

Mimarlıkta Süreç ve Deneyimin Yona Friedman'ın Mobil Mimarlık Teorisi Bağlamında İrdelenmesi: Uzamsal Kent Örneği

Cem ÇETİN* ve Ece CEYLAN BABA**

* *Yeditepe Üniversitesi
İstanbul, Türkiye
ORCID: 0000-0001-6885-6735
cemcetin93@hotmail.com*

** *Yeditepe Üniversitesi
İstanbul, Türkiye
ORCID: 0000-0003-4340-2731
ece.ceylanbaba@yeditepe.edu.tr (İletişim yazarı)*

Tartışma Makalesi

Geliş: 09/04/2020
Revizyon: 24/07/2020
Kabul: 26/07/2020
Yayımlanma: 30/07/2020

Öz

Bu çalışma, Yona Friedman'ın mimarlığa bakış açısı ve fikirlerinin günümüzdeki ve gelecekteki olası yeri ve önemine vurgu yaparak, mevcut mimari düzene eleştirel bir yaklaşım sergilemektedir. Friedman'ın Mobil Mimarlık Teorisi, mimarlıkta süreç ve deneyimin sonuçtan daha önemli olduğu savı üzerine kurulmuştur. Teoriyi en iyi yansıtan projelerden biri olan Uzamsal Kent projesi çalışma kapsamında kuramsal ve mimari öğeler bağlamında incelenmiştir. Friedman, mimarlığa estetik kaygılarla değil, sosyal gerçeklikler bağlamında yaklaşmaktadır. Mimar veya kent planlamacısı tarafından tasarlanmış, bir bakıma dayatılmış bir mimarının, kullanıcı tatmini barındırmadığı ve ekonomik bakımlardan sürdürülebilir bir yaklaşım sergilemediği durumlar ortaya çıkabilmektedir. Mimar, tasarlamış olduğu proje ile kullanıcının mevcut ihtiyaçlarını karşılarsa dahi, gelecekteki ihtiyaçlarını önceden öngörmesi mümkün değildir. Bu durum kullanıcı sayısı arttıkça, mimar açısından daha da imkansız bir hale gelmektedir. Yona Friedman bu sorunsala alternatif bir çözüm üretmiştir. Kullanıcının öngörülemezliğini temel alan Friedman, kullanıcının, mimari süreçlere dahil edilmesini ve mimarın rolünün değişmesinin gerektiğini öne sürmektedir. Buna göre, mimari süreçlerde tüm yetki ve kontrolün mimardan ziyade, deneyimi yaşayacak olan kullanıcıya verilmesi fikri önem kazanmaktadır. Özetle, her insanın kendi yaşadığı çevreye, mimari bağlamda müdahale edebilme hakkına sahip olmasının gerekliliği vurgulanmaktadır. Mimari süreci önceleyen Friedman'ın Mobil Mimarlık Teorisi, küresel ölçekte günümüz ve gelecekteki problemlere potansiyel çözümler barındıran sürdürülebilir ve zamansız bir mimari anlayış olduğu söylenebilir.

Anahtar kelimeler: Yona Friedman, mimari süreç, kullanıcı öngörülemezliği, mobil mimarlık teorisi, uzamsal kent

A Discussion on Process and Experience in Architecture within the Context of Yona Friedman's Mobile Architecture Theory: The Spatial City as a Case

Cem ÇETİN* and Ece CEYLAN BABA**

* *Yeditepe University
İstanbul, Turkey
ORCID: 0000-0001-6885-6735
cemcetin93@hotmail.com*

** *Yeditepe University
İstanbul, Turkey
ORCID: 0000-0003-4340-2731
ece.ceylanbaba@yeditepe.edu.tr (Corresponding author)*

Discussion Article

Received: 09/04/2020

Received in revised form: 24/07/2020

Accepted: 26/07/2020

Published online: 30/07/2020

Abstract

This article demonstrates a critical approach to the current architectural approaches with Friedman's perspective and focuses on the current and future anticipations. In Friedman's Mobile Architecture Theory, process and experience in architecture is more important than the result. The Spatial City project which is one of the most well-known examples of mobile architecture is examined with its theory and architectural elements. Friedman explains architecture with social reality, not with aesthetic concerns. An architecture which is designed only by an architect may not end up with user satisfaction and may cause economical consequences. Even if the architect meets the current needs of the user with the pre-determined design, it's not possible to foresee future needs. This situation becomes even impossible if the number of users increases. Friedman has an alternative solution for these problems. Based on the unpredictability of the user, Friedman's theory states that the user should be involved in architectural processes and the roles of architects should change. Accordingly, the idea of bringing the user in an authoritarian position becomes important. In this context, every individual should have the right to have a role in designing their architectural environment. Focusing on the process rather than the result, Mobile Architecture Theory can be considered as a sustainable and timeless architectural approach that has possible solutions to today's capital / global world and possible future problems.

Keywords: Yona Friedman, architectural process, user unpredictability, mobile architecture theory, the spatial city

1. GİRİŞ

Bu çalışma, Yona Friedman'ın 'Mobil Mimarlık Teorisi' bağlamında; mimari süreç ve deneyim üzerinden mimarın ve kullanıcının rollerini tartışmakta, Friedman'ın Uzamsal Kent projesi örneği ile günümüz mimarlığındaki sorunlara olası alternatif bir yaklaşım sunmayı hedeflemektedir. Yona Friedman'ın mimari anlayışı, pek çok konuda 21. yy mimari yaklaşımlarından ayrılmaktadır. Bu çalışma da, mobil mimarlık teorisinin günümüzde devam eden mimari süreçlerdeki sorunsallara alternatif çözüm önerileri sunabileceğini ileri sürmektedir.

Mobil mimarlık, mimari üretim sürecinde sonucun değil, süreç içerisinde kazanılan deneyimin önemine vurgu yapmaktadır. Bu durum, mimari süreç içerisinde mimarın rolü kadar, kullanıcının da rolünü kapsamaktadır. İnsanın kendi yaşadığı çevreye dair alınan kararlarda, öncelikli olarak kullanıcının müdahale etme hakkı olduğu vurgulanmakta, mimarın rolü tartışmaya açılmaktadır. Bu tartışma, mimari süreçlerdeki alınan rollerde birtakım değişimlerin gerekliliği üzerine alternatif çözümler barındırmaktadır.

Yona Friedman, Mobil Mimarlık Teorisi kapsamında, kullanıcının öngörülemezliğini besleyen ve doğaçlama tasarım dürtülerini destekleyen bir mimari zemin hazırlamanın gerekliliğini açıklamaktadır. Friedman bu kuramını, mevcut kentler üzerinden uygulamayı hedeflemiş ve mevcut kentlerin altyapısal olarak yetersizliği ve yatayda giderek yayılmasının sürdürülebilir bir anlayış olmadığı fikirlerinden yola çıkmıştır. Uzamsal Kent Projesi adını verdiği tasarımı ile yeni kentlerin, mevcut kentlerin yoğunlaştırılmış haline evrilmesi gerektiğini savunmuştur.

Bu çalışma, Yona Friedman'ın Mobil Mimarlık Teorisi öğretileri ile Uzamsal Kent Projesi örneklemini üzerinden günümüz mimari anlayışına alternatif bir bakış açısı sunabilmeyi hedeflemiştir. Çalışmanın metodolojisi şu şekildedir: Mimari süreçlerdeki deneyim kavramı teorik olarak açıklanmakta, ardından Uzamsal Kent Projesi ile Friedman'ın konuya ilişkin yaklaşımları aktarılmakta ve sonuç olarak kavramsal bilgiler mimari bir örnek ile bütünleşik olarak sunulmakta, günümüz mimarlığına dair bir tartışma ile sonuçlanmaktadır.

