

İSTANBUL TEKNİK ÜNİVERSİTESİ ★ FEN BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

**(TRANS) KENTLEŞME ve GÜNDELİK HAYATIN
TRANSFORMASYONU**

**YÜKSEK LİSANS TEZİ
Mimar Burcu GÜLMEN**

**Anabilim Dalı : MİMARLIK
Programı : MİMARİ TASARIM**

OCAK 2004

**(TRANS) KENTLEŞME ve GÜNDELİK HAYATIN
TRANSFORMASYONU**

**YÜKSEK LİSANS TEZİ
Mimar Burcu GÜLMEN
(502001112)**

**Tezin Enstitüye Verildiği Tarih : Ocak 2004
Tezin Savunulduğu Tarih : Ocak 2004**

**Tez Danışmanı : Prof.Dr. Ferhan YÜREKLİ
Diğer Jüri Üyeleri Prof.Dr. Handan TÜRKOĞLU
Doç. Dr. Arzu Erdem**

OCAK 2004

1. ÖNSÖZ

Güncel duruma ait eleştirileri ile, gündelik yaşam, güncel kentsel deneyim ve bu deneyimin geçirdiği dönüşümler konusunda bilgilenmeye katkılarından dolayı danışmanım Prof. Dr. Ferhan YÜREKLİ'ye, eleştirileri ve yorumlarıyla tezimin gelişmesini sağlayan Prof. Dr. Handan TÜRKOĞLU ve Doç. Dr. Arzu ERDEM'e, ve bu süre içerisinde bana her konuda destek olan aileme ve arkadaşlarıma çok teşekkür ederim.

Burcu GÜLMEN

Ocak, 2004

İÇİNDEKİLER

ŞEKİL LİSTESİ	iv
ÖZET	v
SUMMARY	vi
1. GİRİŞ	1
1.1. Giriş ve Çalışmanın Amacı	1
2.(TRANS) KENTLEŞME	3
2.1 'An' ın Değişken Tanımı - Yeni Tanımlar	3
2.2. Dönüşümün Tanımları : Post -metropol / Trans-kentleşme	7
2.2.1. Post-metropol Durum	7
2.2.2. Trans-kentleşme	9
2.3. Dönüşümün Elemanları	14
2.3.1. Teknolojik gelişmeler	14
2.3.2. Nüfus	15
2.4. Sistem : Belirsizlik	18
2.4.1. Belirsizliğin Strüktürü	18
2.4.2. Islatılmış / Wet Sistemler - Belirsiz Çok Fonksiyonluluk	20
3. KENTSEL DENEYİMİN GÜNDELİK PRATİKLER ÜZERİNDEN İNCELENMESİ	22
3.1. Gündelik Hayat Pratikleri	22
3.2. Gündelik Hayat ve Kent	23
3.2.1. Hafıza Sistemi Olarak Kent	26
3.2.2. 'Üniter Şehir' - 'Kavram Şehir'	27
3.3. Gündelik Yaşamın ve Kentin Dönüşümü	29
3.4. Öneri: Toplama Kent	
Yeni Oluşumlar / Gündelik Hayatın Mekansal Alışkanlıkları	35
3.4.1. Şehir, Beden ve Deneyimler	35
4. SONUÇ VE TARTIŞMA	43
KAYNAKLAR	45
EKLER	48
ÖZGEÇMİŞ	65

ŞEKİL LİSTESİ

	<u>Sayfa No</u>
Şekil 2.1 : Kentin Gelişim Şeması – Piknik Kent İstanbul	06
Şekil 2.2 : Şehir nasıl inşa edilir?	08
Şekil 2.3 : Piknik Kent Otoban Parkları	13
Şekil 2.4 : Kentsel nüfus/kırsal nüfus oranlarının değişimi.....	16
Şekil 2.5 : Reklam panosu-göç.....	16
Şekil 2.6 : Frei Otto-iplik yöntemi.....	19
Şekil 3.1 : Kodların okunması – bilindik formlar	25
Şekil 3.2 : Facsimile.....	32
Şekil 3.3 : Nautilius Alışveriş Merkezi -Kadıköy	34
Şekil 3.4 : Times Meydanı güvenlik kameraları	37
Şekil 3.5 : Interclone Otel... ..	38
Şekil 3.6 : Kilise ‘vitriini’.....	39
Şekil 3.7 : Grafitiler, ikonlar – İstanbul, New York	41

1. (TRANS) KENTLEŞME ve GÜNDELİK HAYATIN TRANSFORMASYONU

ÖZET

Bu çalışmada, gündelik hayat pratikleri incelenerek günümüz şehirlerinin içinde bulunduğu durum transkentleşme kavramı ile tanımlanmıştır. Bu yeni tanım, günümüz şehirlerinin içinde bulunduğu yaratıcı dengesizlik durumudur. Şehirlerin, yapılı çevredeki her özelliklerinin gene çevrenin kendisi tarafından tasarım kaynağı olarak kullanıldığı bir tasarım sürecine dönüşümünün teorisidir. Kent kendini, kendi değişimi üzerine var etmiştir. Belirsizdir; dönüşüm bu belirsizliğin strüktürü üzerine kurulmuştur. Teknoloji, nüfus, göçler ve kitle iletişimi bu dönüşümün ana etmenleri olarak incelenmiştir. Bu süreç içerisinde değişen, kentsel deneyim, mekan özellikleri ve ortaya çıkan kentsel alan tanımı incelenerek, bedenin güncel ve potansiyel ‘durum’ları (kentsel hafıza-deneyimler) tanımlanmıştır. Şehir, bulunduğumuz yer değildir; şehir, kim olduğumuzdur; içinden izlediğimiz bu değişim ise ancak gündelik hayatın dönüşümü ile tanımlanabilir.

1. TRANSURBANISM THROUGH EVERYDAY LIFE

SUMMARY

In this study, the contemporary city and its 'situations' are determined through everyday life practices. Transurbanism is a theory of the transition of cities as they are now, towards a design process in which the highly informed character of every built environment is used as a design resource by that environment itself. Vagueness is the characteristic of this transformation. Technology, media, population and migrations are determined and analysed as the self-agents of this transformation. Urbanity, architecture, and cultural structures in general is conceived as a vast, responsive external memory system and contemporary developments as the nervous system that will change the storage and retrieval process. The changing city experience, its spatial properties and the emerging condition of 'urban field' are determined through which the actual and potential 'situations' of the body are defined. City is not just where we are, it is who we are; so this transformation of the city which we live through can only be analysed through the transformation of everyday life.

GİRİŞ

1.1 Giriş ve Çalışmanın Amacı

Kent, kendini kendi değişimi üzerine var etmiştir. Değişim doğaçlama bir dışavurum ile kendi strüktürünü oluşturur ve beraberinde getirdiği, temel aldığı diyalektik yeni oluşumları ortaya çıkartır. Bu durumda, kent ve geçirdiği değişimleri gündelik hayat üzerinden tanımlamak, ortaya çıkan yeni oluşumların farkına varmaktır.

Bu çalışmanın birinci bölümünü oluşturan ‘transkentleşme’, geçirmekte olduğumuz dönüşümü tanımlamak amacıyla belirlenmiş tanımlardan oluşmuştur. Dönüşüm, bu tanımlar üzerinden incelenmiş, dönüşümün elemanları olarak nüfus, göçler, teknolojik gelişmeler ve kitle iletişim araçları belirlenmiştir. Sitemin strüktürü belirsizliktir.

Gündelik hayat diyalektiktir. İkilemlerle, çelişkilerle tanımlanabilir. İçinde ‘belirlilik’ kararını barındıran ‘belirsizlik’ durumu gündelik hayatın en önemli özelliklerinden biridir.

İzleyen bölümde gündelik hayat pratikleri üzerinden bu dönüşüm ortaya konmaya çalışılmış, yeni kentsel deneyimin durumları araştırılmıştır.

Henri Lefebvre gündelik hayatı “tüm özelleştirilmiş aktiviteleri eledikten sonra elde kalan” olarak tanımlar. **(Lefebvre, 1905)**

Gündelik hayat ‘herhangi bir zaman’ ve ‘herhangi bir yer’dedir... ‘herşey’ değildir. Gündelik hayat, kentin özelleşmiş aktiviteleri ile çakıştığından birey ve toplum kendini algılayamaz. **(Certeau, 1984)**

Certeau gündelik hayat pratiklerini ‘üretim-tüketim-üretim’ döngüsü ile tanımlar. ‘Tüketim’ döngünün içinde yeni bir üretim olarak var olmakta, ve ‘kullanım’, ‘tekrar üretim’ (brikolaj) kavramına dönüşmektedir. **(Certeau, 1984)** Kullanım şeklinin önem kazandığı bu pratiklerde kullanıcı karakterleri kültürü oluşturur.

“Şehir, bulunduğumuz yer değildir; şehir, kim olduğumuzdur.” **(S.Kwinter)**

Bulunduğumuz yer bir mekan tanımlarken, kim olduğumuz bir durum bildirir. Bu durum tanımı; mekan, zaman ve beden kavramlarını da içine alır. Durum, şehir ve bedeni bütünleştirerek, etkileşime girdikleri ‘an’ı tanımlar. ‘An’ın sürekli devamlılığında, birbirlerinin uyum sağlayan protezleri olarak ortak -bütünsel- bir beden oluştururlar.

Kentleşme, mimarlık ve tüm kültürel yapılanmalar geniş bir hafıza sistemi olarak tanımlandığında -hafıza = deneyimler- güncel teknolojiler de bellek ve bilgi erişimini değiştirecek sinir sistemi olarak düşünülebilir.

Günümüzde, internet, elektronik ve tüm medya kaynakları gündelik hayatın içinde erimiş durumdadır. Dijital kültür ve kitle iletişiminin gündelik hale dönüşmesi ile deneyimlerimizin, deneyimlerimizin etki-tepkisi ile de kentin dönüşüm halinde olması ‘transkentleşme’yi tanımlamaktadır.

Transkentleşme yaratıcı dengesizlik durumu olarak incelenmiş, sınırların olmadığı, tüm aktivitelerin sıkı bir kentsel formda birbirine karıştığı yeni kentsel deneyim araştırılmıştır.

2. (TRANS) KENTLEŞME

2.1 “An” ın Değişken Tanımları – Yeni Tanımlar

Şimdiki zaman; içinde bulunduğumuz “an”, tedirgin ve isteklidir; değişime hazırdır, değişimin sınırında, hatta içinde bulunur; güncel ve belirsizdir. Bu yeni ve belirsiz durumu tanımlamak için ise yeni terimlere ihtiyaç vardır.

1990’lı yıllardan günümüze değin kentlerde belirgin bir mekansal dönüşüm gerçekleşmekte, yeni bir kentsel alan¹ ortaya çıkmaktadır. Bu yeni kentsel landscape mimarlık kültürünün odak noktası haline dönüşmüştür.

Günümüzde, değişen gerçeklikleri tanımlamak amacıyla, yepyeni bir sözcük dağarcığı, bir anlamda da terim karmaşası ortaya çıkmış durumdadır. Güncel kentin durumunu tanımlamak ve yorumlamak için sosyolojik ve felsefik açıklamalar (kıyı kent, telekent...), ekonomik tanımlar (global kent), coğrafi tanımlar (megalopolis, ecumenopolis...) ve de şehrin fiziksel dönüşümlerini işaret eden tanımlar (seyrek kent, kimliksiz kent, metapolis...) üretme çabası devam etmektedir.

Dönüşümü tanımlama çabasındaki bu terminolojiyi sadeleştirmeye ve sabitlemeye çalışmak ise, içinde bulunduğumuz durumun belirsizliğine aykırı olacağından hata olur. Kentin dinamik doğasını anlamak için bu tek yönlü bakış açılarının bir kenara bırakılması gerekir.

Fuksas, kentsel mutasyonların analizlerinin incelendiği yedinci Venedik Mimarlık Bienali’nde, sabit ve belirli kavramları belirsizliklere dönüştürmek gerekliliğini öne sürer. Kaos da belirsizlik içinde bir düzendir. Kenti, sürekli olarak dönüşen, mutasyona uğrayan magma hali ile tanımlar ve geleceğin kentinin tanımı için daha az estetik, daha çok etik üretme gerekliliğini ortaya koyar. ‘Kent, daha az estetik, daha çok etik’ etimolojik ya da dilbilimsel açıklamalar aramamayı önerir. **(Fuksas, 2000)**

¹ Kentsel alan : urban field

“Halihazırdaki koşulların karmaşıklığı süreçlerin kazandığı ivmeyi gösterir. Terminolojiyi “düzeltmek” ise büyük bir hata olur. Düzene ilişkin genel bir ilke , tam da onu tanımladığımızı düşündüğümüz anda yokoluverir. ‘Kaos’ düzensizlik değil, aksine ‘aşkın’ bir düzendir, bu durumda kesinliklerin karşısına ‘belirsizlikleri’ koymalıyız...” **(Fuksas, 2000)** ifadesiyle Fuksas, kentin düzen ve karmaşaları ile bir bütün olduğunu belirtir. Kent, hiç durmayan bir süreç, oluşumdur.

Dönüşüm, düzen ve düzensizlik güçlerini yaratıcı bir gerilim içinde tutmaya dayanır. Düzen ve düzensizliklerin biraradılığı kenti dönüştüren yaratıcı ortamı oluşturur.

Kurgu, parçalanma, kolaj, eklektizm ve bütün bunların dokularına işlemiş bir gelip geçicilik ve kargaşa duygusu günümüzün mimari ve kentsel tasarım pratiğinde hakim olan temalar olarak ortaya çıkar. **(Harvey, 1990)**

Kentsel deneyim kurgu, kolaj ve parçalanmalar üzerinden yeniden üretilir. Böylelikle düzensizlikler dönüşerek yeni bir düzen doğurur.

Modern metropol son otuz yıldır sürekli bir değişim içerisindedir. ‘Postmetropolitan dönüşüm’ olarak adlandırılan bu değişim sonucu kentler sürekli bozularak yeni formlar ortaya çıkartırlar. Bu yeni kentsel durum mekansal değişimin yanı sıra kentin sosyal, kültürel ve psikolojik değişimini de beraberinde getirir.

Gerçekleşmekte olan dönüşüm ve değişimler, çoğu zaman çatışmayla birlikte varolur: Kentsel nüfusta bir artış, eski ve yeni yoksulluk biçimleri, kirlenme, göç dalgaları, mülteciler... Tüm bu dönüşümler ise beraberinde yeni bir kültür doğurur.

Örneğin, Koolhaas ‘Delirious New York’ ta 20. Y.yılın kültürünü yığılma kültürü - yoğunluğun kültürü-² olarak tanımlamıştır. **(Koolhaas, 1994)** Koolhaas’a göre, yığılma kültürü, her bloğun tek bir strüktüre dönüşmesinin, bu strüktür içerisindeki her evin ise farklı bir hayat tarzı ve ideolojiye sahip olmasının sonucudur. Böylelikle, her bir kat yeni ve alışılmamış aktivitelerin farklı kombinasyonlarını içeren birimlere dönüşür, herhangi bir yer veya herhangi bir zamanda, doğal veya yapay tüm durumların keşfine olanak tanır.

Telepol, global şehir, ise benzer bir yaklaşımın; ancak farklı bir sosyal etkileşimin deneyimini açıklar. Bu durum, nüfusun hızlı artışı ile sosyal hayatta yer alan radikal dönüşümün gereğidir. Dönüşüm, beraberinde yeni bir kültür doğurmakta; teknoloji ve gelişen iletişim ile şehrin geleneksel “yer” kavramı yok olmaktadır.

² yığılma kültürü : Koolhaas’ın tanımladığı ‘culture of congestion’ terimi yerine kullanılmıştır.

Telepol, birbirlerinden uzak mesafelerde bulunan bireylerin yoğun etkileşimde bulunduğu bir ortamı tarif eder; bu yönüyle de geleneksel kent kavramının dayandığı bölgesellik ve biraradalık ilkelerini yıkar. Bu strüktürü ile de kente yeni bir kültür sunar.

