

2014 YTONG MİMARİ FİKİR YARIŞMASI

Göçebe Provokatör'ün hikayesi, mimari ve kentsel çevrede kimlik erozyonu, değişim ve ona direniş kavramlarının teknolojiye eleştirel bir bakışla irdelendiği deneysel bir senaryo-projedir. Öneri, üst metninde toplumun neoliberal sistemin kentsel alanlar üzerindeki baskısına karşı direnme ve söz söyleme ihtiyacı temalı senaryolarla kültürel süreklilik ve kimlik endişesi eksenli öneriler kurgularken, alt metninde ise Göçebe Provokatör denen ve üst metindeki hikayenin ana karakteri olarak kendini gösteren irade biçiminin kendi formel olmayan kurgusu, hem devinimsel hem de geçici yapısı ile mimaride kimlik tartışmasına katkı koymaya çalışır.

Bu açıdan senaryo - proje, iki katmanda incelenebilir;

1. İyimser biçimde kurgulanmış hikaye

Yarışma önerisinin üst metninde, yakın gelecekte geçen ve naif denilebilecek derecede iyimser olarak kurgulanmış olaylar dizisinden oluşan ana hikaye vardır. Bu hikaye, Türkiye yakın tarihindeki ve güncel kentsel meselelerden ilham alınarak yapılandırılmış, Türkiye coğrafyasının farklı şehirleri ve mimari dokuları üzerinden anlatılan, kimlik ve kültürel süreklilik meselelerinin bir problemin parçası olarak vücut bulduğu ve "Göçebe Provokatör" denilen bir protagonist karakter sayesinde çözüme kavuştuğu enstantaneler dizisidir.

2. Göçebe Provokatör'ün kendi yapısı üzerinden yürütülen kimlik / yer tartışması

Önerinin alt metni ise bu enstantaneler dizisinin baş kahramanı olan Göçebe Provokatör'ün Türkiye mimarlık ortamı paradigması içindeki kimlik / yer tartışmasına yerleştirilmesi ve doğrudan eleştirisine maruz kalmasıdır. Baş kahramanımız çoğu zaman kültürel sürekliliği içinde barındırmayan değişim biçimlerine direniş, yerel mimari doku ve geleneksel yaşam pratiklerini korumayı kendine amaç edinen bir iradeyi temsil ederken, Türkiye mimarlık ortamının genel perspektifinden bakıldığında piksellerden oluşan, makinavari, kimliksiz ve yersiz bir nesne olarak kendini göstermesi mimari kimlik ve kültürel süreklilik tartışmasının yalnızca form, üslup ve kalıcılık üzerinden ilerlememesi gerektiğini düşündürmeyi amaçlar. O'nun kadar değişken ve yersiz bir nesnenin alışlageldiğimiz mekanların kimlik değerini değiştirip / geliştirebileceği, eylem ve deneyimin ise "yer" olmanın belki de en güçlü gereksinimlerinden biri olabileceğini iddia eder.

Uçabilen birimlerden oluşan bu bulut, değişimin mimarlığın doğal döngüsü içinde kabulunun gerekliliğine vurgu yapan devinimsel ve biçimsel olmayan bir kurguya referans verir. Göç ettiği noktaların yer ve kimlik meseleleriyle uğraşması, zaman zaman değişime direnişin tamamen değişken ve yersiz bir iradece desteklenmesi ise önerinin kendi içinde iki kutuplu bir tartışma kurgulamaya çalışmasındandır.

Bunlara ek olarak, Göçebe Provokatör süreksizlik barındıran değişime direnişte çoğu zaman değişimden yana araçsallaştırılan teknolojinin, değişkenlik kavramı üzerine vurgu yapılarak değişime direnişte kullanılmasıdır. Daha çok Marvel çizgi romanlarında geçen "SHIELD"ın mimarlık ve kentsel meseleleri kendine dert edinmiş bir uyarlaması gibidir.

Her iki metin uzamında da senaryo, yarışma ajandasında tanımlanan mimarlığın asal değerleri, değerlerin erozyonu ve yeni değerlerin suni olarak oluşumu kavramlarının gerçekte ne olduğu konusunda şüphe uyandırmayı, kimlik ve kültürel süreklilik tartışmasını olduğu noktadan uzaklaştırıp ona yeni boyutlar kazandırmayı hedeflemektedir.

Tüm önerinin arka planında Göçebe Provokatör'ün hikayesinin savunmaya çalıştığı 3 temel argüman olduğu söylenebilir;

1. Ana kahramanın sabit bir biçimsel kurgusu veya noktası yoktur. Mümkün olan en üst düzeyde kimliksizdir. Amacı, operasyon biçimi, devinim ve hareketleriyle kimlik kazanır. Anlatım ve semioloji üzerinden anlamlanır. Kimlik ve hafızanın mimarinin yalnızca fiziksel sürekliliğine bağlı olmadığını tartışmaya çalışır.
 2. Yer olma hali ve kimlik, geçici değerler olarak oluşup kaybolabilirler. Bazen tek bir kez gerçekleşen etkinlikler yer üzerinde silinmez etkiler bıraktığı gibi, Göçebe Provokatör'ün uğradığı noktalardaki çarpıcı operasyon biçimi, hafızalarda deneyimin yaşandığı mekanı farklı bir biçimde 'yer'leştirerek oranın mevcut kimliğini vurgulayabilir / geliştirebilir / değiştirebilir.
 3. Bu sürekli devinimsel bulutun var olan değişime direniş meseleleriyle uğraşması, bunlara destek olması, sabit ve değişken olanın ilişkisini de sorgular. Değerlerin hızla tüketildiği ve her zamankinden daha hızlı değişen kentsel çevrelere baktığımız gelecekte, kültürel süreklilik adına korunmak istenen veya korunmaya değer olanın teknolojiye ve değişken olana ihtiyacını savunur.
- Önerinin gerek 2014 YTONG Mimari Fikir Yarışması'nın kendi kütüphanesi içinde, gerekse Türkiye mimarlık ortamı içindeki tartışmalara boyut kazandırması arzulanmıştır. Önerinin yarışmaya hazırlanma süreci de kendisi gibi özgün bir deneyim olmuştur.