



oyunlařtırma ve mekan

yaz alıřtayı

26-30 Temmuz 2021



IřIK
ÜNİVERSİTESİ
YAYINLARI

Editör:	Derya Karadağ Betül Ozar Simge Gülbahar
Kitap Tasarımı Logo Poster	Betül Ozar
Website	Simge Gülbahar
Yayın Tarihi	Eylül 2022

Oyunlaştırma ve Mekan Yaz Çalıştayı 26-30 Temmuz 2021

e-ISBN: 978-975-6494-53-0

e-Kitap: <https://hdl.handle.net/11729/4912>

<https://sites.google.com/view/oyunlastirmavemekan>

Işık Üniversitesi Yayınları

İSTANBUL, Eylül 2022

Adres: Işık Üniversitesi, Meşrutiyet Mahallesi, Üniversite Sokak, No:2 Şile/İSTANBUL

Telefon: 444 07 99 - **Sertifika No:** 53056

Bu baskının bütün hakları Işık Üniversitesi Yayınları'na aittir. Yayınevinin yazılı izni olmaksızın, kitabın tümünün veya bir kısmının elektronik, mekanik ya da fotokopi yoluyla basımı, yayımı, çoğaltımı ve dağıtımı yapılamaz.

Çalıştay metinleri ile ilgili her türlü sorumluluk metin yazarlarına aittir.

Işık Üniversitesi Kütüphanesi Bibliyografik Künye

Oyunlaştırma ve mekan yaz çalıştayı, 26-30 Temmuz 2021 / editör Derya Karadağ,
Betül Ozar, Simge Gülbahar.

İstanbul : Işık Üniversitesi Yayınları, 2022.

135, [4] pages : illustrations, photographs ; 23.5 cm.

ISBN 978-975-6494-53-0

Includes bibliographical references.

1. Architecture - Study and teaching. 2. Architectural design - Study and teaching.
3. Educational games.

NA2000 .O98 2022



- 02 Sunuş - alıřtay Hakkında
- 04 Sayılarla alıřtay
- 08 Oyunlařtırma ve Mekan Tasarımı,
etin Tker
- 26 Tarihi evrenin Korunması ve Farkındalık
iin Oyunlařtırma, Pelin Bolca



- 36 Atlye 01: 3...2...1... Design!
- 46 Atlye 02: Arkeolojiyi Oyunlařtırmak: ArkeoYUN
- 60 Atlye 03: BEDENİM eřittir EVİM (midir?)
- 70 Atlye 04: Evimde "GO" Seferi
- 84 Atlye 05: Kullanıcı Odaklı Tasarım Atlyesi
- 94 Atlye 06: Kullanıcı leğinde Mekanı Eskizle
Kurgulamak
- 106 Atlye 07: Mekan ve Moda Ara Kesitinde
Cephesel Oyunlar
- 120 Atlye 08: Renkli Adımlar Atlyesi



- 136 alıřtaydan Kareler

alıřtay hakkında..

Tasarım eęitiminde alıřtaylar, resmi mfredatlar ierisinde yer almadığı halde ęrencinin kendisini geliřtirebilmesi ve yrtclerle birlikte bir arařtırma ortamında deneyim ve becerilerini geliřtirebilmesi iin byk nem tařımaktadır. Bilgi paylařımı ve retiminin saęlanması adına disiplinler arası ve kolektif bir ortam sunan alıřtaylar sayesinde, formel eęitimin iine doęrudan girmeyen konular hakkında tasarım ęrencilerine yeni bakıř aıları ve perspektifler kazandırılmaktadır. Bu amalara hizmet etmesi amacıyla, Iřık niversitesi, Sanat, Tasarım ve Mimarlık Fakltesi, İ Mimarlık ve evre Tasarımı Blm tarafından 26-30 Temmuz 2021 tarihleri arasında gerekleřtirilen 'Oyunlařtırma ve Mekan Yaz alıřtayı' dzenlenmiřtir.

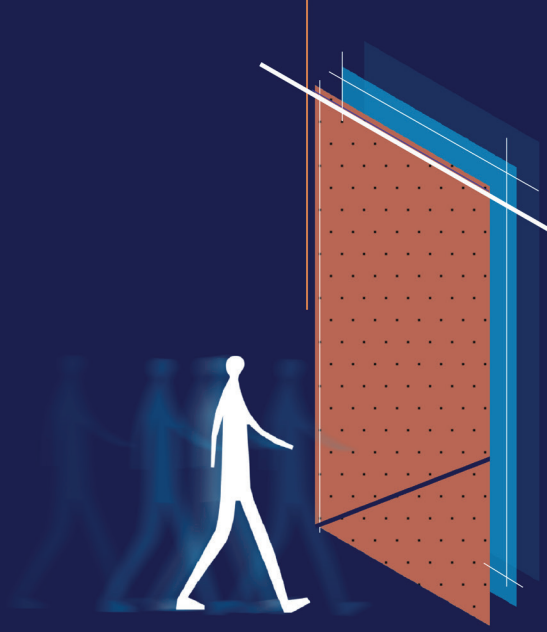
Covid-19 salgını sonrası, yz yze olan tasarım stdyolarının zorunlu olarak evrimii ortama tařınması, alıřtayın da dijital ortamda gerekleřtirilmesine neden olmuřtur. Fakat alıřtayın evrimii sreci, farklı niversitelerden akademisyenlerin ve ęrencilerin buluřtuęu zengin bir tasarım atlyesi haline gelmesi ile sonulanmıřtır. Toplamda 11 atlye, 49 katılımcı ve 21 yrtc ile alıřtay sonulandırılmıřtır.

evrimii ortamların bir buluřma mekanı olarak kullanılması, bu alıřmanın temasının belirlenmesine zemin hazırlamıřtır. Oyun, tarih boyunca yařamın ayrılmaz bir parası, canlıların vreleri ile kurdukları iliřki ve ęrenme sreleri iin gl bir ereve olmasının yanı sıra, fiziksel ve dijital ortamlarda gerekleřtirilebilen bir eylemdir. Bu gl kavramsal ve yntemsel ereve, bugn "oyunlařtırma" olarak her alanda karřımıza ıkmaktadır. Oyun tasarım konseptleri ve geleri, yaygın olarak oyun dıřı alanlarda ęrenme motivasyonun artırılması ve kullanıcıları problem zmeye teřvik etmesi gibi amalarla yaygın olarak kullanılmaktadır.

Tasarımın tüm disiplinlerinde oyunlaştırma ögeleri ve yöntemleri, farklı şekillerde kullanılabilir. Tasarımcı-kullanıcı-mekan arasındaki etkileşimin artırılması, kentin okunması, tarihsel süreçlerin kayıt altına alınması, tasarım eğitiminde stüdyo ortamının zenginleştirilmesi gibi pek çok konuda, oyunlaştırma yöntemlerinin potansiyelleri bir haftalık atölye sürecinde farklı başlıklar altında ele alınmıştır. '3..2..1... Design!', 'Arkeolojiyi Oyunlaştırmak - arkeOyun', 'BEDENİM eşittir EVİM (midir?)', 'Evimde "GO" Seferi', 'İşlevleri Haritalamak', 'Kullanıcı Odaklı Tasarım', 'Kullanıcı Ölçeğinde Mekanın Eskizlerle Kurgulanması', 'Mekan ve Moda Ara Kesitinde Cephesel Oyunlar', 'Modeller, Kodlar ve Sayısallaştırma', 'Porta Continua' ve 'Renkli Adımlar' atölyeleri gerçekleştirilmiş ve sonuçların atölyenin tüm katılımcılarıyla yapılan bir toplantıda paylaşılmıştır. Atölyelerin kuramsal olarak desteklenmesi amacıyla, Doç. Çetin Tüker tarafından 'Oyunlaştırma ve Mekan' ve Pelin Bolca tarafından 'Tarihi Çevrenin Korunması ve Farkındalık için Oyunlaştırma' başlıklı seminerler düzenlenmiştir.

Bu çalışmaya katılım gösteren tüm öğrencilere ve atölye yürütücülerimize emeklerinden ötürü teşekkür eder, bundan sonraki atölyelerimizde de her zaman birlikte farklı temalarla bir araya gelmeyi dileriz. Bizlerle bilgi ve deneyimlerini paylaşan Doç. Çetin Tüker'e, Dr. Pelin Bolca'ya, atölye sürecinde Fakültemiz bünyesinde bizleri her zaman destekleyen Prof.Dr. Adnan Uzun'a, Dr. Öğr. Üyesi Tunca Güzeloğlu'na, Araş. Gör. Beyza Özdeniz'e teşekkür ederiz.

Dr. Öğr. Üyesi Derya Karadağ
Öğr. Gör. Betül Ozar
Öğr. Gör. Simge Gülbahar



Sayılarla
Çalıştay

05
gün

30
saat



49
Katılımcı



11
Atölye



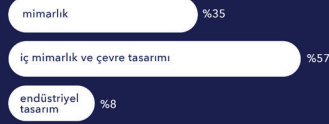
21
Yürütücü



2
Seminer



32
Üniversite



3
Bölüm



10
Şehir



45
Lisans
Öğrencisi



4
Lisansüstü

etin tker (do.)

Mimar Sinan Gzel Sanatlar niversitesi

“Oyunlařtırma ve Mekan Tasarımı”



Oyunlařtırma ve Mekan Tasarımı

Oyunların sürükleyici ve eğlenceli yapılarına ek olarak belli bir amaca yönelik olarak tasarlandıklarında davranıřları deęiřtirebilme ve belli bir bilgi veya beceriyi öğretebilme özellikleri onların eğlence dıřı aktivitelerde de kullanılmasını ilginç ve çekici hale getiriyor. Buna baęlı olarak ortaya çıkan oyunlařtırma (gamification) kavramı ise artık bilinen ve kabul gören bir kavrama dönüşmeye bařladı. Oyunlařtırma kavramının 2008'den bu yana akademik yazında kullanıldığını görüyoruz (Edu-Trends, 2016, s.6).

Oyunlařtırma ve mekân konusunu çalıřmaya bařlamadan önce temel kavramları açıklamakta ve bir bilgi ve anlayıř birlięi saęlamakta fayda olduęunu düşünüyorum. Böylelikle bu çalıřtayın amacını ve çıktılarını daha iyi deęerlendirebiliriz. Çalıřtayın konusu baęlamında farkına varmamız ve ayırt etmemiz gereken en önemli iki kavram bence İngilizcedeki "game" ve "play" kavramlarıdır. "Game" (oyun) bir isimken, "play" hem bir fiil (oynamak) hem de isim (oyun) olarak kullanılıyor. "Play a game" cümlesi "oyun oynamak" olarak Türkçe'ye tercüme edilebilir. Burada geçen "play" bir fiil. İsim olan "play" ve "game" kavramları Türkçe'ye tercüme edildiğinde, Türkçe'de bu iki kelime için "oyun" kelimesini kullanmakta olduęumuz için, bir karıřıklık olabileceęi kanısındayım. Bu sebeple bazı nüansların farkına varamıyor olabiliriz.

"Game" (oyun) kavramı hedefleri ve kuralları olan, kazan-kaybet durumları (rakibi yenmek, bir yere ilk ulařmak, hedefin en yakınına gidebilmek vb.) net olarak belirlenmiř oyunları tanımlıyor. Bu anlamda oyunlar bir veya birkaç oyun tasarımcısı tarafından tasarlanır ve bu kurallar dıřsaldır. Yani sonradan eklenmiř, tasarlanmiř kurallardır. Strüktüre

edilmiş bu oyunlarda, belli hedeflere ulaşp performansımıza göre puanlar alırız, bu puanlar diđer oyuncular arasındaki sıralamamızı belirler, sıralamaya göre bazı ek ödülleri kazanırız, bir önceki turdan daha çok puan almaya çalışırız. Oyunlar strüktüre edilebilen yapıları sebebiyle aynı zamanda bir tasarım alanının (oyun tasarımı) konusudur.

“Play” (oyun) ise sadece eğlence amaçlı bir aktivitedir. Burada bizi eğlendiren öğeler içseldir yani sonradan eklenmemiştir. Eylemin doğasından gelir. Planlanmış bir hedefi, strüktüre edilmiş bir sistemi yoktur. “Game” ile kıyaslandığında “play” oyuncu üzerinde baskı olmayan, dışsal bir amacı olmayan tamamen içsel özellikleri ile eğlenceli aktivitelerdir. Oynamak veya oynama eylemi (play) , oyunun (game) ayrılmaz bir parçasıdır. Ancak oyundan en önemli farkı belli bir hedefi ve strüktürü olmamasıdır. Oyun, oynama eylemini içerir ancak oynama eylemi, strüktürü olan ve hedefe yönelik düzenlenmiş bir oyunun varlığını gerektirmez.

Birkaç örnek verecek olursak, hafif bir tempoda koşmak (jogging) eğlenceli olabilir ve kendi içinde bir oynama eylemi (play) olarak düşünülebilir ancak olimpiyatlarda 100 metre yarışı bir game'dir ve oyun tasarımı öğelerinin çoğunu içerir. Spor yarışmalarının büyük kısmı böyledir. Bu yüzden Olimpiyat Oyunları kelime grubundaki oyun kelimesi “play” ile değil “game” ile ifade edilir (Olympic Games). Örneğin bir “tiyatro oyunu” game değil play'dir. Burada da strüktüre edilmiş, kazan kaybet durumu olan bir oyundan bahsedilmez. Rol yapmanın kendisi bir oyundur.

Game strüktüre edilmiş, tasarlanmış bir yapı olduğuna göre, play oyunun eğlenceli, oynanabilir olan özüdür denebilir. Şimdi bu temel anlayış üzerinden oyunlaştırma kavramlarına bakalım.

Gamification ve Playification

Oyunlaştırma (gamification) oyun unsurlarının oyun dışı alanlarda oyun benzeri deneyimler yaratarak kullanıcıyı motive etmek veya hedeflenen etkinliğe katılımlarını desteklemek amacıyla kullanılmasıdır. Örneğin oyunlaştırmayı eğitim alanında kullandığımızda öğrencilerin bir eğitim aktivitesine katılımını artırmak, dikkatlerini uyanık tutmak veya eğitim sürecini veya yöntemini daha ilginç kılarak öğrencinin öğrenme isteğini artırmak hedefleniyordur. Ancak oyunlaştırma ile oyun tabanlı eğitim (game based learning) kavramlarının karıştırılmaması gerekir. Oyunlaştırma eğitsel aktiviteye temel oyun tasarımı öğelerinin eklenmesi ile öğrencinin eğitsel aktiviteye ilgisinin artırılmasını hedefler. Oysa oyun tabanlı eğitim, bir oyunun hedeflenen bir becerinin geliştirilmesi veya bilginin kazandırılması amacı ile kullanılmasını tanımlar.

Oyunların bir tasarım alanının konusu olduğundan ve bir oyun tasarımcısı tarafından tasarlandığından bahsetmiştik. Oyun tasarımcısı bir oyun tasarlarken tasarladığı oyunu bazı öğeleri kullanarak şekillendirir. Tam da bu noktada oyun tasarımı öğelerinin neler olduğunu gözden geçirmekte fayda var. Temel oyun tasarımı öğelerinin bazıları; (i) kazanılan başarılar için verilen puan ödüller; (ii) başarının görsel temsilleri olan rozetler; (iii) oyuncuların birbirlerine göre başarı durumlarını gösteren skor tabloları; (iv) aynı oyuncunun zaman içinde performansının değişimini, verim artışını veya ilerlemesini görselleştiren başarı grafikleri ve çeşitli görsel işitsel bilgilendirme unsurları; (v) oyunun unsurlarını birbirine bağlayan anlatı veya öyküleme; (vi) oyun sayısal ortamda oynanıyor ise oyuncunun görsel temsili yani avatarı; (vii) gerçek insanlardan veya yapay zekadan oluşan ve işbirliği yaptığı takım arkadaşları veya rakipler;

(viii) zaman kısıtlaması; (ix) hata yapma korkusunun öğrenme sürecini engellememesi için oyuncuya tanınan hata yapma özgürlüğü olarak sayılabilir.

Oyunların çeşitli seviyelerde meydan okuma da içerdiği ortada. Oyuncu kendi kendine meydan okuyabilir, hız, güç beceri artırmaya çalışabilir. Bulmacalarda olduğu gibi bir sisteme meydan okuyabilir. Rakibe meydan okuyabilir, rakibi yenmeye ve kazanmaya çalışır. Veya kendi şansına meydan okur, şans oyunlarında olduğu gibi riskler alarak kazanmaya çalışır. Görüldüğü gibi meydan okumalar oyunun kendi içsel amaçlarına yöneliktir. Oyun kendi içsel kural ve amaçları diğer tüm oyun dışı amaçların önüne geçirmeye çalışır.

Tasarım ve Oyunlar

Peki tasarım eylemi, oyunun kendi içsel amaçları içinde yer alabilir mi? Bir başka deyişle oyunun amacı tasarım olabilir mi? Veya kazan-kaybet durumu çıktısı olarak fonksiyonel bir tasarım elde edilebilecek bir oyun tasarlanabilir mi? Fonksiyonel bir tasarım üretme eylemi, oyunun mekanikleri veya amaçları içinde yer alabilir mi? Yoksa tasarım oyundan bağımsız, başlı başına ayrı bir amaç mıdır?

Bence, tasarım, bir problem çözme sürecidir. Yehuda Kalay'a göre;

“tasarım, belirli sınırlamalara uyarak belirli hedeflere ulaşan yapay nesnelere veya ortamların geliştirilmesine yönelik amaçları olan bir süreçtir. Hedefleri ve kısıtlamaları kendiliğinden tutarlı bir fiziksel forma çevirebilecek hiçbir formül bulunmadığından tasarım, yoğun olarak bilgi ve deneyime dayanan yinelemeli bir deneme-yanılma sürecidir (Kalay, 1985; s. 320).”

Çeşitli yazarlar tasarımın ne olduğu ve sanatsal ifade ve mühendislikle ilişkisi konusunda çeşitli tanımlar getirirse de sanırım çoğunun anlaştığı ortak nokta tasarımın bir problem çözme süreci olduğudur. Örneğin grafik tasarım görsel iletişim tasarımı ihtiyaçlarına görsel yöntemlerle çözümler getirmeyi amaçlarken, mimari tasarım özetle mekânsal ihtiyaçlara (veya mekanla elde edilmesi tercih edilen ihtiyaçlara) üç boyutlu uzayı veya mekanı şekillendirerek elde edilen ifadelerle çözüm getirir.

Şimdi hem "game" hem de "play" kavramları üzerinden tartışılmak üzere şu soruları soralım ve örneklerle yanıtlamaya çalışalım:

Mekân tasarımı oyunlaştırılabilir mi?

Mekân oyunlaştırılabilir mi?

Tasarım ürünü oyunlaştırılabilir mi?

