

## ARAŞTIRMA MAKALESİ / RESEARCH ARTICLE

# Kurgusal Stüdyodan Kamusal Alana Doğru: İnşasız Canlı Projelerle Toplum Odaklı Bir Pedagoji

## *From Fictional Studios to the Public Sphere: A Community-Oriented Pedagogy Through No-Build Live Projects*

 Burak Çıkrıkçı<sup>1</sup>,  Deniz İncedayı<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Doktora öğrencisi, MSGSÜ, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü

<sup>2</sup>Prof. Dr., MSGSÜ, Mimarlık Bölümü

### ÖZ

Mimarlık eğitiminin kurumsallaşmasıyla birlikte, stüdyo kurgusu ile kentsel gerçekliğin çok aktörlü, devingen ve müzakereye dayalı doğası arasında bir mesafe oluşmuştur. Yapay zekânın teknik üretimi giderek otomatikleştirdiği bir bağlamda, belirsizlik yönetimi, paydaşlarla iletişim ve arabuluculuk gibi stüdyo dışı etkileşimle gelişen yumuşak beceriler daha görünür ve kritik hâle gelmektedir. Bu çerçevede canlı projeler, stüdyo ile saha arasındaki mesafeyi azaltan pedagojik bir köprü sunar; ancak yaklaşımın sıklıkla yüksek bütçe ve lojistik gerektiren Tasarla–İnşa (Design–Build) modelleriyle özdeşleştirilmesi, farklı ölçek ve koşullarda uygulanabilirliğini sınırlayabilmektedir. Bu çalışma, fiziksel inşa gerektirmeyen inşasız (no-build) canlı projeleri sistematik bir taksonomi altında sınıflandırarak kapsayıcı bir pedagojik çerçeve önermektedir. Live Projects Network (LPN), Sheffield School of Architecture (SSoA) ve Hands-on Bristol (UWE) veri tabanlarından derlenen 154 vaka içinden no-build odağına karşılıyan 65 uluslararası örnek, kapsam derlemesi ve tümevarımcı/tematik kodlama ile analiz edilmiştir. Analiz sonucunda mekânsal müdahale biçimleri beş kategoride toplanmıştır: Savunuculuk ve Belgeleme, Stratejik Senaryolama, Rehber ve Kılavuzlar, Katılım Araçları ve Taktiksel Müdahaleler. Bulgular, bir projenin “canlı” niteliğinin fiziksel inşadan ziyade gerçek paydaşlarla kurulan geri bildirim döngüsü, müzakere ve belirsizlik yönetimi üzerinden üretilebildiğini göstermektedir. Önerilen taksonomi, yapay zekâ çağında mimarın strateji kurma, kolaylaştırıcılık ve toplumsal arabuluculuk gibi yumuşak becerilerini geliştirmeye dönük bir stüdyo yol haritası sunar; inşasız canlı projelerin mimarlık eğitiminin sosyal ve politik etki alanını genişleten nitelikli üretim biçimleri olduğunu ortaya koyar.

**Anahtar sözcükler:** Canlı Projeler, Mimarlık Eğitimi, İnşasız Yaklaşım, Taksonomi, Kapsamlı Tarama.

### ABSTRACT

With the institutionalization of architectural education, a gap has emerged between the studio’s pedagogical construct and the multi-actor, dynamic, and negotiation-driven nature of urban reality. In a context where artificial intelligence increasingly automates technical production, soft skills cultivated through extra-studio engagement—such as managing uncertainty, communicating with stakeholders, and mediation—have become more visible and critical. Within this framework, live projects offer a pedagogical bridge that reduces the distance between studio and field; however, the frequent association of this approach with resource-intensive Design–Build models can constrain its applicability across different scales and conditions. This study proposes an inclusive pedagogical framework by systematically classifying no-build live projects under a comprehensive taxonomy. From a corpus of 154 cases compiled from the Live Projects Network (LPN), the Sheffield School of Architecture (SSoA), and Hands-on Bristol (UWE) databases, 65 international examples meeting the no-build focus were analyzed through a scoping review and inductive/thematic coding. The analysis identifies five categories of spatial intervention: Advocacy and Documentation, Strategic Scenario-Building, Guides and Toolkits, Participation Tools, and Tactical Interventions. The findings indicate that the “liveness” of a project can be produced not primarily through physical construction but through feedback loops with real stakeholders, negotiation, and the management of uncertainty. The proposed taxonomy offers a studio roadmap for developing architects’ soft skills—such as strategic thinking, facilitation, and societal mediation—in the age of artificial intelligence, and demonstrates that no-build live projects constitute rigorous modes of production that expand the social and political scope of architectural education.

**Keywords:** Live Projects, Architectural Education, No-build Approach, Taxonomy, Scoping Review.

Received: 24.03.2026 Revised: 24.03.2026 Accepted: 04.05.2026 Online: 03.07.2026

Correspondence: Burak Çıkrıkçı

E-mail: burackirikci@gmail.com

## Giriş: Stüdyo Kurgusu ve Saha Gerçekliği Arasındaki Yöntemsel Mesafe

Mimarlık eğitiminde tasarım stüdyosu çoğunlukla mesleki becerilerin kazanılması için kurgulanmış korunaklı bir simülasyon alanı sunar. Ancak pedagojik kurgu ne kadar güçlü ve niyetler ne kadar kapsayıcı olursa olsun, akademik temsilin araçları ile toplumsal hayatın çok aktörlü, devingen ve müzakereye dayalı doğası arasında yöntemsel bir mesafe kalmaktadır. Bu mesafe; stüdyonun kontrol edilebilir değişkenlere ihtiyaç duyan yapısı ile kentin öngörülemez gerçekliği arasındaki yapısal farklılık ile kendini gösterir. Jüri ve değerlendirme rejimlerinin çıktıya daha fazla ağırlık vermesi, paydaşın çoğu zaman temsili bir kullanıcı figürüne indirgenmesi ve akademik takvimin saha ritmiyle her zaman örtüşmemesi gibi mekanizmalar, bu mesafeyi görünmez biçimde yeniden üretir. Böyle bir yöntemsel mesafe sürdükçe, öğrencinin öngörülemez kırımlara karşı konumlanma, çok aktörlü süreçlerde müzakere ve arabuluculuk becerilerini geliştirme, ayrıca tasarım kararlarını ekonomik ve politik atmosferle birlikte yorumlama kapasitesi sınırlı kalır. Dolayısıyla mimarlık eğitimi, stüdyodaki deneysel birikimi toplumsal bir zeminle doğrudan buluşturacak ve söz konusu yöntemsel mesafeyi daraltacak köprülere ihtiyaç duymaktadır.

Mimarlık eğitiminde bu arayışın merkezinde yer alan canlı proje (live project) yaklaşımı; tasarım pratiklerini stüdyonun steril sınırları arasına sıkışmış hipotetik bir egzersiz olmaktan çıkıp, gerçek paydaşlar (kullanıcılar, yerel topluluklar, STK'lar), somut kentsel sorunlar ve tanımlı zaman kısıtları altında yürütülen kolektif bir öğrenme süreci olarak tanımlayan bir stüdyo metodu olarak karşımıza çıkar. Canlı projede bir projenin canlılığı (liveness), yalnızca ortaya çıkan nihai ürünle değil; öğrencinin stüdyo dışındaki aktörlerle kurduğu müzakere, bütçe ve kaynak kısıtlarıyla baş etme biçimi, belirsizlik koşulları altında karar verme ve bu kararların gerçekleştirilerek izlenebilir kılınması üzerinden anlaşılır (Sara, 2004; Harriss, 2015). Öğrenciyi soyut bir "mimar-özne" kimliğinden sıyrarak, kararlarının toplumsal, etik ve ekonomik sonuçlarıyla yüzleşen; sosyal ağları yöneten; temsil ve karşılıklı ilişkileri içinde sorumluluk alan etkin bir aktöre dönüştüren bu yaklaşım, mesleki eğitimin daha erişilebilir ve kamusal sorumluluğa açık bir zeminde yeniden düşünülmesi için önemli bir eşik oluşturur. Bu eşğin değeri, "inşa"nın kendisinden ziyade, ilişki kurma ve birlikte problem tanımlama ve çözme kapasitesinin pedagojik merkez hâline gelmesinde yatar. Sara (2011), bu projeleri Schön'ün (1987) yansıtımlı uygulayıcı modeline, Kolb'un (1975) deneysel öğrenme döngüsüne ve Wink'in (2005) dönüştürücü pedagoji anlayışına dayandırarak, canlı projelerin çok-disiplinli uygulanabilirliğine dikkat çeker. Canlı projeler, öğrencilerin yalnızca bilgi tüketicisi değil,

aynı zamanda bilgi üreticisi olduğu, toplumsal fayda ile öğrenmenin birleştiği bir yapı sunarak, geleneksel akademik öğrenmeye güçlü bir alternatif oluşturmaktadır.

