





Covid-19 Pandemisi Sürecinde Tarihi Kent Dokusunda Mimari Stüdyo Deneyimi; Atatürk Üniversitesi Mimari Proje Stüdyosu VII

Architectural Studio Experience in Historical Urban Texture during the Covid-19 Pandemic Process; Atatürk University Architectural Project Studio VII

Emriye Kazaz¹ , Büşra Demircan İbiş² 

Öz

Mimarlık eğitiminin vazgeçilmez mekanları olan stüdyolarla ilgili olarak kullanılan yöntemler, sonuç ürünler ve deneyimler gibi farklı bakış açıları üzerine bugüne kadar birçok çalışma yapılmıştır. Bu çalışmaların ortak paydası stüdyo ortamlarının kendisinin eğitimin bir parçası olduğudur. Ne var ki, 2019 yılında başlayan Covid-19 pandemisi sürecinde birçok alanda olduğu gibi mimarlık eğitiminde de devrim niteliğinde ani bir değişim yaşanmıştır. Alışlagelen yüz yüze stüdyoların yerini çevrimiçi ya da uzaktan stüdyolar almıştır. Böylesine köklü bir stüdyo ortamı ve biçimi değişikliği hem stüdyo katılımcıları olan öğrenciler hem de yürütücüler açısından yepyeni bir deneyim olmuş ve birçok zorluğu da beraberinde getirmiştir. Mimarlık eğitimini kayda değer bir biçimde etkileyen bu sürecin paylaşılması ve farklı deneyimlerin aktarılması, sistemdeki aksaklıkların fark edilmesi ve geliştirilmesi açısından önemlidir. Bu bağlamda, "BigBlueButton" (BBB) uygulamasıyla çevrimiçi stüdyo olarak gerçekleştirilen Atatürk Üniversitesi Mimarlık Bölümü yedinci yarıyıl mimari proje stüdyosu kapsamında Erzurum tarihi kent dokusunda çalışılan öğrenci ve sosyal merkez, kent kütüphanesi, koruma ve sosyal merkez gibi sosyal ve kamusal içerikli projeler süreç kurgusu, bağlamsal analizler ve proje ürünleri üzerinden aktarılmıştır. Ayrıca stüdyo süreci boyunca pandemi koşulları ve çevrimiçi ortamlardan kaynaklı aksaklıklar ve geliştirilen olası çözüm yolları ifade edilerek sonuç kısmında uzaktan eğitim sürecinin olumlu ve olumsuz yanları üzerine değerlendirme yapılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Mimari Proje, Stüdyo Eğitimi, Covid-19 Pandemisi, Çevrim İçi Eğitim, Kentsel Bağlam

ABSTRACT

Many studies have been carried out on different perspectives such as the methods used, the result products, and experiences related to the studios, which are indispensable places of architectural education. The common denominator of these studies is that studio environments are themselves a part of education. However, during the Covid-19 pandemic that started in 2019, there has been a revolutionary change in architectural education, as in many other fields. The traditional face-to-face studios have been replaced by online or distance studios. Such a radical change in studio environment and format has been a brand new experience for both the students who are the studio participants and the executives, and it has brought with it many challenges. It is important to share this process, which significantly affects architectural education, and to convey different experiences, in terms of recognizing and developing the problems in the system. In this context, social and public projects such as student and social center, city library, conservation and social center, which were studied in the historical urban fabric of Erzurum within the scope of the seventh-semester architectural project studio of Atatürk University Department of Architecture, which was realized as an online studio with the "BigBlueButton" (BBB) application, are in process. fiction, contextual analyzes, and project products. In addition, during the studio process, the problems caused by pandemic conditions and online environments and possible solutions were expressed and an evaluation was made on the positive and negative aspects of the distance education process in the conclusion part.

Keywords: Architectural Project, Studio Education, Covid-19 Pandemic, Online Education, Urban Context

¹ **Corresponded Author:** Atatürk Üniversitesi Mimarlık Bölümü, emriyekazaz@atauni.edu.tr, 0000-0002-5347-3093

² Atatürk Üniversitesi Mimarlık Bölümü, busra.demircan@atauni.edu.tr, 0000-0002-4053-2293



GİRİŞ:

Mimari tasarım eğitiminin gerçekleştiği stüdyo ortamlarında sürekli devam eden eleştiri ve tartışmaların gerekliliği ve jüri ortamlarının meslek eğitim ve öğreniminin ayrılmaz bir parçası olduğu gibi konular tartışmasız kabul gören gerçeklerdir. Bir başka gerçek de stüdyo ortamının kendisinin stüdyo eğitiminin ayrılmaz bir parçası olduğudur. Aslan (2016), mimari stüdyoları, proje yürütücüsünün dahi tüm bilgisi, tecrübesi ve ustalığını stüdyo ortamı dışında tutarak bilgiyi aktarmak yerine öğrencinin gözüyle olaylara ve sorunlara bakarak öğrenmenin keşfedildiği enerji ortamı olarak tanımlamaktadır. Diğer taraftan atölye olarak da tanımlanan stüdyolar sürekli üretilen, yeni durumların filizlenip bakma biçimlerinin çoğaldığı, kendi kozmik dünyasını kuran, evirilen çoğul bir ortam olarak tanımlanmakta ve mimarlık eğitiminin temeli olarak kabul edilmektedir.