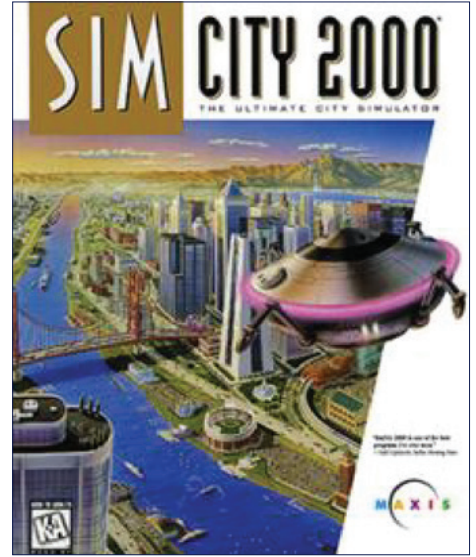
Mekân tasarımı oyunlaştırılabilir mi? (Game)

Sim City (1989-2013)

Bir şehir tasarlama ve inşa etme oyunu olan Sim City (Electronic Arts,1989), mekân tasarımının şehir ölçeğinde oyunlaştırıldığı örneklerden biri (Figür 1). Oyunda bir şehrin belediye başkanı olarak, sınırlı bir bütçeyle bir şehir inşa edip yönetiyoruz. Gerekğinde şehir planında değişiklikler yapabiliyoruz. Doğal afetler ve ekonomik krizler karşısında şehri yönetmeye çalışıyoruz. Oyunda şehir plan ve üç boyutlu model olarak görülüyor. Oyuncu oyun sisteminin sağladığı sınırlı becerilerle şehir planı ile ilgili kararları verebiliyor. Sanayi bölgeleri, iş ve yerleşim alanları, ticari alanlar, bunları birbirine bağlayan yollar ve bu yolların genişlikleri gibi

tasarıma özgü kararları verdiğimiz gibi, güvenlik, yangın ve sağlık sistemi ile ilgili idari kararları da verebiliyoruz. Şehir ne kadar sorunsuz ise nüfus o kadar artıyor Oyunda kazanma durumu şehrin metropol haline gelmesi. Kaybet durumu ise şehrin iflas etmesi olarak belirlenmiş (Figür 2 ve 3).

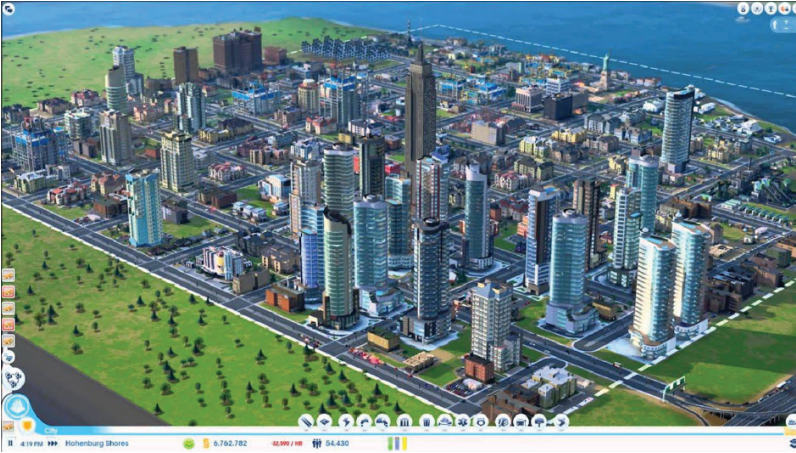
Figür 1.



Oyunun mekân tasarımı ile ilgili, özellikle de mekân kalitesi ve ifade ile ilgili ölçülmesi hiç de kolay olmayan parametreleri dışarıda bıraktığı görülüyor. Tasarımın başarısı sanal şehir sakinlerinin oyun tasarımcısının belirlediği değişkenler üzerinden memnuniyetleri olarak belirlenmiş. Bu tarz oyunlarda hedeflenen oyuncular ortalama eğitim seviyesinde ve çok geniş bir yaş aralığında, donanım kapasiteleri sınırlı ve oyunun hemen öğrenilip oynanabilir olması gerektiği de düşünülür. Bu sebeple oyunun çoğunluk tarafından kolay algılanan ve ulaşılabilen kriterler üzerine kurgulanması olağan ve beklenen bir durum.



Figür 2.



Figür 3.

Sim Tower (1994), The Tower (GameBoyAdvance-2006)

Bir kule tasarlama ve inşa etme oyunu olan Sim Tower (Maxis, 1994) da (2006'da GameBoyAdvance için The Tower (Nintendo, 2006) adıyla yayınlandı) mekân tasarımının oyunlaştırıldığı örneklerden bir diğeri (Figür 4). Oyunda sınırlı bir bütçeyle bir kule inşa edip ve yönetiyoruz. Gerektiğinde

kulenin tasarımında deęişiklikler yapabiliyoruz. Oyunda kuleyi kesit halinde görebiliyoruz yani oyuncu burada plan tasarımı yapmıyor. Kesitte merdiven, asansör ve yürüyen merdivenlerin yerleri ve verimlilięi, hangi katlarda hangi kiracıların bulunacaęı (örneęin ofis katları, otel katları, yeme içme ve alışveriş merkezi katlarının yerleri) ile ilgili kararları verebiliyoruz. Kule ne kadar sorunsuz çalışıyor ise o kadar fazla kiracı barındırıyor ve daha yüksek kira geliri elde ediyor. Oyunda kazanma durumu kulenin belli bir nüfustan fazlasını barındıracak şekilde büyümesi ve belli bir gelir seviyesini aşması. Kaybet durumu ise kulenin iflas etmesi olarak belirlenmiş (Figür 5).

Oyunun Sim City'de olduęu gibi mekân tasarımı ile ilgili mekân kalitesi ve ifade ile ilgili ölçülmesi hiç de kolay olmayan parametreleri dışarda bıraktığı görülüyor. Tasarımın başarısı sanal kiracıların memnuniyetleri üzerinden elde edilen fiziksel büyüme ve maddi gelir ile kulenin yönetilebilir olacak şekilde planlanması üzerinden belirleniyor.



Figür 4.



Figür 5.

Mekân tasarımı oyunlaştırılabilir mi? (Play)

Tasarım eyleminin kendisini oyunlaştırma çabasına girince, oyunun amaçları ile tasarımın (her zaman verimliliği hedeflemeyen) amaçlarının çakıştığı, bu durumda da oyunun kendi strüktürünün öne çıktığı ve tasarım amaçlarının ikinci sıraya düşme tehlikesi ile karşılaştığı görülüyor. Bu durumda belki de tasarım eylemini oyunlaştırmak (game) yerine, oyunun katı strüktürel sınırlardan kurtulup oynanabilirliğini (play) artırmayı denemek bir yöntem olabilir. Bu durumda puansız rekabet ve iş birliği özellikleri öne çıkartılarak tasarım probleminin daha iyi anlaşılmasını amaçlayan bir oynanabilirlik denenebilir.

Play TheCity (2010-) <https://www.playthecity.eu/>

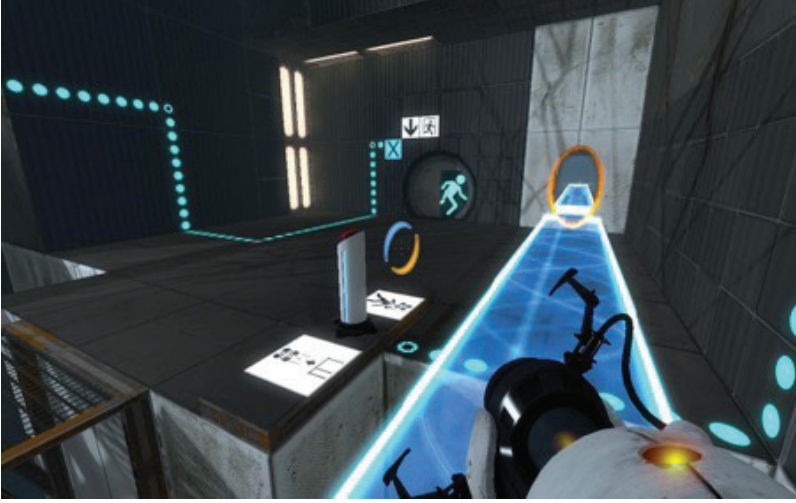
Şehir çeşitli paydaşların aynı anda çıkar birlikteliği veya çatışma içinde olabilecekleri, bir bölgede alınan tasarım kararlarının diğer bölgeleri de doğrudan veya dolaylı yollarla etkileyebileceği kaotik bir yapıdır. Bu karmaşık yapının bir oyun dünyasına aynen aktarılması çok zor veya olanaksızdır

(en azından günümüzde). Amaç belli bir şehrin belli bir sorunu üzerinde akıl yürütmek ise şehrin temsiller ve gerçek dünya dinamiklerini bozabilecek katı oyun kuralları ile oyun ortamına aktarılması zor, imkânsız hatta gereksiz ve hatalı olabilir. Bunun yerine sorunu daha iyi anlamaya yönelik, paydaşların kendi konumlarını ve diğer paydaşların konumlarını ve kararlarını daha iyi anlayabilecekleri, irdeleyebilecekleri, akıl yürütmeyi destekleyen ve özellikle hata yapma serbestliği sağlayarak olası hataların sonuçlarının da görülebilmesini sağlayan bir oynanabilirlik (playification) üzerinde çalışmak daha etkili ve verimli bir yöntem olabilir. Play the City, bu anlamda probleme ve şehre özel tasarlanmış, gerçek paydaşların gerçek sorunlar üzerinde oynayarak karar verdikleri bir yapı öneriyor.

Mekân oyunlaştırılabilir mi?

Portal (2007)

Mekânın kendisini oyunlaştırmak (game) yani bir oyunun geçtiği ve oyuna ev sahipliği yapan bir alandan ziyade "mekânın oyunun kendisi olduğu" bir durum da daha önce denenmiş ve uygulanmış görünüyor. Portal (Valve Corporation, 2007) isimli oyunda oyuncu, mekânı, uzayı ve uzayı sınırlayan mimari elemanları ekleyerek, silerek, kaydırarak ve hatta üzerlerinde oyuncunun geçebileceği kapılar (portal) açarak oyunun amacına (mekândan kaçış) ulaşmaya çalışır. Ancak unutmamak gerekir ki burada çözülmesi istenen problem dışsal bir tasarım problemi değil, oyuncunun oyun tarafından belirlenmiş kurallara uyarak mekânı, yine oyun tarafından belirlenmiş engelleri aşacak şekilde şekillendirmesine dayalıdır. Yani mekânı bir tasarım problemini çözmek üzere değil, oyunun koyduğu kurallar ve sınırlar çerçevesinde ve oyun tasarımcısının belirlediği bir amaca ulaşmak için şekillendiriyoruz (Figür 6).



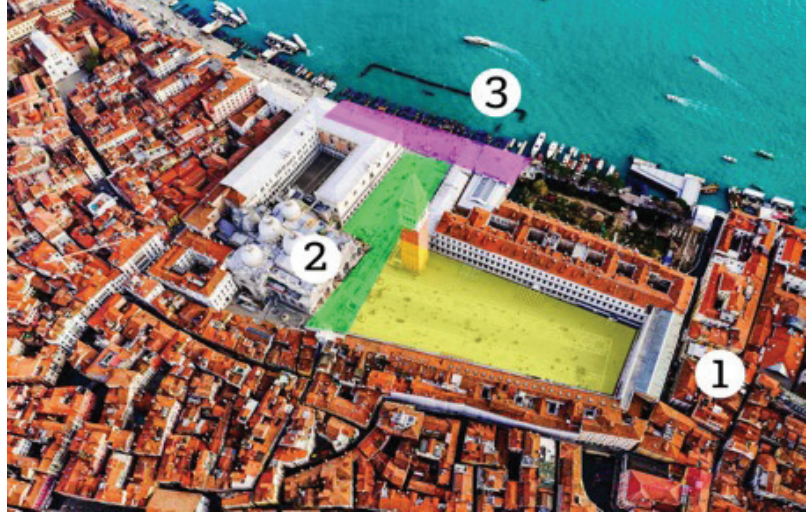
Figür 6.

Tasarım ürünü oyunlaştırılabilir mi?

Bu soru için "play" kavramına odaklanmak daha doğru bir yaklaşım olacak. İki örnek verelim. İlki Venedik San Marco meydanı (Figür 7). Meydana (1) numara ile gösterilen "Calle larga de l'ascension" sokağından yaklaşıldığında, meydana girmek için dar, loş ve basık sayılabilecek bir geçitten geçilir. Kısa bir geçişin ardından meydan tüm aydınlığı ve genişliğiyle bizi şaşırtarak ve eğlendirerek karşılar. Meydandan San Marco Bazilikasına (2) doğru yürüyünce bazilika önünden denize uzanan geniş alanla karşılaşırız. Deniz yönüne doğru yürüdüğümüzde de (3) sağ ve sola uzanan geniş rıhtımı deneyimleriz. Bu düzenleme mekân tasarımına eklenen ve art arda gelen şaşırtıcı mekânsal deneyimlerle mekânın oyunlaştırılmasına bir örnek olarak gösterilebilir.

Benzer bir örnek Tadao Ando'nun Işık Kilisesi'dir (Church of the Light). Ando burada dar geçitleri ışık elemanının

Figür 7.
Venedik
San Marco
meydanı



vurguladığı ve zenginleştirdiği bir mekân düzenlemesini öne çıkartmak üzere kullanmıştır. Kullanıcı önce dar geçitlerden geçer ve ışık elemanını en iyi algılayabileceği açıdan mekâna yönlendirilir. Bu iki örnekte de oyunlaştırma strüktüre edilmiş bir oyun (game) olarak değil, oyun ile ilgisi olmayan bir amacın vurgulanması ve eğlenceli ve güçlü bir deneyim haline getirilmesi amacıyla kullanılmıştır (play).

Figür 8.
Tadao Ando
(Church of the Light)

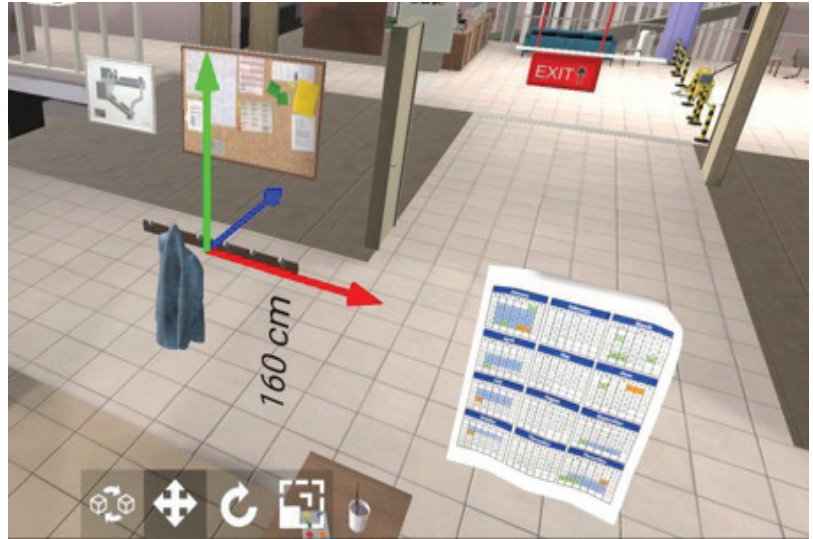


Oyun tabanlı öğrenme ve mekân: PUDCAD Projesi

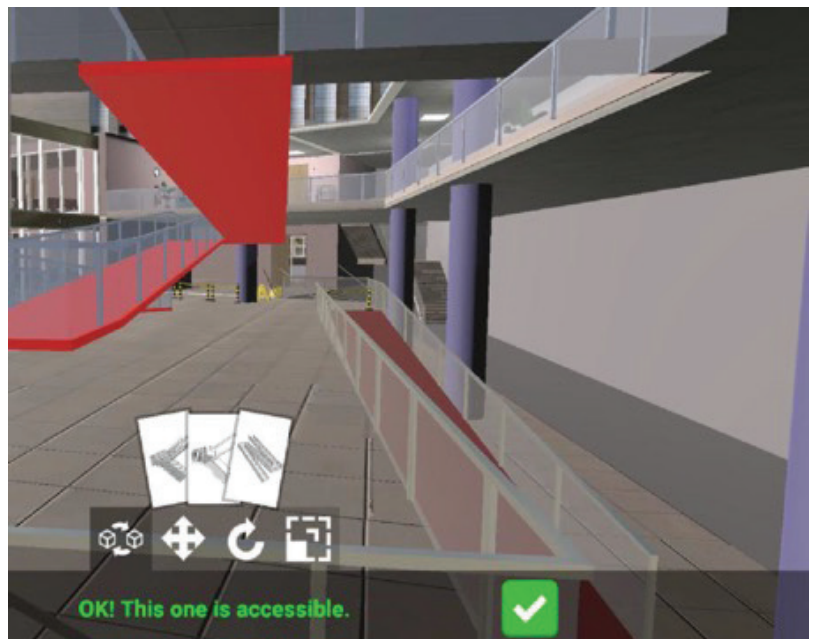
PUDCAD (Practicing Universal Design Principles in Design Education Through a CAD-Based Game), 2017 - 2020 yılları arasında yürütülmüş bir Erasmus+ projesiydi. Projenin temel amacı, tasarım öğrencilerinin serebral palsili (beyin hasarına bağlı kalıcı motor bozukluk) bireylerle oyun tabanlı bir eğitim süreci sayesinde empati kurmasını sağlamaktı (Tüker & Çatak, 2020; Tüker & Çatak, 2021). Projenin ana çıktısı olan oyun bir "değişim oyunu" (Game of change) olarak sınıflandırılabilir. Oyun, birinci şahıs (First person) bakış açısına sahip bir macera oyunudur. Ana karakter serebral palsili ve tekerlekli sandalye kullanan bir öğrencidir ve bir akşam sınıfta uyuya kalmıştır. Arkadaşları ve yardımcısı da okul binasını terk etmişler ve bahçedeki servis otobüsünde onu beklemektedirler. Oyuncu okul binasında ilerleyerek çıkışı bulmak ve bu sırada tekerlekli sandalye için okul otobüsüne giden yolu tıkayan yanlış tasarım kararlarını bulmak ve sorunları mekânda değişiklikler yaparak çözmek zorundadır (Figür 9-10).

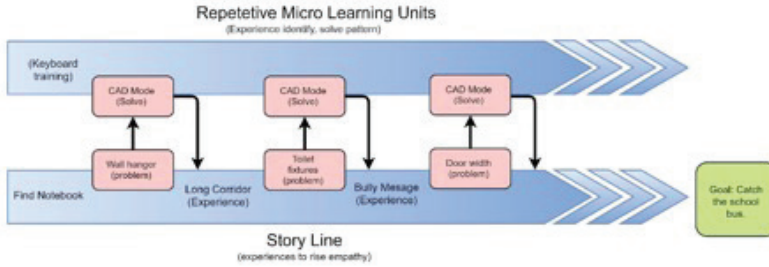
PUDCAD bir oyun tabanlı eğitim (game based learning) örneğidir. Yani oyuncuya kazandırılmak istenen beceri veya bilgi grubu oyunun oynanması sayesinde, oyun içindeki eylemler sayesinde kazandırılır. Bu oyunda oyuncu (yani mimarlık öğrencisi) tekerlekli sandalyenin mekân içindeki hareketlerini kısıtlayan ve sık karşılaşılan mekânsal hatalardan seçilmiş 10 durum ile karşılaşır ve bu durumlara mekânda değişiklikler yaparak çözüm bulur. Bu 10 durumun her biri tek bir probleme odaklanmış birer "mikro öğrenme" epizotlarıdır (Figür 11). Tekrarlayan mikro öğrenme epizotlarının öğrenme üzerindeki olumlu etkisi daha önce gösterilmiştir (Greene, 1989; Crowder, 1976). Oyun hikayesi ile oyuncunun ve baş karakter ile empati kurmasını, tekrarlanan mikro öğrenme üniteleri ile de farkındalık ve tasarım bilgisi oluşturmayı hedefler.

