

Mimari tasarım eğitiminde enformellik

İpek YÜREKLİ*, Hülya YÜREKLİ

İTÜ Mimarlık Fakültesi, Mimarlık Bölümü, 34437, Taksim, İstanbul

Özet

'Mimari tasarım eğitiminde enformellik' başlıklı bu çalışmada, mimari tasarım dersinde enformellikten nasıl yararlanılabileceği incelenmiştir. Üniversite eğitiminin sadece somut olan bilgiyle uğraşmadığı, günümüzde daha çok tanımlanması zor olana, belirsiz olana kaydığı ve mimarlığın geleceğe odaklanan, açık uçlu, belirsiz, değişken, çelişkili karakteri göz önünde bulundurularak mimarlık eğitiminin farklı alanlarla iç içe olması gerektiği, 'topluma dışardan bakış' veya 'geleceğe ait spekülasyon yapabilme' gibi tavırları kapsadığı ve mimarlığın değerlendirildiği bir ders olarak mimari tasarım dersinin mimarlığın somut ve objektif yönleri dışındaki özelliklerini de ele alması gerektiği vurgulanmıştır. Enformellik konusu esnek, spontane ve sezgisel davranışların kaynağı olan oyuncu tavrı serbest bırakan bir durum olarak ele alınmıştır. Mimari tasarım eğitiminde enformellik konusu, uygulanmış örnekler yardımıyla değerlendirilmiştir.

Anahtar Kelimeler: Mimari tasarım, eğitim, enformellik.

Informality in architectural design education

Abstract

This article, 'informality in architectural design education', focuses on the potential of utilizing the concept of 'informality' as a method in the architectural design studio – an integral part of architectural education. It focuses on the idea that higher education is not only interested in concrete knowledge, but more and more concerned about the indefinable and the vague. In a more ambiguous world where education is becoming more personal and open-ended, the importance of abstract concepts such as instincts, intuition, emotional intelligence, responsibility, flexibility, creativity and the feeling of righteousness increase. Architectural education also concentrates on the open-ended, changing, contradictory and ambiguous character of architecture, which is interested in the unknown future. It is suggested that architectural education shall integrate different fields; that it contains approaches such as 'evaluating the society from the outside' and 'speculating about the future'. Architectural design studio as the main territory for architectural judgment shall integrate aspects of architecture other than concrete and objective ones. It is rather difficult to utilize the abstract concepts in education, however they can be open to discussion through the informality. The concept of 'informality' is discussed as the source of flexible, spontaneous and intuitive behaviour, which gives a break to the usual hierarchy and accepted patterns of the society. Informality in architectural design education is discussed with examples such as workshops, multiple workshop programs, programs organized by the students and short informal works in formal architectural education.

Keywords: Architectural Design, Education, Informality

*Yazışmaların yapılacağı yazar: İpek YÜREKLİ. ipekyurekli@yahoo.com; Tel: (212) 293 13 08 dahili: 2362.

Bu makale, birinci yazar tarafından İTÜ Mimarlık Fakültesi'nde tamamlanmış olan "Mimari tasarım eğitiminde oyun" adlı doktora tezinden hazırlanmıştır. Makale metni 06.06.2003 tarihinde dergiye ulaşmış, 23.07.2003 tarihinde basım kararı alınmıştır. Makale ile ilgili tartışmalar 31.07.2004 tarihine kadar dergiye gönderilmelidir.

Giriş

Bu çalışmada, mimari tasarım dersinde enformellikten nasıl yararlanılabileceği sorgulanmıştır. Konu kuramsal olarak incelenmiş ve deneysel olarak da uygulanan çalışmalar yardımı ile tartışılmıştır. Yapılan çalışmaların hangi bağlamda gerçekleştirildiği, neyi amaçladıkları, nasıl uygulandıkları ve katılımcılar tarafından nasıl yorumlandıkları aktarılmaktadır.

Günümüzde üniversiteler, öğrencilerinin entelektüel gelişimlerini, verdikleri meslek eğitimi kadar önemsemektedirler. Üniversite eğitimi artık sadece somut olan bilgiyle uğraşmamakta; daha çok tanımlanması zor olana, belirsiz olana odaklanmaktadır. Belirsizliğin arttığı, eğitimin kişisel ve açık uçlu hale geldiği bir dünyada sezgiler, sağduyu, duygusal zeka, sorumluluk duygusu, adalet duygusu, esneklik, yaratıcılık gibi soyut kavramlar öne çıkmaktadır.

Mimarlık işi de karakter olarak soyut kavramlarla iç içe olan karmaşık ve çelişkili bir yapıya sahiptir. Mimarlık; bina, malzeme, strüktür gibi somut öğeleri; zaman, boşluk, ortam, karakter gibi soyut öğeleri; statik, mekanik, topografya gibi ölçülebilir olan faktörleri; insan, doğa, kullanım, 'olay' gibi tam olarak tahmin edilemez olan faktörleri bir arada bünyesinde taşır. Cook (1996)'a göre, mimarlığın hem en çok keyif veren, hem de en çok rahatsız eden yönü, bu ölçülebilir veya ölçülemez olan özelliklerinin karışımından oluşan açık uçluluğudur.

Mimari tasarım, zaman ile ilişkili bir kavramdır. Tasarımcılar, hayal edilen bir gelecekteki gerçeklik üzerinde çalışırlar; tasarımcı için (henüz var olmayan), önceden görülenin tanımlanması ve var edilmesi söz konusudur (Jones, 1982). Tasarlama eyleminin en önemli özelliği geleceği düşünme, gelecekteki problemleri tanımlama gerekliliğidir. Belirsizliklerin oluşturduğu gelecek ise; sadece düşünce değil, sezgiler ve sağduyu yardımı ile öngörülebilir. Tasarımcı, sezgilerini ve sağduyusunu güçlendirmeyi ve kullanmayı, bu sayede 'geleceğe ait spekülasyon yapabilme'yi öğrenmelidir.

