

**DOSYA:**  
**EVSİZLİK:**  
**BİR BARINMA FORMU**

**CIVIC ARCHITECTS**

**ÇOCUKLARIN  
MİMARLIĞI**

**PETR STOLÍN  
ARCHITEKT**

**SÖYLEŞİ:**  
**ARIO  
CECCOTTI**

**MERDİVENİN  
HALLERİ**

**UNDER  
ARCHITECTS**

**EVİN TEŞİRİ  
VE EV TURU  
VİDEOLARI**



# İçindekiler

331

Mayıs 2019



Ario Ceccotti 44.



Petr Stolín  
Architekt  
46.

6 Öngörünüm  
**Mimarlık Okulları:  
Akademik Gündelik Yaşam,  
Bilgi ve Özgürlük Üretimi**

10 Haber / Ürün

18 Haber / Sanat

22 Haber / Mimarlık

26 Gündem / Sanat  
**“Magic Realism”:  
Weimar Almanyası’nda Sanat**

30 Gündem / Sanat  
**“Mapplethorpe Now”:  
Örtülü Gerilimler**

34 Gündem / Sanat  
**“New Order”:  
21. Yüzyılda Sanat ve Teknoloji**

37 Gündem / Tasarım  
**“netherlands ⇄ bauhaus”:  
Yeni Bir Dünyanın Öncüleri**

40 Gündem / Tasarım  
**“The Future Starts Here”**

44 Ağacın İzinde  
**Ario Ceccotti ile Söyleşi**  
2018-2019 Akademik Yılı’nda Boğaziçi  
Üniversitesi İnşaat Mühendisliği Bölümü’nde

misafir öğretim üyesi olarak ders vermeye başlayan Ario Ceccotti orman ürünleri ve ahşap üzerine sorularımıza yanıt verdi.

46 Mimarlık  
**Petr Stolín Architekt  
Liberec, Çekya**

Çek mimar Petr Stolín, kendi adını taşıyan mimarlık ofisini 2008 yılında kurdu. Ofisin, deneyselliğe açık, kamusalılığı, yapının toplumsal rolünü önplanda tutan işleri her bileşenin basitleştirildiği, taleplerin ve mekanların minimize edildiği bir mimarlık yaklaşımını örnekliyor.

54 Mimarlık  
**Kamusal Projeler:  
Civic Architects, Amsterdam**

Civic Architects; Gert Kwekkeboom, Ingrid van der Heijden, Jan Lebbink ve Rick ten Doeschate’ın yürütücülüğünde 10 kişilik ekibiyle 2015 yılından bu yana Amsterdam’da faaliyet gösteriyor. Ofis, kanıtlanmış çözümlerin yeni fikirlerle desteklendiği üretiminde araştırma ve geliştirme süreçlerine merkezi bir rol veriyor.

60 Dosya  
**Evsizlik:  
Bir Barınma Formu**

Türkiye, evsizliğe dair düşünme ve araştırma pratiğinin neredeyse olmadığı bir yer. Evsizliğin, akademik literatürde ağırlıklı olarak tıbbi bir konu olarak ele alınan, toplumsal pratikler bağlamında ise bir iki yardım kuruluşunun

ARREDAMENTO  
**MİMARLIK**

**YAYIN**  
Sorumlu Yazı İşleri Müdürü  
**Banu BİNAT**  
Yayın Koordinatörü  
**Uğur TANYELİ**  
İletişim Koordinatörü  
**Neslihan ŞİK**

Editör  
**Sibel SENYÜCEL**  
Yardımcı Editör  
**K. Bilge ERDEM**  
**Neslihan İMAMOĞLU**  
Grafik Uygulama  
**Gül DÖNMEZ**

İletişim ve Reklam  
Müşteri İlişkileri Yönetmeni  
**Teoman COŞKUN**

Müşteri Temsilcisi  
**Ayşegül TUĞTEPE**

ISSN 2536-4952  
Sayı 331 Mayıs 2019  
Fiyatı 17 TL  
Ulusal Süreli Yayın  
Aylık Mimarlık ve Tasarım Kültürü Dergisi

teoman@binatdanismanlik.com  
Tel: 0212 259 90 79



Dosya 60.

Çocukların  
Mimarlığı  
77.



Under Architects 84.

Arkeologlar ve Çocuklar için  
Bir Mekan 96.



Merdivenin Halleri 110.

Evin Teşhiri  
104.



ACE  
Mimarlık  
108.



basında yer alan haberleri ile kendine kısıtlı yer bulabilen bir olgu olduğunu biliyoruz. Konuya mimarlıktan yaklaşımla dersek tablo daha da vahimleşiyor. Banu Özkazanç Dinçer'in editörlüğünü üstlendiği dosyada, evsizlikli bütünlüklü bir biçimde anlatma, tasvir etme çabasına hiç girişilmedi, tersine evsizlik ve buna köklerinden bağlı barınma hallerimiz üzerine düşünerek, bu tekinsiz bölgeye adım atmaya denemek ile yetinildi. Arda Karaburçak, Emre Gökdal, Selin Erdemirci ve Samira Kawash'ın metinlerine Mark Horvath ile yapılan bir söyleşi eşlik ediyor.

77 Eğitim

### Çocukların Mimarlığı: "Block by Block Seferihisar"

İsveç Enstitüsü, UN-Habitat, Block by Block ve Seferihisar Çocuk Belediyesi işbirliği ile 16-17 Mart 2019'da gerçekleştirilen "Block by Block Seferihisar" atölyeleri; kapsayıcı ve katılımcı planlamaya çocukların gözünden bakmayı denedi. Seferihisar Çocuk Belediyesi'nin 12-15 yaş arası 25 üyesi, Minecraft bilgisayar oyununu İzmir Seferihisar'daki çocuk yaz kampını tasarlamak için kullandılar.

