

İSTANBUL TEKNİK ÜNİVERSİTESİ ★ FEN BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

**KENTSEL MEKANDA BİR OYUN ARACI OLARAK GEÇİCİ VE
ETKİLEŞİMLİ YERLEŞTİRMELER**



YÜKSEK LİSANS TEZİ

İrem Burcu UMMANSU

Mimarlık Anabilim Dalı

Mimari Tasarım Yüksek Lisans Programı

HAZİRAN 2017

İSTANBUL TEKNİK ÜNİVERSİTESİ ★ FEN BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

**KENTSEL MEKANDA BİR OYUN ARACI OLARAK GEÇİCİ VE
ETKİLEŞİMLİ YERLEŞTİRMELER**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

**İrem Burcu UMMANSU
(502141017)**

Mimarlık Anabilim Dalı

Mimari Tasarım Yüksek Lisans Programı

Tez Danışmanı: Doç. Dr. Pelin DURSUN ÇEBİ

HAZİRAN 2017

İTÜ, Fen Bilimleri Enstitüsü'nün 502141017 numaralı Yüksek Lisans Öğrencisi İrem Burcu UMMANSU, ilgili yönetmeliklerin belirlediği gerekli tüm şartları yerine getirdikten sonra hazırladığı “KENTSEL MEKANDA BİR OYUN ARACI OLARAK GEÇİCİ VE ETKİLEŞİMLİ YERLEŞTİRMELER” başlıklı tezini aşağıda imzaları olan jüri önünde başarı ile sunmuştur.

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

Jüri Üyeleri : **Doç. Dr. Nurbin PAKER KAHVECİOĞLU**
Yıldız Teknik Üniversitesi

Yrd. Doç. Dr. Banu TOMRUK
İstanbul Bilgi Üniversitesi

Teslim Tarihi : **3 Mayıs 2017**
Savunma Tarihi : **6 Haziran 2017**





Aileme,



ÖNSÖZ

Yüksek lisans eğitimimin ikinci döneminden itibaren, birlikte çalışmaktan büyük keyif aldığım, süreç boyunca değerli yorumlarını, yol göstericiliğini ve desteğini hep yanımda hissettiğim danışmanım Doç. Dr. Pelin Dursun Çebi'ye,

Hayatımın her kararında ve anında sonsuz sevgi, güven ve destekle yanımda olan annem Ayşe Öcalan, babam Süleyman Öcalan ve ağabeyim İlyas Burak Ummansu'ya,

İTÜ'deki ilk haftamdan itibaren, yüksek lisans sürecini birlikte göğüslediğim sevgili Özlem Durmaz'a,

Anlayışı, sabrı ve desteği ile tez sürecimi kolaylaştıran ve her daim yanımda olan, yol arkadaşım, meslektaşım, ortağım, Seyit Gökhan Yücel'e,
Süreç boyunca, fikirleri ve yorumları ile ilerlememe katkısı olan herkese,
Sonsuz teşekkürlerimi sunarım.

Mayıs 2017

İrem Burcu Ummansu
(Mimar)



İÇİNDEKİLER

Sayfa

ÖNSÖZ	vii
İÇİNDEKİLER	ix
ŞEKİL LİSTESİ	xi
ÖZET	xiii
SUMMARY	xv
1. GİRİŞ	1
1.1 Tezin Amacı	2
1.2 Tezin Yöntemi.....	4
2. BİR OYUN MEKANI OLARAK KENT	7
2.1 Oyun Kavramı	9
2.2 Oyun Kavramının Kentsel Mekandaki Açılımları	13
2.3 Anlık Üretilen Kentsel Mekan	19
2.4 Kentsel Mekanda Oyun Aracı Olarak Geçici ve Etkileşimli Yerleştirmeler ...	22
2.5 Bölüm Değerlendirmesi	26
3. OYUN VE MEKAN KURUCU OLARAK PERFORMATİF BEDEN	29
3.1 Mekan Kurucu Olarak Beden.....	29
3.2 Kentsel Mekanda Performatif Beden	31
3.3 Bölüm Değerlendirmesi	33
4. OYUN VE BİLEŞENLERİ BAĞLAMINDA KENTTE OYUNSA MEKANLAR / EYLEMLER	35
4.1 Oyunun Çözümlemesi Üzerine Bir Deneme	35
4.1.1 Oyun kurucu ve oyuncu	37
4.1.2 Oyun mekanı	40
4.1.3 Oyunun kuralları	41
4.2 Kentte Oyunsal Mekanlar.....	42
4.2.1 Voice Tunnel - Lozano Hemmer	44
4.2.2 Body Movies - Lozano Hemmer.....	48
4.2.3 Delirious Frites - Les Astronautes	52
4.2.4 Interactive Dancing Pedestrian Signal - Smart ve BBDO Germany	55
4.2.5 Merry-Go-Round - Nuno Pimenta	57
5. SONUÇ	61
KAYNAKLAR	67
ÖZGEÇMİŞ	73

ŞEKİL LİSTESİ

Sayfa

Şekil 1.1	: Kavramsal ilişkiler akış diyagramı.	4
Şekil 2.1	: Solda atıl kalmış kent mekanı; sağda, Aldo van Eyck tarafından tasarlanan oyun mekanına dönüşmüş kent mekanı (Url-1).	14
Şekil 2.2	: Aldo van Eyck'in basit strüktürlerle tasarladığı oyun alanlarından biri (Url-2).	15
Şekil 2.3	: Parc de La Villette'deki Folie'lerden ikisi (Url-3).	16
Şekil 2.4	: Çeşme, 1917, Duchamp (Url-4).	22
Şekil 2.5	: Amerika'yı seviyorum Amerika da beni, 1974 (Url-6).	24
Şekil 4.1	: Oyun ve bileşenleri.	38
Şekil 4.2	: Oyuncunun etkinliğinin kentsel mekanı etkileme grafiği.	40
Şekil 4.3	: Oyun mekanının kamusallığının kentsel mekanı etkileme grafiği.	41
Şekil 4.4	: Oyun kurallarını esnekliğinin kentsel mekanı etkileme grafiği.	42
Şekil 4.5	: Park Avenue Tünel girişi, 2013, New York, Amerika Birleşik Devletleri (Url-8).	45
Şekil 4.6	: Voice Tunnel, 2013, spot eskizi (Url-9).	45
Şekil 4.7	: Voice Tunnel, 2013, Park Avenue Tünel (Url-10).	46
Şekil 4.8	: Voice Tunnel, interkom (Url-12).	46
Şekil 4.9	: Samuel van Hoogstraten, The Shadow Dance, 1675 (Url-13).	48
Şekil 4.10	: Body Movies, Cultural Capital of Europe Festival, 2001 (Url-15).	49
Şekil 4.11	: Body Movies, Cultural Capital of Europe Festival, 2001 (Url-16).	50
Şekil 4.12	: Body Movies İş'i'nde belirlenen sürede kaç portrenin çakıştığını gösteren bilgisayar sistemi (Url-17).	50
Şekil 4.13	: Delirious Frites, 2014, Kanada (Url-19).	53
Şekil 4.14	: Delirious Frites, 2014, Kanada (Url-20).	53
Şekil 4.15	: Delirious Frites, 2014, Kanada, gece görüntüsü (Url-22).	54
Şekil 4.16	: Interactive Dancing Pedestrian Signal, Lizbon, 2014 (Url-24).	56
Şekil 4.17	: Interactive Dancing Pedestrian Signal, Lizbon, 2014 (Url-25).	56
Şekil 4.18	: Interactive Dancing Pedestrian Signal, Lizbon, 2014 (Url-26).	56
Şekil 4.19	: Merry-Go-Round, 2013 (Url-28).	58
Şekil 4.20	: Merry-Go-Round, 2013 (Url-30).	58
Şekil 5.1	: Oyunun bileşenleri üzerinden oyunsal mekanların deşifre tablosu.	63



KENTSEL MEKANDA BİR OYUN ARACI OLARAK GEÇİCİ VE ETKİLEŞİMLİ YERLEŞTİRMELER

ÖZET

Mimarlık meselesi, bedenın mekanda var olma durumu ve hareketleri ile oluşan olay kavramı ile doğrudan ilişkilidir. Öyle ki, bu olaylar, kentsel mekanın yeniden kurulmasında, kullanılmasında ve organizasyonunda etkin bir rol oynar. Beden ve tasarlanmış mekân ise kentsel mekandaki bu yeniden kurulumun aktörleri olarak öne sürülebilir. Kent bağlamında, bu olaylara olanak tanıyan tasarlanmış mekânlardan biri de, deneysel ve etkileşimli oyunlara sahne olan, oyuncu beden ile var olan mekân olarak düşünülebilir.

Bu çalışmada, oyun mekânı olan kente odaklanılmıştır. Kentin, yaşayan ve sürekli değişen bir uzam olduğu bu sebeple, kentin bazı kısımlarının artık eskisi gibi çalışmadığı ya da günlük kullanım pratiklerine hapsolüp, potansiyellerinin kullanılmadığı üzerinde durulmuştur. Bu noktada, kentsel mekânın potansiyellerinin deşifresine ara yüz oluşturacak bir takım araç gereç ve durumların varlığından söz edilmiştir. Bu araç, gereç ve durumlar kentsel mekanda olay yaratıp, bedeni eyleme teşvik edecek müdahaleler ve o müdahalelere olanak tanıyacak mekansal ara yüzler olarak kavramsallaştırılmış bunların bütününe oyun denmiştir. Kentsel mekân müdahalelerle var olur. Bedenin kentsel mekâna her müdahalesi, var olan mekânı yeniden programlama, aktive etme ve o mekandaki potansiyelli an ve durumları ortaya çıkarma girişimi olarak tanımlanabilir. Bu potansiyeller kendilerini, bir çok potansiyelli anı bünyesinde barındıran, beklenmedik eylemlerle şekillenen bir olasılıklar bulutu olarak tanımlanabilecek ara mekânlarda var ederler. Bu ara mekânlar, kent bağlamında yeni ve anlık programların ve olayların oluşmasına olanak sağlayan oyun mekânları olarak düşünülebilirler.

Bu çalışma kapsamında, kentsel mekanda gerçekleştirilen geçici ve etkileşimli yerleştirmeler, kentsel mekânı yeniden kuran oyunsal tasarım araçları olarak görülür. Ayrıca, bu yerleştirmelerin kentsel ölçekte, bedeni eyleme teşvik eden ve davet eden, bir oyun kurucu olarak çalıştığından söz edilir. Bedenin dahiliyeti ile aktive olan bu geçici ve etkileşimli yerleştirmeler, kentsel mekanda dinamik olarak değişen mekansal yapılanmalara olanak sağlar. Bu mekansal yapılanmalar, bedenin gücünü yalnızca mekân kurucu olarak değil, aynı zamanda mekân organizasyonunun bir parçası olarak da ortaya koyar.

Çalışmanın ilk bölümünde, tezin başlıca amaçları ve araştırma konuları aktarılmış, bu sorulara nasıl ve hangi yöntemlerle cevap bulunacağı tespit edilmiştir.

İkinci bölüm ‘Bir Oyun Mekânı Olarak Kent’ ana başlığında, ‘‘Oyun Kavramı’’, ‘‘Oyun Kavramının Kentsel Mekandaki Açılımları’’, ‘‘Anlık Üretilen Kentsel Mekân’’ ve ‘‘Kentsel Mekanda Bir Oyun Aracı Olarak Geçici ve Etkileşimli Yerleştirmeler’’ konuları incelenmiş ve araştırılmıştır. Öncelikle oyun kavramı üzerine, tezin geneline yol gösterici olacak bir kavramsal literatür taraması yapılmıştır. Oyun; aktörleri,

mekansallığı ve kuralları üzerinden irdelenmiş ve açıklanmıştır. Oyunun, insanın doğasında, bebeklikten bu yana dogmatik olarak yapmaya devam ettiği bir eylem hali olduğu üzerinde durulmuştur. Bölümün ikinci alt başlığı olan Oyun Kavramının Kentsel Mekandaki Açılımları'nda, oyunun kentsel mekandaki varlığı ve yarattığı kamusalıklar incelenmiştir. “Anlık Üretilen Kentsel Mekan bölümünde ise, kentin anlık müdahalelerle nasıl sürekli yenilendiği ve katmanlaştığı araştırılmış ve literatür taramaları ile desteklenmiştir. Kentin bedensel müdahalelerle sürekli yeni anlamlarla gündeme gelebileceği ve bu yolla dinamik kalabileceği üzerinde durulmuştur. Kentsel Mekanda Bir Oyun Aracı Olarak Geçici ve Etkileşimli Yerleştirmeler Bölümü'nde ise, kentsel mekanda kurulan geçici yerleştirmelerin, kentli ile kurduğu etkileşime ve nasıl bir oyun aracı olarak çalıştığına odaklanılmıştır.

Tezin üçüncü bölümünde, “Oyun ve Mekan Kurucu Olarak Performatif Beden” kavramı incelenmiştir. Huizinga'nın, Homo Ludens kavramı ile insan kültürüne kazandırdığı “Oyuncu İnsan” kavramı beden performatif olma hali üzerinden ele alınmış, çevresi ile her daim iletişim ve etkileşimdeki beden, tez genelinde “performatif beden” olarak kavramsallaştırılmıştır.

Dördüncü bölümde, “Oyunun Çözümlemesi Üzerine Bir Deneme” çalışması yapılmıştır. Oyun; aktörler, mekan ve kurallar olmak üzere üç ana başlıkta çözümlenmiş ve deşifre edilmiştir. Bu bölümün devamında, kentin atıl ya da günlük kullanım pratiklerine hapsolmuş mekanlarını kullanarak, kentliyi de katılıma davet eden yerleştirmeler, bu üç ana başlıkta, kentte oyun yaratma potansiyelleri üzerinden incelenip, deşifre edilmiştir.

Tezin sonuç bölümünde ise, yapılan literatür taramaları ve örnekler üzerinden yapılan deşifreler sonucunda, kentsel mekanda gerçekleştirilen bu oyunların, çevresi ile etkileşime geçip, kentsel mekanı dönüştürmeye başlayabilmesi için, mekansal ve zamansal sınırlarının, kurallarının ve davetkarlığının ne şekillerde kurgulanması gerektiği üzerine çıkarımlar yapılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Oyun, Kentsel Mekan, Kentsel Mekanda Oyun, Anlık Üretilen Kentsel Mekan, Performatif Beden, Performatif Mekan, Performatif Kent, Olay, An, Geçici ve Etkileşimli Yerleştirmeler

TEMPORARY AND INTERACTIVE INSTALLATIONS AS A PLAY TOOL IN THE URBAN SPACE

SUMMARY

Architectural space is primarily made up of a space that is experienced, one that requires acting by a performing body that experiences this surrounding while gaining spatial awareness through the vehicle of created events. It is the unique surroundings of the body that thus encourage or discourage it to move within the space. In other words, every object around the body evidences certain clues relative to the potential body movements within this built environment. Despite the fact that the space has a discrete measurable physical existence, it is actually the activities or events that occur within that particular space that impart meaning to the space.

The city is a living microcosm that contains many potent moments and a living, growing, developing, sometimes shrinking, obsolete, ineffective, living organism. The city is an area of activity that adds a new layer to its spatial existence with each individual communicating and interacting with him. Each user of the city spatially urbanizes itself in the context of its interaction with its own being and its surroundings, and creates its own urban space. This formed urban space is as social as it is individual; Because the person who makes this living organism that we call the city, exists with social relations. The spaces that individuals experience in the direction of their potentials are intertwined, creating a superstructure with bins and urban spaces all around. Of course, individuals do not have the same quality of interaction as every other city. While in a more qualified and productive interaction with some parts of the urban city, it is in a more superficial communication with some points. These communications and interactions are not always of the same quality and continuity, even for the same space. For this reason, some urban spaces lose their effectiveness locally, or are confined to daily use practices. While showing that this city is constantly changing and transforming, on the other hand, it is also a sign that the city's spaces are active with the use of individuals and that they have begun to live. Because when the urban space is not in use, it defines only one space.

Architects-planners, when designing the city, create areas that allow for urbanization through a number of predictions and analyzes. However, in time, the urban space is faced with different usage practices and can no longer be used as an old one. Because, the city is not just a built-up landscape; The city is a living organism shaped by the daily routines, habits, experiences and social activities of the city. For this reason, it is in constant change and transformation. So, it can be said that the instant encounters / situations / interactions that occur in the city scale create the conditions that will enable the events that enable this restructuring to come to an end.

Planned or unplanned situations / actions to be made in the urban space can create conditions to create 'events'. These situations / actions take place unexpectedly outside the predetermined program of that space. Festivals, concerts, biennials, performances of street artists, street exhibitions, races, etc. can be considered as

situations / actions that occur temporally, at certain times, in the urban space and create 'events' in the urban space. This thesis focuses on the temporary areas of activity in which the urban space is established, in the context of all these potential events. These temporary areas of activity can be considered as performance and playgrounds, designed in the direction of the city's new use practices, allowing instant production. It is possible to think of these areas as the areas of communication that will bring the reconstruction of the city to the agenda. These fields invite the urbanites to experience this area and the moment by playing a game in the middle of the city.

On the other hand, urban spaces can exist with the use of the body. It means, because public space finds meaning through actions and events that occur or have occurred in that particular space, the movement of the body determines the fiction of the public spaces. The body is the creator and operator of these events and actions. This body, which is always in interaction and communication in the urban context, can be conceptualized as performative body. Public space is the stage of world where always opens to new interactions, events and in this way, transformation. This stage is reconfigured with every new intervention and it is decomposed and reconfigured again.

Public space is not only a place to come and go for it is also a terminator space with potentials for various physical, temporal matches and even some conflicts. The different experiences that occur in the same place simultaneously through the contribution of different bodies in different times result in the creation of a common ground in public space. Thus, the different consumptions of space by different bodies refer to an interpenetrated growing space.

When the city is transformed into a new field of activity with each individual, some tools and mediators make the potential moments of this transformation more visible. These tools create inviting and productive areas of activity by playing with the city's body-space encounters. Urban is a field of research for the makers (designers, architects, artists) of the vehicles that provide the means of exploiting these areas of activity as much as the city is an activity area for the urban people. The creators (designers, architects, artists) that make Kentlin the place where these fields of activity are made are the founders of this game. In this context, this study regards temporary and interactive settlements as design tools with many potentials to stimulate urban life. These tools play an active role in the re-use of idle urban spaces or in the use of urban spaces again in different ways, which is encapsulated in the practice of daily use, and in doing so transforms the urban space into a 'playground' area.

This study sees the interactive and temporary installations realized in the urban space as design tools that reconstruct the urban space while transforming city into a playground. It also mentions that these installations work as a playmaker on the urban scale, encouraging and inviting the body. These temporary art and space installations that are active with the body's internal inclusions allow dynamically changing structures in the public arena. These spatial situations also reveal the body's power not only as a space maker, but also as part of a space organization.

In the first part of the study, the main aims and research topics of the thesis were presented and it was determined how and with which methods the answers would be found.

In the second chapter “City as a Playground” main topics, "Play Concept", " Play Concept in the Urban Space", " Instantly Produced Urban Space" and "Temporary and Interactive Installations as a play tool in Urban Space" were examined and researched. First of all, a conceptual literature search was conducted on the concept of play, which will guide the thesis in general. It has been emphasized that the play is an act of nature that continues to do dogmatically in nature, since infancy. In the second sub-section of the chapter, Play Concept in the Urban Space, the game's urban presence and the publicness it has created have been examined. In the section of Instantly Produced Urban Space, how the city was constantly renewed and stratified by instant interventions was researched and supported by literature reviews. It has been emphasized that the city can constantly come up with new meanings with bodily interventions and it can be dynamic in this way. In the Temporary and Interactive Settlements Division as a game medium for urban dwellings, the urban mall focuses on the interactions established with the urban dwellers and how they operate as a game medium.

In the third part of the thesis, the concept of "Performative Body" was examined. The concept of "Homo Ludens", which Huizinga earned to human culture was dealt with in the formative state of the body. The concept of "Homo Ludens" has been dealt with in terms of the performative nature of the body, and the body in communication has been conceptualized as the "performative body" throughout the thesis.

In the fourth chapter, the concept of game was deciphered in three main themes: actors, spaces and rules. Then, selected installation examples that invited urban participation were examined and deciphered through the game creation potentials in the city according to these three themes.

In the conclusion section of the thesis, as a result of the literature reviews and the decipherments made on the examples, conclusions have been made about how the spatial and temporal boundaries, rules and invitations should be constructed in order for these games to interact with the environment and start to transform the urban space.

In the scope of this thesis, the main idea is that by creating new life scenarios these event generators have important potentials in terms of re-evaluating and re-activating abandoned parts of the city and the city place that is trapped in daily use practices. This thesis suggests that temporary and interactive installations that are activated by the involvement of the body allow the production of alternative, playful, eventful, and communicative spaces in the urban context. This idea primarily derives from the fact that events play important roles in the re-utilization of neglected urban spaces. Body and designed space can be considered as main actors of this re-creation process. Temporary and interactive installations arranged in an urban context lead to the communication of people/bodies with their built environments.

Keywords: Play, Urban Spaces, City as a Playground, Playground, Performative Body, Performative Space, Event, Installation, Temporary and Interactive Installation



1. GİRİŞ

Kent bir çok potansiyelli anı bünyesinde barındıran bir mikrokosmos, büyüyen, gelişen, kimi zaman küçülen, eskiyen, işlevini yitiren, yani yaşayan bir organizmadır. Kent, kendisiyle iletişime ve etkileşime geçen her bir birey ile, mekansal varoluşuna yeni bir katman ekleyen bir faaliyet alanıdır. Kentin her bir kullanıcısı, kendi varlığı ve çevresiyle etkileşimi bağlamında kenti mekansallaştırır ve kendi kentsel mekanını yaratır. Bu oluşan kentsel mekan bireysel olduğu kadar toplumsaldır; çünkü kent dediğimiz bu yaşamsal organizmayı var eden insan, toplumsal ilişkiler ile var olur. Bireylerin kendi potansiyelleri doğrultusunda deneyimledikleri mekanlar birbirine geçer, üst üste biner ve bütününde kentsel mekanı yaratır. Elbette, bireyler kentin her noktası ile aynı kalitede bir etkileşime sahip değildirler. Kentli kentin bazı kısımları ile daha nitelikli ve üretken bir etkileşim içinde iken, bazı noktalar ile daha yüzeysel bir iletişim içindedir. Bu iletişim ve etkileşimler, aynı mekan için bile her zaman aynı kalitede ve süreklilikte değildir. Bu sebeple bazı kentsel mekanlar yer yer etkinliğini kaybetmekte, ya da günlük kullanım pratiklerine hapsolmektedir. Bu bir yandan kentin sürekli değişim ve dönüşüm içinde olduğunu gösterirken, öte yandan, kentin mekanlarının, bireylerin kullanımıyla aktive olduğunu ve yaşamaya başladığının da bir göstergesidir. Çünkü kentsel mekan kullanımda olmadığı zaman yalnızca bir boşluk tanımlar.

Kent, onunla iletişime geçen, değiştiren, dönüştüren beden ve onun hareketleriyle tetiklenen 'olay' kavramı ile doğrudan ilişkilidir. Öyle ki, bu olaylar kentsel mekanın kurulmasında, bozulmasında ve yeniden yapılanmasında etkin rol oynarlar. Bu olayların meydana getirdiği yeniden yapılanmanın aktörleri ise beden ve tasarlanmış mekan olarak düşünülebilir. Kent bağlamında bu olaylara olanak tanıyan, tasarlanmış mekanlardan biri de deneysel ve etkileşimli oyunlara sahne olan, oyuncu beden ile var olan mekan olarak düşünülebilir. Kentsel mekan onu kullanan, deneyimleyen, yer yer tüketen ama her daim farklı kullanımlarla yeniden üreten bedenin (kentlinin) müdahaleleri ve dahiliyetleri ile var olur. Kentsel mekanda gerçekleşen ve onun programı dışında cereyan eden her müdahale bir olay yaratır. Bu olay tam da

Tschumi'nin söz ettiđi 'olay'dır: Tschumi, olayların yaratılamayacağını çünkü denetim altında tutulamayacağını ifade eder. Mimar olarak yalnızca oluşacak olaylar için koşulların hazırlanabileceğini ileri sürer, (Tschumi, 2000, s. 14). Bu çalışma kapsamında, Tschumi'nin de söz ettiđi, koşulları hazırlanan fakat, onu deneyimleyen bedenlerin varlığı ile mekanda aniden oluşan olaylardan biri olarak öne sürülen 'oyun' kavramına ve oyunun kentsel mekandaki var oluş biçimlerine odaklanılmıştır. Kentsel mekanda olay kurgusunu yaratacak bir çok durum içerisinde 'oyun' kavramına vurgu yapılan bu tezde, bu kavramın kentte yarattığı bir takım mekansallıklar bedeninin dahiliyeti ve oyun kuruculuđu üzerinden incelenmiştir. Bedenin kentsel mekandaki her müdahalesi, var olan mekanı yeniden programlama, aktive etme ve o mekandaki potansiyelli an ve durumları ortaya çıkarma girişimidir. Öyle ki, bu potansiyellerin kendilerini, beklenmedik eylemlerle şekillenen bir olasılıklar bulutu olarak tanımlanabilecek oyun mekanlarında var ettikleri öne sürülmüştür. Bu oyun mekanları, kent bağlamında yeni ve anlık bir ve veya birden çok kentsel mekanın üretilmesine olanak sağlar.

Kentin her bir birey ile yeni bir faaliyet alanına dönüşmesinde bazı araçlar ve araçlar, bu dönüşümü gerçekleyen potansiyelli anları daha görünür kılar. Bu araçlar, kentteki beden mekan karşılaşmalarını oyunlaştırarak davetkar ve üretken faaliyet alanları yaratırlar. Kent, kentli için bir faaliyet alanı olduğu kadar kentliye bu faaliyet alanlarının deşifresini sağlayan araçların yapıcıları (tasarımcılar, mimarlar, sanatçılar) için de büyük bir araştırma alanıdır. Kentlinin, oyuncu olduğu bu alanda, kentliye bu faaliyet alanlarının kurgulanmasını sağlayan yapıcılar (tasarımcılar, mimarlar, sanatçılar) ise bu oyunun kurucularıdır. Bu bağlamda bu çalışma, geçici ve etkileşimli yerleştirmeleri, kent yaşamını canlandırmak için bir çok potansiyele sahip tasarım araçları olarak görür. Bu araçlar, atıl kentsel mekanların yeniden kullanımında ya da günlük kullanım pratiklerine hapsolmuş kent mekanlarının yeniden farklı anlamlarla işlevlenmesinde etkin bir rol oynar ve bunu yaparken de, kentsel mekanı bir 'oyun' alanına dönüştürür.

