

## Mimarlık Eğitiminde Katılımcı Tasarım Denemesi

Arda Sander

Mimari tasarımda kullanıcı katılımı, mimarlık eğitiminde karşımıza bir deney olarak çıkar. Mimari proje stüdyosunda tasarlanacak ürün sadece mimar adayının sorumluluğundadır. Bunun tersini tecrübe etmek ve kullanıcıları tasarıma katabilmek adına bir oyun hazırlanmıştır. Oyun, tasarlanacak binanın tüm tasarlama sürecini bir örnek oluşturarak kullanıcı katılımını mimarlık eğitiminde denemek için zemin hazırlar. Ayrıca, bu yöntem mimar adayının konumunu anlamasına fırsat vererek, tasarımcı kullanıcı ilişkisini doğrudan bir yolla deneyimlemesine olanak verir. Mimar adayının tasarlama eyleminin yabancılaştırıcı, otoriter ve dışlayıcı taraflarını açıklıkla kavramasını ve bunlarla mücadele etmesini sağlar.

Mimari proje 7 dersinde Prof. Dr. Orhan Hacıhasanoğlu ve Araş. Gör. Sevgi Türkkan'ın stüdyosunda yapılan çalışmada, mimar adayı dışında katılımcılar da yer almıştır. Stüdyo çalışmasında katılımcıların derslikte olmamaları tasarımı tümüyle mimar adayına bırakmamıştır. Katılımcıların süreçte etkin olabilmeleri için alternatif bir yol seçilmiş, ders harici tasarım görüşmeleri düzenlenmiştir. Şimdi oyun kavramı, tasarım süreci ve bu alternatif yol tanımlanmalı.

Proje İstanbul'un Bomonti semtinde halen otopark olarak kullanılmakta olan şehir içi bir arazi üzerinde yapılacağı düşünülmüş ve tasarlanmıştır. Yer kentin konut bölgesi ile eski sanayi bölgesi arasında yer almaktadır. Ayrıca buradaki sanayi bölgesi bir dönüşümindedir. Bu özellikleriyle bölge, sorunludur, bir sınır oluşturur ve değişime açıktır. Burada yapılacak proje de bu tip yerlere özgü olarak değişime olanak veren, yeni karakterli olmalıdır, çünkü statüko burada korunamaz ve statükoyu koruyan bir mimarlığın her yönüyle buraya uymayacağı düşünülmüştür. Oyun bu tabana oturur, katılımcılar bu verileri bilerek tasarlamışlardır. Karma işlevli bir proje olarak bir küçük sanayi, konut kompleksi düşünülmüştür. Katılımcılar, içinde hem yaşayıp hem de çalışabilecekleri bir kompleksi tasarlamaya başlamışlardır. Tasarım grubu toplam altı, herhangi bir tasarım dalında öğrenim görmeyen üniversite öğrencisinden oluşmuştur. Her bir katılımcı bu projede yer alacak bir atölyenin, proje tasarımından sorumlu temsilcisi rolünü üstlenmiştir. Tabii ideal olarak bu komplekste yaşayan her kişi tasarıma katkıda bulunmalıdır. Ancak bu pratik olarak mümkün olmadığından tasarım oyununda bir temsilcilik sistemi ve katılımcılar tüm zamanlarını tasarıma ayıramayacaklarından sürekli olmayan, aşamalı bir tasarım süreci uygulanmıştır. Aslında proje dışında tasarlanan önemli unsurlardan biri de bu tasarlama yöntemidir. Bu işleyişi biraz açmak gerekirse; tasarım sürecinin temel unsuru haftalık tasarım toplantılarıdır ve ilk toplantıda grup tasarıma sözlü olarak istek ve önerileriyle katılmıştır. Bu toplantıda somut bir öneri çıkmamakla birlikte belirli temel unsurlarda ve konseptte uzlaşmaya varılmıştır. Sonraki aşamalarda öneriler çizili olarak ifade edilmeye başlanmış, proje somutlaşmıştır.

Asıl bahsedilmesi gereken mimarın tüm bu süreçteki rolüdür. Mimar sürecin başında dinleyici rolünü üstlenirken, ileride daha aktif rol almıştır. Bu rolü de, toplantılar arasındaki süreçte katılımcıların fikirlerini toparlamak, işlenebilir, sunulabilir hale getirmek ve teknik bilgisini tasarıma katmaktır. Böylelikle tasarımla tam zamanlı olarak ilgilenemeyen katılımcıların fikirleri mimarın çalışmasıyla somutlaşmıştır. Tabii bu aşamada mimarın yorum katacağı noktalar olmuş ancak bu yorumlanan yerler de bir sonraki toplantıda tasarım grubu tarafından sınanmıştır. Bu geri dönüşler sürekli olmuş ve verilen kararların esnekliğini sağlamıştır. Ancak bu sınamalar da ilk aşamalara dek dönmemiş süreci yavaşlatmamıştır. Bu çerçevede tekrarlanan toplantılar son ürün şekillenene kadar sürmüştür. Fakat bu "son ürün" bitmiş bir tasarım