Mimarın işi, gelecekteki ihtiyaçları bugünden yorumlamak ve bir anlamda ihtiyaç sahiplerine tercüme etmek, gerektiğinde onları yönlendirmektir. Bir anlamda topluma 'dışardan bakış' (yabancılaşma) anlamındaki bu tavrı ve belirli kalıpların dışında farklı bakış açılarıyla bakabilme yeteneğini kazanmak, mimarlık öğrencilerinin mimarlık eğitimi boyunca yaşadıkları önemli değişimlerden biridir.

Mimari tasarım dersi stüdyosu, mimarlık eğitiminin, zaman ve etki açısından en önemli parçası sayılabilir. Mimari tasarım mantığı büyük ölçüde bu derste şekillenmeye başlar. Mimari tasarım stüdyosunda yapılan iş ise, tasarımın öğretilmesinden çok, tasarımın değerlendirilmesidir.

Somut, soyut, ölçülebilir, ölçülemez, tahmin edilemez ve belirsiz özellikleri bünyesinde taşıyan mimarlık işinin değerlendirilmesi, objektif olma kaygısı sebebiyle, çoğunlukla eksik yapılmaktadır. Mimari tasarım eğitimi, bu işin açık uçluluğu ve belirsizliği ile başa çıkabilecek yeni yöntemler geliştirmek durumundadır. Bu tıkanma noktasında bir çıkış şansı yaratabilecek enformel yöntemler esneklik, sezgiler ve sağduyunun öne çıktığı bir oyuncu tavır ile eğitimin içinde yer alabilir.

Enformellik

İnsanlar geçerli olan düzeni ve dolaylı veya dolaysız olarak 'normal'i, bu düzene ait normları, değerleri, ölçüleri, kabulleri ve hakim zevkleri, dahası bunları değerlendirme kriteri olarak kullanmayı eğitilerek öğrenirler. Formel eğitimin amacı budur. Normalin, olağan olanın, sıradan olanın dışına çıkmayı amaçlayan enformellik ise, varolan düzenin ve kuralların dışında, kabul edilmiş hiyerarşinin yıkıldığı yeni bir ortam, yeni bir 'gerçek'lik sunar.

Enformel ortamlar, insanların sezgilerine göre davrandıkları, kişiselliklerini daha rahat ortaya koydukları, sık rastlanan bir deyimle içlerindeki çocuğa izin verdikleri ortamlardır. Boyd (1971), bunu, 'insanın kendisinden, kendi yarattığı kısıtlamalardan kurtulması' olarak tanımlıyor.

Bir yoruma göre; enformel davranışları destekleyen oyun, insanın somut ‘gerçek’ten ve kendi ‘süperego’sundan kaçışıdır (Reardon, 1974). Bilinçli veya bilinçsiz kısıtlamalardan uzaklaşan bu tip davranışların sağlıklı bir insanın önemli gereksinimlerinden olduğu kabul edilmektedir.

Günümüzde enformel ortamlara ve oyuna karşı tavrın değiştiğini savunan Combs (2000)’a göre, artık insanlar daha çok oyun oynamak istemektedir, toplumlar daha çok insana oyun oynama şansı tanımaktadır. Oyunu ciddiyet ve rasyonel dışı görerek ‘modern’ yaşamın dışında tutmaya çalışan batı toplumu, artık bu kavramı yüceltmektedir.

Spariosu (1989), daha önce nerdeyse imkansız olduğu düşünüldüğü halde, artık biyoloji, zooloji, antropoloji, sosyoloji, eğitim, ekonomi, siyasal bilimler, sibernetik, istatistik, fizik, matematik, felsefe gibi sayısız alandaki bilimsel çalışmalarda oyundan yararlandığını açıklar. Sadece bilimsel araştırmalarda kalmayıp, iş dünyasında da oyun artık bir araç, yöntem ve kaynaktır. Uluslararası bir kozmetik firmasının (L’Oreal) üst düzey yöneticilerinden bazılarının bir bilgisayar oyunu sayesinde seçmesi buna örnek olarak gösterilebilir (Karaahmet, 2002). Oyun, çocuk ve çocukluk kavramlarına bakış geçtiğimiz yüzyılda oldukça değişmiştir.

Lefaiivre ve de Roode (2002) özellikle 2. Dünya Savaşı sonrasında gerçekleşen bu değişimin ilk belirgin işaretini Spock (1972)’in, otorite karşıtı bir çocuk eğitimini savunduğu 1946 tarihli kitabı olarak görür. Spock bu kitabında, her çocuğun bir birey olduğunu ve birey olmaya izin verilmesi gerektiğini iddia eder. Bu tarihlerden sonra ‘Batı’ toplumunda çocuk, her alanda daha çok önemsenmeye başlanmıştır. 1950’lerde Situationist International hareketini oluşturan Cobra sanatçıları, ‘işlevsel şehir’ kavramının geçerliliğine engel olarak gördükleri ‘çocuk’u oynama eylemi ile özdeşleştirirler ve bundan aldıkları esinle yeni, oyuncu, enformel bir toplum yaratmayı hedeflerler (Lefaiivre ve de Roode, 2002). Günlük hayattaki oyunu vurgulayan bu hareketin önemli noktası olan durum yaratma ve pozisyon alma kavramları (Wollen,

1993; Sadler, 2001), insanın olayları algılayışını belirleyen bir dışardan bakışı, yabancılaşmayı gündeme getirir. Yabancılaşma, enformellik ve oyun, çocuğun esin kaynağı olduğu bir ilişkiler bütünüdür.

Mimari tasarım eğitimi ve enformellik

Mimari tasarım eğitimi felsefesinde önemli yeri olan Hejduk, kökene inmeyi ve mimarlığı çocuğun masum gözü ile algılamayı amaçladığını açıklar. Temel tasarım derslerinin öncülerinden Itten’in bir şiirinde yer alan ‘çocuk gibi insan olmalı; kısıtlanmadan kendini ifade ederek’ deyişi, Hejduk’ün yaklaşımının da yansımasıdır (Ockman, 1997).