84 Mimarlık

### Under Architects İstanbul

#### "Corporate" İşler

İstanbul merkezli tasarım, mimarlık ve danışmanlık şirketi Under Architects'ı 2014 yılında kuran Burak Ünder, Mimar

Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Mimarlık Fakültesi'nden mezun olması ardından kariyerine Has Mimarlık'ta başladı. Görevi süresince, Pei Cobb Freed & Partners, NBBJ, Llewelyn Davies Yeang ve REES Associates gibi tanınmış uluslararası şirketler ile çalışma fırsatını yakaladı. 2007-2014 seneleri arasında, kurulumunda yer aldığı Avcı Architects İstanbul Ofisi'nin ortağı olarak ulusal ve uluslararası birçok projeyi hayata geçirdi.

96 Eğitim

### "A Room for Archaeologists and Kids" Arkeologlar ve Çocuklar için Bir Mekan ETH Zürih, PUCP

ETH Zürih ve Peru Papalık Katolik Üniversitesi'nden (PUCP) 45 öğrenci, Peru'da Lima yakınlarında bulunan yaklaşık 600 hektarlık arkeolojik sit alanı Pachacámac için bir strüktür tasarladı. Pachacámac Müzesi'nin, arkeologların kazı buluntularını müzeye gelmeden önce inceleyebilecekleri ve gerektiğinde etkinlikler için kullanılacak bir alan talebiyle tasarlanan bu yapı üç haftada yine öğrenciler tarafından inşa edildi.

100 Düşünce

### İşlevsellikten İmgeye Basamağın/Merdivenin Halleri

Merdivenin işlevsel ve konstrüktif gerçekliğinin dışında anlamsal boyutları da olduğunu duymaya çok alışık değiliz. İmre Özbek Eren'in metni, merdiven epistemolojisine bir giriş niteliğinde.

104 Düşünce

### Evin Teşhiri:

#### YouTube'da Ev Turu Videoları

Birbirinden farklı ama birçok açıdan da aynı olan olağan evlerin izleyiciler için sonsuz bir merak unsuru oluşturması, medyanın bu merakı tetiklemesini, dolayısıyla ev iç mekanının teşhiri edilmesini; giderek de Türkiye'deki mahremiyet algısının dönüşümünü ve bu noktada devreye giren toplumsal cinsiyet rollerini mekan bağlamında yeniden tartışmaya açıyor. Zeynep Turan'ın metni.

108 Mimarlık

### ACE Mimarlık:

#### Ordu Üniversitesi

#### Emin Çetinceviz Merkez Kütüphanesi

Ordu Üniversitesi yerleşkesinde hayata geçirilen Emin Çetinceviz Merkez Kütüphanesi, Ankaralı mimarlık ve mühendislik firması ACE Mimarlık tarafından tasarlandı. Yapının bir kütüphane binası olmanın ötesinde, kampüsün sosyokültürel yaşamının odak noktası haline gelerek akademik yaşamı zenginleştiren bir unsura dönüşmesi amaçlanıyor.

112 Yayın

### Manifesto Architecture: The Ghost of Mies;

#### Essays on Architecture and City Planning;

#### Orta Çağ'da Anadolu'da Kültürel

#### Karşılaşmalar:

#### 12-15. Yüzyıllarda Anadolu'da İtalyanlar

#### Sempozyum Bildirileri.

Yayın Kurulu

Prof.Dr. Ali Cengizkan (TED Üniversitesi)

Prof.Dr. Arzu Erdem (Kadir Has

Üniversitesi)

Prof.Dr. Arda İnceoğlu (MEF Üniversitesi)

Prof.Dr. Ayşen Savaş (ODTÜ)

Prof.Dr. Ayşe Şentürer (İTÜ)

Prof.Dr. Uğur Tanyeli (İstanbul Şehir

Üniversitesi)

Prof.Dr. Ahmet Tercan (MSGSÜ)

Dergi Konsept Tasarımı

Emre ÇIKINOĞLU, BEK Tasarım

Kapak Tasarımı

Bülent ERKMEN

Kapak Prodüksiyon

BEK Tasarım

Kapak Fotoğrafı

Serdar TANYELİ

Kapak Uygulama

Bariş AKKURT, BEK Tasarım

Baskı: 12.matbaa

Nato Caddesi 14/1 Seyrantepe

Kağıthane / İSTANBUL

Tel: 0212 281 25 80

Sertifika No: 33094

Yönetim: Binat İletişim & Danışmanlık

Barbaros Bulvarı, Dörtüzlü Çeşme Sokak,

Güneş Apartmanı, No:2 D:7 Kat:6 34353

Beşiktaş / İSTANBUL

Telefon: +90 212 259 90 79

E-posta: info@binatdanismanlik.com

Abonelik ve Dağıtım

Sinem YILMAZ

abone@binatdanismanlik.com

Tel: 0212 259 90 79

www.arredamentomimarlik.com

www.binatdanismanlik.com

Arredamento Mimarlık Dergisi'nde yayınlanan yazılardan alıntı yapmak kaynak belirtmek koşuluyla serbesttir. Yazılardaki düşünceler yazarlarına ait olup Arredamento Mimarlık Dergisi'ni bağlamaz. Reklamlar reklam verenin sorumluluğundadır. Arredamento Mimarlık Dergisi reklamlarda verilen bilgilerden dolayı sorumlu tutulamaz.



BİNAT İLETİŞİM  
& DANIŞMANLIK

# Çocukların Mimarlığı:

## “Block by Block Seferihisar”\*

İsveç Enstitüsü, UN-Habitat, Block by Block ve Seferihisar Çocuk Belediyesi işbirliği ile 16-17 Mart 2019’da gerçekleştirilen “Block by Block Seferihisar” atölyeleri; kapsayıcı ve katılımcı planlamaya çocukların gözünden bakmayı denedi. Seferihisar Çocuk Belediyesi’nin 12-15 yaş arası 25 üyesi, Minecraft bilgisayar oyununu İzmir Seferihisar’daki çocuk yaz kampını tasarlamak için kullandılar. H. Cenk Dereli’nin küratörlüğünde ve Herkes İçin Mimarlık Derneği ile Cut-Paper, İzmir Ekonomi Üniversitesi Güzel Sanatlar ve Tasarım Fakültesi öğrenci tasarım kulübünün katkısıyla gerçekleşen atölyeye Stockholm’den Equator Architects, İstanbul’dan ddrlp, ŞANALarc, Emre Senan Tasarım Vakfı katıldı.



