

# "YAPIM AŞAMASI: BEYOĞLU" YORUMLAMA REHBERİ

# İÇİNDEKİLER

3

SALT HAKKINDA

4

"YAPIM AŞAMASI: BEYOĞLU"

5

EĞİTİMCİLERE ÖZEL

6

AÇILIŞ TARTIŞMASI: MEKÂNSAL PLANLAMA NEDİR?

9

OYUN ŞEHİRCİLİĞİ

11

OYUN ZAMANI

14

KAPANIŞ TARTIŞMASI: KONSEPT YÖNETİCİSİ

15

EK KAYNAKLAR

# SALT HAKKINDA

SALT görsel ve maddi kültürde kritik konuları değerlendirir, deneysel düşünce ve araştırmaya yönelik yenilikçi programlar geliştirir. Öğrenme ve tartışmaya açık bir ortam sağlamayı amaçlayan SALT, ziyaretçilerini ilgi duymaya, eleştirmeye ve iletişim kurmaya teşvik eder. Sergi, konferans ve etkinliklere ev sahipliği yapan kurum, ayrıca disiplinlerarası araştırma projeleri yürütür. SALT, yakın döneme ait sanat, mimarlık, tasarım, şehircilik, toplumsal ve ekonomik tarihe odaklı kamuya açık bir kütüphane ile arşive sahiptir.

SALT, Yorumlama Programı aracılığıyla okullar, toplumsal kurumlar ve sivil toplum kuruluşlarıyla işbirliğine dayalı, sürdürülebilir ortaklıklar geliştirmeyi amaçlamaktadır. SALT Yorumlama Programı ücretsizdir. Sergi turları, film gösterimleri ve sanatçılar ile ortak yürütülen projelerle gençlerin dikkatini çekmeye çalışır. Yorumlama Programı kapsamında, liseler ve gençlik birlikleri için SALT bünyesinde açılan her sergiye eşlik edecek şekilde, tartışma konuları, etkinlikler ve eğitsel kaynaklara ağırlık veren çevrimiçi müfredat rehberleri (yorumlama rehberleri) oluşturulmaktadır.



SALT etkinlikleri, İstiklal Caddesi'ndeki SALT Beyoğlu (eski Siniosoglou Apartmanı) ve [www.saltonline.org](http://www.saltonline.org) üzerinden yürütülmektedir. Sergi ve etkinlik alanlarından oluşan SALT Beyoğlu ile arasında 15 dakikalık bir yürüme mesafesi olan SALT Galata ise, 19. yüzyılda Alexandre Vallaur'y'nin tasarladığı eski Osmanlı Bankası binasında 2011 sonbaharında kapılarını açmaya hazırlanmaktadır. SALT Galata, bünyesindeki bilgi ve belge kaynaklarının yanı sıra atölye, sergi ve konferans alanları ile Osmanlı Bankası Müzesi'ne ev sahipliği yapacaktır.

# "YAPIM AŞAMASI: BEYOĞLU"

*Yapım Aşaması: Beyoğlu*, Beyoğlu'ndaki belirli birtakım durum çalışmalarının inceleneceği bir atölye çalışması serisidir. Bureau Venhuizen ve SALT'ın işbirliğiyle gerçekleştirilen proje, daha kültürel bir mekân planlamasına kapı açmak üzere *Game Urbanism* [Oyun Şehirciliği] olarak nitelendirilen oyun ilkesini kullanmaktadır. Bu kapsamda, SALT Beyoğlu'nda düzenlenecek atölyelerin katılımcıları -öğrenciler, araştırmacılar, mimarlar, karar mercileri ya da bölge halkı- mevcut planlama konularını analiz ederek fikirlerini sunacak, itirazlarda bulunacak, tartışacak ve çözüm yolları için kulis yapacaklar. *Yapım Aşaması: Beyoğlu* projesi, bir oyun matrisi, iyi tasarlanmış bir süreç ve bir konsept yöneticisi ile karmaşık durumları basitleştirmeyi, karar mekanizmasına dâhil tarafların istek ve menfaatlerini ortaya çıkarmayı ve belirsiz değişim süreçleri boyunca merak, sezgi ve isteğin sürdürülmesini amaçlamaktadır.

