

İSTANBUL TEKNİK ÜNİVERSİTESİ ★ FEN BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

KENTSEL MEKANDA GÜNDELİK YARATICILIK

**YÜKSEK LİSANS TEZİ
Hasan Cenk DERELİ**

Anabilim Dalı : Mimarlık Anabilim Dalı

Programı : Mimari Tasarım

HAZİRAN 2010

İSTANBUL TEKNİK ÜNİVERSİTESİ ★ FEN BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

KENTSEL MEKANDA GÜNDELİK YARATICILIK

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Hasan Cenk Dereli

(502071026)

Tezin Enstitüye Verildiği Tarih : 07 Mayıs 2010

Tezin Savunulduğu Tarih : 10 Haziran 2010

Tez Danışmanı : Prof. Dr. Ayşe ŞENTÜRER (İTÜ)

**Diğer Jüri Üyeleri : Prof. Dr. Murat Soygeniş (YTÜ)
Yrd. Doç. Dr. Nurbîn Paker
Kahvecioğlu (İTÜ)**

HAZİRAN 2010

Ablama, babama, anneme, anneanneme, dedeme, NOBON'a, İzmir'e

ÖNSÖZ

Yüksek Lisans'ım boyunca beni sabırla dinleyen ve eşsiz önerilerde bulunan danışmanım Prof. Dr. Ayşe Şentürer'e, Yüksek Lisans eğitim hayatım boyunca, kurumsal varlığı ile maddi ve manevi olarak beni destekleyen TÜBİTAK-BİDEB'e, beni var eden ve yolumu daima aydınlatan, bilgi ve algı dünyamı kuran ailemin tüm fertlerine, aklımı sürekli zorlayan ve eyleme geçmem için beni motive eden NOBON'a, beslendiğim toprağım Ege ve güzel şehrim İzmir'e sonsuz teşekkür ederim.

Mayıs 2010

Hasan Cenk Dereli
(Mimar)

İÇİNDEKİLER

Sayfa

ÖNSÖZ.....	v
İÇİNDEKİLER.....	vii
ŞEKİL LİSTESİ.....	ix
ÖZET.....	xi
SUMMARY.....	xiii
1. GİRİŞ.....	1
1.1 Tezin Amacı.....	2
1.2 Tezin Yöntemi	2
2. YARATICILIK.....	3
2.1 Yaratıcılık Kavramı	3
2.2 Yaratıcılığı Etkileyen Faktörler	6
2.3 Yaratıcı Süreç	8
2.4 Bölüm Özeti	10
3. YARATICI BİR KARŞILAŞMA ALANI OLARAK GÜNDELİK HAYAT	13
3.1 Gündelik Hayat Kavramı.....	13
3.1.1 Gündelik hayat ve sıradan insan.....	16
3.1.2 Üretim tüketim biçimleri ve gündelik hayat	18
3.1.3 Rutin, sıkıntı ve gündelik hayat.....	20
3.1.4 Stratejiler, taktikler ve gündelik hayat	22
3.2 Sıradan İnsanın Gündelik Hayattaki Yaratıcılığı	24
3.3 Bölüm Özeti	26
4. SIRADAN İNSANIN GÜNDELİK YARATICILIK ALANI, KENTSEL MEKAN	27
4.1 Kentsel Mekan Kavramı	27
4.1.1 Güncel kentsel mekanın karakteri	29
4.1.1.1 Kentsel mekanı biçimlendiren karakter,tüketim.....	29
4.1.1.2 Kentsel mekanın karakterinin devamlılığını sağlayan eylem,alışveriş.....	32
4.1.1.3 Kentsel mekanın güncel karakterinin aktarımı,deneyim.....	39
4.1.2 Güncel kentsel mekanı biçimlendiren sloganlar	43
4.1.2.1 Tema kentler.....	44
4.1.2.2 Yaratıcı kentler.....	46
Yaratıcı kent, bir kurgu.....	46
Yaratıcı kent, bir gerçeklik.....	48
4.2 Kentsel Mekan ve Sıradan İnsanın İlişkisi	50
4.2.1 Yaratıcı kentte sıradan insan	52
4.3 Bölüm Özeti	54
5. KENTSEL MEKANDA SIRADAN KENTLİNİN GÜNDELİK YARATICILIKLARI	57
5.1 Sokağa Bakmak	57
5.1.1 Sokağa bakmak için bir yöntem, yürümek.....	60
5.2 Kentsel Mekanda Sıradan Kentlinin Gündelik Yaratıcılıklarına Örnekler	62
5.2.1 Çengelköy'de kitapçı	62
5.2.2 Samatya'da seyyar sahil kahvesi	66
5.2.3 Sarayburnu'nda sahil mobilyaları	68
5.2.4 Eminönü'nde oturma birimi.....	70
5.2.5 Galata Köprüsü üzerinde olta tutacağı.....	73

5.2.6 Yeniden kullanımlar	76
5.2 Bölüm Özeti	78
6. SONUÇ; SIRADAN İNSANIN GÜNDELİK YARATICILIĞI VE TASARIMCININ	
GÖREVİ	81
KAYNAKLAR.....	87
ÖZGEÇMİŞ	91

ŞEKİL LİSTESİ

Sayfa

Şekil 2.1	: Birey, gündelik hayat ve yaratıcılık ilişkisi.....	10
Şekil 3.1	: Sıradan insan, politik-ekonomik erk, gündelik hayat ve kentsel mekan ilişkisi.	25
Şekil 4.1	: Sıradan insanın kıyı parklarını kullanımı	31
Şekil 4.2	: İzmir Bornova Forum Alışveriş Merkezi.....	33
Şekil 4.3	: Dönüşüm sonrası Akaretler.....	33
Şekil 4.4	: Akaretler ve mevcut yapı stoğu arasındaki doku farkı.	34
Şekil 4.5	: Akaretlerde vale park sistemi	35
Şekil 4.6	: Tüm alanda tek tip müzik yayını yapan hoparlörler.	35
Şekil 4.7	: Tahtakale’de seyyar satıcılar	37
Şekil 4.8	: Seyyar satıcılar, müşteriler ve politik-ekonomik erkin temsilcisi zabitanın yanyanalığı	37
Şekil 4.9	: Yanlarında ürünleri olmayan, sadece bekleyen seyyar satıcılar.	38
Şekil 4.10	: Yanyana farklı tipte ürün satan, ürünleri yanlarında olmayan, sadece bekleyen satıcılar.....	39
Şekil 4.11	: Disneyland.....	40
Şekil 4.12	: İnsanların gündelik hayat içinde birbirlerine bağlı oluşlarının temsili....	53
Şekil 5.1	: Kitapçının konumu	63
Şekil 5.2	: Kitapçının görünümü.....	63
Şekil 5.3	: Kitapçının sokakta kendine tanımladığı kullanım alanı.	65
Şekil 5.4	: Kitapçının ve sokak kesitinin ilişkisi.....	65
Şekil 5.5	: Seyyar sahil kahvesinin Samatya’daki yeri.....	66
Şekil 5.6	: Seyyar kahvenin kıyı alanı üzerinde yerleşimi.....	66
Şekil 5.7	: Seyyar kahvenin masaları ve seyyar arabası.....	67
Şekil 5.8	: Kıyıda seyyar kahve tarafından tanımlanan kullanım alanları	67
Şekil 5.9	: Birinci tip oturma birimleri.....	69
Şekil 5.10	: Üçüncü tip oturma birimleri.	69
Şekil 5.11	: Oturma biriminin binalar yol ve parka göre konumu.	70
Şekil 5.12	: Yeşil alan ve büfenin birbirlerine göre konumu.....	71
Şekil 5.13	: Yeşil alanı tanımlayan sınır üzerinde farklı oturma biçimleri.....	71
Şekil 5.14	: Büfenin önünde tanımladığı alan ile oturma alanının ilişkisi	72
Şekil 5.15	: Balıkçı olta tutacağını kullanmazsa oltayı sürekli tutmak zorundadır ...	74
Şekil 5.16	: Seyyar sıcak içecek satıcısı, köprü üzerindeki hali ve araç gereçleri... ..	75
Şekil 5.17	: Akşam oturması için bara ait platformu kullanan apartman sakinler	77
Şekil 5.18	: Kıyı park alanını kendi tanımladığı şekilde kullanan sıradan insan.....	78

KENTSEL MEKANDA GÜNDELİK YARATICILIK

ÖZET

Yaşadığımız kentleri kim kuruyor? Tasarımcı olarak bizler gündelik hayatı kuran ve biçimlendiren süreçlerin neresindeyiz? Gündeliğin tüm dinamikleri içerisinde, iş alma-verme süreçleri ile biçimlenen mesleki pratiğimiz sıradan insanın yaşantısı açısından ne anlam ifade ediyor? Bu bağlamda tasarımcılar olarak bizler ne kadar gerekliyiz ve ihtiyaç duyulanız?

Bu sorular ile başlayan tez süreci, bu çalışmanın gündelik hayat, kentsel mekan ve sıradan kentli üzerine yoğunlaşmasını sağladı. Gündeliğin dinamikleri ve kentsel mekanın kuruluşu üzerinden sıradan insanın eylemde bulunan yaratıcı bir karakter olarak temellendirildiği tez, tasarımcıya dair sorulara, tasarımcının eylemleri ve üretimi tarafından değil, sıradan insanın eylemleri tarafından bakar. Gündelik hayatı anlamaya çalışır ve tasarımcıyı gündeliğin içinde faaliyet gösteren bir karakter olarak yeniden düşünür.

Tez, sıradan insanın gündelik hayatta kentsel mekana ürün, kullanım ve mekan tasarımlarıyla yaratıcı katkılarını, yaratıcılık, gündelik hayat ve kentsel mekan kavramları bağlamında inceler. Kent ile sıradan insanın ilişkisini anlamaya çalışır. Kentsel mekandaki gündelik yaratıcılıkların izini İstanbul’da sürer ve kentli eğer kendi ihtiyaçlarını gündelik hayat ve kentsel mekanın kesişimindeki yaratıcı ürün, kullanım ve mekansal tasarımlarla karşılayabiliyorsa o zaman tasarımcının görevinin ne olabileceğini sorgular. Bunun için tez, sıradan insanın gündelik hayatın ve kentsel mekanın biçimlenişinde ne rol oynadığına ve yaratıcılığının onlarda nasıl görünür hale geldiğine odaklanır.

Birinci bölümde tezin girişi, amacı ve yöntemi ortaya koyulmuştur.

İkinci bölümde öncelikle yaratıcılık kavramı incelenir. Yaratıcılığın tüm insanlara ait bir özellik olduğu, gündelik hayatta zihnin bilinçli bir biçimde farklı bağlamlar kurma, farklı ve dönüştürücü düşünme faaliyetlerinin tümüne içkin olduğu, yeni özgün bağlamsal ilişkiler kuran, faydalı eylem ve ürünlerin, diğer bireyler ile paylaşılması ile sosyal paylaşım üzerinden başkaları tarafından kişiye sıfat olarak atfedilebileceği, zeka, bilgi birikimi, ortam ve kişilik özelliklerinden nasıl etkilendiği bahsedilir. Yaratıcılığı etkileyen etmenler sıralandıktan sonra hazırlık, bekletme aydınlanma ve doğrulama aşamalarından oluşan yaratıcı süreç anlatılır. Süreci başlatan “karşılaşma” ve “bağlanma”nın karakterine değinilir ve gündelik hayat, sıradan insanın gündelik yaratıcılığına dair karşılaşma alanı olarak temellendirilir.

Üçüncü bölümde, gündelik yaratıcılığın karşılaşma alanı gündelik hayat, insanların anıları, gelenekleri, geleceğe dönük hedef ve umutlarıyla, durağan veya her an dönüşebilir olmanın geriliminde, mevcut durumu korumaya çalışan ve değişimler yaratmaya çalışan kuvvetler arasındaki çekişme ile şu anda biçimlenen bir oluş olarak tanımlanır. Yaşama dair her şeyin bir bütün halinde ilişkide olduğu bu oluş ile onun “kahramanı” sıradan insanın ilişkisi anlatılır, gündelik hayatın üretim tüketim

pratiklerinden nasıl etkilendiği ve bu bağlamda rutin ve sıkıntı kavramlarına değinilir. Üretim tüketim pratiklerinin biçimlendirdiği gündelik hayatta, politik-ekonomik erklerin stratejilerinin ve onların baskılamaya çalıştığı sıradan insanın yaratıcı taktiklerinin ilişkisi anlatılır.

Üçüncü bölüm, sıradan insanın yaratıcı taktikleri ile gündelik hayatı nasıl biçimlendirdiğini anlatır, bu eylemleri ile stratejileri nasıl dönüştürdüğünü ya da onların çizdiği sınırlar içinde nasıl yeni alanlar yarattığını tarifler. Sıradan insanın gerçekleştirdiği tüm bu eylemlerin görünür hale geldiği yer olarak da kentsel mekan gösterilir.

Dördüncü bölümde, gündelik yaratıcılık alanı olarak kentsel mekan kavramı anlatılır. Kavrama dair genel tanımlamalardan sonra, kentsel mekanın karakterinin tüketim tarafından nasıl biçimlendirildiği alışverişte bu karakterin devamlılığının nasıl sağlandığı ve deneyim ile bu karakterin nasıl aktarıldığı, sıradan insanın bu biçimlendiricilere karşı verdiği cevaplar da ortaya konularak anlatılır. Kentsel mekan ve sıradan insanın ilişkisi kentsel mekanı biçimlendiren sloganlar incelendikten sonra, tema kent ve yaratıcı kent kavramları üzerinden tartışılır ve yaratıcı kentsel mekan ile sıradan insanın ilişkisi tanımlanır.

Bu çerçevede yaratıcı kentsel mekanı kuran ya da onun içinde yaşayan sıradan insan, eylemleri ile çevresini biçimlendirdiğinin bilincindedir ve içinde bulunduğu yapıllı çevre de onun bu eylemlerine düşünsel ve mekansal olarak imkan sağlamaktadır.

Beşinci bölümde, kentsel mekanın yaşantısı ile en yoğun karşılaşmaların yaşandığı alan olan “sokak” ele alınır, onu keşfetmenin yöntemi olarak “yürüme eylemi” temellendirilir ve bu yöntem ile İstanbul’dan toplanmış, sıradan insanın gündelik yaratıcılık örnekleri sıralanır.

Altıncı bölüm olan sonuç bölümünde, örneklerle de gösterilmeye çalışılan, gündelik eylemleri ile kendi ihtiyaçlarını karşılayan, problemlerini çözen sıradan insanın karşısında tasarımcının görevinin ne olabileceği tartışılır. Bir tasarımcının görevinin tanımlı bir model oluşturmaktan çok, insanların yaratıcı taktiklerini hayata geçirmeleri için onlara imkanlar sağlayan küçük müdahaleler tasarlayan bir başlatıcı olabileceği belirtilir.

EVERYDAY CREATIVITY IN CITY-SCAPE

SUMMARY

Who builds the cities people live in? Where do designers stand in the processes that create everyday life? In the dynamism of everyday, what does the regular man think about designers' practice, which is shaped by the regular business patterns? In this context, do people really need designers?

The whole process that begun with these questions, has enforced the thesis to focus on everyday life, city-scape and regular city-dweller. The thesis identifies the regular man as a character which is in creative action. Thesis uses a survey about everyday-life dynamics and the creation of city-scape to look again to the identity of designer. This work does that observation not through designers products, but through the regular men's everyday habits. With this thesis it is aimed to understand the everyday life and also to redefine the term "designer" as a character which operates for everyday-life.

Thesis, examines the creative productions of regular men (product, usage and spatial design), in contexts of creativity, everyday-life and city-scape. It tries to understand the relationship between the city and the regular men. It tracks the traces of everyday creativity in Istanbul. And after that, the thesis asks, if the regular men, the city-dwellers can provide themselves their needs through their creations, what does the role of the designer have to be? To be able to give an answer to this question, the thesis focuses on the role of the regular man in production of everyday life and city-scape.

First section is the introduction part of the thesis and defines the aims and the methods of it.

In the second section, the theme "creativity" has been examined. It has been stated that creativity is a feature of everyone and it is a characteristic of everyday conscience cognitive activity. It is an adjective which is given to a person by the others after sharing that authentic, beneficial actions and products. The effects of intelligence, knowledge, social and built environment and personal characteristics on creativity are also mentioned in this section and it continues with the description of the creative process, which has preparation, incubation and illumination as three stages. After stated "encounter" and "commitment" as the starters of the creative process, the concept of everyday life is identified as the encounter space for regular men's everyday creativity.

Third section defines everyday life as an occurrence and the place of encounter for everyday creativity which consists the contest of the social economical powers that wants to preserve situations or tries to create changes, the tension of static and mutable, the memories, traditions, future plans and hopes of people. The relationship of this occurrence, where everything about life are interconnected and the regular man, who is the hero of everyday life, explained in addition to the themes like rutin and boredom. The relation of strategies of political economical authority and regular men's creative tactics are discussed around the the production-consumption circles which creates the character of the everyday life. In this section it

has been explained how the regular man shapes everyday life with its creative tactics and stresses how these tactics transform the strategies or play with its boundaries. The city-scape is projected as the place where all these actions becomes visible.

Fourth section focuses on city-scape as the place of everyday creativity. After the common definitions about city-scape, it has been shown that how city-scape is shaped by consumption, how it continues its character by shopping as a urban action and how experience transfers this character of the city-scape, in relation with the answers which are given by the regular people to these factors. The relation of city-scape and the regular man also discussed in this section, after an examination about the mottos of thematic cities and creative cities which shape the built environment and its lifestyle. In this context, the regular man which constructs or lives the city-scape has the conscienceness about its own creation through its actions. And built environment allows his or her intellectual or spatial actions to be realized.

Fift section focuses on the street which is defined as the most dense meeting point of the city-scape in everyday life and suggests “ walking” as a tool of exploring it. Everyday creativity examples of regular people from Istanbul are shown in this section.

In the sixth section, which is the results section, what might be the task of the designer has been discussed after showing the examples that projects the ability of regular people to provide their own needs by their own actions and shapes the built environment and everyday life. In this context, thesis suggests a starter role that provides opportunities to regular people to actualize their own creative tactics as a possible task for designers in everyday-life.

1. GİRİŞ

Doğum ve ölüm arasındaki kısa sürede insan çevresinde olan bitenlerin ne kadar da az bir bölümünü anlayabiliyor. İnsanın içine doğduğu kültürel ortamda öğrendiklerini sorgulaması, onları askıya alması, farklı durumları öğrenmesi, askıdakilerle yeniden yüzleşmesi ve elindeki her şeyi yeniden değerlendirmesi için bir ömür ne kadar da kısa.

İnsan kısa ömrü boyunca doğduğu ilk günden itibaren karşılaştıkları ile çevresini algılama biçimleri oluşturmaya başlıyor, düşünsel alışkanlıklar, ön kabuller ediniyor. Çevresine hep bu alışmışlık içinden bakan insan, mevcut dinamiklerin bu yüzden tam olarak farkına varamıyor. Herhangi bir tarihsel bilginin ya da herhangi bir yemek tarifinin tartışılmaz, mutlak bir bilgi olarak algılanması, kişinin yaşadığı ana karışmasını, onu anlamasını ve biçimlendirmesini imkansız kılıyor ya da bilincini sığ hale getiriyor, derinleşmesine imkan vermiyor.

Kentsel mekana dair algı da benzer şekilde işliyor. İçine düştüğümüz sokaklar, binalar, yaşantılar hayatın ve kullanımın içinden öğrenildiği için, alışılmış, bulaşılabilir ve insana uzak sistemler tarafından çoktan biçimlendirilmiş gibi görünüyorlar. Halbuki, çevrede ne olup bitiyorsa, yani gündelik hayatta olup biten ne varsa, onların başlatıcısı, biçimlendiricisi o başlatan birey, alışkanlıklarının edilgenleştirdiği kişiden başkası; yani sıradan insandan başkası değil.

Gündelik hayattaki herhangi bir eylemin ya da kentsel mekana yansımış herhangi bir kullanımın ilk ortaya çıktığı an gerçekleştiği o ana özeldir, tektir ve gündelik hayat üzerinden kentsel mekan ile o eylemi gerçekleştiren kişinin girdiği etkileşim sonucu oluşur. Bunun gibi pek çok eylemin gerçekleşmesi, gündelik hayatın kendisini ve onun eylemlerinin yapılaşmış hali kentsel mekanı yaratır.

Sıradan insan her ne kadar içine doğduğu gündelik hayatı ve kentsel mekanı, dokunamadığı değiştiremediği olgular gibi görse de, aslında bu olgular ile kendi varlığı birbirinden ayrılamaz, hepsi karşılıklı etkileşimin gerçekleştiği bir sistemin parçalarıdır ve sıradan insanın yaratıcılığı ile örülür, eylemleri ile görünür hale gelir.

Tez bu ilişki sistemini, ikinci bölümde yaratıcılık kavramını açtıktan sonra, üçüncü bölümde sıradan insanın yaratıcılığı için bir karşılaşma alanı olarak temellendirilen gündelik hayat ve dördüncü bölümde sıradan insanın gündelik yaratıcılık alanı olarak temellendirilen kentsel mekan bağlamında inceler. Beşinci bölümde kentsel mekanda sıradan insanın gündelik yaratıcılıklarını belgeler ve altıncı bölümde sıradan insanın yaratıcı eylemleri ile biçimlendirdiği gündelik hayat ve kentsel mekanda tasarımcının görevinin ne olabileceğini tartışmaya açar.

1.1 Tezin Amacı

Tez, sıradan insanın gündelik hayatta kentsel mekana ürün, kullanım ve mekansal anlamdaki yaratıcı katkılarını, yaratıcılık, gündelik hayat ve kentsel mekan kavramları bağlamında incelemeyi, kent ile sıradan insanın ilişkisini anlamayı, kentsel mekandaki gündelik yaratıcılıkların izini İstanbul'da sürmeyi, kentli eğer kendi ihtiyaçlarını gündelik hayat ve kentsel mekanın kesişimindeki yaratıcı ürün, kullanım ve mekansal tasarımlarla karşılayabiliyorsa, tasarımcının görevinin ne olması gerektiğini sorgulamayı amaçlar.

1.2 Tezin Yöntemi

Tez, yaratıcılık, gündelik hayat, kentsel mekan kavramlarına dair yapılan bir literatür araştırması ve sıradan kentlinin gündelik hayatında kentsel mekanda gerçekleştirdiği ürün, kullanım ve mekana dair yaratıcılıklarının örneklerinden elde edilen verilere dayanır. Kentsel mekanı keşfetmenin bir yöntemi olarak seçilen yürümek eylemi ile toplanan örneklerden elde edilen bilgiler, literatür araştırması üzerinden yorumlanır ve bu yorumlar çerçevesinde kentsel mekanda gündelik yaratıcılığa dair tasarımcının görevinin ne olabileceği tartışılır.

2. YARATICILIK

Kavram üzerine yapılan tartışmalar, içsel ve dışsal nedenlerinin çeşitliliği ve muğlaklığı, ölçme yöntemlerine dair tartışmalar, bu yöntemler sonucu elde edilen verinin nasıl değerlendirileceği yönündeki farklı bakış açıları, kavramın hem bireysel hem de toplumsal etkilerinin genellemeler yapmayı zorlaştıran karakteri gibi nedenlerden dolayı, konu tek başına bile bir tez konusu olarak incelenmeyi hak eder niteliktedir.

Tez kapsamında yaratıcılık, kentsel mekanın kurgulanmasında, sıradan insanın gündelik hayata yönelik kullanım ürün ve mekansal yaratımlarına içkin bir özellik olarak, onların değerini, kullanımsal yaygınlığını ve süresini arttıran, özgünlük ve yararlılığa yaptığı katkı üzerinden ele alınır.

Birinci bölüm kapsamında yaratıcılığa dair odaklanılacak alan, yaratıcılığın genel tanımları, yaratıcılığa etki eden etmenler ve yaratıcı sürecin karakteridir.

2.1 Yaratıcılık Kavramı

Türk Dil Kurumu yaratıcılığı “her bireyde var olduğu kabul edilen, bir şeyi yaratmaya iten varsayımsal yatkınlık.” olarak tanımlar. Bunun dışında farklı kaynaklar yaratıcılığı, kişinin kendisi için yeni olan bir şeyi yapması, keşfetmesi, düşünmesi (Mead,1959), herhangi yeni bir şey ortaya koyması (May, 1959), önceki deneyimlerini aşması (Golovin,1963), basit ve kısa bir şekilde yeni birşey var etmesi (Storr, 1972), yeni birleşimlerin yapılması (Haefele, 1962), yararlı ve tatmin edici olarak kabul edilen yeni bir çalışma ortaya konulması (Stein,1966) olarak tanımlar.

Yaratıcılık kişiden kişiye değişir, ancak yine de tüm insanlara ait bir özelliktir. Ken Robinson (2003), bunu şu şekilde açıkça ifade ediyor:

“Yaratıcılık yalnızca belirli tür etkinliklere özgü bir kavram değildir, insan zekasının etkin bir biçimde katıldığı her faaliyette yaratıcılık mümkündür. Belirli bir tip etkinlik değil, zekanın bir niteliğidir. “

Bu açılım, yaratıcılığı belli bir eylem grubu ve o eylemi yapanların bir özelliği olmaktan çıkartıp, sıradan insanın beyninin gündelik bir etkinliği olarak tanımlamayı sağlar.

Gillhooly (1982), yaratıcılığı, yaratıcı ürün üzerinden değerlendirirken, yaratıcı ürünlerin, ister şiir, ister bilimsel teori, ister resim isterse de teknolojik yenilikler olsun, her koşulda yeni ve bir şekilde kullanışlı ve değerli olduğu kabul edilmiş ürünler olduklarından bahseder. Benzer şekilde Gardner (1989), yaratıcılığın en iyi şekilde, insanın sıradan problemleri çözebilmesi ya da bir etki alanı için, bir şekilde öncelikle yeni, ama kesinlikle kültürel olarak kabul edilebilir ürünler üretmesi olarak tanımlanabileceğini söyler.

Üretimin ve sosyokültürel ortamda karşılık bulmanın yanında, süprizli olmanın ve şaşırtmanın da yaratıcı ürünün gerek koşullarından biri olduğundan bahseden Bruner (1962) süprizler doğuran bir eylemin, yaratıcı alanın içinde olduğunu söyler. Ancak, süprizliliğin yeterli olmadığını belirtir ve önceki tariflerde olduğu gibi süprizli olduğu kadar kullanılabilir bir ürün olmasının gerekliliğini vurgular.

Heilman (2005)'da yaratıcılığın aykırı ve bütünleştirici düşünmenin bir kombinasyonu olduğundan bahseder. Bunun yanında Robinson (2003), yaratıcılığın farklı bağlamsal ilişkiler arasında, o güne kadarkilerden farklı bağlantılar kurulmasıyla farklı sonuçlara ulaştıran, aykırı bir düşünme tarzının sonucu olduğunu belirtir.

Bu durumda yaratıcılık, düşünsel ve eylemsel yönleri ayrıştırılmadan, alışılmışın dışında işleyen düşünme biçimlerinin şaşkınlık yaratacak eylemler olarak ortaya konulması şeklinde tanımlanabilir.

Robinson (2003)'un da dediği gibi “insanlar soyut olarak yaratıcı değillerdir, birşeyde yaratıcıdır.” May (2008) de yaratıcılığın ancak edimde görülebileceğini söyler. Ancak bu söylemden hayal gücünün, yani yaratıcılığın düşünsel bölümünün ana içeriklerinden birinin değersiz kılındığı sonucu çıkartılmamalıdır. Çünkü hayal gücü, potansiyel yaratıcı fikirleri yaratan olgudur (Gardner, Policastro,1999). Aykırı bağlamsal kurgulama ile bu potansiyel fikirler yaratıcılığın nitelikli düşünsel kaynağını oluşturur. Ama bilinçli bir şekilde, özgün ürünler üretmek, potansiyel fikirlerin tamamlayıcı unsurudur ve yaratıcılığın eylemsel karakterinin niteliğidir (Robinson, 2003). Düşüncelerin, süreç ve sonucuyla farkında olunan eylemlere, ürünlere dönüşmesi ile yaratıcı üretim kendi bütüncül döngüsünü tamamlamış olur.

Bilinçli bir üretim süreci sonunda bir ürün ya da eylemin ortaya konması, kişinin yaratıcı olarak adlandırılması için yeterli değildir. Çünkü yaratıcılık, bireyin kendi kendine üzerine aldığı bir tanımlama değil, toplumun diğer bireyleri tarafından kendisine atfedilen bir tanımlamadır. Bu durum kişinin yaratıcı olarak tanımlanabilmesi için yaratıcı fikrin, paylaşımını zorunlu kılar. Yani yaratıcılık insanların kafalarının içinde değil, kişinin düşünce ve eylemlerinin sosyo-kültürel ortam ile etkileşimiyle görünür hale gelir. Bireyselden çok kolektif, sistematik bir fenomendir (Csikszentmihalyi, 1996). Bu durum, yaratıcılık tanımlamalarının içerisindeki toplumsal boyutun göstergesidir. Bu bağlamda yaratıcı olan kişi, toplum ya da daha dar anlamda çevresindeki insanlar tarafından anlaşılabilmesi, onların yaşantılarına değebilmeli, dahil olabilmelidir.

Ancak bu durum yaratıcılığın kendi niteliklerinden dolayı bazen gerçekleşemeyebilir. Nitelik olarak, farklı düşünmeyi, farklı bağlamsal ilişkiler kurmayı esas alan yaratıcı süreçler sonunda üretilen ürünler ve o ürünleri ortaya koyan yaratıcı kişiler, çoğunluğu sıradan ya da alışlagelmiş yaşantıların araçları olan mevcut ürünlerin ve o ürünlerin dünyasına ait insanların yaşantısına yabancı kalırlar. Ortaya çıktıkları anda bu ürünler ve kişiler tepki ya da şüphe ile karşılanır, kabul görmezler. Çünkü çoğunlukla yaratıcı kişinin yeni fikirleri, mevcut fikirlerin ve o fikirleri taşıyan insanların varoluş temellerini sarsacak ve hatta ortadan kaldıracak niteliktedir (May, 2008).

Ama yine de yaratıcı düşünce alışılmışın dışında düşünme ve üretim yöntemleri ile toplumun dar ya da geniş bir kesimine dair herhangi bir probleme yönelik çözümler getirecektir ve böylece er geç toplum tarafından anlaşılacak, kabul edilecek ve takdir görecektir (Arieti, 1976). Ayıran (1984) yaratıcılığı, kavramın toplumsal bağlantılarını, eylemsel ve düşünsel karakterini göz önünde tutarak, “orjinal bir fikri veya nesneyi, bireylerin veya toplumun bir ihtiyacını karşılayacak şekilde ortaya koymak” olarak tanımlar. Ama daha önce ki tanımlardan da anlaşılabilmesi gibi, yaratıcı edim için toplumsal ihtiyaçlara cevap vermesi, onun ortaya çıkışını tetikleyici doğrudan bir etken değildir. Sadece yaratıcı sıfatının kişiye atfedilebilmesi için, diğer bireylerle kolayca paylaşabilmesi, onlar için fayda sağlaması ve kabul görmesi bakımından toplumsal ihtiyaçlara cevap verebiliyor olmak bir önem taşır.

Bu durumda yaratıcılık bir kavram olarak, tüm insanlara ait bir özelliktir, zihnin bilinçli bir biçimde farklı bağlamlar kurma, farklı ve dönüştürücü düşünme faaliyetlerinin karakteridir ve yeni, özgün ve faydalı bir ürün ortaya koyulması ve bu ürünün sosyo-

kültürel bağlam içerisinde değerlendirilerek faydalı görülmesi sonucunda kişiye atfedilebilir.