Fotoğraflar: Abdulllah Özden

**Bilgen Coşkun, Dilek Öztürk, Şeyda Özcan** ■ İsveç Enstitüsü, UN-Habitat, Block by Block ve Seferihisar Çocuk Belediyesi işbirliği ile 16-17 Mart 2019’da gerçekleştirilen “Block by Block Seferihisar” atölyeleri; kapsayıcı ve katılımcı planlamaya çocukların gözünden yeni bir perspektif kazandırdı.

Seferihisar Çocuk Belediyesi’nin 12-15 yaş arası 25 üyesi, *Minecraft* bilgisayar oyununu İzmir Seferihisar’daki çocuk yaz kampını tasarlamak için kullandılar. Atölyenin ana paydaşları İzmir Seferihisar Belediyesi, UN-Habitat Block by Block Vakfı, İsveç Enstitüsü ve Herkes İçin Mimarlık Derneği. Stockholm’den Equator Architects, İstanbul’dan ddrlp, ŞANALarc, Emre Senan Tasarım Vakfı ve Herkes İçin Mimarlık Derneği’nin üyeleri ile İzmir’de çalışmalarını sürdüren mimarlar ve akademisyenler iki günlük atölye çalışmasına katılıp

çocuk, kamusal alan, katılım ve mimari tasarıma dair tartışmaları zenginleştirdiler.

İsveç Enstitüsü sayesinde hayata geçen işbirliği, H. Cenk Dereli’nin küratörlüğünde ve Herkes İçin Mimarlık Derneği ile Cut-Paper, İzmir Ekonomi Üniversitesi Güzel Sanatlar ve Tasarım Fakültesi öğrenci tasarım kulübünün katkısıyla gerçekleşiyor.

Atölye paydaşlarının katılımcı planlama ve demokratik tasarım hakkındaki görüşlerini Block by Block Seferihisar deneyimi üzerinden hazırladığımız bu dosya ile aktarıyoruz. ■ *Bilgen Coşkun, Dilek Öztürk, Şeyda Özcan; IN-BETWEEN Tasarım Platformu*

\*Bu proje İsveç Enstitüsü, UN-Habitat, Block by Block ve Seferihisar Çocuk Belediyesi işbirliğidir. İsveç ve Türkiye’den paydaşlar arasında uzun vadeli karşılıklı yaratıcı değişimi amaçlayan “Equal Spaces” programının parçasıdır.



## Çocukların Mimarlığını Örgütlemek

**H. Cenk Dereli** ■ Mart ayında Seferihisar’da gerçekleşen “Çocukların Mimarlığı” atölye çalışması, Seferihisar Çocuk Belediyesi’nden çocukların kendi yaz kamplarını tasarlama sürecini kapsıyordu. Seferihisar Belediyesi’nden Levent Şeşen, çocuk yaz kampını çocukların fikirlerinden yola çıkarak yaratmak istediklerini söylediğinde, bu yazı serisi kapsamında okuyacağımız çok paydaşlı, uluslararası süreci kurgulama şansını elde etmiş oldum.

Öncelikle, atölye çalışmasının İsveç Enstitüsü’nün İsveç ve Türkiye’den paydaşlar arasında uzun vadeli karşılıklı yaratıcı değişimi amaçlayan “Equal Spaces” programının parçası olduğunu belirteyim. Ekim 2018’de yerel etkinlik yönetimi, sergi tasarımı ve üretimini yaptığımız, aynı projenin parçası “Demokratik Mimarlığı Amaçlamak”, “Ahşap Ülke”, “Akıllı Kent” sergilerini, sergi içerikleri ile ilişkili alanlardan yerel profesyonellerin de katıldığı bir etkinlik programı ile gerçekleştirmiştik. İzmir ve çevresinde kamusal alanların demokratik süreçlerle yaratılmasına önayak olan kurumlar ve projelerini ziyaret ettiğimiz Seferihisar Çocuk Belediyesi’ni de görmüştük.

Seferihisar Belediyesi uluslararası Cittaslow (Yavaş Kentler) ağına Türkiye’den kabul edilen ilk belediye. Türkiye ve yurtdışında, kurduğu tohum

bankasıyla, yerel kooperatiflerle, çocuklara ve kadınlara odaklanan projelerle ve yenilikçi teknolojileri tarım ve kent yönetiminde kullanmasıyla da tanınıyor. Çocukların yönetimindeki bütçe, yetişkinlerden bağımsız seçim ve yönetim süreci, çocukların Seferihisar Belediyesi birimlerinden doğrudan talepte bulunabilmeleri ve birimlerin bunları uygulama zorunluluğu; çocukların farklı ölçeklerde kentsel planlama projelerine doğrudan katılmalarını sağlayan çalışmalar ile İsveçli konukları şaşırtmış, beni de oldukça gururlandırmıştı. Proje gerçekleşirken Seferihisar Belediye Başkanı, şimdi ise İzmir Büyükşehir Belediye Başkanı olan Tunç Soyer’e, hem nazik evsahipliği hem de bütün bu projeleri yaratan vizyonu için bu satırları bir bahane olarak kullanıp teşekkür etmek isterim.