Telekentte yer kavramı önemini yitirir. Bireylerin iletişim ağı kentin yeni ve teknolojik alt yapısını oluşturur. Telepara - kredi kartları, elektronik transferler, ...- , teleimaj - televizyon, teletekst, elektronik posta, video, film, bilgisayar grafikleri...- , teleses - telefon, radyo, cd, ...- , telealışveriş...vb. yeni kültürel dönüşümler olarak ortaya çıkar.

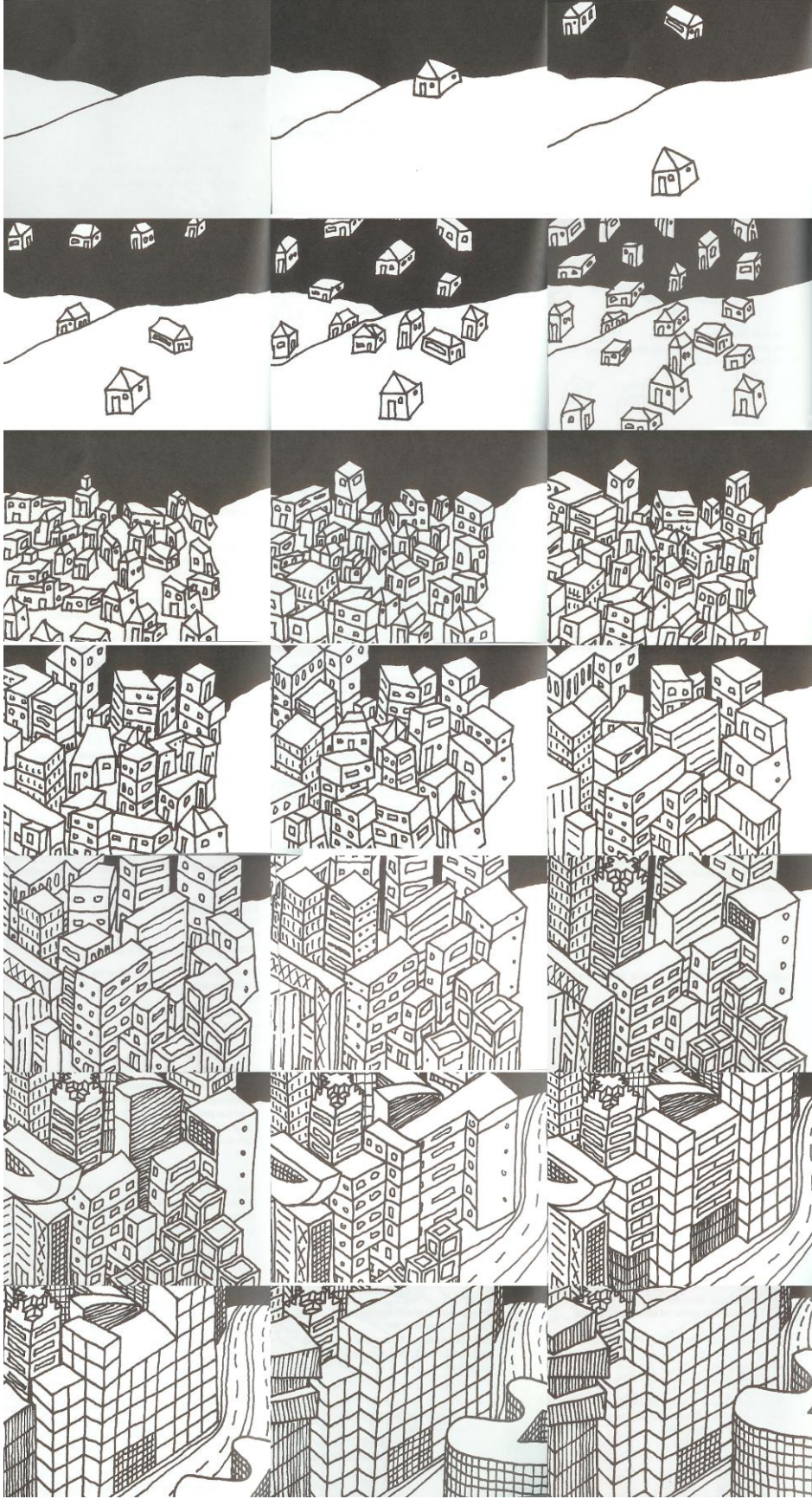
Kentsel transformasyonun tartışıldığı ‘transurbanism’ konferansında da belirtildiği gibi “Ortaya çıkan yeni ‘postmetropol’ kent tüm bu dönüşümlere karşın süreklilik içerir. Eski şekli tamamıyla ortadan kalkmaz ancak, konsolide ve kararlı durumu bozularak bambaşka bir hale dönüşür.” (Mulder, 2002)

Kentsel dönüşüm, gündelik yaşamla doğrudan ilişkilidir. Gündelik yaşamın dönüşümü ile ortaya çıkan yeni kentsel deneyim, tüm aktivitelerin yoğun bir kentsel formda birbirine karıştığı ve dönüştüğü esnek ve değişken bir yapıya sahiptir. Değişen kent bir yandan kim olduğumuzu belirler; diğer yandan ise gündelik yaşam, kenti dönüştüren ana etken olarak belirir.

Kent dönüşerek yenilenen bir süreklilikler dizisidir; sürekli bir parçalanma ve tekrar oluşum süreci ile yeni formlar kazanır. Düzen ve düzensizliğin sınırında varlığını sürdürür.

Dönüşüm, düzen ve düzensizlik güçlerini yaratıcı bir gerilim içinde tutmaya dayanır. Düzen ve düzensizliklerin biraradalığı kenti dönüştüren yaratıcı ortamı oluşturur.

Kent, hiç durmayan bir süreç, bir oluşumdur.



Şekil 2.1. Kentin Gelişim Şeması – Piknik Kent İstanbul

2.2. Dönüşümün Tanımları - (Post -metropol / Trans-kentleşme)

Parçalanmış geleneksel kent kavramı, yeni tanımları da beraberinde getirmiştir. Bu bölümde, güncel kentin durumu iki farklı tanım aracılığıyla belirlenmiş, farklılıklar ve benzerlikler ortaya çıkarılmıştır: Postmetropol durum ve transkentleşme.

2.2.1. Post - metropol Durum:

Günümüz kentsel deneyimini betimlemede kullanılan ‘post-metropol durum’ kentin sürekli bir parçalanma ve tekrar oluşum süreci ile yeni biçimler kazanmasıdır. Bilgi ve organizasyon ağlarının yoğunlaşması ve giderek artan şekilsiz büyüme sonucu, iç ve dış bağlantıların giderek artan karmaşıklığı ile birlikte kentsel deneyim de giderek saydamlaşan, ancak bununla birlikte hala anlaşılabilirliğini koruyan, kapsamlı ve yoğun bir yapıya dönüşmektedir.

Arjen Mulder’in de Transurbanism kitabında da belirttiği gibi post-metropol tanımı, ‘post-’ öneki ile türemiş diğer tüm terimler gibi, tanımında geriye bakış içerir. Durumun geçmiş deneyim üzerinden tanımlanması ile, geçmiş daha net ve kavranabilir hale gelir; buna karşın, geçmiş netleştikçe ‘şu an’ şekilsizleşir. **(Mulder, 2002)**

Şehrin yeni ulaşım ve iletişim araçlarıyla parçalanarak yok olduğu saptaması yaklaşık son 40 yıldır mimarlığın gündeminde olmasına karşın dönüşümün belirsiz strüktürü bugünkü durumu netleştirmeyi imkansız kılar. Ancak bununla birlikte, şehrin geçmişte nasıl algılandığına ilişkin gizli referanslar içerir.

Benzer bir yaklaşımla, Fuksas, bir zamanlar kentsel ya da topografik gelişme ile tanımlanan kentlerin bugün de tanımlanabilir olmalarını, ancak son günlerini yaşayan bir geçmiş özleminin uzantısı olarak yorumlar.**(Fuksas, 2000)** Kent, geçmiş deneyimin tanımı üzerinden yeniden, tekrar tanımlanır.

Günümüze dek, şehrin çeşitli tanımları yapılmıştır. Bu tanımlar incelendiğinde postkent, postmetropol terimleri ile betimlenen kentsel deneyim açıklık kazanır.

Bu tanımlardan ilki, batı şehrinin Ortaçağ’a ilişkin tanımıdır: Şehir surlarıyla çevrelenmiş dar sokaklar ve küçük komşuluklar, merkezi bir meydan etrafında toplanan katedral ve yönetim merkezi, ... Bu tanımda, her parçanın bütün içindeki yeri ve ilişkileri belirlidir ve sabit kurallara dayanır. Şekil 2.2. de tanımlanan Ortaçağ şehrinin yerleşim şeması gösterilmiştir.

Şehir, belirli kentsel elemanların topoğrafya ve coğrafi koşullara göre, belirli kurallar içerisindeki farklı kombinasyonlarının sonucudur. Bu yönüyle de standardize edilmiş elemanlardan oluşan bir matriks niteliğindedir. Kapalı bir sistemdir. Ana prensipleri belirli olmasına karşın lokal özelliklere göre biçim olarak farklılaşır.



Şekil 2.2. Şehir nasıl inşa edilir?

Endüstri devrimi ile birlikte ise şehir tanımı tümüyle değişmiş, bulvarlar ve parkların hakim olduğu, sınırların silikleştiği, daha açık ve yarıendüstrileşmiş geç 19. yyıl şehri ortaya çıkmıştır.

Yukarıda örneği verilen Ortaçağ şehrinin yapılandırılmasına mimar, plancı dahil değildir, şehir adeta bir labirent niteliğindedir. Buna karşın, 19. yüzyıl şehri bir planlama ürünü olarak, grid düzenlemeler şeklinde ortaya çıkmıştır. Merkezi şehir, ulaşım sistemleri ile parçalanmış, mekansal ve sosyal zonlama ilkeleri sonucu kullanılmayan tanımsız alanlara, gettoya dönüşmüştür. **(Wigley, 2002)**

Günümüzde ise mekansal veya sosyal zonlama tümüyle olanaksızdır. Le Corbusier'in şehri yaşama, çalışma, eğlence ve ulaşım olarak dört ana fonksiyona ayırması, artık gündelik hayatın dönüşümüyle tümüyle imkansız hale gelmiştir.

Günümüzde, ulaşım ve yaşama alanları neredeyse özdeş hale gelmiştir. Konut alanları da konaklama dışında birçok farklı fonksiyonu bir arada barındıran çokfonksiyonlu alanlara dönüşmüştür.

Medyanın gündelik hayata girmesi ile ise kent, mekan karakterini yitirerek markaya, logoya dönüşmüş durumdadır. Post-kent olarak tanımlanan bu yeni durumda geleneksel kent kavramı parçalanmış, ‘yer’ kavramı önemini yitirmiştir.

Colomina ise, kentsel mekanın parçalanmasını, ulaşım sistemlerinin gelişmesi ile değişen kentsel algıya bağlar ve bu dönüşümün başlangıcını da demiryolunun kullanıma geçmesi olarak belirler. **(Colomina, 1994)** Demiryolu, tıpkı fotoğraf gibidir, süreksizliği ve parçalanmışlığı doğurur. Demiryolu ve fotoğrafın kullanıma girmesi ile beraber başlayan bu süreç, otomobilin yaygınlaşması ile birlikte hız kazanmış, yer kavramı önemini yitirirken, kent süreksiz mekanların birlikteliğinden oluşan parçalara bölünmüştür. Bu karakteriyle kentler, adeta birer açık hava müzesine dönüşmüşlerdir.

‘Post-kent’ tanımı, geleneksel kent tanımının günümüzde artık geçersiz olduğunu bildirmesine karşın yeni durumu tanımlamak için yeterli değildir. Burada eksik olan, kent kavramının dışardan bir bakışla ve de geçmişin perspektifinden tekrar tanımlanması gereğidir.

Tanım dışardan bakılarak yapıldığında, süreç içinde sadece ana hareketler görülebilirken, değişime içerden bakıldığında dönüşümlerin yapısı görünür hale gelir, ve de değişimin hangi yönde gittiği, neyin değiştiği, neyin ortaya çıktığı izlenebilir. **(Mulder, 2002)**

2.2.2 Trans-kentleşme:

‘Post-’ pozisyonunu terkedip ‘trans-’ bakış açısına geçtiğimizde değişimlerin dışında kalmaya çalışmak yerine, bilinçli olarak değişimle birlikte hareket etmek mümkün hale gelecektir.

Bu durumda ‘transkentleşme’ kavramı ‘şimdiki zaman’ı da içinde barındırır. Postkentleşme tanımından bu yönüyle ayrılır. ‘Şu an - şimdiki zaman -’ dönüşümün belirleyici elemanıdır. Böylece yaşayan ve sürekli dönüşen bir sistem olan kentin kararsız ve parçalı yapısını kavramak olanaklı hale gelir.

Habermas (**Habermas, 1987**), şimdiki zaman-dönüşüm ilişkisini şöyle açıklar: “Gelip geçici, kaygan, anlık olana atfedilen yeni değer, dinamizmin kutsanmasının kendisi, kirlenmemiş, lekesiz, ve istikrarlı bir şimdiki zamana duyulan özlemi ele verir.”

‘Trans-’ ön eki eklendiği kelimeye ötesinde, aşırı, karşı tarafta, arasından, içinden, tamamen anlamlarını katar.

‘Transkentleşme’ de bir ön ekle tanımlanan her durum gibi amacını dolaylı yoldan açıklar. Somut bir durumu tanımlamak yerine, hareketi, akımı öne sürer: birşeyden başka birşeye doğru olan akımı. Ancak bu hareket dolaysız ve doğrusal bir hareket değildir, geriye dönüşlerle ilerler.

‘Trans-’ ön eki, öncelikle kelimenin kökündeki ismin ihlal edilme isteğini, kararını belirtir, ve bu yolla da konunun şu andaki geçerliliğini. Bunun sonucu olarak da, transkentleşme biryandan belirli bir şehircilik uygulamasının gerekliliğinin altını çizirken, bir yandan da bu pratiğin ancak belirlenmiş sınırların dışında gerçekleşebileceğini gösterir. (**Mulder, 2002**)

Kelime bu yöntemle incelendiğinde geçerli uygulamanın ihlali ve sınırların tekrar tanımlanması sözkonusudur. Bu durumda, transmimarlık somutlaştırmalar veya bir sonuca dayanma olmadan yapılan teorik mimarlığı tanımlar. Transkentleşme ise tam aksine, birden büyüyen kentler, kentler arasında oluşan kentsel bölgeler, havaalanları ve kentleşmesiz kentleri, plansız ve teorisiz büyümeyi bildirir.

Önerilen tanım içerdiği yan anlamlar incelendiğinde dikkat çekicidir. Bu yönüyle dönüşüm, hız ve belirsizlik kavramlarını da yapısında taşır.

Transkentleşme, kısaca globalizasyon ile ortaya çıkan ve sürekli dönüşen kentleşme olarak tanımlanabilir. Tanımında, transformasyon, globalizasyon ve kentleşme kavramlarını birlikte içerir.

Transkentleşme : kentleşme + transformasyon

: kentleşme + globalizasyon

Güncel duruma ait bir kavram olarak transkentleşme, günümüzde kentleşmenin durumunu tartışmanın temel noktası haline gelmiştir:

Kent, artık sınırlanarak lokalize edilebilir mekansal bir birim olmaktan çıkmış, belli bir strüktür yerine etkinlikler topluluğuna, kentsel bir alana dönüşmüş durumdadır.

Burada kentsel alan kavramı ile belirtilmek istenen ‘çepeçevre’ olma durumudur; alışkan ve açık bir sistemi tanımlar.

Wigley, bu sistemi “Tüm etkiler, hareketler ve olaylar, gittikçe yoğunlaşan ve etkileşimi artan, girişken bir ağ içerisinde bulunurlar.” (Wigley, 2002) saptamasıyla açıklamıştır. Kent öncelikle açık bir sistemdir, çevresiyle yoğun bir iletişim içindedir. Bu hareket onu sürekli bir akış ve değişim ile dengeden uzak tutar.