2. MİMARLIKTA SÜREÇ VE DENEYİMİN ÖNEMİ

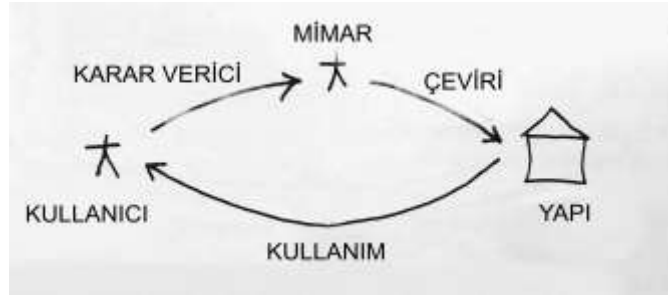
Cüendioğlu'nun ifadesiyle, "Mimarlık mekandaki donmuşluğu inşa ettiği kadar, mekandaki hareketi, akışı, ahengi ve uyumu da inşa etmektedir" (Cüendioğlu, 2014: 59). Mekanın hareketi veya akışı, beden ve zaman ile her daim ilişkilidir. Dolayısıyla, bedenin mekan içindeki hareketi ile oluşan deneyimleme durumu, zaman içerisinde değişkenlik gösterebilmekle birlikte, geçicidir (Deleuze ve Guattari, 2005). Bedenin mekan ile bu ilişkisi, mekan hissini oluşturmaktadır ve bu his öznedir (Levesque, 2007). Buna göre, mimarlık, beden ve değişen algılarımızla doğrudan ilişkili olmakla beraber bunlara sürekli adapte olmak durumundadır (Rudolf, 1977). Bu durum, insanın doğasında olan öngörülemezliği vurgulamakla birlikte, Yona Friedman'ın mimari anlayışında neden sonuçtan ziyade sürece önem verdiğini açıklar niteliktedir.

Yona Friedman, bir evin tek başına oluşmadığını, etrafındaki sokaklarla, o sokakların da bağlantılı olduğu diğer sokaklarla ve bu sokakları oluşturan yapılarla her daim ilişkili olduğunu öne sürmektedir. Dolayısıyla, bir evi düşlemenin sadece onun sınırları içerisinde değil, aslında tüm dünyayı düşlemek olduğunu vurgulamıştır. Ev, sokak gibi diğer öğeler de her daim insan ile iç içe olmuştur. Her insan aslında yaşadığı sokakta başkalarının evleri ve onların düşlediği dünya ile birlikte yaşamaktadır. Bu düşler, insandan insana farklılık göstermekle

birlikte, aslında yaşadığımız çevreyi oluşturmaktadır (Friedman, 2006: 9). Buna göre, Yona Friedman, her insanın mimari olarak kendi yaşadığı çevreye müdahale edebilmesinin gerekli olduğuna vurgu yapmaktadır, çünkü insanın yaşamsal deneyiminin mimari mekanın oluşma sürecindeki varlığı zaruridir.

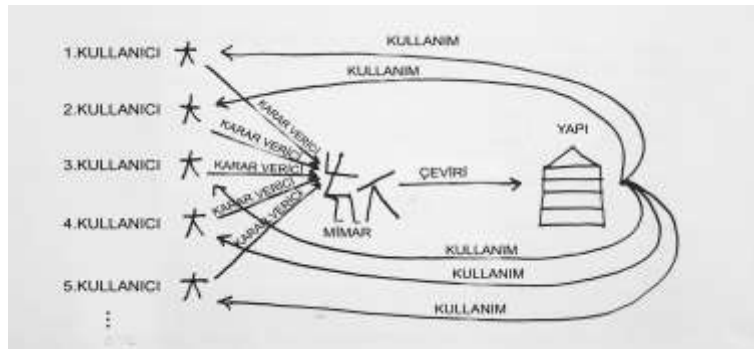
Yona Friedman mimarlığa estetik bir tutumla değil, sosyal gerçeklik bağlamında yaklaşmıştır (Frampton vd., 2011). Mimari projenin tasarım değerinin kimin belirlemesi gerektiğini yeniden sorgulamıştır. Buradan yola çıkarak, mimarın ve kullanıcının mimari süreçteki rollerini tekrar ele almıştır. Dünyanın içinde bulunduğu sermaye odaklı düzende, geleneksel hale gelmiş olan mimari süreçlerde 'ortalama insan'a göre tasarımlar yapıldığını öne sürmüştür (Friedman, 1975). Çok katlı konut yapılarında birbirini tekrar eden tipolojiler, bu duruma örnek olarak gösterilebilir. Friedman ise, 'ortalama insan'ın aslında olmadığını, her bireyin farklı olduğunu ve 'ortalama insan'a göre tasarlanan projelerin hiçbir kullanıcının ihtiyaçlarını tam anlamıyla karşılayamayacağını belirtmiştir (Friedman, 2006).

Her insanın doğasında olan, öngörülemezliği ve doğaçlama davranışları, temel mimari felsefe olarak benimsemiştir (Museomaxxi, 2017). Bu yaklaşım ile mimarların önceden planlama ve tasarım yapmalarının aslında bir illüzyon olduğunu vurgulamıştır (Friedman, 2006). Friedman, bu fikrini, mimari süreçleri aşağıda sunulan diagramlarla açıklamıştır.



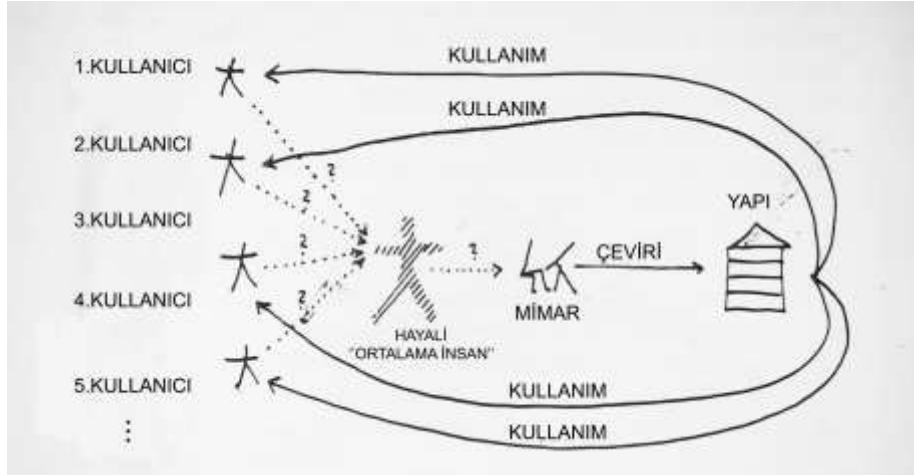
Şekil 1. İçinde kullanıcı, mimar ve yapının olduğu klasik mimari süreç (Friedman'dan (1975: 4) alınmış, yazar tarafından Türkçeye çevrilerek yeniden üretilmiştir)

Klasik bir mimari süreci gösteren bu diagramda; kullanıcı, mimar veya inşaatı yapan kişi ve yapı arasındaki ilişki belirtilmiştir (Şekil 1). Bu sürece göre, kullanıcı, isteklerini mimara iletir, mimar da bu istekleri plana dökerek inşaatı yapan kişiye teknik anlamda çevirir ve yapı inşa edilir. Bu esnada, mimar istekleri yanlış anlamış veya eksik iletmış olabilmekle birlikte, doğru iletmış olsa dahi, inşaatı yapan kişi de bu hataları yapabilir. Bu sebeple, Yona Friedman, yapı ile kullanıcı arasındaki aracı kişi sayısı ile hata yapma şansı arasında doğru bir orantı olduğundan bahsetmiştir (Friedman, 2006). Bu süreçte, kullanıcı, düşlediği projenin hayata geçip geçmediğini ancak inşaat bittikten sonra deneyimlemektedir.



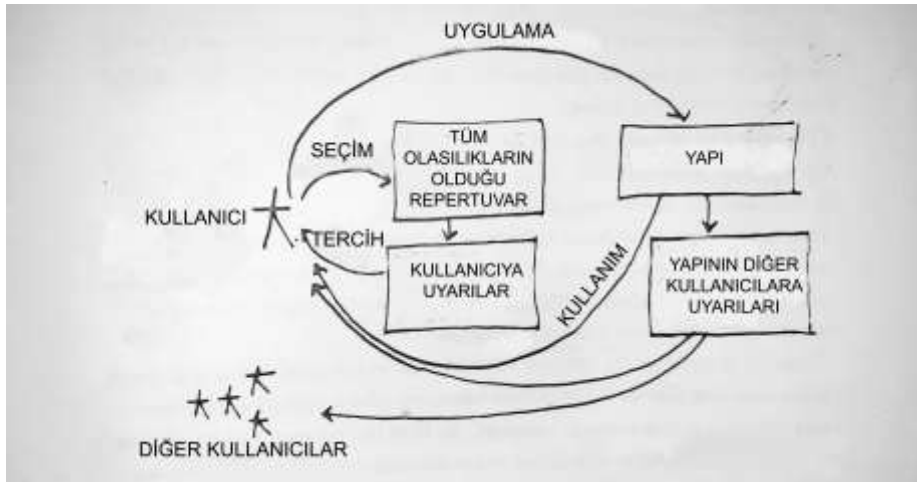
Şekil 2. Kullanıcı sayısının arttığı klasik mimari süreç (Friedman'dan (1975 :5) alınmış, yazar tarafından Türkçeye çevrilerek yeniden üretilmiştir)

Bu durum çok katlı yapılarda, kullanıcı sayısı arttıkça, daha da sorunlu bir süreç haline almaktadır (Şekil 2). Mimarın her bir kullanıcının isteklerini yerine getirebilmesi imkansız hale gelmektedir. Bu sorunlardan dolayı, mimarlar 'ortalama insan'a göre tasarımlar yapmayı esas almışlardır. Ancak bu, Friedman'ın da bahsettiği gibi hiçbir kullanıcıyı tam anlamıyla tatmin edebilecek bir çözüm değildir (Friedman, 1975).