Herkese ait bir özellik olarak tanımladığımız yaratıcılığın, herkeste aynı oranda görünür olmadığı, yaşantının her anında benzer şekilde ortaya çıkmadığı düşünüldüğünde yaratıcılığın ne olduğunu anlamak için onu etkileyen faktörlere bakmak ve yaratıcı süreci tanımlamak açıklayıcı olacaktır.

2.2 Yaratıcılığı Etkileyen Faktörler

Yaratıcılık, zeka gibi bireysel özelliklerden etkilendiği kadar, içine doğulan toplumun karakteri gibi sosyal etmenlerden ve bireyin aldığı eğitim gibi sosyal ve bireysel özelliklerin kesişiminden de etkilenir.

Zekanın yaratıcılık üzerinde bir etkisi olduğu muhakkaktır. Ancak yapılan araştırmalar, 120 puanlık IQ derecesine kadar yaratıcılık ve zeka arasında bir bağ olduğunu, ancak 120 puandan yüksek IQ derecelerinde yaratıcılıkla zekanın pozitif ilişkide olduğunu gösteren bulguların, anlam ifade etmeyecek kadar azaldığını göstermiştir (Barron, 1969). Nickerson (1998), yüksek zeka seviyeli insanların yaratıcı olmaya, düşük zeka seviyelerine sahip insanlardan daha yatkın olduklarını ancak yüksek zeka seviyesinin yaratıcılık için, ne öncelikli gerek, ne de yeterli olduğunu söyler. Cropley(1967), pek çok yaratıcı insanın o kadar da zeki olmadığını ve pekçok yüksek zekaya sahip insanın da alışılmışın dışında yaratıcı olmadığını belirtir. Zekaya ait, daha eylemsel olan, IQ testi gibi soyut sorgulamalar ile tam olarak ölçülemeyen, orijinallik, tarif etme, uyum esnekliği, ilişki kurmak, ifade ve düşünce akıcılığı gibi özellikler yaratıcılığı daha yakından etkileyen özellikler olarak görünmektedir (Gürer, 1976)

Bilgi birikimi ve yaratıcılık arasındaki göstergeler de, tam doğrusallık içermezler. Bir fikrin, yeniliğine dair olan bilgiye sahip olmak, ancak o bilgi alanındaki mevcut birikime hakim olmakla mümkün olabilir. Ancak bu her zaman, yaratıcı bir ürünün ortaya konabileceği anlamına gelmez. Sahip olunan bilginin yönlendiriciliği o kadar keskin olabilir ki, kişi, yeni bilgiyi, ürünü veya eylemi kurgulayacak eylemsel karar güdüsünü harekete geçiremeyebilir. Tam aksi de mümkün olabilir. Kişi sahip olduğu birikimi farklı biçimde işleyerek yepyeni birşey ortaya koyabilir. Bu durumda, herhangi bir konuya ait yaratıcı eylemde bulunmak, o konu hakkında bilgi sahibi olmakla doğrudan alakalıdır ancak bu birikim yaratıcılığın yolunu açar denilemez. Bu durumda kişinin birikimini nasıl işlediği ile farklı ve alternatifli düşünebilme

özelliğinin, alternatifli ve sıradışı bağlantılar kurabilme yeteneğinin önem kazandığı görülür.

Bireyin karakteri, içerisinde geliştiği fiziksel ve sosyal ortamdan bağımsız bir şekilde düşünülemez. İnsanın zekasını etkin biçimde kullandığı, bilinçli bir şekilde eylemde bulunduğu her faaliyetin içinde potansiyel olarak bulunan yaratıcılık da bu fiziksel ve sosyal ortamdan bağımsız olamaz. Bir beceriden daha çok bir yaklaşım olan yaratıcılık, sıradanlaşmış şeyler üzerine yeniden düşünmek, onlara farklı bir bakışla bakmak demektir (Robinson, 2003). Farklı düşünebilmek, kurulmamış bağlantılar kurabilmek, eylemde bulunabilmek ve eylem ya da ürünlerin karşılık bulması ancak ortamın bunlara imkan vermesi ile mümkün olabilir.

“Yaratıcılık, özgür düşünce ve yenilikçiliğin teşvik edildiği ve kısıktıldığı ortamda yeşerir. Karşılıklı alışverişin bastırıldığı ortamda solar. Kültürel koşullar yaratıcılığı bastırıp öldürebilir. Eğer fikirler teşvik edilmezse ya da yüreklendirilse bile sonuçlar görmezden gelinirse, yaratıcı dürtü şu iki şeyden birini yapar. Ya çıkıp gider ya da başıboş kalır.” (Robinson, 2003)

Ortam bu durumda, yaratıcılığın hem kendini var ettiği, hem de yaratıcılığı imkanı kılan yerdir. Yaratıcı düşünme biçimlerinin oluşmasında, ortam kişiyi biçimlendirirken, yaratıcılık sonucunda ortaya konulan eylemlerin ve ürünlerin, kullanım, karşılık ya da gösteri alanı buldukları yer de ortamdır.

Bu ortamın düşünsel ayağını, özgürce düşünmek, fikrini söyleyebilmek, üretebilmek, dolaylı ya da doğrudan etkileşimde bulunabilmek oluşturur. Ortamın fiziksel ayağı ise, gündelik hayatın mekanı olan yapıli çevre ve kentsel mekandır. Yaşam ile bedensel etkileşimimizin ara yüzü olan yapıli çevre düşüncelerimizi biçimlendirir. Bir duruma karşı tepkilerimiz, kabullerimiz ve beğenilerimiz, gündelik hayatta bir yaratıcılık alanı olan yapıli çevre üzerinden gelişir.

Bu etkenlerin, zihinsel işleyişe getirecekleri pozitif ya da negatif etkilerinin yanında, fonksiyonel sabitleşme, geçmiş deneyimlerin baskılaması, korku duygusu gibi etmenler yaratıcılığı doğrudan olumsuz etkiler (Ayıran, 1984), bireyin düşünsel ve eylemsel etkinliğini azaltır.

Kişinin yaratıcılığını olumlu yönde etkileyen faktörlerin izleri, yaratıcı olarak adlandırılabilir olan insanların genelleştirilmiş kişilik özelliklerinde sürülebilir. Ayıran (1984), çeşitli kaynaklardaki yaratıcı karakter tariflerini inceledikten sonra yaratıcı insanları, başarılı olan ve bu başarıları bilinçli süreçlerin sonunda gerçekleşmiş, meraklı, kendilerini gösterme ve kanıtlama ihtiyacı duyan, içsel istek

ve eylemlerini durduracak mekanizmaları zayıf, iş yapma arzuları ve üretimsel motivasyonları kuvvetli, bilgilenmeye açık ve bilgiyi seven, duygu ve heyecanlara açık, canlı ve coşkulu, estetik problemleri ekonomik problemlerden daha önemli gören insanlar olarak özetliyor. Boden (1994), bu özelliklerin yanında, kendine güvenen biri olmayı, inatçılığı ve çok sıkı çalışmayı yaratıcı bireyin karakter özellikleri arasında sıralıyor.

Bu kişilik özelliklerini, kuvvetlendiren ya da zayıflatan etmenler, doğrudan olmasa da, kişilerin düşünce sistemlerinden de etkilenecek, yaratıcılığı biçimlendirirler. Bu bakımdan, merakın uyandırılması, verimli ve keyifli çalışma yöntemlerine sahip olunması, insanın istek ve heyecanlarının peşinden gidebileceği bir ortamda bulunması, bilgi paylaşımına açık olunan ortamların yaratılması, maddi arzular ile duygusal arzular arasında birbirlerini bastırmayacak bir ilişkinin kurulmasına olanak veren bir öğretinin aktarılabilmesi, kişinin kendine karşı haklı bir güven duymasının sağlanması, inandığını savunmak ve peşinden gitmek tutkusunu kişiye verebilmek ve herhangi bir konu alanına dair, bir üretimde bulunulmak isteniyorsa, bu üretim için çok çalışma alışkanlığının ve heyecanın kişilere kazandırılması, yaratıcılığı körükleyecektir.

2.3 Yaratıcı Süreç

Yaratıcılığın var olduğu bahsedilen bir kavram olmaktan çıkıp, anlayabileceğimiz bir olgu haline gelmesi için, yaratıcılık olarak tarif edilen durumu doğuran süreci incelemek aydınlatıcı olacaktır.

Farklı profesyonel alt yapılara sahip olsalar da hem reklamcı James Webb Young (2007), hem de sosyal psikolog ve eğitmen olan Graham Wallas (1946) yaratıcı süreci, hazırlık, bekletme, aydınlanma ve doğrulama olarak dört ana aşamada özetlerler. Her iki kaynak da, herhangi bir konu alanına dair yapılacak, bu aşamaları taşıyan bir çalışmanın iyi fikirler içeren yaratıcı bir ürünle sonuçlanacağını savunurlar.

İlk aşama, üzerine çalışılacak olan konu alanına dair ulaşılabilen mümkün olan en çok bilginin toplanacağı, konu özelinde ve ilişkili-ilişkisiz durumlara dair yapılacak olan yeterli derinlikte bir araştırmayı ve bu bilgi üzerine oturtulan yoğun bir çalışmayı içeren hazırlık aşamasıdır. Her iki kaynak da, bu aşamanın geçirilmesi durumunda, diğer aşamalarda sorunlar çıkacağını, hedeflenen ürünün yeterli

özgünlüğe sahip olamayacağını ve takip eden süreçlerin olması gerektiği gibi gelişemeyeceğini belirtir.

Bekletme aşamasında, kişi, çalıştığı konu alanına ve o konu alanının doğrudan ilişkide olduğu alanlara uzaklaşır ve hala nasıl olduğu tam olarak açıklanamayan ancak etkin bir şekilde bu sürece dahil olduğu bilinen bilinçaltının, araştırma sonucunda toplanılan bilgiler ile yapılan çalışmanın verilerini işlemesine izin verir.

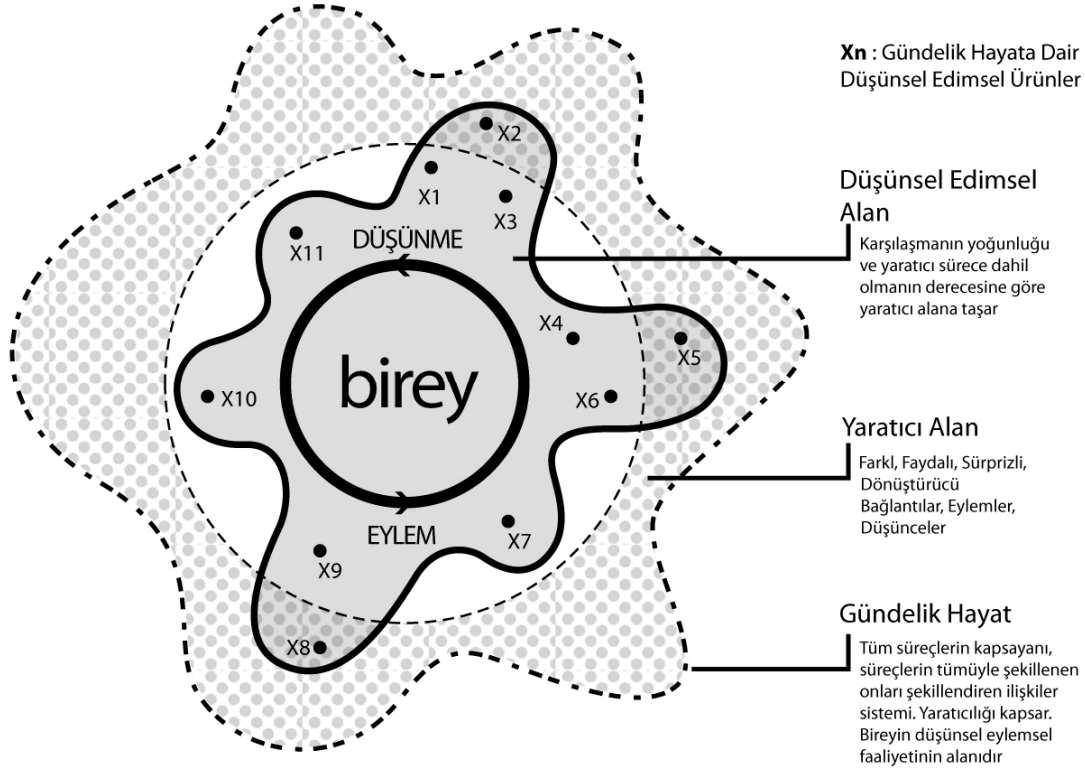
İlk aşama gerçekten yerine getirildi ise, bilinç altı işlediği veriyi, aniden, hiç beklenmeyen bir anda, bağlamdan tamamen kopuk ya da uzak çağrışımlı bir durumda kişiye sunar. Aydınlanma aşaması olan bu anda, kişi çalıştığı konuya dair keşfettiği yaklaşımı tüm yönleri ile ortaya koymaya çalışır. Böylece elde edilen bilgi bir sonraki aşamada tüm yönleri ile değerlendirilebilir.

Belirli bir zaman tanımlamayan, yoğun çalışmaya ve kendini vermeye dayanan bu sürecin son aşaması aydınlanma ile elde edilen verilerin doğrulama aşamasıdır. Mümkün olan en geniş anlamıyla konu alanı ile ilişkili tüm yönler, hazırlık aşamasındaki ve aydınlanma aşamasındaki veriler ile karşı karşıya getirilir. Sonunda aranan duruma dair bir sonuç ya da hiç tahmin edilmeyen ancak problemleri çözen, olguları açan bir durum ortaya çıkarsa, sürecin sonunda elde edilen fikrin veya ürünün özgünlüğü, işe yararlılığı, getirdiği açılımlar, eylemsel olarak ortaya konması ve paylaşılabiliirliği üzerinden, sürecin tamamlanmış olduğundan sözedilebilir.

Yaratıcı sürecin kendisi şüphesiz ki önemlidir ve görüldüğü gibi her aşama bir diğerini etkiler niteliktedir. Ama sürecin başladığı an da en az sürecin aşamaları kadar önemlidir. Süreç yukarıdaki tariftten de anlaşılacağı üzere, odaklanılan bir konu alanı ile başlar ve bu alan, kişilerin somut edimlerinin sonuçlarının yaratıcı olup olmadığının değerlendirildiği çerçeveyi oluşturur (Csikszentmihalyi, 1996).

Bu konu alanı ile karşılaşmayı yaratıcı sürecin başladığı an olarak tanımlayan May(2008) karşılaşmanın şiddetinin ve karşılaşma sonucu bağlanmanın derecesinin yaratıcı sürecin karakterini biçimlendiğini söyler. Bir sanatçı için bu karşılaşma, heykeli yapılacak model, çizilecek manzara ya da tuvalin kendisi, bir bilim adamı için laboratuvar ve içindeki gereçler ile karşı karşıya gelmektir. Bu karşılaşma ile başlayan süreçte insan vücudunda kimyasal süreçler ile takip edilebilecek değişiklikler olur, kan basıncı artar, odaklanma düzeyi fazlalaşır. Bunlara bağlı olarak çevresel etmenlere ve zamana dair algı değişir ve bireyin farkındalığı yoğunlaşır.

Yaratıcı süreç ile “bilinci yoğunlaşmış insanın kendi dünyası ile karşılaşması” olarak tariflenen yaratıcılık, insanın çevresini saran tüm yaşantı ile girdiği ilişkinin kılcallarına nüfus eder çünkü “dünya kutbu bir bireyin yaratıcılığının ayrılmaz parçasıdır”. Yaratıcılık bu karşılaşma edimi içinde ortaya çıkar ve ancak insanın karşılaştığı bütün (gündelik hayat, kentsel mekan ve kendisinin kurduğu ilişkiler ağının tümü) incelenirse anlaşılabilir (May, 2008)(Şekil 2.1).



Şekil 2. 1 : Birey, gündelik hayat ve yaratıcılık ilişkisi

Bu bağlamda, yaratıcı edimleri doğuran karşılaşmanın alanı kişinin karşılaştığı dünya, kendi dünyası, kendisi, tüm dertleri, mutlulukları, ihtiyaçları, özgürlükleri ve sınırlandırılmaları, yani gündelik hayatıdır.

2.4 Bölüm Özeti

Yaratıcılık, zihnin bilinçli bir biçimde farklı bağlamlar kurma, farklı ve dönüştürücü düşünme faaliyetlerinin karakteridir ve faydalı bir ürün ortaya koyulması ve bu ürünün sosyo-kültürel bağlam içerisinde değerlendirilerek faydalı görülmesi sonucunda kişiye atfedilen, tüm insanlara ait olan bir özelliktir. Zekanın etkin bir biçimde katıldığı her faaliyette mümkündür. Soyut bir alanda değil, ancak somut bir

edimde gerekleřtiėinde ondan sz edilebilir, kiřinin dřnce ve edimlerinin sosyo-kltrel ortam ile etkileřime girmesiyle grnr hale gelir.

Yaratıcılık, bireyin iine doėduėu toplumun kltrel karakteri gibi sosyal nitelikler ile zeka ve birikim gibi kiřisel niteliklerin keřiřiminden etkilenir. Zeka belirli bir seviyeye kadar yaratıcılıėı arttırıyor gibi grnse de belli bir seviyenin zerinde, yaratıcılıėa kritik bir katkısının olduėundan szedilemez. Bilgi birikimi de, belli srelerde yaratıcılıėı arttırıcı, belli srelerde ise farklı dřnmeyi engelleyici bir etki yapar ve tek bařına yaratıcılıėın artmasında etkin deėildir. Sosyal ortamın zgrlkleri koruyan tavrı ise yaratıcı edimlere hareket alanı saėladıėı, yaratıcılıėı grnr kıldıėı ve eyleme gemeyi desteklediėi iin ona olumlu ynde etki eder. Gndelik hayatın iinde, tm bu etkilerin birey ile girdiėi etkileřimin, yani yaratıcı srecin karakteri ise yaratıcılık iin belirleyicidir.

Bahsi geen sre, hazırlık, bekletme, aydınlanma ve doėrulama ařamalarını ierir. Kiřinin odaklandıėı konu alanına dair mmkn olduėunca ok bilgiyi toplamayı ieren hazırlık ařamasından sonra bekletme ařamasında, toplanan bilgiye ve konu alanına uzaklařılır. Konu ile doėrudan ilgilenilmez ve bilinaltının elde edilen bilgiyi iřlemesi saėlanır. Sreci tam olarak bilinmeyen bir řekilde, herhangi bir anda gerekleřen aydınlanma ile elde edilen fikir, doėrulama srecinde, hazırlık ařamasında elde edilen bilgi ile karřılařtırılır.

Srecin kendisi kadar, kiřinin yaratıcılık gstereceėi konu alanı ile karřılařması, yani srecin bařladıėı an da nemlidir. Kiřinin konu alanı ile karřılařtıktan sonra ona baėlanması derecesi de, yaratıcı srecin karaterini belirler.

Bilinci yoėunlařmıř insanın konu alanı ile karřılařtıėı yer ise kendi dnyasıdır, yani kendisidir. Onun tm dertlerini, mutluluklarını, ihtiyalarını, zgrlklerini ve sınırlandırılmalarını ieren bu alan yaratıcı bir karřılařma alanı olan gndelik hayattır.

3. YARATICI BİR KARŞILAŞMA ALANI OLARAK GÜNDELİK HAYAT

Aktif zihinsel süreçlerin içerisinde kendiliğinden yer alan yaratıcılık, gündelik yaşam pratiklerine de bu özelliği sayesinde dahil olur. Yaratıcılık, içinde bulunulan ortamın özelliklerinden çokça etkilendiği için, IQ seviyesi ve eğitim durumları benzer bireyler bile, farklı ortamlarda farklı düzeyde yaratıcılıklar sergilerler. İki benzer birey arasında, bu farkı oluşturan şey, gündelik hayatlarının kurguladığı ortamdır. Bu biçimlenme, tariflenen bireyleri dönüşümün dışında tutan, sadece onların çevresini saran yaşantısal ve fiziksel ortamı kapsamaz. Aksine, onları ve çevrelerini birlikte, birbirleri ile etkileşim içinde dönüştürür. Bu etkileşimli dönüşüm, bireylerin gündelik hayat ile karşılaşmasıdır, bir diyalog tarifler ve farklı bireyler için, farklı zamanlara göre, farklı bağlamlarda, farklı yoğunluklarda gerçekleşir.

Bireylerin, gündelik yaşantılarında, çevrelerini, kendi yaşantılarını ve kendi yaşantıları ile çevrelerini değiştirecek yaratıcı eylemlerde bulunmaları onların gündelik hayatla karşılaşmalarının sonucudur. Bu eylemler, gündeliğin içinde farklı bir yol tercihinden, giyinmeye; ekonomik bir ihtiyaçtan ileri gelen, herhangi bir yoksunluğu karşılamak için yapılan farklı bir işten; gündeliğin içinden gelen bir ihtiyacı karşılayacak ürün tasarımına ve kullanımlara kadar, çok farklı alanları kapsar.

Bu açıdan, ikinci bölümde yaratıcı bir karşılaşma alanı olarak gündelik hayat kavramını, sıradan insanla olan ilişkisini ve sıradan insanın gündelik hayattaki yaratıcılığını incelemek gündelik hayat ve yaratıcılık dinamiğinin anlaşılmasını sağlayacaktır.

3.1 Gündelik Hayat Kavramı

Gündelik hayat, insanların anıları, gelenekleri, geleceğe dönük hedef ve umutlarıyla, durağan veya her an dönüşebilir olmanın geriliminde, mevcut durumu korumaya çalışan ve değişimler yaratmaya çalışan kuvvetler arasındaki çekişme ile şu anda biçimlenen bir oluşturdur.

Gündelik hayat, yaşama dair herşeyin bütün halinde ilişkide olduğu bir etkileşim alanını tanımlar. Gündelik hayat kavramının esas odağında insanın yaşantı modelleri olduğu için, gündelik yaşantı, bireylerin veya toplulukların doğa ile devlet gibi insan yapısı yönetsel organlar ile birbirleri ile üretim-tüketim biçimleri ile ve en temelde de kendileri ile kurdukları ilişkiler bütünü ile tariflenir. Kavram olarak sürekliliği ve tekrarı tanımlar. Sadece güneşin doğup batışıyla ortaya çıkan, doğal bir fenomenin sonucu değil, bu ve diğer doğal fenomenler ile insanlığın dünya üzerindeki yaşantısının etkileşimi sonucu oluşan sosyal bir olgudur (Lefebvre, 1987).

Lefebvre (1987)'nin belirttiği üzere, geçmişte de gündelik hayat kavramı, şu an yaşadığımızdan farklı bir biçimde olsa da hep vardı ama bugün de olduğu gibi her zaman geçmişe ışık tutan bir karakterdeydi. O, şu an olarak adlandırılacak zamansal durak ne olursa olsun, gündelik olanın daima tekrarlı bir yapıda olduğundan bahseder. Ona göre bu tekrarın iki ana baskın modu vardır. Bunlardan “döngüsel” olarak adlandırılabilir olan mod, doğa içinde baskın iken, “doğrusal” olarak adlandırılabilir diğer mod da “rasyonel” süreçlerde baskındır. Bu yüzden gündelik olarak tariflenen kavram bir yandan, gündüz-gece, faaliyet-dinlenme, arzulamak-tatmin olmak, yaşam-ölüm gibi döngüsellikleri anlatırken, diğer yandan da çalışma ve tüketimin, yani doğrusal modun tekrarlı işaretlerini anlatır. Lefebvre (1987) güncel yaşantıda, bu tekrarlı işaretlerin doğal döngüleri maskeleydiğini ve sıkıştırdığını söyler. Ona göre gündelik hayat, bu yolla kendi rutinini dayatır.

Lefebvre gündelik hayatın biçimlenişine dair tanımlamasında mutlak olan ve başka ihtimallere olanak sağlamayan tutsaklıklardan bahseder. Onun tanımladığı doğrusal modun tekrarlı işaretleri ile gündelik hayatın biçimlenişine daha esnek bir tanımlama getiren De Certeau(2008)'nın, gündelik hayatı biçimlendirmeye ve kontrol altında tutmaya çalışan stratejileri arasında bağlantı kurmak güç değildir.

Doğrusal modun tekrarlı işaretlerinin, doğal döngüleri maskeleyebildiği ölçüde kendi isteği doğrultusunda bir gündelik hayat yaratırken, döngüsel mod ile arasındaki gerilim, doğrusal modun tam olarak hakim olamadığı belirsizliklerin ve ara durumların ortaya çıkmasına da olanak verir. Benzer şekilde taktikler, stratejilerin egemenlik alanı içerisinde kendilerine bir hareket alanı yaratır ve gündelik hayat taktik ve stratejilerin geriliminin ara kesitinde biçimlenir (De Certeau, 2008).

Güncel gündelik hayatın baskın üretim tüketim pratikleri; çalışma hayatı, özel hayat ve serbest zamanlar olarak bölünmüş bir hayat algısı tanımlar. Tüketim odaklı bir hayat algısının doğrusallığının baskıladığı güncel gündelik hayatta insan, işi ve

hobileri olan bölünmüş bir karakter olarak görünür. İş yaşantısının baskın tekrarındaki rolü ile, iş dışı hayatında sahiplendiği roller tek bedende, zamansal ayrışmalarla tariflenen farklı karakterler; bölünmüş bir “ben” yaratır (Lefebvre, 1987). Bu bölünmüşlük hissi insanlar tarafından, kendilerine tanımlanan bölünmüş hayatın işleyişinin bozundurulması ile bütün olmaya yaklaşır. Kişiler çalışma ve serbest hayata dair bölümlerin birbirinden; yani işten ve hayattan parçalar çalarak, her iki ayrı parçayı birbirine benzeştirir, yakınlaştırır (De Certeau, 2008).

Marx’ın, endüstriyel kapitalizmin çalışma hayatındaki yaratıcılığı yok ettiğine dair görüşü tam da bu noktada çarpıcı ve yerinde bir tespit olarak gözükmektedir. Marx’ın bahsettiği, eylemsel olarak yaratıcılıktan uzak kalmış çalışan insan, yukarıda da bahsedilen bölünmüş karakterini yeniden “bir” hale getirmek için, yalancı sözler veren ve aynı sistem tarafından üretilen ürünlere tutsak hale getirilir ve giderek umutsuzluğun derinleştiği bir hayata sahip olur (McCreery, 2001). Bireylerin hissettikleri sıkıntının doğum yeri tam da burasıdır.

Gündelik hayatı kontrol eden bu mekanizmaların büyük bir kısmı, tüketilecek ürünler üreten mekanizmalardır. Yarattıkları kontrol sistemi, ürünlerin, istenilen yoğunlukta, istenilen zamanlarda, istenilen biçimlerde tüketilmesini sağlamaya çalışır. Mekanizmalar, eklenenebildikleri herşeye bağlanır ve onları kontrol ve yönlendirme amaçları doğrultusunda araçsallaştırırlar. Devletler, medya, moda, mimarlık, ticaret vb. sektörler birbirleri ile yan yana, ya da birbirlerinin içine geçmiş olarak kontrol sistemleri kurgularlar ya da var olan sistemlere dahil olurlar. Böylece kendi faydaları için gerekli yönlendirebilme gücünü kazanmış olurlar.

Gündelik hayat, üretimin tüketimi yarattığı ve bu tüketimin, işçiler ya da tüketiciler tarafından değil, üretim araçlarının sahibi ve yöneticileri olanlar tarafından biçimlendirildiği, idare edildiği bir ortamdaki en genel üründür. Bu yüzden gündelik hayat, en genel ve en özel, en sosyal ve en bireysel, en açık ve en saklı durumdur. Gündelik yaşantının içinde, uygun görülmüş formlar ve şart koşulmuş fonksiyonlar, bürokratik cemiyetin hükmettiği kontrollü tüketimin üzerinde yükseldiği platformdur (Lefebvre, 1987). Tariflenen yaşantılara maruz kalan diğerleri ise tüketimin kontrolündeki bu düzenin içinde, tüketime dair verdikleri kararlar ile biçimlendirici olurlar. Kendilerine tanımlanan tüm sınırlar içinde sahip oldukları açık alan, bu bağlamda bir üretim biçimi olarak tariflebilecek tüketimdir ve böylesi bir tüketim baskın tükettirme politikalarının tüketici tarafından yeniden biçimlendirilerek bozundurulmasını sağlar (De Certeau, 2008).

Bu yapısıyla, kontrol altına alınmak istenen karakterinin yanında gündelik hayat, yeni sosyal düzenlemeler ve hayal etme biçimleri ile sosyal dönüşümlerin gerçekleşebileceği bir alan tanımlar. Bu alanı inceleyen Lefebvre, Debord ve de Certeau gibi öncüler, gündelik hayatı yaratıcı direnmenin ve özgürleştirici güçlerin doğduğu alan olarak keşfetmişlerdir (Bunschoten, R. ve diğ., 2001).

Lefebvre ve De Certeau'nün tanımlarında gündeliğin içinde baskın olan kuvvetlerin eylemlerine, tariflerine maruz kalan "öteki", gündelik hayat tanımının çekirdeğini oluşturan karakterdir. Bu karakter, varoluşuyla doğal döngülerin içerisine dahil olmuş, eylem alanları, alışkanlıklar, yaşam biçimleri geliştirmiş, bunları paylaşmış, bunları düzenleyici organları oluşturmuş ve sonra milyarlarca karışıp kendi varoluşunun tüm bu olguların başlangıcı olduğunu unutmuş olan sıradan insandır.

3.1.1 Gündelik hayat ve sıradan insan

En basit ve en gerçek anlamıyla, sıradan insan, herhangi bir bireydir. Gündelik hayatı biçimlendiren baskın karakterlerin dışında kalan, onlar tarafından biçimlendirici etkenlere maruz bırakılmış herhangi bir kişidir. Gündelik hayatta, yolda, markette, otobüste, sokakta, sinemada karşılaşılan herhangi biri ve hatta karşılaştanın kendisidir.

Sıradan insanı, "herkesin ortak kahramanı, her yere serpilmiş, her yere yayılan kişi" olarak tanımlayan De Certeau (2008)'nin getirdiği tanımlama ve açılımlar gündelik hayat ve sıradan insanın ilişkisini tariflemeye çalışan bu bölümün ana kaynağını oluşturur.

Onun aktardığı gibi, sıradan insan bir anti-kahramandır. Her bir birey, yani herbiri(miz), insanlığın ortak kaderinin içine sıkışıp kalmıştır. Herhangi bir kimse anlamına gelen Almanca Jedermann'ın aynı zamanda hiç kimse anlamına gelen Niemand yerine kullanılabilmesi, İngilizce Everyman'ın Nobody olması gibi, Türkçede de, anlamsal olarak herkesin aynı zamanda hiç kimsenin derinliğini taşıması gibi, sıradan insan da, herkes olduğu kadar aslında hiç kimsedir ve bu paylaşılan ortak kaderin ana karakteridir. O, sıradanlaşmış, genelleşmiş bir karakterdir. Herkesi ve hiç kimseyi temsil etmesinden dolayı "bilgindir, delidir, kafası apaçık ve karmakarışık olan odur" (De Certeau, 2008).

Sıradan insan, herkes ile aynı anda paylaşılan gündelik hayatın, hem kişiler tarafından tanımlanan hem de onları tanımlayan oluş halinin, yani insanlık ve üzerinde yaşadığı dünyanın karşılıklı ilişkisinin var edenidir.

