



MİMAR SİNAN GÜZEL SANATLAR ÜNİVERSİTESİ YAYINLARI

TASARIM STÜDYOSU

KENTSEL TASARIM SÜRECİ

HAYDAR KARABEY

MELİH BİRİK / ZEYAT HATTAPOĞLU / ÇAĞDAŞ SAYDAM / ÖMER DEVRİM AKSOYAK



TASARIM STÜDYOSU
KENTSEL TASARIM SÜRECİ

TASARIM STÜDYOSU
KENTSEL TASARIM SÜRECİ

Haydar Karabey

Melih Birik

Zeyat Hattapođlu

Çađdaş Saydam

Ömer Devrim Aksoyak

Bu kitap, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Mimarlık Fakültesi Şehir ve Bölge Planlama Bölümünde, mimarlık ve planlama bölümü öğrencileri için ortak bir Lisans Programı dersi olan Tasarım Stüdyosu kapsamında; kentsel tasarım atölyelerinde tasarım sürecinde bir yöntem denemesi olarak, bir rehber niteliğinde hazırlanmıştır.

Atölye çalışmalarına ve kitaba katkılarından dolayı **Ersen Gürsel, Murat Vefkiođlu** ve **Devrim Çimen'e** teşekkür ederiz.

Kurumsal Kimlik Danışmanı

Bülent Erkmen

Kurumsal Yayın Kimliği Tasarımı

Umut Südüak

Tasarım Uygulama

Çađan Karaađaç

ISBN

978-605-68202-0-5

Baskı

MSGSÜ Matbaası

TASARIM STÜDYOSU

KENTSEL TASARIM SÜRECİ

HAYDAR KARABEY

MELİH BİRİK / ZEYAT HATTAPOĞLU / ÇAĞDAŞ SAYDAM / ÖMER DEVRİM AKSOYAK



MİMAR SİNAN GÜZEL SANATLAR ÜNİVERSİTESİ YAYINLARI



İçindekiler

Kitap hakkında 6-7

Giriş 8

Tasarım süreci: Bir sistem önerisi 9-41

Atölye çalışmaları 9-10

Nasıl tasarlıyoruz? 11-30

Tasarım araçlarının kullanımı 31-33

Sözlü yazılı çizili iletişim 34-39

Proje teslimi 40-41

Kentsel tasarımda yeni kavramlar 42-45

Genel değerlendirme 46-47

Ekler 50-84

MSGSÜ Kentsel Tasarım Stüdyosu ve bu kitap hakkında

Haydar Karabey

Bu kitap, mimarlık ve kentsel tasarım proje atölyelerinde edinilen proje geliştirme deneyimleri ve özellikle de gençlerin soruları karşısında üretilmeye çalışılmış yanıtlar üzerinden hazırlanmıştır. Bu bağlamda yanıt aranmaya çalışılan sorular şöyle dile getirilebilir:

“Zaman içinde Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi (msgsü) Mimarlık Fakültesi’nde eskiyen, aşınan, durağanlaşan atölye yapısı, Mimarlık ve Şehir ve Bölge Planlama Bölümlerine verilen Kentsel Tasarım Atölyeleri aracılıyla bölümler arası bir sinerjiyi de üretecek biçimde yenilenebilir mi?”

“Proje atölyelerinde öğrenci ile birlikte proje geliştirilirken, usta-çırak, patron-çalışan, dahi-yeteneksiz, çalışkan-tembel, âlim-cahil ilişkisi dışında bir ilişki biçimi; monoloğa değil diyaloga dayalı, bireyin yapısına uygun bir yöntem oluşturulabilir mi?”

“Artan bireysellik ve çeşitlenen kimlik profilleri karşısında öğrenciler için hazır, genel geçer bir proje geliştirme süreci olanaklı mı?”

“Biriktirilmiş olan bilgi ve deneyimler, geleneksel yöntemlerden farklı olarak biraz daha güler yüzlü bir iletişim yöntemi ile paylaşılabilir mi?”

Benim bu konularda önerilerim ve geliştirebildiğim yöntem bu kitapta dile

getirilmeye çalışılmıştır ve bu elbette biricik ve katı bir yöntem değildir. Bu metin, yalnızca bir “rehber” veya bir “yol haritası” olarak, öğretim elemanları arasında da bir tartışma başlangıcı/altlığı olarak algılanmalıdır.

Tasarım Stüdyosu’nun amacı; eğitim sürecinin neredeyse son aşamasında planlama-kentsel tasarım-mimarlık alanlarında bütünsel bir tasarımın söz konusu olduğunu (tasarımın bir bütünsel süreç olduğunu) bir kez daha hatırlatmak, profesyonel yaşamda uyulması kaçınılmaz olan kuralların (etik, rekabet, zaman kullanımı, üretim süreci, ürün niteliği, işbirliği, sinerji, dayanışma, evrimsel tasarım, eleştiri-özeleştiri, süreklilik, devamlılık, vb.) öğrencilik aşamasında deneyimlenmesini sağlamak, meslek yaşamında sıkça birlikte çalışacak olan bu disiplinlerin (mimar, şehir plancısı, peyzaj mimarı) bir an önce birbirlerini tanımaları ve birlikte düşünüp işbirliği içinde birlikte çözümler üretebilmelerini sağlamaktır.

Gördüğümüz gibi, son dönemde meslek alanlarımızda uygulama süreçlerinde farklı uzmanlık alanlarının yetki ve iktidar alanı edinme isteği yapay bir ayrışmaya neden oldu.

Eğitim sürecinde de (özellikle okulumuzdaki geleneksel, katı ve birbirine epeyce mesafeli duran) “Bölüm”leşmeler sonucunda, öğretim kadrosu arasındaki ve dolayısıyla öğrencilerimiz arasındaki iletişim ve iç

ilişkilerimiz yetersiz hatta arızalı biçimini sürdürdü.

İş yaşamı - meslek yaşamı ise tam tersine çağımızda artık geçişimli melez ilişkileri, bütüncül yaklaşımları, yaratıcı etkileşimi ve ortak bir dili kullanmayı gerektiriyor.

Kurmuş olduğumuz Kentsel Tasarım Stüdyosunun adının “**stüdyo**” olması (stüdyo sözcüğü de atölye sözcüğü ile aynı dildedir, aynı kökenden gelir) yalnızca mevcut, geleneksel atölye sistemini biraz sorgulamak ve sistem içinde biraz uyarıcı olmak içindir.

Stüdyo sürecindeki çalışma yöntemimiz tümüyle ofis-büro-atölye-stüdyo biçiminde, tanımlanan süre içinde ve yerde başlar ve biter. Eğitim kadrosu bu süreçte stüdyoda öğrenciler ile eşit koşullarda hazır olur ve birlikte çalışır.

Stüdyo çalışma konuları kısa süreli paketler halinde uygulanmak üzere, genelde öğrenciler ile birlikte belirlenmeye çalışılır; kentsel çevrede nitelikli kamusal mekan üretimi ve kamusal mekan yanı sıra yarı kamusal, yarı özel, özel mekanlar konularında yoğunlaşır. Mimarlık ve planlama öğrencilerinden her konu için değişken karma çalışma grupları oluşturulur.

Bu kitap da stüdyo sürecine bir katkı ve öğrencinin etkin katılımı için hazırlandı. Belki pek alışık olunmayan bir şey bu dijital çağda bir kitap yapmak. Umudumuz burada

kayıt altına alınan birikimin zaman içinde gelecek katkı, katılım ve öneriler ile artması, zenginleşmesidir.

Bir kez daha belirteyim ki; bu metinde biricik, özgün, lineer, bireysel bir tasarlama yöntemi anlatılmamaktadır. Kentsel tasarım ve mimarlık proje atölyelerinde öğrenci ile sistemli bir çalışma sürdürebilme yöntemi arayışına girilmektedir.

Elbette bu öneriler eleştiri ve katkılara da açıktır.

Giriş

Tasarım ve tasarlama süreci ölçüğe bağlı olmayan bir bütündür

Tasarım disiplini en basit endüstriyel üründen bir beşeri yerleşim parçasına kadar bir bütündür. Bu nedenle burada yazılanların tümü bu geniş tasarım alanına değin düşünceler olarak okunmalıdır. Çokça dile getirildiği gibi, tasarım (ölçek ve ilgi alanı farklılıklarına karşın) tek bir süreçtir.

Tasarım, bir objenin ya da bir sistemin (kentsel çevrede, mimari planlarda, mühendislik projelerinde, grafikte, iş organizasyonlarında, makine düzeneklerinde, giyside vb. olduğu gibi) belirli bir düzen veya plan doğrultusunda yaratılma sürecidir. Tasarım, farklı alanlarda ve değişik şekillerde kullanılabilir. Bazen bir objenin baştan sona yapılışı/inşa edilişi/yaratılışı da tasarım sayılır.

Tasarım, farklı bir şekilde; belirli amaçlar doğrultusunda, değişik konularda kimi araçlar ve elemanlar kullanarak bir sorunu çözmek, bir gereksinimi veya ihtiyacı karşılamak için üretmek olarak da tanımlanabilir.

Tasarım, başka bir tanımda ise; benzersiz (yeni) bir sonuç beklentisiyle izlenen düşünce temelli yol haritası veya strateji olarak belirtilmektedir. Yani tasarım; o sonuca ulaşmak için belli politik, sosyal, çevresel, ekolojik, ekonomik, teknolojik şartlar içinde kullanılan yöntemlerin, süreçlerin, eylemlerin tümünü tanımlar.

Kentsel Tasarım ise, mimarlık ile şehir-bölge planlamanın ara kesitinde yer alan bir çalışma ve üretim alanıdır. Bu nedenle mimarlar ile plancılar arasında da bir tür yetki çekişmesi yarattığı söylenilebilir.

Kentsel Tasarım, kâğıt üzerinde (sanal-sayısal ortamda) soyutlanmış (planlama öncesinde ve sonrasında) önerilerin, yeryüzünde gerçek mekânda çok boyutlu (fiziksel üç boyut, zaman, insan, sosyo-ekonomi, iletişim, fikir, vb.) olarak biçimlenmesini sağlar.

Ek-2-21 (sayfa 71)

Başka bir deyişle; yaşam sürecimizde planı değil mekânsal sonuçlarını algılar, deneyimleriz. Bu nedenle; planlama-mimarlık-tasarım ilişkisi hiyerarşik ve tek yönlü değil, karşılıklı alışveriş/etkileşim içinde bir süreç olarak irdelenmelidir.

Mekân ve yaşam boyutunda sonuçları irdelenen plan gerekli geri dönüşler ile yeniden ele alınabilir. Bütün bunlar düşünüldüğünde; eğitim sürecinde plancılar ile mimarlar arasında (ve de diğer disiplinler arasında) “çekişme” yerine “işbirliği” yapılması, ilgili tüm disiplinlerin ortak konular ve ölçekler ile ortak atölye (stüdyo?) çalışması yapmaları çok yararlı olacaktır.

Tasarım süreci: Bir sistem önerisi

Atölye çalışmaları

Atölye çalışması sürecinde, öğrencinin öncelikle soruyu/sorunu tüm boyutlarıyla kavrayabilmesi, sorgulayabilmesi, çözüm alternatifleri üretebilmesi, alternatifler arasından (tanımlayacağı ölçütler bağlamında) düzeyli bir yöntem ve dil ile tartışıp seçimler yapabilmesi; asgari tasarım bilgisi ile anlatım araç ve tekniklerini edinmesi; bunları yazılı-çizili ve sözlü olarak sunma yetisinin geliştirilmesine çalışılır.

Bu bağlamda öğrenciler ile bir ekip birlikteliğinin kurulması önemlidir. Zaten atölye bir kez başlayınca sinerji de kendiliğinden ortaya çıkacaktır. Başlarken her öğrencinin (kendi bireysel formasyonuna göre) konusu hakkında bilimsel/kültürel/felsefi/sanatsal/ütopik araştırmalar yapması, metinler üretmesi istenebilir. Genç zihnin sorgulama yetisi ve ufku açık tutulmalıdır. Çokça **“bunu yapıyorum ama neden, kime yapıyorum?”** sorusu ile karşılaşılacaktır. Bu gerekli ve sağlıklı bir sorgulamadır.

Atölye sürecinde karşılıklı bireysel ve grup iletişimi, danışma ve sürekli çalışma esastır. Atölyede yürütücünden daha önce yapılmış çalışma ile ilgili görüş alıp kalan süreyi dinlemek/dinlenmek ile geçirmek yerine, öğrenciden sürekli ve aktif masa başı çalışması yapılması beklenir.

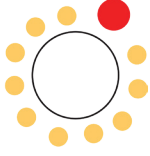
Mevcut atölyelerimizde, yürütücüler ile öğrenciler ilişkisinde gözlemleyebildiğimiz bazı olumsuz örneklerle bakalım:

“Ağaç altı kuzular”; bir hoca etrafına öğrencileri toplamış, anlatıyor, çiziyor, öğrenciler “sıra bana gelse, bu iş de bitse de gitsem” beklentisi ile uyukluyor,

“Doktor muayenehanesi” veya “karakol ifadesi”; hoca masasına yerleşmiş, “sonraki, sonraki” diye buyuruyor, öğrenciler teker teker gelip muayene oluyor (veya ifade veriyorlar) vb. modelleri olarak çeşitlendirilebilir.

Bizim önerdiğimiz atölye çalışması, atölyede sürekli bulunarak, çalışarak yapılır. Eğitim sürecindeki atölye çalışması, bizce gelecekteki profesyonel meslek yaşamının (büro, ofis, kurum, vb.) bir ilk deneyimlenme alanıdır. Atölye sürecinde karşılıklı iletişim ve sürekli çalışma esastır. Bu nedenle devamsızlık kabul edilebilir bir durum değildir. Devamsızlık profesyonel yaşamda da işten uzaklaştırılma nedeni değil midir?

Bu süreçte; işe olabildiğince doğru soruyu sorarak ve soruyu sorgulayarak başlayıp, diğer sayfadaki yöntemlerin bir arada uygulanmasına çalışmalıyız:



TOPLANTI

Büyük tek masa çevresinde tüm ekip + yönetici: Ortak çalışma/toplantı durumu; başlangıç aşamasında gereklidir. Tanışma, bilgilendirme, ortak kararlar, karşılıklı iletişim, ortak eleştiriler, tanımlar, vb.



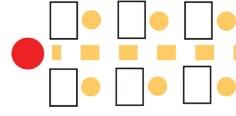
ÇAPRAZ KATKI 1

Bireyler kendi aralarında iletişim kurlarlar: Konularına göre küçük gruplar yapılabilir, masa ziyaretleri, karşılıklı/çapraz iletişim beklenir.



SİMÜLASYON

Benzetim/taklit/rol ile dış uzmanlıklardan eleştiri alınması: İşveren rolünün katılımı ilginç olabilir. Tasarımı irdelemek için gerçek kimlikler kullanılabilir, olmazsa bu rol atölye yürütücüleri tarafından da üstlenilebilir. Mesela; rölye asistanı: Anıtlar Kurulu'nun ince eleyip sık dokuyan üyesi rolünde, her önüne gelen projeye, "kurallara aykırı bu" diyor. Statik asistanı; bir inşaat mühendisi, her tasarladığınız şeye "bu olmaz, taşınmaz..." diyor. Bazı okullarda, bu örneklerle benzer şekilde heykel bölümü öğretim üyelerinin davet edilerek öğrenci maketlerinin soyut düzeyde eleştirilmesi istenmektedir.



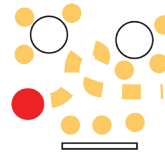
BİREBİR

Her birey tek başına kendi masasında çalışırken yürütücüler dolaşır: Çalışmanın atölye içinde sürekliliği, birkaç kez görüşme olanağı, bire bir ilişki ile sağlanır. Gerekirse öğrenci-yürütücü diyalog içinde çalışabilirler.



SUNUM/ELEŞTİRİ

Her bireyin tek tek sunum yapması ve tüm ekip tarafından eleştirilmesi beklenir: Sunumu yapan açısından sunum deneyimi ve özellikle özgüven kazanılması, diğerleri açısından dinleme ve eleştiri deneyimi kazanılması, karşılıklı iletişimin geliştirilmesi, ortak katkı üretilmesi için son derece gereklidir. Ayrıca bu araç çok az gördüğümüz öğrenciler arası yapıcı bir rekabeti de yaratabilir.



ÇAPRAZ KATKI 2

Ekipler birbirlerine sunum yaparlar: Atölye komşu ekipleri, yöneticileri ile birlikte toplanır, her ekipten birkaç öğrenci diğer ekibe sunum yapar. Bu yöntem iç katılımı, rekabeti ve özellikle sinerjiyi güçlü biçimde etkilemektedir.

Nasıl tasarlıyoruz?

Önerdiğimiz “tasarım süreci”:

Düşünce temelli; işe doğru soruyu/soruları ortaya atarak başlanmalı, gerekirse sorunun kendisi sorgulanmalıdır. Konu hakkında en başta bir sayfalık bir metin yazılmasını isteyerek başlamak çok yararlı olmaktadır. Bu tasarım süreci;

- ▣ Bilgi ve düşünce girdisi olan,
- ▣ İlgili okumaların, bilgi birikiminin ve düşünce yoğunlaşmasının yaratıya dönüştüğü,
- ▣ Eleştiriden çok özeleştirisi ile evrimsel biçimde gelişen,
- ▣ Dolayısıyla danışmaktan çok kendi başına sürdürülen,
- ▣ Aşama aşama bilinçli bir yol izleyen (düşünce sıçramaları dâhilere bırakılmalı!)

bir tasarım sürecidir.

Ek-3, Tasarımda karar vermek (sayfa 78)

Tasarım/design kavramı ile alelade çizim/styling kavramlarının farkı anlaşılmalıdır. Örnek: Saç tasarımı olmaz, “hairstyling” olur.

Kaçınılmaz olarak önce algı, analiz ve yorum gerekir.

İyi ve doğru bir analiz çalışması, doğru soruları sormanın ve doğru yanıtları bulmanın ilk adımıdır.

Diğer sayfadaki “**Kentsel Mekân Okuma**” denemesi geriye dönük olarak belirleyici dinamiklerin de analizini yapmaya çalışan bir örnektir.

KENTSEL MEKÂN OKUMA: BU RESİMDE NE GÖRÜYÖRÜZ?

- ▣ Çamaşırlar
- ▣ Neden? Sapık mı bunlar?
- ▣ Su günü/yani çamaşır günü?
- ▣ Arka bahçe yok? Yeterli balkon, teras yok?
- ▣ Dayanışma/imece seziliyor?
- ▣ Başka
- ▣ İnsanlar sokakta: Kamusal mekan ve belki kamusal alanı yeniden üretiyorlar
- ▣ Neden?
- ▣ İlişki ve İletişim
- ▣ Donatı yok
- ▣ Community (ahali) var
- ▣ Community center yok
- ▣ Çocuklar da sokakta
- ▣ Neden?
- ▣ Park-bahçe yok
- ▣ Göz önündeler
- ▣ Koruma kollama var/ağır abiler var
- ▣ Camlarda, cumbalarda insanlar var, bakıyorlar
- ▣ Yoğun bir yapılaşma var
- ▣ Neden?
- ▣ Eskiden nasılmış?
- ▣ Kimmiş bu yapıları yapan insanlar?
- ▣ Dükkanlar kapalı
- ▣ Neden?
- ▣ Acaba ne dükkanı idi?
- ▣ Artık ticaret yok
- ▣ Şimdikiler ne yapıyor?
- ▣ Evleri bunlar yapmış olabilir mi?
- ▣ Farklı bir yaşam kültürü gözleniyor (çıkma taşıyıcıları vb.)
- ▣ Ekonomik yapı ne oldu?
- ▣ Sokak satıcısı var

- ▣ Belediye hizmeti var mı?
- ▣ Çöpler
- ▣ Buralar tekin mi?
- ▣ Bunlar ötekiler mi?
- ▣ Örgütlenme şansları var mı?
- ▣ Gelecek nasıl olacak?
- ▣ Kentsel dönüşüm olmasın?
- ▣ Yorum?

Klasik analiz yöntemlerinin ötesine geçerek mekanı ve arka planını okumak, bizler için profesyonel anlamda da ufuk açıcı olacaktır.



"Turkey Istanbul Graffiti
Tarlabasi Area." (t.y.)
<https://hiveminer.com/>
User/randy_harris.
Erişim: 05.06.2018



“Mont Saint-Michel” (t.y) https://en.wikipedia.org/wiki/Mont_Saint-Michel.
Erişim: 25.07.2018



“San-Gimignano” (04.07.2012) <https://italiaamato.wordpress.com/2012/07/04/san-gimignano/> Erişim: 25.07.2018



“20 Neighborhoods in Manhattan Explained” (16.05.2018) <https://metropolismoving.com/blog/neighborhoods-in-manhattan-explained/> Erişim: 25.07.2018

BAŞKA BİR ÖRNEK: “TURİSTLERİN” DE HAYRAN OLDUĞU ORTAÇAĞ KENTİNİ ANLAMAYA ÇALIŞSAK?

Orta çağların surlarla çevrili kentleri, bir yandan savunma gereksinimlerinin, öte yandan güzel görünme kaygısının etkisiyle içlerine kapanık kentler olmuşlardır. 12. yüzyılda nüfusu 100 bini aşan kentler parmakla sayılacak kadar azdır. Lewis Mumford’un yazdığına göre, sadece Paris, Venedik, Milano ve Floransa bu rakamı aşan kentlerdir. Londra ve Brüksel’in 15. yüzyıldaki nüfusları 40 bin kadardır. Ortaçağ kentlerine de tümüyle siyasal ve kültürel işlevler egemendir. Çağdaş sanayileşme, teknoloji, ulaşım ve yönetim olanaklarının ürünü olan çok işlevli kent olgusu ortaçağ kentlerine yabancı bir olgudur.

“Din en belirgin toplumsal kurum niteliğindedir ve dinsel önderler aynı zamanda toplum yöneticileri durumundadırlar. Gerçi feodal beyler, asilzâdeler ortaya çıkmıştır. Ama tüm güç ve erk dinsel kişilerin elindedir. Toplumlararası ilişkiler artmış ve biri diğerine, gerçekte ekonomik olduğu halde, görünüşte din yönünden egemen olmak hevesine kapılınca ortaçağın ünlü savaşları başlamıştır. İşte bütün bu toplumsal ve ekonomik çatışmalar fiziksel mekâna kent çevre duvarları, surlar, asilzâdelerin şato ve kaleleri dinsel kişilerin kilise ve anıtları biçiminde yansımıştır. Bir başka deyişle bu aşamada din, yaşantının sürdürülmesi etmenini geriye itmiş, toplum sofuluk daha doğrusu yobazlık düzeyinde bir din kavramına ulaştırılmıştır.”

Görüldüğü gibi, Ortaçağda güç mücadelesi, mekân üzerinde egemenlik kurma, bunu göstergeler ile sergileme çabası giderek yaygınlaşıyor.

“Tacir moda karşı duyarlıdır ve zaten her dönemde giyimde olduğu gibi mimaride de egemen bir biçim vardır. Tüccar toplulukları güçlü merkantilizm döneminde, ortak çıkarları konusunda oldukça bilinçliydi... Düzen anlayışı doğallıkla kent plânlarını ev ve biçimlerini de etkilemiştir. Dolayısıyla bugüne kadar yaşayabilmiş olan tüccar kentlerinden Venedik ve Cenova gibilerinde egemen konakları siyasal amaçlı yapıların düzenli zerafetine rakip olmuşlardır.”

Günümüz turistinin hayranlıkla izlediği göstergelere yeniden bakalım;

*Kilise ve çan kuleleri
(din gücü ve gösterisi!),
Kaleler, Sur duvarları
(ordu gücü ve yapıları!),
Saraylar, Şatolar (sermaye-para-siyasetin
gücü, egemenlerin gösterileri!)*

Günümüzde saf saf seyrederken silüetlerine hayran olduğumuz ortaçağ (örneğin İtalyan, Fransız) kentlerinde, görüntünün ardındaki kavgayı, savaşları, güç mücadelelerini, entrikaları, sömürü ve vahşeti, çekilen acıları bir de böyle okuyabilsek ne ilginç olur değil mi?

İstanbul'da da yukarıda çok kısaca tarihsel tanımını yapılan iki ayrı dönem ve iki ayrı

örgütlenme biçiminin ürünü olan Suriçi ve Maslak silüetlerini, görüntüye egemen olan yapıları da okuyarak (bir yanında saraylar, camiler, diğer yanında çok uluslu finans kapital yapıları, otelleri ile) karşılaştırmak ilginç ve öğretici olacaktır.

Ortaçağdan sonra yaşanan tarihsel gelişmeleri izleyip, modernite ve sonrasındaki çağdaş döneme yaklaşıldığında, kent ekonomisinde kentin karmaşık yapısından kaynaklanan üçlü bir çelişkinin doğurduğu öğelerden söz edilebilir:

Anapara ve Yatırımcının (sanayici ve müteahhit) kârı ve kâr işletmeleri, finans-kapital kuleleri, çokuluslu zincir markalar, AVM'ler, oteller...

Toprağa bağlı verimler, rantlar (toprak sahipliği, toprak altı kaynaklar, kıyıları vb.)...

