

İSTANBUL SENİN KENT MOBİLYALARI VE OYUN-REKREASYON ÜRÜNLERİ TASARIM YARIŞMASI

DANIŞMAN JÜRİ DEĞERLENDİRME MEKTUBU Elif Doğan

28 Haziran 2020

İBB Park Bahçe ve Yeşil Alanlar Daire Başkanlığı'nın düzenlediği İstanbul Senin Kent Mobilyaları ve Oyun-Rekreasyon Ürünleri yarışmasının danışman jüri üyelerinden biri olarak, yarışmanın başlangıcından bu yana geçen süreçle ilgili yorumlarımı, jüri üyeleri, yarışmacılar, yarışmayı düzenleyen yetkililer ve ilgili kamuoyu ile paylaşmak istiyorum.

İstanbul Büyükşehir Belediyesi'nin hazırladığı İstanbul Stratejik Planı ışığında, tek yarışma sürecinde ve iki kategori olarak düzenlenen bu yarışmaya danışman jüri üyesi olarak destek vermek üzere davet edildim. Jüri görevim kapsamında gerek İstanbul'da yaşayan bir vatandaş, bir kadın ve bir ebeveyn olarak, gerekse kadınlık, annelik/ebeveynlik ve çocukluk deneyimleri üzerine yazan, konuşan, paylaşan bir içerik üreticisi olarak, çocuklar ve çocuklu insanlar için daha nitelikli kentsel açık alanlar hakkındaki beklentileri yansıtmaya bulunmaya gayret ettim.

Süreç boyunca, İstanbul Park Bahçe ve Yeşil Alanlar Daire Başkanlığı davetiyle, çocuk gelişimi ve çocuk hakları alanında çalışan uzmanların da katılımıyla jüri toplantılarına paralel olarak düzenlediğimiz toplantılar, yarışma kapsamında farklı çevrelerin ihtiyaç ve beklentilerini duymayı ve kapsayabilmeyi hedefledi. Bu toplantıların çıktıları, gerek şartnamenin, gerekse değerlendirme sürecindeki kriterlerin oluşmasında önem taşıdı.

Yarışmaya gönderilen tasarımlar, ürün tasarımcıları ve peyzaj mimarlarından oluşan deneyimli jüri üyeleri tarafından değerlendirilmeye alındı. Tasarımların teknik yeterlilikleri, güvenlik açısından uygunlukları, estetik ölçütleri vb. konular alanında uzman bu jüri tarafından oylandı. Danışman jüri üyesi olarak katıldığım bu sürece ben, bu ürünleri kullanacak olan bir vatandaş ve bir ebeveyn olarak yorumlarımı ekledim.

Kent Mobilyaları kategorisine gelen başvuruların, *kullanıcıların açık alanda nitelikli vakit geçirmelerine olanak sağlaması, bir yandan bireysel kullanıma cevap verirken bir yandan da sosyalleşme ve paylaşımı destekliyor olması* önemliydi. Değerlendirme sonucunda ödül alan çalışmaların, geliştirilecek yanları olmakla birlikte, bu beklentileri çoğunlukla karşıladığını düşünüyorum.

Gönderilen tasarımların bir kısmında "yenilikçi ürün" kapsamında öne sürülen ve vatandaşlara, kafelere ya da ücret karşılığı çalışılan kapalı mekanlara ihtiyaç duymadan, kamusal açık alanda çalışma imkanı sunan "çalışma birimleri"nin, hem

mekandan bağımsız serbest çalışmanın, hem de pandemi sebebiyle açık alanda olmaya duyulan ihtiyacın giderek arttığı bu günlerde önemli ve geliştirilmesinde fayda olan bir alan olduğunu düşünüyorum.

Engeli ve/veya farklılıkları olan bireyleri kapsayan ve onların kent yaşamına katılımlarını kolaylaştıran çözümlerin dikkate alınması, bu yarışmanın yakından ilgilendiği bir konuydu. Bu çaba, yarışmaya gönderilen tasarımların sadece bir kısmında yer bulmuştu. Kapsayıcılık konusunda gösterilen çabaları anlamlı bulmakla birlikte, henüz gelişmeye muhtaç olan bir konu olduğunu düşünüyorum. Bu konudaki sorumluluğun sadece tasarımcılara ve onların ürünlerini hayata geçirecek olan üreticilere ve yerel/ulusal yönetimlere değil, bu tutumda talepkâr ve ısrarcı olması gereken kamuoyuna da ait olduğuna inanıyorum.