Mimari stüdyoların saf tasarım eyleminden öte sorgulamaya, araştırmaya, keşfetmeye ve anlamaya veya önsezi geliştirmeye yönelik olarak eleştiri kültüründen beslenen sürekli devingen yapısını, mimarlık eğitimi üzerine yapılan çalışmalar için ortak bir kabul olarak ifade etmek mümkündür (Özgüven ve vd., 2020) (Yurtseven, 2017) (Turgut ve İşbakan, 2019) (Tok ve Ayyıldız, 2016) (Yorgancıoğlu ve Güray, 2018). Özer (2017), stüdyo mekanlarının varlığı ve tasarımının mimarlık eğitimine yön veren en önemli unsurlardan biri olduğuna dikkat çekerek dünyanın en iyi mimarlarının yetiştirdiği Harvard Yüksek Lisans Mimarlık Okulu stüdyo mekanlarını herkesin birbirini gördüğü, bilgisini paylaştığı, çalıştığı ve tasarım eylemi dışında sosyalleşme, uyuma, yemek yeme gibi tüm aktivitelerini gerçekleştirdiği bütüncül kamusal bir mekân olarak tanımlamaktadır. Ayrıca kullanıcıların stüdyo mekanlarını benimsemesi, kişiselleştirmesi ve içselleştirmesinin de önemini vurgulamaktadır.

Covid-19 pandemiden bir yıl önce Porto'da düzenlenen Avrupa Mimarlık Eğitimi Derneği'nin (European Association for Architectural Education - EAAE) ana gündem başlığı tasarım stüdyoları olarak belirlenmiş ve stüdyolar; mimarlık eğitiminin temeli, mimarlık tartışmalarının özü, mimari gelişmelerin itici gücü olarak ifade edilmiştir (Yıldırım ve vd., 2018).

Maalesef Covid-19 pandemisi sebebiyle eğitim-öğretimin birçok alanında olduğu gibi mimarlık eğitiminin kalbi olarak sayılan ve teori ile pratiğin bir arada verildiği stüdyo derslerinin yürütülme biçiminde de köklü bir değişim yaşanarak yüz yüze olan geleneksel stüdyo mekanları yerini çevrimiçi stüdyolara bırakmıştır. Ani bir biçimde yaşanan bu değişiklik hem yürütücüler hem de katılımcılar açısından yepyeni bir deneyimin kapılarını aralamıştır.

Son yıllarda sanal, uzaktan veya çevrimiçi stüdyolar üzerine yapılan birtakım çalışmalar olsa da Covid-19 pandemisi sürecinde bu yeni ortamla ilgili çeşitli bakış açıları en popüler araştırma konuları haline gelmiştir. Bunlardan bazıları uzaktan stüdyo ve geleneksel stüdyo süreçlerinin birbirlerine göre olumlu ve olumsuz yönleri (Özgüven ve vd., 2020) (Tok ve Potur, 2016), bazıları katılımcıların düşünceleri ya da mimari tasarım süreci üzerine çevrimiçi stüdyo deneyimleri, kimisi ise zamansız ve mekansız olarak deneyimlenebilen çevrimiçi stüdyo ortamının özellikle Z kuşağı olarak adlandırılan yeni neslin istediği zaman ve istediği yerde çalışma alışkanlıklarıyla örtüştüğünü ve sistemin bir takım olumlu yanlarına karşılık stüdyolara adaptasyonunda henüz eksiklikler olduğu (Oktay ve vd., 2021) (Yılmaz ve Polat, 2020) gibi konular üzerinde durmaktadırlar.

Teknolojideki gelişmeler ve Covid-19 pandemisi gibi ani değişimleri zorunlu kılan olaylar, mimarlık eğitiminin kalbi olarak tanımlanan stüdyo ortamlarında bundan sonraki süreçte köklü bir değişim ya da bazı revizyonlar yaşanacağına işaret etmektedir. Yalnız çevrimiçi ya da uzaktan stüdyoların geleneksel stüdyo ortamlarında olduğu gibi gelişmiş bir kültüre ulaşabilmesi için daha kat edeceği çok yol olduğu da açıktır. Özellikle stüdyo kültürünün vazgeçilmez unsurları olan öğrenci-stüdyo yürütücüsü ilişkisi, öğrencilerin birbirleriyle etkileşimi ve karşılıklı diyaloglarla ilerleyen tasarım süreçlerindeki problemlerin nasıl ele alınıp sonuç ürüne dönüştürüleceği gibi konular son derece önemli olmuştur. Bu

nedenle bu süreçte gerçekleştirilen çevrimiçi stüdyo deneyimlerinin paylaşılması hem sorunların belirlenmesi hem de sürecin olgunlaşması açısından son derece önemlidir.

Bu bağlamda, 2020-2021 güz yarıyılında BBB uygulaması üzerinden tümüyle çevrimiçi eğitim yöntemiyle yürütülen Atatürk Üniversitesi Mimarlık Bölümü son sınıf öğrencilerinin yedinci yarıyıl mimari proje stüdyosu süreç kurgusu, bağlamsal analizleri ve proje ürünleri üzerinden değerlendirilmesi amaçlanmıştır. Stüdyo grubunu oluşturan yirmi bir öğrenciden dördü dönemin başından itibaren devam etmezken bir öğrenci de dönem içinde bırakmıştır. On altı öğrenci ile gerçekleştirilen çevrimiçi stüdyo deneyiminde çalışılan proje alanı ve konularına yer verilerek nitelikli olan projeleri temsilen sekiz öğrenci çalışması sunulmuştur.

1. Önerilen Yer Ve Konu Üzerine Bir Değerlendirme

Stüdyo eğitiminde kişinin yere ilişkin sorunları, değerleri ve potansiyelleri keşfetmesi ve bunları yorumlayarak tasarıma aktarması son derece önemlidir. Erman ve Yılmaz (2017), yapılar boşlukta duramayacağına göre buldukları yere özgü koşullarla biçimlenmeleri gerektiğini ifade ederek yer ve tasarım arasındaki güçlü ilişkiyi vurgulamaktadırlar. Yurtseven (2017) ise kentsel ölçekten yapı ölçeğine kadar bağlamsal çevreyi yönlendiren ilişkiler ağını mimari tasarımda bilgi, beceri ve yeteneğin ortaya koyulmasında yol gösterici unsurlar olarak değerlendirmektedir.