Spontanelik ve kişiselliği ifade etme üzerinde duran Itten (1970)’in, tasarım derslerine beden denetimini sağlayan Uzak Doğu kültürüne ait egzersizlerle (Tai Chi) başladığı bilinmektedir. Itten’a göre: dünyayı var eden renkler, bir objeye bağlı olmaksızın içsel olanı dışa vurma kapasitesine sahiptirler. Renkler konusunda ustalaşmak isteyen insan, öncelikle kendi içindeki renklere (kendi bedenine) hakim olmalıdır. İlk bakışta ilgisiz görülebilecek bir çok alanda, örneğin, okuma, matematik veya fen derslerinde beden kullanımından, aktif oyunlardan yararlanmak derse olan ilgiyi yoğunlaştırmaktadır (Humphrey, 1974).

Mimarlık eğitiminde tiyatro deneyiminin katkısını savunan Aytacı-Dural (2002)’a göre, beden sel rahatlatma, zihinsel performansı da artırır. Tasarım derslerinde insan bedeninin kullanımı, derse bambaşka bir boyut getirir. Utah Üniversitesi’nde uygulanan bir örnekte öğrenciler tasarladıkları binaların yapısal özelliklerini kendi bedenlerini kullanarak sergilerler: çekmeye çalışan bir kol, basınca çalışan bir bacak gibi. Bu uygulamada insan bedeninin hareketi, mekanik hareketi temsil eder (Smith ve Hermanson, 2001). Böyle bir yöntem konuya farklı yorumlar getirmenin önünü açabilir, ilgiyi yoğunlaştırarak katılımcıları motive eder ve stüdyo ortamını enformelleştirerek farklılaştırır.

Mimari tasarım eğitimi ile uğraşanların ortak kanısı, bu eğitimin stüdyo ile, okul ile sınırlı

kalamayacağıdır. Bütün dünya mimarlık öğren-cisinin gözlem alanıdır; dolayısıyla eğitim ortamının parçasıdır. Okul dışı eğitim okuldaki düzenin değiştiği, başka düzenler, başka ortamlar anlamına gelir ve formel eğitimden uzaklaşmayı sağlar. Enformel eğitim ortamlarının bir kısmı önceden düzenlenmiş, bir kısmı tamamen spontane olarak ortaya çıkmış olabilir. Organize edilmiş enformel eğitim sistemlerinin en önemli bölümünü ise workshoplar oluşturur.

Workshoplar

Kısa ve yoğun eğitim çalışmaları anlamına gelen workshoplar, her alanda sıkça kullanılmaktadır. Workshoplar, işleyen düzenin dışında oluşumlardır; farklı yapıda, farklı mesleklerden, farklı okullardan, işlerden, ülkelerden insanların bir arada çalışabilmelerine olanak sağlarlar. Bu bağlamda önemli bir hizmet veren ciddi organizasyonlardır. Farklı insanları bir araya getirmeyi sağlayan birlikte çalışma süresinin kısa olması iken, hazırlıklar aylar, hatta yıllar alabilir. Bellman ve Kelly (1997)'ye göre workshopların en önemli sürecini planlama aşaması kapsar. Çünkü workshopun bütün aşamalarında yürütücü ve katılımcıların değişiklik yapmaya hazırlıklı olmaları, esnek davranabilmeleri gerekir (Bellman, Kelly, 1997). Esneklik, enformel eğitimin en önemli özelliklerindedir. Esnek bir ortam yaratabilmek ise, sıkı bir ön çalışmayı ve yürütücülerin konuya hakim olmalarını gerektirir. Yürütücüler hem tamamen orada olmayı, hem de orada bulduklarını katılımcılara hissettirmemeyi başaracak yetkinlikte olmalıdırlar.

Organize edilen workshoplar belli bir probleme odaklandığı gibi, daha genel konularla ilgili de olabilirler. Amaç çözüm için alternatifler üretmek, durumun çok boyutunu değerlendirebilmek, farklı bakış açılarını görebilmek ve tartışma ortamı yaratabilmektir. Ortamın enformelliği beyin fırtınası yönteminde olduğu gibi, düşünceler üzerinde erken değerlendirme ve yargılama yapmadan sezgisel olanın ortaya çıkarılmasını destekler.

Üzerinde fikir üretilmesi istenen problemin karmaşıklığı katılımcıların çeşitliliğini ve

workshopun süresini belirleyebilir. Süre bir gün, birkaç gün veya birkaç hafta olabilir. Workshopun süresi kısaltıkça çalışmanın yoğunluğu artar. Aynı zamanda, sürenin kısa olması, daha fazla insanın katılabilmesine imkan verir. Uzun süreli workshoplarda ise çalışmanın konferans, gezi ve panellerle desteklenmesi daha olanaklıdır. İstanbul Teknik Üniversitesi Mimarlık Fakültesi'nde gerçekleştirilmiş olan 'Continuity and Development in İstanbul' ve 'Architectural Museum in İstanbul' başlıklı çalışmalar farklı süreli workshoplara örnektir.

Continuity and Development in İstanbul

İ.T.Ü.'de yurtiçi ve yurtdışından mimarlık öğrenci ve öğretim görevlilerinin, mimarların katılımıyla düzenlenen üç haftalık 'Continuity and Development in İstanbul' ('İstanbul'da Devamlılık ve Gelişme') başlıklı çalışmalar, uzun süreli workshoplardan sayılabilir. Bu workshoplarda konferanslar, geziler, paneller yanında, İstanbul'un belli bölgeleri için tasarım çalışmaları yapılmıştır. 1992 yazında Zeyrek bölgesinde, 1993 yazında Kumkapı-Kadınca bölgesinde, 1994 yazında Üsküdar bölgesinde çalışılmıştır. Bu workshopların düzenleyicisi olan Hülya Yürekli ve Ferhan Yürekli, 'bu tip enformel çalışmaların verimi arttırdığını' ve 'öğrencilerin ufkunu açıp, bakış açısını, ilgi alanlarını, iletişimi arttırmak için bir ortam oluşturduğunu'¹ ifade etmektedirler.