Bureau Venhuizen, kültür tabanlı planlama alanında çalışan bir proje yönetimi ve araştırma ofisidir. Mekânsal planlamada yerleşim ve planlama süreçlerine odaklanan kurum, kültürü çıkış noktası olarak ele alır. Bu bağlamda kültür, yaygın olarak kültür tarihi ve mirası ile mimarlık ve sanat olarak algılanırken aynı zamanda, belli bir bölgenin sakinleri arasındaki güncel kültür birliği anlamına gelmektedir. Kültürün mekân tasarımında oynayabileceği rolleri araştırarak kurumun çalışma yöntemi, çevre ve kültürle ilgili var olan değerlerin yeniden kullanımı ile geçmiş, şimdiki zaman ve gelecek arasında bağ kurmak üzere bunların güncel durumlara uyarlanmasına dayanmaktadır. Böylece, sürekli değişen dünyamızdaki yeni (kültürel) çevreler ve kentsel alanların, uydurma olmayan ve doğal bir sürekliliğin ürünü birer kimlik geliştirmeleri sağlanacaktır.



Yapım Aşaması "Maak ons Land"de. Hollanda Mimarlık Enstitüsü, Rotterdam, Ekim 2008

# EĞİTİMCİLERE ÖZEL

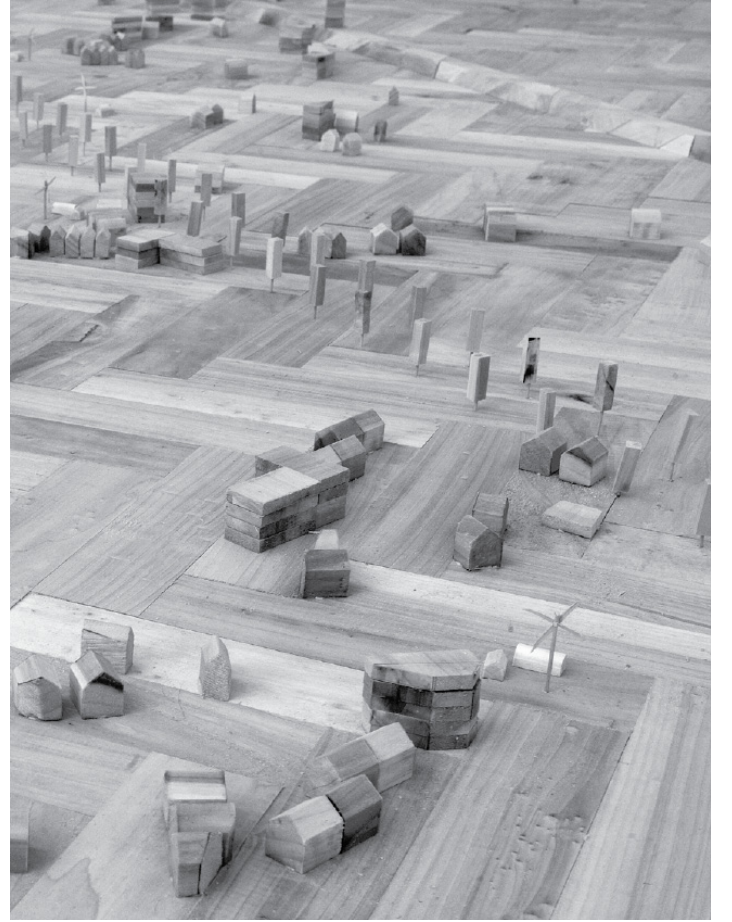
## YORUMLAMA REHBERİ NASIL KULLANILMALI?

Bu Yorumlama Rehberi, siz ve öğrencileriniz için *Yapım Aşaması: Beyoğlu* sergisindeki temaları açıklayıcı bir kaynakça olarak SALT tarafından hazırlandı. Rehberdeki kavramların birer hüküm olarak değil; öğrencilerinizi söz konusu sergi ve sergide işlenen temalara ilişkin eleştirel düşünce, tartışma ve araştırmaya sevk edebilecek bir diyalog ortamı olarak değerlendirileceğini umuyoruz.

Yorumlama Rehberi'nin içeriği:

- *Açılış Tartışması: Mekânsal Planlama Nedir?*
- *Oyun Şehirciliği*
- *Kapanış Tartışması: Konsept Yöneticisi*
- *Ek Kaynaklar*

Yukarıda sıralanan her ünite, sınıf içi aktiviteler, multimedya kaynakları, terminoloji ve tartışma konuları içermektedir. Bunları, öğrencilerinizin ihtiyaçlarına en iyi cevap verecek şekilde düzenleyerek geliştirmenizi ve kendi müfredatınıza uyarlamanızı öneririz.



