerleştirmeler sayesinde devingen, değiştirilebilir ve sorgulanabilir hale gelmektedir. Sanatçı ve mimarların kentsel mekanda gerçekleştirdiği bu müdahale biçimleri, kent içindeki deneyim mekanlarını oluşturmakta ve bireye beklenmedik anlık karşılaşmalar sunmaktadırlar.

Kamusal alanda yaratılan mekansal kurgular, kamusal hafızayı güçlendirmekte, toplumsal bilinci arttırmakta ve bireyin kent içindeki konumunu aktif hale getirmektedir. Böylelikle bireyin yaşadığı çevreyle kurduğu fiziksel ve algısal diyalog geliştirilmektedir.

4. KAMUSAL ALANDA TAKTİKSEL EYLEMLER

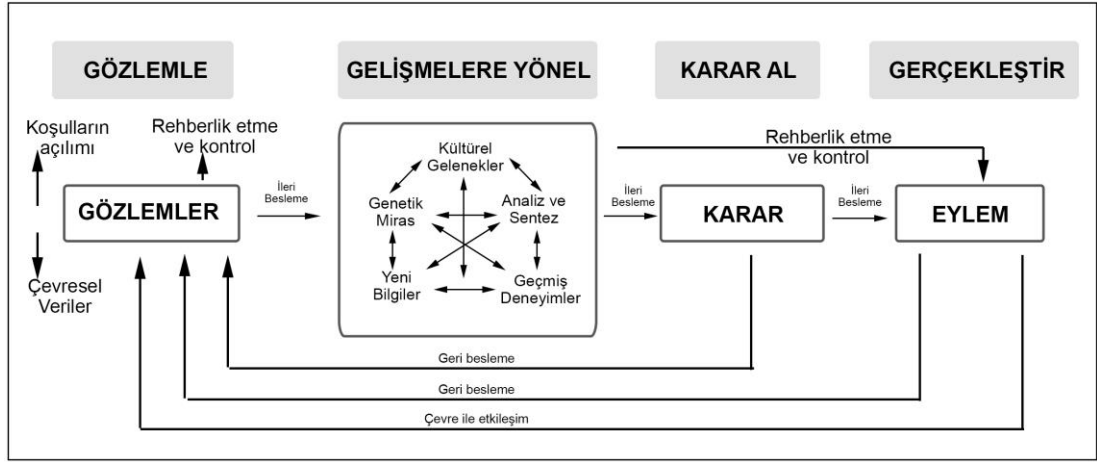
Kamusal alan, kentlinin kendini ifade edebileceği, etkileşime geçeceği ve yeniden yaratarak ona müdahale edebileceği, aslında bireye ait olan bir yerdir. Kentin, bireyin yaşamının devamlılığıyla meydana gelen devinimi, bireyin yer aldığı kentsel mekanı etkiler ve değiştirir. Bulunduğumuz mekanı kendi bedenimiz ve deneyimlerimiz üzerinden algılarken, bulunduğumuz noktaya dair bir aidiyet oluştururuz. Bu aidiyet duygusu, hareketi sınırlayan, belirleyen ve yönlendiren mekanı, yeniden kurmamızı sağlar. Şair Noel Arnoud bu durumu şöyle dile getirmiştir: “Bulunduğum yerin mekanıyım ben” (Bachelard, 1969). Bu ifade ile Arnoud, mekanın algılanmasının ve deneyimlenmesinin, bedenin duysal reseptörlerinin etkisiyle gerçekleştiğini anlatmıştır. Beden, bulunduğu mekanın tarifini kendince yeniden ortaya koyarak, mekanın sürekliliğini sağlamaktadır. Bu sayede kendi mekanını yaratan beden, kendi algısını da yaratmış olur. Kamusal alanda arzulanan mekanı elde etmek için, birey mekansal algısını dönüştürerek yeni çıkış noktaları aramaya başlar. Bu bölümde, sanatçıların ve tasarımcıların mekanı kurgularken, deneyim mekanına ve arzulanan mekana ulaşmada izlediği yöntemler, ‘taktiksel eylemler’ olarak örnekler üzerinden tartışmaya açılacaktır.

Taktik, güncel Türkçe sözlükteki anlamıyla, istenen sonuca ulaşmak amacıyla izlenen yol ve kullanılan yöntemlerin tümü olarak açıklanmaktadır (TDK). Taktikler, tasarımcıların düşüncelerini geliştirmelerini ve gerçekleştirmelerini sağlayan bir takım ilişkilerden oluşur. Sanatın ve mimarinin kent içinde farklı kurgularla kamusal alanlara sızması sürecinde, kentliler genellikle sürecin ya dışında bırakılırlar ya da küçük bir kesimin görüşleri alınarak sürece dahil edilmiş gibi gösterilirler (Lydon, 2012). Oysa ki bu süreç, bireyin yaşadığı çevrede kendi mekansal kodlarını üretmesini sağlayan, katılımcı olmasını ve düşünsel değişimler yaşamasını öngören kolektif bir etki tepki sürecidir (Lydon, 2012). Yaşadığımız çevredeki iyileştirme süreci ilk olarak sokak ve sokağa dahil olan alanlarla başlamaktadır. Büyük ölçekli projelerin yatırımlarına harcanan çaba yerine, küçük ölçekli iyileştirmeler geleceğe dönük daha faydalı geri dönüşler almak için önemlidir. Tasarımcılar ölçeğin değişimini sorgulayarak,

gerçekleştirdikleri eylemlerin uygulanma alanlarında ve yapım aşamalarında küçülme halini tercih etmişlerdir (Lydon, 2012). Bu yaklaşım, mekanı tarifleyecek ve değiştirecek olan yeni aktörlerin deneyim sürecinde ortaya çıkardıkları yeni kavramları test etmelerini sağlar. Sözü edilen kavramlar, bireylerin yaratma sürecine dahil olarak, kentin ele alınma sürecinde değişken ve devingen eylem biçimlerine dönüşür. Bu eylemler ‘taktiksel eylemler’ olarak adlandırılmıştır. Kısa vadeli tasarım aşamaları ve uzun süreli gerçekçi beklentiler, kar amacı gütmeyen, solumaya ve toplumsal sorumluluğa dayanan ilkeler, örgütsel katılımı arttırmak adına kurum ve kuruluşların bilinçlendirilmesi (Lydon, 2012), bireyin kamusal alandaki kullanımının arttırılması ve toplumun her kesiminden katılımcı aktörlerin kazanılması, taktiksel eylemlerin amaçlarındandır.

‘Taktik’ terimi De Certeau tarafından 1998 de ‘The Practice of Daily Life’ kitabında kullanılmıştır. De Certeau bu kitabında, strateji ve taktiklerden söz etmektedir. Bu terimler, anlamlarını askeri teoriden almaktadır. Ancak De Certeau bu iki terim arasında ayrım yapmıştır. Askeri terimde strateji, gerçekleştirilmek istenen hedefin tamamlanması için, taktik ise bu hedefin gerçekleştirilmesi için gerekli olan yöntemleri tanımlar. Bu bağlamda taktik, stratejinin alt kümesi niteliğindedir. Askeri düzen hiyerarşisi ve kuralları kabul edilmiş sayılır. Bu hiyerarşik düzene karşı olan De Certeau, taktikleri stratejinin alt kümesi olarak ya da bağımlı bir elemanı olarak değil, stratejilere karşı bir durumda konumlandırmıştır (De Certeau, 2008). Çünkü strateji kontrolü gerektirir. Strateji gücün göstergesidir. Aksine taktikler, stratejiler tarafından ortaya konulan durumlara karşı yaratılan bir adaptasyon biçimi olarak tarif edilmektedir. Taktikler, bireylerin mekanda kendi anlamlarını yaratmak için başvurduğu, mekansal değişimleri işaret eder (Dourish, 2006). Tasarımcı, önce ilişkide olduğu problemi belirler ve bu problemi çözmek için mekanla arasında bir diyalog kurar. Bu durum, bireyin mekan üzerinde oluşturduğu ilişki ağlarının ve kendini mekanda var etme yöntemlerinin mekan üzerindeki hakimiyetiyle tariflenebilir (De Certeau, 2008). Mekan üzerindeki taktik ve stratejiler ele alındığında, stratejik pratikler, mekan üzerindeki tasarıma, taktiksel pratiklerin ise kullanım biçimlerine odaklandığı söylenebilir. Tasarımın form ve işlev üzerine kurduğu güç, De Certeau’nun ortaya koyduğu, gücü elinde tutan stratejilerle aynı doğrultudadır (Dourish, 2006). Ancak taktikler, mekandaki tasarım kurguları üzerinde beklenmedik açılımlar getirerek stratejilere karşı bir duruş sergiler. Çünkü taktiksel eylemler

kurallar düzenine karşı, mekanda sabit bir gücü yok sayan, form, fonksiyon ve işlevin değişebileceği, farklı, yenilikçi ve yaratıcı kullanım senaryoları önermektedir. Taktikler gözlemlere dayanan, yoruma açık ve yeniden uyarlanan eylemlerdir. Taktiksel eylemlerin gerçekleşme sürecini askeri alt yapıya sahip kuramcı Albay John Boyd bir diyagramla açıklamıştır (Şekil 4.1).



Şekil 4.1 : OODA döngüsü (Url-50).

Boyd bu süreci OODA-döngüsü olarak adlandırmıştır. OODA döngüsü ‘*observe, orient, decide ve action*’ kavramlarından gelmektedir: Gözle (Observe), çevrendeki en önemli gelişmelere yönel (Orient), eylem kararı al (decide), eylemi gerçekleştir (Action) ve eylemin çevreyi nasıl etkilediğini gözlemle. Bu döngü sürekli tekrarlanarak yeniden veriler oluşturma üzerine dayanmaktadır. Boyd öngörülemez değişimlerin kazandırdıklarından yarar sağlamayı bu döngüye bağlamıştır (Url-51). Sonuçta, gücün stratejisi vardır ancak muhaliflerin de taktikleri vardır. Bir anlamda taktikler, stratejilere muhalif bir yanıt niteliğindedir. De Certeau taktikleri şu şekilde ifade eder:

“Taktikler bize, aklın, günlük mücadelelerden ve bu mücadelelerde eklemlenen zevklerden ayrı düşünülmeceğini gösterirler. Oysa stratejiler, ait olunan bir mekan ya da bir kurum aracılığıyla korunan ve onları bu biçimde destekleyen erkle ilişkilerini, nesnel hesaplamalar ardına saklarlar” (De Certeau, 2008).

Gündelik hayattaki kamusal ve özel alan arasındaki sınırları bulanıklaştıran, farklı bölgelerde ve dünyanın farklı yerlerinde yaşayan insanlar arasında daha hızlı etkileşim ve iletişim biçimleri oluşturulmasına zemin hazırlayan, toplumsal hareketlere öncülük eden ve müdahale etme olgusunu öne çıkartan katılımcı, izleyici odaklı sanat ve

mimari yerleřtirme rnekleri, alıřma kapsamında incelenecek ve kentlerde beden ile mekan arasında oluřan deneyime dayalı algısal mekanların, geliřtirilen taktiksel eylemler sayesinde yeniden yapılanması ve kamusal alana kazandırılması aıklanmaktadır.

4.1 Yamalama Projesi, “Dispatchwork”

“Dispatchwork”, harap olmuř eski duvarları ya da zeminleri Legolarla yamalama projesidir (řekil 4.2). Alman sokaka sanatısı Jan Vormann, 2008 yılında bulunduėu evredeki harap olmuř duvarları, ocukluk belleėinde yer etmiř olan Legolarla yamalamaya bařlar. Vormann’ın ortaya koyduėu taktiksel eyleme dnyanın farklı yerlerinden insanlar yaptıkları aynı tr alıřmalarla karřılık vermeye bařlar ve yzeyle ilgili uygulanan bu taktiksel giriřim tekrarlanabilir bir nitelik kazanır. Bylelikle, yamalama alıřması dnya apında bir fenomen haline gelmiřtir (řekil 4.2). Kendiliėinden kamusal bir mdahaleye dnřen bu alıřma, İsvire, Hollanda, İsrail, İspanya, Rusya gibi birok lkede uygulanmıřtır. Bu alıřma Vormann’ın kentte duyduėu rahatsızlıėı dile getirdiėi řu sorusuyla ortaya ıkmıřtır: “ocukların oyuncakları rengarenk ve parlakken, neden yetiřkinlerin kentleri gri, mat, donuk ve sevimsiz? Bizler neden yařadıėımız yeri iyileřtirmek iin izinli deėiliz?” (Url-52). Bireyin yařadıėı evrede katılımcı olma istediėinden doėan bu alıřma, bireysel bir rn olarak bařlasa da, toplumun sahiplenmesiyle birlikte isteyen herkesin katılımcı olabileceėi bir hale gelmiřtir. Bireyin katılımcı olma hali, yařadıėı mekana mdahale ederek sz syleme isteėinden doėmaktadır.

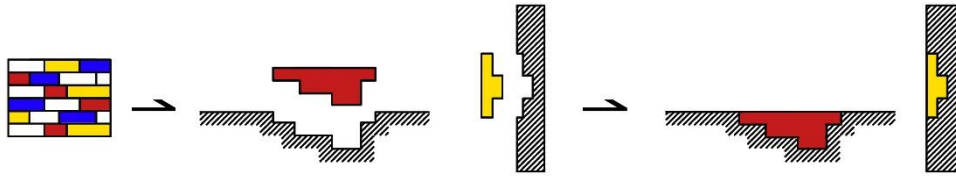


řekil 4.2 : Yamalama Projesi, (Dispatchwork); (Url-52).

Bununla birlikte legonun zelliklerinden biri renkli olmasıdır. Renk, “beynimizle evrenin buluřtuėu yer”dir, der Paul Klee (Merleau-Ponty,1996). Dispatchwork

çalışmasıyla birlikte Lego, yüzeyler için daha eğlenceli ve kolay adapte edilen yeni bir malzeme olarak mekanı değiştirmiş ve bu sayede kamusal mekanlar renkli ve eğlenceli bir görünüme bürünmüştür (Şekil 4.3). Bu bağlamda bedenin, günlük rutini oyun olgusuyla kırılmaya uğratılmakta ve alışlagelmiş mekansal sınırlar bozulmaktadır.

Kamusal alandaki kesin kurallar ve durağanlıklar bireyin mekanla olan iletişimini sonlandırmakta ve bedeni mekana karşı duyarsızlaştırmaktadır. Dispatchwork tüm bu katılık ve sertliğe karşın yaratıcılığı tetikleyen olanakların altını çizmektedir. Birey, yaşadığı kentte katılımcı konumunda olduğu zaman, kent dinamiklerini keşfederek, bedensel ve duyuşsal özgürlüğüne kavuşmuş olur.

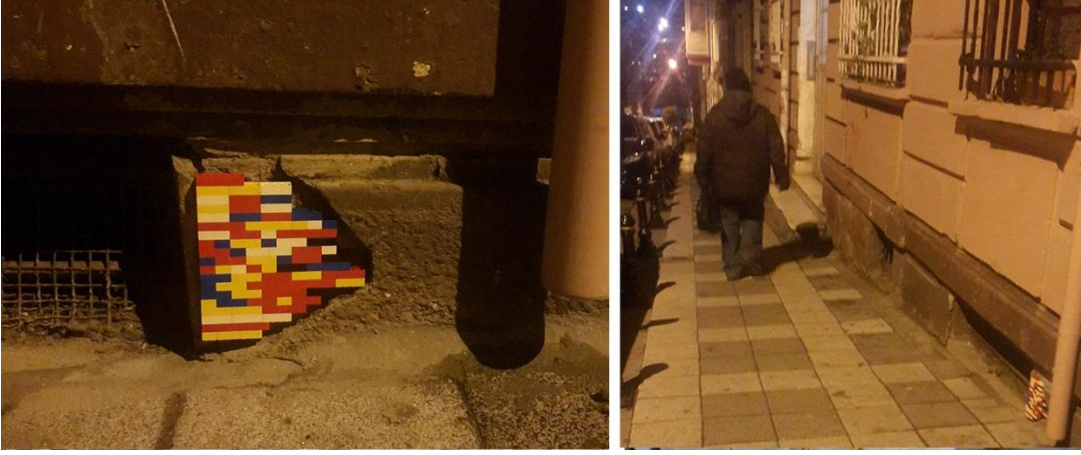


Şekil 4.3 : Legoların duvar ve yüzeylerde uygulanması.

Söz konusu çalışmanın bir uygulaması da Kadıköy - Yeldeğirmeni Semti'nde de gerçekleştirilmiştir. Birçok bağımsız galeri, atölye ve kuruluşlar yer aldığı Yeldeğirmeni'nde, sanatçılar zanaatlarını sürdürmekte ve çeşitli atölyeler düzenleyerek halkın da bundan faydalanmasını sağlamaktadırlar. Mahalle dayanışması olarak adlandırılan semtin gelişmesinde ve güzelleşmesinde katkısı olan bir kuruluş bulunmaktadır. Halk semt içindeki kurum ve kuruluşlara destek vermekte, yapılan çalışmalara katılmakta ve yaşadıkları çevrenin güzelleşmesi için katkıda bulunmaktadır. Yeldeğirmeni'nde oturan bir kişi düşüncelerini şu şekilde ifade etmiştir:

“Yeldeğirmeni tarihi yerleşim dokusu, sanatsal aktiviteleri, sanata değer veren insanların bir araya geldiği İstanbul'un en özgün mahallelerinden biridir. Buraya özgünlük kazandıran en önemli etken insanların özgürce sanat yapabilmesi ve sonuçta ortaya çıkan ürünleri sergileyebilmesidir. Bu sayede interaktif bir ortam oluşmakta ve mahalle insanları arasında bir bağ kurulmaktadır. Bu bağ hepimizin daha yaratıcı, daha mutlu ve daha üretken olmamızı sağlamaktadır. Yeldeğirmeni'ndeki sanatsal çalışmaları

destekliyorum ve hoşuma giden etkinliklere zaman buldukça katılıyorum” (Yeldeğirmeni Sakini, 2014).