Architectural Museum in İstanbul

5-9 Mayıs 1993'te İTÜ'de yapılan 'Architectural Museum in İstanbul' (İstanbul Mimarlık Müzesi) workshopu dört gün süresince gece gündüz

¹ Bu çalışmalara katılanlarla yapılan kişisel görüşmelerde; 'yirmidört saat (kısıtlı saatler dışında da) birlikte olmanın iletişimi çok boyutlu hale getirmesi', 'grup çalışmasının desteklenmesi', 'farklı kişiliklerin bir araya gelmesiyle çeşitli fikirlerin tartışılarak dinamik bir ortam oluşturulması', 'kişinin kendini ortaya koymasına, kişiselliğe izin verilmesi', 'yaratıcılığın harekete geçirilmesi', 'katılımcıların büyük bir motivasyonla çalışmaları', 'heyecan', 'çalışma ortamının eğlenceli olması', 'kendine güvenin artması' gibi konular enformel eğitimin formel eğitime göre avantajları olarak ortaya konmuştur.

çalışılan bir örnektir. Bu çalışma İstanbul'da bir mimarlık müzesi olmamasının büyük mimari zenginliğe sahip olan şehirde bir eksiklik olduğu tesbiti sonunda, Taşkışla'nın arkasındaki, daha önce Gemi İnşaat Fakültesi tarafından kullanılan, zemine gömülü ve terk edilmiş durumda olan havuz binasının mimarlık müzesine dönüştürülmesi düşüncesiyle, İ.T.Ü. ve Rotterdam Mimarlık Akademisi tarafından organize edilmiştir. Amaç, bu düşüncenin olabirlik sınırlarını sınamak, konu hakkında alternatif düşünceler, yaklaşımlar geliştirebilmek ve bu konuda bir kamuoyu oluşmasına yardımcı olmaktır.

Bu çalışmaya Türkiye'den dokuz üniversiteden 24, yurtdışından ise beş üniversiteden 28, toplam 52 öğrenci ve altı grup yürütücüsü (Ferhan Yürekli, Joan Roig, Ulf Jonak, Cathan O'Neill, Wytze Patijn, Cengiz Bektaş) katılmıştır. Gece gündüz süren stüdyo çalışmaları çok verimli geçmiştir. Aynı mekanda çalışan altı grup, yürütücülerin yönlendirmesiyle farklı şekillerde çalışmışlardır. Bazı gruplarda bir kaç fikir ve buna bağlı tasarımlar üzerinde çalışılırken, bir grup farklı parçalardan oluşan tek tasarım üzerine yoğunlaşmıştır. Proje alanının özellikleri değişik yönleriyle ele alınmış; İstanbul, Taşkışla, İstanbul'un bir 'mimarlık laboratuvarı' olma potansiyeli, mimarlık müzesinin amacı, yoğun tartışmalara neden olmuş ve bu tartışmalar projeleri olumlu yönde etkilemiştir. Katılımcıların tümü çok verimli bir çalışma dönemi yaşadıklarında ve aynı zamanda yeni arkadaşlıklar kurduklarında hemfikirdirler.² Dört yoğun gün sonunda yapılan jüri ve projelerin sergilenişi sırasında Taşkışla'nın mekansal zenginliği de değerlendirilmiş, mevcut mekanların farklı şekillerde kullanılmasına özen gösterilmiştir.

Workshopların düzenledikleri mekanlar ve yerler büyük ölçüde belirleyicidir. Bazı durumlarda yaşanan çevre farklı şekilde kullanılırken, birçok durumda da yaşanan çevreden uzakta, alışılan sisteme ve düzene tamamen yabancılaşan bir yerde, 'izole' edilmiş bir kamp havası içinde çalışılır. Rotterdam Mimarlık

Akademisi tarafından bir gemide düzenlenmiş olan 'çalışma gemisi' (workshop) adlı çalışma bu yabancılaşmaya ve izole edilmiş ortama iyi bir örnektir.

Workshop

Nisan 1994'te yapılan bu çalışmaya 16 mimarlık okulundan 75 öğrenci ve sekiz yürütücü, İ.T.Ü'den de altı öğrenci ve bir yürütücü (Hülya Yürekli) katılmıştır. Ren nehrinin kıyı ile ilişkisini incelemeyi amaçlayan bu bir haftalık çalışma, baştan sona bir gemide gerçekleştirilmiştir. Mekanın kısıtlayıcılığı, az ama öz, yoğun ve ilham verici bir yer / ortam elde edilmesini sağlamıştır (de Graaf, de Vries, 1994). Böylelikle iletişim ister istemez yoğunlaşmış, ilişkiler değişmiş (yeni veya yeniden kurulmuş), formel düzen yerini enformelliğe bırakmıştır.

Çok sayıda workshoptan oluşan enformel eğitim çalışmaları

Tekil olarak hazırlanmış workshoplar yanında, belli bir konu çerçevesinde çok sayıda workshopun düzenlenmesiyle oluşan çalışmalar da enformel eğitimin önemli parçalarıdır. 1995-1997 arasında gerçekleştirilen 'Coast-Wise-Europe' çalışması planlama aşamasından yayınlanma aşamasına kadar üç yıllık bir zamanı kapsayan ve çok sayıda workshoptan oluşan uluslararası bir çalışmadır.

Coast-Wise-Europe

Rotterdam Mimarlık Akademisi'nin organize ettiği bir çalışması olan bu proje denizle ilişkisi olan her ülkenin gündeminde özel bir yeri olan kıyıları-rekreasyon-mimarlık ilişkisini Avrupa ölçeğinde ele almayı amaçlar. İ.T.Ü. ve Hamburg Üniversitesi projenin ortak organizatörleridir. Hollanda, Türkiye ve Almanya dışında 21 Avrupa ülkesinden seçilen üniversitelerin katıldığı bu proje üç bölümden oluşmuştur; 'Atlas' yayını, mimari tasarım çalışmaları, workshoplar. Bu projeyi ortaya koyanlara göre, Coast-Wise-Europe projesinin öncelikli amacı: 'fikir alışverişi sağlamak hayalgücüne dayalı, bağımsız ve açık düşünceli bir yaklaşım yakalamak, enerji ve yaratıcılığı harekete geçirmek, uluslar ve kültürler arası işbirliğini geliştirmek'tir.