Figür 9.



Figür 10.





Figür 11.

Sonuç

Bugirişyazısındaoyunveoyunlaştırmailgili temel kavramları açıklamaya ve mekân ve oyunlaştırma arasında kurulabilecek ilişkilere örnekler vermeye çalıştım. Oyunlaştırmanın tasarımcının karşılaşılabileceği her tasarım problemine çözüm getirebileceğini sanmıyorum ancak tasarım probleminin anlaşılmasında etkili olabilecek bir yöntem olabileceğini bu sebeple de tasarımcının alet çantasında bulunması gereken aletlerden biri olması gerektiğini düşünüyorum.

kaynakça

Tüker, Ç., & Çatak, G. (2020). Designing a CAD-Enriched Empathy Game to Raise Awareness About Universal Design Principles: A Case Study. In *Game User Experience And Player-Centered Design* (pp. 327-346). Springer, Cham. <https://observatory.tec.mx/edu-trends-gamification>

Tüker, C., & Çatak, G. (2021). Improving Awareness and Empathy with Video Games: A Qualitative Analysis Study of PUDCAD Game. In *Game+ Design Education* (pp. 121-132). Springer, Cham. Kalay,

Y. E. (1985). Redefining the role of computers in architecture: from drafting/modelling tools to knowledge-based design assistants. *Computer Aided Design*. 17(7). s. 319-328. [https://doi.org/10.1016/0010-4485\(85\)90165-4](https://doi.org/10.1016/0010-4485(85)90165-4)

Greene, R.L. (1989). "Spacing effects in memory: Evidence for a two-process account". *Journal of Experimental Psychology: Learning, Memory, and Cognition*. 15 (3): 371-377. doi:10.1037/0278-7393.15.3.371.

Crowder, R.G. (1976). *Principles of learning and memory*. Oxford, England: Lawrence Erlbaum.

Electronic Arts, (1989), *Sim City* [Video Game]

Maxis, (1994), *Sim Tower* [Video Game]

Nintendo, (2006), *The Tower SP* (GameBoyAdvance) [Video Game]

Play TheCity (2010-) <https://www.playthecity.eu/>

Valve Corporation, (2007), *Portal* [Video Game]

pelin bolca (dr.)

Politecnico Di Torino

“Tarihi evrenin Korunması ve
Farkındalık için Oyunlařtırma”



Tarihi evrenin Korunması ve Farkındalık iin Oyunlařtırma

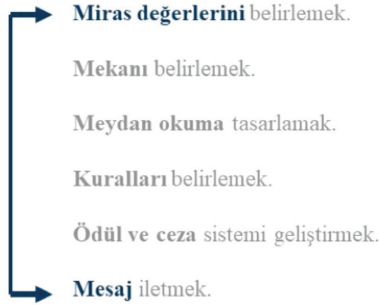
Metnin ana bařlıđını oluřturan ü anahtar kelime olan, "tarihi evrenin korunması", "farkındalık" ve "oyunlařtırma" terimlerinin gnmzdeki karřılıđını kısaca zetlemek iin ncelikle bu terimlerin kronolojik olarak birbirini nasıl btnlediđini anlatmak gerekir. Bu btnlđn temelini ise ilk kullanımı 1800lere dayanan "miras" (heritage, patrimoine) kelimesi oluřturur. Fransız Devrimi'nden sonra ykselen ve daha ok tarihi anıtlar ile sınırlı olan "mirasın korunması" anlayıřı ise 1800lerin sonlarında Camillo Sitte nclđnde "tarihi evrenin korunması" olarak geniřletilmiřtir. Sitte'ye gre "mirasın korunması iin tarihi anıtların korunması yetmez" ve "btncl bir koruma anlayıřı ancak o anıtı oluřturan Őehir dokusunun da korunması ile mmkndr" (Sitte, 1965). Sitte'yi takiben, 1931 yılında Gustavo Giovannoni tarafından ilk kez tanımlanan "tarihi evrenin korunması" sonrasında gnmze kadar gelen koruma anlayıřı ve uluslararası bildirilerin temelini oluřturmuřtur (Giovannoni, 1931).

Ancak Giovannoni'nin ncs olduđu bu koruma teorisinin pratiđe dklmesi iin gerekli olan "farkındalık" kavramının uluslararası sahnede dile getirilmesi 1972 yılında UNESCO tarafından yayınlanan Dnya Kltrel ve Dođal Mirasının Korunmasına Dair Szleřmesi ile olmuřtur. Buna gre, "Bir kltrel mirasın evresinde yařayan insanlar, yeterli bilince sahip olmadıklarında ona zarar verebilirler" (UNESCO, 1972). Buna takiben 1999 yılında yayınlanan bir diđer UNESCO bildirisi bir bina grubunun ve evresinin korunmasını hakkında "O blge ile ilgili nfusun aktif katılımı ve bilgilendirilmiř farkındalıđı olmaksızın, herhangi bir koruma planı geerliliđini koruyamaz" diye belirtir (UNESCO, 1999). Yirmi birinci yzyıl ile birlikte, koruma politikasına son

üç asırdır hâkim olan somut miras algısına paralel, somut olmayan miras anlayışı ortaya çıkmıştır. Bunun tarihi çevreye yansımaları açıktır. Nitekim 2003 yılında, UNESCO "Somut olmayan kültürel mirasın önemi konusunda yerel, ulusal ve uluslararası düzeyde farkındalık yaratmak ve karşılıklı olarak takdir edilmesini sağlamak koruma stratejisinin öncelikli gerekliliklerindedir" diyerek bunu vurgulamıştır (UNESCO, 2003).

Tüm bu mirasın korunması için farkındalık artırma arayışları, internet teknolojilerinin gelişmesi ile güçlenmiş, oynayarak öğrenmek (game-based learning) kavramı ile karşılığını bulmuştur ve kültürel mirasın oyunlaştırılması (gamification of cultural heritage) olarak hayatımıza girmiştir (Anderson, 2003). Oynayarak öğrenmenin en basit tanımı, öğretilecek mesajı tanımlamak ve bunu oyuncuya fark ettirmeden, eğlendirerek iletmek şeklinde açıklanabilir. Kültürel miras bağlamında bu mesajın aktarım sürecinin yöntemi ise altı temel adımda özetlenebilir. Öncelikle çalışma konusu olacak tarihsel çevrenin miras değerlerinin iyi analiz edilmesi ana unsurdur. Miras değerleri belirlendikten sonra, oyunun hangi mekânda deneyimlendirileceği belirlenmelidir. Bu mekanlar, bir arkeolojik alan, müze, tarihi bir bina olabileceği gibi, park, toplu taşıma aracı, meydan, okul gibi kamusal mekanlar da olabilir. Öte yandan mekânı belirlemek, dolaylı olarak oyuncunun karakterini de belirlemektir. Sonrasında, mekâna en uygun eylem seçilerek (koşma, yürüme, gezme, gözlemlenme, soru/cevap ilişkisi, fotoğraf karşılaştırma vb.) oyuncunun oyun sürecindeki tipik hareketleri belirlenmelidir. Bu aşamada, oyunun kaç kişinin oynaması için tasarlandığı da belirlenmiş olur. Bir diğer adım ise oyunun meydan okuma kriterlerini belirlemektir. Bir diğer deyişle, oyuncunun süreç içinde geçeceği aşamalar, karşılaşılabilecek zorluklar ve amaca ulaşırken deneyimleyeceği güzergâh ve tecrübe tasarlanır.

Bu tecrübe sırasında uyarlanacak ödül/ceza sistemi ise oyunu eğlenceli kılabilecek noktalardan biridir. Dahası, oyuncu ile oluşturulacak etkileşimi belirler ve deneyim sırasında oyuncunun konsantrasyonunu kaybetmesini engeller. Bunun bir avantajı da oyunun ilgi çekiciliğini ve dolayısıyla oyun kurucunun vermek istediği mesajın sonunda iletilmiş olmasını garantilemektir. Son adım ise bir nevi başlangıç adımına geri dönerek, verilmek istenen mesajın oyuncuya nasıl ulaştığı kontrol etmektir (Şekil 1). Bu noktada oyun kurucunun kontrol etmesi gereken sorular şunlardır: İlk adımda belirlenmiş olan mesaj iletilmiş mi? Süreç içinde aktarılan miras değerleri tarihsel gerçeklik, özgünlük, doğruluk kriterlerine uygun muydu? (Champion, 2010) (Champion, 2016).



Şekil 1. Tarihi çevrenin korunması ve oyunlaştırmayı birleştiren altı temel unsur

Oynayarak öğrenmek ve kültürel mirasın oyunlaştırılması arasındaki en temel yöntemsel fark, Şekil 1’de gösterilen şemadaki ilk adım ile son adımın birbirine nasıl bağlandığı hakkındadır. İlk adımın gerekliliği olan analiz kısmı, çeşitli arşiv belgelerinin taranması, tarihsel kaynaklar, dokümanlar, fotoğraf, ikonografi ve haritaların birleştirilmesi ile olmalıdır.

Bu noktada, tarih boyunca sıkça rastlanmıř, karar alma organları tarafından belli bir düşünce yapısını dayatmak amacıyla, bilginin manipüle edilerek aktarılması tehlikesini hatırlatmak gerekir. Toplumun kentsel hafızasını etkileyen bu “tarihin tahrif edilmesi (falsification of history)” durumunu engellemek için, oyun kurucuların disiplinler arası bir çalışma takımı ile ve uzmanlar tarafından oluşturulması ve oyun düzeninin objektif olarak gerçekleştirilmesi gerekir. Bir diğeri deyişle, yukarıda anlatılan altı adımın gerçekleştirilmesindeki en riskli nokta, mirasın kültürel, tarihi veya arkeolojik değerlerinin yanlış tanımlanması ve dolayısıyla bilginin yanlış aktarılmasıdır. Özellikle tarihi bir dönemde geçen video oyunları bu yanlışın sıkça tekrarlanmasına iki temel unsur açısından çok açıktır: Birincisi, gerçek bir mekânda geçen kurgusal bir senaryo oluşturarak, tarihsel gerçekliğin aktarımını riske atabilir. İkincisi, görsel hafızaya etki ederek miras alanlarının doğru anlaşılmasını ve algılanmasını engelleyebilir. Örneğın, Civilization ya da Assassin's Creed gibi tarihsel içeriğı sanal ortamda deneyimleyerek öğretme potansiyeli yüksek üç boyutlu oyunların, temel bilgiyi aktarma ihtimali olsa da, genellikle hikaye kurgusunu oyuncunun seçimine bıraktığı için tarihsel gerçekliğin doğru aktarımını riske atar (Champion, 2010).

Öte yandan, 3D görselleştirme tekniğı ile hazırlanan tarihsel mekanların, ölçek, doku, renk, mimari stil gibi bir çok dikkat edilmesi gereken niteliğı ve niceliğı vardır (Giordano, 2016) (Ioannides et al., 2017). 2009 yılında yayınlanan ve on beşinci yüzyıl İtalyan Rönesansında, Leonardo da Vinci, Niccolò Machiavelli gibi birçok aktörü konu alan Assassin's Creed II bu konuda en çok eleştiriyi almış video oyunlarından biridir. Özellikle Venedik, Floransa gibi tarihi kentleri çeşitli perspektiflerden gezdirerek ilerleyen oyun, mekanların üç boyutlu görselindeki ölçek hataları açısından eleştirilmiştir.

Ayrıca, bahsi geçen İtalyan Rönesansı sanatçılarının gerçekte yarattığı eserler ve oyundaki karakterleri karşılaştırılarak bir "doğruluk" ve "kurgu" paradoksu ortaya çıkarılmıştır (Bontchev, 2015). Bu paradoksun naifçe kırılması için gerçekleştirilmiş en iyi örneklerden biri ise yine Assassins's Creed oyun kurucularından gelmiştir. 2014 yılında Ubisoft Şirketi tarafından piyasaya sürülen Assassins's Creed Unity, on sekizinci yüzyıl Fransız Devrimi'ni çerçeveleyen bir konuya sahiptir ve Paris'te geçmektedir. Bilindiği gibi, on dokuzuncu yüzyılda Haussmann tarafından gerçekleştirilen kentsel dönüşümler sonucunda, Paris'in Fransız Devrimi sırasında sahip olduğu kent imajı oldukça silinmiştir. Oyun kurucular, on sekizinci yüzyıl sahnelerini gerçekçi kılmaya çalışmak ve akademik ortamda gelişen doğruluk/kurgu kritiklerini göz önüne alarak, iki Fransız tarihçi ile anlaşmışlardır. Sorbonne Üniversitesi'nden Jean Clement Martin'in ana göre görevi oyun sürecinde kurgulanacak senaryonun revizyonunu yapmak ve tarihsel gerçekliğe en yakın kurguyu oluşturmaktır. Martin'in aldığı en büyük eleştiri, daha önce bahsettiğimiz kültürel mirasın nesilden nesile aktarımı sürecindeki tarihin tahrif edilmesi ile ilgilidir. Martin ise bu eleştirilere toplumu eğlendirmek için tarihteki olayları ve aktörleri kullanmanın yeni bir fikir olmadığını altını çizerek cevap verir ve sorar "Akademik çevrenin ilk tarihi filmler, hatta ilk tarihi romanlar hakkında dile getirilen kınamaları tekrarlamasından korkmalı mıyız?" (Martin & Turcot, 2015). Öte yandan projenin diğer Fransız tarihçisi, Quebec Üniversitesi'nden Laurent Turcot ise artık izleri silinmiş on sekizinci yüzyıl Paris'inin tarihsel ve kültürel değerlerinin, günlük yaşamının doğru aktarımını sağlamaktır. Nitekim, Turcot bu süreci, Paris'in yeniden inşası için gerekli olan arşiv, doküman, tarihsel kaynak, ikonografi ve harita araştırması yapmak ve bu veriler üzerinden mekanı tasarlamak olarak tanımlar (Martin & Turcot, 2015). Turcot aslında bu noktada kültürel mirasın oyunlaştırılması

yönteminde gerekli en temel unsura değinmiş olur: Doğru bilgiyi doğru görsel ile aktarmak için gerekli olan arşiv çalışmasının yapılması ve bu materyallerin uzmanlar tarafından yorumlanarak birleştirilmesi (Champion, 2010) (Reinhard, 2018).

Assasin's Creed Unity oyununun tarihsel ölçekteki ve doğruluk/kurgu dengelemesi açısından başarısı tartışılır. Ancak, 2019 yılında yaşanmış Notre-Dame de Paris yangınından sonra, katedralin hangi yöntemlerle yeniden inşa edileceği hakkındaki tartışmalara, bahsi geçen oyunun dahil edilmiş olması, kültürel mirasın oyunlaştırılmasının koruma ve restorasyon stratejilerine doğrudan nasıl etkisinin olabileceğinin en büyük kanıtlarındandır. Özellikle, katedralin arşiv kaynakları kullanılarak ve tarihçilere danışılarak hazırlanmış en güncel üç boyutlu modelinin, Ubisoft mühendisleri tarafından oyun için yapılması, oyun kurucuların elindeki en büyük kozdur. Öyle ki, bu konu hakkında ilk haberler yangının ertesi günü Fransız basınında yayınlanmaya başlamıştır (Audureau, 2019) ve birkaç gün içinde uluslararası platforma yayılmıştır (Rea, 2019).

Sonuç ve Değerlendirme

Tarihi çevrenin korunması için farkındalık çeşitli yollarla sağlanabilir. Ancak geleneksel yöntemlerin aksine, bilgi ve iletişim teknolojilerini kullanmak sadece çağa ayak uydurmak açısından önemli değildir, aynı zamanda, bilginin doğru ve hızlı bir şekilde yayılmasını da sağlar. Öte yandan, interaktif ve yenilikçi yöntemler sunarak oyun kurucu ve oyuncu arasındaki etkileşimi ve dolayısıyla verilecek mesajın etkisini güçlendirir.

Küresel düzeni etkileyen salgın sürecinde, kültürel turizmin neredeyse imkansızlaşmasına karşılık, koruma uzmanları tarafından hızlı bir cevap niteliğinde artan teknoloji kullanımı, gelenekselciliğe karşı kendini bir kere daha göstermiştir. Bu süreçte Dünya Sağlık Örgütü tarafından başlatılan #PlayApartTogether kampanyası sonrasında birçok müze, üniversite ve araştırma enstitüleri tarafından başlatılan mirasın oyunlaştırılması projelerinin sayısı giderek artmaktadır (Med Gains, Il Turismo Diventa Un Gioco, 2020).

Mirasın oyunlaştırılmasında kuşkusuz en etkin yöntem görsel dayalı sonuçlardır. Tarihi fotoğrafların günümüz kent imajı ile karşılaştırılarak kullanımı ya da 3D modelleme yöntemleri ile günümüzde var olan tarihi mekanların yeniden yaratılması gibi yöntemler, öncelikle görsel hafızayı daha sonra kent belliğini doğrudan etkiler. Assassin's Creed Unity örneğinde olduğu gibi, doğruluk ve kurgu arasındaki paradoksun çözülmesi için bilimsel yöntemlerin ve alanında uzmanların oyun mekanizmasına dahil edilmesi etkin bir çözüm arayışıdır. Ancak, bu çözüm arayışının, Notre-Dame Katedrali'nin restorasyon sürecine dahil edilmesi konusu bilimsel belgelendirme yöntemleri çerçevesinde tartışılır. Gillings'in vurguladığı gibi, kültürel mirasın oyunlaştırılması bağlamında asıl sorulması gereken soru, sanal gerçekliğin ne kadar "gerçek" görüldüğü değil, yaratılan tecrübenin "gerçeğe ne kadar yakın" olduğudur (Gillings, 2001). Bir diğer deyişle, yaratılan mekanlar, bilimsel belgelendirme sonucu oluşmuş "gerçek rekonstrüksiyon" değil, ancak gerçeğe en yakın şekilde "kurgulanmış" modellemeler olmalıdır. Bu kurgu içinde verilecek olan mesajın özgünlüğü ve gerçekliği ise mirasın oyunlaştırılmasındaki tek temel değerdir.

kaynakça

Anderson, M. (2003). Computer games & archaeological reconstruction: The low cost VR, enter the past. Proceedings of CAA 2003, the Enter the Past + Workshop 8 - Archäologie Und Computer Conference.

Audureau, W. (2019, April 16). Notre-Dame de Paris: Les reconstitutions en 3D peuvent aider à la reconstruction. *Le Monde*. https://www.lemonde.fr/pixels/article/2019/04/16/notre-dame-de-paris-les-reconstitutions-en-3d-peuvent-aider-a-la-reconstruction_5451178_4408996.html

Bontchev, B. (2015). Serious Games for and as Cultural Heritage. Digital Presentation and Preservation of Cultural and Scientific Heritage V.

Champion, E. (2010). *Playing with the Past*. Springer.

Champion, E. (2016). *Critical gaming: Interactive history and virtual heritage*. Routledge.

Gillings, M. (2001). Virtual archaeologies and the hyper-real. In *Virtual Reality in Geography*. CRC Press.

Giordano, A. (2016). Visualizing Cities. *PAESAGGIO URBANO*, 4.

Giovannoni, G. (1931). Vecchie città ed edilizia nuova. *VALERIE MAGAR*, 48(995).

Ioannides, M., Thalmann, N. M., & Papagiannakis, G. (2017). Mixed reality and gamification for cultural heritage. Springer.