Değişimi sağlayan ücretli emekler ve üretim girdileri, kentte egemen olmayan diğer unsurların marjinal kalan talepleri...

Kent mekânı sonuçta bu üç ekonomik ögenin çelişme, çatışma ve dengelenme kesitlerinde şekil alır. Bu temel ilişkiler meta -değişim aracı- haline dönüşen kent toprağına, mekânına tüm içeriğiyle yansır. Doğa bile, kent mekânı gibi parçalara ayrılıp parsel parsel kullanıma sunulur.

Toplumun ürettiği artı değer de bu üç kesim arasında paylaşılır.

Kent ekonomisini düzenleme durumunda olan bir dördüncü kesim vardır ki konumuz açısından özellikle incelenmeye değer. “Yönetim” genel adı altında birleştirilebilecek yerel ve merkezi yönetim birimleri, örgütlenmeleri ve karar organları, kent ekonomisinde planlar (plancılar) aracı ile etkin olur.

Ne var ki, bunca artı değer üretilip el değiştirdiği kentsel topraklar üzerinde, siyasetin de etkin müdahaleleri karşısında plancının, mimarın bilimsel doğruları, meslek ahlakını (etik değerleri) sürekli koruyabileceğini söylemek epeyce zor. Bu önemli bir gözlem ve meslek çevrelerinde sıkça da yaşadığımız başka bir tartışmanın konusu.

Burada, bir kez daha, mekânı düzenlemenin, teknik-bilimsel bir alan olmaktan çok ekonomik temel ve ilişkilere yön verecek temel üstyapı değişikliklerini yöneltecek, ideolojik ve sonuçta siyasal bir eylem olduğu ortaya çıkıyor.

Tasarımcının, plancının kısıtlı hareket alanı bu bakış açısı ile yeniden tartışılmalıdır.

Ek-2-25 (sayfa 75)

KENT TOPRAĞI, NİHAİ BELİRLEYİCİ

Kentlerde, yaşamın üzerinde sürdürüleceği, insanların tüm bireysel-toplumsal barınma, ulaşım, çalışma ve dinlenme gereksinmelerini karşılayacakları alanlar gereklidir. Bu alanların kurulduğu toprak genel olarak kent toprağı tanımına girer. Kent toprağının ayrıcalıklı özellikleri vardır.

Belirli bir dönemin (kırsal alanlardan kentlere göçün yoğun olduğu dönemlerin) alışılmış deyimleriyle “kent taşı-toprağı altın” olup olmadığı günümüzde artık kentlerdeki kargaşa, sıkışıklık ve geçim sorunları karşısında tartışma götürürse de kent toprağının ederinin altınla ölçülebilecek denli değer kazandığı da güncel bir gerçektir. Kent toprağı günümüzde nerdeyse birinci dereceden bir servet ve güç üretim aracına dönüşmüştür.

Taşınmaz mal konusunda kamu yararı ile özel çıkarların sürekli çatışma halinde olduğu bir gerçektir. Hele küçük parsellere bölünmüş ve binlerle, on binlerle kişinin özel mülkü olan topraklar üzerinde çıkar çatışmaları sürerken planlı şehircilik uygulamaları yapmak neredeyse olanaksızdır. Bu süreçte, yeni geliştirilen veya yerleşime açılan alanların altyapı maliyetleri de elbette toplumun ödeyeceği bir başka bedel olacaktır.

Sürekli artan yapı maliyetleri de başka bir konudur. 2018 yılı için, ülkemizde nitelikli bir inşaatın metrekare maliyetinin yaklaşık

bir i-phone bedeline denk düştüğünü söyleyebiliriz. Üzerinde tasarım yapmaya çalıştığınız toprakların arsa maliyetlerini de sizler araştırın bakalım!

Arsa edinme ve ticareti ile Yapı sektörü bu ülkede, ne yazık ki, neredeyse 1950'lerden bu yana başat bir ekonomik faaliyettir ve sermaye biriktirip güç ve/veya güvence edinmenin de en önemli aracıdır.

Kent toprağı, pazar ekonomisi kurallarına göre eder kazanan her şey gibi, sunu-istem (arz-talep) dengesine göre değerlendirilir; bir meta haline dönüşerek miktarı azaldıkça veya üzerindeki istem çoğaldıkça pahalıdır. Bu pahalılaşma aslında daha karmaşık bir sürecin sonucu olmakla birlikte, basitçe, şöyle birkaç değişkene göre oluşur:

Yukarıda sözü edilen arz-talep dengesine göre, kent toprağının bir meta olarak değer kazanması. Yani istemin çoğalması ve toprak sunusunun azalmasıyla (İç göç, kalabalıklaşma, yabancılara mülk satışı...)

Kent üzerinde, kullanılış şekline ve bazı fiziksel-doğal-yapay özelliklere; kolaylıklara, donatılara, hizmetlere yakınlığıyla. Kent içindeki göreceli konumuna, ulaşılabilirliğine, altyapısına, merkeze, gelişme alanlarına, çevresindeki kullanımlara göre (Metro hattı erişimi, Boğaziçi görünümü...)

Kullanış sürecinde oluşan, toplumsal görünüş-ımağ ve yer edinme gibi göreceli farklarla; sınıf-statü göstergesi olarak

(Maslak ofisleri, AVM'leri, kapalı "aktiviteli" siteler...).

Üzerinde getirilen yapılanma hakkı, imar kısıtlaması ya da serbestliklerine göre (Yeni imar planları, plan revizyonları, parsellasyon, emsal artışları, imar afları...).

Merkezi projeler ile, toprağın imar katsayılarının anormal kamçılanması ile (Yeni Havalimanı, Galataport, Köprüler, Kanallar...).

Kentsel toprak üzerindeki tüm bu ilişkilerin özünde, kent toprağına sahip olma, yani onu özel mülkiyete konu etme yatar. Bu toprak alınabilir, bölünebilir, saklanabilir, kısmen ya da tümüyle satılabilir, miras yoluyla devredilebilir.

Kent toprağının "Güvenceli Servet Biriktirme İşlevi", bizimki gibi ülkelerde ayrı bir önem kazanıyor: Çarpık bir ekonomik düzenin yürürlükte bulunduğu ve enflasyon hızının yüksek olduğu ülkelerde, sosyal güvencenin zayıf, miras devretmenin kolay olduğu ekonomik sistem ve hukuksal çerçevede en güvenceli servet biriktirme yolu kentsel toprağına yatırım yapmaktır. Çok kişiden "Yaşlılığım için!", "Çocuklarım için!" gerekçelerini duyarız.

İstanbul bugün irili ufaklı 5.000.000 kadar parselle dilim dilim bölünmüştür. Bolca yapılaşma ile de donatılmış ve donatılmaktadır. Örneğin 2018 yılında kentte

250.000 kadar satılık konut fazlası olduğunu biliyoruz. Buna ek olarak spekülasyon amaçlı olarak satın alınmış, sahiplenilmiş, ancak aşırı arz ve düşük talep nedeniyle boş duranların sayısını ise bilemiyoruz.

Her parselin ayrı bir yatırım, ayrı bir aile, ayrı bir yaşam, ayrı bir güvence, ayrı bir kâr aracı olduğu düşünülürse, soyut doğruların kamu yararına girişimde bulunarak yaşama geçirilmesi olan kent mekânının sağlıklı düzenlenmesinin ne gibi bir baskı karşısında kaldığı görülebilir.

Tüm bilimsel öğretilerde öne sürülen Modern Kent aslında toplumcu bir örgütlenmenin ürünüdür. “*Kapitalizm, kentsel sorunları çözmez, yeni sorunlar yaratır*” diyen J.K. Galbraith, şöyle devam etmektedir:

“... Bugün kamu görevi sayılan hizmetler, toplam ulusal gelirin önemli bir kısmını tüketmektedir. Eğitim, güvenlik, adalet, temizlik, dinlenme, eğlence, çocukların, yaşlıların ve yoksulların bakımı gibi hizmetlere bugün sadece toplam gelirin paylaşılmasında bir ortak olarak bakılmaktadır... Bu anlayışın sonucu her yerde görülebilir... Ev temizdir, sokaklar pis. Özel servetler artar, ama onu koruyacak hukuk yoktur. Her evde bir televizyon vardır ama okullar yetersizdir. Evde banyo yapmak mümkündür ama plajda denize girmek mümkün değildir. Kapitalizmin etken olduğu üretim alanları kentin yerine getirmek zorunda olduğu hizmetlere her gün yenilerini eklemektedir. Kentte gidip gelen ya da park eden otomobiller artmakta, sokaklardan

toplanması gereken atıklar çoğalmakta, hava gittikçe daha az solunabilir hale gelmekte ve hayatın genel gerilimi yükselmektedir... Eğer gelecekte kent sağlıklı, kültürel ve entelektüel yönlerden tatmin edici, içinde yaşanabilir bir yer olacaksa, kamu harcamalarının özel harcamalardan çok daha fazla olması gerekecektir.”

Sonuç olarak kent mekânı, özel veya kamusal yapılı çevre ve kamusal mekân, sosyal donatılar; kamusal ile özeline eklenmesi üretilen mekânsal değerlerin üretim ve tüketim biçimi, sürekli bir çelişki içerir.

Bu çelişki, görsel, işlevsel, ideolojik bağlamlarda okunmalıdır.

Sonuçta Kentsel Tasarım sürecinde elimizde tutunulabilecek, düzenlenebilecek bir tek **“kamusal mekân”** kalıyor. Sonra belki çok ince ve stratejik davranışlar, yöntemler ile yarı özel mekanlar, özel yapılar ve yapı adaları üzerinde de kısmen söz üretebiliriz.

Bunu denememiz gerekir.

KAMUSAL MEKÂN İLE KAMUSAL ALAN FARKLI ŞEYLERDİR

Mekan bizlerin bilgi alanında en azından üç boyutlu, belki dört- beş veya “n” boyutlu olarak tanımlanır.

Boşluk (kentsel boşluk) ise “boyutsuzdur”.

Biz mimarların, şehircilerin disiplinle ilgili ilk öğrendikleri adım doluluk-boşluk analizini yapmak oluyor. Fakat atladığımız oldukça önemli bir nokta var: Kentsel yaşamı oluşturan, mimariyi anlamlandıran insan ve insan aktiviteleri etkeni. Bizim meslek jargonumuzda boşluk olarak adlandırmaya çalıştığımız her şey -insan faktörü var olduğu sürece- bir işlevi, aktiviteyi barındıracak ve bir mekana karşılık gelecektir.

Sıkça birbirinin yerine kullanılan “kamusal mekan” ve “kamusal alan” kavramlarının tanımlarını netleştirmeden önce belki de “kamu” kelimesini anlamlandırmakta fayda var. Türkçe’de sıkça “devlet”in karşılığı olarak kullandığımız bu sözcükle ilgili hepimiz bir anlam karmaşası yaşıyoruz. Örneğin kamu binaları derken devlete ait kurumların binalarını kastediyoruz.

Ve biz tüm bu kafa karışıklığı içinde, daha kamunun anlamını tam oturtmadan bir de kamusal mekan / kamusal alan kavram ikilisi çıkıyor karşımıza.

Kamusal Mekan (Urban Space) ve Kamusal Alan (Urban Sphere) farklı şeylerdir.

Belki basitçe “kamusal alan” demek yerine “Kentsel Kamusal Açık Mekan” demek daha doğru olacak.

Kamusal Alan diye adlandırılan şey Parklar, Meydanlar ve Sokaklardan oluşan bir açık kentsel mekanlar dizgesi değildir.

Kamusal Alan; “Özel şahısların, kendilerini ilgilendiren ortak bir mesele etrafında akıl yürüttükleri, rasyonel bir tartışma içine girdikleri ve bu tartışmanın neticesinde o mesele hakkında ortak kanaati, kamuoyunu oluşturdukları araç, süreç ve mekanların tanımladığı hayat alanıdır.”

1962 JÜRGEN HABERMAS

Bizim anladığımız biçimi ile kentsel kamusal açık mekanlar, yani; meydanlar, sokaklar, pazaryerleri, kahveler, çeşmebaşları, stadyumlar, üniversite bahçeleri, cami avluları... bilgi ve düşüncenin paylaşıldığı; iktidarlar veya muhalefetler adına Kamu-Oyu’nun, yani Kamusal Alanın üretildiği, paylaşıldığı ve yeniden üretildiği yerlerdir. Dönem ve tarafların konumlarına göre bu ilişki basit bir alışverişten, iletişimden; uzlaşma, çatışma düzeylerine kadar uzanabilir. Ve tüm bu alışveriş, uzlaşma ve/veya çatışma iktidar ya da kullanıcı tarafından kamusal mekanın dönüştürülmesi, doldurulmaya ya da boşaltılmaya çalışılması ile sonuçlanır. Hem iktidar hem de kullanıcı bu mekanda kendi söylemini, işlevini, aktivitesini üretme gayretindedir.

ANALİZLER

Fiziksel yapı, doğal ve yapay çevre

Katmanlar (layer) olarak ayrılmış analizler üzerinde;

- ▣ Konu edilen çalışma alanının, bütün içindeki konum ve ilişkileri (bölgesel, metropoliten, kentsel, yöresel),
- ▣ Topografya, zemin bilgileri (jeolojik),
- ▣ İklim (yön, güneşlenme, hâkim rüzgâr), çevresel sorunlar, riskler (deprem, su baskını, heyelan, toprak ve hava kirliliği),
- ▣ Yapı stoku (kat adetleri, yapım biçimleri, nitelik koşulları),
- ▣ Korunacak kültürel-doğal varlıklar, anıtlar, sitler, arkeolojik bulgular,
- ▣ Aktif-pasif yeşil, değerler,
- ▣ Eşikler-engeller, zararlı çevresel öğeler (atık, gürültü, sert rüzgâr, vb.),
- ▣ İşlevler, donatı yeterliği (nitel-nicel-erişim yarıçapı *Ek-2-20 (sayfa 70)*, donatı eksikliği-fazlası,
- ▣ Altyapı,
- ▣ Algı-odak-vista-imaaj-kimlik öğeleri,
- ▣ Tabelalar, kiosklar,
- ▣ İnsan ölçeği,
- ▣ Yollar-meydanlar-avlular-geçitler, yol kesitleri, yaya-özel-kamu ulaşımı,
- ▣ Özel-kamu mülkiyeti, (özellikle ülkemizde mevcut ekonomik koşullarda, arazi mülkiyetinin çok önemli bir servet biriktirme ve aktarma, miras aracı olduğu bir kez daha hatırlanmalıdır).
- ▣ İmar hakları, yoğunluklar,
- ▣ Yere ait bilgiler (varsa planlar, yeri etkileyen büyük projeler, yasalar, yönetmelikler),

- ▣ Diğer ayrıntılar, aydınlatma, mobilyalar, vb. belirlenir.

Bu konularda öğrenciler çok iyi analiz çalışması yapabilmektedirler; bütün eşikleri, katmanları grafiksel olarak aktarabilirler. Burada sorun genellikle neden bu analizleri yaptıklarını bilemiyor olmalarıdır, çıkarsama üretememeleridir *Ek-2-01 (sayfa 52)*. Bu aşamada; ihtiyaçların belirlenmesi, hedefler ve stratejilere bağlı seçeneklerin üretilmesi ve değerlendirmelerinin yorumların yapılması gerekmektedir.

İşte bu noktada atölye yürütücüsünün de katkısı ile bir tartışma aşaması gerçekleştirilmelidir. Çalışmalar, bilgi birikimleri sonrası akademisyenler tarafından değil, bireylerin ortak yazılımı ile bir “tasarım özeti/brifing” hazırlanmalıdır. Neyin, nasıl, ne için, neden, ne zaman yapılacağı tüm yönleriyle tartışılmalı, aktarılmalıdır.

Sosyo-Ekonomik yapı, toplumsal çevre

Arazi değerleri, gece ve gündüz nüfusları, nüfus eğilimi-projeksiyonu, nüfusun nicel-nitel yapısı, ekonomik-ticari faaliyetler, gelirler, talepler, aktörler, davranış ve talepleri, sorunlar, çelişkiler, çatışmalar, gerilimler araştırılır.

Anlatım (ifade) tekniği

Tüm bulgular “katman/layer” olarak aynı ölçekteki planlara işlenir. Tüm bulgu ve ilişkiler; kesitler, krokiler, perspektifler, şemalar, fotoğraflar, maket, film, röportaj vb.

tüm tasarım yöntemleri ile desteklenerek anlatılır. İnsan ölçeğini göstermek için ölçek yanına bir insan çizimi yerleştirilebilir. Tüm planlarda yön kullanımını standart (örneğin kuzey hep aynı yönde) olmalıdır. Çizim tekniği (tasarım dili, ifade teknikleri, notasyon: örneğin kalem kalınlıkları, renkler, kesit çizgisi, vb.) standartlara uygun olmalıdır. “Kuzey K” mi, “North N” mi? Pafta düzeni ve grafik bilgisi edinilmesine çalışılır, bu konuda örneklerin incelenmesi oldukça önemlidir.

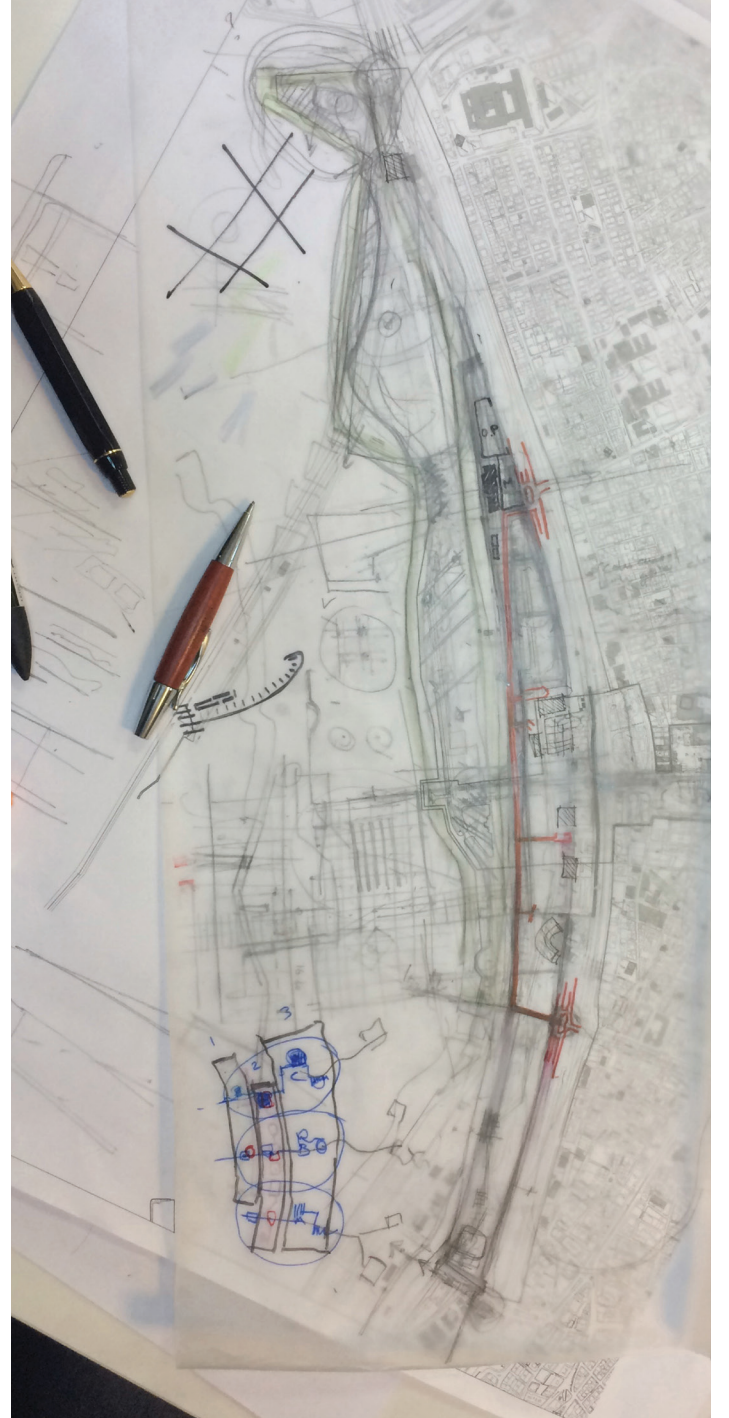
Rapor

Gerekirse kısa bir tarihçeyi de içeren bir rapor hazırlanır. Burada senteze doğru kimi görüşler, ilkeler, politikalar, araçlar, güçlü ve zayıf yönler, tablolar, şemalar vb. yer alır. Plana ve tasarıma yön verecek “senaryolar” tartışılır.

Kimi başka ölçütler (kriterler)

- Buraya, bu kente, bu çevreye ait mi?*
- Sessiz, göze batmayan mı?*
- Yenilikçi, farklı mı?*
- İşlevsel, kullanışlı mı? Çözüm üretiyor mu?*
- Estetik, dengeli mi?*
- Anlaşılır, okunabilir mi?*
- Etik mi?*
- Dayanıklı mı?*
- Bütünden ayrıntıya tutarlı mı?*
- Çevreye duyarlı mı? Sürdürülebilir mi?*
- İnsan ve toplum odaklı mı?*
- Ekonomik mi?*
- Katılımcı, şeffaf mı?*
- “Olabildiğinince Az” mı? (“tasarımcı egosu” olarak da adlandırılan aşırılıklardan kaçınmış mı?)*

Eskiz, Samsun Sahili.



AZ, DUYARLI, SÜRDÜRÜLEBİLİR TASARIM

Fiziksel yapı, doğal ve yapay çevre

Çağımızın kimi yepyeni ve ağır sorunları, tasarımcılara da önemli sorumluluklar yüklüyor. Kalabalıklaşma, küresel ısınma, enerji kaynaklarının aşırı tüketimi, su hava toprak kirliliği, bitmeyen inşaat hırsı, betonlaşma; bildiğimiz tek yaşanabilir gezegenin sonunu hazırlıyor.

Bu dramatik oyunda önemli rol oynayan aktörlerin başında (veya haydi daha hafifletilmiş bir tanımla araçları diyelim) plancılar, mimarlar yani “yapıcılar” geliyor.



“European Green City Index Budapest”(17.07.2017) https://reflektor.blog.hu/2017/06/29/budapest_a_fenmarthatatlan_fovaros
Erişim: 04.05.2018

Her planın, plandaki her çizginin (yapı, yol, kanal, duvar...) çevresel etkileri, sonuçları kesinlikle değerlendirilmeli, ölçülmeli planlar, tasarımlar buna göre gözden geçirilmelidir.

Ego ve yapma heyecanı biraz geriye çekilerek, bazen etik değerler de öne sürülerek kimi “işlere” hayır diyebilmek yapmak yerine yıkmak, arttırmak yerine eksiltmek değerli bir davranış olacaktır.

Yani:

“Touch the Earth Lightly” **GLENN MURCUTT**

Enerji

ÖZEL
600 Watt

KAMUSAL
400 Watt

TOPLAM
1000 Watt

Çöp

KİŞİ BAŞINA
4 Kg/gün

İKİ KİŞİ
56 Kg/hafta

Atık su

KİŞİ BAŞINA
150 Litre

Karbon emisyonu

KİŞİ BAŞINA
4 Ton/yıl

İKİ KİŞİ
0,15 Ton/hafta

Ek olarak, tüm ekstra hizmetlerin karşılığı

KENTSEL TASARIMIN SUNUMU İÇİN: TASARIMINIZI TEKNİK ÇİZİMDEN ÖNCE OLABİLDİĞİNCE SOYUTLAYIN

Düşünce temelli bir tasarımın araçları;

- ▣ Önce düşünce, sonra...
- ▣ Cep defteri (yazılı-çizili)
- ▣ Eskiz
- ▣ Maket
- ▣ Bilgisayarda tasarım olabilir.

Kentsel kararlarda çok farklı kesimler ile iletişim kurabilmek ve gereğinde ikna edebilmek çok önemlidir; politikacıyı ikna, yatırımcıyı ikna, kullanıcıyı/kamuoyunu ikna, sivil toplumu ikna... Daha çağdaş bir yöntem elbette toplumu sürecin tamamına katmak olmalıdır. İletişim başarısının birçok yöntemi bulunmaktadır.

Raflarda kalmayıp uygulanacak bir plan yapmak için tüm tarafların/aktörlerin bu planın kararlarında uzlaşması (negotiation: müzakere!) gereğini bilmeliyiz.

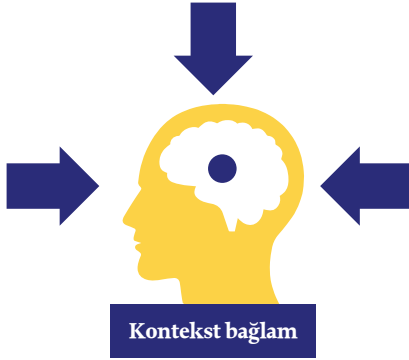


*Mimar Sinan Güzel
Sanatlar Üniversitesi,
Mimarlık Fakültesi,
Şehir ve Bölge Planlama
Bölümü, Proje Atölyesi.
2018*

Tasarım sürecinde 3 yöntem

Tasarım kuramı, tasarım süreci için (basitçe) 3 yöntem/yaklaşım tanımlanabilir;

1. YÖNTEM: TASARIMA NESNEL YAKLAŞIM (İÇERİK VE BAĞLAM DAN TÜME VARIM?)



Senaryo, akışkanlıklar, kamusal-özel ayrımı, sistemler, kurgular: Özellikle sistemler konusunda; Açık-Örtük, Doğal-Yapay, Yaya-Taşıtlı, Dolu-Boş, Özel-Kamusal sistemler ayrı katmanlar biçiminde hazırlanmalıdır.