Bununla birlikte güncel literatürde ve uygulama pratiklerinde canlı projelerin sıklıkla fiziksel inşayı içeren tasarla-inşa et (design-build) modelleriyle özdeşleştirildiği görülmektedir. Fiziksel bir strüktür üretme deneyimi kuşkusuz öğrenci için dönüştürücü bir güce sahip olabilir; malzemeyle düşünme, kolektif emek ve saha gerçekliği, stüdyoda zor üretilen türden bir yoğunluk yaratır. Ancak bu modelin yürütülebilmesi için gereken bütçe, lojistik kapasite, atölye/şantiye altyapısı, izin ve risk yönetimi, çoğu durumda kapsamlı bir kurumsal destek ve maddi güç gerektirir. Bu nedenle tasarla-inşa et, pedagojik olarak değerli olsa da, geniş ölçekte herkesin erişebileceği bir standarttan çok istisnai bir uygulama hâline gelmeye eğilimlidir. İstisna hâli kalıcılaştığında ise canlı proje yaklaşımının kendisi marjinal bir alana sıkışır; yöntem, kaynak ve zaman kısıtlarının belirgin olduğu kurumlar için uygulanması zor bir pratik olarak kodlanır. Özellikle ekonomik kısıtlayıcıların başat belirleyici olduğu Türkiye gibi coğrafyalarda, canlılığın inşa ile özdeşleşmesi, canlı projenin yaygınlaşmasının ve geniş stüdyo kurgularına eklenebilmesinin önündeki temel engellerden biri olarak görünür olur.

Bu noktada çalışmanın kuramsal eksenini netleştirmek adına belirtilmelidir ki; bu çalışmada inşa kavramı; yalnızca fiziksel malzemenin tektonik birleşimiyle sınırlı kalmayıp, toplumsal ilişkilerin, stratejik ağların ve müzakere süreçlerinin yapılandırılması anlamında 'genişletilmiş bir inşa' eylemi olarak ele alınmaktadır. Dolayısıyla inşasız mimarlık, bir yokluğu değil; fiziksel nesne yerine süreç ve sistem inşasına odaklanan bir üretim biçimini temsil eder. Harriss, canlı proje metodolojisiyle mimarlığın toplumsal rolünü yalnızca yapı çevre üzerinden değil, bir sosyal eylemlilik ve vatandaşlık pratiği üzerinden yeniden kurar (Harriss, 2015). Bu yaklaşım, mimarlık eğitiminde kamusal yarar ve toplumsal adalet ufkunun, yalnızca yapılmış bir nesneyle değil; süreçte kurulan ilişkiler, müzakere pratikleri, temsiliyet mekanizmaları ve kamusal tartışmayı mümkün kılan araçlar üzerinden de güçlenebileceğini gösterir. Bu perspektiften bakıldığında, inşaat maliyetlerinin getirdiği bariyerlerin ötesinde canlılık niteliğini koruyan inşa içermeyen canlı projeler, yöntemin yaygınlaştırılması için kritik alternatifler sunmaktadır. Bir binanın fiziksel inşası yerine; yerel hafızanın belgelenmesi, stratejik senaryoların kurgulanması, bir rehber veya araç seti üretilmesi, bir sistem/servis önerisinin tasarlanması ya da toplumsal katılım araçlarının geliştirilmesi, mekânsal müdahalenin entelektüel ve sosyal boyutunu temsil edebilir. Böylece canlı proje, yüksek bütçe ve ayrıcalıklı altyapı koşullarına bağımlı bir zorlu ve lüks bir deneyim olmaktan

çıkarak, daha geniş bir eğitim ekosisteminde uygulanabilir bir pedagojik çerçeveye dönüşebilir.

Bu çalışma, mimarlık eylemini yalnızca fiziksel bir üretimle sınırlamak yerine, inşa imkânının bulunmadığı veya kısıtlı olduğu durumlar için uygulanabilir alternatifler dizisi sunmayı hedeflemektedir. Live Projects Network (LPN), Sheffield School of Architecture (SSoA) Live Projects Arşivi ve Hands-on Bristol (UWE) havuzlarından filtrelenen 65 uluslararası canlı proje örneği üzerinden geliştirilen taksonomi; mekânsal müdahaleyi; Stratejik Senaryolama, Katılım Araçları, Rehber ve Kılavuzlar, Savunuculuk ve Belgeleme, Taktiksel Müdahaleler olmak üzere beş temel izlekte yeniden tanımlamaktadır (Tablo 1). Önerilen bu çerçeve, canlı projeyi yüksek maliyetli bir istisna hâli olmaktan çıkarırken; tasarım eğitiminin özünde yer alan eleştirel bakış, empati ve etik sorumluluk gibi sosyal becerilerin fiziksel bir üretim olmaksızın da kazanılabileceği bir zemin önermektedir. Ayrıca çalışma, bir projeyi canlı kılan asgari süreç bileşenlerini gerçek paydaş, ortak problem, geri bildirim döngüsü, somut stratejik çıktı ve bu süreci kanıtlayan karar izleri gibi öğeler üzerinden tartışmaya açar. Böylece her stüdyo ölçeğinde uygulanabilir ve ölçeklenebilir bir metodolojik yol haritası önererek, canlı projenin Türkiye bağlamında yaygınlaştırılmasına yönelik tartışmayı somutlaştırmayı amaçlar.

## Araştırma Tasarımı: Veri Tabanı Analizi ve Sistemik Filtreleme Süreci

Araştırmanın evreni, canlı proje konusunda en geniş veriye sahip üç açık erişimli örneklem havuzundan oluşturulmuştur: Live Projects Network,

Sheffield School of Architecture canlı proje arşivi ve Hands-on Bristol. Bu kaynaklar, canlı proje alanında geniş bir örneklem çeşitliliği sunmaları ve proje amaçları, süreçleri ile çıktıları bakımından görece güçlü bir belgeleme düzeyi sağlamaları nedeniyle seçilmiştir. Birlikte ele alındıklarında, hem farklı coğrafyalara yayılan örnekleri hem de kurumsal arşiv mantığıyla düzenli biçimde sunulan örneklem setlerini aynı analitik çerçeve içinde karşılaştırmaya imkân verirler.