*Game Urbanism* [Oyun Şehirciliği]



# AÇILIŞ TARTIŞMASI: MEKÂNSAL PLANLAMA NEDİR?

“Yapım Aşaması”nda uygulanan mekânsal planlama süreci başlıca üç evreden oluşur:

## 1. DÜŞÜNCE EVRESİ

Düşünce evresinde, belli bir duruma ilişkin mümkün olduğunca bilgi derlenir. Bağımsız araştırma, birebir ya da grup halinde mülakatlar, anketler ve toplu görüşmeler aracılığıyla bilgi toplanabilir. Bu süreçten doğan düşünceler, değişimi başlatma ve şekillendirmede rol oynayan ya da oynayabilecek olan sonuçları ve hedefleri oluşturur.

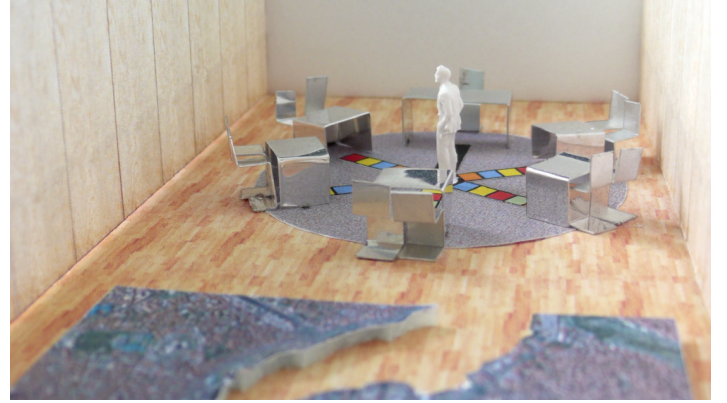
## 2. KONSEPT EVRESİ

Düşünce evresinde toplanan bilgi, içeriğine ve temasına göre düzenlenir ve “hedefler” ile “olgular”ı saptamak üzere filtrelenir.

**HEDEFLER** – Gerekli olan ya da gerçekleşmesi istenen girişimler (olmasını istediğimiz ya da olmasına ihtiyaç duyduğumuz şeyler). Hedefler, daha çok ev, daha çok kaldırım ve bisiklet yolu, daha iyi caddeler ya da toplu taşıma yerine araba kullanma sıklığımızla ilişkin zihniyet değişimi olabilir. Hedefler, gelecek değişimlere imkân verirler.

**OLGULAR** – Değişime renk, yön ve liderlik veren şeyler. Örneğin, bir yerin kültürel mirası önemli bir olgudur. Olgular kendi başlarına değişim getirmezler; daha ziyade, olası değişimin karakterinin belirlenmesinde rol oynarlar.

Hedefler ve olgular, bir matrisin karşılıklı kenarlarına yerleştirilir. (Bir matris örneği için bkz. sağdaki “The Making Of Mheenpark” [Yapım Aşaması: Mheenpark]) “Yapım Aşaması” atölye çalışmaları, katılımcıların bu öğelerin eşlenmesinin verili bir durumu nasıl etkileyebileceğini tartışarak hedefler ile olguları çeşitli kombinasyonlarda araştırmalarıyla başlar. Hedefler ile olgular arasındaki ilişkinin araştırılması sırasında değişime yön verebilecek olasılıklar ortaya çıkar.



Yapım Aşaması: Beyoğlu tasarımı



“The Making Of Mheenpark” [Yapım Aşaması: Mheenpark] matrisi  
(Kolaj: Matrin Leclercq)

## 3. PLANLAMA EVRESİ

Planlama evresi, konsept evresi sırasında çalışma, öneri, tartışma ve münazaralar aracılığıyla toplanan bilgilere dayanarak, önerilen değişim için bir özet bilgi -tasarım önerisi- hazırlanmasını içerir. Tasarım önerisi, katılımcıların, ilgili tarafların ihtiyaç ve arzularını en iyi şekilde karşılayacak mekânsal planlama çözümünü harekete geçireceğini düşündükleri hedefler ile olguların özetinden oluşur.