Açık bir sistem olarak kent, sürekli büyüyüp küçülen dengesiz bir sistemdir. Sürekli bir parçalanma halinde olmakla beraber, kentler devamlı olarak genişleyip küçülerek kendilerini yeniden düzenlerler. Kent, kendini kendi değişimi üzerine var etmiştir. Yapılı çevrenin tüm niteliklerini, gene çevrenin kendisi tarafından tasarım kaynağı olarak kullanır ve kendini sürekli yenileyerek organize eder.

Tüm bu tekrar düzenleme süresince meydana gelen ekonomik değişikliklerle, kentin en yoğun bölgeleri birden kullanılmaz alanlar haline gelebilir veya metruk alanlar birden yoğun noktalara, kentin düğüm noktalarına dönüşebilir.

İstanbul’u ele aldığımızda, bu tip dönüşümleri açıkça görmek mümkün olacaktır. Örneğin Nişantaşı bölgesi, kent içerisinde gündüz en yoğun ve işlek bölgelerden birini oluştururken, haftasonu ve geceleri ölü alanlara dönüşür. Dönüşümler, gün içerisinde belirli saatler içinde yoğun olarak görülebildiği gibi, uzun aralıklarda da açığa çıkabilir. Çukurcuma ve Galata bölgeleri, geçirdikleri dönüşümlerle metruk alanlara dönüşmüş ve niteliklerini kaybetmiş alanların günümüzde tekrar canlanarak eski niteliklerine kavuşmaya başlamış örnekleridir.

Lars Lerup, bu değişim durumunu ‘stim’³ ve ‘dross’⁴ terimleri ile tanımlar. (Lerup, 1994) ‘Stim&Dross: Rethinking the Metropolis’, metropol tanımını yeniden sorgularken farklı bir bakış açısı ile değişen kavramlar için yeni tanımlar önerir. ‘Stim’ uyarılan, uyandırılan, aktive edilen merkezleri tanımlar, ‘dross’ ise sönükleşen, çöken, tortu alanlardır.

Yeni landscape içerisinde, her an birçok nokta uyarılmış hale geçip birden aktive olurken, diğer yandan da aynı anda birçok aktif nokta sönükleşerek nötr alanlara dönüşür. Farklı zamanlarda yaşanan, alternatif ve çok çeşitli yaşamların aktif birlikteliğinin sonucu, kentin geniş bir landscape içerisinde, noktasal ve sürekli dönüşen aktivasyon noktaları, belirsiz ve sürekli değişen kentsel deneyimi oluşturur.

³ stim : kelimenin kökü ‘stimulation -uyarım-’ kelimesinden gelmektedir. Bunun yanı sıra, Lerup burada ‘stimme -ses-’, ‘stimmung-ortam-’ kelimelerine de çağrışım yapmaktadır.

⁴ dross : atık üründür; tortu, posa, cüruf anlamında kullanılmaktadır, değersizdir.

Lars Lerup bu aktivasyon modelini şiddetli bir yağmur sırasında gölün yüzeyinde oluşan hareketlerle tanımlar: “Metropol, günlük döngüsü içinde aktive olup sönükleşen milyonlarca uyarı bombardımanına maruz kalır. Tüm bu etkiler birbirine karışarak dağılır, birbirini aktive eder veya sönükleştirir, her bir uyarı yankılanarak birbiri ile etkileşir.”

Güncel kentsel deneyimin sınırları belirsizdir. Kentin fiziksel sınırları silikleşerek yok olmuş, yeryüzü yoğunluğu farklılaşan bütün bir kentsel alana dönüşmüştür: Artık, ‘Dünya = Kent’ tir.

Bu bütün landscape içerisinde artık doğa-kent ayrımı da ortadan kalkmıştır. Kent, olası her yönde açılarak yayılmış bir kentsel landscape’e dönüşmüştür.

Belirli bir topoğrafyada, yollardan oluşmuş bir ağ içerisinde yer alan binalar ve altyapılarının örgüsü olarak tanımlanan geleneksel şehir kavramı, günümüzde, belirsiz bir "kent bulutu"na dönüşmüş durumdadır. Bu kent bulutunun kesin sınırları çizilemediği gibi, içerisinde barındırdığı kentsel yaşam da belirsiz ve değişkendir. Güncel kentsel deneyim, cep telefonlarının kapsama alanı ile tanımlanabilir hale gelmiştir. Kapsama alanı içinde olan her yer kentin yaşama alanını tanımlar; ancak kapsama alanı dışında ise şehrin dışındasınızdır.

Günümüzde kent artık sınırlanabilir bir uzamsal birim olmaktan çıkarak, ‘kentsel alan -urban field-’ olarak tanımlanan bir etkinlikler topluluğuna dönüşmüştür. Mekansal özellikler ise, ‘çepeçevre’ olma durumuna dönüşmüştür.

Postmetropol tanımı, işte bu belirsiz durumu netleştirip yorumlayabilmek için geçmişten, postmodernizmden referans almış ve sonuç durum için henüz belirli bir terim olmadığından, bu süreci de tıpkı öncellerine dayanarak tanımlamaya çalışmıştır; tıpkı postmodernizm ve post endüstri toplumunda olduğu gibi. **(Mulder, 2002)** Ancak bu tanım, şimdiki zamanı içermediğinden eksiktir.

Postkentleşme olarak tanımlanan değişken şehircilik, şehrin kolaj, montaj ve aktarım yöntemleri ile parçalanmasıdır. Fonksiyondan çok yaratılan mekanlar ve bu mekanlardaki olası hareketler önemlidir. Mulder ‘transkentleşme’yi ise tam aksine kentleşme ve dönüşümün birlikteliği olarak tanımlar. Bilginin yoğunluğu ve giderek artan etkileşim dönüşümü getirir. **(Mulder, 2002)**

Transkentleşme şehirlerin yapıları çevresindeki her özelliğinin, gene çevrenin kendisi tarafından tasarım kaynağı olarak kullanıldığı bir tasarım sürecine dönüşümünün teorisidir. Bu özelliğiyle, yeni bir tasarım stratejisi sunar.

Bu yaklaşımla, Ruby transkentleşmeyi şöyle tanımlar: “Kentlerin kendilerini, lkal strüktürlerin global akımlarla birleştiği kompleks sistemler olarak örgütleyebildiği yeni bir tasarım stratejisidir.” (Ruby, 2002)

Bu durumda, “Transkentleşme, kentlerin içinde bulunduğu yaratıcı dengesizlik durumudur.” (Mulder, 2002) Yöntem, bu yönüyle belirsiz ve açık bir sistemdir. Sonuç durumun belirlenemeyeceği, ancak dönüşümle birlikte hareket edilerek öngörülebilir bir değişim sürecidir.

İstanbul, gelişmekte olan diğer tüm şehirler gibi benzer bir dönüşüm geçirmektedir, ancak dinamikleri tümüyle kendine özgü ve farklıdır. Erik Göngrich, bu durumu “piknik kent” kavramı ile tanımlamıştır. (Göngrich, 2001) Piknik, burada, kamuya açık bir alanın dolaysız kullanımını ve dönüştürülmesini tanımlar, kamusal alanla beraber yaşama ve onu dönüştürmeyi hedefler.

Piknik kent- İstanbul, İstanbul örneğini bu yaklaşımla inceler, karayolu kavşağının bile piknik alanına dönüşebildiği bu kamusal alandaki “farklı bir düzenin” varlığına işaret eder.



Şekil 2.3. Piknik Kent Otoban Parkları

Bu çalışma, böyle bir bakış açısı ile, kentin dönüşümünün hem sonucu hem de nedeni olan gündelik hayat pratiklerinin dönüşümünü inceler; bu yöntemle değişimi görünür kılmayı amaçlar ve İstanbul dosyası ile dönüşümü belgeler.

2.3. Dönüşümün Elemanları

Kent bir arayüzeydir, ‘inbetween –arasında-’ bir durumdur. Bu “arasında olma” durumu, transformasyona olanak verdiğinden kritiktir. Dönüşümün sürekliliğini sağlayan işte kentin bu özelliğidir.

Kendini dönüşüm üzerine var eden bu yapı, yapılı çevreyi oluşturan her özelliği gene kendi özellikleri aracılığıyla dönüştürür. Dönüşümün ana elemanları nüfus değişimleri ve teknolojik gelişmeler olarak incelenmiştir. Önemli etkenler olarak ortaya çıkan kitle iletişimi ve göçler ise bu ana başlıklar altında incelenmiştir. Kentler nüfus değişimleri, göçler, teknolojik gelişmeler ve kitle iletişimi gibi etkenlerle parçalanıp tekrar organize olarak kendilerini yeniden düzenlerler.

2.3.1. Teknolojik Gelişmeler

Makina çağının 20.yyıl şehrini dönüştürdüğü gibi, enformasyon ve iletişim teknolojilerinin de 21.yyılın yapılı çevresini tümünden dönüştürdüğü açıktır. Tarih boyunca insanoğlunun yaşam çevresine şekil veren, egemen teknoloji ve ideolojiler olmuştur.

Kentin gücü onu oluşturan binaların geleneksel anlamında değil, teknolojinin sürecindedir, iletişim mekanlarındadır.

Gelişen teknoloji sonucu gündelik yaşamımızın belirleyen etkenlerden biri hız olmuştur. Bu durum parçalı, geçici ve belirsiz kent dokusunda yoğunlaşmaya neden olur. Hız, iletişimin yoğunlaşmasını sağlar. İletişimin yoğunluğu ise yeni aktivasyon noktalarının ortaya çıkmasını sağlar.

Kişisel bilgisayarlar, internet, cep telefonları, uydu bağlantılarının kullanımı kendimizi ve bedenimizi algılayışımızı, toplum içindeki konumumuzu ve gelecekle kurduğumuz ilişkiyi büyük ölçüde dönüştürmüştür.

Kitke İletişim Araçları:

“Video, etkileşimli ekran, multimedya, internet, sanal gerçeklik: Karşılıklı etkileşim bizi her yandan tehdit ediyor. Her yerde mesafeler birbirine karışıyor, her yerde mesafe ortadan kaldırılıyor.” **(Baudrillard, 1997)**

Medya ve gelişen kitle iletişim sistemleri ile değişen mekan algısı, kenti ve kentsel alanı dönüştürmüş; yer kavramı önemini yitirmiş, kentsel mekan kavramı ise kentsel alan algısına dönüşmüştür.

Televizyon ile ortaya çıkan yeni mekan anlayışı kentsel mekanı dönüştürmüş, internet ve GPRS iletişim sistemleri ile lokalite yerine bölgesel iletişim alanları geçerli hale gelmiştir. Artık herşey ulaşılabilir uzaklıktadır. Orası ve burası gibi

uzaklık kavramları yok olmuştur; bedeninin nerede olduğunun artık hiçbir önemi yoktur. Elektronik haberleşme, eşzamanlılık kavramını da beraberinde getirmiştir.

Lewis Mumford, Tarih Boyunca Şehir’de (**Mumford, 1961**) artık tekdüze olan hayatı anlatırken “uzun mesafeli kitle iletişim araçlarıyla birlikte, halkın tecridinde çok daha önemli bir denetim aracı ortaya çıkmıştır” diye belirtir.

Şehrin imajı da bu yoğun iletişimle birlikte dönüşmüştür. Şehirler, artık o alanda bulunmadan da deneyimlenebilir hale gelmiş, birer logo haline dönüşmüştür.

Kentsel deneyim, kentin kendini paketleme, tüketim mekanizması haline dönüşmüştür. Kent artık gidilmeden de deneyimlenebilir bir imgedir.

Kentsel transformasyonun yeni süreçlerinde de itici kuvveti internetin strüktürü ve işletim şeklinin oluşturacağı açıktır. Geleceğin şehrinin formu için bunun ne anlama geldiğini şu an bilmemekle beraber, yeni bir paradigmatik dönüşümün erken aşamalarını geçirdiğimizi biliyoruz.

Durumcular tarafından yaklaşık yarım yüzyıl önce ortaya atılmış sorular, bu değişimin erken belirtilerini oluşturur. Bu benzerlikler üçüncü bölümde detaylandırılmıştır.

2.3.2. Nüfus:

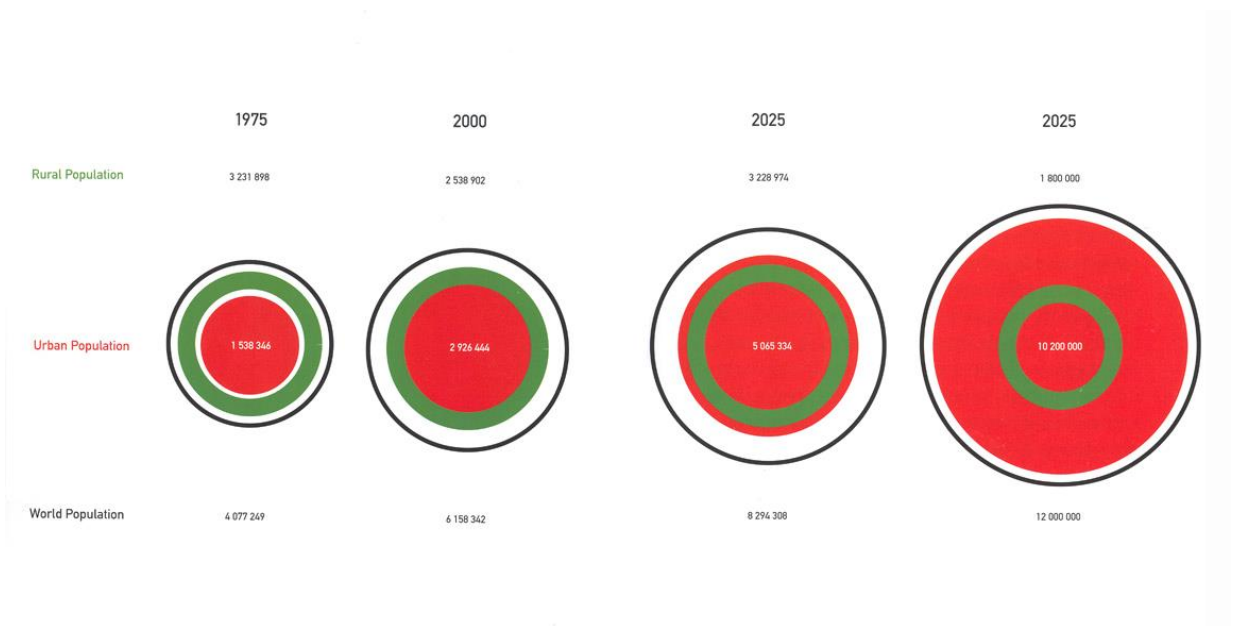
Hızlı nüfus artışı, kentlerin iç ve dış tüm dengelerini bütünüyle değiştirerek dönüştürür. Buradaki kritik etken, yoğunluktur. Kentsel nüfusun kırsal nüfusa oranı kentsel deneyimin değerlendirilmesi açısından önemlidir.

Nüfusun nasıl bir iletişimde bulunduğu, ve bu iletişimin yoğunluğu da fiziksel yoğunluk kadar önem kazanır.

Göç, nüfus artışının en önemli faktörlerinden biri olarak ortaya çıkar. Dünyada her yıl yaklaşık üç milyon kişi göç etmektedir.

Şekil 2.4.deki tablo, dünya nüfusunun - kentsel ve kırsal nüfusun - 1975’ten bu yana geçirdiği değişimi ve bu değişim hızıyla 2025 yılı için yapılan saptamayı gösterir:

2025 - kentsel nüfus = 10.200.000, kırsal nüfus = 1.800.000



Şekil 2.4. Kentsel nüfus/ kırsal nüfus oranlarının değişimi şeması

“İstanbul’da 1959’da apartman sayısı 6.000’i, oturanları 100.000’i geçmiyordu (nüfusun %10’undan az). Sadece az sayıda kişi, komşularının özel hayatını izleme ayrıcalığına sahipti.” (Göngrich, 2001) saptaması ile kentsel nüfusun geçirdiği hızlı dönüşüm açıkça görülmektedir.