Seçki süreci bir huni mantığıyla ilerlemiştir. İlk aşamada, bu üç veri tabanında yer alan yüzlerce proje kaydı taranmış; proje sayfalarındaki özetler, çıktı listeleri ve erişilebilir doküman bağlantıları üzerinden hızlı bir ön okuma yapılmıştır. Ardından çalışmanın odağını korumak için eleme ölçütleri uygulanmıştır. Dahil etme kriterleri iki temel koşula dayanır: (i) projenin gerçek paydaş ve gerçek sorun odağı taşıması; (ii) pedagojik çıktılarının somut biçimde belgelenmiş olması (örneğin rapor, harita, kılavuz, sunum paketi, süreç anlatısı ve benzeri dokümanlar). Hariç tutma kriterleri ise inşasız yaklaşım (No-Build) odağını netleştirmeye yöneliktir: yüksek malzeme ve lojistik gerektiren, sahada inşaat süreçlerine dayanan, bütçe/iş güvenliği/izin gibi büyük ölçekli kurumsal altyapı gerektiren projeler seçki dışında bırakılmıştır. Bu tercih, inşaaya karşıt bir tutumdan çok, inşa içermeyen ya da düşük kaynaklı canlı projelerin ortak örüntülerini belirginleştirmek için yapılmış bir odak daraltmasıdır. Eleme sonunda, biçimsel çeşitlilik ve temsil gücü yüksek 65 örneklemden oluşan seçkiye ulaşılmıştır; sayısal çokluk yerine, farklı çıktı türlerini ve farklı paydaş ilişkilenmelerini temsil edebilen örneklerin dahil edilmesi özellikle gözletmiştir.

Seçkiye giren 65 proje, nitel içerik analiziyle incelenmiştir (Tablo 2). Her proje; çıktı türü, paydaş

**Tablo 1.** Canlı Proje Kategorileri

Kategori	Temel odak (Niyet)	Anahtar kelime öbekleri	Tipik çıktı
1. Stratejik Senaryolama	Gelecekteki mümkün olanı hayal ettirmek	vizyon senaryolama, stratejik planlama, politika dönüşümü, uygulama fizibilitesi, mekansal öneriler	Masterplan stratejisi, Vizyon kitabı, Yatırım planı.
2. Katılım Araçları	Tasarım sürecini demokratikleştirmek	oyunlaştırma yöntemleri, diyalog araçları, kolektif karar verme, etkileşimli atölye, demokratik tasarım	Katılım kartları, Atölye oyunu, Karar verme matrisi.
3. Rehber & Kılavuzlar	Paydaşın işi kendi başına yapabilmesini sağlamak.	bilgi transferi, kullanım kılavuzu, finansman kitleri, metodolojik rehber, uygulama yönergesi	Operasyon el kitabı, Teknik kılavuz, Fon kiti.
4. Savunuculuk & Belgeleme	Mevcut durumu görünür kılmak ve bir hak/miras aramak.	kolektif bellek, miras belgeleme, mekansal savunuculuk	Durum raporu, Miras envanteri, Sosyal değer analizi.
5. Taktiksel Müdahaleler	Fikri 1:1 ölçekte, geçici olarak test etmek	kamusal etkileşim, ortak üretim, geçici aktivasyon, canlı prova, düşük maliyetli test, mekânsal prototip, yerinde deneme	Pop-up strüktür, Geçici sokak boyaması, Prototip.

**Tablo 2.** Proje Kategorizasyonu Yöntemi

Kategori	Tematik Kodlar	Anahtar Kodlar (Örn: #Harita, #Rehber)	Vaka / Proje İsmi
Stratejik Senaryolama	vizyon senaryolama, stratejik planlama, politika dönüşümü, uygulama fizibilitesi, mekansal öneriler	#kentsel_yenileme #stratejik_vizyon #ana_planlama #politika_olusturma	Blackburn Remade
		#stratejik_vizyon #geleceğin_kütüphaneleri #hizmet_tasarımı #paydaş_danışmanlığı	Re-imagining Libraries
		#fizibilite #stratejik_senaryolar #sosyal_sürdürülebilirlik #sığınak	House of Hope (Haiti)
		#stratejik_planlama #kentsel_atlas #soylulaştırma #yerel_bilgi	Nordneukölln
		#stratejik_planlama #karşı_öneri #şehir_politikası #ortak_zemin	Stadtspre-Keizspre
		#stratejik_vizyon #endüstriyel_yenilenme #ana_planlama #kentsel_senaryo	Industrial City 2.0
		#geçici_mimari #kentsel_aktivasyon #stratejik_araştırma #geçici_kullanım	Ephemeral [Ex]tension
		#stratejik_ana_planlama #çatışma_dönüşümü #toplumsal_vizyon #askerlik_sonrası	Forkhill Barracks
		#kentsel_yenileme #stratejik_senaryolar #politika_olusturma #şehir_analizi	City Center Regeneration
		#sahil_gelistirme #fizibilite #kentsel_strateji #kamu_erişimi	Plymouth Waterfront
		#kentsel_çalıştay #stratejik_vizyon #kentsel_analiz #bağlantı #kamusal_alan #şehir_merkezi	Connecting Portsmouth
		#strateji_planı #sürdürülebilirlik #enerji_stratejisi #kültürel_miras #eğitim_materyalleri #müze	Bursledon Brickworks
		#fizibilite #stratejik_vizyon #sanatçı_stüdyoları #erişilebilirlik	Exchange Place
		#araçseti #dergiler #kimlikpaketi #web_sitesi_klavuzu #yönlendirme #ortak_tasarım	Rochdale Maker's Mile
		#stratejik_vizyon #miras #restorasyon #savunuculuk #toplumsal_katılım #planlama	Reinvigorating Birley Spa
		#oyun_stratejisi #kentsel_vizyon #stratejik_senaryolar #çocuk_dostu_şehir	Playground
		#miras_stratejisi #ana_planlama #ziyaretçi_deneyimi #stratejik_vizyon	Dover Castle Futures
		#stratejik_vizyon #sosyal_değer #soylulaştırma #karşı_plan	Camley Street
		#fizibilite #topluluk_merkezi #stratejik_senaryolar #uyarlanabilir_yeniden_kullanım	Cuthbert Bank
#kentsel_bağlantı #stratejik_vizyon #kamusal_alan #sosyal_uyum	Kingsdown: Reconnecting		
#stratejik_planlama #senaryo #toplumsal_diyalog #şehir_vizyonu #öneriler	Studio Daingean		
Katılım Araçları	oyunlaştırmayöntemleri diyalogaraçları, kolektif karar verme, etkileşimli atölye, demokratik tasarım	#katılım_araçları #eğitim_oyunları #mimari_okuryazarlık #etkileşim #participation_tools #toplumsal_katılım #planning_policy #methodology	Architectural Pictionary
		#toplumsal_katılım #miras #hikayeanlatımı #katılım #belgeleme #önerisel	Somerstown Stories
		#katılım_araçları #ziyaretçi_etkileşimi #ortak_tasarım #paydaş_haritalama	Mam Tor Experience
		#hikayeanlatımı #etkileşim_araç_seti #yerel_kimlik #metodoloji	Storying Barnsley
		#katılım_araçları #topluluk_etkinliği #ortak_tasarım #danışma_seti	Calverley Community Space
		#katılım_araçları #ortak_tasarım #araç_seti #tasarım_kütüphanesi #dijital_arşiv #gençlik_katılımı	Connecting Camley Street
		#katılım_araçları #ortak_tasarım #yeşil_alan #katılım_yöntemleri	Pipworth Green
		#katılım_araçları #araç_seti #masa_oyunu #erişilebilirlik_haritası #ortak_tasarım #farkındalık	Disability Activism Bristol
		#araçseti #çalıştay #grup_dinamiği #topluluk_katılımı #diyalog #kapasite_gelistirme	artecercercarte
		#nöro-mimari #duyusal_haritalama #katılım	Mind Body Architecture
		#taktiksel_şehircilik #duvarresmi #ortak_üretim #ızgara_yöntemi #yaparak_öğrenme #topluluk_sanatı	Patchwork Wildlife / Avusturalya
Rehber, Klavuz & Araç Setleri	bilgi transferi, kullanım klavuzu, finansman kitleri, metodolojik rehber, uygulama yönergeleri	#taktiksel_şehircilik #duvarresmi #ortak_üretim #ızgara_yöntemi #düşük_maliyetli #toplumsal_katılım	Jardim Brasil Wetlands
		#taktiksel_şehircilik #yönlendirme #düşük_maliyetli #topluluk_etkinliği #kamusal_alan #ortak_tasarım	O Caminho do Bosque
		#araçsetleri #karar_verme #yönetişim #metodoloji	Decision Making Tools
		#tasarım_klavuzları #sağlık_stratejisi #duyusal_haritalama #demans_bakımı	Mind, Body, Architecture
		#araçsetleri #kentsel_ekoloji #biyoçeşitlilik #haritalama #kendin_yap_klavuzu	Guerilla Ecology
		#araçseti #markalaşma #toplulukkatılımı #web_sitesi #geçici_mağaza #mekanoluşturma	Scrap Dragon
		#araçseti #dergiler #kimlikpaketi #yönlendirme #web_sitesi_yönergeleri #yaratıcı_ekonomi	Rochdale Maker's Mile
		#ortak_konut #yaşlı_insanlar #araç_seti #işlem_klavuzu	OPHouse
		#katılım_araçları #ortak_tasarım_araç_seti #topluluk_öncülüğünde #etkileşim_yöntemleri	The Drying Green
		#MMC #konut_stratejisi #araç_seti #teknik_klavuzlar	Project MMC
		#yönlendirme #araçseti #erişilebilirlik #miras_yönlendirmesi	Kelham Island Routes
#aktif_seyahat #araç_seti #topluluk_merkezleri #işlem_klavuzu	Can Do South Yorkshire		
#iklim_cylemi #eğitim_araç_seti #sürdürülebilirlik #manifesto	Climate Matters Now		
#araçseti #tasarım_klavuzları #el_kitabı #demans_uyumlusu #düşük_maliyetli #paydaş_geri_bildirimi	Made of Waste		