Mimari stüdyolarda yeri anlama üzerine yapılan çalışmalar ve yere özgü tasarımlar gerçekleştirimin öneminden yola çıkarak tarihi dokuda kamusal içerikli proje konuları belirlenmiştir. İlk olarak Erzurum kentsel sit alanı içinde kentsel dönüşüm alanı ilan edilen Üç Kümbetler ve İç Kale çevresini içeren bölge, ikinci olarak Mahallebaşı'nda 19. yüzyıl sonunda inşa edilen Firdevsoğlu Kışlası ve çevresi belirlenmiştir. Kışla, mevcutta ağır bakım araçlarının tamirhanesi, şehrin altyapısıyla ilgili büyük hacimli malzemelerin deposu, ahşap / boya/ baskı gibi çeşitli atölyeler ve belediye bünyesinde çeşitli kurumlar tarafından kullanılmaktadır. Son olarak Atatürk Üniversitesi Kampüsü'nün güneyinde adını üzerindeki Kiremitlik Tabya'dan alan Kiremitlik Tepe ve çevresi çalışma alanları olarak belirlenmiştir (Şekil 1). Atatürk Üniversitesi kampüsü ile yerleşim dokusu arasında yükselen tepe, tabyanın yanı sıra Erzurum'un simgelerinden biri haline gelen atlama kulelerini barındırmasına rağmen ne yakın çevresi ne de kentle herhangi bir bağ kuramamış ve üstelik iki yerleşim arasında bir bariyer konumundadır.

Proje konuları ise önerilen alanların potansiyellerini karşılayabilecek ve sorunlarına cevap verebilecek nitelikte olmasına dikkat edilerek şehir tiyatrosu, kent kütüphanesi, gençlik yaşam merkezi ve koruma ve sosyal merkez olarak belirlenmiştir. Mevcutta kullanılmayan ya da atıl durumdaki tarihi yapı ve çevrelerin iyileştirilmesi, bu yapıların mekânsal ve tarihsel potansiyellerinin araştırılarak yaşama katılabilme imkanlarının sorgulanması, fiziksel çevrenin tarihsel izleriyle bağ kurabilme, sosyal kültürel hayatın parçası olan kullanımlar ve devam eden alışkanlıkların araştırılması, gözlemlenmesi, anlaşılması ve yeniden yorumlanması tasarım problemleri arasında tanımlanmıştır. Diğer yandan her yerin kendine özgü değerleri ve sorunları olduğu göz önünde bulundurularak stüdyo kapsamında standart bir alan büyüklüğü ya da kesinleşmiş bir mimari ihtiyaç programı yerine seçilecek yerin şartlarına uygun olarak programın genişletilip daraltılmasına ya da yere özgü işlevlerle standart programların zenginleştirilmesine olanak sağlanmıştır.



Şekil 1. Proje çalışma alanları için önerilen yerler

2. Stüdyo Süreci; Kentsel ve Yapılı Çevre Ölçeğinde Bağlam, Yerleşim Kararları Ve Mekânsal Çözümler

İbrahim ve Utaberta (2012), mimari tasarımın bir binanın fiziksel ve yapısal özellikleriyle ilgilenmenin ötesinde toplumun sosyo-kültürel özellikleri, değer yargıları, felsefe ve sürdürülebilirlik gibi çok daha kapsamlı bir bakış açısıyla tasarımı ele almak gerektiğini vurgulamaktadırlar. Mimari stüdyo eğitiminde farklı birçok konunun birbiriyle ilişkilendirilmesinin, toplumun ihtiyaçlarına, çevreye ve teknolojiye duyarlı yenilikçi, yaratıcı ve bütüncül yaklaşımlı mimarların yetişmesinde son derece önemli olduğunun altını çizmektedirler.

Yapının yakın ve uzak çevresiyle kurduğu bağlamsal ilişki/ler özellikle tarihi dokuda bir tasarım deneyimi için en önemli olgular olarak değerlendirilebilir. Bu bağlamda ele alınan proje sürecini üç ana başlık altında özetlemek mümkündür. İlk olarak kentsel ve yapılı çevre ölçeği bağlamında uygun proje alanı ve konunun belirlenmesi, ikincisi yerleşim kararlarının alınması ve son olarak mimari projenin geliştirilmesi aşamalarıdır.

Başlangıçta, çalışma bölgelerinde 1/5000 ve 1/2000 ölçekler kullanılarak kentin tarihsel gelişiminin anlaşılması, kent dokusuna yön veren fiziksel müdahalelerin keşfedilmesi ve kentin sahip olduğu doğal, tarihi ve kültürel değerlerinin keşfedilmesi beklenmiştir. Bu süreçte eski haritalar, gravürler, eski fotoğraflar, uydu görüntüleri gibi görsel arşiv belgeleri, kent tarihiyle ilgili okumalar, güncel harita ve fotoğraflardan yararlanılarak verilen çalışma bölgelerinin geçmişten bugüne fiziki çevre ve kullanımlar açısından değişimi, sorunları, potansiyelleri ve değerleri üzerine anlama, keşfetme ve önsezi geliştirilmesi hedeflenmiştir (Tablo 1). Daha sonra proje alanı ve konusu, alternatif öneriler üzerinden yapılan kritikler doğrultusunda belirlenmiştir.

Tablo 1. Kentsel ve yapı çevre alan analizleri

Yusuf Temel				
Bengisu Erciş				
Melih Ağtaş ve Enes Özman				
Hande Saran ve Eda Nur Düzce				
Ceylan Polat				
Şeyda Akan				

Normal şartlarda her öğrencinin saatlerce belki günlerce çalışma alanlarını sokak sokak gezerek gözlem ve inceleme yaptığı, fotoğraf ve eskizlerle yere ilişkin sorun ve değerleri tespit ettiği alan çalışması, pandemi sürecinde stüdyonun en fazla zorluk yaşanan süreçlerden biri olmuştur. Öğrencilerin çoğunun şehir dışında olması, şehirlerarası seyahat kısıtları ve şehirde yaşayanlar için bile sık sık uygulanan sokağa çıkma yasakları ve aşı uygulaması henüz olmadığından hem Covid-19 virüsünün hızlı yayıldığı bir dönem hem de ölüm oranlarının tedirgin edici olması gibi sebepler bu sürecin olumsuzlukları arasında sayılabilir. Özellikle Firdevsoğlu Kışlası'ndaki bazı yapıların Belediye'ye ait ağır bakım atölyeleri

ve depo alanları olarak kullanılıyor olmasından dolayı kışlaya girişlerin izinsiz yapılamaması burada çalışan iki öğrencinin alan çalışması sürecini daha da zorlaştırmıştır. Büyükşehir Belediyesi üyeleriyle yapılan görüşmeler sonucunda belirlenen bir günde öğrencilerin günü birlik şehre gelmesiyle stüdyo yürütücüsü ve Belediye üyeleri eşliğinde alan ve yapılar gezilerek incelemeler yapılmıştır.