İşlevler ve eklemlenmeleri: Olgun alanları ve ilişkileri; ergonomi, insan ölçeği, bina bilgisi, asgari standartlar, birimlerin ölçekleri, ulaşım-dolaşım (yatayda-düşeyde), güvenlik (yangın, deprem, su baskını, vb.), engelli erişimi, yönetmelikler, yapı güvenliği, doku ilkeleri, açılma-kapanma, konut, donanım, donatı (ve standartları), mobilya, kentsel mobilya, peyzaj öğelerinin süs veya dolgu değil de işlevsel kullanımını *Ek-2-22 ve 23 (sayfa 72-73)*, araç-gereç (klima, bilgisayar, bisiklet, oto, tramvay, vb.)

İnsan ve topluma değin tercihlerimiz:

Toplumsal talep, toplumsal tercihler, kamusal mekân, kamusal alan, bireysellik ve mahremiyet, katılım, şeffaflık, kullanım güvenliği, sürdürülebilirlik, vb.

Tekrarlanan küçük birimler-büyük hacimlerin ayrıştırılması: Otel odası, okul dersliği, yurt odası, hastane odası, sıra ev, gibi tekrarlanan küçük birimlerin eklemlenmesi ve bileşenin daha büyük parçalarla dengelenmesi (spor salonu, toplantı salonu, kafeterya, vb.)

Çevresel bağlam: Çevreden (açılma-kapanma, yönelme, eşikler, sınırlar) yaklaşırken, önceden hazırlanmış bu eklemlenme de alt bilgi olarak kullanılacaktır. Ekonomik veriler; yapım, işletme, kullanım (gece-gündüz, yaz-kış, özel-kamusal kullanım biçimleri). Çevresel veriler; doğal kaynak kullanımı, enerji-ışık-su kullanımları, sürdürülebilirlik.

Mekân; boyutlanmış eklemlenmiş hacimler sistemi: Dolaşım senaryosu, yaşam senaryosu, zaman-hareket, eklemlenme, ışık, hava, ses, üçüncü boyut, duyular, iç ve dış esneklik, dönüştürülebilirlik, kesit ve iç perspektifler, birim maketleri ile kurulmalı ve irdelenmelidir.

Kütle: Kabuk, oran, çevre uyumu, doku, akış, ölçü, aks, grid, dış perspektif, silüet, maket ile kurulmalı ve irdelenmelidir.

Mühendislik girdileri: Ulaşım, yangın, engelli erişimi, statik, makina, elektrik,

altyapı, akustik, elektronik, peyzaj vb. uzmanlıkların girdileri alınmalıdır.

Yönetmelik ve diğer “mevzuat” girdileri:

Yönetmeliklerde ve yasal mevzuat ile belirlenmiş olan sınırlar, olanaklar ortaya konmalı ve tasarım bu bilgilere göre kontrol edilmelidir.

Strüktür: Teknoloji, sistem seçimleri elde edilen verilere göre yapılmalıdır. Okunaklı bir strüktür perspektifi yapılmalıdır. Kısa bir strüktür bilgisi edinilmeli yatay-düşey-eğik birleşimler irdelenmelidir.

Malzeme: Renk, doku analizleri yapılmalıdır. Firma malzeme katalogları kullanılabilir. Kentsel tasarımda, içinde bulunan bölgenin “kromatik analizi” yapılmalıdır.

Detay: Detay teknolojileri ve bunları üreten firmalar araştırılmalıdır. Detay koordinasyonları üçüncü boyutta irdelenmelidir. Bu çalışmada firma malzeme kataloglarından faydalanılabilir.

Bağlam (context): Kültürel, tarihsel, doğal, fiziksel, sosyal doku verileri ve yere ait soyut ve somut veriler kullanılarak oluşturulacak olan kavramlar.

Burada kimi tasarım yöntemleri açıklandı. Elbette bu konuda, basit ve genelgeçer bir “yol haritası” yok. Ama özellikle söz konusu “kent” olunca tasarımın başat dinamiği her halde

“intuitive” doğaçlama- içgüdüsel- sezgisel (ve genelde tümünden gelim değil, tümevarım) tasarım olmamalıdır. Tercihlerimizin kararlarımızın dayanaklarının, gerekçelerinin bilincinde olmalıyız.

Belirleyici ana fikrimiz-senaryomuz nedir?

Üst politikamız, ideolojimiz, amacımız ve bu amaca yönelik ara hedeflerimiz belirlenmelidir. Kent Hakkı, Doğa Hakkı kavramları göz önüne alınmalıdır. Mekânsal kullanıma değin senaryolar üretilmelidir. Mekâna yapılan her müdahalenin zincirleme etkileri olacağı hesaba katılmalıdır.

Yalnızca tasarım alanı içinde sıkıştırılmamış, çevre bölgeler, eşikler, kent parçaları ile de ilişki kuracak “açık” sistemler önerilmelidir.

Zaman boyutu ve geleceğe dönük etaplamalar belirtilmelidir. Operasyon sürecinin kısa, orta ve uzun vadeli etaplanması sürecinde ana ölçütler sabit kalmalıdır. Değişimlerin süreç içerisinde yeni girdiler olarak ciddi şekilde değerlendirmesi yapılmalıdır.

Yapılan “aşırı” bir operasyon süresinde akmakta olan kent yaşamına set vurmamak gerekliliği düşünülmelidir. İstanbul’da metro hattı yapımı için, kentte artık doğru düzgün, kamuya ait açık alan kalmadığı için örneğin Mecidiyeköy’de, Kabataş’ta kapatılan yol şeritlerini ve bunların geçici olarak da olsa yarattıkları maddi-sosyal kayıpları bir sorgulayın (2018 yılı).

Parasal ve toplumsal maliyet kavramları irdelenmelidir.

Mekâna değin ortak bellek (toplumsal hafıza, izler) göz önüne alınmalıdır.

Algıladığımız yoğun, güvenli ve konforlu olarak deneyimlediğimiz mekân, bireysel/ toplumsal hafızamız tarafından irdelenir.

İnsan ve Kent ölçeği konusu da önemlidir. Kimi karşılaştırmalar, eş ölçekte boyut kaydırmalar-bilinen tanınan bir yapının veya açık alanın kaydırılması (copy-paste) bindirmeler ile, referanslar ölçeğin test edilmesi konusunda tasarımcıya yardımcı olacaktır.

Ek-2-15 (sayfa 65)

Getirilen önerilerin tüm taraflar, aktörler için yaşam kalitesini artırdığı kanıtlanmalıdır.

Toplumun farklı kesimlerinin, kimi zaman farklı ve hatta zıt olabilecek talepleri (aktörler/paydaşlar) irdelenmelidir.

Kararlara kenti yaşayanların olabildiğince katılımı sağlanmalıdır. Bu amaçla çağdaş iletişim araçları (sergi, broşür, web vb.) kullanılmalıdır.

Kamusal mekânın daha yoğun kullanımını destekleyen kararlar kentlinin çevresine sahip çıkmasına katkıda bulunacaktır. Tercihler “kamu yararı” gözetilerek yapılmalıdır.

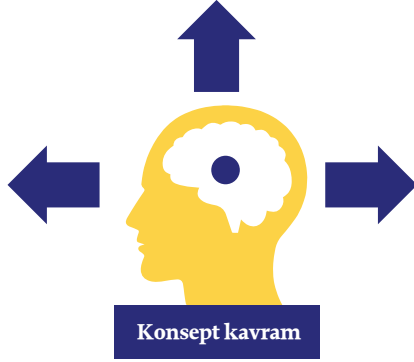
Zaten baskı altındaki kentsel alanlarda aşırı rant ve yoğunluk arttırıcı kararlardan kaçınılmalıdır. Doğal alanlara (yeşil arsa) ve tarihsel çevrelere yaklaşımda özen gösterilmesi çağdaş bir sorumluluktur. Son dönemde aşırı insan müdahalesi ve zorlaması sonucunda “doğal felaketlerin” arttığı unutulmamalıdır.

Kamusal mekânda tasarımcı egosu geri çekilmeli, aşırı tasarım yüklü, çevreye yabancı önerilerden kaçınılmalıdır.

Ek-2-17 (sayfa 67)

Özellikle kente değin kararlar üreten plancı-tasarımcının ağır bir insani ve toplumsal sorumluluk taşıdığı unutulmamalıdır. Çalıştığımız ölçeklerde, önerdiğimiz basit bir çizgi parçasının (örneğin bir üst geçit, bir yol hizası), bir sayısal girdinin (örneğin bir imar hakkı/emsal), bir renk kodunun (örneğin bir parseli yeşil alan veya turizm alanı ilan etmek) gerçek mekânda ve yaşamda nelere mal olabileceğini düşünmek, tasarımcının sorumluluğunu algılamak için yeterli olacaktır. “Fırsatı bulmuşken” özellikle kamusal mekânlarda yaşamını şılgâ aykırı, rengârenk, aşırı yüklü tasarımlardan (overdesign), aşırılıklardan kaçınılması gerekir.

2. YÖNTEM: TASARIMA TÜMDEN GELİM, ÖZNEL YAKLAŞIM



Kavram (concept): Akıl, içgüdü, doğaçlama, deha, vahiy, sanat, yaratı, vb. yeteneklerine sahipseniz sorun yok!

Söz-mesaj: İşaret, idea, ideoloji, özgün katkı (Deleuze, Heidegger, Zizek). Mesaj iletmeye çalışan tasarım, epeyce tehlikeli bir kavramdır. Felsefi bir tartışmayı hak eder;

“Çağdaş dünyada artık, insanın algılayabileceğinden, özümseyebileceğinden, tüketebileceğinden çok daha fazla **bilgi, tasarım, sanat ve mekân** üretiliyor. Yeni çoğulculuk, özgürlük koşullarında düzen ve düzey arayan tercihler yapmak, makro çözümler üretmek zorundayız. Geleceğin kullanımlarına dönük kestirimlerimiz azaldıkça **daha büyük ve esnek boşluklar** mı kurgulamalıyız? İmge ve mesajın ne denli önemli ve güçlü olduğunun anlaşıldığı, ancak geleceğin de bir o kadar **belirsizlik ve esneklik** içerdiği çağdaş kaygan bilgi toplumu bağlamında; ‘biçim işlevi izler’ ilkesinin anlamını yitirdiğini, artık boşluklar ve boşlukları sınırlandıran arayüzlere yüklenmiş bilgi ve mesajın da bizzat işleve dönüştüğünü görüyoruz.

Kentsel mekân, mimarlık ve yapı burada yeni bir anlam ve boyut kazanıyor. Artık, çağdaş mimarlığın, geleneksel anlamda bir yapı ile sonuçlanmayan bir entelektüel (hatta sanal) faaliyet alanından da söz edilebilir. Mimarın bir düşünce adamı olarak yaşama katkıda bulunmak sürecindeki çağdaş yükümlülüğü de burada başlıyor.

Bilgi, düşünce ve mesaj; dil olmadan gerçeklik ve akışkanlık kazanamaz. Mimar artık, öncelikle çok egemen olması gereken alanları da aşarak, yapı dilinin ötesinde başka yöntemler de kullanabiliyor. Zaman zaman çok öne çıkarılan, mimarlıkta kavram arayışı, bu perspektifte önem kazanıyor. Çağdaş mimarlık; işlevin, bilginin, mesajın akıştığı çok boyutlu bir ekrandır ve artık bugün mimari stiller değil, çözümün kendisi, çözümün sözüdür; hatta zaman zaman sözlü çözümdür önemli olan.”

HK

Bu yaklaşımın, ancak bir önceki sistemli yaklaşımların (bkz: diğer iki bölüm) bir kaç kez uygulanılmasından sonra kimileri için neden ve nasıl başarılı olabileceği tartışılmalıdır.

Unutmayalım: Hiç birimiz, en iyilerimiz bile dahi değiliz.

Yaratı, cesaret, coşku, ilham, keşif, icat vb. süreçler ancak ciddi bir bilgi birikimi, kültür birikimi, deneyim birikimi, iç ve dış gerilim, çelişki, kopuş sonrasında gerçekleşiyor (burada, “ses duvarını aşmak” için gerekli enerji birikimi örneğini/bilgi sahibi olmadan fikir sahibi olmak örneğini verebiliriz).

3. Yöntem: Tasarıma sistemli yaklaşım

Ölçütler (kriterler)	Öneri A Burada öneriyi tanımlayıcı bir şema olmalı		Öneri B		Öneri C	
	Olumlu	Olumsuz	Olumlu	Olumsuz	Olumlu	Olumsuz
Tasarım niteliği						
Kentsellik yaşam kalitesi açık alanlar yeşil						
Özel kamusal erişim						
???						

Alternatifler üretmek: Öncelikle uyumlu, aykırı (tez-antitez), lineer-ağaçsı-matris-kaos düşünme sistemlerini uygulamak (araştırınız).

Evrimsel Tasarım: Dışarıdan da eleştiri olarak veya kendi başına özeleştirici ile performans oluşturmak sistemini deneyiniz.

Ölçütler (kriterler) koymak: Üretilmiş olan alternatifler soyutlanarak, net, anlaşılır, görülebilir şemalar halinde sergilenmelidir. Alternatiflerde okunaklılık esas olmalıdır.

Alternatiflere isim verilebilir: kompakt çözüm, parçalı çözüm, çizgisel çözüm, uyumlu çözüm, aykırı çözüm, vb.

Daha sonra bu alternatifler konuya, yere değin belirlenmiş ve hiyerarşik (değer ve güç sırasına konmuş) bir sıralamaya sokulmuş kriterlere göre eleştirilmeli ve tercihler açıklamaları ile belirlenmelidir. Alternatifler, farklı tarafların, aktörlerin, kullanıcı kesimlerinin bakışları ile de irdelenmelidir:

Tüm önceki verilere ve bilgilere ek olarak önerilen tasarım daha önce de belirtilen kimi kriterlerle değerlendirilmelidir (bir kez daha):

*Yenilikçi, farklı mı?
İşlevsel, kullanışlı mı?
Estetik, dengeli mi?
Anlaşılır, okunabilir mi?
Etik mi?
Dayanıklı mı?
Bütünden ayrıntıya tutarlı mı?
Çevreye duyarlı mı?
Rezerv kaynaklar gözetilmiş mi?
Gelişime açık mı?
Sessiz, göze batmayan mı?
“Az” mı? (“mimari ego” olarak da adlandırılan aşırılıklardan kaçınmak, doğaya, “yer”e, orada yıllardır varmışçasına yumuşakça dokunabilmek)
Ancak;*

Tercihlerin nedenleri de tam burada tanımlanmalıdır. Kendini eleştirerek geri beslemeler ile geliştirme (süreçte bazı geri

dönüşler olabilir) süreci oluşturulmalıdır. Ekip içi çapraz eleştiriler yapılmalıdır (bunun için ara bir aşamada ekip içi sunum yapılabilir). Ekip içi eleştirinin algılama, işbirliği, ilginin artması, özeleştir, rekabet, bazen de denetimli bir gerilim gibi ilginç sonuçları olabilmektedir. Tercihler ve analizler neticesinde sentez oluşturulmalı ve bu senteze dayanan, nedenleri açıklanmış bir karar alınmalıdır.

Kriterler, kişiye, konuya, yere vb. göre değişebilir.

Örneğin son dönemlerdeki mimari proje yarışmalarında kriterler yaklaşık şöyle konmaktadır; bağlam, güvenlik, strüktür, sirkülasyon ve farklı girişlerin organizasyonu, farklı işlevlerin eklenmesi, kapasite (sayısal eksik var mı?) akustik ve görsel konfor, istenen çizimlerin tam olarak yapılmış olması, kamusal mekân ve sokak ilişkileri, ölçülü ve çevreye uyumlu kitle ve gabari, vb.

Burada önemli olan tutarlılık ve önerinin düşünsel “arka planını doldurabilmek”.



*Mimar Sinan Güzel
Sanatlar Üniversitesi,
Mimarlık Fakültesi,
Şehir ve Bölge Planlama
Bölümü, Proje Atölyesi.
2018*

HER DURUMDA EGOYU BASTIRIN; “PHRONESİS”

Tasarım ve mimarlık pratiği ve özellikle de eğitim sürecindeki sanallık, “eline fırsat geçmişken yüksek sesle bağırarak”, egoyu her türden yaklaşımın önüne koymak, yıldız olmak için yarışmak, tuhaf, olanaksız, “ekstravaganza” peşinde koşmak demek olmamalı. Mimar egosu güçlüdür, ama abartılı bir ego meslek hayatında çok da nefret uyandırabilmektedir. Bu konuyu tam burada durup iki kez düşünmek gerek.

Ek-2-13 (sayfa 63)

Bu konuda **phronesis (erdemli akıl)** kavramının incelenmesi tavsiye edilebilir. Uslu deyişi de aslında “US”tan (akıl) geliyor.

Aslında, gerçekleştirmeye çalıştığımız en önemli hedef, öğrencinin tasarımını özgür, özerk olarak ve tek başına sürdürebilmesini sağlamaktır.

Unutmayalım:

Gerçek yaşamda yanı başınızda bir başkası (babanız, hocanız, mentorunuz...) olmayacak.



*Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi,
Mimarlık Fakültesi,
Şehir ve Bölge Planlama Bölümü, Proje Atölyesi.
2017*

Tasarım araçlarının kullanımı

ESKİZLER / MAKET İLE ANLATIM

Mimarlığın esas anlatım/iletişim aracı düşüncenin çok boyutlu olarak temsili (çizili?) hale getirilmesi ile gerçekleşir. Eskiz, çevreden özele, bütünden ayrıntıya doğru bir düşünce akışı, bilinç akışı ifadesidir.

Ek-2-07 ve 08 (sayfa 58-59)

Eskiz sırasında alternatif düşünce, senaryo, diğer sanat dalları ve kültürel alanlar ile ilgili düşüncelerden yararlanılabilir, alıntılar yapılabilir.

Ek-2-14 (sayfa 64)

Çizimler çok iyi olmasa bile düşünceyi iyi aktarmalıdır. Ancak, biraz daha iyi çizmek için dergilerden yapı plan-kesit veya fotoğrafları üzerinden hızlı çizimler yaparak çalışılmalıdır. Düşünceyi ifade eden kolajlar yapılabilir *Ek-2-09 (sayfa 60)*. Eskiz, abartmamak koşulu ile bazı metinler ile desteklenebilir.

Atölyede, çok hızlı (kes-yapıştır, kes-katla, kes-tak, eksilt-ekle) eskiz maketler yapılabilir *Ek-2-10 (sayfa 61)*. Ölçeği/ölçüleri anlayabilmek için her eskize makete basitçe kesilmiş, ölçekli bir insan koymak faydalı olacaktır.

Ek-2-16 (sayfa 66)

MODÜL/GRID KAVRAMI

Daha çok tekrarlanan birimleri (otel, okul, hastane, vb.) içeren tasarımlara hızlı bir giriş için kullanılabilir (kesinlikle kullanılmalı denemez).

Modül için seçilen ölçüler, asgari mimarlık ve strüktür bilgisi gerektirir:

Hem insan ve araç gereç ölçüleri otel, hastane oda birimi, okul derslik boyutu, araba park yeri, uygar barınma koşullarına uygun konut/aile büyüklüğü gibi,

Hem de inşaat elemanları ve taşıyıcı sistem ölçüleri optimum strüktür (kolon ölçüsü, giriş boyu vb.), sağlıklı aydınlanma için bina derinliği, düşey sirkülasyon için bina yüksekliği gibi,

Modül üçüncü boyutta da geçerli olabilir kat yüksekliği, merdiven/asansör çekirdeği gibi.

Zemine çizili bir grid (ızgara) üzerinde üç boyutlu elemanların düzenlenmesi, en basit tasarım yaklaşımlarından biridir. Elbette topografya, çevre, doğa gibi başka bazı girdiler, bu gridi (ızgarayı) dönüştürebilir, *bozabilir*.

Kentsel tasarım atölyesinde simgesel modüler birimler ile farklı kentsel yoğunluklarda dokular, yapı adaları oluşturulmaktadır. Bu çalışma sürecinde TAKS (taban alanı katsayısı) ve KAKS (kat alanı katsayısı) ile yapısal yoğunluk *Ek-2-02 (sayfa 53)* ve nüfus yoğunluğu kavramları da öğrenilecektir.

TASARIMDA GEOMETRİ

Temsili düzlemde, ifade biçimlerinde olabildiğince klasik geometrik kurallara uymak (bazen belki altlık olarak bir grid kullanmak) tanımlanabilir, tekrarlanabilir boyutlar benimsemek tasarım uygulama ve kullanım aşamasında kolaylaştırıcı olacaktır *Ek-2-11 ve 12 (sayfa 61-62)*. Tasarımın belirli bir aşamada 1/1 olarak “zemine” uygulanması süreci göz ardı edilmemelidir.

Tasarlanmış alan ve mekânlarda (örneğin yapı adasında, spor sahasında, sağlık veya eğitim donatısında, otobüs durağında, vb.) ölçülere temel olan verileri (insan-toplum habita’sına uyumlu ölçekler) bilmek gereklidir:

Unutmamalı ki bir yapı kitlesini, bir donatıyı, bir altyapıyı içerecekleri işlevler belirler. Konut, eğitim, spor, taşıt yolu, otopark, tüm bunlar insan boyutu, araç/ gereç boyutu ve işlevin kapasitesi (kişi başına düşen metrekare standardı gibi) ile ilişkili standartlara bağlıdır.

Ek-2-05-06 (sayfa 56-57)

Her türden yapıların konumlanacağı parselin veya yapı adasının boyutları da elbette yapıların boyutları ile orantılı olacaktır (emsal, yapılaşma katsayısı, TAKS-KAKS, h maks, çekme mesafesi kavramları öğrenilmelidir).

Boyut derken her türden işlevin 3 boyutlu bir kitleye yerleşeceği bilinmelidir, yani gabari tanımının da bilinmesi, belirlenmesi gerekir.

Tasarımlarda çevre de gözetilerek en çok yükseklik (h. maks) irdelenmeli, tanımlanmalı, kesit ve silüet çizilmelidir (veya 3 boyutlu modelleme yapılmalıdır)

Ek-2-03 (sayfa 54).

Parsel ve yapı adalarının yönlenmesi de hem doğal nedenler ile hem de insan algısı ve psikolojisi açısından önemlidir.

Birlikte oluşacak dokuda iletişim, yön duygusu (orientation), üçüncü boyut algısı, akış koridorları, çekim odakları, simge yapılar dikkate alınmalıdır.

Ek-2-18 (sayfa 68)

Dokunun ana altlığını ise hem doğal topografya hem de çok önemli olan parselasyon (mülkiyet örgüsü) oluşturur.

Plansız bir bölgede plan yapılarak yapılaşma hakkı verildiğinde özel mülkiyete konu olan alanların 1/3 (en çok %35) kadarı donatı, açık alan, yol vb. kamusal kullanımlar için ayrılabilir. Arsa/mülkiyetlerin gerekirse tevhit (birleştirme), ifraz (bölüştürme), hamur (önce birleştirip sonra farklı biçimde yeniden bölüştürme) kavramları öğrenilmelidir.

Planın makroformu da okunaklı, tanımlı bir bütün oluşturmalıdır. Yatayda ve düşeyde denge, yönelme, gerilim uçları, erişimler, mevcut çekim-ilgi odakları ile ilişkileri irdelenmelidir.

Ek-2-04 (sayfa 55)

Tasarımın tüm altyapı, drenaj, yüzey suyu, gün ışığı, gölge, doğal havalanma, gece kullanımı durumları irdelenmelidir.

Kamu ve özel ulaşım dengeli ve akışkan olmalı, durak yerleri, yeterli otopark alanı (cep, otopark, katlı otopark, yeraltı garajı vb.) sağlanmalıdır.

Çok değerli kentsel arsada yeraltı kullanımları da tanımlanmalıdır.

Doğa ilişkisi, açık ve yeşil alan sürekliliği ve akışkanlığı sağlanmalıdır.

Bu bağlamda yeşil arsa-gri arsa (green field-brown field) kavramları öğrenilmelidir.

Her tasarım öncelikle kamu yararını, kamusal mekân üretimini gözetmelidir.

Her ölçekte plan, olabildiğince açıklamalı plan notları içermelidir.

Her aşamada irdelenmesi gereken ana ilke “mekânın üretiminin ve/veya yönetiminin toplumsal bir faaliyet olduğudur”. Bu nedenle çalışılan alanda ve etki edeceği çevredeki farklı kentsel dinamikler, aktörler, talepler incelenmeli, tartışılmalıdır.

Tasarladığımız projenin uygulanacağı varsayımı ile bir adet, tüm çizim standartlarına uygun, A0 veya A1 boyutlu “uygulama projesi” paftası hazırlanmalıdır.