Çocuk Belediyesi ile “Equal Spaces” kapsamında bir proje yapmak aklımızdayken Levent Şeşen’den çocuk yaz kampı projesini duyunca; çocukları İsveç’te, İzmir’de ve İstanbul’da çocuk-katılım-mimarlık/tasarım alanında çalışan profesyonelleri, ulusal ve uluslararası sivil toplum örgütlerini biraraya getirmek ve yenilikçi katılım yöntemlerini denemek için bunun iyi bir fırsat olacağını düşündüm. İsveç Enstitüsü aracılığı ile Birleşmiş Milletler Habitat - İnsan Yerleşimleri Programı’nın bir parçası olan Block by Block Vakfı da projeye dahil oldu. UN-Habitat Block by Block, kentlilerin kentleşme projelerine doğrudan katılımını sağlayan bir vakıf. Genellikle kamusal projelerde sözü olmayan mahallelileri aktif bir şekilde süreçlere dahil etmek için güçlü bir görselleştirme ve işbirliği aracı olarak kullandıkları *Minecraft* bilgisayar oyunu metodolojilerinin temelini oluşturuyor.

Türkiye’nin farklı kentlerinde katılımcı tasarım ve uygulama süreçleri kurgulayan, benim de proje koordinatörlerinden olduğum Herkes İçin Mimarlık Derneği’nin Seferihisar Belediyesi ile ilişkisi 2013’te gerçekleştirilen “Kutu Kutu Mimarlık” atölyesi ile başlamış, sonrasında Kocaçay Kıyısı Katılımcı Tasarım Stratejisi ile devam etmişti. Çocuk yaz kampı projesinde derneği, bu deneyimi dolayısıyla İzmir Seferihisar Belediyesi, UN-Habitat Block by Block ve İsveç Enstitüsü ile projenin ana paydaşlarından biri olarak konumlandım. Stockholm’den Equator Architects, İstanbul’dan mimarlar Alexis Şanal, Boğaçhan ve Berna Dünderalp, karikatürcü, ressam, grafiker, çizgi film yapımcısı, reklamcı Emre Senan ve Herkes İçin Mimarlık Derneği üyeleri ile; İzmir’den mimar Michael Young, Doç. Dr. Aslı Ceylan Öner, Prof.Dr. Koray Velibeyoğlu, Doç.Dr. Hikmet Gökmen, mimarlar Dürrin Süer, Metin Kılıç, Evren Başbuğ ve tasarımcı Mine Ovacık gibi meslek profesyonellerini iki günlük atölye çalışmasına davet ettim. Onların katılımıyla çocuk, kamusal alan, katılım ve mimari tasarıma dair tartışmaları zenginleştirdiğimize inanıyorum.

Tüm süreç İsveç Enstitüsü’nün ve Seferihisar Belediyesi’nin desteği ile hayata geçti. Tüm etkinlikler benim küratörlüğümde, Herkes İçin Mimarlık Derneği ile Cut-Paper, İzmir Ekonomi Üniversitesi Güzel Sanatlar ve Tasarım Fakültesi öğrenci tasarım kulübünün yürütücülüğünde gerçekleşti.

Önümüzdeki aylarda Herkes İçin Mimarlık Derneği ve Cut-Paper üyeleri olarak, mimar Evren Başbuğ ve Seferihisar Belediyesi’nden temsilcilerin danışmanlığında bu fikirleri mimari projelere tercüme edeceğiz ve en kısa zamanda Seferihisar Çocuk Belediyesi Yaz Kampı’nın inşaatına başlayacağız.

■ H. Cenk Dereli; Dr. Mimar, NOBON



Fotoğraflar: Abdullah Özden

## Bir Başka Demokrasi İhtimali

**Merve Gül Özokçu** ■ Herkes İçin Mimarlık'ın (HiM) son yıllarda sayısı gitgide artan çocuk çalışmaları, katılımcılık denemelerini gözle görülür oranda çeşitlendirdi. Üç etabıyla kendi içerisinde bir damar oluşturan "Meraklı Kedi İlkokulu Peyzajı" projelerinde, her seferinde biraz değişse de, kapalı bir grupla farklı araçlar denendi; okul bahçesinde ucu açık ve değişebileceği öngörülerek tasarlanan uygulamalar yapıldı. Çalışmalardan biri, aktif bir okul meclisi olan çocukların isteklerini ve ihtiyaçlarını belirlemeleriyle başlayıp çocukların plan okumayı kavrayabilecekleri bir hikayeleştirme yöntemiyle devam etmişti. Bu, grubun tasarlarken tartışabileceği ortak bir zemin oluşmasına yardımcı oldu. Hikaye anlatmanın gücü ve tek/ortak bir odak dolayısıyla çocuklar henüz hayallerini çizerken birbirlerini yorumlamaya, plan doldukça ise bazı fikirleri ortak kararla elemeye başlamışlardı. Bu süreçte çocukların proje alanı olan okul bahçesinde bulunmaları, bedenlen de bazı şeyleri deneyimleme imkanları olmasıyla önemliydi. Bu tasarım sürecinde saha uygulamasının da beraber yapılıyor olması, geçici olabileceği önkabulü ve yerinde tasarım ihtimallerinin açık tutulması katılımcı ve demokratik karar süreçleri açısından mühimdi.

Seferihisar Çocuk Belediyesi'nin Yaz Kamp Alanı Projesi, bu projeye beraber tartışma ve karar alma pratiği içeren bir topluluk oluşturmak açısından benzeşiyor. Öte yandan ortaokulu da kapsayan bu grubun aldığı eğitim, sosyokültürel ve ekonomik şartlar daha çok çeşitlilik gösteriyor. Kamp alanına okullarının bahçesi gibi hakim değiller ve böyle bir kamp deneyimleri yok. Bu grupla çalışırken, kaçınılmaz olarak tasarım sürecinin daha uzun sürmesi gerekliliği ortaya çıkıyor. Sürecin uzaması, belediyenin ve öğretmenlerin yönetsel olarak nasıl bir rol üstleneceğinin netleşmesi ve kamp alanı etrafında yaşayanların, uzun ömürlü olacak bu işlemlerle nasıl bir ilişki kuracaklarının kestirilmesi açısından da oldukça önemli. Bu işe, "Meraklı Kedi"de olduğu gibi kendi demokratik süreçlerini destekleyecek, hatta beraber üretim pratiğiyle bazı ilişkileri yeniden düşünecekleri bir alan açma ihtimali olarak bakmak daha değerli. Çünkü Seferihisar'ın çocukları, büyüklerin oturmakta zorlandıkları bir demokrasi modelini yeniden kurmaktansa, herkes için yeni yollar açacak bir başka ilişkilendirme biçiminin kurucusu olma ihtimalini içinde saklı tutuyor.