Tablo 2. Devamı

Savunuculuk ve Belgeleme	kolektif bellek, miras belgeleme mekansal savunuculuk kamusal etkileşim ortak üretim	#haritalama #savunuculuk #kamu_konutları #sosyal_mekânsal	Mapping San Siro
		#belgeleme #miras #arşivleme #koruma	Modern Gazetteer: Dudley Zoo
		#savunuculuk #stratejik_vizyon #sergi #web_sitesi #politika #topluluk	Future Buildings
		#sözlü_tarih #savunuculuk #marjinalleştirilmiş_sesler #kültürel_belgeleme	Their Voices
		#endüstriyel_miras #belgeleme #arşiv #hikayeanlatımı	Archive and the Machine
		#sosyal_tarih #miras #toplumsal_kimlik #belgeleme	Carlos Trower: The African Blondin
		#belgeleme #sergi #deneyimsel_öğrenme #kentsel_duvar	Bristol 650
		#miras_yolu #topluluk_tarihi #haritalama #sosyal_hafıza	Coleford: Our Story
		#katılım_araçları #yol_bulma #ortak_hafıza #miras_yolu #düşük_maliyetli #ortak_üretim	Wayfinding Ribbons
		#belgeleme #haritalama #ortak_tasarım #gayri_gayri_anlaşma #risk_azaltma #geri_veri_döngüsü	Vygeskraal
Taktiksel Müdahale	geçici aktivasyon, canlı prova, düşük maliyetli test, mekânsal prototip, yerinde deneme	#miras #belgeleme #hikayeanlatımı	Ghosts of San Jose
		#taktiksel_şehircilik #duvarresmi #toplumsal_anlatı #sosyal_kapsayıcılık	Muralstudio Alto da Sé
		#taktiksel_şehircilik #geçici_mekan #sosyal_yemek #dene_ve_öğren	Foodhall
		#taktiksel_şehircilik #prototip #düşük_maliyetli #ahşap #fizibilite #karar_izleri	Sustainable Timber Innovation Centre
		#yaparaköğrenme #prototip #düşük_maliyetli #geri_dönüştürülmüş_malzemeler #geri_verme_döngüsü	A Year of Grounding
		#taktiksel_şehircilik #prototip #topluluk_inşaatı #düşük_maliyetli #malzeme_geri_kullanımı	Imizamo Yethu Water Platforms
		#taktiksel_şehircilik #topluluk_inşaatı #düşük_maliyetli #kamusal_alan #geri_veri_döngüsü	Earthen Oven Project
		#prototip #geri_dönüştürülmüş_malzemeler #taktiksel_şehircilik #katılım #kamusal_alan_aktivasyonu	Have your say...

tipi ve süreçte kullanılan yöntem/etkileşim biçimi eksenlerinde okunmuş; proje sayfalarında yer alan metin ve belgeler üzerinden tümevarımcı bir kodlama yürütülmüştür. Kodlama sürecinde anahtar kelime örüntülerinden de yararlanılmıştır: örneğin haritalama, envanter, belgeleme, arşiv, hafıza gibi işaretleyiciler savunuculuk ve belgeleme kategorisini güçlendirirken; rehber, kılavuz, şablon, kit gibi işaretleyiciler rehber ve kılavuzlar kategorisine yönlendirmiştir. Benzer biçimde vizyon, senaryo, yol haritası, strateji gibi işaretleyiciler stratejik senaryolama kategorisine; oyunlaştırma, atölye, kartlar, diyalog kurma, kolektif karar mekanizması gibi işaretleyiciler katılım araçları kategorisine taşımıştır. Geçici yerleştirme, canlı prova, deneme-yanılma ve düşük maliyetli test gibi işaretleyiciler ise taktiksel müdahaleler kategorisini belirginleştirmiştir. Kodlar tekil kelime eşleşmelerine indirgenmemiş; her örneklem, üretilen çıktının hangi toplumsal ve pedagojik işleve hizmet ettiği ve canlılık niteliğini hangi süreç kanıtlarıyla desteklediği üzerinden bağlam içinde değerlendirilmiştir. Böylece ortaya çıkan beş ana kategori rastgele bir sınıflama değil, verinin kendi içinden süzülerek oluşan bir tipolojik yapı olarak kurgulanmıştır: Stratejik Senaryolama,, Katılım Araçları, Rehber ve Kılavuzlar, Savunuculuk ve Belgeleme, Taktiksel Müdahaleler.

## 1. Stratejik Senaryolama

Taksonominin ilk kategorisi olan Stratejik Senaryolama; mekânsal müdahaleyi anlık bir fiziksel üretimle başlatmak yerine, mevcut kentsel potansiyelleri uzun vadeli bir vizyon çerçevesinde

tartışmaya açmayı hedefler. Bu gruptaki projeler, tasarımın bitmiş bir ürün sunma zorunluluğunu esneterek paydaşlara beş veya on yıllık süreçleri kapsayan mümkün gelecekleri hayal ettirmeyi amaçlayan üst ölçekli kurgular üretir. Gelecek zamanlara dair projelendirmeleri de kapsayan bu yaklaşım, bugün finansal kaynağı bulunmayan bir gönüllü evi veya topluluk merkezi gibi yapılar için aşamalı bütçe ve uygulama stratejilerine dayalı mimari tasarımlar geliştirilmesini içerir. Bu süreçte Harriss (2015), öğrencilerin finansal belirsizlikler, yasal kısıtlamalar ve risk yönetimi gibi konularda deneyim kazanmasının, onları mesleki pratiğin karmaşık gerçekliğine hazırlamada, korunaklı stüdyo ortamından çok daha etkili bir rol oynadığını belirtir. Tasarım eyleminin odak noktası; kentsel dönüşüm süreçlerini, yatırım ihtimallerini ve mekânsal gelişim aşamalarını bütünleştiren bir karar verme zemini inşa etmektir.