Martin, J.-C., & Turcot, L. (2015). *Au coeur de la Révolution—Les Leçons d’histoire d’un jeu vidéo*. Vendémiaire.

Rea, N. (2019, April 18). Can 'Assassin's Creed' Help Rebuild Notre Dame? How Restoring the Cathedral Will Rely on Both New Tech and Ancient Knowhow. <https://news.artnet.com/market/how-technologies-old-and-new-will-be-needed-to-rebuild-notre-dame-1520689>

Reinhard, A. (2018). *Archaeogaming: An introduction to archaeology in and of video games*. Berghahn Books.

Sitte, C. (1965). *City Planning According to Artistic Principles*. Phaidon.

UNESCO. (1972). *Convention Concerning the Protection of the World Cultural and Natural Heritage*.

UNESCO. (1999). *Operational Guidelines for the Implementation of the World Heritage Convention*.

UNESCO. (2003). *Convention for the Safeguarding of the Intangible Cultural Heritage*.

atölye 01

3...2...1... Design!

Kemal Sakarya
Gözde Altıparmakolu Sakarya

Çukurova Üniversitesi İç Mimarlık Bölümü
ksakarya@cu.edu.tr
galtiparmakoglu@cu.edu.tr

Katılımcılar;
Sonnur Palavan
Necla Semerci
Mervenur Söme
Şölen Ersöz

1. Giriş

Oyun, erken yaşlardan itibaren günlük yaşamın içinde yer alan en önemli aktivitelerden biridir. Bu konuda, alanyazında çeşitli araştırmacılar tarafından yapılmış çok fazla sayıda tanımlama bulunmaktadır. Oyun hakkında en kapsamlı tanımlamalardan birini yapan Huizinga'ya göre oyun; istek doğrultusunda dâhil olunan fakat içerisinde uyulması gereken kuralları bulunan, zaman ve mekân bağımsız, kendi içerisinde belirlenmiş amaçlar bulunduran, standart hayattan kısmen bağımsız farklı bir hayat deneyimi sunan bir faaliyet olarak tanımlanmaktadır (Kunduracıoğlu, 2018; Huizinga, 1995). Her birey çocukluk çağından itibaren hayatının mutlaka bir döneminde oyuna bir aktivite olarak vakit ayırmaktadır. Oyun, yalnızca iyi vakit geçirme amacının dışında, içeriğine ve amacına bağlı olarak; kişisel gelişim, motor becerileri, sosyal ilişkiler, motivasyon, odaklanma, takım ruhunun oluşması gibi konularda da oldukça faydalı bir etkinlik olarak öne çıkmaktadır. Pollard, Thiessen ve Filer (1997), oyunun doğal bir eğitim aracı olması yönüyle ayrıca önemli olduğunu belirtmiştir. Oyun alanı bir öğrenme alanı olarak iyi olması yanında, pedagoji açısından güçlü bir alan olarak görülmektedir. Oyun aracılığıyla insanlar yaşamadıkları hatta yaşamamanın riskli olabileceği bir hayata ait bilgileri deneyimleyerek öğrenme ve sonuçlarını görme şansına sahiptirler (Bilir ve Dönmez, 1995; Sevinç, 2004; Kayar, 2008). Bu bağlamda, oyunun başka alanlarda da faydalanılabilecek bir araç olarak değerlendirilmesi mümkün olmaktadır. Bu durumun, alanyazında "oyunlaştırma (gamification)" olarak terimleşmiş bir karşılığı bulunmaktadır. Kapp'a göre oyunlaştırma; insanları motive eden, kendisine bağlayan, öğrenmeyi geliştiren ve problem çözmeye yönelik oyun elementlerinin, mekaniklerinin ve mantığının kullanımınıdır (Kapp, 2012). Başka bir tanımlamaya göre ise; bir ortam oluştururken oyuna benzetmek ve bağlılığı sağlayabilmek için oyun tasarım tekniklerinin kullanılmasıdır (Marczweski, 2015).

Oyunlaştırmanın eğitim alanında sıklıkla kullanıldığını söylemek mümkündür. Eğitimde oyunlaştırma; öğrenciyi oyun unsurlarından faydalanarak öğrenmeye teşvik etme, katılımını sağlayarak istenilen amaca ulaşmasına ve problem çözme becerisinin gelişimine destek olma gibi pek çok unsur bakımından öne çıkan yöntemlerden biri olarak kullanılmaktadır. Oyunlaştırmada oyunun çeşitli bileşenlerinden faydalanılmaktadır. En sık uygulanan bileşenlerden biri ise, istenilen hedefe ulaşmayı sağlamak amacıyla oyun mantığını bir araç olarak kullanmaktır. Werbach ve Hunter'e göre oyun mantığı, oyuncunun istenilen davranışlara yönlendirilmesi ve güdülenmesiyle, oyun içindeki sağlanan imkânları kullanabilmesi olarak tanımlanabilir (Werbach ve Hunter, 2012). Oyun mantığı, oyun tasarımcısı gibi düşünüp etkili bir oyunlaştırma ortamı oluşturabilmeyi hedefler. Yine de bunun için oyun tasarımcısı olmak şart değildir. Sadece oyunlaştırılmak istenen düşünceyi oyuna bağlayabilmeyi ve oyunun içinde doğal bir şekilde kullanıcıya sunmaktır (Kunduracıoğlu, 2018). Oyunlaştırma ve Mekan Çalıştayı kapsamında yer alan 3...2...1... Design! Atölyesi'nde de oyun mantığının kullanılması düşüncesi çıkış noktası olmuştur.

2. 3...2...1... Design! Atölyesi

26-30 Temmuz 2021 tarihlerinde FMV Işık Üniversitesi Mimarlık ve Tasarım Fakültesi İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümü öncülüğünde düzenlenen "Oyunlaştırma ve Mekân Çalıştayı" kapsamında yer alan "3...2...1 Design!" Atölyesi; "Kazanmak için değil, tasarlamak için oynuyoruz" sloganıyla farklı oyun stratejilerini mobilya tasarlama süreçlerinde kullanarak, katılımcılara mobilya tasarlama deneyimini sunmaktadır. Atölyenin afişi Şekil 1'de yer almaktadır.

Şekil 1.
Atölye Afişi



Atölye, farklı üniversitelerde tasarım eğitimi gören dört öğrencinin çalıştay süresi boyunca her gün düzenlenen oturumlara tam katılımıyla gerçekleştirilmiştir. Atölyeye katılacak olan öğrencilerden en az lisans üçüncü sınıf düzeyinde bulunmaları ve iç mimarlık ve mimarlık başta olmak üzere tasarım eğitimi alıyor olmaları beklenmiştir.

Atölyenin amacı; eğitim alanında sıklıkla kullanılan oyunlaştırma ve oyun mantığını tasarım alanına uyarlayarak, tasarım sürecinde sonuç ürününe ulaşmayı sağlayacak bir yöntem olarak kullanmaktır. Kendi içinde pek çok aşaması bulunan tasarlama sürecinde oyun mantığının kullanılması ile daha sistematik bir ilerleme kaydedilmesi, tasarımcının motivasyonunu artırma, fikir üretme aşamasından ürün tasarımının ifade edilmesine kadarki aşamalarda belli bir alt yapı oluşturulması ve tasarımın bu altyapıya dayandırılması atölyenin alt amaçlarındandır.

Atölyenin ilk oturumunda katılımcılarından, öncelikle bir oyun belirlemeleri istenmiş, oyun seçimi konusunda herhangi bir sınırlamaya gidilmemiştir. Bu kapsamda, bilgisayar oyunları, sokak oyunları, strateji oyunları, masa oyunları gibi pek çok oyun türünden birinin seçilmesine olanak tanınmıştır.

İkinci oturumda, katılımcılardan belirledikleri oyunun mantığını, oynama stratejisini çözümleyerek mobilya tasarım sürecine aktarmaları beklenmiştir. Mobilya tasarımı yapılırken, seçtikleri oyunla ilişkili olarak özellikle morfolojik bir benzetme yapılmaması, yalnızca oyunun stratejisinin metodoloji olarak kullanılması konusunda uyarı yapılmıştır.

3. Atölye Çıktıları

Atölyenin üçüncü ve dördüncü oturumlarında katılımcıların çıkış noktaları, tasarladıkları mobilyalar ve sunum teknikleri üzerinde tartışılarak tasarımlarını geliştirmeleri beklenmiştir.

Işık Üniversitesi İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümü dördüncü sınıf öğrencisi Sonnur Palavan; erken yaş grubuna hitap eden bir koordinasyon oyununun stratejisinden yola çıkarak parklarda konumlandırılacak bir kent mobilyası tasarlamıştır (Şekil 2).

Sonnur Palavan tasarımında, Şekil 2'deki paftada yer alan koordinasyon oyunundaki tüm elemanların belli bir hat doğrultusunda birbirlerini takip ederek hareket edebilmesi fikrinden yola çıkmıştır. Bu bağlamda, tasarladığı mobilyada yer alan oturma, eşya koyma, gölgeleme işlevlerine sahip farklı öğelerin belli bir hatla ilişkilendirildiği ve bu hat doğrultusunda kullanım esnekliği sunabilen bir sonuç ürünü ortaya çıkmıştır. Her ne kadar morfolojik bir benzetmeden

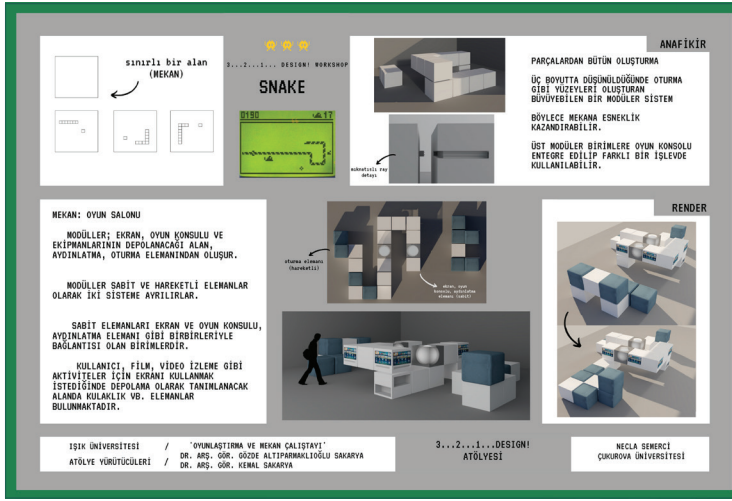
kaçınsa da tasarımında oyundakine benzer renkler kullanarak oyuna bir gönderme yaptığı görülmektedir.

Çukurova Üniversitesi İç Mimarlık Bölümü üçüncü sınıf öğrencisi Necla Semerci; bir dönem oldukça popüler bir mobil oyun olan Yılan'dan yola çıkarak, oyun odalarında kullanılabilecek modüler bir mobilya tasarlamıştır (Şekil 3).

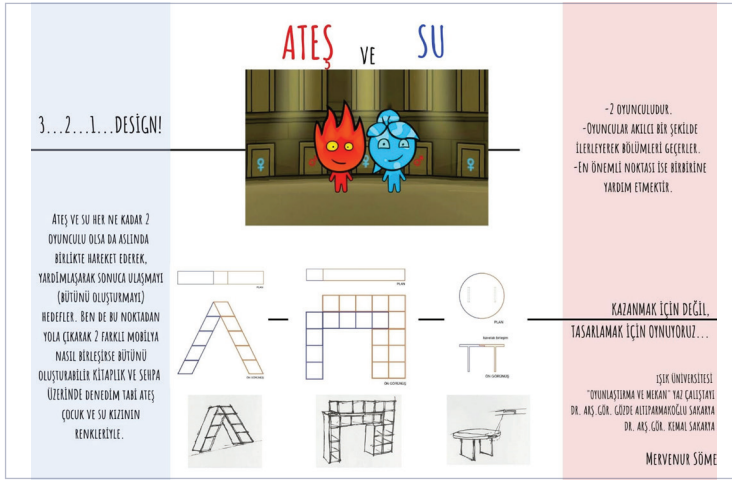
Necla Semerci, Yılan oyunundaki yılanın bir parça yediğinde büyüyerek, bütünlüğünü bozmadan ilerleyebilmesi fikrini tasarımına aktarmıştır. Bu stratejide eklenen parçalar ihtiyaca göre farklı işlevler üstlenerek bir oyun salonunda video oyunları oynanırken tüm gereksinimleri karşılayacak potansiyelde bir mobilya olması hedeflenmiştir. Bu bakımdan, oyun için gerekli donanımları barındırabilen, oturma, dinlenme, depolama gibi birden çok gereksinime cevap veren çok işlevli bir mobilya ortaya konmuştur.

Şekil 2.
Sonnur Palavan
tarafından
tasarlanan pafta

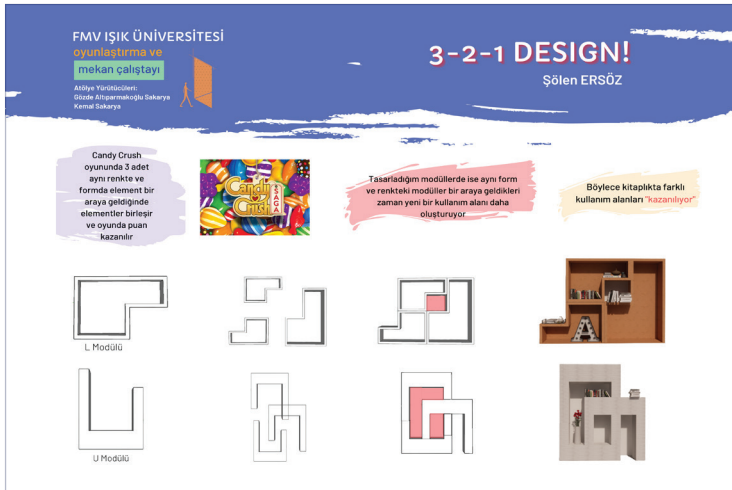




Şekil 3.
Necla Semerci
tarafından
tasarlanan pafta



Şekil 4.
Merve Nur Söme
tarafından
tasarlanan pafta



Şekil 5.
Şölen Ersöz
tarafından
tasarlanan pafta

Çukurova Üniversitesi İç Mimarlık Bölümü üçüncü sınıf öğrencisi Mervenur Söme; Ateş ve Su isimli bir video oyunundan yola çıkarak kitaplık ve sehpa alternatifleri üzerinde mobilya çalışması gerçekleştirmiştir (Şekil 4).

Mervenur Söme, Ateş ve Su oyunundaki iki karakterin birbirine destek olarak ilerleyebilmesi, dolayısıyla birbirlerine bağlı olma durumlarını mobilya tasarımlarında stratejik olarak kullanmayı amaçlamıştır. Yaptığı kitaplık ve sehpa tasarımlarında, iki farklı elemanın bir araya geliş biçimleri üzerinde çalışmış ve tekil kullanımda ayakta duramayacak elemanların sadece bir araya getirildiklerinde bir bütün oluşturarak işlevsel hale gelebildiğini vurgulamıştır.

Özyeğin Üniversitesi İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümü üçüncü sınıf öğrencisi Şölen Ersöz; günümüzün popüler mobil oyunlarından Candy Crush oyununun mantığından yola çıkarak bir kitaplık tasarlamıştır (Şekil 5).

Şölen Ersöz tasarımında, Candy Crush oyunundaki üç adet aynı renkte ve aynı formda elemanın bir araya geldiğinde birleşerek puan kazanılması stratejisini kullanmıştır. Bu mantıkla, iki farklı modül tasarlamış ve bu modülleri çoğaltarak aynı renk ve formda olan üç adedini bir araya getirip iki farklı kitaplık tasarımı gerçekleştirmiştir. Ersöz'ün tasarımına göre, üç modülün birleşim biçimine bağlı olarak yeni bir kullanım alanı oluşmakta ve böylece kitaplıkta farklı kullanım alanları "kazanılmaktadır".

4. Sonuç

Katılımda gönüllülük esasına dayanan yaz çalıştayında yer alan öğrenciler; halihazırda devam eden aktif bir eğitim sürecinde olmamaları nedeniyle tasarımı daha özgür ve rahat bir biçimde yönlendirebildikleri, farklı alternatifleri üretmeleri konusunda daha cesur davrandıkları ve oyunlaştırmanın tasarım sürecini daha keyifli ve istekli şekilde yürütmelerine yardımcı olduğu geri bildiriminde bulunmuşlardır.

Atölye kapsamında, oyunların içinde barındırdığı pek çok öğenin eğitim, iletişim, pazarlama gibi farklı alanlarda kullanılmasıyla ortaya çıkan oyunlaştırma kavramının tasarım sürecinde bir yöntem olarak kullanılması denenmiştir. Atölye çıktıları değerlendirildiğinde, oyun stratejilerinin tasarım sürecine entegre edilerek tasarım verisine dönüştürülebildiği gözlemlenmiştir.

Pandemi koşulları nedeniyle sanal ortamda gerçekleştirilen tasarım-tashiş süreçleri, atölye çalışmalarında esneklik sağlayarak farklı şehirlerde yer alan tasarımcı ve yürütücülerin bir araya gelebilmelerine olanak tanımıştır. Bu bakımdan uzaktan yürütülen yaz çalıştayında verimli bir tasarım deneyimi gerçekleştirildiği düşünülmektedir.

kaynakça

Bilir, Ş. & Dönmez, B. (1995) Hastanede oyun-yaş gruplarına göre hastanede yatan çocuklar, çocuk ve hastane. (2. Baskı). Ankara: Sim Matbaacılık.

Huizinga, J. (1995). Homo ludens. M. A. Kılıçbay. (Çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Kapp, K. M. (2012). The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education . San Francisco, CA: John Wiley ve Sons.

Kayar, P. (2008). Van'ın geleneksel çocuk oyunları ve bu oyunların eğitsel yönden incelenmesi. Yüksek Lisans Tezi, Yüzüncü Yıl Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Türkçe Eğitimi Anabilim Dalı, Van.

Kunduracıoğlu, İ. İ. (2018). Oyunlaştırma kavramı üzerine içerik analizi çalışması (Master's thesis, Balıkesir Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü).

Marczewski, A. (2015). Even Ninja Monkeys Like to Play: Gamification, Game Thinking ve Motivational Design. Gamified UK.

Pollard, A., Thiessen, D. ve Filer, A. (2003) Children and Their Curriculum: The Perspectives of Primary and Elementary School Children. <https://epdf.tips/children-and-their-curriculum-the-perspectives-of-primary-and-elementary-school-.html>

Sevinç, M. (2004). Erken çocukluk gelişimi ve eğitiminde oyun. Ankara: Morpa Kültür Yayınları.