² Bu çalışma, düzenleyicileri tarafından 'yorucu', 'yararlı' ve 'tatmin edici' bulunmuştur.

Coast-Wise-Europe'un başlangıç kongresi, 20 ülkeden 60 kişinin katılımıyla (İ.T.Ü.'den Hülya Yürekli, Ferhan Yürekli, İpek Yürekli), 1995 yazında Hollanda'da yapılmış, katılan ülkelerin kendi seçtikleri 50-100 km'lik kıyı şeridinde ait dökümantasyonun yer aldığı Atlas 1996'da yayınlanmış, her okulun seçtiği bölgeyle ilgili araştırma ve proje çalışmaları 1995-1996 akademik yılında yapılmış ve workshoplar da 1996 yazında gerçekleştirilmiştir. Bütün çalışmaların yer aldığı ve bir konteynırda hazırlanan gezici sergi ise, 1997'de Avrupa'yı dolaşmıştır.

Seçilen üç ayrı yerdeki workshop, böyle bir bütünün parçası olarak, birbirini takip edecek şekilde yapılmıştır. Bu yerler sırasıyla, Türkiye / Efes (uzun bir tarihi geçmiş), Almanya / Rügen (yakın tarihten anılar) ve Hollanda / Rotterdam (sınırsız gelecek) olarak belirlenmiştir.

15-24 Temmuz arasında Selçuk/Efes'te gerçekleştirilen ilk 'workshop'a, kıyısı olan 15 ülkeden 18'i Türk, 57 öğrenci, 12 yürütücü (Hülya Yürekli, Manuel Fernandes De Sa, Helga Fassbinder, Aaro Soderlund, Johan Van De Beek, Elin Corneil, Sonja Jurkovic, Joost Schrijmem, John Carp, Lucka Azman Momirski, Siv Bleiklie, Vladas Stauskas) ve 32 organizatör (ve davetli) olmak üzere toplam 101 kişi katılmıştır. Önceden belirlenen altı konuda 11 grup halinde çalışılmıştır. Konular şunlardır: 1.'İyonya Şehirleri Nerededir?'; 2.'Selçuk Neden Efes'in Gerisinde Kalmıştır?'; 3.'Selçuk Müzesi Yeni Bir Kimlik Kazanabilir mi?'; 4.'İlk Etki Çok Önemlidir!'; 5.'Aydınlanan Efes!'; 6.'Günlük Yaşam Şehrin Aynasıdır, Teras Evler de Ziyaret Edilebilmelidir!'

Konferanslar, geziler, organizatör veya öğrenciler tarafından düzenlenen etkinlikler (bir gece Efes tiyatrosunda gösteri veya küçük uçaklarla çevreye havadan bakış turları düzenlenmesi gibi) ile desteklenen yoğun çalışma sırasında, geceleri çalışılarak hazırlanan günlük gazete ile de zaten oldukça iyi olan iletişim ortamına katkıda bulunulmuştur. Gazetede günlük program yanında, etkinlik haberleri, yapılan çalışmaların ara değerlendirmeleri, yabancıların günlük hayatını kolaylaştıracak bilgiler, yabancı

gözüyle Türkiye ve Selçuk yorumları, katılımcıların iletmek istedikleri her hangi bir şey gibi farklı içerik ve ciddiyette yazılar ve fotoğraflar yer almıştır. Daha sonra yapılan Rügen ve Rotterdam workshoplarında da devam eden gazete çalışması, bir anlamda bütün yaz çalışmalarının albümünü oluşturmuştur.

Selçuk/Efes workshopu süresince, katılımcıların Selçuk'un gündelik hayatına dahil olmaları, bölgeyi farklı yönleriyle tanımaları özellikle desteklenmiş ve bunun çalışma motivasyonunu da arttırdığı gözlemlenmiştir. Çalışma sonunda yapılan jüri ve sergi için Selçuk'un ara sokaklarından birinde yer alan depo binasının duvarı ve önündeki boşluk seçilmiş, gerekli düzenleme yapılarak kullanılmıştır. Böylece bu son olay da şehrin günlük hayatının bir parçası olarak yaşanmıştır.

Selçuk/Efes'teki Coast-Wise-Europe çalışması, aylar süren bir hazırlık dönemi (sayısız yazışma, izinler, ön geziler, rezervasyonlar, iptaller, tekrar tekrar yenilenen bir program hazırlığı ve ön çalışma) ve çalışma sırasında da bitmeyen bir kontrol (sürekli çıkan teknik, mekansal, maddi, duygusal, kişisel veya sağlıkla ilgili sorunlara çözüm üretebilme) sayesinde, dünyanın farklı yerlerinden gelen 101 kişiye, çalışabilecekleri, tartışabilecekleri, üretebilecekleri, aynı zamanda onca yabancılığa, ilk kez bir araya gelişe rağmen rahatça kendilerini ifade edebilecekleri enformel bir ortam sunmayı başarmıştır.

Öğrencilerin düzenlediği enformel eğitim çalışmaları

Mimarlık eğitiminde düzenlenen sayısız workshop içinde öğrencilerin bir araya gelerek oluşturdukları EASA (European Architecture Students Assembly), TMÖB (Türkiye Mimarlık Öğrencileri Buluşması) gibi ulusal veya uluslararası programlar özellikle önemlidir. Hazırlıklarda ve organizasyonda görev alan öğrenciler, yapılan çalışmaların sağladığı yararın çok daha fazlasını yaşadıkları deneyim sayesinde kazanırlar. Abalı (1994)'nın TMÖB 1993 hakkında aktardıkları bu açıdan önemlidir: 'Bu kampın varlığı adada bulunan askeri alaydan sağlanan imkanlara

bağımlıydı. Öğrenciler alayla kurdukları ilişki ile de olağan dışı bir şey başardılar. Uzun saçlı, küpeli delikanlılar ve şortlu genç kızlar asker bakış açısı ile bir avuç başı bozuk olabilirdi. Fakat Timur Binbaşı, bu çocuklar burada idame-i hayatı öğrendiler, bu çok önemli bir eğitimidir, diyerek yapılanların boş olmadığını vurguladı.’