Göçler:

İletişim araçlarının gelişimi sonucu şehirlerin çekim alanları yoğunlaşmış, bu da göçleri hızlandırarak nüfus artışı dengelerini değiştirmiştir. ‘Yer’ kavramı yerine ‘iletişim’ geçerli hale geldiğinden göçebe yaşam ön plana çıkmıştır.

Göç, günümüzde şehrin en belirgin sorunlarından biri haline gelmiştir. Örneğin, şekil 2.5. teki New York şehri metrosunun reklam panolarından bu sorunu açıkça ortaya koyar.



Şekil 2.5. Reklam panosu-göç

İstanbul’a her gün 1000 kişi göç etmektedir.

1950: İstanbul’da 1 milyon insan yaşıyor.

2003: İstanbul’da 14 milyon insan yaşıyor.

“Çoğu şehir, kanunlarca düzenlenmiş resmi varlığının yanında gayriresmi ve gayriihiyari bir hayat sürer. İstanbul’u diğer kentlerden farklı kılan, kamusal arazisinin %70inin 50 yıldır kendi haline bırakılmış olmasıdır. Burada binaların ömrü diğer şehirlere oranla çok kısa, ve bununla birlikte ‘genius logi’ her yirmi yılda bir baştan aşağı değişiyor.” **(Göngrich, 2001)**

Belirli bir yere yerleşmek düşüncesi yerine iletişimin olanaklarından yararlanarak sürekli hareket halinde olma düşüncesi, yeni durumun yaşam şekillerinden birini oluşturur. Bu durum, sosyal ilişkileri tümüyle yeniden organize ederken mekana bağlı olmayan, farklı sosyal grupların oluşumunu da sağlamıştır. Değişkenlik, çokluluk, hareket bu yeni yaşam şekline aittir.

“Artık burası yoktur – herşey şimdi” **(Virilio, 1984)** ise, ‘yer’ kavramı artık geçersizdir.

Ulaşım sistemleri ve yeni ‘serbest transit sınır kavramı’ ile böylesi bir yaşam şeklinin aktivasyonu sağlandığında şehir jenerik -kimliksiz- kente dönüşür.

Koolhaas jenerik şehri, geleneksel şehir tanımından geriye kalan herşey olarak tanımlar. “Kimliksiz -jenerik- kent eskiden şehrin bulunduğu yerde hazırlanmakta olan post-kenttir.” **(Koolhaas, 1995a)**

Kimliksiz kentte nüfus katlanarak artar; nüfus arttıkça yoğunluk azalır.

Kimliksiz kent homojendir; belirli bir kimliği, merkezi veya geçmişi yoktur. Çokseçeneklidir; tesadüfi sonuçlar doğuran bir gen havuzuna benzer. Bu yönleriyle, önerilen transkentleşme bakış açısı ile benzerlik gösterir.

“Kimliksiz kent, şehir planlamanın ölümünü sunar. Planlanmamış olduğu için değil. Ancak, bu şehrin en tehlikeli ve keyif veren buluşu, planlamanın en ufak bir fark bile yaratmadığıdır... Çok seçenekliliğin bu en tipik örneğinde etki ve tepkiyi yeniden oluşturmak asla mümkün olmayacaktır. İşler kendi akışında yürür. Söylenecek tek söz budur.” **(Koolhaas, 1995a)**

İstanbul: umumi şehir? **(Göngrich, 2001)**

2.4. Sistem : Belirsizlik

Kent belirsiz ve açık bir sistemdir. Kentin belirsizliği, yapısının değişken belirsizliğinden kaynaklanmaktadır. Gündelik hayatın barındırdığı tüm belirsizlikler ile kent hayatı bu değişkenlik üzerine kurgulanmıştır.

Belirsizlik durumdan önce gelir, tarafsızlık ise daha sonra; aksi takdirde belirsizlik durumu oluşturan güçleri nötralize eder.

Tanımsız olan her zaman için tanımlı hale dönüşmeye çalışır, çünkü tanımsızlık onu tanımsız olarak tanımlamaya izin vermez. Bu nedenle, Spuybroek'in (Spuybroek, 1997) belirttiği gibi "Tarafsızlığın pasif esnekliğini, belirsizliğin aktif esnekliğiyle değiştirmemiz gereklidir."

Tarafsızlığın tersine belirsizlik, açıkça belirli hedeflere, alışkanlıklara ve de henüz belirlenmemiş etkilere olanak sağlar. Yapısal durumculuk , yapısal olarak "derive" ve "detournement" lara olanak sağlar; öngörülemedinin planlanmasını sağlamasa da, öngörülenin yapılandırılması yeniyi üretebilecek özelliktedir. Esneklik ise yönlendirilmiş bir açıklıktır; geçirgendir. Bu geçirgenlik, saydamla opak arasında değişebilir. (Spuybroek, 2002)

2.4.1. Belirsizliğin Strüktürü

Lars Spuybroek, günümüz kentinin içinde bulunduğu belirsizliğin strüktürünü Frei Otto ve takımının 1990 başlarında ortaya koydukları "optimized path systems" adını verdikleri model üzerinden açıklıyor. Frei Otto, bu sistemde, mekanizmanın formu tekrar inşa ederek oluşturması ile belirsiz ancak tanımlanabilir bir sistem oluşturuyor. Spuybroek bu yöntemle şehirlerin strüktürü için önerdiği esnek ve belirsiz sistemin strüktürünü tanımlamaya çalışıyor. (Spuybroek, 2002)

Optimize edilmiş yön sistemlerinde mekanizma, belirli bir zaman aralığında elementleri arasındaki sayısız etkileşimle formunu oluşturur. Bu nedenle de sistemin belirli bir esnekliğe sahip olması gereklidir; ancak, bu hareketin strüktür tarafından belirlenmiş bir limiti vardır. Sınırlı esneklik değişime olanak tanırken sistemi belirleyen güçleri optimize eder.

Otto, iplik makinalarından, şehir dokularının şekillerini hesaplamada yararlanır: ipliklerin birleşip ayrılarak olası yol sayısını ekonomize etmesi, ortak geometrilerin birbirini güçlendirerek görünür kılmasından yararlanıyor.

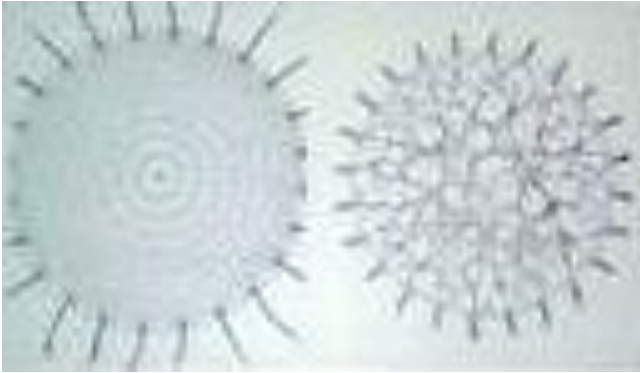
İplik yöntemi, üç aşamalı bir yöntemdir:

1.aşama, sistemdeki olası tüm ilişkilerin birbiriyle eşlenmesinden oluşur. Bu yöntemle ortaya çıkan basit bağlantı örgüsü, her evin diğer evlere olası birer yolla bağlanmış durumunu içerir. Geçitlerden oluşmuş bu tipik yüzey modelinde tüm bu bağlantılardan oluşan çerçeve, yüzeyi oluşturur.

2.aşamada doğrudan bağlantıların mümkün olmadığını öngörerek, F.Otto, olası tüm bağlantıları % 8 oranında uzatarak sistemin esnekliğini elde ediyor (Bu % 8 lik oran tüm sistem içerisinde varyasyonlar gösterebilir).

3.aşamada ise, tüm bu sistemi suya daldırıp çıkartarak ıslak ipliklerin birbirine yapışma eğilimi ile oluşan birleşmeler ve fazlalıkların eliminasyonu sağlanır. Tüm yollar farklı noktalardan geldiğinden tüm birleşimler de farklı noktalardan biraraya gelir ve boşluklu bir sistem ortaya çıkar.

İlk ve son aşamaları gösteren Şekil 2.6.da tüm olası bağlantılar ve bu bağlantıların örgüsü gösterilmiştir.



Şekil 2.6. Frei Otto-iplik yöntemi

Birinci model tüm olasılıkların mevcut olduğu bir yüzeyi tanımlar. Son model ise daha karmaşıktır: geçitlerin ve kesişimlerin kümelenmesinden oluşur. İki boyutlu ve çok yönlüdür. Birleşimler tek boyutlu ve tek yönlü iken, boşluklar boyutsuz ve yönsüz alanlardır. Sonuç ise zayıf bir sistem değil; aksine, rijit ve tümüyle gergin bir sistemdir. Esnek ve zayıf birimlerin bir araya gelerek daha güçlü kolektif konfigürasyonlar oluşturmasını sağlar. Ortaya çıkan, gevşek ve karmaşık bir rijitliktir. Bireysel gereksinimleri ve kolektif ekonomiyi optimize ederek belirsiz bir düzen oluşturur.

Sistemde doğrusal olarak işleyen yüzey alanlarla, yüzey olarak işleyen doğrular birbirinin içinde kaybolmuş durumdadır; buna karşın düzeni sistemdeki süreklilik sağlar.

Düzen belirsiz bir düzen olmasına karşın, kesin bir sistem oluşturur: dışarıda kalan eleman yoktur, rastlantısal değildir. Sadece varyasyonlar, çeşitlilikler ve dönüşümlerden oluşur.

Sistemin en şaşırtıcı tarafı ise boşluklardan oluşmasıdır; sistem, boşlukların gömülmesi ile ortaya çıkar, yöntem ekleme ve çıkarma değil çarpma olarak tanımlanabilir. Sonuç, birçok değişkenin çoğaltılması ve etkileşimi ile oluşur. Deformasyon serbestisinin derecesi ise, sistemin yoğun ve belirleyici dönüşümlerini oluşturur. **(Spuybroek, 2002)**

Lars Spuybroek, Frei Otto'nun oluşturduğu bu gridi ıslatılmış -wet- bir sistem olarak tanımlar.

2.4.2. Islatılmış (Wet) Sistemler – Belirsiz Çok fonksiyonluluk

Burada “ıslatılmış sistem” tanımıyla önerilen sistem, esnek, yaratıcı bir sistemdir. Ne katı, rijit bir sistemdir ne de sıvı, akışkan... Hareketler sistemi belirleyen ana elemanlar tarafından emilmiş durumdadır.

“Kuru -dry- sistemlerde strüktür katı iken hareket sıvıdır, akışkandır. Bu durumda hareket strüktürden ayrılmış durumdadır. Buna karşın, ıslatılmış -wet- sistemlerde ise hareket strüktür tarafından emilmiş durumdadır. Düzen, değişken ancak belirlenebilir bir düzendir.” **(Spuybroek, 1997)** Strüktür değil, organizasyon önem kazanır.

Bu belirsiz düzen, esnek ve çoğulcu bir ağ düzenidir. Açık sistemler genelleme ile birlikte verimsizliği getirmesine karşın; ıslak sistemlerdeki esneklik, mekanın çeşitli kullanımlarını ve çokfonksiyonluluğu doğurur. Programın optimizasyonunu ve de mekanın nötralizasyonunu sağlar.

Rijitlik esnetilmiştir. Karmaşık, gevşek rijitlik elde edilmiştir.

Varyasyonlara olanak tanır. Tesadüf değil, çeşitliliği öngörür. Oluşan farklılıklarla elde edilen süreklilik ise sistemin rijitliğini güçlendirir, düzeni kurar.

Önerilen sistem potansiyel bir sistemdir: belirsizdir; ancak belirlenebilir. Kuru/katı sistemlerdeki tanımlanmış yararcılık yerine, belirsiz çok fonksiyonluluğu önerir.

Gündelik hayat pratiklerinin ve dönüşen yaşamın, bu belirsiz strüktür içinde incelenmesi ve yorumlanması, dönüşen yaşamlarımızın potansiyel oluşumlarına imkan verir ve de belirsiz ancak tanımlanabilir yapıyla çeşitliliği getirir. Önerilen yaratıcı dengesizlik durumuna olanak tanır.

“Kentsel tasarım, genelin düzenleyicisi olarak belirsizliđi arařtırmalıdır. Kentsel tasarım, özgürlüğün yaratımıdır.” **(Christiaansee)** Yaratıcı dengesizlik durumu da böylelikle, belirsiz sistemler üzerinden kentsel tasarımın özgürleşmesine, güncel duruma ait teorilerin ortaya konmasına olanak tanıyacaktır.

3. KENTSEL DENEYİMİN GÜNDELİK PRATİKLER ÜZERİNDEN İNCELENMESİ

3.1. Gündelik Hayat Pratikleri

Gündelik yaşam, en genel anlamda gündelik sözcüğünün sözlük tanımından yola çıkılarak “her günkü” yaşam olarak tanımlanabilir. **(T.D.K., 1988)** Bu tanım, geniş zaman kipi ile bütünlemeci bir tavırda olduğundan, gündelik yaşamın parçalı yapısı ile çelişen bir durumdur. Geçicilik gündelik hayatın içinde bulunur.

Gündelik hayat diyalektiktir, çelişkilerle doludur ve günceldir. Belirsizlik, gündelik hayatın en önemli özelliğidir. Bu belirsizlik içinde ikilemlerin dengesiyle sürekli değişen gündelik hayatın farkına varmak ise içinde bulunduğumuz durumun, var olan ve potansiyel oluşumların farkına varmayı sağlar.

Farkında olmak, bilinçli olma durumu, ‘Kişi’ nin izleyici, bilgilenmiş ve yanıt vermeye hazır olduğunun göstergesidir. Farkındalık, kentsel bir niteliktir. Gündelik hayatın, bilinçsiz gerçekleştirilen pratiklerin farkında olmak ‘proprioception’ı, bedenin kendini algılamasını sağlar.

‘Proprioception’, bedenin bütüne ait pozisyonu içerisindeki içsel bir farkındalıktır ve tümüyle kişiye özgüdür. Böylelikle, tüm çevre bedenin mekanı haline dönüşür, sınırlar kaybolur. **(NOX)** Burada proprioception ile yeni bir farkındalıktan söz edilmektedir. Çevrenin sınırları bedenin sınırları haline gelmiştir. Bu farkındalık, bedenin duruşuna ilişkin olarak algıladığı hareket duyusudur. Hareket ise dönüşümdür.

Kişiye özgü olan ve hareketle biçimlenen bu dönüşüm algısı kişiyi çevresiyle birlikte bir bütün olarak değerlendirir. Beden ve çevresi, hareket yani dönüşüm aracılığı ile sınırlarının -yani kendisinin ve çevresinin- farkına varmaktadır.

Gündelik hayat pratikleri, kodlanmış ve birbiriyle bağıntılı sosyal ve politik sistemler olarak incelendiğinde, ‘sıradan çevre’, ‘kültürel etkilerin yer aldığı sahne’ olarak karşımıza çıkar. **(Betsky, 2003)**

Bu sahnede ise, gündelik hayat pratiklerinde olduğu gibi “Kişi konuşmacıdır, anlatıcı konumundadır.” (Certau, 1984) Bu yönüyle bireyler aktif, dönüştürücü kimliği taşır.

Kültürle ilişkisi de ‘kişi’ konuşmacı konumuna geçtiğinde başlar; konuşmasının geçtiği yeri -place- ve de gelişiminin mekanını -space- tanımlayan kişi olduğunda. Burada ‘konuşmak’ üretken bir davranıştır.

Certau, gündelik hayat pratiklerini üretim - tüketim döngüsü ile tanımlamıştır. Tüketimi de farklı, ancak gizli bir üretim şekli olarak tanımlayarak ‘kullanım’ olarak adlandırır. Bu kullanımın şekli -yani brikolaj- ise, bütünde kültürü oluşturur.

