

## 'TASARIMCI DÜŞÜNCE' GELENEĞİNİN MACERACI YAPISI VE KENTSEL TASARIM EĞİTİMİNE KATKISI ÜZERİNE DENEYSSEL BİR KENTSEL TASARIM STÜDYOSU: "İZ ÜSTÜNDE TAKSİM MEYDANI"

Kezban Ayça ALANGOYA\*

**Alındı:** 11.06.2013; **Son Metin:** 09.01.2015

**Anahtar Sözcükler:** Tasarımcı düşünce süreci; kentsel mimarlık eğitimi; mimari tasarımda uygun program ve yer seçimi; kamusal mekân tasarımı; yaratıcı analiz.

1. Çeyrek yüzyıldır gerek Türkçeye çevrilmiş gerekse Türkçe kaleme alınmış incelemelerin artan sayısı mimarlığın sanat, sosyoloji, ekonomi ve siyasi bilimlerle sıkı ilişkisinin ülkemizde kazandığı önemi kanıtlar niteliktedir. Fiziksel çevre düzeninin toplumsal yaşamı destekleme gücü (Jacobs, 1961), yaşam kalitesini belirleyen kentsel yaşam ve bireysel yaratıcılığın öne çıktığı bir "kentsel devrim" hayali (Lefebvre, 1974), tüketim toplumunun özellikleri (Baudrillard, 1997), kent-kentli hakkı (Tekeli, 2011), *sürdürülebilirlik* (sustainability) ve *dayanıklılık* (resilience) gibi gündem belirleyen konular ve kavramlar tüm dünyada olduğu gibi ülkemizde de disiplinler arası temasların artmasını desteklemektedir.

### MİMARLIK MESLEĞİ VE MİMARLIK EĞİTİMİ

Adalet ve şifa sağlama edimlerinin yanı sıra insanlık tarihinin en eski edimlerinden sayılmış yapı kurma edimini üstlenen 'yapı ve şehir kuran sanatçılar' başta Vitruvius ve Alberti olmak üzere nice mimarlık kuramcısı tarafından geniş ilgi alanına sahip bilgili şahsiyetler olarak tanımlanmışlardır. Kuramcıların yerleşkeler ve yapılar kurma edimini inceledikleri eserlerinde rastlanılan konusal çeşitlilik bu sanatçıların mana ve madde bağlamında yeryüzü yaşamına duydukları derin ilginin kanıtı sayılır.

Modern dünyanın resmi eğitim kurumlarında ise mimari edim, yeryüzü yaşamına duyulan derin bir ilgiyle ilişkilendirilmek yerine işlevsel ve estetik yapısal düzenlemeler kurma becerisi olarak tanımlanacaktır. Mesleğin gerektirdiği teknik ve estetik bilgilerin öğrencilere sistemli olarak aktarılacağı meslek okulları mezunlarının faaliyet alanları bürolar, şantiyeler ve yukarıda tanımlanan çerçevede yer alan bir eğitim hizmetiyle sınırlanacaktır. Oysa işlevsel ve estetik yapısal düzenlemeler kurma becerisinin ötesinde yeryüzündeki toplumsal yaşam biçimlerinin fiziksel ortam ile ilişkilerini anlamaya, yorumlamaya ve kurmaya yönelik mimarlık edimi tüzel olanın dünyasına güçlü sosyal bağlarla temas etmektedir.

Modern zihnin yarattığı fiziksel çevrenin olumsuz etkilerinin deneylendiği ve ifade edilmeye başlandığı 20. yüzyılın ikinci yarısından itibaren doğal ve yapay fiziksel çevre toplumsal, politik ve ekonomik boyutlarıyla ele alınacak ve sosyolojik olguların fiziksel çevre ile birlikte incelendiği araştırmalar küresel bağlamda yaygınlaşacaktır. Mimari edimin toplumsallıktan yalıtılarak, estetik ilkeler ve teknik gelişmeler doğrultusunda işlevlere göre biçimlenmiş yapıların üretimi olarak tanımı, Batı Avrupa devletleriyle kıyaslandığında geç modernleşmenin yaşandığı ülkemizde de eskimeye başlamıştır (1). Modernliğin radikalleşmiş ve evrenselleşmiş sonuçlarını yaşadığımız 21. yüzyılda, modernliğe özgü kurumlar insanların dünyayı algılayış biçimlerini neredeyse geri

\* İstanbul Bilgi University, Department of Architecture, İstanbul, TURKEY.

dönülemez şekilde değiştirmiştir (Giddens, 2012). Giddens, modernist zihnin ötesine sıçramak için bu değişimin geri dönülmez doğasının kavranmasını şart koşar. Modern eğitim kurumlarının içeriklerinin ve bu kurumlarla meslekler arası ilişkilerin özgürleşme politikaları doğrultusunda yeniden tanımlanması bu sıçramanın başarıyla gerçekleşmesi bağlamında büyük önem kazanmaktadır. Modern yaşamı irdeleyen 20. Yüzyıl düşün mirası ülkemizde mimarlık eğitimi dâhilinde de yeni bir kurgulama ve disiplinler arası bir alışverişi gereksindirmektedir. Modern yaşamın parametreleri hakkında gittikçe yaygınlaşan bilgiler ve derinleşen tartışmalar sayesinde, neredeyse tamamen işlevsel ve estetik yapısal düzenlemeler kurma becerisi kazandırmaya odaklanarak işlenmiş mimari tasarım dersleri gündelik yaşamla ve kuramsal düşün dünyasıyla daha kuvvetli ilişkiler kurmaya başlamıştır. Gündelik yaşamın gözlemlenmesini, kavranmasını ve yorumlanmasını destekleyecek yöntembilimsel araçların kullanılması ile mimari tasarım eğitimi “modern ötesi sıçrama”nın gereksindirdiği ek pedagojik kazanımlar sunabilecektir. Eğitim kurumunda bireye sağlanacak pedagojik kazanımlar, mesleğin, ülkenin ve gezegenin kazanımı anlamına gelmektedir. Yaşadıkları beldelere sorumluluk duyan bireyler yetiştirmek ‘yurttaşlık’ tanımını küresel ölçekli bölgesellikleri kapsayacak denli esnetecektir. Çünkü gezegenimiz nesnelere değil, birbirleri ile ilişkili öznelerden oluşmaktadır (O’Sullivan, 2001).

### **MİMARLIK EĞİTİMİNDE KENTSEL TASARIM STÜDYOLARI**

Toplumsal yaşam ve fiziksel çevre ilişkisinin incelenmesinde kentsel tasarım stüdyoları özel önem kazanırlar. İhtiyaçların hızla karşılanması gereken uygulama alanına kıyasla daha dingin iç dinamiklere sahip olan eğitim alanında gündelik hayatın derinlemesine gözlenebileceği, stüdyo içi tartışmalar ve disiplinler arası temaslarla toplumsal yaşama dair farkındalığın artacağı, sorumluluk duygusunun gelişebileceği bir ortam yaratılabilir.

Eğitim sürecinde ‘var olanı beğenmemeye meyl etmiş’ modern zihinden kaçınmak gerekmektedir (Venturi, Brown, 1968). Var olanın katmanlı yapısını anlamaya odaklanmış bir zihin tek boyutlu ve biçimci bir zihnin ötesine sıçrama kapasitesine sahiptir. Büyük ölçekli kent planlamalarının azaldığı günümüzde Kuzey Avrupa ülkelerinde görülen ‘spontan kent tasarımı’ anlayışı ile kentsel yapının antropolojik bağlamda kavranmasına yönelik 60’lı yılların çalışmaları yeniden gündeme taşınmaktadır. Parklar, mahalleler, meydanlar gibi kamusal kent alanlarını öğrencileri ile birlikte uzun zaman dilimlerine yayılmış kayıtlar ve anketlerle sabırla gözlemlemiş ve incelemiş White (1980) ve Lynch (1960) gibi araştırmacıların deneysel çalışmaları eğitim süreci ile gündelik yaşamın kaynaşması bağlamında günümüz tasarım eğitimine ilham verecek nitelikler taşımaktadır.

Merkezine sorun çözmeyi yerleştirmiş bir zihnin oluşmasına sebep olmak eğitim sürecinde aşılması gereken bir diğer olgudur. Tanımlanmış bir sorun, kendisi gibi ancak kısıtlı bir çözüm üretecektir. Kentsel tasarım stüdyolarında belli bir problemin tanımlandığı konu başlıkları dahi ‘ölgulara odaklanması gereken’ bir zihnin sınırlandırılmasına yol açabilir. Örneğin kıyıları, meydanlar gibi kamusal alanların yalıtılmış bölgeler olarak algılanmasına sebep olan ve bu bölgelerin canlandırılması, düzenlenmesi gibi sorunsallara odaklanan konu başlıkları ve içerikler, bir kentsel tasarım stüdyosunun içermesi gereken katmanlılık yerine tek boyutlu biçimsel önerilere yol açabilmektedirler.

Kentsel tasarım stüdyosunun katılımcıları (öğrenciler) verili sorunların çözümü yerine, olgulara odaklandıklarından, sosyolojik, politik, ekonomik gerçekliklerin fiziksel çevre ile etkileşimlerinin bilincine varacak ve bu ilişkileri yansıtacak derinlikli incelemeler yapacaklardır. Gözlem, kavrayış ve yorum aşamalarını içeren bu süreçte var olanı benimseyen katılımcılar, uygun yer ve uygun program önerme becerisini edinecektir.

Uygun yer ve uygun program önerme becerisi, modern eğitimde esas alınmasına rağmen kazanımı genel olarak sağlanamamış ve hem bireysel hem de mesleki bağlamda pedagojik hatalara mal olmuş “işlevsel ve estetik yapısal düzenlemeler kurma becerisinin” gelişimine ve/veya kazanımına yol açacaktır. Ülkemizde rastladığımız çevrelerinde bulunan doğal/yapay fiziksel değerlerle ve/veya sosyal çevrelerle etkileşim kurmayan kapalı konut siteleri gibi yerleşimler modernizmin günümüze taşınmış yanlış uygulamalarına örnek teşkil eder. Tarihsel bir değere sahip olsun ya da olmasın çevre yerleşimlerin var olan sosyal ve fiziksel (doğal/yapılmış) özelliklerine gösterilmeyen saygının kökeninde bireysel kazanıma önem veren faydacıl bir zihniyetin evvelinde ‘olgulara odaklanan’ bir zihnin yokuşu ile pedagojik eksiklikler yatmaktadır.

### ‘TASARIMCI DÜŞÜNCE’ İLKELERİNİN KILAVUZLUĞUNDA BİR KENTSEL TASARIM STÜDYOSU DENEYİMİ

Bu çalışmada mimarlık eğitiminde hala rastlanabilen ve eğitim içeriğinin zayıflamasına sebep olan olguların önüne geçmek amacıyla kurgulanmış bir kentsel tasarım stüdyosunun süreçleri incelenmektedir. Tasarım alanının Taksim Meydanı olarak belirlendiği bu kentsel tasarım stüdyosunun kuramsal çerçevesini 1960'lara uzanan başlangıcından günümüze Avrupalı temsilcilerinin yaratıcı düşüncelerin üretimi hakkında çalışmalar yaptıkları Tasarımcı Düşünce geleneği (Design Thinking) oluşturmuştur (2).

Tasarım ediminin öğrenilebilecek ve öğretilerebilecek bir disiplin olarak ele alınması gereğini savunan geleneğin temsilcileri tasarım ediminin evrensel boyutunu vurgularlar (3). Geleneğin 20. yüzyıl kuramcıları tasarım edimine bakışları bağlamında iki kuşağa ayrılmaktadır (Protzen ve Harris 2010). Tasarım edimini doğa bilimlerinden ödünç aldıkları “sebepten-sonuç” olgu çifti ve doğrusal problem çözme pratiği bağlamında sistemleştiren birinci kuşak düşünürleri “objektif ve akılcı bir süreç” olarak tanımladıkları tasarım ediminde verili olan “probleme değil ama problemin çözümüne” odaklanırlar. Günümüze kadar uzanan ikinci kuşağın öncülerinden tasarım kuramcıları Rittel, Webber ve Schön ise tasarım sürecinin doğrusal bir süreç yerine “maceracı bir süreç” içerdiğini vurgular, verili bir problemin çözümü yerine “problemin keşfedilmesi” olgusuna odaklanırlar (Rittel ve Weber 1969; Schön, 1984). Devamlı yeni olasılıklara yönelen, geri dönüşler ve baştan başlayışlar bağlamında kopukluklar içeren bu riskli süreç, aynı zamanda bağlılık ve sabır talep eden bir inanç sistemi ve merkezine insanı ve ihtiyaçlarını alan düşünceler üretme eylemidir. Yaratıcılığın öğrenilip öğretilerebileceğini temel alan, mesleki kazanımların yanı sıra önyargısızlık ve empati kurma becerileri ile yaratıcı düşünce sürecini sekteye uğratan korku ve başarısızlık kaygısını kararlılık ve sabır yönünde azaltma vurguları yapan Tasarımcı Düşünce geleneği eğitim alanında önemli pedagojik kazanımlar vaat etmektedir. Henüz mimari uygulama sektörünü içermemiş olsa da Avrupa ülkelerinin akademik ortamlarında tasarım ediminin analizine gösterilen ilgi giderek artmaktadır (4).

2. Tasarım edimini sistemleştirme çabaları mimar ve kuramcı Semper'in (1803-1879) öncü gayretlerine uzanır. Sanat ve zanaatın, doğa ve sosyal bilim ayrımının keskinleştiği 19. yüzyılın modern dünyasında çağına özgü bir stil arayışında olan Semper, tasarım edimini teknik ve tektonik sanat alanlarında akılcı bir temele oturtmak amacıyla bir eğitim modeli önerir. (Semper, 1879, 1966) Sanatsal yaratımı içgüdüler ve ilhamla ilişkilendirerek (Kunstwollen) zanaat ediminden ayıran sanat tarihçisi Riegl (1858-1905) gibi düşünürlerle eleştirilen Semper tasarım edimine getirdiği yöntembilimsel öneriler gözetildiğinde Tasarımcı Düşünce geleneğinin ilk kuramcılarında sayılabilir.