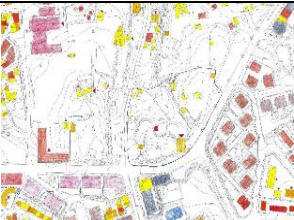
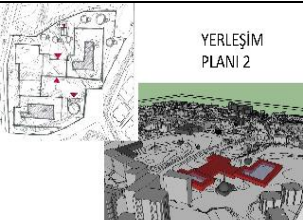
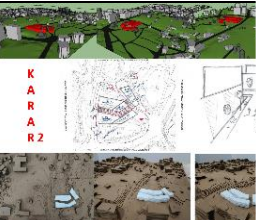
Diğer taraftan bütün olumsuz şartlara rağmen pandemi öncesinde öğrencilerin şehri nispeten biliyor olmaları, önceki stüdyo deneyimlerinde kentin farklı bölgelerinde yaşamış oldukları proje deneyimleri, "Google Earth" uygulamasında bazı sokakların üç boyutlu görüntülerinin bulunması ve son sınıf öğrencisi olduklarından kente ilişkin birçok harita ve görsel dokümanın bireysel arşivlerinde bulunması bu süreci kolaylaştıran unsurlardır. Elbette Erzurum'lu öğrencilerin mümkün olduğunca alanda çektikleri fotoğraflarla grup arkadaşlarına verdikleri destek de bu süreçte son derece kıymetli olmuştur.

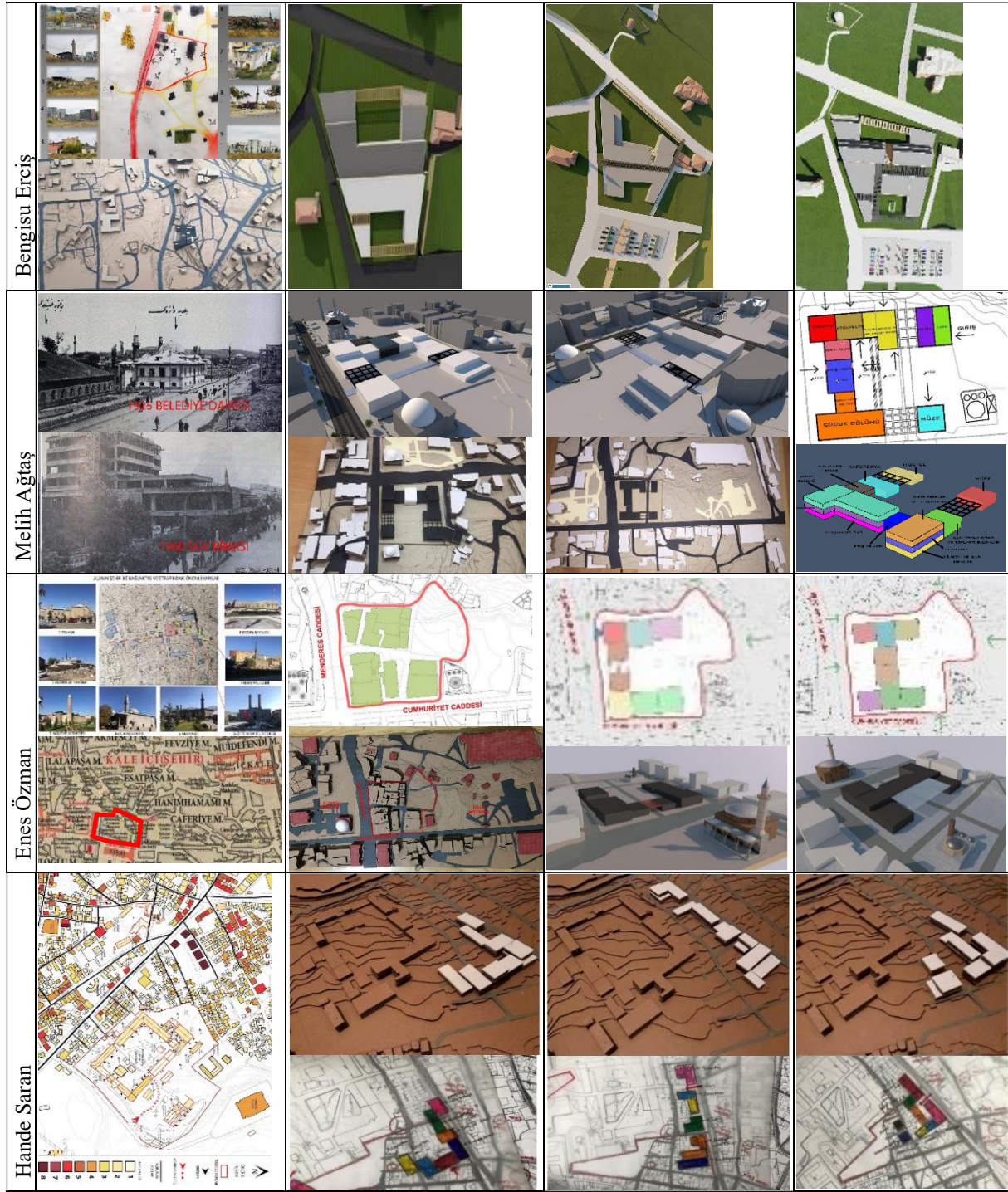
Proje alanının tespitinin ardından yer ve yakın çevresini daha detaylı anlamaya yönelik 1/1000 ölçekte maketlerle birlikte detaylı inceleme ve gözleme dayalı bir dizi analizler yapılmıştır. Bunlar; araç-yaya yoğunlukları, sokak-yapı ilişkileri, işlevler/kullanımlar, sokak silüetleri, eski-yeni haritaların karşılaştırılmasıyla tarihsel süreç içerisinde alanın dönüşüm izleri, korunan ve yok olan değerlerin keşfi, sokak-yapı-parcel-yapı adası ilişkileri, çevredeki nitelikli ve nitiksiz yapıların belirlenmesi, mevcut yapıların girişleri, sağır ve boşluklu yüzeylerin tespiti olarak sayılabilir (Tablo 2, Şekil 2). Alanla ilgili analizlere paralel olarak hem yerin sosyo-kültürel dinamikleri göz önünde bulundurularak hem de literatürdeki proje örnekleri incelenerek mimari ihtiyaç programları oluşturulmuştur.