Çalışmalar olabildiğince az kâğıt harcayarak, kavramsal/düşünce sürecinden bilgisayara geçilerek yazı-çizgi-maket-model gitgelleri ile interaktif olarak sürdürülmelidir. Son teslimden önceki sunumlar, projeksiyon ile yapılabilir.

Bilgisayarla elde edilen görüntüler, özellikle başarılı modeller ve renderlar kimi zaman düşüncenin önüne geçebilmektedir. Kurguladığınız senaryoya bağlı olarak oluşturmak istediğiniz mekânın nasıl algılandığını test etmek ve göstermek için imajlar kullanılabilir, soyutlamadan daha gerçekçi modellemeye doğru çalışmalar yapılabilir ve bu görseller üzerinde yapılacak eskiz çalışmaları, dijital modeller üzerinde denemeler ile çalışma geliştirilebilir *Ek-2-19 (sayfa 69)*. Daha iyi anlatım için animasyon teknikleri veya programları kullanılarak dinamik modelleme yapılabilir.

Sözlü, yazılı, çizili iletişim

İletişim, birçok üniversitede eğitimi olan bir bilim, sanat, deneyimdir.

Burada, birkaç konuyu hatırlatmak gerekli;

Proje teslim süresine uyabilmek için zaman programı yapabilmek öğrenilmelidir (örnekler; son gün, bilgisayar çöktü, ozalitçiler dolu, çıktılar arızalı, renkler tutmamış, elektrik kesildi vb.). Düşünün ki bir yarışma projesi için 89 gün çalıştınız, 90. gün bir aksilik oldu, proje teslimi yapamadınız. Bu tür aksilikleri yaşamamak için uygulanabilir bir zaman programı gereklidir.

Bitmiş İş'i öngörebilmek gereklidir. Teslimden en az iki-üç hafta önce, teslim edeceğiniz paftaların küçük modelleri üzerinde (örneğin bitmiş A1 yerine A4 pafta modelleri yaparak) nerede, ne, nasıl anlatılacak diye bir taslak yapılabilir. Bu taslaklar sunumdaki gibi duvara asarak bakılabilir. Öğretim danışmanlarınızla bu sunum taslağını görüşmek faydalı olacaktır (dışarıdan bir yorum almak).

Çalışma süreci aşamalarından hangilerinin sonuç sunumda kullanılabileceği öngörülmesi, buna göre ara aşamalar sistemli bir biçimde saklanmalıdır (her çizimde, lejantta tarih bulunması gerekliliği, burada çalışmanın belirleyici aşamalarının küçültülmüş fotokopileri süreci anlatmak için sunulabilir).

Sözlü sunum stratejileri geliştirilmelidir (prova/birbirine sunum yapılabilir). Sunumda süre kullanımını iyi yapılmalıdır. Örneğin müze yapıyorsanız, tüm dünya tarihini anlatarak konuya başlamayın (ne çok kısa ne çok uzun, kararında), görebileceğiniz bir yerde saat olması faydalı olacaktır.

Konu ile ilgili güncel tasarım ve mimarlık tarihinden birkaç bilgiyi aklınızda tutun; “benzer konuda, x mimarın tasarlamış olduğu yapı hakkındaki düşünceniz” sorulabilir. Tabi böyle bir durumda, muhtemelen de bir star mimar tarafından tasarlanmış bir yapı hakkında çok olumsuz konuşmama saygısını göstermek de gerekir, ancak dozunda bir eleştiri veya koşulların farklı olduğunu söylemek iyi olabilir.

Başkalarının yaptığı sunumları ilgi ile izleyin (sıra size gelince de onların desteğine ihtiyacınız olabilir!)

Mimar Sinan Güzel
Sanatlar Üniversitesi,
Mimarlık Fakültesi,
Şehir ve Bölge Planlama
Bölümü, Proje Atölyesi.
2016



TEMSİLİ (YAZILI/ÇİZİLİ) İLETİŞİM

Yazı ve çizim ile anlatım, tasarım ve mimarlıkta öncelikli araçtır. Birçok durumda çizdikleriniz tek iletişim aracıdır. Örneğin; projenizin değerlendirilmesinde de mimari yarışmalarda da jürinin yanında bulunamayacaksınız (kişisel deneyim I: bulunduğum jürilerde uzun metinlerin okunduğuna hiç rastlamadım).

Sunumunuzda (belirli bir uzaklıktan) görülebilir, okunabilir ifadeler olmalıdır, bunun için izleme mesafesi 2-3 metre olabilmelidir (kişisel deneyim II: genelde değerlendirenler sunanlardan daha yaşlı oluyor, görme problemleri göz ardı edilmemeli).

Çok yoğun, gürültülü paftalar oluşturmayın. Grafik de ayrı bir bilgi alanıdır; fazlaca grafik tasarım peşine düşülmemeli, gerekirse bu konuda yardım alınmalıdır. Sağa sola rastgele açılı fotoğraflar, görseller yapılandırılmamalıdır (kişisel deneyim III: renkli basının spor sayfaları gibi beceriksiz grafik kullanımından kaçınılmalı).

Pafta/çizim yönleri aynı olmalıdır, bir ters bir düz sunulan çizimler (örneğin planlar) izleyenin algılamasını olanaksız hale getirmektedir.

Ara aşamalar düzenli sunulmalıdır, ölçütlerin (kriterlerin) ve tercihlerin belirtilmesi gereklidir. Sıkça karşılaşılan “Peki neden öyle değil de böyle?” sorusuna

şöyle yanıt verebilmeliyiz; “şu ara aşamada gördüğünüz gibi, onu da irdeledim, ancak şu nedenle bunu tercih ettim”.

El çizimlerinde nitelik olmalı (çok iyi mimarlardan bazıları hiç iyi çizemiyorlar, peki nasıl anlatıyorlar düşüncelerini?). Bazen küçük bir eskiz çok şey anlatabilir. Bolca eskiz çalışması yapılmalıdır.

Düşünce ve izleğin iyi aktarılması için sunumda mantığa uygun bir sıralama yapılmalıdır.

Bilgisayar çizimleri abartılmamalıdır (bilgisayar grafiği yanıltıcı olabilmektedir). Aşırı güzelleştirilmiş renderlar artık tepki çekiyor.

Kolaj yapılabilir, ancak rastgele ve yorucu kolajlar yapılmamalıdır. Grafik bilgisi/yardımı alınabilir.

Fotoğraf ile anlatım kısıtlı kullanılmalıdır, özellikle; izlenmesi güç olduğu için her yere fotoğraf yapıştırılmamalıdır.

Mevcut durum, çevre, yapılar ile bizim yaptıklarımızın anlatım olarak farklılaşması gerekir (örneğin koyu/açık, renkli/siyah beyaz, dolu/boş, vb.)

Mevcut yapılar rastgele ortadan kaldırılmamalı ama gene de (proje danışmanınızın görüşü alınarak) kaldırılan yapılar varsa; mevcut durum, yapılar

yıkıldıktan sonra ortaya çıkan durum ve sizin bunların yerine yaptığınız yapılar ile ortaya çıkan durum düzenli biçimde arka arkaya sunulmalıdır.

Tasarlanan yapının-yapıların metrekaare alanları ve yaklaşık maliyetleri bilinmelidir, varsa kaldırılan yapıların da projeye getireceği maliyet bilinmelidir. Genelde, profesyonel yaşamda, her paftanın altında o paftadaki çizimin alan dökümünün bulunması istendiği unutulmamalıdır.

Modelleme yalnızca bir araçtır, çok öne çıkarılmamalıdır (deneyimli gözler yakalıyor, kesinlikle hile yapmayın, modelleme yardımı aldıysanız bunu belirtin, deneyimli bir öğretim danışmanı bunu olumlu karşılayacaktır).

Bir kez daha belirtmekte fayda var; yardım almak doğaldır, ancak lütfen bunu belirtin ve yardımı hazmettiğinizi kanıtlayın. Jürilerin görevi hafiyelik değil ancak gizli yardım alındığı anlaşılınca bu herkes için çok acı olabilmektedir.

Maket ile anlatımda çevre olabildiğince tek renk, varsa tarihsel/doğal öğeler farklı renk olabilir. Yaptığınız yapı ayrıntı ve renk olarak farklılaşabilir. Ancak maketlerinizin mimarca olması beklenir (müteahhit maketi diye bir deyim var, bu tür göz boyama maketi yapılmamalı, tasarımın özünü ortaya koyan maket yapım teknikleri araştırılmalıdır). Başka (terk ettiğiniz) alternatifleriniz varsa

maket üzerinde fotoğraflanmış olarak anlatılabilir.

Renk kullanımını (simge/kod olarak veya gerçek malzeme rengi olarak) abartısız olmalı, teknik çizimler siyah beyaz olmalıdır.

Lejant kullanımını (yönlerin aynı olması, ölçeklerin birbirini izlemesi) abartısız olmalı, projeyi ezmemelidir. Akademide sıkça kullanılan (neredeyse bir fetiş haline gelmiş olan) meşhur baykuş amblemi, mutlaka kullanılacaksa eğer, ölçülü kullanılmalıdır. Bu konuda “kurum kimliği” ve amblem logotayp kullanımını ilkeleri araştırılmalıdır.

İlginç bir bilgi; çizimlere tersten bakmak bazı grafik hataların algılanmasına yardım edebiliyor. Tasarımınıza başka görüş açılarından (örneğin bir de tersten veya alt/üst) bakmak faydalı olacaktır.

*Anlat,
Duyduğuna değer ver,
Dinle algıla,
Özeleştiriy yap.*

SÖZLÜ İLETİŞİM

Sözlü iletişimde zaman yönetimi önemlidir, anlatıma saate bakarak başlanmalıdır.

Kim olduğunuzu anlattığımız, kendinizi tanıttığımız an çok önemlidir, tüm izleyicilere yönelmeye çalışılmalıdır.

Sunum stratejisi ve yönetimi size ait olsun, süreyi ve konuyu siz yönetin. Duruma hâkim olduğunuzu gösterin. Ne yapıyorum Neden yapıyorum sunumum yaklaşık Ne kadar sürecek soruları yanıtlanmalıdır.

Doğallıkla eleştiriler gelecek, sakın ve olgun bir tavır sergilenmelidir. Acelece cevap vermeye çalışmak, laf yetiştirmek olumsuz bir durum yaratacaktır. Yorumu dinleyin ve eleştiri anlamsız bile olsa en azından başınızla onaylar gibi yapın. Yoksa tartışma istemediğiniz bir yönde gelişebilir (bu konuda özel bir not; özellikle jüriye yapılan sunumlarda, konuya fazla hâkim olmayan birisi, belki kendini göstermek için, bazen üstlerine yaranmak için, bazen de yalnızca egosu için size yalan yanlış bir eleştiri yöneltebilir. Siz daha doğrusunu biliyor ve konuya daha hâkim durumda olabilirsiniz. Sakın belli etmeyin, küçümsemeyin, durum bir felakete dönüşebilir. Sakın ve güler yüzlü olun; o kişiye durumu ne kadar iyi kavradığını ve çok haklı bir eleştiri getirdiğini söyleyin. Bu kesinlikle tarafınıza bir artı puan olarak yazılacaktır).

Çerçeve, çevre, bağlam hakkında bilgi verilmesi işini kısa ve öz tutun.

Tüm program, kapasite, kriter vb. bilgilerinin dinleyicilere kısaca aktarılması gerekir.

Meslek dilinin (jargon) kullanımına alışılması gereklidir; az çok, aşağı yukarı, güzel/çirkin, sevdim/sevmedim gibi profesyonel olmayan değerlendirme ve deyimlerden kaçınmak gereklidir.

Sesiniz duyulmalıdır, hem de iyi bir ses kendine güven göstergesidir.

Dinleyicilere dönük ve göz teması ile konuşulmalıdır. Bir araştırmaya göre, düşüncenin izleyenler ile güvenli bir göz teması ve vücut dili ile ifade edilmesi, söylenen söze eşit bir etki yapmaktadır, bu etkinin avantajlı bir şekilde kullanılması gerekir.

Daha çağdaş yaratıcı araçlar da kullanılabilir; örneğin sesler, müzik, bir şiir alıntısı, bir referans, gerçek insanlardan alıntılar, fotoğraflar, çok kısa (1-2 dakikalık) bir film özellikle yer duygusunun verilmesi için etkili olacaktır.

Vücut dili ile iletişime dikkat edilmeli ve kullanılmalıdır. Bu konuda göz ve el hareketleri çok önemlidir; bu konuda alıştırmak için kendi başınıza, ışığı, sessiz bir avluyu, kalabalık bir çarşıyı veya bin yıllık bir yapıyı bu yöntemle sessiz sinema oynar gibi anlatmayı deneyebilirsiniz. Sunum sırasında elde bir kalem tutmak kurtarıcı bir ayrıntıdır.

Sunum sırasında özgüven/saygı dengesini korumak, not almak, soruları/eleştirileri yanıtlamak, uygun bir şekilde tartışmak, fazla sempatik veya fazla asık suratlı olmamak, fazla hızlı veya fazla yavaş olmamak, anında cevap vermemek, söz kesmemek, eleştiri veya katkıyı anladığını belli etmek tüm sunumu etkileyen önemli tavrılardır.

Bir sunumu uygun bir şekilde bitirmeyi bilmek gerekir (örneğin teşekkür ederim diyerek). Bir sunumu aniden susarak bitirmek olumsuz bir etki bırakacağı için yapılmamalıdır.

Proje teslimi

PROJE DOSYASI

Tasarım çalışmalarının sonuç ürün olarak ortaya konmasında rol oynayan tasarım stratejisi, tasarım süreci ve bilgiler/belgeler bir dosya halinde sunulacaktır. Bu dosyada yer alabilecek içerik şu şekildedir;

Doğru soruyu sormak, konunun adını doğru koymak öncelikli olmalıdır.

Sorunu irdeleyen çevre düzeni ve yapı programı ve işlevlerin dökümünü, işlevlerin alanlarını içeren çizelge,

Konunun ele alınış biçimini/anlayışını, çevre gözlemlerini, tasarım kriterlerini, kullanılması zorunlu olan normları (örneğin hava/ışık, kişi başı metrekare, vb.), benzer yapılardan yorumlanmış alıntıları, ilham veren bilgileri/belgeleri (örneğin yer duyumuna değin görsel, tarihsel belge, kullanıcı talebi belirleyen anket, konuya ilişkin metin alıntısı, röportaj, film, vb.), kullanılan özel öğeleri (örneğin marina projesi için tekne boyutları) içeren yeterli bir proje raporu,

Tek sayfayı geçmeyecek ilkeler açıklaması; bu açıklama, anlatım biçimine göre çizim paftaları üzerinde de yer alabilir.

ÇİZİM PAFTALARI

Hazırlanan tasarımın açıklanması için kullanılan çizim paftalarında dikkat edilmesi gereken hususlar bulunmaktadır. Tasarımın kesinlikle iki boyutlu olmadığı bilinci ile üçüncü boyut; kesitler, silüetler ve perspektifler ile tanımlanmalıdır. Çizim paftalarının içeriği aşağıdaki gibi olmalıdır;

Önceki bölümlerde tanımlanmış olan tüm çevre analizlerini içeren değişik ölçeklerde vaziyet planları,

Çalışma alanının, yerin çalışma öncesi durumu ile yaptığımız yapı ve düzenlemeler sonrası durumunu gösteren yerleşim/doku çevre planları,

Yıl içi çalışmaların düzenli ve sistemli bir biçimde sunumu (geçirilen aşamalar eskizler ve/veya maket görüntüleri ile de anlatılabilir, gerekirse tüm malzeme fotokopi ile küçültülüp renklendirilerek düzgün biçimde paftaya yerleştirilebilir, bu tek pafta dışında yıl içi çalışmaları adı altında ayrı bir dosya hazırlanması gerekmemektedir).

Varılan son aşamanın, diğer aşamalardan daha özenli bir biçimde anlatımı gerekir. Biz, “öğrenci yarıyıl boyunca çalışır, süre sonunda vardığı aşamada kalemi bırakır ve tüm yaptıklarını teslim eder” anlayışının yeterli olmadığını düşünüyoruz. Süreç ve performans elbette önemli, ancak tasarımın hedefe ulaşabilmesi, tasarımcının varlığını sürdürebilmesi ancak bitmiş ürün ile

gerçeklik kazanabilmektedir. Burada, ara aşamaların evrimi ve son öneriyi destekleyen seçim kriterleri açıklanmalıdır. Sunum, teknik tasarım dili kullanılmak koşulu ile serbesttir. Ancak, aşırı grafik gayreti gösterilmemelidir.

Bitmiş işin maketi veya modeli ve ara aşama maketlerinin (varsa) fotoğrafları sunulmalıdır.

Kullanılan malzemelere, mobilyalara (kent mobilyası, döşeme malzemesi, aydınlatma, grafik iletişim tabelası vb.) ait referans bilgileri, firma kataloglarından da faydalanılarak eklenebilir.

Ek-2-24 (sayfa 74)

Kentsel tasarımda bir Tasarım Rehberi kaçınılmazdır. Günümüzde yaygın hale gelmekte olan bu rehberler planlanan tasarlanan alanda ayrıntılı tasarım kriterlerini belirlemek için geliştirilmektedir.

Aksonometrik ve düz kesit diyagramları; kullanım şemaları, malzeme, ölçü anlatımları için kullanılabilir.

Tasarımda insan ölçeğini belirlemek için sunumlara eklenen ölçek yanı sıra kullanılan ölçekte bir insan figürü ve göz hizasından bakış açıları eklenmesi doğru olur.

Tüm düşünceyi, soruyu, yanıtı tek bir Afiş formatında (örneğin düşey kullanılmış bir adet A-1 paftada) anlatmanız da istenebilir.

Ek-2-26 ve 27 (sayfa 76-77)

DEĞERLENDİRME ÖLÇÜTLERİ

Proje çalışmalarında öğrencinin gösterdiği yıl içi performansı, yani sürecin kendisi değerlendirilir; güzel bir yaşam için söylendiği gibi “varılan yer değil, izlenen yol önemlidir”.

Öğrenci ile bu süreçte kurulabilen iletişimin düzeyi, derinliği, yoğunluğu, niteliği irdelenmelidir. Bu süreçte iletişimin karşılıklı gerçekleşmesi önemlidir.

Öğrencinin derslere devamlı katılımı mutlak gereklidir. Öğrencinin gösterecek/ sunacak yeni bir üretimi yoksa bile, atölyede belirlenen süreler boyunca çalışması gereklidir, bu sürede diğer öğrenciler ve atölye yöneticileri ile iletişimi sürekli olmalıdır. Sadece tasarım üretim ortamında bulunmak dahi besleyici bir süreçtir.

Teslim edilen ürünün tutarlılığı, sürekliliği, istenenler listesine eksiksiz uygunluğu ve niteliği/kalitesi göz önünde bulundurulur.

Kentsel tasarımda yeni kavramlar

Bu bölüm, 2014 yılında Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Şehir ve Bölge Planlama Bölümü Kentsel Tasarım Yüksek Lisans programı dahilinde Prof. Dr. Haydar Karabey danışmanlığında Ayşegül Kutlu tarafından hazırlanmış olan “Türkiye’de 2000 Sonrası Kentsel Tasarım Yarışmalarında Belirlenen Kriterlerin Evrimi, Marjinal Kavramlar Ve Kentsel Metaforlar” başlıklı yüksek lisans tezinden alınmıştır. Bunlara her gün yenileri ekleniyor, bu türden kavramları sizler de istediğiniz gibi çoğaltabilirsiniz.

Kentsel tasarım yarışmaları hem disiplinler hem de yarışmacılar için bir güç mücadelesi olarak görülebilmektedir. Bu durum yarışma projelerinde bir adım öne çıkmayı sağlayan tasarımlar oluşturulmasını gerekli kılmaktadır. Ödül alan projelere bakıldığı zaman da önerilen farklı kavramlarla projeye farklı bir boyut kazandıran tasarımların jüri tarafından özgün ve olumlu bulunduğu görülmektedir.

Genç tasarımcılar tarafından profesyonel olarak hayata atılabılmenin tek yolu olarak görülen yarışmalar aynı zamanda yarışmacılar için deneysel bir tasarım süreci olarak algılanmaktadır. Genellikle genç yarışmacılar tarafından önerilen marjinal kavramlar yarışmaların ufkunu açmaktadır. Kentsel tasarıma yeni bir soluk getiren marjinal kavramların genç ekipler tarafından önerilmesinin temel nedeni olarak da “Daha çok proje üretelim, fikirlerimizi ortaya koyalım” düşüncesi içinde ve bağımsız bir düşünce yapısı ile proje üretilmesi gösterilebilmektedir.

Ekolojik Mahalle**Gölbaşı Bölge Parkı Yakın Çevresi Kentsel Tasarım ve Peyzaj Proje Yarışması, 2001**

“Hedef: Ekolojik dengeyi yeniden sağlamak. Su rezerv bozulmuş olan, beslenme ve boşalım dengelerinde zafiyet bulunan ve önlem alınmaması halinde gelecekte birer ölü denize dönüşecek olan göller. Sulak arazi canlandırılması düzenlemede yönlendirici rol oynayan sulak alanlar mutlak korum bölgeleridir. Bu hassas mekânın iki kıyısında yer alan işlevler onu destekleyen ve besleyen bir nitelikte düşünülmüştür. **“Ekolojik Mahalle”** ilk sürdürülebilir gelişme örneği bu proje bir kentsel yenileme ve rejenerasyon projesi olarak algılanmalıdır.”

Yeşil Kuşak**Gölbaşı Bölge Parkı Yakın Çevresi Kentsel Tasarım ve Peyzaj Proje Yarışması, 2001**

“Sorun tespiti: Üretim ve tüketim ilişkileri. Fiziksel değişim ve başkent olma iddiası ile yükselmesi beklenen bir çevre kalitesi. Ankara’da tek kalan ekosistem olan **Mogan** ve **Eymir** göllerinin rekreatif amaçlı kullanımını. Etaplanarak planlanan bir **Yeşil Kuşak** tasarımı. Ankara metropolü için son derece önemli Gölbaşı’nın sıradan bir yapılaşma ile şekillenmesi yerine metropoliten yeşil kuşak içerisinde tüm kente ve kendi yaşam çevresine hizmet veren bir **“Odak”** olması öngörülmüştür.”

Tarımsal Teras**Balıkesir Çamlık Kentsel Ve Mimari Tasarım Ulusal Proje Yarışması, 2006**

“Çamlık Tepesi yamaçları ile birlikte kavramsal bir organizma olarak yeniden değerlendirilmiş, özellikle mevcut yeşil dokudan hareketle oluşturulan yeşil bölgeler gerek doku, gerek renk, gerekse boyut olarak tepeye yeni bir ölçek kazandırmışlardır. Özellikle bölge geçişlerinde yaşanacak olan örtüşmeler tüm mevsimlere dağılan zengin bir yaşantı ve doğa deneyimi sunacaktır. Bu alanların arasında kalan **“Tarımsal Teras”**, kullanılabilir yeşil kavramına önemli bir katkıdır. Permakültür öngörüsü bu alanların kullanım senaryosunun ana motivasyonudur.”

Eko Bağ**Diyarbakır Dicle Vadisi Peyzaj Planlama Kentsel Tasarım ve Mimari Proje Yarışması, 2007**

“Eko-Bağ bir koruma önerisidir. Eko-Bağ vadiyi çepeçevre dolaşan vadinin her yerini ulaşılır kılan, aydınlatma, bisiklet yolu, koşu yolu, banklar, su, servisler gibi tüm donatıyı bünyesinde taşıyarak vadiyi kaçak yapılardan, izinsiz kullanımlardan koruyan ekolojik tabanlı bağlayıcı/ birleştirici bir mega peyzaj elemanıdır.”

Ekolojik Restorasyon**Uludağ Milli Parkı I. ve II. Gelişim Bölgeleri Peyzaj Planlama, Kentsel Tasarım ve Mimari Proje Yarışması, 2008**

“Proje sözü edilen problemleri, koruma kullanma dengesini gözeterek çözmeyi hedefleyen **“Ekolojik Restorasyon”** önerisidir. Ekolojik Restorasyon kapsamında yarışma alanındaki potansiyeller (ekolojik çeşitlilik, iklim verileri, mevcut kullanım olanakları, kayak pistleri) belirlenerek **“hedef bölgeler”** oluşturuldu. Park dokusunun boşluklarında rekreasyonun sürekliliği ve mevcut dokuda var olan yaya hareketleri referans alınarak kullanım alanlarının kontrol altına alınıp geliştirilmesini amaçlayan, hedef bölgeler arasında bağlamsal ve işlevsel bütünlük omurga ile sağlandı, bu sayede park ayrımlarından kurtarılmış bütüncül bir gelişim stratejisi öngörülmüştür.”