1.1 Tezin Amacı

Bu çalışma, kentsel mekanda oyun kavramına, oyun kavramının ürettiđi yeni kamusalılıklara, bedeninin anlık ve geçici müdahaleleri / dahiliyeti ile kent mekanının

yeniden kurulumuna / kullanımına ve bu yolla yeniden üretilen kentsel mekana odaklanır. Kentsel mekanı, geçici ve etkileşimli oyun mekanları üzerinden irdeler.

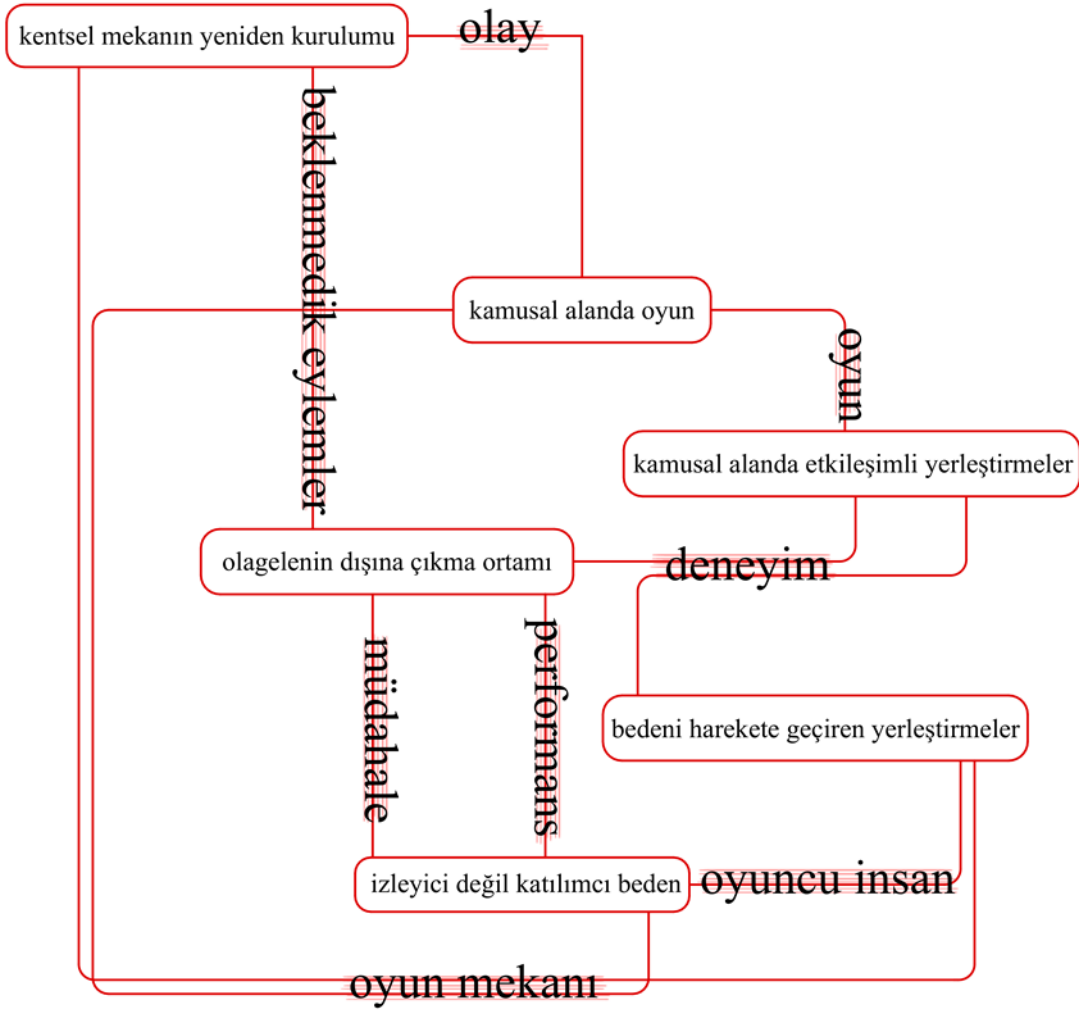
Çalışmanın ana araştırma konusu, kentsel mekanda yaratılan anlık ve geçici 'oyunlar' atıl ya da günlük kullanım pratiklerine hapsolmuş kentsel mekanı yeniden nasıl anlamlandırır? sorusu üzerinden şekillenmiştir.

Çalışma kapsamında şu sorulara yanıt bulunması amaçlanmıştır;

- Kentsel mekanda oyun ne şekilde kurulur?
- Geçici sanat ve mekan yerleştirmeleri kentsel mekânın yeniden yapılandırılması için oyunca bir araç olarak görülebilir mi?
- Kentsel mekanda bedeninin dahiliyeti ile aktive olan oyunlar nasıl yaratılır?
- Kentsel mekanda kurulan oyunlar beden ile kamusal alan arasındaki ilişkiyi nasıl değiştirir?
- Kentsel mekanda kurgulanan geçici ve etkileşimli oyunlar, olay kavramını vurgulayarak bedeni ve kentsel mekânı nasıl harekete geçirir?

Tezin araştırma soruları ve bu soruların anahtar kavramları belirlenirken öncelikle, atıl kalmış ya da günlük kullanım pratiklerine hapsolmuş kent mekânının yeniden kurulumuna olanak sağlayacak araç ve süreçler araştırılmıştır (Şekil 1.1). Bu araştırmaların sonucunda, kentsel mekânın yeniden yapılanmasının yalnızca kalıcı ve statik yapma biçimleri ile değil, geçici ve anlık yaratılan durumlarla da mümkün olabileceği üzerinde durulmuştur. Çünkü bu geçici ve anlık durumlar kentsel mekanda, beklenmedik eylemlerle, Tschumi'nin (2000) de bahsettiği olay kurgusunu yaratırlar. Kentsel mekandaki olay kurgusunu yaratan beklenmedik eylemlere olanak sağlayacak durumlar arasından ise, oyun kavramı ve bu oyunların yarattığı yeni kamusalıklar tartışmaya açılmıştır. Kentsel mekanda, oyun kavramının gündeme gelmesini sağlayan araç ve araçlardan biri olarak ise, geçici ve etkileşimli yerleştirmeler ele alınmıştır. Çünkü bu yerleştirmeler, kentsel mekanda olagelenin dışına çıkma ortamları yaratarak, kenti bir oyun alanına dönüştürürler. Bunu yaparken kentliyi, günlük kullanım pratikleri dışında bir deneyime davet ederler. Bu deneyimle birlikte, kentli artık yalnızca izleyici değil, kent ile etkileşime geçen, katılımcı bir bedene evrilmiş olur. Bu bağlamda tez, geçici ve etkileşimli

yerleřtirmelerin kentsel ölçekte, bedeni eyleme teşvik ve davet eden bir oyun mekanı olarak varlık gösterdiğinden söz eder.



Şekil 1.1 : Kavramsal ilişkiler akış diyagramı.

Bedenin dahiliyeti ile aktive olan bu geçici ve etkileşimli yerleřtirmeler kamusal alanda dinamik olarak deęişen yapılanmalara olanak sağlamaktadır. Bu mekansal yapılanmalar, bedenin gücünü yalnızca mekan kurucu olarak değil, aynı zamanda mekan organizasyonunun bir parçası olarak da ortaya koyar. Bu bağlamda, kentsel mekânın yeniden üretiminde ve yapılandırılmasında oyun kavramının katkısı, tez

1.2 Tezin Yöntemi

Tez çalışması kapsamında belirlenen araştırma soruları ışığında anahtar kelimeler ve kavramlar belirlenmiştir. Oyun, kentsel mekanda oyun, anlık üretilen kentsel mekân, geçici ve etkileşimli yerleřtirmeler ve performatif beden olmak üzere beş farklı

başlıkta literatür taraması yapılmıştır. Oyun kavramı, yapısal ve biçimsel olarak bileşenlerine ayrılarak incelenmiştir. Bu incelemenin sonucunda oyun kavramı; oyunun aktörleri, oyun mekanı ve oyunun kuralları olmak üzere üç ana bileşen üzerinden değerlendirilerek deşifre edilmiştir. Bu bileşenlerin her birinin, oyunun gidişatını, oynanabilirliğini ve etkinliğini nasıl deęiřtirdięi tartiřılmış ve bu bileşenler üzerinden, oyunun çözümlenmesi amacıyla bir öneri model geliřtirilmiştir. Ardından, bu öneri model, tartiřmayı aydınlatacaęı dūřünölen, kentsel mekanda konumlanan seçili, geçici ve etkileşimli yerleřtirme örneklerini okumak için kullanılmıştır. Örnekler, oyunun aktörleri, oyun mekanı ve oyunun kuralları olmak üzere üç ana bileşen üzerinden irdelenerek kentsel mekanda yarattıkları mekansallıklar ve dönüşüm üzerinden tartiřmaya açılmıştır.





2. BİR OYUN MEKANI OLARAK KENT

Kent, tasarlanmış ve bitmiş bir mimarlık ya da şehircilik ürünü değildir. Kent mimarlığı, kentteki yaşamın, gündelik hayatın içinde yenilenmeye, değişmeye, iyileşmeye açıktır. İçinde yaşanan olaylar, karşılaşmalar, etkileşimler ile kent mimarlığı gerçek formunu ve işlevini bulur. Kentin bitmiş formu ve işlevi yoktur; kent her bir karşılaşmada, müdahalede yeni bir mekana bürünür; bu yolla sürekli yenilenir, değişir. Mimarlar-plancılar, kenti tasarlarken, bir takım öngörüler ve analizler üzerinden, kentliye olanak tanıyacak alanlar yaratırlar. Fakat, kentsel mekan zaman içerisinde, farklı kullanım pratikleri ile karşılaşır ve artık eskisi gibi kullanılamaz hale gelir. Çünkü, kent yalnızca yapılı çevreden ibaret değildir; kent, kentlinin günlük rutinleri, alışkanlıkları, deneyimleri, sosyal etkinlikleri üzerinden şekillenen canlı bir organizmadır. Bu sebeple, sürekli bir değişim ve dönüşüm halindedir. Akaslan'ın da dediği gibi "Kent, ihtiyaca göre, içinde yaşayanların sosyal yapısındaki değişikliklere göre kısmen de olsa yıkılır, yeniden yapılır." (Akaslan, 2006, s. 6). Sürekli yapılanma halinde olan kent mekanlarının yeniden kurulmasında, o mekan için tanımlanmış programın dışına çıkılmasıyla meydana gelen 'olay'lar önemli rol oynar. Çünkü bu olaylar, Derrida'nın da ifade ettiği gibi, insanın mekanı sorgulayıp anlamlandırması için bir keşiftir (Tschumi, 1993). Program, önceden belirlenebilen ve sınırları çizilebilen bir şey iken, olay, programın bir dizi başka koşulla birleşerek meydana getirdiği bir an'a işaret etmektedir. Bu an ise 'olay' ı yaratır (Tschumi, 2000). Foucault için ise olay, bir dramın gerçekleşebileceği varsayımların aşınması, çökmesi, sorgulanması ya da sorunsallaşması, başka bir şansın veya olasılığın ortaya çıkması anıdır. Ona göre, bu anlar bir çok değişik ortamın olanaklılığını da beraberinde getirir (Tschumi, 1993, ss. 227-265).

Öyleyse, kent ölçeğinde gerçekleşen anlık karşılaşmaların/durumların/etkileşimlerin bu yeniden yapılanmalara olanak sağlayacak olayların gündeme gelmesini sağlayacak koşulları yarattığından söz edilebilir.

Kentsel mekanda kurgulanacak planlanmış ya da planlanmamış durumlar/eylemler 'olay' yaratacak koşullar oluşturulabilir. Bu durumlar/eylemler, o mekanın önceden

belirlenmiş programı dışında beklenmedik bir şekilde cereyan ederler. Festivaller, konserler, bienaller, sokak sanatçılarının performansları, sokak sergileri, yarışlar, vb. aktiviteler kentsel mekanda belirli zamanalarda, geçici olarak cereyan eden ve kentsel mekanda 'olay' yaratan durumlar/eylemler olarak değerlendirilebilir. Bu tez, tüm bu olay yaratma potansiyeli taşıyan durumlar içerisinde, kentsel mekanda kurulan geçici faaliyet alanlarına odaklanır. Bu geçici faaliyet alanları, kentin yeni kullanım pratikleri doğrultusunda tasarlanan, anlık üretimlere olanak sağlayan, performans ve oyun alanları olarak değerlendirilebilir. Bu alanlar kentin yeniden yapılanmasını gündeme getirecek iletişim alanları olarak düşünmek mümkündür. Bu alanlar, kentin ortasında bir oyun kurarak kentliyi bu alanı ve anı deneyimlemeye davet eder. Bu sayede kentli kent ile, alışageldiği dışında farklı bir uzamda karşılaşır ve yapıyı çevreyi yeniden yorumlamaya başlar. Çünkü, kentin günlük bedensel ve duygusal tecrübelerini şekillendiren mekansal ve geçici yapılanmalar, yapıyı çevrenin aktif olarak yeniden yorumlanmasının bir biçimidir (Lavrinec, 2011, s. 74).

Kentte, kamusal alanlarda kurulan oyunlar, zaman içerisinde işlevini yitiren, ya da günlük kullanım pratiklerine hapsolmuş kent mekanlarını anlık olarak tekrar ve yeni bir kullanımla gündeme getirirler. Bu oyunların kurulmasına bir araç olarak ise, kentsel mekandaki geçici ve etkileşimli yerleştirmelerden söz edilebilir. Kentsel mekanda biçimlendirilen bu tür yerleştirmeler, mekanın alışlageldik kullanım biçiminin aksine yaratıcı ve farklı eylemlere olanak sağlarlar.

Lavrinec'e göre, kamusal alandaki yaratıcı eylemler, kamusal alanların potansiyelini kullanır; ancak daha önemlisi, geçiş mekanı olarak kullanılan mekanlar arasında bir iletişim biçimi haline gelir; bunlar, yer olmayan mekanları paylaşılan ve kullanılan bir deneyim mekanı haline getirir, (Lavrinec, 2011, s. 74). Öyle ki kent, bu yaratıcı eylemlere olanak tanıyan bir sahneye dönüşür. Bu oyunların kurucuları ise mimarlar, tasarımcılar ve sanatçılar olarak öne sürülebilir. Gray, mimarı bir tiyatro yönetmenine benzetmektedir. Çünkü mimar bir anlatım biçiminde bir yapı geliştirir ve bu yolla mekanlar ve insanlarla anlamlı bir iletişime geçer (Gray, 2013, s. 1). Bu iletişim zamanla planlanan dışında, günlük karşılaşmalar ve önceden belirlenemez olaylar ile birlikte farklı ve yeni iletişim araçlarının da dahiliyeti ile değişime uğrayabilir. Bu noktada , kentsel ve kamusal mekan, mimarın-plancının kurduğu anlamlı ilişkileri, içinde bulunulan zamanın durumları, konuları ve konumlanmaları üzerinden ele alarak yeni ve güncel ilişkilerle tekrar gündeme getirip pekiştirecek bir

takım araç ve araçlara ihtiyaç duyar. Bu araçların yapıcıları, kentsel ölçekte çalışan mimarlar, tasarımcılar, sanatçılar olarak öne sürülebilecekken, bu tasarım araçlarını deneyimleyen kentli de eş zamanlı olarak birer yapıcı olarak çalışırlar. Çünkü bu araçlar kentlinin kullanımı/dahiliyeti ile kentin yeniden yapılanmasını mümkün kılabilirler. “Kentsel mekan bir boşluksa eğer, bu boşluk, içindeki yaşantıyla tanımlanır, anlamlı hale gelir. Kentsel mekanı tanımlı hale getiren, kentlinin o mekanı nasıl deneyimlediğidir.” (Akaslan, 2006, s. 2). Çünkü, kentsel mekan toplumun ve Lefebvre’nin (2014) ifadesiyle toplumsal ilişkilerin mekanı ise, toplumun/bireyin o alanda söz sahibi olabilmesi için oraya bir müdahalesi ve katkısı olması, kendi varoluşundan bir anlam katması gerekir. Öyleyse, kent mekanında etkileşimli bir kamusal alan yaratırken, kentlinin katılımına açık bir takım davetkar alanlar yaratılması esastır.

Bu bölümde, kentsel mekanda geçici ve etkileşimli yerleştirmelerle, kenti bir oyun alanına çevirirken, aynı zamanda kentlinin de dahiliyetini esas alan oyun mekanları ele alınacaktır. Bunu yaparken, oyun kavramının deşifresi yapılarak, oyunun, insanın doğasına ait bir kültürel olgu olduğu tartışılacak, ardından kentsel mekanda oyun kavramı incelenecek ve kentsel mekanın yeniden üretimi anlık ve geçici müdahaleler / durumlar üzerinden okunacaktır. Son olarak, bu tez kapsamında, kentsel mekanda bu oyunların kurulmasına bir araç olarak öne sürülen yerleştirme kavramı incelenecektir.

2.1 Oyun Kavramı

Birden fazla oyun oynama şekli ve birden fazla oyun tanımının içerisinde mutlak bir ortaklık var ise o da oyunun, gerçek dünyanın içinde, geçici ve anlık bir dünyanın inşası ve her yaşta her canlı tarafından oynanabilir olduğudur. Huizinga (2006), "Oyun ‘gündelik’ veya ‘asıl’ hayat değildir.” der. Ona göre oyun, kendi içinde kuralları, eğilimleri ve yapma biçimleri olan bir faaliyet alanıdır ve bu alan, içinde bulunduğumuz dünyanın dışında, kendi gerçekliğinde cereyan eder, (Huizinga, 2006, s. 25). Oyun, gerçek dünyanın içinde olmakla birlikte, o dünyaya ait değildir. Oyun gerçek dünyadan anlık kaçışlara olanak sağlayan bir ikinci dünyadır. Oyun, bebeklikten yetişkinliğe tüm canlıların hayatının içindedir. İnsanlar ve hatta tüm canlılar oyuncu olarak doğarlar ve aslında sürekli oyun oynarlar, çünkü Huizinga’ya göre, oyun dogmatiktir ve içinde bulunduğumuz dünyada kültürü oluşturan bir

etkendir. “Kültür oyun biçiminde doğar, kültür başlangıçtan itibaren oynanan bir şeydir.” (Huizinga 1995, s. 70).

Huizinga'nın sözleriyle:

Oyun, en basit biçimlerinde ve hayvan hayatının içinde bile tamamen fizyolojik, bir olgudan veya fizyolojik olarak belirlenen psikik bir tepkiden daha fazla bir şeydir. Bizatihi oyun olarak, tamamen biyolojik veya en azından tamamen fiziksel bir faaliyetin sınırlarını aşmaktadır. Oyun anlam bakımından zengin bir işlevdir. Oyunda, yaşamın doğrudan gereksinimlerini aşan ve eyleme anlam katan bağımsız bir unsur "oynamaktadır". Her oyun bir anlam taşır. Eğer, oyuna bir öz yükleyen bu faal ilkeye zihin dersek aşırıya kaçmış oluruz; eğer ona içgüdü dersek hiçbir şey söylememiş oluruz. Hangi açıdan ele alınırsa alınsın, oyunun bu "kasıtlı" karakteri, bizatihi özünün içinde yer alan maddi olmayan bir unsurun varlığını açık etmektedir (Huizinga, 2006, s. 17).

Öyleyse, oyun canlılar için, ne yalnızca içgüdüsel olarak düşünülmeden yapılan bir eylemdir; ne de tamamen mantık çerçevesinde başlanan bir iştir. Oyun hayatın içindedir; aslında ne tam olarak gerçek hayattır, ne de tamamen kurmacadır. Oyun, kurmaca ama aynı zamanda da gerçektir. Kılıçbay (1994), hayatın kendisinin başlı başına bir oyun olduğundan söz eder; "Ölümün hayatın içindeki varlığı, daha doğrusu, hayatın amacı olarak hep orada durması, hayatın kendini bir oyun haline getirmektedir" der ve ekler: "hayat belki de zaten hiç yoktur, tıpkı bir oyunun olduğu gibi bir simülasyondur, bir varmış gibi yapmadır." (Kılıçbay, 1994, ss. 42-44). Geçmişten bugüne bir çok şair, yazar dünyayı oyuna, insanları da bu oyunu oynayan oyunculara benzetmiştir. Shakespeare'in dizeleriyle (2013) "Bütün dünya bir sahne; ve kadın erkek herkes birer oyuncu, sıraları geldikçe ya girerler ya çıkarlar. Her insan nice roller oynar ömrü boyunca." Oyun, insanlara kendi dünyalarında yeni ve geçici bir dünya yaratma şansı sunar.

Suits, oyun oynamayı, "belirli bir duruma, yalnızca kuralların izin verdiği araç ve yöntemlerin kullanılmasıyla varılmaya çalışıldığı; kuralların, daha etkisiz araç ve yöntemler lehine daha etkili olanakları yasakladığı (kurucu kurallar) ve kuralların salt o etkinliği olanaklı kıldığı için benimsendiği bir uğraş" olarak tanımlar, (Suits, 2012, s. 56). Oyunun dünyasına girildiği zaman, oyunun kuralları da kabul edilmiştir. Yaratılan bu geçici dünyada, kuralların varlığı oyunu oynanabilir kılar, dolayısıyla oyuna başlayan kişi kuralların varlığını ve yaptırımcı gücünü kabul ederek oyuna girer. İnci'ye göre, tüm oyunlar daha önce çizilmiş özel bir oyun alanında yapılır. Bu izole ve özel kurallarla çevrili oyun alanı, oyunun gerçek haline geldiği özel ve

kutsal bir yerdir. Oyuncular alan dışına çıkarlarsa oyunun dışında kabul edilirler ve oynamaya devam edemezler, (İnci, 2005).

Huizinga'ya göre (2006), oyunu oyun yapan en önemli özelliklerden biri de, gönüllü olmasıdır; çünkü oyun özgür bir eylemdir. Hiçbir kimse ya da şey, birini oyun oynamak veya oyunda tutmak için zorlayamaz; zorlarsa o artık oyun olmaz. "Zorunlu kılındıkça ya da sadece tavsiye bile edildiğinde, oyun başlıca vasıflarından birini kaybedecektir." (Caillois, 1994, ss. 35-41). Oyunun içinde kalmak da, oyundan ayrılmak da, tamamen oyunu oynayan kişinin isteğine bağlıdır, keyfidir; tam da bu sebeple gerçek hayattan bir kaçış, gerçek dünyanın içinde yaratılmış yeni ve özgür bir dünyadır. Caillois, katılmaya mecbur kalınacak bir oyunun, oyun olma özelliğinden çıkacağını ve artık içinden bir an önce çıkılmaya, kurtulmak için sabırsızlanılan bir iş haline geleceğinden söz eder, (Caillois, 1994, ss. 35-41).

Öte yandan bu özgürlük alanı, yeni oluşturulmuş oyun mekanında hiç bir kuralın ve yaptırımcı gücün olmadığı anlamına da gelmez. Oyun içindeyken yaptırımcı güç ve aslında oyunu oyun yapan kurallarıdır. Oyunun kurallarını belirlemek belki de oyunun en önemli kısmıdır; çünkü oyunun seyrini belirleyen ve oyuncuları oyunda tutan kuraldır. "Oyun yapıcı, iki aşırılıktan kaçmalıdır. Eğer sınırları çok gevşek çizerse oyun sıkıcı olur; çünkü kazanmak çok kolaylaşır. Gevşeklik tam bir laçkalık noktasına vardığında, oyun oyun olmaktan çıkar; çünkü artık kullanılabilir olanakları sınırlayan bir kural kalmaz." (Suits, 2012, s. 44). Diğer bir ifadeyle, oyun ne çok zor ne de, çok kolay olmalıdır; çünkü aslında 'oyuncu insan'ı oyuna sürükleyen ve o oyunun içinde tutan şey, oyunun sonunun veya sonucunun getirdiği bilinmezlik, heyecan ve meraktır. "Nasıl geçeceği önceden belli olan, hiçbir hata ya da sürpriz ihtimali taşımayan, açık bir şekilde kaçınılmaz sona götüren bir süreç, oyunun doğasıyla bağdaşmayan bir şeydir." (Caillois, 1994, ss. 35-41). Oyuna dahil olmak için, önce oyunu ve oyunun kurallarının varlığını kabul etmek ve sonrasında oyunda kalabilmek için o kurallara uymak gerekir. Suits, "eğer kurallar çiğnenirse, amaca ulaşılması olanaksızlaşır; çünkü oyun oynanmadıkça (aslında) kazanılmaz ve oyunun kurallarına uyulmadıkça (aslında) oyun oynanamaz." der (Suits, 1995, s. 38).

Öte yandan, Caillois, oyunun varlığını yok eden kişinin, aslında kuralları çiğneyen kişi değil kuralları kabul etmeyen, onları saçma bulan ve oyunu saçma bulduğu için oynamayı reddeden yadsıyıcı kişi olduğunu söyler (Caillois, 1994, ss. 35-41). Çünkü kuralları çiğneyen kişi yine de, hala oyuna saygı göstermektedir. Kuralları kabul

etmeyen yadsıyıcı kişi ise, aslında oyunu ciddi bir eylem olarak görmeyen kişidir. Oysa ki oyun ciddi bir iştir ve oyun oynamak ciddiyet gerektirir. Oyunun ciddi bir iş olmadığı algısı belki de keyfi ve istenildiği zaman vazgeçilebilen, bırakılabilen bir iş olmasından kaynaklanır. Ama Kılıçbay (1994), her ne kadar gerçek dünyanın yani ciddiyet alanının dışında olsa da, oyunun kendi alanında, kendi kuralları içerisinde son derece ciddi olduğundan söz eder.