Bir sonraki aşama olarak proje alanının bağlamsal çevre verileri dikkate alınarak 1/500 ölçekte tasarımın ilk evresini oluşturan yerleşim kararları üzerine yoğunlaşmıştır (Tablo 2, Şekil 2). Bu süreçte; proje alanında nitelikli yapıların tespiti, korunacak yapılarla fiziksel ve işlevsel anlamda nasıl bir ilişki kurulacağı, işlevlerin alandaki organizasyonu, yapı ya da yapılar grubunun açık-kapalı mekân ilişkileri, yapıların girişleri, kütle oranları gibi konulara tasarım yaklaşımı geliştirilmesi ve çözümler üretilmesi temel hedefler olmuştur. İki boyutlu çizimler, üç boyutlu modeller ve/veya maket üzerinden çok defa kritik edilen yerleşim kararları stüdyo sürecinin en önemli ve en uzun aşamalarından biri olarak ifade edilebilir (Tablo 2).

Kurumumuzun pandemi dönemi çevrimiçi eğitim için almış olduğu karara göre yedi ile on kredi arasındaki dersler için toplamda 90 ile 135 dakika arasında ders yapılması yeterli olarak belirlenmiştir. Ancak stüdyo dersi için bu süreler içinde kalmak mümkün olamamış ve normalde haftada on saat olarak yapılan yedinci dönem stüdyosu çevrimiçi süreçte de ortalama sekiz ile on saat yapılarak ancak tüm öğrencilerin kritik almaları sağlanabilmiştir. Dersler haftalık ders programındaki gibi Salı ve Cuma olmak üzere ikiye bölünmekle birlikte bazı durumlarda dersin hafta sonuna ya da uygun başka saate kaydırılması da söz konusu olmuştur. Diğer yandan pandemi döneminde kırsal alanlarda yaşayan öğrencilerin maket malzemelerine erişimde yaşamış oldukları zorluklar nedeniyle çevrimiçi stüdyo sürecinde maket yerine modellerle çalışılması gibi bazı konularda esnek bakış açısı geliştirmek gerekmiştir.

Tablo 2. Proje çalışma alanları için yakın çevre analizleri ve yerleşim önerileri

	Çevre Analizleri	Yerleşim Kararları için Alternatif Öneriler			
Yusuf Temel					



Yerleşim kararlarının olgunlaşmasıyla birlikte modeller eşliğinde 1/200 ölçekli çizimler üzerinden projenin mekânsal çözümlerine geçilmiştir. Yine bağlamsal verilere dikkat edilerek mimari programda yer alan fuaye, sergi mekanları, çok amaçlı salon, kafe-restoran gibi kamusal mekanların konumları, girişleri, açık-yarı açık-kapalı alan ve diğer mekanlarla ilişkileri ya da servis mekanları ve ıslak hacimler gibi daha arka plandaki mekanların konumlarına karar verilerek mekânsal çözümler gerçekleştirilmiştir (Şekil 2).

Tablo 3. Üç Kümbetler çevresinde tasarlanan şehir kütüphanesi için proje ürünleri



Yakutiye Meydanı ile İç Kale arasındaki alanda niteliksiz yapıların varlığı, şehrin odak noktaları sayılabilecek bu iki tarihi meydan arasındaki kopukluk, tarihi araştırmalar sonucu keşfedilen eski Belediye Binası ve izleri ve kaybedilen tarihi yollar gibi bağlamsal veriler bu alanın seçiminde etkili olmuştur (Tablo 4).

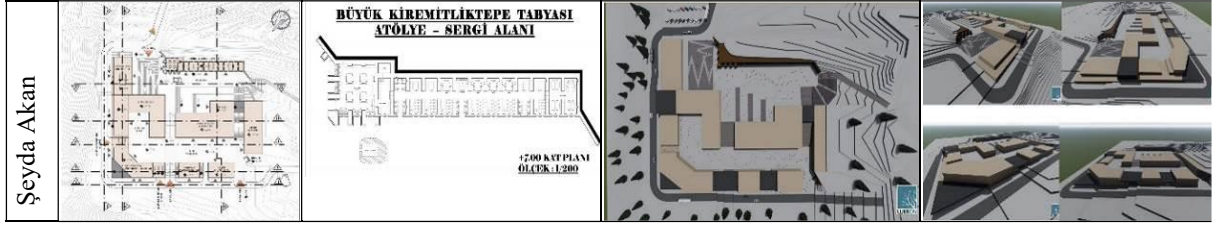
Tablo 4. İç Kale çevresinde tasarlanan şehir kütüphanesi için proje ürünleri