Bu pratikler, durumlara bağlı olarak çok çeşitli ve parçalıdır ve niteliklerine göre okumak, konuşmak, yürümek, oturmak, alışveriş... gibi birkaç grupta incelenebilir. Bu grupların birçoğu ‘taktik’ özelliğindedir. (Certau, 1984) İzleyen bölümde, burada tanımlanan gündelik pratikler ele alınarak kenti oluşturan ve dönüştüren etkenler olarak incelenmiştir.

Gündelik yaşamda sürekli olarak ‘inbetween/arasında’ olma durumu geçerlidir; bu durum transformasyonu olanaklı kılar.

3.2. Gündelik Hayat ve Kent

“Kent bir obje veya olgu değil, bir karardır. Fiziksel bir form olmanın ötesinde...”

Koolhaas

Şehir, tekil bir organizasyon olarak değil, kültürün sürekliliği olarak değerlendirildiğinde gündelik yaşam ve brikolaj, kent yaşamını oluşturan ve dönüştüren etkenler olarak ortaya çıkar.

Certau, gündelik hayatın ikilemlerini, çelişkilerini yer/mezan, üretim/tüketim, strateji/taktik ikilileriyle inceleyerek açıklar: aktiviteler için ‘yer’i tanımlarken ‘mekan’ı, bu aktivitelerin etkileşimi için kullanıyor. Bu bakış açısı ile ‘landscape’, tüm bu ‘aktiviteler’in geçtiği ‘yer’i, kent ise bu aktivitelerin mekanını, etkileşimini oluşturur. Günümüzde kentsel mezanın kentsel alana dönüşmesi ise tüm bu etkileşim, hareket ve olayların daha yoğun bir ağ içerisinde girişimde bulunduğunu gösterir. Bu durum, kentsel alan kavramının ‘çepeçevre olma durumu’ olarak açıklanmıştır.

Gündelik hayat pratiklerinin etkileşimi ile ortaya çıkan kent, kaçınılmaz olarak, ancak bu pratikler üzerinden tanımlanabilir: Kent, bir yaşam alanıdır. Bu yönüyle kent, alan özelliği taşır.

Gündelik hayat pratiklerinin başında gelen ‘**okuma**’, kaçınılmaz olarak günümüz kentinin güncel kültür ve tüketiminin en önemli odak noktasını oluşturur. Güncel yaşantımızı, çevremizi oluşturan görüntü bombardımanı içerisinde herşey, gösterme veya görülebilir olma kapasitesi ile değerlendirilir. İletişim, görsel bir yolculuğa dönüşmüş durumdadır.

Okuma, okurun gezintisi⁵, sessiz bir üretim şekli olarak karşımıza çıkar: beden başkasına ait bir yazı üzerinden kendini tanımlamaktadır. Okuma ile hafıza oluşur ve okunabilir formlar hatırlanabilir formlara dönüşür. Okuma, böylelikle yazmaya dönüşür. Okumanın yazmaya dönüşümü ile yazı, barınılabilir bir özellik kazanır - tıpkı kiralık bir apartman gibi... **(Certau, 1984)** Certau, bu benzetme ile kentsel mekânı yazı olarak tanımlar. Kişi, metin içerisinde farklı okumalar yapar.

Bu bakış açısına göre, kentte yayaların hareketleri bir çeşit okuma olarak yorumlanabilir. Şehir kodlarının okunması ile oluşturulan günlük okumalar ise kentin hafızasını oluşturur. Diyaloglar kamusal alanlar, gündelik dil ise popüler kültür olarak tanımlanabilir.

Certau’nun tanımına göre yaşam; sürpriz -olay-, gerçek -enformasyon- ve iletişimin - ilerleme- kombinasyonlarından oluşan bir bütün olarak ortaya çıkar. **(Certau, 1984)** Bu tanım, gündelik yaşam-dönüşüm ilişkisini ortaya koyar. Burada sürpriz olarak adlandırılan olaylar yaratıcı dengesizlik sonucu oluşan dönüşümlerdir. Gerçekler yani gündelik yaşam bilgisi ve iletişim ile farklı kombinasyonlar oluşturarak günümüz kentini ortaya çıkarır.

T. Mayne **(Mayne)** gündelik kullanımları diyaloglar olarak tanımlar. Bu durumda gündelik pratikler dili oluşturur, gündelik ojeler ise kodları.

‘Sıradan olan’, ‘banal’, tüm gündelik nesnelerin tasarlanmasını içerir, mimari avantgardı oluşturur, “hiper-tasarlanmış” objedir.**(Betsky, 2003)** Bu yaklaşım, gündelik hayat pratiklerinin karakterini ortaya çıkartır.

Diller&Scofidio’nun “bad press” enstalasyonu (Şekil 3.1.), bu yaklaşımla, gündelik hayatın bilindik ve kabul edilmiş kodlarını tartışır; bu kodlar üzerinden farklı okumalar yapar.

⁵ Okurun gezintisi : Burada okurun gezintisi sözü ile ‘drift’ özelliği vurgulanmak istenmiştir. Okurun gezintisi, bireyin kent içinde yaptığı tesadüfi yolculuklardır.



Şekil 3.1. kodların okunması - bilindik formlar (*bad press; dissident housework series*, 1993)

İletişimin doğasında mülkiyet yoktur, ancak ona sahip olanlara kısa yoldan iletişimsel bir donanım ve güç kazandırarak “ikon” yaratabilme olanağı verir. Bunun sonucu olarak, gündelik yaşamımız sürekli olarak yeniden kurgulanan ve oynanan bir dile dönüşür.

Yürümek, kentsel deneyimin başlangıcı, en basit şeklidir. Görüntü yürüme eylemi ile oluşur. Bu nedenle, kent içi ulaşım sistemleri kentsel imgeyi belirleyen en önemli faktör olarak belirir.

Certau’ya göre yayalar, şehrin metnini, okunması mümkün olmayan hareketlerle oluştururlar. Bu hareketlerin örgüsü ve yazıların kesişimi ile, ne yazarı ne de izleyicisi olan çoğul bir hikaye oluşur. **(Certau, 1984)**

Mimarlığı oluşturan, ise hikayedeki ilişkilerdir. Mimarlık ilişki kurmaktır: metin ve yazmak arasında, evren ve şehir, şehir ve bina, bina ve malzeme arasında.

Wigley, “Mimar, binalar inşa etmez, katı objeler üzerine konuşur, yorum yapar, konuşmalar yapar.” **(Wigley, 2002)** savı ile mimarın güncel kentteki konumunu açıklar. Mimarlık, kent metni içerisindeki yorumlardır.

Bu durumda, kent bir söylemdir. Bu söylem de gerçek bir dil ise söylenmekte olan dikkat çekicidir.

Kent kavramı, gündelik yaşamın tüm hafıza ve algılar kullanılarak oluşturulmuş imgesidir.

“Şehir bir düşünce yazısıdır, metin sürer...”

Barthes

3.2.1. Hafıza Sistemi Olarak Kent

Kent, kullanıcılarının oluşturduğu okumalar ve diyaloglar ile oluşmuş geniş bir hafıza sistemi olarak incelendiğinde gündelik hayat pratikleri ve kodların önemi ortaya çıkar. Bu bölümde, hafıza sistemi olarak kent, ‘La Jeteé’ filmi üzerinden açıklanmıştır. Film, havaalanı, müze ve parkın kentsel hafızanın ana elemanları olarak incelenmesi açısından önemlidir.

Chris Marker’ın ‘La Jeteé’ filminde oluşturulan ‘fotografik’ hafıza, fotoğraflar aracılığı ile ‘an’ları tanımlar ve bu yolla şehir algısını inşa eder. Film, havaalanında başlar; havaalanı, hafızanın ilk inşa edildiği tanıtıldığı yer olarak karşımıza çıkar. Bu önemli bir saptamadır. Havaalanı imgesi kent kavramının inşasında birinci plandadır. Şehre giriş kapısıdır. Kentsel imge belirmeye başlar...

Hafıza deneyleri ile devam eden sahnede, yeni hafıza oluşurken ilk olarak objeler belirir, daha sonra beliren havaalanı ve şehir imajları ise hafızanın oluştuğunun göstergesidir.

İkinci faz deneyde ise bedenler amaçsız bir yürüyüşe -drift- çıkarlar ve bir sonraki karede müzede ‘anı’ oluşur: ölümsüz canlılara bakan bedenler... Müze, hafızanın müzesidir ve kentin bahçesi. Bedenler, kentin -müzenin- bahçesinde yaptıkları bilinçsiz yürüyüş ile, kendilerini hafıza sistemine -kente- adapte ederler.

Tıpkı müzedeki sirkülasyon mekanı gibi, kentte de sokaklar, tüm iletişim ve ulaşım mekanları ile birlikte algı haritamızı meydana çıkarır. Yaya yolları, tüm oluşumların, deneyimlerin kesiştiği alanlar olarak ön plana çıkar.

Yürümek, bedeni hareketle güncelleştirir. Şehirdeki yürüme eylemi ne bilinçli ve düz bir yürüyüş ne de bilinçsiz bir yolunu kaybetmedir; ikisi arasında ‘inbetween’ bir durum oluşturur. Durumcuların ‘derive’ tekniği ile kent deneyimini tanımlamaya çalışmaları bu durumu açıklar.

Durumcu bakış açısına göre büyük kentler ‘derive’ dediğimiz eğlenceye uygundur. ‘Derive’ bir amaç taşımadan hareket etme tekniğidir. Dış çevrenin etkisine bağlıdır. Beden, farklı eğriler -‘derive’ ve ‘detour’lar- aracılığıyla kendini kente adapte eder.

Spuybroek, bu adaptasyon biçimini şöyle açıklar: “Hareket olmadan görme gerçekleşemez, veya tam tersi görme olmadan hareket.” (Spuybroek, 2000)

Görme ve hareket birbirini destekleyen ve böylelikle kentsel algıyı inşa eden birbiriyle bağıntılı gündelik eylemler olarak belirir. Müze ise bu iki gündelik eylemin bir arada bulunduğu bir alan olarak önem kazanır. Duvarlar, düşey elemanlar görme ile ilgili iken, zemin yürüyüşü içerir. Ya görüntü ya da hareket aktiftir. Algı ve hareket burada birbirinden ayrılmış durumdadır: ‘in between’ bir durumdur.

Yürümek, yersiz olmak, bir çeşit okumadır. Farklı bir okuma ile kentin algısı da farklılaşır. Örneğin, göçebe dünya görüşüne göre mekan, içinde özgürce hareket edilebilen bir veri olmanın ötesinde beden içerisindeki sürekli bir akımdır. Hareket halinde olan bir kişinin bakış açısı olarak bu düşünce, bedeni sabit, merkez olarak alır; bütün bir boşluk, yürüme fiiliyle bedenin derisine dönüşür. Birey kenti giyer. Kentsel alan bedene dönüştüğünde tüm dönüşümlere olanak verir.

Kent bir deneyim alanıdır ve kentsel form yerine kent yaşamı üzerine kuruludur. Bu durumda kent kavramı için fiziksel değil sosyal bir tanımlama gereklidir.

Durumcuların şehir tanımları ve gündelik hayat eleştirileri bu yaklaşımla paralellik taşır: Kentin zihinsel bir aktivite olarak tanımlanması...

Binalar, ‘an’ları, ‘durum’ları oluşturur. Şehircilik, yeni durumlar ve anlar yaratmaktır.

3.2.2. ‘Üniter Şehir’ – ‘Kavram Şehir’

Durumcular gündelik yaşamı değişimin ana mekanı olarak tanımlar. Kişi, gündelik yaşamın ayrıntılarını keşfetmek için kendi aylak ruhu ile ‘dolaşır’. Bu davranış biçimi bilince karşı bilinçaltını öne çıkaran durumcuların kent algısına yaklaşımlarını belirler.

Şehirde yürümek, okunması mümkün olmayan doğaçlamalar yapmaktır; yayanın konuşma eylemidir. (Durumcular, 1991) Gezinmek bu yönüyle rasyonel düzeni ihlal eder. Bu durumda şehir, birbirinden ayrı bölgelerden oluşan karmaşık bir ağ olarak algılanır; parçalanmış durumların birlikteliği deneyimin belirleyicisidir.

Sınırların olmadığı, tüm aktivitelerin bütün bir kentsel alanda birbirine karıştığı üniter şehir kavramı ortaya çıkar. Bu alternatif şehir önerisi, internetin ve ulaşım sistemlerinin gelişimi ile ortaya çıkmakta olan güncel kent algısı ile paralellik taşır.

İnternet, strüktürel, ideolojik ve estetik açılardan, durumcu enternasyonel akımının önerisini büyük ölçüde sağlayabilen ilk yapılanma olarak karşımıza çıkar. Durumcuların üniter şehir önerisine birçok açıdan benzerlik gösterir:

- Netteki siteler gibi şehir de tekil atmosferleri ve karakterleri olan farklı alanlardan oluşan bir dizidir; hatta bu birimler için aynı terminoloji, 'site' tanımı kullanılmıştır.
- Durumcular, kent alanlarını fonksiyonel etkinlikler yerine duygular ve hislerle tanımlamışlardır. Net günümüzde hala böylesi bir psikocoğrafyaya erişebilmiş olmamasına karşın gelişim bu yönde ilerlemektedir.
- Sitelerin karakterleri ortamdaki daha önemlidir. Üniter şehri oluşturan alanlar süreksiz, boşlukta yüzen parçalardır. Benzer biçimde, netin genel bir haritasını çıkarma, sınırlarını çizme olasılığı da sözkonusu değildir.
- Kentin kavranabilmesi için önerilen derive ve detournementlar nette surf yapmak ile eşdeğerdir. İki farklı 'an' veya 'site' arasında birbirini takip eden birebir ilişkilerin bulunması söz konusu değildir.
- İki oluşumda da fiziksel strüktür süreksizdir; labirent özelliğindedir. Bu durum, tanımlanmamış karakteri ile 'sürpriz' lere olanak tanır.
- Sürekli değişim ana karakteridir. Üniter şehrin temel özelliklerinden biri değişimdir. Bu yönüyle açık bir sistem özelliğindedir. Benzer biçimde, internetteki siteler de sürekli bir dönüşüm, yok olma ve yeniden yapılanma içerisindedir.
- Zonlama ilkesine karşıdır. Her mekan ve her oluşum birbirinin içine girmiş durumdadır. Belirli bir sınıflandırma söz konusu değildir.
- Kentsel deneyimi oluşturan durumlar 'an'lar ile interaktif siteler benzer niteliktedir; kullanıcı karakteri ile yönlendirilen anlık, belirsiz oluşumlardır.

Bu durumun geleceğin şehrinin inşası için ne anlama geldiği net olmamakla beraber, sistemlerin benzerlikleri açısından günümüzde erken aşamalarını geçirdiğimiz kentsel dönüşümün tanımı için önemli bir saptamadır. Geleceğin kentinin tanımı için önerilen belirsiz strüktürlere örnek olarak ilginç bir özellik taşır.

3.3. Gündelik Yaşamın ve Kentin Dönüşümü

Günümüzde medya, elektronik ve iletişim teknolojilerinin gündelik hale dönüşmesi ile yaşam biçimlerimizle beraber kent ve imgesi de dönüşüm geçirmektedir.

Gündelik hayatın dönüşümü, çevremizi algılama ve yorumlama biçimimizi tümüyle dönüştürmüştür. Ancak kent ve mimarlık, bu dönüşümü belirli bir ‘gecikme’ ile takip eder. Yeni iletişim sistemleri ise en hızlı erişimi ve cevabı almayı hedeflediğinden, bu gecikme, farkındalığı doğurur.

Mecanoo, bu gecikmeyi şöyle tanımlamaktadır: “Mimarlık için asıl ilginç problem şehir ile olan ilişkisi ile ortaya çıkmıştır. Şehir artık tasarlanmamakta, güncel verilerle modifiye edilmektedir.” **(Mecanoo Architects)**

Medya ve iletişim teknolojilerinin gündelik hale gelmesi, kentin geleneksel anlamlarının, okumalarının transformasyonunu doğurur. Şehri bir imaj yığını olarak okumak, şehrin imgesini dönüştürmekle beraber bizim bu kentsel alan içerisindeki konumumuzu da değiştirmiştir.