Yürekli (2003), oyunun kurallarının kabulünün yanında, oynayan kişi tarafından yoruma açık olması durumunun, oyunu heyecanlı bir eylem haline getiren unsurlardan biri olduğunu savunmaktadır: "Kuralların sınırlarını zorlamak, oyunun insanı heyecanlandıran özelliklerindedir. Kuralların tartışılmazlığı yanında, aynı zamanda yoruma açık da olabilmesi, belli sınırlar çizerken, insana beklenmedik hareket alanları da sunabilmesi, oyunu oynamaya değer kılar." (Yürekli, 2003, s. 84). Bu noktada, bu esneklik, oyunu oynayan kişiden yani insanın düşünen ve seçimler yapabileceği bir canlı olmasından kaynaklanır; çünkü, oyunu kuran ya da oyunu oynayan kişi, her şekilde bir inisiyatifte sahiptir ve oyunun seyrini her an değiştirebilecek olasılıklar aralayabilir ve yaratabilir. Yürekli oyunun kurallarının, tıpkı oyunun kendi doğasının olduğu gibi geçici olduğundan söz eder ve oyun içindeki değişkenliğin ve kuralların değişebilir olma durumunun bazı oyunların ve kuralların yapısal özelliği olabileceğini ileri sürer, (Yürekli, 2003, s. 83). İnci (2005) ise, oyunun ruhunun, zaman, süre, tesadüf, ihtimal, kurallar, düzen gibi dinamik ve statik koşulların farklı şekillerde bir araya gelmesiyle oluştuğundan bahseder. Öyleyse, kurallar kadar, ihtimal, tesadüf ve değişkenlik de oyunun yadsınamaz bir parçasıdır.

Oyunun en önemli özelliklerinden bir diğeri de anlık ve yalnızca oynandığı zaman diliminde anlamlı ve geçerli olmasıdır. Caillois (1994), oyunu, varolduğumuz dünyadan özenle ayrılmış ve kesin sınırlarla belirlenmiş zaman ve mekanlarda yerine getirilen bir uğraş olarak tanımlar (Caillois, 1994, ss. 35-41). Oyunu belirleyen zaman kadar oyuna ayrılmış olan mekan da geçicidir ve anlık üretilir. Çünkü oyun, günlük hayatın içinde bulunduğumuz gerçek dünyanın mekanlarını kullanarak, yeni ve anlık mekanlar üretir. Bu mekanlar gerçek oldukları kadar da kurmacadırlar. Caillois'un (1994) ifade ettiği gibi, oyun ayrılmış, kapalı ve korunmuş bir dünya, diğer bir ifadeyle saf bir uzam yaratır.

Öyleyse oyun, belirli bir zamanda, belirli bir mekanda ve önceden belirlenmiş kurallar doğrultusunda, ama ihtimallere açık olarak oynanandır. Kurallar olduğu kadar ihtimaller de vardır; oyunun başında ortaya konan kurallar, oyun içerisinde yapılan seçimler, verilen kararlar doğrultusunda oyun esneyebilir, değişebilir, yeniden tanımlanabilir. Oyunun bu tanımından yola çıkarak, kentin ortaya koyduğu yeni mekansal açılımlarla oyuna elverişli bir alan sunduğu öne sürülebilir. Mekan olarak kenti kullanan bir oyun şüpheci ki, pek çok aktörü bünyesinde barındırarak bir çok potansiyel karşılaşmalara, çatışmalara sahne olur.

Bu bağlamda bir sonraki bölüm, kentsel mekanda oyun kavramına odaklanacak ve bunu yaparken, oyun kavramının kentsel mekandaki açılımlarını inceleyecektir.

2.2 Oyun Kavramının Kentsel Mekandaki Açılımları

Kentsel mekânın bir oyun alanı olarak kullanılması tarihte ilk olarak, İkinci Dünya Savaşı'ndan sonra, yıkılan Hollanda kentlerinin yeniden inşa ve iyileştirme projeleri ile gündeme gelmiştir. Tarihte o ana dek kentte, çocuklar için bazı oyun alanları olmakla birlikte, bunların neredeyse tamamı özel bir nitelik taşımakta ve şanslı azınlık üyeleri tarafından kullanılmaktadır (Oudenampse, 2010). Sözü edilen iyileştirmeler kapsamında gerçekleştirilen projelerden biri de, kentte tasarlanan çocuk oyun alanları ile savaş sonrasındaki neslin gelişimine katkı sağlamaktır. Bu sayede, İtez'inde (2014) ifade ettiği gibi, hem savaş sonrasında kentte fiziksel olarak meydana gelen yıkıntılar hem de kent yaşamındaki yıkıntılar iyileştirilmiş olacaktır.

Bu bağlamda, 1940'lı yıllarda o dönem Amsterdam Belediyesi'nde mimar olan, Aldo Van Eyck bu sorunu çözmekle görevlendirilmiştir. Aldo Van Eyck Amsterdam'ın atıl, kirli cepheler arasında kalmış boş arazileri ya da kullanımını yitirmiş kent meydanlarını oyun alanlarına dönüştürmüştür (Şekil. 2.1).

Aldo van Eyck 1947 ve 1978 yılları arasında Amsterdam'da 700'den fazla oyun alanı inşaa etmiştir (Lefaivre, Roode, 2002). O dönemde Hollanda'daki savaş sonrası kentsel planlama, çoğunlukla Le Corbusier, Giedion, Gropius gibi modernist mimarların eserleri ile tanınan CIAM (Congrès International d'Architecture Moderne – Uluslararası Modern Mimarlık Kongresi) tarafından yürütülmektedir. CIAM, fonksiyonu ön plana alan ilkeleri ile savaş sonrası hızlı ve tasarruflu bir yapılanmayı hedeflemektedir (Oudenampse, 2010). Fakat "Aldo Van Eyck'e göre ise,

fonksiyonellik üzerine bu kadar vurgu yapılması yaratıcılığı öldürüyordu. Bu nedenle yine Hollanda'lı olan Johan Huizinga'nın "Homo Ludens" (Oyuncu insan) düşüncelerini benimseyen Situationistlerle (Durumcular) çalışmalar yapmayı tercih etti." (Kanıpak, 2014).



Şekil 2.1 : Solda atıl kalmış kent mekanı; sağda, Aldo van Eyck tarafından tasarlanan oyun mekanına dönüşmüş kent mekanı (Url-1).

Kanıpak, (2014) Van Eyck'in bu alanları yaratırken ki başarısını, tektonik elemanları hiyerarşik olmayan bir düzende ama birbirleri ile ilişki kurabilecek şekilde yerleştirebilmesine bağlar ve Van Eyck'in ürettiği tasarımların çocukların yaratıcılıklarını kullanmalarını teşvik edecek şekilde sade ve nötr olduğunu ifade eder. Çünkü Van Eyck, bu alanları tasarlarken, basit malzemeleri ve nesnelere alışlageldik kullanım biçimlerinin aksine, mevcut fonksiyonlarından farklı şekillerde kullanmıştır ve her kentsel alan için kendi karakterine uygun bir tasarım yaratmıştır. Oyun alanları kent tarafından şekillendirilmiş, fakat aynı zamanda kenti şekillendirmişlerdir (Lefavre, 2002).

Oldukça minimalist bir şekilde tasarlanan bu oyun alanları, nasıl oynanacağı önceden belirli aletlerle değil, oyuna ve keşife elverişli olacak şekilde tasarlanmış strüktürler, geometriler ve kum havuzlarından oluşmaktadır (Şekil 2.2). Tasarımlar bu şekilde çocukların bu oyun alanlarındaki elemanlarla kendi oyunlarını yaratmasına odaklanmıştır.

Aldo van Eyck'in kentin ortasında yarattığı çocuk oyun alanlarının, kentsel mekanın bütününe yeniden yapılanmasına dair ipuçları barındırdığını söylemek mümkündür. Çünkü bu atıl kent mekanları, yapılan küçük müdahalelerle, kullanım olarak büyük bir dönüşüme uğramışlardır.



Şekil 2.2 : Aldo van Eyck’in basit strüktürlerle tasarladığı oyun alanlarından biri (Url-2).

Bunu yaparken, Aldo van Eyck’in oyun alanları, kentlinin en küçük bireyi olan çocuğu harekete geçirmeyi hedeflemiştir. Bu hareket hali, çocuğa kentsel mekanda bir var olma alanı sağlamakla birlikte, kentsel mekânın atıl alanlarının yeni ve farklı kullanımlarla tekrar gündeme gelme potansiyellerini açığa çıkarmıştır. “Van Eyck ve Situationists grubunun üyelerine göre oyun modern kapitalizm ve modern mimarlığa karşı çıkışın bir aracıydı ve tüm şehir gizli sürprizler içeren, yaratıcılığı teşvik edecek bir oyun alanı gibi olmalıydı.” (Kanıpak, 2014). Çünkü, bu oyun alanları, kentin alışlageldik düzeni içinde, kentliye bir hareket alanı yaratmaktadır ve bu sayede kentsel mekânın kullanımına dair yeni ve güncel durumlar gündeme getirmektedir.

Kentlinin kent ile alışageldik iletişim biçimlerinden farklı bir şekilde etkileşime geçmesine olanak sağlayan ve kentsel mekânı bir oyun alanına dönüştüren örneklerden biri de Tschumi’nin Paris Parc De La Villette’deki ‘Follie’leridir. Daha önce ulusal et pazarı ve mezbaha olarak kullanılan bir alanda, Tschumi tarafından tasarlanan kentsel yenileme çalışmalarının bir parçası olarak geliştirilen Parc De La Villette Projesi’nde “Follie’ler 100 metre arayla yerleştirilmiş, kırmızı metal kaplı 10 m³’lük objelerdir. Her follie konusu bahçeden bilgisayar veya müziğe kadar değişen aktivitelere hizmet ederler. Parkın her alanına ulaşan üzeri örtülü galeri parkın her mevsimde kullanımına olanak tanımaktadır.” (Tschumi, 2000). Bu Follie’ler de, tıpkı Aldo van Eyck’in oyun alanlarında olduğu gibi, mekânın deneyimlenmesi için herhangi bir yaptırım yoktur. Follie’lerin kullanıcıları, onların fonksiyonunu belirler.

Bu Folie'ler kullanıcısı için keşfedilmeyi bekleyen ve oyuna davet eden strüktürlerdir (Şekil 2.3).



Şekil 2.3 : Parc de La Villette'deki Folie'lerden ikisi (Url-3).

Aldo van Eyck'in de birlikte çalıştığı Situasyonistler (Durumcular), kenti ve kentte gerçekleşen olayları, toplumsal dönüşümün bir aracı olarak görürler (Bodson ve diğ., 2008) ve toplumsal dönüşüm sürecinin gözlemden fazlasını gerektirdiğini ve bunun da ancak kentlinin, kentsel mekana dahiliyeti ile, yani kentlinin bu mekanlarda söz sahibi olması ile mümkün olduğunu savunurlar. Situasyonistler (Durumcular), sanatı var olan düzene bir karşı çıkış olarak ele alırlar ve bu sebeple günlük hayatın içinde olması gerektiğini savunurlar. Situasyonizm (Durumculuk), kenti bir oyun alanına dönüştürerek bu mekanı kentlinin tüketimine / kullanımına yeniden, yeni ve farklı bir anlamla açmayı hedefler ve bunu yaparken, gündelik hayatta var olan düzeni saptıracak durumlar (détournement) yaratırlar. “Grubun amacı temel olarak ‘oyunlar’ vasıtasıyla, günlük yaşamdaki tahakkümü ve yabancılaşmayı kırarak bireylerin yaratıcı potansiyelleri ile ortaya koydukları ‘kurulmuş durumlar’ yaratmaktır.” (Yeşil, 2015).

Situasyonistlerin, kentsel mekanda bu hayat anlarını yaratırken kullandıkları başlıca yöntemlerden biri de, Debord tarafından geliştirilen Derive (Sürüklenme) yöntemidir. Derive, çeşitli ortamlarda hızlı bir geçiş tekniğidir ve bu teknikte insanlar belirli bir süre boyunca yapmakta oldukları şeyi, tüm gündelik eylem ve hareketlerini, gündelik – olağan ilişkilerini bir kenara bırakıp, yalnızca o anda içine girdikleri ortama ve oradaki olası karşılaşmalara odaklanırlar (Debord, 2008). Derive (Sürüklenme) yapan kişi, kenti belirli bir amaç doğrultusunda keşfetmeye çıkar ve “kent mekanını gözlemlemekle kalmayıp ona aktif olarak dahil olur. Gündelik ortama yapılacak geçici müdahaleler yoluyla kentin bilinçli kullanıcıları sıfatıyla

direnışe ve dönüşüme yön verirler.” (Demirkaya, 2011). Tüm bunları ise, Debord’un (2008) ifadeleri ile, ‘oyunbaz-yapıcı’ bir tavır ile yapar. Bu ifadeden de anlaşılabilceğı gibi, Debord, derive’i tam olarak bir oyun olarak görmektedir. Debord’un “derive” tanımından yola çıkarak, bu durumunun aslında bir çeşit oyun alanına girmekle eş değer olduğı öne sürülebilir. Çünkü oyunda da, sözü edilen kavramda da, içinde bulununan gerçek ve gündelik dünyanın alışlageldik davranış biçimlerinden anlık ya da belirli bir süreliğine bir ayrılış söz konusudur. Öte yandan, Guy Debord’a göre “derive” (sürüklenme) deneysel bir eylemdir ama Debord bu deneyselliğın tesadüfi yönünü kabul etmemektedir. Çünkü ona göre, “derive” ancak bilinçli bir amaca yönelik olunca işe yarar olacaktır (Yeşil, 2015). Bu noktada, Derive kavramı, tesadüfü kabul etmemesi yönünden, oyun kavramından ayrışıyor gibi görünsede; aslında Debord, derive’de tesadüfiliğe yer olmadığını ifade etmekle, derive’i bilinçsiz bir kent gezintisi olmaktan ayrıştırmaktadır. “Derive” bir keşiftir ve bu keşif esnasında, keşfi yapan kişi kenti yeniden içinde bulunduğı gerçek dünyadan ve onun şartlarından bağımsız olarak deneyimler. Dolayısıyla, Hiz’in (2012) de dediğı gibi derive yapan kişi, kenti değiştirmek için çabalamaktadır ve bunu kamusal alanın anlamını değiştirerek yapmaktadır. Bu değişimin “derive” yapan kişinin, kentsel mekan ile kurduğı bireysel ve anlık ilişkilerin sonucu ve ürünü olduğı öne sürülebilir. Çünkü, her bir birey, tıpkı tekil mekanlarda olduğı gibi, kentsel mekanlarla kendi var olma hali çerçevesinde bir ilişki kurar. Bu ilişkilerle her birey kendi kent algısını yaratır. Lynch’in de dediğı gibi, "her bir kentlinin kentin bazı kısımlarıyla uzun bir münasebeti olmuştur ve ona ilişkin kendi kent imgesi hatıra ve anılarla yüklüdür." (Lynch, 2011, s. 1). Bireydeki tüm bu imgeler ve deneyimlerin ise, totaliter bakışta kenti oluşturduğı öne sürülebilir.

Situasyonistler, kentsel mekanda yarattıkları durumları, “üniter bir çevrenin ve olayların bir oyununun kolektif örgütü tarafından somut ve kasıtlı bir şekilde ‘yapılandırılan bir hayat anı’ olarak tanımlayacağı ‘varedilmiş durum’ (Bodson ve diğ, 2008, s. 19) olarak tanımlar. Situasyonistlerin kentsel mekanda inşa ettikleri bu hayat anları, doğrudan bu tez kapsamında ele alınan ve Huizinga’nın (2006) ifadesi ile geçici bir faaliyet alanı olarak tanımlanan, kentsel mekandaki ‘oyun’a işaret etmektedir. Bu noktada, Huzinga’nın geçici faaliyet alanı olarak tanımladığı alan, Situasyonistlerin ‘hayat anı’ olarak tanımladıkları anlara karşılık gelmektedir. Öyleyse, aslında inşa edilenin ne yalnızca bir mekan, ne de yalnızca bir an olduğunu

söylenbilir. Kentsel mekanda yaratılan bu durumlar, bir zamanlar ve mekanlar bütünüdür. Oyunun yapısal tanımında olduğu gibi, bu durumlar belirli bir zamanda, belirli bir mekanda, belirli kurallar doğrultusunda yaratılan ve onunla iletişime girilen, oynanan anlık durumlardır. Bu bağlamda, Situasyonistlerin, kentte yaratmak istedikleri durumların doğrudan, 'kentsel mekanda oyun' kavramına işaret ettiği öne sürülebilir.

Kentsel mekanda yaratılan oyunsal alanların ve durumların, kenti yeniden yapılandığı ve kentin atıl alanlarını tekrar kent sirkülasyonuna dahil ettiği öne sürülebilir. Bu oyunsal alanlar ve durumlar, kent mekanını yeni ve farklı anlamlarla kent sirkülasyonuna dahil ederken, anlık kentsel mekanlar üretirler. Bu mekanlar her ne kadar her gün tüketilen ve alışılan mekanlar olmuş olsalar da, artık gündelik hayat pratiklerine değil bir oyuna hizmet ederler. Huizinga (2006), Homo Ludens (Oyuncu İnsan) kitabında oyunun toplumsal bir durum olduğu üzerine odaklanır ve oyun oynamanın her yaşta toplumu oluşturan temel bir öge olduğunu savunur. Oyunun gönüllü bir eylem olduğundan ve gündelik hayatın dışında bir dünya yarattığından sıkça söz eder ve bunu "bildik dünyanın bu geçici iptali" olarak tanımlar. Bu tez ise, Huizinga'nın söz ettiği bu 'geçici iptal' sırasında 'anlık kentsel mekanlar' üretildiğini öne sürmektedir. Çünkü yine Huizinga'nın dediği gibi, "Oyunun mekansal anlamda sınırlı olma durumu, zamansal anlamda sınırlı olma durumundan da çarpıcıdır. Her oyun ister maddi veya hayali, ister keyfe göre saptanmış veya zorunlu olmuş olsun, önceden belirlenmiş kendi mekansal alanının sınırları içinde cereyan eder." (Huizinga, 2006, s. 22). Öyle ki, oyun kentsel mekanda cereyan ettiği zaman bu mekansallıklar, aslında her zaman tüketilen, geçip gidilen mekanların, kentli tarafından 'oyunbaz-yapıcı' bir tavırla, yeniden tanımlanması / yorumlanması ile biçimlenir. Bu durum ise, durağan ve statik bir kentsel mekana değil, tam aksine sürekli değişen ve yeniden anlık olarak üretilen dinamik bir kentsel mekana işaret etmektedir.

Bu bağlamda, bir sonraki bölümde kent, anlık üretilen kentsel mekan kavramı üzerinden incelenecek ve kentsel mekanda gerçekleşen oyunsal mekanların ve durumların kentsel mekanı nasıl yeniden yapılandığı üzerinde durulacaktır.

2.3 Anlık Üretilen Kentsel Mekan

An sayısız potansiyeli bünyesinde barındıran geçici bir ilizyondur ve aynı zamanda her anın müdahalesinin var ettiği bir arada olma halidir. Öyle ki, bu geçici ilizyon her haliyle hep bir sonrakine gebe bir lokomotif gibi çalışır; bu sebeptendir ki, ne durdurulabilir ne de kalıcı bir hale getirilebilir. Yalnızca hafıza denen, sahibine özel bellek yumağında biriktiği söylenebilir. Öte yandan, Connerton (1999), belleği yalnızca geçmişteki deneyimler üzerine oluşturulan imgelerin biriktiği bir şey olarak değil, içinde bulunduğumuz an tarafından da sürekli yapılanan ve değişen bir süreç olarak ele alır. Çünkü, içinde bulunduğumuz anı, geçmiş deneyimlerimiz bağlamında değerlendirir ve yaşarız. Kentsel mekan da tıpkı Connerton'un söz ettiği bellek gibi geçmiş, gelecek ve bugünden izler taşır; ancak şimdiki zamanda var olur. Çünkü şimdiki zaman, anlıktır, değişkendir ve tüm ihtimallere açıktır; tıpkı kent gibi. Kent, karşılaşmaların ve ilişkilerin mekanıdır. Bu sebeptendir ki toplumsal ilişkiler tarafından üretilir. Toplumsal ilişkiler ise, kentlinin gerek kent ile gerek birbirleri ile kurdukları ilişkiler bütününe işaret etmektedir. Kentsel mekan bireylerin bir araya gelmesine ve birbirleri ile etkileşime geçmesine olanak sağlayan bir ara yüzdür.

De Certeau, (1988) 'The Practice of Everyday Life' kitabında, toplumu iki ayrı grupta inceliyor: üreticiler ve kullanıcılar. Burada üretimden kasıt, toplumdaki kültürel ve sosyal üretimlerdir. Öte yandan, her bir birey aynı zamanda bir kent üreticisi ve tüketicisidir. Dolayısıyla, kentsel mekan ile kurduğu toplumsal ilişkinin yanında kendi bedensel tüketimi ve üretimi sebebiyle oluşturduğu bir kent imgesi vardır. Bu imge kimi zaman çok uzak geçmişe, kimi zaman yakın bir geçmişe ya da günlük bir rutine dayanmaktadır. Bir birey için kent imgesini oluşturan, bir kere geçip gittiği bir sokakken, öteki için, her gün tükettiği bir geçiş alanıdır. Bu noktada ikisinin de tükettiği mekan aynı iken ürettikleri imge farklıdır ve hatta belki de orayı her gün tüketen için bile bu imge değişkendir. Bu noktada, kent dediğimiz olgunun yalnızca imgesel olarak değişen bir olgu olmadığından da söz etmek gerekir. Sürekli değişim içinde olan bu kent imgesi esasında, sürekli değişen ve dönüşen bir toplumsal ilişkiler bütününe işaret etmektedir. Hal böyleyken, bu değişen ve dönüşen toplumsal ilişkiler yine sürekli değişen ve dönüşen bir kentsel mekanı da beraberinde getirir.

Kentsel mekanın bir karşılaşma alanı olduğundan söz ederken, bunların yalnızca fiziksel karşılaşmalar değil, anlık düşünsel karşılaşmalar olduğundan da söz edilmelidir. Kentsel mekanlarda gündeme gelen kamusal alanlar, bireylerin bir araya gelmesine ve gerek kent gerek kendileri ile ilgili kararlar alıp seçim yapmalarına olanak sağlar. Gray (2013), mimarı bir tiyatro yönetmenine benzetirken, hem mimar hem de yönetmenin bir durumun geniş şartlarını kurduktan sonra, olaylar açmak için ayrıntılara sıkı sıkıya odaklandıklarından söz eder. Gray'e (2013) göre, "iyi hazırlanmış bir performans, hem planlanmış hem de planlanmamışın sentezlendiği güçlü bir kimya arar." (s. 6). Aynı şekilde, iyi hazırlanmış bir bina-kent, hem planlanmış hem de plansız yaşam olaylarına açılır; böylece insanlar, hayatlarını değiştirecek seçimlerini yapabilir.

Bu noktada Habermas'ın kamusal alan tanımından söz etmek gerekir; Habermas (2000), kamusal alanı, bir hayat alanı olarak tanımlar. Bu hayat alanını ise, özel şahısların, kendileri ile ilgili meselelerde tartıştıkları, fikir yürüttükleri, bir diğer anlatımla bir kamuoyu oluşturdukları, araç süreç ve mekanların tanımlandığı alan olarak betimler. Bu tanımdan yola çıkarak kentsel mekan bu kamusal alanlara olanak sağlayan bir mekan olmakla birlikte, tüm bu araç ve süreçleri de kapsar. Çünkü kentsel mekan, yalnızca fiziksel gerçekliği olan matematiksel bir mekan değil, yaşayan bir mekandır ve bu yaşayan mekan ancak zamansal, mekansal ve eylemsel ilişkiler bütünü ile tanımlanabilir.

N. Schulz (1984), kenti tanımlarken, kentin insanları bir araya getiren bir karşılaşma yeri olduğundan söz eder ve kenti, insanları yakınlaştıran bir mikrokosmos olarak tanımlar. Kentin bir karşılaşma yeri olduğundan yola çıkılarak, kentin tüm bireylerin, olayların ve üretimlerin sahnesi ve atölyesi olduğu söylenebilir. Öte yandan Lefebvre de kenti, bir karşılaşma noktası, bir birleşme yeri olarak tanımlar. Kentin saf bir form olduğundan söz eder. Çünkü ona göre, "Kent hiçbir özgün içeriği yoktur, ama buna rağmen her şey kente gelir ve onda yaşar." (Lefebvre, 2015, s. 114). Lefebvre'in, "kent hiçbir özgün içeriği yoktur", ifadesinden, salt kentin tek başına bir anlam ifade etmediği ancak karşılaşmalardan doğan yakınlaşmalar, üretimler ile yaşayan bir form olduğu sonucu çıkarılabilir.

Kent dediğimiz olgu aslında bir varoluşsal yapılaşmadır. Bu durum, kentin yaşayan bir organizma olduğu anlamına gelmektedir. Çünkü kent, içinde gerçekleşen anlara, olaylara tepki veren, içinde bulunduğu durumlara göre değişen gelişen, yer yer

işlevini kaybeden, yer yer geri kazanan, kısacası yaşayan bir organizmadır. “Kent, çok çeşitli sınıf ve karakterlere sahip milyonlarca insan tarafından algılanabilen, hatta zevk alınan bir nesne olmanın ötesinde, yapısını kendilerince sebeplere göre sürekli değiştiren pek çok yaratıcının da ürünüdür.” (Lynch, 2011, s. 2). Lynch’in söz ettiği ‘kendince’ sebepler, kentin, olay, durum ya da anlara verdiği tepkilerdir.

Kentsel mekan, kente ve kentliye ait olan mekandır ve bu mekanlar, kentlinin kullanımını ile var olurlar. Öyle ki, bu mekanlar kullanılmadıkları sürece yalnızca birer boşluklardır. Kentlinin kullanımını ile yaşanan mekanlara dönüşürler ve bir yer olurlar. Harvey, Sosyal Adalet ve Şehir kitabında (1996), mekanın sadece birbirleriyle bağlantı halindeki nesnelere varlığı sayesinde var olduğunu ve mekanın bu nesnelere arasındaki kurulan ilişkiler bütünü olarak anlaşılması gerektiğini söyler.