Freud, sıradan insanı ve onun ortak yazgısını “çalışmaya zorlanmak, kandırılmak, yoksun bırakılmak, dolayısıyla kandırılmaya ve ölüme mahkum olmak” olarak tanımlar (De Certeau, 2008). Döngüsel modun doğrusal modun tekrarlı işaretleri ile baskılanması sonucu, sıradan insanın yaşantısında oluşan bu tarifli hal gündeliğin içinde onun için tanımlı bir yaşam alanı bırakır. Lefebvre (1987)'in de belirttiği gibi gündelik hayat böylece kendi rutinini sıradan insana dayatır ve sıradan insan bu oluşa ve onun ürünlerine tutsaktır (McCreery, 2001). Sıradan insanın çıkış yolu yoktur. Gündeliğin içinde tek yapabileceği onunla oynamaktır. Karşısına çıkan durumlara göre, kendine tanımlanan sınırların içinde ve çeperinde pozisyon almak, eylemde bulunmak, yaratmak yapabileceği tek şeydir (De Certeau, 2008).

Gündelik hayatın sıradan insana işini kendince yapmasının binlerce yolunu sunmasıyla yarattığı bu eylem alanı ona sistemin dışına çıkmadan mevcut sistemin araçlarını farklı düzlemlerde işletme ve egemen erkleri dönüştürüp sistemi kendi yoluna çevirebilme imkanı tanır. Gündeliğin içinde sıradan insanın var ettiği böylesi ilişkiler “kurnazlık” olarak tanımlanır. Sıradan insan gündeliğin rutininin kendisine öğrettiği sabır ile çok hızlı değişimlerin olmayacağını da bilerek sistemin araçlarını manipüle eder. Uzun vadede, net olarak görünür olmadan gerçekleşen tüm bu süreç, egemen erkin oyuna getirilmesidir. Sıradan insanın bu yolda gerçekleştirdiği tüm üretim de tam anlamıyla yaratıcıdır (De Certeau, 2008).

Gündeliği sürekli kontrol altına almaya çalışan erklerin tanımladığı sınırlar içerisinde var olmaya çalışan sıradan insan, gündelik hayat ile girdiği etkileşimde, kendi düşünsel ve edimsel yaratıcı faaliyeti sonucu kurduğu kullanımlar ve ürünlerle kendisine tarif edilen sınırları ve böylece de çevresindeki gündelik hayatı yeniden biçimlendirir. Sıradan insanın gündelik hayatla olan ilişkisi, sıradan insanın varlığını ön koşul olarak alan ama etkileşimin öncelik sırasıyla gerçekleşmediği, karşılıklı ve aynı anda gerçekleşen bir oluşturdur. Gündelik hayatın ve sıradan insanın bu ilişkisi, gündelik hayatı tanımlamaya çalışan politik ve ekonomik aktörlerin tanımladığı üretim-tüketim biçimlerinin gündelik hayatın karakterini biçimlendirici özelliğinden doğrudan etkilenir.

3.1.2 Üretim, tüketim biçimleri ve gündelik hayat

Sıradan insanın sanayileşme öncesi gündelik yaşantısı genel anlamda, tarlada ve atölyede yapılan üretim üzerinden tarflenebilir. Tarlaya ürünü ekmek, onu yetiştirmek ve olgunlaştığında onu toplamak süreci içerisinde tarflenebilecek çiftçinin yaşantısı, bütünsel olarak, üretimi, sosyalleşmeyi, dinlenmeyi ve çalışmayı içerisinde barındıran bir gündelik hayat tanımlar. Herhangi bir zanaatkarın ürettiği, mal değiş-tokuşunda paraya ya da bir başka metaya dönüşecek olan ürünün üretim süreci de benzer bir süreci tarifler. Ürünün üretildiği atölye ve çevresi, hem çalışılan hem de sosyalleşilen alandır. Bu yaşantı tipleri, çalışmanın dışında, dinlenmek, sosyalleşmek, egzersiz yapmak için geçirilen serbest zaman tanımlarını içermez. Sıradan insanın gündelik hayattaki aktif eylemi, aynı zamanda onun kendini gerçekleştirdiği varoluş durumudur. Uğraşı kendisi, kendisi uğraşıdır.

Uğraşının kendisi ile iç içe geçmesi, gündelik eylemlerin uğraşın varlığından ayrıştırılamayacak kadar bir olması, bireylerin gündelik hayat ile karşılaşma yoğunluğunu artırır. Bu tip yaşantıların, beklenmedik durumlar karşısında kendilerini alternatifli konumlandırabilmeleri, değişen durumlara yaratıcı anlık ya da uzun zamana yayılan tepkiler geliştirebilmeleri, bu çerçeveden bakıldığında isteğe bağlı bir tercih değil, varoluşsal bir zorunluluktur. Geleneksel üretim biçimlerinin tanımlı döngülere dayanmasına rağmen, her döngüde değişebilecek, tesadüflere açık karakteri, üretenin dünya ile karşılaşma yoğunluğunu üst seviyede tutar.

Bu nedenle sanayileşme öncesinde sıradan insan gündeliğın getirdiğı eylemlere kendisini doğrudan katar, bireysel üretimi ve onunla eş anlamlı olan varoluşu sürecinde genişlettiğı deneyim alanı içerisinde, kendisi veya çevresindekilerin ihtiyaçlarına yönelik yeni olan eylemler gerçekleştirme imkanına sahiptir. Herhangi bir yeni şey ve birleşim yaratmasına, önceki deneyimlerini aşmasına imkan verecek böylesi bir kişisel etkinlik, kendi döngüselliliğı içerisinde, daha önceki bölümlerde izi sürülebilecek olan yaratıcılık tariflerinden de anlaşılabilceğı üzere gündelik yaratıcılığın kaynağını oluşturan bir eylem alanı tanımlar.

Sanayileşme sonrası, otomatikleştirilip, optimize edilmiş üretim pratiklerinin yaygınlaşması ile baskın bir yaşantı biçimine dönüşen, tüketim odaklı gündelik hayat, sistem içerisindeki bireylerin yaşamlarının büyük bir kısmını çalışarak geçirmeleri üzerine kuruludur. Bu bireyler üretim-tüketim döngüsünde değer dönüşümlerinin metası olan ürün ve kullanımları var edenlerdir. Bu süreçte, üretimi gerçekleştiren, çalışan bireyler, asla üretim-tüketim döngüsünün dışına çıkamazlar.

Dinlenme zamanlarında üretilen bu metayı tüketecek olan kişi yine üretimi yapanın kendisi, yani sıradan insandır.

Tüketim odaklı gündelik hayat sıradandır, tekrar eder ve kendi kendisini yeniden üretir. Bu rutin, çarpıcı derecede sıkıcı olmamak için kendini farklılaştırır. İş hayatı, özel hayat ve serbest zamanlar ayrımı, sanayi devrimi sonrası gündelik hayatın tekrarlarının ayrılmaz bir parçasıdır (Lefebvre,1987).

Serbest zaman ve özel hayat olarak tanımlanmış anlar ile çalışma saatleri arasındaki özgürlük farkı yanılgısı, gündelik rutinin kurguladığı yalancı bir gerçekliktir ve modern dünyada gündelik hayatı ehlileştirme işlevini görür. Kişi ne kadar çok çalışırsa o kadar çok serbest zamanı olsun ister. Çalışmanın karşılığı olan serbest zamanın darlığının getirdiği bir zorunluluk olarak, kısa sürede mümkün olduğunca çok tatmin olma arzusu, serbest zamanlarda yapılan uğraşların deneyimsel değerinin yoğun olmasını zorunlu kılar. Bu hızlı zorunlu tatminin kalitesi, tekrarlandıkça azalır. Sanayileşme sonrası üretim-tüketim pratiklerinin biçimlendirdiği gündelik hayatta, sıradan insan deneyimleri sürekli daha şiddetli bir şekilde yeniden yaşanmak zorunluluğu hisseder (Lefebvre,1971).

Sanayileşme sonrası gündelik hayat üretimi, değişimi, hızla değişmek hissini gündelik hayatın monotonluğu üzerine düşürecek şekilde gerçekleştirir. Bu sürecin yansıması olarak, gündelik hayat içinde bazı insanlar, zamanın hızlanmasından, bazıları da yaşıntının durgunluğundan şikayet ederler. Güncel gündelik yaşıntının karakteri yüzünden, aslında her iki grup da hissettiklerinde sonuna kadar haklıdır (Lefebvre, 1987).

Modern fabrikalarda, Fordist üretim bandında, kendisi de makinenin bir parçası haline gelmiş olan bir fabrika çalışanı ya da bir şirket sistemi içerisinde noktasal bir elemana dönüşmüş olan ofis çalışanının, süreçlerin sonucunda ortaya çıkan üründen bireysel pay çıkartabilmesi, kişinin sürecin içerisindeki yerinin karmaşık niteliğinden dolayı zorlaşır. Süreç kalabalık bir takım oyunu olduğu için, elde edilen herhangi bir başarı diğer çalışanlarla beraber tariflenmesi kolay olmayan bir paylaşım üzerinden ortak olarak sahiplenilmek zorundadır.

Bireysel üretimin öne çıktığı üretim kollarında, sonuç ürün ve üretimin değeri çok hızlı bir şekilde karşılığını bulurken, tüketim odaklı gündelik hayatta, toplumun çoğunun dahil olduğu değer değişimi ve paylaşımı süreçlerinde, kişiler yaptıkları iş karşılığında belli kurallara bağlı düzenli bir gelir elde ederler. Bu sürekli gelir, yapılan

çalışmayı bir meta karşılığı verilen soyut bir hizmete dönüştürerek, kişinin yaptığı eylemsel faaliyete yabancılaşmasına neden olur (Eker, 1991). Somay (1997)'ın aktarımıyla Marx, güncel gündelik hayata dair böylesi bir detayı okumaya yaşadığı zamandan şöyle ışık tutar:

“ Demek ki, onun dirimsel etkinliği, yaşayabilmesi için yalnızca bir araçtır. Yaşamak için çalışır; çalışma yaşamının bir parçası değildir, olsa olsa yaşamını feda etmektir. Başka birine devrettiği bir maldır bu. İşte bundan dolayıdır ki, etkinliğinin ürünü, etkinliğinin amacı değildir. Kendisi için ürettiği şey, dokuduğu ipek, madenden çıkardığı altın, kurduğu saray değildir. kendisi için ürettiği şey ücrettir. İpek, altın ve saray onun gözünde belirli bir miktar geçim aracından, belki de bir pamuklu yelekten, bir bakır paradan ya da bir bodrum katından başka birşey değildir. Ve on iki saat boyunca iplik eğiren, dokuyan, ev yapan, çapa sallayan, taş yontan, taş taşıyan işçi, bu on iki saatlik dokuma işine, iplik eğirmeye, duvarcılığa, çapa sallamaya, taş yontmaya yaşamının kendini ortaya koyuşu olarak bakabilir mi? Tam tersine, onun için yaşam bu etkinliğin bittiği yerde, yemek masasında, kulübede, yatakta başlar.”

Yaşamın döngüsünü bu duruma sokan şey, sanayileşme sonrası yaşamının tüketim odaklı üretme pratiklerinin niteliğidir. Bireyin kendine dair bir üretim çabasında olmadığı, bir başkasına ya da daha büyük bir sisteme yaptığı üretim onun bireysel değerini, üretiminde, uğraşında değil, üretimi karşılığında elde ettiği kazancıyla, üretimi dışındaki eylemleriyle, kendi dışındaki nesnelerle, statüye dayalı göstergelerle tanımlayamaya çalışmasına neden olur. Çalışma tipleri, profesyonelleşme, kişilerin üretim süreçlerinde araçsallaşması; dışsal nitelikleri ile birbirlerinden ayırmaya çalışan pek çok aynı insanın, çalışma ve dinlenme döngüleri arasında sıkışıp yaşamaya çalışmasına neden olur. Bu çabalama süreci sıradan insan için gündeliğin rutin ve sıkıntısıyla karşılaştığı alanı tarifler.

Bireyin rutinin ve sıkıntının karakteri ile “karşılaşma yoğunluğu” ve bu sıkıntıya “gömülmesinin derecesi”, yukarıda tariflenen gündeliğin rutini içerisinde potansiyel bir kırılma noktasıdır. Sanayileşme sonrası üretim ve çalışma pratiklerine dair tutsak edici olarak tariflenen sınırların içerisinde bireyin elde edebileceği özgürlük alanı, güncel gündelik hayatta bu iki kavram ile yüzleşmesinin yoğunluğu ile biçimlenir.

3.1.3 Rutin, sıkıntı ve gündelik hayat

Rutin kavramı, Türk Dil Kurumu tarafından “sıradanlık, çeşitlilik göstermeyen, alışlagelmiş düzen içerisinde yapılan” ya da “yapılması alışkanlık haline gelmiş olan iş” olarak tarifleniyor. Her iki tanımlamadaki alışkanlık haline gelmiş olma durumu, eylemin ya da durumun her seferinde benzer şekilde yeniden gerçekleşiyor olması anlamını da taşıyor (Url-1).

Bir önceki bölümde gündelik hayatta, gündeliğin döngüsellüğünün gündeliğin doğrusal modunun tekrarlı işaretleri tarafından baskılandığından bahsedilmiştir (Lefebvre, 1987). Rutinin, her seferinde benzer şekilde gerçekleşme niteliği, anlam olarak tekrar ve döngü kavramları ile ilişkide görünmektedir. Bu noktada tekrar ve döngü kavramları üzerine düşünmek faydalı olacaktır.

Türk Dil Kurumu, tekrarı “Aynı olayın, işin, hareketin yeniden ortaya çıkışı, tekrarlanması”, döngüyü de “herhangi bir olayın birden fazla kez gerçekleşmesi” olarak tanımlıyor.

Tekrar (*repetition*) kelimesinin anlamının İngilizce açıklaması, bir eylemi veya sözü, eko yaparmışçasına, aynı şekilde yeniden üretmek olan tekrarlamak (*repeat*) kelimesinden türediğini belirtiyor ve onu tekrarlanmış eylem, performans, üretim, temsil, reproduksiyon, kopya olarak tanımlıyor. Döngü ise, “her seferinde yeniden gerçekleşen tam dairesel olaylar dizisi” olarak açıklanıyor (Url-2).

Bu tanımlamalardan yapılacak çıkarım, döngünün, sonuçları belirli olmayan dairesel bir olay dizisinin yeniden ve yeniden gerçekleşmesi iken, tekrarın, kendisinin yeniden üretimi, kendi kendisinin kopyası olduğudur. Tekrar hep kendini üreten kapalı bir sistem iken, döngünün her gerçekleşmede farklılıklar üretme ihtimali vardır. Döngü ve tekrar bu nitelikleri ile birbirlerinden ayrılır.

Bu durumda gündelik hayatta, iki ayrı tip rutin kavramından söz edilebilir. Bunlardan biri, bir önceki bölümde tariflenen, üretim-tüketim pratikleri tarafından, hayatı kontrollü olarak baskılayan doğrusal tekrara dayanan rutindir. Bu tip rutin, uyusukluğu, eylemsizliği ve bir ön kabul olarak içinde bulunduğu durumun çaresizliğini kendi üretim ilişkileri içinde araçsallaştırdığı sıradan insana, şüpheyi yer bırakmayacak kesinlikte kabul ettirmeye çalışır, yaratılan bu duyusal kapalılık, gizli koşullandırma ve alternatifsiz eylemlilik ile sıkıntının dışavurumunu da kontrol altına alır.

Diğeri ise, Heller tarafından, yenilik yapmak ve eylemsel ataklık için gereken bir önkoşul olarak bahsedilen rutin kavramıdır (McCracken, 2002). Felski’nin yaratıcılıkla arasında muhtemel bir diyalektik olduğunu düşündüğü bu rutin kavramı, önce ki tanımlamalar ışığında döngüsel rutin olarak adlandırılabilir (McCracken, 2002).

Benjamin, “Arkad Projesi” kitabında, rutinlerin doğurduğu yaratıcı sıkıntı hakkında şunları söyler:

“Neyi beklediğimizi bilmediğimizde sıkılırız. Bildiğimiz ya da bildiğimizi sandığımız şey ise neredeyse her zaman savrukluğun ya da yüzeyselliğin ifadesidir. Halbuki sıkıntı büyük amellerin eşliğidir (McCracken, 2002).”

Rutinün yarattığı sıkıntı ve bu sıkıntının tetiklediği yaratıcılık, üretim-tüketim pratiklerinin yönetici ve kurgulayıcıları tarafından tarflenen, üst ölçekteki stratejilerin belirlediği sınırların içerisinde ve o sınırların çeperlerinde sıradan insanlar tarafından gerçekleştirilen eylemlere dönüşür. Tüm tarflere, onların içine sızarak doğrudan eylemlerle cevaplar üreten sıradan insan, tarfleri gündeliğın içerisinde ürettiği taktiklerle bozunmaya uğratır, yeniden biçimlendirir. (De Certeau, 2008). Lefebvre (1987)’nin, beğenilerinden görünüşlerine, meraklarından korkularına, algılarından eylemlerine kadar benzeşen bireyleri ürettiğinden bahsettiği gündelik hayat pratikleri içinden sıradan insan, tüm bu tarflılığı ve tutsaklılığı oluşturan stratejilere karşı kendi özel amaçları doğrultusunda manipölasyonlar oluşturmaya imkan veren taktikler üretir ve bu sınırlamalarla oynar.

3.1.4 Stratejiler, taktikler ve gündelik hayat

De Certeau (2008), gündelik hayatı biçimlendiren, birbirleri ile sürekli ilişkide olan iki etmenden, stratejilerden ve taktiklerden bahseder. Genel olarak strateji, belirli bir erk sahibi sistem temsilcisi tarafından öngörölmüş, yaratılmış ve devamlılığı sağlanmak istenen kurgu olarak tarflenebilir. Taktik ise zayıf olanın erk sahibi sistemin kurguları karşısında kendi yararına fayda üretmek amacıyla gerçekleştirdiği eylemlerdir.

Stratejiler mülkiyet alanları üzerinden sahiplikler yaratır, alanlar tanımlar, bu alanlara dair planlar yapar, onların uygulama biçimlerini ön görür. Uygulamanın planlanan şekilde gerçekleşmesi için kontrol mekanizmaları geliştirir. Bu mekanizmaların etkin şekilde çalışmasını sağlamak için bilgi toplar ve bu bilgi ile belirsizlikleri ortadan kaldırmaya çalışır. Stratejiler için önemli olan mekanlardır ve uzam, hakim olunan mekanlar üzerinden kontrol edilmeye çalışılır. Stratejiler üzerlerinde hakimiyet belirttikleri mekanın karakterinin zamana karşı direnmesini sağlamayı amaçlar.

Stratejiler gündelik hayatı biçimlendirmeye çalışan ekonomik ve politik güç odaklarının araçlarıdır. Örnek olarak belediye, kendi kurguladığı proje alanları içerisinde gerçekleştirmek istedikleri için planlamalar yapar, organizasyonlar kurar. Bu planlamalarda sürecin nasıl işleyeceği, kimlerin sürece dahil olacağı, kimlerin

dışında tutulacağı, nasıl kazançlar beklenildiği, risklerin ne olduğu, kazanımların ne olacağı belirgin bir programa göre önceden ortaya konur. Alınan bu kararlar uygulamaya geçildiğinde hiç tereddüt etmeksizin sürecin basamakları tanımlandığı gibi uygulanır, süreç içinde karşılaşılan negatif durumlar bertaraf edilir. Öncelikle sürecin işleyişinin devamlılığı, sonra da proje gerçekleşikten sonra projenin işleyişinin devamlılığı hedeflenir ve bunu sağlamak için kontrol yöntemleri geliştirilir ve bu yöntemler etkin şekilde işletilir.

Taktikler için mülkiyet yoktur. Sahip olunmayan mekanda yani diğerinin mekanında, kendisi için zorunlu kılınan, stratejilerin tariflediği kurallarla düzenlenmiş gündelik hayatın içinde sıradan insan tarafından gerçekleştirilir. Her an dönüşebilir yapısıyla sürekli hareket halindeki bir eylem alanı tanımlar. Taktiklerin elindeki tek şey o ana ait hamleler üretebilme yetenekleri ve fırsatları her an değerlendirmeye açık olmalarıdır. Bu fırsatlar strateji uygulayıcılarının kendilerinin yarattıkları çatlakların dikkatle ve kurnazlıkla kullanılmasıyla ortaya çıkarlar. Taktikler, fırsatlar sonunda elde ettiklerini ise kendilerine ait bir mekanları ve herhangi bir mekana dair mülkiyet hakları olmadığı için saklayamazlar.

Erk sahibinin kendi karakterinden ileri gelen zaaflarını kullanan sıradan insan için taktik son çaredir ve “zayıfın sanatı” olarak adlandırılır. Taktiği uygulayan veya planlayan tanımlı biri yoktur. Taktikler, uygulayıcısı muğlak, ancak gerçekleştiklerine dair izlerin görünür olduğu eylemlerdir. Bu karakteri ile zaman ile doğrudan bağlantılıdır ve stratejilerin zamana direnmeye çalışan yapısına karşılık o, zamanın oluşlar ile görünür olan değişkenliğinin dinamiğini stratejilere karşı kullanır. “Zamanın ustalıklı kullanılması oyunu” olan taktikler, anda mevcut fırsatlar ve karşısına çıktığı erkin var oluş dayanaklarını kuran niteliklerin dinamik ilişkisinde oyunlarını kurarlar.

Seyyar satıcıların gündelik hayat içinde kullandığı yöntemler taktiğin yukarıdaki tarifi bağlamında bu eylem alanına örnek olarak verilebilir. Politik yönetimlerin, vergilendirme ve mekansal düzen sağlamaya yönelik tanımladığı kurallar, düzenli kazanç sağlayamayan, belirli bir iş kolunda özelleşmemiş ama gelire ihtiyacı olan sıradan insanlar tarafından aşılmaya çalışılır. Burada aşmaya çalışmak, bu sınırları ortadan kaldırmaya yönelik bir eylem değil, zorunlu olarak o sınırların içinde olan bir eylem alanını tanımlar, çünkü daha önce de belirtildiği taktiklerin mekanı yoktur. Onlar “ötekinin” mekanında gerçekleşmek zorundadır, yani öteki olanın alanında var

olurlar ve bu yüzden mekansal anlamda stratejilerin tanımladığı sınırlar içerisinde gerçekleşmek zorundadır.

Yönetimlerin düzen sağlamaya yönelik, polis, zabıta, jandarma gibi kuvvet araçlarının hareket alanları, karakterleri ve eylemsel pratikleri taktikleri kullanan sıradan insan, seyyar satıcı tarafından öğrenilir. Satış yapacağı kendi için güvenli köşeler ve alanlar belirler. Ama burada çok uzun süre kalamaz, akılda yer etmemesi ve yerini değiştirmesi gerekir. Ayrıca gündeliğin içindeki potansiyel müşteri ile nerede en yoğun karşılaşabileceğini sorgulamak ve o alanlara doğru yönelmek zorundadır.

Taktikleri kullanan sıradan insan, taktiklerin karakteri dolayısıyla sürekli hareket halindedir, bir yere bağlanamaz, kendini ve eylemini hamle üstüne hamle yaparak sürekli yeniden konumlandırmak zorundadır. Taktiklerin bu karakteri sürekli bir oluşu ve yaratma eylemini tarifler. Bu eylem alanı, farklı durumlara dair etkin yöntemler üretir, alternatifli cevaplar ve eylemler tasarlar, kendisi ve başkaları için faydalı eylemlerde bulunur, sıra dışıdır, sürprizlidir, kısacası yaratıcıdır. Sıradan insanın gündelik hayattaki yaratıcılığı uyguladığı taktiklerdedir.

3.2 Sıradan İnsanın Gündelik Hayattaki Yaratıcılığı

Sıradan insan, hayatı biçimlendirmeye çalışan erkler tarafından kurgulanan üretim-tüketim pratiklerinin biçimlendirdiği yaşamının karşısına çıkarttığı rutin, sıkıntı ve sınırlamalara karşı, taktikler ile cevaplar ve karşı eylemler üretir.

Stratejiler tarafından sıkıştırılmış, tüketim ile sarılmış hayatı, sıradan insanın kişisel eylemlerine neredeyse hiç açık alan bırakmaz. Bu ortamda o tüketim eyleminin kendisini yaratıcı bir faaliyete dönüştürür. Bu anlamda stratejilerin tanımladığı tüketim, sıradan insanın tüketime dair tercihleri ile yeniden biçimlenir. Bu tüketim taktikleri sıradan insanın, güçlü olana karşı, çıkar ve fayda sağlamak için kurnazlığı ve elindekileri kullanabilme becerisiyle biçimlenir. Böylece bu taktikler gündeliğin bilgisini ve biçimini tarifler (De Certeau, 2008).

Sıradan insanın gündelik hayat ile karşılaşması, beklenmedik fırsatları ve dağınık araçları alışılmadık şekilde bir araya getirerek zayıflığını aşması ve erk sahibine karşı harekete geçmesi yaratıcı bir sentezdir. Çünkü yaratıcılık daha önce de tariflendiği gibi farklı bağlamsal ilişkiler arasında, o güne kadarkilerden farklı bağlantılar kurulmasıyla farklı sonuçlara ulaştıran, aykırı bir düşünme tarzının

sonucudur ve bu düşünce tarzının dışı vurumu eylemseldir (Robinson, 2003). Bu dışı vurum, bazen basit bir kıyafet seçimi, bazen kentsel mekana dair fiziksel bir müdahale, bazen ise ulaşımına dair basit bir farklı tercihtir. Sıradan insanın gerçekleştirdiği düşünsel ve eylemsel bu sentez ona gündeliğin içinde yaratıcı bir eylem alanı tanımlar (Şekil 3.1).

Şekil 3. 1 : Sıradan insan, politik-ekonomik erk, gündelik hayat ve kentsel mekan ilişkisi.

3.3 Bölüm Özeti

Gündelik hayat, bireylerin veya toplulukların doğa ile devlet gibi insan yapısı yönetsel organlar ile birbirleri ile üretim-tüketim biçimleri ile ve en temelde de kendileri ile kurdukları ilişkiler bütünü ile tariflenir.

Sıradan insan, varoluşu ile tüm bu ilişkiler bütünü'nün kurucusudur. Gündelik hayatın ve herkesin ortak kahramanıdır, sıradan ve genelleşmiş bir karakterdir, herkes ve hiç kimsedir. Üretim tüketim biçimlerinin kendisine tanımladığı sınırlar içinde pozisyon alır, eylemde bulunur, yaratır. Bunu kendi düşünsel ve eylemsel yaratıcı faaliyeti ile gerçekleştirir ve ortaya koyduğu kullanım, ürün ve mekan tasarımları ile, kendisine tanımlanan bu sınırları yeniden biçimlendirir.

Sanayileşme sonrası toplumun karakteri sıradan insan, kendi varlığının değerini dışsal göstergelerle tarifler onu değer değişimi üzerinden edindiği nesnelerle, statüye dayalı göstergelerle tanımlar. Kendi dışındaki bu tarifler düzeni ile girdiği ilişki, onu, kendi varlığını yaşam içerisinde konumlandırmasına dair bir çabaya sürükler. Bu çabalama süreci sıradan insan için gündeliğin rutin ve sıkıntısıyla karşılaştığı andır. Sıradan insanın yaşantısını baskılayan doğrusal rutin ve edilgenleştirici sığınmanın yanında, eyleme zorlayan döngüsel rutin ve kişiyi yaratmanın eşliğine taşıyan sıkıntı da, gündeliğin içinden çıkar.

Rutin yarattığı sıkıntı ve bu sıkıntının tetiklediği yaratıcılık, üretim-tüketim pratiklerinin yönetici ve kurgulayıcıları tarafından tariflenen, üst ölçekteki stratejilerin belirlediği sınırların içerisinde ve o sınırların çeperlerinde sıradan insanlar tarafından gerçekleştirilen eylemlere dönüşür. Tüm tariflere, onların içine sızarak doğrudan eylemlerle cevaplar üreten sıradan insan, tarifleri gündeliğin içerisinde ürettiği taktiklerle bozunmaya uğratır, yeniden biçimlendirir.

Gündeliğin tanımladığı ilişkiler ağının bir parçası olan sıradan insanın, taktikler ile gündeliğin ilişkilerini değiştirmesi ve yeniden tarif etmesi, onun gündelik hayatla olan ilişkisinin şeklini tanımlar ve onun gündelik yaratıcılığını tarifler. Zamana yayılan, gösterişsiz, sıradan ve sessiz tüm bu edimler, kendileri hakkında bilgi veren izleri kentsel mekana bırakır.

4. SIRADAN İNSANIN GÜNDELİK YARATICILIK ALANI, KENTSEL MEKAN

Kentsel mekan, stratejilerin ve taktiklerin geriliminde biçimlenen gündelik hayatın gerçekleşme alanıdır. Stratejilerin mekansallığı ile mülkiyet sahipliğinin görünür hale geldiği ve bir temsil gücüne dönüştüğü yerdir. Sıradan insanın, sınırlandırılan yaşamı içerisinde kendisine alan açmaya çalışması için geliştirdiği taktikleri, stratejilerin mekanları içine sızarak gerçekleştirdiği alandır. Gündelik hayatın bu iki olgusunun gerilimini taşıyan kentsel mekan, onlardan biçimlenen, onları biçimlendiren karakteri ile insanın var oluşuna dayanan bir sistemin yapılaşmış halidir.

Dördüncü bölümde kentsel mekan kavramı, onun güncel karakteri, biçimlendiren sloganları üzerinden incelenecek, sıradan insan ile ilişkisi tarifienecek ve sıradan insanın gündelik yaratıcı taktiklerinin görünür hale geldiği alan olarak ortaya konulacaktır.

4.1 Kentsel Mekan Kavramı

Kentsel mekan birey ve toplulukların kurallar tarafından organize edilen eylemlerinin alanıdır ve onların ihtiyaçlarını yansıtır. Kolektif yaşam senaryolarının mekanıdır. Gündelik yaşantıda sıradan insan için önemli ve gerekli olan eylem alanlarının biçimlenmiş halidir, ev, çalışma ve dinlenme alanlarını birbirine bağlayan örüntüdür (Bunschoten, R. ve diğer,2001).

Kent, farklı tipteki ilişki ağlarının üst üste düştüğü, kesiştiği, parçalandığı uzamlar serisidir. Güncel kent, farklılaşmış ve çoklu bir varoluştur. Çelişkilerin ve çeşitliliğin içiçe geçtiği, bütüncül ve homojen olmayan, kendisinin bir tiyatrosudur (Amin, 1997). Kentsel mekanda karşılaştığımız,

“..., her zaman yeni yönlerde sınırlanan; bağlantısız süreçlerin ve sosyal heterojenliğin bir alaşımı, yakın ve uzak bağlantıların bulunduğu bir yer, ritimlerin sıralanmasıdır.” (Amin, Thrift, 2002)

Yapılı çevre, toplum içindeki temel ilişkileri, gerilimleri ve çelişkileri yansıtır (Knox, 2007). İnsan eliyle var edilmiş, maddi kültürün bir parçası olan bugünün kenti, sosyal olarak üretilmiş bir oluşturdur, yazılı ve görsel temsil araçları üzerinden tartışılır ve kişilerin bireysel ve sosyal konumları üzerinden deneyimlenir (Borden, 2001). Bu yüzden kentsel mekan tanımlanırken, analiz edilirken ve yeniden kurgulanırken, ortaya konulan her yaklaşım, çıkarım ve yeniden tanımlama, tek bir doğrunun parçası değil, çoklu doğrulukların içerisinde belirgin bir bakış açısı çerçevesinde ortaya konulmuş olan fikirlerdir. Bu çoklu gerçeklik, o fikirlerin bilimsel değerini ortadan kaldırmaz. Her deneyin belirgin bir çerçevede yapılabilir olması gibi, kente dair farklı yaklaşımlar da kendi içlerinde doğrulama ve yanlışlama yapmayı sağlayacak deney ortamlarının kurulabileceği örüntüleri içerirler.