Şekil 4.4 : Yel değirmeni “Yamalama” Uygulaması.

Jan Vormann’ın başlattığı ve mekansal müdahalenin bütün dünyaya yayıldığı bu örnek, Kadıköy, Yeldeğirmeni Semti, Taşlı Bayır Sokak’ta uygulanmıştır (Şekil 4.4). Jan Vormann ile iletişime geçilerek, “Dispatchwork” internet sitesinde İstanbul’un da kolektif haritada yerini alması istenmiştir.

Legoların renkli bir görünüme sahip olması ve çabuk eklemlenebilir özelliğinin bulunması, bireylerin mekanı çabuk algılamasına, keşfetmesine ve mekanda müdahale gerçekleştirmesine olanak tanır. Mimar ve araştırmacı İrem Maro Kiriş’in de belirttiği gibi yüzeylerdeki renk ve dokunun, tasarıma eklemlenişi, tasarımı bir bütün olarak ele alışı, öğelerin renk kullanılarak vurgulanması, mekansal deneyimi arttırmakta ve bireyin düşünsel sürecinde kalıcı etkiler bırakmaktadır (Kiriş, 2012).

4.2 Merdivenin Sineması, “Stairway Cinema”

OH.NO.SUMO tasarım ekibi tarafından gerçekleştirilen Merdiven Sineması yerleştirme örneği, mimarının kamuya heyecan verici ve benzersiz bir şekilde kurduğu ilişkiyi ortaya koymaktadır (Şekil 4.5). Günümüz yaşantısının karmaşık, süreksiz, belirsiz, belirlenemez sayısız potansiyeller ve fırsatlara eğilimli yapısından söz edilebilir (Şentürer ve diğ., 2014). Merdiven Sineması, yeni mimari strüktürler geliştirerek, mevcut mekansal potansiyellerin kullanılmasına ve gündelik yaşayış biçimlerinin bozulmasına olanak sağlamaktadır. Auckland, Yeni Zelanda’nın yoğun iki ana caddesinin kesişiminde konumlanmakta olan Merdiven Sineması, bireyin mekana sanal olarak değil fiziksel olarak müdahalesini sorun olarak ele almaktadır.

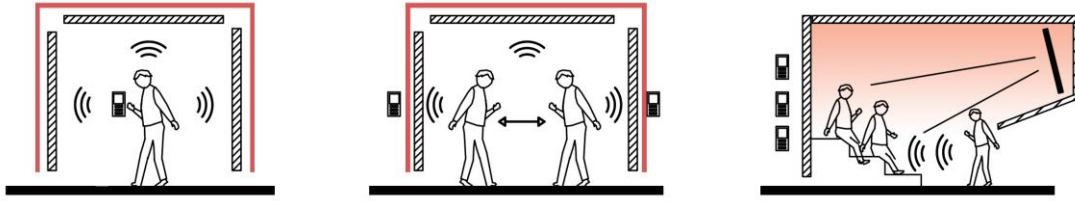


Şekil 4.5 : Meriven Sineması (Stairway Cinema), 2012 (Url-53).

İki üniversite arasında yer alan, çamaşırhanelerin ve otobüs duraklarının bulunduğu, kullanışsız olarak adlandırılabilen köşe noktası, kalitesiz bir bekleme alanı ve yetersiz bir sosyalleşme mekanı olarak görülmektedir. Bireyler bu noktada sahip oldukları kısıtlı zamanları, internetin sunduğu bireysel etkileşim yüzünden cep telefonlarıyla kendilerini mekandan soyutlayarak geçirmektedirler. Projenin ana düşüncesi, günümüz koşullarındaki iletişim eksikliğini, internet bağımlılığı ve kişisel temasların azalması durumlarını, pozitif yolla gidermektir. Lefebvre'nin belirttiği gibi (1998), “teknoloji topluma kent aracılığıyla ve kent içinde girer ve bir ortam oluşturur.” Kentselliğin dışında teknoloji, sadece yalıtık nesneler üretir. “Gerçekte her gün gözlemlediğimiz bu toplumda, eleştirel çözümlemenin dikkatini çeken şey teknikliğin zayıflığıdır” (Lefebvre, 1998). Teknolojinin bireyler ve mekanlar üzerinde kurduğu hakimiyet tersine oluşan bir durumu gizlemektedir. Lefebvre'nin değinmek istediği konu, büyük teknolojik aletlerin bireyler üzerinde stratejik bir etkisinin varlığıdır. Teknolojik aletler, bireylerin gündelik yaşam pratiklerini etkilemekte ve davranış biçimleri üzerinde hakimiyet kurmaktadır (Lefebvre, 1998). Merdiven Sineması yerleştirmesi, gündelik hayat nesnelerinin bireyler üzerinde kurduğu bu hakim durumu eleştirmektedir. Bu yüzden ki, sahip olduğumuz küçük teknolojik aletler, bireyi etkisi altına almakta ve bireyselleştirmektedir. İnternet kullanımı bu teknoloji sürecinin başında yer alır. Gündelik hayatta zorunluluk haline gelmiştir ve bireyler arasında kullanımı doğal bir süreç olarak karşılanmaktadır. Beekmans ve Boer'in belirttiğine göre (2014), Cisco, Amerikan Ağ Teknoloji Şirketi, 2013 yılında, bilgisayarlardan, tabletlerden, dizüstü bilgisayarlardan, akıllı telefonlardan, alarmlardan televizyonlardan ya da kendi bedenimizden toplamda 10 milyar elektronik

nesneden internete bağlanıldığını saptamıştır. İnternet üzerinden kurulan bireysel etkileşim, insanlara, ortak mekanlarda kurulacak olan yüz yüze, sosyal ve üretici diyalogdan daha kolay gelmektedir (Beekmans ve Boer, 2014). Bu bağlamda, Merdiven Sineması örneğinde amaçlanan, otobüs duraklarında ya da köşe başlarındaki bekleme noktalarında bireylerin telefonlarıyla kurdukları bağı bozguna uğratmak ve çevresindeki mekan ve kişilerle etkileşim halinde olmasını sağlamaktır.

Tasarlanan cep sineması içerisinde gösterilecek olan kısa filmler internet üzerinden kamuya açılır ve oylamaya sunulur. Burada da katılımcı süreç izleyen tasarım ekibi, bireysel deneyimi toplumsal deneyimin bir parçası haline getirerek, paylaşımı, eğlenceyi ve kısa süreli sosyal etkileşimi mevcut kılan bir aktivite mekanı sunmaktadır (Şekil 4.6).



Şekil 4.6 : Merdiven Sineması etkileşim diyagramı.

Kentin ara mekanlarında şekillenen bu örnek, parazit mekanın sahip olduğu hızlı, kolay ve işlevsel etkileşim durumlarını kullanmaktadır. Taktiksel bir eylem olan parazit olma hali, var olan kentsel çevrenin duruşuna karşı gelmekte ve mekanı yeniden sahiplenme üzerine odaklanmaktadır. Parazit mekan olarak ortaya konan bu yerleştirme çalışması ara mekanların mekansal ve sembolik olarak birbirine bağlanmasını sağlamış ve kent dokusu içinde alternatif bir çözüm üretmiştir. Buna ek olarak, parazit mekanlar mevcut altyapı ve formlardan yararlanan esnek ve geçici kurgulardır. Yerleşik formu dönüştüren, yerleşik olana eklenilen ya da yorumlanarak müdahale edilen parazit mekan kurguları, kamusal alanda bireyi katılımcı konumuna getirmekte ve beden-mekan ilişkisini tetikleyen mekansal yerleştirmeler ortaya koymaktadır.

OH.NO.SUMO tasarım ekibi, projeyi gerçekleştirirken, kırmızı, su geçirmez kumaşlarla örtülmüş ahşap karkas strüktürleri kullanmıştır. Kırmızının davetkarlığı ile beden mekana çekilmekte ve içeride oynatılmakta olan kısa film için yerini alması sağlanmaktadır (Şekil 4.7).



Şekil 4.7 : Merdiven Sineması hazırlanma aşamaları (Url-53).

Sonuç olarak, sokaktan geçen bireyin izleyici olma konumunu, katılımcı olma rolüyle pekiştiren, herkese açık, ulaşılabilir, strüktürel kalitenin arttırılarak deneyimin zenginleştirildiği parazit bir mekan kurgusu önerilmiştir. Kamusal farkındalığın artmasına olanak veren ve bireyin kölesi haline gelmeye başladığı gündelik objelere bağımlılığını sorgulayıcı rolüyle Merdiven Sineması (Stairway Cinema), sürdürülebilir, sağlıklı ve yaşanabilir mekan kavramının kamusal alandaki örneklerinden biridir.

4.3 Hazır. Bekle, Başla! Yerleştirmesi, “Ready. Steady, Go! Installation”

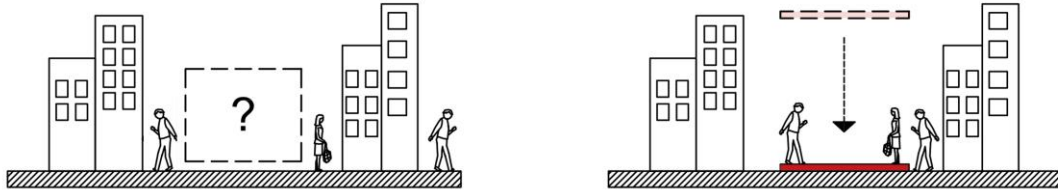
Projenin tasarımcıları Avusturya’lı mimarlar Sandra Janser ve Elisabeth Koller, Graz kentinde yaratıcı bir kentsel yenileme projesi ortaya koymuşlardır. Kentteki Jakomini ve Kloster Sokakları’nda, toplam 750m uzunluğunda, koşu pisti temalı bir müdahale gerçekleştirmişlerdir (Şekil 4.8). Sokakları kırmızı tartan pist renginde boyayarak ve yarış çizgileriyle ayrıştırarak gündelik hayatta hem bireylerin birbirleriyle hem de kendileriyle yarış halinde olma hissine gönderme yapmışlardır. Burada kullanılan taktiksel eylem ile kent içinde kullanımı azalmış olan sokakların yüzey ve duvarların yeni metotlarla kent mekanına kazandırılmasını, toplumsal hafızanın güçlenmesini ve bireyin yaratıcılığının desteklenmesini amaçlanmaktadır. Bu doğrultuda bedenın gündelik yaşamdaki konumu sorgulanmaktadır.

Claude Bernard’ın asistanı ve öğrencisi olan Tony Moilin’in de belirttiği gibi sokak, kent içindeki en değişik ve en eğlenceli görünümdür. Kalabalık kendini gizlemeden, bütün bileşenleriyle ortaya koyar. Buna karşılık, تنها bir sokak cansızdır ve ancak insana özgü kıpırdanışlarla başkalaşır; nefes alır ve canlanır (Moilin, 2000).



Şekil 4.8 : Hazır.Bekle, Başla! Yerleştirmesi (Url-54).

Sokağın, bireyin sokağı deneyimleyebilmesiyle nefes aldığı söylenebilir. Semra Aydın, kent-kentli ilişkisini incelediği yazısında, bedenın kentle kurduğı salınım ilişkisinin sokakları birer deneyim ortamına dönüştürdüğünü söyler (Aydın, 2012). Sokaklar bedenın yönelmişliğiyle sürekli değışirler ve bir önceki sokağın izi yeni tasarımıla birlikte kendini hissettirerek “palimpsest” mekan olma eğilimi gösterir. Bununla birlikte yeni izler önceki izleri görünür kılar. Beden bu durumun içinde devinirken önce kenti algılar; sonra “kentin algısı bedene eklemlenir ve bu birliktelik yepyeni bir ‘oluş’a kapı aralar” (Aydın, 2012).



Şekil 4.9 : Hazır.Bekle, Başla! Yerleştirmesi ve kentliyle etkileşimi.

Kullanıcılarını ve sokaktan geçenleri, sokağı deneyimlemeye davet eden yerleştirme çalışması (Şekil 4.9), gündelik hız ve rutin kavramlarını bireye sorgulatmaktadır. Çünkü mekanlar hızlıca tüketilmeye adaydırlar ve her şey kent yaşamının hızlı ritminde koşuşturan bireyler yüzünden anlamını yitirmekte ve unutulmaktadır (Kiriş, 2012). Proje, kente dair bir eleştiri olanağı sunması, bireyi sokağın kullanımında cesaretlendirmesi ve bedeni yürüme deneyimine özendirmesi açısından önemli bir üretilimdir. Çünkü Le Breton’un da belirttiğı gibi, yürüyüş nesnelerin anlamını ve bedelini hatırlatan bir tanıma biçimi, olayların tadına varabilmek için son derece kazançlı bir dolambaçtır (Le Breton, 2003).

De Certeau, -Gündelik Hayatın Keşfi kitabında- gündelik yaşamın görünen yüzeyinin belli bir yönde ilerlemiş bir sınır bölgesinden ibaret olduğunu, ve görünür olanın sınırlılığından çevresine bakan bireyin, kent içinde oluşan körlük durumundan kurtulamadığını belirtmiştir (De Certeau, 2008). Bu sebeple, bireydeki kanıksanmış algı mekanizmaları görünür olanın fark edilmesini engellemektedir. Gündelik hayattaki alışlagelmiş hareket biçimlerinin değiştirilmesinin ve kentli beden hız olgusuna yenik düşüşmesinin tasarım çerçevesinde sorgulanmasına iyi bir altlık oluşturan Hazırlan. Bekle, Başla! yerleştirmesi, birey üzerindeki sokak algısına yeni ve üretken bir çözümle müdahale etmiş, beden in çevresine karşı duyarlılığını ve farkındalığını arttırmıştır. Mekan algımızı değiştiren Hazırlan, Bekle, Başla yerleştirmesi, kamusal yüzeyleri beden in hareketini sorgulatacak şekilde yeniden tariflemiş ve kent mekanına kazandırmıştır.

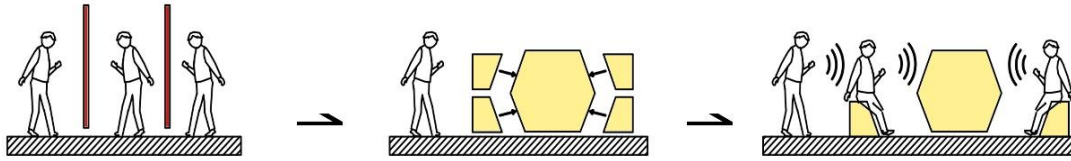
4.4 UNI - Kentsel Halk Kütüphanesi, “Urban Public Library”

Kamusal mekandaki kent mobilyaları kullanıcıyla etkileşimi kolaylaştıran nesnelerdir. Kent mekanındaki kentsel mobilyalar, kamusal hafızayı güçlendirebilecek, beden in mekanı deneyimlemesindeki etkisini arttırabilecek konumdadır. UNI, Kentsel Halk Kütüphanesi Projesi, Boston Street Lab için oluşturulmuş, kar amacı gütmeyen, bireyler üzerinde öğrenme ve okuma deneyimini güçlendirmek için tasarlanmış mobil bir okuma odasıdır (Şekil 4.10). Multidisipliner bir mimarlık ofisi olan Höweler+Yoon tarafından tasarlanan UNI, belirli bir yere göre üretilmemiş olup, kentin birçok yerine eklemlenebilir bir strüktüre sahiptir. Uni projesi, Boston kentinden başlayarak 125 farklı kentte, kamusal alanlarda kentliyle buluşmuş, kentsel mekanda öğrenme deneyimini sorgulamada yeni bir kapı aralamıştır (Url-55).



Şekil 4.10 : Uni, Kentsel Halk Kütüphanesi Yerleştirmesi (Url-55).

Proje kurucuları, her bireyin öğrenme hakkının olması durumunu ve bunun gündelik hayatta kentliyle nasıl buluşabileceğini konusu tasarım sorunu olarak ele almıştır. “Kentsel kamusal alanda kitapları nasıl erişilebilir ve paylaşılabılır hale getirebiliriz?” sorusundan yola çıkılarak geliştirilen UNI, kentin ihtiyacına göre mekan değiştirebilen, mobil, kompakt, kolay taşınabilir ve kullanılabilir bir düzeneğe sahiptir (Url-58). Kütüphane strüktürünü oluşturan birimler aynı zamanda oturma birimi ve masa birimlerine dönüşmekte, anlık ihtiyaca ve istenen duruma kolayca cevap verebilmektedir (Şekil 4.11).

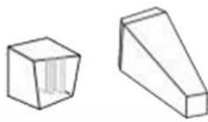


Şekil 4.11 : Uni, Kentsel Halk Kütüphanesi etkileşim diyagramı.

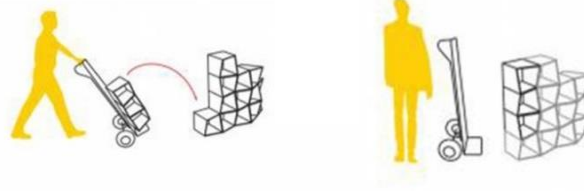
Höweler+Yoon mimarlık ofisi, gönüllü olmak isteyenlerin, yaşadıkları çevrede bu uygulamayı gerçekleştirebilmeleri için, basit bir kurulum şemasıyla birlikte tasarım bileşenlerinin çizim dosyalarını paylaşarak kamuya açmıştır (Şekil 4.12). Bu durum projenin uygulanma alanını genişletmekte, bireyin mekandaki farkındalığını ve paylaşımını arttırmaktadır.

Bileşenler + Kurulum

1. Bileşenler : Odacık(cubicle) +
Eklem (Plug)



2. Kurulum : Uni Modül Montajı



Şekil 4.12 : Uni, taşıma ve kurulma şeması (Url-56).