Sorumluluk kazanmak bu tip çalışmaların öğrencilere sağladığı en büyük katkı iken, bir çok katılımcı bu konuyu önemsemeyebilir. Akcan (1994), üretkenliği çok düşük bulduğu TMÖB 1994’ü şöyle yorumluyor: ‘İnsan arı gibi çevreyi gezen, eskizler yapıp notlar alan, tartışmalara katılan, çizim, maket, yazı vb. üreten mimar adaylarıyla dolu bir ortam bekliyor; ancak bu buluşmada insanlar enerjilerini daha çok tatil yapmak ve eğlenmek için harcıyor gibi bir hava esiyordu.’ Enformel çalışmaların en büyük tehlikesi, çalışma olmaktan çıkıp sadece eğlenceye dönüşmesidir.

Öğrenci buluşmalarında önceden seçilen ve bir süre için yerleşilen ‘kamp’ yeri, workshoplar süresi boyunca, daha önceki durumundan farklı başka bir ortama dönüştürülür. Bu dönüşüm sayesinde, mimar adayları mimarlığın esaslarından olan ‘olay’ların yaratılması, ‘ortam’ların oluşturulması deneyimini bire bir yaşarlar. Yapılan çalışmaların bu yerle kurdukları ilişki önem taşıdığından, yer seçimi de çalışmaları yönlendirici özellik taşır. Tümer’in (2002) TMÖB 2002 için söylediği bu buluşmanın, ‘genel olumsuzluk ortamı içinde bir ayrıcalık, bir soluklanma, bir vaha, bir umut’ olma özelliği benzer çalışmalar için geçerlidir.

1993 senesinden beri yapılmakta olan ve Türkiye’nin farklı üniversitelerinden öğrencileri bir araya getiren TMÖB, davetli yürütücülerin hazırladıkları çok sayıda workshopun bir arada çalışmasını sağlayan bir ortam oluşturur. TMÖB Gökçeada için hazırlanan gerilim atölyesi ve TMÖB Kıbrıs için hazırlanan izler-yollar atölyesi, öğrencilerin organize ettiği programlar içinde uygulanmış iki workshop örneğidir.

Gerilim atölyesi

Eylül 1993’te İpek Yürekli, Arda İnceoğlu, Deniz Aslan, Fatma Erkök, Sema Eser tarafından

hazırlanan ve Gökçeada’nın Tepeköy köyünde yapılan iki haftalık gerilim atölyesi, yer’in algılanması, anlaşılması, okunması ve geçici ekler ile tekrar okunması üzerine deneylerden oluşmaktadır. Büyük ölçüde terkedilmiş ve kısmen yaşanan bir köy olan Tepeköy’ün sosyal, fiziksel, görsel, anlamsal açılarından oluşturduğu gerilimler, esas tema olarak seçilmiştir. Çalışma, yerin gezilmesi, etkilerinin ve düşündürtüp hissettirdiklerinin tartışılması ve yapılacak işle ilgili beyin fırtınası ile başlamıştır. Öğrencilerin kendi önerdikleri çalışmalar mekansal yerleştirme, kısmi yapım işleri olarak gerçekleştirilmiş ve özellikle bakışlar üzerinde durulmuştur. Her öğrenci kendi seçtiği bir noktada bir bakışı vurgulamış ve o yerin kendisine hissettirdiklerini, düşündürdüklerini aktarmaya çalışmıştır. Örneğin, terk edilmiş bir evin bir odasındaki yaşanan geçmiş zamanlardan kalmış, farklı noktalara yönelmiş sayısız bakışın simüle edilmesi veya yıkılmakta olan bir ev duvarının çatlaklarının, artık kullanılmayan bir merdivenin ya da terk eden insanların izini silmeye başlayan doğanın vurgulanması gibi. Sonuçlar, Gökçeada Buluşması’nın son gecesinde tüm atölyelerin katılımcılarına oluşturulan bir mizansen ve aydınlatma eşliğinde bir olay olarak sunulmuştur.

İzler-yollar atölyesi

Ağustos 1995’te İpek Yürekli, Arda İnceoğlu, Zeynep Yürekli tarafından hazırlanan ve Kıbrıs’ın Karpaz bölgesinde bir orman kampında gerçekleştirilen bir haftalık izler-yollar atölyesi, yer’in kişisel okumalarına yön veren izler/yollar üzerinedir. Orman içinde sayısız geçişin yer alabileceği düşüncesinden yola çıkılarak yapılan bu çalışmada katılımcılar kendi yollarını belirler ve buldukları malzemeler yardımıyla diğerlerini yönlendirerek, verdikleri ipuçlarıyla onları kendi okumalarına ortak ederler. Örneğin bir köprü, bir iz, bir taş, bir renk, bir çerçeve işaret görevi görebilir. Her iki TMÖB çalışması da özellikle buluşmaların yerleri esas alınarak belirlenmiş ve aslında ‘yer’i okumaya yönlendirilmiştir.

Formel mimari tasarım eğitiminin içindeki kısa enformel çalışmalar

Mimari proje dersinin programı farklı bir çok çalışmayı içine alır. Bazı çalışmalar bütün

program ve bağlam içinde belli bir anlam taşıırken, tek başına değerlendirildiklerinde tamamen eğitimden bağımsız, konuyla ilişkisiz ve sadece eğlenceye yönelik görünebilir. Oysa bu tip çalışmaların konuya farklı bir bakış getirmeye ve öğrenciyi motive etmeye büyük etkisi vardır. Genellikle workshoplar gibi kısa ve yoğun olan bu çalışmalar ortamın enformelleşmesini sağlar. Searl (1979), bu tip çalışmaların sınıfın atmosferini eğlence yerine çevirdiğini, bir festival havası yarattığını ve büyük bir enerjiyi ortaya çıkarttığını belirtiyor. Bu atmosferin üretimden uzak, sadece bir eğlenceye dönüşmemesi, yapılan işin büyük ölçüde önceden düşünülmüş, sınırlarının belirlenmiş olmasına bağlıdır.