3. Tasarımcı Düşünce geleneğine göre tasarım edimi hukukçuların kanun tasarlama, şehir planlamacılarının kentsel gelişimi denetleyebilmek amacıyla stratejiler kurma, yöneticilerin şirket örgütlenmesinde uygulamalarından gündem taşıma, meslek planlaması yapma, alışveriş listesi oluşturma gibi gündelik yaşamı düzenleme uygulamalarına uzanan ve çözümlenebilir bir yapı içeren evrensel bir edimdir.

4. Geleneğin günümüzdeki temsilcilerinden Protzen insanın keşfetme ve yaratma yetisi olarak tanımlanabilecek tasarlama ediminin öğrenilebilecek ve öğretilerebilecek bir disiplin olarak ele alınmasındaki isteksizliğin çağımıza dek uzandığını belirtir. Bu isteksizlik tasarlama ediminin, Tanrısal bir vergi olduğu ve herkes tarafından gerçekleştirilemeyeceği önyargısına ve çözümlenirse yaratıcılığın büyüünün bozulacağı inancına dayanmaktadır (Protzen, 2010). Bu inancın kökleri, Giddens'in başlangıcını 17. Yüzyıl Avrupası olarak belirlediği “modernlik” dönemi öncesine uzanmaktadır”. Sanatsal, zanaatsal ve bilimsel uğraşların ayrılmış disiplinler olarak tanımlanmadığı dönemlerin yaratıcı şahsiyetlerinden Da Vinci (1452-1519) çağımızın bilgi kaynağı Vikipedi'de türlü meşihyetlerinin yanı sıra “dünyanın gelmiş geçmiş en büyük dehası” olarak tanımlanır.

Bu makalede incelenecek stüdyo çalışmasının kurgulanmasında Tasarımcı Düşünce geleneğinin ilkeleri ve tasarım aşamaları eğitime yeni açılımlar sağlayacağı düşüncesiyle temel alınmıştır. Ancak stüdyo tasarım sürecinde kuramsal dünya ve söylem ile yapma ve kılışal olanın farklı dinamiklerinin yanı sıra Batı geleneğinin ortaya çıktığı koşullar ile Batı ve Doğu'nun sentezlendiği ülkemiz koşullarının farklılığı görünürlük kazanmış, kurama dayanarak ardışık 4 aşama halinde kurgulanmış stüdyo süreci beklenmedik olan'a açık bir süreç evrilmiştir. Stüdyo sürecinde deneylenen tecrübelerin aktarılmasının amaçlandığı bu makalede şu soruların cevaplanması önem kazanmıştır.

- Kentsel tasarım eğitiminde içeriğin ve sürecin zayıflamasına sebep olan olgular kuramsal çerçevesi Tasarımcı Düşünce geleneği ile çizilmiş bir stüdyo sürecinde önenebilir mi?
- İçerdiği evrensel unsurlara rağmen Tasarımcı Düşünce geleneği bir Batı kuramı olarak tanımlanabilir mi? Geleneğin ilkeleri kültürel farklar gözetildiğinde ülkemiz bağlamında kentsel tasarım eğitime içerik ve süreç zenginleştirici bir yöntem bilim sunabilir mi? Kültürel farklılıklar gözetildiğinde ülkemiz koşulları geleneğin tanımladığı süreci zenginleştirici bir katkı sağlayabilir mi?
- Tasarımcı Düşünce geleneğinin bakma biçimi ile kurgulanmış bir kentsel tasarım stüdyosu katılımcılara pedagojik bağlamda ne tür bireysel ve mesleki ek kazanımlar sağlar?

## 'TASARIMCI DÜŞÜNCE' GELENEĞİ VE 4 TASARIM EVRESİ

Tasarımcı Düşünce kuramcılarını tasarım sürecini Başlangıç Evresi, Araştırma Evresi, Fikir Oluşturma Evresi ve Sonuçlanma Evresi olmak üzere 4 aşamada ele alırlar.

### Başlangıç Evresi

Tasarımcı Düşünce geleneğinin ikinci kuşak kuramcılarını sanat ve sosyal bilimler alanına ait tasarım problemlerinin niteliklerini bilimsel problemlerin niteliklerinden ayırırlar. *Wicked problems* (Hızır problemler) olarak betimlenen tasarım problemlerinin özellikleri incelendiğinde tasarım ediminde esas problemin, problemin kendisini formüle etmek olduğu vurgulanır (Rittel ve Weber, 1973). Çok boyutlu ve derinlikli bir yapı içerdiği vurgulanan "tuhaf niteliklere sahip tasarım konuları" tanımı yapılarak kapsamının sınırları çizilmiş bilimsel konulardan ayrı tutulacaktır (Buchanan, 1990). Öyle ki tasarım konularının tasarımcıya bağlı olarak değişebilirliği her tasarımcının somut durumları farklı yorumlamasına ve farklı tasarım konularının oluşmasına yol açar (5).

### Araştırma Evresi

Yaratıcı edimin devreye girebilmesi olguları duyarlılıkla gözlemleyen bir tasarımcının varlığını şart koşar (Rittel, 1987). Gündelik hayatta problemlerin verili olmaması tasarımcının kafa karıştırıcı, kaygılandırıcı ve muğlak durumları inceleyerek kendi problemini üretmesini gerektirir (Schön, 1984). Gündelik hayatta her tasarımcının aynı işveren taleplerini veya aynı somut durumları farklı şekilde yorumlayarak bunların içinden kendileri için önemli olan durumları keşfetmeleri süreci, tasarım konularının evrensel-kişisel ve genel-özel arası çelişik konularını görünür kılar. Tasarım tarihi objelerin tarihi değil, tasarlanmış nesnelere üzerinden tasarımcıların durumları yorumlama biçimlerinin okunduğu değişen zihniyetlerin tarihidir (Buchanan, 1990).

5. Mesleki iş hayatında dahi problemlerin uygulamacılara açık biçimde verilmiş sorunlar olarak sunulmaması gereğini vurgulayan Schön, uygulamacıların problemleri şaşkırtıcı ve şüpheli durumlardan ayıklayıp kurgulayarak çalışmaya başladıklarında kendilerini daha istekli hissettiklerini belirtmektedir (Schön, 1984). Bu bağlamda işverenin talimatı tasarımın yaratıcılığını isteklendiren bir ana konu değil sadece konunun bir temsili ve tasarım ediminin son ürününün içermesi gereken noktaların bildirimidir (Buchanan, 1990).

6. Rowe (1987)de tasarım ediminin kendine özgü yapısını inceleyen geleneği "Tasarımcı Düşünce" (Design Thinking) olarak isimlendirmiştir. 1960-90 arasında kaydı tutulmuş tasarım süreçlerinde mimarların tasarım stratejilerini inceleyen Rowe tasarım edimini iki ana yorumsal çerçeveye ayırır. 1. İnsanı ve çevresini natüralist bakış açısına göre yorumlayan mimarlık (mekân tasarımında insana ve gündelik yaşamına ait bilgilerin yorumlanmasının ağırlık kazanması) ve 2. Mimarlık disiplininin özgül alanından referans alan mimarlık (mekân tasarımında yapısal elemanların ve düzenlemelerin yorumlanmasının ağırlık kazanması).

7. Uygulama sahasındaki tasarımcılara destek sunmak amacıyla geliştirdiği tasarım biliminin (science of design) paradigmasını odağına insanı alarak oluşturan Krippendorf, insanların fiziksel çevreleriyle strüktürler ve üstlendikleri işlevler aracılığıyla değil ancak kişisel ve kültürel anlamlar bağlamında ilişki kurduklarını vurgular. Bu olgu kentsel tasarım eğitiminde stüdyo sürecinin Araştırma ve Fikir Oluşturma evrelerinin kurgulanması ve öğrencilerin isteklerinin artırılması açısından özel önem taşımaktadır.

8. Hizmet ve bilişim sektörünü kapsayan 21. yüzyılın iş dünyası Tasarımcı Düşünce evrelerini empati kurma, tanımlama, fikir oluşturma, ilk örnek oluşturma ve test etme aşamalarıyla sistemleştirir. İlk örnek oluşturma ve test etme evreleri kullanıcının memnuniyetine odaklı iş dünyasının geleneğin sürece odaklı felsefesini devam ettirdiğini gösterir.

### Fikir Oluşturma Evresi

Bu evre tasarımcıların "bireysel çalışma hipotezlerini" (working hypothesis) oluşturdukları evredir (Buchanan, 1990). Mimar ve eğitmeni Rowe tasarım süreçlerinin eşiklerini "protokoller" aracılığıyla kaydedecektir (Rowe, 1987). Tasarımcıların ani karar değişikliklerini, eski kararlara geri dönüşlerini, ısrarla değiştirmedikleri ön kabullerinin ve inançlarının varlığını gösteren bu protokoller mimari tasarım sürecinin, ilham akışıyla ani ve sorunsuz gelişim gösteren bir dinamığe sahip olmadığını, dolayısıyla birinci kuşak Tasarımcı Düşünce kuramcılarının belirttiği gibi adım adım işleyen doğrusal bir yöntem içermediğini kanıtlayacaktır. Yeni olanın kesinlik içeren güvenli bir süreç içinde araştırılmadığı bu süreç kaygı ve risk içeren aralıklı bir yapıya sahiptir (6). Rittel'in öğrencisi sibernetik, dil ve kültür bilimci Krippendorf (2006) insanı odağına alan bir tasarım sürecinde kaygıların bertaraf edileceğini savunur (7).

### Sonuçlanma Evresi

Tasarımcı Düşünce geleneğinin temsilcileri sonuç ürün yerine tasarım sürecine odaklanırlar. Tasarım tarihinin objelerin tarihi yerine değişen zihniyetlerin tarihi olarak tanımlanması (Buchanan, 1990), mimari tasarımın bir nesne değil eylemsel bir edim olduğunun vurgulanması (Rowe, 1987), insanların fiziksel çevreleriyle nesnel strüktürler ve işlevler aracılığı yerine kişisel ve kültürel anlamlar üzerinden ilişki kurduklarının tespiti (Krippendorf, 2006) sürecin nesnenin önüne geçmesinin göstergeleridir. Bu ilkeler incelenecek olan stüdyo çalışmasına ait ürünlerin üzerinden yansıtılması beklenen dinamikler olarak yorumlanmıştır (8).

## "İZ ÜSTÜNDE TAKSİM MEYDANI" KONU BAŞLIKLİ KENTSEL TASARIM STÜDYOSU TASARIM EVRELERİ

İncelenecek kentsel tasarım stüdyosu Tasarımcı Düşünce ilkelerince tanımlanan 4 evre esas alınarak kurgulanmıştır. Kentsel tasarım eğitimi sürecine uyarlanan 4 evre; çalışma içeriği ve aktarımı evresi (başlangıç evresi), olgulara odaklanmak ve durum tanımlaması evresi (araştırma evresi), yer ve program önerisi evresi (fikir oluşturma evresi), stüdyo ürünlerinin gelişmesi/ ilk örnek çözümler evresi (sonuçlanma evresi) olmak üzere isimlendirilmiştir. Stüdyo sürecinde bu evreler ikinci kuşak kuramcılarının yaratıcı edimin maceracı süreci bağlamında belirttikleri şekilde birbirlerinden kesin hatlarla ayrılan doğrusal bir işlerlik göstermemiş, evreler iç içe girmiş, eşzamanlı gelişimler, atlamalar, başa dönüşler deneylenmiştir. Tasarımcı Düşünce ilkelerince geliştirilmiş evrelerle stüdyo sürecinde deneylenen evreler arasındaki çelişki, kuram ile tasarlama/yapma edimi arasındaki dinamiklerin farkını ortaya koyar. Özel koşullar sonucu (mimarlık alanı, kentsel tasarım stüdyosu süreci, kültürel farklılıklara bağlı özgün mekânsal nitelikler) tasarımcı düşünce kuramcılarınca tanımlanmış evreler ile stüdyo evreleri arasındaki deneysel farklılıklar artış göstermiştir. "İz Üstünde Taksim Meydanı" konu başlıklı kentsel tasarım stüdyo sürecine dair dinamiklerin aktarımından önce aşağıda Tasarımcı Düşünce geleneğinden ilham alınarak kentsel stüdyo eğitimine destek verecek doğrultuda uyarlanmış tasarım evrelerine -evrelere özgü olan nitelikler ve bu evrelerin birbirleri ile temasları bağlamında- değinilecektir.

9. Çalışma alanı olarak belirlenmiş tasarım bölgesini çözülmesi gereken problemler ışığında çözümleyerek bölgeyi bu problemlerin paylaştırıldığı niceliksel büyüklükte bir alana indirgemek maalesef güncel uygulamalara sirayet etmiş bir düşünme biçimi olarak karşımıza çıksa da, eğitim alanında özellikle kaçınılması gereken bir yaklaşımdır. Kentsel dokudaki bir kıyı şeridi ya da meydan gibi bir kamusal bir alan, çevresi ile ilişiksiz belli büyüklükte bir boşluk olmaktan ziyade hem bu özel alanın hem de bu alana etki eden çeperlerin, alt bölgelerin ve yaşamsal iç dinamiklerin sonucudur.

### Çalışma İçeriği ve Aktarımı Evresi (Başlangıç Evresi)

Geleneğinin ikinci kuşak kuramcılarının ‘başlangıç evresi’ne dair önemli tespitleri kentsel tasarım stüdyosunun çalışma içeriğinin kurgulanması ve stüdyo katılımcısına sunumu bakımından ilkesel değerler içermiştir. Çalışma alanları olarak yerleşim ve kamusal kullanım bakımından yoğunluk içeren bölgelerin seçildiği kentsel tasarım stüdyolarında bu bölgelerin çözülmesi gereken problemleri genelde stüdyo sürecinin ilk aşamalarında dile getirilir. Oysa çalışmanın ilk aşamalarında tespit edilmiş yüzeysel problemlere odaklanacak bir zihin, yenilikçi bir tasarım önerisi gerektiren geniş açılı bakışı yitirme tehlikesiyle karşılaşacaktır (9). Tasarım sürecinin verimliliği açısından öğrencilerin bölgesel olgulara yönelerek var olan’a bakmasını, var olan’ı önyargısızca tanımasını ve anlamasını destekleyecek bir girişin yapılması amaçlanmıştır. Verilecek tasarım konusunun “konunun bir temsili ve tasarım ediminin son ürününün içermesi gereken noktaları bildiren bir işveren talimatı” nı çağrıştırmamasına özel önem verilmiştir. Her tasarımcının somut durumları farklı yorumlamasını ve farklı bireysel tasarım konularını oluşturmasını desteklemek amacıyla tasarım alanı olarak seçilen kentsel bölgenin güncel problemleri dile getirilmemiş, alanın niceliksel büyüklüğüne dair sınırları çizilmemiş ancak bölgenin fiziksel ve eylemsel bağlamda mekân bütünlüğü ile etkisel sınırlarının sorgulanması istenmiştir. Konu, gündelik yaşamda genellikle uğranılan bir bölge olmasına rağmen stüdyo katılımcılarına, şüphe ve merak içerdiği düşünülen “İz üstünde Taksim Meydanı” başlığı üzerinden sunulmuştur.