Bir parazit gibi mekana kolayca sızan bu hareketli okuma odası, gün boyunca kentsel alanlarda konferans, okuma ve atölye ihtiyaçları için kullanılabilir. Çalışmanın kurucuları projedeki motivasyonlarını şu şekilde açıklamışlardır: “Kentsel kamusal alanlara sokak seviyesinden baktığımızda, bu alanların bizim ve kentlinin isteklerini yansıtmadığının farkına vardık. Eğer iyi eğitilmiş bir toplum olma konusunda ciddiyssek, kentlerimizi, öğrenme deneyimine daha ulaşılabilir, etkin ve eğlenceli

olabilecek şekilde inşa etmeliyiz. Bu proje öğrenme gücünü toplumdan almaktadır.” (Boston Street Lab, 2013).

4.5 Ölmeden önce ... isterdim. “Before I die, I want to....”

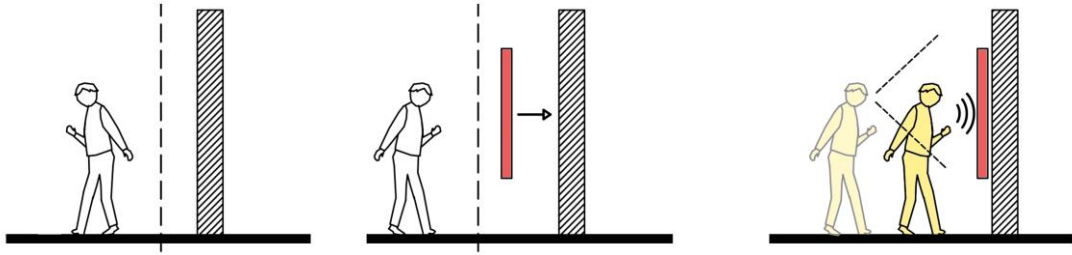
Sanatçı Candy Chang (2015), beden ve mekanın kamusal alanda kurduğu gerilimli ilişkinin nasıl daha sağlıklı, kışkırtıcı, karşılıklı ve bağlayıcı olabileceği üzerine projeler üretmektedir. Ortaya koyduğu etkileşimli kamusal alan müdahaleleri sivil katılımı destekler niteliktedir ve duyuşal iç gözleme dayanmaktadır.



Şekil 4.13 : “Ölmeden önce...isterdim” duvar yerleştirmesi (Url-57)(Url-58).

Lefebvre (1968), bireyin gündelik hayatındaki değişim sürecine karşı duyduğu kuşkuyu şu şekilde dile getirmiştir: “Sistemin buyurgan ve yabancılaştırıcı etkisinin, tüm toplumsal dokuyu soğuran genelleştirilmiş mekaniği, yaşama hükmetmiş olan rutinlerin ve durağanlığın alanını inşa ederken söz konusu düşünsel ve üretici uygulamaların bilgisine nasıl ulaşılabacaktır?” (Lefebvre, 1968). Sanatçı Candy Chang’in kamusal alanda gerçekleştirdiği projeler bu soruyu yanıtlar niteliktedir.

Chang, sevdiği birini kaybetmenin verdiği üzüntüyü çevresindekilerle paylaşma isteği ile bireylere hayatta olmanın verdiği mutluluğu hatırlatmak için, “Ölmeden önceisterdim.” (Before I die, I want to....) çalışmasını gerçekleştirmiştir (Şekil 4.13). Boş bir duvarı bu cümleyle doldurmuş, bireyin arzu ve isteklerini yazabilmeleri için duvarın önüne tebeşir bırakarak anonim bir mekan oluşturmuştur. İlk olarak New Orleans’ta gerçekleşen bu projede Chang, duvarın tamamen bireylerin istek ve arzularıyla dolduğunu görmüştür. Ölmeden önce: “....çok eğlenmek, okulu bitirmek, zayıflamak, dans etmek, hatırlanmak, eşitliği görmek....isterdim.” (Chang, 2010).



Şekil 4.14 : “Ölmeden önce....isterdim” Duvar Yerleřtirmesi etkileřim diyagramı.

Candy Chang, sokađa ait bir öğeyi günlük bir hatırlatıcıya çevirerek bireylere řimdiki zamanı sorgulatmayı başarmıřtır. Bu mekanın yüzeylerini bir iletiřim aracına çeviren bu müdahale biçimi, bireylerin hayal ve umutlarını öğrenebildiđimiz bir arzu nesnesi haline gelmiřtir (Şekil 4.14). Birey bulunduđu mekanda çevresiyle etkileřim içinde bulunarak her gün dolaylı yoldan temas ettiđi diđer bireylerin gündelik rutinlerine, beklentilerine ve isteklerine dahil olmuř, toplumsal bir paylařım gerçekteřirilmiiřtir. Bu bağlamda sanatçı, günlük hayatta bireyi ölüm gerçekliđiyle yüzleřtirerek, yapmak istediklerini bir kez daha hatırlatmıř ve bulunduđu mekanda söz söyleme hakkını geri vermiřtir. Kentin kendi dinamiklerinden dođan bir öneri olan bu duvar yerleřtirmesi, kullanıcının kamusal alanda ifade özgürlüđünü görünür kılmaktadır. Bu durum Kluge tarafından řöyle ifade edilmektedir:

Kamusal alan, deđerler için bir tür pazardır. Söyleyebileceđim řeyler ve utandıđım için asla söyleyemeyeceđim řeylerin pazarıdır. Böylece, *Öffentlichkeit (halk)*, bir kendine güven iřaretidir. Eđer kendimi bir kolektivite içinde anlaşılır kıldıđıma inanıyorsam, bu kamusaldır. Eđer ne hislerimi ya da tecrübelerimi başkalarınca anlaşılır kıldıđıma inanmıyorsam, iřte bu mahremdir. Kamusal alan, ancak mahrem alanın özgür ve geliřmiř olması oranında özgürdür (Kluge, 2004).

“Ölmeden önce isterim.”, kamusal alandaki bedenin, gündelik rutinini bozmaya uğratan, kendisiyle ve çevresiyle iletiřim kurmasına olanak veren, mekanın mevcut potansiyellerini ortaya çıkararak anlık kamusal müdahaleler sergileyen bir çalıřmadır. Chang’ın bu projesi 70 ülkede yaklaşık 1000 duvarda uygulanmıř olup, kamusal alan sanat diliyle yeniden tariflenmiř ve bedenin duyusal algısı ön plana alınmıřtır (Url-59).

4.6 Zeminsiz Yetişkin Oyun Alanı, “Off-Ground Installation”

“Oyun satın alınamaz, aslında özgürlük de.”

(Straschnow ve Nygaard, 2013)

Zeminsiz, Yetişkin Oyun Alanı Yerleştirilmesi (Off-Ground Installation), Amsterdam tabanlı ödüllü tasarımcılar Jair Straschnow ve Gitte Nygaard tarafından tasarlanmıştır. Tasarımcılar, kamusal alanlardaki projelerle mesleki yönlerini geliştirmektedirler (Url-60).

Zeminsiz Yerleştirilmesi, Danimarka, Kopenhag’da gerçekleştirilmiş olup, projenin başarısından dolayı Avrupa’da diğer kentlerde de uygulanmıştır. Proje yetişkinlere oyun hissini yeniden yaşatmak isteyen bir kamusal yerleştirmedir (Şekil 4.15).

Kamusal alanın içine oyun kavramı dahil edilerek, bireyin mekanla kurduğu ilişki güçlendirilmek istenmiştir. Oyun, bireyin çocukluğuna ait bir meta olarak bellekte yer aldığı için, bu algıyı güçlendirecek çalışmaların ortaya konması, bireyin mekanla kurduğu ilişkiyi destekleyecek, geçmişe ait deneyimlerini bugüne taşıyacaktır.

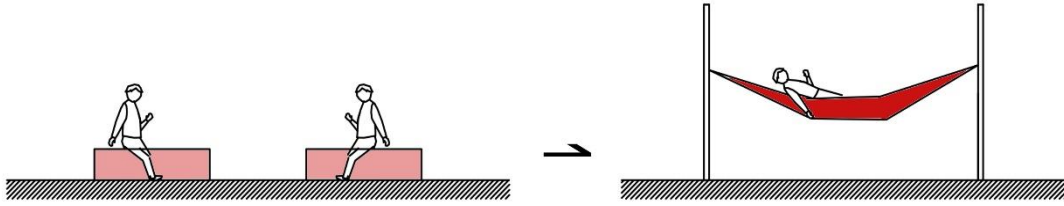


Şekil 4.15 : “Zeminsiz” Yetişkin Oyun Alanı (Url-60).

Graf’a göre, sanatçının enstalasyon çalışmalarındaki amacı sadece seyirci ile buluşmak değil, onu şaşırtmak, geçmişine götürmek, özlemlerine kucak açmak ve hatta onu sarsmaktır (Graf, 2008). Bu yerleştirmede tasarımcılar, kamusal alanda oyunun mekan üzerindeki etkisini ele almış ve yetişkin bireylerin oyun deneyiminden yoksunluğunu sorun edinmiştir.

Oyun satın alınamaz ve özgürdür. Oyun doğal sürecinde gelişen bir motivasyon ve eğlenme şeklidir. Oyundan hiçbir şekilde kar elde edilemez; karsızdır. Ancak oyun

toplumda yaygın olarak çocuklukla özdeşleştirilir ve kamusal alanda yapılan oyun faaliyetleri çocuklar için tasarlanmaktadır. Fakat oyun her yaştaki birey için önemlidir ve önceliklidir (Straschnow, Nygaard, 2013). Bu bağlamda oyun kavramının mekana getireceği potansiyellerden yararlanılarak bireylerin kamusal alanda yeniden oyun oynama faaliyetini gerçekleştirmeleri ve buna yönelik algılarını tazelemelerini güçlendirecek strüktürel tasarımlar ortaya konmuştur (Şekil 4.16). Oyun olgusu sadece çocuklar için değil, yetişkinlerin de gündelik hayat stresinden uzaklaşması için gereklidir.



Şekil 4.16 : Yetişkin Oyun Alanı kent mobilyalarında kullanım esnekliği diyagramı.

Zeminsiz Yerleştirilmesi, çelik borulardan yapılmış ayaklardan ve geri dönüştürülmüş yangın hortumlarından meydana gelmektedir. Yangın hortumları oturma birimi olarak kullanılmakta ve kullanıcının isteğine göre uzanma, yatma, sallanma eylemlerine de yanıt vermektedir.

Kamusal alanlarda konumlandırılan kent mobilyaları çoğunlukla basit, alışılmış ve çağın teknolojisinden uzak tasarımlardır. Ortak mekanlardaki çok kullanılan bu nesneler, bireyin gündelik hayattaki alışkanlıklarında farklılık yaratacak nesnelerin başındadır. Bu sebeple, kent mobilyalarının, özgün, yenilikçi ve yaratıcı strüktürlere sahip olması, bireydeki mekansal sahiplenmeyi arttıracak ve kullanımı özendirecektir. “Kamusal mekanda günlük kullanım için tasarlanan banklar, aydınlatma elemanları, çöp kutuları, yer döşemeleri, otobüs durakları, yaya köprüleri her an birer sanat objesine dönüşebilir ve kent mekanının çekiciliğini arttırabilirler” (Çağın, 2010). Projenin tasarımcıları, oyunu bir taktik olarak kullanmakla birlikte, kamusal alanlardaki kalıplaşmış oturma birimlerini sorgulamış, yeni çözüm önerisi getirmiş, daha esnek ve geri dönüştürülmüş bir tasarım sunmuşlardır. Burada oyun bedeninin günlük yaşam pratiğinde rutini bozan bir araç olarak kullanılmıştır.

4.7 Hayalet Tren Parkı, “Ghost Train Park”

Kentlerdeki plansız gelişimin sebep olduğu atıl durumdaki tanımsız mekanların, kamusal alanlara yeniden kazandırılması, ortak alanların kullanımını ve yaşam kalitesini arttırmak için gereklidir (Zengel ve diğ, 2015). Kentleşmenin, teknoloji ve hızın yaşamımıza olumsuz etkileri, kentlerin niteliksiz, kamusal alanların kullanışsız olmasına ve bireylerin giderek yalnızlaşmasına sebep olmuştur. Bunlarla birlikte ortaya çıkan sorunlardan biri de, ulaşım ağı problemlerinden kaynaklanan atıl mekan oluşumlarıdır. Kent planlamasındaki zayıflıklar ve alt yapıdaki eksiklikler, ulaşım ağlarında problemlere neden olmaktadır. Ulaşım ağlarının planlanmadan kent içinde konumlandırılması ve dev strüktürlerinin ortak alanlara müdahale etmesi ile, kamusal alanlar parçalanmakta ve kentte birbirinden kopuk ve kullanım olanağını azaltan, bireyin mekana sızmasını engelleyen atıl boşluklar meydana gelmektedir (Zengel ve diğ, 2015).



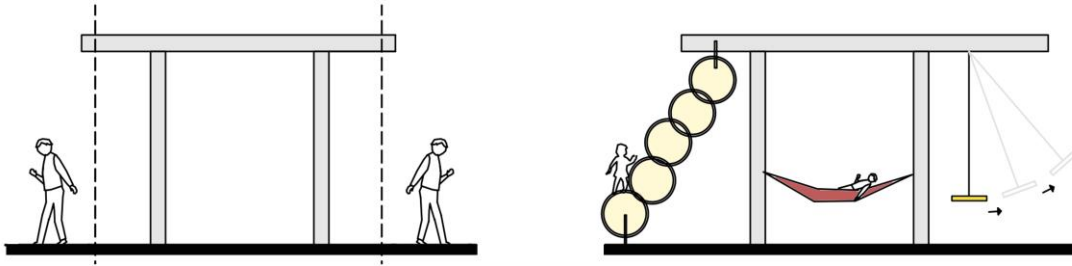
Şekil 4.17 : Hayalet Park (Url-61).

Hayalet Tren Parkı, ulaşım ağı problemlerinin yarattığı atıl boşluğu potansiyel bir eylem mekanına dönüştüren, kentin mevcut dinamiklerini kentlinin yardımıyla açığa çıkaran bir eğlence parkıdır. Park 2010 yılında Basurama Tasarım ofisi tarafından çevrede yaşayanlarla kollektif bir çalışma yürütülerek ele alınarak tekrardan kamusal alana kazandırılmıştır (Şekil 4.17). Basurama tasarım ekibi, çevredeki çöplerin ve atıl olanın pratiğinde araştırmalara dayalı kültürel, çevresel uygulamalar ve tasarımlar gerçekleştiren kolektif bir ekiptir (Basurama, 2011).

Sanayileşmeyle birlikte gelişen modern kentlerde yaya hareketlerinden çok araç ulaşımına öncelik tanınmakta, bireyin mekanı giderek daralmakta ve birey ulaşım ağlarının kapladığı alanlara yenik düşmektedir. Bu durum, yayayı ikinci planda

birakmaktadır. Projenin gerçekleştirildiği Lima kenti, kentsel yaklaşım stratejisi olarak gelişi güzel yerleşmiş ve toplu taşıma eksikliğinin olduğu bir kenttir. Bunun üzerine bir de kent içinde ulaşım ağlarının tamamlanmamış parçaları mekanları işgal edince, kamusal bedene dair konuşmak güçleşmektedir (Basurama, 2011).

Hayalet Tren Parkı, bir eğlence parkı olarak kurgulanmış, yapımında ve tasarımı, kentli ve tasarımcı uzlaşısıyla kolektif bir çalışma gerçekleştirilmiştir. Çevrede yaşayanların, gönüllülerin ve tasarımcıların katılımıyla kullanılmayan halatlar, araba tekerlekleri, kumaşlar ve boyalar birer eğlence nesnesi haline dönüştürülmüştür. Böylece geri dönüştürülmüş bir eğlence parkı yaratılmış ve atıl bir kentsel mekan kent yaşamına tekrardan kazandırılmıştır.



Şekil 4.18 : Hayalet Tren Parkı etkileşim diyagramı.

“Kent içinden geçen viyadükler, büyük beton ayaklar, kimi zaman konut dokusunu, kimi zaman da kamusal yaşam alanlarını parçalamaktadır” (Zengel ve diğ., 2015) İnşaatı gerçekleştirilmiş ulaşım ağlarının altlarında kalan atıl alanlar, kent içinde bireyde güvensizlik hissi uyandırmakta ve kullanılmayan mekanlar olmaya başladıklarından anlamsız ve etkisiz boşluklar oluşturmaktadırlar. Bu sebeple Basurama’ya göre, kentlerde mekansal eylemi gerçekleştirmek için, atık üretimi ve yönetimi, kontrolsüz kentsel büyüme, mobilite ve terkedilmiş mekanlar ile ilgili strateji ve taktikler geliştirilmelidir (Basurama, 2011).

Hayalet Tren Parkı örneğinde, kullanılmayan strüktürel öğeler, kamunun istek ve arzuları çerçevesinde yeniden tasarım odağı olarak görülmüş ve mekana yaptığı müdahale değerli bulunmuştur. Proje, atıl kalan bir boşluğu, kent içinden getirilen atıl malzemelerle tasarlayarak, geniş bir yaş aralığındaki kullanıcıyı mekana dahil etmeyi başarmış, oyun taktiğini bir tasarım kriteri olarak ele almış ve kamusal alanı deneyime ve dönüşüme açık hale getirmiştir (Şekil 4.18). Bu bağlamda Basurama ekibinin gerçekleştirdiği bu proje, yerin kendi potansiyellerini bedeninin mekandaki hakimiyetini güçlendirecek şekilde ele alması ve toplumsal etkileşime zemin oluşturması açısından

değerli bulunmuştur. Basurama ekibinden Ruben Lorenzo, kamusal bedeninin tasarım sürecine dahil olmasını önemli gördüğünü, mevcut altyapıları yok etmek ve mekanı yeniden tanımsız kılmak yerine, mevcut altyapının bir fırsat olarak görülerek, kent mekanının daha işlevsel, pratik, geri dönüştürülebilir ve yaratıcı çözümlerle yeniden üretilebilir olduğunu söylemiştir (Lorenzo, 2013).