Kiremitlik Tepe’de alanın kuzeyde Atatürk Üniversitesi kampüsüyle yakın ilişkisi, güneyde buz pateni ve yüzme havuzu gibi bir takım spor tesislerinin varlığı ve aynı zamanda yerleşim alanlarıyla yakın ilişkisi burada gençlik yaşam merkezi çalışılmasında etkili olmuştur. Tarihi tabya ve bazı yapı kalıntılarının bulunduğu nispeten düz sayılabilecek bu tepede projenin şehir silüetine etkisi, kullanıcıların farklı güzergâhlardan yaya ve araçla alana erişimi, tarihi tabyaya uygun bir işlev verilmesi ve kalıntılarla kurulacak ilişki gibi konular tasarımın önemli sorunsalları arasında kabul edilmiştir. Bu bağlamda, tarihi Kiremitlik Tabya’ya sergi, müze, öğrenciler için cep tiyatrolar veya atölyeler gibi işlevler verilerek yeniden kullanılması önerilmiştir (Tablo 5).

Tablo 5. Kiremitlik Tepe’de gençlik yaşam merkezi proje ürünleri





Mahallebaşı bölgesinde Ağır Bakım Atölyeleri olarak bilinen tarihi Firdevsoğlu Kışlası ve çevresi, Erzurum'un ilk yerleşim alanlarından biri olmasına rağmen ticari olarak eski dönemlerdeki popülerliğini ve sosyo-kültürel dokusunu kaybetmiş dışardan gelen göçler nedeniyle demografik ve kültürel yapısı değişmiş ve sonradan yapılan gecekondularla birlikte çöküntü alanı haline gelmiştir (Demircan ve vd., 2015). Aslında 20.yy'ın başlarına kadar daha çok gayrimüslim nüfusun yaşadığı ve bugün şehirde bir konsolosluk varken 19. yüzyılın sonu itibarıyla sekiz adet konsoloslukun bulunduğu (Küçükugurlu, 2018) son derece popüler yerleşim alanlarından biriydi. Silah üretilmesi amacıyla 1865-1877 yılları arasında inşa edilen Firdevsoğlu Kışlası (Topdağı, 2013) içinde bulunan bir ya da iki katlı ahşap konstrüksiyonlu beşik çatılı, uzun dikdörtgen planlı taş yapılar yaklaşık 15-20 m. açıklıklı özgün ahşap çatı detayları ve hangar tipi mekanlarıyla yeniden kullanım için büyük bir potansiyel içermektedirler. Diğer taraftan bazıları ağır bakım araçlarının tamir atölyeleri ve depoları ve bazıları da boş olduğundan malzeme ve yapısal olarak hasar görmüş yapılardırlar. İki yandan bahçe duvarlarıyla çevrili kışlanın yakın çevresindeki yapı adalarında iki katlı gecekondular yer almaktadır.

Firdevsoğlu Kışlası'nın projeye ilişkilendirilmesi, uygun işlevler verilmesi ve bölgenin şehirle bağlarının yeniden kurulması gibi konular önemli tasarım sorunları olarak belirlenmiştir. Hem Firdevsoğlu Kışlası'nın mekânsal potansiyelleri göz önünde bulundurularak hem de bölgedeki yerel halkın istihdam ve eğitim durumuna katkı olanakları açısından değerlendirildiğinde bu alanda Koruma ve Sosyal Merkez konusu çalışılmıştır. Ayrıca taş, ahşap, demir gibi tarihi yapı malzemesi atölyeleri, teorik derslikler ve sergi alanları yanında paralel salonlarda ulusal ve uluslararası ölçekte düzenlenecek etkinliklerle de alanın tüm şehirle ilişkisi sağlanmaya çalışılmıştır (Tablo 6).

Tablo 6. Firdevsoğlu Kışlası (Ağır bakım Atölyeleri) ve çevresinde koruma ve sosyal merkez proje ürünleri



Öğrencilerin vaziyet planından kat planlarına, kesitlerden üç boyutlu modellere kadar birçok pafta üretmek katıldıkları çevrimiçi stüdyolarda bazen bağlantının zayıf olması ya da dosya boyutlarının fazla olması gibi teknik nedenlerle gereksiz zaman kayıpları yaşanmıştır. Ayrıca normalde stüdyo ortamında eşzamanlı değerlendirilen projelere karşılık çevrimiçi süreçte her bir öğrencinin belli bir sıraya göre paftalarını tek tek açması gerektiğinden tüm çalışmayı bir arada görememekten dolayı yürütücülerin proje kurgusunu anlamasında da beraberinde zorluklar ortaya çıkmıştır. Ne var ki, stüdyo zamanından belli bir süre önce çalışmaların sisteme yüklenmesi ve dersten önce yürütücüler tarafından kontrol edilmesi bu sorunun aşılmasında yardımcı olmuştur.

SONUÇ:

2020-2021 güz yarıyılında çevrimiçi yöntemle yürütülen Atatürk Üniversitesi Mimarlık Bölümü son sınıf öğrencilerinin yedinci yarıyıl mimari proje stüdyosunda Erzurum'un tarihi kent merkezini oluşturan İç Kale ve Üç Kümbetler çevresi, Ağırbakım atölyeleri olarak kullanılan tarihi Firdevsoğlu Kışlası ve çevresi ve herhangi bir işlevi olmayan Kiremitlik Tabya'nın bulunduğu Kiremitlik Tepe proje alanları olarak belirlenmiştir. Tarihi kent merkezinde çalışan öğrenciler, merkezde birçok eğitim yapısı olmasına karşın kapsamlı bir kütüphane olmaması ve şehrin önemli bir nüfusunun burada ikamet ediyor olması gibi sebeplerle üç farklı proje alanı belirleyerek şehir kütüphanesi çalışmayı tercih etmişlerdir. Firdevsoğlu Kışlası'nda çalışan iki öğrenci, kışlanın mekansal potansiyelleri, Mahallebaşı bölgesinin kentle kopukluğu ve bölgenin sosyal-kültürel yapısını dikkate alarak bu alanda koruma ve sosyal merkez projesini ele almışlardır. Diğer taraftan stüdyo grubunun çoğunluğunu oluşturan on öğrenci Kiremitlik Tepe'yi çalışma alanı olarak belirlerlerken bu alanın Atatürk Üniversitesine yakınlığı, yakın çevredeki öğrenci potansiyeli ve alanın kentle kopukluğu gibi sorunları ve potansiyellerini dikkate alarak çoğunluk gençlik ve yaşam merkezi ve şehir tiyatrosu projeleri tasarlamışlardır.