### Olgulara Odaklanmak ve Durum Tanımlaması Evresi (Araştırma Evresi)

‘Sıradan’ olarak tanımlanabilecek kentsel bölgeler dahi içerdikleri problemlerin tespitine odaklanmaksızın incelenebilecek gündelik yaşam eylemlerine ve fiziksel özelliklere (doğal ve yapılmış) kısacası özgün mekânsal değerlere sahiptir. Var olana bakmak üzerinden bölgenin iç dinamikleriyle tanışacak bir tasarımcı, bölgeleri potansiyelleri üzerinden yorumlayacak, farklılaşan dinamikleri gözeterek alt bölgelere ayırabilecek, gerekli görürse var olan’ın yaşamına ve fiziksel durumuna eklemenecek yeni mekân önerileri getirecektir. Var olanı anlamının peşine düşülen bu evrede ‘özel’ bir tasarım alanı olan Taksim Meydanı’nın genel problemlerinin tespiti yerine bölgesel iç dinamiklerin öğrenciler tarafından bireysel olarak yorumlanmasına önem verilmiştir. Bilgilerin güncellik ve doğruluk, bireysel algı ve deneyimlerinse koşullar çerçevesinde paylaşılıp tartışıldığı stüdyo ortamında öğrenciler “problemin formüle edilmesinin esas problem olduğunu” deneyimleşlerdir.

Tasarımcı Düşünce kuramcıları yaratıcı edimin evrensel ve kişisel doğasına vurgu yapmışlar ancak kültürlere özgü değerlerin tasarım sürecine etkisini irdelenmemişlerdir. Batı kentlerinin mekânsal dinamikleri, Doğu ve Doğu-Batı sentezini yansıtan kentlerin dinamiklerinden farklılıklar göstermektedir. Özgün kültürel dinamikler özellikle kamusal yaşamın yoğunlaştığı meydanlarda görünürlük kazanırlar. Ölçekleri değişse dahi gerek modern evveli gerekse modern ve çağdaş Avrupa meydanları kullanıcılarına temelde benzeş mekân deneyimleri sunarlar. Bu meydanlar kapsadıkları kamusal eylemleri (sergilemek/seyretmek/dinlenmek/ticaret vs.) destekleyen fiziksel çevre organizasyonlarıyla (sınır olgusu, sınırı oluşturan birimlerin biçimsel özellikleri vs.) kentsel dokuda öngörülebilir dinamiklerin oluşmasına katkı sunarlar. İstanbulluların belleğinde tarihsel, kültürel, politik olarak özel bir anlam taşıyan Taksim Meydanı ise bilişsel verileri ve mekân dinamikleri bağlamında (gündelik hayata dair geçici-

10. Husserl, Heidegger, Merleau-Ponty gibi düşünürlerce geliştirilmiş olan fenomenolojik kavrayışın ana kuralı, bireyin seçilmiş olan fenomen ile doğrudan ilişki kurması olarak açıklanabilir. Birey dolaysızca yönlendiği bu seçilmiş durumu/nesneyi duyuları üzerinden kavrar. Duyuların koşullara bağlı değişken doğası seçilmiş olan fenomenin bireyler tarafından farklı kavranmasına dolayısıyla yaratıcılığa yol açar. Evrensel ve özel olanın, duysal ve duygusal olanın gizemli ilişkisinin ürünü olarak tanımlanabilecek dünya yaşamını kavrayabilmek her duyarlı insan için özel bir önem kazanmıştır. Benzer şekilde mekân, fiziksel çevre (doğal/yapılı) ile yaşamın (eylemler) gizemli ilişkisinde kurulur.

kalıcı eylemler ile yapılı-doğal fiziksel çevre özellikleri) kavranması zaman gerektiren çok katmanlı mekânsal bir örgü içerir. Tasarım alanının 'çalışma içeriği ve aktarımı evresinde öğrencilere aktarılma biçimi, "özel" bir kentsel bölge olmasının yanı sıra özel bir meydan olan Taksim Meydanı'nın özgün mekânı ile birleşince tasarım alanın niteliksel ve niceliksel değerlerinin kavranması bağlamında evreler arasında gidip gelmeler; iç içe girmeler ve geri dönüşler deneylenmiştir. Bu özel mekânsal örgünün öğrenciler tarafından kavranabilmesi için 'Olgulara odaklanmak ve durum tanımlaması evresi'nin bilişsel ve fenomenolojik çalışma yöntemleriyle desteklenmesi gerekmiştir (10).

### Yer ve Program Önerisi Evresi (Fikir Oluşturma Evresi)

Bölgesel iç dinamiklerini anlamak üzere var olana odaklanmış tasarımcılar bu evrede "bireysel çalışma hipotezlerini" (working hypothesis) oluştururlar. İşveren talimatı ile uygulama yapan tasarımcılar gibi çalışma ortamı gündelik yaşamın sahası olan kentsel stüdyo katılımcıları da aynı somut durumları farklı şekilde yorumlayacak, bunların içinden kendileri için önemli olan durumları keşfedecek, kendilerini somut bir öneriye götürecek olan 'yer ve program önerileri' sunacaktır. Yaratıcı düşünceler üretme edimine özgü olan kesin ve açık şekilde tanımlanmış bir problemin yokluğu uygulama alanında olduğu gibi eğitim alanında da bir bilinmezlik durumu yaratır. 'Çalışma içeriği ve aktarımı evresi'nde "doğru cevabın" aranmasını gerektirecek bir problem tanımının yapılmaması bu bilinmezliği artırır. Ek olarak alternatif çözümlerin geçerlik sahibi olduğu tasarım ediminde tasarımcıların önerileri her ne kadar doğa bilimlerinde olduğu gibi doğru-yanlış olarak yargılanmasa da var olan somut durumu iyileştirme bağlamında değerlendirildiklerinden, tasarımcılar gerek uygulama gerek eğitim alanında olsun sorumluluğunun sebep olduğu "kaygılı bir süreç" deneyimler. Bu bağlamda 'yer ve program önerisi evresi' sürecinin kaygı yerine merak uyandıran ve öğrencilere pedagojik kazanımlar sağlayan bir sürece dönüşmesi önem kazanır. 'Çalışma içeriği ve aktarımı evresi'nde uyanan 'merak duygusu', bilişsel ve fenomenolojik kavrayışın edinildiği 'olgulara odaklanmak ve durum tanımlaması evresi'yle iç içe geçen süreçte güçlenmiş, alandaki yaşama ve fiziksel yapıya dair kavrayışlar ve duyarlıklar edinmiş öğrencilerde gelişen 'bölgeyi benimseme duyguları' ile zenginleşmiştir. Kendilerine özgü iç dinamikleri olsa da evrelerin birbirlerine doğru ilerleme durumu ve/veya geri gitmeler 'yer ve program önerisi evresi'nde geçerliliğini sürdürmüş (tasarım alanının etki alanlarının ve önerilerin yeniden sorgulanması ve değiştirilmesi gibi) merak ve benimseme duygularının etkimesiyle bu evre tasarım sürecinin kaygılı bir evresi olmaktan çıkmıştır. "İnsan ve ihtiyaçlarının odağa yerleştiği" ve "bireysel çalışma hipotezlerinin" olgunlaştığı bu evre bölgeye duyarlı bir keşif sürecine dönüştürmüştür. Bölgesel yaşamı zenginleştirecek program önerileri ile uygun fiziksel koşulların çakışması ancak bölge insanın ve ihtiyaçlarının benimsenmesi üzerinden gözetilebilecek bir olgudur. Tasarım bölgesindeki alt bölgelerinin özel kullanıcıları tarafından bilincine varılmamış olsa dahi bölgesel iç dinamiklere odaklanmış bir tasarımcı saklı ihtiyaçları ve tasarım yerlerini keşfedecek ve yaratıcı öneriler getirecektir. Bireysel önerilerin stüdyoda tartışmaya açılarak gereklilik ve yaratıcılık yönünden sorgulanması uygun yer ve program önerme becerilerinin gelişmesine ek katkılar sağlamıştır.

### **Stüdyo Ürünlerinin Gelişmesi/ İlk Örnek Çözümler Evresi (Sonuçlanma Evresi)**

Tasarımcı Düşünce geleneğinin ikinci kuşak kuramcılarının ifadeleri çerçevesinde kentsel tasarım stüdyosunun bitmiş proje niteliğinde ürünlerle sonlanması gereği sorgulanabilirlik kazanmıştır. Birbirlerine nüfuz eden ve birbirlerini dönüştüren tasarım evreleri sonucunda kendiliğinden diyebileceğimiz bir dinamik etkisinde oluşan stüdyo ürünlerinin biçimsel olarak katılmış proje önerileri yerine ana ilkeleri belirlenmiş ancak farklı biçimsellikler alabilecek açık uçlu öneriler biçiminde geliştiği gözlenmiştir. Kent sakininin eylemlerini ve ihtiyaçlarını odağına alarak kentsel peyzajlar yaratan öneriler, stüdyo çalışmasının evreleri arasındaki etkin ilişkinin kanıtı ve sonucu olarak tanımlanabilir. Farklı kullanıcı profillerini buluşturmak üzere kente ait farklı zeminlerin ilişkilmesini konu edinen ilk örnek çözümler, "tasarımın bir nesne değil ancak eylemsel bir edim olduğu" düşüncesini kanıtlar niteliktedir. Stüdyo süreci sonucu oluşmuş ilk örnek çözümler, Rowe'un (1987) mimari tasarım edimini incelediği iki ana yorumsal çerçevenin stüdyo katılımcısının zihninde ve algısında bütünleşmesine yol açmıştır.

### **"İZ ÜSTÜNDE TAKSİM MEYDANI" KONU BAŞLIKLİ KENTSEL TASARIM STÜDYO SÜRECİ**

#### **Bilişsel ve Fenomenolojik Kavrayışın Dönüşümlü Ve Eşzamanlı İlişkinin Tasarım Sürecini Zenginleştirici Etkisi**

İnsanı odağına almış her tasarımın gündelik yaşamda beklenmedik sonuçlar doğurabileceği gerçeği (Churchman, 1968), tasarım stüdyosunda bilişsel verilerle fenomenolojik deneyimlerin tasarımcıda şaşkınlık yaratabilecek denli farklılıklar göstermesine, kimi kıstasların (tasarım alanı sınırları, yer ve program belirlemesi gibi) süreç içinde yeniden sorgulanmasına ve evreler arası gidip gelmelere yol açmıştır. Dönüşümlü/ eşzamanlı bir ritimde devreye girmiş bilişsel ve fenomenolojik çalışmalar öğrencilerin tasarım alanının bilgiye ve algıya bağlı olarak kalıcı/değişken, niceliksel/ niteliksel mekân değerlerine dair farkındalık kazanmasına yol açmıştır. Farklı ölçeklerdeki bilişsel harita okumaları tasarım alanının üst ölçekteki çevre bölgeleriyle sınırsal ve niceliksel ilişkilerinin kavranmasına yol açmış; doğal ve yapı fiziksel çevrenin üç boyutlu şekilde kavranacağı ortak maket çalışması ise bölgesel özelliklerin zihinsel olarak kavranmasını sağlamıştır. Harita ve ortak stüdyo maketinin bilişsel verileri etrafında gerçekleşen tartışmalarda oluşmuş varsayımlar, fenomenolojik bölge gezilerinde gerçek olgularla örtüşmüş, çarpışmış ve farklılaşan deneyimlere (duyusal/duygusal) yol açmıştır. Bölgenin kalıcı ve geçici, görünür ve gizli özelliklerinin keşfedildiği bu geziler öğrencilere var olana dair derinleşen bir bakış kazandırmıştır (11). Soru sorma biçimlerinin farklılaştığı bilişsel çalışmalar ile fenomenolojik çalışmaların dönüşümlü ve eşzamanlı olarak sürdürülmesi öğrencilerin bölgesel iç dinamiklerinin katmanlılığını kavraması açısından önem taşımaktadır. 'Olgulara odaklanmak ve durum tanımlaması evresi'nde fenomenolojik ve bilişsel yöntemlerin dönüşümlü ve eşzamanlı devreye girmesi ile stüdyo katılımcıları bir durumun (kişiyel/olguya/mekâna vs.) bütüncül gerçeğini kavrama güçlüğü ile bir durumu (kişiyel/olguyu/mekânı vs.) tanımının aslında sürekli yenilenen açık uçlu bir serüven olduğunu kavrama fırsatı edinebilmişlerdir. Sürecin ilerleyen evrelerinde de tasarım bölgesinin komşu bölgelerle ilişkilerine ve fiziksel özelliklerine odaklanılmış farklı ölçekteki bilişsel haritalar ve ortak stüdyo maketleri çerçevesinde

11. Felsefe alanında eğitimci Levin'in söz ettiği önyargısız ve esnek olma özelliği ile bakana *hermetik* gerçeklerle temas kurularak bütünsel bir kavrayış kazandıran derinlikli bakışa (aletheic gaze) ulaşmak, bireyin gündelik yaşam çevresinde zorlaşabilir (Levin, 1988). Bu sebeple gezilerin duyguları ve duyuları tetikleyebilecek içerikler bağlamında kurgulanması, stüdyo katılımcılarının sosyal yaşama ve/veya mekân dokularına, renklerine, kokularına, seslerine odaklanmalarına yardımcı olur (Pallasmaa, 2011). Anketlerin, ses kayıtlarının, betimleyici yazı/öykü alıştırmalarının, yaşamı anlatan fotoğraf karelerinin, kısa filmlerin, kolajların üretimini destekleyecek yaratıcı ek çalışmalar stüdyo katılımcılarının duygularını ve duyularını uyartabilecektir.



tartışmalar sürdürülmüş, böylece öğrenciler fenomenolojik olarak yeterince deneylediklerini ve kavradıklarını düşündükleri tasarım bölgelerine yeniden yabancılaşmış, “hala bilmedikleri durumların” varlığını algılamış, yaratıcılığı canlandıran yeni sorular üretme fırsatı edinmişlerdir.