4.8 İnteraktif Heykel Yerleştirilmesi, “D-Tower”

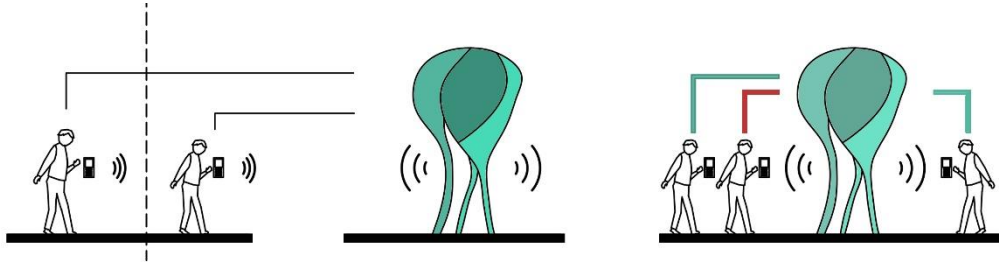
Projenin üreticisi ve tasarımcısı Nox Studio, bireyin duyuşal verilerine bağılı sanat ve mimarlık çalışmalarıyla tanınmaktadır. Deneyimin sadece görerek değıl, hissedilerek mekanda yerini bulması gerektiğine inanmaktadır (Nox Studio, 1990). Ortaya koydukları projelerde genel amaçları, kamusal alanlardaki kentli bedeninin duyuşal etkileşimini eyleme ve deneyime dönüştürmektir. Grup, yaptıkları çalışmalarla kamusal alana yeni bir bakış açısı getirmektedirler. Nox Studio’nun kamusal alanda ortaya koyduğı projelerden biri olan D-Tower, Hollanda’nın Doetinchem kentinde konumlanmakta olup, 12 metre yüksekliğinde interaktif dev bir heykel yerleştirilmesidir (Şekil 4.19). Proje, insan eylemini kamusal alanda para, renk, değıer, duyuşu ve his kavramlarıyla ele alan ve etkileşimini sorgulayan bir çalışmadır. Burada amaçlanan kentlinin duyuşal haritasını, anket ve analizler yardımıyla, teknolojik aygıt ve araçların kullanımıyla kategorilere ayırarak ortaya koymaktır.



Şekil 4.19 : İnteraktif Heykel Yerleştirilmesi, D-Tower (Url-62).

D-tower projesinde uygulanan haritalama yönteminde dört duyuşu ele alınmıştır. Bunlar günden güne değışen mutluluk, nefret, korku ve sevgi duyuşlarıdır. Uygulama aşamasında toplam 360 sorudan oluşan günlük anketlerin sonucu istatistiksel olarak bilgisayar ortamında hesaplanır. Her gün dört yeni soru eklenerek gönüllü olan bireylerin projeye katılımı sağlanır. Sorular kısa ve net yanıtlara dayanmaktadır.

Örneğin; “Arkadaşlarınızla mutlu musunuz?” ve yanıt ihtimalleri şu şekildedir; “evet-biraz-hayır-kesinlikle hayır” (Url-62). Her bir yanıt farklı sayısal veriyi tanımlar. Bu sayede 4 farklı duygunun gün içinde verilen cevaplara göre baskınlığı belirlenen duygu ve onun temsil ettiği renk heykel üzerinde kendini gösterir. Mutluluk mavi, nefret yeşil, korku sarı ve sevgi kırmızı ile ifade edilir. Katılımcı süreci ulaşılabilir kılmak için, veriler her gün web sitesinde güncellenir ve gelen cevaplar renklerine göre haritalanır. Bu haritalama sayesinde, kentlinin oturduğu çevredeki ruh halini görmesi ve buna ortak olması sağlanır. Böylelikle kentlinin duyguları nesne üzerinde resmedilmeye çalışılmıştır (Şekil 4.20).



Şekil 4.20 : D-Tower etkileşim Diyagramı.

D-Tower projesi, kent içinde yaşanan durumlara, bireylerin nasıl tepki verdiklerini ve ne hissettiklerini somut olarak göstermektedir. Kamusal alanda etkileşimi güçlendirmek için teknolojinin ve interaktif sistemlerin taktiksel bir eylem olarak kullanılması, bireyin duygu ve hislerini dolaylı yoldan görünür kılması, bu projede değerli bulunmuştur. D-Tower, dış dünyayı ve içimizde uyandırdıklarını, kentin içinden kavrayan üçüncü bir göz gibi davranmaktadır. Merleau-Ponty (1996); “Gözün dünyayı gördüğünü ve dünyada tablo olmak için eksik olanı ve tabloda kendisi olmak için eksik olanı ve palette tablonun beklediği rengi ve bitirildiğinde bütün bu eksikliklere yanıt veren tabloyu gördüğünü ve başkalarının tablolarını ve başkalarının başka eksikliklere yanıtlarını gördüğünü” ifade etmiştir (Merleau-Ponty, 1996). Merleau-Ponty’nin ortaya koymaya çalıştığı düşünce, görüntünün hiçbir zaman sınırlanamayacağını ancak bireyin görmek istediği kadarını algıyabildiğidir. Ancak göz çevresinde olup biteni görme yetisine sahiptir; bu durum ancak bireyin algısal devinimi gerçekleştiğinde açığa çıkar ve bireyin çevresinin farkına varmasını ve karşılıklı etkileşim içinde bulunmasını kolaylaştırır. Bu bağlamda D-Tower, “görsel verilerin ötesinde, görünmez sanılan görünür varoluşun kas duyusuna ihtiyacı olmaması” (Merleau-Ponty, 1996) durumunu, soyut duygu ve hislerin görünür olabileceğini gösteren bir örnektir. Bu proje, bireylerin fiziksel ve direk temas

kurmadığı, ancak dijital ve dolaylı yoldan iletişime geçtiği yeni bir kamusal müdahale biçimini temsil etmektedir.

4.9 Dev Çiçekler Yerleştirilmesi, “Giant Flower Installation”

Kentsel yaşamın en yaygın kullanılan mekanları meydanlardır. Meydanlar, Schulz’un da betimlemesiyle, kentsel yapının en belirgin ve göze çarpan unsurudur (Norberg-Schulz, 1971). Dev Çiçekler (Giant Flower) Yerleştirilmesi, belediyenin isteği üzerine, İsrail merkezli HQ Mimarlık Ofisi tarafından Vallero Meydanı için tasarlanmıştır (Şekil 4.21).

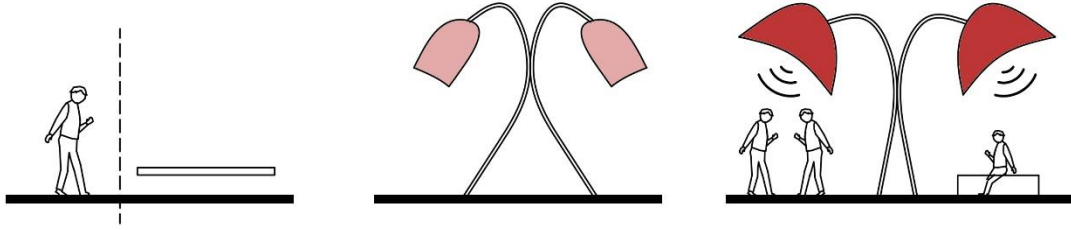
Kent imgesinin ve kent kültürünün unutulmasıyla kimliksiz, nitelsiz ve benzer karakterde mekanlar ortaya çıkmaktadır. Bu nedenlerden dolayı kent meydanlarının, yaşam döngüsü içinde kentin kimliğini ve kişiliğini ortaya koyan önemli bir alan olması gerekirken, bu mekanlar günümüzde araçların ele geçirdiği alanlar olarak kullanılmakta ve işlevinden uzaklaşmaktadır (Özer ve Ayten, 2005). Cennet’in yeri olarak adlandırılan Kudüs’te bulunan Vallero Meydanı söz edilen şekilde özgünlüğünü yitirmiştir ve kentliyle kurduğu bağ arasında bir kopuş yaşanmaktadır. Meydan, tramvay yolunun aradan geçmesiyle iki farklı karakterde çalışmaktadır. Bu durum, meydanın görsel kalitesinin düşmesine, bireyin mekanı bir geçiş mekanı olarak görmesine ve gündelik aktivitelerden uzak kalmasına sebep olmaktadır. Bu sebeple belediyenin isteği üzerine, kentsel açık mekan olma özelliğini kaybeden Vallero Meydanı iyileştirme süreci içine alınmıştır.



Şekil 4.21 : Dev Çiçekler, Açık ve Kapalı hali (Url-63).

Dev Çiçekler Yerleştirilmesi, yaya hareketine karşı duyarlı, her biri 9 metreye 9 metre genişliğinde bir alan hacmini kapsayan dört adet kent objesinden oluşmaktadır. Bu objeler ikiye bölünmüş grup olarak meydana hakim olunabilecek konumda yerleştirilmiştir ve

bireyin dikkatini çekecek kadar devasa bir görünüme sahiptir. Buradaki yerleştirme çalışmasının amacı, kamusal alandaki kargaşa ortamıyla mücadele etmek değil, bu mücadeleyi hafifletmek ve yerleştirmenin yardımıyla meydanın gerçek kimliğini bulmasını sağlamaktır.



Şekil 4.22 : Dev Çiçekler Yerleştirme Etkileşim Diyagramı.

Kent mobilyası olarak nitelendirilen dört adet dev çiçek, meydanın dört bir yanından gelenleri karşılar nitelikte konumlandırılmış olup meydana yeniden odak olma özelliği kazandırmıştır. Bununla birlikte, dev çiçekler, gündelik hayat pratiklerinin meydanadaki sürekliliğini sağlamış, bireyin karmaşık kent yaşantısı içindeki koşuşturmacaya bir ara verip dinlenmesine, rahatlamasına olanak vermiş ve diğer kentli bireylerle bir araya gelip sosyalleşmesi için uygun zemini oluşturmuştur (Öztürk, 2009). Yerleştirmenin her bir birimi, çevresindeki yaya hareketinin artmasıyla, sensörler sayesinde içine dolan havayla şişmekte ve açılmakta, yaya hareketinin azaldığı ya da bittiği durumlarda sönmekte ve kapanmaktadır (Şekil 4.22). Bu sayede, dev çiçekler, açılıp kapanma özelliğiyle birer üst örtü görevi de görmektedir.

Projede, tasarlanan kent mobilyaları, bireyin mekan ile diyalog kurmadaki cesaretini arttırmış, kentsel mekanı canlandırmıştır. Dev Çiçekler Yerleştirme, mekan içindeki hareketli bedene ulaşmayı amaçlamış, bunu kurgularken ortaya koyduğu eylemlerle teknolojik desteği kullanması ve atıl alanları dönüştürmesi hedefiyle önemli bulunmuştur. Meydan hisler demetinin bir temsilidir; bu sebeple özgün ve çekici bir yer hissi yaratmalıdır (Şahin, 2012). Dev çiçek yerleştirme, Şahin'in de dediği gibi yer, zaman, keşif ve merak duygularını açığa çıkartarak, kentin olağan akışında bir farklılık yaratmıştır. Bu sayede yerin potansiyeli kullanılarak, tasarlanan etkileşimli kent mobilyaları alanın çekiciliğini arttırmış, görsel kaliteyi yükseltmiş, bedenin yürüme dinlenme ve paylaşma etkinlikleri için uygun bir düzlem yaratmıştır.

4.10 Açık Kütüphane, “Little Free Library”

‘Bir kitap al ve geri getir’ mottosunu benimseyen açık kütüphane hareketi, The Architecture Leuge’nin Pen World Voices Festivali kapsamında New York kentine kazandırdığı geçici bir kamusal alan müdahalesidir. Toplam on adet tasarım ekibi, kentin farklı noktalarındaki mahallelerde ‘*açık kütüphane modülü*’nün tasarımını gerçekleştirmesi için seçilmiştir. Programın amacı ‘*yaşanabilir*’ (*inhabitable*) açık kütüphane kurgusuyla, bireylerin kendilerini mekana ekledikleri, vakit geçirdikleri, kitaplara baktıkları, okudukları bir ortam sunmaktır (Stereotank, 2013).

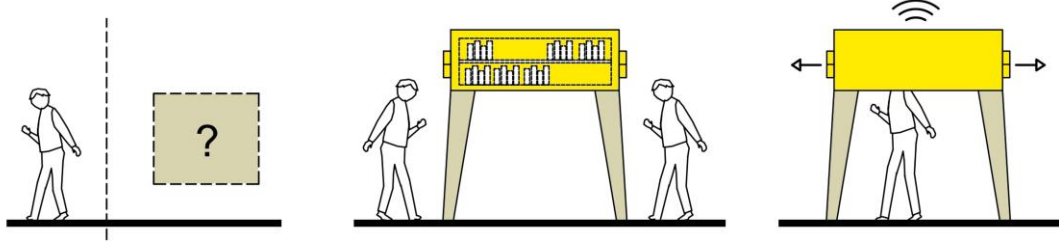
Seçilen ekiplerden biri olan *Stereotank*, mimar Marcelo Ertanteguy ve Sara Valente’nin ortaklığında kurulan, mekanın müzikle ilişkisini kendi ürettikleri müzik enstrümanları ve yerleştirmeleri üzerinden araştırmaya açan bir kentsel müdahale ofisidir. Ancak bu sefer Açık Kütüphane Projesi için seçilmeleri üzerine pop-up mekan tasarımı üzerine çalışmışlardır. *Stereotank*’ın gerçekleştirdiği açık kütüphane modülü sarı plastik bir su tankından ve ahşap taşıyıcı strüktürden oluşmaktadır. Sarı tankın yüzeyinde bulunan delikler, bireyi mekanı keşfetmesi için özendirmekte ve içeriye göz atmaları için duyularını uyarmaktadır (Şekil 4.23).



Şekil 4.23 : Açık kütüphane (Little Free Library) (Url-64).

Açık kütüphane hareketi, farklı bir deneyim sunmak, gündelik rutinlerin içine oyun ve merak katmak, mekansal farkındalık yaratmak ve hayatı kolaylaştırmak için gündelik yaşam içinde kamusal mekana yapılan mikro ölçekli müdahalelerden biridir. Kentteki etkileşimin ve paylaşımın azaldığı, bireysel temasın kesintiye uğradığı sorunlu noktalara yerleştirilen kütüphane birimleri, bir parazit mekan davranışı göstermektedir (Şekil 4.24). Buradaki parazit olma hali, negatif, yıkıcı ve istenmeyen olma durumu değildir; kamusal alanın bireyle kurduğu kapalılık durumunun, yayılcı yaklaşımlarla faydacı ve onarıcı olma durumuna gelmesidir. Bu bağlamda açık

kütüphane hareketi anonim, çok ortaklı bir projedir. “Yeni mutasyonlar yaratmak” karşılaşmaları arttırabilir ve mekanlara yapılan müdahalelerle eklemlenen mekanlarla anonimlik desteklenebilir (Dereli ve Ertaş, 2014).

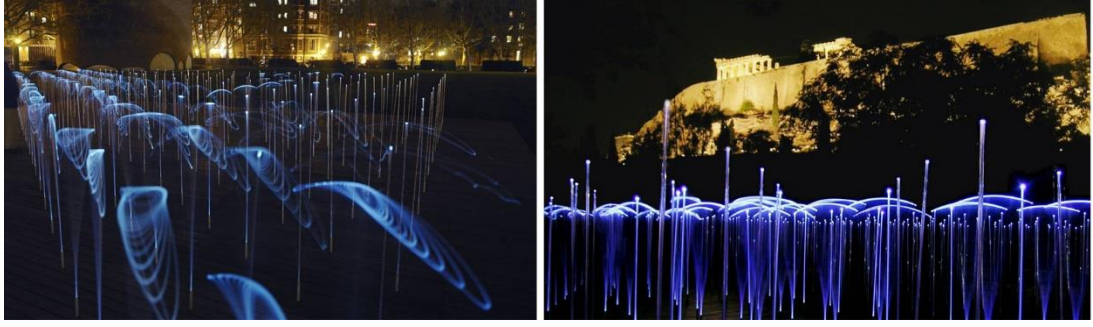


Şekil 4.24 : Açık Kütüphane Yerleştirmesi etkileşim diyagramı.

Açık kütüphane hareketini önemli kılan bir diğer taktiksel eylem, ‘an’ların kullanılmasıyla gerçekleştirilmesidir. Margeret Crawford’un “Everyday Urbanism” kitabı için yazdığı önsözde (1999), Lefebvre’nin gündelik zamanın konjonktürel ve doğrusal olmasından daha çok, anlık ve beklenmedik olmasını önemli bulduğunu yazmıştır (Crawford, 1999). Açık kütüphane hareketi, bir sosyal sorumluluk projesi olarak görülebilir. Öğrenme, öğretme ve eğlenme eylemlerinin bir arada bulunduğu mekan kurgusu, gündelik hayatın birey üzerinde oluşturduğu kısıtlamaların açığa çıkartılabileceği ‘an’lardan yararlanarak, mekanı kamusal alanın bir parçası haline getirecek bir müdahale biçimini ortaya koymaktadır.

4.11 Beyaz Işık, Beyaz Ses Yerleştirmesi, “White Light, White Noise”

Beyaz Işık, Beyaz Ses Yerleştirmesi, Atina Olimpiyatları kapsamında, Atina’da, Akropolis’e yakın bir konumda, Höweler+Yoon mimarlık ofisi tarafından tasarlanmıştır. Bu çalışma, 15 metreye 15 metrelik bir alanda, ince fiber optik tüplerden oluşan, yaya hareketine karşılık veren, hareketi sese ve ışığa dönüştüren mekansal bir kurgudur (Şekil 4.25). Projenin tasarımcısı Meejin Yoon, beyaz ışığın olası tüm renkleri kapsadığını ve beyaz sesin de aynı beyaz ışık gibi, bütün seslerin toplanma merkezi olduğunu ve projenin isminin buradan geldiğini belirtmiştir (Yoon, 2004). Yerleştirme çalışması, kentin kalabalığında ve hareketliliğinde, sese ve ışığa bir sığınak görevi görerek, hepsinin temsilcisi gibi davranmaktadır (An Interactive Installation, 2005).