Simülasyon Strüktürü**İzmit Sahili Peyzaj ve Kentsel Tasarım Proje Yarışması, 2010**

“Sulak alan ile en güçlü ilişki kuran yapılar **‘Doğal Yaşam Ve Bilim Merkezi Ve Sulak Alan Simülasyon Strüktürü’**dür. Doğal Yaşam ve Bilim Merkezi, başta çocuklar olmak üzere tüm ziyaretçilere alanın ekolojik-kültürel potansiyelleri ve su kaynaklarının sürdürülebilirliği, sulak alanların korunması ile ilgili teknik konularda bilgi verecek şekilde organize edilmiştir. Sulak alan simülasyon strüktürünün sulak alan ile bağı hem fiziksel hem de kavramsal temellere dayanmaktadır. Strüktür, alanın farklı kotlardan algılanmasına olanak sağlarken, su vejetasyon karakterlerinin yeniden yorumlandığı yatay ve düşey bahçeler, alanla kurulan fiziksel ilişkiyi destekler.”

Ekolojik Süzgeç

Kurbağalıdere Vadisi Fikir Projesi Kentsel Tasarım Yarışması, 2013

“Dereağzı Tesisleri kaldırılarak ortaya çıkan boşluk ekolojik süzgeç olarak işlevlendirilmiştir. Bu bölge doğal halde doğaya terk edilecek ve doğanın kendi dengesini sağlamasına olanak tanınacaktır. “Tuzlu bataklık” olarak işlevini sürdürecektir. Bu alan, tatlı su ekosistemi ve tuzlu su ekosistemi arasında geçiş zonu olarak işlevini sürdürecektir. Yeni rolüyle göçmen ve yıl boyu yörede yaşayan su kuşlarına “ekolojik barınak” olarak hizmet edecektir. Bu bölge aynı zamanda suyun arıtılarak temizlenmesinde de önemli görevler üstlenecektir.”

Sosyal Ekoloji

Kurbağalıdere Vadisi Fikir Projesi Kentsel Tasarım Yarışması, 2013

“Kurbağalıdere Vadisi'nin yoğun yeşil alan kullanımı kentliler için yeni bir yaşam senaryosunu da beraberinde getiriyor. Sosyal ekoloji, doğa ile kent arasındaki gerilimi kentlilerin katılımıyla yaratıcı süreçlere dönüştüren proje, holistik bir yaklaşım (hem doğa hem kent) öneriyor. Ekolojik yaklaşımın ana öğelerinden biri olarak insanı kabul ederek onunla birlikte, onun için ve onun sayesinde var olan bir doğal çevre üretiyor. Kurbağalıdere Vadisi'nin ekolojik değerlerini geri kazandırıyor, aynı zamanda 21. yüzyıl kentinin gereksinimlerini bu değerlere zarar vermeden karşılıyor.”

Dijital Ekoloji

Kurbağalıdere Vadisi Fikir Projesi Kentsel Tasarım Yarışması, 2013

“Kurbağalıdere Vadisi'nin bir rekreasyon havzası olarak Kadıköy'e ve tüm İstanbul'a hizmet vermesi için bugünün dijital araçlarını kullanıyoruz. Akıllı mobil cihazlar için geliştirilen özel bir yazılımla Vadideki etkinlikler, restoranlardan haberdar olunuyor. Hangi otoparkların müsait olduğu, bağlantıda olunan arkadaşların konumları da bu yazılım üzerinden görülebiliyor. Kentlilerin aktif katılımı için kullanıcılar etkinlik olarak diğer kullanıcılarla paylaşabiliyor, onları davet edebiliyor. Bu yazılımla hem kentlilerin sosyal ilişkilerinin pekiştirilmesi için sanal bir platform yaratılıyor, hem de vadiyi etkin bir şekilde kullanmaları ve paylaşmalarını sağlanıyor.”

Etkinlikler Omurgası

Balıkesir Çamlık Kentsel Ve Mimari Tasarım Ulusal Proje Yarışması, 2006

“En önemli lekelerden biri Etkinlikler Omurgasıdır. Bu alan kentten tepeye doğru yönelen içinde rüzgârı, doğru güneşlenmeyi - yönlenmeyi, yeterli miktarda gölgeyi barındıran ve en önemlisi tüm bakılara hâkim platformları ile ortak sosyal faaliyetler için uygun bir kentsel alandır. Bu alan donatıları ile kentin yoğun yaşayan en önemli çekim merkezi niteliğindedir. Özellikle kültürel (müze, kütüphane), sportif (kapalı açık tesisler, yüzme, basketbol, tenis vs), sosyalleşme (Pazar yeri, lokantalar, amfi ve bakı platformu), sanatsal (sergi salonları, yerel sanatlar satış üniteleri, atölyeler) faaliyetlere imkân yaratan yapıları bir kentsel örüntü ve yeni bir kentsel kullanıma olanak tanımaktadır.”

Uçan Taksi

Afyonkarahisar Cumhuriyet Meydanı Ulusal Mimarlık ve Kentsel Tasarım Fikir Proje Yarışması, 2011

“Kent merkezi inanılmaz tarihi zenginliklerine rağmen bir çekim noktası haline gelememiştir, kalenin yüksekliği ve zor ulaşımından dolayı kentli ve kentin misafirleri için kalenin erişilebilirliği de kısıtlıdır. Bu sözü edilen olumsuzlukların düzeltilmesi için önerilebilecek çözümlerden tramvay ya da hafif raylı sistem arazinin eğimli olması nedeniyle teknik ve ekonomik olarak görece problemlili gözükmemektedir, bu nedenlerle “Uçan Taksi”nin (Personal Rapid Transit) burada alternatif ve yerinde bir çözüm olabileceğini düşünmekteyiz. Maliyeti mevcut yolun alta alınma tercihindeki kadar bile olmayacak olan öneri çözüm, izleyeceği esnek rota ile kent meydanı ve eski tarihi kenti birleştirecek, bugünün Afyonkarahisar'ına geçişini tekrar ifade edecektir.”

Kentsel Pergola

Afyonkarahisar Cumhuriyet Meydanı Ulusal Mimarlık ve Kentsel Tasarım Fikir Proje Yarışması, 2011

“...ortaya çıkan bu kavramla meydanı çevreleyen, saran, bütünleştiren, kavrayan, meydanın kuzey ve güney girişleri için kapı etkisi oluşturan bir yapıyı yaratılmaya çalışılmıştır.”

Kent Avluları**Afyonkarahisar Cumhuriyet Meydanı Ulusal Mimarlık ve Kentsel Tasarım Fikir Proje Yarışması, 2011**

“Afyon’un yerel dokusunda bulunan öğeler tasarımı şekillendirmiştir. Organik dokudaki ada izleri akıtılarak meydana sarmala dönüşmüş, her adanın ve evin sahip olduğu avlular alana önerilen kültür merkezinin avlularında canlanmış, tarihi dar sokakları ve sokak sonlarının bir meydan ya da tarihi eserle sonlanan perspektifleri, kültür merkezinin saydam dokudaki avlularındaki vistalara adapte olmuştur.”

Halka Metaforu**Kurbağalıdere Vadisi Fikir Projesi Kentsel Tasarım Yarışması, 2013**

“Halkanın, Söğütlüçeşme tren hattını, Kuşdili çayırını ve Kurbağalıdere’yi referans alınarak alan üzerine tekil ama çok işlevli optimum kütle ile konumlandırılması amaçlanmıştır. Halka içinden geçen tren hattına entegre edilmeye çalışılarak bir transfer merkezi olarak tasarlanmıştır. Transfer merkezi işlevi dışında; yerel yönetim, sosyal-kültürel birimleri ve nikâh dairesini de kapsamaktadır. Halkanın entegre edilmesi hedefi ve birden çok işlevi bünyesinde toplaması bir araya gelmek kavramını çağrıştırmaktadır.”

Kule Metaforu**Kurbağalıdere Vadisi Fikir Projesi Kentsel Tasarım Yarışması, 2013**

“X işareti referans alınarak tasarlanan bu yapı, şekli itibarıyla kesişme ve buluşma kavramlarını çağrıştırmaktadır.”

Çember Metaforu**Selimiye Camii Çevresi Ulusal Kentsel Tasarım Proje Yarışması, 2009**

“Kent meydanını kapsayan ve birincil olarak nitelendirilen çember proje ekibi tarafından öngörülen Selimiye yaya promenade ve kültür promenade’nin kesişme alanında bulunmaktadır. Selimiye camisini içine alan ve yine birincil odak olarak nitelendirilen diğer çember ise Selimiye yaya promenade ve kültür promenade ilişkisini sağlayan ulaşım bağlantılarına sahiptir. Yaya yolları arasındaki ilişkiyi sağlamaya yönelik olarak tasarlanan “ilişkiselik” kavramını çağrıştıran bu projenin imgesel olarak bir kasnağı andırdığı söylenebilmektedir.”

Kanca Metaforu**Ödemiş Belediyesi Kent Merkezi ve Yakın Çevresi Ulusal Mimarlık ve Kentsel Tasarım Fikir Proje Yarışması, 2012**

“Projenin konsepti çerçevesinde tasarlanan kancalar doğrultusunda yapılacak mekânsal düzenlemelerle hem mekânsal hem de sosyal sürekliliği sağlamak amaçlanmıştır. Bugün ile gelecek bağlantısını sağlayan kancalar lineer su elemanı ile çerçevelenmiştir. Tarihi kent çevresi ile hükümet meydanının güçlü bir yaya aksı (kanca) ile tayyare parkını geçmesi ve sağladığı akışkanlık olumlu değerlendirilmiştir. Akışkanlığın Yeni Belediye Meydanı ile ilişkilendirilmesi ve Hükümet Meydanından yeni Kültür Sanat Merkezine doğru ikinci bir kanca oluşturması görüşü güçlü bulunmuştur. Geçmiş, bugün ve gelecek ilişkisini kurmak için kullanılan kanca imgesi bağlantı ve ilişki kavramını çağrıştırmaktadır.”

Sizin Öneriniz

Genel değerlendirme

En başta belirtildiği gibi; tasarım bir bütündür. Bizler, planlamadan kentsel tasarıma, tasarımdan vaziyet planı ve mimarlığa kadar iç içe geçmiş bir dizi ölçekte tasarım yapıyoruz. Tüm bu süreçte bizlere teknik uzmanların yanı sıra, zaman zaman peyzaj tasarımcıları, endüstri tasarımcıları, grafik tasarımcıları (hatta konuya göre arkeolog, tarihçi, ulaşımçı...) da katılıyor. Bu alanlardaki çalışmalarda süregelen içerik ve yetki tartışması biraz meslek uzmanlaşması biraz da meslek gruplarının iktidar savaşından kaynaklanmaktadır. Eğitim alanlarının çeşitlenmesi, uzmanlık dallarının çoğalıp ayrıntılanması, yeni meslek odalarının kurulması (mimarlar odası sonrasında şehir plancıları odası ve peyzaj mimarları odası) ve çok yüksek ödüllü kentsel tasarım yarışmalarının açılmaya başlanması da bu tartışmayı körüklüyor.

Bu arada, büyük ölçekli planlama işleri idareler tarafından ihale benzeri yöntemler ile doğrudan büyük ve her anlamda “hızlı” bürolara veriliyor. Plancılar da bu bürolar veya bürokrasi dışında kendilerine yer bulamıyor.

Sonuç olarak;

Mimarlık-kentsel tasarım-peyzaj- planlama ayrılmaz bir geçişim ve süreklilik içinde birlikte yaşamak ve üretmek zorundadır. Yani, anlaşılır bir ortak dil üreterek ekip çalışması sürdürmek zorundadırlar. Bir kez

daha belirtmeliyiz ki mimarlık gibi kentsel tasarım da bir ekip işidir. Tam da bu nedenle eğitim sürecinde de mimarlık ve planlama bölümleri kentsel tasarım konusunda ortak atölye çalışmaları yapmalıdırlar.

Eklerde gösterilmiş olan, üst düzey plandan ayrıntılı kentsel tasarıma, oradan da mimarlığa uzanan bir dizi örneğin incelenmesi ile bu çok disiplinli yapının görülmesi gerekmektedir. Bu zorunlu dizgenin tümünden haberdar olup, becerileri sıkça işbirliği yapılacak olan tüm ölçeklerde geliştirmek faydalı olacaktır.

Kentsel bağlam mimarlar ve kentsel tasarımcılar için neden önemli

Bir öğrenci olarak;

Mimari Proje atölyelerinde proje konusu ve konumu seçiyorsunuz. Hangi işlevin hangi çevresel veriler ile hangi konumda çalışılacağını doğru ve gerekçeli olarak önerebilmeniz için Kentsel Tasarım bilgisi gereklidir. Projenin geliştirilmesi aşamasında da fiziksel (doğal ve yapay) ve toplumsal (tarihsel, kültürel, ekonomik) girdileri değerlendirmeniz isteniyor. Bu yaklaşımı da Kentsel Tasarım atölyesinde edinebilirsiniz. Bu birikim, diploma projesi aşamasında daha da önem kazanıyor. Ön jüride özellikle konum ve konu sunarken, çevresel verileri irdelediğiniz birden çok alternatif önermeniz bekleniyor. Burada da hem Kentsel Tasarım bilginizi hem de edindiğiniz sunum tekniklerini (grafikler, şemalar vb. ile) ortaya koymanız gereklidir. Yolun sonunda, diploma projesinde de sunacağınız en az ilk iki paftanız için de tümüyle Kentsel Tasarım bilgisine ve sunum tekniklerine ihtiyacınız olacak. Planlama öğrencileri ise gelecekte kaderini belirleyecekleri kentler veya kent parçaları için ürettikleri kararların (3 boyutlu/çok boyutlu) gerçek yaşamda vereceği mekânsal sonuçları denetleyebilmek için kentsel tasarıma başvurmalıdır.

Unutmamalı ki planlar, yalnızca çizgiler, renkler, sayılar ve yazılardan ibaret 2 boyutlu çizimler değildir.

Bir mimar veya plancı olarak;

Meslek yaşamında da hem Kentsel Tasarım işleri ile hem de giderek sıklaşan biçimde Kentsel Tasarım proje yarışmaları ile karşılaşabilirsiniz. Bu konularda doğrudan tasarımcı olmasanız bile sıkça bir plancı veya örneğin peyzaj tasarımcısı ile birlikte çalışmanız beklenecektir. Özel işverenlere veya kamuya (yerel yöneticilere, STK'lara) sunacağınız projelerde başarılı olabilmeniz için konuyu çevresel bağlamı içinde ele alış biçiminiz, çözüm önerilerinizi gerekçelendirmeniz önemli olacaktır.

Bir kentli yurttaş olarak;

Günümüzde kentler sürekli kalabalıklaşıyor, yoğunlaşıyor, parçalanıyor, tıkanıyor, kentsel ilişkiler katmanlaşıyor, gerilimler ve farklı talepler çatışıyor. Kent olgusu giderek karmaşıklaşıyor. Bu nedenle öncelikle kentin, bir meslek insanı olarak, bir kentli olarak, bir yurttaş olarak doğru okunması gerekiyor. Günlük sorunların algılanması, değerlendirilmesi, açık bir biçimde de her türden araçla toplumla paylaşılması da görevlerimiz arasında. Kentsel Tasarım becerisi ve sunum yetkinliğiniz, bu alanda da yolunuza ışık tutacaktır.



Ekler

Ek 1

“Mekânsal Planlar Yapım Yönetmeliği”nde kentsel tasarım

KENTSEL TASARIM PROJELERİNE DAİR ESASLAR

Projenin hazırlanması

Madde 30

(1) Kentsel tasarım projesi yapılacak alanın sınırları imar planında gösterilebilir. Ancak kentsel tasarım projelerinin imar planından önce yapılmış olması halinde, bu projelerdeki gerekli ayrıntılar imar planı kararlarında yer (Değişik ibare:RG-17/5/2017-30069) alabilir.

(2) Kentsel tasarım projelerinin bulunduğu yerleşme veya bölgenin gelişme ve yapılaşma hedefleri bütününde ele alınması ve projelerin yönlendirilmesi amacıyla büyük alan gerektiren bölgelerde proje kapsamında gerektiğinde master plan hazırlanabilir.

(3) Kentsel tasarım projelerin incelenmesi ve değerlendirilmesi amaçlı gerektiğinde kentsel tasarım değerlendirme komisyonu kurulabilir.

(4) Uygulama imar planı onaylanmadan kentsel tasarım projeleri uygulanamaz.

(5) Kentsel tasarım projelerinde, alanın özelliğine göre doluluk-boşluk oranı, yapılar arası ilişkiler, taşıt ve yaya hareketleri gibi mimari ve mekân tasarımına ilişkin ayrıntılar ile doğal, kültürel, sosyal, ekonomik, ulaşım ve teknik altyapıya ilişkin veriler dikkate alınır.

(6) Kentsel tasarım projeleri, ölçeğin niteliğine göre farklı ayrıntıları içerecek şekilde hazırlanır.

a) Kentsel tasarım projeleri genel olarak; koruma, sağıklaştırma, iyileştirme, yenileme politikalarını içeren, ulaşım, tasarım, fonksiyon ilkelerini ortaya koyan, çeşitli şemalar ve tasarım ilke ve detayları ile desteklenen bir biçimde hazırlanır. Projede; alanın ihtiyaç programı ve alan verileri doğrultusunda, açık mekânların kapalı mekânlarla birlikte düzenlenmesi, toplu taşıma, taşıt, yaya, bisiklet, otoparklar, servis gibi genel ulaşım-dolaşım sorunlarının çözümü, çevre düzenlemesi ve altyapıya ilişkin koşullar, çevre yapılarla ilişkilerin kurulması ve her türlü düzenlemenin temel ilkeleri belirlenir.

b) Kentsel tasarım projeleri ayrıntılı olarak; ada içi veya dışı, proje alanındaki ulaşım-dolaşım ilişkileri ve açık-kapalı alanlara ilişkin tasarımlar, arazi ve yapı düzenlemelerine ilişkin kotlandırmalar, yönelme, bahçe mesafeleri, kütleler arası mesafe gibi kütle düzenlemeleri, işlevlerin yatay ve düşey dağılımları, bitkilendirmenin genel karakteri, su ögesi kullanımı, tüm elemanların ölçülendirilmesi, malzemenin belirlenmesi, kütle, gabari, şematik plan çizimleri gibi yapılarla ait mimari konsept projeleri ile anlatım için uygun olabilecek ölçekte yeterli sayıda görünüş, kesit, siluet, 3 boyutlu olarak arazi

üzerinde modellenmesini içerir. Ayrıca detay listesi, aydınlatma elemanları, yönlendirme ve tanıtım levhaları, çöp kutuları ve benzeri kent mobilyalarına ait ayrıntılar ve kesin proje raporu da bu çalışma kapsamında ele alınır.

(7) Kentsel tasarım projesi doğrultusunda mekânın imge, anlam ve kimlik kazanmasını, estetik ve sanat değerinin yükseltilmesini, yapıların bir uyum içerisinde ve bütünlük oluşturacak şekilde düzenlenmesini amaçlayan ve mekânsal planlama sistematiği içerisinde uygulamaya yönelik kılavuz ve tavsiye niteliğinde kararları içerecek şekilde kentsel tasarım rehberi hazırlanır.

(8) Yaya bölgeleri ve meydanların planla ve tasarım ile geliştirilmesi esastır.

(9) Sokak ve binaların tasarımında erişilebilirlikle beraber mekânların aydınlatılması, sokakların birbiriyle ilişkisi, sokak ve meydanlara güvenli erişim ortamının sağlanması da esas alınır.

(10) Kentsel tasarım projesine ilişkin Bakanlıkça usul ve esas belirlenir.

<http://mevzuat.basbakanlik.gov.tr>

Ek 2

Örnek görseller

Kentsel Tasarım Stüdyosunda öğrenciler ile yapılan bire bir çalışmalarda örnek gösterilen ve bu kitapta da sözü edilen kimi kavramlara değin görsellerden bir seçki izleyen sayfalarda bulunabilir.

01

Kentsel analizler: Dolu-boş, yapı yoğunluğu, ulaşım (kamu-özel-yaya), tarihi yapılar, işlevler, kullanım yoğunluğu, mülkiyet, yol akışı ve erişim, kat yüksekliği, yeşil doku... Analizler konuya ve konuma göre çoğaltılabilir. Önemli olan analizlerin neden yapıldığının bilincinde olmak ve bunlardan anlamlı sonuçlar çıkarabilmektir.

Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, Mimarlık Fakültesi, Şehir ve Bölge Planlama Bölümü öğrenci projeleri; Galataport Mekânsal Analiz Çalışmaları, 2016.



Dolu-Boş Analizi



Ulaşım Analizi



Tarihi Yapı Analizi



Fonksiyon Analizi



İnsan Yoğunluğu/Kullanım Analizi



Yol Analizleri



Kat Yüksekliği Analizi

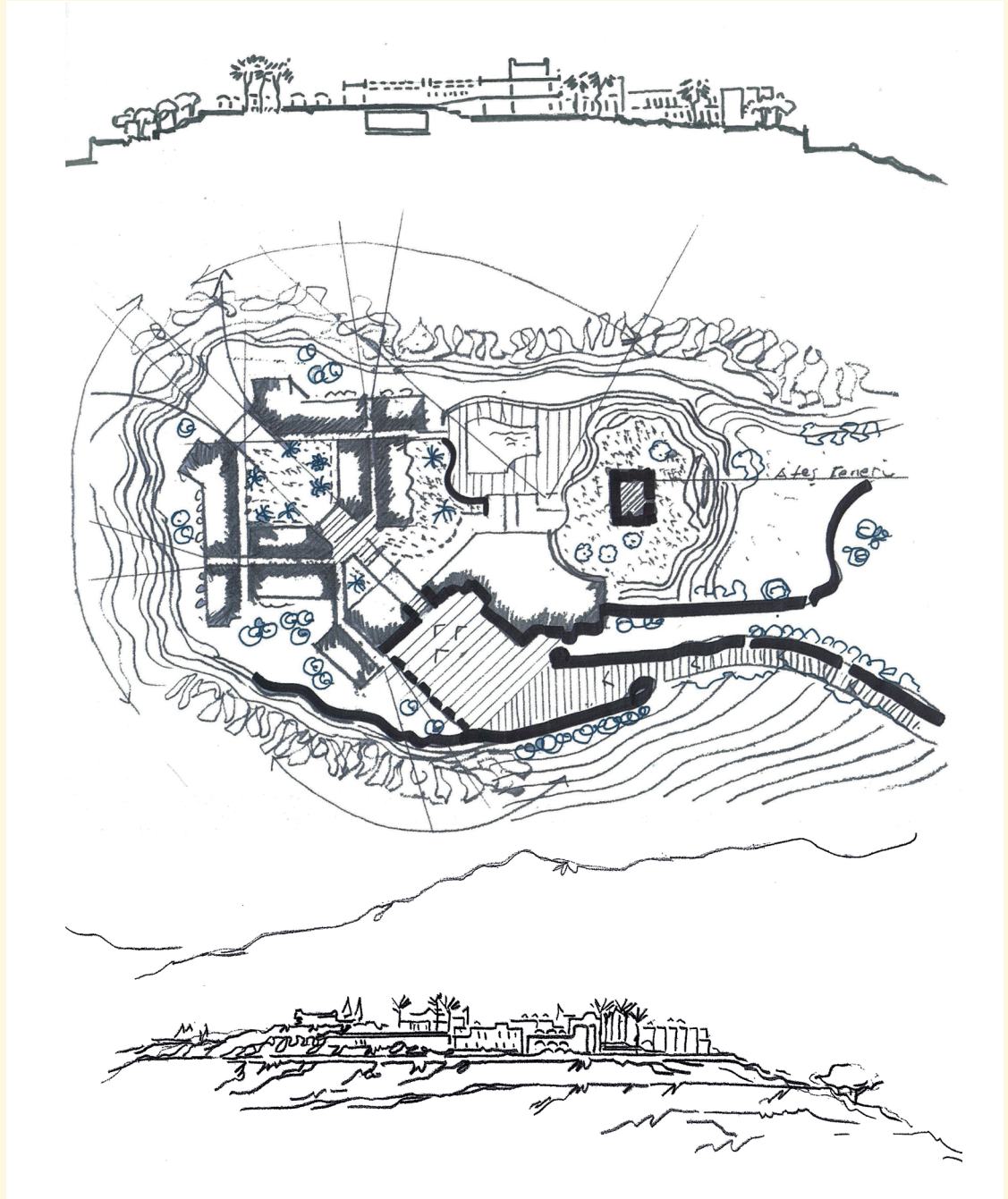


Yeşil Alan Analizi



02

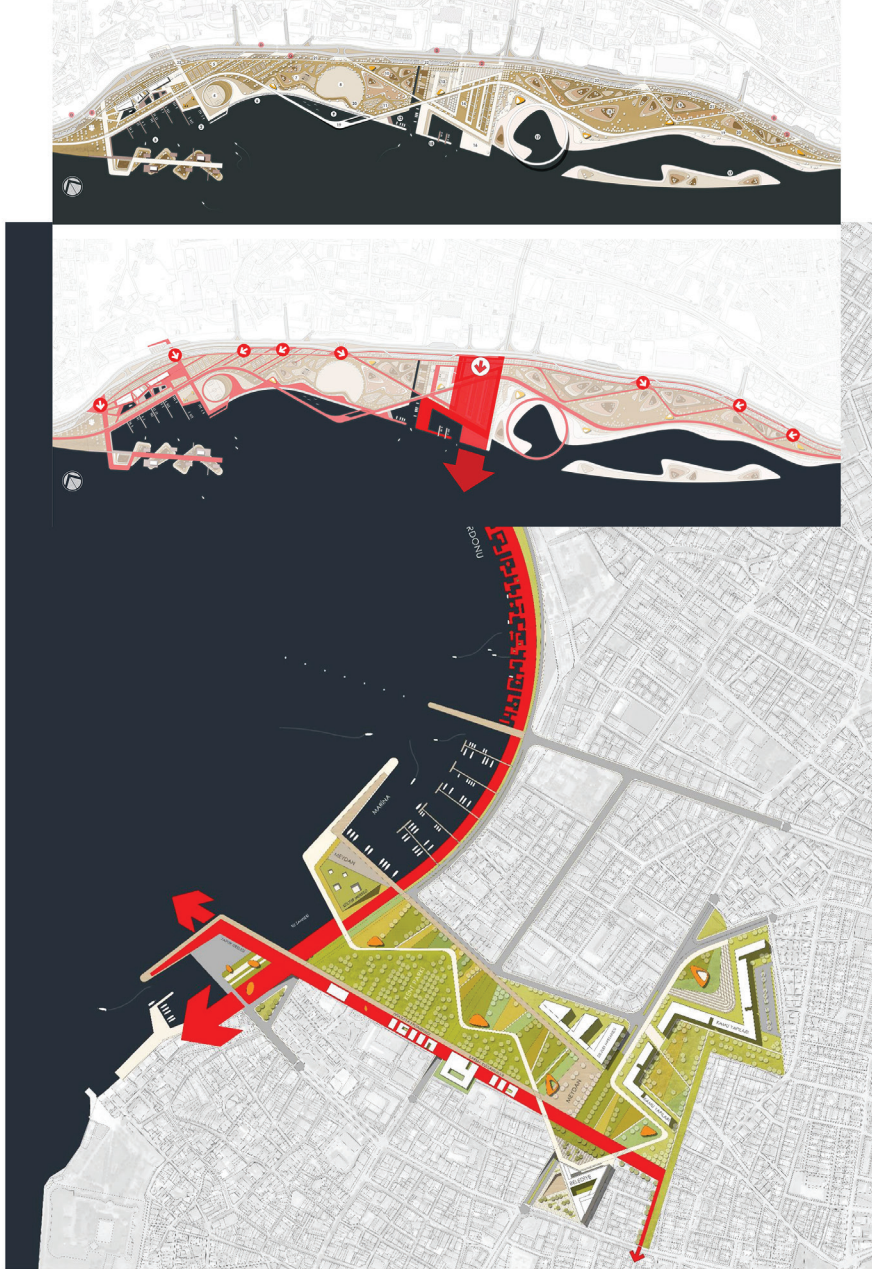
Bir kent parçasında yoğunluk incelemesi ve yoğunluğun zaman içindeki evrimi.