Kente ait bu örüntüler, sadece bu ana ait girdiler değildir. Yaşayan kentsel mekan bu özelliği ile bugünü biçimlendiren ve bugün ile biçimlenen bir yapıdır çevre olması yanında, aynı zamanda, geçmişe ait izleri bugüne taşıyan ve geleceğe ait potansiyelleri yansıtabilen bir araçtır. Kentsel mekanın öğeleri, binalar ve diğer elemanlar, bu bağlamda, kendi çağlarının ruhunu bugüne taşırlarken aynı zamanda bugünün yaşantısını da geleceğe taşırlar. Bu açıdan kent ve kentsel mekanı oluşturan tüm birimler çok katmanlı bir metin, işaret ve sembollerden oluşan bir anlatı olarak okunabilir. Eğer kenti böyle bir metin olarak düşünürsek, yapılar çevre de kentsel dönüşümün biyografisi olarak kabul edilebilir (Knox, 2007).

Böylesi bir biyografi, tariflendiği kadar açık okunabilen, olduğu gibi algılanabilen bir metin değildir. Çünkü kent yapısal var oluşuyla oradadır ancak, yaşayanları yani kentliler ile iletişimi bazı filtreler ve temsiller üzerinden gerçekleşir ve insanlar, kentsel mekanı onlar üzerinden okurlar. Onunla kurdukları ilişki ya da ondan anladıkları, genel doğru-yanlış değerlendirme sistemleriyle etkileşimde ancak, kişi ile dış dünyası, kentli ile kent arasında gerçekleşen özgün bir iletişimdir (Borden ve diğ., 2001). Kente ait bu okunabilirlik derinliği, kentin ne olduğuna dair anlamları da derinleştirir. McCracken'ın (2002) Felski'den aktardığı gibi, bu derinlikteki bir kent "sonsuz imkanların kaotik labirentidir".

Kentsel mekan her ne kadar, bugünü, geçmişin izlerini ve geleceğin potansiyellerini üzerinde taşısa da, yukarıda tanımlanan özgün iletişimin karakteri dolayısıyla, bu andan bağımsız olarak okunamaz. Kentsel mekan yaşayan bir kavram olduğu için, ona bakan ancak bugünü ve bu anı onun üzerinden okuyabilir. Bu yüzden geçmişe veya geleceğe ait herhangi bir yorum, kentin bugünü ve o kentsel mekan ile

karşılaşan, onu okuyan kişiliğinden pek çok iz taşır. Bu yüzden tarihsel bağlantıları ve geleceğe dair potansiyelleri yaşayan bir organizma olarak üzerinde taşıyan kentsel mekanı anlamak için en iyi yol, güncel kentsel mekanın karakterine bakmaktır.

4.1.1 Güncel kentsel mekanın karakteri

Güncel kentsel mekanın karakterini incelemek, yaratıcı kentsel mekan ve sıradan kentlinin kentsel mekandaki gündelik yaratıcılıklarını anlamayı sağlayacaktır. Ama onları incelemeden önce, sıradan kentlinin içerisinde devindiği, eylemliliğini ya da eylemsizliğini belirleyen, güncel kentsel mekanın karakterine bakmak yerinde olacaktır.

Tez kapsamında, güncel kentsel mekanın karakterini oluşturan etmenler, kentsel mekanın karakterinin biçimlendirilmesi, tüketim; karakterin devamlılığı, alışverişi; ve karakterin aktarımı, deneyim olarak üç bölüme ayrılmıştır.

4.1.1.1 Kentsel mekanı biçimlendiren karakter, tüketim

Kentin, ekonomik ve politik gelişmenin çekirdek merkezi ve motor gücü olarak yeniden keşfi, onun boş zaman ve kültür tüketiminin merkezi olarak yeniden tasarlanmasının yolunu açmıştır. Tüketimin en pasif biçimlerinin, iş ve dinlenme döngüsüne eklemenecek şekilde, kentsel mekana fiziksel donatı ya da kullanım olarak yerleştirilmeleri ile özellikle metropol kentler içindeki belirli alanlar, tanımlı oyun alanlarına, alışveriş mekanlarına, dışarıda yemek ve dışarıya çıkmak eylemlerini karşılayacak sürekli tüketim alanlarına dönüşmüştür (Schrijver, 2002). Bu tarz mekanların kentten kente ve ülkeden ülkeye benzerliklerini arttıran ya da azaltan neden o kentlerin küresel dinamiklere ne kadar eklemelenmiş olduğudur. Eklemelenme oranı ne kadar artarsa, kentsel mekanlar ve onların kullanıcıları, kültürden kültüre, ülkeden ülkeye ve kentten kente yaşayış ve görünüş olarak o kadar az farklılık gösterirler. Bu durum farklı mekanlarda, üst tüketim kararlarının biçimlendirdiği benzeşen hayatlar oluşturur. Bu, küreselleşmenin dinamikleriyle, yer yüzü coğrafyasında kentlerin biçimlenişini belirleyen, tanımlı üretim ve tüketim süreçlerinin tekrarının kurguladığı, soyut ve döngüsel bir kent kavramı tanımlar (Kumar, 1999).

Güncel kent, baskın karakter olarak, tüketimin mekanı halindedir. Kent, meta değişimini temel alan tüketimden, görsel imaj ya da slogan tüketimine kadar, farklı

tüketim araçlarının bir arada üst üste, birbiri ardına tüketildiği bir çoklu tüketim platformudur. Kente dair mekanlar, böylesi bir tüketim anlayışı ile sürekli dönüşmektedir. Kentsel mekan, artık kullanıcısı olan kentlinin özgürce, istediği zaman, istediği şekilde yer alabileceği bir özgürlük alanı değil, “var olmak için parasını ödemek zorunda olduğu” (Banerjee, 2001) bir tüketim alanıdır. Bu bakış açısının sonucu olarak, kentler giderek daha da fazla biçimde markalaşmış satılabilir deneyimler olarak görülmektedirler. Bu durumda kent, markaları, “süperkentsel-uzam” a dahil eden, “kesinlikle görülmesi gereken” yerlere dönüşmüştür. (Landry, 2006)

Görünüyor ki, güncel kentsel paradigma, kültürün yaratılmasını değil, onun tüketilmesini coşkuyla kutlamaktadır (Goldberger, 1996). Serbest zaman uğraşlarının üretimden uzak tüketim temelli faaliyetler olarak, giderek daha baskın bir halde, gündelik yaşantıya dahil olmasıyla, kentsel mekan, serbest kullanımlı bir imkanlar uzamından, ön tanımlı seçimlerin, seçme ve kullanma özgürlüğüymiş gibi, kullanıcıya; kentliye sunulduğu, ön tanımlı deneyimlerin gerçekleşme alanı olarak yeniden kurgulanmaktadır. Aslanoğlu (1998), bu dönüşüme şöyle vurgu yapıyor:

“Bir zamanlar kent üretim merkezli kurulurken, günümüzde durum ürün ve ürünün işleniş ile değişmiştir. Bu değişim bir taraftan kentlerin formu ve yoğunluk deseni ile belirginlik kazanırken, diğer yandan da kentsel fonksiyonların kurgusal içeriği bağlamında kendisini ortaya koymuştur.”

Yirminci yüzyılın başında, yükselen kapitalizmin ekonomik şartları, mevcut kentsel mekanı harekete geçirerek, kendi görüntüsü olarak, kafeler, bulvarlar ve pasajlar gibi kentsel gösterinin tüketilebileceği yeni mekanlar yaratmıştır (Munt, 2001). Temsilin tüketilmesini ve yaşam tarzları üzerinden tüketim objeleri üretilmesini sağlayan bu harekete geçme, tüketimi stratejilerin kontrolünde somuttan öte soyut temsillerde de gerçekleşebilmesine imkan vermiştir.

Belirli kurallara göre, kontrollü dönüşümleri tarifleyen stratejiler, kentsel mekanın önemli niteliklerinden olan gündelik kaliteleri, tesadüfleri ve dünyevi sıradanlığı kentsel mekandan dışlamaya çalışır (Schrijver, 2002). Tüketimin araçları ile tanımlanmış ve biçimlendirilmiş kapitalist şehir, iki yüzlü olmayan, çok yüzlü olan bir madolyondur ve eş zamanda pek çok zıtlığı kendi hedefi ya da işleyişi için zorunlu olan ortamı yaratmak amacıyla bir arada barındırır. Kentlinin, pazarlarında, alışveriş sokaklarında, kafelerinde ve kentsel mekanın her yerinde gözlemeye, dair tüm zevkleri içinde taşıyan kent ile ölümüne rekabetin yaşandığı, hayatta kalmanın mesele olduğu, fakirliği, ırkçılığı içeren, yaşam şanslarında, hayat tarzlarında,

yaşama koşullarında ve gelir durumlarında derin eşitsizlikleri barındıran modern kent aynı yerdir (Amin, 1997). Bu güncel kentsel mekanın karakterinin en çarpıcı tariflemesidir. Mekansal karakteri, yaşayanlarının durumu, kentsel etik ya da estetik hiç konu alanında olmadan, ne olursa olsun kendine fayda sağlayabildiği şekilde tükettirmeye çalışmak...

Stratejilerin tanımlamaya çalıştığı tüketimin mekanı tarafından çevresi sarılmış olan sıradan kentli bu tutsaklığın içerisinde hareket etmeye mahkumdur. Tüm tercihleri elinden alınmış ve tamamen etkisiz hale getirilmiş gibi görünen sıradan insan, bu görüntünün altında taktikler ile tüketimin mekanları ve tanımlı eylemleri arasında kendine alan açmak için oyunlar oynar. Tüketimin biçimlerini, kendi kişisel tercihleri ile dönüştürüp, kendi tariflediği bir tüketim alanı yaratır. Stratejiler her ne kadar ona kenti tarifli alanlarda ve tarifli biçimlerde tüketmesi baskılamasını yapsa da, sıradan insan kendi yaşam alanını bu tariflemeler içinde kendisi yaratır.

Sıradan insan, İstanbul'da, kentsel mekanın kalitelerini tüketmek için, çay bahçelerinin, kafelerin ve restoranların kurallı alanlarını değil kontrol edilmesi neredeyse imkansız kıyı parklarını tercih eder (Şekil 4.1). İhtiyacı olan servisleri sağlayacak araçları bu alanlara kendi getirir, gerekli hizmetleri kendi kendine karşılar ve kentin temsili tariflerinin slogan alanlarından biri olan Boğaziçi'ni kendi tariflediği şekilde, tüketimin stratejiler tarafından tanımlı araçlarını atlatarak deneyimler.



Şekil 4.1 : Sıradan insanın kıyı parklarını kullanımı.

Bu taktiksel tüketim, iyi hava koşullarında, tatil günlerinde kentsel mekanın karakterini belirleyen en önemli dinamiklerden biridir. Sıradan insana ait bu gündelik eylem, onun sahip olamadığı imkanlarla, gerçekleştiremediği arzuları ile öykündüğü yaşantı biçimleri ile ve doğal olarak kendisinin de hakkı olarak gördüğü kentsel kaliteleri “öteki” kentlilerle paylaşma düşüncesiyle sarılıdır. Gerçekleştirdiği eylemler böylesi bir düşünsel alandan doğar ve gündeliğin dinamikleri ile karşılaşır stratejilerin tariflediği mekansal düzenin kontrol edemediği yerlerde görünür hale gelir.

4.1.1.2 Kentsel mekanın karakterinin devamlılığını sağlayan eylem, alışveriş

Alışveriş kentsel mekânın tüketilmesinin arayüzüdür. Bu arayüz, sınıfsal tanımları, gizli sınırları, sosyal ayrışmayı hızlı bir şekilde kurgular. Gottdeiner (1997), alışveriş mekânlarının insanları, sınıf, ırk ve cinsiyet örüntülerine göre nasıl ayırdıklarının gözlemlenebileceğinden bahseder. Belirli mağazalara belirli tipte insanların girebilmeleri, bazı markaların kurumsal kimlikleri ve mimari mekanlarında kendilerini konumlandırışları ile kendi özel mekansal kullanımlarını tanımlamaları, alışveriş arayüzünün gücünü gösterir. Alışveriş, kentsel mekanı deneyimlemenin yöntemine dönüşmüştür ve tüketimin devamlılığını sağlar. Kent içindeki devingen ve bağımsız kamusal hareket, alışveriş merkezlerinin kurgu mekanlarına ve alışveriş işlevi ile yeniden kurulmuş sokak ve meydanların tanımlı işlevli mekanına doğru kaymıştır (Kostof, 1992).

Kentsel mekandaki yeniden düzenlemeler de bu kullanımsal kaymayı destekleyecek şekilde yapılmaktadır. Mevcut sokak dokularını yarı özel alışveriş alanlarına dönüştürüp, var olan insan hareketlerinin yoğunluğunu alışverişe yönlendiren; kentsel mekana benzeyen, sokak dokularını, meydanları, pasajları taklit eden, ama onlar gibi oluşmamış, önceden tasarlanmış alışveriş alanları birer birer kentsel doku içerisinde ya da kentsel dokudan bağımsız büyük alışveriş merkezlerinin içerisinde karşımıza çıkmaktadırlar (Şekil 4.2).



Şekil 4.2 : İzmir Forum Bornova Alışveriş Merkezi.

Giriş çıkışları kontrol edilen, içerisinde sadece belirgin bir ekonomik grubun müşteri olarak faydalanabileceği kafe, restoran ve mağazaların bulunduğu, belirli bir grup insana hitap ettiğini apaçık bir şekilde belli eden kent sokakları, dönüşen kentsel mekanın göstergeleridir.

İkibinsekiz yılının son çeyreğinde, bir restorasyon projesiyle Beşiktaş-Akaretler, karakter olarak, mevcut sokak dokularının devamı olmayan, o dokulara bağlandığı üç sokağın sıfır sınır çizgisinden itibaren çevresindeki dokuya yabancılaşan, kendini özellikle o dokudan ayıştıran bir karaktere sahip olacak şekilde dönüştürülmüştür (Şekil 4.3)(Şekil 4.4).



Şekil 4.3 : Dönüşüm sonrasında Akaretler.



Şekil 4.4 : Akaretler ve mevcut yapı stoğu arasındaki doku farkı.

Yenileme projesiyle, üst gelir grubuna hitap eden mağazalar, restoranlar ve konaklama üniteleri ile donanan bölge, çevresindeki kullanımsal karakterden oldukça farklı bir işleyişe sahip hale getirilmiştir. Beşiktaş'ın önemli sokaklarından biri olan Süleyman Seba Caddesi üzerinde artık, araba park etmek için Valet servis hizmetinden faydalanılabilir ve eğer yaya olarak bu caddeden yürünürse, binadan binaya değişmeden devam eden, alışveriş merkezlerindeki gibi bir müzik yayını duyulabilir (Şekil 4.5).

Sokak dokusunun, biçimi ve karakteri tanımlı, kontrollü tüketim alanı haline dönüştürülmesinin örneği olan bu kent içi yeni alışveriş alanında, sokağın tesadüfi sesleri bile sürekli bir üst müzik içerisinde algılanmak zorundadır (Şekil 4.6).



Şekil 4.5 : Akaretler'de vale park sistemi



Şekil 4.6 : Tüm alanda tek tip müzik yayını yapan hoparlörler

Sadece sokaklar değil, kent içindeki pek çok fonksiyonun mimari karşılığı, alışveriş ile biçimlenmektedir. Rem Koolhaas'ın da dediği gibi, artık kent merkezleri, banliyöler, uydu kentler, sokaklar, meydanlar, havaalanları, hastaneler, metro istasyonları, okullar, tren istasyonları ve hatta internetin tüm kullanım alanı, alışverişin mekanizmaları tarafından yeniden biçimlendirilmektedir. Alışveriş, pazar ekonomisinin çevremizi ve son raddede de yaşantılarımızı biçimlendirme arzusunun maddesel çıktısı halini almıştır (Schrijver,2002).

Rem Koolhaas, Charlie Rose (Url-5) ile yaptığı röportajda, alışverişin yukarıda bahsedilen karakterini yarı eleştirel bir tavırla ortaya koyduktan sonra, mimarların görevinin, alışverişin bu karakteri içerisine mümkün oldukça çok kamusal aktiviteyi sokmak olduğundan bahseder. Böylece pazar ekonomisinin, biçimlendirici dinamiklerinin kamusal karakterdeki dönüştürücü karşılaşmalarla iç içe geçebileceğini ve dönüşebileceğini söyler.

Bu bakış açısı, özel mekanların ve özel aktivitelerin, kamusal faaliyet ve mekanlarla melezleşmeleri ile daha geçirimli, heterojen ve doğurgan mekanlara doğru evrimlerini önceleyebilir. Ama bunun tam tersi de mümkün olabilir. Tüketim temelli faaliyetlerin kendi etki ve bulaşma alanlarını arttırabilmek için, kentin işleyen kamusal karakterini taklit etmek eğiliminde olduğundan ve bunların, bir önceki bakış açısının savunduğu kamusallaştırılmış özel mekanları değil, kontrollü deneyimler sunan özelleştirilmiş kamusal mekanları kurabileceğinden söz edilebilir.

Alışveriş eylemini gerçekleştiren, tüketici, sıradan insan her an oyunu tam kurallarına uygun olarak oynamaz. Kendi eylemleri ile kurduğu ve politik ve ekonomik erk tarafından kendisinin olarak tanımlanmış kamusal alandaki haklarından o kadar kolay vazgeçmez. Kamusal alana dair tanımlamalar değişse de o, o alanın içerisinde, tanımlara tam uymayan eylem biçimleri geliştirir, taktikler kurgular. Bu eylemlerini, kendilerini yeni kamusal alanlar olarak tanımlayan alışveriş merkezlerine de yansıtır. Gündelik hayatta kentsel mekandaki aylıklığını, alışverişin mekanlarında tekrarlar, mekanı kullanır bu anlamda tüketir ancak maddi değer değişimlerinin süreçlerine katılmaz. Bu haliyle, potansiyel müşteri olma alanında kalır, onun mekanlarını kurnazca kullanır. Alışveriş eyleminin kentsel mekanı ve çevresinde gelişen gündelik hayatı biçimlendirme şeklini bozunmaya uğratır.

Sıradan kentli, taktikler üzerinden geliştirdiği alternatif alışveriş biçimleri ile stratejiler ile tanımlanmaya çalışılan kontrollü alışveriş eylemlerini atlatır. Seyyar satıcı rolündeki sıradan insan hizmet veren, kendi ihtiyaçları ve imkanları doğrultusunda

alışveriş yapmak ve ihtiyacını karşılamak isteyen sıradan insan da müşteri rolünde, alternatif, sürekli değişen kendi iç dinamiği olan alışveriş alanları yaratırlar (Şekil 4.7). Bu farklı rolleri üstlenmiş sıradan insanların yarattıkları kurgu, kentsel mekanda planlanmamış belirli zamanlarda görünür olan alışveriş alanlarını kurar.



Şekil 4.7 : Tahtakale’de seyyar satıcılar.

Tahtakale’deki seyyar elektronik alet satıcıları, kaçak ürün, program ve video CD’si satanlar ve onların müşterileri, kendileri için tanımladıkları alışveriş alanında buluşurlar (Şekil 4.8).



Şekil 4.8 : Seyyar satıcılar, müşteriler ve politik-ekonomik erkin temsilcisi zabitanın yanyanalığı.

Yasaların ve kontrol mekanizmalarının ancak kendi iç dinamikleri ile onların kontrolünden kurtulan bu gündelik yaşam alanı, döngüselliliği ile takip edilebilir bir sürekliliğe sahipken, herhangi bir sebepten zamanın bir anında tekrarlanmayacak şekilde ortadan kalkabilir.

Bu durumun küçük çaplı bir örneği hemen her gün, o alanın neredeyse aynı kişiler tarafından yeniden kurulması ve belirli bir saate doğru ortadan kaldırılması olarak gözlemlenebilir. Yere sahip olmamanın göstergesi olan bu tavır, bazen öyle bir hal alır ki, bazı satıcılar, müşterinin olduğu alana sattıkları ürünlerle değil sadece kendileri olarak gelirler ve müşterilerini, ürünlerinin depolandığı daha güvenli yere davet ederler (Şekil 4.9).



Şekil 4.9 : Yanlarında ürünleri olmayan, sadece bekleyen seyyar satıcılar.

Böylece gerçekten satıcı olsalar bile, bu rollerine dair hiçbir somut iz taşımazlar ancak sahibi olmadıkları kentsel mekandaki varlıklarının birebir kendisi, o alanın kullanım karakterini kuran şey olarak ön plana çıkar (**Şekil 4.10**).

Sıradan insanın, mekanın potansiyelleri ve stratejilerin kendisine getirdiği sınırlamaların içerisinde kurduğu bu yaşantılar, döngüsellikleri ile yasal olanı biçimlendirecek güce sahip konuma gelebilir. Uzun bir süreye yayılarak kendisini dışlayan kontrol mekanizmalarına, kendini döngüsel mevcudiyeti ile kabul ettiren eylemlere, yasal olarak tanınmış, sadece belli günler kurulan ama herkesin gelip yer alabildiği, katılanın kontrol edilmediği bit pazarları örnek olarak verilebilir. Burada bahsedilen, birbirini arayan iki sıradan insanın ortak fayda ve karşılıklı kazançta

buluştuğu, birinin diğeri üzerinden, tanımlı bir kazanç elde etmediği, kazancın pazarlığa, uzlaşmaya tabi olduğu bir alışveriş biçimidir. Bu alanlar, her an var olmayan ancak belirgin döngüleri olan bir kentsel kullanım ve onun mekanını tarifler ve yönetsel erkin tanımlı mekanlarının kıyısında, bir şekilde onların kontrolü dışında kalmış ya da işgal edilmiş alanlarda sıradan kentli tarafından görünür hale getirilirler.



Şekil 4.10 : Yanyana farklı tipte ürün satan, ürünleri yanlarında olmayan, sadece bekleyen satıcılar.

Sıradan kentli, yaratıcı gündelik taktikleri ile alışverişin niteliğini dönüştürür. Tüketimin biçimlendirdiği kentsel mekanın devamlılığını sağlayan alışverişini değiştirerek, devamlılığının biçimini değiştirir. Bu dönüşüm, stratejilerin kurguladığı alışveriş eyleminin tekrarlı yapısı içerisinde çoğalarak, kontrol eden erkin kurmaya çalıştığı düzenin yanında, ona benzer ancak sıradan kentlinin katılım biçimleri bakımından farklı bir kentsel mekan yaşantısı da kurar.

4.1.1.3 Kentsel mekanın güncel karakterinin aktarımı; deneyim

Tüketim üzerinden biçimlenen kentsel kültür, Goldberger(1996)'in değişiyile mevcut kentsel dokuları ya da hayal dünyasının imgelerini yapıllı çevrede tekrar ederek, “-miş gibi” ortamlar yaratmayı amaçlayan tasarım ve planlama anlayışı ile, kentlilerin, imgesel hafızalarında sahip oldukları, kentlilere yabancı olmayan, aradıkları ya da özledikleri, mekansal deneyimleri onlara vermeyi amaçlar. Arayış, özlem, tanıdıklık ya da fantezi imgelerinin kendine çektiği kentli, bir benzetimi (simülasyon), gerçek dünyada bir film seti gibi kurgulanmış yapıllı çevrede deneyimler. Kentlinin

kullanımına açık, geçişmelere izin veren mekanlara dair kentlinin aklında olan ne tür çekinceler varsa bunların kontrollü bir şekilde, uzaklaştırıldığı bu gerçeklik içinde, yaratıcı biçimlendiriciden kullanıcıya dönüşen kentli, aradığı fantezileri, aklındaki deneyimsel imgeleri fiziksel olarak yaşama imkanı bulur.

Tema park alanlarına dönüştürülen kent içinde, kentsel mekanın deneyimi giderek, kontrollü, ön tercihlili ve tanımlı hale gelmektedir. Bu açıdan bakıldığında, güncel kentsel mekanın karakterinin aktarımını sağlayan dinamiklerin, Disneyland gibi tema parklarını biçimlendiren dinamiklerle benzeştiği söylenebilir (Şekil 4.11).



Şekil 4.11 : Disneyland (Url-3).

Disneyland, ortasında boyutları gerçek olamayacak kadar küçük, malzemesi ince ve geçici olan bir şatonun bulunduğu, giriş kontrollü kapılardan geçilen, çeşitli masal kahramanları ile karşılaşmanın hiç de şaşırtıcı olmadığı, çalışanlarının kıyafetleri üzerinden işlevsel olarak ayırt edilebildiği, kendi para birimi olan ve içindeki herşeyin, bu deneyimi yaşamaya gelene yönelik organize edildiği, setlerin arkasında deneyimi var eden iç işleyişin gerçekleştiği dev boyutlu canlı bir simülatördür.

Burası, çok iyi bir biçimde kontrol edilen, iyi çalışan bir organizasyonel yapının fiziksel olarak mekansallaşmasının karşılığıdır. Yalancı-sokak, yalancı-meydan, yalancı-plaza gibi kavramların, bir tema parkının en basit öğeleri olduğu düşünüldüğünde, Disneyland projesinin, öncelikle Amerika'nın, sonra da genel anlamda tüm dünyadaki güncel kentsel mekan tasarlama ve inşa etme pratiklerinin

üzerinde Le Corbusier'in veya diğer benzer mimar ve kuramcılarının düşüncelerinden daha çok etkili olduğu sonucu çıkartılabilir (Goldberger,1996).

Çeşitli yaşam biçimlerinden parçalar alınarak oluşturulmuş, farklı-ilişkisiz kokuları, davranışları, sesleri yanyana kurgulayan, zaman içinde kendiliğinden var olmamış, özellikle o şekilde yaratılmış ve yaşayışı kontrol altında tutulan, yaşamsal bir kolaj... Bunun gibi mekanlar, "eğlence ve coşkun, rahat ve tesadüfi kurgular içinden sakince yükseldiği yerler değil, eğlence endüstrisi tarafından kurgulanmış coşkun ve sert eğlencenin tüketiciye aktarıldığı yerlerdir" (Schrijver, 2002).

Kentsel mekanı parçalayan, birbirine değen ve geçişen deneyimler halinde onu ayrıştıran bu bakış açısını Durumcular (situationists) ve Lefebvre, kapitalizmin emrindeki bir silah olarak tanımlamaktadırlar. Lefebvre'ye göre gündelik hayatın ve gündelik mekanların biçimlenişi giderek daha düzenlenmiş, tanımlanmış ve kontrol edilir bir yöne doğru gitmektedir (McCreery,2001). Her biri bir stratejik karar alanının göstergesi olan, arazi manipölasyonlarından, mevcut yapıları çevredeki kira ve alım-satım değerleri üzerine spekülasyonlar yapmaya, bazı alanlardaki kullanımsal spekülasyonlardan, kentsel dönüşüm adıyla, kent içi nüfus, sosyal sınıf ve rant alanı kontrollerine kadar, kentsel mekanın biçimlendirilmesine yönelik, tüm politik ve ekonomik fiziksel müdahaleler, onları gerçekleştirenlerce, kenti istenilen şekilde yeniden kurmaya ve kentliyi biçimlendirmeye yarayan araçlar olarak kullanılmaktadır.

Hedefleri ve karakteri açısından birbirine benzer ve küresel izler taşıyan bu politikaların sonunda dönüştürülen kentsel mekan, steril, kontrol edilebilir, sayıca fazla ama yine de ön tanımlı tercihler sunan, küresel kentler arası savaşında birbirlerine benzeyen, özgünlükten uzak, yaşantısı donuk kentsel mekanlar yaratmaktadır. Herkesin kullanamadığı, karşılaşmalara kapalı, kullanıcıyı kendi seçen, bazense kullanıcıyı kendi getirip, geriye kalan insanları sınırlarının dışında tutan, belirli bir deneyimin pazarlandığı ve o deneyimin sürdürülebilmesi için ne gerekiyorsa yapılan kentsel mekanlar, kentlerin kurgulanmasında ya da işletilmesinde kentlilerin değil, yatırımcıların, pazarlamacıların, politikaya eklenmiş kazanç gruplarının yönlendirmesi ile kurulmaktadır.

Tanımlanan bu dinamikler daha önce tanımlanan sanayileşme sonrası üretim-tüketim biçimlerinin kentsel mekanın biçimlendirilmesi eyleminin üzerine yansımalarıdır. Tüketime biçiminin, tüketiciler tarafından değil, tüketici olarak tanımlananları, tüketecekleri şeyi üretirmek ve onları tekrar tükettirmek ile

görevlendiren ekonomik ve politik güçler tarafından belirlenmesi gibi, kentsel mekanın karakterinin aktarılmasını sağlayacak deneyim alanlarının kurulmasıyla sıradan insan ekonomik ve politik güçler tarafından baskı altına alınır.

Mimarlar, kent planlamacıları ve tasarımcılar da kentsel mekanı ve onun deneyimini biçimlendiren baskın erkin yanında, onların istekleri doğrultusunda kenti dönüştürmek için çalışmak amacıyla yerlerini alırlar. Herşey, aktarılmak istenen deneyimin kurgulanmasına, o deneyimi yaşatacak mekanların, kullanımların, ürünlerin gerçekleştirilmesine ve kullanıcıyı, yani tüketiciyi o mekanlar, kullanımlar ve ürünler ile bir araya getirmeye yönelik yapılır.

Sıradan insanın bu sınırlandırmaya karşı hareket alanı yine bu sınırların içindedir. Sıradan kentlinin tüm bunlara cevabı, kendine tanımlanan deneyim alanını manipüle etmesiyle olur. Kentsel mekanın tarifli deneyiminin içerisine doğaçlama ile eklentiler yapar ya da bazı parçaları tanımlı deneyimden çıkartır.

Deniz kıyısında araçların park etmesinin yasak olduğu manzaralı yerlerin, kış aylarında arabanın içinde oturularak manzaranın keyfinin çıkartılabileceği “sür-bak” noktalarına dönüşmesi; kentin hakim güç erklerinin sınırlandırmalarına rağmen sıradan insan tarafından geliştirilmiş bir deneyimdir.

Bu durumda sıradan kentli normalde sadece yaya olarak açık alanda ya da ancak kıyı alanındaki izinli işletmelerde para ödeyerek deneyimlemesi tanımlanmış bir kentsel kaliteyi, bir “işgal” ile sınırlar içerisinde dönüştürmüş ve konforlu bir deneyim alanı yaratmıştır. Kıyı alanının araçlar tarafından işgali olarak da görülebilecek bu durum, tariflenen bakış açısıyla bakıldığında, işgal ile bozundurulmuş bir alan değil, işgal edenin yaşantısal alanını genişleten bir yaratıcı kullanım, yani mevcut düzene, onun tüketim ve deneyim biçimlerine karşı bir kurnazlık olarak da görülebilir.

Sıradan insanların ürettiği bu kullanım, başka insanlar tarafından bir adım öteye taşınmış ve oradaki arabalara sıcak soğuk içecek ve yiyecek servisi yapan satıcıların kent içindeki böylesi potansiyel alanlarda ortaya çıkmasına neden olmuştur. Bu kullanım yine tarifli deneyimlerin dışına çıkarak, gündeliğin içerisinden gelen doğaçlama yöntemlerle, önceki kullanımın konfor koşullarını arttırır. Ortaya çıkan daha önce var olmayan, müşteri rolündeki sıradan insanın aracıyla geldiği, servis sağlayan sıradan insanın ise yerden bağımsız her an hareket halinde ve yetebildiği genişlikle tanımlanan bir servis alanına sahip olduğu yaratıcı bir kentsel

mekan deneyimidir. Bu kullanım kendi reklamını varlığı üzerinden yapıp katılımcı sayısını arttırır ve kent içinde farklı potansiyel alanlara da yine bu sayede yayılır.