Mark Wigley, şehirleri birer akıntı, kent deneyimini ise imajlardan oluşan bir akıntı içinde yüzmek olarak tanımlıyor. “Günümüzde, artık biz şehirlere gitmiyoruz, şehirler bize geliyor, bize doğru bir akıntı gibi...” derken şehir hayatını da; üst üste binen medya akımlarından oluşan yoğun bir dizide sörf yapmak olarak açıklıyor. **(Wigley, 2002)**

Virilio’ya göre, günümüzde kent artık görüş sınırlarımızı aşmıştır. **(Virilio, 1984)** Geçmişte, kente girmek için fiziksel bir kapıdan geçmek gerekirken günümüzde artık görsel ve işitsel protokolden geçer. Fiziksel sınırlar kalmamıştır. Kent, artık sınırlı ve doğrusal mülkiyetler şeklinde organize edilemez.

Kent artık coğrafi bir bütün değildir; bugünün iletişimiyle kent her yerdedir. Kent artık belli bir bütün değildir, parçaların bir araya gelmesiyle oluşan bir yerdir. Kent deneyimi ise herkese göre farklı kolajların oluşmasıyla tanımlanabilir. Böylelikle kent imajlardan oluşan yüzeysel ve kısa ömürlü bir özellik kazanır.

Medya, mekan algısını tümüyle dönüştürerek, kentin fiziksel dönüşümü ve bölünmüşlüğü açıkça sunarken fiziksel sınırları da yok etmiştir. Wigley’e göre, günümüz kentinin sınırlarını artık fiziksel sınırlarından çok şehrin ‘ambalajının’ sınırları oluşturur. **(Wigley, 2002)**

Günümüzde, şehirler de birer ürün olarak karşımıza çıkar. Kent de diğer ürünler gibi kendisini ambalajlayarak sunar, kentsel alanın sınırlarını da bu kişisel promosyon belirler. Bu kompleks ambalajın birçok farklı sınırı olduğundan şehrin fiziksel sınırlarını çizmek artık olanaksızdır. Sınır kavramı, bu dönüşüm ile bir kez daha yok edilmiştir.

Kentler günümüzde, herşeyden önce imajlarıyla deneyimleniyorlar. Kentin ilk okuması dışarıdaki bir göze aittir, gündelik hayata ait olmayan bir bakış içerir, kente ait değildir. Görmek, bu imajı deneyimlemek için şehri terkedip dışardan bakmak gereklidir. Dışarıdan bir bakışla, broşürler, rehberler, magazin ve web siteleri aracılığıyla yapılan bu farklı okumalar kentin algısını tümüyle değiştirmektedir. Artık o şehre gidildiğinde bile, gördüğümüzle görmeyi beklediğimiz imajları eşleştirmeye çalışarak şehri deneyimliyoruz; tüm okumalar tamamen görülmeyi beklenen üzerinden tanımlanıyor.

Şehrin ‘görünürdeki’ bu şekilsizliği; kararsız dengesiz, immateryal, sürekli, boşluklu, karmaşık yapısı farklı bir kent hayatını belgeler. 1960lardan beri içinde olduğumuz bu durum artık gündelik hale gelmiş durumdadır.

Melvin Webber kenti insanların birbiriyle iletişimini sağlayan fiziksel organizasyonlar olarak tanımlar ve de yeni iletişim sistemlerinin farklı organizasyonlara olanak vermesi ile fiziksel sınırların artık işe yaramaz hale geldiğini, kentlerin yaygın ve grift örüntüler halini aldığını belirtir. **(Webber, 1964)**

Bu durum, farklı alt kültürlerin mekansal sınırlardan bağımsız birbiriyle bireysel etkileşime girdiği bir sistemi sağladığından gündelik hayatı tümüyle yeniden kurgular. Gruplar birbirine sokaklardan çok elektronik iletişim sistemleriyle bağlı durumdadır, bu ise fiziksel şehrin kaybolduğu anlamına gelmez, tam tersine şehir fiziksel olarak genişleyip büyümektedir. İnsanlar iletişime girmek için belli bir mekanda yaşamalarına karşın iletişim artık mekana ait bir davranış değildir. Bireyler, mekana ait olmayan nedenlerle, yoğun mekansal organizasyonlarda biraraya geliyorlar. Bu durum ise mekanın parçalanmasını ve yıkımını doğuruyor.

“Demateryalizasyon ve dağılım amacıyla mekansal sınırların ötesinde özgür hareketi sağlayan kentler, daha yoğun alanlar haline dönüşüyorlar” **(Webber, 1964)** saptaması ile Webber, kentsel mekanın ve de kent gerçeğinin mekansızlığını ortaya koymaktadır. Sonuç ise mekansal olarak süreksiz kentlerdir.

Wigley ise kentleri büyük iletişim santralleri olarak tanımlıyor. **(Wigley, 2002)** Bu durumda, şehrin yoğunluğu da yapıların organizasyonu yerine,

informasyon akımının çeşitliliğine göre ortaya çıkıyor. Bu değerlendirme ile Los Angeles gibi bir kentsel alan New York kadar yoğun bir kentsel deneyim olarak karşımıza çıkıyor.

Fiziksel yoğunluğun yerini komünikasyonun yoğunluğu alırken, deneyimlenen üniter mekan bir dizi oluşuma yol açar: Sürekli değişim, mekansal süreksizlik, eşitsizlik, karmaşık çoğulculuk ve dinamik belirsizlik ortaya çıkan yeni deneyimin özellikleridir. Bu durum, kentin fiziksel yapısının kenti oluşturan sosyal yapı ile hiçbir ilişkisinin kalmadığını açıkça görünür kılmıştır.

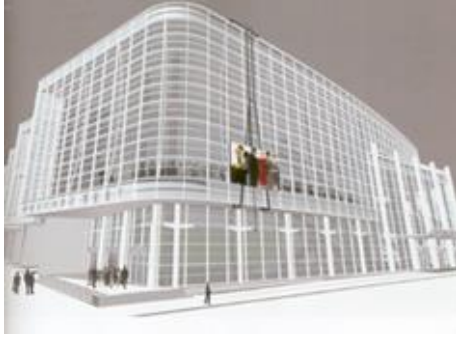
Wigley’ e göre, aşırı dağılım şehrin yoğunluğunu yok etmekten çok asıl problemin yoğunluk olduğu düşüncesini yok etmesi açısından önemlidir. Artık kentin hiper-yoğun veya hiper-yaygın olmasının hiç bir anlamı, geçerliliği kalmamıştır. **(Wigley, 2002)**

Okumaların değişimi ve çeşitliliği ile günümüzde gerçek, kurgu ve oyun arasındaki fark neredeyse yok olmuştur. Elektronik medya ve ürünlerinin gündelik hayatın içinde erimesi ile kurgu ve gerçek ayrımı belirsizleşmiş, medya kendi gerçekliğini ortaya koyarak ekran olmaktan çıkmıştır.

Guy Debord modern toplumların yaşamını devasa bir gösteri birikiminin görüntüsü olarak inceler: “Dolaysızca yaşanmış olan her şey yerini bir temsile bırakarak uzaklaşmıştır.” **(Debord, 1979)** Gerçek, sahneye dönüşmüştür. Herşey bir gösteriye indirgenmiş, sürekli değişen imajlarla derinliksiz, anlamsız ve yüzeysel bir çevre inşa edilmektedir.

Facsimile (Şekil 3.2.), çevremizi saran elektronik medyanın yaşanırılığını sorgular. Araç olarak kullanılan nesne ne bir ekran ne de bir penceredir; ancak ikisini de içerir. Bu belirsiz ve iç içe geçmiş deneyim ekranın sunduğu kurgunun gerçekliğini ve bu kurgu ile açığa çıkan ‘artık zaman’ı sorgular.

Medyaya ait dolaylı deneyim ile “gerçek” deneyim arasındaki fark, oluşturulan sanal geçirgenlik ile belirsizleşmiştir. Deneyimlenen hayat ile hayatın sureti iç içe girmiştir. Artık ikisi arasında ne bir ayrılık, ne bir boşluk ne de bir uzaklaşma söz konusudur. Yarı-kurgusal deneyim, elektronik medya ile dönüşen algılarımızın gerçekliğini güvenilir olmaktan çıkartır.



Şekil 3.2. Facsimile - Diller ve Scofidio

Hareket de yeni ulaşım sistemleriyle yeni anlamlar yüklenmiştir. Kent yaşamı sirkülasyon sistemlerinin ağı sonucu gittikçe daha kırılgan bir hal almış, kentin fiziksel iç ve dış sınırlarının yok olmasıyla, kent imgesi de kaybolmuştur. Ulaşım sistemleri giderek karmaşıklılaşarak sınırları tümüyle kaydırmış, dışarısı içerisi haline gelmiştir.

Ulaşım sistemleri yeni iç mekanlar, yaşama alanları olarak şekillenmiştir. Sistemi oluşturan mekanlardan çok sirkülasyon alanlarını yaşamak değişen gündelik hayatın en belirgin özelliği olmuştur. **(Sassen, 1991)**

Şehir, sınırların kayması ile tek bir beden olarak algılandığından - içerisi =dışarısı - bedenin kendini algılamasını⁶, farkındalığı, ve bu yolla çevrenin tek bir bedene dönüşmesini sağlar. Beden, gündelik pratiklerle kendini dönüştürmeye devam eder.

Mekana ait özelliklerin önemini kaybetmesi ile birlikte, yerellik, güven, emniyet kavramları yerini güvensizlik, dengesizliğe bırakırken iletişim sistemlerine bağlı bölgesel yerellik anlayışı ortaya çıkar. **(Wigley, 2002)** Ortaya çıkan bu bölgesel yerellik anlayışının ve bölgesel sınırların belirleyicisi ise kullanılan teknoloji ve iletişim sistemleridir. Kent bulutunun sınırları, bu sınırın belirsizliğini destekleyen bir yöntemle çizilmektedir.

⁶ Kendini algılama = proprioception (Spuybroek,...)

Yerellik algısını tümüyle değiştiren bir başka etken ise kuşkusuz internet olmuştur. Her an her yerde hazır bulunma, heryere eşit uzaklıkta bulunmayı sağlar. Eşzamanlılığı doğurur.

Ulaşım sistemlerinde, uzaklık mesafeyle ilişkili olduğu kadar ağın yoğunluğuyla da ilişkilidir. Değişen hız kavramı ise kentte yoğunlaşmalara neden olur. Hızın artması ile oluşan bu noktalarda yoğunlaşan deneyimler, aktivasyon noktalarını besleyerek dönüşüme olanak tanıyan alanlardır.

Kenti tanımlayan gündelik yaşam pratiklerinin başında gelen alışveriş de dönüşerek tüm kent hayatını kapsayan bir yaşam haline dönüşmüştür.

Koolhaas, kenti alışverişle tanımlar. Bu tanıma göre, kentsel hafızanın belirgin mekanlarını oluşturan havaalanı ve müzenin alışveriş merkezleri haline dönüşümü ile kentsel alan, günümüzde büyük bir alışveriş merkezi haline dönüşmüş durumdadır.

(Koolhaas, 2000)

şehir=alışveriş

müze=alışveriş

havaalanı=alışveriş

Alışveriş, kent hayatının neredeyse tüm ‘durum’larının yerini almıştır; tarihi şehir merkezleri, varoşlar, sokaklar, tren istasyonları, müzeler, hastaneler, okullar, internet,... gittikçe artan bir hızla alışveriş merkezleri ve mekanizmalarına göre biçimlenmektedir.

Havaalanları, yolcularını tüketicilere dönüştürerek kar yatırımına yönelmiştir, müzeler ise ayakta kalabilmek için alışverişe yönelmekteler. Bu dönüşümler kentin bütününde açıkça görülür niteliktedir. Bu gelişmeyi destekleyen yeni kullanımlar yapılı çevreyi de hızla dönüştürmektedir.

Doğa, sentetik bir şekilde yeniden icat edilmektedir. Doğa kavramı günümüzde doğal kavramı ile çakışmaz, sentetiktir. Alışveriş merkezinin sonsuz iç mekanı yaşanabilir bir yapay çevreye dönüşmektedir.

Yapay havalandırma sistemleri ile penceresiz, kapalı ve içe dönük yapay çevreler doğal ve konforlu hale dönüşmektedir: daha büyük mekanlar, daha konforlu ve daha

kolay kontrol edilebilir iç mekanlara, birçok farklı etkinliği barındıran ve birbiriyle bağlantılı, sürekli mekan dizilerine dönüşmüşlerdir.

Yapay havalandırma, ısıtma sistemleri ve ideal konfor şartları sonsuz iç mekanlar ile gündelik hale dönüştürmüştür.

Yapay aydınlatma ile birlikte tüm bu konfor sistemleri dış mekanı içselleştirir, kontrol edilebilen iç-dış mekanlar oluşur. Bu gelişme ise geleneksel kentteki sokak ve meydanların yerini alışveriş merkezlerinin almasına neden olmuştur.

Yapılı çevre, alışveriş pratiğinin gereklerini yerine getirecek şekilde kendini dönüştürmüş; yapay ısıtma ve havalandırma sistemleri, yapay doğa, yapay aydınlatma sistemleri ve yürüyen merdivenler ile kendi ‘landscape’⁷ini inşa etmiştir.

Yapay ve kontrol edilebilir iç mekanlarla, yerellik ve güvenlik kavramlarını değiştirmiş; böylece döngünün sürekliliği sağlarken, yeni okuma ve yürüyüşler oluşturulmuştur.



Şekil 3.3. Nautilus Alışveriş Merkezi -Kadıköy

Gill Doron, yeni kentsel deneyimi, ‘derive’⁸ yerine ‘alışverişe gitmek’ ile açıklar ve bu yeni durumu mimarlığın ihlali olarak değerlendirir. **(Doron, 2000)** Doron, alışveriş merkezinin büyük atriumlarındaki insanların hareketlerini incelemiş, alışverişten çok ‘gezinti’ niteliğindeki bu pratiği kent algısının dönüşümünün göstergesi olarak belirtmiştir.

Atriumlar, günümüzde meydanların, çarşı ve arkadların yeni biçimleridir.

⁷ Burada landscape terimi, yapay çevrenin doğanın yerini almasına referans olarak kullanılmıştır.

⁸ derive : yürüyüş

3.4. Öneri: Toplama Kent

Yeni Oluşumlar - Gündelik Hayatın Mekansal Alışkanlıkları

3.4.1. Şehir, Beden ve Deneyimler - Durumlar : Anlar ve Tanımları

Kent , ‘kentsel alan’, gerçek ve açık uçlu bir yaşam deneyimidir. Bu deneyim, ancak ‘an’lar yani ‘durumlar’ın örgüsü ile tanımlanabilir.

Durum, burada, hayatta bir an olarak ele alınmıştır; bu yönüyle durumcuların ‘durum’ tanımı ile benzerlik gösterir. Durumcular, ‘durum’ tanımını geçici bir mikro çevre oluşturulması, belli bir çevre ve belli olayların etkileşiminin kollektif bir düzenlemesiyle somut olarak yaratılan hayatta bir an olarak tanımlamışlardır. Bu görüşe göre, popüler kültürle gerçek yaşama yabancılaşan insan, durumları tecrübe ederek kenti sahiplenir.

Bu bölüm, benzer bir yaklaşımla, değişen kentsel alan deneyimini ve bu örgünün parçalı yapısını tanımlamaya çalışır. İçeriğine bağlı olarak, ağırlıkla alıntılardan ve örneklemelerden oluşur. Bu bölümler, istenirse rastgele okunabilir.

Önerilen alternatif şehir, spontane desantralize olmuş strüktürlerden oluşmaktadır. Planlar üzerine değil olaylar üzerine kuruludur.

- *kentsel deneyim:*

Metin boyunca, yeni kentsel deneyimin farklı birçok tanımı yapılmıştır. Tüm bu tanımların ortak noktası ise düzen yerine belirsizliklerin konması, kentin bu yolla kendisini tasarım kaynağı olarak kullanarak sürekli olarak dönüşmesidir. Kent, sınırlarını yok ederek çevresini giyer, böylece tüm dönüşümlere olanak verir.