Bu pratiklerde canlılık, kentsel alanın geleceğine dair belirsizliklerin ve farklı paydaş beklentilerinin yönetildiği bir strateji üretim süreciyle kurulur. Çalışma kapsamında yürütülen örneklem analizleri ve kodlama süreci sonucunda, bu kategoride şu beş tematik kod öne çıkmıştır: vizyon senaryolama (visionary\_scenarios), stratejik planlama (strategic\_masterplanning), politika dönüşümü (policy\_regeneration), uygulama fizibilitesi (feasibility\_viability), mekansal öneriler (spatial\_propositions). Üretilen bu stratejik belgeler, paydaşlar için kentsel müdahalenin entelektüel ve sosyal meşruiyetini sağlayan operasyonel birer yol haritası niteliği taşımaktadır.

Kategorinin karakteristik örneği olan ve 2010 yılında Leeds Beckett Üniversitesi tarafından yürütülen House of Hope (Haiti) projesi, kısıtlı kaynaklar altında uzun vadeli projelendirmenin stratejik gücünü temsil etmektedir. Deprem sonrası yeniden yapılanma bağlamında kurgulanan bu çalışmada öğrenciler, anlık bir inşaat yerine, bağışlar ve bütçe zamanla oluştuğça hayata geçebilecek aşamalı bir inşaat stratejisi geliştirmiştir (Resim 1). Proje; yerel malzemelerin kullanımını, topluluk katılımını ve yapının zaman içindeki büyüme potansiyelini içeren kapsamlı bir vizyon dokümanı sunarak finansal belirsizliği bir tasarım girdisine dönüştürmüştür. Bu yaklaşım, Butterworth ve Care'in (2013) aktardığı gibi, öğrenci ekibinin zihniyetini bir hizmet sağlayıcıdan topluluğun kendi değişim sürecini tetikleyen bir olanak tanıyıcıya dönüştürmesi açısından kritiktir. Bu süreç; paydaşların eline sadece bir bina çizimi değil, fon arama süreçlerinde kullanabilecekleri ve gelecekteki yapılaşmayı yönlendirecek somut bir fizibilite dokümanı bırakarak mimarlığın inşaat öncesi kurucu rolünü kanıtlamıştır.

## 2. Katılım Araçları

Taksonominin ikinci kategorisi olan Katılım Araçları, tasarım sürecinin demokratikleşmesini hedefleyen müzakere düzenekleri üretir. Bu gruptaki projelerde topluluk, yalnızca veri sağlayan bir "bilgi kaynağı" olarak konumlanmaz; karar verme, anlam kurma, önceliklendirme süreçlerinin kurucu bileşeni haline gelir. Mimarlığın odağı fiziksel form üretiminden çok, birlikte düşünme ve birlikte karar verme biçimlerine kayar. Bu nedenle yöntem repertuarı; atölye kurguları, oyun temelli öğrenme düzenekleri, ortak değerlendirme formatları, karar matrisleri gibi etkileşimli araçlar üzerinden genişler. İnceleme kapsamındaki projeler, stüdyo ile saha arasındaki yöntemsel mesafeyi bu araçlar aracılığıyla daraltır; tasarımı kolektif bir eylem alanı olarak yeniden tarif eder.

Bu kategoride "canlılık", nihai bir nesnenin ortaya çıkmasından çok, kurulan konuşma düzeninin açıklığı ve ortak kararın izlenebilirliği üzerinden görünür olur. Prado ve Mazzarotto (2024), Brezilya'daki tasarım aktivizmi örnekleri üzerinden, bu tür kolektif eylemlerin seslerin

çoğulluğunu ortaya çıkardığını ve katılımcılarda Freire'nin metinlerindeki benzer bir eleştirel bilinç oluşturduğunu belirtir. Süreçte hangi bilginin meşru sayıldığı, kimin konuşabildiği, hangi deneyimin tasarım girdisine dönüştüğü soruları, katılım araçlarının doğrudan tasarım konusu haline gelir. Süreçte hangi bilginin meşru sayıldığı, kimin konuşabildiği, hangi deneyimin tasarım girdisine dönüştüğü soruları, katılım araçlarının doğrudan tasarım konusu haline gelir. Bu çerçevede öne çıkan tematik kodlar şu şekilde derlenebilir: oyunlaştırma yöntemleri, diyalog araçları, kolektif karar verme, etkileşimli atölye, demokratik tasarım. Katılım araçları odaklı canlı projeler, inşa maliyetlerine yaslanmaksızın mekânsal etkinin toplumsal mutabakatla kurulabileceğini gösterir; bu sayede mimarlığı stratejik bir diyalog düzlemine taşır.

Kategorinin karakteristik örneği olan ve University of the West of England (UWE Bristol) bünyesindeki Hands-on Bristol girişimi tarafından yürütülen Disability Activism Bristol projesi, katılım araçlarının hak savunuculuğu ve demokratik tasarım eksenindeki gücünü temsil etmektedir (Resim 2). Engelli bireylerin kentsel tasarım süreçlerinden dışlanmasına ve karşılaştıkları mekânsal engellere odaklanan çalışma; yerel aktivistler (WAIT), nöroçeşitlilik gösteren ve/veya fiziksel engeli olan öğrenciler ve uzmanlar arasında iş birliği kurmuştur. Tasarım süreci; kentsel engellerin sahada dokümanite edilmesini, ardından bu verilerin herkes için erişilebilir bir masa oyunu ve erişilebilirlik haritasına dönüştürülmesini kapsamıştır. Öğrenciler; teknik planlama dokümanları yerine, engelleri ve çözüm önerilerini oyunlaştırma yoluyla tartışmaya açan araçlar geliştirerek mimarlık bilgisini kamusal bir müzakere diline tercüme etmiştir. Sonuçta ortaya çıkan eğitim kaynakları ve etkileşimli düzenekler, mimarlığın inşaat yapmadan da toplumsal adaleti ve mekânsal demokrasiyi nasıl inşa edebileceğini göstermiştir.

## 3. Rehber ve Kılavuzlar

Taksonominin üçüncü kategorisi olan Rehber ve Kılavuzlar; mimari ve teknik bilginin paydaşa devredilmesi yoluyla sürecin mimardan bağımsız,



Resim 1. House of Hope Projesi Görselleri (Live Project Network arşivinden).

sürdürülebilir bir biçimde yürütülmesini hedefler. Bu sınıfa dahil olan projeler; karmaşık kentsel süreçleri, uygulama tekniklerini veya finansal kaynaklara erişim yollarını anlaşılır kılan adım adım yönergeler ile operasyonel araç setleri üretir. Burada mimar, bitmiş bir tasarım ürünü sunan figür olmaktan çıkarak; paydaşın kendi kararlarını hayata geçirmesini sağlayan metodolojik bir kolaylaştırıcı ve bilgi çevirmeni rolünü üstlenir. İnceleme kapsamındaki projelerde bu yaklaşım, özellikle kısıtlı kaynaklara sahip toplulukların teknik meşruyet kazanması ve uygulama sürecini bizzat yönetebilmesi adına kritik bir eylem kapasitesi yaratmaktadır.

Bu pratiklerde canlılık; inşaatın fiziksel ve mali yükümlülüklerine girmeden, bilginin demokratikleşmesi ve paydaşın elinde tekrar kullanılabilir araçlar bırakılmasıyla tesis edilir. Sara'nın (2004) süreç odaklı yaklaşımına paralel olarak öğrenci; çözümü dikte eden uzman pozisyonundan, yerel aktörlerin uygulama kabiliyetini artıran bir kolaylaştırıcı pozisyonuna geçer. Çalışma kapsamında yürütülen örneklem analizleri ve kodlama süreci sonucunda, bu kategoride şu beş tematik kod öne çıkmıştır; bilgi transferi (knowledge\_transfer), kullanım kılavuzu (operational\_manual), finansman kitleri (funding\_kits), metodolojik rehber (methodological\_guide), uygulama yönergesi (implementation\_guidelines). Üretilen bu kılavuzlar, statik dokümanlar olmanın ötesine geçerek düşük kaynak koşullarında dahi sürdürülebilir etki üretmenin en doğrudan yollarından birini temsil etmektedir.