Mekânsal planlama, kamusal bir alanda yapılan değişikliklerden bir mahallenin yeniden yapılandırılmasına ya da bir kent arazisi için kimlik arayışına kadar herhangi bir şeyi içerebilir. Gerek profesyonellere gerekse profesyonel olmayanlara kentsel çevrelerdeki değişimler hakkındaki diyaloga katılma imkânı veren “Yapım Aşaması” atölye çalışmaları, İstanbul-Beyoğlu’nun yanı sıra çok sayıda kentte ve bağlamda gerçekleştirilmiştir. Günümüzdeki tipik mekânsal planlama sürecinin aksine, “Yapım Aşaması” değişimler hakkında tüm taraflar ile olası tüm çözümleri dikkate alan bir tartışma başlatmaya çalışmaktadır.

Öğrencilerin *Yapım Aşaması: Beyoğlu* sergisinin temalarını keşfetmesi için bir başlangıç noktası olarak, öğrencilerden kendi yaşadıkları çevreye dair hedef ve olgular saptamalarını isteyip mekânsal planlama hakkında bir tartışma geliştirmenizi öneririz. Hedefler ile olgular arasındaki farkı öğrencilere göstermede, Hans Venhuzien’in aşağıda örnek olarak verilen *Game Urbanism* [Oyun Şehirciliği] adlı yayını yardımcı olabilir.

Sağda resmedilen ağacın hedefleri vardır ve olgulara konu olmaktadır. Bu fotoğrafın çekildiği Utsira Adası’ndaki sert rüzgârlar nedeniyle adada nadiren ağaç bulunur. Bu ağaç, adadaki bir kilisenin arkasında kök salmayı başarmış. Bina ağacı rüzgârdan korumuş ve büyümesine olanak vermiş. Bununla birlikte, ağaç uzadıkça dalları kilisenin çatısının üzerine çıkmış. Böylece, ağaca rüzgâr vurmaya başlamış ve nihayetinde daha fazla uzamasına engel olmuş. Zaman içerisinde, çatının kenarının ötesinde yaprak çıkmadığından, ağaç giderek kilise çatısının şeklini almış.

Bu durumda hedefler ve olgular nelerdir? İlk olarak, ağacın hedefi (olmasını istediği şey) büyüme. Peki ağacın büyümesini ne şekillendirir? Olgular, rüzgâr ve kilisedir.



Norveç’in Utsira Adası’nda bir ağaç ile eğimli çatı

1. “Yapım Aşaması”nın üç evresini öğrencilere göstermek üzere bir projeksiyon makinesi kullanın ya da 6. sayfanın çıkışını alarak sınıfta dağıtın.

2. Utsira Adası’ndaki ağaç örneğine atıfta bulunarak hedefler ile olgular arasındaki farkları öğrencilerle tartışın.

3. Öğrenciler kendi yaşadıkları çevre bağlamında hedef ve olgular bulabiliyorlar mı? Öğrencilerden grup olarak önce hedefler üzerine beyin fırtınası yapmalarını isteyin. Kendilerinin, ailelerinin ya da komşularının kentsel mekânlarda olmasını istedikleri şeyler neler? Bunları tahtanın bir tarafına yazın. Sonra, öğrencilerden buldukları olguları yani bu değişimleri şekillendirebilecek etmenleri söylemelerini isteyin. Bu tartışmanın sonunda, tahtanın yarısı hedefler, diğer yarısı ise olgular ile dolmuş olmalıdır.

4. Öğrenciler hedefler ile olguları saptadığına göre, Bureau Venhuizen’in hedefler ile olgular arasındaki ilişkileri görselleştirmek için bir matris yarattığı “Yapım Aşaması”nın konsept evresini birlikte değerlendirin. Öğrenciler, tahtadan dörder hedef ve olgu seçerek kendi matrislerini yaratacaklardır. (Hedefler bir eksende, olgular diğer eksende düzenlenmelidir.)

5. Öğrencilerden kentsel mekânlarında hangi hedef ve olgu kombinasyonlarının en yenilikçi değişimleri yaratacağını düşündüklerini sınıfla paylaşmalarını isteyin. Matrislerinde belli bir hedef için yenilikçi bir çözüm şekillendirmeye yardımcı olabilecek bir olgu saptayabiliyorlar mı?

