

NİTELİKLİ YAPILAŞMA “ÇOCUK VE GENÇLERLE KATILIMCI KENT KÜLTÜRÜ”

Yrd. Doç. Dr. Deniz HASIRCI
deniz.hasirci@ieu.edu.tr

GİRİŞ

Bu sunumda, çocuk ve gençlerin içlerinde zaman geçirmeleri beklenen mekanların tasarımına katkıda bulunmalarının ve sosyo-kültürel etkinliklerde rol almalarının anlamına ek olarak, katılımcı tasarımın tanım ve yöntemlerinden bahsedilecek ve yazarın uygulanmış veya hazırlık aşamasında olan proje ve atölye çalışmalarından örnekler sunulacaktır. Proje örnekleri arasında kentsel oyun/egitim alanı, çocuk müzesi gibi iki mekansal programlama çalışması ve farklı kültür ve yaş gruplarıyla gerçekleştirilen bir katılımcı sanat eseri örneği olacaktır.

Katılımcı bir mekansal programlama çalışmalarının işleyişinin temelinde yatan düşünce, farklı yaşlarda ve ilgi alanlarındaki kişilerin bir araya gelerek bir mekan tasarlamasının mümkün olduğu ve oldukça verimli sonuçlar alınabileceğidir. Katılımcı şekilde uygulanan bir programlama çalışması, insanların hayatlarını sürdürdükleri ve pek söz hakkına sahip olmadıkları mekanlarda karar almalarını ve uygulanmasını içerir.

KATILIMCI TASARIM

Çocuğun tasarıma katılması, kendisinin ciddiye alındığını ve sesinin duyulduğunu ve dolayısıyla mekanda kendisini rahat hissetmesi açısından çok önemlidir. (Dollinger et al, 2005; Killeen et al., 2000).

Bu katılımcı prensip, ülkemizde sürekli göz ardı edilen engelli çocukları da kapsayacak şekilde ele alınmalıdır. Buna ek olarak, çocuk mekanlarının yetişkinlerden bağımsız şekilde düşünülemeyeceğini de katılımcılık içeren konulara dahil etmek gerekmektedir. Bu konunun farklı seviyelerde açılımları olabilir^{7, 8}. Öncelikle, ebeveynlerin mekanın deneyimine dahil edilmesi konusu büyük önem taşır (Clark, A., ve B. Percy-Smith, 2006).

Katılımcı tasarımın gerekliliği ve kullanıcı için önemi konusu, çocuklar için tasarlanan mekanlarda özellikle önemlidir (Kural et al, 2007; Skivenes ve Stranbu, 2006).

Bunun nedeni çocuklara neredeyse hiç bir zaman içinde buldukları mekanlarla ve hayatlarının büyük bir kısmını geçirdikleri yuva, okul ve oyun alanları gibi yerlerle ilgili fikir sorulmamasıdır. Katılımcı ve etkileşimli tasarımın arkasındaki düşünce, sistematik bir şekilde disiplinler arası teori ve uygulama bilgi ve yöntemlerini birleştirerek insanların, kendi çevrelerinin tasarım ve planlamasında rol oynamalarını sağlamaktır (Sanoff, 1991). Tasarlanmış birçok mekan, kullanıcıların ihtiyaçlarına yanıt vermediğinden dolayı aidiyet duygusu yaratmaz ve başarılı olması zorlaşabilir¹⁵. Çocuk mekanlarında emniyet, güven

*Bu Bildiri İç Mimarlar Odası Adına Düzenlenmiştir.

duygusu, sürekli gitme isteği, değişen sergi ve etkinlikleri içeren dinamik bir mekan başarılı sayılabilir.

Çocuklar için tasarlanan mekanlar genellikle önceden kullanılan modellere göre planlanıp, yoğun şekilde yetişkinlerin algısına dayalı biçimde çocukların seveceği düşünülen renk, doku, malzeme, şekil ve karakterler kullanılır ve bu genellemeler tasarımı basitleştirerek sınırlar ve çocuklar için yeni tasarım özellikleri aranmasını ve yaratıcılığı engeller (Hadjioannou, 2007; Hasırcı ve Demirkan, 2003; Hasırcı ve Demirkan, 2007) Türkiye’de katılımcı projeler, hele ki çocukların katılımıyla gerçekleştirilenler oldukça azdır ve dolayısıyla desteklenmesi gereklidir.