Sıradan insanın kentsel mekanda sahip olduğu bu taktiksel eylem alanı, kentin tüm dinamiklerinin ilişkide olduğu bir ilişkinin içerisinde oluşmasının yanında, kurgulanmış bir hayat alanı olarak kentin karakterinin aktarım araçları olan deneyimler ile politik ve ekonomik güç sahibi sistemler tarafından baskılanır. İş yaşantısı, özel hayat ve serbest zamanlarında birey, tüketimin tasarladığı tercihler içerisinde, alışveriş yaparmışçasına kendine sunulan, sloganlarla isimlendirilen yaşantı biçimlerinden parçaları seçer ve bölünmüş hayatıyla, kendisiyle ve çevresiyle, dolayısı ile de kentle bu sloganlar üzerinden karşılaşır, sloganların çizdiği sınırlar içerisinde kentin biçimlenmesine şahit olur.

4.1.2 Güncel kentsel mekanı biçimlendiren sloganlar

Şehir ve kent kelimeleri önüne gelen, tasarım, aşk, eğlence, özgür, yaratıcı gibi sıfatlar, ülkeler arası ekonomik rekabetin, yerini, kent ölçeğindeki ekonomik rekabet ortamının kurguladığı bir ortama bırakmasıyla, kenti yaşayan ve kurgulayanların bakış açılarını şekillendiren tanımlamaları getirdi.

Bu sıfatlar, kentleri, mevcut dinamiklerinin sürekli yeniden kurgusuyla oluşturdukları yaşantılarının çevresinde değil, kimlik gibi güçlü, belirgin, ad koyan; potansiyeli yüksek hedefler doğrultusunda şekillendiren bir kent okuması paradigmasının anahtar kelimeleridir. Kentsel yaşamın bu yeni paradigmaları, belirgin bir şekilde, dahil olan etkin katılımcıların, temsilcisi oldukları sıfatları, güçleri oranında şehrin yaşayışına hakim kılmak oyunu kurgusunun “ilan panolarıdır” ve işin adını taşırlar.

Kentin iç dinamiklerini, sıradan kentliyi, minik müdahaleleri, kontrol edilemezlikleri kentsel mekanı kurgulayan dinamiklerin dışında bırakan sloganlar, belirgin tarifli deneyimler yaratmaya çalışan tema kentleri oluştururlar. Örneğin, turizm kenti olarak sloganlaştırılan bir kentte, orada belki yüzyıllardan beri yaşayan kentli, turistin beklediği deneyimi oluşturacak ortamın bir nesnesi haline dönüşür ve turizm acenteleri, tatil seyahatleri pazarlamacıları kentin gerçek biçimlendiricileri haline gelirler (Landry, 2006).

Tema kentlerin deneyim kurgulayan ve aktaran yapısının karşısına bir anti tez olarak “yaratıcı kentler” kavramı ortaya çıkmıştır. Bahsedilmek istenilen yaratıcı kentler, sloganlaştırılan, yaratıcı kentler yaratmak için yola çıkan bir kısım girişimcilerin

kurdukları yaratıcı kentler değillerdir. Kendi iç dinamikleriyle yaratıcı kurgulara imkan veren, yaratıcılıkların belirli bir sınıfın deneyimi için belirli politik-ekonomik güçler tarafından değil, gündelik gereksinimler için sıradan kentli, sıradan insanlar tarafından yapıldığı yerlerdir (Thackara, 2006). Bu bağlamda tema kentler ve yaratıcı kentler arasındaki ayrımın üzerinde durmak, kenti biçimlendiren sloganları ve onların dinamiklerini anlamak için faydalı olacaktır.

4.1.2.1 Tema kentler

Kentsel mekanın karakterini biçimlendiren, tüketim, alışveriş ve deneyim, kamusal kullanımlar ve kamusal mekanları yavaş yavaş özelleştirmekte ve aidiyetlikler üzerinden temalar kentliye; yani eskiden kente sahip olan, şimdi ise kenti tüketen olarak tanımlanan kullanıcıya, temalar olarak sunulmaktadır. Burada gerçekleşen tam olarak stratejilerin genel karakterinin bir yansımasıdır. Mekanların, tesadüflere yer bırakmayacak şekilde, mülkiyet üzerinden kontrol edilebilir hale getirilmesi ve tarifli yaşantıların tekrarlarının sürekli kılınması gerçekleştirilen eylemin özetidir.

Bilgisayarların kişiselleşmesi ile sanal dünyanın yaygınlaşması, sanal dünyanın deneyiminin yansımasını kentsel mekan üzerine de düşürmüştür. Sanalın “-miş gibiliği” kentlinin yani kullanıcının tanımlı deneyimleri yaşamasına imkan verirken, onun yaratıcılığını ve müdahalesini en düşük seviyeye düşürür görünmektedir. Çünkü tanımlı veri etkileşimi üzerine kurulu kentsel mekan, dış müdahalelerin dönüştürücü ve bilinmez etkilerini ortadan kaldırmaya çalışır. Bu durumun muhafaza edilmeye çalışılması bu durumu bozundurmaya çalışan kuvvetler ile onu korumaya çalışan güçlerin giderek şiddetlenen çekişmesine neden olur.

Bilgisayarların, kişisel bilgisayara dönüştüğü bir yaşamda, insan yaşantısının geçtiği kentlerin de, kamusal kentlerden özelleşmiş kentlere dönüştüğünden söz edilebilir.

Kişisel bilgisayarın, ön tanımlı, tarifli kişiselleştirilebilirliği gibi, özelleşmiş kent de bir noktaya kadar kişiselleştirilebilir ama bu kişiselleştirme, özelleşmiş kentin ön tanımlı deneyim alanının içinden yapılacak tercihlerden yalnızca biridir. Bireyin yaşayışsal olarak tekilleşmesi ve hazır deneyimleri tüketmeyi alışkanlık haline getirmesi, yaşadığı deneyimin özgünlüğü yanılığına kapılmasına neden olur.

Disneyland’ın herkese hitap eden genel bir deneyim alanı üzerinden kurgulanmış olmasına rağmen, onu deneyimleyen herkesin, kendi deneyiminin özgünlüğüne odaklanması ve paylaşılan garip toplu benzerliğin farkına varmaması gibi, tema

kentler içinde yaşayan, hareket eden kentli de, başkaları tarafından yazılmış olan deneyimleri yaşar ve bunun farkına varmaz.

Örneğin, sıradan insan görülmesi gereken turistik bir gösteri alanına dönüştürülmüş kente gittiğinde, orada olan ya da orada daha önce bulunmuş ve bulunacak olan diğer kendine benzerler gibi, kendisine söylenen yerlerde yemek yer, fotoğraf çektirir ve dolaşır. Orada yaşadığı şey, yabancı olduğu bir kentte yabancı olmak, onu keşfetmek, onda kaybolmak değil, onun içerisinde rolü tanımlı bir turist olmaktır. Ama zaten kendisinin satın aldığı deneyim de budur. Tarifli bir paket satın alıp, o paketin tariflediği yerleri ona gösterilen şekillerde gezmek-tüketmek, vaat edilen deneyimleri kendisine bahsedildiği gibi yaşamak-tüketmek...

Böylesi bir deneyimin oluşması, hem bu deneyime yönelik kurulmuş kentsel mekanlardan hem de koşullandırılmış algının karakterinden kaynaklanmaktadır. Gündelik hayatta karşılaştığımız, karşılıklı diyaloglardan, televizyon programlarına, gazete haberlerinden, reklam tabelalarına kadar her şey üzerinden biçimlenen ve koşullanan algımız ve alışkanlıklarımız, ortada olanı olduğu gibi değil, doğal olarak kendi süzgecinden geçirerek değerlendirir. Turist olmanın, o sıfatı taşımanın ve o sığata atfedilen öğrenilmiş eylemleri gerçekleştirmek istemek de deneyimin biçimini belirler.

Thackara (2006), "ben bir şehir olsaydım, bir tasarım metropolisi olmak için çok da heveslenmezdim" der. Çünkü bu kentsel temanın, mimarların, tasarımcıların, sanatçıların ve halka ilişkiler uzmanlarının oluşturacakları saf bir mono-kültür olacağını, bunun sonucunda da şehrin, gelip, bakıp tüketen ama ona katılmayan çok sayıda insan tarafından kültürel olarak öldürüleceğini belirtir ve turizm tarafından kültürel olarak tüketilerek öldürülen şehir olarak da Venedik örneğini verir.

"...turizmin örgütlenmesi ve kurumsallaşması, programlama, kodlanmış seraplar, geniş çaplı kontrollü göçler..." ile tarifli deneyimlerin nasıl tükettirildiğini çarpıcı şekilde dile getiren Lefebvre (2007), bu tüketim baskılaması sonucunda, tüketmeye gelenlerin, bir nesne olarak tükettikleri şehirleri nasıl yok ettiklerini, "Göz alıcı kentler, turistik bölgeler, müzeler, onların sadece varlıklarını ve birikimlerini tüketen tüketicilerin hücumu karşısında kayboluyorlar." diyerek anlatır.

Benzer algısal süreçler, kenti tematik bir deneyim alanı olarak yaşayan kentli için de geçerlidir. Temalar, benzer şekilde, şehir yaşantılarının, şehre ekonomik değeri katacak kişilere pazarlanmasında da kullanılır. Kent yaşantısı artık, yaşamın

dinamiklerinden oluşmuş bir etkileşim alanı değil, temalara bağlı kurguları yaşamak üzere kullanıcılar tarafından katılan bir gösteridir (Debord, 2006). Böyle bir kentte, kenti bu algı içinden yaşayan kentli, kendisine tarifiyen kent deneyimi sürdüğü sürece, farklı durumları aramaz, algılamaz. Yaşadığı şehirde onu tatmin eden şey neredeyse turistik bir deneyimdir.

Bu gösteri ortamında tema kentler, artık yaşayışları ile kentlilerin yaşam kalitesini nasıl arttırdıklarıyla değil, kentler bazındaki global ekonomik rekabet sahasında nasıl ön plana çıktıkları ile değerlendirilirler. Artık değer, kentlerdeki yaşantının niteliği değil, o yaşantı her ne ise, onun ekonomik değer olarak metalaştırabilen tema ve o temanın maddi değere dönüşüm potansiyelidir.

4.1.2.2 Yaratıcı kentler

Literatürde yaratıcı kent kavramı iki şekilde ele alınmaktadır. Bunlardan biri, herhangi bir kent için seçilebilecek bir vizyon projesi, sloganlarla oluşturulabilecek türde bir tema kent kurgusu tarifler. Diğeri ise kendi iç kuvvetleri ve potansiyelleri ile sürprizli, tahmin edilemez, dinamik, üretken mekanlar, kullanımlar, ürünler oluşturan, kendi kentlisinin kentsel mekanın yaratılmasına müdahil olduğu ve kent içinde bir yaratıcılık var ise bu yaratıcılığın sıradan kentli tarafından var edildiği kentleri anlatır.

Aynı kavram üzerindeki farklı bağlamsal açılımların neler olduğunu izleyebilmek için, tematik bir kurgu olan, sloganlara dayanan yaratıcı kent ile, yaşamın dinamikleri ile kendi kendine oluşmuş mevcut bir gerçeklik olan yaratıcı kent kavramlarını, kuramsallaştıranlar tarafından getirilen açıklamaları incelemek faydalı olacaktır.

Yaratıcı kent, bir kurgu

Yaratıcı kent (*creative city*) kavramı üzerinde çalışmalarda bulunan Richard Florida, yaratıcı kent olarak kurgulanacak yerin, 3T kuralına uygun olması gerektiğinden bahseder (Franke ve diğ., 2006). Tolerans (*tolerance*) , yetenek (*talent*), ve teknoloji (*technology*) bu kuralın üç önemli ayağını oluşturmaktadır. Tasarımcıların, mühendislerin, mimarların, sanatçıların, genç yöneticilerin, akademik kuruluşların, reklamcılarının, medya kuruluşlarının, moda endüstrisinin doğuracağı ekonomik hareketliliğe ve yaşantı biçimine dayanan, yaratıcı ekonomi unsurlarının, kente gelmesi kenti zenginleştirmesi, kentleri geliştirmesi ve canlandırması fikri ve bu doğrultuda şehirlerin nasıl yeniden oluşturulabileceğine dair şablonlar uygulanarak kentlerin belli sloganlar doğrultusunda dönüştürülebileceğini savunmaktadır. Eğer

şablon uygulanırsa, yaratıcı sınıf (*creative class*) olarak tanımlanan ve yaratıcı ürünler ve servisler üreten sınıfın, kentlere çekilebileceğini öne sürer.

3T kuralı içerisinde, tolerans, yaratıcı sınıfın, farklı alt kültür gruplarının yaşadığı heterojen kültürel kimliğe sahip kentlerde yaşamak istemelerinden yola çıkar. Farklılıkları bir arada yaşatabilen, toleranslı kentlilere sahip kentlerin yaratıcı sınıfı kendine çekeceğini, yaratıcı sınıfın gelişi ile teknoloji ve yeteneğin kentte yerini alarak, yaratıcı kent ortamını oluşturacağını anlatır.

Yaratıcı ekonomi olarak tanımlanan, yeni dönem ekonomik yapılanmaların kent ölçeğindeki yaşayışsal kurgularını tanımlamaya yönelik Richard Florida (2005)'ya ait olan görüşlerde, kentler, yaratıcı sınıf için cazip tematik alanlar olarak ele alınır. Kentli sadece, çekici kent ortamını oluşturan girdilerden biri olarak, yaratıcı grubun karşısında nesneleştirilmiş, edilgen bir rol üstlenir.

Bu bağlamda, kurgulanan kentler yaratıcılığı körükleyen ortamlar olarak tanımlanan heterojen kent yaşantılarının aksine, homojenleştirilmiş ve ehlileştirilmiş, sürprizsiz ve iç dinamiksiz tema kent yaşantıları oluşturmak gibi bir tehlike ile karşı karşıya değiller midir?

Bu tema yaşantılar, özgür tercihlermiş gibi görünen tanımlı alternatifler yaratarak aslında tercihli tutsaklıklar yaratmıyorlar mı?

Florida tarafından yaratıcı kentler olarak tanımlanan kentler bu durumda, izlenen ve izleyen ilişkisine benzer, yan yana duran ama birbirine geçişmeyen, yaratıcı sınıf ve mevcut kentli gibi iki ayrı grubu karşı karşıya getirmiyor mu?

Ve bu bağlamda kent içinde yeni tarifli, geçişimsiz, ayırıcı sınıflar yaratıp, paradoksal özne nesne, izleyen izlenen ilişkileri kurmuyor mu?

Bütün bu yan yana getirme, beraber var etmeye çalışma tarifleri kontrollü deneyim mekanlarının ve yaşantılarının karakterlerinin ve kontrol edilebilirliklerinin güçlenerek kentsel mekana baskın hale gelmelerinin yolunu açmıyor mu?

Yaratıcı kent, bir gerçeklik

Kendiliğinden oluşmuş bir gerçeklik olan yaratıcı kent, markalaştırılmış deneyime karşıdır, mevcut gerçekliği altüst etmeye, dönüştürmeye çalışır, kabul edilmiş kuralları sorgular, onları değişime yönelik olarak test ederler. Yani taktiklerin aktif

olarak gündelik kentsel hayatı biçimlendirdiği, sıradan insanın eylemsel katılımının görünür olduğu kentlerdir.

Yaratıcı kentsel mekan, kendi deneyimini kendi yaratmak ve onu şablonlardan kurtarmak ister, bu yüzden işleyişi, yaşantısı, kendi içindeki kullanımları kesinsizdir ve tahmin edilemez. Bu karakteri ile dönüşmeye, uyum sağlamaya veya biçimlendirilmeye hazırdır (Landry, 2006).

Deneyisel, doğal, geçişgenliği olan, karışık, çekişmeli, tarihi olan, ayırmayan bütünleyen mekanlar olarak tanımlanabilecek yaratıcı kentsel mekan, tüketim odaklı mekanın rasyonel, düzenlenmiş, haritalanabilir, banal, parçalanmış karakterinin zıttı özelliklere sahiptir. Yaratıcı kentler, bedensel olarak yaşanan ve psikolojik algıyla tamamlanan kentsel mekanda olma hissi ile insanların yarattığı ortamların zenginliğini, mitlerini, anılarını ve hayal gücünden beslenen imkanlarını keşfetmeyi olanaklı kılar (McCreery, 2001). Genel anlamda tüketimin, gündelik hayatın her alanına nüfus etmeye çalıştığı güncel hayatta, yaratıcı kentler kültürün tüketilmekten çok yaratıldığı yerlerdir. Bu kentler, karmaşık, zor, fiziksel olarak görünüşleri özgün ve nüfus içi çeşitliliğin fazla olduğu, yoğun, gücün hissedildiği, düzensizliğe dair kesin bir hiss yaratan, alternatif mekanlardır (Goldberger, 1996).

Yaratıcı kent ve onun mekanı önceden yaratılmamıştır, boş da değildir ama donatılmamıştır da; vücut ve çevresindeki malzemenin etkileşimi ile yaratılır (Iacovoni, 2003). Özgün olan, bilinçli bir süreç sonucunda, işe yarayan, başkaları tarafından anlaşılan ve takdir gören ve illa ki eylemsel olarak ortaya konulmuş bir kullanım, ürün ya da durum tarifleyen, yani yaratıcılığın tanımlanmasındaki temel kriterleri taşıyan yaratıcı kent ve kentsel mekan, orada yaşayan insanlar ile girdiği etkileşim sonucunda kurulur.

Bu etkileşim, organize kalabalıklar ya da kalabalıkları temsil eden bireyler ya da kuruluşlar tarafından gerçekleştirilirse kentsel ölçekte, ama sıradan kentliler tarafından gerçekleştirilirse de, mikro ölçekte, sokaklarda, ev önlerinde, balkonlarda, pencerelerde, atıl arazilerde, kısacası gündelik hayatın geçtiği her yerde kendisini yaratıcı bir durum, ürün, kullanım olarak ortaya koyabilir. Ortaya koyuşun rastgeleliğinin sağladığı sürprizli olma karakteri, kentsel mekanda gerçek bir deneyim için zorunludur ve bu rastgelelik, anlık oluşan kentli ve kentsel mekan etkileşimlerinin tesadüfiliğinden beslenir (Goldberger, 1996).

Yukarıda tariflenen kentsel mekanın karakteri, İstanbul'a yabancı olmayan kentsel alanları anlatır. Gündelik hayatta, birebir insan ilişkilerinin ve sokak yaşantısının canlı olduğu, yerel ve genel yönetsel organizasyonların hala tam anlamıyla zorunlu koşullandırıcılar olmadığı kentsel mekanların, temelde tam tüketilmemiş ve yaratıcılıklara ortam sağlayacak imkanlara sahip olduklarından bahsedilebilir. Ancak küresel ekonomik politikalara ve onun sloganlarına bir kent ne kadar yaklaşırsa, oranın doğru orantılı bir şekilde kontrol edilmeye ve tüketim araçlarına eklemlendirildiği kentler haline dönüştürüldüğü gözlemlenebilir.

Kentte farklı ulaşım tercihlerini destekleyen, yürümeyi olanaklı kılan, ortak kullanım alanlarında bedensel karşılaşmalara imkan veren fiziksel bir yapıya, bu karşılaşmaları diyaloga çeviren sosyo-kültürel yapıya, kentsel mekana müdahalelere, eklentilere imkan veren, kabul edilebilir bireysel girişimleri engellemeyen politik bir yapıya sahip olma, yaratıcı kentlerin tanımlayıcı özellikleri olarak sıralanabilir. Landry (2006) kentlerin yaratıcı olmak istiyorlarsa, karar alıcı ve katılımcılara mevcut potansiyelleri yeniden düşünebilecekleri açık pozisyonlar yaratması gerektiğinden, böylece onların bu potansiyelleri somut ürün, kullanım ve kentsel kalitelere dönüştürebileceklerinden bahseder.

Sıradan kentlinin, kentsel mekandaki yaratıcı taktikleri ile kentsel mekana müdahalesinin, kentsel mekanın biçimlenişi ve gündeliğin döngüsü içerisinde sürekli bir var etme ve yaratma eylemi olduğundan daha önce bahsedilmiştir. Sıradan insanın, bu eyleminin içinden doğduğu, taktik ve stratejiler arasındaki diyalektiğin korunduğu, yaratıcı taktiklerin imkansız hale gelecek derecede stratejiler tarafından baskılanmadığı kentlerde, kent ve kentli ilişkisi karşılıklı bir var etme üzerinde biçimlenir.

Yaşayan yaratıcı kentsel mekanda, kentlinin yaratıcı taktiklerinin kentsel mekandaki örneklerini sıralamadan önce, onun çevresindeki yapıları çevre ile nasıl ilişkiye girdiğini, yani güncel kentsel mekanda kent ve kentli ilişkisinin nasıl kurulduğunu ortaya koymak gerekir.

4.2 Kentsel Mekan ve Sıradan İnsanın İlişkisi

Kentler, zaman ve mekanın, temsil formunda deneyimlendiği ve anlaşıldığı karmaşık temsil sistemleridir. Bu temsil sisteminin bütünü, işaretlerden, yazılı sözcüklerden, konuşmalardan, resimlerden, fotoğraflardan, harita ve sinyallerden, film dilinde anlatımlardan, kareografik hareketlerden, yerleştirmelerden, etkinliklerden,

binalardan ve mekanlardan oluşur (Borden, 2001). Bu temsil sisteminin araçlarını kullananlar ve yaratanlar, genel anlamda kentsel mekanı kurgulayan aktörler olarak tanımlanabilirler. Yapılı çevrenin tasarım ve inşası, farklı hedef ve motivasyonları olan pek çok farklı uygulayıcı ve karar alıcının dahil olduğu bir süreç olarak düşünülebilir. Bu aktörler, birbirleri ile, belirli bir kentsel konu üzerinde etkileşime girdiklerinde yapılı çevrenin evrimi için organizasyonel bir çerçeve meydana getirirler (Knox ve diğ., 2007).

Kuralları sezilebilen böylesi bir çekişmeli etkileşimin yanında, tahmin edilemez durumların kentsel mekana müdahalesi de yadsınamaz. Bu tam kontrol edilemezlik, gücü elinde tutmak isteyenlerin, bu isteklerini kabul ettirebilmek için giderek daha marjinal (Pazar ekonomisini, reklamcılığı ya da sosyal biçimlendirme yöntemlerini kullanarak, örtük) biçimlerde stratejilerle müdahaleler yapmalarına neden olur. Gündelik hayatın dinamiklerinden doğan tesadüfler, zamanın kendi karakteri ve sıradan kentlinin yaratıcı taktiksel eylemleri, stratejilerin müdahalelerinin belirsizlikleri tam olarak ortadan kaldıramamasına neden olur. Zamana dayanan, tesadüfleri kullanan ve anlık olan taktikler gücünü, zamanın kentlerde görünür olduğunu söyleyen Lewis Mumford'un da dediği gibi yeni kentsel politika stratejilerinin, zamanın içinde görünür kılındığı kentsel mekanlar yaratılmasını taklit edememesinden alır.

Taklidin imkansızlığı üzerinden bakıldığında, kent sadece kendisinin yapısal bir ifadesi olan statik bir form değil, aynı zamanda formu dolduran çok sayıda insan müdahalesini de içerir, yani gündelik kültürün görev başında olduğu bir yapma devinimidir (Florida, 2005). Çevreye bakıldığında görünen, kimliği belirsiz, var edilme zamanı gizemli hazır kullandığımız yapısal ve yaşayışsal bir düş dünyası değil, insanların hayallerini, sosyal ve ekonomik ihtiyaçlarını yansıtan, içine düştükleri, düşmeleri ile şekillendirdikleri, içindeyken şekillendikleri, devinimi yüksek bir uzamdır. Benjamin, bu görünmez bağlantılardan bahsederken, gündelik kentsel mekanda sıradan insanla eş zamanlı var olanların, sadece görebilen şeyler olmadığından bahseder. Çünkü gündelik hayatın toplu yaşamının karmaşık sosyal etkileşimi ile yaratıldığını söyler. Bu karmaşık sosyal ilişki ağının, sadece gerçekleşmiş olanların yansımalarını değil, aynı zamanda, muhtemel gerçekliklerin zaman ve uzayla olan ilişkisini, yani rüya dünyası ile uyanık olunan dünya arasındaki bir ilişkinin izlerini de taşıdığını belirtir (McCracken,2002). Kent bu gerilimler içinde kendi toplam iç dinamiklerinin ve aktörlerinin karmaşık birlikte işlemesi ile biçimlenmektedir.

Bu heterojen sistemin kendiliğinden oluşan karakterine rağmen güncel kentsel mekanda, kenti kurgulayan, karar alıcı organlar, yatırımcılar ve düzenleyiciler, yani politik ve ekonomik erk, kente dair yapılan araştırmaları, kullanıcı-tüketici sınıflamalarını, pazar analizlerini, kentin kullanımına dair diyagramları, kentin yeniden haritalanması ve yeni bir gerçeklik olarak yeniden ortaya konabilmesinin aracı, yani stratejiler yaratmanın yöntemi olarak kullanılırlar. Bunun sonucunda, kentsel mekana, yaşayışa ve yeniden planlamaya dair katı ve sorgulanamayan ön kabuller oluşur. Bu çerçevede kurulan yaşam nesnelleştirildikçe, kişiler ona karşı öznelleştirilirler (McCreery,2001). Bu araçların baskın etkinliği ile biçimlendirilen kent ve kentli, birbirini biçimlendiren, birbiriyle biçimlenen, alması bir durum yerine, bir başkası tarafından, onun istediği gibi ayrıştırılmış iki ayrı şey olarak birbirlerine karşı konumlandırılırlar.

Bu yabancılaşma, kentlinin kentsel mekanda yaşayışında hissettiği yabancılaşmayı ve çözümsüzlüğü körükler. Kendi yaşayışsal konusu dışında bırakılmış bir yapıp etme alanı olarak kurgulanan kente karşı kentli, güncel kentsel mekanda, bir izleyici, söylendiği zaman oyuna katılan bir oyuncu, pasif bir kullanıcı-tüketici konumuna getirilmeye çalışılır.

Stratejilerin kentliye biçtiği rol, umutsuz bir rol gibi görünmektedir. Kentsel yaşantı çarpıcı bir şekilde bireyselleşmiştir. Pek çok açıdan kent, tüketicinin ihtiyaç ve arzularının merkezde olduğu Post-Fordist bir mekan haline gelmiştir (Karatani, 1995).

Stratejiler kenti kentlinin içinde yaşadığı, dönüştüğü bir organizmadan daha çok, daha üst bir sistem tarafından kurgulanan ve kentlinin de içine tüketici olarak atıldığı bir yer olarak biçimlendirme eğilimindedir. Kentli, çalışma, özel hayat ve serbest zaman döngüsünün, yani gündeliğin rutini içerisinde, kentin donatılarını bu döngünün dinamikleri çerçevesinde kullanır. Tüketim, alışveriş ve deneyim kentsel mekana tutunur ve onun donatılarını kullanarak kullanıcının; kentlinin, kentsel mekanı tarifli şekilde, kullanmasını ve tüketmesini sağlar.

Sadece yaşamak, var olmak ya da gerektiğinde kentsel mekanda var olmak için onun bedelini ödemek de güncel kentsel mekanın kullanımı için artık yeterli değildir. O parayı ödemek için, o paranın karşılığı olan kullanımları yerine getirmek, bir tercih değil bir zorunluluk olarak kentlinin yaşantısına zorla dahil olmaktadır. Stratejilerin tanımlamaya çalıştığı kent, orada gerçekten yaşayan için neredeyse hiç alanın kalmadığı derecede tüketilmiş ve tüketimle ilişkilendirilmiş durumdadır (Miles,2004).

4.2.1 Yaratıcı Kentte Sıradan İnsan

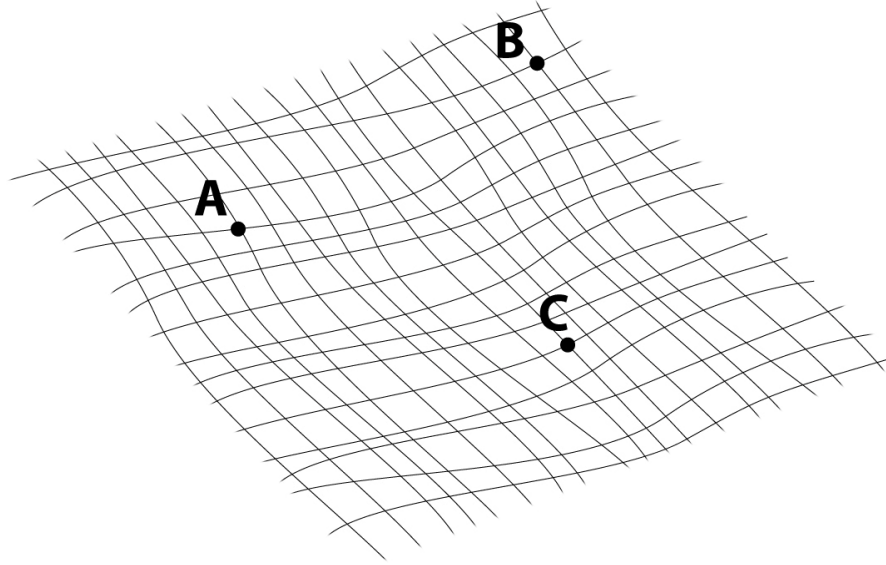
Kentli ve kent arasındaki sıkı bağı Borden (2001) “Kentleri bilmek istiyorsak, öncelikle kendimizi bilmeliyiz; kendi iç motivasyonlarımızı anlayıp, onları kentin analizi için kullanmalıyız” diyerek betimliyor.

Rendell (2001) ise bu derin bağı, “Kentlerin hikayeleri, aynı zamanda bizim de hikayemizdir.” diyerek anlatıyor.

Sloganlara dayanan, tema kentlerde, kent ve kentli etkileşim içinde olan, ancak birbirinden ayrı iki unsur gibi tariflenir. İlişkilerinde etki tepkiye dayanan sürekli ayrışık bir ikililik vardır.

Ancak kente, en küçük ölçekte bireyin eylemlerinin yapısal inşası şeklinde bakılırsa, bu fikirsel özne nesne ayrışması ortadan kalkabilir. Kentli kendi eylemlerini gerçekleştirecek mekanları yaratırken, kendi çevresinde gerçekleşen başkalarına ait eylemlerce de biçimlendirilir.

Tüm bu etkileşim silsilesi, uzayda salınan birbirlerine ince bağla bağlı sonsuz sayıda noktanın salınma hareketine benzetilebilir (Şekil 4.12). Böylesi bir ilişki her bir noktanın kendi salınımını kısıtlamazken, her salınımı diğer noktalar için bir etki haline getirir. Aynı şekilde bu bağlılık hali, sistemdeki herhangi bir dalgalanmayı, nokta için dönüştürücü kılar. Bu durumda, tanımlayıcısı silikleşmiş, çalışma şeması çok net olmayan bir sistem karşımıza çıkar. Artık sistemin büyük resmini, küçük bir noktadan; noktalardan herhangi birinin önemini, herhangi bir ara bağlantıdan ayırmak güçtür. Hepsi, insanın gündelik zaman algısının içerisinde doğrudan tepkisel karşılığını bulmasa bile, bir şekilde aynı anı paylaşan herşeyin oluş halini etkileyen bir alana sahiptir.



Şekil 4.12 : İnsanların gündelik hayatın içinde birbirlerine bağlı oluşlarının temsili.