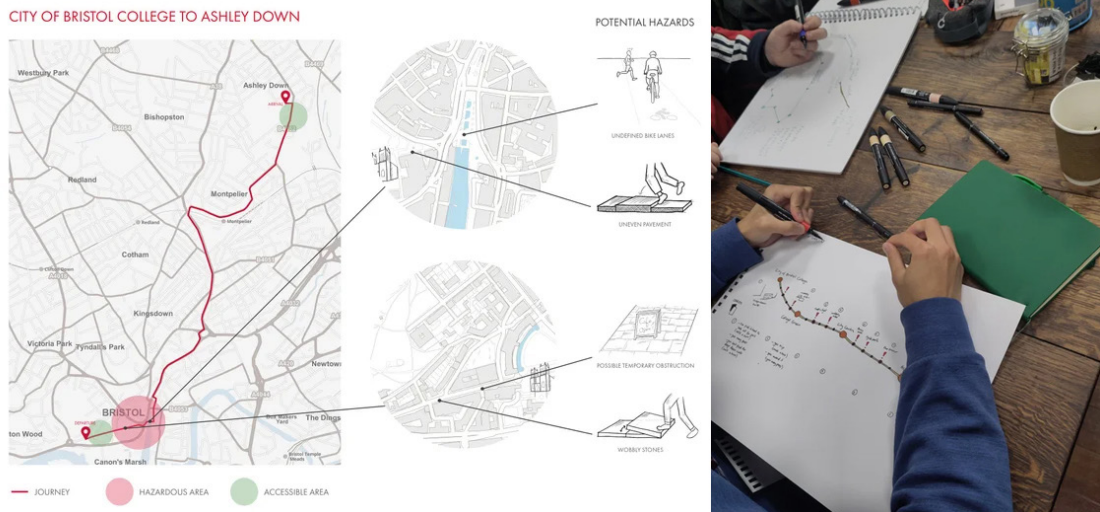
Kategorinin karakteristik örneği olan ve 2021 yılında Sheffield Mimarlık Okulu (SSoA) bünyesinde yürütülen Can Do South Yorkshire projesi, topluluk odaklı eylemliliğin rehberler aracılığıyla nasıl somutlaştığını göstermektedir. Bölgedeki farklı iklim aktivisti grupları bir araya getirmeyi hedefleyen çalışma; pazar tezgâhları, boş dükkanlar veya topluluk salonları

gibi âtıl mekanların "iklim eylem merkezlerine" dönüştürülmesini sağlayacak kapsamlı bir katılım araç seti üretmiştir (Resim 3). Tasarım ekibi, lojistik esnekliği sağlamak adına araç setini; postane paketi, bisiklet ve panelvan olmak üzere üç farklı ulaşım ölçeğine göre tasarlayarak düşük karbonlu bir dağıtım modelini rehberin merkezine koymuştur. Projenin operasyonel çıktısı olan karşılama kitapçığı, kamusal katılım kılavuzu ve araç seti el kitabı; yerel halkın karmaşık bürokratik süreçlere takılmadan geçici mekanları işgal edebilmesini ve kendi yerel iklim stratejilerini kurgulayabilmesini sağlamıştır. Sonuçta ortaya çıkan bu rehberler, mimarlığı fiziksel bir yapı inşa etmenin ötesinde, paydaşlara mekân kurma yetkinliği ve teknik özgüven devreden metodolojik bir güç alanı olarak tanımlanmıştır.

#### 4. Savunuculuk ve Belgeleme

Taksonominin dördüncü kategorisi olan Savunuculuk ve Belgeleme; kentsel bağlamda mevcut olan ancak yeterince takdir görmeyen değerleri görünür kılmayı, dağınık durumdaki yerel bilgiyi sistemli hale getirmeyi, kentsel ihmallere dikkat çekerek toplumsal hak arama süreçlerini desteklemeyi hedefler. Mimarlığın teknik temsil araçları, burada fiziksel bir tasarım girdisi üretmek yerine, kentsel gerçekliğin karmaşıklığını deşifre ederek toplumsal farkındalığı tetikleyen birer bilgi seti olarak kullanılır. İnceleme kapsamındaki projeler; miras envanteri, durum raporu ve sosyal değer analizi gibi çıktılar aracılığıyla mevcut olanın meşruyetini akademik zeminde güçlendirerek kentsel süreçlerdeki eksik halkaları bütünleştirmektedir. Savunuculuk ve Belgeleme odaklı canlı projelerde öğrenci; sadece gözlem yapan bir figür değil, kentsel bilginin dökümantasyonu yoluyla toplumsal bir fayda üreten aktör rolünü üstlenir.

Bu pratiklerde canlılık, belirsizlik içeren sahadaki dağınık verilerin müzakere edilebilir kamusal bilgiye dönüştürülmesiyle kurulur. Çalışma kapsamında yürütülen örneklem analizleri sonucunda bu kat-



Resim 2. Disability Activism in Bristol Projesi Görselleri (Hands-on-Bristol arşivinden).



Resim 3. Can Do South Yorkshire Projesi Görselleri (Live Project Network arşivinden).

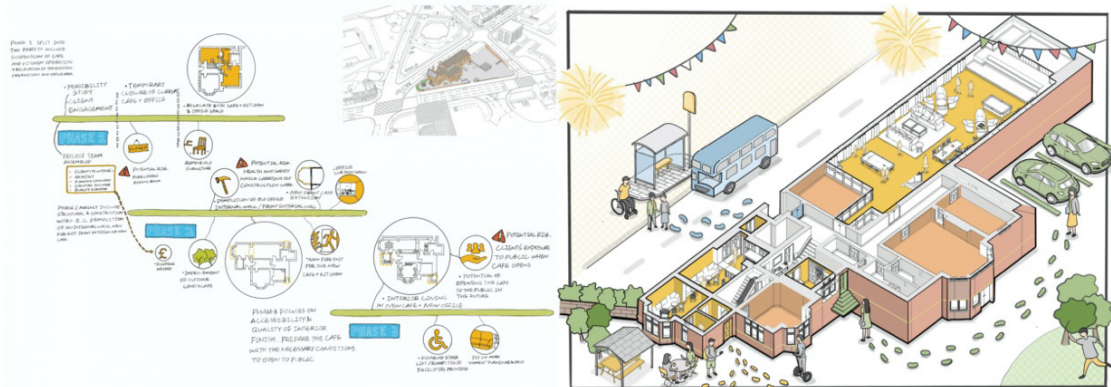
egoride şu beş tematik kod öne çıkmıştır: kolektif bellek (collective\_memory), miras belgeleme (heritage\_archiving), mekânsal savunuculuk (spatial\_advocacy), kamusal etkileşim (public\_dissemination), ortak üretim (collaborative\_production) Bu temalar, Abrahams ve diğerlerinin (2021) yerleşik bilgi olarak tanımladığı, topluluk içindeki örtük bilginin açığa çıkarılması ve akademik bilgiyle harmanlanması sürecini destekler. Öğrenci, kentsel bilginin dökümantasyonu yoluyla toplumsal anlam üreten bir kolaylaştırıcı rolünü üstlenerek inşaatın maliyet yükü altına girmeden de toplulukla bağ kurmaktadır.

Kategori açısından karakteristik bir örnek, Sheffield Mimarlık Okulu (SSoA) bünyesinde 2021 yılında gerçekleştirilen "Their Voices" projesi, dezavantajlı bölgelerde hikâye anlatıcılığını bir inşasız yaklaşım yöntemi olarak konumlandırmıştır. Pandemi sonrası derinleşen sosyal izolasyona odaklanan çalışma, mülakatlar ve atölyeler yoluyla toplumun sessiz kesimlerinin kentsel hafızadaki izlerini derlemiştir. Tasarım eylemi, bina inşa etmekten ziyade, toplanan verilerin kentsel stratejilere girdi teşkil edecek bir ses bankası ve arşive dönüştürülmesini kapsamıştır. Sonuçta ortaya çıkan dokümanlar, inşaatın maddi sınırlarından bağımsız olarak toplumsal değeri tescil eden, kentsel hak ve kimlikleri görünür kılan kalıcı birer bilgi kaynağı niteliği taşımaktadır (Resim 4).