MEKANSAL PROGRAMLAMA

Mekansal programlama, bir mekanın tasarımına geçilmeden işlevlerin, mekana giriş ve dolaşımının, mekanların arasındaki ilişkinin (yakınlık, görsel sadelik veya gizem), belirlenerek tasarımının çok önemli bir aşamasını oluşturur. Bir programlama etkinliği katılımcı şekilde, mekanın potansiyel kullanıcıları, projeden herhangi bir şekilde etkilenecek kişiler ve söz hakkına sahip olan diğer kişilerle yapılırsa çok daha farklı sesleri ortaya çıkartarak zengin ve verimli bir mekanın ortaya çıkmasına yardımcı olabilir (Kural et al., 2007; Sanoff, 1991).

Bir mekansal programlama etkinliğinde, süreci düzenleyecek tasarımcı içmimar ve mimarların yanında, müze yönetiminin, müze eğitim ve koleksiyon gruplarının, veli ve diğer ilgililerin ve de en önemlisi çocukların bulunmasını gerektirir. Her katılımcı mekansal programlama süreci, projenin gerekliliklerine göre farklı aşama, süreç, kişi sayısı ve yoğunluktan oluşur (Sanoff, 1980). Katılımcılara göre belirlenecek gruplar birbirine denk şekilde atölyeyi yöneten kişi (çoklukla tasarım takımından) oluşturulduktan sonra çalıştayın amacı ve aşamaları bir bir anlatılır ve görev dağılımı yapılır. Her grupta bir yönetici olur, ve bu kişi grup kararlarıyla ilgili notlar alır ve çalıştay sonunda grubun önerisini tüm katılımcılara ve tasarım takımına sunar.

ANKARA ÇOCUK OYUN/EĞİTSEL ALAN ÖRNEĞİ

Günümüzde çocuğun kentteki temsili sorununa bakış açısını çocuklara sağlanacak bir “oyun alanı” tanımından çıkartarak, öncelikle, çocukların genelde kent içerisinde ve özellikle kamusal alandaki yerini tartışmaya açmak doğru olacaktır. Şöyle ki; bir uçta gündelik hayattan ve mekanlardan soyutlanmış, gözetim ve denetim altında, özel/ticari çocuk mekanları üretilirken, diğer tarafta gündelik hayatın içinde ama sağlıklı, tehlikeli, verimsiz ve içeriksiz alanlar sunulmakta; sonuçta sosyal dengeler aşındırılmakta, ayrımcılık ve ayrıcalıklar pekiştirilmekte, genç yaşlarda belirlenen kimlikler daha sonraki yıllarda çeşitli davranış bozukluklarını açığa çıkarabilmekte ve kentlileri birbirlerine yabancılaştırmaktadır. Kendilerine ayrılmış mekanların tek düzeliliği ve sıkıcılığı çoğu zaman onlara danışılmadan hazırlanması ve kabul ettirilmesi, bunun yanı sıra fakirlik, renk, ırk, yaş ve cinsiyet ayrımı yapılması çocuğun kentteki temsiliyetini zorunlu kılmaktadır. Ankara Bademlidere’ de kurulması planlanan bir oyun/eğitsel alan, bu sorunu ele alarak, tanımlamayı ve hafifletmeyi amaçlar.

*Bu Bildiri İç Mimarlar Odası Adına Düzenlenmiştir.

İZMİR ÇOCUK MÜZESİ ÖRNEĞİ

Çocuklar için tasarlanan her mekanda olduğu gibi müzeler de özenle planlanmalıdır. İşe çocukların boyları, hareketleri, motor gelişimleri ve müzeden edinecekleri deneyim düşünülerek başlanmalıdır. İzmir’de kurulacak bir çocuk müzesinin ön çalışmaları hızla sürmekte, ve çocuklar logo tasarımından planlamaya kadar farklı aşamalarda etkin rol almaktadır.

Müzedeki eserler ve düzenekler, tek başına düşünülmemeli, çocuğun dikkati, öğrenme süreci ve deneyimi öncelikli olmalıdır (Bransford, 1991). Bilgi, ziyaretçinin algısından bağımsız olamayacağı için, planlamanın odağında müzenin programından ziyade, ziyaretçi çocuğun deneyimi olmalıdır. Müze deneyimleri üzerine yapılan çalışmalar, çocukken ailecek gidilen müze ziyaretlerinin ileriki müze ziyaret sıklığına ve deneyimini büyük ölçüde etkilediğini ortaya çıkarmıştır (Henderson and Atencio, 2007). Dolayısıyla, müze ziyaretini sadece çocuklar için değil aileleri için de cazip hale getirmek ve tanıtımını yapmak gerekmektedir.