Şekil 3. Hayali 'ortalama insan'ın mimari sürece dahil edilmesi (Friedman'dan (1975 :5) alınmış, yazar tarafından Türkçeye çevrilerek yeniden üretilmiştir)

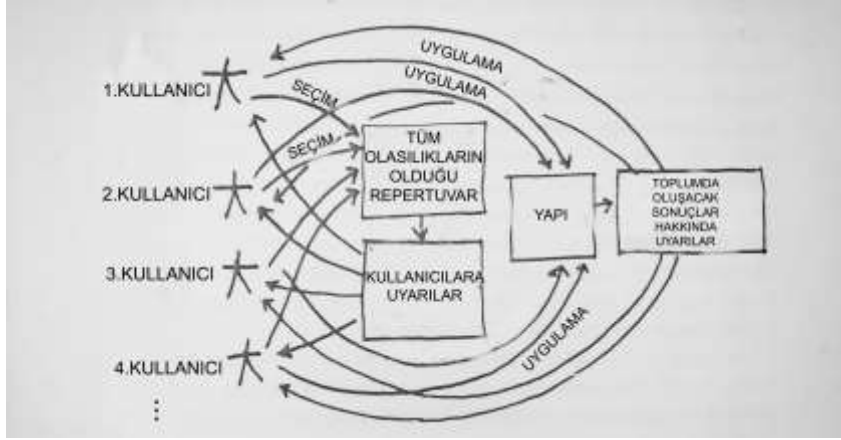
Her insanın farklı ve biricik olduğu gerçeğinden dolayı, hayali bir 'ortalama insan'ın mimari sürece dahil edilmesi, durumu iyileştirmemekte, aksine mimarın hata yapma şansını arttırmaktadır (Şekil 3) (Friedman, 1975).



Şekil 4. Mimari süreç olarak 'geribildirim sistemi' (Friedman'dan (1975: 7) alınmış, yazar tarafından Türkçeye çevrilerek yeniden üretilmiştir)

Bu duruma çözüm aramış olan Yona Friedman, mimari süreçlerde aracı olan kişi veya kişilerin rolünün değiştirilmesini ve inşai uygulamanın da dahil olmak üzere, bütün kontrolün ve yetkinin kullanıcıya verilmesi gerektiğinden bahsetmiştir. Bu araçlar genellikle mimar ve inşaatı yapan kişi olmuştur. Mimarın rolünün, her bireyin kendi çevresine müdahale edebilmesini sağlayan ve olabildiğince nötr bir yöntem önermesine yardımcı olan bir sistem düzenleyici olması gerektiğini belirtmiştir. Bu sistemde var olan bütün olasılıkların kullanıcıya sunulması gerektiğini ileri sürmüştür. Bu sistemde mimar, kullanıcıya, yani inşaat alanında uzmanlaşmamış kişinin, anlayabileceği şekilde, karar vermiş olduğu tasarıma dair tüm avantaj ve dezavantajları da sunması gerektiğini belirtmiştir (Şekil 4). Bu süreçte mimarın bir diğer rolü

ise, seçilmiş tasarımın bulunduğu yere bağlı olarak, topluma olan avantaj ve dezavantajlarını bildirmesi gerekmektedir (Friedman, 2006). Bu durum, mimarın mesleki görevlerinin yanı sıra, süreçteki sosyal rolünü tanımlamaktadır.



Şekil 5. Kullanıcı sayısının arttığı 'geribildirim sistemi' (Friedman'dan (1975: 8) alınmış, yazar tarafından Türkçeye çevrilerek yeniden üretilmiştir)

Friedman, tanımladığı alternatif mimari süreci 'geribildirim sistemi' olarak adlandırmıştır (Şekil 5). Bu süreçte kullanıcı sayısı artsa dahi sistem bozulmamakta ve sürdürülebilir bir mimari süreç oluşmaktadır. Friedman bu mimari süreci hayata geçirmek için bir metod olarak 1967 yılında 'The Flatwriter' projesini tasarlamıştır (Friedman, 2006). Bu projede, Friedman sistemin sağlayabileceği tüm olasılıkları kullanıcıya sunmak için bu bilgisayar programını geliştirmiştir. Kullanıcının, dilediği tasarımı The Flatwriter programı üzerinden yapabilmesini ön görmüştür.

Yona Friedman, mimari süreçlerin yapının inşasının bitmesiyle son bulmadığını, yapının kullanımda olduğu sürece devam ettiğini belirtmiştir. Buna göre, insanların zaman içerisinde fikirlerinin değişebileceğini ve dolayısıyla gelecekteki ihtiyaçlarının öngörülemez olduklarını belirtmiştir. Bu bağlamda Friedman, aslında mekanların sürekli değişim ve oluşum halinde olduğunu vurgulamıştır. Bu durumu mimari mekan üretim sürecine yansıtmaya çalışmıştır. Buna örnek olarak, her bireyin evindeki mobilyaların ve bunların düzeninin farklı oluşundan bahsederek, çoğunlukla da mobilyaları yerleştirirken veya değiştirirken mimari projeyi takip etmediklerini vurgulamıştır. Bu davranışın doğaçlama dürtüsü ile ilişkili olduğuna değinerek, mimarlığın da bunu sağlayabilmesi ve kullanıcıya benzer imkanları sunabilmesi gerektiğini belirtmiştir. Duvar, tesisat gibi mimarlıktaki sabit teknik altyapı elemanlarının da birer mobilya gibi kullanıcı isteklerine göre değişebilmesi gerektiğinden bahsetmiştir (Iaac, 2012).

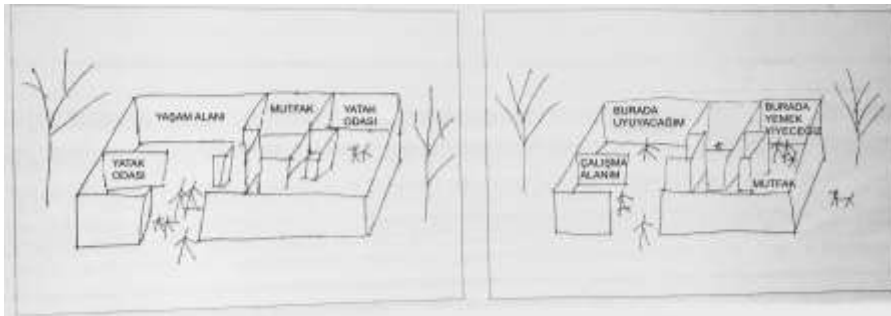
Friedman gibi İngiliz mimar John Turner'da 1960'lı yıllarda kullanıcıların mimari süreçlere dahil edilmesi gerektiğini belirtmiştir. Turner, merkezi güç olan devletin ve mimarın rolünün kullanıcının isteklerini yerine getiren bilir kişi olması gerektiğini vurgulamıştır (Spatial Agency, tb). Kullanıcı katılımı ile bağlantılı olarak, Lucien Kroll da, uygulanan mimarının yalnızca ilk jenerasyon kullanıcılar için değil, ardından gelecek kullanıcılar için de bir altyapısal zemin oluşturmak gerektiğini belirtmiştir (De Graaf, 2016). Ancak dönemin çoğu tasarımcısı bu düşüncüyü benimsemiş mimarları, mimarlık mesleğini küçük düşürmeye çalışmakla eleştirmişlerdir. Ancak, Henri Lefebvre gibi bazı düşünürler, tasarım sürecinde kullanıcı katılımının önemine dikkat çekmiştir. 1970'lerde Lefebvre, tasarımda soyut mekan (abstract space) ve somut mekan (concrete space) kavramlarını tanımlamıştır. Buna göre, soyut

mekanın (abstract space), kullanıcıdan bağımsız çalışan mimar ve tasarımcıların, vizyon ve geometrilerinden oluştuğunu, somut mekânın (concrete space) ise, yaşadığımız, deneyimlediğimiz hayat olduğunu açıklamıştır. Bu sorunsalı genelleyerek, mimarın, soyut mekândaki tasarımını, somut mekâna aktarmaya çalışması olarak açıklamıştır (Lee, 2006). Buna göre Friedman'ın, mimarlığı, soyut ve somut mekânı harmanlayarak ele almış olduğu söylenebilir.