Teymur'un 1993 senesinde İ.T.Ü.'de uyguladığı 'matristanbul' çalışması, kesin sınırlamalar ile enformelliğin bir arada olabildiğini gösterir. Bu çalışma, İstanbul'un ifadesi ve tanımı çok zor olan karmaşık karakterini anlamaya yöneliktir. Yatayda ve düşeyde farklı kavramların (düşey: mekan, biçim, simge, işlev, vb; yatay: tarihsellik, ulaşım, ses, konut, yemek, ekonomi, kültür, sanat, dil, Türkiye, kent yaşamı, birey, toplum) yer aldığı ve kesişme noktalarında 30 cm x 30 cm boyutunda boş panolar bulunan büyük bir matris hazırlanır. Öğrencilerden istenen, 10 günlük süre içinde bu panoları, kavramların ve özellikle de kavramlar arası kesişmelerin kendilerine çağrıştırdıkları yorumlarla doldurmalarıdır. Anlatım tekniği serbest (çizim, kolaj, fotoğraf, yazı, slogan, gazete kütürü vb.), yer kısıtlıdır. Zaman içinde birbiri üstüne gelen eklemeler sonucu, statik panolar dinamik bir süreci yaratırlar. 'Matris formu, tüm bilimsel çağrışımlarına karşın, oldukça esnek ve yaratıcılığı kısıtlamadan disipline edici bir araç' olduğu için tercih edilmiştir (Teymur, 1993). Sonuç olarak İstanbul'un karakterine uygun, zengin, çeşitli, karmaşık bir yoğunluk ortaya çıkar. Bu çalışma, İstanbul konulu bir üst başlığın altında yer almıştır. Ortama katkısı, bir beyin fırtınası gibi düşünsel zenginlik konusunda olmuştur. Formel eğitimin enformel bir halkası gibidir.

Benzer şekilde, formel eğitim sistemi içinde var olan kısa süreli enformel çalışmalar mimari

tasarım stüdyolarında sık sık uygulanmaktadır. 1995-1996 kış yarıyılında Mimari Proje III dersinde uygulanan kumda oynama çalışması ve 1996-1997 kış yarıyılında Mimari Proje III dersinde uygulanan ytong bloklarını aşındırma çalışması uygulama süreleri tek dersle sınırlı tutulan, farklı ağırlıklarda beden kullanımını da kapsayan kısa süreli enformel çalışmalara örnektir.

Kumda oynama çalışması

Kumda oynama çalışması Ferhan Yürekli, İpek Yürekli ve Yasemin Alkışer'in yürütücülüğündeki mimari tasarım dersi için hazırlanan 'doku' başlıklı çalışmanın parçasıdır. Dönem başında üç haftalık bir süreyi kapsayan 'doku' çalışmasının amacı, kimlik verici bir eleman olarak doku kavramının incelenmesi, birimlerden oluşan bütün olarak, malzemenin yapısı olarak, yüzeyin iki ve üç boyutu olarak tartışılması amacıyla hazırlanmıştır. Bütün çalışma boyunca ana malzeme olarak çamur kullanılmıştır. Arada yapılan kum çalışması ise, öncelikle malzeme ile özgürce oynayabilmeye engel olabilecek kısıtlama ve sınırlamalardan kurtulmayı sağlamak amacıyla taşınmaktadır. Çünkü kumla oynamak, hemen hemen herkesin çocukken yaptığı, yani tanıdık olduğu bir işittir. Dolayısıyla böyle bir çalışmanın, bir okul projesinde sorun olabilecek beceri, bilgi eksikliği sebebiyle oluşan güvensizlik gibi durumların ortadan kalkmasına yardımcı olacağı düşünülmüştür. Bu amaçla ders için Kilyos'taki kumsala gidilmiş, burada öğrenciler bireysel olarak veya gruplar halinde doku konusunda çalışmışlardır.

Ytong bloklarını aşındırma çalışması

Ytong bloklarını aşındırma çalışması Ferhan Yürekli, İpek Yürekli ve Deniz Aslan'ın yürütücülüğündeki mimari tasarım dersi için hazırlanan 'doğa' başlıklı çalışmanın parçasıdır. Dönem başında üç haftalık bir süreyi kapsayan 'doğa' çalışmasının amacı, doğanın mimarlığın bir elemanı olarak ele alınması ve insanın doğa ile karşılaşması ile oluşan arakesitin tartışılmasıdır. Çalışmada her öğrenciyeye bir ytong bloğu verilmiş ve onlardan bu malzemeyi 'aşındırmaları' istenmiştir. Yapılan, doğanın sürekli olarak şekil değiştiren yapısının, doğadaki statik

elemanların (aşınanlar) dinamik elemanlarca (aşındırıcılar) şekillendirilmesi durumunun simülasyonudur. Ortaya çıkan bu 'doğa yapısı' yüzeye, 'insan yapısı' yatay yüzeyler eklenerek çalışmaya devam edilmiştir.

Aşındırma ve kum çalışmaları, öğrenciler tarafından, 'doğaçlamaya izin verdikleri için yaratıcı dürtüyü uyandırıcı', 'ilginç', 'eğlenceli' ve 'derse ısındırıcı' olarak nitelendirilmiştir. Bu tip çalışmalar, şirket eğitimlerinde kullanılan, eğitimin başlangıcında veya ortamda fazla gerilim oluştuğunda veya dikkat dağıldığında iletişimi arttırmak, ortamı ısıtmak ve biraz nefes almak amacıyla uygulanan kısa süreli 'buz kırıcı'lara (ice breaker) benzetilebilir (Prezioso, 1999). Zihinsel ve bedensel meşguliyet sağlayan ortam ısıtıcı çalışmalar ve oyunlar, insanın içindeki oynama içgüdüsünü tatmin ettikleri için motive edicidirler. Yukarıdaki örneklerde oynamak, öğrenmenin uyarıcısı olarak tasarım eğitiminin parçası olur.