Oyun-Rekreasyon Ürünleri kategorisinde, farklı yaş gruplarının ihtiyaçlarını göz önünde bulundurarak *katılımcı, fiziksel ve yaratıcı oyun, aktivite ve eğlence amacıyla, her yaştan çocuklar ve gençlere yönelik* önerilen ürünler dikkate alındı. Bu ürünlerin, teknik yeterliliklerinin yanı sıra, çocuklar tarafından gerek *bireysel, gerekse birlikte oldukları yetişkinlerle vakit geçirmelerine imkan vermesi, oyun ve aktivitenin yanı sıra hayal kurmalarına alan açması ve kapsayıcı ve erişilebilir olması* önemliydi.

Bu noktadan hareketle, Oyun-Rekreasyon Ürünleri alanında birinci olan **67 sıra numaralı “Arkhe” isimli tasarımın, bu ihtiyaçlara yeterince karşılık vermediğini düşünüyorum.**

Projenin, yarışmanın “yenilikçi, işlevsel ve özgün tasarım” gereklerini karşılayıp karşılamadığının değerlendirmesini konuda uzman asli jüri üyelerine teslim etmekle birlikte, çocuğun faydasını temel alan bir bakış açısının tasarımda geride kaldığını ve yarışmanın önemli bir beklentisi olduğunu düşündüğüm “kapsayıcılık” ilkesiyle de çelişen yönleri olduğunu düşünüyorum.

Temelde “*çocukların hayal gücünü kışkırtma potansiyeli barındıran...sonsuz bir olasılık uzayını barındırabilen mekânsal bir tasarım oyunu*” geliştirmeyi amaçladığını söyleyen bu projenin, çocukları, hayallerini dijital bir yazılım üzerinden hayata geçirmeye teşvik etmek yoluyla **vahim bir hataya düştüğüne inanıyorum.**

Raporda projenin işleyişi “Rüya” isimli çocuk üzerinden anlatılıyor. “*Annesinin, elini sıkı sıkıya*” tutuyor olmasından okulöncesi yaşlarda olduğunu tahmin ettiğimiz Rüya, parktayken aklına gelen bir fikri gerçekleştirmek için “*hemen gidip o tuhaf gözlüğü takip*” hayalinin neye benzeyeceğini görmek istiyor. Dijital ortamda çizdiği tasarımların, belediye ekipleri tarafından hayata geçirilip ‘*baharda gerçek olacağını düşündükçe heyecandan yerinde duramıyor.*’

Dijital evrimin her geçen gün hızlandığı bir dünyada ebeveynlik yapan bir birey olarak, çocukların dijital ortamlarla biz yetişkinlerden çok daha erken yaşlarda ve çok daha hızlı bir şekilde tanıştıklarının farkındayım. Kaçınılmaz olan bu mecraların doğru kullanıldığı ve **üretim-tüketim dengesi** gözetildiği takdirde işlevsel, faydalı

ve hatta giderek gerekli olduğunu da biliyorum. Ancak buradaki denge meselesi, hele de yeşil alanların son derece kısıtlı olduğu, çocukların dışarıda ve doğayla geçirdiği zamanın yeterli olmadığı İstanbul gibi bir metropolde özellikle önem kazanıyor. Çocukların, belediye parklarında koşmaya, buldukları sopalardan 'at' yapmaya, çalıların arkasına saklanmaya, hem yaşlıları hem de değişik yaşta çocuklarla –ve yetişkinlerle- sosyalleşmeye, çamurla oynayıp kirlenmeye ihtiyaçları var. Parkın ortasındaki metal strüktürlere bakarak bunlarla dijitalde neler yapılabileceğini hayal edip bu hayalleri gerçekleştirmek için eve koşmaya değil. Hayal kurmak bu değil.

Çocukların kentsel mekan üretimine katılımlarının son derece önemli olduğu doğru. Pandemi sürecinde yüz yüze kısıtlandığı, dijital iletişimin daha fazla önem kazandığı da bir gerçek. Ancak çocukların kentsel mekan üretimine katkılarını, sanal gerçeklik gözlükleriyle bakılan, *"dijital uygulamalarla entegre bir sistem"* üzerinden gerçekleştirme çabası, gün içinde aşırı dozda dijital uyarana maruz kalan çocuklara daha fazla uyarıcı yüklediği gibi, **gerçekçi ve daha da önemlisi, kapsayıcı değil.**

Covid-19'un hayatı etkilemeye başlamasından bu yana online olarak yürütülen eğitim sürecinde, birçok çocuğun Milli Eğitim Bakanlığı'nın Eğitim Bilişim Ağı'na bile erişimi olmadığını düşününce, bu projenin fırsat eşitliği ilkesini gözden kaçırdığı, belirli ve küçük bir çocuk grubuna daha çok söz hakkı verilirken dezavantajlı çocukların oyuna erişim hakkının kısıtlandığı da ortaya çıkıyor. Proje raporunda belirtilen *"teknik olanaklara sahip olmayan çocuklar için kendi oyun-mekanlarını tasarlamaları için dijital ekranların mevcut"* oluşu bu sorunu gidermek konusunda ikna etmiyor ve böylelikle projenin "kapsayıcı" olmanın tam tersine "dışlayıcı" bir fonksiyonu oluşuyor.