Şekil 4.25 : Beyaz Ses, Beyaz Işık Yerleştirmesi (Url-65).

Yerleştirmede bulunan fiber optik birimlerden her biri hareketi algılayabilmek için kızılötesi sensör ve mikro işlemcilerle donatılmıştır. Yeni bir algoritma geliştirilerek, bu veriler işlemcilerle yüklenmiştir. Eğer beden hareketi yakalanırsa fiber optik birimdeki beyaz ışık yanmaya başlar ve hareketin çokluğuna, yoğunluğuna bağlı olarak artan bir ivmeyle parlak. Eğer hareket algılayıcının çevresinden uzaklaşır ya da kaybolursa, tam tersi şekilde ışık azalarak söner. Aynı şey ses için de geçerlidir. Ses, yayanın hareketiyle doğru orantılı olarak artar ve azalır. Alana giren kişiler hareket halindeki beden mekandaki kontrolünü ses ve ışık deneyimlemesi üzerinden algılayabilirler (Şekil 4.26).



Şekil 4.26 : “Beyaz Ses, Beyaz Işık” Etkileşim Diyagramı.

Beyaz Işık, Beyaz Ses Yerleştirmesi, hareketi, ses ve ışık yoluyla görünür hale getirmiş, somutlaştırmıştır. Bu sayede, izleyiciler alana çekilmekte, bireyde merak ve keşif duyguları tetiklenmekte, teknolojiyle tasarımın kamusal alandaki kullanımı ve mekânı yeniden dönüştürmesi deneyimlenmektedir. İzleyici konumundaki birey, katılımcı konumuna getirilmektedir. Bu bağlamda, bedenden yola çıkarak hareket olgusunu ele alan tasarım, ses ve ışık yardımıyla beklenmedik karşılaşmalara zemin oluşturmaktadır. Projenin tasarımcıları, kentte saf haliyle duyduğumuz sesleri direk kayıt etmek yerine bunu yapabilmenin başka yollarını ve araçlarını sorgulamışlardır. Ulaşmak istedikleri şey, beden mekandaki konumunu daha şiirsel, sessiz ve güçlü bir şekilde ortaya koymaktır (Donoff, 2007).

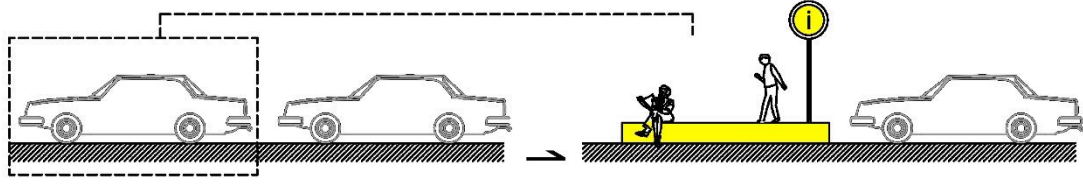
4.12 İnsan Parkı, Person Parking

Günümüzde sanatın kamuyla buluşmasında farklı düşünceler ve algısal süreçler ortaya koyarak gündelik hayatımızda kırılmalar yaratan, mekan organizasyonlarında sanat pratiklerinden yararlanarak kentin içine sızan ve yaratıcı müdahaleler gerçekleştiren sanatçılarla karşılaşmaktayız (Günsür-Yüceil, 2014). Bu sayede yapılan müdahaleler farkında olunmaksızın gündelik rutini bozmakta ve yaşamın içine müdahale edebilme cesaretini katmaktadır. Bireylerde farkındalık yaratmak, yaşadıkları çevrenin dönüştürülebilir olduğunu göstermek ve kamusal alan üzerinde sahip olmaları gereken hakimiyeti hatırlatacak çeşitli tasarım festivalleri düzenlenmektedir. Bu festivaller, bireydeki müdahale arzusunun gün yüzüne çıkmasını sağlamak ve eskiye nazaran çok daha geniş bir kitle tarafından paylaşılmaktadır.



Şekil 4.27 : İnsan Parkı (Url-66).

2010 yılında Milano’da yapılan *Kamusal Tasarım Festivali (Public Design Festival)* sanatla birlikte sosyal sorumluluk projelerini yan yana getirmeyi amaç edinmiştir. Festival içinde yer alan, bu tür müdahale ortamlarını yaratan ekiplerden biri de, Amsterdam tabanlı *Springtime* Tasarım Ofisidir. Festival kapsamında Springtime tasarımcıları, kamusal alanın kamuya geri iadesi için yaratıcı bir tasarım ortaya koyar. 2 metreye 5 metrelik tek araçlık bir park yerini işgal ederek, bu alana araçların park etmesini değil, insanların park etmesini hedefler (Şekil 4.27). Kamusal alanda sokak kavramını sorgulayarak, tek araçlık 10m²’lik alanda pop-up bir mekan kurgusuyla, kentlinin birbiriyle iletişime geçebileceği, gündelik eylemlerini (oturma, dinlenme, bekleme) karşılayabileceği, geçici ve basit bir kent mobilyası yerleştirilir. Bu sayede zaten kentliye ait olan bir alan sanat yoluyla tekrardan kentliye kazandırılmış olmaktadır (Şekil 4.28).



Şekil 4.28 : İnsan Parkı Etkileşim Diyagramı.

Toplumsal yaşama farklı iletişim biçimleriyle alternatif görünürlükler kurgulayarak müdahale eden, kamusal alan üzerindeki politik çıkarları yok sayarak yeni muhalefet etme yolları geliştiren, alışılmadık sanatsal ve mimari tasarımlar ortaya koyan bu tür sanatçılar ve tasarımcılar, kentlinin çevresinde olup bitenin farkına varamadığı, üstü örtülmüş pek çok durumun farkına varmasını sağlamaktadır (Günsür-Yüceil, 2014). Tasarımcılar, bu ortamı yaratırken, kentliyle direk temasa geçmek yerine, mekan yardımıyla yaratıcı bir müdahale gerçekleştirerek, bireyin bulunduğu durumu sorgulamasını amaçlamaktadırlar. Yapılan bu çalışma, kentsel alanları hacklenmesi ve kamusal yüzeylerin yeniden tariflenmesi taktiklerini kullanarak, kentliyle mekan arasında katalizör görevi görmüş, bireyin mekandaki deneyimini arttırmış, kamusal hafızayı güçlendirmiş ve mevcut bir sorunu bireye hatırlatmıştır.

4.13 Kamusal Alanda Uygulanan Taktiksel Eylemler, Değerlendirmeler

Lavrinec, yaratıcı mekansal kurguların belli davranış türlerini tetiklemesinin yanı sıra, duygusal bir deneyim üreterek katılımcıyı cesaretlendirdiğini ve sunulan yeni kentsel ortamda yer almasını özendirdiğini vurgulamıştır (Lavrinec, 2011). Bu sayede, kentsel mekanda uygulanan sanat ve mimari müdahaleler, kentin ‘duyusal peyzajında’ (emotional landscape) üretici ve yaratıcı ortam kurgularını ortaya koymaktadır (Lavrinec, 2011). Gündelik yaşam pratiklerinin ve rutinlerinin bozulmasıyla, deneyime odaklı, etkileşimli ve karşılıklı duyu alışverişine dayanan mekanlar, bireyde iletişim algısının açığa çıkmasına ve bireyin bulunduğu çevreyi sorgulamasına, sonrasında da yeniden kurgulamasına yardımcı olur. Böylelikle, “eylemi okunur kılma gücü, beden deneyiminin duyuların tetiklenmesiyle oluşturulduğunda” ortaya çıkmaktadır (De Certeau, 2008). Bedenin katılımıyla birlikte gerçekleştirilen eylem, mekanı tanımladığı gibi, mekanla kurduğu gerilimli ilişkide de eleştirel bir bakış açısı ortaya koymaktadır. Bu sayede, mekan üzerinden tariflenen eylemlerle ortaya konan deneyimler, eleştirel eylemleri ortaya çıkaran başlıca unsurlardan biri haline gelir.

Bunun sonucunda, kimi zaman gündelik ve sıradan olana karşı bir eleştiri gerçekleşmiş olur, kimi zaman ise sıradanlaşan mekansal kurguların dışına çıkılarak, mekanın potansiyelleri görünür kılınır.

De Certeau (2008), taktiklerin mekansız olduğunu ve zamana bağımlı olduğunu dile getirmiştir. Taktikler sürekli olarak eylemlerle oynamak ve bu eylem biçimlerini fırsatlara çevirmek durumundadır (De Certeau, 2008).

Seçilen örnekler üzerinden yapılan mekansal okumalarla, bedenin mekanla oluşturduğu ikili diyalektiği yeniden kurmak için mekan yoluyla ortaya konan taktikler üzerinde durulacaktır. Taktiksel eylem olarak nitelendirilen kamusal alandaki müdahale biçimleri altı farklı başlık üzerinden incelenecektir. Bu taktiksel eylemler, kamusal alanın içinde bulundurduğu potansiyele, gerçekleştirilen uygulamanın işlevine ya da bireyin uyarılma haline göre çeşitlendirilmiştir.

a) Taktik 1: Mekanı oyunla dönüştürme

Yaşamın içine oyun hilesinin katılmasıyla, bireyin, kamusal alanla günlük kurduğu ilişkiden farklı bir ilişki kurması sağlanarak, içinde bulunduğu mekanı çevresindeki yardımcı öğelerle algılaması ve dönüştürmesi amaç edinilir. İnsanın yaşamsal etkinlikleriyle ortaya çıkan oyun, bu etkinlikler içinde hayat bulan ve anlam kazanan, “insan hayatının her türlü günlük pratiklerine eşlik eden bir tür yan etkinliktir” (Dereko, 2006). Taktik 1, gündelik yaşam alanları içinde, bireyin çocukluk anılarına dokunabilir, yüzeyleri değiştirebilir ya da yaşadığı bir alanı oyun sahasına çevirebilir. Bu süreçlerde beden, kurgulanan mekana dahil edilir ve katılımcı bir rol oynar. Oyunsal olanın kendini ne derecede ve nasıl gösterdiği mekansal çözümlemelerin ortaya koyduğu eylem biçimlerine göre değişmektedir. Yamalama Projesi’nde, Jan Vormann tahrip olmuş duvarları çocukluğundan kalma bir oyuncak olan legolarla tamamlamıştır. Sanatçı, bedenin geçmişinden beslendiği ve bunu zaman zaman hatırlamak istediği düşüncesini ortaya koymaktadır. Zeminsiz Yetişkin Oyun Alanı Yerleştirmesi’nde de, tasarımcılar yine oyun kavramından yola çıkarak mekanı tekrardan ele almışlardır. Tasarımcılar, oyunun satın alınamaz bir değer olduğunu ve çocuklardan yetişkinlere, her daim yaşam alanının içinde olması gerektiğini savunmuşlardır. Yamalama Projesi’nden farklı olarak, Zeminsiz Oyun Alanı, kanıksanmış kent mobilyalarına farklı bir perspektiften yaklaşarak, gündelik hayatta bireyin, ortak alanlarda her zaman karşılaşamayacağı üretimler sunmuştur. Böylelikle

kent içinde yaratıcı tasarımların yer aldığı yeni yaşam alanları kurgulanmıştır. Bunlara ek olarak, Hayalet Tren Parkı, atıl durumdaki bir alanı yeniden kamusal alanda aktif hale getirmenin yolunu oyun kavramıyla bütünleştirmiştir. Böylelikle, oyun kentsel mekana sızmış ve bireyler üzerinde anlık fakat kalıcı etkiler bırakmıştır. Burada oyun olgusu bireyin katılımını özendiren bir araç olarak kullanılmakta ve beklenmedik anlık durumları mekana kazandırmaktadır. Bu sayede mekan, edinilmiş olan kimliğinden sıyrılarak, deneyim algısının ve duyuşal reseptörlerin harekete geçtiği bir alana dönüşür.

b) Taktik 2: Kent yüzeylerinin yeniden tanımlanması

Taktik 2, kent yüzeylerinin özgür yüzeyler haline gelmesidir. Tasarımcılar ve sanatçılar, mimari ile yeni bir etkileşim içinde olma çabasıdadır. Bu taktikler uygulandıkları alanda, gündelik hayatı sorgulatan, ya da mevcut durumda beklenmeyeni ortaya çıkaran çeşitli yerleştirmeler ve sanat çalışmalarını kapsamaktadır. Yamalama Projesi’nde kent yüzeyleri birer oyun alanına dönüştürülmüştür. Candy Chang’ın gerçekleştirdiği “Ölmeden önce...İsterdim” yerleştirmesi de kent yüzeylerine uygulanmış olup, bireyin hisslerini kamuya paylaşmasına olanak tanır. Böylelikle, çoklu etkileşim ortamları kurgulanarak, ortak alanlardaki diyaloglar kuvvetlendirilmiştir. Bu örneklerle birlikte, “Hazır, Bekle. Başla! Yerleştirmesi ve İnsan Parkı Yerleştirmesi, sahip olunan ortak alanların yeniden ele geçirilmesini amaç edinmektedir. Hazır, Bekle. Başla! Yerleştirmesi’nde tasarımcılar, sokak yüzeyini koşu pisti şeklinde boyayarak, bireylere gündelik hayattaki hız olgusunun esiri olduklarını ve bunu değiştirmeleri gerektiğini göstermeye çalışmışlardır. Böylelikle beden üzerindeki kent algısı değişime uğramakta ve yeni anlamlar kazanmaktadır. İnsan Parkı örneğinde ise, bireyi şaşırtacak farklı bir yöntem izlenmiştir. Araçlar için otopark olarak kullanılan tek araçlık bir alan kullanarak bireylerin oturma, dinlenme ve bekleme gibi eylemlerini gerçekleştirebilecekleri bir insan parkına dönüştürülmüştür. Gündelik hayat algısında beklenmedik bir mekan yaratan bu çalışma, yerin kamuya geri iadesini amaçlamaktadır. Yapılan çalışmalarda izleyici konumundaki beden, yine izleyici olarak kalabileceği gibi katılımcı bir yol da izleyebilmektedir. Kentli bireyde merak, kuşku ve keşif duygularını harekete geçiren bu tür çalışmalar, basit ve kolay uygulanabilirliği sayesinde, yayılcı bir politika izleyerek kolektif ve örgütlenmiş mekanların oluşmasına katkıda bulunmaktadır. Bu sayede beden, harekete geçtiği

mekanı sahiplenir; geçmiş ve şimdiki zaman ara kesitinde zihin haritalarını yeniden tazeler. Bu sayede kamusal alan, onu oluşturan eski ve yeni yapısal öğeleri ve kullanıcılarıyla bir bütün oluşturur. Böylelikle, kamusal alanda gerçekleştirilen müdahaleler, kentin dokusunu oluşturan ve kent belleğini güçlendiren çalışmalar ortaya koymuştur.

c) Taktik 3: Mobil- Parazit mekanların yaratılması

Mobil parazit mekan çalışmaları, hareketli modüllerin oluşturduğu, tasarımına göre yere özgü ya da yersiz mekansal çözümlmeleri içermektedir. Bu tasarımlar mobil olmalarının verdiği avantaj ile, bir çok kamusal alanda kullanıcılar tarafından deneyimlenmektedir. Parazit olma hali ise, gündelik yaşam içinde alışla gelmiş mekansal çözümleri sorgulatma ve anti-tez üretme durumudur. Merleau-Ponty'nin ifade ettiği gibi, mekanın bizimle kurduğu ilişki, bizde uyandırdığı ya da bize dayattığı belli bir tutumu betimlemekte, “özgür özneyi baştan çıkarışını, kendine çekip büyüleyişini” dile getirmektedir (Merleau-Ponty, 2005). Parazit mekan kurgusuna sahip olan Merdiven Sineması ve Açık Kütüphane örnekleri, küçük ölçekli müdahaleler olup, birey üzerinde beklenmedik durumlar yaratma eylemi üzerinden, mekanı ele geçerir. Bu örneklerle ek olarak, Uni-Kentsel Halk Kütüphanesi, eklemenebilir strüktürel nitelikleri sayesinde bir çok alanda uygulanabilmekte ve bireylerde öğrenme istediğini uyandırmaktadır. Taktik 3 altında incelenen bu mobil parazit mekan örnekleri, bireyin birbirleriyle ve çevreleriyle kurdukları ilişkileri güçlendirmekte ve bireysel eylemlerin yerine katılımcı ve birlikte gerçekleştirilen etkinlikleri kamusal alana taşımaktadır. Aynı zamanda parazit mekanlar hisleri uyandıran, duyguları canlandıran ve dikkat çeken strüktürlerle tasarlanmakta, kente sunduğu yeni mekansal deneyimler sayesinde ve bireyleri bu deneyimler üzerine düşündürmesiyle ön plana çıkmaktadırlar.