#### TARTIŞMA

- Yaşadığınız toplumda başlıca değişimlere yol açan kararların kimler tarafından verildiğini biliyor musunuz? Değişime yol açan süreç ne kadar katılımcı? (Örneğin, siz ya da aileniz herhangi bir değişim gerçekleştirilmeden önce bundan haberdar oluyor musunuz ya da öneri veya geribildirimlerinizle katkıda bulunmanız isteniyor mu?)
- Kentiniz için önerilen başlıca bir değişimin hiç toplumsal bir dirençle karşılaştığı oldu mu? Karar vericiler olumsuz geribildirimlere nasıl yanıt verdiler? Toplumsal geribildirim, projenin gidişatını etkiledi mi?
- Sınıf olarak hedefler ile olgular hakkında yaptığınız beyin fırtınasının, yaşadığınız kentteki mekânsal planlama meselelerine ilişkin daha bütünsel bir resim yaratmada nasıl bir yardımı oldu? Sınıfınızın listesinin hazırlanmasına daha çok kişi katkıda bulunabilecek olsaydı, farklı bakış açılarının mümkün olan en geniş derlemesini elde etmek için kimleri davet ederdiniz?

#### TERMİNOLOJİ

*Kentsel tasarım* — Kasaba ve kentlerin düzenlenişi, görünümü ve işlevselliği, özellikle de bir kentteki kamusal mekânların şekillendirilmesi ve kullanımına ilişkindir.  
*Mekânsal planlama* — Verili bir dizi eylemin zamanı ve yeri dâhilinde bir mekânın oluşturuluş şekli  
*Şeffaflık* — Özellikle iş hayatında, bilginin görünürlüğü ya da bilgiye erişilebilirlik ile nitelendirilen özellik



# OYUN ŐEHİRCİLİĐİ

## GİRİŐ

İster kart ya da video oyunları isterse spor ya da rol yapma oyunlarıyla ile büyümüş olsunlar, öğrenciler kuşkusuz oyun edimine aşinadırlar. Çocukluk oyunlarının çođu ortak bir yapıyı paylaşır: Oyuncular vardır, kurallar vardır ve -sıklıkla, en önemlisi- “kazanma” hedefi vardır. *Game Urbanism* [Oyun Őehirciliđi] adlı teknik aracılıđıyla mekânsal planlama süreçlerini araőtıran Bureau Venhuizen’in “Yapım Aşaması”, oyun oynamanın çok bilinen yapısını incelemektedir -ve bunu mekânsal planlama ve kolektif karar alma süreçlerine uygulamaktadır.

**AÇILIŐ TARTIŐMASI: MEKÂNSAL PLANLAMA NEDİR?** bölümünde özetlendiđi gibi katılımcılar, “Yapım Aşaması” atölye çalışmalarına, deđişim için yeni olasılıklar yaratmak üzere hedefler ile olguları bir araya getirmeye davet edildikleri konsept evresi sırasında katılırlar. Bu süreç, katılımcıların oyuncular haline geldiđi bir oyun olarak yapılandırılmıştır. Oyun oynama ile karar alma için gerekli olan ciddiyetin birbirini kesinlikle dışlamadığını vurgulayan Bureau Venhuizen’e göre, oyun oynama ile ciddiyetin ayrıldıđı yerde, mekânsal planlamanın kültürel karakteri için çok önemli olan bakış açısı açıklığı ile merak unsurları kaybolmaktadır. Oyun oynama, bize, söz konusu deđişim sürecine dair kendi anlayışımızı fark etmemizi sađlayan yeni bir içgörü sunmaktadır.

**OYUN ZAMANI: 1. OTURUM**’da, öğrenciler, bilgi toplama, düşünce alışveriői yapma ve sonunda belli bir sorunun incelenmesine katkıda bulunmada en iyi bildikleri oyunların nasıl kullanılabileceđini keşfedecekler. **OYUN ZAMANI: 2. OTURUM**’da ise, güncel bir toplumsal, politik ya da çevresel meseleyi dikkate alan öğrenciler, olası katılımcıların eleştirel düşünce, münazara ve yaratıcı bir çözümün gerçekleştirilmesi için uğraşmalarını sađlamak hedefiyle kendi oyunlarını tasarlayacaklar.