Yona Friedman, mimari projeleri ilginç kılan sürecin, inşası tamamlanan ve mekânın kullanıcı tarafından deneyimlenmeye başladığı andan itibaren başlayan dönem olduğunu belirtmiştir (laac, 2012). Bu bağlamda, kullanıcının mekânı dilediği gibi dönüştürebilmesi ve kişiselleştirebilmesi Friedman için çok önemli olmuştur. Bu fikirlerini hayata geçirebilmek amacı ile çeşitli 'düzensiz strüktür'ler üzerinde çalışmalar yapmıştır. Bu düzensiz strüktürler, alüminyum folyo, metal plaka, mesh, karton, plastik, tel gibi kolay erişilebilir bir çok basit malzemeler ile oluşturulabilmektedir (Friedman, 2006). Bu çalışmaların ana fikri, mimari geçmişini olmayan herhangi bir kimsenin dahi bu düzensiz strüktürleri kullanarak kendi mekânlarını kolayca oluşturabilme olanağı üzerine temellenmiştir. Düzensiz strüktürler birer doğaçlamadır. Friedman, inşaat tekniklerinin, uzman olmayan bireylerin de anlayıp, uygulayabilmesinin, sosyal anlamda önemli yararlar sağlayabileceğini belirtmiştir (Friedman, 2006). Düzensiz strüktürler ile insanların doğaçlama dürtüsünü uyandırarak, tasarladıkları mekânları deneyimlemelerini hedeflemiştir.

Doğaçlama dürtüsüne bağlı olarak Friedman, mimarlıkta 'deneme ve yanılma' sürecinin de önemini vurgulamıştır (Louisiana Channel, 2017). Mimar tarafından dayatılmış bir tasarımın, kullanıcının gelecekteki ihtiyaçlarını karşılayamaması durumunda, mekânı ihtiyaçları doğrultusunda dönüştürmesinin ciddi ekonomik sonuçları olduğundan bahsetmiştir. Bu duruma karşı çıkan Friedman'a göre, bu dönüşüm, mekân içindeki bir mobilyanın hareket ettirilmesi kadar kolay olabilmelidir. Kullanıcı, mekânı kendisine adapte edebilmeli, deneyimleyebilmeli, isteği doğrultusunda herhangi bir ekonomik sıkıntı yaşamadan kolaylıkla dönüştürebilme hakkına sahip olabilmelidir (Friedman, 2006). Bu fikirlerine Friedman, kullanıcı öngörülemezliği bağlamında mimarlıkta geçicilik ve esneklik konseptinin önemine vurgu yapmıştır. Buna göre, kullanıcı öngörülemezliği ve kararsızlığı, deneyim, zaman ve bağlam buluşmasında ortaya çıkmaktadır ve bu birleşimin sonucunu da önceden tahmin etmeye çalışmak oldukça güçtür. Buna karşın, değişimi, adaptasyonu ve geçiciliği benimseyen bir mimari, öngörülemeyen olanakları ortaya çıkarmakla birlikte kullanıcının bilinmeyen keşfetme dürtüsünü beslemektedir (Levesque, 2007).

Aşağıdaki görsel klasik mimari süreç ile mimar tarafından önceden tasarlanmış bir yapının, kullanıcı tarafından deneyimlenmesi sonucu, tasarım ve kullanım arasındaki farkı göstermektedir (Şekil 6).



Şekil 6. Mimarın tasarımı ile kullanıcı kullanımının farkı (Friedman'dan (2006: 140) alınmış, yazar tarafından Türkçeye çevrilerek yeniden üretilmiştir)

Bu farklılığın ortaya çıkmasında, mimarın baskın bir rol üstlendiği söylenebilir. Bu durum, Situationist'lerin fikri ile ilişkilendirilebilir. Buna göre, Mark Wigley'nin de belirttiği üzere, "Basit bir çizgi çizmek, her zaman bir tarafın içeri, diğer tarafın da dışarı olduğu anlamına gelmektedir. Situationist'ler, çizginin bu gücüne karşı durmuştur" (Art Basel, 2015). Friedman ise aslında bu güce mimarın değil, kullanıcının sahip olması gerektiğini vurgulamıştır.

Yona Friedman, alışılmış ve katı bir şekilde belirlenmiş mimari süreçlerin dışına çıkarak, kullanıcıyı merkezleyen, doğaçlama ve deneysel yöntemler ile mekan üretim deneyimi imkanı sunan ve mimarın rolünün değişmesi gerektiğini savunan bir mimari süreç yaklaşımı önermiştir. Söz konusu yaklaşımı, mobil mimarlık kuramı çerçevesinde detaylandırmış ve fikirlerini pek çok proje aracılığı ile sunmuştur. Bu bağlamda çalışma, mobil mimarlık teorisini detaylı olarak irdelemekte, ardından 'Uzamsal Kent' örneği ile kuram-uygulama arasındaki ilişkiyi ortaya koymaktadır.

3. YONA FRIEDMAN'IN MOBİL MİMARLIK TEORİSİ

Yona Friedman Mobil Mimarlık Manifestosunu ilk kez 1956 yılında Dubrovnik'te gerçekleşen CIAM X kongresinde yayımlamıştır (Frampton vd., 2011). Bu dönemde, modern akımın getirmiş olduğu katı kurallar, Friedman gibi birçok mimar tarafından sorgulanmış ve eleştirilmiştir. Modern akım takipçileri, aydınlanmanın, sabit ve ideal bir mimari obje ile gerçekleşebileceğini varsaymıştır. Buna karşın mimarlıkta doğaçlama yöntemleri benimsemiş tasarımcılar, mimarlığı, yalnızca aktif kullanıcı katılımıyla gerçekleşebilecek olaylar olarak görmüştür (Sadler ve Hughes, 2000).

Friedman, Dubrovnik'te CIAM X kongresinde Mobil Mimarlık Teorisini sunarken çoğu tasarımcı tarafından eleştirilere maruz kalmıştır. Ancak sayılı mimarlar Friedman'ın görüşlerini desteklemiştir. Bu mimarlar arasında Le Corbusier de vardır (Harris, 2016). Daha sonra 1957 yılında Friedman, aralarında David Georges Emmerich, Camille Frieden, Günther Günschel, Oskar Nikolai Hansen, Günther Kühne, Paul Maymont, Frei Otto, Werner Ruhnau, Eckhard Schulze-Fielitz, Jerzy Soltan ve Jan Trapman'ın da bulunduğu GEAM grubunu kurmuştur (Friedman, 2006). GEAM, dönemin teknolojik gelişmelerinden faydalanarak, mevcut kent yaşamındaki sosyal problemlere esnek, prefabrike çözümler bulmayı hedeflemiştir (Yona Friedman Homepage, tb).

Friedman'ın Mobil Mimarlık Teorisi, kullanıcıların kendilerini mimari olarak ifade etme özgürlüklerini benimseyen prensiplere sahip olmakla beraber, esneklik kavramına dair de pek çok yaklaşım barındırmaktadır. Friedman, mobil mimarlığı, insanların mimarlığı olarak görmüştür (Frampton vd., 2011). Dönemin birçok tasarımcısı gibi modülerlik, esneklik gibi konseptleri kent yaşamına girmesi gerektiğini belirtmiştir. Bu konseptlerin, 1960'lı yıllarda artmakta olan popülasyon ve konut ihtiyacına çözüm olabileceği düşünülmüştür (Toft ve Rönn, 2017).