Çocukların tek başına, aileleri, öğretmenleri veya arkadaşlarıyla birlikte yaşadıkları bir deneyim, bağlama göre değişen bir şekilde zaman içinde onların değer sisteminde bir yer edinerek davranış alışkanlıkları edinmelerine neden olacaktır. Bu deneyimler zaman içinde birikerek çocuğun kişiliğinin oluşmasına katkıda bulunur. Bir ürün, süreç, veya deneyim üzerinde konuşmak çocuğun düşünce modelinde yerini alarak yorum ve problem çözme kabiliyetlerini, düşünce şekil ve içeriğini, değer sistemleriyle entegre bir şekilde etkiler (Fender ve Crowley, 2007; Gillham ve McGilp, 2007). Bu durumda, sosyal ilişkilerin gelişmesine katkıda bulunacak bir mekansal düzenleme çocuğun gelişiminde önemli bir yer tutar ve müze içinde rahatlıkla elde edilebilir.

TÜRK-YUNAN SANAT ESERİ ÖRNEĞİ

Bu proje çocuk ve gençlerle katılımcı sanatsal ve tasarıma yönelik etkinlikler düzenleme yöntem ve sonuçlarını ve Türk ve Yunan çocuk ve gençleriyle düzenlenen bir atölye çalışmasını içermektedir. Proje, İzmir Ekonomi Üniversitesi ve TAKEV öğrencilerinden oluşan Buddy grubu ile Kids’ Guernica grubunun iletişimi sonucunda ortaya çıkmıştır. Kids’ Guernica grubu, çocukların barış temasıyla kültüre katkıda bulunmalarını, kültürler arası ilişkileri geliştirmeyi amaçlamaktadır. Sakız adası çocuklarıyla başlanan ve Pablo Picasso’nun orijinal “Guernica” eserinin tema ve boyutlarını taşıyan resim, İzmir’e getirilmiş ve iki kültürün farklı yaşlardaki çocuk ve gençleriyle tamamlanmıştır. Çalışmaya katılan çocuk ve gençlere nasıl anlaştıkları sorulduğunda “resim yaparak” cevabını vermeleri, iletişimi ön plana çıkaran sanatsal yaratıcılık ve yatkınlığın başladığının en büyük göstergesidir. Resim, Ekim, 2007’de Atina’da Avrupa Kültür Başkentleri Konferansı’nda sergilenmeye hak görmüştür. Bu çalışma, tüm katılımcılar için büyük bir gurur kaynağı ve yeni dostlukların başlangıcı olmuştur. Çalışmalara “Barış Kenti” isimli atölye çalışmalarıyla 2009’da devam edilecektir.

*Bu Bildiri İç Mimarlar Odası Adına Düzenlenmiştir.

SONUÇ

Okulların gündemindeki olması gereken fakat atlanılabilen en önemli konulardan biri, gençleri, ileriki yaşamlarında karşılaşacakları yaratıcı problem çözme, karmaşık ve çok parçalı düşünme ve düşüncelerini aktarabilmesine yardımcı olacak sosyal becerilere sahip olma konularına nasıl ve ne şekilde hazırlanması gerektiğidir (Hasırcı ve Demirkan, 2003). En önemli konu, gençlerin bu konulara ilgi duymalarını sağlamaktır. Farkındalık ve daha sonra da ilgi ise, konuyla bireysel bir ilişki kurulduğunda daha anlamlı ve kalıcı olmaktadır (Hasırcı ve Demirkan, 2007). Bir grubun parçası olmak ve grupça bir işi bitirmiş olmak ise aidiyet duygusunun bireysel ilginin dışına çıkıp grupsal anlamda yer tutması demektir (Killeen et al., 2000; Sanoff, 1991). Katılımcı sanat ve tasarım etkinliklerinde bu düşünce altyapıyı oluşturur. Sonuç veya ürün çok önemli olmakla birlikte, asıl odak süreçtedir. Katılım, aidiyet, kontrol, korumacılık, kişiselleştirme ve motivasyon gibi duyguları da beraberinde getirmektedir (Killeen et al., 2000).

Doğru planlanan katılımcı bir atölye çalışmasında rol almak hem verimli, hem de eğlenceli bir deneyimdir. Ancak bir atölye çalışması birkaç saat gibi çok kısa bir zamanda bitse bile, planlanması aylar alabilir (Clark ve Percy-Smith, 2006). Çocuklarla yapılacak bir atölye çalışması konusunda düşünülecek en temel konu, çocuklarla nasıl ve ne şekilde çalışılabileceğidir. Çocukları bu tür bir projede çalışmak konusunda heveslenmelerini sağlamak önemli bir noktadır. Ancak onlardan, bir tasarıma katkıda bulunacak bilgiyi almak çok daha önemlidir. Başka bir konu ise toplanan bilginin doğru yorumlanmasıdır. Bu üç adımın her biri tam anlamıyla elde edilirse ancak katılımcı bir uygulamanın verimli olduğu söylenebilir (Kural et al., 2007).