Block by Block ile başlanan bu tasarım denemesinde HiM'in süreçleriyle benzeşen ve ayrışan bazı noktalar, katılımcı süreçlerde profesyonellerin ve kullanıcıların/sahiplerin beraber çalışma pratiğini yeniden düşünmek açısından önemli. Bu iki farklı modelde çocuklara eşlik eden uzmanların ihtiyaç halinde, sadece işlevsel anlamda tasarım sürecine

dahil olması bir benzerlik gösteriyor. Ancak hiçbir karşılaşma olmaksızın katılımcılardan toplanan veri, öncelikli olarak bu grubun önüne nasıl bir mecra koyduğunuzla şekilleniyor. Katılımcının, oldukça materyal odaklı *Minecraft* yöntemiyle, öncül ve ara başka tartışmalar yapılmaksızın başbaşa bırakılması, zaten bilinen aktivitelerin az çok kestirilebilen biçimlerde uygulanması çıkmazına sürüklenbiliyor. Tasarım eğitimiyle ilişkili meşru bir tartışmadan örnek verirsek: Tartışma yapılmadan ve hikaye, kavram, hissiyat gibi başka dışavurumları körükleyecek girdilerin yokluğunda çocukların tanımlı bir salıncak, çadır veya derslik inşa etmeleri kaçınılmaz hale geliyor. Sadece hiyerarşik bir düzenin kurulabileceği bir dersliği, bir çocuğun tek başına eğlenirken diğerlerinin sırada bekleyeceği bir salıncığı bu kurguda yeniden üretmenin anlamı sorgulanmaya açıktır. En nihayetinde bu tip formüle edilmiş yöntemlerin, pek çok kişinin uygulayabileceği, aktarılabilir basit süreçlere dönüştürülmesi aşamasında kaybolan unsurlar olabilir. Bunun yanısıra müdahale edilebilir/kalıplaşmamış katılımcı modellerin, nasıl bir pedagojik eğilimde olursa olsun, bir profesyonelle çocuğu karşılaştıra ihtimali her iki aktör için rollerin sorgulanması potansiyelini barındırıyor. ■ *Merve Gül Özokçu, Herkes İçin Mimarlık*

## Bir Katılım Mecrası Olarak Oyun

**Sarper Takkeci** ■ Günümüzde bilgisayar oyunları birer eğlence unsuru olarak görülmeye devam etse de, önemli bir bilgi ve deneyim aktarma aracı olduklarını da kabul etmek gerekir. Bunun yanısıra bakmanın, gözlemlenmenin ötesine geçerek kendi malzemesiyle aktif deney yapmayı teşvik eden ve bilinmeyi araştırmaya imkan tanıyan; modelleri test eden ve yeni bir bilgi inşasını mümkün kılan bir mecra olarak çalışıyor. Bu sebeple bir benzetim yöntemi olarak bilgisayar oyunlarının önemli bir pedagojik araç olduğunu söylemek mümkün.

Oyunların belirleyici unsuru mekansallık ve mekanın nasıl temsil edildiğidir. Tavla, satranç gibi analog oyunlardan atölye kapsamında kullanılan *Minecraft*'a kadar neredeyse bütün oyunlar eylem, zaman ve mekan üzerinden kendilerini tanımlamakta. Bir anlamda oyun, dinamiklerine hizmet edecek bir mekan temsili üzerinden tanımlanır.

*Minecraft*, kullanıcıların üç boyutlu bir ortamda yapılar yaratmasına imkan tanıyan bir bilgisayar oyunu. Dünyamıza benzer fizik kurallarının var olduğu bir dünyada geçen oyunun tek amacı, tasarlayıp inşa etmek. *Minecraft* son on yılda özellikle çocuklar arasında bir fenomene dönüşmüş durumda. Başlayıp biten bir oyun olmanın ötesine geçerek, açık uçlu bir dünya temsili içerisinde farklı ölçeklerde deneyler gerçekleştirme imkanı vermesi dolayısıyla matematik, kodlama, dil, tarih gibi alanlarda eğitim ve deneyim ortamı olarak da kullanılıyor. Bu çok da şaşırtıcı bir durum değil. Gündelik hayatımızın parçası olan donanımları ve arayüzleri düşünecek olursak, yeni bir paylaşma ve görsel-mekansal beceri paradigmasının içinde olduğumuz aşkar.

Bu paradigma içerisinde etkin bir iletişim kurmak isteniyorsa bunu herkesin anlayabileceği bir dil ve düzende gerçekleştirmeye çalışmak gerekir. *Minecraft*, özellikle mimarlıkta sıkça kullanılan ortografik temsil araçlarına aşına olmayan kişileri, tasarım ve karar verme süreçlerine dahil etmekte önemli bir araç olarak karşımıza çıkıyor. Oyuncuların tasarım olasılıklarını hızlıca uygulayabileceği bir düşünme sistemi



ve tasarım çıktılarını paylaşıp bunlar üzerinden iletişim kurabilmeyi sağlayan bu oyun, mimarlık yapma ve kentleri ele alma biçimini demokratikleştirme potansiyeline sahip. Oyuncuların kendi dünyalarını inşa edip içinde yaşamalarını ve deneyimlemelerini; fiziksel dünyalarını da dönüştürecek bir araç ile güçlenmelerini sağlayabilir. Aynı zamanda çevrelerine dair karar verme süreçlerine dahil olma konusunda daha etkin bir iletişimin önünü açabilir.