03

*Plan, kesit,
görünüş, silüet
ile tanımlanmış
tasarım
birlikteliği.*

*The Marmara Oteli -
Bodrum, Ersen Gürsel
Mimarlığı, Mimarlar
Odası Yayınları, 2017*



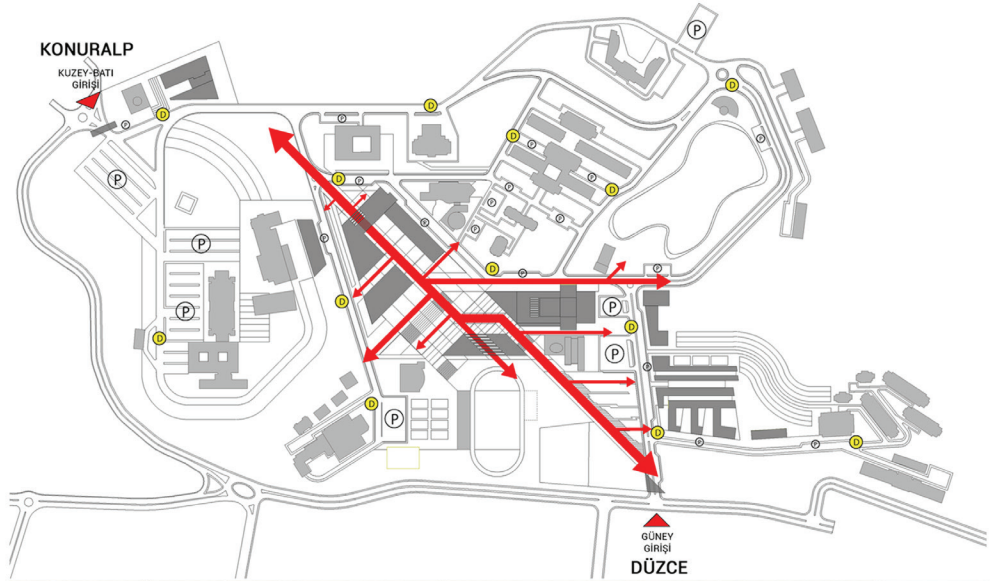
04

*Akış, odak
ve açılımları
vurgulayan
şemalar.*

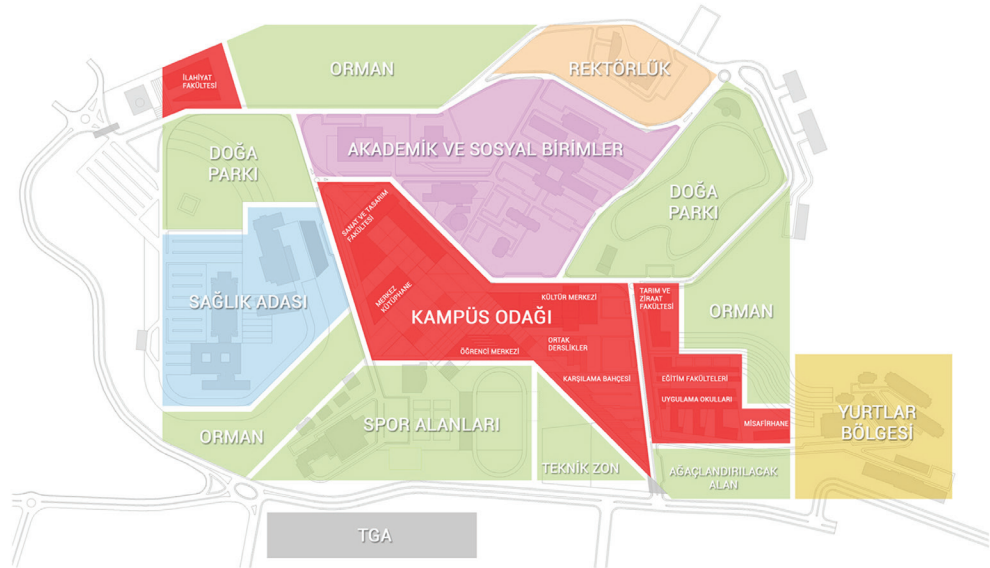
*Çanakkale Vizyon Projesi:
Mavi Yeşil Bir Odak.
İbrahim Alp, Jülide Alp,
Oknur Çalışkan, Zeyat
Hattapoğlu. 2016*

YAYA SİRKÜLASYONU 1/ 5000

→ YAYA (P) OTOPARK (D) DURAK



İŞLEV DAĞILIMI VE KİTLESEL BÜTÜNLEŞME 1/ 5000

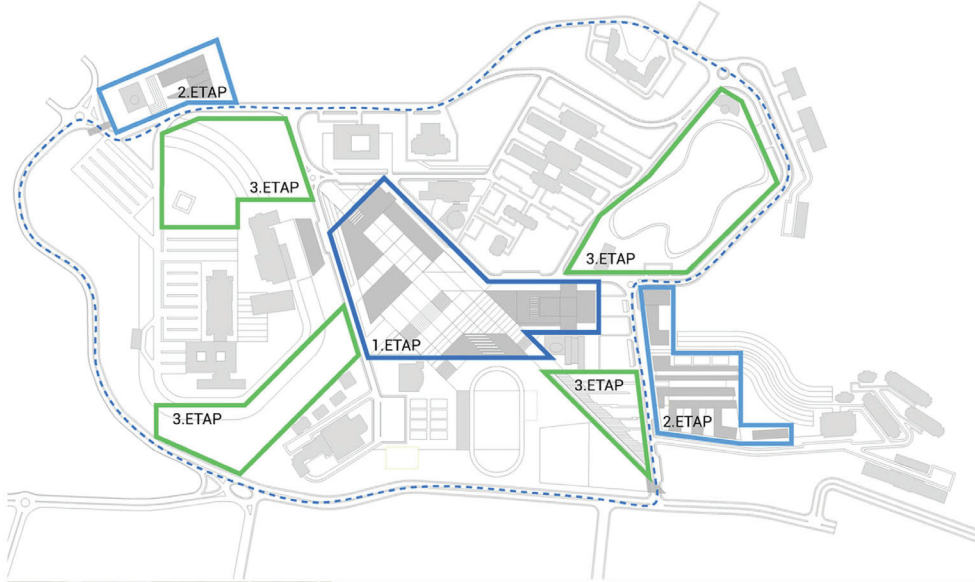


05

Bir üniversite kampüsü tasarımı için açıklayıcı şemalar.

Düzce Üniversitesi Kampüsü Tasarımı Yarışması, Haydar Karabey, 2014

ETAPLAMA 1/ 5000



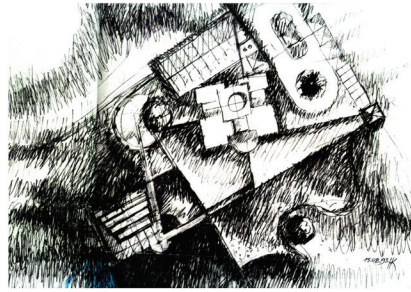
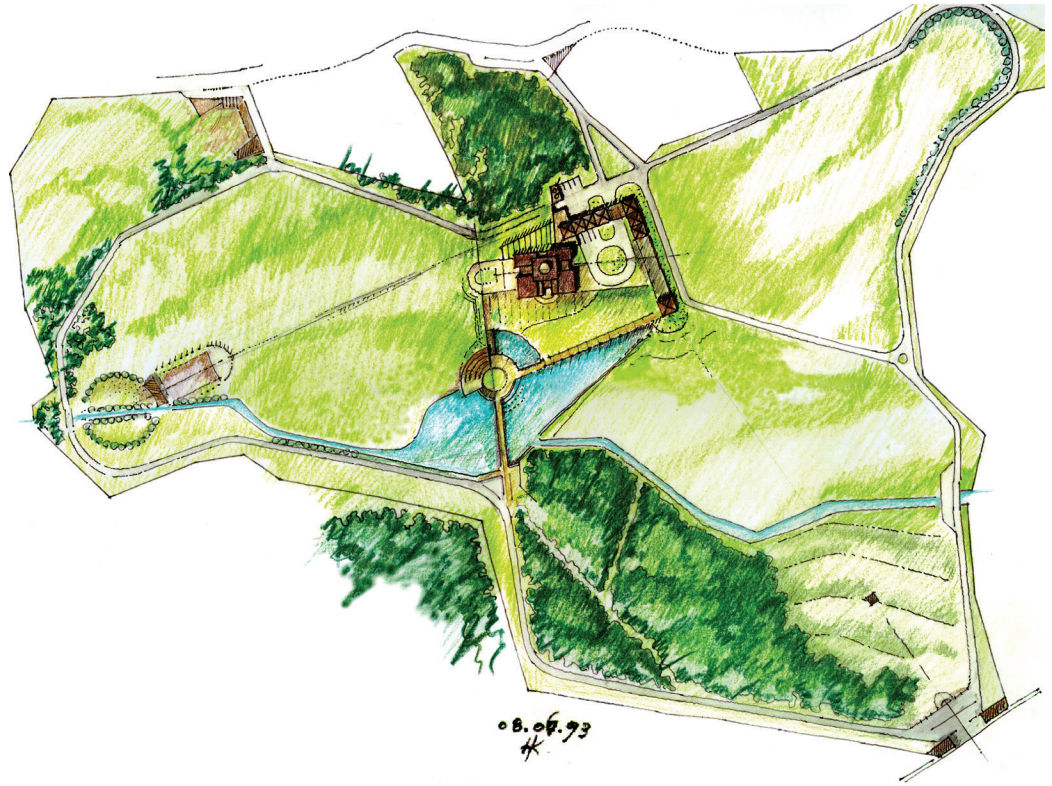
YEŞİL SİSTEM 1/ 5000



06

*Bir üniversite
kampüsü
tasarımı için
açıklayıcı
şemalar.*

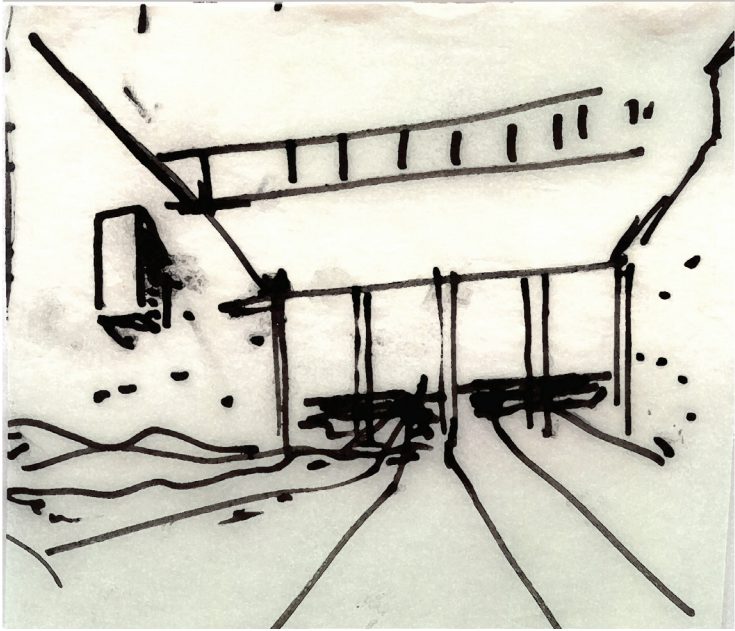
*Düzce Üniversitesi
Kampüs Tasarımı
Yarışması, Haydar
Karabey, 2014*



07

*Aynı yapıya deęin
farklı teknikte
eskizler.*

*Eskizler, Haydar
Karabey, 1993*



08

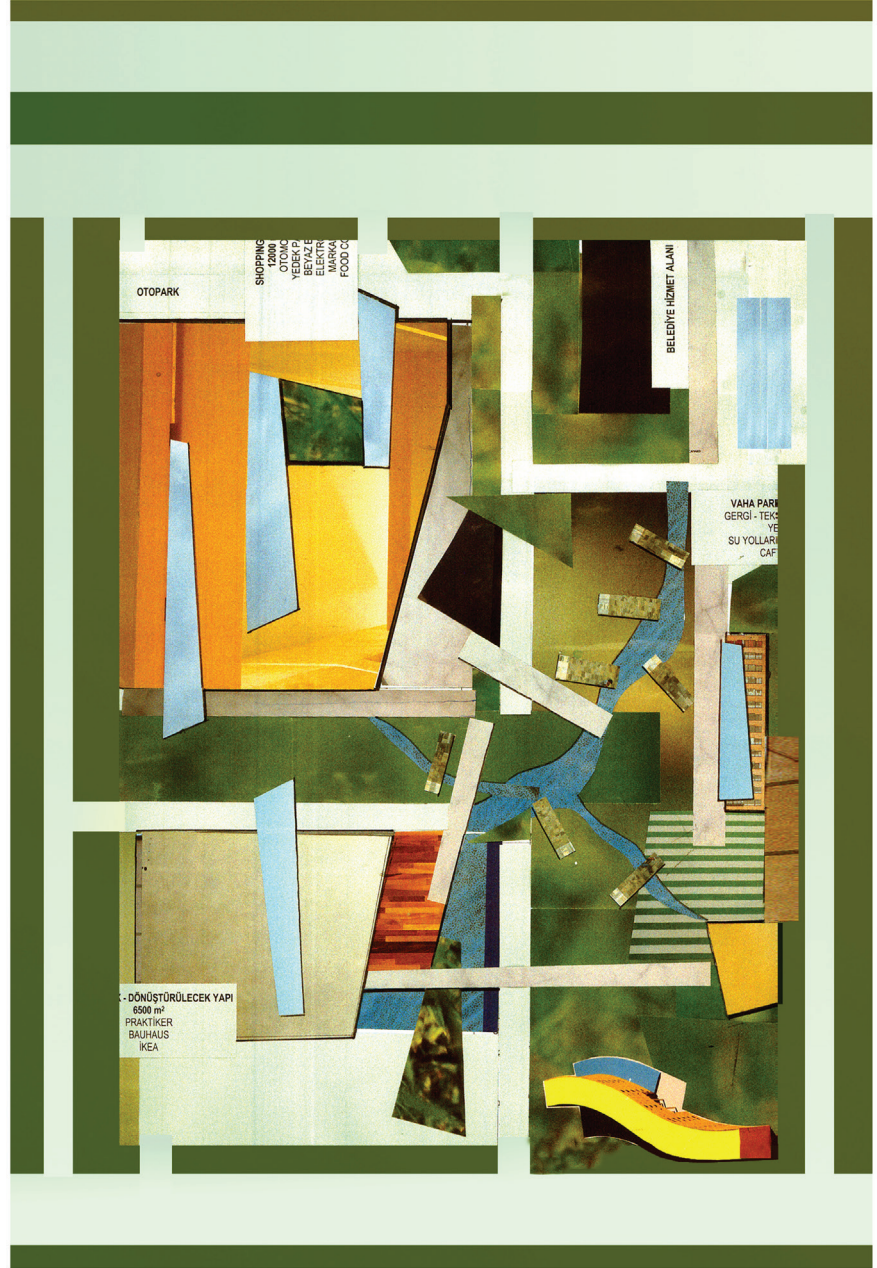
*Farklı teknik ve
ayrıntıda eskizler.*

*Eskizler, Haydar
Karabey, 1999*

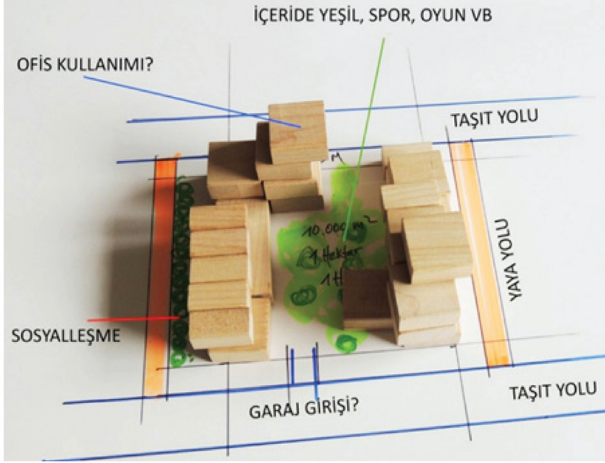
9

Düşünmek ve tasarlamak için el çizimi yeteneği şart değil: düşünceyi anlatan bir kolaj da yapılabilir.

Mersin'de Çok İşlevli Çevre Düzenlemesi, Kolaj, Haydar Karabey, 2009



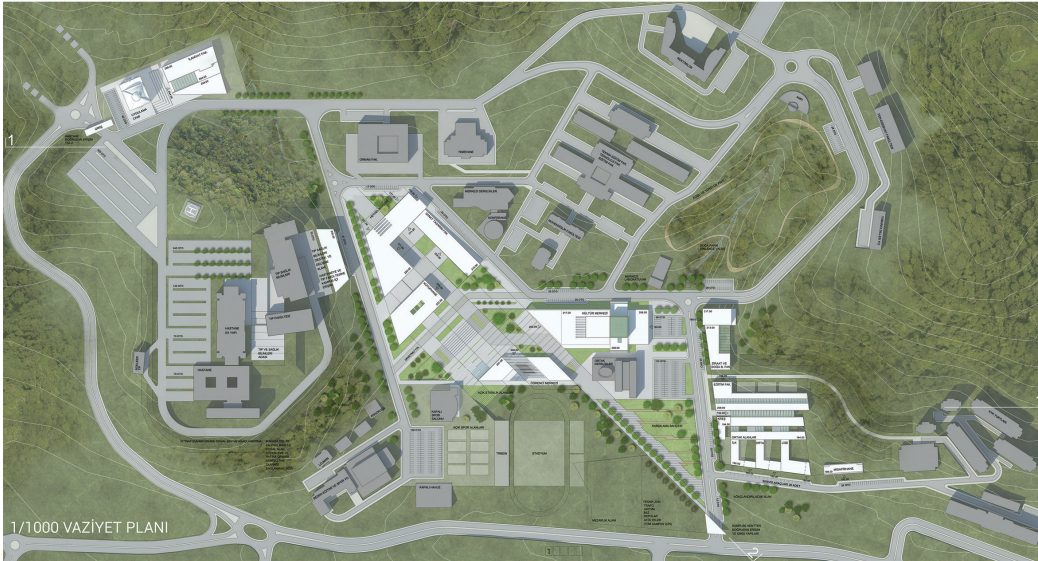
KARMA KULLANIMLI YAPI ADASI



10

Eldeki basit malzeme ile soyut bir maket yapılabilir, eksiklerini daha ifadedeli olması için altlık bir kartonda zemin kullanımına değin düşünceleri anlatabilirsiniz.

Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, Mimarlık Fakültesi, Şehir ve Bölge Planlama Bölümü Kentsel Tasarım Dersi, Haydar Karabey, 2016



11

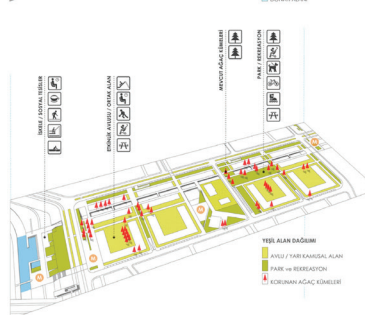
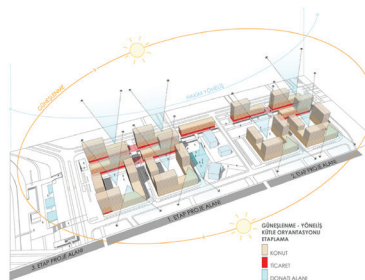
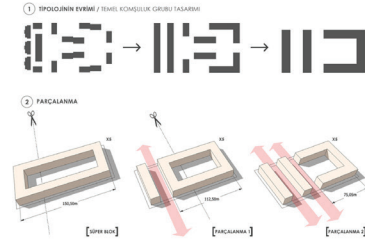
Mevcut ve karmaşık bir dokuya eklenen yeni yapılar ve çekim odakları ile geometrik ve okunaklı bir düzen getirilme çabası.

Düzce Üniversitesi Kampüs Tasarımı Yarışması, Haydar Karabey, 2014

12

Kentsel dokuya rasyonel, geometrik bir katkı ve önerinin geometrik olarak soyutlanmış şeması.

İbrahim Alp, Jülide Alp, Oknur Çaltışkan, Zeyat Hattapoğlu (2014) "Çanakkale Belediyesi Sosyal Konutlar Mevkii, Kentsel Yenileme Ulusal Mimari Proje Yarışması, 1. Ödül." <http://www.arkitera.com/proje/3738/1-odul-canakkale-sosyal-konutlar-mevkii-kentsel-yenileme-yarismasi> Erişim: 25.07.2018





13

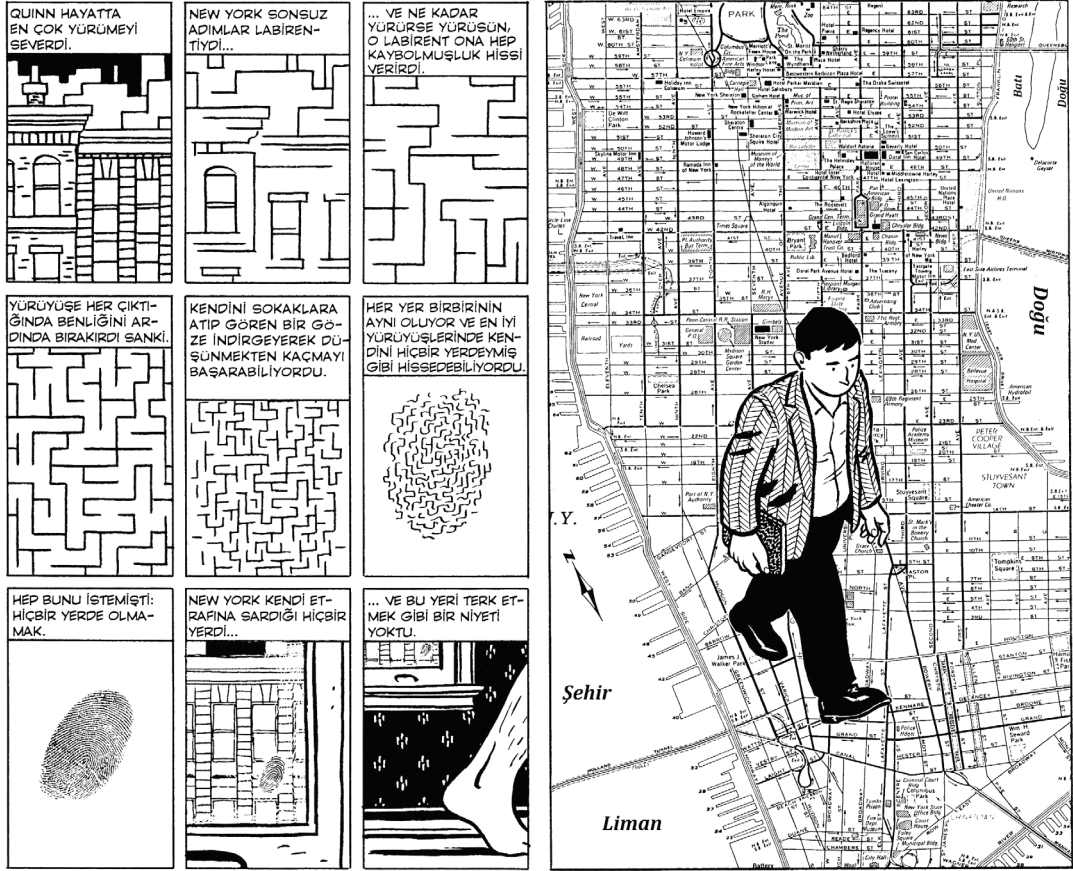
Tasarımcı egosunun gerçek yaşama aşırı müdahalesi istenen bir yaklaşım değildir.