Çalışma alanlarıyla bağlamsal ilişki kurabilmek için kentsel ölçekten sokak- yapı-parsel ölçeğine kadar fiziksel ve tarihi çevreden sosyal kültürel çevreye kadar erişim-ulaşım düzeni, tescilli ve nitelikli yapılar, kullanımlar, sokak silüetleri ve kesitleri, yapı girişleri, sağır ve boşluklu yüzeyler gibi farklı açılardan alanı anlamaya yönelik inceleme ve analiz çalışmalarıyla başlayan stüdyo süreci proje alanı ve proje konusunun belirlenmesiyle ilk aşaması tamamlanmıştır. Daha sonra bağlamsal ilişkiler çerçevesinde haftalarca süren proje kritikleri doğrultusunda yerleşim kararlarının oluşturulmasıyla devam eden tasarım süreci, mimari programın hem iki boyutlu plan, kesit ve görünüşler hem de üç boyutlu modeller eşliğinde tasarlanıp çözümlenmesiyle tamamlanmıştır.

Covid-19 pandemisi sürecinde gerçekleştirilen çevrimiçi stüdyo deneyiminde olabildiğince geleneksel stüdyo ortamındaki süreçler takip edilmeye çalışılsa da kuşkusuz pandemi döneminin getirmiş olduğu bir takım fiziksel kısıtlar ve çevrimiçi stüdyo ortamından kaynaklı teknik sorunlar süreci olumsuz etkilemiştir. Elbette tarihi çevrede tasarım yapmak gibi bağlamsal çerçevesi güçlü tutulması gereken bir stüdyo için bu olumsuzluklar daha da katlanmıştır. Özellikle stüdyoların ilk haftalarında fiziksel çevre ve sosyo-kültürel yapı gibi proje alanını farklı açılardan anlamak amacıyla yapılan inceleme ve gözlem çalışmaları pandemi koşullarında uygulanan seyahat kısıtları ve sokağa çıkma yasakları gibi uygulamalar nedeniyle aksayan en önemli konulardan biri olmuştur. Bu sürecin sağlıklı bir biçimde geçirilmesinde özellikle şehirde yaşayan öğrencilerin çektikleri fotoğraflarla grup arkadaşlarına verdikleri destek önemli olduysa da stüdyo gibi alan çalışması gerektiren dersler için pandemi koşulları son derece zorlayıcı olmuştur. Aksi takdirde çevreyi kullananlar, araç ve yayaya ilişkin kullanıcı yoğunlukları, yerli kullanıcılarla yapılan görüşmelerden elde edilecek eski kullananlara ilişkin sözel bilgiler ve bunların uygun verilerle karşılaştırılmasından elde edilecek başka analizlerle proje sürecinin bağlamsal alt yapısı daha güçlü olabilirdi.

Diğer bir önemli aksaklık ise, gerek eskizler üzerinde çizerek, gerekse maketlere dokunarak, farklı açılardan bakarak ve her durumu anında tartışıp kritik ederek dene-yap-boz biçiminde ilerleyen esnek ve dinamik süreç belli kalıplara sığdırılmak zorunda kalınmıştır. Stüdyo ortamında hemen hemen her ders saati için hazırlanan maketlerin yerini çoğunlukla bilgisayar ortamındaki modellerin alması fiziksel çevreyle oran-ölçek ilişkisi ya da topoğrafya-sokak-yapı ilişkisi gibi durumların algılanmasını zorlaştırmıştır. Yüz yüze stüdyo ortamında yürütücü öğrenci ilişkisinin ötesinde öğrencilerin kendi aralarında tartışmaları, diyalogları ve birbirlerinin projelerini kritik etmeleri biçiminde doğal olarak gelişen sinerji ortamının eksikliği yine en büyük sorunlardan biri olarak değerlendirilebilir.

Belli bir ekran boyutundan öğrenciler haftalık olarak yaptıkları çalışmalarını sunarken, iki ve üç boyutlu çizimleri ya da maketi aynı anda görüp değerlendirememenin vermiş olduğu kopukluk nedeniyle yürütücü açısından projenin her noktasına hâkim olmakta güçlükler yaşanmasına sebep olurken ekrana odaklanma ya da uzaklaşmada yaşanan çözünürlük problemleri, bağlantı kopukluğu ya da beklemek zorunda kalınması gibi durumlar çevrimiçi stüdyo sürecinin diğer olumsuzlukları arasında sayılabilirler.

Diğer taraftan bir dönem boyunca yapılan öğrenci çalışmalarının değerlendirildiği stüdyo sürecinde haftalık sunumların ve çalışmaların kayıt altına alınıyor olmasının öğrenci ve yürütücüler açısından sağladığı avantajlar ve öğrencilerin kritik almak için belli bir pafta düzeninde sunum hazırlığı yaparak tasarım fikirlerini anlatmak için ayrıca emek vermelerinin profesyonel meslek hayatları için sağladığı kazanımlar çevrimiçi stüdyoların olumlu yönleri olarak değerlendirilebilir. Ayrıca geleneksel stüdyo ortamında kritik almak için basılı olarak gösterilen çizimlerin ve maketlerin yerini sanal ortamın almasıyla hem ekonomi hem de kağıt açısından kayda değer bir tasarruf elde edilmiştir. Çevrimiçi stüdyoların bir diğer olumlu yönü ise zaman ve mekândan bağımsız olarak esnek bir biçimde görüşmelerin yapılabilmesi olarak değerlendirilebilir.