Özellikle gençlerin ve çocukların karar verme süreçlerine olan uzak pozisyonu göz önünde tutulunca, *Minecraft* gibi bilgisayar oyunları, ilgilerin ve perspektiflerin araştırılıp geliştirilmesini sağlarken, karar verme süreçlerine katılımı artıracak bir mecra olarak araçlaşabilme potansiyeline de sahip. “Uzman” olmayanların da bilginin çerçevelenmesini ve aktarılmasını destekleyecek bir araç ile iletişim kurması, işbirliği yapması, farklı ilgi ve perspektifleri daha demokratik bir mecrada görerek tartışabilmesi sadece karar verme mekanizmalarına dahil olmayı değil, aynı zamanda topluluğun bireyleri arasında hoşgörünün gelişmesine de katkı sağlayabilir. ■ *Sarper Takkeci, Herkes İçin Mimarlık*

## Yapılı Çevrede Hayalperest, Eğlenceli ve Kullanışlı Sonuçlar

**Alexis Şanal** ■ ŞANALarc'ın İstanbul'da yer alan, kamusal ve kentsel mimarlık, araştırma ve şehir tasarımına odaklanan bilgi merkezli stüdyosunun kurucu ortağıyım. Anamlı deneyimler yaratmak için, çağdaş kent alanlarını zamansız bir fiziksel ve doğal bağlamla harmanlayan kültürel ve yapıları çevreyi keşfetmek benim tutkum. Stüdyomuz; şehri sakinleriyle birlikte tasarlamak için, bir kart oyunu olarak kurgulanmış imece tasarım kılavuzu *HEY! Hayal Edilebilir Tasarım Kılavuzu*'nu geliştirdi. Devam eden araştırma projelerimiz arasında pazarları taktiksel şehirciliğin, yerleşmiş bilgi topluluklarının ve sosyal altyapının merkezi olarak yeniden düşünmeye imkan veren ve insan yapımı üretici bir yaklaşım olarak ortaya koyan “Pazar-Making” de var.

Block by Block platformunu; UN-Habitat, Minecraft ve İsveç Enstitüsü ortaklığı, yerel insiyatifleri ve STK'ları çocukların şehir planlamasına dahil edilmesini sağlayan araç ve kaynaklarla destekleyerek güçlendirmek yönünden oldukça önemli. Herkes İçin Mimarlık ve Seferihisar Belediyesi'nin çocukların toplumsal değişimi etkilemeleri ve gelecekleri ile ilgili kararları dahil edilmesi için ortaya koyduğu liderlik, bölge için bir rol model olmakta. Tüm bu aktörlerin ortak çabaları bize *HEY!*'in, amaçlarını destekleyecek yönlerini düşündürmesi açısından oldukça



Fotoğraflar: Abdullah Özden

sevindiriciydi. Atölyeler sonunda, *Hayal Edilebilir Tasarım Kılavuzu*'nu 14 yaşın altındaki çocukların da kullanabileceği ve STK'lar, belediyeler ve Block by Block gibi ortaklarla birer *plug-in* olarak çalışabilecek şekilde geliştirmemiz gerektiğini anladık.

Block by Block platformunun çocukların yaşadıkları çevrenin tasarımına katılmalarını sağlamadaki etkisi, tasarım önerilerindeki özgüven, heves ve kapsamlılık üzerinden farkedilebilir nitelikteydi. Her bir grupta çocuklar, birbirinin amaçlarını desteklemek üzere hep beraber çalıştı. Tasarım önerileri kullanışlılık, eğlence ve hayal gücünün akıllıca bir karışımıyla yaratılmıştı. *Minecraft*, çocuklar için bu üç tasarım olasılığını kusursuz bir çevresel bütün içerisinde keşfetme olanağı sundu. Sonucunda tasarım profesyonellerini şaşırtan ve gülümseten olağanüstü fikirler ürettiler. Çocukların önerilerini profesyoneller için bir tasarım *brief*'ine dönüştürme yöntemi, birlikte yaratma süreçleri için çok güçlü olmakla beraber, yapılı çevrede hayalperest, eğlenceli ve kullanışlı bir sonuç doğuracak gibi görünüyor. Bu metodolojinin kendi yapılı çevreleri üzerine gözlem yapan, konuşan ve dahil olan; kendi geleceğini kendi belirleyen bir nesil yetiştireceğine inanıyorum.

Bu bağlamda Herkes İçin Mimarlık ve Seferihisar Belediyesi'nin bu atölyenin tasarım çıktılarını çocuklara tekrar sunacağı bir proje haline getireceği bir sonraki sayfayı görmek için sabırsızlanıyoruz. ■ *Alexis Şanal, ŞANALarc*

Çeviri: Şeyda Özcan

## Meraklı ve Yaratıcı Bir Girişim Olarak Atölye

**Equator Architects** ■ Equator Stockholm, İsveç'te çoğunlukla ofis, dükkan, konut tasarımı ve kentsel gelişim üzerine çalışan bir mimarlık ofisi. Toplumu herkes için geliştirmek gerektiğine inanıyor, bu doğrultuda çalışmalar yapıyor ve her geçen gün kendimizi geliştiriyoruz. Katılımcı planlama ve çocukların gözünden kentsel tasarımın gücüne inanıyoruz.

2013 ve 2014'te İsveç'te iki adet *Minecraft* yarışması düzenledik. Bu yarışmalar Block by Block ve Birleşmiş Milletler ile bağlantılı değildi. Ayrıca önerilen fikirlerin uygulanması da amaçlanmıyordu. 2018'de ise Venedik Bienali kapsamında "Into the Woodlands" atölyesini düzenledik. Bu atölyede çocuklar Serra dei Giardini'de kendilerine ait bir alan yarattılar. Gerçekleştirdiğimiz bu *Minecraft* atölyelerinde edindiğimiz deneyimlerle kendimize sormamız gereken bir soru listesi oluşturduk. Bu soruları Block by Block Seferihisar için de sorabiliriz:

### Neyi başarmak istiyoruz?

Deniz kenarındaki güzel bir arazide çocuklar için bir yaz kampı. Bu oldukça somut bir amaç.