## 5. Taktiksel Müdahaleler

Taksonominin son kategorisi olan Taktiksel Müdahaleler, kentsel ve mekânsal fikirlerin 1:1 ölçekte, düşük maliyetle ve geçici biçimde test edilmesini odağına alır. Bu gruptaki projeler, kalıcı ve yüksek maliyetli bir inşaatın riskine girmeden önce bir kullanım senaryosunun ya da mekânsal potansiyelin sahada nasıl karşılık bulacağını ölçen "canlı provalar" olarak kurgulanır. Pop-up yapılar, geçici işaretlemeler, küçük ölçekli prototipler bu yaklaşımın tipik araçlarıdır. Burada fiziksel üretim, nihai bir mimari ürün hedefinden çok, tasarım kararlarını sınanan, kullanıcı tepkisini görünür kılan stratejik bir deney aracına dönüşür. Tasarımın değeri de nesnenin kalıcılığı üzerinden değil, sahadan alınan geri bildirim tasarım sürecini dönüştürme kapasitesi üzerinden okunur; nitekim Harriss (2015), bu tür süreçlerin öğrencilere 'başarılı başarısızlıklar' yaşatarak, riskin yönetilebilir bir öğrenme aracına dönüştüğü güvenli bir alan sağladığını belirtir.

Bu pratiklerde canlılık, geri bildirim döngüsünün hızıyla ve sahadaki sosyal etkileşimin kısa sürede somut sonuçlar üretmesiyle tesis edilir. Örneklem analizleri ve kodlama süreci sonucunda bu kategoride öne çıkan tematik kodlar şunlardır: geçici aktivasyon (temporary activation), canlı prova (live rehearsal), düşük maliyetli test (low-cost testing), mekânsal prototip (spatial prototype),



Resim 4. Their Voices Projesi Görselleri (Live Project Network arşivinden).

yerinde deneme (on-site trial). Taktiksel müdahaleler, inşasız tasarım yaklaşımının sınırında konumlanır; fiziksel üretimi bir veri toplama ve öğrenme mekânına çevirir. Böylece kalıcı yatırımlardan önce düşük kaynakla etkili pedagojik ve toplumsal kanallar açar.

Bu kategorinin karakteristik örneklerinden biri olan, Oxford Brookes Üniversitesi (OB1 LIVE) bünyesinde 2009–2010 yıllarında yürütülen Info Bench projesi, taktiksel müdahalenin kentsel aktivasyon gücünü somutlaştırır. Kamusal mekânın nasıl daha etkin kullanılabileceğini ve kamusal katılımın nasıl artırılabilirliğini test etmeyi hedefleyen çalışma, geri dönüştürülmüş malzemelerle üretilen geçici bir prototip yerleştirmesi üzerinden ilerler (Resim 5). Sürecin ilk aşamasında “Have Your Say” istasyonu aracılığıyla kullanıcı görüşleri toplanır; ardından prototip kamusal alana dahil edilerek kullanım örüntüleri yerinde gözlemlenir. Öğrenciler, kalıcı bir kentsel donatı tasarlamak yerine, yerel yönetimin ileride geliştireceği yatırımlara altlık oluşturabilecek bir kullanım simülasyonu üretir. Bu yönüyle Info Bench, geçici bir müdahalenin kamusal diyalogu tetikleyebilen, geri bildirim üreten ve tasarım kararlarını besleyen bir araç olarak nasıl çalışabileceğini gösterir.

### Tartışma: Mimari Üretim Spektrumunun Genişlemesi ve Pedagojik Çeşitlilik

Bulgular, mimarlık eğitiminde canlılık niteliğinin fiziksel bir inşa eylemine ontolojik olarak bağımlı olmadığını; aksine bu niteliğin farklı üretim biçimleri üzerinden çeşitlenerek güçlü biçimde var edilebildiğini göstermektedir. Şüphesiz ki 1:1 ölçekte inşa etmek, malzeme ve detay bilgisi açısından eşsiz bir öğrenme deneyimi sunar. Bununla birlikte analiz edilen 65 örnekleme, bu deneyimin tek seçenek olmadığını; mimari üretimin daha geniş bir spektrumda çoğul biçimlerde örgütlenebildiğini ortaya koymaktadır. Bu projelerde, fiziksel malzeme ile kurulan diyalogun yerini; Sara'nın (2004) işaret ettiği dışsal faktörlerin getirdiği belirsizlik, gerçek aktörlerle kurulan müzakereci sosyal diyalog ve süreç yönetimi almaktadır. Bir yapıyı inşa etmek yerine Savunuculuk ve Belgeleme kategorisinde olduğu gibi kentsel bir hafızayı arşivlemek ya da Rehber ve Kılavuzlar kategorisinde teknik bilgiyi erişilebilir kılmak, öğrenciyi korunaklı stüdyo düzeninden çıkarıp gerçek dünyanın çok aktörlü karmaşıklığına dahil eder; onu tasarım çıktısından çok süreci örgütleyen bir kolaylaştırıcı olarak konumlandırır. Bu noktada bütçe yetersizliği veya yasal engeller süreci durdu-



Resim 5. Info Bench Projesi Görself (Live Project Network arşivinden).

ran dışsal bariyerler olarak değil, uygun pedagojik kurgu altında tasarım probleminin bir parçası olarak çalışır; kısıtların yaratıcılığı ve mimari değeri tetikleyen birer katalizöre dönüşebildiği görülür. Nitekim House of Hope örneğinde finansal yoksunluğun projeyi iptal ettirmek yerine, inşa hedefi yerine stratejik bir senaryo paketi üretimine yön vermesi; kısıtların pedagojik birer tasarım girdisi olarak nasıl üretkenleştirdiğini görünür kılmaktadır.

Mimarlık disiplininin teknik çizim, modelleme, optimizasyon ve rutin üretim süreçlerinin yapay zekâ ve otomasyon teknolojileriyle giderek daha hızlı çözümlendiği bir dönemde bulunduğu açıktır. Bu teknolojik dönüşüm, mimarın yalnızca teknik uygulayıcı olarak tarif edilen rolünü zayıflatmakta; empati, müzakere, etik sorumluluk, belirsizliği yönetme ve toplumsal arabuluculuk gibi yumuşak becerileri mesleki yetkinliğin merkezine taşımaktadır. Bu becerilerin temelinde yatan duygusal zekâ (EQ), mimarın teknik bir uygulayıcıdan öte, toplumsal bir kolaylaştırıcıya dönüşmesinde kilit bir rol oynamaktadır. Paydaşların örtük ihtiyaçlarını duyumsamak, toplumsal çatışmaları yönetmek ve katılımcı süreçlerde güven inşa etmek; yalnızca teknik bilgiyle değil, gelişmiş bir duygusal farkındalık ve empati kapasitesiyle mümkündür. Dolayısıyla inşasız mimarlık pratikleri, öğrenciyi bu içsel yetkinlikleri gerçek dünya dinamikleri içinde sınama ve geliştirme alanı açmaktadır. Harriss'in mimarlık eğitiminde kritik gördüğü beceri setleri özellikle paydaşla işbirliği, sivil katılım ve belirsizliği yönetme inşa edilmeden kurgulanan canlı projelerin Katılım Araçları ile Taktiksel Müdahale süreçlerinde, geleneksel stüdyo ortamına kıyasla daha doğrudan sınanabilir hale gelmektedir (Harriss, 2015). Önerilen beş kategorili taksonomi, mimari geleneksel form veren rolüyle sınırlamaz; onu sivil endişeleri dert edinen bir stratejist, arabulucu ve öneri geliştirici olarak çoğullatır. Bu bağlamda Savunuculuk ve Belgeleme projelerinde mimar mekânın hafızasını görünür kılan bir arşivci; Stratejik Senaryolama ile Rehber ve Kılavuzlar kategorilerinde paydaşın

uygulama kapasitesini tetikleyen bir olanak tanıyıcı; Katılım Araçları ve Taktiksel Müdahaleler kategorilerinde ise çeşitli spekülâtif araçlarla olasılıkları yerinde sınyan bir mekânsal aktör kimliğine yaklaşır.

