

Kentte Mekân Bulmacası: K lt rparkı

ON BİR YILDIR MİMARLIK HAFTASI ETKİNLİKLERİNİN BİR PARÇASI OLAN VE MİMARLIK  ĞRENCİLERİNİN KATILIMIYLA GERÇEKLEŞEN KENTTE MEKÂN BULMACASI AT LYESİ,  ĞRENCİLERİN BU SENE MEKÂN OLARAK SEÇİLEN K LT RPAK'ı YENİDEN, OYUN ARACILIĞIYLA DENEYİMLEMELERİNİ SAĞLADI

Ahenk Yılmaz, Ali Okan Yılmaz



Kentte Mek n Bulmacası At lyesi 11. yılını tamamlarken kendine K lt rpark'ı mesken se ti. Şimdiye kadar İzmir'in ve Kayseri, Talas'ın pek  ok farklı kentsel mek nını kurduđu bulmaca silsilesinin parçası yapan at lye, bu sefer K lt rpark'ın t m n  bir oyun alanı haline getirdi. Bundan  nce İzmir'de ger ekleşen t m at lyelerde 2004 yılında hazırlanan İzmir Kent Merkezi Mimarlık Haritası'nda g sterilen alanın tamamı kullanılmıştı; ki bu alan Alsancak Liman b lgesinden Konak'a kadar uzanan olduk a geniř bir kentsel mek nı kapsamaktadır. Bu yılki Mimarlık Haftası'nda ise at lye K lt rpark ile sınırlandırılarak, park hakkındaki g ncel tartıřmalara dođrudan katkısı olmamakla birlikte K lt rpark'ın mevcut durumu, anlamı ve kent belleğindeki yeri ile ilgili bir hatırlatma - tazeleme yapma amacını tařıdı.

At lye boyunca, oyunun dođru bir şekilde y r t lmesinin  nemli bir bileřeni olan hakemler² ve birebir bulmacaları  zmesi beklenen yarıřmacı  đrenciler³ K lt rpark'ı daha  nce hi  deneyimlemedikleri bi imde deneyimleme imk nı edindiler. Yarıřmacıları bir bulmacadan diđerine s r kleyen ipu ları mek nla,  zellikle K lt rpark'ın bellek mek nlarıyla kurdukları iliřkileri tekrar  retmeyi ama ladı. At lyeye katılan mimarlık  đrencileri, yařadıkları kentin en  nemli kamusal alanlarından birini oyunla ve  zellikle bir bulmaca oyunuyla yeniden keřfederek aslında ona dair yeni bir bellek oluřturdular.  nk , bellek ge miřin temsili olarak⁴ her hatırlama s recinde  nceki temsilin

zihinde yeni bilgi ile b t nleşmesi ile yeniden oluřturulur. Yani, yarıřmacılar K lt rpark'ı  nceden biliyor, g nl k rutinleri i erisinde d zenli olarak ziyaret ediyorduysalar bile, bu oyun s recinde tekrar keřfettiklerini ve K lt rpark i in yeni bir bellek oluřturduklarını s ylemek m mk n.

Park alanının t m nden se ilip bulmacaları hazırlanan yerler, kolaylıkla tahmin edilebilecek ve park imgesinin bir parçası olarak bellekte yer eden Parař t Kulesi gibi bilinen yapıların yanında, her g n parka bir sebeple yolu d řenlerin bile daha  nce hi  fark etmediđi  eřitli kiřilerin ve/veya olayların anısına dikilmiş olan anıtları da kapsadı. Bu Őekilde belirlenmiş olan her nokta i in bir hakem se ildi ve her noktanın hakemi, kendi noktasının bulmacasını  zerek gelen yarıřmacılara bir sonraki noktalarının bulmacasını vermekle g revlendirildi. Her bulmaca yarıřmacıları bir sonraki noktaya tařırken farkında olmadan K lt rpark i in yeni bir bellek haritası oluřturmalarına aracılık etti.  zellikle g n m zde  nemi ya da kullanımı azaldıđı i in  ok fazla bilinmeyen ancak kentlilerin K lt rpark'a iliřkin belleğinde yer etmiş yapı ve mek nlar se ilerek, parkın unutulmuş y z n n  đrenciler tarafından bir nebze olsun  đrenilmesi / hatırlanması sađlanmaya  alıřıldı.

At lyenin en  nemli ama larından birini mimarlık  đrencilerinin K lt rpark'ı oyun ile yeniden deneyimlemelerini sađlayarak park ile kurdukları iliřkiyi g c lendirmek oluřturuyordu.  nk , biliyoruz ki, K lt rpark gibi kentlilerin kolektif belleğinde  nemli yere sahip olan

kentsel mekanlar bireylerin hem yerler ile hem de içinde yaşadıkları toplum ile kurdukları aitlik ilişkisini ve grupları bir arada tutan birliktelik hissini güçlendirirler⁵. Geçmişin temsilleriyle ilişkili olan bu yerler özellikle kolektif belleğe köklenmesi, gelişip büyümesi için uygun bir zemin sağlarlar. Christine Boyer, Kolektif Bellek Şehri adlı kitabında kentteki bu yerlerin “anılarımızı biçimlendirdiğini” ve hatta “hatırlamayı sağlayan bellek kodları” gibi bir işlev taşıdığını söyler⁶. Kente ait tüm bu yerler çağlar boyunca yeniden ve yeniden inşa olurken, geçmişin izlerini hâlâ üzerinde taşıyarak oluşmuş olan kodlarının işte tam da kente ait belleği inşa edebilmek için tıpkı eski bir yazının şifresini çözer gibi okunması gerektiğini söyler⁷. Kültürpark, kuşkusuz sahip olduğu geçmişe ilişkin tüm referansları ve bugün hâlâ kent ile kurduğu ilişki ile İzmir için bu yerlerin en önemlilerinden birisini oluşturur.