Sonuç

Mimari tasarım eğitiminde enformelliğin bir yöntem olarak kullanılması ile ilgili olarak şu değerlendirmeler yapılmış ve şu öneriler sunulmuştur:

-Eğitimde enformelliğin en önemli yararları, motivasyon, farklı fikirlerin bir araya geldiği bir iletişim ortamının yaratılması, kişiselliğin ortaya konarak rahatça kendini ifade edebilme, sezgilerin kullanılması ve kendine güven kazanmak ile ilişkili konulardadır.

-Enformellik, normalin, olağan olanın, sıradan olanın dışına çıkarak varolan düzenin ve kuralların dışında, kabul edilmiş hiyerarşinin yıkıldığı yeni bir ortam, yeni bir 'gerçek'lik sunduğu için; insanın alışılmış dünyaya farklı bakış açıları ile bakabilmesine yardımcı olur.

-Mimar adayları, enformel eğitimin 'ortamı ve yeri dönüştürme' özelliği sayesinde, mimarlığın esaslarından olan 'olay'ların yaratılması, 'ortam'ların oluşturulması deneyimini bire bir yaşarlar.

-Enformel sistemler günümüzde gerekli görülen hayat boyu eğitim için, işleyiş esnekliği ve yetişkinlerin eğitime bakışı açısından, formel eğitimden daha uygundur.

-Enformel eğitim, eğitim olmaktan çıkıp sadece eğlence haline dönüşmemelidir.

-Enformel eğitimlerde yürütücünün önemi artar. Yürütücü, daha geri planda gözükmeyle birlikte, konuya daha hakim, daha yetkin, daha esnek, daha dikkatli olmalıdır.

-Enformel yöntemlerde, çalışmanın gideceği yön çeşitlendiği ve katılımcıların kişiselliklerini ortaya koymaları ile belirsizlik arttığı için, eğitimle ilgili farklı stratejilerin önceden belirlenmesi ve ön hazırlıkların daha detaylı yapılması önemlidir.

Enformellik, esneklik, sezgiler ve sağduyunun öne çıktığı bir oyuncu tavrı desteklemesi ile, mimarlığın soyut, ölçülemez, tahmin edilemez ve belirsiz özelliklerinin değerlendirilebilmesi açısından, mimari tasarım eğitiminin içinde yer alabilir. Bu, aynı zamanda, eğitimi objektifleştirmek adına ortaya çıkan, mimarlık işinin esas karakterinden uzaklaşma tehlikesine karşı alınabilecek bir önlemdir. Enformellik, mimarlığın değişken ve belirsiz ortamında, topluma dışarıdan bakarak gelecek, -henüz var olmayan bir gerçek- için strateji geliştirebilme yeteneğini güçlendirmeye çalışan mimar adaylarının eğitimi için uygun bir yöntemdir.

Kaynaklar

- Abalı, Z., (1994). Gökçeada Buluşmasının Düşündürdükleri, *Arredamento Dekorasyon*, Şubat 1994, 147.
- Akcan, E., (1994). Çavdarhisar Buluşması, *Egemimarlık*, 14, 43.
- Aytaç-Dural, T., (2002). Theatre-Architecture-Education: Theatre as a Paradigm for Introductory Architectural Design Education, METU Faculty of Architecture Press, Ankara.
- Bellman, G., M., Kelly, L., A. (1997). Create Effective Workshops, ASTD Info Line, Issue 9704, American Society for Training and Development, Alexandria.

- Boyd, N., L., (1971). Play and Game Theory in Group Work: A Collection of Papers, The University of Illinois at Chicago Circle, Chicago.
- Combs, J., E., (2000). Play World: The Emergence of the New Ludenic Age, Preager, Westport.
- Cook, P., (1996). Primer, Academy Editions, Londra.
- de Graaf, J., de Vries, G., W., (1994). Riverine Architecture: An Anthology of Workshop Holland, 010 Publishers, Rotterdam.
- Humphrey, J., H., (1974). 'Child Learning through Active Games', *Games in Education and Development*, Ed. Shears, M., Bower, E., Charles, Springfield.
- Itten, J., (1970). The Elements of Color, Van Nostrand Reinhold Company, New York.
- Jones, J., C. (1982). Design Methods, Van Nostrand Reinhold Company, New York.
- Karaahmet, Y., (2002). Bu Oyunu Oyna Müdür Ol, *Milliyet*, 8 Aralık.
- Lefavre, L., de Roode, I., (2002). Aldo van Eyck: The Playgrounds and the City, Nai Publishers, Rotterdam.
- Ockman, J., (1997). Architecture as Passion Play: John Hejduk, *Casabella*, 649, 4-9.
- Prezioso, R., C., (1999). Icebreakers, ASTD Info Line, Issue 9704, American Society for Training and Development, Alexandria.
- Reardon, D., (1974). The Plight of Free Play, *Games in Education and Development*, Ed. Shears, M., Bower, E., Charles, Springfield.
- Sadler, S., (2001). The Situationist City, MIT Press, Cambridge.
- Searl, L., (1979). Architecture Games, *Journal of Architectural Education*, 33, 1, 36.
- Smith, K., Hermanson, R., (2001). 'The Alchemist's Tort: A Series of Doubtful Investigations', *Proceedings of the 2001 ACSA Conference: Oriental-Occidental: Geography, Identity, Space*, Ed. Rinehart, M., A., ACSA Press, Washington.
- Spariosu, M., I., (1989). Dionysus Reborn: Play and the Aesthetic Dimension in Modern Philosophical and Scientific Discourse, Cornell University Press, Ithaca.
- Spock, B., (1972). Çocuk Bakımı Ve Eğitimi, Bilgi Yayınları, Ankara.
- Teymur, N., (1993). Matristanbul: Kentsel Bir Duvar (Ya Da Duvarsal Bir Kent) Araştırması, *İstanbul*, Temmuz 1993, 89-92.
- Tümer, G., (2002). TMÖB 2002 Eskişehir'deydi, *Yapı*, 249, 17.
- Wollen, P., (1993). Raiding the Icebox: Reflections on Twentieth-Century Culture, Indiana University Press, Bloomington.