Parçalı yapısına benzer şekilde kolajlarla açıklanmıştır:

Yeni şehircilik güç ve düzen yerine, belirsizliğin farklı aşamalarına göre kurulacak, kentin potansiyel alanları ve aktivitelerini canlandırma ve kullanma tanımlanacaktır. **(Koolhaas, 1995)**

Şehir, kentsel alana dönüşmüştür ve kapsadığı tüm etkinliklerin aktif bir parçası durumundadır: hem getto, hem evrensel şehirdir. **(M.Wigley, 2002)**

Herşey birbirinin içinde erir. **(Coates, 1992)**

Deri, çevre ve arayüzey biraraya gelerek ‘*inter-action*’ oluşturur, hareket dönüşüme olanak verir. **(Spuybroek, 2000)**

- *esnek mimarlık:*

Tanımlanan kentsel deneyimin mimarlığı nasıl olmalıdır? sorusuna cevap aranmaktadır.

Stanford Kwinter’ın esnek -soft- sistem olarak adlandırdığı durum; hareket etme, kendi içinde farklılaşma, dönüşüm kapasitesini kendi belirsizliği ile yönlendirilen bir sistemdir. **(Kwinter)**

Esnek -soft- mimarlık, önceden programlanmış fonksiyonlarla düşünmeyen; ancak olaylar, performanslar, ve ritüel mantığı ile düşünen mimarlıktır, önceden programlanmadıkları için bir formun içinde sabit tutulamazlar.

- *ölü alanlar:*

Kentsel alanların dönüşümü ve tortu alanların -dross- oluşması sonucu ölü alanlar, boşluklar, ‘*terrain vague*’ alanlar ortaya çıkar. **(Auge)**. Günümüz insanının ilişkilerini konu alan ‘Crash’ filminin tüm sahnelerinin otoyollarda ve ‘non-place’lerde geçmesi yeni kentsel deneyimin göstergesidir.

- *sınır:*

Mekanlar arasındaki sınırların ortadan kalkması yeni bir sınır tanımıyla açıklanabilir: Geçilebilir ve içinde yaşanabilir yeni sınır kavramı; ‘*transborderline*’, serbest sirkülasyonu sağlayan yaşanabilir bir altyapı olarak ortaya çıkar. **(Stalker, ...)**

Stalker’ın üç boyutlu canlandırması ile yarattığı ideal mekan, olası bir kamusal alan önerisi olarak, etkileşimi sağlayan ve çeşitlilik arayışı açısından önemlidir. Serbest transit şehircilik tavrı ile sınırların yok olmadan geçilebildiği bir mekan anlayışı sunar.

Günümüzde, Avrupa Birliği gibi sınırların tümüyle geçilebilir durumlar olduğu alanların tanımı, bu serbest transit şehircilik anlayışı ile netleşir. Transborderline, dengesiz ancak dönüşebilir, belirsiz bir durum sunar.

“İstanbul, batı yakasındaki Avcılar ile güneydoğu sınırı içinde kalan Tuzla arasındaki 100 km’lik mesafe üzerinde esneklik gösteriyor.” **(Göngrich, 2001)**

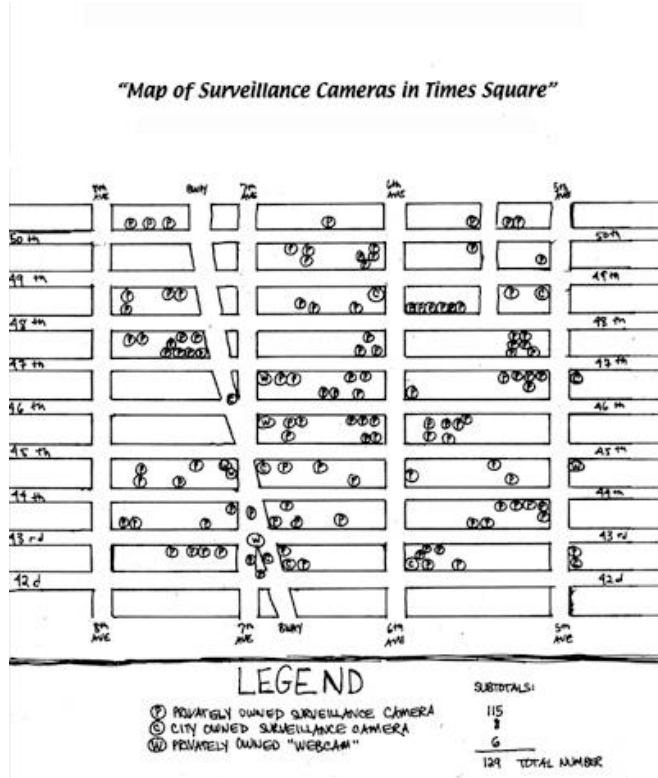
Bahçeşehir'den yola çıktığınızda levhalar İstanbul'dan 22 km uzaklıkta olduğunuzu gösterir. Aynı anda, elinizdeki İstanbul yol haritası İstanbul dahilinde olduğunuzu işaret eder.

Peki İstanbul nerede başlıyor? (Göngrich, 2001)

- *güvenlik* :

Şehrin sınırlarını belirleyen fiziksel sınırlar günümüzde geçerliliğini yitirmiş durumdadır. Fiziksel sınırların yerini elektronik sınırlar alırken, güvenlik kavramını da tümüyle dönüştürerek güvenlik kameralarının teknolojik özelliklerine göre biçimlendirmiştir.

Şekil 3.4. New York Times Square ve çevresinin güvenlik haritasını gösterir.



Şekil 3.4. Times Meydanı güvenlik kameraları

- *havaalanı*:

‘Havaalanı’, artık kendisi bağımsız bir kentsel alandır.

Kentsel hafızanın birincil elemanıdır. Tüm sınırların geçilebilir olduğu, iletişim ve ulaşımın gündelik olduğu bir durumda havaalanı, jenerik şehre dönüşmüştür.

- *jet-lag*:

Jet-lag, g ndelik ritmin bozulduėu, bedenin yeni duruma uyum saėlayamadıėı, durumun tanımıdır (Spuybroek, 2000) senkronize olamama durumudur.

Yeni kentsel deneyimde bedeninin i inde bulunduėu yapay bir durumdur. Birey bilin li bir  ekilde doėal ritmi tekrar empoze etmeye  alı arak bedeninin  evreye adaptasyonunu saėlar. Yeni ya am bi iminin bu deneyimi ‘ertelenmi  zaman - deferred time-’ kavramını ortaya  ıkarır.

- *otel*:

Bir  ehri deneyimlemek i in fiziksel olarak orada bulunmak gerekmediėinden otel kavramı ve mekanını da g n m zde geleneksel anlamını yitirmi tir.

Interclone otel ( ekil 3.5.)globalizasyon ile deėi en kent deneyimini sorgular.



 ekil 3.5. Interclone Otel

Aynı otel odası, aynı i  mekan... Sadece i indeki ki inin fizyonomisi ve yer aldıėı kentin adı deėi iyor. ‘Interclone hotel’, imajlara dayalı bu deneyim ile kentsel d nyanın,  lkesel-k lt rel sınırlarını hi e sayan bir kimliksiz g stergeler sistemi haline d n   m n  g rselle tirir.

- *m ze*:

G ndelik hayatın m zesi olabilir mi? Deėi en g ndelik hayatın t m  r nlerinin a ık a sergilendiėi alanlar olarak s permarketler...G ndelik hayatın t m  r nlerinin reyonlarda sergilendiėi bu alanlar, pop ler k lt r n g ncel m zeleridir. D n  en hayatın, g ndelik a ı kanlıkların sergilendiėi ve s rekli d n   m i erisinde bulunan m zelerdir.

- *alışveriş:*

Alışveriş merkezi, sürekli, yapay ve kontrol edilebilir çevresi ile güncel durumun yeni deneyim alanına dönüşmüştür. Bu deneyim, günümüzde, yukarıda tanımlanan ve kentsel hafızayı oluşturan tüm mekanları kapsamaktadır.

şehir=alışveriş, müze=alışveriş, havaalanı=alışveriş (**Koolhaas, 2000**)

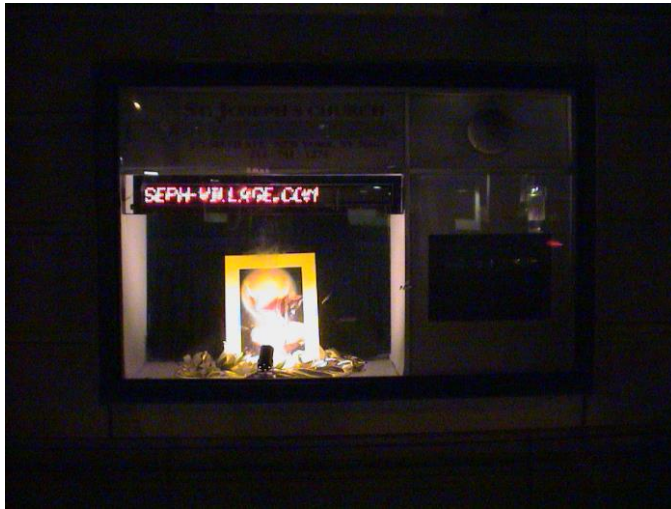
Böyle bir ortamda ‘reklam’, kendi yapılı çevresini oluşturmuş, kamusal alanları kendi landscapeine dönüştürmüştür.

Bu dönüşüm ancak tam aksi yönde bir yaklaşımla, tüketimin yerine olayların canlandırıldığı bir ortama dönüştürüldüğünde, kentsel deneyim yaratıcı bir ortama dönüşür. Tschumi, ‘event cities’de bu durumu şöyle belirtir:

“Artık, kim olduğun neye sahip olduğunla - ev, mikrodalga fırın, araba,...- ilişkili değil, ancak ne yaptığınla ilişkili - bungee jumping, paraşüt yapmakla, kişisel iş, kursa veya derse gitmekle ilişkili,...)” (**Tschumi, 1997**)

- *din:*

Herşeyin birbiri içinde eridiği bu ortamda din gibi sınırlayıcı bir kavram geçerliliğini yitirmiş olduğundan, tekrar güncellik kazanmak için yeni tanımlar üretme zorunluluğu ile yeni kavramlar ortaya atmıştır: ‘Extreme Jesus’. Farklı deneyimlerle yeni bir kentsel deneyim sunma çabası günümüzde her alanda kendini göstermektedir: ‘extreme cofee, extreme sports, extreme jesus...’ Ancak, ‘din’ kavramı, uçların keşfedildiği ve deneyimin önem kazandığı yeni tutumla çakışmadığından böylesi bir yaklaşım oldukça ilginçtir.



Şekil 3.6. New York Saint Peterson Kilisesi “Vitrini”

Bu konuda başka bir örnek ise, New York Saint Peterson Kilisesinin dönüşen şehrin iletişim alanına kendisini adapte etmeye çalışmasıdır.(Şekil 3.6.) Her türlü görsel ve işitsel iletişim aracı ile ‘din’ kavramı artık vitrindedir.

- *temaparkları:*

Modernitenin, kent dışı topolojik deneyim alanı olan parklar kişinin boş zamanlarını değerlendirdiği, serbest harekete dayalı sürpriz mekanlarıdır. Burada farklı olan deneyim, kendini teslim eden ziyaretçiyi etkilemek, şaşırtmak, farklı bir mekansal deneyim sunmaktır. Bu deneyim şekilsiz, kesin olmayan, bulanık ve sınırsıza doğru yönelmiştir. Amacı farklı duygular deneyimlemek olan ziyaretçinin bu deneyimi günümüzde eğlence parklarına, temaparklarına dönüşmüş durumdadır. Gerçek ve kurgunun iç içe geçtiği günümüz şehrinin deneyim alanlarıdır. Kullanıcıya sunduğu ‘sahte’ algılar ile gerçek-oyun-kurgu kavramlarını dönüştürür.

- *gece hayatı:*

‘Diskotek’ yeni durumun etkileşim alanlarından biri, meydan olarak ortaya çıkar; bedenler, giysiler, hareketler ve binalar arasındaki sınırların kaybolduğu mekanları oluşturur.

Geleneksel kentte benzer deneyimin mekanı tiyatrolardır; ancak, klüpler, geleneksel kentin sosyalleşme alanları olan tiyatrolardan bedenin deneyimi karşılaştırıldığında farklılaşır.(**Poynor, 1989**) Tiyatrolar, oyuncu ve izleyici arasındaki ayrımı korur, oditoryum ve sahne arasında da mekansal bir ayrım vardır; klüplerde ise bu mekansal ayrım ortadan kalkmıştır: Mekan, bedenın tüm duyuşal kabiliyetlerini canlandırarak herkesi oyuncu kılar.

- *saf görüntü:*

Yeni medya anlayışı ‘ne burada ne orada olma’ durumunu oluşturmuştur. Artık derinlik yoktur. Derinlik yüzeyde gizlidir. Hayata ‘saf görüntü’, ‘saf imaj’ olarak tanık olma durumunu doğurmuştur.

- *www:*

İnternet, tüm strüktürü, karakteri ve mekanları ile bir bütün olarak, bu dönüşümü en iyi açıklayan oluşumlardan biridir. Gündelik hayatın içine karışarak görünmez, gündelik ve sıradan bir duruma dönüşmüştür. Parçalı ve aynı zamanda sürekli yapısı ile güncel kentsel deneyimi en iyi yansıtan model olmasına karşın, duyuşlarla ilişkisi açısından henüz sinema ve televizyonun veya şehrin gerçekliklerinin oldukça

gerisindedir. Henüz şehir gibi bir psikocoğrafyaya erişebilmiş durumda olmamasına rağmen, kaliteli görsel ve işitsel malzemelerin yaygın kullanılır hale gelmesi ile birlikte, internet siteleri de enformasyon yerine duyular sunar hale dönüşeceklerdir. Günümüzde ham şeklini multi-user oyunlarda yaşadığımız bu deneyim, başlı başına kentsel bir deneyim haline dönüşerek, gerçek, kurgu ve oyun arasındaki ayrımı tümüyle ortadan kaldıracaktır. **(Fournier, 2001)**

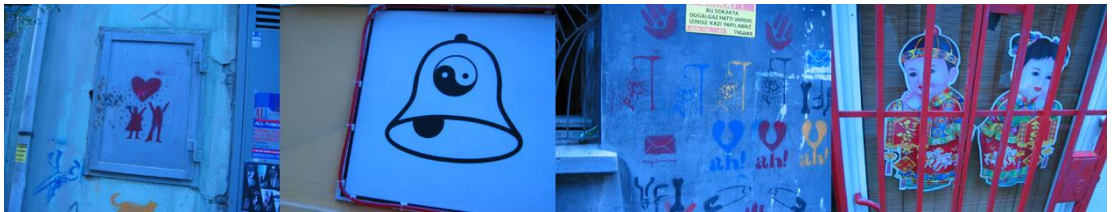
- *yeni mekanlar yeni boşluklar:*

Kentin günlük mekanlarına uyum gösteren yeni işlevlere ve geleceğin mekanlarına yönelik değişiklik önerilerine ihtiyaç duyulmaktadır. Borden, kent pratiği olarak kaykayı öne sürer, böylelikle değişen yeni landscape algısına cevap verir. Günlük yaşamımızı ve etrafımızdaki yapıları değişik kent pratikleri üzerinden yeniden algılamak... **(Borden, 2001)**

Kentler ve onları oluşturan binalar, gündelik yaşamımızı kapsayan yapıları çevremizi oluşturmaya karşın çoğunlukla pasif kullanıma ait alanlar olarak ortaya çıkarlar, doğrudan veya dolaylı olarak. Ancak, kent ve mimarisi bize çok daha aktif bir iletişim sunmaktadır. Borden, oyunu ve kaykayı araç olarak kullanarak aktif kentsel deneyimlerin yaratımını önerir. Kaykay, aktif bir kentsel landscape üzerinde farklı bir kentsel algı açığa çıkarır. **(Borden, 1996)**

- *grafiti:*

Günlük yaşamımızı ve etrafımızdaki yapıları değişik kent pratikleri üzerinden yeniden algılamak... Grafiti de benzer bir kentsel pratik olarak tanımlanabilir. Gündelik yaşamı sürekli olarak yeniden kurgulayan bu ikonik dil yeni medya türlerinin de iç içe geçmesiyle “kamusal” alanı dönüştürür.