Kent tıpkı canlı bir organizma gibi, yaşamsal bir döngünün içindedir. Kent çok katmanlı ve müdahalelere açık bir yaşamsal formdur ve aslında, yaşamın, gündelik hayatın içindeki müdahaleler, durumlar kenti yeniden yapılandırarak kentin katmanlarını oluşturur. Bu yaşamsal döngüler Lefebvre’nin (2013) de belirttiği gibi günlük hayatımızın bir parçasıdır. Çünkü “Gündelik hayat döngülerden oluşur ve daha geniş döngüler içine girer. Bir şeye başlamak, aslında baştan alıp yeniden başlamak, yeniden doğmak demektir.” (Lefebvre, 2013, s. 14). Oysa gündelik hayatın ve gündelik hayatın eylemlerinin dışına çıktığımız ya da ona müdahale etmeye başladığımız vakit, yeniden üretmeye ve düşünmeye başlarız. Gündelik hayat içindeki bu müdahaleler, Lefebvre’nin sözünü ettiği döngünün kırılmasına sebep olmakta ve ‘yeniden başlamak’ eylemini ‘yeniden yapılanmaya’ / ‘yeniden üretime’ evirmektedir. Günlük kullanım pratiklerine hapsolmuş kent mekanı, planlanmış eylemlerle ve bu eylemlerin doğurduğu planlanmamış durumlarla manipüle olmaya başlar. Bu manipülasyon o mekanın anlık olarak yeni kullanımına olanak sağlarken, kent ölçeğinde bir yeniden yapılanmayı da gündeme getirir. Bu manipülasyonların doğurduğu eylemler, özellikle atıl kent mekanlarının yeniden farklı anlamlarla gün yüzüne çıkması için bir ara yüz oluşturur. Lavrinec (2011), yaratıcı kamusal eylemlerin, rutin senaryolardan uzaklaşarak mekansal unsurların alternatif kullanımını ile yerin potansiyelini ortaya çıkardığından ve kamusal alanlarda kitlesel eylem başlatan, günlük kent rutini bozan eylemlerin yerin kimliğini oluşturduğundan söz eder. Kendi ifadesiyle, bu oyunsal eylemler, “boşluğu duygusal bir mekana çevirir” (Lavrinec, 2011, s. 70). Kentsel mekanda bu oyunsal eylemlere/

durumlara araç olan geçici ve etkileşimli yerleştirmeler, kentte ‘geçici faaliyet alanları’nın kurulmasına imkan sağlar. Bu yerleştirmeler, kentliye oyun oynamak için bir ara yüz sunar. Bu bağlamda, bir sonraki bölüm Kentsel Mekanda Oyun Aracı Olarak Geçici ve Etkileşimli Yerleştirmeler başlığında, yerleştirme kavramına ve kentsel mekandaki açılımlarına odaklanacaktır.

2.4 Kentsel Mekanda Oyun Aracı Olarak Geçici ve Etkileşimli Yerleştirmeler

20. yüzyılın başlarından bu yana sanat üretimi ve sanat nesnesi kavramları tartışılır olmuş ve bu iki kavramın anlamı o günden bugüne sürekli değişime uğramıştır. Sanatın, bugün geldiği noktada, sanat üretiminin ve sanat nesnesinin sorgulanması ve bu kavramlara yeni anlam arayışları, sanatta önemli kırılma noktaları yaratmıştır. Bu iki kavram, sanat nesnesi nedir? her şey sanat nesnesi olabilir mi? sanat üretimi ya da icrası nasıl olursa sonuç ürün bir sanat nesnesi olarak kabul edilebilir? soruları üzerinden dünden bugüne sürekli tartışılmıştır. Tüm bu soruların kökeninde kabul edilen iki önemli kırılma noktası, iki önemli isim vardır; Duchamp’ın pisuarı (Şekil 2.4) ile birlikte başlayan sanat nesnesi nedir? sorgulaması ve Beuys ile ortaya çıkan, sanatın eylem olma hali üzerinden sanatın nesnesizleştirilmesi.



Şekil 2.4 : Çeşme, 1917, Duchamp (Url-4).

Boynudelik (2005) sanatın bugün geldiği durumda önemi olan bu iki noktadan şu şekilde söz etmektedir:

Ne oldu Duchamp pisuvarını sanat galerisine koyduktan sonra? Herkes bunu kabul etmedi ama şu oldu: ‘Evet beyler, bundan sonra bağlamı neyse, yani bağlamına bağlı olarak, sanat nesnesi barındıran bir yere ne koyarsanız koyun bu sanat nesnesine dönüşebilir. Bu bir niyet meselesidir.’ ... ‘Sanat nesnesiz de olabilir mi acaba?’ sorusunu Beuys’un ortaya atması da başka bir önemli kopmaydı. Birinci kopma bizi enstalasyonlara götürdü, ikinci kopma Yeni Tip Kamusal Sanata götürüyor (Boynudelik, 2005, s. 168).

Bu iki kırılma noktası, sanatta yeni arayışları ve yeni yapma / üretme biçimlerini doğurmuştur. Duchamp ile birlikte, sanat nesnesi ve sanat nesnesinin nerede, nasıl var olabileceği sorgulanmış ve yeniden yapılandırılmıştır. Bu noktada artık sanat icrası, sanatçının kendi başına yapıp, üretip, sürdürdüğü bir zaman dilimi olma anlayışından da epey uzaklaşmış olur. Çünkü Duchamp örneği özelinde, o pisuvar sanat galerisine girene kadar bir sanat nesnesi değildi ya da sanatsal yaratımın sonuç ürünü olarak görülemezdi; ne zaman ki, belirli bir mekanda, belirli bir zamanda, izleyicisi ile buluştu, o zaman bir sanat üretimine dönüştü.

Daha başka bir bakış açısıyla, aslında Duchamp’ın Pisuvarı’nın sanat nesnesi olma hali, bağlamından çıktığı zaman artık vermek istediği anlamı verememekte ya da başka bir anlama evrilmektedir. Bu noktada, bu tezin kapsamı özelinde şu çıkarıma varılabilir: Duchamp’ın yarattığı bu kırılma noktası, sanat üretiminin ille de konvansiyonel bir üretim olmak mecburiyetinde olmadığı düşüncesini ortaya atmıştır. Bu görüşün ortaya çıkışından itibaren artık; bir nesnenin, sanatsal bir ifadesinin olması, doğrudan o sanat nesnesinin mekansallığı ya da yapılışında taşıdığı amaç ile ilgilidir. Bu noktada, Beuys’un yarattığı kopma noktasındaki durumda ise sanatta bitmiş bir ürün arayışını ve bir sanat nesnesinin olma zorunluluğunu tartışmaya açmaktadır. Beuys, her an, her eylemin bir sanat üretimi olduğunu savunmakta ve sanat üretiminin bir nesne ile sınırlandırılmayacağını söylemektedir. Tıpkı ‘Amerika’yı Seviyorum Amerika da Beni’ işinde olduğu gibi (Şekil 2.5). Beuys, sanatın yalnızca, insanla iletişime ve diyaloga girme haliyle ilgilendiğini, bu sebeple sanatı eylemsel bir araç olarak gördüğünü ifade etmektedir (Url-5). Herkes, her an bir sanat üretiminde bulunabilir. Burada geldiğimiz en önemli nokta, eylem meselesi ve bitmemiş olma, her an üzerine eklenebilir bir sanat üretim süreci olma halidir. Sanatın bugünkü durumuna gelmesinde kritik önem taşıyan bu iki sıçramanın bizi şu anki, çok yönlü üretilebilen ve değerlendirilebilen sanat anlayışına taşıdığını söylenebilir.



Şekil 2.5 : Amerika'yı seviyorum Amerika da beni, 1974¹ (Url-6).

Sanat nesnesi ile mekan arasındaki bağlamsal ilişki ise, sanat nesnelerinin gündelik hayatta taşınmasıyla yeniden yapılır. Böylece, gerçek sanat kaynağının gündelik hayatta olduğu ve sanat nesnesinin ve konumunun (bağlam) ayrılmaz olduğu kabul edilmiş olur. Çünkü; katılımcı, sanat nesnesi ve bağlamı arasındaki etkileşim ve iletişim, bu türden yerleştirme çalışmaları için sonsuz olasılığa yol açar. Bu sebeptendir ki bu tip işler her zaman muğlaktır, ucu açıktır ve tamamlanmamıştır. Kullanıcılar yerleştirmeyi ya da işi ya da durumu deneyimlerken, hep bir ilerleme ve değişme halindedir.

Yerleştirme kavramının temellerinde, sanat nesnesi ve sanat üretimin sorgulanması kadar kavramsal sanat, fluxus ve Situasyonizm (Durumculuk) akımlarının da çokça etkisi olduğu öne sürülebilir. Bu üç akımın en önemli ortak özelliği 'olay' kavramına yaptıkları vurgudur; çünkü bu üç durumda da aksiyon ve eylem meseleleri, sanat nesnesinin önüne geçmiştir. Bu akımlarda, sanatın sadece sonuç odaklı bir durum olmadığı, bir süreç ve o süreci geliştiren düşünsel altyapı olduğu savunulur. Hepsinde, doğrudan ya da dolaylı olarak dahil olunan eylemler ve olaylar dizisi vardır.

Toplumsal dönüşümün en etkili araçlarından biri olarak görülen sanatsal eylemlerin ve yerleştirmelerin, toplumsal dönüşümün meydana gelen, kentsel mekanda yapmak

¹ Bu eylem, Beuys'u Amerika'ya getiren uçağın Amerika'ya giriş yapması ile başlamaktadır, ardından Beuys bir keçeye sarılı halde performansın devamının gerçekleştirileceği alana getirilir, burada vahşi bir kurtla, önceleri keçeye sarılı bir şekilde, sonraları keçeden kurtularak, birbirlerine zarar vermeden nasıl beş gün geçirilebileceğini kanıtlamaktadır. Beuys bu işinde, Amerikan hükümetine, vahşi kurt benzetmesi üzerinden bir eleştiride bulunuyor. Beuys bu işi ile sanat üretiminin bir nesne olmak zorunda olmadığını, her eylemin bir sanat üretimi olarak değerlendirilebileceğini, önemli olanın iletilmek istenen mesaj olduğunu vurgulamaktadır.

elbette kaçınılmazdır. Çünkü kent, kentlinin sahnesi, oyun alanıdır. Sanatın tüm alanlarını ifade aracı olarak kullanan yerleştirme sanatı, kent gibi doğrudan iletişime ve etkileşime açık ve davetkar bir sahneye çıktığı zaman, yalnızca izlenen bir sanat nesnesi olmaktan öteye geçip, bir iletişim aracına dönüşür. Bu iletişim araçlarının ise, kentsel mekanda iki farklı ifade ve icra biçiminin olabileceğinden söz edilebilir. Bir tanesi, izleyici ile tek yönlü bir iletişim kuran, izleyiciyi dönüştüren; diğeri ise, katılımcısı ile birlikte dönüşen sanat işleridir. Bu tez kapsamında ele alınan yerleştirmeler, ikinci tanıma giren, katılımcısı ile birlikte dönüşen ve bu yolla bir oyun yaratan etkileşimli sanat işleridir. Ursic, (2014) kamusal sanatı, belirli bir amaçla ve yere özgü olarak kamusal alanda yerleştirilen ya da sahnelenen işler olarak tanımlar. Bu işler genellikle dış mekanda ve herkese açık işlerdir. Ona göre, savaş sonrası dönemde kamusal sanat, kentsel alanın canlandırılması konsepti ile çok daha fazla ilişkilendirilmiştir. Yirminci yüzyılda sanat yalnızca izlenen değil, deneyime davet eden bir ifade ediş biçimine dönüşmüştür.

Öyleyse, etkileşimli yerleştirme kavramı ve eylemsel sanat anlayışı, bu tez kapsamında ele alınan kentsel mekandaki oyun kavramı ile doğrudan örtüşmektedir. Her ikisinde de, bağlam ve eylem iki önemli unsurdur. Her ikisi de, mekansal ve zamansal sınırlılığı önceden belirlenmiş, gerçek dünyadan anlık olarak koparılmış bir uzamda cereyan eder. Kuralların kesinliği kadar ihtimallerin de varlığı her ikisini de sonucu önceden belirlenemez sürprizli bir durum haline getirir. Etkileşimli yerleştirmeler, bulunduğu bağlam özelinde bir oyun yaratır ve fakat bağlamından çıktığı zaman, oyun artık başka türlü oynanabilir, ya da bağlamı dolayısıyla oyunun kuralları da değişebilir. Oyun, tam da etkileşimli yerleştirmelerde olduğu gibi belirli bir tanımlanmış mekan dahilinde anlamlı ve geçerlidir. Kentsel mekanda yaratılan bu etkileşimli sanat işlerinin, oyun kavramı ile bir diğer ortak noktası ise geçici olmalarıdır. Köksal'a göre "Kent içinde özel bir konum, giderek özel bir statü talep eden sanat nesnesi artık yerini endüstri kentinin geçici/ değişken/ akışkan/ çoğul mekansal bağlamına katılan aynı geçiciliği, aynı değişkenliği, aynı akışkanlığı, aynı çoğulluğu yeniden üretmeye koyulan bir sanat üretimine bırakmıştır." (Köksal, 2000, ss. 91-94).

Kentsel mekanda yapılan, etkileşime ve katılıma açık işler, sanatçı ile birlikte, toplumun da kendini ifade etmesine olanak sağlayan 'oyun mekanları' olarak yorumlanabilir. Bu oyun alanında sanatçı, oyunu ve kuralları kuran kişi iken,

katılımcı / kentli, oyuncu rolünü üstlenir. Oyuncu, oyun kurucunun başta kurduğu kurallara yer yer uyarak, yer yer yeniden kurarak oyunu oynar. Bu durum sanatçı – katılımcı arasındaki mesafeyi azalttığı gibi, birbirine çok da yakın durmayı, klasik sanat pratiklerinde çok da tercih etmemiş olan ikilinin yüz yüze gelmesine ve bir empati kurulmasına olanak sağlar. Bu empati durumu, demokratik bir yaratım ortamını tetiklediği gibi, çatışmaları da beraberinde getirebilir. Bu çatışmalar ise, sürecin bir parçası olarak bütünü oluşturur. Daniel Buren (2002), kentsel mekanda açık alan için çalışmanın, müze için üretilen sanatı sorgulamak olduğunu ifade eder ve ekler: “Kentsel mekanda çalışmak, sanatçı için, bir heykel gibi üstünde durduğu kaideden inmek, riski göze almak ve alçakgönüllülüğü kabul etmek anlamına gelir. Bu düşünmenin ve eser üretmenin yeni bir biçimidir.” (Buren, 2002, ss. 133-148). Öyle ki, kentlinin ve sanatçının bu evrilme süreci, sanatın/sanatçının gündelik hayata karışarak, dert edindiği soruna/konuya odaklanması ve bu yolla bir katılım sağlaması ile mümkündür. Bu süreci başlı başına bir sanat eylemi olarak tanımlayabiliriz; çünkü, olay doğrudan süreç ile ilişkilidir. Sanatçı ve toplum arasındaki hiyerarşinin belirli bir süreliğine de olsa ortadan kalkmış olduğu bu eylemler, kentsel mekanda farklı ve beklenmedik aktör eylem karşılaşmalarına ve çatışmalarına olanak sağlar ve bu imkan kentlinin katılımcı müdahalesi ile sınırlarını genişletebilir.

Öyleyse, kentsel mekanda kurulan geçici ve etkileşimli yerleştirmelerin, kentte yerleştiği mekan bağlamında, bir oyun kurgusu yaratarak tıpkı Aldo van Eyck’in 1947’de çocuklar için kentsel mekanda kurmaya başladığı oyun alanları gibi, kentsel mekanı dönüştüren bir ara yüz olarak çalıştığını söylemek mümkündür. Bu yerleştirmeler, kentin atıl ya da günlük kullanım pratiklerine hapsolmuş mekanlarında, geçici bir süreliğine bir çok karşılaşmaya ve olaya sahne olur. Tüm bunları yaparken, kentin esas kullanıcısı ve üreticisi olan kentliyi eyleme ve harekete teşvik eder. Böylece, kentli yalnızca pasif bir kullanıcı olmaktan öte, kent için üreten aktif bir kullanıcıya evrilir.

2.5 Bölüm Değerlendirmesi

Kentsel mekan sürekli yenilenen, değişen ve kullanımda olduğu zaman gerçek anlamını bulan bir yapılanma ise, bu yapılanmanın yer yer belli parçalarının zamanla daha az kullanıldığını, bu sebeple atıl bir duruma geldiğini ya da her gün kullanılmalarına rağmen günlük kullanım pratiklerine hapsolüp, taşıdıkları

potansiyelleri deşifre edemediklerini söylemek mümkündür. Erdönmez'in ifade ettiđi gibi, "Sürekli deđişim halinde olan toplum ve insan ilişkileri kent mekanlarının yeniden tanımlanması veya üretilmesi gerekliliđini ve sonucunu ortaya çıkarmaktadır." (Erdönmez, 2005, s. 54). Bu yeniden tanımlamanın mümkün olması için, kentsel mekanda bir takım tetikleyici olayların yaratıldığı eylemsel müdahalelere ihtiyaç vardır. Yeniden kullanım ve yeniden programlama meselelerinde en önemli durum 'olay' meselesidir; çünkü Tschumi'nin dediđi gibi olay, önceden belirlenemez durumları beraberinde getirir. Tschumi, bu olayları beklenmedik eylemler olarak tanımlar ve bir programda gizli potansiyelleri veya çelişkileri ortaya koymanın ve bunları özellikle uygun mekansal konfigürasyonlarla ilişkilendirmenin, beklenmeyen olayların oluşması için uygun koşullar yaratabileceđine işaret eder, (Tschumi, 2000, s. 13). Bu bağlamda şu söylenebilir ki, olay meselesi önceden belirlenemez durumları beraberinde getirir; bu durumlar, ihtimallere açık olduđu için kontrol edilemez durumlardır. Diđer bir anlatımla, beden, mekana olan her müdahalesi ile mekan ile ilişkisini yeniden kurarak, yeni ve anlık mekanlara/durumlara olanak sağlar. Öyle ki, olaylar, kamusal mekanın organizasyonunu yeniden kurar. Anlık ve bedeni harekete geçiren müdahaleler kentsel mekanda olay kurgusunun yaratılmasına olanak sağlar. Tez kapsamında, bu tetikleyici olay kurgusunun yaratılmasına olanak sağlayan kuruculardan biri olan kentsel mekanda kurgulanan oyun kavramına, ve kentsel mekanda bir oyun aracı olarak geçici ve etkileşimli yerleştirmelere odaklanılmıştır.

Kentsel mekanda bir takım olay kurucularla oyunsal mekanlar yaratmak mümkündür. Bu oyunsal mekanlar her zaman kendi mekansallıklarında, dış dünyadan bağımsız, fakat o dünyaya ait olmaya devam ederek var olurlar. And'ın ifade ettiđi gibi, oyun, çoğunlukla dış dünyadan kendisini kılık deđiştirme ve başka yollarla ayırır ve oyuncuları, aralarında gizli bağlarla birleştirir, ve bu yolla toplumsal öbekleşmeyi kolaylaştırır (And, 2012, s. 30).

Kentsel mekanda bu oyunsal mekanların kurulabilmesi için, bedenin dahiliyeti gereklidir. Bu noktada bir sonraki bölümde, oyun ve mekan kurucu olarak beden kavramı incelenecek ve eylem halindeki performatif beden anlayışı tartışmaya açılacaktır.



3. OYUN VE MEKAN KURUCU OLARAK PERFORMATİF BEDEN

“Huizinga, Homo Ludens kavramı ile insan kültürüne yeni bir kavram getirmiştir. Homo Faber (yapımcı insan), Homo Sapiens (düşünür insan) ikilisinin karşısına üçüncü bir insan, Homo Ludens’i (oyuncu insan) çıkarmıştır.” (And, 2012, s. 27). Huizinga ile birlikte, konuşmaya başlayan ‘oyuncu insan’, ‘düşünür insan’ ve ‘yapımcı insan’ın sentezlenmiş hali olarak düşünülebilir. Oyuncu insanın, sürekli eylem içerisinde olan, bu yolla üreten ve düşünen bir performatif bedene işaret ettiği öne sürülebilir.

Bu bölümde oyun ve mekan kurucu olarak performatif beden kavramı iki ayrı başlıkta incelenecektir; mekan kurucu olarak beden ve kentsel mekanda performatif beden.

3.1 Mekan Kurucu Olarak Beden

“Tüm sanatlar gibi mimarlık da temelde insanın zaman ve mekanda varoluşuna ilişkin sorularla karşılaşır; insanın dünyada olma durumunu dışa vurur ve anlatır.” (Pallasmaa, 2011, s. 21). Bedenlerimiz ve hareketlerimiz yapılı çevre ile sürekli bir etkileşim içindedirler. Yapılı çevre ve beden arasındaki bu ilişki yalnızca bedenin yapılı çevreye müdahaleleri üzerinden yorumlanabilir. Çünkü beden ile yapılı çevrenin her etkileşiminde, beden kendi mekanda var olma durumu / var oluşu üzerinden mekanı değerlendirir ve kendi ölçülerini ve yansımalarını o mekanda arar. Bedenimiz dünya ile iletişimimizi sağlayan yegane aracımızdır. Pallasmaa bu durumu, “mimarlık kendimizi mekan ve zamanla şekillendirmede ve bu boyutlara insani bir ölçü vermedeki yegane aracımızdır,” olarak açıklar (Pallasmaa, 2011, s. 22). Nasıl bedensiz bir mekanın varlığından söz etmek mümkün değilse, mekanından ve bağlamından koparılmış bir beden de düşünülemez. Beden ve mekan arasındaki bu varoluşsal ilişki kaçınılmazdır.

“Merleau Ponty’nin felsefesi insan bedenini deneyim dünyasının merkezi yapar.” (Pallasmaa, 2011, s. 50). Ona göre dünyayı algılamadaki aracımız bedenimizdir; diğer bir yandan bedenimiz de diğer bedenler tarafından algılanan dünyanın nesnel

bir parçasıdır. “Gabriel Marcel ‘Ben bedenimim’ der, ama şair Noel Arnaud, ‘Ben olduğum yerdeki mekanım’ der.” (Pallasmaa, 2011, s. 80). Bu da gösterir ki beden ve mekan kavramları birbirini var eden, doğuran döngüsel bir ilişki içerisindedirler. Beden mekan ile ilişki kurarken kendini, yani bedenini, mekanı algılamakta bir araç olarak kullanabilir. Diğer bir yandan beden mekanın bir parçası olarak mekana katılabilir ve mekanın bir parçası olur ve böylece, mekan bedende var olur, beden de mekanda. Ahmet Hamdi Tanpınar (2014), bedenın mekanda var olma durumunu şu dizelerle açıklar; “Saatin kendisi mekan, yürüyüşü zaman, ayarı insandır. Bu da gösterir ki, zaman ve mekan, insanla mevcuttur,” (Tanpınar, 2014, s. 33).

Beden dünya üzerinde karşılaştığı her nesne, durum ya da olay ile dünyadaki varlığı çerçevesinde bir ilişki kurar. Kurulan bu her ilişki, bütünü parçası olan, dünyasal (mekansal) algıyı kurar ve aktarır. Bu bağlamda, mekan denilen fiziksel varoluşun, bedenın o anda oradaki varlığından doğduğunu söylemek mümkündür. Bu var olma durumu, beden ve mekanın her karşı karşıya gelişinde tekrar tekrar inşa olur, bozular. Bu bağlamda, farklı bedenlerin aynı mekanı farklı tüketimlerinden de söz etmek gerekir; tek bir mekan aynı ya da farklı zamanlarda farklı kullanıcıların tüketimine açıldığında, -her bedenın dünyadaki varlığının farklı olmasından doğan- artık tek bir mekandan söz edilemez. “Yapılar, makinelerin parçaları gibi hareket ederler. Mekanlar, kullanımında olduğu zaman harekete geçip üretken hale gelirler; tek bir mekan, hatta küçük bir kulübe gibi basit bir şey alınıp, farklı zamanlarda ya da farklı insan grupları tarafından farklı şekillerde kullanılabilir.” (Ballantyne, 2012, s. 63). O halde farklı bedenlerin, mekanı her kullanışı ile, onu yeni mekanlar olarak örgütlediğinden söz etmek mümkündür.

Beden ve mekan kavramları döngüsel bir ilişki içerisindedirler. Beden mekanı kullanarak, mekanın fiziksel varlığına katkıda bulunur. “Hareketli beden mekanda görünür ya da görünmez izler bırakarak, mekana ait bellek oluşumuna hizmet eder. Mekan her hareketle, görünür ya da görünmez izlerin oluşturduğu bir birikme yaşar ve sürekli bir çoğalma dolayısıyla devinme halindedir.” (Duru, 2015, s. 19). Beden ve mekan birbirini besler. İki arasında bu döngüsel ilişki, birçok farklı mekansallığın ortaya çıkmasına olanak sağlar. Bu mekansallıklar, farklı zamanlarda, farklı bedenler tarafından kurulan etkileşimli ve deneysel mekanlar olarak tanımlanabilir. Tschumi (2008), mekanın bedenın hareketleri ile aktive olduğundan söz eder. Bu bağlamda, bu mekanlarda, bedenın statik konumundan sıyrılıp, çevresi

ile ilişki kuran ve bu ilişkiler bütünü performatif bir şekilde yorumlayan aktif bir varlığa evrildiği söylenebilir. Bu her daim iletişim ve etkileşimdeki beden, tez genelinde ‘performatif beden’ olarak kavramsallaştırılmıştır.