d) Taktik 4: Atıl durumdaki alanların geri dönüşümü

Taktik 4, kullanıcı odağını yitirmiş, mekansal faaliyetlerini sürdüremeyen ve bireye katkısı olmayan kent mekanlarının, yeniden kamusal alana kazandırılmasıdır. Hayalet Tren Parkı, atıl alanların kent yaşamına yeniden katılmasına iyi bir örnek oluşturur. Tasarımcılar, ulaşım ağlarının dev strüktürlerinin kullanışsız duruma getirdiği ortak mekanı, her yaştan bireyin kullanabileceği şekilde bir oyun alanına dönüştürmüşlerdir. Mekanı mevcut donatılarıyla birlikte ele alarak, kentin kendi potansiyellerini kullanan

bu çalışma, bireyin arzu ve istek mekanlarını ortaya koyar niteliktedir. Mekanı yeniden kent yaşamı içinde aktif hale getiren bir diğer örnek ise Dev Çiçekler Yerleştirmesi'dir. Çekiciliğini kaybeten ve bunun sonucunda yaya sirkülasyonunun azaldığı Vallero Meydanı, tasarlanan yaratıcı kentsel mobilyalar ile kentin sembolü haline gelmiş ve kamular üzerindeki birleştirici gücünü yeniden elde etmiştir. Bireylerde merak uyandıran bu devasa çiçekler, kamusal diyalogu güçlendirerek kentlinin tekrardan birbiriyle iletişim kurmasını sağlamıştır. Her iki örnekte de, kullanıcıların ihtiyaçlarına karşılık verebilecek, yere özgü çözümlerin üretildiği, mekanın yeniden devingen hale getirildiği aktive mekanları tasarlanarak, bu alanların kaliteli etkinlik alanlarına dönüştürülmesi sağlanmıştır. Minimum müdahale ile gerçekleştirelen bu çalışmalar, mekanın kent içindeki konumunu desteklemekte ve algıdaki seçiciliğini arttırmaktadır. Böylelikle atıl duruma gelen bu mekanlar, kentin imgesi haline gelmekte ve bireyin hafızasında kalıcı algısal deneyimler bırakmaktadır. Bu tür çalışmalar, gündelik yaşam çerçevesinde çekiciliğini yitirmiş yaşam alanlarında gerçekleştirilerek, kentin mevcut yaşamsal akışında kırılmalar yaratılmıştır.

e) Taktik 5: Kentsel Hackleme-Anlık durum yaratılması

Taktik 5 mevcut kamusal düzenin anlık eylemlerle hacklenmesi durumunu ortaya koymaktadır. Kentsel hackleme, her türlü sosyal ve politik oluşumlu, mekanı kısa ya da uzun vadeli sürdürülebilir yollu değiştirme amacıyla olan müdahalelerdir. Yamalama Projesi, Merdiven Sineması, Açık Kütüphane ve İnsan Parkı Yerleştirmeleri kamusal alanı aktivist bir eylem alanı olarak ele almaktadırlar. Yamalama Projesi, izinsiz yapılması ve kent üzerinde bireyin hakimiyetinin sorgulanabilmesini olanaklı hale getirmesi ve kolay üretilebilir bir müdahale biçimi olmasından dolayı bir anlık durum hareketi olarak ele alınmaktadır. Merdiven Sineması, geçici strüktürel öğelerle bireyleri bir araya getirerek, anlık bir müdahale kurgulayarak, bulunduğu yeri toplanma alanına dönüştürerek beden için yeni bir ifade alanı tasarlamıştır. Açık Kütüphane Hareketi, Yamalama Projesi gibi yerden bağımsız, toplumu mekanı keşfetmeye davet eden, gündelik rutinlerin kırılmasını ve bireyin mekanı deneyimlemesine odaklanan küçük ölçekli bir çalışmadır. Bunlarla beraber İnsan Parkı, gündelik hayat nesnelerinden yola çıkarak, bireyin algısında oluşan kapalılıkları işaret etmekte, gerçekte kamuya ait olması gereken ancak toplumsal etkinliklerin yapılamadığı bir alanı ele geçirerek, yeni bir iletişim mekanı kurgulamıştır. Bütün bu projeler, daha hızlı, daha hafif ve daha ucuz mekan

çözümlemelerini ortaya koymaktadır. Çalışmaların ortak özellikleri, tek başına yaşanacak bir deneyim yerine (Do-It-Yourself), çoklu katılımı özendiren (Do-It-Together) strüktürel niteliklere ve mekan kurgularına sahip olmalarıdır (Beekmans ve Boer, 2014). Kent aktivistleri olan bu müdahaleci sanatçılar, mekanı sınırlayan normların mekan üzerinde yarattığı değiştirilemez durumları dönüştürmeyi amaçlamakta ve mekanda bedensel özgürlüğün sağlanması gerektiğini vurgulamaktadırlar.

f) Taktik 6: Teknoloji desteğiyle mekana müdahale etme

Teknoloji desteğiyle yaratılan taktiksel eylemler, teknolojik araçların ve cihazların kullanılmasıyla yapılan sanat çalışmalarını ve kentsel müdahaleleri kapsamaktadır. Dijital medya, kentlerde yeni akışkan ve üretken aktivite mekanlarının oluşmasına ve kentlerin daha verimli ve değişken bir şekilde ele alınmasına olanak tanır. Bu gibi tasarımlar kentsel durumu iyileştirmek için üretilmesinin yanında, günlük yaşam akışını daha yaratıcı bir hale getirmeye çalışır (Beekmans and Boer, 2014). Dijital medya kullanılarak gerçekleştirilen Dev Çiçekler Yerleştirmesi, içine yerleştirilen sensörler sayesinde harekete duyarlı hale gelmekte ve bireylerin mekan içindeki hareketine göre açılıp kapanmaktadır. Hem kent mobilyası görevi gören hem de bireylerde anlık mekansal deneyimler oluşturan Dev Çiçekler, mekanın çekiciliğini arttırmakta ve bireyleri bulunduğu ortamı deneyimlemeye davet etmektedir. Interaktif bir heykel yerleştirmesi olan “D-Tower” daha çok internet ortamı üzerinden girilen verilerle mekanı zenginleştirmektedir. Bireylerin gündelik tepkilerinin ölçülmesini sağlamakta ve gün gün oluşan toplumsal his değişimlerini üzerinde yanan ışıklar sayesinde görünür kılmaktadır. Teknoloji desteğinden yararlanan bir diğer örnek Beyaz Ses, Beyaz Işık Yerleştirmesi’dir. Dev Çiçekler örneğinde olduğu gibi, bu örnekte de, fiber optik kablolar üzerinde bulunan sensörler sayesinde bireyin hareketi yakalanmakta ve mekanda akışkan ışık görüntülerine ve ses yansımalarına sebep olmaktadır. D-Tower ve Dev Çiçekler örneğinin aksine, Beyaz Ses, Beyaz Işık Yerleştirmesi, bedenle fiziksel bir temas içinde bulunur. Bireyin hareketi ve dokunma sıklığı arttıkça ışık ve ses de doğru oranlı olarak artmaktadır. Gerçekleştirilen bu üç çalışma, dijital medya araçlarının sunduğu çoklu çalışma ortamlarıyla daha esnek, sınırların kaldırılabilirdiği, hayal gücünün mekana aktarılabilieceği üretken tasarımların ortaya konmasını sağlamıştır. Böylelikle yeni teknolojik araçlar, işbirliğini, tasarımı gerçekleştirme eylemini ve inşa etme süreçlerini, ölçek ve kapsam bakımında daha

kolay, ulaşılabilir ve hızlı bir hale getirmektedir (Beekmans and Boer, 2014). Bedenin mekan içindeki hareketini zenginleştirecek, yaratıcı tasarımları dijital medya araçlarıyla kurgulayan bu yerleştirmeler, fiziksel deneyimden çok algısal deneyimi ön plana çıkarmaktadır. Bununla birlikte, birey izleyici konumundan sıyrılarak, kurgulanan mekanda katılımcı olmayı arzular.

Kentin içinde bulundurduğu yaratıcılık durumunun yeniden açığa çıkartılmasıyla gerçekleştirilen taktiksel eylemler, mekanın mevcut potansiyelini olduğundan, akla gelmemiş olana çevirerek, kentsel alanlarda beklenmedik durumlara ve karşılaşmalara olanak sağlayarak, bu mekanların etkileşime açık hale getirilmesiyle oluşur. Çalışma kapsamında ele alınan projeler, mekanın sahip olduğu potansiyelleri ortaya koydukları çalışmalarla birlikte incelenmiştir.

Şekil 4.29'da örneklerin taktiksel eylemler üzerinden okunmasını karşılaştırmalı olarak görülebilmektedir. Her bir örnek dahil olduğu taktiksel durum içinde ele alınmış ve kategorize edilmiştir. Bedenin dahil olmasıyla birlikte gerçekleştirilen eylem, mekanı tanımladığı gibi, mekanla kurduğu gerilimli ilişkide eleştirel bakış açısı da ortaya koymaktadır. Bu sayede, taktiksel eylemlerle, birey kimi zaman gündelik ve sıradan olana karşı bir sorgulama içine girmekte, kimi zaman ise sıradanlaşan mekansal kurguların dışına çıkarak, mekanın devingen ve yenilenebilir akışına kendini bırakmaktadır.

Seçilen örnekler üzerinden yapılan mekansal okumalar, kente şekil veren mimar ve tasarımcıların kamusal alandaki sorumluluklarını ortaya koymaktadır. Bu taktiksel eylemler, kent mobilyalarıyla, interaktif yüzeylerle ya da küçük ölçekli mekansal düzenlemelerle, kamusal alan ve birey arasındaki ilişkiyi yeniden tariflemektedir. Yapılan bu analizeler, sanat ve mimari yerleştirmelerin, kent yaşamı ve gündelik yaşam üzerindeki önemini göstermektedir. Gerçekleştirilen çalışmalar, yeni bir ortak bilinç oluşturmak için, seçilen yerlerin yansıtıcı, açığa çıkarıcı ve tamamlayıcı karakteristik özelliklerini kullanmaktadır (Lehman, 2009). Sanat ve mimari yerleştirmelerin yardımıyla kamusal alan, bireylerin gündelik yaşamına müdahale eden bir eylem mekanına dönüşür.

Çalışma kapsamında ele alınan sanat ve mimari yerleştirmeler, bireyin mekandaki varlığını görünür hale getiren, etki-tepki mekanlarını üreten araçlardır. Bu araçlar sayesinde, beden mekanın içine çekilerek, mekana dokunur ve kendi deneyimleri

çerçevesinde onu yeniden tanımlar. Bu sayede, birey mekandaki özgürlüğünü ilan etmiş olur. Kamusal alan ifade özgürlüğünün görünür hale geldiği bir ortam yaratırken, bireyin mekan içinde serbestçe dolaşmasına ve mekanın üretim sürecine katılmasına izin verir.

“Sıradan kentlerin açığa çıkarılmamış derinliklerinin sesi” (Bermann, 1994), kentin iç dinamiklerinden meydana gelen hayal gücünün sınırsız yaratma edimiyle açığa çıkartılmaktadır. Bireye, kentsel canlılığın ve yaşamın farklılığının gösterilmesiyle, bireyin gündelik hayat içinde aramakta olduğu anlam, sanat ve mimari yerleştirmelerle birlikte karşılığını bulmaktadır.

TAKTİKSEL EYLEMLER

TAKTİK 1

Mekanı oyun
yoluyla dönüştürme

TAKTİK 2

Kamusal yüzeylerin
Yeniden Tanımlanması

TAKTİK 3

Mobil-Parazit
mekanların yaratılması

TAKTİK 4

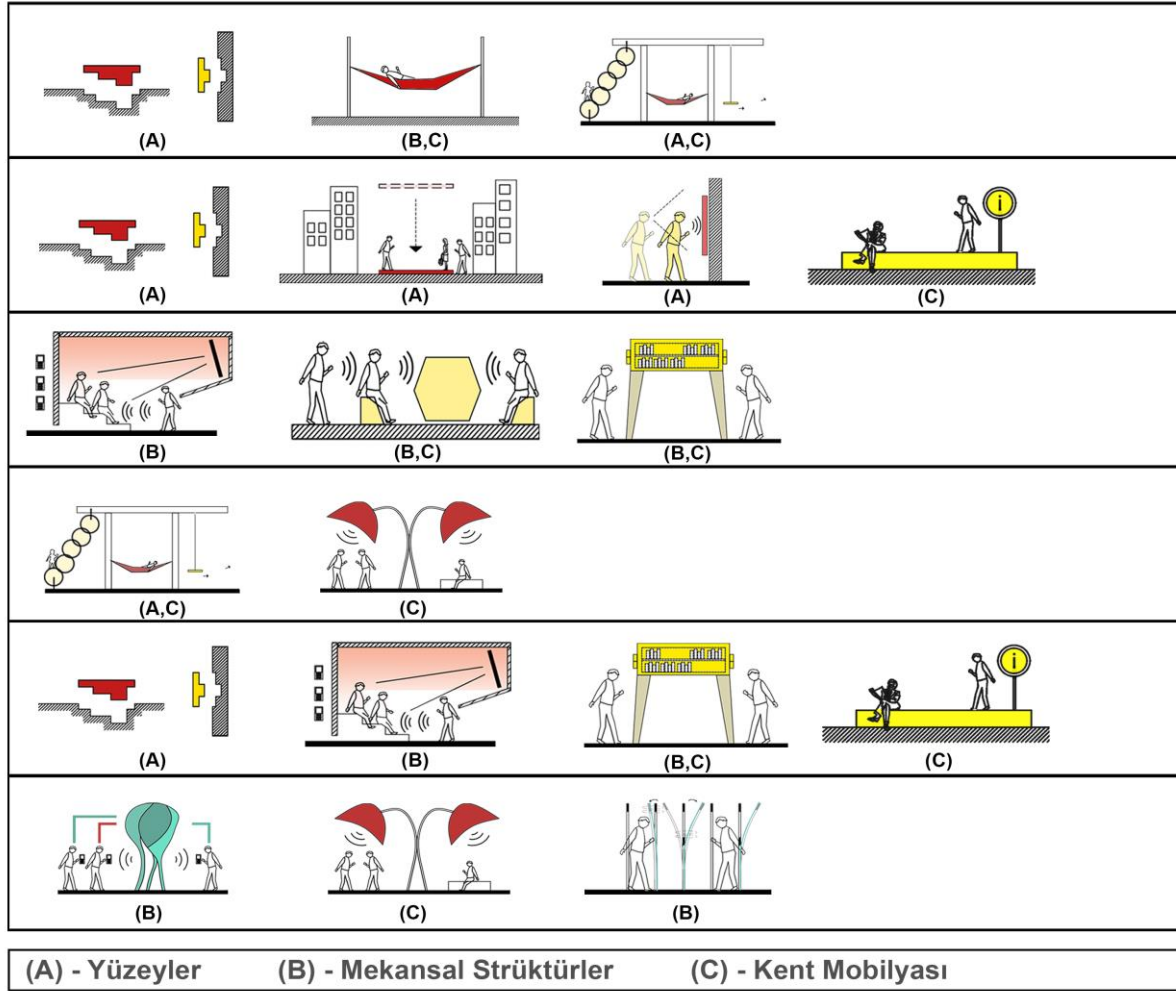
Atıl alanları
geri dönüştürme

TAKTİK 5

Kentsel alanları
hackleme - anlık durum

TAKTİK 6

Teknoloji desteği ile
mekana müdahale



ARAÇLAR

(A) - Yüzeyler

(B) - Mekansal Strüktürler

(C) - Kent Mobilyası

Şekil 4.29 : Örneklerin taktiksel eylemler üzerinden okunması.

5. DEĞERLENDİRME VE SONUÇ

Kamusal alan, bireyin sosyal ve fiziksel ihtiyaçlarının karşılandığı ve toplumun ortak paydalarının bir araya geldiği toplumsal yaşam alanlarıdır. Tez çalışması kapsamında ele alınan kamusal alan kavramının, tarihsel süreç içerisinde değişen mekansal kurguları ve mekan içinde bireye sunduğu ifade alanları tartışmanın ele aldığı konulardan biridir. Kamusal alanın eleştirilmeksizin kabul edilen tanımları kırılmaya uğratacak, mekanın içinde bulundurduğu potansiyellerini açığa çıkaracak araçların izleri sürülmekle birlikte bireyin mekanda izleyici olma konumunun katılımcı olma haline gelmesinin yolları aranmaktadır. Bu sayede ele alınan kamusal alan kavramı gündelik yaşam pratikleriyle birlikte bireyde oluşan rutinlerin kırılmasını sağlayacak araç ve yöntemlerle, beden mekandaki diyalogunu zenginleştirecektir.

Kamusal alan, değişken ve devingen yaşam hareketlerini içinde barındıran bir organizma gibidir. Modernleşme süreci ile birlikte, kent içinde yolunu kaybeden birey, gündelik yaşam rutinlerinin esiri haline gelmekte ve kente karşı bir nevi kapalı davranış biçimleri sergilemektedir. Üretim biçimlerinin ve alanlarının kent üzerindeki otoritesi, kentin içinde barındırdığı arzu ve keşif mekanlarının açığa çıkarılamamasına ve sınırlı mekan algısına sebep olmaktadır. Bu durum, bireyin içinde barındırdığı yaratıcılığı engellemekle birlikte, kent içindeki mekanları birer tüketim nesnesi haline dönüştürmektedir. Mekandaki bu kapalılık halinin değiştirilmesi için mekan üzerinde gerçekleştirilen düşünsel ve eylemsel araştırmalar tartışmanın bir diğer konusunu oluşturmaktadır. Bireyin mekandaki konumu sorgulanarak, geçip gidilen mekan yerine deneyimlenen mekanın oluşmasını sağlayacak üretimlerin gerçekleştirilmesinin yolları aranmıştır. Tez kapsamında, gündelik yaşam pratiklerinin bireyde yarattığı zaman- mekan sıkışmalarının, anlık ve beklenmedik mekansal kurgulara evrilebileceği, deneyimi ön plana çıkartan eylem mekanlarına odaklanılmıştır. Böylelikle mekan bir etkileşim ve iletişim alanı olarak, anlık ve beklenmedik mekansal üretimleri ortaya koyacak, bireyin mekan içindeki katılımını ve farkındalığını arttıracak fiziksel ve algısal deneyimi destekler nitelikleri edinecektir. Mekanın, statik ve durağan halinin, devingen ve deneyimlenebilir olma durumları, tarihsel süreç içerisinde sanatın ele aldığı beden-mekan diyalektiğiyle birlikte yeni kavramlarla tartışılmaktadır.