Arkeolojiyi Oyunlařtırmak: ArkeoYUN

Sevde Karahan

Erciyes Üniversitesi, İstanbul Teknik Üniversitesi
svdgnr@gmail.com,
sevdeguner@erciyes.edu.tr

Katılımcılar;
Betül Yalman
Büşra Nur Ünal
Gizem Yıldırım
Özlem Gök Tokgöz

1. Giriş

Bu çalışmada, arkeolojik miras alanının oyunlaştırma yaklaşımıyla ele alınması yöntemiyle bir oyun deneyiminin kurgulanması sürecini merkeze alarak, arkeolojik miras bilgisinin aktarılması ve sunulması için alternatif senaryoların geliştirilmesi üzerinde durulmaktadır. Çalışma kapsamında oyunlaştırma senaryolarının kurgulandığı bir atölye süreci ve bulguları sunulmaktadır. Oyunlaştırma yaklaşımı ile arkeolojik miras alanlarının aktarım ve sunumunda olası kurguların arandığı atölye süreci, örneklem alan bağlamında oyun sal mekan, oyun oynama eylemi ve deneyimi oyunlaştırma anahtar kavramları çerçevesinde gerçekleştirilen tartışmalara temellenen alternatif tasarım senaryolarının geliştirilmesini içerir. Oyunlaştırma yaklaşımının arkeolojik miras alanlarının sunum ve aktarımına sağladığı olanaklar çerçevesinde miras deneyimine etkileri değerlendirilmiş, nasıl oynanabilir sorusundan yola çıkılarak yeniden nasıl oynanabileceğine dair yanıtlar aranmıştır. Sonuç bölümünde atölye sonucunda elde edilen çıktılar, arkeolojik mirasın aktarım ve sunum zorluklarına oyunlaştırmanın sağladığı olumlu etkiler ve oyunlaştırma tasarımı bağlamında tartışılır.

2. Kavramsal Çerçeve

Oyun, mekansal ve uzamsal ilişkilerin simüle edilebileceği bir ortam niteliğindedir. Oyun oynama motivasyonu güdümünde oyuncu, oyun deneyimini inşa eder. Oyunlaştırma, oyun mekaniklerinin kullanımı -ve anlatisının kurgulanması- ile oyun deneyiminin olanaklarının oyun dışı alanlarda kullanımına imkan verir. Arkeolojik miras bağlamında oyunlaştırmanın olanaklarından beslenilmesi, mirasın öğrenilmesine ve anlaşılmasına olumlu etki etme potansiyeli taşır.

Miras aktarım senaryolarının geliştirilmesinde oyunlaştırma, mirasa dair bilginin ve mekansal-uzamsal ilişkilerin oyunsu deneyimlerin kurgulanmasına yönelik bir yaklaşım tanımlar.

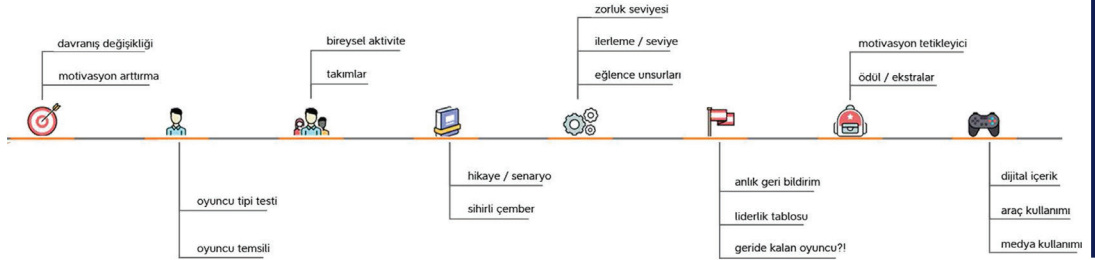
Oyun, bireyi tamamen oyunun içine çekme yeteneğine sahip oyun oynama eylemi etrafında şekillenir. Gündelik yaşam içerisinde birey zevk alma ve eğlenme ihtiyacıyla oyun eylemine yönelir (Winnicott, 2019). Oynama eylemi, oyunsal mekanda olma ve kurallarla tanımlanmaya ihtiyaç duyar. Huizinga oyunsu-gerçek olan ayrımını kuran ve oyun kuralları dahilinde özgür olunabilen oyunsal mekan eşliğini "sihirli çember" olarak tanımlar (Huizinga, 2020). Oyunsal mekanda olma, çevre kısıtlarından kurtulabilme olanağını tanır ve oyun dışsal-işsel durumlar arasındaki bu eşikte gerçekleşir (Huizinga, 2020; Winnicott, 2019). Dolayısıyla birey oyun oynarken sihirli çemberin eş zamanlı olarak içinde ve dışındadır. Oyun oynama, bilginin bağlam içerisinde kullanılmasını gerektirir, oyun kurallarını, içeriğini ve oyunun var olduğu çevreyi anlamak yorumlamak ile mümkündür (Oblinger, 2004). Oyunlaştırma, bireyin oyun oynama eylemine yönelik motivasyonundan, eylemin gündelik yaşantısına içkinliğinden beslenir. Oyun oynama eylemini çerçeveleyen oyunsal unsurların kullanımını içerir (Deterding, 2012; Werbach & Hunter, 2012). Kullanım amacı ve ortamına bakılmaksızın oyun tasarımını içerir (Deterding vd., 2011). Oyunsu deneyimler yaratma sürecidir (Huotari & Hamari, 2012). Bu yönleriyle oyun karakteri gösterir ve oyun düşüncesini barındırır. Oyun dışı içerikte hedeflenen davranışı kazandırma, bağlılık ve motivasyon sağlama ve davranış teorilerinden beslenir. Oyun tasarım unsurlarının planlı kullanımı ile bireyin oyunlaştırılmış bir deneyim sonucu hedeflenen kazanımı edinmesine yönelik bütüncül bir bakış açısı sunar. Amaçlı, ciddi, eğitsel oyunlardan bu yönüyle farklılaşır. Oyunlaştırma, tasarlanan deneyim kazanımları ve edinimleri ile ilgilidir.

Arkeolojik miras, arkeolojik yöntem ve yorumlarla açığa çıkarılan kültürel miras varlıklarıdır. Dönemine özgü estetik, teknolojik, coğrafi ve sosyolojik koşulları, yapı ve çevre bütünlüğü günümüze ulaşmaması nedenleriyle varlık ve yokluk arasındadır (ICOMOS, 1990; Leus & Arckens, 2011; Shanks & McGuire, 1996; Thomas, 2006). Arkeolojik mirasın anlaşılması, öğrenilebilmesi, varlık-yokluk arasındaki ikilemin çözümlenebilir olması için miras değerlerinin yorumlanarak aktarımına ihtiyaç vardır (Bendicho, 2013; Binoy, 2011). Bu bağlamda bireye -ve dolayısıyla topluma- miras bilincinin kazandırılmasında yeni aktarım ve sunum yöntemlerinin geliştirilmesi önemlidir. Arkeolojik miras varlığının değerlerinin ve bilgisinin oyunlaştırma yaklaşımı ile yorumlanması, ziyaretçi deneyiminin kurgulanmasını, temsil, sunum ve aktarım zorluklarının oyunusal düşünce ile çözümlenebilmesini olası kılar. Bu bütüncül bakış açısı ile ele alınan oyunlaştırma senaryoları "miras deneyiminin bütüncül bir bakış açısıyla kurgulanması" gerekliliğini karşılar niteliktedir (ICOMOS, 2008; ICOMOS Australia, 2013). Miras alanlarında oyunlaştırma yaklaşımının ele alınmasında kültürel miras araştırmaları ile ilişkilendirme, alana katkısının tartışılması açısından önemlidir (Karahana & Gül, 2021).

Arkeolojik miras deneyiminin oyunlaştırılması, arkeolojik miras bilgisinin deneyime dahil edilmesine yönelik aktarım ve sunum senaryolarının kurgulanması sağlar. Bu motivasyondan hareketle kurulan ve bu çalışma kapsamında sunulan atölye süreci, arkeolojik miras alanı bağlamında oyunlaştırma yaklaşımının ele alınmasını kapsar. Örnek alan olarak belirlenen Arslantepe Arkeolojik Miras Alanı özelinde oyunlaştırma yaklaşımının kullanımına yönelik alternatif senaryoları içerir. Çalışmanın sonuç bölümünde atölye çıktıları, arkeolojik miras alanlarında oyunsu deneyim alternatifleri ve tasarım süreçleri bağlamlarında tartışılmaktadır.

3. Atölye Süreci

"arkeOyun" atölyesinin temel amacı oyun düşüncesinin arkeolojik miras alanlarının mekansal ve uzamsal ilişkilerinin çözümlenmesinde, miras bilgisi ve değerlerinin aktarılmasında araçsallaştırılmasıdır. Gerçek ortamda varlık-yokluk arasında olan ve ziyaretçi deneyimine dahiliyeti için araca ihtiyaç duyan arkeolojik mirasın, "nasıl oynamışlar" sorusu üzerinden yorumlanarak bütüncül bir bakış açısıyla ele alınması amaçlanmıştır. Atölye planı, ilk günü teorik sunum ve tartışmalarla desteklenen dört günlük bir süreci kapsar. Süreç, teorik sunumlar ve bilgi paylaşımı, bireysel çalışma, atölye içi tartışmalar ve gün sonu değerlendirmeleri olmak üzere aşamalı olarak planlanmıştır. Teorik sunumlar, oyun (oyun oynama eylemi ve oyunlaştırma yaklaşımı), kültürel miras (kültürel mirasın aktarımı, sunumu) ve örneklem alan olmak üzere üç temel başlıktan oluşmaktadır. Katılımcılardan sunumlar sonrasında "aklımda kalanlar" başlığı altında atölye içi tartışmaları görselleştirmeleri ve zihin haritası oluşturmaları beklenmiştir. Bu çalışmada katılımcılarla oyunlaştırma tasarımı sürecinde bir izlek oluşturması beklenen, kontrol listesi niteliğinde "oyunlaştırma ipuçları" paylaşılmıştır (Şekil 1). Oyunlaştırma ipuçları Werbach ve Hunter tarafından geliştirilen D6 oyunlaştırma modeli esas alınarak tasarlanmış bir oyunlaştırma stratejisidir. Tasarım sürecinde katılımcılardan bu stratejiyi kullanmaları, örneklem alana dair veri ve bilgilerin çözümlenmesi, anlatının oluşturulması, kurguya dahil edilecek oyunsal unsurlar, oyuncu tipi ve oyun teknolojisi kararları olarak belirlenen aşamaları izlemeleri beklenmiştir. Atölye çıktıları, katılımcıların örneklem alan özelinde oyunlaştırma yaklaşımı geliştirdikleri ziyaretçi ve oyun deneyimi senaryolarını içeren bireysel çalışmalardan oluşmaktadır.



3.1 Örnek alan: Arslantepe Arkeolojik Sit Alanı

UNESCO Dünya Kültürel ve Doğal Mirası Listesi'nde yer alan ve Malatya ili Orduzu ilçesinde yer alan Arslantepe Höyüğü, MÖ 6.bin yılı ve Geç Roma dönemini içine alan çok katmanlı bir arkeolojik sit alanıdır. Arkeolojik alan bünyesinde Geç Kalkolitik, Erken Bronz Çağı, Demir Çağı ve Geç Roma ve Bizans Çağı tabakalarını barındırmaktadır. Geç Kalkolitik döneme tarihlenen yönetim, tapınma, barınma ve depolama ihtiyaçlarına yönelik yapılardan oluşan saray kompleksinin alanın öne çıkan miras değeridir (Alvaro, 2010; Frangipane, 2003). Baskı kalıpları (mühür, cretulae) bulguları ve arkeolojik yorumları, yazıdan önce şehirleşmeye ve devlet yapılaşmasının olduğu bilgisinin açığa çıkarılmasında önemli rol oynamıştır (Frangipane vd., 2007). Erken Bronz Çağı dönemine tarihlenen kral mezarı ve değerli metal nesne bulguları alanın öne çıkan diğer özgün değeridir. Bulgular savunma alanında gelişimin göstergesi olarak yorumlanmakta, devlet yapılaşmasının gelişmişliğini ortaya koymaktadır (Frangipane vd., 2010). Alanda kazı çalışmaları günümüzde devam etmektedir ve eş zamanlı olarak ziyarete açıktır. Elde edilen bulgular Malatya Battalgazi Müzesi'nde sergilenmekte ve depolanmaktadır.

mekanın kurulumu, oyun deneyimi ve bu deneyimin tasarlanmasında etken süreçler üzerinden tartışılmıştır. Arkeolojik miras ve örneklem alan, mirasın bütününün (miras değeri ve mekansal ilişkilerinin) aktarımı, örneklem alana özgü arkeolojik bulgular ve arkeolojik yorumlar (şehir devleti yapılaşması ve yaşantı) anahtar kavramları çerçevesinde ele alınmıştır. Katılımcılar oyunlaştırma tasarımı sürecinde, örneklem alan verilerinin kullanımı, insan-mekan, nesne-insan, insan-insan arası etkileşim senaryolarını, duyuşsal uyaranlar gibi alt basamakların önemini vurgulamışlardır.

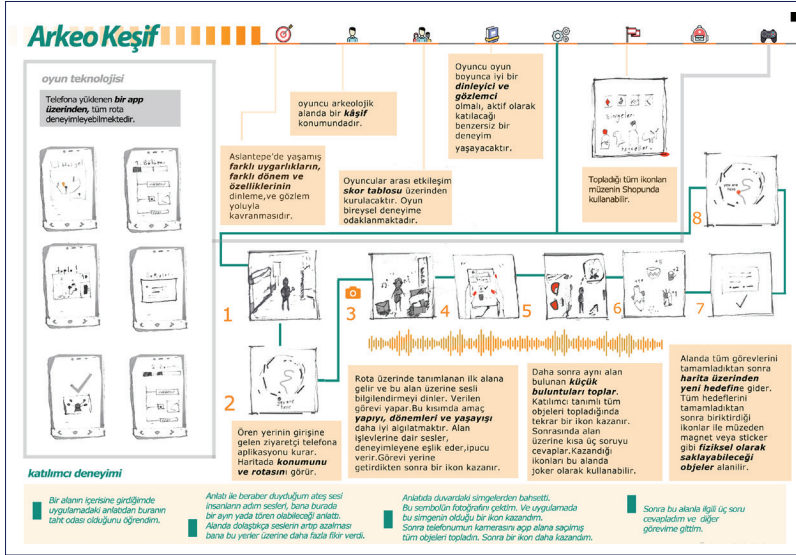
Katılımcılardan Betül Yalman'ın oyunlaştırma kurgusu, ziyaretçi deneyimini zenginleştirmek motivasyonu üzerine kuruludur. Çalışması, ziyaretçilerin alanda gezi deneyimini keyifli ve verimli hale getirmek amacıyla "seyyah" rolü verilen bir haritalama oyunlaştırması kurgusudur. Oyunlaştırma akışı, verilen oyun görevlerini gerçekleştirme ve haritanın eksik parçalarını tamamlama oyunşal unsurlarını içerir. Oyuncunun "kişisel anı haritasını" oluşturabileceğı ve bu yolla sit alanının bütününü deneyimleyeceğı varsayımından hareket edilmektedir. Oyun deneyimi sırasında karşılaştığı görsel uyaranlar ve oyunşal unsurların birlikteliğinde ziyaretçinin, miras değerini ve uzamsal ilişkileri kavranmasının mümkün olabileceğı ön görölmektedir (Şekil 3).

Örneklem alanda elde edilen arkeolojik bulguların yerinde deneyimlenememesi zorluğuna odaklanan katılımcı Büşra Nur Ünal'ın oyunlaştırma kurgusu, buluntuların müzede sergilenme durumundan hareketle tasarlanmıştır. Çalışmanın motivasyonu, "Arslantepe Arkeolojik Sit Alanı ve Malatya Müzesi arasındaki bağlantının güçlendirmesi" üzerine kuruludur. Müze deneyimine eklenen oyunlaştırılmış Arslantepe yaşantısı deneyimi üzerine oyunlaştırma kurgusunu içerir. Müze koleksiyonunda yer alan eserler üzerine tanımlanan

ara-bul-kullan mekaniklerinden oluşan oyunsal unsurlar ve oyun içi etkileşimi içeren bir oyun akışı önerilmiştir. Çalışmada oyuncunun ziyareti öncesi ön bilgi edinebilmesinin yerinde ziyaretçi deneyimini zenginleştireceği varsayılmıştır (Şekil 4).

Katılımcı Gizem Yıldırım'ın çalışması, dönemin gündelik yaşantısının deneyimlenerek aktarımı ve bu aktarımın oyunlaştırma yaklaşımının olanakları ile gerçekleştirilmesi motivasyonu üzerine kuruludur. Oyunlaştırma kurgusu temelinde bir karakter simülasyonu içerir. Çalışma, oyuncunun "arkeolog yorumlarına dayandırılarak kurgulanan oyun içi karakterin yaşam döngüsü" eşliğinde oyunlaştırılmış içeriği deneyimlemesi senaryosu üzerine kuruludur. Oyunlaştırma akışı, oyuncunun profilini oluşturan altı unsurlarla ilişkilenen görev tanımlarından oluşmaktadır. Yerden bağımsız tanımlanan çalışma oyun düşüncesinin, mekansal ve uzamsal ilişkilerin çözümlenmesine, bilginin bağlam içerisinde kullanımının öğrenme üzerine olumlu etkilerden beslenir (Şekil 5).

Katılımcı Özlem Gök Tokgöz'ün çalışmasında, yerinde deneyimlenen ve Arslantepe'de mevcut gezi rotasında bulunan tarihsel katmanların dönem ve özelliklerinin yaşantısal unsurlar üzerinden aktarılması amaçlanmıştır. Oyunlaştırma akışı, mekan işlevleriyle ilişkilenen işitsel, görsel ve düşünsel tetikleyicilerle tanımlanan görevleri içeren üç aşamalı bir döngüden oluşur. Senaryo tasarımında, mekan işlevlerinin anlaşılmasının arkeolojik mirasın aktarımına sağlandığı olumlu etki üzerinde durulur. Ziyaret rotası süresince deneyime eşlik eden minör sesli uyarılar, görsel kayıt ve yerleştirilen nesnelerin toplanması görevleri ile soru-cevap oyun mekaniklerinin tasarlandığı bir oyunlaştırma kurgusunu içerir (Şekil 6).



4. Sonuç ve Değerlendirme

Bu çalışmada arkeolojik mirasın aktarımı ve sunumunda oyunlaştırma yaklaşımının ele alındığı bir atölye çalışmasının kavramsal çerçevesi, süreci ve çıktıları yer alır. Arslantepe Arkeolojik Sit Alanı örneğinde oyunlaştırma kurgusu nasıl tasarlanabilir temel araştırma sorusu olarak değerlendirilmektedir. Atölye çalışmasının sonuç kazanımlarını iki temel başlık altında ele almak mümkündür;

- (1) Oyun deneyimi bütününde bilginin kullanımının sağlanması ve alternatif aktarım yollarının tasarlanması,
- (2) Arkeolojik alan deneyiminin bütünü kurgulanmasında oyun oynama eyleminin araçsallaştırılması.

Katılımcılar oyunlaştırma kurgularını oluşturabilmek için oyun deneyimine için unsurları deşifre etmişlerdir. Deşifre oyuna katılım, oyun içi etkileşim ve problem çözme yetileri anahtar kavramları etrafında şekillenmiştir. Oyun oynama eylemini koşullandırma halinin, oyun içerisinde sunulan bilgi ve oyuncunun bu bilgiyi oyun içerisinde kullanması gerekliliği ile kurulmasına odaklanılmıştır. Kültürel mirasın bilgisinin oyunlaştırılmasının, bilginin oyun döngüsü içerisinde

tekrarlanması ve yeniden yorumlanmasını sağlayacağı öngörülür. Oyunsal mekan içerisinde olma, oyun deneyimi ile öğrenmeyi olası kılar. Bu motivasyonla katılımcılar oyunlaştırma kurguları ile oyuncuya, anlama, öğrenme ve yorumlama yetilerinin kazandırılmasını öncelikleşmişlerdir. Atölye çıktıkları örneklem alana özgü verileri konu alan anlatı etrafında şekillenen alternatif aktarım senaryolarını ortaya koyar.