“Mekan” dediğimiz kapsamlı ve çoğunlukla muğlak olan terim birçok farklı anlamda kullanılmaktadır. Fiziksel, sosyal, veya kültürel mekan üzerinde yoğunlaşılabilir, fakat bir tam bir mekan deneyimini oluşturan faktörler bu üçünün birleşimidir. Dolayısıyla, çocuklar için tasarlanan mekanlarda çoğunlukla yapıldığı gibi sadece bir etkene yoğunlaşmak ve çocuğu dışlamak, mekanın eksik kalmasına neden olur. Çocuklar için tasarlanan mekanlarda, sıklıkla onların yaratıcılığını destekleyecek özellikler bulunmamaktadır. Sanatın ve okul dışı etkinliklerin çocuk ve gençlerle buluştuğu mekanların ise özellikli olmaları, onları sıkmadan isteyerek gelmelerini ve sanatı paylaşmalarını sağlamaları ileride nasıl yetişkinler olacakları ile yakından ilişkilidir. İçmimarlar Odası İzmir Şubesi olarak bu faktörlere, özellikle üniversite öğrencileriyle olan proje ve etkinliklerde dikkat edilmekte, bu tür projelerde yer almaları için gerekli teşvik ve altyapı sağlanmaktadır.

KAYNAKLAR

Bransford, J. D., “How People Learn: Brain, Mind, Experience, and School”, The Design of Learning Environments, National Academies Pres, Washington, DC, USA, 1991.

Clark, A., ve B. Percy-Smith, “Beyond Consultation: Participatory Practices in Everyday Spaces” Children, Youth, and Environments, 2006, 16(2), s. 1-9.

Dollinger, S. J.; Dollinger, S. M. C.; ve L. Centeno, "Identity and Creativity", *Identity: An International Journal of Theory and Research*, 2005, 5(4), s. 315-339.

Fender, J. ve G. Crowley, "How Parent Explanation Changes What Children Learn From Everyday Scientific Thinking", *Journal of Applied Developmental Psychology*, 28(3), Mayıs-Haziran 2007, s. 189-210.

Gillham, B. ve H. McGilp "Recording the Creative Process: An Empirical Basis for Practice-Integrated Research in the Arts" *International Journal of Art and Design Education*, 2007, 26 (2), s. 177-184.

Hadjoannou, X., "Bringing the Background to the Foreground: What Do Classroom Environments That Support Authentic Discussions Look Like?" *American Educational Research Journal*, 2007, 44(2), s. 370-400.

Hasırcı, D.; Demirkan, H. "Creativity in Learning Environments: The Case of Two Sixth Grade Art-Rooms", *The Journal of Creative Behavior*, 1st Quarter, 2003, 37(1), s. 17-42.

Hasırcı, D.; Demirkan, H. "Understanding the Effects of Cognition in Creative Decision-Making: A Creativity Model for Enhancing the Design Studio Process", *Creativity Research Journal*, 2007, 19(2-3), s. 259-271.

Henderson, T. ve D. Atencio, "Integration of Play, Learning, and Experience: What Museums Afford Young Visitors", *Early Childhood Education Journal*, Aralık 2007, 35(3), s. 245-251.

Killeen, J. P.; Evans, G. W.; ve S. Danko. *The Inclusion of Permanent Student Artwork in Public Schools: Sense of Ownership and Creative Problem Solving*, New York: Department of Design and Environmental Analysis, Ithaca, 2000.

Kural, N.; Özaloğlu, S.; Tanrıöver, S.; Ural Ertez, S.; Hasırcı, D., *Bademlidere Pilot Bölgesi Çocuk Çekim Merkezi Çalışmaları*, Yazarlar tarafından basılmış ve dağıtılmıştır, 2007.

Sanoff, H. *Visual Research Methods in Design*, Van Nostrand Reinhold, New York, 1991.

Sanoff, H., *Methods of Architectural Programming*, Van Nostrand Reinhold, New York, 1980.

Skivenes, M. ve A. Stranbu, "A Child Perspective and Children's Participation", *Children, Youth and Environments*, 2006, 16(2), s. 10-27.