3.2 Kentsel Mekanda Performatif Beden

Merleau-Ponty “mekan varoluşsaldir” der (Ponty, 2005, s. 342). Kentsel mekan beden kullanımı ile var olur. Başka bir anlatımla beden hareketleri kamusal mekanın işleyişini belirler. Beden kentsel mekanda gerçekleşen tüm bu eylem ve olayların aktörüdür. Kamusal mekan, modern dünyanın her an yeni bir etkileşime, eyleme ve bu yolla dönüşüme açık olan sahnesidir. Bu sahne, her yeni müdahale ile yeniden yapılır ve bozulur ve tekrar yapılır. Köksal (2009), modern dünyanın tasarlanmış ve bitmiş bir kent değil, bir geçiş ve geçicilik alanı olduğundan söz eder. Bu sebeptendir ki, kamusal mekan geçmiş, gelecek ve bugünden izler taşır; fakat sadece şimdiki zamanda var olur. Çünkü şimdiki zaman, anlıktır, deşışkendir ve tüm ihtimallere açıktır. Kamusal mekanın zamansallığını ve bu mekandaki üretimleri Lefebvre’in toplumsal mekanı ile açıklamak da mümkündür. Lefebvre’ye göre, “toplumsal mekan, geçmiş eylemlerin sonucu olarak yeni eylemlere olanak tanır, bunları telkin eder ya da engeller. Bu eylemler arasından kimileri üretirken, diğersleri tüketir.” (Lefebvre, 2014, s. 99). Öyleyse, içinde bulunulan anın oluşturduğu ve mekansallaştırdığı kentsel mekan, beden geçmiş deneyimlerinden, içinde bulunduğu an’daki eylemlerinden ve gelecekteki potansiyelli anların ipuçlarından beslenir. Bu da demektir ki, kentsel mekan eş zamanlı olarak bir çok an, eylem ve mekanı bünyesinde barındırır.

Aykut Köksal’ın ifadesiyle,

Geleneksel dünyada kentsel mekan içinde yer alan öğelerin birbirinden ayrışmadığını, başka bir deyişle organik bir bütünlük oluşturduğunu biliyoruz. Bu bütünlüğün geleneksel dünyadaki özne/nesne bütünlüklerinden kaynaklandığını söyleyebiliriz. Geleneksel kentte, özne ile nesne arasında bir mesafe olmaması, kent öğelerinin de mesafeyle değil zorunlu ve kendiliğinden yani doğal bir eklemlemeyle bütüne katılmasını getirir. (Köksal, 2009, s. 78).

Kentsel mekan yalnızca bir ‘yer’ olmaktan fazlasını ifade eder. Kentsel mekan bir zamanlar, bedenler ve olaylar bütünü kapsar. Kentsel mekan yalnızca gelip geçilen bir yer değil; durulan bir yerdir ve bu durma anları da aslında çeşitli bedensel ve zamansal karşılaşmalara ve hatta çatışmalara işaret eder. Farklı zamanlarda farklı

bedenlerin bir mekanda karşılaşmalarından doğacak durumların bütünü bünyesinde barındıran bir kentsel mekandan söz etmek mümkündür. Çünkü farklı bedenlerin aynı mekanı farklı tüketimleri katmanlaşarak çoğalan bir mekansallığa işaret eder. Lefebvre'nin de dediği gibi, “Toplumsal mekanlar iç içe girerler ve veya üst üste binerler” (Lefebvre, 2014, s. 112).

Bedenlerimiz, yapıyı çevreyi deneyimlemek ve algılamak için kullandığımız benzersiz araçlardır. Bedenlerimizi harekete geçirmeye yönelten nesnelere de bu yapıyı çevreye aittir. Bergson, “Bedeni çevreleyen nesnelere onlar üzerindeki olanaklı eylemini yansıtır” der (Bergson, 1991, s. 21). Diğer bir anlatımla, bu yapıyı çevrede geçici veya kalıcı her türlü nesne, o mekandaki varlığı çerçevesinde bizi harekete teşvik eder.

Palassmaa (2005), kamusal mekandaki beden ve mekan karşılaşmasını şu ifadelerle açıklar:

Şehrin karşısına bedenimle çıkarım; pasajın boyunu ve meydanın enini bacaklarım ölçer; bakışım bedenimi bilinçsiz biçimde katedralin cephesine yansıtır, bedenim orada silmelerin ve konturların çevresinde dolanır, girinti ve çıkıntıların boyutlarını duyumlar; bedenim ağırlıklı katedralin kapısının kütleyle buluşur ve kapının arkasındaki karanlık boşluğa girerken elim kapının topuzunu kavrar. Bedenim ve şehir birbirini tamamlar ve tanımlar. Ben şehirde barınırım, şehirde bende barınır. (s. 50)

Kentsel mekânın, yeniden üretimi ancak mekânın tekrar tekrar kullanımıyla mümkündür. Bedenin mekânı her kullanımında diğer bir anlatımla, bedenin mekânı her yorumlamasıyla kentsel mekân yeniden yapılır. Bu bağlamda, atıl ya da kullanımda olan kent parçalarını, kentin yaşamına yeni anlamlarla kazandırmak için yapılacak her bir yeniden üretim girişiminde, salt mekansal kurgunun mimari olarak ele alınmasından çok daha fazlası yapılmalıdır. Çünkü Palassmaa'nın da dediği gibi, “mimari mekân, fiziksel mekândan ziyade yaşanan mekândır ve yaşanan mekân geometriyi ve ölçülebilirliği daima aşar.” (Palassmaa, 2005, s. 79). Mimari mekân her ne kadar ölçülebilir bir fiziksel gerçekliğe işaret etse de, aslında, kullanım ile anlam bulur.

“Beden mekânı, mekândan ve kullanıcıdan beklenen yaşantıyı ihlal eder, bozar” (Yazgan, 1996, s. 32) ve yeniden kurar. Öyle ki, beden, mekâna olan her müdahalesi ile mekân ile ilişkisini yeniden kurarak, yeni ve anlık mekânlara/durumlara olanak

sağlar. Anlık müdahaleler ile gerçekleşen her bir olay, mekanın kurgusunu bozma ve yeniden kurma yoluyla yeni bir mekan üretme teşebbüsüdür.

Bedenin kent bağlamındaki her müdahalesi, ile deşifre ettiği potansiyelli anlar ve durumların, birçok olasılığı bünyesinde barındıran bir ihtimaller bulutu olarak tanımlanabilecek ara mekanlarda örgütlendiği öne sürülebilir. Bu oluşan yeni mekanlar bütünün parçası olan, anlarda sıkışmış ve bu yolla deşifre olan anlık mekanlar olarak tanımlanabilir. Bu anlık mekanları Zizek'in (2011) de söz ettiği 'ara mekan'lar olarak da tanımlamak mümkündür. Çünkü bu "ara (anlık) mekanlar, doğrudan tasarlanan değil, başka eylemlerin, tasarımların sonucunda kendiliğinden ortaya çıkan, ütopyik hayaller" (Zizek, 2011, s. 119) ve potansiyelli anların ve mekanların görünür kılınması, deşifre olması için uygun yerlerdir. Bu ara mekanların, ancak bedeninin mekanı tüketimi ile gün yüzüne çıkıp an'da bir fiziksel karşılık bulduğundan söz etmek mümkündür. Beden-mekan-zaman karşılaşma olasılıklarından doğan ara mekanlarda bir muğlaklık ve sınırsızlık söz konusudur. Bu muğlaklık ve sınırsızlık ifadesi asıl mekandan yeni mekanlara örgütlenen ara mekanların varoluşuna dair ipuçlarını içerir. Günlük kullanım pratiklerinde hapsolmuş mekanlarda, tasarlanmış ya da tasarlanmamış eylemler ile potansiyelli ara mekanlar deşifre olurken, tek sınır bedeninin o mekana, o an'a koyduğu sınırdır; yani sınırsızlıktır.

3.3 Bölüm Değerlendirmesi

Kent ölçeğinde gerçekleşen beden merkezli oyunsal mekanların ve durumların kentsel mekanı yeniden kurduğunu ve organize ettiğini söylemek mümkündür. Bu bağlamda, kentsel mekanda, bu tip oyunlara olanak sağlan, bedeni harekete ve eyleme teşvik eden yerleştirmeler aracılığı ile bedeninin kentsel mekana dahiliyeti ve müdahalesi söz konusu olur. Bu müdahale ve dahiliyetler sayesinde, beden mekanı ile iletişime geçerek, kendini kentsel mekanda var eder. Kentsel mekana bu tür geçici ve etkileşimli yerleştirmeler aracılığı ile yapılan müdahaleler kentsel mekânın manipülasyonunda geçici yolları temsil etmektedir. Öyleyse, kentsel mekanda yerleşen bedeni eyleme teşvik eden etkileşimli işler, kamusal alana geçici müdahaleler ile katkıda bulunmanın yollarından biri olarak öne sürülebilir. Bu müdahaleler her ne kadar geçici- anlık müdahaleler olsa da mekana ve o anda, o mekanı kullanan kent kullanıcısına kattığı hafıza kalıcıdır. Beden bu etkileşimler

sayesinde, Lavrinec'in dediđi gibi, beden 'k3r bir y3r3y3şç3' den (blind walker), kendi mekansal deneyimi sayesinde çevresiyle iliřki kurabilen ve mekanın üretiminde birincil rol oynayan bir 'kent k3rat3r3' ne (urban curator) evrilir (Lavrinec, 2011, ss. 54-63).

Kentsel mekanda, bedeni eyleme teřvik eden oyun mekanlarının yaratılmasına olanak sađlayan sanatsal ve eylemsel yaratımlar, kentliye/kullanıcıya Huizinga (2006)'nın dediđi gibi geçici bir faaliyet alanına girme bahanesi, yani bir oyun sunar. Bu oyun kurma biçimi, bir açıdan sanatın kamusal alana tařınmasının bir yolu olarak d3ř3n3l3rken diđer bir yandan, Lefebvre'nin dediđi gibi "kullanılan, t3k3tilen 3r3n olan mekana, yani diđer bir ifade ile, bir 3retim aracına d3n3ř3r." (Lefebvre, 2014, s. 111). 3yleyse, beden kentsel mekanın yeniden yapılanmasını ve kurgulanmasını sađlayan oyunun ve bu oyunun yarattıđı olayların en 3nemli akt3r3d3r. Duru'nun (2015) dediđi gibi, hareketleri aracılıđı ile mekanla tensel bir iletiřime geçen beden, mekansal deneyimin en 3nemli parçalarından birini oluřturur. 3te yandan, mekanın kurulumu ve deřifresinde de 3nemli bir rol oynar.

Bu bađlamda, bir sonraki b3l3mde oyun, temel bileřenleri 3zerinden incelenecek ve oyunu yapısal ve biçimsel olarak deřifre etmek 3zere bir y3ntem geliřtirilecektir. Daha sonra, bu y3ntem ile, kentsel mekanda kurulan geçici ve etkileřimli iřler incelenerek oyun kavramı 3zerinden deřifre edilecektir.

4. OYUN VE BİLEŞENLERİ BAĞLAMINDA KENTTE OYUNSA MEKANLAR / EYLEMLER

Kentin yaşayan ve sürekli değişim içinde olan bir yapılanma olduğu düşünüldüğünde, kentsel mekanın atıl kalmış ya da günlük kullanım pratiklerine hapsolmuş mekanlarının yeniden yapılandırılması için gerekli araçların da, tıpkı kentsel mekan gibi dinamik ve müdahalelere açık olması beklenir. Şüphesiz ki, kentin her noktası, deşifre olmayı bekleyen potansiyelli an ve mekanlarla doludur. Bu potansiyeller, atıl kalmış kent mekanının yeniden kentin bütününe katılmasında önemli ip uçları barındırırlar. Bedenle kent arasındaki iletişimi güçlendiren alternatif mekansallıklarla kentin yeniden yapılandırılması sürecini tartışmaya açmak bu çalışmanın hedeflerinden biridir.

Tezde, kentsel mekanın yeniden yapılanmasının yalnızca statik ve kalıcı müdahalelerle değil, bedenin dahiliyeti ile gerçekleşen bir takım anlık ve geçici müdahalelerle de mümkün olduğu üzerinde durulmaktadır. Kentsel mekanının zamanla kaybettiği dinamizmini yeniden kazanmasının ve atıl kent mekanının yeniden ve farklı anlamlarla kente katılmasının, kentin içine sızan, kentliyi içine çeken davetkar oyun alanları ile mümkün olduğu savunulmaktadır.

Bu araştırmalar ışığında, bu bölümde, kentsel mekanda konumlanan ve gerçekleştirilen geçici etkileşimli işler, yarattıkları oyunsallıklar üzerinden incelenerek, bu oyunsallıkların yaratıldığı kent mekanının nasıl etkilendiği ve dönüştüğü örnekler üzerinden tartışmaya açılacaktır. Bu oyunsal mekanları / eylemleri okurken bir yöntem bir model üretmek üzere, oyun kavramı, yapısal olarak deşifre edilerek bileşenlerine ayrılacak, kentsel mekanın yeniden yapılanması örnekler üzerinden bu bileşenler ışığında değerlendirilecektir.

4.1 Oyunun Çözümlemesi Üzerine Bir Deneme

Caillois (1994), oyunların içerikleri konusunda peşin yargılar içermediğini söylese de, oyunun altı biçimsel ögesinden söz eder, bunlar oyunun; ‘özgür’, ‘ayrılmış’, ‘belirsiz’, ‘üretken olmayan’, ‘kurallaştırılmış’ ve ‘uydurulmuş’ olma halleridir.

Oyun özgürdür; çünkü, katılmak zorunda değildir ve bu durum, oyunu eğlenceli kılar. Oyun ayrılmıştır; mekansal ve zamansal bir sınırlılığı vardır. Oyunun belirsiz olma hali ise, ihtimallere açık olmasını da beraberinde getirir. Kuralları olmayan oyun ise gerçek bir oyun değildir; dolayısıyla oyunun en önemli biçimsel özelliklerinden biri kurallaştırılmış olmasıdır. Oyunun bir diğer önemli özelliği ise, hem gerçek dünyanın içinde ama aynı zamanda Caillois'in değimi ile ikincil bir gerçekliğe olanak sağlamasıdır.

Caillois'un oyun için deşifre ettiği bu altı biçimsel özelliğe vurgu yaparak, oyunun özgür bir eylem olarak, önceden belirlenmiş (ayrılmış) bir mekanda, ihtimallere açık olarak, onun için belirlenen kurallar doğrultusunda gerçekleşen bir faaliyet olduğunu söyleyebiliriz. Bu noktada, Caillois'in oyunu tanımlarken kullandığı "üretken olmayan: ne değer, ne zenginlik, ne de herhangi türden yeni bir öge yaratan ve oyuncuların kendi arasındaki mülkiyet yer değiştirmesi dışında, oyunun başındakiyle aynı olan bir konumlanışa götüren bir faaliyet" (Caillois, 1994, ss. 35-41) ifadesinin, bu tez kapsamında tanımlanan oyunun yapısal ve biçimsel özellikleriyle örtüşmediğini belirtmek gerekir. Çünkü bu tez kapsamında 'oyun' olarak nitelendirilen kentsel mekandaki geçici ve etkileşimli işler, tam da Caillois'un belirttiğinin aksine, kentsel mekânın yeniden üretilmesine olanak sağlayan işler olarak öne sürülmüştür. İster kentsel mekanda yapılan geçici ve etkileşimli bir sanat işini, ister basit bir çocuk oyunu ele alalım; her iki oyun kurma ve oynama biçiminde de, ne oyuncu ne de oyunun kendisi, oyun bittiğinde başladığı yerde değildir. En basit biçimde, oyuncu, oyuna başlamadan önce gerçek dünyanın içindedir; oyuna başladığı andan, oyunu bitirene ya da oyundan çıkana kadar ise, geçici ve sanal bir dünyanın içine girer ve o geçici dünyayı deneyimlemeye başlar. Bu deneyim içerisinde, oyuncu/katılımcı inisiyatif kullanır, kararlar alır ve hatta belki de oyunun gidişatını değiştirecek bir takım müdahalelerde bulunur. Tüm bunları yaparken, bir kazanım ve deneyimle oyunu tamamlar. Oyundan çıktığı noktada, artık tekrar gerçek dünyada, başladığı mekandaki günlük kullanım pratiklerine dönmüştür. Fakat, artık o mekana dair deneyimi, birikimi ve mekânı algılayış biçimi her zamankinden farklıdır.

"Aslında, anılara bulanmamış algı yoktur. Duyularımızın dolaysız ve mevcut verilerine, geçmiş deneyimimizin binlerce ayrıntısını katarız. Genellikle bu anılar bizim gerçek algılarımızı yerinden eder." (Bergson, 2007, s. 27). Öyleyse, bir

deneyim yoluyla edindiğimiz bellek, yaşantımız boyunca bizimle hareket eder. Bunlar, gerek bilinçli, zihnimizde, gerekse bilinçaltımızda oluşturduğumuz etki tepki sistemlerimizin temelini oluşturur. Artık bu deneyim yoluyla oluşturduğumuz bellek, günlük hayatımızda bizimledir ve her bir yeni deneyimle tekrar gün yüzüne çıkar. Yalnızca geçmişte yaşanmış bir an ya da bir deneyim olarak kalmaz ve hatta her bir yeni deneyim, olay ve an ile tekrar yapılır, katmanlaşır. Bu bağlamda, oyun içinde edindiğimiz deneyimler ve üretimlerle yapılandırdığımız yeni algılayış biçimi başlı başına bir üretim biçimi olarak değerlendirilmelidir.

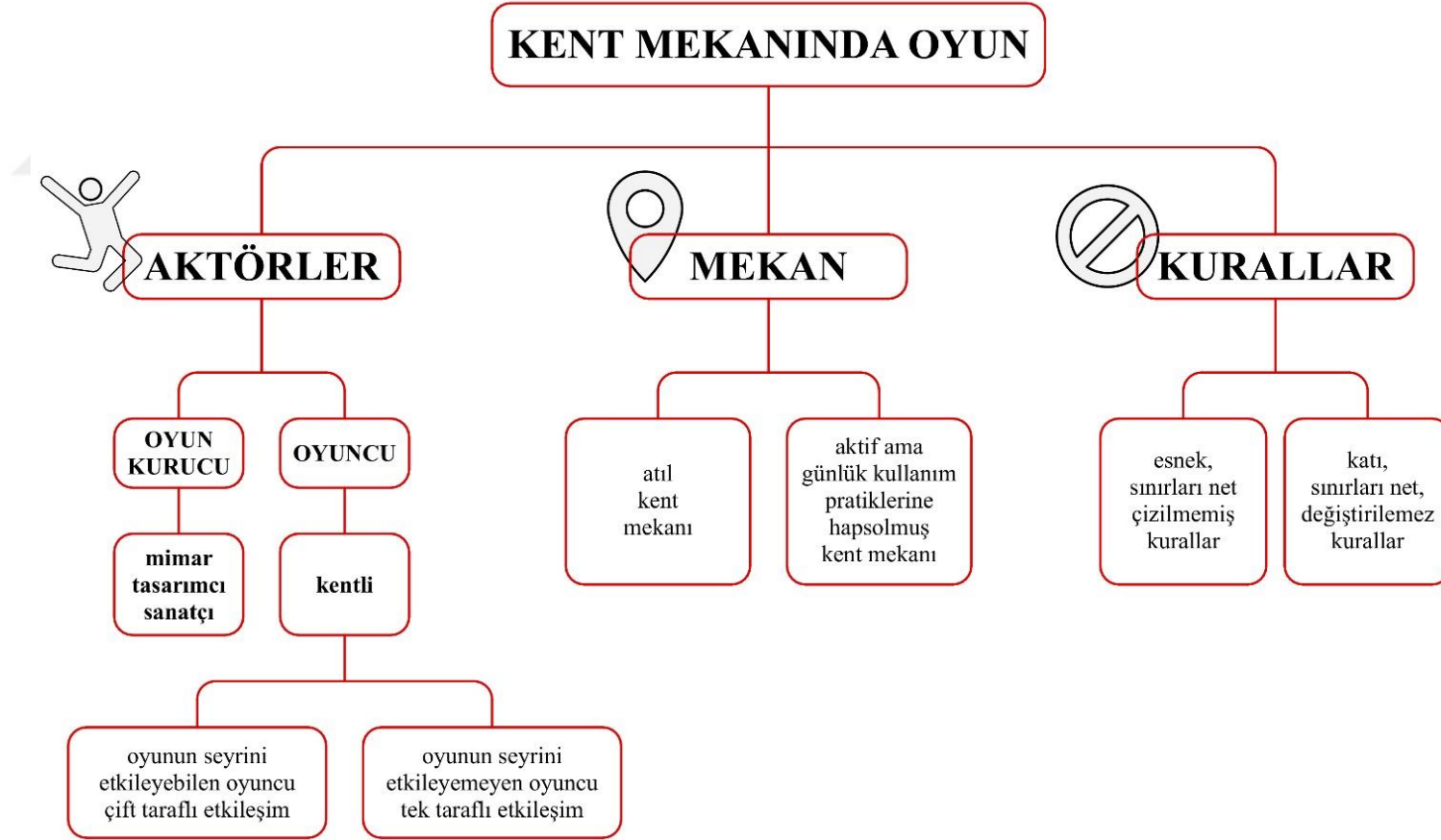
Oyunu oluşturan ve oyunun oynanmasını sağlayan bir takım yapısal ve biçimsel öğelerin varlığından ve vazgeçilmezliğinden söz etmek kaçınılmazdır. Bunlar, oyunu kuran ve oyunu oynayan aktörler olarak, “oyuncu” ve “oyun kurucu”; oyunun önceden belirlenmiş bir alanda gerçekleşmesini sağlayan “oyun mekanı” ve oyunu oynanmaya değer kılan, “oyun kuralları”dır (Şekil 4.1).

4.1.1 Oyun kurucu ve oyuncu

İnsan neden oyun oynar? Bu soruya mutlak ve tek bir yanıt bulmak elbette mümkün değil. Oyun insanın doğasıdır, hatta Huizinga’ya (2006) göre, oyun kültürden bile eskidir. Oyunun her canlı için her yaşta bir ‘yeniden yorumlama’, farklı açıdan bakma’ eylemi olduğunu söylemek mümkündür. Bu noktada ana soruya geri dönülebilir.

İnsan gerçekten neden oyun oynar? İnsan oyun oynar; çünkü, gerçekten dünyadan kaçma, yeni ve geçici bir faaliyet alanı kurma eğilimindedir. İnsan oyun oynar; çünkü, gerçek dünyanın ciddiyetinden çıkarak eğlenmek ister ve asıl dünyaya dönmeden önce oyunun ütopyasında motive olur. İnsan oyun oynar; çünkü, kendine dahi bir ispat çabasında olduğu egemenlik güdüsü onu tetikler.

Bu soruya bir çok psikolojik, fizyolojik veya toplumsal yanıt verilebilir. Fakat bunların hiç biri bir diğerini yok sayamaz. Hepsi birbirini kapsar. Ancak hepsini kapsayıcı tek bir yanıt yoktur. Çünkü, oyunun aktörü insandır ve insan her zaman şaşırtıcıdır ve yeni ihtimallerle doludur.



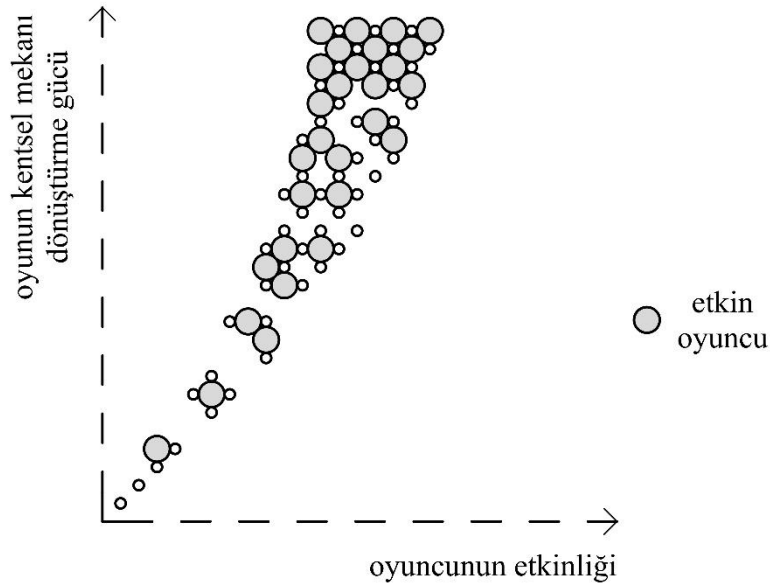
Şekil 4.1 : Oyun ve bileşenleri.

İnsanın bu dünyayı algılaması ve tanınması, bebeklikten bu yana, oyunla başlar. Bu oynama hali, her ne kadar çocukluk dönemine has bir eylem gibi algılansa da, aslında insanın tüm hayatına yayılmış uzun bir süreçtir. Öyle ki, insan, hayatının her evresinde bu varoluşsal iç güdü ile oyunlar kurar ya da kurulmuş oyunlara dahil olarak oynamaya başlar.

Oyunun kurucusu ve oyuncusu, oyunun iki ana aktörü olarak öne sürülebilir. Oyun kurucu; oyunun, mekansal ve zamansal bağlamına, kurallarına ve ne şekilde cereyan edeceğine karar veren, yani oyunun çatısını çizen, oyunu mümkün kılan aktördür. Oyuncu ise, bu belirlenmiş zamansallık ve mekansallık içinde oyunu katılımı ile mümkün ve oynanabilir kılan aktördür. Oyuncu her ne kadar oyunun başında, sadece katılımcı olarak oyuna girmiş olsa da, oyunun içerisinde artık oyun kurucu olarak da çalışabilir. İki tip oyuncunun varlığından söz etmek mümkündür. Biri sadece oyuna katılımcı olan ve oyunun kurgusunu değiştiremeyen, sadece tek taraflı bir etkileşim yaratan oyuncu; ikincisi ise, oyununun kurgusunu da değiştirebilen, verdiği tepkiler ya da kararlarla, bir yandan oyun kurucu olma görevini de üstlenen ve bu şekilde çift taraflı bir etkileşim yaratan oyuncudur. Bu ikinci durum, oyunu kuran oyun kurucunun, koyduğu kurallar ve çizdiği oyun ile bu değişime ne kadar izin verdiği ile ilgilidir. Bu durum 'Oyunun Kuralları' bölümünde ayrıntılı incelenecektir.

Oyuncu bedeninin, oyuna başlamasındaki en etkili durum, oyuna duyduğu meraktır. Oyunu sürdürmesindeki en etkin durum ise, oyunun sonunun merak uyandırıcı ve bilinmez olmasıyla birlikte, oyunun gidişatını etkileyebilmesi, yani oyunda önemli bir rolünün ve karar verici bir özelliğinin olmasıdır. Hiçbir oyuncu, kendisini içinde etkili görmediği bir oyuna devam etmek istemez. Varoluşunu bütünü ile oyunun sürecinde görmek ister.