Arkeolojik miras alanlarında, miras niteliğini var eden unsurların aktarımı ve sunumuna ihtiyaç vardır. Yapısal bütünlüğün olmaması, yerinde sergilenememe, sürekliliği olmayan bir kültüre ait olmak gibi zorlukları barındırır. Ziyaretçinin yerinde ve yerinde olmayan arkeolojik miras alanı deneyiminin bu zorluklar göz önüne alınarak kurgulanmasına ihtiyaç vardır. Oyunlaştırmanın kullanımı ile yanlış yorumlamaların önüne geçmek mümkündür. Katılımcıların yerinde ve yerinde olmayan miras deneyimi kurguları, deneyim bütününde arkeolojik miras değerlerinin görünürlüğü ve algılabiliğini arttırabilir niteliktedir. Miras deneyimi ile oyun deneyimini bütünleştirmenin, yeri keşfetme ve anlamayı olası kılacağı sonucuna varılmıştır. Atölye süreci ve çıktıkları, oyun oynamanın bu olanak çerçevesinde araçsallaştırılmasının bütüncül bir aktarım ve sunum yöntemi tanımladığı varsayımını doğrular niteliktedir.

Bu çalışmada, arkeolojik mirasın oyunlaştırılmasında miras bilgisinin yorumlanması, oyun anlatısının oluşturulması, oyunsal unsur, oyun akışı ve oyun teknolojisi gibi oyun tasarım bileşenlerinin kullanımı basamaklarından oluşan bir strateji sunulur. Atölye çıktılarının çeşitlilik ve nitelikleri stratejinin kullanılabilirliğini doğrular. Atölye süreci, alternatif senaryoların geliştirilmesine ve bu yolla arkeolojik alanların aktarımı ve sunumunda oyunlaştırmanın olanaklarının keşfedilmesine katkı sağlamıştır.

kaynakça

Alvaro, C. (2010). Part Two. Architecture At Arslantepe: The Expansion And Change Of Public Area. Building Features, Techniques, Materials And Function. İçinde M. Frangipane (Ed.), Economic centralisation in formative states: The archaeological reconstruction of the economic system in 4th millennium Arslantepe (C. 3, ss. 45-71). Sapienza Università di Roma.

Bendicho, V. M. L.-M. (2013). International guidelines for virtual archaeology: The Seville principles. İçinde Good practice in archaeological diagnostics (ss. 269-283). Springer.

Binoy, T. A. (2011). Archaeological and Heritage Tourism Interpretation: A Study. *South Asian Journal of Tourism and Heritage*, 4(1), 100-105.

Deterding, S. (2012). Gamification: Designing for motivation. *interactions*, 19(4), 14-17.

Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From Game Design Elements to Gamefulness: Defining "Gamification". *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments*, 9-15. <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>

Frangipane, M. (2003). Developments in fourth millennium public architecture in the Malatya Plain: From simple tripartite to complex and bipartite pattern. İçinde M. Özdoğan, H. Hauptmann, & N. Başgelen (Ed.), *From Village to Cities. Early Villages in the Near East. Studies Presented to Ufuk Esin* (ss. 147-169). *Arkeoloji ve Sanat Yayınları*.

Frangipane, M., Alvaro, C., & Restelli, F. B. (2010). Economic centralisation in formative states: The archaeological reconstruction of the economic system in 4th millennium Arslantepe. Sapienza Università di Roma, Dipartimento di scienze storiche archeologiche.

Frangipane, M., Ferioli, P., Fiandra, E., Laurito, R., Pittman, H., Blackman, J., Cristiani, E., Maria Bianca, D., Lemorini, C., & Morbidelli, P. (2007). *Arslantepe Cretulae: An Early Centralised Administrative System Before Writing*. Università di Roma "La Sapienza", Dipartimento di Scienze Storiche.

Huizinga, J. (2020). Homo Ludens: Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme (M. A. Kılıçbay, Çev.; 8. bs). Ayrıntı Yayınları.

Huotari, K., & Hamari, J. (2012). Defining gamification: A service marketing perspective. 17-22.

ICOMOS. (1990). Charter for the Protection and Management of the Archaeological Heritage.

ICOMOS. (2008). The ICOMOS Charter for the Interpretation and Presentation of Cultural Heritage Sites.

ICOMOS Australia. (2013). The Burra Charter: The Australia ICOMOS charter for places of cultural significance 2013. Australia ICOMOS Incorporated.

Karahan, S., & Gül, L. F. (2021). Mapping Current Trends on Gamification of Cultural Heritage. İçinde Ö. Cordan, D. A. Dinçay, Ç. Yurdakul Toker, E. B. Öksüz, & S. Semizoğlu (Ed.), Game + Design Education (ss. 281-293). Springer International Publishing.

Leus, M., & Arckens, M. (2011). Preservation of archeological heritage: The spell of interpretation. İçinde C. A. Brebbia & L. Binda (Ed.), Structural Studies, Repairs and Maintenance of Heritage Architecture XII (C. 118, ss. 375-387). WITPress.

Oblinger, D. G. (2004). The Next Generation of Educational Engagement. Journal of interactive media in education, 2004, 10.

Shanks, M., & McGuire, R. H. (1996). The Craft of Archaeology. American Antiquity, 61(1), 75-88. JSTOR.

Thomas, J. (2006). The great dark book: Archaeology, experience, and interpretation. İçinde J. Bintliff, T. Earle, & C. S. Peebles (Ed.), A Companion to Archaeology (ss. 21-36). Blackwell Publishing Ltd.

Werbach, K., & Hunter, D. (2012). For the win: How game thinking can revolutionize your business. Wharton Digital Press.
<https://eprints.qut.edu.au/70765/>

Winnicott, D. W. (2019). Oyun ve Gerçeklik (T. Birkan, Çev.; 4. bs). Metis Yayınları.

atölye 03

BEDENİM eşittir EVİM (midir?)

Mustafa Kemal Yurttaş

Haliç Üniversitesi
Mimarlık Fakültesi, İç Mimarlık Bölümü
mustafayurttas@halic.edu.tr

Katılımcılar;
Doruk Sivri
Elif Yayla
Çağkan Kalkan

1. Beden ve Mekanı Performans Sanatıyla Araştırmak

“BEDENİM eşittir EVİM (midir?)” atölyesi mimarlık ve iç mimarlıkla ilişkili olarak “beden, mekan, uzam, zaman, algı gibi kavramlar üzerine disiplinlerarası bir bakış açısıyla nasıl yeniden düşünebiliriz?” sorusunun araştırıldığı bir atölyedir. Atölye bir performans atölyesi olarak tasarlanmıştır ve performansın bir ifade aracı olarak çalıştığın ana fikrini oluşturan oyun ve oyunlaştırma konuları ile birebir ilişkili olduğu düşünülmüştür. Atölyede beden ile mekanın fiziksel ve sanal ortamlarda farklılaşan deneyimleri üzerine yoğunlaşmış; katılımcılar atölye öncesinde ve atölye sırasında bu bağlamda farklılaşan deneyimlerini paylaşmaya teşvik edilmiş ve bu paylaşımlar sayesinde “ev” olgusunun bireysel ve kolektif olarak yeniden üretimi amaçlanmıştır.

“BEDENİM eşittir EVİM (midir?)” atölyesi mimarlık ve performans sanatının kesişiminde yer alan farklı disiplinleri bir araya getirmiştir. Bu disiplinlerarası bakış açısı atölyenin katılımcılar için hazırlanmış olan başvuru metninde de şöyle yer almıştır:

“Bu performans atölyesi bir spor egzersizi ya da bir yemek öğünü gibi tasarlandı. Önce ısınma hareketleri ya da bir başlangıç yemeği; örneğin mideyi birazdan yeneceklere hazırlayan bir çorba ya da bacakların ısınmasını sağlayan ufak ufak yerinde koşma hareketleri gibi...”

Atölyenin içeriği ile bilgi veren bu metin katılımcıları daha atölyeye başvurmadan önce performans ve mimarlığı alışılmış kalıpların dışında düşünmeye davet ederek, atölye sürecinin içerdiği oyunlaştırma yaklaşımıyla ilgili ipuçlarını vermektedir. Katılımcıların atölyede ne bir yemekle ne de bir spor olayıyla karşılaşmayacaklarını; ancak yaratıcı bir düşünme ve eyleme biçimi olarak hayat, sanat ve bilimin oyunla birleşerek bu atölyenin izleğini belirleyeceğini sezmeleri beklenmektedir.

Üç ana bölümden oluşan atölyenin birinci bölümü "Isınma, Başlangıç, Giriş" olarak adlandırılmış ve atölyenin ana düşünce akılarından biri olan dil konusuna beden ve kültür ilişkisi üzerinden bir giriş yapılmıştır. Bedenin günümüzde artık sadece bir kültürel nesne olup olmadığı sorusu ortaya atılmış ve "beden de dil gibi eğilip bükülebilir mi, katmanlarından soyulabilir mi?" gibi sorulara cevaplar aranarak "eşitlik" kavramı tartışılmıştır. Atölyenin "Spor - Ana Yemek - Gövde" isimli ikinci bölümünde beden ve evin eşitliği tartışılmaya başlanmıştır. Bu bölümde "Şu anda Zoom'dayız ve bu Zoom pencerelerini her birimiz, hep beraber evlerimiz ve bedenlerimiz olarak dönüştürebilir miyiz?" gibi sorular aracılığıyla beden ve evin performatif yönleri uygulamalı olarak araştırılmıştır. "Esneme - Tatlı - Sonuç" isimli üçüncü ve son bölümde ise katılımcılardan "Bedenim eşittir evim midir?" sorusuna atölye boyunca buldukları cevapları ve deneyimlerini paylaşmaları istenmiştir.

Atölyede bu disiplinlerarası bakış açısını oluşturan farklı disiplinlerin kesişimindeki araç ve yöntemlerin atölye sürecinde kullanılabilmesi sağlanmıştır. Atölye bir performans atölyesi olarak tasarlandığı için birincil yöntem ve ifade aracı performans olmuştur. Sanatsal bir ifade aracı olarak 1960'lı yıllarda yalnızca Beden sanatı ile gündemde olan performans günümüze kadar kavramsal sanat, modern sanat, çağdaş sanat ve nihayet dijital sanattaki gelişmelerin parçası olmuştur. Sanatçılar performans işlerinde sadece bedenlerini kullanma alışkanlığının dışına çıkarak; video, fotoğraf, animasyon gibi temsil araçlarıyla enstalasyonlar kurgulayarak beden ve mekan ilişkilerini daha katılımcı ve kapsayıcı işlere dönüştürmüşlerdir, izleyicilerle birebir iletişime geçerek kamusal alan-özel alan, sanatçı-izleyici gibi ayrımları tartışmaya açmışlardır. Bu bağlamda atölyenin ilk bölümünde Google Docs, Google Image Search, Google

Translate gibi internet araçları yaratıcı yöntemlerle kullanılmış ve oyunlaştırmayı ön plana çıkan bu yaratıcı kullanım, önceden yapılmış ve orada sunulan hazır bir sunum gibi değil; o an ve orada katılımcılarla beraber eşzamanlı şekillenen açık performans parçaları olarak gerçekleştirilmiştir. Bu araçların kullanımındaki açıklık ve kolektif tavır diyalog, soru sorma, tartışmaya açma ve spekülasyon oluşturma gibi interaktif yöntemlerle ilerlemiştir. Atölyenin ikinci bölümündeki kullanılan dijital araçlar ise Zoom uygulamasının olanaklarıyla değiştirilmiştir. Zoom'un imaj ekleme, döndürme gibi özellikleri interaktif olarak kullanılmıştır. Üçüncü bölümde ise dijital araçlar bir kenara bırakılarak katılımcıların bireysel deneyimlerini sözlü ya da bedensel olarak daha dolaysız ve araçsız, kendi yöntemleriyle aktarmalarını sağlayacak bir özgürlük alanı açılmaya çalışılmıştır.

Atölyenin katılımcıların düşünme ve eyleme biçimlerinde gedikler açması, çatalanmalara sebep olması ve hayat-sanat-eğitim-mimarlık pratiklerini kendi içinde parçalı ve özerk bir yapıda algılamalarının yanında daha kapsayıcı ve tamamlayıcı bir perspektif içinden de görebilmeleri gibi katkılar öngörülmüştür.

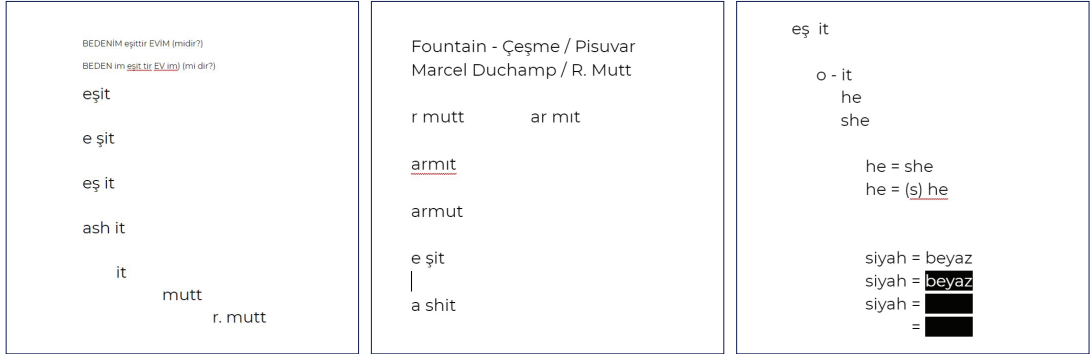
2. "Ev" ya da Pisuvar + Armut + "S" faktörü

"BEDENİM eşittir EVİM (midir?)" atölyesi üç bölümden oluşan ve 90 dakikalık bir sürenin öngörüldüğü bir atölyedir ancak çoğu atölye gibi interaktif olduğu ve aynı zamanda performans gibi öngörülemez faktörlerin daha da belirleyeceği olabildiği bir araştırma ve üretim sürecini içerdiği için, bu süre 120-140 dakikaya kadar çıkabilmektedir. Atölyenin birinci bölümü 25 dakika, ikinci bölümü 45 dakika, son bölümü ise 20 dakika sürebilecek bölümler olarak kurgulanmıştır. Atölye

ana başlık olarak beden ve evin eşitliğini araştırırken aynı zamanda ele aldığı kavramlar zaman ve algı da olduğu için, bu süreler ve bu sürelerin esneme paylarının fiziksel ve sanal ortama, katılımcıların bu süreler boyunca durumlarına ve oluş halindeki kolektif uzama bağlı olarak değişkenliği atölye sürecinin önemli çıktılarında biridir.

Atölyenin temel işleyişi, öncelikle her bölümün başında o bölümün birkaç cümleden oluşan içerik metninin atölye yürütücüsü tarafından okunmasını içerir. Bu okuma başlangıcından sonra yürütücü kısaca bu bölümde nelerin araştırılacağı ve üretileceğinden bahseder. Birinci bölüm daha çok yürütücünün oyunu tek başına kurduğu, katılımcıları bu oyunun işleyişi hakkındaki karakteristik "state of mind" (ruh hali / zihin hali) ile tanıştırdığı ve her katılımcının bu halle kendine özgü karşılaşmasına olanak veren bir süreçtir. Bu nedenle ilk bölüm diyaloga açık ancak diyaloga ya da interaktiviteye dönük bir zorlamanın olmadığı, katılımcıların sessizlik, dinleme ve bireysel düşünme süreçlerine alan açan bir "ısınma" bölümüdür. Bu bölüm ev ve beden konularına girmeden önce "eşitlik" kavramını alışılmış kalıpların dışında düşünerek yapısöküme uğratmayı önermektedir. Bu yapısöküm süreci ise "eşittir"i öncelikle bir sözcük, bir ses dizisi ve harf dediğimiz işaretlerden oluşan bir kodlama olarak ele almakla başlatılır. Yürütücünün bu yöntemi kullanmadaki amacı "eşitlik" kavramını kültürel bağlamından soyutlayarak dil, din, ırk gibi kimlik merkezli yaklaşımlardan bağımsız bir üretim sürecinin atölye sırasında oluşabilecek imkanlarını kolektif olarak araştırmak istemesidir.

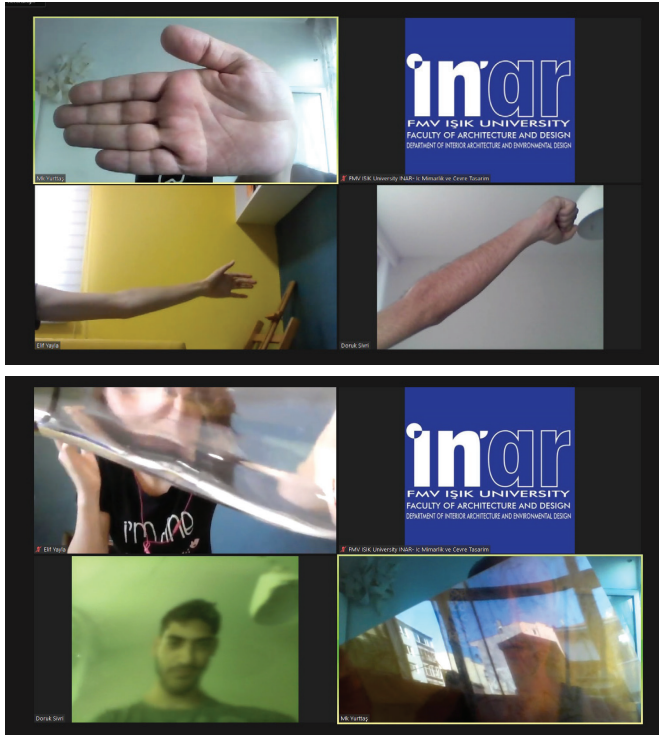
Sanat tarihinden ve güncel sanat işlerinden referanslarla örneklendirilen bu araştırma sürecinde Marcel Duchamp'ın "Fountain" isimli sanat işi, Piero Manzoni'nin "Artist's Shit" isimli sanat işi ve Vahit Tuna'nın "Armut" isimli sanat işi arasındaki



görsel ve kavramsal bağlantılardan bahsedilmiş ve Google Translate ve Google Docs'un dijital ses ve grafik araçlarıyla, "o" sözcüğünün İngilizce'deki "he, she, it" karşılıklarından yola çıkarak "he=(s)he" ve "siyah=beyaz" eşitlikleri gibi spekülasyonlar oluşturulmuştur. Bu spekülatif yaklaşımla birinci bölümün sonunda bir "S" faktörüne ulaşılmış ve bu S faktörü, çarpanı ya da bileşenin ikinci bölümdeki ev ve beden eşitliğinin araştırma sürecinde kullanılmak üzere atölye boyunca ve atölye sonrasında da bizimle olacağı konuşulmuştur.