### Olgulara Odaklanmak ve Durum Tanımlaması

Taksim Sempti ve Taksim Meydanı mekânının etki alanları bağlamında incelendiği stüdyoda öğrenciler önce bilişsel çalışmalar gerçekleştirdiler. Farklı ölçekte yapılan harita okumalarında Taksim Sempti'nin sınırları, komşu bölgeleri, doğal ve yapısal mekân öğeleri gibi konulara değinildi. Caddelerin farkı nedir? Burada ne vardı? Şurası nasıl bir yer, nereleri görüyor ve nerelerden fark ediliyor? Bu sokağın bitişi nasıl? Caddelerin isimleri üzerinden (yapılış yılları, bölgenin özel verilerinin izleri vs.) neler söylenebilir? Bölgesel dokular niye farklılık gösteriyorlar? Hangi dokular alt bölgeler olarak tanımlanarak tasarım alanına dâhil edilmelidir? “Meydan nedir, sınırları nereye uzanır?” gibi soruların cevap bulmasından öte oluşmalarının önem kazandığı bu bilişsel tartışmalar sayesinde stüdyo katılımcıları, semtin ve meydanın bilinmeyenli bir alan olduğu gerçeği ile yüzleştirdiler. 1/1000 ölçeğinde inşa edilen ilk ortak stüdyo maketi, Taksim Sempti'nin komşu bölgelerinin tanımlandığı, sınır ilişkilerinin sorgulandığı bilişsel harita okumalarına eklenen ve bölgenin topografik yapısı ile yapısal ve doğal özelliklerinin kavrandığı yeni bir araç görevi üstlendi (**Resim 1-2**). Farklı ölçekteki bilişsel harita okumaları ve maket yapımı, öğrencilerin “çok iyi tanıdıklarını düşündükleri” tasarım bölgesine yabancılaşarak bölgeye dair yeni durumların farkına varmalarına ve cevaplarını veremeseler bile yaratıcı sorular üretmelerine yol açtı. Bölgeye yapılan fenomenolojik gezilerde ise eylemler ve kullanıcı profilleri gibi bilişsel çalışmaların doğası gereği stüdyoda söz konusu edilmemiş kimi olgulara temas edildi. Bölgesel mekânın yaşam ve fiziksel gerçeklik bağlamında kalıcı-geçici, görünür-gizli özellikleri keşfedildi.

a. Alana yapılan ilk fenomenolojik gezilerde, bilişsel çalışmalarda “geniş bir düzlük” ve “kısa zaman geçirilen bir boşluk” olarak tanımlanmış meydanın stüdyoda öngörülemediği “şaşırtıcı çeşitlilikteki” eylemler kapsadığı deneyimlendi. Durağanlık içeren fiziksel öğeler ve bunlarla ilişkilenen eylemlere ek olarak meydan mekânının kullanım zamanı (gece-gündüz-hafta içi-hafta sonu/konser-maç-iş çıkışı), niteliği değişen fiziksel olgular (ses-sessizlik/koku/sıcaklık-soğukluk-esinti/büyükölçek-boşluk-doluluk-yoğunluk-sıkışıklık/hız vs.) ve eylemler (bekleme-durma-geçme-gezinme-dinlenme-seyyar ve kalıcı satış-ulaşım vs.) üzerinden kurulduğu



**Resim 1.** Gezi Parkı Atölye Maketi (1/1000)

**Resim 2.** Gezi Parkı Atölye Maketi (1/1000) (ayrıntı)

**Resim 3.** Taksim Meydanı Atölye Eylem Maketi (1/500)

**Resim 4.** Taksim Meydanı Atölye Eylem Maketi (1/500) (ayrıntı)



fark edildi. Meydan alanında *fenomenolojik* incelemeler sonucu tespit edilen kalıcı ve değişken eylem mekânları (gezinme, dinlenme, bekleme, buluşma, sıkışma, dağılma, toplanma, gizlenme vs.), alanın durağan fiziksel çerçevesinin (binalar, meydan boşluğu, park ve girişi, caddeler, duraklar, metro giriş-çıkışları vs.) inşa edildiği 1/500 ölçekli bilişsel atölye maketine yerleştirilince “meydanın dinamik yaşamı” görünürlük kazandı (**Resim 3-4**). Mekânı kuran kalıcı ve değişken öğelerin eş zamanlı gözlenebilmesini mümkün kılan ve bir çeşit “Maket-Foto” özelliği içeren eylem maketi, 1/200 ölçeğe dek uzanan bireysel mekân önerileri de dâhil olmak üzere stüdyo aşmasının her evresinde katılımcılara ilham verdi.

b. Gezi Parkı’nda “doğal mekânın sessizliğini”, meydan boşluğunun “eylemler bağlamında kayganlaşan zeminini”, harita okumalarında dokuları farklılaşan bazı bölgelerin farklı eylemlere, kullanıcı profillerine ve “diğeri ile arasında oluşan sınırlara” sahip olduğu gözlemlendi. “Otobüs ve metro durakları”, “Atatürk Kültür Merkezi Binası (bundan sonra AKM olarak geçecektir) ve tarihi binalar gibi” fiziksel özellikleri ile çevreden farklılaşan ve kamusal kullanıma hizmet veren yapıların kullanım zamanlarında etki alanlarının genişlediğini gözlemlendi. Balık Pazarı ve İstiklal Caddesi gibi mekânlarda ses ve koku öğelerinin yoğunlaşması ile zamana bağlı geçici alt mekânlar oluştuğunu fark edildi. “Yoğun trafik hatlarının, ya da insan kalabalıklarının” da sınırlar oluşturan, devinimli mekânlar kurduğunu tartışıldı. Zemin kotu ana yol kotundan ayrılmış Tarlabası gibi bölgelerde sosyal yaşamın ve fiziksel çevrenin değiştiği ve bir alt bölgenin oluştuğu keşfedildi. Mekânsal bütünlükler içeren alt bölgelerin birbirleri ile olan temasları üzerinden “iç-dış, hâkimiyet, bilinmeyene giriş, geçiş, başkalaşma ve dönüşüm, sınır” gibi olgular ve kavramlar tartışılabilir.

c. Stüdyoda sürdürülen bilişsel harita okumalarında ve bölgeye yapılması sürdürülen fenomenolojik gezilerde meydan mekânının etkisel sınırlarını sorgulamaya devam eden öğrenciler, Taksim Meydanı’nın “akla ilk gelen o boşluğu aşan ve çevresi ile etkileşimde bulunan” mekânsal bir etkiye sahip olduğunu fark ettiler. Stüdyoda yapılmış harita okumalarında uzakta ve farklı dokulara sahip olmaları sebebiyle meydanla ilişkisiz olarak yorumlanmış, tasarım alanına ve ortak atölye maketi sınırlarına dâhil edilmemiş bazı bölgeler (Harbiye yönünde uzanan Cumhuriyet Caddesi, Gezi Parkı ve Gümüşsuyu) fenomenolojik gezilerde “meydan merkezini besleyen ve meydanın etkisini esneten yaşamsal sürekliliklere sahip” olmaları gerekçesiyle “alt bölgeler” olarak tasarım alanına dâhil edildiler. “Eylemsel ve yapısal özellikleri açısından kendine özel bir mekân kuran” ve meydana yakın olsa da “tasarım alanından kopuk” olarak algılanan bölgeler ise (Sıraselviler ve İstiklal Caddesi) öğrencilerin ortak kararı ile

tasarım alanından çıkarıldı. Fenomenolojik gezilerle eşzamanlı olarak yürütülen harita okumaları ve maket yapımları sonucunda öğrenciler keşfettikleri mekân bütünlüklerini gözeterek tasarım alanını alt bölgelere ayırdılar.

- Taksim Meydan mekânı (Meydan boşluğu: Eylem gruplarının dinamik boşluğu ve kaygan zemini/ Gezi Parkı: Kent merkezinde bir bahçe/AKM: Semtleri bağlayan kapı)
- Taksim Meydan mekânının “etkisini artıracak” uzamlar: (Gezi Parkı Nişantaşı uzamı/ Gümüşsuyu Semti)

‘Olgulara Odaklanmak ve Durum Tanımlaması Evresi’nin başında Taksim Meydanı’nı meydan boşluğu ile özdeş olarak algılayan öğrenciler, evreyi zenginleştiren bilişsel ve fenomenolojik çalışmalar sonucu tasarım alanlarının sınırlarını yeniden tanımlama gereği duymuşlardır. Öğrenciler özgün mekânsal dinamikler içeren Taksim Meydanı bağlamında tasarım problemlerinin “hızır” niteliğini ve tasarım konularının ilk etapta hızlıca kavranmayan kapsamsal derinliğini deneyleme fırsatı edinmişlerdir.

### Yer ve Program Önerileri

Buchanan’ın (1990) “tasarımcılar için esas problem var olmayanın kurgulanması ve planlanmasıdır ki bu ancak sonucun henüz bilinmediği ve tuhaf tasarım problemlerinin ortaya çıktığı süreçte elde edilebilir” sözü “İz üstünde Taksim Meydanı” başlıklı stüdyo sürecinin ‘Yer ve Program Önerileri Evresi’nde yankılanmaya devam eder. Geziler, harita okumaları, maket çalışmaları ve stüdyo tartışmaları doğrultusunda Taksim Semti ve Meydan mekânının (fiziksel çevre ve eylemler) alt bölgeler içerdiği keşfedilmiş, semtin ve meydanın etkisini artıracak ve vurgulayacak tasarım yerleri ve programlar sorgulanmıştır. Başlangıçta sadece “boş ve tahminen uygun büyüklükte” olması sebebiyle önerilmiş arazi ve “bilindik kamusal programlar” içerdikleri stratejik önemler bağlamında yeniden değerlendirilmiş, gerektiğinde değiştirilerek yeni ve özel tasarım yerleri ve program önerilerine evrilmiştir. Öğrencilerin Taksim Meydanı’nın etki alanı bağlamında fiziksel çevre (doğal/yapılı) ve içerdiği eylemleri gözeterek keşfettikleri “bilincin berraklaştığı stratejik tasarım yerleri”, stratejik noktalar (meydanlar ve özel binalar)/ stratejik bölgeler (doğal alanlar)/ stratejik hatlar (mekânsal bütünlükler arası geçiş hatları/sınırlar) olmak üzere üç kategoride genelleştirilebilir.

#### Tasarım Yeri I: Stratejik Noktalar

Taksim meydan boşluğu (dinamik eylemlerin kayan zemini): öğrenciler stüdyo sürecinin başında Taksim Meydanı ile özdeşleştirdikleri alanı 4 kenar ile sınırlanmış bir boşluk olarak tanımlamışlardır (AKM’nin meydan boşluğuna yönelmiş ön cephe hattı/ trafik ışıkları ve duraklar sebebiyle yoğun taşıt ve yaya trafiğine sahne olan geniş kaldırım ile Gezi Parkı’na ulaştıran geniş basamaklarla tanımlanan kenar/ araç trafiğine kapalı, eğlence ve kültürel faaliyetler içeren, düşeyde çoğu tarihi değere sahip 5-6 katlı binalarla sınırlanmış, içe dönük bir mekân üreten İstiklal Caddesi’ne giriş ve su deposu duvar yüzeyi hattı/ Bitişik nizamlı kamusal/yarı kamusal yapıların (otel/banka/restoran/kafe) oluşturduğu cephe hattı). Ve alanda önemli gözlemler yapmışlardır.

- Dört kenarın köşesinden akarak, zemini tek kotta süreklilik gösteren orta alanı çevreleyen caddelere rağmen, meydan boşluğu bir “iç’te bulunma duygusu üretmez”.

- Metro istasyonunun, İstiklal Caddesi yönündeki giriş/çıkış noktası kalabalıkların kullanmayı tercih ettiği, sıkışmaların yaşandığı, buluşmak için bekleme yapılan, bekleme yapıldığı için seyyar satıcıların da katıldığı dinamik eylem mekânlarının olduğu bölümdür. Kullanıcıların kimliği kısa aralıklarla değişse de metronun bu giriş/çıkış noktası çevresinde kalabalığın ürettiği hacim değerleri kalıcıdır.
- Taşıtları ve yolcuları kentin çeşitli yönlerine dağıtan, yayaları kamusal gücü yüksek İstiklal Caddesi'ne yönlendiren Taksim Meydanı "kendinde tutan değil, boşaltan" bir dinamizm üretir.
- Meydan boşluğunun ana zemini "geçen/bekleyen/dağılan/toplanan ve devamlı yenilenen yayalar ile akan/sıkışan araçların altında kayan bir zemine dönüşür. Süs havuzu ve yollarla bölünen yeşil alanların bulunduğu boşluğun orta zemini ise "duraklanan/ dinlenen/ seyredilen" eylemlerin alanı olmak yerine, yukarıda sıralanmış eylem gruplarının dinamik boşluğundan arda kalmış bir "geçiş" alanıdır.
- Sınırları içinde "duraklatıcı eylemler üretmeyen" meydan mekânı, Taksim Senti'nin ulaşım eylemleri üzerinden komşu semtlerle ilişki kurmasına yol açmaktadır.