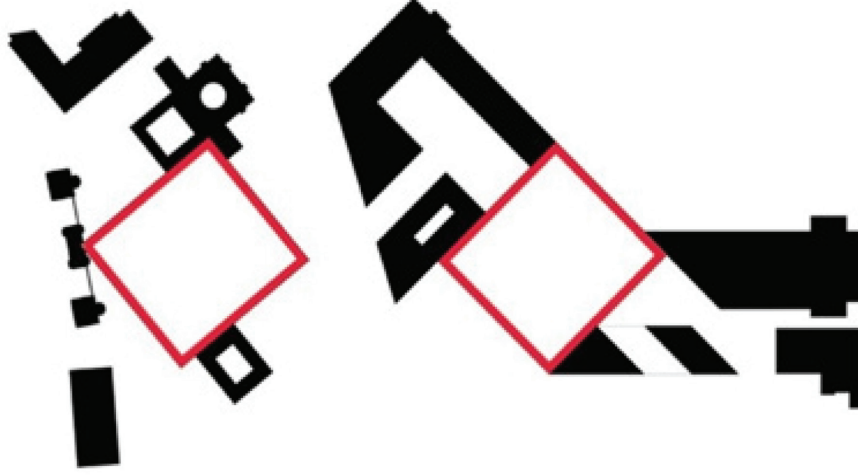
“East Harbour Masterplan” (2010), Henning Larsen Architects. <http://www.chriskarlson.com/blog/2011/7/7/rotch-case-study-harpa-concert-hall-and-conference-center.html>. Erişim: 12.05.2018

14

Sanat ve hayat,
kent ve geometri:
sanat yapıtları
da referans
alabileceğimiz
bir kaynaktır.
Stillman Newyork
sokaklarında
dolaşarak
grafik işaretler
oluşturuyor,
“Cam Kent,
Paul Auster”:
her sanat yapıtı
tasarımcıya yeni
bir fırsat sunar.

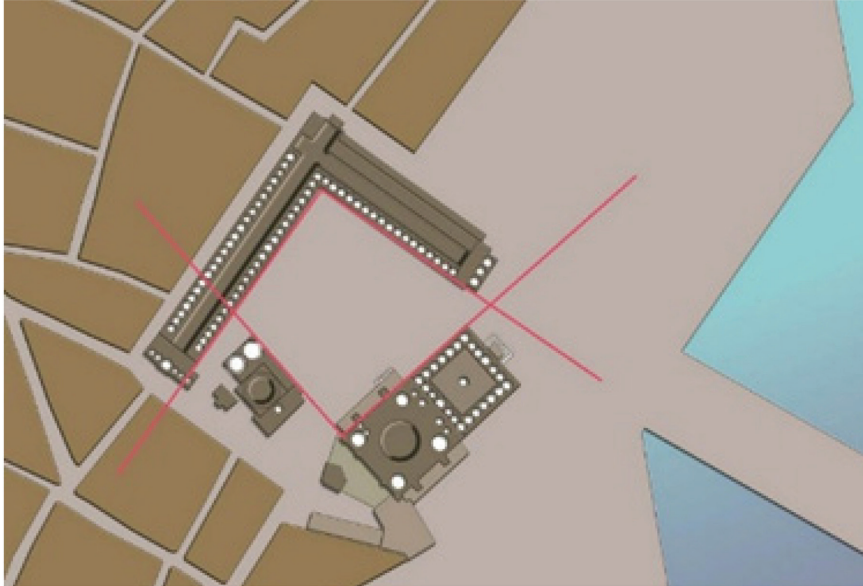
“City of Glass: The
Graphic Novel, Paul
Auster”, Paul Karasik
and David Mazzucchelli
(2017) [https://
thegraphicnovelblog.
wordpress.
com/2017/02/03/city-of-
glass-the-graphic-novel/
Erişim: 29.07.2018](https://thegraphicnovelblog.wordpress.com/2017/02/03/city-of-glass-the-graphic-novel/)





BEYAZIT MEYDANI

KAMPUS MEYDANI

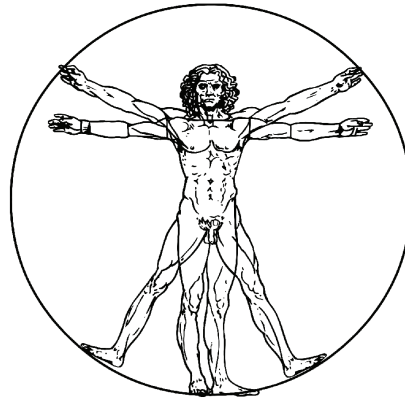


DENEYİMLENMIŞ MEKÂN VE ÖLÇEK

15

Tanıdık, bildik mekan ölçeğinin önerilen tasarım üzerinde test edilmesi.

Deneyimlenmiş Mekân ve Ölçek, Kitap için hazırlanmıştır.



16

*Tasarımda
insan ölçeği ve
algıda insan
gözünden bakış
irdelenmelidir.*

*Selçuk Gençlik Merkezi
Mimari Proje Yarışması,
Haydar Karabey, Emre
Özdemir, 2014*



YOĞUN VE ÖZGÜRCE KULLANILAN SADE BİR KAMUSAL MEKÂN (Beşiktaş)



YÖNETİCİ-TASARIMCI EGOLARI BİRLEŞİNCE (Beşiktaş için önerilen proje görseli)

17

Yoğun ve özgürce kullanılan sade bir kamusal mekân, Beşiktaş.

Beşiktaş kıyı meydanı: ölçekli ve yaşayan bir kamusal mekana küçük dokunuşlar yerine aşırı müdahale etme iddiası. Yerel yönetimlerin sıkça yaptıkları gereksiz projelerden biri. Yönetici-tasarımcı egoları birleşince. Beşiktaş için önerilen proje görseli.

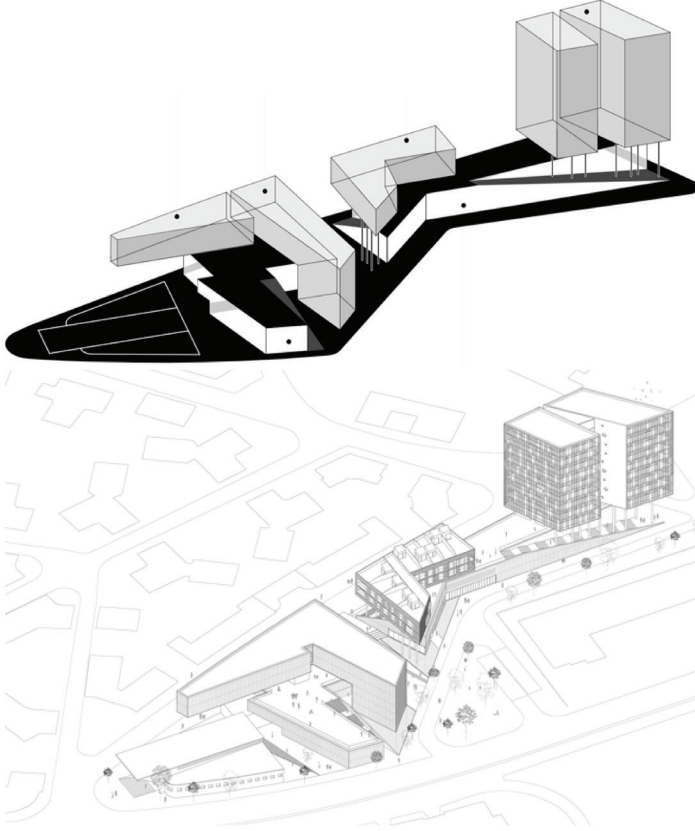
*“TMMM: Kentsel Dönüşüm Beşiktaş Meydanı'nı da Viracak”(08.11.2014)
http://www.yapi.com.tr/haberler/tmm-kentsel-donusum-besiktas-meydanini-davuracak_126149.html
 Erişim: 21.10.2017*



18

Planın üçüncü boyutu da tasarlanmalıdır.

Samsun, 19 Mayıs İzleği Kentsel Tasarım Yarışması. Çağdaş Saydam, Ömer Devrim Aksoyak, Ahmetcan Alphan, İdil Akyol, Melih Birik. 2017



35

19

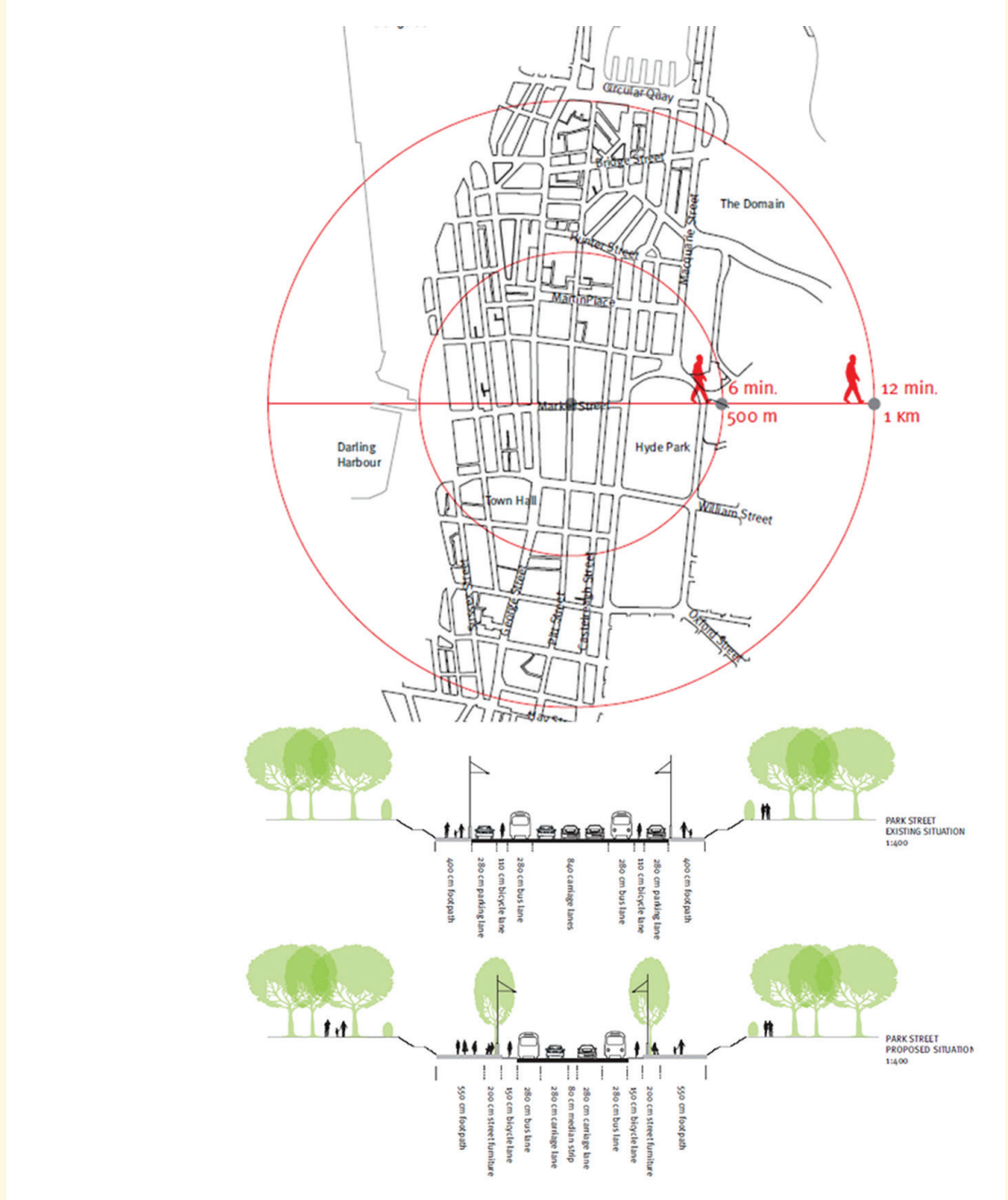
*Üçüncü boyut
ve soyutlanmış
anlatım: soyut ve
gerçekçi sunum
yöntemi bir arada*

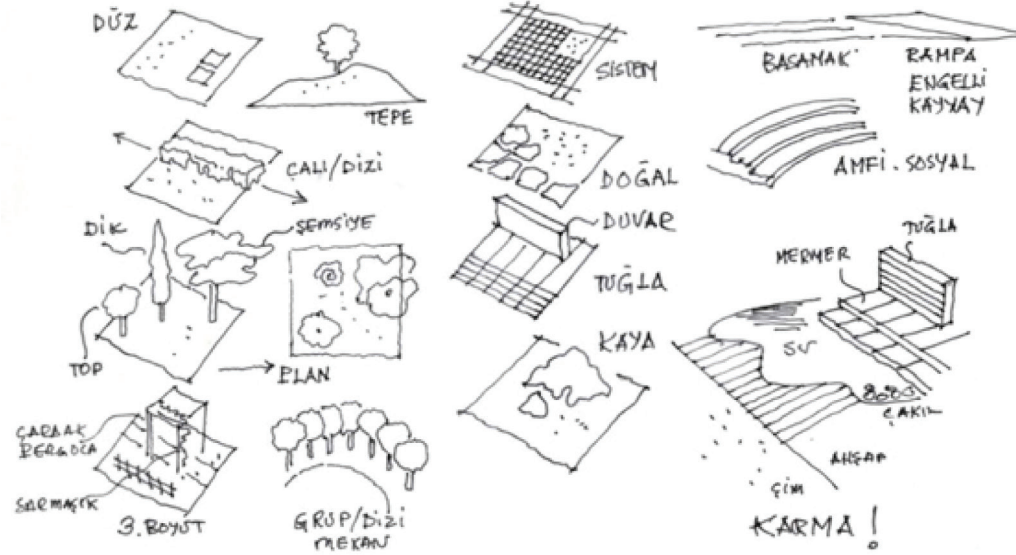
*Kentsel Alanın
Dönüşümü Üzerine
2016 Yılında Roma
Belediyesi Tarafından
Düzenlenen Yarışmanın
Kazananı; "Città Del
Sole" Projesi" Aynı
Zamanda "Sürdürülebilir
Yenilikçi Proje Özel
Ödülü" ile 2017 Avrupa
Mimarlık Ödülüne Sahip.
Proje Sahibi, LABICS;
Maria Claudia Clemente,
Francesco Isidori.
"Città del Sole / Labics"
(01.02.2017) archdaily,
<https://www.archdaily.com/803233/citta-del-sole-labics>. Erişim: 15.08.2017*

20

İnsanca erişim mesafesi, erişim süreleri bilinmelidir. Yalnızca erişim yeterli değildir, nitelikli erişim de önemlidir. Mevcut bir yolun kesitinde de insan odaklı yeniden düzenlemeler yapılabilir, yapılmalıdır.

Kitap için hazırlanmıştır





MEYDAN ÖNERİ BİTKİLER

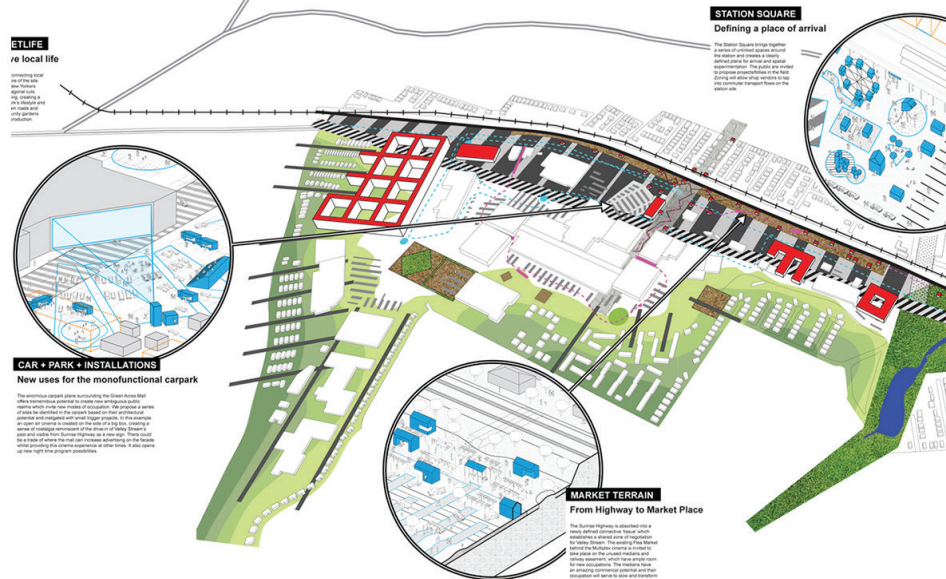
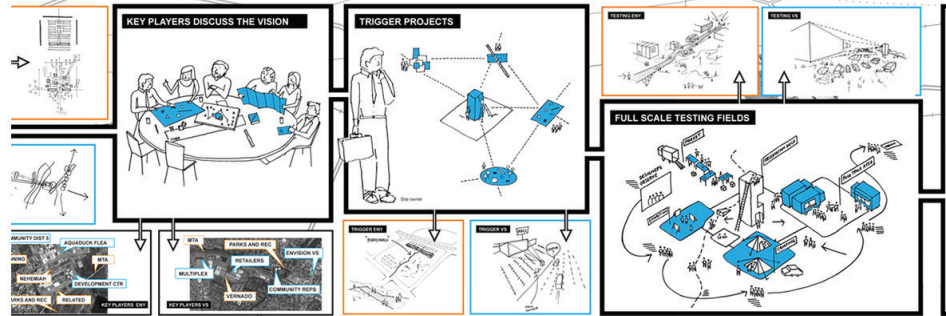
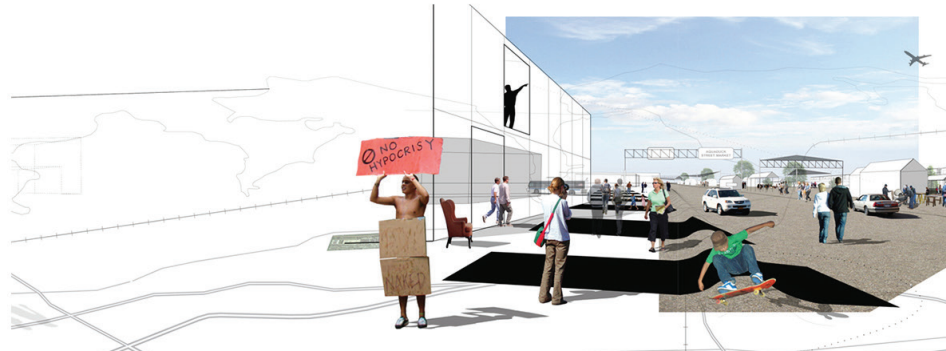
Quercus
roburUlmus
minorPlatanus
orientalisAcer
platanoidesLiriodendron
tulipiferaAcer
negundo

24

*Özel tasarlanmış
kent mobilyaları
peyzajın önemli
bir ögesidir.*

*“The Juilliard School /
Diller Scofidio + Renfro +
FXFOWLE” (22.11.2009)
Archdaily. <http://nrd.adsttc.com/40448/the-juilliard-school-diller-scofidio-renfro-architects-by-ivan-baan>. Erişim:
02.08.2018
“Ivanka scatters faceted
concrete street furniture
around Miami Design
District” (29.11.2016)
dezeen. <https://www.dezeen.com/2016/11/29/ivanka-qtz-concrete-edition-street-furniture-alexander-lotersztain-miami-design-week-2016/>
Erişim: 02.08.2018*





25

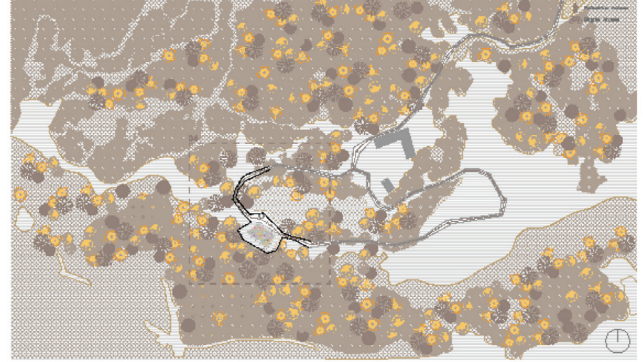
Kentsel tasarım kararları farklı kentli gruplar ile tartışılmalı, sunumlar herkesin anlayacağı bir dil ile hazırlanıp paylaşılmalıdır. Kamusal mekana müdahale projeleri şeffaf ve katılımcı olarak hazırlanmalıdır.

*"izuarc101yr1516"
(09.10.2015) [https://
izuarc101yr1516.
wordpress.com/page/2/
Erişim: 02.08.2018](https://izuarc101yr1516.wordpress.com/page/2/)*

26

*Düzgün ve çok
yükü olmayan
okunaklı bir
grafik sunum çok
önemlidir. Düşey
kullanılmış bir
pafta düzeni.*

*Gelibolu Tarihi Alanı
Yeni Şehitlik Tasarımları
Fikir Projesi Yarışması,
1. Mansiyon. Arman
Akdoğan, Felix Madraza,
Haydar Karabey, Hugo
Ignacio Sanchez Toledo,
Onur Can Tepe, Seyit
Ahmet Silay, Tonatiuh
Martinez Maldonado
(25.12.2017) Arkitera,
[http://www.arkitera.com/
proje/8617/1-mansiyon-
gelibolu-tarihi-alani-yeni-
sehitlik-tasarimlari-fikir-
projesi-yarismasi](http://www.arkitera.com/proje/8617/1-mansiyon-gelibolu-tarihi-alani-yeni-sehitlik-tasarimlari-fikir-projesi-yarismasi) Erişim:
02.08.2018*

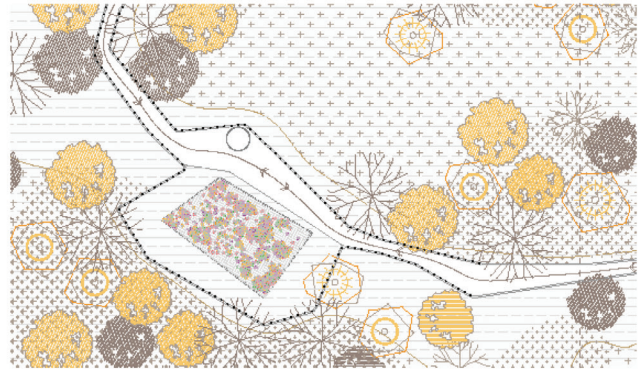


1 HAVANTEPE ŞEHİTLİĞİ

Ana mekan tarım alanı olarak kullanılmaktadır ve çalılar ve kısa boylu ağaçlar tarafından sınırlanmaktadır. Habitat genel olarak çalılık olarak tanımlanabilir. Çoğu bir düz alanda, mekan yeşil çalılık ve bir çalı geçidi ile ortadankiye ayrılmış bir üçgen bozukluk (0,8 hektar) olarak belirlenmiştir. Bölünmüş her bir alan bir gömü alanı çözümleridir. Üçgen kuzeye doğru artan eğimde eğimlidir. Kuzey kenarında, özellikle bir değişik meydan çözümleridir, bu şekilde büyük kayalar ayağı için çekici bir doğal ortam sunmaktadır.

Oner iki gömü alanını, onları ayıran çalı perdinin karakterini zedelemekten kaçınarak eden ile arazi üzerinde yürüyüşlerdir. Döşeyiş, iki korum alanıdır. Her bir çalılık alanı korumaktadır. Bu alanı ziyaret etmek için, ziyaretçilerin 200 metre ötede yolun kenarında araçlarını bırakıp, ağır döşeyiş olarak yürümelerini önemle tavsiye ederiz. Ziyaret sonra edildiğinde, ziyaretçiler park alanına geri dönüşlerini güneydoğu tarafında daha önceden bulunan bir patika üzerinden yapabilirler. Çizim ve çizimdeki değişiklikler, gömü alanlarının çevresindeki aydınlatma hatları ile karşılık olmaktadır.

