



- ✓ 23 NİSAN ULUSAL EGEMENLİK BAYRAMI VE 'ÇOCUK VE KENT' KONULU RESİM YARIŞMASI
- ✓ DOSYA: "ÇOCUK VE KENT"
- ✓ "YİRMİKİNCİ YÜZYILDA BALIKESİR'DE SAKLAMBAÇ OYNAMAK..." Yrd. Doç. Dr. Murat ÇETİN
- ✓ 'RENGARENK' Mimar Ebru BAĞ
- ✓ YARIŞMALAR, ETKİNLİKLER, DUYURULAR
- ✓ 595 SAYILI KHK İLE İLGİLİ YARGI KARARI ve MİMARLAR ODASI AÇIKLAMASI
- ✓ 'KENDİNİZİ SINAYIN...' MimTesTus. Cevapları
- ✓ WEB'DE MİMARLIK...

mimarlar odası balıkesir şubesi haberleşme bülteni

mayıs 2001 sayı: 8

YİRMİKİNCİ YÜZYILDA BALIKESİR'DE SAKLAMBAÇ OYNAMAK...

"Çocuk ve kent" temalı bu sayıda yazı yazmam gündeme geldiğinden bu yana kent içinde saklambaç oynayan ne kadar az sayıda çocuk gördüğümü düşünüyorum ve karamsarlığa kapılıyorum. Gerçekten, çocuk hareketlerinin kent içinde dağılımı haritalandırıldığında (Sanoff, 1991), bu aktivitelerin sokaklara, parklara, meydanlara yayılacağına, Balıkesir'de okul bahçeleri ve apartman aralarına sıkıştığını görebiliriz.

Kenti hem deneyimleyip hem de bir çocuğun enerjisini kullanıp, heyecan ve sürprizi beraber yaşayabildiği en temel oyunlardan biridir saklambaç... Bilişsel algılamanın hem bu oyundaki hem de yaşadığımız yeri, şehri benimsemiş sürecindeki önemini düşündükçe karamsarlığım biraz daha artıyor. Küçük kentli adaylarının doluluk ve boşlukları keşfettikleri, değişen yüzey doku ve kalitelerini hissettikleri, görsel bağlantı(ve kopukluk)ları algılayarak ve saklanmak için değerlendirerek, en hızlı fiziksel bağlantıları da koşarak kurdukları bir kentleşme oyunuydu saklambaç. Şimdi ise kenti, ekranda SIMCITY ile keşfetmeye çalışıyor günümüz çocukları, ve belki de bu yüzden ekrandaki mekanlarına ve eli silahlı kahramanlarına, ferah sokaklarından ve bilge kahramanlarından çok daha sahipler. Calvino'nun şehirlerini de uzun zaman önce dijital hafızalara ve monitörlere kaptırmıştık zaten... Ne gerçek ne de gerçek-üstü; belki de gerçek-altı bir kentte yaşamak düşünüyor bizlere...

Duygulara hitap eden kenti anlatan en temel mimarlık eserlerini (Gideon, 1963) yaşayarak öğreten (Rasmussen, 1959) en basit oyunu tekrar popüler kılmak için ne yapmak gerektiğini bu kısa yazının sınırları içinde tartışmak ve bulmak zor, ama sanıyorum bu acıyı 'mimar ve kentli' yüreklerimizin en derin yerinde hissetmeye başlasak bile önemli bir adım atmış oluruz.

Mimarlar Odası Balıkesir Şubesi'nin düzenlediği "Çocuk ve Kent" konulu resim yarışmasına sunulan eserlerin bulunduğu seraiyi gezirken asıl ilaivi

çeken, yalnızca resimlerin içerikleri veya konuları değil, kent morfolojisinin çocuklarca nasıl algılandığı oluyor. Keşke her resmin altına çocukların bunları yaparken ne düşündükleri de yazılabileseydi... Çünkü, bu yarışma sonuçları, 'kentsel psikoloji' çalışmalarının yürütülmediği bir şehirde, bu alanda elimizde (ne yazık ki) tek veridir. Yazılı bir ek veri bizlere çok önemli ipuçlarını sistematik bir şekilde değerlendirebilme olanağı tanıyabilirdi. Yine de resimler kendi başlarına bize anlamlı mesajlar verebiliyor.

Bu resimlerde, çocukların, kent yaşamına ilişkin sorunları (ulaşım, açık alan yetersizliği, kentsel kimliksizlik v.s.), saptayabilmelerinin yanı sıra, kent formuna ve fiziksel dekorun estetik kalitesine ilişkin gözlemleri de incelemeye değer.... Örneğin, Balıkesir'in çoklu-konsantrik biçimi ile, giderek (Bursa-Izmir otoyoluna paralel) lineer biçimlenme doğrultusunda gelişen yeni konsantrik uydular ve buralardaki gridal oluşum küçük ressamların gözünden kaçmamıştır. Yine bu yol ile ilişkili (yola paralel olarak şekillenen) bir mekansal hiyerarşinin izlerini de ödül alan bazı projelerde yakalamak olasıdır. Sergilenen resimler, bilişsel haritalama örnekleri olarak, çocukların şehir imajını bütün halinde organize edemeyişlerinin yanı sıra, Lynch'in kentin okunurluğunu belirleyen 5 temel unsurunda görülen sorunlara dair ipuçlarını da ortaya koyuyor.

Resimler sistematik olarak incelenecek olursa, şu konular dikkati çekebilecektir;

1) *İnsan Ölçeği*; bu kapsamda yapı, mekan, insan ölçüleri arasındaki oran ve algılama arasındaki ilişkilerde insanın (ve özellikle çocuğun) temel alınması ihtiyacı resimlerde hissedilebilir.

2) *Mekansal Hiyerarşi*; burada (Megaron'un önceki sayısında bu konunun tema olarak ele alındığını hatırlatarak) meydanasızlık ve mevcut meydanların süreksizliği(fragmantasyon)nin yarattığı sorunların çocuklarca sezgisel olarak ifade edildiği görülebilir.

3) *Kültürel Birikim*; tarihi yapıların birikimi, kültür yapılarının artması ve bunların birer açık hava sanat nesnesine dönüşmesi arzusu kolayca