Bu noktada, kent mekanındaki etkileşime ve katılıma açık işlerde, katılımcının oyunun içinde nasıl bir etkinliği olduğu, o oyunun kentsel mekanı nasıl etkilediği/yapılandırdığı ile de doğrudan ilişkilidir. Çünkü, kentsel mekandaki tüm bu işler, oyuncunun katılımıyla kentsel mekanı yapılandırır. Şekil 4.2'de olduğu gibi, oyuncunun, oyundaki rolü, diğer bir ifade ile, oyuncunun oyundaki etkinliği arttıkça, oyunun kentsel mekanı etkileme gücü de artar. Diğer bir anlatımla, oyunun kentsel mekandaki potansiyellerini açığa çıkarma gücü artar. Çünkü, oyuncu oyuna ne kadar dahil olursa, kent ortasındaki yeni ve oluşturulmuş mekan, kenti, bir oyun alanına çevirerek, yaşayan ve fark edilen bir kent mekanına dönüştürür.



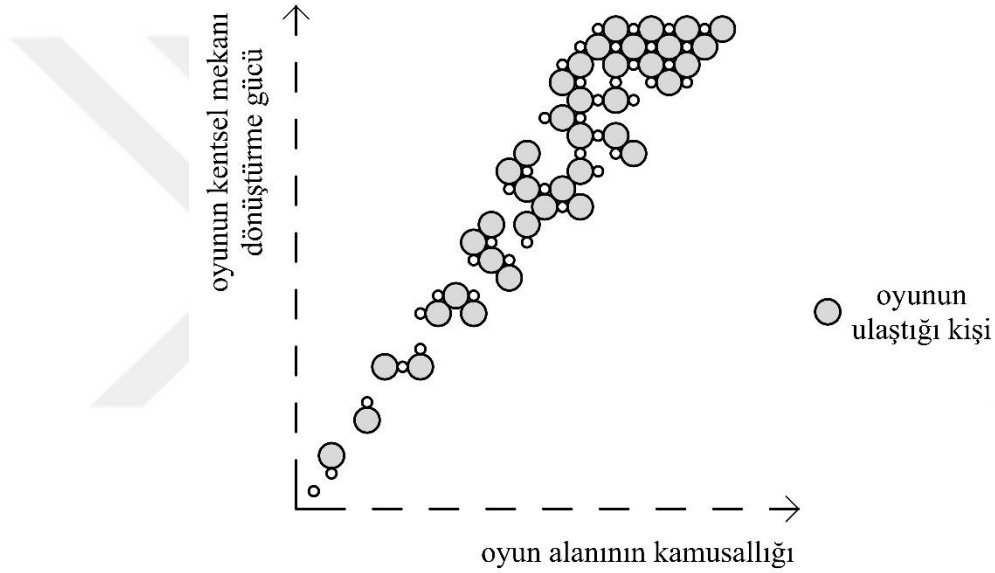
Şekil 4.2 : Oyuncunun etkinliğinin kentsel mekanı etkileme grafiği.

4.1.2 Oyun mekanı

“Oyunun biçimsel özellikleri arasında en önemlisi, eylemin gündelik hayattan mekan olarak ayrılmasıdır. Kapalı bir mekan gündelik çevreden ya maddi ya da düşünsel olarak soyutlanmış, ayrılmıştır. Oyun, kuralların geçerli olduğu bu çerçeve içinde cereyan etmektedir.” (Huizinga, 2006, s. 39). Oyun, her ne şekilde oynanırsa oynansın mutlaka belirli ve tanımlanmış bir alana ihtiyaç duyar. En alışlageldik çocuk oyunlarından biri olan, evcilik oyununu ele alalım; ya da tamamen bir masa oyunu olan satranç; ya da en yaygın spor oyunu olan futbol; hepsinde de mekansal bir kısıtlama ile çizilen çizgiler vardır. Evcilik oyununda farz edelim ki, bir çizgi ile ayrılan yer mutfak, çizginin diğer tarafı ise salon olarak oyunun başında belirlenmiş ise bu mekansallıklar artık değiştirilemez; değiştirilirse tabiatıyla oyun da artık başlangıçtaki gibi olmaz. Satranç ve Futbol oyunlarının mekansallığı ise, birbirlerine biçimsel olarak hiç benzememekle birlikte, yapısal olarak oldukça benzerdir. İkisinin de oyun mekanı, kesin ve net geometrik çizgiler ile ayrılmıştır ve oyuncular yalnızca o düzlemde, çizgilerin izin verdiği mekansallıklarda hareket edebilirler.

Kentsel mekanda konumlanan oyunsal yerleştirmeler, iki farklı mekansallıkta cereyan edebilir. Bu yerleştirmeler atıl bir kent mekanında cereyan edebileceği gibi, günlük kullanım pratiklerinde her gün tüketilen mekanlar da olabilir. Fakat her iki farklı mekansallıktaki yerleştirmenin de ortak özelliği, her tip katılımcıya eşit mesafede davetkarlıklarının olmasıdır. Çünkü bu yerleştirmeler, kentlinin katılımına

doğrudan açık işlerdir; beden ve mekan arasında hiç bir filtreleme yoktur. Kentli bu alanlarla karşılaşmak için bir çaba sarf etmez. Her gün tükettiği, geçip gittiği alanlar, geçici bir takım etkileşimli sanat işleri sayesinde bir oyun mekanına dönüşmüştür. Dolayısıyla, bu tip işlerin mekanı doğrudan kentlinin ulaşabildiği kamusal alanlardır. Bu ulaşılabilirlik ne kadar artarsa yani, oyun mekanının kamusalılığı ne kadar artarsa, bu oyunun kent mekanını değiştirme ve dönüştürme derecesi de o kadar artar. Çünkü, bu sayede oyun çok sayıda katılımcıya sunulmuş olur. Öyleyse, kentsel mekanda yerleşen ve oyun yaratan bu tanımlanmış mekanların konumlanışları ve konumlanmanın kamusalılığı, yaratılan oyunun kentsel mekandaki etkisi ile doğrudan ilişkilidir (Şekil 4.3).



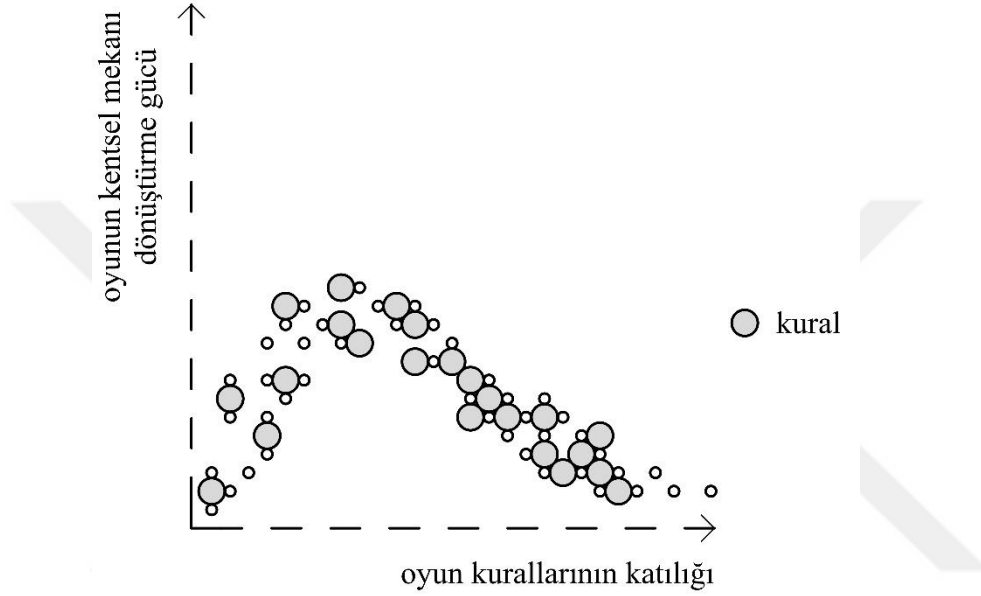
Şekil 4.3 : Oyun mekanının kamusalılığının kentsel mekanı etkileme grafiği.

4.1.3 Oyunun kuralları

Oyun, kuralların sınırları içinde özgür olan bir karşılığı anında bulmak ve aynı şekilde, icat etmek zorunluluğundan ibarettir (Caillois, 1994, ss. 35-41). Oyunun en vazgeçilmez bileşeni, pek tabii oyunu oyun yapan kurallardır. Çünkü kuralları olmayan bir oyun oynanmaya değer değildir. Hiç bir oyuncu kuralların yaptırımcı gücü olmadığı bir oyuna girmek istemez. Girse bile çok uzun süre oyunda kalmaz; oyuncu oyuna olan inancını yitirir.

Kentsel mekanda gerçekleştirilen geçici ve etkileşimli yerleştirmelerin yarattığı oyun bağlamındaki kural olgusundan söz edecek olursak; bu işlerde oyunun kuralları, en az oyuncunun etkinliği kadar, oyundaki etkileşimi ve dolayısıyla kentsel mekandaki

dönüşümü etkiler (Şekil 4.4). Bu noktada, kuralları yapan kişinin –oyunu kuran kişi (mimar, tasarımcı, sanatçı)- çok hassas davranması gerekir; ne kuralları aşılması ve anlaşılması zor bir hale getirmelidir, ne de oynanmaya değer görülmeyecek kadar basit bir oyun kurgulamalıdır. Hiç bir oyunun katılmak zorunda olunan eylemler üretmediği düşünülürse, özellikle kentsel mekandaki bu sözü geçen oyun alanlarında, katılımcılar ya tesadüfen oradadırlar ve oyuna katılırlar ya da, sadece bu deneyimi yaşamak için o mekana gelirler.



Şekil 4.4 : Oyun kurallarının esnekliğinin kentsel mekanı etkileme grafiği.

4.2 Kentte Oyunsal Mekanlar

Günümüzde mimarlar ve kent plancıları, ekonomik, sosyal ve teknolojik gelişmeler nedeniyle terk edilen kentsel alanları ve tarihi binaları iyileştirmek için çalışmakta ve onları yeni işlevlerle şehir hayatına entegre etmeye çalışmaktadırlar (Dursun, Ozsoy, 2008, ss. 83-96). Günümüz kentsel mekanının, kalıcı ve statik yapıların yanı sıra, geçicilik ve belirsizlik kavramları ile örtüşebilecek yeni tasarım ve planlama araçlarına ihtiyacı olduğu kaçınılmazdır. Bu araçlar, kentsel mekanı, o günün kent hayatına göre yeniden anlamlandırmakta ve bu hayata entegre etmekle birlikte, kentsel mekanda yeni olasılıkların ve performansların da deşifresini mümkün kılar. Bu araçlarla kentsel mekanda gerçekleştirilen işler, bir yandan kentin atıl ya da günlük kullanım pratiklerine hapsolmuş alanlarını bir performans mekanına çevirirken, öte yandan kentlilerin birer performansçı gibi hareket etmelerine olanak sağlar. Bu sayede, bu mekanlar bir olay mekanına dönüşürler. Bu da doğrudan,

daha yaşıyan ve etkin kullanılan bir kente işaret eder. Diğer bir anlatımla, Casanova ve Hernandex'in Public Space Acupuncture kitabında da ifade ettiği gibi, bu tip işler atıl ya da günlük kullanım pratiklerine hapsolmuş kentsel mekanı, kentlinin günümüz kullanım pratiklerine ve ihtiyaçlarına göre yeniden anlamlandırır, (Casanova, Hernandex, 2014).

Bu çalışma kapsamında, kentsel mekanda konumlanan ve gerçekleştirilen geçici etkileşimli işler incelenirken, söz konusu tasarımların, kentsel mekandaki iletişim ve etkileşim potansiyellerini deşifre etmek, bu tasarımların mekanlarını performatif beden ve oyun kavramları üzerinden irdelemek esas alınmıştır. Bu incelemelerin sonunda üretilen bilgiler ışığında, kentsel mekânın yeniden yapılanması amacıyla gündeme gelen tasarım süreçlerine dair veri üretmek amaçlanmıştır.

İncelenen işlerin her biri, kentsel mekanda konumlanan, iletişime ve etkileşime açık birer oyun mekanı olarak tanımlanabilir. Bu bölümde işlenecek ve oyunun yapısal ve biçimsel özellikleri üzerinden deşifre edilecek işlerin en temel ortak özellikleri şu şekilde sıralanabilir;

- İrdelenen işlerin her biri kentsel mekanda, kentlinin doğrudan hiç bir filtreleme olmaksızın ulaşp, deneyimleyebileceği işlerdir.
- Bu işler, kentsel mekanda, belirli bir zaman dilimi için tasarlanan ve belirli bir mekana – bağlama yerleştirilen geçici işlerdir.
- Kentsel mekanda gerçekleşen bu işlerin temel aktörü bedendir. Bedenle aktive olan, bedeni aktive eden mekanları deşifre etmek ve mekânın farklı kullanım ve üretimlerine olanak sağlamayı amaçlamaktadırlar. Beden bu işleri, işleten ve devreye sokan güçtür. Hepsi yalnızca bedenin dahiliyeti, müdahalesi ile aktive olur ve işlemeye başlar.
- Seçilen tüm işler, kentsel ölçekte, bedeni teşvik eden ve davet eden, bir olay kurucu olarak çalışır.
- Bedenin dahiliyeti ile aktive olan bu geçici sanat ve mekân yerleştirmeleri kamusal alanda dinamik olarak değişen yapılanmalara olanak sağlarlar.
- Bu mekansal durumlar, bedenin gücünü yalnızca mekân kurucu olarak değil, aynı zamanda mekân organizasyonunun bir parçası olarak da ortaya koyar.

Bu tez kapsamında, oyun kavramı; oyun kavramının ürettiği yeni kamusal alanlar; beden in anlık ve geçici müdahaleleri / dahiliyeti ile kent mekanının yeniden kurulması ve bu yolla yeniden üretilen kentsel mekan araştırılmıştır. Bu araştırmalar neticesinde, oyun üzerinden bir takım yapısal ve biçimsel deşifreler yapılmıştır. Bu bağlamda, bu bölüm, kent mekanında seçili oyunsal yerleştirmeler üzerinden, oyun kavramının ele alınış biçimini, oyunun bileşenlerini çözümlenmeye yönelik bir irdelenmeyi içermektedir. Bu bölümde incelenecek işlerin tamamı, kurulu buldukları kent mekanının ortasında, etkileşimli bir oyun alanı yaratma kapasiteleri göz önüne alınarak seçilmiştir.

4.2.1 Voice Tunnel - Lozano Hemmer

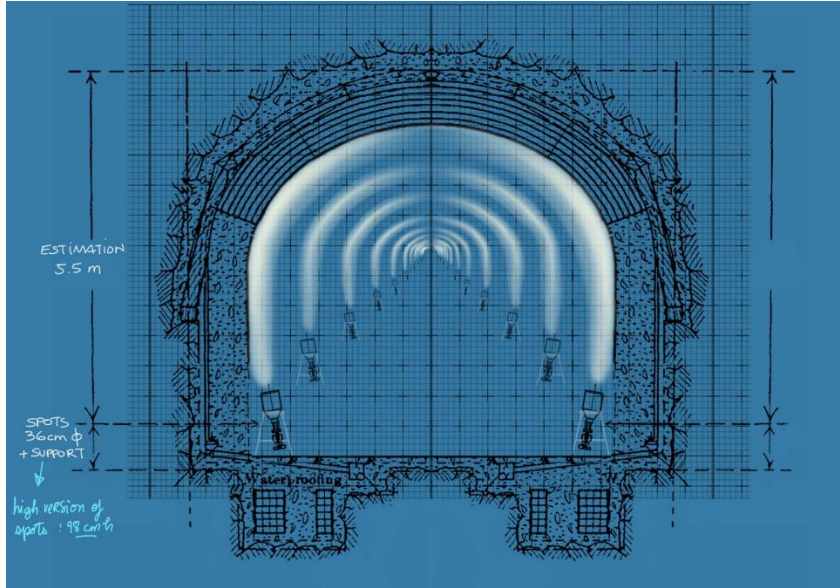
Rafael Lozano Hemmer, kamusal alanlarda büyük ölçekli ve katılımcı merkezli işleri ile tanınan bir sanatçıdır. Lozano-Hemmer, işlerinde teknolojiyi ve araçlarını kullanarak ve kentin ve kentlinin deneyimlerini kendi deneyimleri ile harmanlayarak geçici ve etkileşimli sanat alanları, sanat işleri oluşturur. Bunu yaparken, teknoloji ve araçlarını kullandığı gibi performans, dans gibi sanatın bedensel varoluş alanlarını da kullanır. Lozano-Hemmer eserlerini tanımlarken, anıt niteliğinde olmayan (anti-monuments) eserler tasarlamak istediğinden söz eder ve ekler: “Bir anıt, gücü temsil eden ya da tarihin bir parçasını seçen ve onu canlandırmaya çalışan, görselleştiren, temsil eden bir şeydir, bunun aksine anıt niteliğinde olmayan eserler (anti-monuments) bir eylem, bir performanstır.” (Adriaansens, Brouwer, 2002, ss. 138-143). Lozano Hemmer, bedeni ve onun deneyimini merkeze koyan işler yaparken, seçtiği lokasyonlar sayesinde aynı anda birden çok kullanıcıya da ulaşır; bu sayede, çoklu deneyimle, bir çok potansiyelin eş zamanlı deşifresini de olanaklı kılar.

Voice Tunnel, 2013 yılında, New York'ta ‘Sumer Streets’ Yıllık Kutlamaları sırasında Park Avenue Tüneli’ni (Şekil 4.5) dönüştürmek için tasarlanmış büyük ölçekli etkileşimli bir yerleştirmedir. . Tünel hem önemli bir tarihe sahip olduğu için hem de New York City'de iki önemli caddeyi birbirine bağladığı için kritik bir öneme sahiptir. Bu tünel 200 yıllık tarihinde ilk defa yayalara açılmıştır ve bu tünelin yayaların kullanıma açılması, Lozano Hemmer’in Voice Tunnel işi ile gerçekleştirilmiştir, (Url- 7).



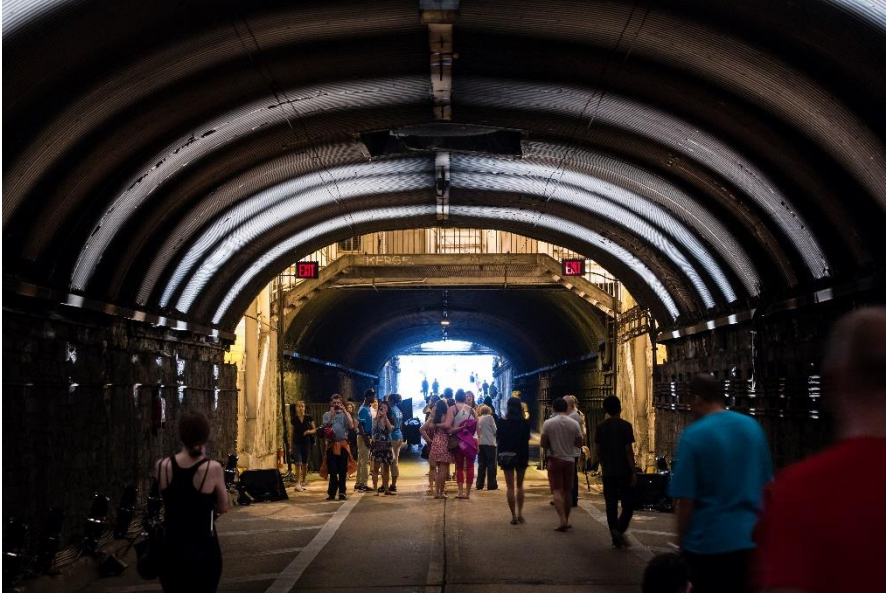
Şekil 4.5 : Park Avenue Tünel girişi, 2013, New York, Amerika Birleşik Devletleri (Url-8).

Lozano Hemmer, bu 200 yıllık tünele, 300 güçlü spot yerleştirmiştir (Şekil 4.6). Zemine monte edilen bu spotlar, kendi hizalarında tünelin bir kesitini lineer olarak aydınlatabilmektedir (Şekil 4.7). Her bir lineer ışığın yoğunluğu, tünelin ortasında bulunan özel bir interkoma (Şekil 4.8) konuşan bir katılımcının ses kaydı tarafından otomatik olarak kontrol edilir.



Şekil 4.6 : Voice Tunnel, 2013, spot eskizi (Url-9).

Oyuna yeni insanlar eklendiğinde ise, bir önceki ses kaydından oluşan ışık daha düşük bir seviyeye kayar. Bu durum, yerleştirmeye sürekli değişen ve yeniden yapılandırılan bir bellek sağlamaktadır.



Şekil 4.7 : Voice Tunnel, 2013, Park Avenue Tünel (Url-10).

En eski kayıtlar tünel kenarında, yenileri orta bölümde yer alır. Bu yerleştirme, eş zamanlı olarak yalnızca 75 kişinin katılımına izin vermekte ve bir oyuncunun peşinden 75 kişi daha katılırsa, ilk oyuncunun kaydı tünelde kaybolmaktadır. Hiç kimse, intercoma konuşmadığında ise, spotlar yanıp sönen ışıklar şeklinde çalışır, (Url- 11).



Şekil 4.8 : Voice Tunnel, interkom (Url-12).

Lozano Hemmer'in Park Avenue Tüneli'ne yaptığı bu müdahale, tünelin içinde bir oyun alanı yaratır. Kentli daha önce bu tüneli yaya olarak deneyimleyemedikleri için, kentlinin bu alana dair, yaya olarak, bir deneyimi ya da bir belleği yoktur. Dolayısıyla, bu alan, kentli için atıl, kullanımda olmayan bir alan iken, Hemmer'in

bu müdahalesi ile yaşan bir kent mekana evrilmiştir. Bu noktada, tünelin yaya kullanımına açılmasının böyle bir yerleştirme ile başlaması da, kentlinin bu atıl alana gelmesi için bir sebep sunmaktadır. Bu sayede, bu atıl kent alanı, kısa süreliğine de olsa, bir çekim merkezi olarak çalışır. Öte yandan, bu yerleştirme, bu alanın varolan algısını değiştirmek için bir fırsat sunmakta, bu tünel yalnızca kentte insanları bir noktadan diğerine götürme görevini üstlenen bir yol iken, bir oyun alanına dönüşmektedir. Bu yerleştirme, tünelde yürüyen insanların birdenbire karşısına çıkar, tünelde yürüyen yayalar, oyunu oynamaya başlayan diğer kentlileri görerek, yerleştirmeyi deneyimlemeye başlarlar. Kentin ortasında, beklenmedik bir şekilde kendi başlarına bu yerleştirme ile oynamaya başlarlar.

Voice Tunnel işi, Lozano Hemmer'in işleri arasında 'İlişkisel Mimarlık' (Relational Architecture) adı altında gruplandırılmıştır. Çünkü, Adriaansens ve Brouwer'ın dediği gibi: "Bu parçalar, genellikle, beklenmedik davranışların ortaya çıkabileceği mimari ve sosyal ilişkiler kurmak üzere tasarlanan kısa ömürlü müdahalelerdir." (Adriaansens, Brouwer, 2002, ss. 138-143).

Hemmer, oyunu kurarken teknoloji ve bedensel müdahaleleri oyunun merkezi yapmakta ve mekansal sınırlılığı çok kesin olan bir mekanı kullanmaktadır. Oyunun kuralları ise, oyun teknolojik bir alt yapıyla kurulduğu için, oldukça keskindir. Hemmer, oyunu ses frekanslarının matematiği üzerine inşa etmiştir ve dolayısıyla, bu durum oyunun kurallarını belirli sınırdan kalmasına neden olmuştur.

Lozano Hemmer'in Voice Tunnel işi özelinde, oyunun bileşenlerini şu şekilde sıralayabiliriz:

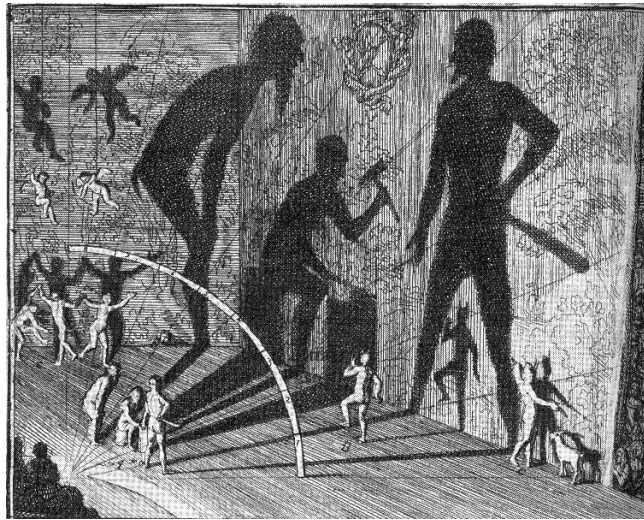
Oyun Kurucu ve Oyuncu: Voice Tunnel İş'i'nin Oyun kurucusu tasarımcı Lozano Hemmer, oyuncular ise Park Avenue Tüneli'ni yaya olarak kullanan kentlidir. Bu oyun özelinde, oyuncunun ve oyun kurucunun sınırlarının çok net çizildiğini söylemek mümkündür. Çünkü oyuncu oyunu tam da Hemmer'in kurduğu gibi oynamak zorundadır. Hemmer oyunu, teknolojik ve matematiksel bir alt yapıya göre kurar. Oyunun aktif hale gelebilmesi için, katılımcıların yalnızca Tünel'e gelmesi ya da tünelden geçmesi yetmez, oyunun farkında olarak bilinçli olarak oyunu oynamaları ve interkoma seslenmeleri gerekir. Dolayısıyla, Voice Tunnel İş'i'nin oyuncunun etkinliğinin oldukça önemli ve yüksek olduğu bir oyun yarattığını söylemek mümkündür.