*Game Urbanism* [Oyun Őehirciliđi] (Fotoğraf: Dieuwertje Komen)

#### HEDEFLER

- *Oyun oynamayı bir sorunun incelenmesine araç olarak kullanmak*
- *Çok sayıda tarafı olan anlaşmazlıklar için yaratıcı çözümler aramak*
- *Bir süreç olarak toplumsal karar alma üzerine daha geniş bir anlayış edinmek*

#### TERMİNOLOJİ

*Kentsel planlama* — Toplumların yapılı, ekonomik ve toplumsal çevrelerini iyileştirmek üzere arazi kullanım planlaması ile taşımacılık planlamasını bütünleştirme

*Taraf/paydaş* — Bir eylem planına dâhil olan ya da bundan etkilenen kişi

*Toplumsal kalkınma* — Yerel toplumların çeşitli yönlerini iyileştirmek üzere sivil önderler, eylemciler, ilgili vatandaşlar ve profesyonellerin uygulamaları ile akademik disiplinleri içeren genel bir ifade



't Hoffstraat'ta (Hilversum, Hollanda) bulunan oyun sahası  
*Game Urbanism* [Oyun Şehirciliği] (Fotoğraf: Jannes Linders)

# OYUN ZAMANI

## 1. OTURUM

1. Bu etkinliđi başlatmak için, öğrencilere çocukken (ya da hâlen) hangi oyunları oynadıklarını sorun ve bunları tahtaya yazın. İster kart oyunları isterse video oyunları ya da spor olsun, bu oyunlar hangi temel özellikleri paylaşıyor?

2. Şimdi öğrencilere, gerçek yaşamdaki kentsel sorunlar hakkında tartışma başlatarak bunlara ilişkin farkındalığı artırmak ve (potansiyel olarak) bu sorunları çözmek üzere oyunlardan hangilerinin uyarlanabileceğini sorun. Hâlihazırda tahtada yer almıyorsa, Monopoly, Şans Yolu ve SimCity adlı oyunları sınıfınızın oyun listesine ekleyin. Özellikle bu oyunlar, yapılı ve toplumsal çevreleri şekillendirmede nasıl bir etkileşimli yöntem sunuyorlar?

3. Sınıfınızı beşerli gruplara bölün.

4. Her grup tahtadan bir oyun seçecektir. Grupların, seçtikleri oyunu gerçek yaşam bağlamında kullanmak üzere uyarlamaları için 30 dakikası olacaktır. (Örneğin öğrenciler Monopoly'yi seçerlerse -her bir oyuncunun toplumdaki farklı bir paydaş olacağı şekilde- oyunu kentte kamusal mekânların azlığı sorununu ele almak üzere uyarlayabilirler. Paydaşlar arasında gayrimenkul müteahhitleri, vatandaşlar, küçük işletme sahipleri ya da belediye meclisi üyeleri olabilir. Satın alınan mülkiyetlerde ev ya da otel inşa edilmeden önce, oyuncuların mekânın nasıl kullanılacağı -kamusal, meskûn ya da ticari mekân gibi- konusunda düşünce birliğine varmaları gerekmektedir. Her bir karardan önce "topluluk toplantısı" ve oylama yapılmalıdır.)



Monopoly: Dünya Şehirleri, İstanbul

5. Grupların her biri, aşağıdaki sorulara yanıt vererek uyarladıkları oyunlarını sınıfa sunacaklardır:
- Bu oyun artık hangi sorun ya da meseleyi ele almaktadır?
  - Katılımcılar kimlerdir?
  - Bu oyun diyalogu nasıl harekete geçirmektedir -ve değişimi başlatmak için nasıl bir potansiyele sahiptir?

### TARTIŞMA

- Sorunların incelenmesinde oyun yapılarını kullanmanın yarar ve zararları nelerdir? Oyun sürecine ilgili tüm tarafları dâhil etmek neden önemlidir?
- Sınıf arkadaşlarınızın uyarladıkları oyunlar arasında hangisini en ilginç buldunuz? Katılımcıları dâhil ederek olumlu değişimi harekete geçirmede sizce hangisi en başarılıydı?
- Kentsel planlama ve toplumsal kalkınma konuları dışında, sizce oyun oynama diğer hangi alanlarda insanları bir araya getirerek ciddi meseleleri ele almak üzere kullanılabilir?

# OYUN ZAMANI

## 2. OTURUM

**MATERYALLER:** İnternet erişimi olan bilgisayarlar ve projeksiyon makinesi (isteğe bağlı)

Öğrenciler çocuklukta oynadıkları oyunların kentsel tasarım ve toplumsal kalkınmada kullanılmak üzere uyarlanmasını keşfettiklerine göre, belli bir toplumsal, politik ya da çevresel sorun etrafında katılımcıları dâhil etme hedefiyle artık kendi oyunlarını yaratmalarının zamanı geldi.