AKM (Semtleri Bağlayan Kapı): Öğrenciler "konumu ve programı ile komşu semtleri birbirine bağlama potansiyeline" sahip AKM'yi kent ölçeğinde stratejik bir nokta olarak belirlemişlerdir. Bina, kütleli yapısı, cephe düzeni ve iç organizasyonu ile "kuvvetli bir mekân bütünlüğü içerir" ve Türkiye'deki Modern Mimarlık mirasıdır. Zamanının en yetkin teknolojik sistemlerini barındıran bina, sade prizmatik kütleli içinde barındırdığı "çok çeşitli eylemlerin kusursuzca işlediği bir mekân-izma olarak" tanımlanabilir (12). Bu "mekân-izmayı" kavramak amacıyla binaya rehber eşliğinde geziler yapan öğrenciler, "kapsamlı eylem ve plan kurgusundan, farklı kat yüksekliklerinden ve ziyaretçilere gizli kalmış zeminlerinden" etkilendikleri binanın 1/200 ölçekli maketini yapma gereksinimi duyarlar. Maket kamuya açık bölüm, ana sahne/sahne arkası bölümü ve teknik bölüm olmak üzere 3 ayrı parçaya ayrılarak inşa edilmiş, parçalar daha sonra prizmatik kütleli oluşturacak şekilde birleştirilmiştir. Alanda yapılan gözlemler tasarımların biçimlenmesinde önemli rol oynamışlardır.

- Bina, sade prizmatik kütleli büyüklüğü ve meydana yönelmiş ana cephe yüzeyiyle kuvvetli bir görsel etkiye sahip olmasına rağmen "meydandaki kentsel yaşam ile zayıf bir diyalog kurar". Cam yüzeylerden ve metal çatılardan oluşan ana cephesi gün içinde şeffaflığı fark edilemeyen geçirimsiz bir duvar etkisindedir ve etkileyici iç mekânını "sadece akşamları gösteriler sırasında ışıklandırıldığında kentliyle gösterir". Binanın ön meydanının zeminine açılan ana giriş kapıları hem meydandan düşük kotta bulduklarından, hem de fiziksel olarak cephe kurgusundan farklılaşmadıklarından ve küçük boyutlandırıldıklarından "davetkâr" değildir. Kapıları "kurumsal bir prensip gereğince" sadece gösteri zamanı ziyaretçiler için açılan bina meydanın gündelik yaşamıyla bütünleşmez.
- Binanın ana meydan zemininden yarım metre kadar düşük bir zeminde planlanmış ön meydanlığı kentli için bir bekleme ve buluşma zemini olabilmiştir; ancak sıklıkla "gölgede ve sert

12. Ziyaretçi mekânları (servis, mola, sergi)/ gösteri salonları (konser-opera-tiyatro salonları)/ kostümlerin dikildiği atölyeler/ sahne dekorlarının tasarlandığı ve üretildiği atölyeler/ derslikler/ prova atölyeleri/ sahneler (gösteri platformu, döndüren-kaldırın-genişleten teknik gereçler, ses-ışık düzeni)/ sanatçılar için mekânlar (özel ve genel mekânlar, kafe ve yemekhane)/ personel (idari ekip ve servis)/ depolar ve temizlik mekânları/ düşey dolaşım ve çatı mekânı

rüzgârların etkisinde” kalması sebebiyle sadece sıcak ve rüzgârsız günlerde kullanım konforu sunar.

- Fiziksel konumu sebebiyle semtleri birleştiren bir kapı görevi görme potansiyeline sahip olan binanın programları çeşitlenmelidir. Taksim Senti'nin ve Meydanı'nın komşularıyla olan ilişkisini kurmak amacıyla bina alanının sınırları esnemelidir. Böylece Taksim Meydanı tam anlamı ile kentin merkez meydanı olma gücünü kazanacak ve kentli İstanbul topografyasına ve doğal zenginliklere görsel erişim kazanacaktır.

#### Tasarım Yeri II: Stratejik Bölgeler

Gezi Parkı (Taksim Meydanı'nda Bir Bahçe): Gezi Parkı'nın meydan boşluğu ile Dolapdere Senti'ne giriş arasındaki bölüm meydan mekânının niceliksel ve niteliksel değerlerini artıracak stratejik bir bölge olarak tanımlanmıştır. Belirgin sınırlara sahip olmasıyla bir mekân bütünselliği yaşatan park, içerdiği kot oyunları, değişen kullanıcı profilleri, farklılaşan gece-gündüz yaşamı, parkta kurulan ve dağılan çeşitli eylem mekânlarıyla fenomenolojik gezilerde ve stüdyo çalışmalarında yapılan tartışmalarda öğrencilere bireysel tasarımları için ilhamlar vermiştir. Öğrencilerin tasarımlarını biçimlendiren gözlemleri aşağıda sıralanmıştır.

- Park çeperinin yükseltilmiş kottaki zeminini meydan boşluğunun zemin kotuna bağlayan geniş basamaklar “meydandan koparttıkları” parka “meydan dinamiğinden yalıtılmış bir iç” kazandırır.
- Dükkânların bulunduğu Elmadağ park sınırının ara boşluklarında yer alan basamaklar, kentliye “kenti geride bırakarak parka çıkma” ve “parktan inerek kent kalabalığına karışma” deneyimi yaşatır.
- AKM'nin önünde uzanan cadde kotunun parkın zemin kotuyla kavuşması “parkın sakinliğinin ve doğal dokusunun” caddeden algılanmasına yol açar.

Gezi Parkı-Nişantaşı Uzamı: Dolapdere Senti girişinden itibaren Cumhuriyet Caddesi doğrultusunda sıralanan Elmadağ, Pangaltı, Harbiye Semtleri'ni kat eden ve Taksim Senti'ni Nişantaşı Senti'ne bağlayan yeşil alan öğrenciler tarafından “Gezi Parkı'nın Nişantaşı uzamı” olarak tanımlanmıştır. Alan, “Taksim Meydanı'na, kentin her anlamda en önemli merkezi olma özelliğini verecek stratejik bir bölge” olarak belirlenmiştir. Kente dönük üç kenarı (Taksim Meydanı tarafı, Nişantaşı hattı ve Cumhuriyet Caddesi) keskince sınırlanmış bu yeşil alanın zemin kotu sürekliliğinin topografyanın kuvvetli eğimiyle kesildiği İstanbul Boğazı tarafında dördüncü sınırına kavuştuğu gözlemlenmiştir. Alanda tasarımları biçimlendiren gözlemler yapılmıştır.

- Cumhuriyet caddesi tarafında yoğun bir kent dokusu ile sınırlanan alan, vadi yönünde kentten kopar. Kent ile “kentten evvel var olagelmiş doğanın” arasında sıkışmış alan “evcilleşmiş” bir doğal alandır ve kentin doğayla buluştuğu özel bir “kent parkı” olma potansiyeli taşımaktadır (**Resim 1-2**).
- İki doku /iki ölçek/iki enerji arasında sıkışan tasarım alanı ortak stüdyo maketinde mekânsal bir bütünlüğe sahip gibi görünse de, gerçek yaşamda mekânsal bir bütünlük içermez. Bu etki sorgulandığında alanın “kent kotunda bulunan zeminin” kimi kurumsal yapılar tarafından parçalara ayrıldığı görülür. Binalar

ve araziler tarafından bölüştürülmüş ana zeminden geriye sadece sürekliliğe sahip kimi park yolları kalır.

- Kent için çok değerli bir kamusal mekân olabilecek alan, bilindik bir 'bahçe/bina/bahçe sınırı' sistemine saplanmış. Özel ve yarı kamusal nitelikte kurumların (oteller, ordu evi, ofisler) dışında alanda bazı kamusal kurumlar (sergi-konser salonu, askeri müze, kafe vb.) hizmet verseler de alanın kamusal kimliği zayıf kalır. Çevre kullanıcıları (çalışanlar ve semt sakinleri) ve ziyaretçiler alanın manzara, doğa, sakinlik, temiz hava gibi değerlerinden mahrum kalırlar.

### Tasarım Yeri III: Stratejik Hatta Stratejik Noktalar

İnönü Caddesi-Park Otel Alanı/Gümüşsuyu Parkı: Fenomenolojik bölge gezilerinde Gümüşsuyu Semt'i'nin kamusal değeri yüksek İnönü Caddesi öğrenciler tarafından Taksim Meydanı'nın dinamik yaşamını sürdürecektir "stratejik bir hat" olarak tanımlanmıştır. Geziler ve harita okumalarında Gümüşsuyu Semt'i'ne komşu olan Fındıklı Semt'i'nin farkına varılmış, semtler arası kurulacak bir ilişki ile Taksim Meydanı'nın etki alanının esneyeceği vurgulanmıştır. Gümüşsuyu Semt'i'nde bulunan fiziksel konumu, topografik özellikleri ve barınma ağırlıklı programı sebebiyle "içine kapalı" Ayazpaşa Mahallesi'ni keşfeden öğrenciler semtin 1/500 ölçekli maketini inşa etmişler, farklı iç dinamiklere sahip iki alt bölgede (İnönü Caddesi ve Ayazpaşa Mahallesi içinde) kamusal ve yarı kamusal içeriğe sahip 2 "stratejik nokta" belirlemişlerdir. (Resim 5-6)

### Stüdyo Ürünlerinin Oluşumu (İlk Örnek Çözümler)

Kentsel tasarım stüdyosunun son evresinde önerilerini tanıtan öğrenciler biçimsel özelliklerden çok bireysel tasarımlarını yönlendiren ilkelerin aktarımına yoğunlaşmışlardır. Stüdyo evreleri arasındaki güçlü ilişkiyi görünür kılan bu durum aşağıda görsellerle desteklenerek aktarılmıştır.

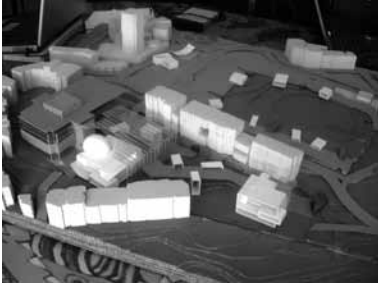
#### Taksim Meydanı (Stratejik Nokta)

- "Kentlilerin kentlerinden daha fazla faydalanabilmeleri" doğrultusunda meydan mekânının bütünselliğini kurmak/kuvvetlendirmek gereği: Kent zeminlerinin değerlendirilmeleri (meydan boşluğunun aynı kotta süreklilik gösteren ana zemini, Gezi Parkı zeminleri, metro istasyonunun ana zemin kotuna yakın "gizli

Resim 5. Gümüşsuyu Çözümleme Haritası (1/1000)

Resim 6. Gümüşsuyu Maketi (1/500)





Resim 7. Sonuç Ürün: Maket (1/200) (Ela Bingöl)

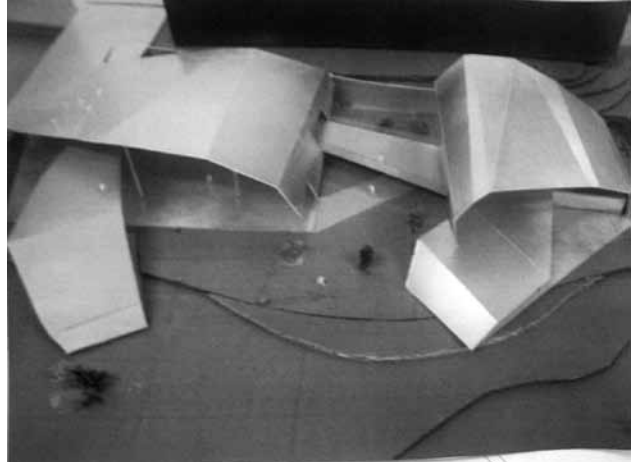
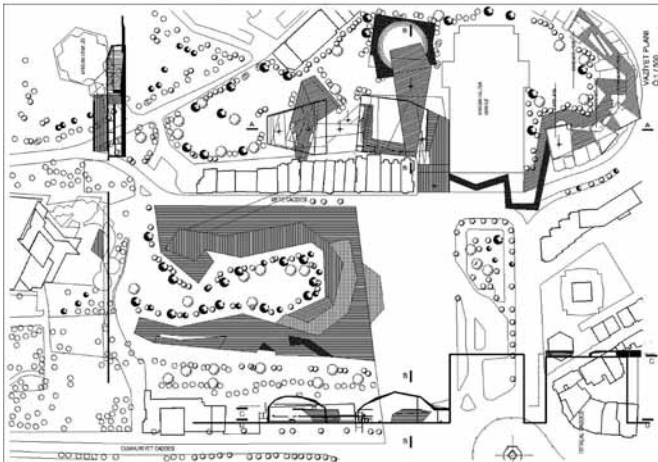
- zeminleri”, AKM’nin ana giriş zemini ve kentlinin panoramik kent ve doğa manzarasına görsel olarak açılacağı iç zeminleri” gibi)
- Sanat ve kültür dünyasına kentlinin aktif katılımını sağlamak amacıyla AKM’nin kamusal kullanım değerinin artırılması gereği: AKM’nin mekânsal bağlamda geliştirilmesi (Binanın ön cephesini görsel, kütlelerini ise fiziksel geçirgenliği sağlayacak şekilde şeffaflaştırarak yeni geçişler ve kentsel boşluklar yaratmak/ program çeşitliliği ve ek fiziksel alan önerileri)
  - Kentlinin kentnin doğal zenginliklerine (topografya/ boğaz manzarası) görsel ve eylemsel olarak açılımının ve Taksim Meydanı’nın kent merkezi olma gücünün artırılması gereği: Meydan boşluğunun Atatürk Kütüphanesi’nin bulunduğu vadi yönünde esnetilmesi (stratejik nokta konumundaki AKM’nin alt kotta bulunan zeminleri ile meydan boşluğunun ana zeminini, bazı gizli metro zeminlerini, Gezi Parkı zeminlerini ve komşu semtlerin zeminlerini ilişkilendirmek)