Projenin gerçekleşmesi için gereken altyapının ve teknik yazılım sürecinin sorunsuz işlemesi halinde, çocukların, yazılım üzerinden yaptıkları tasarımın belediye yetkilileri tarafından hayata geçirildiği ve böylelikle oyun alanlarının yeniden üretildiği bir kurgu söz konusu. Ancak proje, hangi çocuğun tasarımının hayata geçirileceğini, buna kimin, neye göre karar vereceğini, tasarımı hayata geçirilmeyen çocukların ne hissedeceğini, ve en önemlisi, yukarıda da belirttiğim gibi, **tasarım yapma imkanına bile sahip olmayan çocukların ne hissedeceklerini** dikkate almıyor.

Projenin tek özelliğinin, çocukların dijital tasarımlar yapması olmadığını, fiziksel olarak oyun imkanları da sunduğunun farkındayım. **Yazılım özelliği bir kenara bırakıldığında**, yüksek meblağlar ödenerek girilen tematik eğlence parklarında karşımıza çıkan ürünleri andıran bu projenin, belediye tarafından İstanbul'un kamusal bir ya da birkaç alanında hayata geçirilmesi ve hizmete sunulması olumlu bir katkı olacaktır.

Bununla birlikte, en önemli iddiasının, *"çocukların tasarım sürecine etkin olarak dahil ve kurucu oldukları, hayal güçlerini ve zengin anlam dünyalarını özgürce aktarabildikleri"* bir tasarım olduğunu söyleyen bir projenin **temel felsefesinin**,

çocuğun faydası açısından sorunlu olduğunun altının çizilmesi gerektiğini düşünüyorum. Hem bu yarışmanın danışman jüri üyesi olarak, hem de bir vatandaş olarak beklentim, İstanbul Büyükşehir Belediyesi'nin düzenlediği bir yarışmada birinci olan tasarımı, hızla uygulamaya geçirilebilecek ve mümkün olduğunca fazla sayıda çocuğun hayatına olumlu katkıda bulunabilecek bir ürün olmasıydı. 67 numaralı tasarımı, yenilikçi ve özgün özelliklerine rağmen bunu gerçekleştirmeyeceğini düşünüyorum.

Elbette bambaşka sınıfsal dokulardan oluşan, farklı eğitim ve gelir seviyelerinin yer yer iç içe geçtiği, yer yerse keskin çizgilerle ayrıldığı 16 milyonluk bir metropolde yaşayan tüm bireylerin beklentilerini ve ihtiyaçlarını karşılayan tek bir çözüm üretmek gerçekçi değil. Dolayısıyla, gelen başvuruların da, farklı yaş gruplarındaki, farklı fiziksel ve gelişimsel ihtiyaçları olan, şehrin farklı semtlerinde, farklı gelir seviyelerine göre yaşayan bireylerin ihtiyaçlarını tek başına ve eksiksiz olarak karşılamasını beklemek naiflik olurdu.

Tam da bu nedenle yarışma, tek bir tasarımı tüm bu ihtiyaçları bireysel olarak karşılamasından ziyade, ürünleri hayata geçirecek olan İdare'ye, dereceye giren ilk beş ödülünden biriyle ya da birden fazlasıyla çalışma seçeneği sunacak şekilde kurgulandı. Jürinin derecelendirdiği ilk beş tasarım da, birlikte hayata geçirilmesi halinde farklı yaş gruplarının, farklı gelişimsel ihtiyaçlarını karşılayabilmeyi amaçlıyor.