Oyunun Mekanı: Voice Tunnel, oyun mekanı olarak Park Avenue Tüneli'ni kullanmaktadır. Oyun mekanı olarak seçilen bu tünel, önceleri yaya sirkülasyonu olmayan ve bu iş ile yaya sirkülasyonuna açılan bir tüneldir. Dolayısıyla, Voice Tunnel için seçilen bu alanın, -voice tunnel a kadar- atıl bir kent alanı olduğunu söylemek mümkündür. Bu tünelin Voice Tunnel'a kadar, kamusalılığı yüksek bir alan olduğu söylenemez. Her ne kadar araçlarla kullanılabilen bir alan olsa da, kentlinin yaşayabildiği, gelip geçebildiği bir alan değildir. Fakat bu iş sayesinde kamusalılığı yüksek, yaşayan bir kent mekanına evrilir.

Oyunun Kuralları: Voice Tunnel'de oyunun kuralları oyunun yapıcısı tarafından oldukça tanımlanmış bir formatta kentlinin karşısına çıkmaktadır. Oyuncu sayısına kadar belirli olan oyunda, katılımcıların öncelikle oyunun kurallarını keşfetmesi gerekir. Dolayısıyla, Hemmer'in bu işinde kuralları çok kesin sınırlarla çizili bir oyun çizdiğini söylemek mümkündür.

4.2.2 Body Movies - Lozano Hemmer

Body Movies, Meksika-Kanadalı sanatçı Rafael Lozano-Hemmer'in 2001 yılında Cultural Capital of Europe Festivali kapsamında, Rotterdam'da oluşturduğu bir başka 'İlişkisel Mimarlık' (Relational Architecture) yerleştirmesidir. Samuel van Hoogstraten'in 'The Shadow Dance' (Şekil 4.9) gravüründen esinlenen Lozano-Hemmer, Body Movies işinde bu gravürü yeni bir teknolojiye tekrar ama farklı bir bakış açısıyla üretir. Hemmer bu işi dünyada bir çok kentin meydanında farklı zamanlarda gerçekleştirmiştir.



Şekil 4.9 : Samuel van Hoogstraten, The Shadow Dance, 1675 (Url-13).

Body Movies, kamusal alanda, 400 ila 1.800 metrekare arasında deęişen boyutlarda etkileşimli projeksiyonlar yaratmaktadır, (Url-14). Body Movies, yeni teknoloji, kentsel mekan ve kentlinin aktiviteleri üçgeninde bir kesişim noktası yaratmayı amaçlar. Daha önce, Body Movies'in sergilendięi başka ülkelerin sokaklarında çekilen binlerce fotoğraf portresi, robotik kontrollü projektörlerle dev bir ekran veya cephe üzerine yansıtılır. Rotterdam'da gerçekleşen Body Movies'de, Schouwburgplein Meydanı'ndaki Pathe Sinema Binası'nın cephesi dev bir kamusal ekran olarak kullanılır. Sinema binasının cephesi, beyaz bir arayüzle kaplanır ve zemin seviyesine ışık kaynakları yerleştirilir ve farklı kentlerden toplanan portreler bu cepheye yansıtılır (Şekil 4.10). Bu portreler yalnızca, insanları, meydana geçmeye başlayınca ekranda belirir. Beliren portrelerle beraber, meydana geçen insanların gölgeleri de ekrana yansır. Yansıyan gölgelerin büyüklükleri ise, katılımcıların, ekrana yakınlıkları ile ters orantılı olarak deęişmektedir (Şekil 4.11).



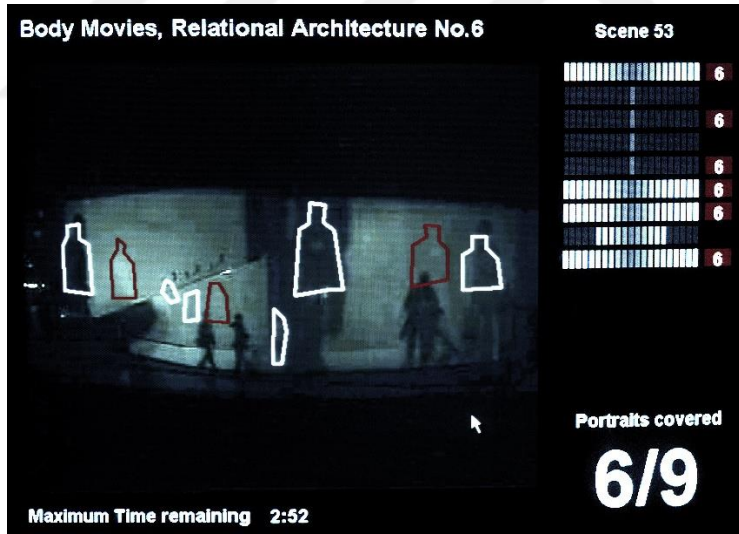
Şekil 4.10 : Body Movies, Cultural Capital of Europe Festival, 2001 (Url-15).

Schouwburgplein Meydanı'ndaki bu oyun, ekrana yansıtılan portreler ve kentlinin ekrana yansıyan silüetlerinin çakışması kuralı esasına dayanmaktadır. O anda, ekrana yansıtılan tüm portrelerle, kentlinin silüetleri çakıştığı anda, o anlık oyun tamamlanmakta ve yeni portreler ekrana yansıtılarak oyun yeniden başlatılmaktadır (Şekil 4.12).

Oyunun bu kuralı ise, ekran olarak kullanılan sinema binasının duvarında verilir. Bu yerleştirme için teknolojisinin, etkileşim için bir oyun aracı olarak kullanıldığı söylenebilir. Fernandez "Hemmer, kentin pasif izleyicisine bu projeksiyon aracılığı ile meydan okudu." demektedir, (Fernandez, 2007, s. 80).



Şekil 4.11 : Body Movies, Cultural Capital of Europe Festival, 2001 (Url-16).



Şekil 4.12 : Body Movies İşi'nde belirlenen sürede kaç portrenin çakıştığını gösteren bilgisayar sistemi (Url-17).

Bir diğer ifadeyle, Hemmer bu yerleştirmeye kentlinin farkında olmadan geçip gittiği/tükettiği bu kent meydanını, yeni ve etkileşimli bir oyun alanına dönüştürmektedir. Meydan artık yalnızca bir meydan olmaktan öte, yeni ve anlık durumlara olanak sağlayan bir oyun alanına evrilir. Her katılımcı kendi bedeninin kapasitesine göre bu yerleştirmeyi deneyimler; bu sayede her bir deneyim kendine

özel ve biricik olur. Totaliter bir bakış açısında, bu deneyimlerin kolektif bir çalışma ve bellek yarattığı söylenebilir. Bu bağlamda, bu yerleştirmenin yalnızca kentlinin katılımını doğrultusunda anlam ifade ettiği de açıkça söylenebilir.

Body Movies işi özelinde Oyunun bileşenlerini şu şekilde sıralayabiliriz.

Oyun Kurucu ve Oyuncu: Oyunun kurucusu –tasarımcısı- Lozano Hemmer, oyuncular ise kentlidir. Body Movies işi için iki farklı oyun kurucu söz konusudur; oyunu Lozano Hemmer’in koyduğu kurallara göre oynayan kentliler, oyunda oyuncu olma görevini üstlenirken, Hemmer’in kurallarının farkında olmayan ya da, o kurallara göre oyunu oynamak istemeyen kentli, kent meydanına hareketleri yansıtan bir ekran yerleştiren Body Movies işinde kendi oyununu kurmakta ve eğlenmeye başlamaktadır. Dolayısıyla, Hemmer’in arayüzü sayesinde her kentli o meydana kendi oyununu kurma olanağı yakalar ve kendi oyununun oyun kurucusu olur.

Her iki durum için de oyuncunun oyundaki etkinliği, oyunun devamı için ön plandadır. Toplanan portrelerin ekranda görünür olması için bile, kentliye ihtiyaç vardır. Dolayısıyla, Body Movies’in oyuncunun etkinliğinin yüksek olduğu bir oyun olduğunu da söylemek mümkündür.

Oyunun Mekanı: Body Movies’in Rotterdam’da gerçekleşen bu versiyonunda, oyun mekanı olarak, Schouwburgplein Meydanı’nı kullanılmaktadır. Fakat bu meydanın yalnızca, Pathe Sinema Binası’nın bir cephesine bakan alanı, oyun için kurgulanır. Çünkü projeksiyonlar bu alanda yerleşmekte ve bu cepheye gölgeler yansıtılmaktadır. Dolayısıyla, Hemmer mekânsal sınırlılığı çok net bir oyun alanı çizmektedir.

Oyun mekanı olarak seçilen bu meydan, Rotterdam’ın en işlek ve yaya sirkülasyonu olan meydanlarından biridir. Fakat, kentli özellikle, meydanın sinema binasının bu cephesine komşu alanını bir geçiş alanı olarak kullanmaktadır. Dolayısıyla, Body Movies’de oyun için seçilen alanın, günlük kullanım pratiklerine hapsolmuş, fakat kamusalılığı yüksek bir alan olduğu söylenebilir.

Oyunun Kuralları: Oyunun kurucusu Lozana Hemmer, teknolojinin de yardımıyla, kuralları ve mekansal sınırları net olan bir oyun kurulmakta ve bu oyunun kuralını kentlinin meydanında oyunun oynandığı alanda ilan edilmektedir. Hemmer bunu yapmasına rağmen, oyunu kurallarına göre oynayan insanlar kadar, kuralsız oynayanlar da vardır. Oyunun kurallarının farkında olan katılımcı, diğer

katılımcılarla organize olup oyunu tamamlayabileceğinin farkında olduğu için, diğer katılımcılarla etkileşime geçer. Oyun bu şekilde kurallarına uygun olarak oynandığında, Hemmer'in amaçladığı, 'teknoloji, kentsel mekan ve kentlinin etkileşimi' üçlüsü doğru şekilde çalışmış olur. Öte yandan, oyunu kurallarına göre değil, kendi halinde oynamaya ve o ekranı deneyimlemeye çalışan katılımcılar içinse, Hemmer kentte bir alan açmıştır. Dolayısıyla, Body Movies'de, iki farklı oynama halinin mevcut olduğu kabul edildiğinde, Hemmer'in çizdiği kurallar doğrultusunda, kuralların katı ve oyuncu tarafından değiştirilemediği söylenebilecekken, ikinci durum için, Body Movies'in Schouwburgplein Meydanı'nda kuralları esnek ve oyuncu tarafından belirlenebilen bir arayüz oluşturduğundan da söz etmek mümkün olacaktır.

4.2.3 Delirious Frites - Les Astronautes

Delirious Frites, Kanadalı bir tasarım kolektifi olan Les Astronautes'in Kanada, Quebec de 'Les Passages Insolites' isimli bir kamusal sanat festivali için, 2014 yılında yaptıkları bir yerleştirmedir. Bu festivalin amacı, kentlinin kamusal alan ile ilişkilerini sorgulatmak ve bunu yaparken kenti yeniden şekillendirmektir. Festival kapsamında yapılan işlerin tümü, kullanıcıyı içine çeken ve kendine dahil eden etkileşimli işlerdir. Festival bu işler sayesinde, kentlinin kentle olan deneyimi bir tür oyuna dönüştürmeyi hedefler.

Les Astronautes, Gabrielle Blais-Dufour, Robin Dupuis and Alexandre Hamlyn isimli üç mimardan oluşmaktadır. Delirious Frites, Kanada'da Quebec'te tarihi yapıların arasında unutulmuş ve atıl kalan bir sokağa yerleşir (Şekil 4.13). Kentte iki sokağı birbirine bağlayan bu alan, iki yüksek yapının arasında dar bir alanda kentlinin farkında olmadığı bir kent parçası iken, bu dar sokağa yerleştirilen, deniz makarnaları sayesinde, davetkar bir oyun alanına dönüşmektedir (Şekil 4.14).

Delirious Frites'ın içinden geçen kentliler, terk edilmiş ya da atıl kalmış bir sokağın içinden değil, bir oyun alanının içinden geçmiş olur. Öte yandan bu yerleştirme, komşu olduğu yapıların tarihi dokusu ile oluşturduğu tezat görüntüyle, kentte görünür bir hale gelmektedir. Gabrielle Blais-Dufour, Robin Dupuis and Alexandre Hamlyn üçlüsü, kentsel meydana yaptıkları bu müdahalenin, konumunun avantajından yararlandığını söyler. Onlara göre, tarihi çevre ile yaratılan zıtlık, kentliyi bu unutulmuş alanı keşfetmek için cezbetmektedir (Url-18).



Şekil 4.13 : Delirious Frites, 2014, Kanada (Url-19).



Şekil 4.14 : Delirious Frites, 2014, Kanada (Url-20).

İnsan ölçeğinin çok üzerinde bir yükseklikte tüm geçit boyunca, normalde yüzme havuzunda yüzmek için kullanılan, yüzlerce pembe ve turuncu deniz makarnası, duvara monte edilen deliklerden geçirilerek sokağın iki yanından sarkıtılmaktadır.

Bu yerleştirme, Grasshopper ve Rhino gibi parametrik tasarım programları kullanarak tasarlanmıştır. Bu programlar, bu dar alandan maksimum verimi alarak çok sayıda deniz makarnası yerleştirebilmesine de izin vermiştir. Ayrıca, yerleştirmenin yerinde uygulanabilmesi için gerekli tüm teknik detaylar, yine bu

programla çözülmüştür, (Url-21). Sonuç üründe ya da oyunun içinde, her ne kadar, teknolojinin ve onun araçlarının izleri görülme de, işin alt yapısı matematiksel ve teknolojik bir alt yapıyla kurulmuştur. Renkli duvarlar arasında gezen kentliler, Grasshopper ve Rhino gibi yazılımları kullanarak yüzeyler boyunca desen oluşturan köpük deniz makarnalarının arasında, onlara temas ederek, aralarına geçerek, saklanarak bu metruk kent parçasını bir oyun alanına çevirirler.

Her yaştaki festival izleyicisi için, Delirious Frites oldukça basit bir şekilde eğlenceli olan bir yerleştirmedir. Delirious Frites'in sanatçılarından Hamlyn, insanlar yerleştirmemizle etkileşime girmekten korkmadılar, çünkü bu işin tam olarak bu etkileşimi kurmak için yapıldığını fark ettiler diyor ve ekliyor; “kentli tarafından, dokunulmaması gereken değerli bir sanat eseri olarak değil, doğrudan etkileşime girebilecekleri bir şey olarak görüldü. Bu anlamda sanırım gerçek bir kamusal sanat yaratmayı başardık,” (Young, 2014, ss. 37-42).

Öte yandan, her iki duvara yerleştirilen aydınlatmalar sayesinde alan aydınlatılmakta, bu sayede oyun gece de oynanabilmektedir (Şekil 4.15).



Şekil 4.15 : Delirious Frites, 2014, Kanada, gece görüntüsü (Url-22).

Delirious Frites işi özelinde Oyunun bileşenlerini şu şekilde sıralayabiliriz.

Oyun Kurucu ve Oyuncu: Delirious Frites, oyun kurucusu Les Astronautes isimli mimarlık grubu, oyuncusu kentli olan bir oyundur. Kentin atıl bir alanını oyun alanına dönüştüren Les Astronautes, oyunu kurarken yalnızca oyun mekanını hazırlamış ve gerisini kentliye yani oyuncuya bırakmıştır. Dolayısıyla, bu oyunda,

oyunun kurucusu her ne kadar Les Astronautes gibi gözükse de, grup yalnızca kentin içinde oyuna elverişli bir ortam sunmakta ve kendi oyununu kurması için alanı oyuncuya, yani kentliye bırakmaktadır.

Oyunun Mekanı: Delirious Frites İş'i'nde oyun mekanı olarak, kentin yıllar içindeki devinimi sonucunda atıl bir kent parçasına dönüşen bir alan seçilmiştir. Tarihi yapıların arasında, metruk bir alana dönüşen bu geçit, esasında oldukça işlek olan iki caddeyi birbirine bağlayan bir aralıkken, yıllar içinde kentlinin unuttuğu bir alana dönüşmüştür. Bu bağlamda, oyun mekanının, atıl ama yapılı çevresi sebebiyle kamusalılığı yüksek bir kent parçası olduğu söylenebilir.

Oyunun Kuralları: Les Astronautes, Delirious Frites işinin nasıl bir oyun kuracağına dair belirli sınırlar çizmemiştir. Oyunun kurucuları, oyun mekanını, en etkin şekilde kullanabilmek için, mekanı tasarlarken, insanların alanda rahatça oyun kurabilmelerine olanak sağlayacak bir takım kurallar koymuşlardır, (boruların sıklığı, uzunluğu, boyutları vs.). Bu kurallar doğrultusunda mekanı tasarlamışlardır. Dolayısıyla, Les Astronautes, Delirious Frites'in kentte deneyimlenebilmesi / oynanabilmesi için kesin ve katı kurallar koymamıştır.

4.2.4 Interactive Dancing Pedestrian Signal - Smart ve BBDO Germany

Lizbon Portekiz'de 'What are you for' kampanyası kapsamında, 2014 yılında tasarlanan ve uygulanan etkileşimli bir yerleştirmedir. Akıllı araba markası olan Smart ve BBDO Germany isimli bir reklam ajansı tarafından tasarlanan bu yerleştirme, kırmızı ışıktaki bekleyen yayaların dikkatini çekerek, kırmızı ışıktaki beklemelemelerini sağlamayı amaçlamaktadır. Trafik ışıklarındaki ikonları, hareket yakalama teknolojisini kullanarak, dans eden ikonlara dönüştüren yerleştirme, yayaları kırmızı ışıktaki beklemeye teşvik etmektedir (Şekil 4.16).

Ekip işi açıklarken, "Akıllı fikirlerin şehri daha iyi bir yere dönüştürebileceğine inanıyoruz" demekte. Ve eklemektedir: "İnsanları, kırmızı ışıktaki, karşıdan karşıya geçmek yerine, beklemeye teşvik eden bir trafik ışığı tasarladık." (Url-23).

Trafik ışığındaki kırmızı adamın dans hareketleri, yakınlardaki bir meydanda kurulmuş bir kabin içinde, kentli tarafından yaratılan figürlerdir. Meydana kurulan geçici siyah bir kübün içerisinde, etrafı kameralar ve bir takım teknolojik düzeneklerle kaplı bir dans pisti bulunmaktadır (Şekil 4.17).



Şekil 4.16 : Interactive Dancing Pedestrian Signal, Lizbon, 2014 (Url-24).

Bu dans pistinde kentlinin yaptığı danslar, trafik ışıklarındaki kırmızı adam ikonunu eş zamanlı olarak değiştirir ve bu ikon kabinin içindeki katılımcıya karşısındaki ekrana ve siyah kübün dış cephesine yansıtır. (Şekil 4.18)



Şekil 4.17 : Interactive Dancing Pedestrian Signal, Lizbon, 2014 (Url-25).



Şekil 4.18 : Interactive Dancing Pedestrian Signal, Lizbon, 2014 (Url-26).

Smart ve BBDO ekibi, “Hiç kimse beklemekten hoşlanmaz, trafik ışıkları ise, kentte yayalar için en tehlikeli olabilecek noktalardan; eğer bu alanları daha eğlenceli hale getirirsek neden burada durmasınlar ki? demektedir, (Url-27).

‘An interactive Dancing Pedestrian Signal’ işi özelinde oyunun bileşenlerini şu şekilde sıralayabiliriz.

Oyun Kurucu ve Oyuncu: An interactive Dancing Pedestrian Signal, oyun kurucusu tasarımcı Smart ve BBDO, oyuncusu kentlidir. Bu oyun, oyuncu olarak özellikle kırmızı ışıkta bekleyen kentliyi seçer.

Oyunun Mekanı: Bu iş, oyun mekanı olarak kentsel mekandaki iki farklı noktayı seçmiştir. Oyunun başladığı yer olarak kırmızı ışıkları seçen ekip, oyunun ana sahnesi olarak kent meydanını seçmiştir.

Oyunun Kuralları: Ekip, ‘An interactive Dancing Pedestrian Signal’ oyununu kurarken, oyunun oynanmasını mümkün kılacak bir takım teknolojileri kullanarak bir sahne hazırlamıştır. Bunu yaparken, sahenin kullanımına dair bir takım kurallar belirlemişler fakat sahnede bedeni sınırlayacak kurallar koymamışlardır.

4.2.5 Merry-Go-Round - Nuno Pimenta

Nuno Pimenta sanat ve mimariyi bir araya getiren disiplinlerarası bir perspektifte çalışan Portekizli bir mimardır. Nuno Pimenta, çalışmalarında toplumsal ve politik yüzleşme alanları yaratmak için kamusal ve kentsel öğeleri kullanarak toplumsal algıları çarpıtmak / yıkmak üzerine odaklanmaktadır.

Mimarın, Merry-Go-Round İş, Azores, Portekiz’de belediye tiyatro binasının önüne kurulan bir yerleştirmedir. 3. Walk & Talk Kamusal Sanat Festivali için seçilen işlerden de biri olan Merry-Go-Round yerleştirmesinde (Şekil 4.19), çelik bir alt yapı ile ayarlanabilir metal kelepçeler ve alışveriş arabaları kullanılmış ve iş Portekiz’de bir meydanda yer alan, Şekil 4.20’de görülen elektrik direğine monte edilmiştir.

Yerleştirmenin tüm parçaları, yerinde monte edilebilen ayarlanabilir parçalardan oluşmaktadır ve herhangi bir genel sokak aydınlatma direğine de monte edilebilir şekilde tasarlanmıştır (Url-29).

Tüketici bir toplumun en iyi bilinen simgelerinden biri olan alışveriş sepetini, bir atlı karıncaya çeviren mimar Nuno Pimenta, toplumsal bir algıyı da yıkmaktadır.



Şekil 4.19 : Merry-Go-Round, 2013 (Url-28).



Şekil 4.20 : Merry-Go-Round, 2013 (Url-30).

Nuno Pimenta, “Normalde bu arabaları karakterize eden hareket özgürlüğüne karşı koyarak tüketiciliğin bizi herhangi bir yere götürmediğini ya da en iyi senaryoda başlangıç noktasına getirdiğini hatırlatıyoruz.” diyor (Url-31).

Nuno Pimenta Merry-Go-Round işini, kullanıcıyı anlık olarak mutlu ve eğlenceli bir eyleme taşıırken eş zamanlı olarak, katılımcıyı bir toplumsal yüzleşmeye ve sorgulamaya sürüklüyor. Bu sebeple işini, tüketici topluluğun en büyük simgelerinden birini çökerten bir kentsel cihaz olarak yorumluyor (Url-32).

Nuno Pimenta'nın Merry-Go-Round işi özelinde, oyunun bileşenlerini şu şekilde sıralayabiliriz:

Oyun Kurucu ve Oyuncu: Merry-Go-Round işi'nin Oyun kurucusu mimar Nuno Pimenta, oyuncularını ise o meydanı kullanan kentlidir. Bu oyun özelinde, oyuncuya alternatifli bir oyun alanı sunulmamıştır. Pimenta, kent meydanında oyuna elverişli bir alan yaratmış fakat oyunun oynanma biçimine dair bir kural koymamıştır. Market arabaları yalnızca, tek yönde, birbirlerine bağlı olarak hareket edebilmektedirler. Market arabalarının kamusal bir atlı karıncaya dönüşebilmesi için, bir beden gücüne ve dahiliyetine ihtiyaç vardır. Bir beden tarafından, güç uygulanıp harekete geçirilmedikçe yalnızca izlenen bir sanat işi olarak yorumlanabileceken, bedenin dahiliyeti ile bir oyun alanına dönüşmektedir. Dolayısıyla, Merry-Go-Round İşi'nin bir oyun mekanına dönüşebilmesi için oyuncunun etkinliğinin oldukça önemli olduğunu söylemek mümkündür.

Oyunun Mekanı: Merry-Go-Round'da oyun mekanı olarak belediye tiyatro binasının önü kullanılmaktadır. Oyun mekanının, konumlandığı yer sebebiyle kamusallığı yüksek ve günlük kullanım pratiklerinde tüketilen bir kent parçası olduğu söylenebilir.

Oyunun Kuralları: Kamusal ve tüm kentlinin kullanımına açık bir atlı karınca olarak çalışan Merry-Go-Round oyununda, oyun yapıcı tarafından konulmuş hiç bir kesin kural yoktur. Oyunun oynanabilir olmasına dair tek gerçeklik, bedenin yerleştirmeye izleyici olmaktan çıkıp, kendi bedeninin elverdiği biçimlerde yerleştirmeye oynamaya başlamasıdır. Dolayısıyla, Pimenta'nın bu işinde oyunun oynanabilmesi için, oyuncunun uyması ya da keşfetmesi gereken kurallar yoktur.



5. SONUÇ

Kentsel mekanı, geçici ve oyun mekanları üzerinden irdeleyen bu tez, oyunsal mekan ve eylemlerin, atıl ya da günlük kullanım pratiklerine hapsolmuş kentsel mekanı, yeni anlamlarla nasıl kent yaşantısına tekrar dahil edilebileceği sorusu üzerinden şekillenmiştir. Bu soru doğrultusunda; oyun, kentsel mekan ve beden çerçevesinde bir kavramsal araştırma ve tartışma geliştirilmiştir.

“Birey kent içinde eylemleri, alışkanlıkları doğrultusunda keşfettiği mekanlarda varolmayı ister ve gündelik alışkanlıkları ile kentte kendi ölçeğine, eylemine uygun ölçeği bulur ve bu kent mekanının dönüştürülmesi için formüller geliştirir, onu manipüle etmeye çalışır.” (Şahin, 2015, s. 12). Şahin’in de dediği gibi, kentsel mekanla karşı karşıya kalan her beden, bulunduğu mekanda kendine bir yer açmaya ve kendi bedeninin sınırlarınca o mekanda var olmaya çalışır. Bunu yaparken, bedenini ve bedeninin eylem içinde olma halini, yani hareketi kullanır. Diğer bir anlatımla bedensel deneyimi ile kendi mekanını var eder, manipüle eder. Öte yandan, bu var olma ve manipüle etme hali, kentin her noktası için aynı yoğunlukta ve kalitede gerçekleşemez. Kent mekanının bazı kısımlarının, zamanla daha az görünür hale geldiğinden söz etmek de mümkündür. Bu daha az görünür alanlar, kent ölçeğinde, tanımsız, kullanılmayan, atıl kalmış boşluklar olabileceği gibi, günlük kullanım pratiklerine hapsolmuş kent mekanları da olabilir. Bu noktada bu alanların kent yaşamına yeniden dahiliyeti var olan mekansal ve eylemsel potansiyellerinin deşifresi ile mümkündür; bu potansiyellerin açığa çıkması ise bedenin kentsel mekanda yalnızca bir kullanıcı / izleyici olmaktan öte yapıcı ve söz sahibi olması gerekmektedir.