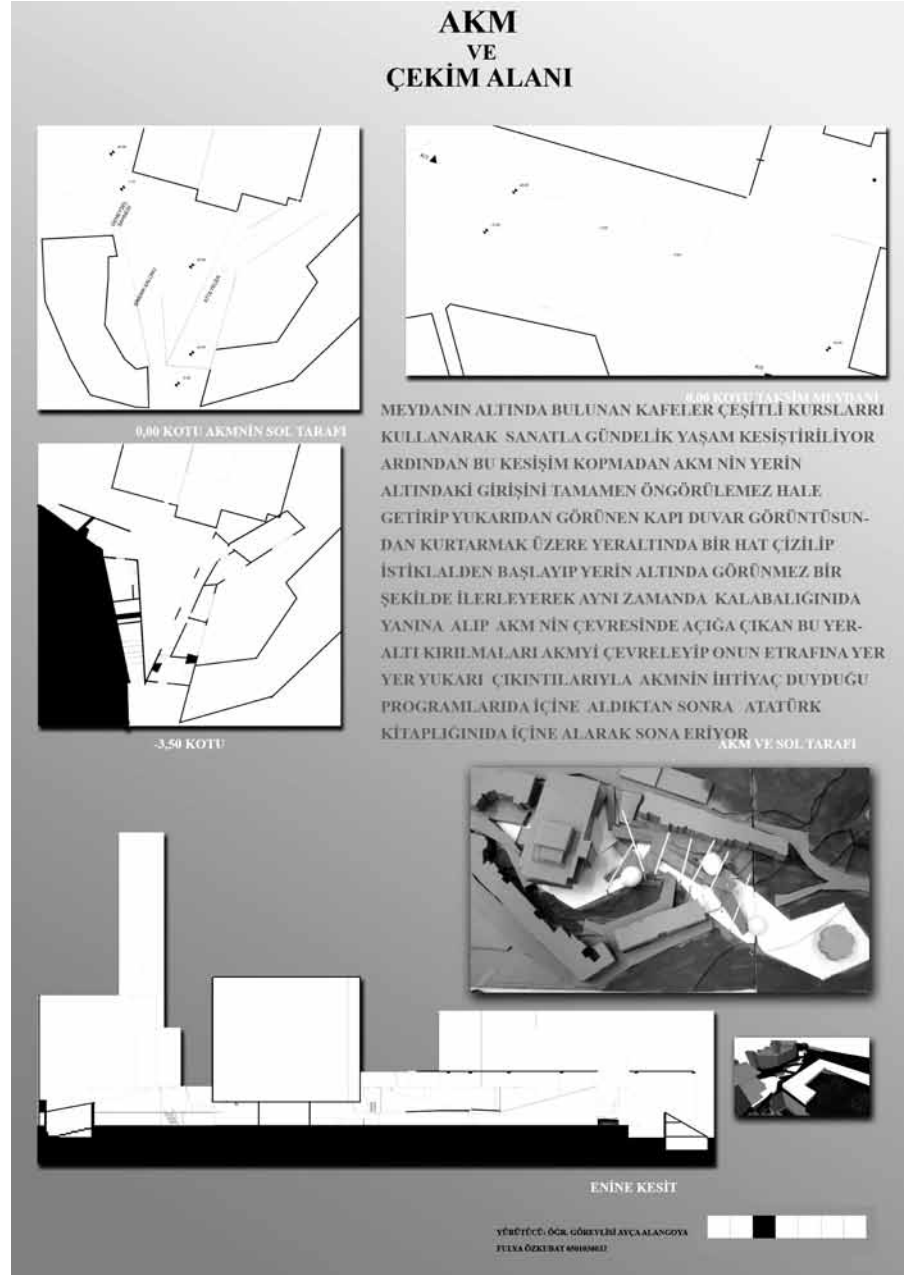
Proje 1: Tasarımcı, Taksim Meydanı’nın aynı zemin kotunda bulunan, mekân bütünlüğü içeren alt bölgeleri birleştirmek amacıyla, kapılar (Gezi Parkı meydan boşluğu çeperi), esnetilen zeminler (Meydan boşluğu-AKM) ve tüneller (Gezi Parkı ve AKM otopark alanı arası) gibi birleştirici öğeler öneriyor. AKM programını sanat ve zanaat atölyeleri bağlamında çeşitlendirerek ek mekânlarla genişletiyor. Parktan gelip geçen ya da parkta dinlenen ziyaretçiler için servis birimleri (kiosk, kafe vb.) ve ek atölyeler öneriyor (**Resim 7**).

Proje 2: 1/500 ölçekli atölye maketi yapımı sırasında tasarımcının dikkatini Gezi Parkı’nın düz toprak zemininin üzerinde ‘kondurulmuş bir yüzey’ olduğu hissi veren yol ağı çekiyor. Meydan boşluğundaki caddelerin ve orta alanın geniş yüzeylerinin “toprağı örten sert yüzeyleri” olarak algılayan tasarımcı “yeryüzünün yumuşak zeminin kent kabuğuyla örtülmesi” olgusuna hassaslaşıyor. “Kentsel kabuk” olgusunu dikkate alarak yeniden tasarladığı Gezi Parkı’nı, meydan boşluğu ve AKM arazisi yönünde esneten tasarımcı, bükülerek sanatsal faaliyetler için ek mekânlar oluşturan kentsel kabuk ile kentlinin kabuğu taşıyan yumuşak yeryüzü zeminine ve doğaya farkındalığının kuvvetlenmesini amaçlıyor (**Resim 8-9**).

Resim 8. Sonuç Ürün: Çizimler (1/200) (Aslı Elmacı)

Resim 9. Sonuç Ürün: Maket (1/200) (Aslı Elmacı)



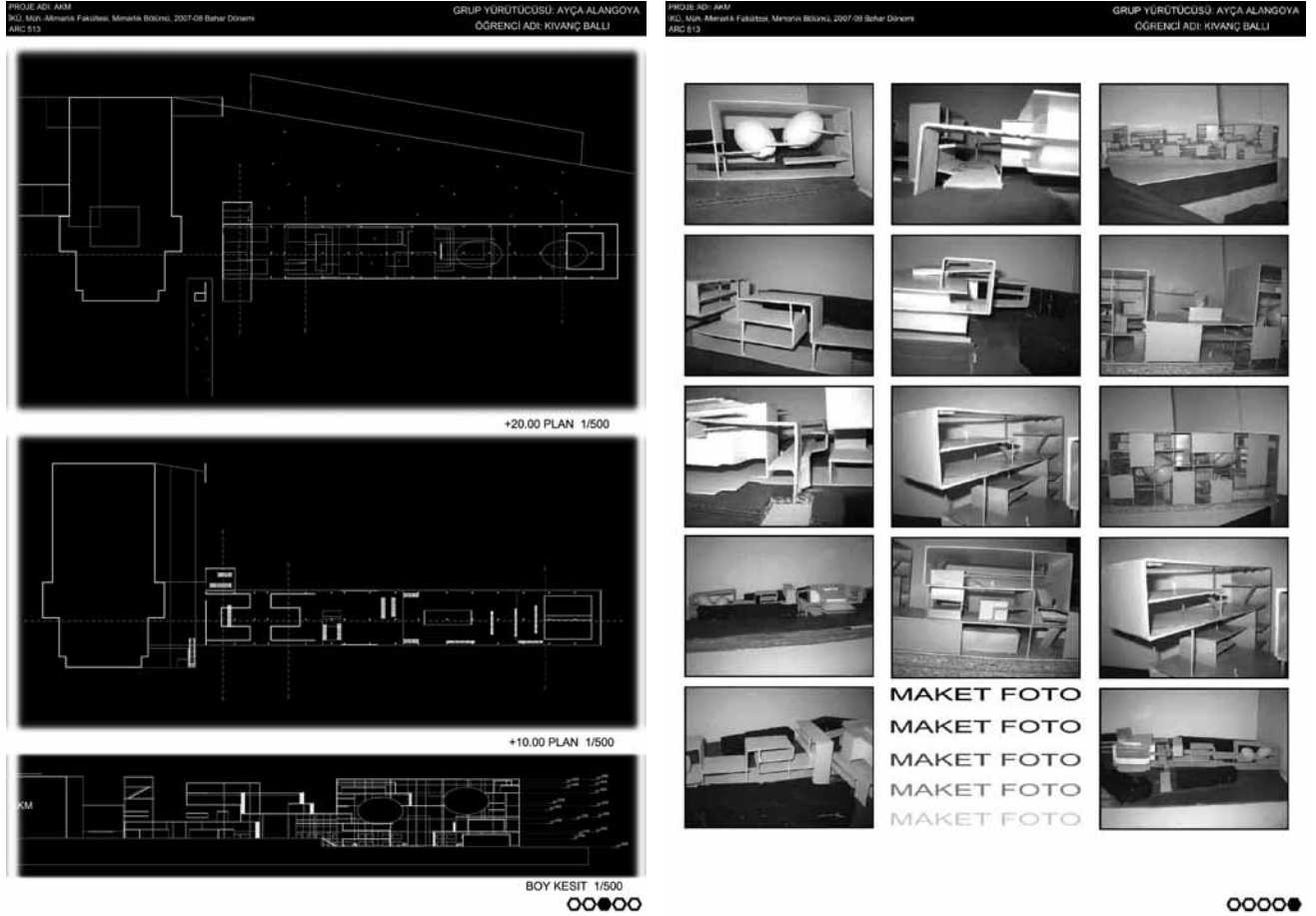


**Resim 10.** Sonuç Ürün: Maket (1/200) (Fulya Özkubat)

Proje 3. Tasarımcı, yeryüzüne ulaşılabilir derinlikte bulunan ancak “doğal ışıktan mahrum kalmış gizli metro zeminlerini” meydan boşluğunun ana zemini ve AKM’nin alt zeminleriyle birleştiriyor ve hem İstiklal Caddesi hem de vadide bulunan Atatürk Kütüphanesi yönünde esneterek gün ışığına kavuşturuyor. Zeminleri meydanın alt bölgelerinin zeminleriyle bağlanan, çeşitlenen programlar ve ek yapılarla kamusal kullanım değeri artan AKM dört yüzeyin sınırladığı prizmatik kütlelerini aşarak “kentsel ölçekte bir pasaja ve semtleri bağlayan bir kapıya” dönüşürken, Taksim Meydanı da doğaya; yeşil vadiye ve boğaz manzarasına açılıyor (**Resim 10**).

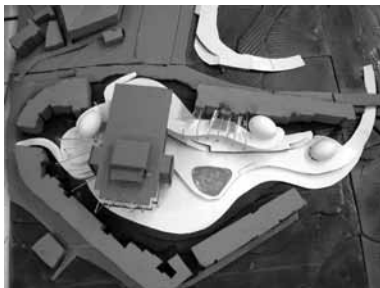
Proje 4: AKM’nin “sade prizmatik yapısının içerdiği eylem ve mekân çeşitliliğinden” etkilenen tasarımcı, binanın özgün mekânını zedelemeyen binanın içindeki gizli ve değerli mekânları (alışılmadık boyutları ve





**Resim 11.** Sonuç Ürün: Çizimler (1/200)  
(Kıvanç Ballı)

**Resim 12.** Sonuç Ürün: Maket (1/200) (Kıvanç Ballı)



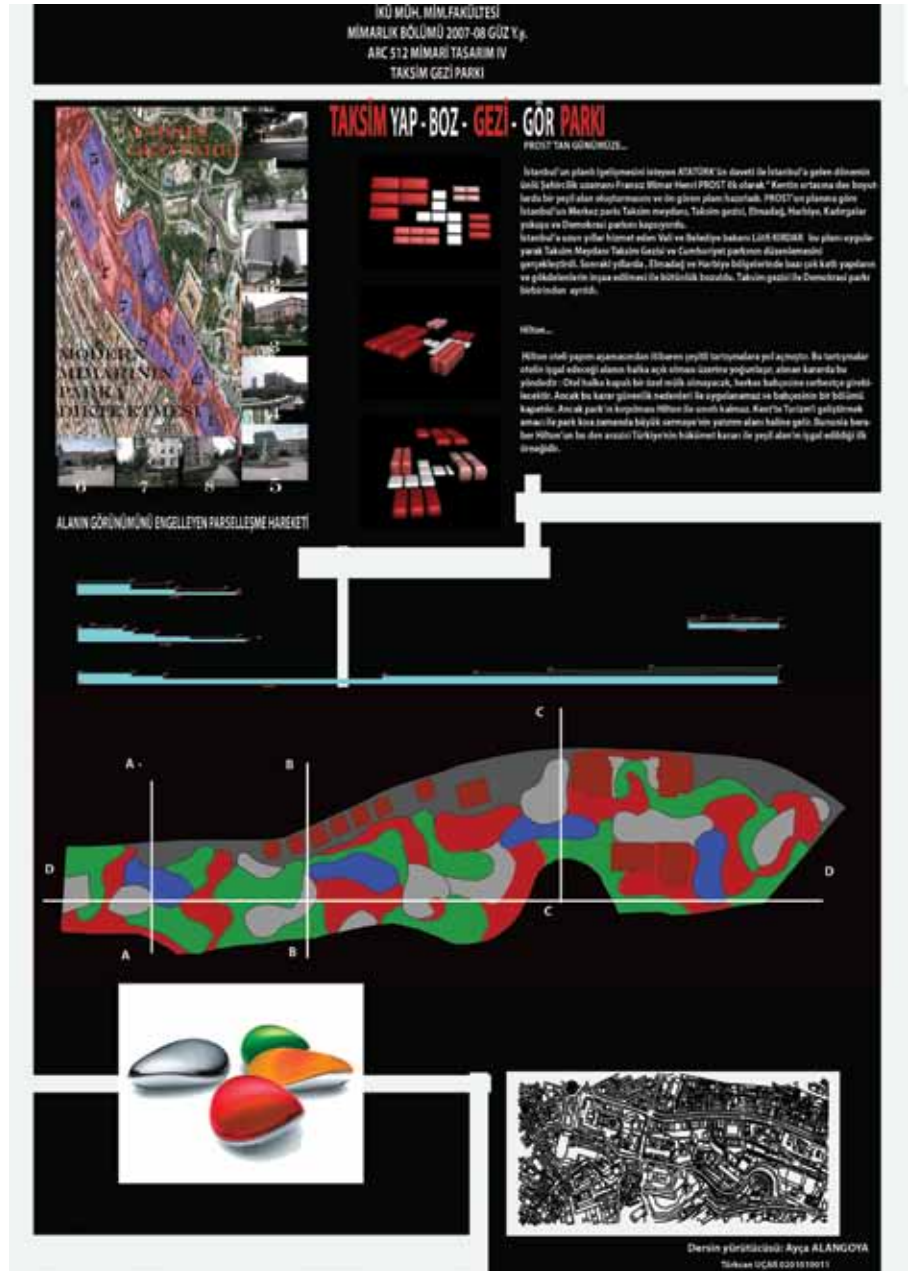
**Resim 13.** Sonuç Ürün: Maket (1/200) (Gizem Cabbar)

programları ile etkileyici içler üretmiş tarihi geçmişi olan atölyeler, meydana ve manzaraya açılan teraslar gibi) kentlinin ziyaretine açmayı amaçlıyor. Eylem zenginliği ve mekân kurgusu bağlamında binadan ilham alan katılımcı, otopark zeminin üzerinde gündelik yaşam programları dâhil olmak üzere açık-uçlu kültürel programlar ile "açık-yarı açık-kapalı" birimler içeren ek bir yapı tasarlıyor (**Resim 11-12**).