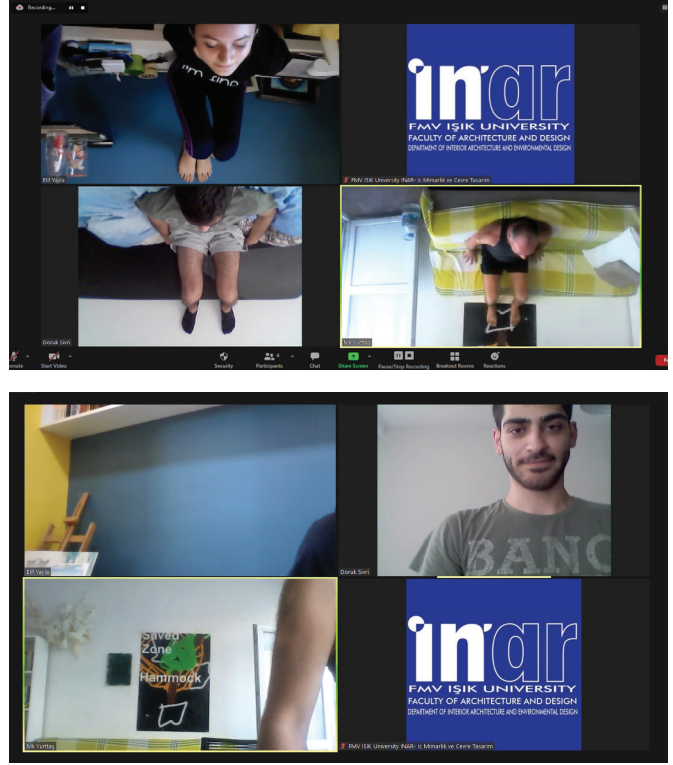
İkinci bölüm içerik bilgilerinin okunmasından sonra Massive Attack grubunun "Protection" isimli müzik videosunun izlenmesiyle başlamıştır. Videodaki mekansal sıradışlıklar ve videodaki binanın pencerelerinden giren çıkan kameranın bize sağladığı X,Y,Z koordinatlarından ve yerçekiminden bağımsızlaşabilen beden-mekan ilişkilerine dikkat çekilmiştir. Videodaki binanın kesit perspektif çağrışımıyla beraber Georges Perec'in "Yaşam Kullanma Kılavuzu" isimli romanının Fransızca orijinal baskısının kapağı ve bu kapakla ilişkili üretilmiş başka bir illüstrasyon incelenmiş; bu kitaptaki ve videodaki binanın Zoom uygulamasındaki

pencereleriyle benzerliğinden bahsedilerek Grid (Izgara) kavramına ulaşılmıştır. Zoom'daki grid'i oluşturan bireysel pencerelerimizin her birimizin evlerimiz mi, bedenlerimiz mi ya da çok katlı bir apartman binasının içindeki kolektif bir bedenimiz mi olduğu konuları tartışılmaya başlanmış ve bu tartışma ortamı ile bedensel performanslara geçiş yapılmıştır. Bu bölümde toplam 5 adet performans ile ev ve bedenin eşitliği araştırılmıştır. İlk performansta pencerenin dikdörtgen formunun sınırlarına tam olarak yerleşecek şekilde katılımcılar kafalarını konumlandırmış, ikinci performansta ise kafa yerine aynı yaklaşımla başka bir organın seçilmesi ve yerleştirilmesi istenmiştir. Yürütücünün yönlendirmesiyle katılımcılar sağ ya



Şekil 4-5.
İkinci bölümden
performans
görüntüleri

Şekil 6-7.
İkinci bölümden
performans
görüntüleri



da sol kollarını seçmiş ve zoom penceresine yerleştirmişlerdir. Üçüncü performansta yine bir organ seçilerek, organlar arka plandaki iç mekan görüntüsünden koparılmak üzere düz renkli bir A4 kağıdın önüne yerleştirilmiştir. Dördüncü performansta şeffaf ya da yarı şeffaf yansıtıcı bir yüzeyler kullanılarak iç mekan ve bedenler deforme edilmiş, beşinci performansta ise bedeninin tümü zoom penceresine sığdırılmaya çalışılmıştır. Altıncı performansta öncelikle Zoom video ayarlarından pencere görüntüsü 180 derece döndürülmüş, sonra katılımcılardan odalarındaki bir

mobilyaya bedenlerini baş aşağı yerleştirmeleri istenmiştir. Böylece içine buldukları fiziksel mekanda her bir katılımcı baş aşağı duruyorken, Zoom'daki sanal evlerinde düz durabildikleri bir performans gerçekleştirmişlerdir. Yedinci ve son performansta ise her bir katılımcı kendi penceresinde görünen bir organını diğer katılımcının penceresinde görünen organla uç uca birleştirmiş ve kolektif bir beden ve evin olasılığı denenmiştir.

Atölyenin üçüncü ve son bölümünde ise içerik metninde bahsedildiği gibi "tatlı"ya geçilmiş ve katılımcılardan atölye boyunca "Bedenim eşittir evim midir?" sorusuna buldukları cevapları paylaşımları istenmiştir. Bölüm sonunda katılımcıların ortak görüşü, bedeni ve mimarlığı S faktörüyle düşünmenin ve performansla deneyimlemenin zihin açıcı ve eğlenceli olduğu ancak tek bir atölye çalışmasının "bedenim eşittir evim"dir demeye yeterli olmadığı olmuştur. Katılımcılar pandemi süresinde de devamlı olarak Zoom ve içinde buldukları odalarını kullanmalarından kaynaklı yoğun bir birikimleri olduğu için, bu atölyenin o birikimle oluşan eşitsizliği kıramadığını ifade etmişlerdir.

3. Sonuç

"BEDENİM eşittir EVİM (midir?)" atölyesi performans sanatı aracılığıyla temel mimarlık kavramlarını hep beraber yeniden değerlendirmek için bir alan açmıştır ve katılımcılar için bir başlangıç olma potansiyelini içermiştir. Atölyede incelenen kavramsal sanat gibi dile ağırlık vererek görselliği geri plana çeken sanatsal yaklaşımlar ve yapısöküm, fenomenoloji, göstergebilim gibi kuramsal yaklaşımlar bu mimarlık kavramlarının da değişen koşullara ve bağlamlara göre her zaman yeniden üretebileceğini göstermiştir.

Ev ve beden gibi insanlık tarihinin başlangıcından beri var olan iki temel olguyu araştırma ve yeniden üretme çabası katılımcılar ve yürütücü arasında hiyerarşik olmayan bir birlikte ve birbirinden öğrenme pratiğini doğurmuştur. Atölye sürecinde edinilen bu kolektif deneyim ev ve beden gibi temel olgulardaki ortak yanlarımızı ortaya sererken, aynı zamanda herkes için ortak olan beden ve evin her katılımcının kendine özgü düşünme, eyleme ve varolma biçimlerindeki farklılıklarıyla özerkleşebildiği de gözlemlenebilmiştir. Atölyenin sonucunda atölyeye ismini de veren en baştaki "BEDENİM eşittir EVİM (midir?)" sorusuna "Evet, eşittir.", "Hayır, asla eşit değildir." gibi sözlü ve rasyonel yanıtlar bulunmasının yanı sıra; sezgisel, atölyenin kısıtlı süresinde ve kısıtlı mekansal, bedensel iletişiminde ifade edilemeyen ancak süreç içinde karşılıklı olarak hissedilen, performanslarla düşünceleri eyleme dökerken bedenin çoğu zaman mantık kalıplarından sıyrılarak verdiği yanıtlar da bulunmuştur.

kaynakça

[https://tr.wikipedia.org/wiki/Fountain_\(Duchamp\)](https://tr.wikipedia.org/wiki/Fountain_(Duchamp)) Son erişim 03.09.2021

https://en.wikipedia.org/wiki/Artist%27s_Shit Son erişim 03.09.2021

<https://www.artforum.com/picks/unhappy-ready-made-45119>
Son erişim 03.09.2021

https://www.youtube.com/watch?v=Epgo8ixX6Wo&ab_channel=MassiveAttackVEVO

<https://journals.openedition.org/flaubert/2862> Son erişim 03.09.2021

<http://brechtnieuws.blogspot.com/2015/08/perec.html> Son erişim 03.09.2021

antölye 04

Evimde "GO" Seferi

Gülistan Berber
Merve Eflatun

Gebze Teknik Üniversitesi
yulistb@gmail.com
merveflatun@gmail.com

Katılımcılar;
Begüm Türeyengil
Ece Çınar
Emine Türkyılmaz
Metin Samet Üreyen

1. Giriş

Oyun kavramı, stratejiler üreten ilişkilenebilirlik durumunu ifade eder. Bu ilişkilenebilirliğini gündelik hayattan kopuşuyla ayrıksı bir zeminde kursa da, tasarım sürecinin kendisi gündelik hayata eleştirel bir bakışla yaklaşarak yeni ilişkileri, stratejileri ve potansiyelleri keşfetmeye çalışarak gerçekleşir. Tasarım sürecinden sonra mimarın yaptığı herhangi bir artefakt sonucu ifade etmeksizin sonsuza kadar katmanlaşacak ve ilişkilere gebe olacak bir oyunu başlatır. Sadece mimar ve kullanıcı değil, yapının her bir paydaşı bu oyunun katılımcısı ve aktörü olur.

Benzer bir şekilde, bu çalışmada mekanla ilişkilenebilirliği sorgulamak, mekanı anlamak ve olası ilişkilenebilirlikleri keşfetmek; geleceğe öngörülerle değil, kurgularla ve spekülasyonlarla yaklaşabilmek için, mekanın paydaşlarıyla bir oyun oynanmıştır. Paydaşın açılımı mekanı kapsayan canlı ve cansız öğeler olarak nitelendirilebilir. Bu oyunda mekanla ilişki halindeki oyuncular "Go" oyunu üzerinden düşünülebilir. Çünkü paydaşlar, satranç oyunundaki her ögenin kimliğinin belli olmasından ziyade, "Go" oyununda olduğu gibi her bir paydaşın mekana bütün tesadüfi potansiyelleriyle yayılıp katmanlaştığı, mekanda yer tuttuğu ve yayıldığı bir durumdadır (Deleuze & Guattari, 1990).

Tasarımcı özne açısından düşünüldüğünde paydaşların mekanda yayılmalarının farkına varılması için bir bilinç gereklidir. Bu bilincin, atölyedeki oyun sırasında katılımcılarca sezilebilmesi için habitus kavramı üzerinden bir tartışma yürütülmüştür. Habitat kavramı nasıl ki canlılara bahşedilen bir yaşama alanı olarak kabul edilse de habitus ile özneye yönelik olan bir yaşam kavramıyla karşılaştırılır. Pierre Bourdieu bu kavramı "nesnelcilik" ve "öznelcilik" arasındaki diyalektik ilişkinin toplumsal dünyanın algılanmasındaki rolünü açığa çıkarmak için oluşturmuştur (Bourdieu, 1999). Aksu Bora

ise habitusların bedene ve eve yazıldığını belirtir, kültürün pratik mekanlarından biri olarak evin düzenlenme biçimini, eşyaları, ev işlerinin evin bireyleri arasındaki paylaşımını, ev işlerinin kadınların öznelliği inşasındaki yerini farklı habitusların bir göstergesi olarak görür (Bora, 2010). Habitus nesnellik-öznellik arasındaki bir yarıktaki kendini keşfetme ve var olma haline yönelik ele alınan bir kavram olarak karşımıza çıkmaktadır. Habitus kavramının bireye yönelik olan öznellik halini nesneye, diğer bir deyişle paydaşa atfederek, oyunlaştırılmış bir kurguyu ve temsil olanaklarını düşünmek, atölyenin yöntemini ortaya koymaktadır.

Bu bağlamda atölyenin önemli ilham kaynaklarından biri olan Odamda Seyahat Odamda Gece Seferi isimli kitapta 42 günlük ev hapsine giren Xavier; pencerede bindiği atı, dolaştığı fotoğrafları, mola verdiği koltuğu yoluyla kendi habitusunu açık eden bir gezi yapmıştır. Bu gezide derin açılımları olan, gündelik hayatın ve insan habitatının en aşına olunan mekanı gibi görünen evde keşfedilecek çok şeyin olduğu küçük bir evren olarak mikrokozmos olan bir durumla paralel olarak düşünülebilir. Georges Perec'in bu duruma ilişkin olarak vurguladığı gibi "alışlagelmişlik adını verdiğimiz şey belirginlik değil, bulanıklıktır: Bir körlük biçimi, bir uyuşma hali" (Perec,2020). Evin ve paydaşların mikrokozmos oluşturduğu bir küçük evrenden referansla, paydaşların varlık hallerini açık etmek için ev mekanı her bir katılımcının ve paydaşın gündelik zeminden ayrık olan ama onunla ilişkilenen ve "uyuşma halinin" giderileceği oyun mekanı olarak belirlenmiştir ve "Evimizde 'Go' Seferi" yapma düşüncesi böylelikle ortaya çıkmıştır.

Bu önemli etkilerle, atölyenin yöntemi şu şekilde kurgulandı:

- Habitat-habitus tartışması yapılarak evin paydaşlarıyla bir havuz oluşturulur: nesne (mobilya-kitap-bardak)/canlı (kedi-sinek)...

- Bu paydaşlardan biri veya birkaçı seçilerek onların gözünden mekana dair bilmece olan keşif-kurgular üretilir. Burada tanımlanan keşif-kurgu, evin paydaşlarının anlaşılmaya çalışıldığı ilk aşama olarak paydaşların birinci tekil ağızdan kendilerini anlattıkları ancak ne olduklarını açık etmedikleri bilmece olarak düşünülmektedir.

- Keşif-kurgular bir havuzda toplanır ve keşif-kurguları üretilen paydaşların neler oldukları açıklanır.

- Keşif-kurgular temsil biçimlerine dönüştürülür (belgesel/film/klip/çizim/şiir/kolaj...).

- Temsiller birbirleri ile ilişkilendirilerek katmanlaştırılır ve mikrokozmos oluşturulur.

- Spekülatif-kurgu oluşturulur. Bu nokta, keşif-kurguların temsillerinin tek bir mekanın içerisinde bir araya geldiği ve hiçbir zaman holistik olarak algılanamayan bu durumda her bir katılımcının kendilerini konumlandırıp, paydaşlar üzerine çalışmalarından sonra edindikleri bakış açılarıyla, yeni bir kurgu üretmelerini ifade etmektedir.

2. Atölye Süreci

2.1 Keşif-kurgu üretimi

Atölye sürecinde öncelikle ev mekanında yer tutan çeşitli stratejik ve üzerine kurgu üretilebilecek paydaşlardan oluşan bir havuz oluşturuldu. İçerik olarak hem insan dışı canlıları hem cansızları kapsayan bu havuzdan sinek, vileda, battaniye, bardak, klozet ve gazete yürütücüler tarafından keşif-kurguları oluşturulmak üzere seçildi. Daha sonra katılımcılar ikişerli gruplara bölündü ve her bir gruba iki paydaş verildi, diğer paydaşlar gizli tutuldu. Bunun üzerinden, paydaşlarla neredeyse hemhal olarak keşif-kurgular katılımcılar tarafından üretildiler (Şekil 1, Şekil 2, Şekil 3). Katılımcılar bu üretimde, paydaşı anlamak ve anlamlandırmak amacıyla paydaşın ağzından çeşitli metinler yazdılar. Keşif-kurgu metinlerini yazarken, paydaşın öne çıkan özelliklerini ve keşfettikleri özelliklerini kişileştirme ve benzetme gibi söz sanatlarını kullanarak -paydaşın adını açıklamaksızın- işaret ettiler. Örnek verilecek olursa bir battaniyenin esnekliği oyun havası oynaması; klozette oturmanın verdiği ayak uyuşmasının "başkasına seni yar etmem" seslenişi; bardağın kupa, su bardağı ya da kadeh gibi çeşitli oluşu akrabalık kavramıyla ilişkilendirilerek öne çıkarıldı. Ya da vileda, sürekli kiri temizlemekten yorgun bir nesne olarak emekli olup tatile çıkmak isteyen bir araç olarak konumlandırıldı. Aynı zamanda burada paydaşın ölçeğine yaklaşan bir tutumla sineğin ancak çok yakından bakıldığında fark edilebilecek olan ellerini -aslında eklem bacaklarından birini- ovuşturması gibi meseleler tartışıldı.

Şekil 1.
Ece Çınar ve
Metin Türeyn
tarafından yazılmış
"bardak" ve "klozet"
keşif-kurguları

Şimdi size biraz ailemizden bahsedeceğim. Takım halinde dolaşyoruz genelde. Ailemiz küçük, büyük çok kalabalık. Bazen çift olarak geziyoruz, bazen mesafeler giriyor aramıza. Ailemiz çok kalabalık olunca odamıza sığmak zor oluyor. Gruplaşıp uzaklaşanlar da var aramızdan. İsim takıyor insanlar bazılarımıza. Ünlülere benzetilmek mutlu etmiyor değil. 90 60 90 olanımız da var, biraz kilolu olanımız da. Uzunumuz, kısamız mutlu bir aileyiz farklılıklarımızla. Kafalarımız birbirine değişiyor mutlu anlarda. Dert ortağımız hüzünlü zamanlarda. Geçen toplandık bizimkilerle. Favorisi imiş bizim kuzen Ece'nin. "Sabah kalktığımda Ece'yi ilk ben selamlıyorum, yatmadan önce iyi geceler diliyorum. Uyurken de yanı başında bekliyorum. Duyularımı dışarıya farklı gösteriyorum. Bazen kendimi hiç anlamıyorum. Sıcaklayınca huyum birden değişiyor. Soğuk havalar tam benlik. Kendime geliveriyorum" diyor. Halam ve eniştem hep beraber. Birlikte olmazlarsa halam ortalığı yakar geçer. Dünyası tersine döntüyor halamın, geleceğini merak ettiğinde Metin. Sonu kötü bitiyor bu ziyaretin. Eniştem sinirleniyor banyoya gitmek zorunda kalacağı için. Fazla baskıya gelemiyor amcam. Bir damla yetiyor taşmasına. Bir felaket kopuverse içi bir tuhaf oluyor ve her yere kusuveriyor. Ananem Ayşeğül çok kışkanç. Kendisinden iyisini göre dursun, çatlıyor ortasından. Eltimin arası yemeklerle çok iyi. Fazla kirleniyor etraf diye üzülüyor. Kek, börek pişirmede kaynasına sürekli yardım ediyor.

Her gün istesen de istemesen de görmek zorundasın beni. Spor yaparız birlikte, sen fark etmezsin. Haresedir biraz da bizimkisi. Uzun uzun oturup sohbet etmek, konuşmak, okumak istersin benimle. Fazla da abartma istersen. Canının yanmasını istemem. Mutlu mutlu vakit geçirirken bir vazgeçersen benden, seni başkasına yar etmem. Teknolojiyi yakından takip ederim. Annen geçirir bazen başıma deniz kabuklu rengarenk şapka. Misafiri gelecekse tembihler beni "ağzını çalkala" diye. Nededir bu telaş bilmem. Bazen çok özeniyorum Dubai'de ki kuzenime. Pek de ışıltılı giyinir kendisi. Bazen de şükrediyorum Avrupa'da yaşayıp susuz da kalabiliriz diyen. Sıkıldım hep içime atıklarından... Ben milletin derdiyle de uğraşmak zorunda mıyım? Artık sabrım kalmadı. Patlayabilirim başıma daha büyük dertler alırsam. Fakat patlayamazsam tek başına kurtulamam bu durumdan. Aynı evde yaşadysak en büyük dostunumdur senin. Acısıyla tatlısıyla paylaştın benimle her şeyini. Yatağında hasta hasta yatarken bir anda yanıma gelir bana içini dökersin. Seni kıskana da bilirim. Değerli eşyaların kayboldursa o zaman ben sorumlu değilim. Kendine kazak, t-shirt, pantolon alırken saatlerce denersin fakat beni denemek aklına bile gelmez. Son zamanlarda iyice tepeme çıkmaya başladın. Bu sana son uyarım. Eğer uyarımı dikkate almazsan ağzımı kapatırım. Bir daha senle konuşmam.