### Atölye çıktılarını ne derecede kullanabiliriz?

Yaz kampının inşasına bu yaz başlanacak. Yani atölyenin sonuçlarını araya çok

zaman girmeden görebileceğiz. Bu, çocuklarla iletişim kurarken çok önemli bir nokta.

### Atölye organizatörlerin amaçlarıyla ne kadar örtüşüyor?

Çocuklar *Minecraft* dilini kullanarak tasarladılar. Kamptaki aktiviteleri, uyumayı, dinlenmeyi, yemek yemeyi ve denize yakın olmayı ele aldılar. Kampın yönetiminde görev alacak yetişkinler ile konuşulduğunda ise, Türkiye için yeni bir fikir olan yaz kampının güvenlik, kendini geçindirebilme, yönetim ve organizasyon yönünden birçok sorunla karşı karşıya olduğunu farkettiler. İşte bu noktada, çocuklar ve organizatörler arasında, gelecekte yapılacak atölyelerde ele alınması şart olan bir boşluk var.

Sonuçta, atölyenin oldukça başarılı geçtiğini düşünüyoruz. Ortaya çıkan sonuç bürokratik olmaktansa, çocukların ve birçok meraklının yaratıcı bir girişimi olarak ortaya kondu. Bu bizi beklentilerimizin çok daha ötesinde etkiledi. Buradaki zorluk ise, atölye çıktılarını iyi kullanabilmekte yatıyor. Çünkü gerçek iş asıl şimdi başlıyor.

■ *Equator Architects*

Çeviri: Şeyda Özcan





## Kentte Karar Alma Mekanizmalarına Aktif Katılım ve Çocuk

**Levent Şeşen** ■ Seferihisar Çocuk Belediyesi katılımcılık, sürdürülebilirlik, yaşanabilirlik, kentsel hakların geliştirilmesi, hoşgörü ve uzlaşma ilkeleri ışığında, yerel ve ulusal demokratikleşme sürecinde çocukların düşüncelerini açıkça söyleyebilmelerini, çözüm üretebilmelerini, karar alma mekanizmalarına aktif katılımlarını öngörüyor. Çocukların belediye çatısı altında oluşturulan uzlaşma ortamı içerisinde dil, din, ırk, kültür, sınıf, eğitim ve cinsiyet farkı gözetmeksizin kentin sürdürülebilir gelişiminin temelini oluşturacak politikaların biçimlenmesine ve öncelikli sorunların belirlenerek bunlara çözüm önerileri üretilmesine katkıda bulunmasını amaçlıyor. Belediye ayrıca Seferihisar'da yaşayan çocukların taleplerini ifade etmelerini, çözüm süreçlerinde aktif rol almalarını sağlıyor.

Çocuk Belediyesi bugüne kadar kentsel tasarım alanında birçok çalışma gerçekleştirdi. Gerçekleştirilen bu çalışmaların tümünde çocukların karar alma aşamasından sonuçların takibine kadar tüm süreçlere aktif katılımı bir gereklilikti. "Sakin Şehirde Çocuk Olmak" atölyelerinde çocukların kent algısı üzerine atölyeler gerçekleştirdik. Çocuklar ve yetişkinler ahşap malzemeler ile kendi kent tasarımlarını yaptı. Bu tasarımlar katılımcılara sunulurken görüş, öneri ve eleştiriler üzerine konuşuldu. Atölyelerin

yanısıra tasarlanan kentlerin, çocukların sosyal ve psikolojik gelişimleri üzerine oturumlar da düzenlendi.

Son olarak Mart ayında Akarca mevkinde bulunan yaklaşık 2000 m<sup>2</sup>'lik bir alan yaz kampı olarak tasarlanmak üzere çocuklarımıza tahsis edildi ve tasarımı için 16-17 Mart'ta "Block by Block Seferihisar" atölyeleri gerçekleştirildi. Atölyelere Çocuk Belediyesi ve dışından 12-15 yaş arası 25 gönüllü öğrenci katıldı. Kampın inşasına ise 2019 Temmuz ayında başlanması planlanıyor. Çocuklar aynı zamanda kampın işleyişinden sorumlu olacaklar ve başlarında sadece 2 görevli eğitmen bulunacak. Kamp içerisindeki üç bölgeden ikisine yetişkinler giremezken, bir bölge ise sosyal alan olarak ayrılacak. Çocuklar kampta sosyal ve kültürel eğitimler alacak.

Gerçekleştirilen çalışmalar sonucunda çocukların farkındalıklarının beklentilerimizin üzerinde çıktığını gözlemledik. Genel olarak çocukların üzerinde durdukları konular; yeşil alanlar, spor alanları, sosyal tesisler, AVM'ler, bisiklet yolları, yenilenebilir enerji, geri dönüşüm tesisleri, sokak hayvanları, ibadethaneler ve mezarlıklar, kaldırımlar ve yaya geçitleri oldu. Önceki çalışmalarda da çocukların ve yetişkinlerin tasarladıkları şehirlerdeki ortak nokta sayısı beklentimizin üzerindeydi. Yetişkinler de çocuklara benzer şekilde yeşil alanlar, spor alanları, geniş caddeler ve sokak hayvanları üzerinde durmuşlardı.

Atölyelerin bitiminde ise son soruyu çocuklar sordu: "Siz de bizimle aynı şeyleri istiyorsanız ve yetkiniz varsa neden yapmıyorsunuz?" ■ **Levent Şeşen**, *Seferihisar Çocuk Belediyesi Sorumlusu*

## Katılım Dili

**Boğaçhan Dündaralp, Berna Dündaralp**

■ ddrp mimarlık ve tasarım hizmetleri, 2005'ten bu yana kent ve yapı ölçeğinde farklı mimarlık problemlerine ilişkin çözüm stratejilerini araştırıp geliştirmeye çalışan; mimarlık, tasarım ve danışmanlık hizmetleri veren, strateji ve proje üreten bir tasarım ofisi. Son on yıldır çocuk ve eğitim mekanları ile katılımcı tasarım konularına odaklanan çalışmalar yapıyoruz.