Friedman Mobil Mimarlık teorisini, mimarlıkta tek başına bir yapının var olamayacağı ve yapıların çevreleri ile bir bütün olmasının gerekliliği görüşünden ötürü, kent ölçeği üzerinden açıklamıştır. Friedman Mobil Mimarlık teorisinde yeni bir toplumsal düzen öngörmüş bu sebeple, kent ölçeğine odaklanmış ve değişmesi gerektiğine inanmıştır. Bu bağlamda çalışma, Friedman'ın Mobil Mimarlık Teorisini kent ölçeğinde incelemiştir.

Friedman, kentlerin toprak zemine minimum temas etmeleri gerektiğini ve ancak bu sayede 'mobil' olabileceklerini öne sürmüştür. Kentlerin giderek yatay düzlemde yayıldığını ve kent merkezlerine ulaşımın giderek zorlaştığını, bu durumun da sürdürülemez olduğunu

vurgulamıştır. Yeni kentin, mevcut kentin yoğunlaştırılmış hali olması gerektiğini belirtmiştir. Kentteki yapıların da, kullanıcılar tarafından başkalarının doğal ışık ve hava almalarına engel olmayacak şekilde ve doğaçlama bir yöntemle diledikleri gibi dönüştürülebilir, yani 'mobil' olmaları gerektiğine değinmiştir. Friedman, yeni kent toplumunun mimar veya kent planlamacısı gibi aracı kişi veya kişilerden etkilenmemesi gerektiğine vurgu yapmıştır (Friedman, 2006).

Sanayileşmeyle gelen otomasyon ile birlikte giderek artan boş vakitlerin değerlendirilmesi bağlamında, Friedman, yeni kentleri oyun, eğlence ve rekreasyon merkezleri olarak düşünmüştür. Bu durumu sağlamak için kent içindeki yapıların, iskelet sistemi içerisinde dilediği zaman doldurulup, değerlendirilebilen, dönüştürülebilir hacimlerden oluşması gerektiğinden bahsetmiştir. Friedman, bu hacimlerden oluşan yeni yapıları birer mobilya olarak düşünmüştür. Böylece, yeni yapılar üst üste veya yan yana pozisyon alarak yeni çevreler oluşturulabileceği gibi, mevcut kent ile yeni kent arasında da, sürekli değişen bir çevre oluşturulabileceğinin mümkün olabileceğini belirtmiştir (Friedman, 2006).

Yona Friedman bu mimari yaklaşımı 'katı olmayan (soft) mimarlık' ifadesi ile, başka bir deyişle kurallar ile belirlenmemiş süreçler bütünü olarak da nitelendirmiştir. Geçmiş dönemlerde uygulanmış ve günümüzde de hala geçerli olan 'Katı (hard) ve kuralcı mimarlığı' bırakmak ve 'katı olmayan mimarlık' yaklaşımını benimsemek gerektiğini vurgulamıştır (Louisiana Channel, 2017). Bu mimari yaklaşım, "adapte olabilen", "dönüşebilen" ve "mobil olabilen" mimarlık gibi bazı yeni kavramların mimarlık literatüründe süreç bileşenleri olarak tartışılabilmesini tetiklemiştir. Ancak Yona Friedman'ın ifadesiyle, "Adapte olabilen yapılar, dönüşebilen ve mobil olabilen bir kent oluşturamaz" (Friedman, 2006: 74). Friedman bunu sağlamak için kent örüntüsünün köklü bir şekilde değişmesi, yani, yalnızca yapıların değil, yolların ve sokakların da dilediğince dönüştürülebilir olması gerektiğinden bahsetmiştir (Friedman, 2006: 74). Bu fikrini, Uzamsal Kent projesinde uygulamıştır.

Friedman, her ne kadar bir ütopyist olarak tanınsa da, dönemin diğer mimarlarının aksine, 1970'lerden sonra, önerilerini gelişmiş ve ileri teknolojiler ile ilişkilendirmemiştir. Ona göre mimariye yeni bir yaklaşım getiren etki, ileri teknoloji ile değil, alternatif bir düşünce ile mümkündür. Bu sebeple, otomasyon ve teknolojiye olan inancını bu yıllardan sonra tamamen yitirmiş ve herkesin yapabileceği basit projeler tasarlamıştır. Friedman, teorilerini ve projelerini hayata geçirebileceğine inanmıştır. Tüm bu fikirlerini yansıtan projelerinde olabildiğince basit, uygulanabilir ve kolay erişilebilir malzemeler kullanmıştır. Yona Friedman'ın Mobil Mimarlık Teorsini en iyi yansıtan projelerinden bir tanesi Uzamsal Kent Projesi'dir. Bu nedenle söz konusu proje çalışma kapsamında detaylı olarak incelenmektedir.

4. UZAMSAL KENT PROJESİ

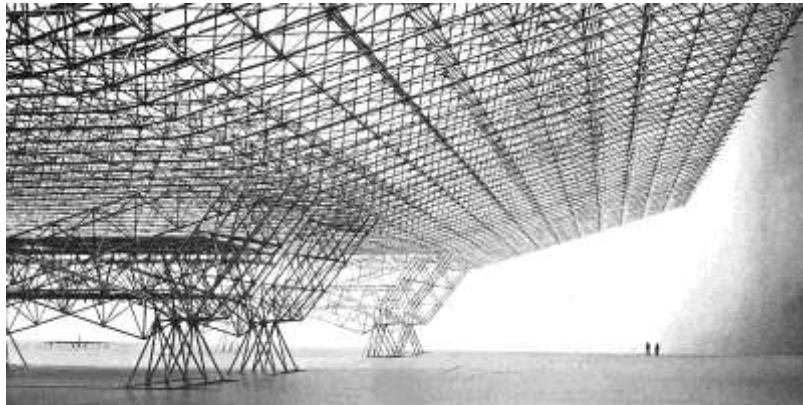
Sanayileşmenin getirmiş olduğu seri üretim, bireyden ziyade kitleye hitap etmeyi ön plana çıkarmıştır. Bu durum da kitlesel bir kültür oluşturmuştur. Buna göre, çağımızın sosyal bağlamı da kitle kültürü tarafından karakterize edilmeye başlanmıştır. Kitle kültürü içerisinde, bireylerin farklılaşma çabasına değinen Friedman, bu yaklaşımına 'kitlesel bireyselcilik' adını vermiştir. Sosyal bir gerçeklik olan bu iki zıt kavramı Uzamsal Kent projesinde harmanlayarak bir arada kullanmıştır (Friedman, 2006).

Yona Friedman, 20. yüzyılın mimarlığındaki en önemli gelişmelerin, Konrad Wachsmann tarafından geliştirilen uzay kafes sistemi ve Kurt Schwitters'in Merzbau'su olduğunu ileri sürmüştür. Friedman, Uzamsal Kent projesini bu iki önemli çalışmayı temel

olarak tasarlamıştır. Konrad Wachsmann'ın uzay kafes sisteminin 'sanayileşme'yi, Kurt Schwitters'in Merzbau'sunun da 'bireyseliği' temsil ettiğini vurgulamıştır (Friedman, 2006).



Şekil 7. Kurt Schwitters'in Merzbau'su (MOMA, 2012)



Şekil 8. Konrad Wachsmann'ın uzay kafes sistemi (Wigley, 1999: 30)

1953-54 yılları arasında Konrad Wachsmann Friedman'ın da bulunduğu Technion Üniversitesi'ne davetli profesör olarak gitmiştir. İkinci Dünya Savaşı'nın da getirmiş olduğu göç ve konut ihtiyacından dolayı Wachsmann, prefabrikasyonun önemine dikkat çekmiştir. Wachsmann'ın fikirleri Friedman'ı etkilediği gibi daha sonra Metabolist grubunu da etkilemiştir. Friedman'da Uzamsal Kent'in ilk izlenimi burada oluşmaya başlamıştır (Frampton vd., 2011).

Kurt Schwitters'in Merzbau'su ise, sürece ve değişime önem veren bir yaşam tarzını vurgulayan bir sanat galerisidir. Bu galeri, dönemin birçok sanatçı ve tasarımcısını etkilemiştir (Thomas, 2012). Galerinin iç mekanındaki sürekli değişim konseptinden etkilenen Friedman, bu fikri Uzamsal Kent içerisindeki kullanıcı özgürlüğü ve rastgeleliği ile ilişkilendirmiş ve tasarlamış düzensiz strüktürlerde bu fikirden yararlanmış.