Yapılaşmış çevrede sürekli gerçekleşen bu salınımlar bir “hareketsizlik yanılsaması” yaratır. Sahte bir durağanlık...” (De Certeau, 2008). Kentsel mekanın işleyişinde alıştığımız, sıradanlaşıp, sessizleşmiş ne varsa tüm sürprizler ile birlikte bu dinamiğin bir parçasıdır. İşte bu, sıradan insanlar ile kentlerin hikayelerinin aynılaştığı andır. Kentte yaşayanı bilmek için kente bakmaya yönelmenin ana nedeni budur.

Sıradan kentlinin yaratıcılığı, sadece onun kentsel mekanı yapısal olarak nasıl yeniden biçimlendirdiği üzerinden tanımlanamaz. Çevresini sürekli yeniden tanımlarken, ki bu yapısal ya da kullanımsal bir yeniden tanımlama olabilir; kendini de yeniden tanımlanır. Bu kişisel yeniden tanımlama, kenti yaşayış örüntülerinin kişinin yaşayışı üzerindeki etkisidir.

Yaratıcı kentsel mekanda, sıradan kentli, bilinçli olarak, bu etkileşim uzamında faaliyet gösterdiğini bilmeseyse bile, içgüdüsel olarak, tanımlara kısıp kalmadan ama o uzamın etkisi altında, çevresini değiştirip dönüştürmek için eylemde bulunur. Eliasson (Url-4), insanların çevrelerindeki mekanın kavranılabilir ve gerçek olduğuna dair bir hisleri olduğunda ve bu mekanda zaman denilen bir boyutu da sezebiliyorlarsa o mekanı değiştirebileceklerine dair hislerinin oluştuğundan bahseder. Böyle kentliler, kendi potansiyel yaratıcılıklarını çevreleri ile keşfederler (McCreery, 2001). Sıradan insanlar yaratıcı taktikleri gerçekleştirmeyi, bu potansiyeli dışlayan bir mekanda yapamaz. Eğer insanlar, farklılıkların onaylanmasının cesaretlendirildiği, belli şeyleri gerçekleştirmek için sadece belli insanların

görüşlerine ya da fikirlerine başvurulmayan, en azından diğer insanlara da sorular soran ve “diğer”ine izin verecek derecede oyunlu olan mekanlarda iseler, yaratıcı potansiyellerini gerçekleştirebilirler (Coates, 2001).

Yaratıcı kentsel mekanın, sıradan kentlinin yaratıcı taktiklerinin oluşumu ve onların eylem alanlarının artması üzerindeki doğrudan etkisi budur. Thackara (2006), yaratıcı kentin, buluşların hayatın her kesiminden sıradan insanlar tarafından, uzmanların ve tasarımcıların her zaman sezemedikleri şekillerde yapıldığı şehirler olduğunu söylüyor. Ve ekliyor:” yaratıcı kent, insanların günlük hayatlarında herhangi bir şeyi yapma şekline şaşırdığınız yerdir.”

Overmaat (2006), “Yöneten ve Yönetilen Arasında Yaratıcılık” adlı makalesinde, doğrudan Richard Florida’nın yaratıcı sınıf tanımını eleştirerek, yaratıcı sınıfı, Florida’dan farklı olarak, mevcut örüntülerin dışında düşünebilen ve çevrelerindeki gerçekliği ona farklı bir anlam vermek üzere değiştirmeye istekli tüm kentliler olarak tanımlıyor.

Thackara ve Overmaat’ın getirdiği görüşler, heyecan uyandırıcı ve sıradan kentliyi yaratıcı kentin kalbine yerleştiren, doğrudan kentliyi odak olarak alan bakış açıları. Her iki görüşte de, yaratıcı sınıf ve diğerleri gibi bir ayırım yapılmadan, herkesin yaratıcılığını kullanabildiği, yaratıcı olanlar ve olmayanlar, izleyenler ve izlenenler gibi ayrımlara gidilmeksizin, herkesin katılımına açık olan bir kent kurgusu ortaya konuyor. Her iki görüş de kentsel yaratıcılığı, kente dair yaratıcılığın hangi değere dönüştürülerek geçerlilik kazandığında değil, günlük yaşantının örüntülerine sıradan insanlar tarafından getirilen farklı yaklaşım ve çözümlerde tanımlıyor.

4.3 Bölüm Özeti

Kentsel mekan, yaratıcılığın ortaya çıktığı, sıradan insan ile gündelik hayatın karşılaşma ediminin gerçekleştiği alandır. Gündeliğe dair düşünce ve eylemlerin görünür hale geldiği yerdir. Kentsel mekan, yaşantıyı kuran tüm etkenlerin dahil olduğu, bugünü, dünün izlerini ve yarının potansiyellerini fiziksel olarak içinde taşıyan, çoklu gerçekliğe ve temsiller üzerinden aktarılan çoklu anlamlara sahip, bu anlamların sadece bugünün içinden okunabildiği, bu anlamları okuyanın onları kendinden bağımsız şekilde anlamlandıramayacağı ve varlığı kişiden ayrılamayacak olan yapılı çevredir.

Kentsel mekanı biçimlendirmeye çalışan stratejilerin, tüketimi ana eksen alarak, alışveriş eylemini kentsel mekanın karakterinin devamlılığını sağlamak için kullandıkları ve bu eylemin mekanlarının deneyimini tüketimle biçimlendirilmiş kentsel mekanın karakterinin aktarılmasının ve etki alanının yayılmasının aracı olarak kullanmaları, sıradan insanın kentsel mekandaki yaşantısını baskılar. Sıradan insan bu sınırlamaya, bu sınırlar içinde kalarak yaratıcı taktiklerle cevaplar verir. Tüketimi, tüketime dair tercihlerini kullanarak üretime çeviren sıradan insan, stratejiler ile kurnazca oynar ve bu müdahaleleri ürünler, kullanımlar ve mekanlar olarak kentsel uzamda görünür hale gelir.

Stratejiler, küresel ölçekte tüketim ile biçimlendirilmiş kentsel mekanları arttırmak için sloganlar kullanırlar. Bu bağlamda, kentleri biçimlendiren sloganlara dayanarak tematik kentler ve yaratıcı kentler olmak üzere iki ana akımdan söz edilebilir. Tematik kentler, baskın biçimlendiricilerin gücü altında, amaca yönelik deneyimlerin tariflenmesiyle stratejilerin araçları ile kurulup kontrol edilirken, yaratıcılıkları kendi yaşam dinamiklerinden kaynaklanan ve kentte yaratıcılık diye bir şey varsa bunun sıradan insan tarafından gerçekleştirildiği yaratıcı kentler kendi iç dinamikleri ile biçimlenirler.

Stratejiler tarafından kurulan kentsel mekanda genel anlamda bir tüketici olarak tanımlanan sıradan insan, tüketimin dinamikleri için yaratılmış kentsel mekanı kullanmakla, tarifli deneyimleri yaşayacak olan ve bu eylemleri ile maddi değer dönüşümlerinin içinde yer almakla görevlendirilmiş olan kişidir. Kendisi için tariflenen tüm rollere rağmen, sıradan insan yaratıcı taktiklerle gerçekleştirdiği kentsel mekana yönelik müdahaleleri ile stratejilerin kontrol etmeye çalıştığı kendi yaşamsal çevresini yaratır, mevcut sınırlarla oynar, yeni ürünler ve kullanımlar geliştirir. Onun, tematik kentlerde de yaratıcı kentlerde de görülen bu etkinliği, yaratıcı kentlerde, yaratıcı kentlerin baskılamayan ve izin veren yapısı dolayısıyla daha yoğun gerçekleşir ve görünür hale gelir. Yaratıcı kentleri ya da yaratıcı kentsel mekanları daha sürprizli, cazip ve kendiliğinden gelişen zengin kentsel deneyimli yerler yapan kaynak sıradan insan ile yaratıcı kentsel mekanın karşılaşması sonucu ortaya çıkan ilişkiler bütünüdür ve bu ilişki, kentsel mekanda yaratıcı ürünler, kullanımlar ve mekansal düzenlemeler olarak izlenebilir.

5. KENTSEL MEKANDA SIRADAN KENTLİNİN GÜNDELİK YARATICILIKLARI

Sıradan insan, gündelik hayatta, kentsel mekanda kendisi ve dünya ile karşılaşır, düşünce ve edimlerini bu karşılaşma üzerinden biçimlendirir, karşılaşmanın yoğunluğuna göre de herhangi bir duruma dair bağlanma, yine bu karşılaşma ortamında; gündelik hayat ve onun mekanı kentte gerçekleşir ve yaratıcı bir düşünce ya da eylem burada dönüşür. Kişinin dünya ile karşılaşması olarak tanımlanabilecek bu süreç daha önce de belirtildiği gibi sürekli devinen bir yapma ve yaratma eylemidir (May, 2008).

Yaratıcılığın eylemsel niteliğinden gelen yaratma, bir yaratıcılık alanı olan kentsel mekanda görünür hale gelir. Ancak başka biri tarafından kişiye atfedilebilecek bir sıfat olan yaratıcılık, bu atfetmeyi doğuracak paylaşımın gerçekleşmesini zorunlu kılar. Kentsel mekanda görünür hale gelen sıradan insanın yaratıcılığı, sokağın karşılaşmaları zorunlu kılan karakterinde diğer insanlar ile paylaşılır.

Bu açıdan, beşinci bölümde, sıradan insanın kentsel mekandaki gündelik yaratıcılıklarını keşfetmek için neden sokağa bakmak gerektiği anlatılacak, yürümek, sokağa bakmanın bir yöntemi olarak temellendirilecek ve bu yöntem ile keşfedilen kentsel mekanda sıradan insanın yaratıcılıklarına dair örnekler sıralanacaktır.

5.1 Sokağa Bakmak

Kentsel mekanda karşılaşmaların en yoğun yaşandığı yer sokaktır. Tesadüflere açık, tam kontrol edilemez olan sokak, bu karakteri ile içerisinde doğurganlık barındırır (Wentworth, 2001). Yaratıcı kentin devinen aktörü, sıradan kentli, sokağın bu doğurganlığı içerisinde kendisine ifade alanı bulur. Bu nedenle, sıradan kentlinin, gündelik yaratıcılıklarının izleri sokakta sürülebilir.

Sokak, kişilerin yaşantılarında sürpriz dönüm noktaları yaratacak en beklenmedik durumların kaynağıdır (Breton, 1998). Kentin tasarlanmış bir sistem olarak çalışmasını, tekil binalardan daha çok sağlayan etkidir. Kahn'ın da belirttiği gibi sokak, kutlama plazalarından ve meydanlardan da fazla biçimde, kentin gerçek mekanıdır (Goldenberger, 1996).

Sokak, çevresindeki yüzeyler, girintiler, çıkıntılar, donatılar ve kullanımlar ile her an beslenen, alan sağlayan, hemen herkesin özgürce geçişebildiği, kentin heyecanlarının ve demokratik karakterinin doğduğu yerdir. Etrafı izlemek için orda duranlardan, seyyar satıcılara, dilencilerden, sokak sanatçılarına kadar, edimleri birbirinden çok farklı insanları bir arada taşıyan sokak yoğun bir etkileşim alanıdır ve bu etkileşim Tibor Kalman'ın da belirttiği gibi, kentlerin coşkun enerjisidir (Farrelly, 1998).

Gündelik hayatın rutini içerisine sıkışmış, ama onun içinde hareket fırsatını ve araçlarını kollayan sıradan kentlinin yaratıcı düşünce ve eylemlerine kaynak olan yer sokaktır. Çünkü, ortak kullanılan ve karşılaşmalara imkan veren kentsel mekanlar, sosyal etkileşimin ve kültürel yüzleşmenin gerçekleştiği alanlardır ve bu yüzleşme de inovasyonun ve yaratıcılığın potansiyel kaynağıdır (Amin ve diğ., 1997).

Sokak, sıradan kentlinin düşüncelerinin ve o düşünceleri gerçekleştirmelerinin yansımasıdır. Çünkü kentsel mekan ve gündelik hayat, bireylerin düşünce geliştirdiği, fikirler kurguladıkları ve o fikirleri çeşitli şekillerde ifade ettikleri yerdir (Wright, 2001). Bu bakımdan, sıradan kentlinin gündelik hayatı ve onun mekanı kenti biçimlendirmeye çalışan güçlerin stratejik kararlarına karşı geliştirdiği, düşünsel ve edimsel süreç sonucu ortaya koyduğu yaratıcı taktiklerin uygulama alanı da yine sokaktır.

Bu bağlamda, sokak, yaratıcı bir kentsel kültürün vücut bulduğu yer olarak tariflenebilir. Zukin (1995)'e göre yaratıcı paylaşıma dayanan kentsel kültürün kaynağı alışveriş merkezi gibi tüketimin yeni mekanları değil, pazarların sıradan alışveriş sokakları ve kafelerin çevresindeki sokak yaşantısıdır. Çünkü bu mekanlar, gündeliğin içinden gelen, sosyal canlılık ve sosyalleşme kültürünün, konuşmanın, pazarlık yapmanın ve anlayışın üretildiği yerlerdir. Bu yerler, kamusal kültürün birincil mekanlarıdır (Amin ve diğ., 1997).

Tesadüfi karşılaşmaların, kontrol edilemez, beklenmedik durumların, kentlerin coşkun enerjisinin, sıradan kentlinin yaratıcılığının potansiyel kaynağı, yaratıcı taktiklerinin uygulama alanı, gündelik hayatın kamusal kültürü ve onun birincil mekanı olan sokak, kentsel mekanı tasarlayan mimarlar ve planlamacılar ile gündeliğin araçlarını yaratan tasarımcılar için, deneyimsel zenginliği arttıracak öğretici bir keşif alanıdır.

Sokaktan elde edilecek cevaplar, tasarımcılar için kıymetlidir, çünkü yaşamın birebir içinden gelen böylesi bir bilgi, hem tasarımcıya bir öğrenme alanı açar, hem de kendi bireysel üretiminin gündelik yaşam ile ilişkisini sorgulama olanağı doğurur.

Gündelik hayatın içindeki izleri tasarım girdisi olarak kullanan tasarımcılardan Marti Guixе üzerine yazdığı yazıda Schwartz (2003), onun günlük obje ve kullanım tasarımlarına olan ilgisinden söz edip, Guixе'in formu öncelikli kılan yeni tasarımlar yapmaktan çok, mevcut şeylerin nasıl çalıştığı üzerine yoğunlaşmayı tercih ettiğinden bahsediyor. Benzer bir tavra sahip olan tasarımcılardan Jurgen Bey için, Schounwenberg (2003) de onun sürekli fenomenlerin ve çevremizdeki şeylerin gerçek kaliteleri ve gizli değerlerini analiz etmekle meşgul olduğunu söylüyor. Bey'e göre, yeni birşey yaratmak istemek garip, çünkü gerekli olan herşey ya da bir çözüm için çevremizdeki dünyada mevcut olan şeyleri düşlememiz mümkün.

Her iki tasarımcı da gündelik yaşantının dinamiklerinin kendi içinde yarattığı karşılaşmalardaki ihtiyaçlara göre ürettiği pratik çözümlerin ve bu çözümleri oluşturan örüntülerin işleyişlerinin anlaşılmasının önemi vurguluyorlar.

Tasarımcı olarak sokağın yaşantısını gözlemlemek, sürekli oyuncuları değişen ve etkileşim seviyesi yüksek bir gösteri izlemeye benzetilebilir. Bu bakış açısıyla bakan, o anın içinde bulunan, onu yaşayan ve anla beraber şekillenen gözlemci, sokağın kendisine sunduğu anlık olayların, kendi deneyimlediği şekilde o an için tek algılayıcısının kendisi olduğunu bilir. Çok kısa bir süre sonra, başka biri, o gözlemcinin o an gördüklerinden tamamen bambaşka bir yaşamsal paleti gözlemliyor olacaktır, ya da aynı yaşamsal palet içeriğinin, o sonraki ana göre, bambaşka biçimde yeniden dizilmiş halini izleyecektir (Amin, 1997).

Sokağın günlük hayatı, dikkatle gözlemlenirse, sokak, sıradan kentlinin yaşantı döngüsünün izlerini ve sıradışı üretim ya da kullanımlarına dair pek çok bilgiyi, o sırada gerçekleştirdiği operasyonlarını ya da gerçekleşmiş operasyonların kalıntılarını görünür kılacaktır (May, 2008). Schouwenberg (2003)'in dediği gibi anlamsız davranışlar ya da fenomenler olarak görünen şeylerin bile temelinde bir neden ve hikaye vardır. Ona göre "günlük hayat, doğru soruları soranlar için tüm cevaplara sahiptir".

Bu farkındalık içinden sokağı izlemek uyarıcı ve öğreticidir (Wentworth, 2001). Çünkü o an şahit olunan durum, kullanım ya da ürün, gündelik hayatın içindeki o

sıradan an için ordadır ve o olgu gündelik hayat, kentsel mekan ve sıradan kentlinin etkileşimi sonucu ortaya çıkan bir ürünü görünür kılmaktadır.

Sıradan kentlinin yaratıcılığı işte bu anda sokakta belgelenebilir ve aktarılabilir. Tez kapsamında, başkaları tarafından tespit edilmiş, ya da yazar tarafından belgelenmiş kentsel mekandaki gündelik yaratıcılık örnekleri böyle bir bağlamın içindedir.

5.1.1. Sokağa bakmak için bir yöntem, yürümek

İstanbul içinde yürüyerek, belirli rotalar üzerinden seçilmemiş, gündelik hayatın rastgeleliği içinde karşılaşılan yaratıcı kullanım, ürün ve mekan tasarımlarının fotoğraflar ile belgelenmesi ve bunlara dair görsel analizin yapılması yöntemin ana çerçevesini oluşturur.

Yönteme hakim olan tesadüfiliğin sebebi, taktiklerin gündelik hayat içinde, mekandan bağımsız zamanla ilintili olarak ortaya çıkmaları ve çoğu zaman eş şekillerde tekrarlanmamalarıdır. Kontrollü bir alan çalışması sırasında, günün belirli saatlerinde yapılan gözlemlere dayanan bir çalışma, aslında orada olan, ancak çalışmanın süresi boyunca, herhangi bir etki ile ortaya çıkmayan bir taktiğin keşfini imkansız kılacaktır. Bu nedenle gündeliğin kendi gibi, örneklendirilen keşifler de gündelik tesadüflere referans verecek şekilde toplanmıştır.

Yürümek kentsel mekana dair bir analiz yöntemi olarak seçilmiştir.

Walkscapes (Careri, 2002) adlı kaynakta, bildik rotaları ortadan kaldıracak şekilde, kaybolarak kentsel mekanda yürümek, kentin estetiğinin keşfine dair bir araç olarak şöyle temellendiriliyor:

“Amaç, yürümenin, tasarlanıp anlamlar yüklenmiş değil, anlamlar üreten, kentsel mekanı kavramayı sağlayacak bir estetik araç olarak ortaya konmasıdır. Böyle bakıldığında yürümek, mekanı eşzamanlı okuyup yazan, mekana içkin, mekanlara katılan ve ulaştığı bilgi mekanlarla etkileşimli olarak değişen, kentsel mekanın her an gerçekleşen ve süreklilik taşıyan oluşumuna bunun gerçekleştiği yerde karışan, dönüşümlere “şimdi ve burada” tanık olan; çağdaş tasarım anlayışlarının genel tasarım araçlarını dışlayan mutasyonların bilgisini içeriden paylaşan bir araçtır.”

Yukarıda gündelik hayatı ve onun mekanı kenti keşfetmek için çok etkin bir yöntem olarak ortaya konan yürümek, Benjamin (1999)’e göre kenti bir peyzaj gibi bireyin önünde açar ve aynı anda onu bir oda gibi çevreler. Görünenin daha geniş olarak kavranmasını sağlayacak olan açılım ve yürüyenin onu daha yakından, yeniden kavramasını sağlayacak olan bir çevrelemedir söz konusu edilen. Yürüme sırasında

yürüyen, kentsel mekan ve gündelik hayat arasında gerçekleşen şey, sadece var olan bir duruma şahit olmak değil, yürüyenin aktif olarak katıldığı bir yaratma eylemidir. Kentsel mekanın gündeliğinin yasak ve olanaklarını yürüme anında keşfeden birey, bu konumuyla olasılıkları ortaya çıkartan değil onları var edendir. Aşamadığı engelleri aşmak için yolunu değiştirmesi, yollar yaratması, farklı yollara sapması, durması, sınırları zorlaması ya da gösterge olarak kabul ettiği bazı olguları aşmamasıyla sınırlar yaratması, çevresindeki olguların göstergelerini dönüştürmesini, onları yeniden yaratmasını ya da yok etmesini sağlar. Yürüyen kişi, kentsel mekanın gündeliği içerisinde bu bağlamdaki doğaçlamalarıyla, kentsel mekanın ve onun içinde devinen kendi bedensel var oluşunun yürüme sırasında; o andaki yaratıcısıdır (De Certeau, 2008).

Urban Flotsam adlı kaynakta, kentsel mekanı analiz etmenin yöntemlerinden biri olarak gösterilen yürümek eylemi, kente dahil olmanın, kente “girmenin” bir yolu olarak gösterilir. Yürümenin kentin ve toplumun birbirine geçişen kıvrımlı peyzajına dokunmayı sağladığı, böylece kişinin kentin yapısı içine gömülmüş hikayeleri keşfedebileceği anlatılır. Yürümek, aynı kaynakta yürüyenin çevresiyle etkileşime geçtiği ve sürekli olarak etrafını biçimlendirdiği; yayanın kent içindeki hareketini sürdürürken, kentin de onu sürekli olarak bilgilendirdiği bir süreç olarak tanımlanır (Bunschoten, R. ve diğ., 2001).

20.yy. başında Dadaist’ler “sanat olmayan bir eylem” olarak kentsel mekanda yürüyerek gerçekleştirdikleri ziyaretlerinde, kentin mekanlarında göçebeler gibi; belirli bir amaçları olmadan, kaybolarak, öylesine yürümeyi “banal ve saçma” olarak nitelendirdikleri burjuva kenti ile bir yüzleşme yöntemi olarak kullanmışlardır.

Daha sonra Gerçeküstücüler (*Surrealists*), aylakça yürümeyi (*deambulation*), Dadaist’lerin “banal ve saçma” olarak tanımladıkları burjuva kentinde “kentin farkında olmadığı, bilinçaltında gizli olan, görünmez olan bir gerçekliğin kendini görünür kılmasının” yöntemi olarak tanımlamışlar ve kullanmışlardır.

1960’ların sonlarında Durumcular (*Situationists*) , bireyin kentsel mekan içindeki hareketi ile kendi mekansal deneyimlerini kendisinin yarattığını ve bu durumun aynı zamanda mekanın potansiyellerini açığa çıkaran olgu olduğunu vurgulayan *derivé* yöntemini geliştirmişlerdir. Gerçeküstücüler’in tesadüfleri ve bilinçaltını ön planda tutan yönteminden farklı olarak, *derivé* bilinçli bir şekilde, deneyimin dinamiğinin Guy Debord tarafından tanımlanan, güncel hayatın biçimlendirici kuvveti, strateji belirleyicisi “gösteri toplumu”nun dinamikleri tarafından doğrudan biçimlendirildiğini

ön veri olarak almıştır. Tamamen bireysel bir deneyim alanı tanımlayan kentsel mekanda yürüme eylemi, kentsel mekanın yerleşik dinamiklerini parçalamanın ve onları yeniden kurmanın bir yöntemi olarak, gösteri haline dönüşmüş yaşantıya karşı koymanın bir aracı olarak tanımlanmıştır (Careri, 2002).

Kendimiz ile kent arasında kuracağımız yeni ilişkilerin deneyim alanı içerisinde, gündelik hayatın ve onun mekanı kentin yeniden keşfini sağlamaya çalışan tüm bu yöntemler; De Certeau (2008)'nın de belirttiği gibi “var edilmiş düzen ile kendi doğaçlamalarımız arasındaki gerilimi” keşfetmemizi sağlar. Sıradan insanın güç mekanizmalarının biçimlendirici kuvvetlerine karşı uyguladığı taktiklerin geçici, örtük ve değişken yapısı düşünüldüğünde; taktiklerin görünür halleri olarak keşfedilmeye çalışılan, kullanım, ürün ve mekan tasarımlarının keşfi için, kentsel mekanda yürümek, yürüyen için kent içinde beklenmedik olan ile karşılaşmasını, onun bilinmeyen ve görünmez olanı keşfetmesini sağlayacaktır.

5.2 Kentsel Mekanda Sıradan Kentlinin Gündelik Yaratıcılıklarına Örnekler

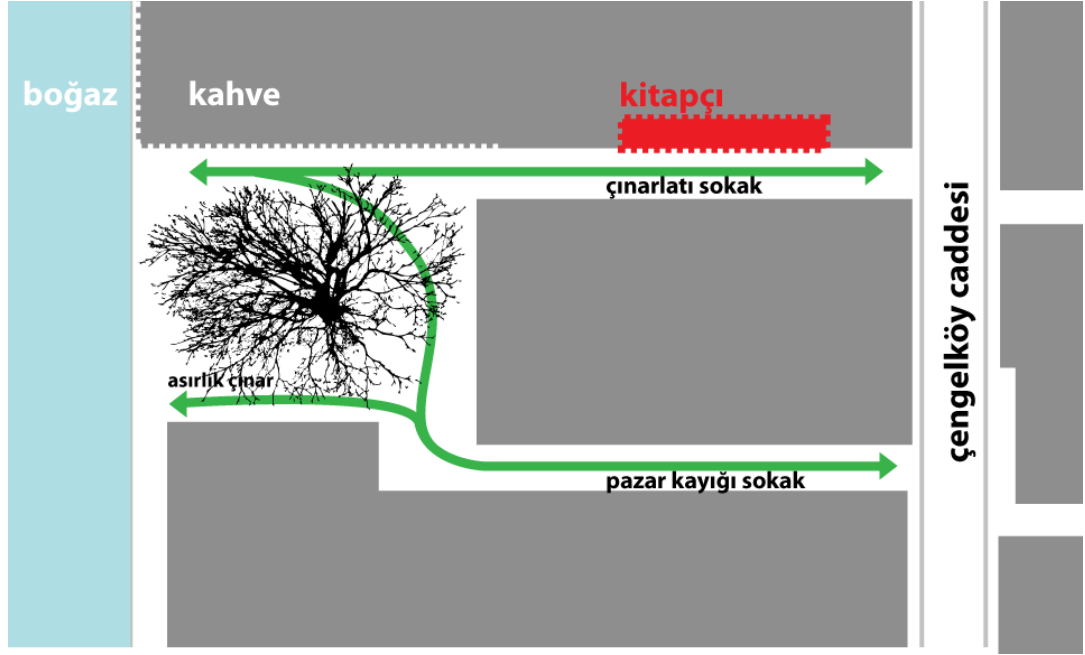
Kentsel mekanda, gündelik hayatın içinden çıkan, sıradan insanın, yaşantıyı biçimlendirmeye çalışan güç odaklarının eylemleri ve kuralları karşısında geliştirdikleri taktiklerin görünür halleri olan yaratıcı kullanım, ürün ve mekan tasarımlarını belgelemek, bunların oluşum sebeplerini incelemek, örneklerin incelenmesi sonucunda elde edilen veri üzerinden tasarımcının görevinin sorgulanmasını sağlayacak olan verinin elde etmek bu bölümün içeriğini oluşturur.

5.2.1 Çengelköy’de kitapçı

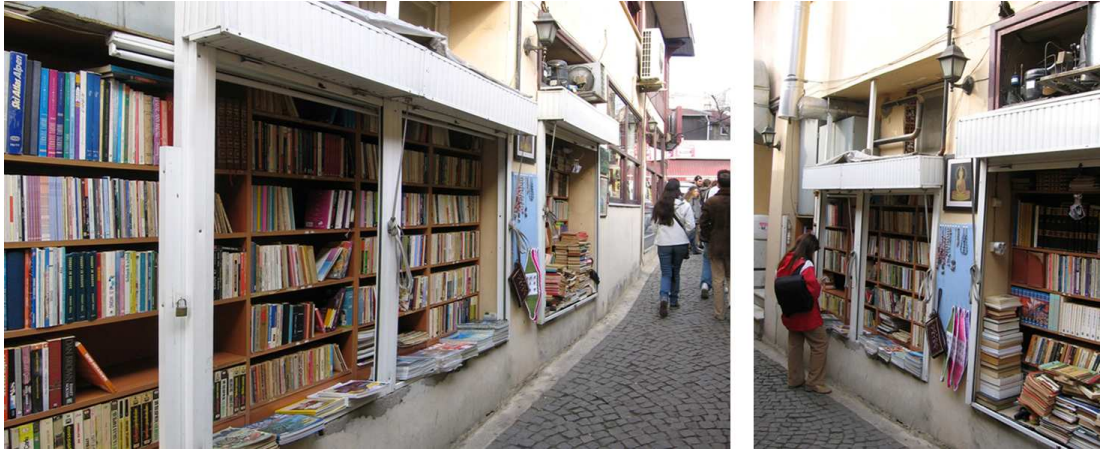
Kitapçı, Çengelköy’de, Çınaraltı kahvesine doğrudan ulaşan sokak üzerinde, araç yolu ile sahil arasında bulunmaktadır. Sokağı sınırlandıran binalardan birinin çoğunlukla sağır olan ve sokağa girintiler oluşturulan cephesine raflar ve bu rafları, ıslanmaktan koruyacak, depolama güvenliği sağlayacak bir panjur sistemi yerleştirilmiştir (Şekil 5.1).

Kentsel mekanda böylesi bir alanın yaratıcısı satıcı, mevcut binanın duvarının, taşıyıcı sisteminin biçimi dolayısıyla oluşmuş, sokak üstü girintileri; bir dükkan kiralamak, vergi levhası sahibi olmak ve beyanda bulunmak gibi resmi prosedürleri aşmak için kullanır (Şekil 5.2). Stratejilerin tanımladığı bu kurallar, onların çizdiği çerçevenin kenarında, bu farklı fikir ile devre dışı bırakılmış ve yeni bir kullanım şekli ortaya çıkar. Bu kullanımda, içine girilen bir dükkan, kirası verilen bir mekan yoktur.

Duvar yüzeyi ve sokağın tanımladığı hacmin tamamı dükkandır ve resmi tanımların dışındadır. Kullanım zamana bağlı olarak görünür olur ya da kaybolur.



Şekil 5.1: Kitapçının konumu.



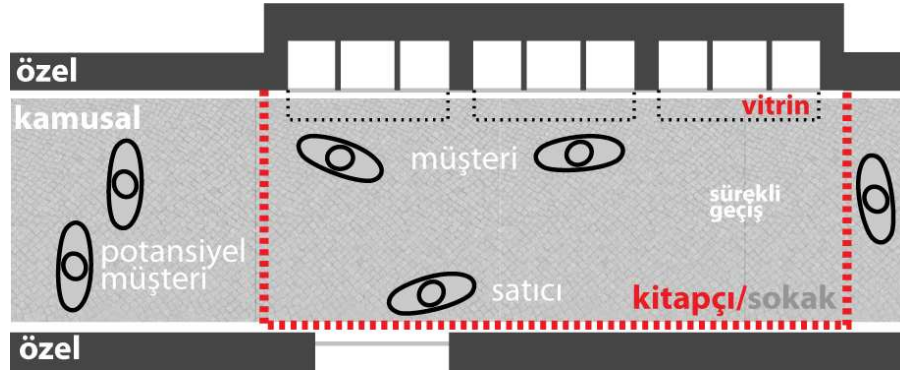
Şekil 5.2: Kitapçının görünümü.

Satıcının üretim ve tüketim pratiklerinin baskıladığı yaşamı içinde kendi imkanları dahilinde nasıl yer alabileceğine dair geliştirdiği bu yaratıcı taktik, kentsel mekanın tüketim odaklı biçimlendiricilerinden faydalanır. Kıyı kahvesine gelen müşterilere farklı bir alışveriş deneyimi sunar ve sokaktan geçişin sıradanlığı içinde, sessizce var olan bu farklı kullanımla farklı bir kentsel deneyim yaratır.