Katılımcı model ile tasarım yapma konusu çetrefilli bir konu. Katılıma neden ihtiyaç duyulduğu, kim tarafından nasıl tanımlandığı, kimlerin nasıl katılarak aktif rol oynadığı konunun en can alıcı ve belirleyici soruları. Bu soruların yanıtları ise modelin tutarlılığı, sürekliliği ve sonuçları için oldukça önemli.

Çocukların katılımcı bir planlama anlayışına dahil olmasının önemsendiği, demokratik bir katılım kültürü oluşturmanın temellerinin atıldığı ve aktif olarak yaşayan Seferihisar Çocuk Belediyesi burada önemli bir ayırdedici ortam sunmakta. Çoğu zaman ortada varolan, yaşayan ve çalışan bir demokratik katılım ortamı olmaz. Uygun ortamın hazırlanması da ayrı bir süreç gerektirir.

Katılımcıların edindikleri deneyimlerin, ürettikleri çalışmaların profesyonellerle tartışılması, değerlendirilmesi ve işlerlik kazanması; bunun süreç boyunca birbirini besleyecek biçimde katılım modelleri ile desteklenmesi en ideal durum. Bu yönden Block by Block atölye programının, hem aktörleri biraraya getirme hem de çalışma anlamında iyi bir başlangıç olduğunu düşünüyoruz.

Katılımcı süreçlerin en önemli toplumsal rolü hiç kuşkusuz "katılımcılar arasındaki ortak dilin üretilmesi" deneyimi üzerine kurulu. Bu demokratik kültürün nasıl bir toplumsal iş bölümü ve ortak dil üzerine inşa edileceği, bunun hangi ortamlarda zenginleştirilip süreklilik kazanacağı da bir başka önemli nokta. Biliyoruz ki bu çalışma, Seferihisar'da inşa edilecek yaz kampı için bir başlangıç. Atölye sürecinde aktörler ve aralarında kurulacak çalışma biçimi bu dilin niteliğini gösterecek.

Katılımın doğrudan öznelere olan çocuklardan alınan geri dönüşler bize değerlendirme açısından en kıymetli ölçütleri sunuyor. Block by Block atölyesi katılımcısı, 12 yaşındaki Devin Dündaralp'in atölye hakkında sorduğumuz



Fotografılar: Abdullah Özden



## Minecraft ile Tasarlamak

**Melis Kumral** ■ Block by Block Seferihisar atölyelerinde, *Minecraft* bilgisayar oyununu kullanarak bir kamp alanı tasarladık. Oyunda kampın inşa edileceği yerin bir kopyası hazır, önce bu alanı biraz keşfettik. Daha sonra grup arkadaşlarımızla fikirlerimizi paylaşış tartıştık ve aldığımız ortak kararları bilgisayar ortamına aktarmaya başladık. Çizmek yerine *Minecraft* ile tasarlamak üç boyutlu düşünmemizi sağladı. Kampın inşa edileceği alanda daha önce hiç bulunmamıştık. Oyun sayesinde daha kolay hayal edebildik.

Atölye sırasında tasarımlarımızı fikirlerimizin gerçeğe dönüşeceği bilinciyle yaptık. Çocukların özgürce zaman geçirebileceği; voleybol sahası ya da park gibi, eğleneceği alanlar yaratmak istedik. Belki bu kampı başka birileri tasarlasaydı bizim gibi düşünemezdi, yeterince çocukların gözünden bakamazdı. Bizim fikirlerimiz çocuklar için daha yatkın, daha eğlenceli olabilir. Çünkü kendimiz için tasarlıyoruz. Bu yüzden çocukların da fikirlerini almaları çok güzel bir deneyimdi. ■ *Melis Kumral, Block by Block Atölyesi Katılımcısı*

sorulara yanıtları bize bu anlamda bazı fikirler verebilir:

- **Düşüncelerinin kısıtlandığını hissettin mi?** Hayır.
- **Kendini ifade etmekte zorlandın mı?** Hayır.
- ***Minecraft* ile tasarlamak size bir sınırlama mı getirdi yoksa süreci kolaylaştırdı mı?** Bence kolaylaştırdı. Çünkü yapmak istediklerimizi hızla oyuna aktarabildik.
- **Peki ayrı ayrı kağıtlara çizseydiniz?** O zaman ortak konuşmalar olmazdı.
- **Farklı bir şey mi çıkardı?** Evet.
- **Verilen zaman kendi düşüncelerini ifade etmen için yeterli miydi?** Evet, yeterliydi.
- **Ortak çalışma sayesinde yeni şeyler düşünme imkanı oldu mu?** Evet, kendi düşüncelerimiz dışında konuşarak karar verdiğimiz noktalar da oldu.

- **Peki istemediğin, sence olmaması gereken şeyler de oldu mu?** Oldu, ama o da arkadaşlarımdan düşüncesi idi.
- **Peki bunlar üzerine konuştunuz mu?** Hepsini değil. Bazılarını konuştuk.
- **Sence araziye görmüş olsaydınız çalışmalarınız değişir miydi?** Sadece yerleri değişirdi diye düşünüyorum.
- **Tüm grupların yaptığı çalışmalar üzerine ortak, daha kalabalık bir ortamda konuşmak ve birbirinizin yaptıklarını tartışmak hakkında ne düşünüyorsunuz?** Kendi düşüncelerim dışında farklı şeylerin de olabileceği gördüm.

■ *Boğaçhan ve Berna Dünderalp, ddrp mimarlık ve tasarım hizmetleri*