Bu rol çeşitliliği, mimarlığı yalnızca inşaat sektörüne hizmet eden bir pratik olmaktan çıkarıp araştırma, temsil ve toplumsal müzakere kapasitesi güçlü bir disiplin olarak yeniden düşünmeyi mümkün kılar. Bu dönüşüm, mimarlığın sosyoloji, ekonomi ve politika gibi alanlarla kurduğu zorunlu ilişkiyi görünür kılarak, stüdyo eğitiminin geleneksel, içine kapalı ve tekil disiplinli yapısına yönelik altyapısal bir eleştiri geliştirir. Geliştirilen yaklaşım, canlı proje literatüründeki genel taksonomiye reddetmek yerine; onun inşa gerektirmeyen dalları altında bir derinleşme sağlayarak süreçlerin kendine özgü araçları ve hedefleri olan tipolojik bir ayrışma önerir. Sonuç olarak inşasız projeler, inşa edilenlerin tamamlanmamış versiyonları değildir; aksine yapay zekâ ve otomasyonun öne çıkardığı yeni mesleki bağlamda hibrit mimar kimliğini güçlendiren, ölçeklenebilir ve yaygınlaştırılabilir pedagojik yollar olarak değerlendirilmelidir.

## Sonuç: Mimari Praksis İçin Bir Pedagojik Açılım

Bu çalışma, canlı stüdyo metodundaki canlılık niteliğinin, fiziksel yapım koşullarının bulunmadığı durumlarda da sosyal etkileşim ve stratejik bilgi üretimi üzerinden sürdürülebileceğini göstermiştir. Canlı proje literatüründe hâkim olan Tasarla-Yap stüdyo pratiği; malzeme, zanaat ve detay öğretisi açısından mimarlık eğitiminin vazgeçilmez bir sütunu olmayı sürdürse de analiz edilen 65 proje, mimari deneyimin tekil bir inşaat odağından çok daha geniş bir spektrumda var olabileceğine işaret etmektedir. Geliştirilen beşli taksonomi; Savunuculuk, Stratejik Senaryolama, Rehber ve Kılavuzlar, Katılım Araçları ve Taktiksel Müdahaleler kategorileri aracılığıyla, Jane Anderson'ın (2017) kapsayıcı canlı proje tanımını detaylandırarak inşasız süreçlerin literatürdeki konumunu belirginleştirmiştir.

Teknik üretimin yapay zekâ ile giderek otomatize olduğu bir gelecekte; strateji kurma, toplumsal arabuluculuk, savunuculuk ve belirsizlikle çalışma gibi beceriler mimarın yeni temel sermayesine dönüşmektedir. Önerilen taksonomi, stüdyonun pedagojik repertuarını nesne üretimi merkezinden çıkararak, öğrencinin süreç tasarlama kapasitesini güçlendiren bir çeşitliliğe odaklanır. Bu doğrultuda; savunuculuk pratikleri mimarın temsil araçlarını toplumsal hak arama zeminiyle ilişkilendirirken, strateji ve rehber odakları paydaşın uygulama kapasitesini artıran bir kolaylaştırıcı rolünü ön plana çıkarmaktadır. Katılım araçları ve taktiksel müdahaleler ise, sahada kurulan geri bildirim döngüleri sayesinde tasarımın toplumsal karşılığını görünür kılmaktadır. İnşa edilmeyen canlı projeler, öğrencilere form vermenin ötesinde, karmaşık toplumsal

süreçleri yönetme ve kentsel bilgi üretme fırsatı sunarak geleceğin hibrit mimar kimliği için gerekli sosyal sermayenin inşasına vizyon sağlamaktadır.

Sonuç olarak bu çalışma, müfredatlarda mimarın form veren kimliği kadar kolaylaştırıcı ve stratejist rollerinin de daha bilinçli biçimde yer bulması gerektiğine dair uygulanabilir bir çerçeve sunmaktadır. Öğrenciyi kurgusal stüdyo sınırlarının ötesine taşıyan bu süreçler, mimarlığın sadece fiziksel kaynaklar olduğunda değil, bu kaynakların kısıtlı olduğu durumlarda da nasıl değer üretebileceğini göstermektedir. Mimarlık eğitimi, üretimin yalnızca nesnede değil, ilişkide ve kamusal değer yaratma kapasitesinde de kurulduğunu kabul ettiği ölçüde; malzemeyi işleyen eller kadar, toplumsal süreçleri işleyen zihinlere ve empati kurabilen aktörlere alan açacaktır. Bu genişleyen eylem alanı, geleceğin çok katmanlı krizlerine yanıt verebilecek etik sorumluluk sahibi ve donanımlı profesyonellerin yetişmesi için umut verici bir pedagojik geleceğe işaret etmektedir.

## Kaynaklar

- Abrahams, C., Delpont, H., Perold, R., Weber, A. M., & Brown, J. B. (2021). Being-in-context through live projects in architectural education: Including situated knowledge in community engagement projects. *CRiStaL: Critical Studies in Teaching and Learning*, 9(S1), 100–125.
- Anderson, J. (2017). Devising an inclusive and flexible taxonomy of international live projects. *ARENA Journal of Architectural Research*, 2(1), 3. <https://doi.org/10.5334/ajar.5>
- Butterworth, C., & Care, L. (2013). A live currency: Introducing the SSoA Live Projects Handbook. *Charrette*, 1(1), 72–81.
- Harriss, H. (2015). Architecture live projects: Managing emergent ambiguities in risk management and ambiguity tolerance. *Charrette*, 2(1), 19–31.
- Kolb, D. A., & Fry, R. E. (1975). Toward an applied theory of experiential learning. İçinde C. L. Cooper (Ed.), *Theories of group processes* (ss. 33–57). John Wiley & Sons.
- Prado, G., & Mazzarotto, M. (2024). If this street was ours: Provoking the reimagination of the city as a democratic space. İçinde C. Gray, E. Ciliotta Chehade, P. Hekkert, L. Forlano, P. Ciuccarelli, & P. Lloyd (Ed.ler), *DRS2024: Boston (Design Research Society Biennial Conference Series)* (23–28 Haziran 2024, Boston, ABD). <https://doi.org/10.21606/drs.2024.337>
- Sara, R. (2004). *Between studio and street: The role of the live project in architectural education* (Doktora tezi, University of Sheffield). White Rose eTheses Online.
- Sara, R. (2011). A studio between: Positioning the design-build studio as educational praxis. İçinde W. Carpenter (Ed.), *Design build studio* (ss. 108–118). Lightroom.
- Schön, D. A. (1987). *Educating the reflective practitioner: Toward a new design for teaching and learning in the professions*. Jossey-Bass.
- Wink, J. (2005). *Critical pedagogy: Notes from the real world* (3. baskı). Pearson/Allyn & Bacon.
- Hands-on Bristol. (t.y.). UWE Bristol live projects database. Erişim tarihi 23 Mart 2026, <http://handsonbristol.org/>
- Live Projects Network. (t.y.). Project database. Erişim tarihi 23 Mart 2026, <http://liveprojectsnetwork.org/>
- University of Sheffield School of Architecture. (t.y.). SSoA live projects archive. Erişim tarihi 23 Mart 2026, <https://www.liveprojects.org/>