Rastgeleliği, öngörülemezliği ve sonsuz süreçleri araştırmış olan Friedman, devamlı rastgeleliğin oluşması için buna zemin hazırlayacak bir düzenin oluşması gerektiğini belirtmiştir. Uzamsal Kent projesinde, bahsetmiş olduğu bu düzeni, uzay kafes sistemi ile, rastgeleliği ise, bu uzay kafes sistemi içerisinde kullanıcıların özgür iradeleri doğrultusunda oluşturulan hacimler ile temsil etmiştir (Friedman, 2006).

Uzamsal Kent projesindeki düzensiz strüktür çalışmaları, uzay kafes sistemi içerisinde düşünülmüştür. Friedman, bireylerin istedikleri malzemelerle, diledikleri formu oluşturabileceği bu düzensiz strüktürleri, uzay kafes sisteminin 'sosyalleşmesi' olarak vurgulamıştır. Uzamsal Kent projesinde deneme ve yanılma metodunun uygulanabileceğini ve uygulayıcının da kullanıcının olduğunu belirtmiştir (Friedman, 2006). Projedeki kent planlamacısı ve mimarlar da aslında kullanıcılardır.

Uzamsal Kent projesi, kullanıcı deneyimleri ve deneme yanılma süreçleriyle sürekli değişim içindedir ve evrilme halindedir. Açık uçlu bir mega yapı projesidir ve belli bir planı veya cephesi yoktur. Dolayısıyla, Friedman Uzamsal Kent projesinin önceden planlanamayacağını, sadece gerçekleşebileceğini belirtmiştir (laac, 2012). Ancak yine de, fikirlerini anlatmak açısından projeye dair birçok çizim ve eskiz mevcuttur.



Şekil 9. Uzamsal Kent eskizi (Antonelli P vd., 2002: 40)

Planlama olmadan, tamamen doğaçlama metotlara dayanan Uzamsal Kent gibi birçok ütöpik proje bu dönemde tasarlanmıştır. Mega ölçekli bu tür projelerde doğaçlama tasarım metodu, kültürel anlamda yersizleşme, yerin ruhunun ortadan kaybolması gibi sorunsallara yol açarak, insanları yeni bir kültür arayışına itme potansiyeline sahiptir (Sadler ve Hughes, 2000). Bu potansiyel olumlu veya olumsuz algılanabilir. Raymond Ledrut, mevcut kentin değişebilmesinin, yeni bir sosyal ve kültürel yaşamı benimsemekten geçtiğinden bahsetmiştir. Ledrut, ayrıca kentlerde giderek artan hız ve dönüşüme değinerek, planlar yapmanın ve sınırları belirlemenin yetersiz kalacağını, bu sebeple, değişimi organize etmek gerektiğini vurgulamıştır (Ragon, 2010). Bu yaklaşımın, Friedman'ın Uzamsal Kent'indeki anlayışına benzer olduğu söylenebilir.

Friedman mimarlığa estetik kaygılar ile yaklaşmamış olsa da, Uzamsal Kent projesindeki estetiği 'rastgeleliğin estetiği' olarak adlandırmıştı (Friedman, 2006). Estetik olma durumu kişiden kişiye değişebilen bir olgudur. Bu sebeple Friedman tüm çalışmalarında kendi estetik anlayışını ifade etmek yerine, herkesin estetik anlayışını yansıtılabileceği bir zemin oluşturma prensibini benimsemiştir. Uzamsal Kent projesindeki prensiplerinden bir tanesi de

bu fikrini destekleyen 'herşey olabilir' prensibi olmuştur ve bu estetik yorumu kullanıcının hayal gücüne bırakmıştır (Iaac, 2012).

Yona Friedman'a göre, Uzamsal Kent projesinin toprak zeminden yükseltilmesi bir çok yarar sağlamaktadır. İlk olarak projenin uygulanabilmesi için herhangi bir yıkıma gerek duyulmamaktadır. Proje mevcut kentlerin üzerine uygulanabileceği gibi kırsal alanlara, hatta su yüzeyi üzerine de uygulanabilmektedir. Friedman, projenin mevcut kentin üzerine uygulanmasıyla, kentin yatayda genişlemesinin önüne geçmeyi, kırsal alanda uygulanmasıyla ise, doğal çevreye zarar vermemek, toprak zemini de tarım faaliyetleri için kullanabilmeyi amaçlamıştır. Friedman, tarımın kent içinde çözülmesi sonucunda kendi kendine yetebilen, sürdürülebilir bir kent oluşacağına değinmiştir (Friedman, 2006).

Dönemin mega yapı tasarımcıları birbirlerinden etkilendikleri gibi aralarında farklılıklar da olmuştur. Uzamsal Kent projesine, eleştiri Situationist grubunun üyesi olan Constant Nieuwenhuys'dan gelmiştir. Constant, kent konseptinin artık sanayi devriminden kalma yerleşkelere tutunmamasını, daha göçebe yaşam tarzını destekleyen, sınırları olmayan kent konseptinin benimsenmesi gerektiğini belirtmiştir. Uzamsal Kent'in kitle kültürüne uymadığı, bu sebeple de projenin, kenti, sosyal, pratik, kültürel ve teknik anlamda dönüştürmesinin yetersiz olduğunu savunmuştur. Constant, yeni kentin yeni bir sosyal yaşam sunarak, mevcut kentin ritminden bağımsız olması gerektiğini belirtmiştir (Wigley, 1999). Friedman ise Constant'ın projesi olan New Babylon'u eleştirirken, tasarımcının rolüne değinmiştir. Friedman, kentte var olan ancak tespit edilemeyen farklı kullanım modlarını projelendirme yeteneğine sahip birini bulmayı ummanın ne kadar ütöpik olduğundan söz etmiştir. Bu kullanım modlarının kişiden kişiye veya zaman içerisinde değişebileceği gibi, bunları önceden bilmenin ve buna göre tasarım yapmanın imkansız olduğunu vurgulamıştır (Friedman, 2006). Uzamsal Kent'i projesini de bu bağlamda temellendirmiştir.

Uzamsal Kentte, her bir boşluk birer potansiyel alanı temsil etmektedir. Bu potansiyel alanlar kullanıcının özgür iradesi doğrultusunda kullanılabilir (Friedman, 2006). Dolayısıyla projedeki dolu-boş kurgusu, kullanıcıların ihtiyaç ve tercihlerine göre şekil almaktadır. Friedman, bu kurgunun, başkalarının doğal ışık ve hava almalarının önüne geçmeyecek şekilde kurgulanmasını önermiş, ve The Flatwriter projesini kullanarak Uzamsal Kent'te kullanıcılara sunmayı amaçlamıştır. Kullanıcıların Uzamsal Kent içinde yaşamak istedikleri tasarımı, bu bilgisayar programını kullanarak oluşturabileceğine inanmıştır (Sadler ve Hughes, 2000).

Uzamsal Kent projesi, gelişen teknolojiye rağmen, teknolojik kaynak kullanımına odaklanmayan, günümüz şartlarına dahi adapte olabilecek temele sahip bir mega yapı olduğu söylenebilir. Proje, Yona Friedman'ın mobil mimarlık teorisi kapsamında ele alınan, estetik kaygılar içermeyen ve teorik olarak sürekli değişimi ve öngörülemezliğin getirdiği doğaçlama tasarım kültürünü benimsediğinden, proje için 'zamansız bir proje' tanımı yapılabilir. Uzamsal kent projesi, içerdiği alternatif tasarım süreç önerileri bağlamında, günümüz mimarlık anlayışı ile ilişkilendirilebilecek çağdaş yaklaşımlar için önem taşımaktadır.

5. SONUÇ VE DEĞERLENDİRME: YONA FRIEDMAN'IN MOBİL MİMARLIK ANLAYIŞININ GÜNÜMÜZ VE GELECEKTEKİ ÖNEMİ

Friedman, iyi bir mimarın, anıtsal ya da ikonik yapılardan ibaret olmadığını, teorik bir zemini olmayan bir mimarın zayıf bir mimari olduğunu öne sürmüştür. Mimarlıkta önemli olanın, şekil veya form değil, hizmet ettiği topluma, başka bir deyişle kullanıcılara sunmuş

olduğu olanaklar ile ölçülebileceğini savunmuştur (Friedman, 2006). Bununla ilişkili olarak, Arata Isozaki konuyu şu şekilde ele almaktadır: “Önemli olan, insanların asla sabit olmayan bir mimaride yaşamasıdır. Bir piyano müzik değildir, ancak bugünün mimarları müzikle değil, sadece piyanonun yapısıyla ilgilenmektedir” (Ragon, 2010: 706). Bu durumun bugünkü mimari ortam için de geçerliliği olduğu öne sürülebilmektedir. Günümüz mimarlık anlayışında, küresel rekabetten kaynaklanan form arayışları, kar üretme ve ün sahibi olma kaygılarının ön plana geçtiği, kullanıcı odaklı olmayan yaklaşımlar daha yaygın olarak görülmektedir.