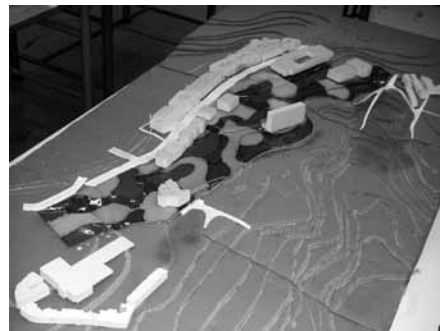
Proje 5: AKM'nin arka cephesini şeffaflaştırarak binanın alt zeminlerini araziye doğru uzatan tasarımcı, "komşu semtlere akan" ve hareketli bir topografyaya sahip geniş araziye su yüzeyleri, bahçeler gibi doğal öğeler içeren bir parka dönüştürürken, doğal ortama Gezi Parkı ve vadiyi arasında süreklilik kazandırmayı amaçlıyor. AKM'nin arazisi ile Gümüşsuyu Semtindeki "ofislerinin iç avlularını pasajlarla birbirlerine bağlayarak kamulaştıran" tasarımcı, kentliye günümüze dek meydan boşluğundan algılanmamış bir yaya hattı sunuyor; kitapçılar, galeriler, atölyeler ve kafelerin bulunacağı avlularda müzik dinletileri, söyleşiler gibi sosyal platformların kurulmasını öneriyor (**Resim 13**).

#### Gezi Parkı Nişantaşı Uzamı (Stratejik Bölge)

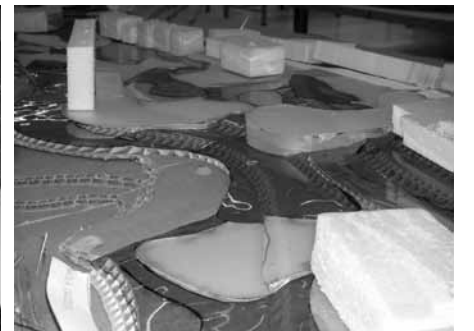
- Canlı bir gündelik yaşamın oluşması bağlamında alana ulaşılabilirliğin sağlanması: Alanın komşu bölgelerle ilişkilerinin kuvvetlendirilmesi; Taksim Meydanı tarafında park içinde bulunan metro bağlantısının aktifleşmesi/ Cumhuriyet Caddesi ve Gezi Parkı arasında yaya akışının kuvvetlenmesi/ Nişantaşı Semtine geçiş



Resim 14. Sonuç Ürün: Çizimler (1/500-1/200)  
(Türkcan Uçar)



Resim 15. Sonuç Ürün: Maket (1/200) (Türkcan Uçar)



Resim 16. Sonuç Ürün: Maket (1/200) (Türkcan Uçar)

mekânlarının kurgulanması/ Maçka Parkı yönünde vadiye ve boğaza açılım

- Canlı bir gündelik yaşamın oluşması bağlamında kullanıcı profiline çeşitlenmesi gereği: Bölge ahalisiyle yeniden kurulan ilişkiler (İstanbul Teknik Üniversitesi Taşkışla Binası ve öğrencileri, bölge çalışanları, Taksim- Elmadağ-Pangaltı-Nişantaşı gibi yakın semtlerin farklı yaş gruplarındaki sakinleri, gelip-geçenler, ziyaretçiler gibi)/ ek mekân önerileri (öğrenci yurdu/kısa süreli barınma, spor gibi)/ Kalabalıklar için mekân önerileri (festivaller/gösteriler/yarışmalar/ spor etkinlikleri/ konserler/botanik bahçeleri gibi)
- Kentlinin alanın niceliksel ve niteliksel değerlerini kavraması gereği: Alanın doğa ve kent arası konumuna ve boyutuna görünürlük kazandıran mekân önerileri (benzer yapısal kurguların ritmik tekrarı/ kot zenginliklerinin değerlendirilmesi/ kent yaşamı ve doğal ortamlardan ilham alınarak önerilecek açık uçlu eylemler/ var olan bazı kurumların alanın mekânsal bütünselliğini destekleme olasılığı (kapalı bahçelerin kamuya açılması, kurumların programlarının sosyal paylaşımları artıracak yönde çeşitlenmesi)

Proje 1: Tasarımcı, komşu dokular tarafından çevrelenen 4 belirgin sınır hattına sahip olsa da, mekânsal bütünlüğünü kaybetmiş tasarım alanını bir kent parkı olarak tekrar bütünleştirmeyi amaçlar. Tasarımcının önerdiği “mekânsal yap-boz” sisteminin birbirlerinin içine geçen mekân öğeleri tüm araziye kaplar. Özel renkte çiçeklerden oluşan çiçek bahçeleri, yeşil alanlar ve su yüzeyleri olarak üç mekânsal özellikte kurgulanan yap-boz sistemi; Gezi Parkı’na “yürüyüş, koşu ve bisiklet yolları” kazandırır. Zeminin kot farklılıklarını değerlendiren tasarımcı, ziyaretçilere dolaştıkları park mekânlarının altında, bahçelere açılan kültür/spor/eğlence faaliyetleri gibi kamusal programları içeren iç ve dış mekânlar sunar. Park içinde Taksim Meydanı tarafında bulunan metro durağını mekân sistemine dahil eden tasarımcı, parkın Taksim Bölgesini Nişantaşı semtine bağlamasını amaçlar. Alanın doğa ve kent arası konumunu dikkate alarak mekânlar (eylemler ve fiziksel yapı) öneren tasarımcı kentliye zengin deneyimler sunmanın yanı sıra kentlinin parkın konumuna ve boyutuna dair farkındalık kazanmasını amaçlamıştır (**Resim 14-15-16**).

Proje 2: Cumhuriyet Caddesi-Gezi Parkı sınır hattını oluşturan ofis binalarının aralıklarını “Park Kapıları” olarak yorumlayan tasarımcı; “her yaş grubundan kimsesiz ve/veya çocuklu kadınlar, öğrenciler için yurtlar, çeşitli dallarda eğitim kurslarının verileceği atölyeler, açık spor alanları” gibi sosyal hizmet içerikli programlar önerir (**Resim 17**).

İnönü Caddesi’nde Park Otel alanı ve Gümüşsuyu Parkı (Stratejik Hatta Stratejik Noktalar)

- Taksim Meydanı’nın etki alanının artırılması: Dolmabahçe Semti ve Fındıklı Semti yönünde
- Gümüşsuyu Parkı’nın kamusal değerinin artırılması: Dolmabahçe Semti’nden gelerek Taksim Meydanı’na ulaşmak isteyen yaya ziyaretçilere geçiş sağlanması (futbol seyircileri- konser ziyaretçileri; İnönü Stadyumu/ yerli-yabancı turistler: Dolmabahçe Sarayı, iskeleler) ve Ayazpaşa Mahallesi sakinleri

Proje 1: Hem Gümüşsuyu Semti’nin Ayazpaşa Mahallesi sakinleri hem de Dolmabahçe-Taksim arasındaki yayalar için bir kapı olmayı amaçlayan tasarım, araç ve yayaları Taksim’e ulaştıran caddenin kırılma noktasında



**Resim 17.** Sonuç Ürün: Maket (1/200) (Ela Öztaş)



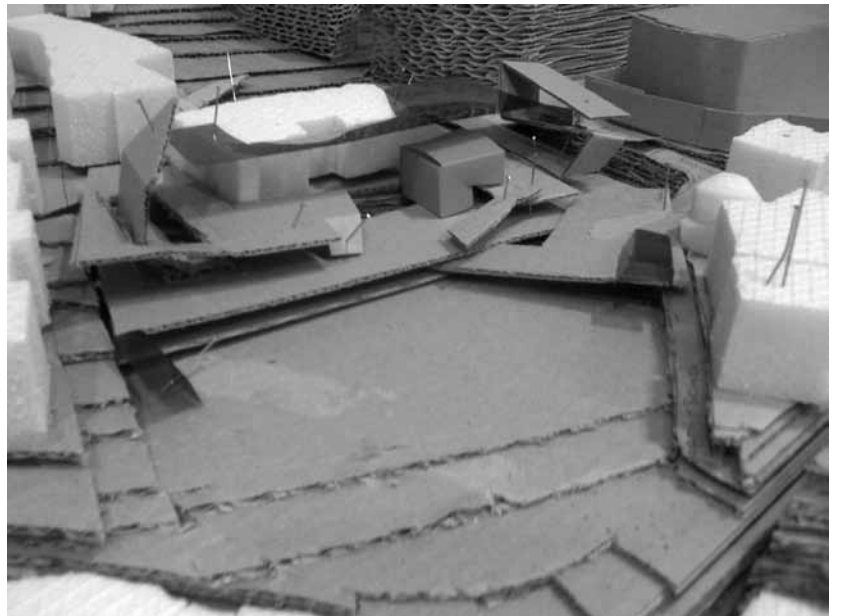
**Resim 18.** Sonuç Ürün: Maket (1/200) (M. Holahan Karcaaltuncaba)

bulunur. Caddenin kırılma noktasının, Dolmabahçe'ye indiren dik eğimli parkla birleşimini mekânlaştıran tasarımcı "yayaları Taksim'e yönlendiren bir semt kapısı" oluşturur. Gümüşsuyu Senti Ayazpaşa Mahallesi'nin "içine kapalı konut bölgesine ulaştırın Semt Sakinleri Kapısı" ise mahallede süreklilik gösteren tek sokağın parkla birleştiği kotta Taksim Kapısı'ndan biraz aşağıda oluşur. Tasarımcı, farklı kotlarda bulunan "kapıları" teraslarla birbirlerine bağlar. Tasarımcı eğimli park alanında yer alması sebebiyle Dolmabahçe Sarayı kotundan ve stadyumdan etkili şekilde görünen "kapı mekânına kentsel ölçekte işaret değerini katması amacıyla bir kent saati" ekler. "Semt sakinleri, gelip-geçenler kentliler, stadyum ziyaretçileri, yerli/yabancı turistler için bir buluşma noktası olan mekânda "semtliye, gereksinim duyduğu market, internet café, eczane gibi gündelik hizmetler" sunulur (**Resim 18**).

**Resim 19.** Sonuç Ürün: Maket (1/200) (Fikret Kaya)

**Resim 20.** Sonuç Ürün: (Maket 1/200) (Fikret Kaya)

Proje 2. İnşasına başlandıktan sonra bitirilmesi yasaklandığı için yarım kalmış otel binası, alansal büyüklüğü ve Taksim Meydanı'na yakın konumu sebebiyle Gümüşsuyu Senti'nin sınırları içinde bulunan stratejik bir noktadır. "Meydan dinamiğini Ayazpaşa ve Fındıklı Senti"leri



yönünde esnetebilecek” bu özel noktada bölgeye yeni bir kamusal mekân kazandırmayı amaçlayan tasarımcı, var olan yapının bazı zeminlerini kullanarak ek zeminler tasarlar. Var olan ve önerdiği zeminleri İnönü Caddesi, eğimli küçük park mekânı, tarihi kilise ve cami zemin kotlarıyla ilişkilendiren tasarımcı, yapının çevresiyle bütünleşmesini amaçlamıştır. Gümüşsuyu semt sakinlerinin (mahalle sakinleri, esnaf ve ofis çalışanları gibi) gündelik ihtiyaçlarının karşılanmasının yanı sıra sergi mekanları, sinemalar ve çeşitli mağazalar öneren tasarımcı, önerisinin Fındıklı Senti sakinleri için de benimsenecek bir mekân olmasını amaçlamıştır (**Resim 19-20**).

### **TASARIMCI DÜŞÜNCE İLKELERİNCE KURGULANMIŞ BİR KENTSEL TASARIM STÜDYOSU VE PEDAGOJİK KATKILARI ÜZERİNE**

#### **Stüdyo Evreleri ve Sağladıkları Kazanımlar**

“İz Üstünde Taksim Meydanı” konu başlıklı kentsel tasarım stüdyosunda deneylenen süreç ile kıyaslandığında Tasarımcı Düşünce kuramcılarının tanımladıkları evrelerin ‘ehlileşmiş’ bir nitelik içerdiği söylenebilir. Kuram ile yaratıcı edimin kendine özgü dinamikleri arasındaki farklılıkların yanı sıra kültürel farklılıklar, kentsel tasarım eğitimi ve Taksim Meydanı gibi özel dinamikler içeren mekânlar üzerinden açıklanabilecek bu durum Tasarımcı Düşünce ilkelerinin bilişsel ve fenomenolojik yöntemlerle zenginleştirilmesini gerekli kılar. Buna rağmen bir kentsel tasarım stüdyosuna uyarlanmış Tasarımcı Düşünce ilkelerinin tasarım yerinin ve programının en baştan tanınması ve tanımlanması zorunluluğu içermeyen ve sürecin evrelerinde doğaçlamalara izin veren maceracı yapısı katılımcıların yanı sıra stüdyo yürütücülerine de önemli kazanımlar sağlamıştır. Aşağıda Tasarımcı Düşünce ilkelerinden ilham alınarak kurgulanmış kentsel tasarım stüdyosu evrelerinin gerek katılımcılara gerekse yürütücülere sağladıkları kazanımlara değinilmiştir.