Kent yapısının deęiřken ve devingen yapısı disiplinlerarası bir alıřmayı gerektirmektedir. Mimarlık ile sanat kavramı, kamusal alan zerine yapılacak olan tartıřmaların kapsamını geniřletmekte ve farklı aılardan yeni grřler retmektedir. Mcadelelerin ve mdahalelerin alanı olan kamusal alan, sanat ve mimari yerleřtirmelerle ortaya konacak mekan kurgularının getirdięi yaratıcı ve eyleme dayalı mekan retkenlikleriyle, bireyi kent iinde kendini ifade edebileceęi zgrleřme mekanlarının keřfine itmektedir. Gerekleřtirilen sanat ve mimari yerleřtirmelerin kamusal diyalogu glendirecek, kentsel mekanı deneyimle btnleřtirecek, kent hafızana katkı saęlayacak olması nemli bulunmaktadır. Ele alınan sanat ve yerleřtirme alıřmalarının gndelik yařam iindeki davranıř biimlerini deęiřtirmeyi amalayan rnekleri, bireye ve mekana sunduęu eleřtirel bakıř aıları, birey ve mekan arasında kurulan interaktif iliřkileri ve mekanın deneyiminde kazandırdıęı arzu ve keřif kavramlarının tartıřılması bakımından nemli grlmektedir.

Kamusal alana dahil edilen sanat ve mimari yerleřtirmeler, deneyime odaklı, etkileřimli ve karřılıklı algı alıřveriřlerine dayanan mekanlar reterek, bedenın mekanı kendi deneyimiyle yeniden kurmasını ve mekana mdahalede edebilecek eylemlerde bulunmasını saęlar. alıřma kapsamında seilen rnekler zerinden yapılan mekansal okumalar, sanatı ve mimarların mekan zerinde gerekleřtirdikleri mdahaleleri ele almıř, mekanı yeniden tarifleme srecinde sergiledikleri eylem biimlerini ‘taktiksel eylemler’ olarak deęerlendirme srecine dahil etmiřtir. Taktiksel eylemler, gerekleřtirilen mekansal mdahalenin iřlevine, mekanı dnřtrme yntemlerine ve bireyde yarattıęı deęiřken durumlara gre eřitlenmektedir.

Kentsel mekana sanat ve mimari yerleřtirmelerle sızmayı bařaran taktiksel eylemler, bireyin yařadıęı evrede kendini ifade etme arzusunu gidermekte, bedenın kendi mekansal kodlarını retmesine yardımcı olmakta ve yaratıcı, dřsel, retken mekan oluřumlarına izin vermektedir. Gerekleřtirilen eylemlerle birlikte, kentsel mekanda beklenmedik, anlık karřılařmalara olanak tanıyan kalıcı-geici mekan retkenlikleri, gndelik hayatın sıradanlařtırdıęı mekanları deęiřtirmekte, bireyin katılımcı olmasının yollarını bularak deneyime dayalı algı mekanlarını kent yařamına kazandırmaktadır. Bylelikle, kent hafızasında kalıcı etkiler bırakacak yeni mekansal mdahaleler, kentli bilincinin geliřmesine katkıda bulunmakta ve bireyin arzu ve keřif mekanlarını keřfetmesinin yollarını ortaya koymaktadır. Modernizmle birlikte mekanlar zerinde

hissedilen baskıcı ve kanıksanmış üretme biçimleri, yerini açık, etkileşimli ve değiştirilebilir mekan oluşumlarına bırakmıştır.

Sözü edilen taktiksel eylemleri İstanbul özelinde ele aldığımızda ise, bienal çalışmalarını tartışmak kaçınılmaz olur. Tasarımın gündelik hayatımızdaki yeri üzerinden hem kavamsal hem de eleştirel bakış açıları getiren bienal çalışmaları sadece sergilendiği süre zarfında kentli bedenlerle buluşmakta ve kamusal alanda kendini var etmektedir. Bienal kapsamında kenti ele geçiren sanat ve mimari yerleştirmeler, İstanbul'un hızlı yaşam pratiğinde bir kırılma yaratmasına rağmen, tasarlanan kısa zamanlı deneyim mekanları bedenin mekan ile kurduğu ilişkiyi kısıtlamaktadır. Habermas'ın ortaya koyduğu "burjuva kamusal alanı" kavramını ele aldığımızda, özel kişilerin kamusal sorunları tartıştığı bir alanı tariflemiş oluruz. Çalışma kapsamında sözü edildiği üzere burjuva kamusal alanında eylem hakkı bütün kamulara verilirken söylem hakkı tekil bir kamu üzerinden yürütülmektedir. Bienal dönemini bu çerçeveden değerlendirdiğimizde; bienal belli bir kesimin sanat aracılığıyla, toplumun ortak alanlarında sınırlı sürelerde ortaya koyduğu, bireyi sorgulatmaya yönelik çalışmalardan oluşur. Habermas'ın tanımında olduğu gibi, bienal döneminde de eylem hakkı bütün kamulara sağlanmış olsa da söylem hakkı sadece tek bir kamu elinde tutulmaktadır. Kentsel mekan sadece belli kamulara sağladığı özgürlükçü tavır ile değil, gündelik yaşamın her anında çeşitli sanat çalışmaları ve mimari yerleştirmelerle kentliyi kendine çekmeli, bireyin yaşadığı çevreye karşı kendi eleştirisini ortaya koymasının önünü açmalıdır.

Bienal örneğinden yola çıkarak şu soruyu sorabiliriz: Kent herkes tarafından müdahale edilebilen bir eylem mekanı haline gelseydi, gündelik yaşamdaki davranış biçimlerimiz nasıl değişirdi? Çoklu etkileşim ortamlarının yaratılabileceği, kentli bireylerin katılımcı olabileceği, bienallerin gündelik yaşamın bir parçası haline gelebileceği bir kamusal alan mümkün mü?

Modern kentli, mekan içinde kendini var etmenin yollarını aramış ve kentin potansiyellerini taktiklerle kurgulayarak esnek, akışkan, birbiri içinde anlam kaymalarına olanak tanıyacak kalıplaşmış mekan algısını ortadan kaldıran beklenmedik yaratıcı üretimler sunmuştur. Berman, modern birey olmanın, "kişisel ve toplumsal yaşamı bir girdap deneyimi gibi yaşamak; insanın kendini ve dünyasını sürekli bir çözülüş, yenileme, sıkıntı, kaygı, belirsizlik ve çelişki içinde bulması" anlamına geldiğini; ancak bu ikilemli durumda modernist bir birey olmanın ise,

“bireyin bu girdabın ritimlerini özümsemesi, bu girdabın akıntıları arasında, mahvedici akışının ortaya çıkmasına izin verdiği gerçeklik, güzellik, özgürlük ve adalet biçimleri arayışında olmak” manasında olduğunu belirtmiştir (Berman, 1994). Berman’ın da söylemeye çalıştığı gibi, kent olumsuzluklarla birlikte olumlu durumları da içinde barındırmaktadır. Kentteki bu süprizli, anlık, beklenmedik mekanlar, bedenın mekan içindeki deneyimi, arzu ve isteklerine erişmek için gerçekleştirdiğı eylemleri açığa çıkartabilmektedir. Mekandaki hareketi başlatacak ve kontrol edecek kişi yine bireyin kendisi olacaktır.

KAYNAKLAR

- An Interactive Installation.** (2005). *MIT School of Architecture and Planning Magazine*.
- Arnoud, N.** (1951). *L'etal d'ebauche* Paris: Le Messager Boiteux
- Aydınlı, S.** (2012). Aylak Muğlak Kent Deneyimleri. N. Artun, & R. Ojalvo içinde, *Arzu Mimarlığı: Mimarlığı Düşünmek ve Düşlemek*. İstanbul: İletişim.
- Bachelard, G.** (1969). *The Poetics of Space*. Boston: Beacon Press.
- Bal, B.** (2012). Düşsel Atlaslar: Constant'ın Yeni Babil'i ve Calvino'nun Görünmez Kentler'i ile Zaman Ötesi Yolculuklar. N. Artun, & R. Ojalvo içinde, *Arzu Mimarlığı: Mimarlığı Düşünmek ve Düşlemek*. İstanbul: İletişim.
- Balaban, Ö.** (2001). *Çağdaş Dans Üzerinden Beden-Mekan Birlikteliği, Bölüm 1*. Nisan 25, 2014 tarihinde Mekanar: <http://www.mekanar.com/tr/bo%C5%9F-oda-ar%C5%9Fiv-2010/bo%C5%9F-oda-04/%C3%A7a%C4%9Fda%C5%9F-dans-%C3%BCzerinden-beden-mekan-birlikteli%C4%9Fi-b%C3%B6l%C3%BCm-1-%C3%B6zge-can-balaban.html> adresinden alındı
- Barthes, R.** (1996). *Camera Lucida*. (R. Akçakaya, Çev.) İstanbul: Altıkkırkbeş.
- Basurama.** (2011). Tactic 03: Basurama, Temporary Amusement Park. *Strategy and Tactics in Public Space* (s. 137). içinde Esapana: a+t architecture Publishers.
- Bayram, B.** (2007). Kamusal Mekan Kalitesinin Yükseltilmesinde Yöntemler ve Kamusal Sanatın Rolü. Y. L. Tezi. içinde İstanbul Teknik Üniversitesi Fen bilimleri Enstitüsü: İstanbul.
- Beekmans, J., & Boer, J.** (2014). *Pop-Up City: City Making in a Fluid World*. Amsterdam: BIS Publishers.
- Bennett, A.** (2013). *Kültür ve Gündelik Hayat*. Ankara: Phoenix.
- Berman, M.** (1994). *Katı Olan Her Şey Buharlaşıyor*. İstanbul: İletişim.
- Bonnemaison, S., & Eisenbach, R.** (2009). *Installation by Architects: Experiments in Building and Design*. New York: Princeton Architectural Press.
- Boston Street Lab.** (2013). 05 04, 2014 tarihinde <http://www.bostonstreetlab.org/category/uni/> adresinden alındı.
- Boynudelik, Z.** (2005). *Yeni Tip Kamusal Sanat, Çağdaş Sanat Konuşmaları*. (L. Çalikoğlu, Dü.) İstanbul: YKY.
- Boynudelik, Z.** (2006). Yeni Tip Kamusal Sanat Üzerine Bir Söyleşi. *Sanat Dünyamız*(97).
- Calvino, I.** (2002). *Görünmez Kentler*. (I. Saatçioğlu, Çev.) İstanbul: Yapı Kredi.

- Carter, I.** (2008). Man of Steel: Richard Serra. *The Guardian Magazine*. 12 06, 2015 tarihinde <http://www.theguardian.com/artanddesign/2008/oct/05/serra.art> adresinden alındı
- Caws, A.** (2004). *Surrealism, Themes and Movements*. Londra: Phaidon.
- Cordan, Ö., & Karagöz, E.** (2014). Pop-Up Mekan: Tasarım Ötesi. *Mimarlık*(379).
- Crawford, M.** (1999). Introduction. J. Chase, M. Crawford, & J. Kaliski içinde, *Everyday Urbanism* (s. 8-15). New York: The Monacelli Press.
- Çağın, P.** (2010). Kamusal Sanat ve Kent İlişkisi. İstanbul: İstanbul Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü.
- Çetin, A.** (2006). Kamusal Alan ve Kamusal Mekan Olarak "Sokak". Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara
- Dacheux, E.** (2012). Kamusal Alan Demokrasinin Anahtar Bir Kavramı. E. Dacheux içinde, *Kamusal Alan* (H. Köse, Çev., s. 21). İstanbul: Ayrıntı.
- De Certeau, M.** (1988). Introduction: General Introduction. M. De Certeau içinde, *The Practice of Everyday Life* (s. IX-XV). Berkeley, Los Angeles, London: California Press.
- De Certeau, M.** (2008). *Gündelik Hayatın Keşfi-1: Eylem, Uygulama, Üretim Sanatları*. (L. Özcan, Çev.) Ankara: Dost.
- Debord, G.** (2010). Sitüasyonların İnşası ve Uluslararası Sitüasyonist Akımının Etkinlik ve Örgütlenme Koşulları Üzerine Rapor. A. Artun içinde, *Sanat Manifestoları, Avantgar Sanat ve Direniş* (K. Özsezgin Çev.) İstanbul: İletişim
- De Oliveira, N., Oxley, N., & Petry, M.** (1994). *Installation Art*. London: Thames and Hudson Ltd.
- De Oliveira, N., Oxley, N., & Petry, M.** (2005). *Installation Art in the New Millenium*. London: Thames and Hudson Ltd.
- Dereko, A.** (2006). *Oyun Kavramı*. 12 11, 2015 tarihinde Dicle Üniversitesi Edebiyat Fakültesi, Felsefe Bölümü: <http://www.dicle.edu.tr/Contents/c5d7064c-f86f-4bf3-b61b-d7626849dd6a.pdf> adresinden alındı
- Dereli, C., & Ertaş, H.** (2014). Galata Köprüsü eklentiler, yeni kullanımlar. A. Şentürer, N. Paker, Ö. Berber, & A. Şenel içinde, *İstanbul için Öngörüler: TAARLA*. İstanbul: İTÜ Vakfı.
- Donoff, E.** (2007). *White Light White Noise Installation*. Nisan 04, 2005 tarihinde Architectural Lighting: http://www.archlighting.com/industry/white-noise-white-light_o adresinden alındı
- Fitzpatrick, D.** (2004). The Interrelation of Art and Space: An Investigation of Late Nineteenth and Early Twentieth Century European Painting and Interior Space. s. 24-27.

- Fournier, C.** (2012). *Centipede Cinema Installation*. 12 09, 2015 tarihinde <http://www.dezeen.com/2012/10/23/centipede-cinema-by-colin-fournier-marysia-lewandowska-and-neon/> adresinden alındı
- Fraser, N.** (2004). Kamusal Alanı Yeniden Düşünmek: Gerçekte Var Olan Demokrasinin Eleştirisine Bir Katkı. M. Özbek içinde, *Kamusal Alan*. İstanbul: Hill.
- Goffman, E.** (1959). *The Presentation of The Self in Everyday Life*. Harmondsworth: Penguin.
- Graf, M.** (2008). *Genco Gülan: Kavramsal Renkler*. (B. Gün, Çev.) İstanbul: Galeri Perform.
- Graf, M.** (2008). Sanatta Disiplinlerarası Bir Yaklaşım: Enstalasyon Sanatı ve Genco Gülan Örnekleme.
- Günsür-Yücel, Z.** (2014). Yaratıcılık, Yaratıcı Mekanlar ve Kent. A. Şentürer, N. Paker, Ö. Berber, & A. Şenel (Dü) içinde, *İstanbul için Öngörüler: Taarla*. İstanbul: İTÜ Vakfı.
- Habermas, J.** (2003). *Kamusallığın Yapısal Dönüşümü*. (T. Bora, & M. Sancar, Çev.) İstanbul: İletişim.
- Habermas, J.** (2004). Kamusal Alan. M. Özbek içinde, *Kamusal Alan* (M. Özbek, Çev.). İstanbul: Hill.
- Hanru, H.** (2007). Sürekli Yenilenen Kamusallığı Kurmak ve Kolektif Eylem. S. Boynik, & P. Tan içinde, *Olasılıklar, Duruşlar, Müzakere: Güncel Sanatta Kamusal Alan Tartışmaları*. İstanbul: Bilgi Üniversitesi.
- Hein, J.** (2015). *Please touch the art: Mirror Maze Installation*. 12 06, 2015 tarihinde <http://retaildesignblog.net/2015/05/29/please-touch-the-art-labyrinth-ny-installation-by-jeppe-heine-in-brooklyn-new-york-city/> adresinden alındı.
- Jacobs, J.** (2002). *The Death and Life of Great American Cities*. New York: Random House.
- Kanipak, Ö.** (2013). *Ortak alanları halk nasıl isterse öyle kullanır*, 28 12, 2015 tarihinde <http://www.notosoloji.com/omer-kanipak-ortak-alanlari-halk-nasil-isterse-oyle-kullanir/> adresinden alındı.
- Kiriş, İ.** (2012). *Uzak Yakın Mimarlık*. İstanbul: Tekin.
- Köse, H.** (2008). Lefebvre ve Modern Dünyada Gündelik Hayat. *İletişim Kuram ve Araştırma*.
- Kural, S.** (1995). *Temsili Kamuoyu*. Ankara: Yayınlanmamış Eser.
- Kutzli, D.** (2012). *Joseph Beuys-Kavramsal Sanat*. 11 20, 2015 tarihinde http://www.dilekkutzli.com/beuys_t.html adresinden alındı
- Lavrinec, J.** (2011). From a Blind Walker to an Urban Curator: Initiating Emotionally Moving Situations in Public Space. *LIMES: Cultural Rationalistic* 4.1, (s. 54-63).
- Le Breton, D.** (2003). *Yürümeye Övgü*. (İ. Yerguz, Çev.) İstanbul: Sel.