Mimar veya kent planlamacısı tarafından tasarlanmış bir projede, kullanıcıların mevcut ihtiyaçları karşılanırsa dahi, gelecekteki ihtiyaçlarının neler olabileceğini kesin olarak bilemeyeceğinden, projenin gelecekteki varlığı tartışılabilir ve bu durumun sürdürülebilir bir süreç olmadığı izlenimi oluşabilmektedir. Örneğin Türkiye’de, özellikle İstanbul’da kentsel dönüşüm adı altında tip proje olarak nitelendirilebilecek toplu konut projeleri, merkezî güçlerin kullanılması yolu ile inşa edilmekte, kullanıcıları ve özellikle dezavantajlı konumdaki kentlileri yaşadığı bölgelerden ayrılmaya zorlamaktadır. Söz konusu dönüşüm projeleri, kullanıcıların ihtiyaçlarını ve fikirlerini göz önüne almayarak, ekonomik anlamda ve kullanıcı memnuniyeti bağlamında mağduriyetlere sebebiyet verebilmektedir (Tan, 2010). John Turner’ın da bahsettiği gibi, mimarlıkta karar vericinin merkezi bir güç değil, kullanıcının olmasıdır (Spatial Agency). Bu bağlamda Friedman da, mekanın kullanıcısının deneyiminin ve doğaçlama olarak deneme yanılma sürecinin mimari süreç içerisindeki önemine vurgu yapmaktadır. Bu durum, mimarı veya kent planlamacısını gereksiz kılan bir bakış açısı değil, sadece rollerinin zaman içinde değişmesi gerektiğine dair bir öngörü niteliğindedir.

Günümüzde mimarın rolünü tartışmaya açarak, yerine kullanıcı odaklı, olabildiğince nötr bir mimarlığa ulaşmaya çalışmak ve öznel olan estetik algıyı orada yaşayan bireye bırakmak, mimarlığa farklı bir bakış açısı kazandırma potansiyelleri barındırmaktadır. Bunun güncel örneklerinden bir tanesi olarak, Villa Verde Konut projesi örnek olarak gösterilebilir. Proje, mimar Alejandro Aravena’nın yürüttüğü Şili merkezli bir mimarlık ofisi olan Elemental tarafından tasarlanmıştır. Bu projede mimar, ağırlıklı olarak sosyal bir rol üstlenmiştir ve kıtlık, yoksulluk, eğitimsizlik, eşitlik gibi çeşitli güncel sorunlara çözüm aramıştır (Nuijsink, 2008). Kullanıcı katılımı yaklaşımları benimseyen projeler üreten bir başka ofis olarak İngiltere merkezli Assemble gösterilebilir. Assemble, kendin-inşa-et (self-building) söylemi ile çeşitli çalıştaylar düzenleyerek; halkı, mimarlıkta yıkımdan ziyade mevcut olana adaptasyon eğilimini geliştirmeyi amaçlamaktadır (Harris, 2016). Bunlara ek olarak, İngiliz merkezli mimarlık ofisi olan Studio Bark’ın tasarlamış olduğu U-Build sistemi, kullanıcıların kendi evlerini sanal ortamda tasarlayıp inşa edebilmesine olanak vermektedir. 2018 yılında inşa edilmiş Box House bu sistem ile kullanıcıları tarafından tasarlanıp, uygulanmıştır. Burada mimari ofis yardımcı bilir kişi olarak kullanıcıya hizmet etmiş, asıl kontrolü ve kararı kullanıcıya bırakmıştır (Archdaily, 2019). Bu örnekler, ölçek bazında Friedman’ın Uzamsal Kent Projesi’nin önermiş olduğu yeni bir kent yaşamının küresel ölçekte yaratabileceği bir etkiden ziyade, mevcut küresel düzen içerisinde yerel ölçekte bazı etkilere sahiplerdir. Ancak mimari fikir ve yaklaşımlar ile Friedman’ın görüşleriyle paralellikler taşımaktadır (Harris, 2016).

Friedman’ın Mobil Mimarlık anlayışı, insanların eşitliğini, ifade özgürlüğünü ve öngörülemezliği ilkelerini kapsamaktadır. Ancak günümüzün sermaye odaklı küresel düzeninde, bu tür bir eşitliği sağlamak oldukça güç gözükmektedir. Friedman da bu durumun sebebini, adil politikaların yetersizliği olarak göstermiştir. Küresel düzen, her ne kadar hukuki anlamda eşitliği barındırsa da, ekonomik anlamda, eşitsizliği ve güç farklılığını beslemektedir. Bunun sebebi, ekonomik anlamda daha avantajlı olan bir bireyin, kendisine daha fazla alan

talep etme kapasitesine sahip olmasıdır (Sadler ve Hughes, 2000). Dolayısıyla, mevcut dünya düzeninde, Friedman'ın fikirleri küçük ölçeklerde deneysel olarak mümkün olsa da, kentsel ölçekte uygulanma ihtimali mümkün gözükmemektedir.

Friedman'ın Mobil Mimarlık Teorisi'nin, günümüzdeki küresel sorunlara bazı çözümler barındırdığı söylenebilir. Örneğin, küresel ısınmanın getirmiş olduğu bazı problemlere, kentin toprak zemin üzerinden yükseltilmesi, tarım alanlarının kent içerisine dahil edilmesi ile ara çözümler üretilebilir, kentlerde sürdürülebilir bir ortam oluşumuna katkı sağlanabilir. Küresel ısınmanın getirmiş olduğu problemlerden biri olan yükselmekte olan su seviyesi, mevcut kentlerin bir kısmını tehdit etmektedir. Bu durum da, mevcut kentlerin altyapısal yetersizliğini gösteren bir çok etkenden bir tanesidir. Uzamsal Kent örneğinden yola çıkarak, yeni kent örüntüsünün toprak zeminden yükseltilmesi, bu olumsuz durumun önüne geçebilecek bir yaklaşım olarak ele alınabilir. Friedman, yükseltilmiş kent örüntüsünün mevsimsel olarak değişebileceğini ve mevsimlere göre adapte olabileceğini belirtmiştir. Bu da, kentte iklim şartlarını kontrol edebilme olanağının yanı sıra, ekonomik olarak da yarar sağlayabilecek bir fikir olarak karşımıza çıkmaktadır.

Toplumun mobil olma halinin giderek ivme kazandığı günümüz kentlerinde de, teknolojik gelişmelerle birlikte sürekli bir değişim ve dönüşüm söz konusudur. Somol ve Whiting'in de vurguladığı gibi, gündelik hayatın ihtiyaçları sürekli değişmektedir. Mimarlık mesleği de bu hızlı değişime paralel olarak yeni ihtiyaçlara adapte olabilen mekanlar önerebilmelidir. Bu adaptasyonun da sosyal sorumluluk bilinci taşıması gerekmektedir. Rem Koolhaas'ın da belirttiği üzere, stabil bir çevrede, sürekli türbülans halinde olan göç, savaş, ekolojik ve neoliberalizm gibi problemlere mimarlığın neler sunabileceği önemlidir (Harris, 2016). Bu bakımdan günümüz mimarlığının sonuca değil, süreç ve deneyimlere odaklanması gerektiği söylenebilir. Yona Friedman'ın Mobil Mimarlık Teorisi'nin, sonuçtan ziyade süreç vurgu yaptığı için gündelik yaşama ve mevcut problemlere olası çözümler sağlayabileceği gibi, gelecekteki problemlerin de önüne geçebilecek unsurlara sahip, 'adaptasyon' ve 'değişimi' temel alan sürdürülebilir ve zamansız bir anlayışa sahip olduğu iddiası ile potansiyel çözümler barındırdığı sonucuna varılabilmektedir.

Bilgilendirme / Teşekkür

Bu makale, "A research on mobile architecture through 20th century utopian megastructure approaches: Yona Friedman's 'the spatial city' as a case study" başlıklı yüksek lisans tezi çalışmasından üretilmiştir. Tez, Yeditepe Üniversitesi, Doç. Dr. Ece CEYLAN BABA yürütücülüğünde tamamlanmıştır.