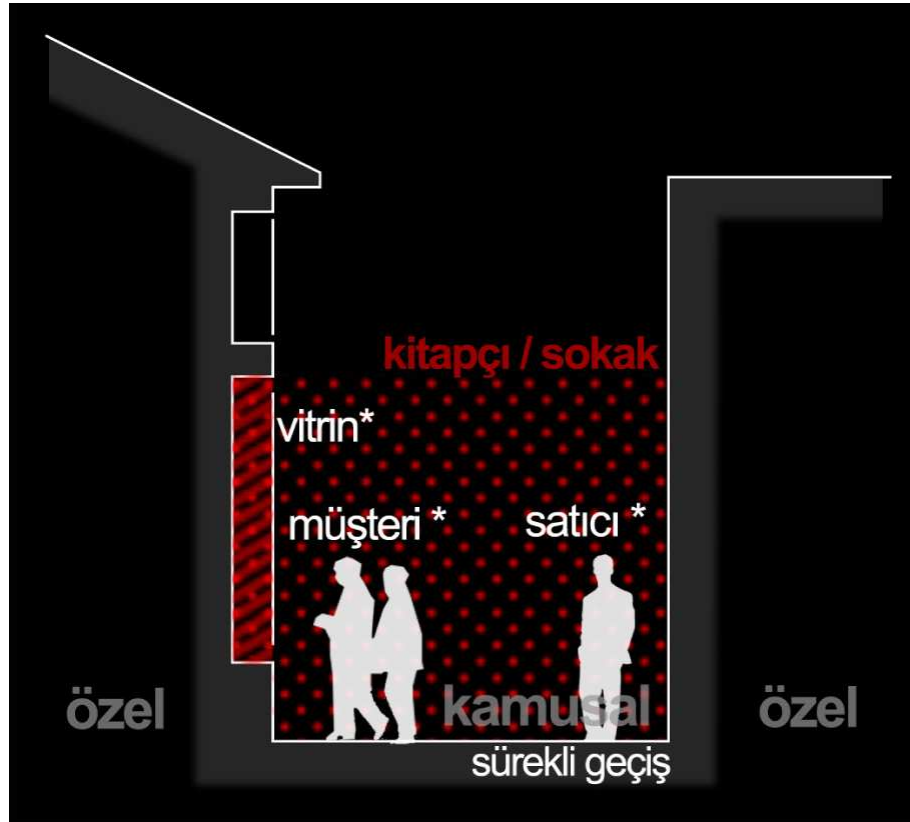
Yapılan görüşmede, kitapçı, aynı yerde daha önce tezgahlarının olduğunu ancak sokağın darlığı yüzünden zaman zaman şikayetler aldığını söylüyor. Bunlar doğrultusunda böyle farklı bir fikrin aklına geldiğini ve bunu hayata geçirdiğini belirtiyor. Herhangi bir izin alıp almadığına dair soru üzerine de, o muhitte herkesin kendisini tanıdığını, binanın sahipleri ile konuştuğunu onların bu duruma hoşgörü içinde izin verdiklerini belirtiyor. Bina yüzeyini kullanmak için herhangi bir kira vermediğini belirten kitapçı, zaten çok da kazanmadığını, talep edilen bir hizmeti karşıladığını, konuştuğu insanların bu tip bir “duvar kitapçısı” hizmetini sevdiklerini, elde ettiği az gelirin de kendisine yettiğini söylüyor.

Satıcının bireysel niteliklerinin yanında, bu tasarımı gerçekleştirmesine imkan veren ortamın karakteri de bu bağlamda önem kazanıyor. Kitapçının girintisine yerleştiği binanın sahiplerinin gösterdiği hoşgörü ve anlayış, sokakta bu durumun var olabilmesinin önemli bir etmenidir. Landry (2006)’nın tanımladığı yaratıcı ortamla üst üste düşen bu sosyo-politik durum, sıradan kentlinin gündelik yaratıcılığını, bireysel motivasyonlarıyla, kentsel mekanda gerçekleştirmesini sağlayan önemli bir etmendir.

Sokak artık, sağır duvarların yanından yürünen bir yer değil, bir açık hava kitaplığı haline gelmiştir. Sahil ile yol arasında konumlanmış bu kitapçı, mevcut alanın kullanımının sağladığı yoğun yaya geçişinden faydalanmaktadır (Şekil 5.3). Genellikle, dinlenmek, bir şeyler okumak, güzel bir manzaraya karşı yemek, içmek ve sohbet etmek için, tüm hafta boyunca ama özellikle haftasonları tercih edilen sahildeki kahvehaneye gitmeden önce buradan geçen müşteriler, eski ve yeni dergi ve kitap satan bu kitapçının sunduğu kullanımdan faydalanırlar. Bu kullanımla, sahildeki kullanıcı ihtiyaçlarını karşılar ve kentsel mekan içinde normalde olmayan farklı bir kullanım, bir “duvar kitapçısı” doğmuş olur (Şekil 5.4). Kitapçı da sokağın kullanımsal yoğunluğunun içinde olmakla, sürekli müşteri akışına sahip olur.



Şekil 5.3: Kitapçının sokakta kendine tanımladığı kullanım alanı.



Şekil 5.4: Kitapçı ve sokak kesitinin ilişkisi.

Kişisel maddi ihtiyaçların, kamusal bir hizmete dönüştürülerek karşılandığı özgün bir kullanım fikrinin, eylemsel güdülerle gerçekleştirilmesi ile oluşmuş bu sokak kitapçısı yaratıcı taktiklere dair iyi bir örnektir. Gündelik hayat içinden doğmuştur, bireysel ve kamusal ihtiyaçları karşılar. Kişisel girişim ile, kendiliğinden ön tasarımlara ya da şablonlarla tasarlanmamış özgün bir kullanımdır. Düşünce eyleme dönüştürülmüş ve yaratıcı fikir kentsel mekanda diğer insanlarla paylaşılmış, onlar tarafından da işe yarar bulunmuştur ve var olma sürekliliği kazanmıştır.

5.2.2. Samatya'da seyyar sahil kahvesi

Samatya'daki seyyar sahil kahvesi, Samatya sahilindeki parkta, özel olmayan bir noktada konumlanır (Şekil 5.5). Sahildeki yürüme yolu, su kenarındaki banket ve park alanındaki ağaçların altındaki alana yayılmış kahvede masalarda, özenle bir örnek mobilyalar, örtüler ve süsler kullanır. Seyyar araba, yani servis merkezi, içecekler için sıcak su sağlayacak düzeneği ve yoğun bir dizimle yiyecek maddelerini taşır. Ağaçların altındaki depo alanı, masa vb. gibi malzemenin taşınması için gerekli araçları ve çöp atılan bölümü içerir (Şekil 5.6).



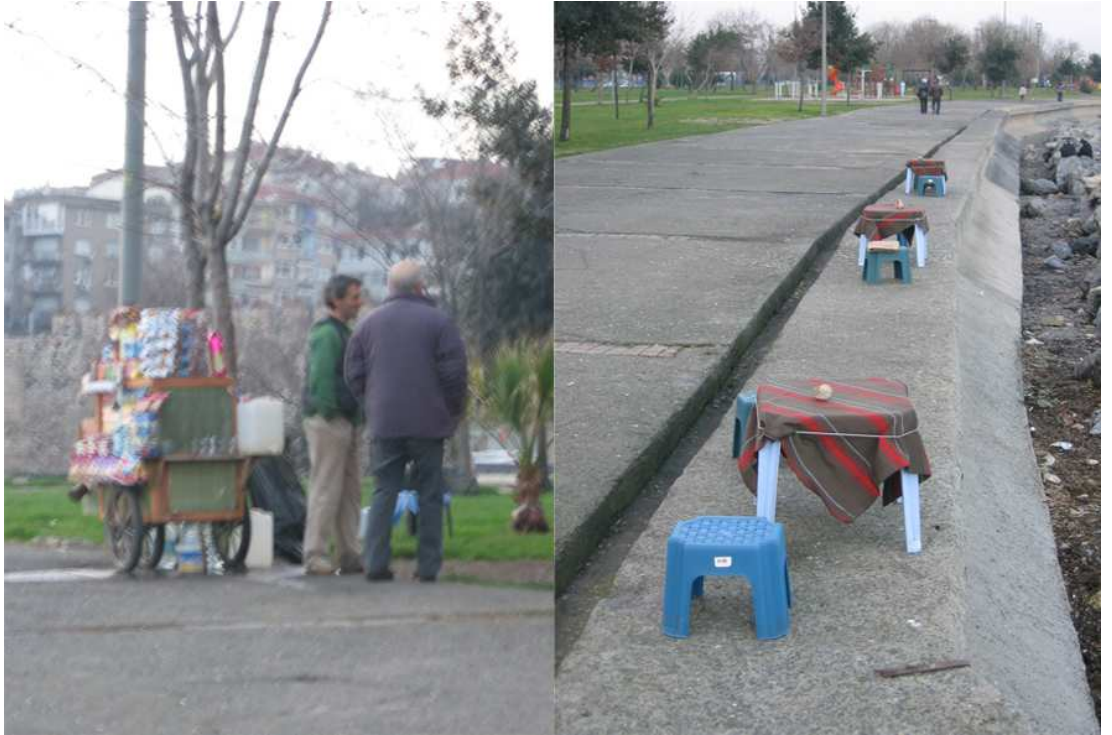
Şekil 5.5: Seyyar sahil kahvesinin Samatya'daki yeri.



Şekil 5.6: Seyyar kahvenin kıyı alanı üzerinde yerleşimi.

Satıcının gerçekleştirdiği eylemin, onun kendi gündeliği ile karşılaşması sonucu var ettiği seyyar olmak karakteri, onu mekana bağlı olmanın resmi gerekliliklerinden kurtaran bir yaratıcı taktiktir ve onu kayıt dışı alana çıkarır. Bu bağlamda konumlanılan farklı mekanlar ile taktiksel eylemin karakteri sürekli etkileşim içinde zamana bağlı bir döngünün parçası olarak gerçekleşir.

Satıcının mekanı biçimlendiren birbirleri ile uyumlu elemanları kurgulamasında gösterdiği özen yerleşiklik yanılgısı yaratır (Şekil 5.7). Ama günün belirli saatlerinde, sıradan insanın bu eylemine dair hiçbir iz mekanda okunmazken, belirli saatlerde kıyı kahvesi ile karşılaşılabilir.

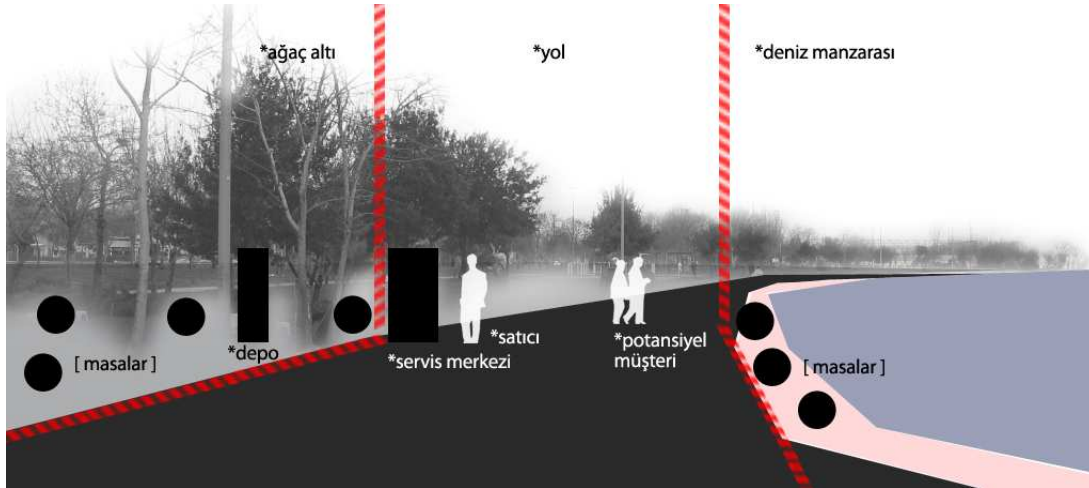


Şekil 5.7: Seyyar kahvenin masaları ve seyyar arabası.

Seyyar kahve, kıyı alanında deniz manzarasının ve kıyıda olma deneyiminin tüketilmesinin servis sağlayıcısıdır. Orada var olmasıyla doğurduğu ya da orada kendiliğinden oluşmuş ihtiyaçları karşılar. Bunu yaparken kıyı, yol ve park alanını üçe böler. Denizin kenarındaki masalar “leb-i derya” çay kahve keyfi sunarken, park alanındakiler ağaçlar altında oturma durumunu yaşarlar. Satıcı seyyar arabasıyla kıyı ve parkın arasındaki, her iki kullanım alanını kesen yol üzerinde bekler. Bu bağlamda içinden geçilen bir kıyı kahvesi haline gelen alan, oradaki var oluşuyla kendine müşterileri çekmek yerine, potansiyel kişileri müşteri olmaya dönüştüren bir araç olarak çalışır.

Sabah ve gece ortadan yok olan, hergün yeniden kurulan bu servis alanı, satıcının gündelik hayatla karşılaşma alanını hergün yeniden kurar, sahilde bulunan insanların ihtiyaçlarını karşılar ya da onların sahilde bulunma durumlarının konforunu artırır.

Kıyıda ve park alanının içinde yaratılan alanlar kendi mekansal kaliteleri yüksek, tartışmasız farklı deneyim tipleri yaratır (Şekil 5.8). Seyyar kahve, bu alanın diğer servis noktalarına ve o servis noktalarına ulaştıran üst geçit, alt geçit gibi bağlantılara uzak oluşu ve politik ekonomik erkin sıradan insanın; satıcının yaratıcı taktikleri ile atlatılması sonucu oluşur ve varlığını bu sayede sürdürür. Bu var oluşu onu var eden satıcıya borçludur ve onun olmaması durumunda, bu kullanım, onun özgün elemanları masaları ve özenle düzenlenmiş seyyar arabası var olmayacak ve bu kullanıma dair hiçbir iz geriye kalmayacaktır.



Şekil 5.8: Kıyıda seyyar kahve tarafından tanımlanan kullanım alanları.

5.2.3 Sarayburnu'nda sahil mobilyaları

Sarayburnu'nda, kuzey boğaz rüzgarına karşı siper oluşturacak şekilde yapılmış bu duvarlar ve içlerindeki mobilyalar, sahilde rastgele atılı kayalıkların bir parçasıdır. Bu mobilyalar arasında üç ayrı tip göze çarpar.

Bunlardan ilki, mavi duvar önündeki mavi masa ve oturma birimleridir. Kıyı şeridi boyunca monokrom grilik içinde parlak mavi rengi ile ayrılan bu duvar ve mobilyalar, yerdeki izleri görülebilen hareketli mobilyalarla beraber kullanılırlar (Şekil 5.9).



Şekil 5.9: Birinci tip oturma birimleri (Url-6).

İkinci tip, daha korunaklı olarak hazırlanmış, küçük bahçeli tip ise yere serilmiş ve duvara sıkıştırılmış olan şiltelerden anlaşıldığı üzere, yaygın oturmak için yapılmıştır.

Üçüncü tip ise, çevredeki kayalar, beton plaklar, beton tuğlalar ve çimento kullanılarak yaratılmış olan oturma mobilyalı ve masalı oltacıdır. Dikkatle bakıldığında gölgelik asmak için gerekli direklerin girebileceği deliklerin hazırlanmış olduğu görülebilir (Şekil 5.10).



Şekil 5.10: Üçüncü tip oturma birimleri (Url-6).

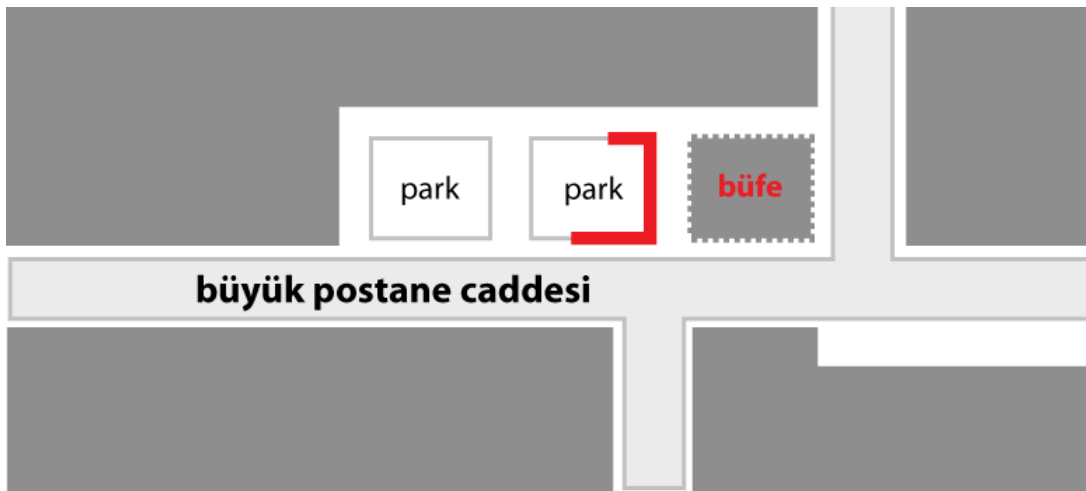
Sahilde görülenler birbiriyle ilişkili, benzer malzemelerle oluşturulmuş, farklı işlevleri karşılayan üç ayrı birimdir. Bunlar Sarayburnu ve çevresinin kayalık görüntüsünün içerisinde, ilk anda fark edilmeyen, üç ayrı donatı alanını tanımlar.

Sıradan insanın yaratıcı taktığı bu sefer, kendi gündelik üretim tüketim pratiklerinin baskıladığı zorunluluklardan dolayı gerçekleştirmek durumunda kaldığı bu alanda ihtiyaç duyulan donatıları, alanın mevcut malzemesinden karşılanarak yaratmıştır.

Kullanımın doğrudan gözlemlenemediği, sadece ona ait izlerin, mevcut alanın malzemesi içine karıştığı için neredeyse zar zor görüldüğü bu örnekte, kullanım çeşitli nedenlerle yok olmuş ancak, sıradan insanın çevresi ile kurduğu ilişkide ortaya koyduğu yaratıcılığına dair mobilyalar ve mekanlar geriye kalmıştır. Bu yaratımların mekana getirdiği tanımlamalar, yaratılmalarına yol açan kullanım orada yokken silik ve hatta anlamsızdır. Gözleyene doğrudan bilgi vermez ancak gözlemi yapanın kişisel birikiminin devrede olduğu bir yorumlama süreci ile anlam kazanır. Bu durum yaratıcı taktiklerin mekandan bağımsız, anda var olan, zamanla doğrudan ilişkili karakterini görselleştiren bir örnektir.

5.2.4 Eminönü'nde oturma birimi

Eminönü'nde Büyük Postane Caddesi'nde, binaların yarattığı bir açık alanın park olarak düzenlendiği yerde, park alanının köşesindeki büfe, kendisine tanımlanan oturma alanları müşteri yoğunluğuna yetmediği için, yanındaki park alanının sınırını oluşturan alçak parmaklıkları oturma alanına dönüştürmüştür (Şekil 5.11).



Şekil 5.11: Oturma biriminin binalar, yol ve parka göre konumu.

Belediyenin tanımladığı yeşil alanın sınırında, politik ekonomik erkin tanımladığı düzenlemeyi ihlal etmeden, ona yapışarak, onun kurduğu potansiyel imkanları, ufak müdehalelerle gerçeğe dönüştüren taktikler, yeşil alanı tanımlayan sınırı bir kullanım alanına dönüştürür (Şekil 5.12)(Şekil 5.13).



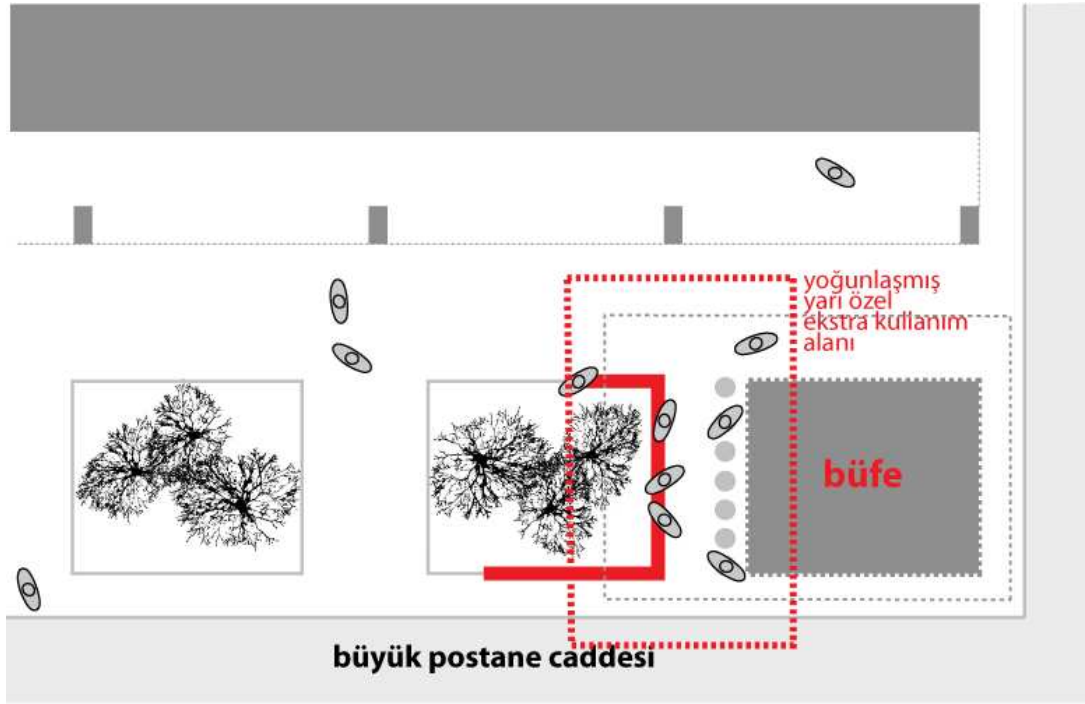
Şekil 5.12: Yeşil alan ile büfenin birbirine göre konumu.



Şekil 5.13: Yeşil alanı tanımlayan sınır üzerinde farklı oturma biçimleri

Müşterilerin, sıradan insanın, belediyenin bu alana oturma birimi koymamasına rağmen, mevcut bu donatıyı oturma birimi olarak kullandığı gündelik hayatta, büfeyi

işleten, müşterisinin konfor koşullarını iyileştirmek için demir parmaklıkların üzerine, ahşap parçalar yerleştirir. Böylece kendi için, fazladan oturma alanı oluşturur (Şekil 5.14). Kendisine verilemeyen izni, izni vermeyenin yarattığı bir alana müdehale edip onu dönüştürerek elde eder. Ahşap parçaların yerleşimlerine dikkat edilirse, oturanları öncelikle büfeye doğru yönlendiren, onları büfenin tentesinin altına alan bir düzene sahip olduğu görülebilir. Uygulamayı yapan bu durumda, kendi kişisel fayda alanını, kendisine tariflenen sınırı tam olarak deforme etmeden en üst seviyede arttırmaya çalışır.



Şekil 5.14: Büfenin önünde tanımladığı alan ile oturma alanının ilişkisi.

Bu eklenti ile mevcut alan, yemek yerken, normalde tanımlanmayan alanların da uzun süreli oturma yüzeyleri olarak kullanılmasını sağlar, cadde üzerindeki o girintiyi daha çok vakit geçirilebilecek bir yer haline getirir, büfe için fazladan oturma yeri ve kentsel mekanın bu parçasında insanlar için bir “bulaşma alanı” yaratır. Cadde üzerinde, serbest oturma alanlarının olmadığı düşünüldüğünde, başlı başına bir alışveriş ve ticaret alanı olan Eminönü’nde, böylesi bir alanın yaratılmasının ne derece önemli olduğu anlaşılabılır.

Bu örnekte büfe politik ekonomik güç sahiplerinin ilişkisi ile kurulmuş olan varlık çizgisini, kendi mülkiyet alanının sınırlarını kendini bu park alanına doğru genişletir. Park alanına yaptığı müdahalenin herkes tarafından kullanılabilme karakteri gevşettiği mülkiyet sınırları ve mekan sahipliği, böylece yaratıcı taktikler alanına

girer. Bu taktiksel düzenleme, bu alanda dinlenen ve vakit geçiren, susamış, yorgun ya da aç insanların sayısını artırır. Böylece Yeni Cami ve çevresi dışında, çevrede serbest vakit geçirmeyi sağlayacak dinlenme alanların olmadığı bu kent parçasına farklı bir bulunma biçimi eklenmiş olur, insanların bir ihtiyacı karşılanır ve büfe kendi potansiyel müşteri sayısını artırır.

5.2.5 Galata köprüsü üzerinde olta tutacağı:

Galata Köprüsü, üzerinden geçenler, üzerinde vakit geçirenler, alt katlarındaki restoran ve kafeler ile canlı bir hayat sahnesidir. Bağladığı iki önemli kent parçasının tarihi kullanımsal önemi onun bu karakterinin başlıca var edenidir. Köprü üzerinde gerçekleştirilen çok sayıda farklı kullanım, onu basit bir strüktür olmaktan, kent içinde yaşantılar kuran bir donatı olmaya taşımaktadır. Köprü'nün bu kullanımların üzerine yerleşebilmesine izin veren özellikleri bu yaşantıyı imkanı kılar.

Haliçteki en önemli balık tutma noktası olan bu köprü, her gün, hemen hemen her saat üzerinde bulunan balıkçıların kurduğu yaşantıdan etkilenir. Oranın sürekli kullanıcıları olan bu kitle zaman içerisinde köprü üzerinde, zamanla beraber hala dönüşmeye devam eden kendi var olma biçimini geliştirir.

Köprü'nün yaşantısının bir anında, ortaya çıkan “olta tutacağı” balık tutma eyleminin karakterini değiştirir. İki eli de meşgul eden balık tutmak, balıkçıya orada bulunduğu zaman boyunca, başka herhangi bir şey yapmak imkanı vermez (Şekil 5.15). Ayrıca yorulmaya yol açar ve onun orada bulunma zamanını kısıtlar. Oltta tutacağı ile, artık balıkçı oltayı elinden bırakabilmekte ve dinlenebilmektedir. Bu köprü üzerinde geçirilen daha uzun vakitlerin yolunun anahtarıdır.

Bu araç sayesinde, bazı balıkçılar, birden fazla olan oltalarından bazılarını belirli bir süre içen, yoldan geçen meraklılara kiralarlar ve bundan gelir elde ederler. İhtiyaçtan ya da zevk için yapılan bu etkinlik “olta tutacağı” gibi bir ürün sayesinde biçim değiştirir ve üretim tüketim pratikleri içerisinde sıra dışı iş alanlarının ortaya çıkmasını sağlar. Böylece köprü'nün üzerinden sadece geçme niyetinde olan kişiler de balık tutmaya katılırlar. Tüm bunlar, köprü üzerindeki yoğunluğun artmasına ve yaşantının çeşitlenmesine neden olur.



Şekil 5.15: Balıkçı olta tutacağını kullanmazsa oltayı sürekli tutmak zorundadır.

Köprünün tasarımının tanımladığı sınırlarla oynayan bu araç, balıkçının köprü üzerinde bulunduğu alana, o araçsız hiç olamayacağı kadar çok yerleşir. Köprü üzerinde geçirilen vaktin artması, yeme içmeye dair bazı ihtiyaçların bir şekilde giderilmesi zorunluluğunu doğurur. Köprü üzerinde sabit satış yapma imkanı olmaması nedeniyle, balıkçılar kendi kumanyalarını getirir ve ihtiyaçlarını karşılarlar. Ancak köprü üzerinde ateş yakılmaması, tüp kullanılamaması ve elektrik olmaması dolayısıyla sıcak içecek ve yiyecek hazırlayamamak, bu ihtiyacı karşılayacak başka kişilerin devreye girmesine neden olur.

Seyyar sıcak içecek satıcısı bunlardan biridir (Şekil 5.16). Köprü üzerindeki bir ihtiyaca yönelik hizmet veren bu kişi, köprünün politik ekonomik erk tarafından tanımlanmış kullanımının sınırında oynar. Varlığının sürekliliği köprü üzerinde

oluşan yoğun taleptir. Bu talep bir tek onun değil, seyyar yiyecek satıcılarının da köprü üzerinde satış yapmalarını sağlar.



Şekil 5.16: Seyyar sıcak içecek satıcısı, köprü üzerindeki hali ve araç gereçleri.

Seyyar yiyecek içecek satıcıları dışında, olta tutacağı, olta malzemeleri ve yem satan satıcılar da, yine köprü üzerindeki bu uzun vakit geçirme eyleminin sonuçlarıdır. Köprü'nün stratejiler tarafından belirlenen yapısal ve kullanımsal sınırları ile oynayan küçük bir ahşap alet, onu kullanan kişinin gündelik yaşantısını değiştirir, orada bulunma süresini artırır. Onun için, mevcut üretim tüketim pratikleri dışında gelir elde etme ve besin maddesi karşılama imkanları yaratır. Balıkçıların köprü üzerindeki uzun süreli ve kalabalık var oluşları köprü üzerinde farklı kullanımların da oluşmasının başlangıç noktasıdır.

Böylece “olta tutacağı” hem kendisi bir kullanım biçimi tanımlar hem de köprü'nün üzerindeki yaşantının başlıca yaratıcılarından biri görevi görür. Onu yaratan, kullanan ve kullanım üzerinden doğan bulunma biçimlerini çeşitlendiren ve o bulunmanın doğurduğu imkanları yaratıcı taktiklerle yeni ürün kullanım ve mekansal tasarımlara dönüştüren sıradan insan, köprü üzerindeki yaşantıyı kurandır.

5.2.6 Yeniden kullanımlar

Stratejiler, kentsel mekanda tanımlı kullanımlar ve mekanlar yaratırlar. Politik ve ekonomik güçlerin kontrolünde, belirli anlamlı ve dokunulmaz olarak işleyen bu kullanım ve mekanlar, sıradan insanın yaratıcı taktikleri ile yeniden işlevlendirdiği kullanım ve mekanlara dönüşürler.

Nişantaşı'nda, Abdi İpekçi Caddesi'nde barlar, belediye ile anlaşarak, çoğulukla yarı zemin katta yer alan mekanlarının önünde, sokak üzerinde oturma alanları yaratmışlardır. Müşterilerine açık havada bulunma durumu yaratan mekanlar, kışın serin havalarda dışarıda çalıştırdıkları ısıtıcılarla, bu oturma düzlemlerinin kullanım konforunu artırırlar ve kullanımlarını sürekli hale getirirler. Stratejiler tarafından tanımlanmış bu kullanımda, sokak üzerinde oturmak için, o mekanın ücretinin ödenmesi gerekir ve herhangi başka bir şekilde, bar önü düzlemlere yakın bir başka oturma şekli kabul edilmez. Başka bir kullanımın oluşmaması için, eğlence mekanları kendi uyarı ve kontrol sistemlerini devreye sokarlar.

Halbuki sokak herkesin ve öncelikle sıradan insanındır ve onun parçası olduğu kamuya aittir. Kamusal mekanın, sokağın, değer değişimleri ve karşılıklı anlaşmalar üzerinden, belirli kişilerin kullanımına verilmesi, işin içinde "diğerleri" tanımı yapan ayrımlar söz konusu olduğu için garip; ancak stratejilerin ortaya koyduğu çerçevenin işleyişi bakımından anlaşılırdır.