- Lefebvre, H.** (1998). *Modern Dünyada Gündelik Hayat*. (I. Gürbüz, Çev.) İstanbul: Metis.
- Lefebvre, H.** (2013). *Kentsel Devrim*. (S. Sezer, Çev.) İstanbul: Sel.
- Lehman, S.** (2009). Introduction: Hidden in the Urban Fabric; Art and Architecture, A Case Study of Collaboration in Interdisciplinary Context. A. Philip, j. Cys, S. Garret, & S. Lehman içinde, *Back to the City, Strategies for Informal Urban Interventions*. Berlin: Hatje Cantz.
- Liebman, S.** (2004). Alexander Kluge ile Söyleşi: Yeni Alman Sineması, Sanat, Aydınlanma ve Kamusal Alan Üzerine. M. Özbek içinde, *Kamusal Alan* (Dinç, Nefin, & M. Özbek, Çev., s. 609-651). İstanbul: Hil.
- Lorenzo, R.** (2013). *Video Interview*. Treehugger: <http://www.treehugger.com/sustainable-product-design/ruins-of-electric-train-turned-into-terribly-cool-amusement-park-in-lima-photos.html> adresinden alındı
- Lydon, M.** (2012). *Tactical Urbanism Vol. 1.: Short Term actions-Long Term Change*. 12 10, 2015 tarihinde http://issuu.com/streetplanscollaborative/docs/tactical_urbanism_vol.1 adresinden alındı
- Lynch, K.** (2010). *Kent İmgesi*. (İ. Başaran, Çev.) İstanbul: Türkiye İş Bankası.
- May, R.** (2013). *Yaratma Cesareti*. (A. Oysal, Çev.) İstanbul: Metiş.
- Merleau-Ponty, M.** (1996). *Göz ve Tin*. (A. Soysal, Çev.) İstanbul: Metiş Yayınları.
- Merleau-Ponty, M.** (1996). *Göz ve Tin*. İstanbul: Metiş.
- Merrifield, A.** (2000). Henri Lefebvre: A Socialist in Space. M. Crong, & N. Thrift içinde, *Thinking Space* (s. 166-182). London: Routledge.
- Moilin, T.** (2000). Paris'en I an. T. Paquot içinde, *Şehirsel Bedenler* (s. 27). İstanbul: Everest.
- Negt, O.** (2007). *L'Espace public oppositionnal*. Paris: Payot.
- Negt, O., & Kluge, A.** (2004). Kamusal Alan ve Tecrübeye Giriş. M. Özbek içinde, *Kamusal Alan*. İstanbul: Hill.
- Noe, A.** (2004). *Action in Perception*. Cambridge, Massachussets, London: MIT Press.
- Norberg-Schulz, C.** (1971). *Existence, Space and Architecture*. London: Studio Vista.
- Norberg-Schulz, C.** (1980). *Genius Loci-Towards a Phenomenology of Architecture*. New York: Rizzoli.
- Özayten, N.** (1997). *Yerleştirme: Eczacıbaşı Sanat Ansiklopedisi*. İstanbul: Yem.
- Özer, M., & Ayten, M.** (2005). Kamusal Odak olarak Kent Meydanları. *Planlama*(33), 96-98.
- Öztürk, A.** (2009). *Kamusal Alan olarak Meydanlar: Mekan ve Yaşamla Kurduğu İlişki*. (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). İstanbul Teknik Üniversitesi, İstanbul
- Pallasma, J.** (2011). *Tenin Gözleri*. İstanbul: Yem.
- Paquot, T.** (2011). *Şehirsel Bedenler*. İstanbul: Everest.

- Paquot, T.** (2012). Sözüñ Alanı. E. Dacheux içinde, *Kamusal Alan*. İstanbul: Ayrıntı.
- Peters, A.** (2013). *Street Smarts: The Uni Project's Outdoor Neighbourhood Reading Room*. Mart 15, 2015 tarihinde Good: <http://magazine.good.is/articles/street-smarts-the-uni-project-s-outdoor-neighborhood-reading-room> adresinden alındı
- Rendell, J.** (2010). *Art and Architecute: A Place Between*. New York: I.B Tauris&Co Ltd.
- Rojas, L.** (2010). Beuys' Concept of Social Sculpture and Relational Art Practices Today. *Chicago Art Magazine*.
- Roth, L.** (2000). *Mimarlığın Öyküsü: Öğeleri Tarihi ve Anlamı*. (E. Akça, Çev.) İstanbul: Kabalcı.
- Sağlan, S.** (2006). *Fluxus: Sanatta Devrimci Bir Akım*. 12 05, 2015 tarihinde <http://www.msxlab.org/forum/sanat/14388-sanat-akimlari-fluxus.html> adresinden alındı
- Schenkenburger, M.** (2000). *Painting, Art of 20th Century*. F. Walther içinde, *Sculpture*. London: Taschen.
- Sheikh, S.** (2007). Kamusal Alanın Yerine Mi? Ya Da Parçalardan Oluşan Dünya. S. Boynik, & P. Tan içinde, *Olasılıklar, Duruşlar, Müzakere: Güncel Sanatta Kamusal Alan Tartışmaları*. İstanbul: Bilgi Üniversitesi.
- Sheringham, M.** (1996). City Space, Mental Space, Poetic Space: Paris in Breton, Benjamin and Reda. M. Sheringham (Dü.) içinde, *Parisian Field* (s. 85-114). London: Reaction Books.
- Soygeniş, S.** (2006). *Mimarlık, Düşünmek, Düşlemek*. İstanbul: Yem.
- Stereotank.** (2013). 03 18, 2015 tarihinde Stereotank: <http://www.stereotank.com/Little-Free-Library>, adresinden alındı
- Straschnow, j., & Nygaard, G.** (2013). *Off-Ground Installation*. Straschnow: <http://www.straschnow.com/off-ground-copenhagen/> adresinden alındı
- Studio Nox.** (1990). 10 20, 2015 tarihinde nox-art-architecture: <http://www.nox-art-architecture.com/> adresinden alındı
- Suderburg, E.** (2000). *Space, Site, Intervention: Situating Installation Art*. London: University of Minnesota Press.
- Süzen, H.** (2010). *Sanatta Disiplinlerarası bir yaklaşım: Enstalasyon Sanatı ve Genco Gülan Örnekleme*. Ankara: Gazi Üniversitesi.
- Şahin, Z. S.** (2012, 03 05). *Kamusal Alan Reçetesi*. 11 05, 2015 tarihinde <http://www.radikal.com.tr/yorum/kamusal-alan-recetesi-1080721/> adresinden alındı
- Şentürer, A., Paker, N., Berber, Ö., & Şenel, A.** (2014). *İstanbul İçin Öngörüler, TAARLA*. İstanbul: İTÜ Vakfı.
- TDK.** (tarih yok). Kasım 3, 2015 tarihinde Türk DİL Kurumu: <http://tdk.gov.tr/> adresinden alındı
- Türkmenoğlu, D.** (2014). *Picasso, Kübizm ve Yansıtıcılık*. 12 09, 2015 tarihinde Academia:

www.academia.edu/5899066/Picasso_Kübizim_ve_yansıtıcılık
adresinden alındı

- Wark, M.** (2011). *Kaldırım Taşlarının Altında Kumsal Var* (A. Çiltepe, Çev.) İstanbul:İletişim
- Yoon, M.** (2004). *White Light, White Noise Installation*. 11 06, 2015 tarihinde Hyarchitecture: <http://www.hyarchitecture.com/projects/3> adresinden alındı
- Yükselbaba, Ü.** (2008). Kamusal Alan Modelleri ve Bu Modellerin Bağlamları. *İstanbul Üniversitesi Hukuk Fakültesi Dergisi*, 72(2). dergipark.ulakbim.gov.tr/iuhfm/article/download/.../1023009744 adresinden alındı
- Zayani, M.** (2005). Gündelik Hayat ve Ritimleri. (E. Gen, Dü.) *Birikim*(191).
- Zengel, R., Doğrusoy, İ., & Çelik, M.** (2015). İzmir'deki kentsel Atıl Alanları Çözümlemeye Yönelik Bir Değerlendirme. *Mimarlık*. 11 04, 2015 tarihinde, <http://www.mimarlikdergisi.com/index.cfm?sayfa=mimarlik&DergiSayi=397&RecID=3668> adresinden alındı
- Url-01**<<http://supexmag.com/florian-riviere-urban-hackivist/>>, erişim tarihi 08.11.2015.
- Url-02**<<http://www.deepfun.com/trashball-and-other-works-of-urban-hackivism/>>, erişim tarihi 04.04.2015.
- Url-03**<<https://www.flickr.com/photos/quadractics/4302761397/>>, erişim tarihi 12.11.2015.
- Url-04**<<https://www.studyblue.com/notes/note/n/unit-2-module-9-images/deck/9354033>>, erişim tarihi 12.11.2015.
- Url-05**<<https://diyablog.wordpress.com/sanat-hareketleri/ronesans-yeniden-dogus/>>, erişim tarihi 12.11.2015.
- Url-06**<<https://tr.wikipedia.org/>>, erişim tarihi 13.11.2015.
- Url-07**<<http://www.tdk.gov.tr/>>, erişim tarihi 13.11.2015.
- Url-08**<<http://www.tdk.gov.tr/>>, erişim tarihi 13.11.2015.
- Url-09**<[https://tr.wikipedia.org/wiki/Praksis_\(felsefe\)](https://tr.wikipedia.org/wiki/Praksis_(felsefe))>, erişim tarihi 02.11.2015.
- Url-10**<<https://twoblackdoggies.wordpress.com/2013/07/31/cees-fun-foto-challenge-seating/amsterdam-0483/> erişim tarihi 14 kasım 2015>, erişim tarihi 14.11.2015.
- Url-11**<<http://lilimoli.blogspot.com.tr/2012/12/resim-ve-dokuma-sanatnn-diyalogu.html>>, erişim tarihi 05.12.2015.
- Url-12**<<http://www.davidpaulkirkpatrick.com/wp-content/uploads/2012/07/duchamp-and-fountain.jpg>>, erişim tarihi 05.12.2015.
- Url-13**<<http://www.toutfait.com/popup/articles/vick/popup10.htm>>, erişim tarihi 19.11.2015.
- Url-14**<<http://itaatsiz.org/2014/03/14/sanatta-devrimci-bir-akim-fluxus-ve-joseph-beuys/>>, alınma tarihi: 20.11.2015

- Url-15**<<http://www.artscenecal.com/ArtistsFiles/BeuysJ/BeuysJFile/BeuysJPics/JBeuys6.html>>, erişim tarihi 19.11.2015.
- Url-16**<<http://www.veniceperformanceart.org/index.php?page=164&lang=en>>, erişim tarihi 19.11.2015.
- Url-17**<<http://itaatsiz.org/2014/03/14/sanatta-devrimci-bir-akim-fluxus-ve-joseph-beuys/>>, erişim tarihi 20.11.2015.
- Url-18**<<http://nezumi.dumousseau.over-blog.com/2014/12/robert-morris-abstrait-et-conceptuel.html>>, erişim tarihi 05.12.2015.
- Url-19**<<https://tr.pinterest.com/pin/412783122069480409/>>, erişim tarihi 06.12.2015
- Url-20** <<http://galleryhip.com/tilted-arc-graffiti.html>>, erişim tarihi 11.12.2015.
- Url-21**<<https://www.flickr.com/photos/wolf-rabe/3220281748/>>, erişim tarihi 11.12.2015.
- Url-22**<<https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/2/2f/Nachtwacht-in-3D.jpg>>, erişim tarihi 06.12.2015.
- Url-23**<<https://commons.wikimedia.org/>>, erişim tarihi 06.12.2015.
- Url-24**<<https://tr.pinterest.com/pin/572168327633249114/>>, erişim tarihi 06.12.2015
- Url-25**<<http://www.osmeb.com/2013/05/cloud-gate-chicago-millennium-park.html>>, erişim tarihi 06.12.2015.
- Url-26**<<https://tr.pinterest.com/pin/472244710901959634/>> erişim tarihi 06.12.2015.
- Url-27**<<https://tr.pinterest.com/pin/569635052844623572/>>, erişim tarihi 06.12.2015
- Url-28**<<http://retaildesignblog.net/2015/05/29/please-touch-the-art-labyrinth-ny-installation-by-jeppe-heine-in-brooklyn-new-york-city/>>, erişim tarihi 07.12.2015.
- Url-29**<<http://www.tdk.gov.tr/>>, erişim tarihi 21.11.2015.
- Url-30**<[https://tr.wikipedia.org/wiki/Ba%C4%9Flam_\(dilbilgisi\)](https://tr.wikipedia.org/wiki/Ba%C4%9Flam_(dilbilgisi))>, erişim tarihi 02.11.2015.
- Url-31**<<http://www.publicspace.org/en/works/d019-plac-bohaterow-getta>>, erişim tarihi 26.10.2015.
- Url-32**<<http://redballproject.com/>>, erişim tarihi 07.12.2015.
- Url-33**<<http://www.mmmm.tv/enindex.html>>, erişim tarihi 07.12.2015.
- Url-34**<<http://www.smaq.net/2006/07/die-badesaison-hat-begonnen/?lang=en>>, erişim tarihi 28.12.2015.
- Url-35**<<http://www.beyondberlin.com/blog/banksys-ironic-attacks-on-consumer-culture>>, erişim tarihi 06.11.2015.
- Url-36**<<http://www.telegraph.co.uk/news/uknews/crime/11174625/Banksy-arrest-hoax-US-website-claims-street-artist-caught-in-London.html>>, erişim tarihi 06.11.2015.
- Url-37**<<https://isobelblog.wordpress.com/2013/03/>>, erişim tarihi 06.11.2015.
- Url-38**<<https://www.pinterest.com/cheri0154/sculptor-antony-gormley/>>, erişim tarihi 06.11.2015.

- Url-39**<<http://www.peripheriques-architectes.com/pink-ghost>>, erişim tarihi 24.11.2015.
- Url-40**<<http://www.mmmm.tv/enbusstop.html>>, erişim tarihi 22.11.2015
- Url-41**<<http://mab14.mediaarchitecture.org/speakers/mimi-larsson/>>, erişim tarihi 23.11.2015.
- Url-42**<https://www.flickr.com/photos/vee_roo/14728640721/>, erişim tarihi 28.12.2015.
- Url-43**<<http://www.moma.org/collection/works/94026>>, erişim tarihi 09.12.2015.
- Url-44**<<https://likemyplace.wordpress.com/2013/12/03/energy-parasites-1-homelessness-by-michael-rakowitz/>>, erişim tarihi 09.12.2015.
- Url-45**<<http://www.dezeen.com/2012/10/23/centipede-cinema-by-colin-fournier-marysia-lewandowska-and-neon/>> erişim tarihi 09.12.2015.
- Url-46**<<http://www.designboom.com/art/urban-hacking-from-shopping-carts-to-parking-lots/>>, erişim tarihi 24.11.2015.
- Url-47**<<http://coop.partizaning.org/?p=300>>, erişim tarihi 24.11.2015.
- Url-48**<<http://adeeperkindofslumber.deviantart.com/>>, erişim tarihi 28.12.2015.
- Url-49**<<http://7713.berlin/tr/toplama/gezi-2/>>, erişim tarihi 28.12.2015.
- Url-50**<<http://www.artofmanliness.com/2014/09/15/ooda-loop>>, erişim tarihi 28.10.2015.
- Url-51**<<http://yourthings.org/tr/news/taktikler-stratejinin-bir-alt-k%C3%BCmesi-de%C4%9Fildir-ona-demokratik-bir-yan%C4%B1t-niteli%C4%9Findedir>>, erişim tarihi 28.10.2015.
- Url-52**<<http://www.dispatchwork.info/>>, erişim tarihi 28.10.2015.
- Url-53**<<http://www.dezeen.com/2012/06/25/stairway-cinema-by-oh-no-sumo/>>, erişim tarihi 04.10.2014.
- Url-54**<<http://www.dezeen.com/2010/11/24/ready-steady-go-by-sandra-janser-and-elisabeth-koller/>>, erişim tarihi 04.10.2014.
- Url-55**<<http://www.spontaneousinterventions.org/project/the-uni>>, erişim tarihi 04.05.2014.
- Url-56**<<http://www.hyarchitecture.com/projects/uni>>, tarihi 04.04.2014.
- Url-57**<<http://theodysseyonline.com/hunter-college/20-things-want-to-do-before-die/192914>>, erişim tarihi 06.04.2014.
- Url-58**<<http://inhabitat.com/before-i-die-art-project-transforms-abandoned-building-into-hopeful-bucket-list/candy-chang-before-i-die-7/>>, erişim tarihi 24.11.2014.
- Url-59**<<http://beforeidie.cc/site/>>, erişim tarihi 04.04.2014.
- Url-60**<<http://installationmag.com/adults-at-play/>>, erişim tarihi 20.11.2015.
- Url-61**<<http://www.collaborativecity.com/basurama/>>, erişim tarihi 20.11.2015.
- Url-62**<<http://people.ucsc.edu/~skriger/Assignment2.html>>, erişim tarihi 24.11.2015.

Url-63<<http://www.designboom.com/architecture/hq-architects-warde-flower-installation-react-to-passersby-jerusalem-10-26-2015/>>, erişim tarihi 23.11.2015.

Url-64<<http://www.stereotank.com/Little-Free-Library>>, erişim tarihi 24.11.2015.

Url-65<<http://www.howeleryoon.com/projects/white-noise-white-light>>, erişim tarihi 24.11.2015.

Url-66<<http://www.yankodesign.com/2009/05/19/park-it-mister/>>, erişim tarihi 13.11.2015.

ÖZGEÇMİŞ



Ad-Soyad : İklım TOPALOĞLU
Doğum Tarihi ve Yeri : ANKARA - 28.04.1989
E-posta : iklimtopaloglu@gmail.com

ÖĞRENİM DURUMU:

- **Lisans** : 2013, İzmir Yüksek Teknoloji Enstitüsü, Mimarlık Fakültesi, Mimarlık
- **Yükseklisans** : 2015, İstanbul Teknik Üniversitesi, Mimari Tasarım Programı

MESLEKİ DENEYİM VE ÖDÜLLER:

- Çuhadaroğlu Alüminyum 2012 Öğrenci Fikir Projesi yarışması 1.Mansiyon (Grup Katılımı)
- Antalya Kepez Belediyesi 2015 Odak Yapı Mimari Proje Yarışması Eşdeğer Mansiyon (Grup Katılımı)

TEZDEN TÜRETİLEN YAYINLAR, SUNUMLAR VE PATENTLER:

- Topaloğlu, İ., Dursun, P. 2014. New Interventions in Public Space: Spatial Readings through Art and Architectural Installations. *4th Global Conference – Time, Space, Body, Eylül-20-22, 2014 Oxford. England*