Çıkar Çatışması Bildirimi

Bu makalede araştırma ve yayın etiğine uyulmuştur, olası bir çıkar çatışması bulunmamaktadır.

KAYNAKLAR

Kitap

ANTONELLI, P., MICHELIS, M., RILEY, T. ve DEYONG, S., 2002. *The changing of the avant-garde: visionary architectural drawings from the Howard Gilman collection*. New York: The Museum of Modern Art.

CÜNDİOĞLU, D., 2014. *Mimarlık ve felsefe*. İstanbul: Kapı Yayınları.

DELEUZE G. ve GUATTARI F., 2005. *A thousand plateaus: capitalism and schizophrenia*. London: University of Minnesota Press.

- FRAMPTON, K., FRIEDMAN, Y., OBRIST, H. U., ORAZI, M. ve RODRIGUEZ, M. I., 2011. *Architecture with the people, by the people, for the people*. Barcelona: Actar.
- FRIEDMAN, Y., 1975. *Towards a scientific architecture*. Cambridge: The MIT Press.
- FRIEDMAN, Y., 2006. *Pro domo*. Barcelona: Actar.
- LEVESQUE, C., 2007. *Actions in indeterminability: exploring the possibilities of temporary architecture reconciling poetics and ethics in architecture*. Montreal: McGill University School of Architecture.
- RAGON, M., 2010. *Modern mimarlık ve şehircilik tarihi*. İstanbul: Kabalıcı Yayınevi.
- RUDOLF, A., 1977. *The dynamics of architectural form*. Los Angeles: University of California Press.
- SADLER, S. ve HUGHES, J., 2000. *Non-Plan: essays on freedom, participation and change in modern architecture and urbanism*. London: Routledge.
- TOFT, A. E. ve RÖNN, M., 2017. *Urban mobility: architectures, geographies and social space*. Sverige: Nordic Academic Press of Architectural Research.
- WIGLEY, M., 1999. *Constant's New Babylon: The hyper-architecture of desire*. Rotterdam: 010 Publishers.

Dergide Makale

- LEE, Y., 2006. Design participation tactics: redefining user participation in design. *Co-Design*. 4 (1), s. 31-50.

İnternet kaynağı

- ARCHDAILY, 2019. *Box house / studio bark* [çevrimiçi]. Erişim adresi: <https://www.archdaily.com/919381/box-house-studio-bark> [Erişim Tarihi 13 Temmuz 2020].
- ART BASEL, 2015. *Salon architect talk constant's new babylon* [çevrimiçi]. Erişim adresi: <https://www.youtube.com/watch?v=Bgv4cL77n38> [Erişim Tarihi 14 Temmuz 2020].
- BAYDAR, G., 2016. *Mimarlığın değişen gündemi* [çevrimiçi]. Erişim adresi: <https://www.eskop.com/skopbulten/mimarligin-degis-en-gundemi/2802> [Erişim Tarihi 14 Temmuz 2020].
- DE GRAAF, R., 2016. *Few architects have embraced the idea of user participation; a new movement is needed* [çevrimiçi]. Erişim adresi: <https://www.architectural-review.com/essays/few-architects-have-embraced-the-idea-of-user-participation-a-new-movement-is-needed/10008549.article?search=https%3a%2f%2fwww.architectural-review.com%2fsearch%3fqsearch%3d1%26keywords%3duser+participation> [Erişim Tarihi 15 Temmuz 2020].
- HARRIS, W., 2016. *Cities in the sky: re-evaluating Yona Friedman* [çevrimiçi]. Erişim adresi: <https://www.3ammagazine.com/3am/cities-in-the-sky-re-evaluating-yona-friedman/> [Erişim Tarihi 14 Temmuz 2020].
- IAAC, 2012. *IAAC closing lecture 2012 - Yona Friedman interview* [çevrimiçi]. Erişim adresi: <https://www.youtube.com/watch?v=BEX1dk0cJxw> [Erişim Tarihi 5 Nisan 2020].

- LOUISIANA CHANNEL, 2017. *Yona Friedman interview: architecture of trial and error* [çevrimiçi]. Erişim adresi: <https://www.youtube.com/watch?v=gstOx9eglf4> [Erişim Tarihi 6 Nisan 2020].
- MOMA, 2012. *In search of lost art: Kurt Schwitters's Merzbau* [çevrimiçi]. Erişim adresi: https://www.moma.org/explore/inside_out/2012/07/09/in-search-of-lost-art-kurt-schwitterss-merzbau/ [Erişim Tarihi 6 Nisan 2020].
- MUSEOMAXXI, 2017. *Yona Friedman mobile architecture, people's architecture* [çevrimiçi]. Erişim adresi: <https://www.youtube.com/watch?v=gSwyGcsK5EM> [Erişim Tarihi 7 Nisan 2020].
- NUIJSINK, C., 2008. *Less money, more creativity*. [çevrimiçi]. Erişim adresi: http://www.elementalchile.cl/wp-content/uploads/080814_QM_Mark_Magazine_HQ.pdf [Erişim Tarihi 13 Temmuz 2020].
- SPATIAL AGENCY, tb. *John Turner* [çevrimiçi]. Erişim adresi: <https://www.spatialagency.net/database/john.turner> [Erişim Tarihi 16 Temmuz 2020].
- TAN, P., 2010. *The architecture of survival learning from Yona Friedman* [çevrimiçi]. Erişim adresi: <http://yona.kek.org.hu/index.html%3Fp=442.html> [Erişim Tarihi 15 Temmuz 2020].
- THOMAS, E., 2012. *In search of lost art: Kurt Schwitters's Merzbau* [çevrimiçi]. Erişim adresi: https://www.moma.org/explore/inside_out/2012/07/09/in-search-of-lost-art-kurt-schwitterss-merzbau/ [Erişim Tarihi 15 Temmuz 2020].
- YONA FRIEDMAN HOMEPAGE, tb. *Yona Friedman biography* [çevrimiçi]. Erişim adresi: http://www.yonafriedman.nl/?page_id=1751 [Erişim Tarihi 17 Temmuz 2020].

Biyografiler

Ece CEYLAN BABA

Mimar Sinan Güzel Sanatlar Akademisi'ndeki Mimarlık Lisans eğitiminin ardından Yeditepe Üniversitesi Mimarlık Anabilim Dalı'nda Yüksek Lisans eğitimini ve Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Mimarlık Tasarım Sorunları Programı'nda Doktora eğitimini tamamlamıştır. 2016 yılında Doçent olan Baba, Yeditepe Üniversitesi Mimarlık Bölümü'nde öğretim üyesidir ve Mayıs-2017'den bu yana Mimarlık Bölüm Başkanlığı görevini yürütmektedir. Akademik alanda mimari ütopya ve distopyalar, yüksek yapılaşma, küreselleşme, kullanıcı katılımı, çevre ve kentli psikolojisi, konut tipolojileri ve loft kavramı konuları üzerinde çalışmakta olup, bu konular bağlamında araştırma ve yayınlarını sürdürmektedir. Yayımlanmış üç kitabı bulunmaktadır; "Tasarım Demokrasisi ve İstanbul" isimli kitabı Eylül-2012'de, "Loft: Modernizmden Postmodernize Geçiş Sürecinde Loft Mimarisi ve İstanbul'daki Yansımaları" adlı kitabı Mayıs-2015'te, "İdeal Kent Arayışında Mimari Ütopya" isimli kitabı ise Ocak-2020'de yayımlanmıştır. Akademik çalışmaların yanı sıra, Baba Mimarlık'ın kurucu ortağı olarak profesyonel meslek hayatına devam etmektedir. Ayrıca İMSAD ve TUCSA adlı sivil toplum kuruluşlarında Yönetim Kurulu Üyesidir.

Cem ÇETİN

2016 yılında Yeditepe Üniversitesi'nde Mimarlık Lisans eğitimini tamamladıktan sonra çeşitli ulusal ve uluslararası mimari proje yarışmalarına katılmıştır. Üç yıl farklı mimari bürolarda çalıştıktan sonra 2020 yılında Yeditepe Üniversitesi Mimarlık Yüksek Lisans Programı'nı tamamlamıştır. Çalışma hayatına Yeditepe Üniversitesi bünyesinde mimar pozisyonunda devam etmektedir. Akademik alanda mimarlıkta süreç ve deneyim, mimarın rolü, kullanıcı öngörülemeliği ve önemi üzerine araştırmalar ve çalışmalar yapmaktadır.