Bu tez kapsamında, kentsel mekanın yeniden farklı anlamlarla kent yaşamına katılmasında bir araç olarak görülen oyunsal mekanlar, kurgulandıkları mekanda yarattıkları değişim potansiyeli üzerinden ele alınmıştır. Kentsel mekanda gerçekleştirilen geçici ve etkileşimli oyun mekanları, bedenin yapılı çevreleriyle iletişim kurmasına ve kentsel mekanı farkında olarak o anda yeniden deneyimlemesine olanak sağlar. Bu oyun mekanlarının deşifre ettiği mekansal

potansiyeller bir taraftan kentsel mekanın yeniden yapılanmasında etkin bir rol oynarken, bir taraftan da kentliyi, kentsel mekanda yalnızca bir izleyici olmaktan çıkarıp, içine çekerek oyuna dahil etmektedir. Bunu yaparken ise, kentliyi aktif bir katılımcıya dönüştürür. Diğer bir ifadeyle, kentli kentte, kent ile oynamaya başlar.

Kentsel mekanına konumlanan bu oyunsal mekanlar sayesinde, kentliler belki daha önce bilinçsizce geçip gittikleri tükettikleri bir kentsel mekanı, daha farklı bir araçla deneyimleme ve fark etme olanağı bulurlar. Bu sayede, bu tür yerleştirmelerin yardımı ile, kentsel mekan, kentliler için bir oyun alanı işlevini üstlenmeye başlar. Böylece, kentsel mekan belirli bir süreliğine bir eylem-etkinlik alanına dönüşür. Bunu yaparken, bu müdahaleler kentsel dönüşüm sürecini de başlatmış olur. Kentsel alana yönelik bu tür geçici ve mekansal müdahaleler, özellikle kentlerin terk edilmiş, atıl kalmış parçalarında daha esnek, uyarlanabilir ve dinamik ortamlar oluşturulmasını ve bu sayede daha yaşanabilir kentler kurgulanmasını mümkün kılar.

Kentsel bağlamda düzenlenmiş geçici ve etkileşimli yerleştirmelerinin insanın / bedeninin yapıları çevreleriyle, alışageldiği pratiklerin dışında bir iletişim kurmasına olanak sağladığı öne sürülebilir. Öte yandan, bu yerleştirmelerin kentsel bağlamda bir oyun kurarak Tschumi'nin bahsettiği kenti yeniden yapılandıran “olay” ların gündeme gelmesine olanak sağladığı sonucuna da varılabilir.

Kentsel mekanı bir oyun alanı olarak ele alan bu tezde, kenti belirli bir süreliğine oyun alanına çeviren etkileşimli yerleştirmeler yapısal olarak deşifre edilerek incelenmiştir (Şekil 5.1). İncelenen her bir örnek, yerleştiği kent mekanına anlık olarak sızmış ve o mekanı alışlageldik kullanımından ayırarak kentlinin o mekana dair yeni bir imge yaratmasına olanak sağlamıştır. Örnekler üzerinden yapılan deşifreler sonucunda, kentsel mekanda gerçekleştirilen bu oyunların, çevresi ile etkileşime geçip kentsel mekanı dönüştürmeye başlayabilmesi için mekansal ve zamansal sınırlarının iyi çizilmiş, kuralları ve davetkarlığının ise iyi kurgulanmış olması gerektiği söylenebilir. Çünkü, Suits'in ifade ettiği gibi oyun oynamak; “sonuca götürmede daha yeterli olanı yasaklayıp daha az yeterli olanı serbest bırakan ve yalnızca bu tür bir etkinliği olanaklı kıldığı için kabul edilen kuralların izin verdiği araç ve yöntemleri kullanarak belli bir duruma ulaşmaya yönelik bir etkinlik alanına girmektir.” (Suits, 1995, s. 49).

<i>oyun</i>	<i>oyunun aktörleri</i>		<i>oyun mekanı</i>	<i>oyun kuralları</i>	<i>oyunun</i>
	<i>oyun kurucu</i>	<i>oyuncu</i>			<i>kentsel mekanı</i>
 5.2.1 Voice Tunnel	sanatçı Lozano Hemmer	Kentli (oyunun seyrini etkileyebilen oyuncu)	Park Avenue Tüneli (atıl kent mekanı)	katı - değiştirilemez	yüksek
 5.2.2 Body Movies	sanatçı Lozano Hemmer + Kentli	Kentli (oyunun seyrini etkileyebilen oyuncu)	Schouwburgplein Meydanı (günlük kullanım pratiklerindeki kent mekanı)	katı - değiştirilemez, ama oyuncular kendi oyunlarını da kurabilirler	yüksek
 5.2.3 Delirious Frites	mimar Les Astronautes + Kentli	Kentli (oyunun seyrini etkileyebilen oyuncu)	Quebec'de iki yapı arasında kalan bir aralık (atıl kent mekanı)	esnek, oyuncular kendi oyunlarını kuruyorlar	yüksek
 5.2.4 interactive Dancing Pedestrian Signal	tasarımcı Smart + BBDO Germany	Kentli (oyunun seyrini etkileyemeyen oyuncu)	Lizbon'da bir trafik lambası ve kent meydanı (günlük kullanım pratiklerindeki kent mekanı)	katı - değiştirilemez	orta
 5.2.5 Merry-Go-Round	mimar Nuno Pimenta	Kentli (oyunun seyrini etkileyemeyen oyuncu)	Belediye tiyatrosunun meydanı (günlük kullanım pratiklerindeki kent mekanı)	kural yok İtek tip oyunama yöntemi var	düşük

Şekil 5.1 : Oyunun bileşenleri üzerinden oyunusal mekanların deşifre tablosu.

Günlük kullanım pratiğinde olmayan, atıl bir tünele yerleşen Voice Tunnel ve her gün kullanılan fakat günlük kullanım pratiklerine hapsolmuş bir kent meydanına yerleşen Body Movies örneklerinde, oyunun yerleştiği kent mekanını dönüştürmekte oldukça etkili olduğu öne sürülebilir. Çünkü, her iki oyunda da kentlinin oyuna dahil olabilmesi için, öncelikle mekanda bir keşfe çıkması gerekmektedir; dolayısıyla daha oyun başlamadan, katılımcı mekana dair yeni bir kavrayışa sahip olur. Öte yandan, bu oyunların oyuncularını, oyunun gidişatını etkileyebilmektedir; çünkü bu oyunlardaki etkileşim çift taraflı bir etkileşimdir. Oyuncu, oyuna verdiği tepkilerin geri dönüşlerini mekanda görür ve bu durum katılımcıda oyunun sonuna dair bir merak uyandırır ve bu merak oyuncuyu oyunda tutar. Voice Tunnel, kuralları önceden çizilmiş ve kurallarının dışında oynanması mümkün olmayan bir oyun iken, Body Movies, hem önceden çizilmiş kuralları doğrultusunda hem de, kentsel mekanda yarattığı arayüz sayesinde oyuncunun (kentlinin) kendi kendine kurduğu oyunlarla oynanmasını ve bu şekilde kentsel mekanda aktif bir rol üstlenmesini olanaklı kılar. Delirious Frites yerleştirmesinde ise, oyun kurucu mimar yalnızca oyun oynamaya elverişli bir mekan yaratmış ve anlık oyun kurma eylemini kentliye bırakmıştır. Dolayısıyla, oyunun kuralları ilk iki örneğe göre oldukça esnektir. Fakat, oyuna davet eden mekansal konumlanması ve kentliyi oyuncu olmanın yanında, oyun kurucu olmaya da teşvik etmesi sebebiyle, kentsel mekanda kentli ile güçlü bir iletişim kurmuştur. Interactive Dancing Pedestrian Signal örneğinde, oyuncu, önceden belirlenmiş katı kurallarla oyunu oynamakta, aynı zamanda oyunun gidişatına dair de çok fazla etkin olamamaktadır. Oyun her ne kadar kamusallığı yüksek bir kent meydanında gerçekleşmiş olsa da, oyuncunun oyunda bir şeyleri değiştirmek üzere söz sahibi olabilmesi için, az da olsa bir filtrelemeden geçerek kentsel mekanda konumlanan dans pisti olarak görev yapan kutuya girmesi gerekir. Dolayısıyla, oyunun bütününe kentsel mekanda yarattığı etki ilk üç örneğe oranla daha düşüktür. Merry Go Round'da ise, oyuna dair herhangi bir kural olmamakla birlikte, tek tip oynama biçimi vardır; dolayısıyla oyuncu oyunun seyrini değiştirememektedir. Bu durumda yerleştirme, yalnızca izlenen bir kent objesi olmaktan, harekete / eyleme teşvik etmesi yönüyle ayrılmaktadır ki, yalnızca bu durumun kentsel mekanını, bir oyun kurucu olarak dönüştürmekte yeterli olmadığını söylemek mümkündür.

İncelenen örneklerin her birinin oyun kurma yöntemi farklıdır. Dolayısıyla her birinin de kent mekanında yarattıkları etkileşim ve dönüşüm kendi oyun kurma potansiyelleri doğrultusunda farklıdır. Temelde, bu yerleştirmelerin (oyunların) kentsel mekanı dönüştürme gücünün ne yalnızca konumlandığı mekanla, ne de yalnızca koyduğu kurallar ile katılımcıyı oyuna doğrudan dahil edip etmemesiyle ilgilidir. Örneklerden bir kısmı, önceden belirlenmiş kesin kurallarla, içinde bulunduğu kentsel mekandan ayrışırken, bazıları ise yalnızca mekansal ve zamansal sınırlılığı ölçüsünde kentsel mekandan ayrışarak bir oyun mekanı yaratmaktadır. Dolayısıyla, çerçevesi ve kuralları iyi çizilmiş ve önceden kurgulanmış bir oyunun, kentsel mekanda kentli tarafından oynanmaya değer göreceği ve etkileşimin de ancak bu şekilde başlayabileceği sonucuna varılabilir.





KAYNAKLAR

- Adriaansens, A. ve Brouwer, J.,** (2002). Alien Relationships from Public Space, A winding dialog with Rafael Lozano-Hemmer. Brouwer, J., Mulder, Arjen (Eds.), *Transurbanism*, 138-143. Erişim: 28 Nisan, 2017, <http://v2.nl/files/2017/pdf/transurbanism-pdf>
- Akaslan, P.** (2006). *Etkinliğini Yitirmiş Kentsel Mekanların Kent Yaşamına Katılması*. (Yüksek Lisans tezi). İstanbul Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- And, M.** (2012). *Oyun ve Bügü, Türk Kültüründe Oyun Kavramı*. İstanbul : Yapı Kredi Yayınları.
- Ballantyne, A.** (2010). *Mimarlar için Deleuze ve Guattari* (R. Ögdül, Çev.). İstanbul : YEM Yayınları.
- Bergson, H.** (1991). *Matter and Memory*. New York : Zone Books.
- Bergson, H.** (2007). *Madde ve Bellek*. Ankara : Dost Kitapevi Yayınları.
- Bodson, G., Brown, B., Debord G., Knabb, K. ve Matthews, J. D.** (2008). *Situasyonist Enternasyonel* (M. Darende, M. Oflas ve A. Günebakanlı, Çev.). İstanbul : Altıkkırkbeş Yayınları.
- Boynudelik, Z.** (2005). Yeni Tip Kamusal Sanat. L.Çalikoğlu (Haz.), *Çağdaş Sanat Konuşmaları* (s.168-184) . İstanbul : YKY.
- Caillois, R.** (1994). Oyun Tanımı, *Sanat Dünyamız*, 55, 35-41.
- Casanova, H. ve Hernandez, J.** (2014). *Public Space Acupuncture, Strategies and Interventions for Activating City Life*. New York : Actar Publishers.
- Certeau, M.** (1988). *The Practice of Everyday Life* (S. Rendall, Çev.). London : University of California Press.
- Connerton, P.** (1999). *Toplumlar Nasıl Anımsar?* (A. Şenel, Çev.). İstanbul : Ayrıntı Yayınları.
- Daniel, B.** (2000). Kente Yerleşmek, *Sanat Dünyamız*, 78, 133-148.
- Debord, G.** (2008). Derive Teorisi. Ş. Erdoğan (Haz.), *Situasyonist Enternasyonel*, Altıkkırkbeş Yayınları: İstanbul, (s. 42 - 44).
- Demirkaya, E.** (2011). *Kent Mekanının Situasyonist Kullanımı*. Erişim: 27 Mayıs, 2017, <https://ratherdancethantalk.wordpress.com/2011/02/03/169/>
- Duru, D.** (2015). *Performans Olgusu Bağlamında Beden Mekan İlişkilerinin Araştırılması*. (Yüksek Lisan Tezi). İstanbul Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Durmaz, O., Hamarat, M. ve Ummansu, İ.** (2014). Karaköy Perşembe Pazarı, Anlarda Yeniden Programlama. *Academia.edu*. Erişim: 1 Nisan, 2017,

https://www.academia.edu/10926336/Karaköy_Perşembe_Pazarı_-_Anlarda_Yeniden_Programlama

- Dursun, P. ve Ozsoy, A.** (2008). How Can Architects Learn from their Own Experiences, *AZ ITU Journal of Faculty of Architecture*, 5/2, 82-95. Erişim: 28 Nisan, 2017, <http://www.azitujournal.com/jvi.aspx?pdire=itujfa&plng=eng&un=ITUJFA-97659>
- Erdönmez, E.** (2003). *Açık Kamusal Kent Mekanlarının Toplumsal İlişkileri yapılandırmadaki Rolü, Büyükdere – Levent – Maslak Aksı*. (Doktora tezi). Yıldız Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Fernandez, M.** (2007). Illuminating Embodiement: Rafael Lozano-Hemmer's Relational Architectures, *Architectural Design*, vol. 77, no.4, 78-87. Erişim: 25 Nisan, 2017, http://www.lozano-hemmer.com/venice/pdFs/articles_panorama/31_ArchitecturalDesign.pdf.
- Gray, R.** (2013). Introduction: The Play's the Thing. M. Feuerstein, G. Read (Eds.), *Architecture as a Performing Art* (pp. 1-14). USA : Ashgate.
- Habermas, J.** (2000). *Kamusalığın Yapısal Dönüşümü* (T. Bora ve M. Sancar, Çev.). İstanbul: İletişim Yayınları.
- Harvey, D.** (1996). *Sosyal Adalet ve Şehir* (M. Moralı, Çev.). İstanbul : Metis Yayınları.
- Hiz, G.** (2012). *Raslantı Kavramının Kent Keşifleri Özelinde İncelenmesi*. (Yüksek Lisan Tezi). İstanbul Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Huizinga, J.** (2006). *Homo Ludens, Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme* (M. A. Kılıçbay, Çev.). İstanbul : Ayrıntı Yayınları.
- İnci, Ş. E.** (2005). *An Investigation into the Process of Architectural Design within the Framework of Game*. (Yüksek lisan tezi). Orta Doğu Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- İtez, Ö.** (2014). Tüm Şehir Bir Oyun Alanına Dönüştüğünde. *Arkitera*. Erişim: 10 Mayıs, 2017, <http://www.arkitera.com/haber/20894/tum-sehir-dev-bir-oyun-alanina-donustugunde>
- Kanipak, Ö.** (2014). Katil Parklar. *Omer Kanipak*. Erişim: 15 Mayıs, 2017, <http://www.omerkanipak.com/2014/12/15/katil-parklar/>
- Kılıçbay, M. A.** (1994). Felsefi Oyun Ya Da Oyunun Felsefesi, *Sanat Dünyamız*, 55, 25-34.
- Köksal, A.** (2000). İstanbul: Hazır Bağlam, *Sanat Dünyamız*, 78, 91-94.
- Köksal, A.** (2009). *Karşı Notlar*. İstanbul : Arkeoloji ve Sanat Yayınları.
- Lavrinec, J.** (2011). From a Blind Walker to an Urban Curator: Initiating Emotionally Moving Situations in Public Space. *Limes: Cultural Regionalistics*, Volume 4, 1,54-63. doi: 10.3846/20290187.2011.577176

- Lavrinec, J.** (2011). Revitalization of Public Space: From “non-places” to Creative Playgrounds. *Santalka, Santalka: Filosofija, Komunikacija*, 19(2), 70–74. doi: SSN 2029-6320 print/2029-6339 online
- Lefebvre, H.** (2013). *Modern Dünyada Gündelik Hayat* (I. Gürbüz, Çev.). İstanbul : Metis Yayınları.
- Lefebvre, H.** (2014). *Mekanın Üretimi* (I. Ergüden, Çev.). İstanbul : Sel Yayıncılık
- Lefebvre, H.** (2015). *Kentsel Devrim* (S. Sezer, Çev.). İstanbul : Sel Yayıncılık.
- Lefavre, L. ve Roode, I.** (2002). Aldo van Eyck Back in the Stedelijk Museum. *Aldo van Eyck the Playgrounds and the City*. Stedelijk Museum Amsterdam : NAI Publishers Rotterdam.
- Lefavre, L.** (2002). Space, Place and Play. *Aldo van Eyck the Playgrounds and the City*. Stedelijk Museum Amsterdam : NAI Publishers Rotterdam.
- Lynch, K.** (2011). *Kent İmgesi* (İ. Başaran, Çev.). İstanbul : Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
- Norberg-Schulz, C.** (1984). *Genius Loci: Towards a Phenomenology of Architecture*. New York : Rizzoli.
- Oudenampse, M.** (2010). Aldo van Eyck and the City as a Playground, (de Andes, A. M. Ed) *Urbanaccion*, 07/09, 25-39.
- Pallasmaa, J.** (2011). *Tenin Gözleri* (A. U. Kılıç, Çev.). İstanbul : YEM Yayınları.
- Ponty, M. M.** (2005). *Phenomenology of Perception*. London : Routledge Classics.
- Shakespeare, W.** (2013). *Nasıl Hoşunuza Giderse* (Ö. Nutku, Çev.). İstanbul : İş Bankası Kültür Yayınları.
- Suits, B.** (2012). *Çekirge: Oyun Yaşam ve Ütopya* (S. Sertabiboğlu, Çev.). İstanbul : Ayrıntı Yayınları.
- Şahin, T.** (2015). *Kent Mekanında Mikro Özgürlük Alanları*. (Yüksek Lisan Tezi). İstanbul Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Tanpınar, A. H.** (2014). *Saatleri Ayarlama Enstitüsü*. İstanbul : Dergah Yayınları.
- Tschumi, B.** (1996). *Architecture and Disjunction*, London : MIT Press.
- Tschumi, B.** (2000). *Event-Cities 2*. London : MIT Press.
- Tschumi, B.** (2000). Tschumi ile Konuşma, (Ş. Kolatan, haz.) *Çağdaş Dünya Mimarları Dizisi* (vol.1, ss. 13-19). İstanbul : Boyut Yayınları.
- Tschumi, B.** (2008). Performance / Architecture, An Interview with Bernard Tschumi, *Journal of Architectural Education*, 61.4, 52–58.
- Ursic, M.** (2014). 'City as a Work of Art' – Influence of Public Art in the City, University of Ljubljana, Faculty of social Sciences, Centre for Spatial Sociology, Kardeljeva pl. 5. *Theatrefit*. Erişim: 25 Nisan 2017, <http://www.theatrefit.org/perch/resources/art-in-the-city-bunker-2014-ursic.pdf>
- Yazgan, K.** (1996). Olay Bombalama Programlanmış Mekan Mimar, *Mimarlar Odası Yayınları-Mimarlık*, 272, 30–34.

- Yeşil, B.** (2015). *Kapitalist Günlük Yaşamın Eleştirisi olarak Situasyonist Enternasyonel*. Erişim: 21 Mayıs, 2017, <https://etilen.net/tag/situasyonizm/>
- Yürekli, İ.** (2003). *Mimari Tasarım Eğitiminde Oyun*. (Doktora tezi). İstanbul Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Young, P.** (2014). Here Today, *Canadian Architect*, 11/14, 37–42.
- Zizek, S.** (2011). *Mimari Parallax*. İstanbul : Encore Yayınları.
- Url-1**<<http://merijnoudenampsen.org/2013/03/27/aldo-van-eyck-and-the-city-as-playground/>>, erişim tarihi 16.04.2017.
- Url-2**<<http://www.omerkanipak.com/2014/12/15/katil-parklar/>>, erişim tarihi 16.04.2017.
- Url-3**<<http://didierraux.canalblog.com/archives/2015/05/22/32088646.html>>, erişim tarihi 16.04.2017.
- Url-4**<<http://birgunbiryerde.blogspot.com.tr/2013/04/bir-dada-klasiği-cesme-ve-marcel-duchamp.html>>, erişim tarihi 16.04.2017.
- Url-5**<http://www.dilekkutzli.com/beuys_t.html>, erişim tarihi 16.04.2017.
- Url-6**<http://www.dilekkutzli.com/beuys_t.html>, erişim tarihi 01.05.2017.
- Url-7**<http://www.lozano-hemmer.com/voice_tunnel.php>, erişim tarihi 01.05.2017.
- Url-8**<http://www.lozano-hemmer.com/voice_tunnel.php>, erişim tarihi 01.05.2017.
- Url-9**<http://www.lozano-hemmer.com/voice_tunnel.php>, erişim tarihi 01.05.2017.
- Url-10**<http://www.lozano-hemmer.com/voice_tunnel.php>, erişim tarihi 01.05.2017.
- Url-11**<http://www.lozano-hemmer.com/voice_tunnel.php>, erişim tarihi 01.05.2017.
- Url-12**<http://www.lozano-hemmer.com/voice_tunnel.php>, erişim tarihi 01.05.2017.
- Url-13**<http://www.lozano-hemmer.com/body_movies.php>, erişim tarihi 15.04.2017.
- Url-14**<http://www.lozano-hemmer.com/body_movies.php>, erişim tarihi 15.04.2017.
- Url-15**<http://www.lozano-hemmer.com/body_movies.php>, erişim tarihi 15.04.2017.
- Url-16**<http://www.lozano-hemmer.com/body_movies.php>, erişim tarihi 15.04.2017.
- Url-17**<http://www.lozano-hemmer.com/body_movies.php>, erişim tarihi 15.04.2017.
- Url-18**<<https://www.dezeen.com/2014/10/13/les-astronautes-delirious-frites-pool-noodles-installation-quebec>>, erişim tarihi 29.04.2017.
- Url-19**<<https://www.dezeen.com/2014/10/13/les-astronautes-delirious-frites-pool-noodles-installation-quebec>>, erişim tarihi 29.04.2017.

- Url-20**<http://www.contemporist.com/delirious-frites-by-les-astronautes/df_121014_01/>, erişim tarihi 15.04.2017.
- Url-21**<<https://www.dezeen.com/2014/10/13/les-astronautes-delirious-frites-pool-noodles-installation-quebec>>, erişim tarihi 29.04.2017.
- Url-22**<<https://www.dezeen.com/2014/10/13/les-astronautes-delirious-frites-pool-noodles-installation-quebec>>, erişim tarihi 29.04.2017.
- Url-23**<<https://www.dezeen.com/2014/09/17/interactive-dancing-traffic-lights-installation-smart-car-lisbon/>>, erişim tarihi 29.04.2017.
- Url-24**<<http://www.thisiscolossal.com/2014/09/interactive-dancing-traffic-light-by-smart/>>, erişim tarihi 02.05.2017.
- Url-25**<<https://www.dezeen.com/2014/09/17/interactive-dancing-traffic-lights-installation-smart-car-lisbon/>>, erişim tarihi 02.05.2017.
- Url-26**<<http://www.thisiscolossal.com/2014/09/interactive-dancing-traffic-light-by-smart/>>, erişim tarihi 02.05.2017.
- Url-27**<<https://www.dezeen.com/2014/09/17/interactive-dancing-traffic-lights-installation-smart-car-lisbon/>>, erişim tarihi 29.04.2017.
- Url-28**<<http://www.designboom.com/art/urban-shopping-cart-merry-go-round-by-nuno-pimenta-10-02-2013/>>, erişim tarihi 02.05.2017.
- Url-29**<<http://www.nunopimenta.com/MERRY-GO-ROUND-2013-1>>, erişim tarihi 29.04.2017.
- Url-30**<<http://www.designboom.com/art/urban-shopping-cart-merry-go-round-by-nuno-pimenta-10-02-2013/>>, erişim tarihi 02.05.2017.
- Url-31**<<http://www.nunopimenta.com/MERRY-GO-ROUND-2013-1>>, erişim tarihi 29.04.2017.
- Url-32**<<http://www.nunopimenta.com/MERRY-GO-ROUND-2013-1>>, erişim tarihi 29.04.2017.



ÖZGEÇMİŞ



Ad-Soyad : İrem Burcu Ummansu
Doğum Tarihi ve Yeri : 17.03.1990 - Antalya
E-posta : iremummansu@gmail.com

ÖĞRENİM DURUMU:

- **Lisans** : 2013, İzmir Ekonomi Üniversitesi, Güzel Sanatlar ve Tasarım Fakültesi, Mimarlık Bölümü
- **Yüksek Lisans** : 2017, İstanbul Teknik Üniversitesi, Mimarlık Anabilim Dalı, Mimari Tasarım Yüksek Lisans Program

MESLEKİ DENEYİM VE ÖDÜLLER:

- Lisans Eğitiminin ardından İstanbul'da iki ayrı proje ofisinde, proje mimarı olarak çalışmıştır. 2015 yılı itibariyle mimarlık ve tasarım çalışmalarına İstanbul'da KANOİD bünyesinde devam etmektedir.

YÜKSEK LİSANS TEZİNDEN TÜRETİLEN YAYINLAR, SUNUMLAR VE PATENTLER:

- **Ummansu, İ., B., Dursun Çebi, P.** 2015. The Body in a Recycling Loop in an Urban Context. *Time, Space and the Body Project: 5th Global Meeting*, August 30-September 1, 2015 Oxford, England.
- **Ummansu, İ., B., Dursun Çebi, P.** 2016. Performative Body: Re-production of Public Space by Temporary Design Experiences. The 17th International Planning History Society Conference, July 17-21, 2016 Delft, Netherlands.