Bunun bir tasarım yarışması olduğunun, jüri üyelerinin bu alanda eğitim almış, aralarında akademisyenlerin de olduğu, yetkin, tecrübeli tasarımcılar, mimarlar olduğunun farkındayım. Benim de dahil olduğum "danışman jüri üyesi" pozisyonunun, İBB'nin "İstanbul Senin – Geleceğine Birlikte Karar Verelim" söylemine paralel olarak, *"birlikte hayal etmek, birlikte tasarlamak, birlikte tartışmak ve birlikte hayata geçirmek"* bakış açısını yansıttığını görmekle birlikte, nihai kullanıcıların, bu anlamda çocukların bakış açısının ve faydasının, yarışmanın birinciliği kazanan projede yeterince temsil edilmediğine dair hissimi paylaşmak istedim.

Bununla birlikte, yaş sınırı gözetmeksizin, çocukların, *"kentsel mekanın her ölçeğinde erişilebilecekleri, sınırsızlık üzerine kurgulanmış ve yaratıcılıklarının sonsuzluğunu keşfedebilecekleri 'oyun' olasılıklarına imkan veren"* 64 sıra numaralı, "Mıknatist" isimli 'kent oyuncağı'nın derecelendirmeye ikinci sıradan girmiş olması ve bu sayede uygulanabilirliğini konusundaki vurgunun jüri tarafından altının çizilmesini son derece önemli buluyorum. Depolama konusunda eksikliklerinin geliştirilmesi gerektiğini düşünmeme rağmen, sürdürülebilir, erişilebilir malzemedan üretilen, eşitlikçi böyle bir ürünün, proje raporunda belirttiği üzere **"oyun kavramını park özelinden kurtarıp kentte çocuğun olduğu her yere taşıma"** işlevinin görünür kılınmasını önemsiyorum.

Benzer şekilde, 58 sıra numaralı "Kabuk" isimli ürünün, İBB'nin çocuklarla yaptığı atölye çalışmasının konu başlıklarını incelemiş olmasının ve çocukların fikirlerinin

projeye, dolayısıyla bu yarışmaya doğrudan yansımış olmasını kıymetli buluyorum. Çocukların, 5-6 yaşlarından itibaren ortaya çıkan “ailelerinin onlara karışmadığı, kendilerine ait bir alan” ihtiyacını gözeterek, halihazırdaki parklarda, ailelerin çocukları görebileceği fakat aynı zamanda çocukların saklandıkları hissini yaşayabilecekleri bu niş alanlar, yarışmanın “*bireysel kullanıma cevap verirken bir yandan sosyalleşmeyi ve paylaşımı destekleyen*” ürün beklentisini tam olarak karşılıyor. Teknik yetersizlikleri ve tasarım açısından eksikleri konusundaki değerlendirmeleri asli jüriye teslim ederken, çocukların önemli bir ihtiyacını dikkate alan bu ürünün dereceye girmemiş olmasına rağmen İdare’ye “satın alma” tavsiyesi olarak önerilmesini de çocukların faydasını önemseyen bir duruş olarak önemli buluyorum.

İstanbuluların kent deneyimini daha kaliteli hale getirmeyi amaçlayan böyle bir yarışmanın ‘katılımcılık’ felsefesi üzerine kurgulanmış olmasından ve yarışma başlangıcından bu yana büyük bir titizlikle, dürüstlük ve şeffaflık ilkelerinden sapmadan görev yapan bir jüri ekibiyle birlikte çalışmış olmaktan dolayı son derece mutluyum. Danışman jüri üyesi olarak oy hakkım olmamasına rağmen, süreç boyunca fikirlerimi ve düşüncelerimi özgürce beyan edebilmiş olmanın rahatlığını yaşıyorum.

İlerleyen dönemlerde, nihai kullanıcıların daha da etkin bir şekilde temsil edildikleri, zamana yayılan bir süreçte yapılacak olan atölye çalışmaları, fokus grupları vb. çalışma çıktılarının da sürece dahil edilebileceği, ürün ve mekan tasarımı konusunda uzman mimar ve tasarımcıların yanı sıra psikolog, sosyolog ve çocuk gelişim uzmanı gibi mesleklerin de jüriye katkıda bulunduğu ve hatta değişik yaş ve gelir gruplarından çocukların da jüriye doğrudan geri bildirim verebildikleri bir kurgunun, “Paylaşan İstanbul” hedefini daha da ileriye taşıyacağını düşünüyorum.

Fikirlerini projelendirerek İstanbul’u herkes için daha yaşanılabilir bir kent haline getirmek hayaliyle yola çıkan tüm katılımcılara ve bu sürece dahil olan, mümkün kılan, kolaylaştıran tüm paydaşlara teşekkür ederim.

Bu yarışmanın İstanbul için yepyeni bir başlangıcın ilk adımı olmasını dilerim.

Danışman Jüri Üyesi
Elif Doğan
BlogcuAnne.com