## STÜDYO

Tasarım Kuram Eleştiri Dergisi

Sayı 2

Güz 04-05

### **Participatory Design Experiment in Architectural Education**

*User participation in architectural design can be seen as an experiment. This will let the student experience the struggle with the alienating and authoritarian side of architecture. The project was designed as a game the participants designed a project in Bomonti, which is a housing and small industries complex with the architecture student. The resulted product was a prefabricated, modifiable panel system. The terraces and façades of the building were so designed to let ant user to modify the building. As a result, there are several principals; participation should be at every stage of the building design, there is no perfect design, every design process is unique.*



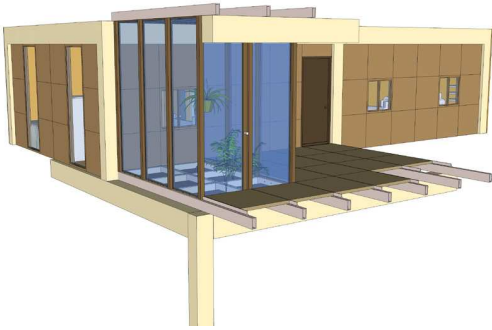
Resim 1. Katılımcılar bir toplantı sırasında / *Participants during a meeting*

değildir, katılımcılardan detay çözmelerini, plan kesit gibi çizimleri yapmalarını beklemek anlamsızdır. Hatta yapının temel formu konusunda dahi karar vermeleri güç olmuştur.

Biraz da ortaya çıkan yapıdan bahsedilmeli; arsanın yol tarafındaki bölümünde tekstil atölyeleri yer alır ve arka tarafta konutlar yer almaktadır. Merkezi sayılabilecek bir tiyatro hem ortak kararların alınabileceği bir mekan oluştururken, hem de projenin temel demokrasi ilkesini vurgular. Toplantı odaları, sanat atölyeleri, yeme içme yerleri, alışveriş birimleri, . . . gibi yan işlevler tüm yapı içinde dağıtılmıştır, böylelikle teraslar, teraslar arasındaki merdivenler ve zemindeki sirkülasyon alanı, sosyal bir etkileşim, karşılaşma alanına dönüştürülmüştür.



Şekil 2. Genel görünüm /General view



Şekil 3. Değişebilir teras, cephe ve sera birimleri/Modifiable terrace, façade and greenhouse units

Sonuç olarak, tüm bu süreçte ortaya çıkan ve tüm grupla birlikte üzerinde uzlaşmaya varılmış olan bazı kavramlar vardır. *Katılım bir yapı tasarımının her aşamasında olmalıdır.* Yani, tasarım bitmiş olmamalı, *esnek* olmalıdır. Bir yapı katılımcı tasarımla üretilmiş olsa da yapıyı ilk tasarlayanların diktatörlüğünden söz edilebilir, bu nedenle o yapıda gelecekte yaşayacak olan kişiler de istekleri doğrultusunda katkıda bulunabilmelidirler. Bu bağlamda tasarımda modüler bir sistem düşünülmüştür. Prefabriğe yapı elemanlarıyla tüm proje 1m x 1m'lik bir ızgaraya bölünmüş ve gerek teraslarda gerek cephelerde kullanıcıların istekleri doğrultusunda şekillendirilmeye bırakılmıştır, ayrıca sera, tiyatro, atölye gibi mekanlar da dönüştürülebilir olarak düşünülmüştür. Bu yolla ilerideki katılımcılara projeye iştirak etme hakkı tanınmış olacaktır. Ancak değiştirilmemesi gereken bazı öğeler (kolon, giriş,

sert zemin, vb.) malzemeyle kullanıcılar tarafından değiştirilebilir öğelerden ayrılır. Değişmez öğeler çıplak beton kullanılarak vurgulanırken, değişebilir öğeler ahşabın kullanımıyla ifade edilmiştir. *Mükemmel tasarım yoktur.* Profesyonellerin tüm kararları profesyonel olmayanlardan daha doğru olacağı düşünülemez. Aslında, özellikle mimarlıkta, kullanıcılar daha doğru kararlar alırlar<sup>1</sup> (Habraken, 1986). Bu gerçek kabul edilmeli, kullanıcı küçümsenmemeli, kentin sorunlarına kentlilerin profesyonellerle beraber çözüm bulabilecekleri görülmelidir<sup>2</sup> (Turner, 1972). *Her tasarım süreci kendine özgüdür.* Katılımcı tasarımda, ürünü katılımcılar belirler. Kişilerin psikolojik yapıları, sosyo-ekonomik durumları, yaşları, dünya görüşleri, kişilikleri her tasarım sürecini özgün kılar ve genellemeleri engeller. Bu nedenlerden, yöntem olarak önerilen katılımcı tasarımda tek ve mükemmel bir sürecin varlığından söz edilemez.

1. Habraken, N. John, 1986, Towards a New Professional Role, Participatory Design Theory&Techniques, Sanoff Henry

2. Turner, John F. C., 1972, The Reeducation of a Professional, Freedom to Build, Turner, John F. C.