Şekil 3.7. Grafitiler, ikonlar - Cihangir – İstanbul (yukarıda) ve New York (aşağıda)



- *sanal topluluklar:*

İletişim teknolojilerinin yoğun kullanımı ile sanal komuniteler oluşmaktadır. İletişim, eşzamanlılık ve her yerde olabilmeyi, farklı grupların biraradalığını doğurmuştur.

- *bulanık türler*

Yüksek çözünürlük, yüksek algı, yüksek tanımlama ... Bilgisayar teknolojisine ait tüm bu tanımlar tam aksine, belirsizliği, bulanık türleri ortaya çıkarmaktadır.

- *hepimiz transeksüeliz*

“Hepimiz transeksüeliz. Nasıl ki fiilen değişime uğramış biyolojik varlık isek, aynı şekilde fiilen transeksüeliz de. Ayrıca, sorun biyolojik bir sorun bile değildir. Hepimiz simgesel olarak transeksüeliz.” **(Baudrillard, 1997)** Beden bu durumda, ideal bir durumdan çok performanstır.

4. SONUÇ – TARTIŞMA

Bu çalışmada, sunduğum üç bölüm ile iki farklı gerçekliği esas almaktayım. Bunlardan birincisi güncel kentsel deneyimin belirsiz durumudur. Bu belirsizlik dönüşümü doğuracak olan genel bir zihinsel tutum olarak karşımıza çıkar.

Diğeri ise, bedenin bu güncel durum karşısındaki tutumudur. Bedenin bu durum içerisindeki yerinin incelenmesiyle farkındalığın, bu yolla da, dönüşümün yaratıcı gücünün belirlenmesine çalışılmıştır. Farkındalık, gündelik hayatın incelenmesiyle sağlanabilir. Gündelik hayat pratiklerinin dönüşümü üzerinden tanımlanan transkentleşme, kentsel alanın geçirdiği dönüşümdür. Kentleşme ve dönüşümün birlikteliğindeki bu yaratıcı dengesizlik durumu, şehirlerin yapılı çevresindeki her özelliğinin, gene çevrenin kendisi tarafından tasarım kaynağı olarak kullanıldığı bu tasarım sürecini oluşturur.

Belirsiz, ancak değişimin içinden yapılan bu tanım bedenin günlük hayat içerisindeki deneyimlerini ortaya çıkartır. Bedenin kendini algılaması ile farkındalığa ve bu yolla dönüşüme olanak verdiğinden geleceğin şehrinin dönüşümünü, ortaya çıkan belirsiz kentsel alanlar açıklar.

Çalışmamın ilk iki bölümü böylesi bir güncel durumu esas alırken üçüncü bölüm, bu güncel durum içerisinde bedenin tutumunu araştırır, deneyimler ve anlardan oluşan bir alternatif kent modeli sunar. Buradaki söz konusu kent deneyimlerin bütünüdür.

İstanbul'un bu dönüşüm içerisindeki yeri ise ilginç bir özellik taşımaktadır. Parçalı yapısı ile farklı ekonomik, kültürel ve eğitsel düzeylerin biraradalığı İstanbul'a 'arasında-inbetween' bir konum kazandırır. Kent, bu konumu ile farklı uçları ve farklı potansiyelleri birarada barındırır. Yeni yapılar yerine mevcut dokudaki küçük değişiklikler ile kentin dönüşümü sağlanır: süreklilikler ve kent dokusundaki tadilatlar... Kent bu konumu ile, transkentleşme tanımının birçok özelliğini taşımasına karşın örnek bir kent olarak değerlendirilemez, 'özel bir durum' dur, 'arasında' konumundadır. Bu nedenle, metin içerisinde kentle ilgili örneklere yer vermeme karşın İstanbul 'özel bir durum' olarak incelenmiş, ek bölümündeki fotoğraf dosyası ile de kentin bu konuma uyan ve uymayan yönleri belgelenmiştir.

Çalışmanın esas aldığı yaratıcı dengesizlik durumu, heterojen bir oramdır. Sürekli hareket halindedir, denge durumuna ulaşamaz. Bu ortamda oluşacak mimarlık da bu özelliği göz ardı etmemelidir. Burada bütüncül bir plan önermenin imkansızlığı açıkça görülmektedir.

Kent, sürekli değişim, dönüşüm, yaratıcılık içindedir. Bu bir durum değil, süreçtir.

Bugünün iletişimiyle kent heryerdedir.

KAYNAKLAR

Auge, Marc. Non-Places, Introduction to an Anthropology of Supermodernity.

Barthes, R., 1996, Göstergeler imparatorluğu. Yapı Kredi Yayınları. İstanbul.

Baudrillard , Jean, 1997, Tam Ekran. Yapı Kredi Yayınları. İstanbul.

Betsky, A., Hays M.,Anderson, L., Crandall J.,Dimendberg E., Goldberg R., Schafer A., 2003. Scanning the aberrant architectures of Diller + Scofidio, Whitney Museum of American Art, New York.

Borden, Iain, 1996, “Beneath the Pavement, the Beach: Skateboarding, Architecture and the Urban Realm”, Strangely Familiar, Borden I., Kerr J., Pivaro A., Rendell J.,Routledge, London.

Certau, Michel de, 1984. The Practice of Everyday Life. University of California Press, California.

Christiaanse, Kees, “Architecture Now”, s. 44

Coates, Nigel, 1992. Ecstacity. Architectural Association, Londra.

Colomina, Beatriz, 1994. Privacy and the Publicity: modern architecture as mass media. MIT Press, Cambridge Ma.

Çelik, Zeynep, 1983. “Spiro Kostof ile Mimarlık Adına Söyleşi”, Mimarlık, 1983/10 s: 15.

Debord, Guy, 1979, 1996. Gosteri Toplumu ve Yorumlar. Ayrıntı Yayınları, İstanbul.

Diller, E.,Scofidio R, 1994. Flesh: Architectural Probes. Princeton Architectural Press, New York

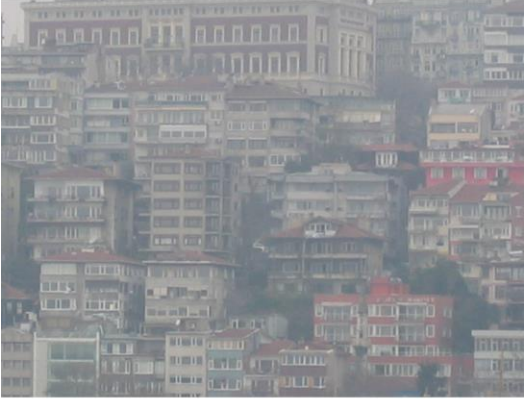
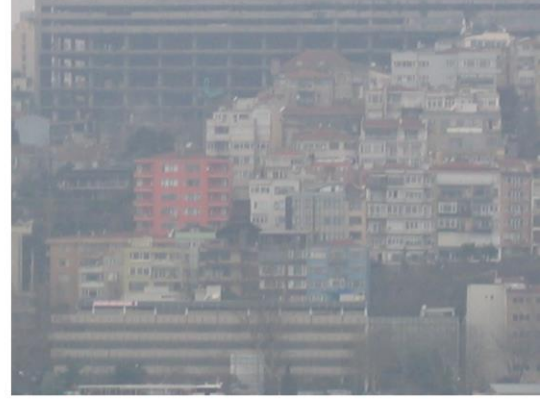
Doron, Gill, 2001, “A Global Derive”, New Babylonians - Contemporary Visions of a Situationist City. A.D. Sayı: 71, No: 3, Haziran 2001, Wiley Academy.

Durumcular, 1991, uluslararası manifesto, 20. Yüzyıl mimarisinde program ve manifestolar içinde s.150-151, Der,Conrads, U., VMV Yayınları.

- Echevarria, Javier**, “Domestic Life in Telepolis, The Global City”, Present and Futures.
- Fournier, Colin**, 2001, “Webbed Babylon”, New Babylonians - Contemporary Visions of a Situationist City. A.D. Sayı: 71, No: 3, Haziran 2001, Wiley Academy.
- Fuksas, M.**, 2000, “Less Aesthetics, More Ethics”. La Biennale di Venezia, Marsilio.
- Göngrich,Erik**, 2001, “Piknik Kent - İstanbul” “Yerleşmek” Sergisi Kapsamında, Proje 4L, İstanbul.
- Habermas, Jurgen**, 1987, The Philosophical Discourse of Modernity, Oxford.
- Harvey, David**, 1990, Postmodernliğin Durumu - Kültürel Değişimin Kökenleri. Metis Yayınları, İstanbul.
- Kwinter, Stanford**, “Soft City”.
- Koolhaas, Rem**, 1995a. “Generic City”. S,M,L,XL. Monacelli Press, NewYork.
- Koolhaas, Rem**, 1995b. “What ever happened to urbanism?”. S,M,L,XL. Monacelli Press, NewYork.
- Koolhaas, Rem**, 1994. Delirious New York – A Retroactive Manifesto For Manhattan. 010 Publishers, Rotterdam.
- Koolhas Rem, Boeri Stefano, Kwinter Sanford, Tazi Nadia, Obrist Hans Ulrich**, 2000. Mutations. ACTAR, Barcelona.
- Lefebvre, Henri**, 1905. The critique of Everyday Life. Verso, Finland.
- Lerup, Lars**, 1994, “Stim & Dross: Rethinking the Metropolis”, Assemblage 25.
- Mecanoo, Architects**, Architecture Now, s. 106
- Mulder, Arjen**, 2002, “Transurbanism”, TransUrbanism. V2 Publishing / NAI Publishing, Rotterdam.
- Mumford, Lewis**, 1961, The City in History – Its Origins, Its Transformations, Its Prospects. Harvest Book Harcourt, Inc. NY, 10010.
- NOX**, “Wet Grid”

- Poynor, Rick**, 1989. The city in motion, Nigel Coates , FE&W Ltd.
- Ruby, Andreas**, 2002, “Transurbanism”, Transurbanism. V2 Publishing / NAI Publishing, Rotterdam.
- Sassen, Saskia**, 1991, The Global City: New York, London, Tokyo. Princeton University Press.
- Spuybroek, Lars**, 2000, “Motor Geometry”
- Spuybroek, Lars**, 2002, Transurbanism. V2 Publishing/NAI Publishing, Rotterdam.
- Stalker**, 2000, Tüp Projesi, “Less Aesthetics, More Ethics”. La Biennale di Venezia, Marsilio.
- TDK**, 1988. Türkçe Sözlük. Türk Tarih Kurumu Basımevi. Ankara.
- Tschumi, B.**, 1997, Architecture and Disjunction, MIT Press, Cambridge, M.A.
- Virilio, P.**, 1984, “Overexposed City”, Architecture Theory Since 1968, 540-550, ed. K. Michael Hays, MIT Press, NY, 1998.
- Webber, Melvin**, 1964, “The Urban Place and the Non-Place Urban Realm”, Explorations into Urban Structure.
- Wigley, Mark**, 2001. Performing the City Konferansı, “Facing the Ordinary”
- Wigley, Mark**, 2002, “Resisting the City”, Transurbanism. V2 Publishing / NAI Publishing, Rotterdam.

**EK 1 – Fotoğraf Dosyası: İstanbul’un Bu Durum İçerisindeki Yeri - İstanbul,
Beden ve Deneyimler**



Kent – yoğunluk ilişkisi : Topografya, dikey landscapeler oluşturur. Boğaz boş bir karşılaşma, aktivasyon alanı olarak ortaya çıkar.



Karşı kıyılarda farklı aktivasyon noktaları yer alır



Boğaz aktivasyonun kaynağı, merkezi olarak belirir...boş bir merkez...



Alternatif seyir noktaları...



Reklam = Cephe ?



Dolmuş durakları... akupunktur şehrin aktive olmuş noktaları





Alışveriş merkezinin çevresiyle kurduğu ‘ilişki’



Nautilus alışveriş merkezi güvenlik önlemleri...



Marketler: gündelik hayatın müzeleri



Alışveriş mekanları: yapay havalandırma sistemleri, sonsuz iç mekanlar, yapay doğa...



Cephe = Reklam



Yoğunluk, katmanlaşma, belirsiz çok fonksiyonluluk...

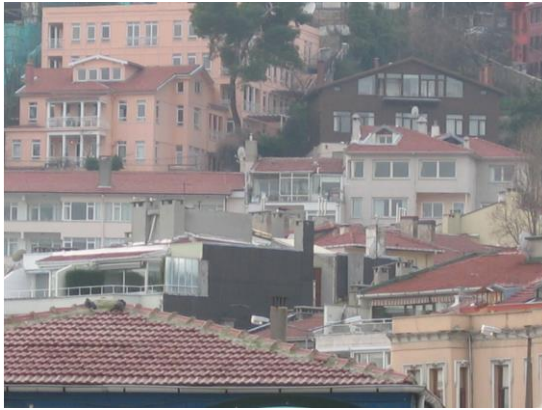


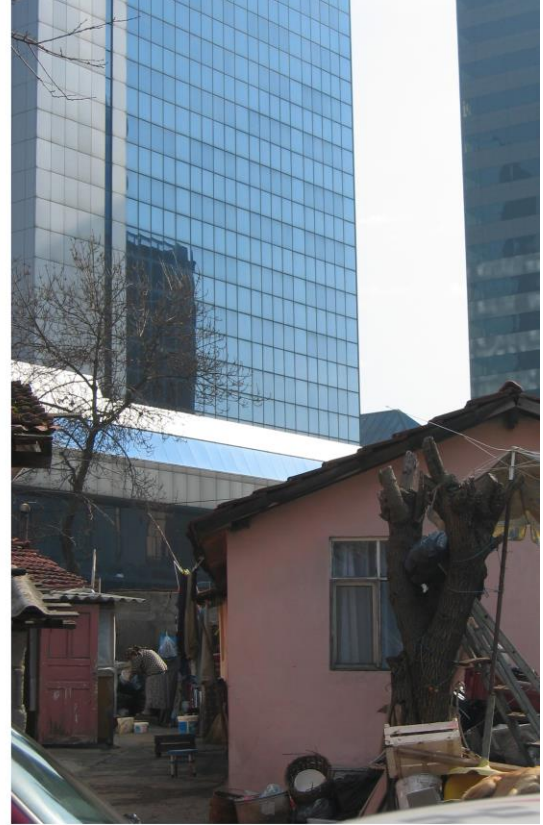
İsttilalar... Kent = Oyun Alanı ... Kopyala - Çal - Paylaş



iletiřim mekanları







Trans – kentleşme?



Maslak'ta yoğun yapılaşma

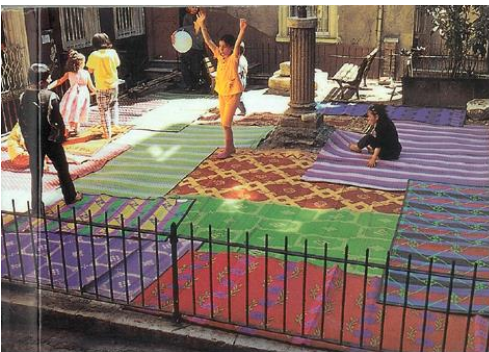




Trans – kentleşme?



Piknik Kent= İstanbul



ÖZ GEÇMİŞ

Burcu Gülmen, Temmuz 2000 tarihinde İstanbul Teknik Üniversitesi, Mimarlık Fakültesi, Mimarlık Bölümü'nden mimar olarak mezun olmuştur. Şu anda İstanbul Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Mimarlık Anabilim Dalı, Mimari Tasarım Programı'nda yüksek lisans eğitimine devam etmektedir.