Sonuç olarak, çevrimiçi stüdyo ortamının yüz yüze stüdyolardan ciddi oranda farklılaşan bir deneyim olduğu ortadadır. Çevrimiçi stüdyoların olumlu yönleri olmakla beraber yüz yüze ortamların ayrılmaz ve önemli bir parçası olan yürütücü ve öğrenci ya da öğrencilerin kendi aralarında gelişen etkileşim ortamının eksikliği ve internet bağlantısının kesilmesi ya da yavaşlığı gibi teknik sorunlar en önemli olumsuzluklar olarak değerlendirilebilir. Pandemi koşullarının normalleşmesiyle birlikte stüdyo eğitiminde yüz yüze ortamların sürdürülmesi meslek eğitiminin niteliği açısından önemlidir. Bununla birlikte önümüzdeki günlerde çevrimiçi stüdyoların olumlu yönlerinin belli oranlarda yüz yüze stüdyolarla harmanlanması ya da çevrimiçi stüdyo ortamlarının iyileştirilmesi gibi konuların mimarlık eğitiminin gündeminde olacağı açıktır.

Etik Standart ile Uyumluluk

Çıkar Çatışması: Yazarlar herhangi bir çıkar çatışmasının olmadığını beyan eder.

Etik Kurul İzni: Bu çalışma için Atatürk Üniversitesi “Etik Kurul Komisyonu”ndan ve çalışmada adı geçen öğrencilerden gerekli izinler alınmış ve makale değerlendirme sürecine dahil edilmiştir.

Finansal Destek: Bu çalışma herhangi bir finansal kaynak tarafından desteklenmemiştir.

Teşekkür: Pandemi sürecinin tüm olumsuzluklarına rağmen büyük bir gayret ve başarıyla proje sürecini tamamlayan ve bu çalışmanın ortaya çıkmasına vesile olan kıymetli öğrencilerimize çok teşekkür ediyoruz.

KAYNAKÇA:

Aslan, D. (2016). **Mimari Stüdyo Kültürü ve Pratik Üzerine**. Ege Mimarlık 2(93), 12-15.

Demircan, N., Sezen, I., Karahan, F., Patan, E. (2015). **Erzurum Kenti Mahallebaşı ve Çevresi Çöküntü Alanının Tarihi ve Sosyo-Kültürel Kimliğinin Yeniden Canlandırılmasında Dengeler ve Öneriler**. I. Uluslararası Kent Araştırmaları Kongresi Bildiriler Kitabı, (ed.) Mustafa Altunoğlu, Şerife Geniş, cilt. IV, 16-17 Nisan, Eskişehir, 1040-1053.

Erman, O., Yılmaz, N. (2017). **Mimari Tasarımda Konsept Ve Bağlam İlişkisi Üzerine**. Uluslararası Hakemli Tasarım ve Mimarlık Dergisi 10(Mart), 96-115.

- Küçükkuşurlu, M. (2018). **Erzurum Çarşı Pazar Eski Erzurum Çarşıları ve Üretim Mekanları**. Çizgi Kitabevi, Konya.
- İbrahim, N. L. K., Utaberta, N. (2012). **Learning in Architecture Design Studio**. UKM Teaching and Learning Congress 2011, Procedia - Social and Behavioral Sciences 60, 30–35. DOI:10.1016/j.sbspro.2012.09.342.
- Oktay, H. E., Mutlu, D., Hacer, U., Melisa, K., Kemal, R., Bakır, İ. (2021). **Mimarlık Eğitiminde Sanal Eğitim Denemeleri Ve Değerlendirme Süreci**. Journal of Qualitative Research in Education 25, 311-324. Doi: 10.14689/enad.25.13.
- Özer, D. G. (2017). **Stüdyo Mekânının Tasarımsal Gücü: Harvard GSD**. Mimarlık 396, 50-55.
- Özgüven, Y. Ş., Bayram, A. K., Cantürk, E. (2020). **Mimari Tasarım Stüdyosunda Bir Tamir Deneyimi: COVID-19 ve Uzaktan Eğitim Süreci**. Ege Mimarlık 4(104), 64-68.
- Tok, A., Potur, A. A. (2016). **Tasarım Stüdyolarında Eleştiri: Aktörler, Ortam, Kanallar Üzerine**. MEGARON 11(3), 412-422. DOI: 10.5505/megaron.2016.67699.
- Topdağı, S. (2013). 93 Harbinin Yaşayan Şahitleri Erzurum Tabyaları. Silahlı Kuvvetler Dergisi 416 (Nisan), 56-67.
- Turgut, H., İşbakan, N. A. (2019). **Yeni Yaşam Biçimleri Üzerine Denemeler: Bir Mimari Tasarım Stüdyosu Deneyimi**. MEGARON 14(1), 70-82. DOI: 10.14744/MEGARON.2019.48295.
- Yıldırım, Y., Batuk, A., Ulusoy, Z. (2018). **EAAE 2018 Konferansı: Mimarlık Eğitimini Tasarım Stüdyosu Üzerinden Düşünmek**. Mimarlık 404(Kasım-Aralık), 25-27.
- Yılmaz, D. R., Polat, S. (2020). **Teknolojik Yenilikler Doğrultusunda Mimarlık Eğitim Mekanlarının Dönüşümü: Yurtdışındaki ve Türkiye'deki Mimarlık Okulları Üzerine Bir Araştırma**. Mimarlık ve Yaşam Dergisi 5(2), 441-460.
- Yorgancıoğlu, D., Güray, T. S. (2018). **Alternative Approaches in Architectural Design Education**. MEGARON 13(1). DOI:10.5505/megaron.2017.74946.
- Yurtseven, B. (2017). **Mimari Tasarım Eğitiminde Eleştirel Düşünme Becerisinin Rolüne İlişkin Sorgulama**. MEGARON 12(3), 385-394. DOI: 10.5505/megaron.2017.67944.