1. Öğrencileri bir önceki etkinlikte yer aldıkları grupta tutarak, her bir gruptan hâlihazırda ailelerini ya da yaşadıkları çevreyi etkileyen yerel bir sorun seçmesini isteyin. Örnekler arasında engellilerin rahatlıkla erişebileceği yeterince bina olmaması, etkin olmayan taşımacılık sistemi ya da uygun fiyatlı taze ürünlerin yetersiz temini olabilir.

2. Grupların her biri, kendi yaşadıkları çevredeki insanların bir araya gelerek düşünce alışverişi yaptığı ve çözüm önerilerinde bulunduğu bir forum sunan bir oyun yapısı geliştirecektir. Öğrencileri oyun tasarımında yaratıcı olmaya ve ilgili tüm tarafları dâhil ederek onların katkısını almaya teşvik edin. (Örneğin, engellilerin erişimine açık olmayan binalar durumunda ilgili taraflar engellileri ve ailelerini, binayı yapan müteahhitleri, işyeri sahiplerini, bina standartlarını yaratan ve uygulayan karar vericileri ve ilgili sivil toplum kuruluşlarını içerecektir.)



*Fort Pienc Kamusal Mekân Değiş Tokuş Kartları, El Carrito (Barselona, İspanya)*

3. Gruplar oyun önerilerini sınıfa sunacaklardır. Her bir öneride aşağıdaki unsurların bulunması gerekmektedir:

- Oyunun ele almaya çalıştığı sorunun açıklaması
- Oyunu kimler oynayacak? Oyunun tüm tarafları ve bakış açılarını içermesi için hangi katılımcılara ihtiyaç var?
- Oyunun ayrıntılı tanımı:
  - Biçim (Örneğin, masa oyunu, rol yapma etkinliği ya da etkileşimli atölye çalışması)
  - Konum
  - Süre
  - Gerekli olan malzeme

d) Bu oyun soruna ilişkin diyalogun harekete geçirilmesini nasıl sağlayacak; olumlu değişime nasıl katkıda bulunacak?

4. Bu etkinliğin bir uzantısı olarak gruplar, resmi bir öneri hazırlayıp ilgili tarafları söz konusu toplumsal mesele hakkında görüşmeye davet ederek oyunlarını geliştirip gerçekleştirmeyi isteyebilirler.



#### TARTIŞMA

- Yaşadığımız çevrede, grubunuzun oyununun ele almaya çalıştığı sorunun çözümünü hedefleyen herhangi bir girişim gördünüz mü? Sizce oyunlar ve oyun oynama ilkesi, var olan girişimleri nasıl geliştirebilir?
- Sınıf arkadaşlarınızın oyun önerileri arasında, yapıcı bir konuşma başlatmada sizce -gerçekleştirilseydi- hangisi en etkin olurdu?
- Grubunuz oyununu gerçekten geliştirmeye karar verseydi, farklı ilgilere ve bakış açlarına sahip katılımcıları çekmek açısından sizce en büyük zorluk ne olurdu? Oyununuz bu farklılıkları nasıl kabul eder ve bunlardan nasıl yararlanırdı?



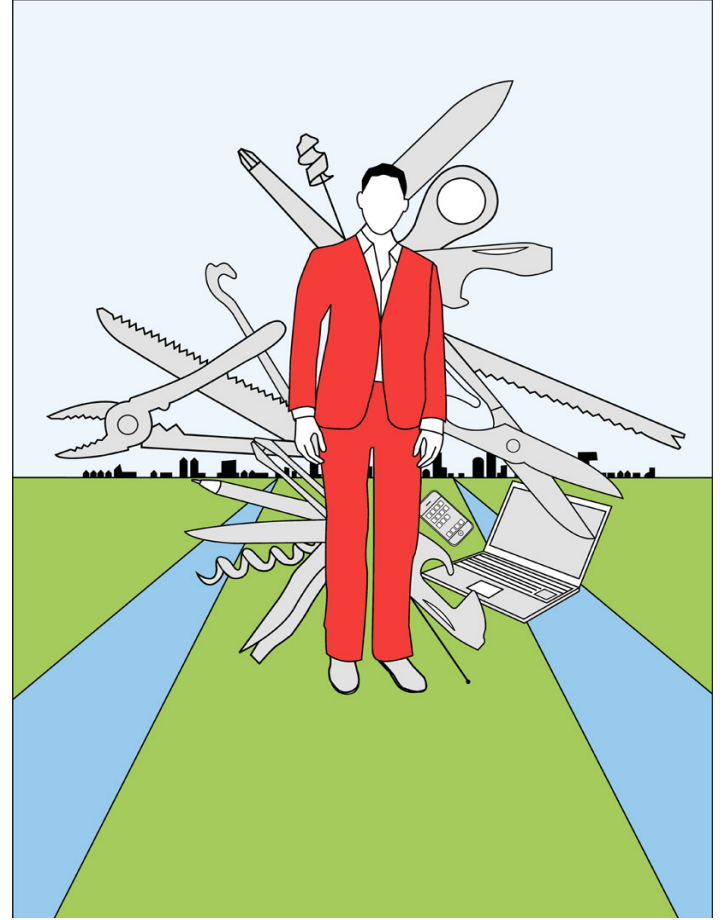
Parquette, Almere'deki Museum De Paviljoens'ta. Hollanda, 2008  
(Fotoğraf: Gert Jan van Rooij)