Bu durumda sıradan insan bekler. Sokağın bir bölümünü, ama özellikle, sıradan insanın evinin tam önünü kontrol altına almış olan stratejik kullanım kendi kontrol araçlarını zayıflattığında, oradan uzaklaştığında, geçici olarak kapandığında, sıradan insan bu alanı sahiplenir ve kendisine belli koşullar dışında yasak olan bu mekanı sahiplenir.

Kendi mobilyalarını ortaya çıkartır, oraya yerleştirir, yiyecek ve içecek servisini kendisi sağlar ve o şık sokak üzerinde bulunma biçimini benzersiz hale getirir. Kendisine o alanı yasaklayanın mekanını yeniden işlevlendirerek, kendisinden alınmış olan kullanımı ve mekanı yeniden yaratır. Kentsel mekan ve üzerinde tanımlı olan kullanım, sıradan insanın yeniden yaratımıyla artık kapalı ve belirli bir kesime belirli koşullar altında verilmiş değil, herkese açık olma hissini yaratan bir kullanıma dönüşmüştür (Şekil 5.17).



Şekil 5.17 : Akşam oturması için bara ait platformu kullanan apartman sakinleri.

Kullanımı tanımlı, yasakları olan kent içi deniz kıyısı park alanları da belli çerçevede sıradan kentliden alınmış ona yasaklanmış alanları ve kullanımları tanımlar. Yerel yönetimler ve onların hak tanıdığı imtiyaz sahipleri, bu kentsel alanların kullanımlarının biçimlendirilmesinde etkindirler. Hak sahipleri bu kentsel alanları kullananlara servisler sağlar ve bu hak sahipliği karşılığında yerel yönetime bir ücret öderler. Yerel yönetim de hak sahibine benzer şekilde hizmet vermek isteyenleri ya da hak sahibinin verdiği hizmeti zayıflatacak kullanımları tanımlı kent parçasına getirenleri yasaklayarak onların hak sahipliğini koruma altına alır.

Bu çerçevede, deniz kıyısındaki parklar onların esas sahipleri olan sıradan insandan, onlar belli koşulları sağlamadıkları sürece kopartılır. Kendi imkanları ile orada bulunmak, uzun süre vakit geçirmek ve kentin kıyı alanını deneyimlemek hakkı sıradan kentlinin elinden böylece alınır ve o, orada belirli konfor koşullarında ve belirli ihtiyaçlarını karşılayarak bulunmak istiyorsa bu kullanımın ücretini ödemek zorunda bırakılır.

Sıradan kentli bu stratejiler içinde kendine alan açmak için, kendi ihtiyaçlarını sağlayan servisleri, bu alana kendisi getirir, kendi konforunu sağlayacak olan

araçları kullanır ve kendisinin de hakkı olan kıyı alanı deneyimini, kendine has biçimlerle yaşar. Stratejilerin kontrol mekanizmalarının, sıradan insanın taktiklerinin hızı ve bazen aşırı derecede artan sayısı sayesinde yetersiz kalmasıyla, tanımlı kentsel kullanımı biçimlendirir ve yeniden tanımlar (Şekil 5.18).



Şekil 5.18 : Kıyı park alanını kendi tanımladığı şekilde kullanan sıradan insan.

Bu kullanımının estetik karakterinin kötülüğünden şikayet edenler, bu kullanım biçimlerini kentsel mekanın işgali olarak nitelendirenler, tam da durumun kendisine ayna tutarlar. Belirli politik ekonomik güçlerin tanımladığı estetiğe sahip olan, onların tanımladıkları çerçevede verilen bir hizmetin karakterini yansıtan ve kamusal mekanın işgali ile kendisine mülkiyet yaratan bir kullanımın, statik yapısı karşısında, her bir kişinin kendi özel ihtiyaçlarını karşılayan ve beğenilerini yansıtan heterojen, dinamik bir işgal...

5.3 Bölüm Özeti

Sokak kentsel mekanda karşılaşmaların en yoğun gerçekleştiği yerdir. Sosyal etkileşimin ve kültürel yüzleşmenin alanıdır, kamusal kültürün birincil mekanıdır. Bu alan yaratıcılığın potansiyel kaynağıdır.

Kontrol edilemez coşkun enerjili sokak, tasarımcılar için bir keşif ve öğrenme alanıdır. Çünkü sokak sıradan kentlinin yaşantı döngüsünün, sıradışı üretim ve kullanımların kalıntılarını taşır.

Bu kalıntılar taktiklerin karakteri gereği zamanla ilişkilidirler, kişi kentsel mekan içinde dolanırken tesadüfi olarak görünür olurlar ve kaybolurlar. Geçici, örtük ve değişken yapıdadırlar. Bu nitelikler, sokağın keşfi için, tezin kontrollü bir gözlem yöntemi yerine; gündeliğin karakterini dikkate alan, belirgin rotası olmayan ve tesadüflere olanak tanıyan bir yöntem olarak yürümeyi temellendirilip, kullanılmasına neden olmuştur.

Literatürde, kentsel estetiğin keşif aracı, kentsel mekanı kişi önünde açan, kişiyi kenti keşfederken inşaa eden bir düzenin; bir yaratma sürecinin var eden karakteri olarak konumlandırıan, herhangi bir yere dahil olmanın yöntemi olarak tanımlanır.

Dadaist'ler, Sürrealist'ler ve Durumcu'lar tarafından kentin keşfinin aracı olarak kullanılmış olan yürümek eylemi, var edilmiş düzen ile, kentlinin kendi doğaçlamalarının arasındaki gerilimin, kent içinde beklenmedik, bilinmeyen ve görünmez olanın keşfini sağlar.

Çengelköy'deki kitapçı, dar sokağın bir yüzündeki sağır duvarın sokak üzeri bir kitap satış noktasına dönüştürülmesiyle oluşturulmuştur. Samatya'daki sahil kahvesi ihtiyaçların ortaya çıkacağı potansiyel bir noktada konumlanmıştır. Sarayburnu'nda kayalardan kesilmiş mobilyalar, ortadan kalkmış bir kullanımın izlerini yansıtır. Eminönü'ndeki oturma birimi stratejilerin tanımladığı mekan ile, kişinin müdehalesinin diyalogu ile oluşan bir kullanımı yansıtır. Galata köprüsündeki olta tutacağı, küçük bir aracın, potansiyeller barındıran bir mekanda nasıl kullanımlar doğurabileceğinin göstergesidir. Yeniden kullanımlar ise mevcut strüktür ve kentsel donatıların, sıradan insanlar tarafından nasıl farklı biçimde programlanabildiğini anlatır.

6. SONUÇ; SIRADAN İNSANIN YARATICILIĞI VE TASARIMCININ GÖREVİ

Gündelik eylemlerinin tümünde potansiyel olarak yaratıcılık taşıyan sıradan insan, yaşarken, gündelik hayatla karşılaşır, ondan etkilenir, onu etkiler. Tüm yaratımları, kararları, eylemleri, alışkanlıkları, onu tek olarak ele aldığımızda çevresinde bir eylem alanı yaratır. Bu eylem alanı, tıpkı sıradan insan gibi gündelik hayatla etkileşim içindedir ve bu karşılıklı ilişki ile sürekli biçimlenmektedir.

Sıradan insanın gündelik hayat içinde kendi çevresinde tanımladığı bu kurgusal alan, onun gündelik hayat ile karşılaşma yoğunluğuna ve bağlanmasının derinliğine göre yaratıcı alana taşar ve ürünler olarak görünür hale gelir.

Sıradan insan tabi ki tek başına değildir. Bahsi geçen süreç o ve çevresindeki herkes için geçerlidir. Süreç içinde gerçekleşen tüm eylemlerin tanımladığı alanlar gündeliğin içerisinde kesişir. Kişilerin hayatlarındaki bu kesişimler, ortak eylem, kullanım ve araçlara dönüşür. Daha geniş kapsamlı organizasyonel mekanizmalar da bu kesişim alanından, sıradan insanın yaratımı olarak doğar ve ondan koparak politik ve ekonomik erk haline dönüşür. Bu durumda gündelik hayat, kişilerin bireysel yaşantılarının birbirleri ile kesişimlerinden doğan etkenler ile politik ekonomik erkin dahil olduğu bir etkileşimin üzerinden biçimlenir.

Politik ekonomik erkin sıradan insanın yaşantısına müdahalesi, tanımladığı üretim-tüketim pratikleri üzerinden gerçekleşir. Rutin ve sıkıntı kavramlarını doğuran bu ilişki sıradan insanı uyarır ve politik ekonomik erkin düzen altına almaya çalışan stratejilerinde karşılık, ona taktiklerle cevap vermesini kışkırtır.

Sıradan insan stratejilerin kendine tanımladığı sınırlar içinde taktiksel eylemleri ile stratejileri yeniden biçimlendirir. Gündelik hayat içinde süregiden bu çekişmenin görünür hale geldiği yer de kentsel mekandır.

Tüketim, alışveriş ve deneyim üzerinden kendi mekansal karakterini devam ettirmeye çalışan stratejiler, tarifli bir deneyimi garanti eden sloganlarla planlanmış kentler kurmaya çalışırlar. Taktiklerin de kentsel mekanın biçimlenmesinde etkin

olduğu kentlerde ise, sıradan insanın eylemleri, katılımı ve yaratıcılık ürünleri görünür haldedir.

Politik ekonomik erk, sınırları ve yöntemleri belirgin ve süreklilik taşıyan stratejileri ile, sıradan insanı, gündelik hayatı ve onun yapısallaşmış yansıması kentsel alanı mekansal olarak kontrol etmeye çalışır, sınırlar tarifler. Buna karşılık, sıradan insan apaçık görünür olmayan, sınırları belirsiz, süreksiz taktiklerle, stratejilerin çizdiği sınırların içinde onları manipüle ederler.

Kentin kendi iç dinamikleri ile kendini geliştirmesi, problemlerini çözmesi, ihtiyaçlarını karşılaması ve kenti biçimlendirecek daha önce düşünülmemiş kullanımları yaratması ile yaşayarak dönüşmesi nasıl etkin bir kentsel mekan yaratım pratiği olarak kuramsallaştırılabilir?

Yaratıcılık süreçlerinde, onların kışkırtılmasında ve kentsel mekandaki gündelik yaratıcılıkların ürün ve süreçlerini tasarım bilgisi olarak değerlendirmede tasarımcının görevi ne olabilir?

Kentin kendi iç dinamikleri ile gelişip imkanlarını gerçekleştirdiği ve sıradan kentlinin müdahalelerine izin verdiği sürece kendi kendine biçimlenebileceği gerçeği, güncel kentsel politikaların körüklediği, kentsel rantın bölüşümü, kamusal mekanların özelleşmesi gibi tartışmalara karşı sıradan kentlinin taktikleri ile onlara hep bir cevabı olacağının göstergesidir.

Bu durumda gündelik kentsel mekanda başta, katılımı, açık fikirli olmayı ve hayal gücünün kullanımını cesaretlendiren bir çağrı, gündelik yaratıcılığın kentsel mekanda kışkırtılması için bir “yaratıcı başlangıç konsepti” olabilir (Landry, 2000). Ancak bu, sıradan insanı tasarımcılar ya da belirli organizasyonlar tarafından kurgulanmış bir yapının içinde hareket etmeye çağırarak bir çağrı olmamalıdır. Kentsel mekanda mevcut gündelik yaratıcılıkların, belirgin tasarlayan bir grubun başını çektiği organizasyon yapısı ya da yol göstericilikle gerçekleştirilmediği düşünüldüğünde, ihtiyaç duyulanın düzenleyici, yönlendirici bir grup olmadığı, sıradan insanların eylemsel olarak aktif olabilecekleri ortamların yaratılması olduğu anlaşılabilir. Çokuğraş (2008):

“Eğer kent, kentlilerin günlük zorunlu davranışlarından, önerilen ve dayatılan eylemlerden kaçabilecekleri bir yer olacaksa bunun için, bazı mekanlar üretmek durumundadır. Bunun için yönetimlerden bağımsız melez mekanlar oluşturulmalıdır.”

diyor. Bu mekanları yaratacak olanlar da ancak yine sıradan kentliler olabilir.

Mekanın yaratımına katılacak olan diğer profesyonel gruplar, mekanın fiziksel karakterine müdahil olup onun potansiyel farklı biçimlenişlerini engelleyeceklerdir. Bu durumda, kentsel mekanda sıradan kentlinin gündelik yaratıcılığının kısıktırılması için, sıradan kentli dışında kalan, politik ve sosyal karar alıcılar ile bu alana müdahil olan tüm profesyoneller, sıradan kentlinin yaratıcı eyleminin psikolojik ve fiziksel alanını kurgulamalı ve gündeliğin içinden gelen herhangi bir ihtiyacın karşılanması, problemin çözülmesi ya da potansiyel imkanların gerçekleştirilmesini sıradan insanın eylemlerinin imkanlarına bırakmalıdırlar.

Ancak bu çerçevede hazırlanmış olan kentsel mekan, sıradan kentlinin gündelik yaşantının dinamikleri ile yaratıcı konuma geçebileceği yaratıcı bir ortam kurgulayabilir. Yaratıcı ortam, herhangi bir oda, ofis, bina, yenilenmiş bir depo, bir kampüs, bir sokak, bir mahalle ya da duruma göre bir şehir olabilir. Böyle ortamları yaratıcı kılan şey, onların, kullanıcının içinde bulunduğu ortamı yeniden yaratabileceği ve biçimlendirebileceğine dair verdiği histir. Bu his, kullanıcısının o ortam içerisinde, pasif bir tüketiciden çok aktif bir katılımcı olduğuna, değişimin bir kurbanı olmaktan çok onun aktif bir aracısı olduğuna dairdir. Böylesi alanlar, dillendirilmeyen, muğlak ama katılımı sağlamaya yönelik kuralların olduğu “açık” ortamlardır (Landry, 2006).

Gerekli koşullar sağlandığında, sıradan kentlinin; pek çok karar alıcının çıkarları doğrultusunda aldığı üst kararların aksine sakin, küçük müdahalelere dayanan, kendi ihtiyaçlarını karşılamının yanında, başka benzer ihtiyaç sahiplerinin kullanımlarına da açık, ya da onlar için işlevsel olan bir kullanıma karşılık gelen, esnek, yararlılık değeri fazla, uygulaması kolay yaratıcı eylemlerde bulunduğu bu çalışma ile gösterilmeye çalışılmıştır. Bu durumda, kentsel politikalar ve belirli rantlar çerçevesinde, kenti biçimlendirmeye çalışan çeşitli karar alıcıların ve tasarımcıların, sıradan kentlinin yaratıcılığını ortaya koyduğu gündelik hayatta görevi ve o hayata getirisi ne olabilir?

Sejima (2003), günümüzün pek çok alanda fiziksel olmayan iletişim çağında mimarların ve tasarımcıların görevinin, insanlar arasında gerçek fiziksel iletişimi sağlayacak ortamları yaratmak olduğunu söylüyor. Bu yaratım önerisini, fiziksel iletişimin şeklini belli bir kalıpta tutan, belirgin bir şablon taşıyan bir ortam olarak anlamamak gerekir. Yoksa öneri güncel kapitalist kentsel mekanın karakteri olan tarifli karşılaşmalar ve deneyimler yaratan ortamlarla benzeşme tehlikesi ile karşı

karşıya kalır. Geleceği kontrol etmeye çalışan mekanizmaların belirgin modellerle ilerlemeyi adet edinmiş yapısı, geleceğin iyi ihtimalle bugünün daha parlak ve belki de şatafatlı bir yansıması olmasının dışında bir gelecek projeksiyonu göstermez. Kontrol mekanizmalarının işleyişini dönüştürecek radikal müdahaleler mekanizma tarafından dirençle karşılanacağı için, tasarımcıların dahil olabilecekleri yöntem, bugün etkin ve pek de anlamlı olmayan ancak zaman içerisinde toplumda, değişimin yaratılabilmesi için yeterli desteği yaratabilecek, küçük müdahale dizilerinin gerçekleştirilmesi olabilir (Cross, 1972).

Peggy (2005), Charles Lott'un "İnsanları direnmeleri için nasıl canlandırırırsınız? Bir bahçe kurarak!" sözlerini aktararak, insanları toplu eylemlilik için bir araya getirmenin basit bir başlangıç yaparak gerçekleştirebileceğini söylüyor. Paylaşılan, kolektif, eylemler ve mekanlar, dönüşümün gerçekleşebilmesi için yaratılan ufak müdahalelerin ve onların mekansal karşılıklarının karakterlerinin ip uçlarını veriyor. Tasarımcıların üstlenebilecekleri rol de, bu minik müdahaleleri gerçekleştirmek, ancak; tüm süreçleri tasarlamak, biçimlendirmek ve kontrol etmek değil "birşeyleri başlatmak" olabilir.

Bu müdahale biçimleri, tarifinden de anlaşılacağı gibi, sıradan insanın stratejilere karşı uyguladığı yaratıcı taktiklere benzer niteliktedir. Tasarımcının gündelik hayata ve kentsel mekana bakarak, sıradan insandan öğrenebileceği belki de en önemli şey, küçük müdahale dizilerinin yaratılması için yaratıcı taktiklerin yöntemlerinin nasıl kullanılacağıdır. "Birşey başlatmak" için ortam yaratmanın dinamiklerinin ve o ortamın karakterinin ip uçları ise, kentsel mekandadır.

Sıradan kentlinin yaratıcı ortam içerisinde, kendi motivasyonları ile gerçekleştirdiği, toplumsal olarak paylaştığı ve bu paylaşımın karşılığını gördüğü yaratıcılıkları, onların gerçekleşme biçimleri, minik müdahalelerle yaratıcı ortamı kurma görevine sahip tasarımcılar için iyi bir öğrenme alanıdır. Gündelik yaratıcılıkların kurgularının iyi gözlenmesi ve analizi, tasarımcıları yaşamın mevcut kurgularının nasıl işlediği konusunda bilgilendirecek ve öğelerin birbirleri ile etkileşimlerinin nasıl olduğunu anlamalarını sağlayacaktır. Bu anlama, o kullanımlara daha iyi kurgular sağlayabilmenin yolunu açacaktır.

Jurgen Bey'in gündeliğin tasarıma katkısı konusundaki sözleri hatırlanarak şöyle sorulabilir: Gerçeklik şu an bu kadar çarpıcı imgeler, hikayeler ve çözümler önerirken, tasarımcılar neden yeni birşey icat etmeliler ki? Tasarımcının tüm yapması gereken bu imge, hikaye ve çözümleri bulmak ve onları yeni hikaye ve

ürünlere dönüştürmektir, çünkü günlük hayat tasarımı yönlendirecek potansiyele sahiptir (Schounwenberg, 2003).

Jurgen Bey'in söylediğine benzer olarak, Bartlett Mimarlık Okulu'nun proje gruplarından Unit Ten'in eğitmenleri Architectural Design dergisinin "Back to School" sayısında şöyle diyorlar:

"Yeterli nüfus yoğunluğu ve farklı aktivitelerin yeniden yanyana dizimleri ile, kendiliğinden oluşan yeni ve hatta daha ilginç aktiviteler ve sosyal ilişki formları yaratan katalitik tepkiler başlar. Mimarın görevi, bu tür etkileri kışkırtmak ve tahrif etmektir... Yeni mutasyonları kışkırtmak" (Felsing, 2004).

Tüm bunlar göz önüne alındığında, tasarımcının dışlandığı ya da kendini dışarıda bıraktığı, gündelik hayata dair tüm süreçlerin içerisinde kendini yeniden konumlandırması kendi rolünü yeniden düşünmesiyle gerçekleşebilir.

Gündelik hayatın kurgulanmasında tasarımcı ne sıradan insandan üstün bir konumdadır, ne de sıradan insan onla kıyaslandığında yaratıcılık ve üretim açısından daha önemli bir yerdedir. Tasarımcı, karakter olarak aslında sıradan insanın kendisidir. Sıradan insanın taktiklerinden öğrenebilir, küçük müdahaleler yapabilir. O bir başlatıcı rolüne sahip olabilir. Sıradan insanın hareket alanını attıran katalitik etkiler yaratabilir ve mutasyonları kışkırtabilir.

KAYNAKLAR

- Amin, A., Graham S.**, 1997. The Ordinary City Author, *Transactions of the Institute of British Geographers*, **22/4**, 411-429.
- Aslanoğlu, R.**, 1998. *Kent Kimlik ve Küreselleşme*, Asa Yayınları, İstanbul.
- Arieti, S.**, 1976. *Creativity / The Magic Synthesis*, Basic Books, New York; belirtilen kaynak: Ayıran, N., 1984. *Mimari Tasarlama Sürecine ve Yapma Çevrenin İnsan ve Toplum Üzerindeki Etkilerine Yaratıcılık Bakış Açısından Bir Yaklaşım*, Tez (Doktora) İ.T.Ü. Sosyal Bilimler Ens., İstanbul.
- Ayıran, N.**, 1984. *Mimari Tasarlama Sürecine ve Yapma Çevrenin İnsan ve Toplum Üzerindeki Etkilerine Yaratıcılık Bakış Açısından Bir Yaklaşım*, Tez (Doktora) İ.T.Ü. Sosyal Bilimler Ens., İstanbul.
- Banerjee, T.**, 2001. The Future Public Space: Beyond Invented Streets and Reinvented Places, *Journal of the American Planning Association*, **67**, s 9-24.
- Barron, F.**, 1969. *Creative Person and Creative Process*, Holt Rinehart and Winston, New York.
- Benjamin, W.**, 1999. *The Arcades Project*, in Eds. Tiedemann, R., Belknap Press, Cambridge.
- Borden, I., Rendell, J., Kerr, J., Pivaro, A.**, 2001. Things, Flows, Filters, Tactics, in Eds. Borden, I., *The Unknown City: Contesting Architecture And Social Space*, MIT Press, Cambridge.
- Breton, A.**, 1998. *Lost Steps*, MIT Press, Cambridge.
- Bruner, J. S.**, 1962. *The Conditions of Creativity*. in Eds. Gruber, H., Terrell, G., Wertheimer, M., *Contemporary Approaches to Creative Thinking*, Atherton, New York.
- Bunschoten, R. , Binet, H., Hoshino, T.**, 2001. *Urban Flotsam: Stirring The City: Chora*, 010 Publishers, Rotterdam.
- Careri, F.**, 2002. *Walkscapes: Walking as an aesthetic practice*, Gili, Barcelona.
- Csikszentmihalyi, M.**, 1996. *Creativity : Flow and the Psychology of Discovery and Invention*, Harper Collins Publishers, New York.
- Coates, N.**, 2001. Brief Encounters, in Eds. Borden, I., *The Unknown City: Contesting Architecture And Social Space*, MIT Press, Cambridge.
- Cropley, A. J.**, 1967. *Creativity*, Longmans, London.
- Cross, N.**, 1972. Design Participation, Proceedings Of The Design Research Society's Conference, *Manchester*, 1971.
- Çokuğraş, I.**, 2008. *Kentte Kamusal Mekan Örüntüleri: Beyoğlu Örneği*, Tez (Y. Lisans) İTÜ Fen Bil. Enst., İstanbul.
- De Certeau, M.**, 2008. *Gündelik Hayatın Keşfi*, Dost Kitapevi Yayınları, Ankara.

- Eker, G.** 1991. *Leisure and Lifestyle in Selected Writings of Karl Marx – A Social and Theoretical History*, The Edwin Mellen Press, Ceredigion.
- Farrelly, L.**, 1998. *Tibor Kalman, Design And Un-design*, Thames and Hudson, London.
- Florida, R. L.**, 2005. *Cities And The Creative Class*, Routledge, New York.
- Felsing, B.**, 2004. Back To School, *Architectural Design*, **74/5**, s 6-12.
- Franke, S., Verhagen, E.**, 2006, *Creativity and the City: How The Creative Economy Is Changing The City*, NAI Publishers, Rotterdam.
- Gardner, H.** 1989. *To Open Minds*, Basic, NewYork.
- Gardner H., Policastro, E.**, 1999. From Case Studies To Robust Generalizations: An Approach To The Study Of Creativity, in Ed. Sternberg, R. S., *Handbook of Creativity*, Cambridge University Press, Cambridge.
- Gillhooly, K. J.**, 1982. *Thinking: Directed, Undirected and Creative*, Academic, NewYork.
- Goldberger, P.**, 1996. *The Rise of the Private City*, in Carmona, M., Tiesdell, S., 2007. *Urban Design Reader*, s 170-175.
- Golovin, N. E.**, 1963. The Creative Person In Science, *Creativity and Its Cultivation*, Harper, New York; belirtilen kaynak: Ayıran, N. y.a.g.k.
- Gottdeiner, M.**, 1997. *The theming of America: dreams, visions, and commercial spaces*, Westview Press, Boulder, CO.
- Gürer, L.**, 1976. *Mimarlıkta Yaratıcılık ve Eğitim*, İ.T.Ü. Mimarlık Fakültesi Matbaası, İstanbul; belirtilen kaynak: Ayıran, N. y.a.g.k.
- Haefele, W. J.**, 1962. *Creativity and Innovation*, Reinhold, New York; belirtilen kaynak: Ayıran, N. y.a.g.k.
- Heilman, K. M.**, 2005. *Creativity and The Brain*, Taylor & Francis Group, NY.
- Iacovoni, A.**, 2003. *Game Zone*, Birkhäuser, Basel.
- Karatani, K.**, 1995. *Architecture As Metaphor : Language, Number, Money / Kojin Karatani ; translated by Sabu Kohso ; edited by Michael Speaks*, Mass. : MIT Press, Cambridge.
- Knox, P., Ozolins, P.**, 2007. The Built Environment, in *Design Professionals and the Built Environment: An Introduction*, s 313-318, Eds. Carmona, M., Tiesdell, S., Architectural Press, Amsterdam.
- Kumar, K.**, 1999. *Çağdaş Dünyanın Yeni Kuramları*, Dost Kitapevi Yayınları, İstanbul.
- Landry, C.**, 2000. *The Creative City: A Toolkit for Urban Innovators*, Earthscan, London.
- Landry, C.**, 2006. *The Art Of City-Making*, Earthscan, London.
- Lefebvre, H., Levich, C.**, 1987. *The Everyday and Everydayness*, Yale French Studies, **73**, 7-11, Yale University Press, New Heaven.
- Lefebvre, H.**, 2007, *Modern Dünyada Gündelik Hayat*, Metis, İstanbul.
- May, R.**, 2008. *Yaratma Cesareti*, çev. Oysal, A., Metis, İstanbul.
- May, R.**, 1959. The Nature of Creativity, *Creativity and Its Cultivation*, Harper, New York; belirtilen kaynak: Ayıran, N. y.a.g.k.

- McCracken, S.**, 2002, The completion of Old Work Walter Benjamin and the Everyday, *Cultural Critic*, **52**, 145-166.
- McCreery, S.**, 2001. The Claremont Road Situation, in Eds. Borden, I., *The Unknown City: Contesting Architecture And Social Space*, MIT Press, Cambridge.
- Mead, M.**, 1959. Creativity in Cross-Cultural Perspective, *Creativity and Its Cultivation*, Harper, New York; belirtilen kaynak: Ayıran, N. y.a.g.k.
- Metz, T.**, 2002. *Fun! Leisure and the Landscape*, NAI Publisher, Rotterdam.
- Miles, M.**, 2004. *Consuming cities*, Palgrave Macmillan, New York.
- Munt, S. R.**, 2001. The Lesbian Flaneur, in Eds. Borden, I., *The Unknown City: Contesting Architecture And Social Space*, MIT Press, Cambridge.
- Nickerson, R. S.**, 1998. Enhancing Creativity, in Eds. Sternberg, R. J., *The Handbook of Creativity*, Cambridge Press, London.
- Overmaat, L.**, 2006. Creativity Between Government And The Governed, in Eds. Franke, S., Verhagen, E., *Creativity and the City: How The Creative Economy Is Changing The City*, NAI Publishers, Rotterdam.
- Peggy, F.**, 2005. *Urban Place: Reconnecting With The Natural World*, MIT Press, Cambridge.
- Rendell, J.**, 2001. Bazaar Beauties or Pleasure is Our Pursuit: A Spatial Story of Exchange, in Eds. Borden, I., *The Unknown City: Contesting Architecture And Social Space*, MIT Press, Cambridge.
- Robinson, K.**, 2003 *Yaratıcılık, Akıl Sınırlarını Aşmak*, Kitap Yayın Evi Ltd., İstanbul.
- Schrijver, J.**, 2002. Tourist In My Own City: The Historic City Centre As Theme Park And Promenade, in Eds. Metz, T., *Fun! Leisure and the Landscape*, NAI Publisher, Rotterdam.
- Somay, B.**, 1997. Boş Zamanlar Üzerine Seçmeler, *Cogito: Çalışmak Yorar*, Yapı Kredi Yayınları, İstanbul.
- Sejima, K.**, 2003. *In 109 Provisional Attempts to Address Six Sample and Hard Questions About What Architects Do Today and Where Their Profession Might Go Tomorrow*, Hunch Magazine 6/7 Berlage Institute, Episode Publishers.
- Stein, M. I.**, 1966. Creativity and Culture, Ed. Elliot, W. E., Ecker, D. W., *Readings in Art Education*, Blaisdell, New York; belirtilen kaynak: Ayıran, N. y.a.g.k.
- Storr, A.**, 1972. *The Dynamics of Creation*, Atheneum, New York; belirtilen kaynak: Ayıran, N. y.a.g.k.
- Thackara, J.**, 2006. The Post-Spectacular City and How To Design It, in Eds. Franke, S., Verhagen, E., *Creativity and the City: How The Creative Economy Is Changing The City*, NAI Publishers, Rotterdam.
- Url-1** <<http://www.tdk.gov.tr/TR/Genel/SozBul.aspx?F6E10F8892433CFFAAAF6AA849816B2EF4376734BED947CDE&Kelime=rutin>>, alındığı tarih 23.01.2010.
- Url-2** <<http://dictionary.reference.com/browse/repetition>>, alındığı tarih 23.01.2010.
- Url-3** < <http://pagesperso-orange.fr/anthony.atkielski/DisneylandSmall.jpg>>, alındığı tarih 13.03.2010.

Url-4 <http://www.ted.com/talks/olafur_eliasson_playing_with_space_and_light.html>, alındığı tarih 13.03.2010.

Url-5 <<http://www.charlierose.com/view/interview/1536>>, alındığı tarih 16.03.2010.

Url-6 <<http://insanolcegi.blogspot.com/>>, alındığı tarih 28.03.2010.

Wentworth, R., 2001. Journeys on the Caldonian Road, , in Eds. Borden, I., *The Unknown City: Contesting Architecture And Social Space*, MIT Press, Cambridge.

Wright, P., 2001. The Last Days of London, in Eds. Borden, I., *The Unknown City: Contesting Architecture And Social Space*, MIT Press, Cambridge.

Young, J. W., 2007. *İyi Fikir Bulma Tekniği*, Kapital Medya Hizmetleri A.Ş., İstanbul.

Zukin, S., 1995. *The Cultures of Cities: Learning From Disney World*, Blackwell, Oxford.

ÖZGEÇMİŞ



Ad Soyad: Hasan Cenk DERELİ

Doğum Yeri ve Tarihi: İZMİR-1983

Lisans Üniversite: İ.T.Ü. Mimarlık Fakültesi Mimarlık Bölümü

2001 yılında İzmir Bornova Anadolu Lisesi Almanca bölümünü bitirdi. İ.T.Ü. Mimarlık Fakültesi Mimarlık Bölümünden 2007 yılında mezun oldu. Çeşitli mimarlık, grafik tasarım ve endüstriyel tasarım yarışmalarına katıldı, ödüller kazandı. Atölye çalışmalarında yürütücülük yaptı, Slovenya Endüstriyel Tasarım Bienali'nde işi sergilendi. Halen düşünmekte ve üretmektedir.