Düşey elemanlar giriş ve çıkış hatlarından dolayı, imrendiğinde, gömü alanlarının etrafından deneysel olarak çok daha fazla bir anlam vermektedir. Çizimdeki hareket ve dinamik bir değişim hissi vermektedir. Her gömü alanını ve onları çevreleyen peyzaj, bir tarafsızlık, huzur ve geçirgenlik atmosferi yaratmaktadır.





KROMATİK ANALİZ



ÜST ÖLÇEK ÇEVRE İLİŞKİLERİ



ÇEVRE İLİŞKİLERİ

KENTSEL İZLENİM

KENTSEL İZLENİM

KENTSEL İZLENİM

KENTSEL İZLENİM

KENTSEL İZLENİM

KENTSEL İZLENİM

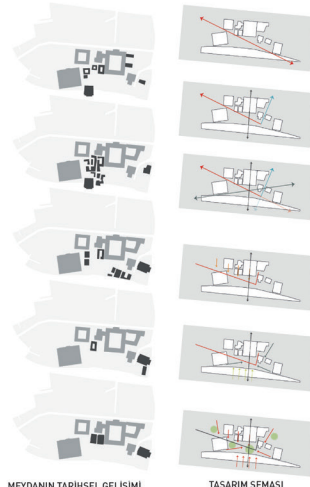
KENTSEL İZLENİM

KENTSEL İZLENİM

KENTSEL İZLENİM

KENTSEL İZLENİM

KENTSEL İZLENİM



MEYDANIN TARİHSEL GELİŞİMİ

TASARIM ŞEMASI



27

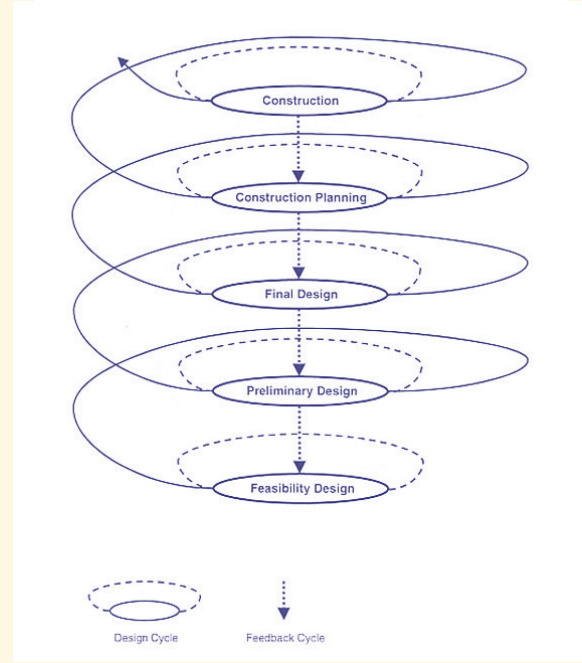
Oldukça “yükli” bu paftada kromatik analiz, tarihsel evrim, öneri şemalar ve grafikler, yıkılan ve önerilen yapılar birlikte anlatılmış (bu çizim yoğunluğu, yarışmada zorunlu pafta kısıtlaması nedeniyle oluşmuştur)

Bursa Büyükşehir Belediyesi Orhangazi Meydanı ve Çevresi Kentsel Tasarım Proje Yarışması- 2012 (22.02.2012) Çağdaş Saydam, Ömer Devrim Aksoyak, Ahmetcan Alpan. Arkitera, <http://www.arkitera.com/proje/8617/1-mansiyon-gelibolu-tarihi-alani-yeni-sehitlik-tasarimlari-fikir-projesi-yarismasi> Erişim: 02.08.2018

TASARIMDA DÜŞÜNME GELİŞTİRME YÖNTEMİ



3



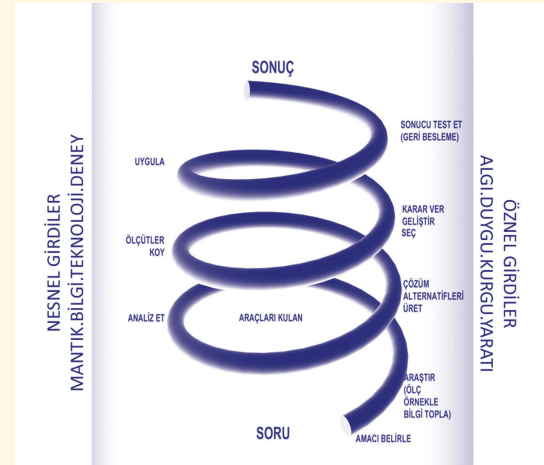
4

DAHİ!



5

ÖNERDİĞİMİZ TASARIM KARAR SÜRECİ



6

Ek 4

Son dönemde düzenlenmiş olan kentsel tasarım yarışmaları

Yıl	Yarışma	Yer	Düzenleyen	Ekip	Toplam Ödül	Link
2017	19 Mayıs İzleği Kentsel Tasarım Yarışması	Samsun	Samsun Büyükşehir Belediyesi	Mimar, şehir plancısı, peyzaj mimarı	385.000 tl	http://www.arkitera.com/proje/7751/1-odul-19-mayis-izlegi-kentsel-tasarim-yarismasi
2017	Çekirge Meydanı Mimari, Kentsel Tasarım Ve Peyzaj Tasarımı Proje Yarışması	Bursa	Osmangazi Belediyesi	Mimar, şehir plancısı, peyzaj mimarı	290.000 tl	http://www.arkitera.com/proje/7834/1-odul-cekirge-meydani-mimari-kentsel-tasarim-ve-peyzaj-tasarimi-yarismasi
2017	Elazığ Belediyesi Kent Meydanı Kentsel Tasarım Ve Mimari Proje Yarışması	Elazığ	Elazığ Belediyesi	Mimar, şehir plancısı, peyzaj mimarı	210.000 tl	http://www.arkitera.com/proje/7893/1-odul-elazig-belediyesi-kent-meydani-kentsel-tasarim-yarismasi
2017	Gelibolu Tarihi Alanı – Yeni Şehitlik Tasarımları Fikir Projesi Yarışması	Çanakkale	Çanakkale Belediyesi	Mimar, şehir plancısı, peyzaj mimarı, güzel sanatlar	700.000 tl	http://www.arkitera.com/proje/8618/1-odul-gelibolu-tarihi-alani-yeni-sehitlik-tasarimlari-fikir-projesi-yarismasi
2017	Karabağlar Belediyesi Kamusal Açık Mekân Ve Kent Meydanı Kentsel Tasarım Proje Yarışması	İzmir	Karabağlar Belediyesi	Mimar, şehir plancısı, peyzaj mimarı	225.000 tl	http://www.arkitera.com/proje/7922/1-odul-karabaglar-belediyesi-kamusal-acik-mekan-ve-kent-meydani-kentsel-tasarim-yarismasi
2017	Tosbağa Dere Rekreasyon Alanı Fikir Projesi Yarışması	Lüleburgaz	Lüleburgaz Belediyesi	Mimar, şehir plancısı, peyzaj mimarı	300.000 tl	http://www.arkitera.com/proje/8708/esdeger-odul-tosbaga-dere-rekreasyon-alani-fikir-projesi-yarismasi
2016	Uluslararası Bandırma Tasarım Parkı Yarışması	Balıkesir	Balıkesir Büyükşehir Belediyesi	Mimar, şehir plancısı, peyzaj mimarı	1.255.000 tl	http://www.arkitera.com/proje/7479/1-odul-bandirma-tasarim-parki-yarismasi
2016	Seyhan Sucuzade Mahallesi Kentsel Dönüşüm Alanında Kent Meydanı Ve Çevresi Kentsel Tasarım Ve Mimari Proje Yarışması	Adana	Seyhan Belediyesi	Mimar	220.000 tl	http://www.arkitera.com/proje/6731/1-odul-sucuzade-mahallesi-kentsel-tasarim-ve-mimari-proje-yarismasi

Yıl	Yarışma	Yer	Düzenleyen	Ekip	Toplam Ödül	Link
2016	Kızılırmak Ve Çevresi Fikir Projesi Yarışması	Sivas	Sivas Belediyesi	Mimar, şehir plancısı, peyzaj mimarı	480.000 tl	http://www.arkitera.com/proje/6500/1-odul-sivas-kizilirmak-ve-cevresi-fikir-projesi-yarismasi
2016	Beylikdüzü Belediyesi Yaşam Vadisi Uluslararası Fikir Projesi Yarışması	İstanbul	Beylikdüzü Belediyesi	Mimar, şehir plancısı, peyzaj mimarı	160.000 ₺	http://www.arkitera.com/proje/6210/1-odul-beylikduzu-belediyesi-yasam-vadisi-uluslararasi-fikir-yarismasi
2015	Gaziemir Aktepe Ve Emrez Mahalleleri Kentsel Dönüşüm Alanı Kentsel Tasarım Ve Mimari Fikir Projesi Yarışması	İzmir	İzmir Büyükşehir Belediyesi	Mimar, şehir plancısı, peyzaj mimarı	500.000 tl	http://www.arkitera.com/proje/4979/esdeger-odul-critical-design-studio--gaziemir-aktepe-ve-emrez-mahalleleri-kentsel-donusum-alani-kentsel-tasarim-ve-mimari-fikir-projesi-yarismasi
2014	Konyaaltı Sahili Mimari Ve Kıyı Düzenlemesi Fikir Projesi Yarışması	Antalya	Antalya Büyükşehir Belediyesi	Mimar, şehir plancısı, peyzaj mimarı	225.000 tl	http://www.arkitera.com/proje/3995/1-odul-konyaalti-sahili-mimari-ve-kiyi-duzenlemesi-fikir-projesi-yarismasi
2014	Çanakkale Belediyesi Sosyal Konutlar Mevkii Kentsel Yenileme Ulusal Mimari Proje Yarışması	Çanakkale	Çanakkale Belediyesi	Mimar, şehir plancısı, peyzaj mimarı	270.000 tl	http://www.arkitera.com/proje/3738/1-odul-canakkale-sosyal-konutlar-mevkii-kentsel-yenileme-yarismasi
2014	Gelibolu Yarımadası Tarihi Milli Parkı Odak Alanları Fikir Projesi Yarışması	Çanakkale	Çanakkale İl Özel İdaresi	Mimar, şehir plancısı, peyzaj mimarı	485.000 tl	http://www.arkitera.com/proje/3317/1-odul-gelibolu-yarimadasi-tarihi-milli-parki-odak-alanlari-fikir-projesi-yarismasi
2014	Düzce Üniversitesi Konuralp Yerleşkesi Gelişim Planı Kentsel Tasarım Yarışması	Düzce	Düzce Üniversitesi	Mimar, şehir plancısı, peyzaj mimarı	250.000 tl	http://www.arkitera.com/proje/4165/1-odul-duzce-universitesi-gelisim-plani-kentsel-tasarim-yarismasi
2013	Çanakkale Belediyesi Kent Meydanı Ve Çevresi Düzenlenmesi “Yeşil” Kentsel Tasarım Proje Yarışması	Çanakkale	Çanakkale Belediyesi	Mimar, şehir plancısı, peyzaj mimarı	180.000 tl	http://kolokyum.com/yazi/5070/1_odul_canakkale_belediyesi_kent_meydani_ve_cevresi_duzenlenmesi_yesil_kentsel_tasarim_proje_yarismasi

Yıl	Yarışma	Yer	Düzenleyen	Ekip	Toplam Ödül	Link
2013	Kurbağalıdere Vadisi Fikir Projesi Yarışması	İstanbul	Kadıköy Belediyesi	Mimar, şehir plancısı, peyzaj mimarı	400.000 tl	http://www.arkitera.com/proje/2376/esdeger-odul-kurbagalidere-vadisi-fikir-projesi-yarismasi
2013	Aksaray Belediyesi Cumhuriyet Mahallesi Spor Kompleksi Ve Rekreasyon Alanı Proje Yarışması	Aksaray	Aksaray Belediyesi	Mimar, peyzaj mimarı	125.000 tl	http://www.arkitera.com/proje/1812/1-odul-cumhuriyet-mahallesi-spor-kompleksi-ve-rekreasyon-alani-proje-yarismasi
2013	Avanos'un Yeni Köprüsü Ve Çevresi Mimari Proje Yarışması	Nevşehir	Avanos Belediyesi	Mimar	150.000 tl	http://www.arkitera.com/proje/1866/1-odul-avanosun-yeni-koprusu-ve-cevresi-mimari-proje-yarismasi
2012	Çeşme Merkez Sahili İçin Ulusal Fikir Projesi Yarışması	İzmir	İzmir Ticaret Odası	Mimar, şehir plancısı	165.000 tl	http://kolokyum.com/yazi/4071/1_odul_cesme_merkez_sahili_kamusal_meknların_ve_cephelerin_duzenlenmesi_ulusal_fikir_projesi_yarismasi
2012	Ödemiş Belediyesi Kent Merkezi Ve Yakın Çevresi Ulusal Mimarlık Ve Kentsel Tasarım Fikir Proje Yarışması	İzmir	Ödemiş Belediyesi	Mimar, şehir plancısı, peyzaj mimarı	150.000 tl	http://www.arkiv.com.tr/proje/1-odul-odemis-belediyesi-kent-merkezi-ve-yakin-cevre-ulusal-mimarlik-ve-kentsel-tasarim-fikir-proje-yarismasi/774
2012	Orhangazi Meydanı Ve Çevresi Kentsel Tasarım Projesi	Bursa	Bursa Büyükşehir Belediyesi	Mimar, şehir plancısı, peyzaj mimarı	160.000 tl	http://www.arkitera.com/proje/619/1-odul-bursa-buyuksehir-belediyesi-orhangazi-meydani-ve-cevresi-kentsel-tasarim-proje-yarismasi
2011	Afyonkarahisar Cumhuriyet Meydanı Ve Çevresi Ulusal Mimarlık Ve Kentsel Tasarım Fikir Proje Yarışması	Afyon	Afyonkarahisar Belediyesi	Mimar, şehir plancısı, peyzaj mimarı	310.000 tl	http://www.arkitera.com/proje/490/1-odul-afyonkarahisar-cumhuriyet-meydani-ve-cevresi-ulusal-mimarlik-ve-kentsel-tasarim-fikir-proje-yarismasi
2010	İzmit Sahili Peyzaj Ve Kentsel Tasarım Proje Yarışması Şartnamesi	İzmit	Kocaeli Büyükşehir Belediyesi	Mimar, şehir plancısı, peyzaj mimarı	330.000 tl	http://v3.arkitera.com/yp462-izmit-sahili-peyzaj-ve-kentsel-tasarim-proje-yarismasi.html?year=&aid=3036

Yıl	Yarışma	Yer	Düzenleyen	Ekip	Toplam Ödül	Link
2010	Zonguldak Lavuar Koruma Alanı Ve Çevresi Koruma, Planlama, Kentsel Tasarım Ve Peyzaj Düzenleme Proje Yarışması	Zonguldak	Zonguldak Belediyesi	Mimar, şehir plancısı, peyzaj mimarı	173.000 tl	http://www.arkitera.com/proje/6050/1-odul-zonguldak-lavuar-koruma-alani-ve-cevresi-koruma-planlama-kentsel-tasarim-ve-peyzaj-duzenleme-proje-yarismasi
2010	Selimiye Camii Ve Çevresi Ulusal Kentsel Tasarım Proje Yarışması	Edirne	Edirne Belediyesi	Mimar, şehir plancısı, peyzaj mimarı	270.000 tl	http://kolokyum.com/yazi/920/selimiye_camii_cevresi_ulusal_kentsel_tasarim_proje_yarismasi_sonuc_lari_aciklandi
2008	Küçükçekmece İlçesi Kent Merkezi Kentsel Tasarım Proje Yarışması	İstanbul	Küçükçekmece Belediyesi	Mimar, şehir plancısı, peyzaj mimarı	350.000 tl	http://v3.arkitera.com/yp272-kucukcekmece-ilcesi-kent-merkezi-ulusal-kentsel-tasarim-proje-yarismasi.html?year=&aid=2030

Ek 5

Mimarlık eğitimi içinde kent

ÇAĞDAŞ BİR MİMARLIK EĞİTİMİ İÇİN LİSANS ÖĞRENİM PROGRAMI BAĞLAMINDA KENTSEL ÇALIŞMALAR VE KENTSEL TASARIM

1968-1970 Yıllarında, o zamanki DGSA'da, yoğun ve bilinçli bir öğrenci kitlesinin de katılımı ile, Prof. Utarit İzgi önderliğinde bir eğitim reformu yapılmış, hem eğitim sistemi kısmen içerik ve anlayış olarak yenilenmiş hem de yönetime öğrenci katılımı sağlanmıştı.

Aradan geçen 45 yıl boyunca Akademi'de (ve sonradan MSGSÜ'de) bu anlamda bir çalışma yapıldığını görmedim, yapılabildiyse de duymadım. Ben de oturdum, kendi reformumu hayal ettim. Basit bir program (curriculum) içeriği taslağı aşağıda.

HK

Ana konular (2/5 ağırlık)

(1) Temel tasarım, tasarım kuramı süreç ve yöntemleri, tasarımın temsil araç ve yöntemleri

(2) Dijital evren, bilgi kuramı ve teknolojileri, it, a1, bilgisayar kullanımı (hardware, software), dijital kitaplık, dijital sanat, sanal gerçeklik, artırılmış gerçeklik

(3) İnsan, ergonomi, ölçü, ölçek, uzam, mekân, çok boyutlu mekân, kamusal mekân, kamusal alan, siber kamusal alan ve gelecek kestirimleri

(4) Mekân, yer, çevre (bağlam: doğal, tarihsel, kültürel, ekonomik, toplumsal çevre), sürdürülebilirlik

(5) Algı, landscape, townscape, imaj, idea, semioloji, ideoloji, bağlam ve kavram

(6) Kentsel olgu, kentsel sorunlar, kentsel çalışmalar, kent okuma, kent hakkı, doğa hakkı

(7) İşlevler, konut, yerleşmeler, yerleşmeler tarihi, bireysel-kamusal işlevler ve mekanlar, sosyal donatılar, mimari tasarım standartları

(8) Strüktür, strüktür-mekân ilişkisi, kabuk ve kaplama

(9) Teknoloji, yapım ve inşaat teknolojileri, detaylar

(10) Yapı fiziği, malzeme bilgisi, kataloglar ve arşivleme, kullanma

(11) Altyapı, tesisat, hvac, elektrik, aydınlatma, enerji bilinci ve verimliliği, leed, breeam hakkında

(12) Tasarım felsefesi, tasarım mantığı, tasarım teknikleri,

tasarım ve düşünme süreçleri, tasarım geliştirme yöntemleri, evrimsel tasarım kuramları

Stüdyo/atölye: araştırma, metinler ve projeler (2/5 ağırlık)

Eleştirel-evrimsel bütünleşik kentsel tasarım: araştırmadan projeye

Eleştirel-evrimsel bütünleşik mimari tasarım: araştırmadan projeye

Destek konular (1/5 ağırlık)

(1) Uygarlık, kültür, "humanities", çağdaş dünyayı anlamak, toplum ve ekonomi bilimleri, küresel dünyada egemen ve alternatif akımlar, çatışmalar ve fırsatlar

(2) Sanat ve sanat tarihi (resim, heykel, fotoğraf, sinema, müzik...) mimarlık tarihi ve eleştirisi

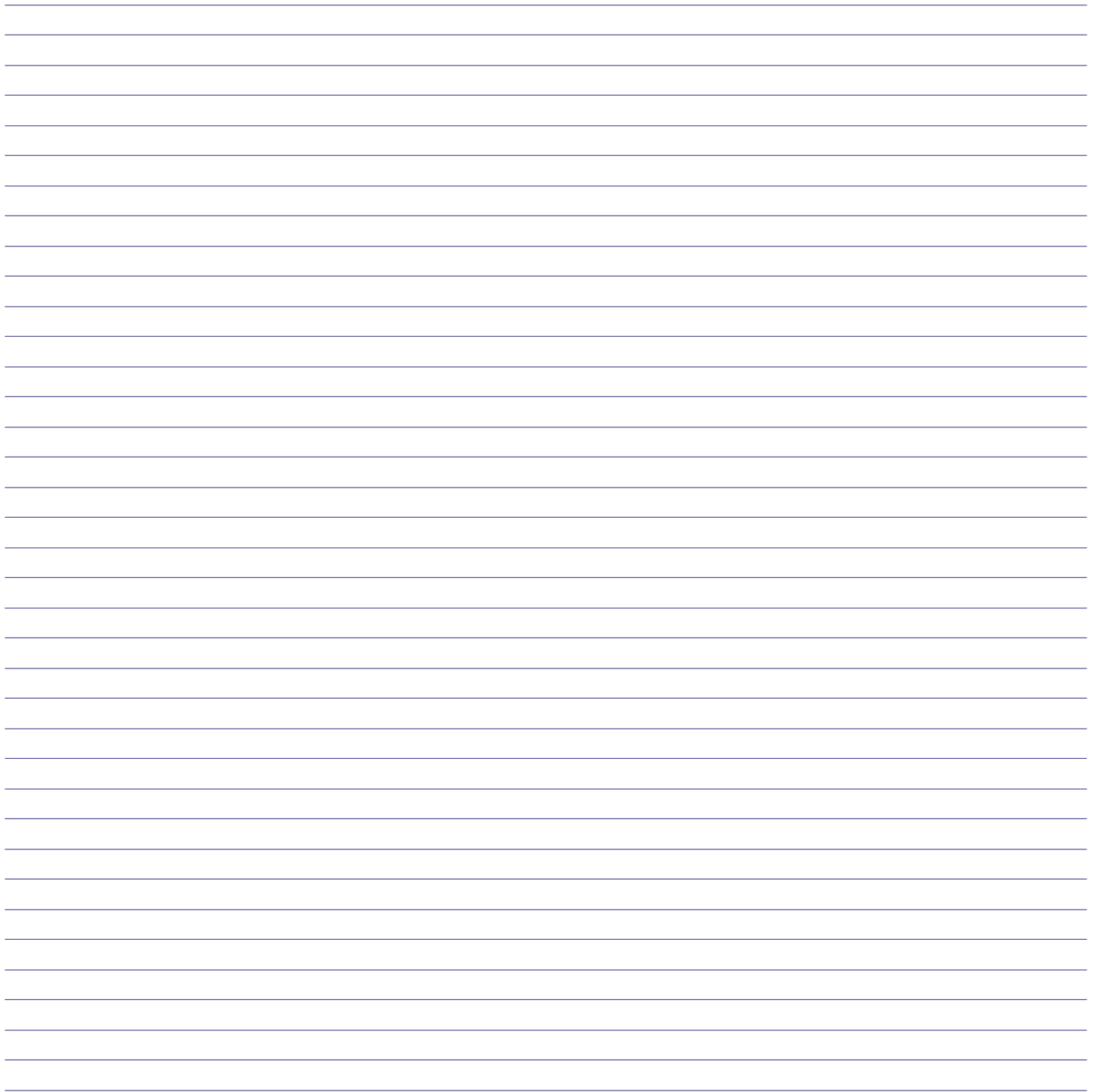
(3) Yerel ve küresel yerleşmeler, kurumlar, mimarlık tarihi ve eleştirisi (işlev, estetik, etik, kavram, bağlam)

(4) Tasarım, yapım ve inşaat: yasal, örgütsel çerçeve, telif hakları, iş idaresi, mesleği sürdürme, meslek etiği, teklifler, sözleşmeler. Metraj, keşif, maliyet bilinci, mba

(5) Soyut, kavramsal, serbest tasarım ön tasarım, uygulama projesi, detay projesi, firma ilişkileri, shop drawing, uygulama, şantiye bilgisi, etiği

(6) İletişim ve sunum yöntem ve teknikleri, mimar kimliği, sorumluluğu, "talk like ted" (algı, grafik, info-grafik, ideogram, fotoğraf, film, maket, modelleme, haritalama, metin yazma, davranış, vb...)

*Mevcut sistemi yapıcı bir biçimde
sorgulamanız, tartışmanız umudu ile...*



©MSGÜ



9 786056 820205

TASARIM STÜDYOSU**KENTSEL TASARIM SÜRECİ**

HAYDAR KARABEY / MELİH BİRİK / ZEYAT HATTAPOĞLU

ÇAĞDAŞ SAYDAM / ÖMER DEVRİM AKSOYAK

Tasarım Stüdyosu'nun amacı; eğitim sürecinin neredeyse son aşamasında planlama-kentsel tasarım-mimarlık alanlarında bütünsel bir tasarımın söz konusu olduğunu (tasarımın bir bütünsel süreç olduğunu) bir kez daha hatırlatmak, profesyonel yaşamda uyulması kaçınılmaz olan kuralların (rekabet, zaman kullanımı, üretim süreci, ürün niteliği, işbirliği, sinerji, dayanışma, evrimsel tasarım, eleştiri özeleştirisi, süreklilik, devamlılık) öğrencilik aşamasında deneyimlenmesini sağlamak, meslek yaşamında sıkça birlikte çalışacak olan bu disiplinlerin (mimar, şehir plancısı, peyzaj mimarı) bir an önce birbirlerini tanımaları ve birlikte düşünüp işbirliği içinde çözümler üretebilmelerini sağlamaktır.