# KAPANIŞ TARTIŞMASI: KONSEPT YÖNETİCİSİ

SALT Beyoğlu'ndaki *Yapım Aşaması: Beyoğlu* sergisini ziyaret ederek bu Yorumlama Rehberi'nde bulunan bazı ek tartışma ve etkinliklere katılan öğrencileriniz, oyunların değişim yolları ararken insanları nasıl bir araya getirebileceğini görmüş, değişimin süreçlerini tasarlamamanın önemini incelemiş ve güncel sorunları gelecekteki olasılıklara dönüştürmeyi öğrenmiş olacaklardır. Bununla birlikte, en iyi niyetler bile onları uygulayacak biriyle hayata geçirilmektedir. Konsept yöneticisinin işi işte budur.

Konsept yöneticisi çeşitli şapkalar takar. İlk olarak, görevi açık ve kesin şekilde belirler. Örneğin, *Yapım Aşaması: Beyoğlu*'nda Bureau Venhuizen belli bir konudaki araştırmaları bir araya getirir, sorunun tüm yönlerini öğrenir ve potansiyel çözümlerin geliştirilerek zaman içerisinde nasıl uyarlanabileceğini inceler. Hiçbir peyzaj durağan ve öngörülebilir değildir; bu nedenle iyi bir konsept esnektir: Gelişmelerle birlikte hareket eder ve bir varoluş stratejisi içerir. Konsept yöneticisi, bilgiler ve tartışmalar temelinde, içeriği sürekli olarak açık ve kesin şekilde belirlemek, katılımcıları seçmek ve düşüncelerinin uygulanmasını gözetmek üzere konumlandırılmıştır. İyi bir plan açık ve kesin şekilde belirlendikten sonra, konsept yöneticisinin dâhiliyeti sona ermez. Her şeyin ötesinde, konsept yöneticisinin rolü yapılı çevreyi şekillendiren bir sürü mesele ve bunların etkileri hakkında çok gelişmiş bir merak gerektirir.



"The Concept Manager" [Konsept Yöneticisi], *Game Urbanism* [Oyun Şehirciliği]

## TARTIŞMA

- *Yapım Aşaması: Beyoğlu sergisini ziyaret ettikten sonra, konsept yöneticisinin rolünü nasıl tanımlarsınız? Atölye çalışmasına katıldıysanız, moderatör olmasının yararları nelerdir?*
- *Bu türden bir projede bir konsept yöneticisinin sahip olabileceği en önemli özellikler sizce nelerdir?*
- *Grubunuzun bir önceki etkinlikteki oyun önerisinde moderatör kullanılması söz konusu muydu? Neden?*

# EK KAYNAKLAR

## WEB

Bureau Venhuizen | [bureauvenhuizen.com](http://bureauvenhuizen.com)

SALT Online | [www.saltonline.org](http://www.saltonline.org)

## KİTAP VE MAKALELER

*Game Urbanism* [Oyun Şehirciliği] (2010)  
Hans Venhuizen

*The Death and Life of Great American Cities* [Büyük Amerikan Şehirlerinin Ölümü ve Yaşamı] (1961)  
Jane Jacobs

## KURULUŞ VE PROJELER

Center for Urban Pedagogy [Kentsel Pedagoji Merkezi]  
[anothercupdevelopment.org](http://anothercupdevelopment.org)

*El Carrito Public Space Trading Cards* [El Carrito Kamusal Mekân Değiş Tokuş Kartları]