**Çalışma İçeriği ve Aktarımı Evresi: Merkezinden Sorun Çözmeyi Çıkarmış Merak Eden Bir Zihin Üzerine:**

Stüdyo sürecinin başında yürütücünün bölgesel bir sorunsalı, sınırları çizilmiş bir tasarım yerini, içeriği belirlenmiş bir program talebini aktarması öğrencilerde bu verileri uygunluğu bağlamında sınımadan kabul eden bir zihniyetin oluşmasına yol açabilmektedir. Bölgesel olgulara yönelerek var olanın önyargısızca tanınmasına ve bölgenin iç dinamiklerinin kavranmasına yol açacak bir çalışma içeriği ve bu içeriğin merak uyandıracak biçimdeki aktarımı öğrencilerin merak duyarak çalışmaya başlamalarına ve kısa zamanda bölgesel gözlemlerini ve önerilerini paylaşmaya hevesli bir bireysel duruş kazanmalarına fırsat tanyacaktır.

**Olgulara Odaklanmak ve Durum Tanımlaması Evresi: Var Olan’ı Anlamaya Odaklanan Önyargısız ve Sabırlı Bir Zihin Üzerine:**

Dönüşümlü ve eşzamanlı olarak devreye giren fenomenolojik ve bilişsel çalışmalar öğrencilerin bölgeye dair kavrayışlarının derinleşmesine yol açarlar. Bir olgunun (kişi/olay/mekân vs.) kavranmasının sürekli yenilenen açık uçlu bir serüven olduğunu deneyimleyecek öğrenciler var olan’ı anlama ve yönetsel araçların kullanımında sabır yetisini geliştireceklerdir.

Her tasarımcının aynı somut durumu farklı yorumlaması olgusu farklı bakışlara karşı bir ilgiyi tetikleyecek, stüdyo sürecinde deneyimlerin paylaşımını ve iletişimi kuvvetlendirecektir. Sürecin ortaklarını bireysel kabuller doğrultusunda ikna etmek yerine incelenecek durum ile ilgili toplanmış somut bilgileri ve bireysel deneyimleri sunarak, tartışma ortamını fikirlerle besleme stüdyo eğitiminin özellikle 'olgulara odaklanmak ve durum tanımlaması evresi'nde desteklenmelidir.

Yer ve Program Önerisi Evresi: Var Olana Sorumluluk Duyan Bir Zihin Üzerine:

Kentsel tasarımın eğitiminin ortamı gündelik yaşam sahasıdır. Gündelik yaşamın dinamiklerini gözleyen, bilişsel ve fenomenolojik çalışmalarda edindiği bilgi ve deneyimlerini "yer ve program" önerileriyle bütünleştiren öğrencilerin sosyal bilinçlilikleri gelişecektir.

Sosyal bilinci genişleyen öğrenci gündelik yaşamında bölgesel belediyelerde görev almak veya yetkililerle yakın temas halinde bulunmak, bilgilendirici etkinlikler, yarışmalar ve sergiler düzenlemek, yerel ve küresel ölçekte doğal ve kültürel kaynakların değerini duyumsayarak korunmaları ve gelişmeleri için çaba göstermek gibi sorumluluklar üstlenmeyi talep edebilecektir.

Stüdyo Ürünlerinin Gelişmesi/ İlk Örnek Çözümler Evresi: İlkeye Ve Sürece Odaklanan Bir Zihin Üzerine:

Tasarım sürecinde bölgesel dinamiklerin kavranarak tasarım ilkelerinin oluşturulduğu ilk üç evre en az biçimsel açılımlarla çeşitlenecek ilk örnek çözümlerin olduğu evre kadar yaratıcı kabul evreler olarak kabul edilmelidir. Kent ve biçim (eylemler, topografya, kent zeminleri vs.) bağlamında yapılan tartışmaların tüm stüdyo sürecine yayılmasıyla katılımcı var olana duyarlık kazanırken gözlem ve yorum yetileriyle, "işlevsel ve estetik yapısal düzenlemeler kurma becerisini" de birlikte geliştirecek, yaratıcılığını objeye ve sonuca odaklanmış zihnin sınırlandırıcı egemenliğinden kurtaracaktır.

### **Mekânsal Metinlerin Eğitici Gücü**

Tasarımcı Düşünce ilkelerine uyarlandığında mimari tasarım ediminin mekânın keşfedilmesi ve yorumlanması sürecinin kendisi olduğu söylenebilir. Öğrenilebilir ve öğretilebilir bir insani duyarlılık olan yorumlama yetisi yaşamın sosyal, politik, psikolojik, doğal boyutlarına ilgi duyup bilgilenmekle olgunlaşacaktır. Yeryüzündeki doğal ve sosyal yaşam ortamları, mimarlar ve mimarlık öğrencileri, sanatçılar ve üzerinde barınan çoğu insan için bir ilham kaynağı oluşturur. Yerleşim mekânları olan şehirler, ilçeler, mahalleler, kasabalar, köyler insanların yeryüzüne yerleşimlerinin birbirlerinden farklılıklar gösterdiği sosyal, kültürel, tarihsel, yapısal ve doğal değerler içerirler. İnsanlar, bilince açık/ yarı açık ya da gizli olabilen ancak içsel ve içgüdüsel olarak hep duyumsanan bir mekânsal metin içinde yaşarlar. Hayata ait duygusal çalkalanmalarını bu mekânsal metin içinde deneyimler, oluşturur ve dönüştürürler.

Mimar adayları olan öğrencilerin yaşama duymaları beklenen derin ilgiyi oluşturmak bağlamında kentsel tasarım stüdyoları elverişli çalışma ortamları sunarlar. Kamusal mekânların tasarımını konu edinen çalışmalar stüdyo katılımcılarına insanların gündelik eylemleri ile fiziksel çevreleri arasındaki sıkı ilişkiyi inceleme fırsatı sunarlar. Bilişsel ve fenomenolojik yöntemlerin kullanıldığı bölge çözümlenmeleri, insanın, toplumsal yapının ve fiziksel çevrenin kavrandığı mekân okumalarıdır. Mekânı

oluşturan bu öğelerin etkileşimlerini konu edinen bir çözümleme süreci yaratıcılığın kendisine dönüşürken tasarımla birlikte tasarımcıyı da yaratır. Öğrenciler tasarım sorunsalı için önerilen bölgeleri tanırlarken benimsenirler. Benimsenen bir durum için tasarlama sürecinde doğru yerde doğru program seçimi için gereken anlayış gelişir. Tasarımların özgünlüğü, bireysel duyarlılıkları doğrultusunda bölgesel mekânın sınırlarını yorumlamakla kazanılabilir. Kültürler ve toplumlar arası farklar, kullanıcı profilleri, sosyal alışkanlıklar, gündelik eylemler ve yaşam ritimleri, fiziksel çevrenin doğal (doğal zenginlikler ve topografya gibi) ve yapısal özellikleri araştırılırken duyulan mekânın şarkısı, tasarımcının zihni ve kalbi üzerinden tasarlanan mekânların ayrıntılarına kadar yansıma fırsatı bulur.

Kentsel tasarım stüdyosu katılımcılarının toplumsal yaşamı ve gündemi değerlendirecek bir bakış açısı kazanmasına, mesleki bilgilerinin gelişmesine ve bireysel olgunlaşmalarına imkân verebilecek ortamlardır. Bir ülkenin zengin çeşitliliğine duyulan ilgi ve merak ile gelişen vatan sevgisi dünyanın diğer yörelerindeki toplulukları ve kültürleri kapsayacak kadar gelişebilir. Yeryüzündeki toplumların yaşam çeşitliliğine ilgi ve merak duyan mimar ve mimar adayları tasarımcı kimliklerinin yanı sıra insani değerlerini geliştirir ve dünya vatandaşları olarak çok katmanlılığına uzun geçmişinden itibaren atıp yapılan mesleklerini yaşam süreleri boyunca sahiplenirler.

## SİMGELER

- Metinde araç içinde belirtilmiş yabancı dildeki kavramlar, metinde anılan özgün kaynaklardan alınmıştır.
- Metinde tırnak içinde belirtilen ifadeler, öğrencilerin ifadeleridir.

## KAYNAKLAR

- BAUDRILLARD, J. (1970) *La société de consommation, Tüketim Toplumu*, çev. H.Deliceçaylı ve F.Keskin (2012) Ayrıntı Yayınları, İstanbul.
- BUCHANAN, R. (1990) *Wicked problems in Design Thinking*, [www.coop2012.files.wordpress.com/2012/01/buchanan\\_wicked\\_problems.pdf](http://www.coop2012.files.wordpress.com/2012/01/buchanan_wicked_problems.pdf)
- CHURCHMAN, C.W. (1968) The case against Planning: The beloved Community, *DMG/DRS Journal* 12(3/4)170, 187-90.
- CROSS, N. (2007) *Designerly Way of Knowing*, Birkhäuser Architecture, Basel, Switzerland.
- GIDDENS, A. (1990) The Consequences of Modernity, *Modernliğin Sonuçları*, çev. E. Kuşdil (2012) Ayrıntı Yayınları, İstanbul.
- GLEGG, G.L. (1969) *The Design of Design*, Cambridge University Press, Cambridge.
- HARVEY, D. (1973) *Sosyal Adalet ve Şehir*, çev. M.Moralı (2009) Metis Yayınları, İstanbul.
- JACOBS, J. (1961) *Büyük Amerikan Şehirlerinin Ölümü ve Yaşamı*, çev. B. Doğan (2011) Metis Yayınları, İstanbul.
- KRIPPENDORFF, K. (2006) *The Semantic Turn: A New Foundation for Design*, Taylor and Francis Group, Florida.
- LEFEBVRE, H. (1970) *Kentsel Devrim*, çev. S. Sezer (2011) Sel Yayıncılık, İstanbul.

- LEVIN, J. (1988) *The Opening of Vision-Nihilism and the Postmodern Situation*, Routledge, New York.
- LYNCH, K. (1960) *Kent İmgesi*, çev. İ.Başaran (2011) Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları, İstanbul.
- O'SULLIVAN, E. (2001) *Transformative Learning, Educational Visions for the 21st Century*, Zed Books, University of Toronto Press.
- PALLASMAA, J. (2005) *Tenin Gözleri*, çev. A.U. Kılıç (2011) Yem Yayınevi, İstanbul.
- PROTZEN, J.P., HARRIS, J.D. (2010) *The Universe of Design: Horst Rittel's Theories of Design and Planning*, Routledge, New York.
- PROTZEN, J.P. (2010) *Design thinking: What is that?*  
[www.ced.berkeley.edu/downloads/pubs/faculty/protzen\\_2010\\_design-thinking-what-is-that.pdf](http://www.ced.berkeley.edu/downloads/pubs/faculty/protzen_2010_design-thinking-what-is-that.pdf)
- REUTER, W. (2009) *Wunden, Narben, Krisen- Das Argumentative Model in der Zeit*, *Architecture-Design Methods-Inca Structures; Festschrift für Jean Pierre Protzen*, Kassel University Press, Kassel; 144-56.
- RITTEL, H.W.J. (1987) *The Reasoning of Designers*, Arbeitspaper zum internationalen Congresson Planning and Design Theory in Boston, Aug. 1987. Schriftenreihe des Instituts für Grundlagen der Planung, Universitaet Stuttgart.
- RITTEL, H.W.J., WEBBER, M.M. (1973) Dilemmas in a General Theory of Planning, *Policy Sciences*, 4(2); 155-69.
- ROWE, P.G. (1987) *Design Thinking*, The MIT Press, Cambridge, Massachusetts, London.
- SCHÖN, A.D. (1984) *The Reflective Practitioner: How Professionals Think in Action*, Basic Books, New York; 76-105.
- SEMPER, G. (1879) *Der Stil in den technischen und tektonischen Künsten oder Praktische Aesthetik*, Friedr. Bruckmann's Verlag, München.
- SEMPER, G. (1966) *Wissenschaft, Industrie, Kunst und andere Schriften über Architektur, Kunsthandwerk und Kunstunterricht*, Kupferberg Verlag, Mainz.
- TEKELİ, İ. (2011) *Kent Kentli Hakları Kentleşme ve Kentsel Dönüşüm*, Tarih Vakfı, İstanbul.
- VENTURI, R., BROWN, D.S. (2005) A significance for A&P Parking Lot for Learning from Las Vegas, *Anthologie zum Staedtebau, Band III.*, eds. V. Lampugnani, K. Frey, E. Perotti, Gebr. Mann Verlag, Berlin; 357-67.
- WHYTE, W.H. (1980) *The Social Life of Small Urban Spaces*, Ingram books, USA.



**Received:** 11.06.2013; **Final Text:** 09.01.2015

**Keywords:** Design thinking process; urban design education; choosing the proper architectural program and the proper design place; designing public spaces; creative analyzing.

## **BENEFITING FROM THE ADVENTUREOUS NATURE OF 'DESIGN THINKING' IN URBAN DESIGN EDUCATION AN URBAN DESIGN STUDIO AS A CASE STUDY: "ON TRAIL OF TAKSİM SQUARE"**

Discovering and interpreting life; namely observing the space constituting actions and physical properties with sensitivity, is the very process of design thinking in architecture. The ability to interpret is a learnable and teachable human sensitivity developed by being interested in acquiring knowledge about the social, political, psychological and natural dimensions of life's makeup. Therefore within the context of creating a deep interest for life in students of architecture, especially the analyses of existent public spaces provide appropriate settings. The creative analyses, which are organically woven into the wholeness of design thinking process, allow touching the deeper dimensions of physical environments which usually stay hidden at the beginning. Informing about the reality and encouraging its various interpretations, creative analyses give impulses to the designer for building and re-building her/his design thinking route. Through an experimental urban design studio as a case study, where throughout the design process the first set borders of the design area and the issues of discussion changed unexpectedly; the author attends to point out the informative and adventurous character of architectural design thinking and propose the actualization of some learning principles for the education.

**KEZBAN AYÇA ALANGOYA;** B.Arch, M.Sc., Ph.D.

Graduated from Department of Architecture at Stuttgart University in 1994. Received PhD from Department of Architecture at Vienna University in 2003. Worked as an architect at Staatliches Hochbauamt Stuttgart between 1995-96. and at Architecture Office Herzberger in Basel between 1999-2002. She was a project lector in the Faculty of Architecture at İstanbul Kültür University between 1999-2012. Currently working as a project lector at İstanbul Bilgi University, Faculty of Architecture and at Fatih Sultan Mehmet Vakıf University, Faculty of Architecture.