Tüm park alanını oyunlaştıran atölye süresince bulmacalar aracılığı ile parkın önemli noktaları için yazılan kodlar öğrenciler tarafından çözüldükçe, mekânlar da oyun aracılığı ile yeniden okunmuş oldu. Oyunun bir bulmacadan diğerine sürükleyen ve zamanla yarışarak bulmaca çözmeyi gerektiren yapısının, oyun-temelli öğrenme süreçlerinin önemli bir yöntemi olan akış kuramı ile karşılığını bulduğunu söylemek mümkün⁸. Bu akışın süreklilik yaratan yapısı öğrencilerin mekânı tanıma / hatırlama deneyimlerini eğlenceli bir aktivite haline getirirken, alana olan ilgilerinin ve problem çözmeye ve odaklanmaya ilişkin becerilerinin gelişimine katkı sağlamayı da hedefledi. Bulmacaları çözebilmek için gereken ipuçlarını Kültürpark’ın tarihine ilişkin internet tabanlı kaynaklarda hızla arayan öğrenciler, bu meydan okuma sırasında ve akışın içerisinde, Kültürpark’a ilişkin daha önce bilmedikleri pek çok detayı fark etme olanağını buldular. Bulmacaları ilk tamamlayan grup olmak için park alanı içerisinde hızla hareket eden öğrenciler, o sırada parkta çeşitli amaçlarla vakit geçirenler için de ilgi odağı haline geldi. Atölye, bu bağlamda da parkın bilinirliğinin ve kentlilerin parkın sahip olduğu kültürel mirasa ilişkin farkındalığının artmasına aracı olmaya çalıştı.

Kültürpark’ın kent belleğinin önemli

bir parçası olarak kamusal açık alan kimliğini korumaya ilişkin mimarlık içinden ya da dışından pek çok aktörün çabalarına bir katkı koymak adına parkta düzenlenen atölye, bir yarım gün içerisinde başladı ve bitti.

“ATÖLYEYE KATILAN MİMARLIK ÖĞRENCİLERİ, YAŞADIKLARI KENTİN EN ÖNEMLİ KAMUSAL ALANLARINDAN BİRİNİ OYUNLA VE ÖZELLİKLE BİR BULMACA OYUNUYLA YENİDEN KEŞFEDEREK ASLINDA ONA DAİR YENİ BİR BELLEK OLUŞTURDULAR”

Mimarlık öğrencileri ve park ziyaretçileri oyunun içine oyuncu veya seyirci olarak eklenerek parkın belleğinin hem bireyler için hem de kolektif olarak yeniden üretilmesi sürecinin bir parçası oldular. Kültürpark’ın farklı farklı kentli gruplar tarafından çeşitli aktiviteler aracılığıyla deneyimlenme miktarı arttıkça ve kentlilerin kolektif belleğindeki yeri güçlendikçe, kamusal alan olarak kent için önemi daha da çok anlaşılacak. Park alanında oyun oynamak ise kuşkusuz ki bu deneyimi yaratmanın en keyifli hali. ■

Ahenk Yılmaz, Doç. Dr., Yaşar Üniversitesi Mimarlık Fakültesi Mimarlık Bölümü

Ali Okan Yılmaz, Mimar

DİPNOTLAR

1 Atölye 6 Ekim 2018 tarihinde Mimarlar Odası İzmir Şubesi tarafından düzenlenen İzmir Mimarlık Haftası kapsamında yapılmıştır. Atölyeye verdikleri destekler için Mimarlar Odası İzmir Şubesi’ne ve özellikle Buğra Güngör ve Okay Gönülol’a teşekkür ederiz.

2 Atölyenin hakem öğrenci listesi şu şekildedir: Aslıhan Barut, Mücahit Bursalı, Merve Büyüknacar, Recep Duruk, Çiğdem Ergezer, Ezgi Güven, Elif Kınacı, Ebru Mutlu, Furkan Özata, Ozan Yaşar

3 Atölyenin yarışmacı öğrenci listesi şu şekildedir: Ümran Akılık, Elif Ceren Aktaş, Ferya Alkan, Nimet Büşra Alp, Begüm Artkuy, Duhan Ayhan, Funda Bayram, Büşra Bülbül, Burçak Çıkkıç, Gizem Doğmuş, Mert Efendioğlu, Özge Eren, Ayşe Sena Gürcan, Berfin Güzel, Eda Karasu, Esra Karatepe, Berca Kavani, Gizem Kılıç, Selen Kiran, Şerife Yağmur Konuk, Gülsersen Elif Köseoğlu, Betül Aybüke Meral, Fulya Mordoğan, Yonca Özkan, Elis Erdinc Skender, Özüm Uçan, Dije Yıldırım, Barış Can Yılmaz, Miray Melisa Yörük

4 Jacques Le Goff, History and Memory, çev. Steven Rendall and Elizabeth Claman (New York: Columbia Üniversitesi Yayınları, 1992), p. 51.

5 Barbara A. Misztal, Theories of Social Remembering (Berkshire: McGraw-Hill, 2003), 13.

6 M. Christine Boyer, The City of Collective Memory: Its Historical Imagery and Architectural Entertainments (Londra; Cambridge, Mass: MIT Yayınları, 1994), 322.

7 Boyer, The City of Collective Memory, 322.

8 Wilfried Admiraal ve diğerleri, “The concept of flow in collaborative game-based learning,” Computers in Human Behavior 27 (2011): 1185-1194.