Şekil 2.
Emine Türkyılmaz ve
Begüm Türengil
tarafından yazılmış
"battaniye" ve "gazete"
keşif-kurguları

Sabahları gelen ani bir alarmla uyanırım. Dışarıdan gelen minik kuşların çık ciklemesiyle selamlarınız derken aniden zıplar, fırlar, Ankara havası oynamaya başlarım. Sonra bir düşünürüm. Aman Allah'ım zelzele mi oluyor yoksa! Yok yok bu kadar telaşlanmayın bu benim için bir ritüel ve benim tazelenmemi sağlar. Hele bir de evin dışından gelen o temiz havayı solursam güne çok güzel başlarım. Çok arayanım soranım olmaz gün içinde. Zaman geçmek bilmez, beni bir başıma bırakırlar. Tüm gün öylece dururum. Gelirse bir küçük kedi gelir. Hemen yanı başıma kıvrılır ben de ses çıkarmam. Birlikte uyur gideriz. Çok sıkılırım bir sağ tarafa bir sol tarafa bir tavana derken akşam olur. Parlayan güneş yerini sessiz karanlığa bırakmaya başlayınca kıymetim ancak anlaşılır. Hemen bir sevgi kucaklaşmasıyla karşılanırım. Bu kucaklaşma kışın yağın yağmura ve kara inat ısıtır, korur. Ama bazı geceler de çok sinirlenir, çok üzülürüm. Aniden boğazım sıkılmaya başlanır, nefessiz kalırım. Yetişin aaaa dostlar!!! O da ne ??? Sanki bir ahtapot.... Birden kendimi yerde bulmalarından hiç bahsetmiyorum bile. Tüm bunlar beni uykudan eder. Gece yanıma sokulurlar ardından sabah olunca bir bakmışım yalnızım. Olsun, bu da benim kör talihim ama bundan daha zor zamanlarım da oluyor. Hele havalar ısındı mı? Beni bir güzel hırpaladıktan sonra kör talihimin karanlık zindanlarına hapsediyorlar. İşte benim kış uykumda şimdi başlıyorum.

Kelebek gibi ömrüm bir günlük ama aslında ömürlük. Kahvaltı sonrası benim kokumu duyarak büyümüşdür nice nesiller. Küçük çocuklar içimde sakladıklarını haykırmak sokak sokak yürümüşdür. Yolunu gözleyen insanları hayal kırıklığına uğratmayı hiç sevmem. Bana bakar bakmaz hemen anılar o günün önemini. Ne de olsa yaşadıkları dönem içimde saklıyorum. İnsanların ellerinin bana dokunmasını seviyorum. Onlar bana dokunduğca renklendiriyorum parmaklarını. Sesimle iletişim kurmaya çalışıyorum; hisir hisir sesleniyorum onlara. Birden fazla yüzüm var benim. Bazen beni hızlıca salladıklarına tok yüksek bir ses çıkarıyor havayla dans eden yüzlerim. İnsanlar uzun uzun bakıyorlar yapraklarıma. Şekilden şekle giriyor yüzleri bana bakarken. Bazen heyecanlı bakışlar ve mutlulukla karşılanıyorum. Çok mutlu oluyorum o zaman. Bazen üzüntü kızgınlık, şaşkınlık görüyorum yüzlerinde. Kimi zaman da sıkılmış bakışlar. Dik durmayı çok seviyorum, elleri ile bana destek olup dik tutan insanları da seviyorum bu yüzden. En çok gözlüklerini takip bana yaklaşan yaşlı amcaları seviyorum, neredeyse sarılır gibi içime alıyorum onları. Zaman zaman da yatarak açabiliyorum içimdekileri ama dediğim gibi pek sevmiyorum. Önemli olabildiğim tek günde dik durabilmeyi tercih ediyorum. Miladım dolunca insanlara hizmet edebilmek için bazen yaprak yaprak ayrılıyorum. Kimi zaman da birlikten kuvvet doğuyor yapraklarımla rulo hale getiriliyorum; bazen bir enseye vuruyorum yumuşakça, bazen de hızlıca sallanveriyorum, insanların istemedikleri haşereler ölüyor benimle buluşunca. Artık pek azaldı sayılarımız tükeniyoruz. Cismen bu yeni çağa ayak uyduramıyoruz.

Bir zamanlar ölümsüzüm gibi gelirdi bana dostarımla mutlu mesut yaşadık. Beni sarışınım diye severlerdi genelde. Daha sonra masadan bir bir eksildi dostların hüzünlendim onların arkasından. Ama bir tanesi var ki beni hiç bırakmadı ayrılmaz bir ikili olduk onunla. Zaten onsuz bir hayat benim için düşünülemez, bu hayattaki en büyük destekçim oldu. Onun sayesinde kimseye ihtiyaç duymadan ayakta kalabildim. Diğer arkadaşlarımız gibi bizde artık çalşacak bir iş bulmuştuk. Tam artık bir iş buldum sıkılmayacağım derken çalışmanın bu kadar zor olduğunu tahmin etmemiştim. Güne genelde tertemiz başlarım ama sonu hiç tahmin ettiğim gibi bitmez. Ama geçtiğim yer hemen belli olur ben kocar. Zaten bir düzenim de yok her daim işe hazır bir şekilde beklerim. Çok çalıştım yağmurlu, ıslak havalarda, çok üşüttüm hasta yatırım bu yüzden. Hep herkes mutlu sağlıklı olsun diye çalıştım bu hayatta milletin arkasını toparladım saçlarını süpürge ettim onlar için. Her ne kadar söylensem de canımı sıksalar da evdekiler ailem gibidir alıştım onlara artık ama evdeki siyah kedinin sanki benimle bir derdi var ne kadar kaçmaya çalışsam da sürekli peşimde bu yaştan sonra bir kedi oyuncuğu olmadığım kalmıştı. Artık emekli olma vaktimin geldiğini düşünüyorum. Yanıma bi iki yakın dostumu da alıp sıcak, kuru, havadar ve sakin bir yerlere yerleşeyim diyorum. Biraz güneşlenirim işiğe hasretim çünkü çoğu zaman. Emekliliğin tadını çıkartırım, belki tekrar eski günlerime, o parlak ışıltılı rengime kavuşabilirim.

Havalar ısınmaya başladı. Ben zaten soğukları hiç sevemem. Yine bir yaz akşamı pencerenin önünde ışıkları izliyorum. Etraf benim için çok sakin ama yine de dikkatimi onlara verdim. Belki de beni küçük ve önemsiz gördüklerinden fark etmezler bile. Zaten ben kimim ki? Onlar için asalak, pis ve belki de terör estiren bir eşkıya. Bazıları beni kendi halime bırakır, bazıları ise beni engellerin, bariyerlerin arkasına terk eder. Kimileri ise özgürlüğümü almaya çalışır ama bilmiyorlar ki ben çok iyi bir akrobatım. Kimse tarafından sevilmeden, istenmeden, sürekli itilip kakılan olmaya alıştım artık. Ben de kendime başka meşgaleler buldum. Arada sıkıldığımda mis kokulu bir şeyler içmeye, yemeğe gider biraz efkarlanırım, zaten herkesin bana layık gördüğü de budur. Bazen de çiçekleri koklamak için şöyle bir gezintiye çıkarırım. Kimse beni istemese de ben yine de bu dünyayı çok severim. Bütün gün şarkılar söylerim, her gece konserlere çıkarım. Hele kardeşlerim, arkadaşlarım da olursa değmeyin keyfimize. Işıkların altında tam bir şenlik havası yaratırım. Kimse müziğimi doğru düzgün anlayamaz, olsun. Ben yine de ellerimi ovuşturur 'Bugün de iyi iş çıkardık!' derim. Yönümü bulur ya da bir fırsatı yakalarsam da dışarı kaçır dağdırırım. Bazen de kendime sığınacak bir yer ararım. Her gece serseri ruhuma başka bir ev ararım.

Şekil 3.
Basri Toker ve
Aleyna Mutlu
tarafından yazılmış
"vileda" ve "sinek"
keşif-kurguları

2.2 Keşif-kurgu temsili

Gruplar tarafından yazılan keşif-kurgu metinleri paylaşıldı ve her bir grup diğer grupların paydaşlarını tahmin etmeye çalıştı. Daha sonra her bir grubun keşif-kurgusu bir başka grubun temsili ürettiği bir aracı metin haline geldi. Diğer bir deyişle, her grup yazdığı metinleri başka bir gruba aktardı ve bu keşif-kurgular birtakım yazınsal, görsel ve sesli temsillere çevrildi. Örneğin sinek için olan keşif-kurgudan hareketle bir sineğin temsiliyeti uçak ile analogik olarak özdeşleştirildi ve arkadaş olan iki uçağın çöp arama yolculuğuna çıktığı bir video-temsili üretildi, bu temsilde sineğin insan kulağıyla vızıltı şeklinde duyulan sesi de kişiselleştirildi ve şarkı söyleyen uçaklar olarak karşılığını buldu (Şekil 4). Bir viledanın eve girdiği ilk andan emekli olmak istediği son anına kadar evde

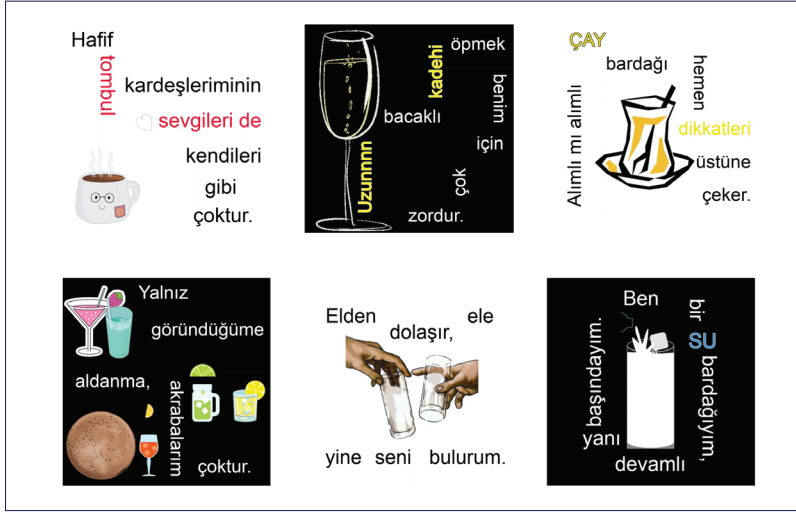
bulunduğu hallerle ilgili belgesel-video izlenimi olan temsil hali üretildi (Şekil 5). Bardak ve klozet için ise yazınsal olan şiir kullanıldı, ancak bu şiirler gif formatında sunuldu ve bu da katmanlaşan bir temsil biçimi olarak ele alındı (Şekil 6, Şekil 7). Battaniyenin ise çeşitli halleri bir araya getirilip bir klip olarak yorumlandı (Şekil 8). Temsil biçimlerinin hepsinde aslında yazınsal bir temsil olan keşif-kurgu üretimleri ile ilişkilenebilir. Bu anlamda yazınsal olanla görsel olan arasındaki boşluğun mekanda yer tutmak üzere oyunlaştırıldığı, temsille birlikte paydaşa ait farklı özelliklerin ön plana çıkarıldığı söylenebilir. Keşif-kurgu temsillerinin çeşitliliği de atölye içerisinde önemli bir niteliğe sahiptir. Video temsiller daha çok bir hikaye anlatmaya odaklanırken, şiir formatı ise paydaşın daha çok imgesel değerini açığa çıkarmaktadır.

Şekil 4.
Ece Çınar ve
Metin Türeyen
tarafından üretilen
"sinek" keşif-kurgusu
temsili



Şekil 5.
Ece Çınar ve
Metin Türeyen
tarafından üretilen
"vileda" keşif-kurgusu
temsili

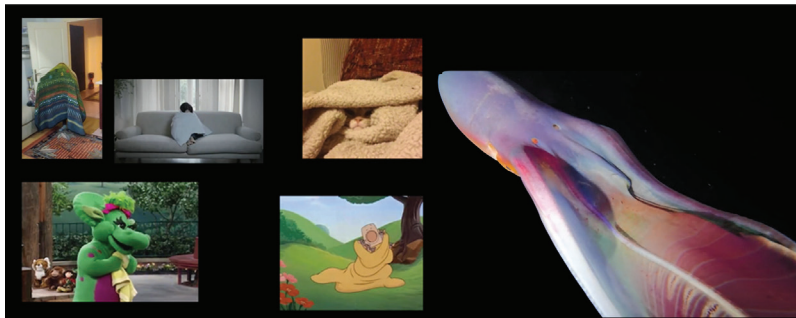




Şekil 6.
Begüm Türeyengil
ve Emine Türkyılmaz
tarafından üretilen
"bardak" keşif-kurgusu
temsili



Şekil 7.
Begüm Türeyengil
ve Emine Türkyılmaz
tarafından üretilen
"klozet" keşif-kurgusu
temsili

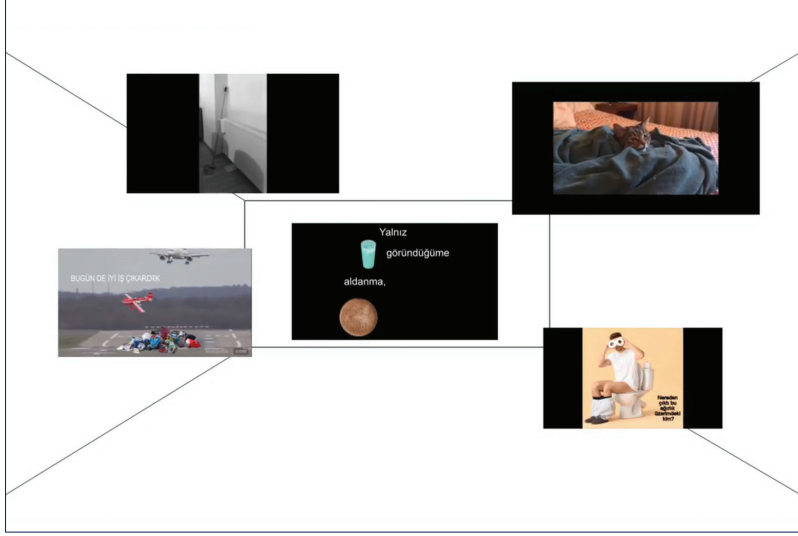


Şekil 8.
Gülistan Berber ve
Merve Eflatun
tarafından üretilen
"battaniye"
keşif-kurgusu temsili

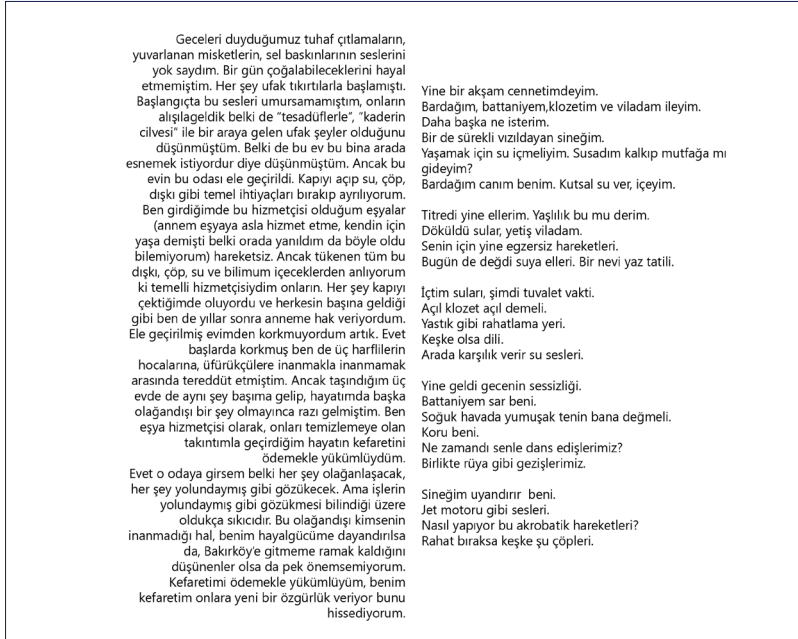
2.3 Spekülatif-kurgu

Temsil sürecinin sonrasında üretimler tek bir düzlemde bir araya getirildi (Şekil 9). Bu düzlemde hayali bir perspektifin içerisinde, üretilen tüm temsiller aynı anda izlenip gözlemlenmeye çalışıldı. Her bir katılımcı atölyenin üretimlerini aynı anda gözlemlerken atölyede süregiden tartışmalardan edindiklerini tekrar düşünerek kendisini birey olarak paydaşların dünyasında tekrar konumlandırdı. Katılımcıların kendilerini konumlandırışı yine bir metin aracılığıyla aktarıldı ve bu metinlere spekülatif-kurgu adı verildi (Şekil 10, Şekil 11).

Sonuç ürün denilebilecek bu metinlerde herkesin kendini sürece ve kozmosa dahil etme şeklini kendi habituslarıyla ilişkilendirmek mümkündür. Örneğin katılımcılardan birisi kendini şiirle konumlandırırken diğeri kendini bilim kurguyla konumlandırabilirdi. Bu aşamadaki her bir üretim atölye süreci boyunca küçük bir evrende olduğu farkındalığını hissetmeye çalışan katılımcının perspektifinde paydaşlar ve onlarla kurulan bağla ilgili hale gelmektedir; atölye katılımcılarının bir kısmı nesnenin gözüne denebilecek bir ölçüde kendilerini indirirken, bir kısmı biraz daha uzaktan bakmayı tercih etmiştir, ikisinin arasında kalan yaklaşımlar da metinler içerisinde yer almıştır. Bazı katılımcılar kozmosu ev olarak konumlandırırken kimisi krallık olarak görebilmiştir, bazıları kıyı olarak hayal etmiştir. Kimisi paydaşları benimseyip onlara arkadaş gibi sarılırken kimisi onu daha dışarda tutan mesafeli, yine de onu benimseyen bir durumu üretmiştir.



Şekil 9.
Temsillerin bir aradalığı



Şekil 10.
Sırasıyla
Merve Eflatun ve
Ece Çınar
tarafından yazılmış
spekülatif-kurgular

Şekil 11.
Sırasıyla Gülistan Berber,
Emine Türkyılmaz,
Metin Türeyen tarafından
yazılmış spekülâtif
kurgular

Yanlışlıkla düştüğüm bu galakside nasıl oldu da hükümdar olduğumu anlatacağım. Yine bir öğleden sonra battaniyeye sarılıp uyumuştum, uyangımda battaniyeyi üzerimden atamadım bir türlü, ben kurtulmak istedikçe o daha da sarılıyordu sanki. Derken ayağa kalktım ama bir şey görmem mümkün değil tabii... Birden ayaklarım ıslaniverdi ve foş! Boyutlar arası geçiş kapısına girmişim yanlışlıkla. Battaniyenin ışık süzen dokusundan dışarda flaşlar patladığını gördüm, bir süre sonra battaniye kendi kendine düştü kafamdan işte o zaman olup biteni anlamaya başladım. Hiç durmaksızın ilerliyordum sağımdan ve soldumdan vileda süpürgeleri ve arklarından onları yakalamaya çalışan kovaları geçiyordu. Bir yağışın ortasına düşmüştüm! Birden benim peşimde de bir şeylerin olduğunu anladım... Hükümdarımız çok yaşa! Hükümdarımız çok yaşa! diyen sinekler göbегimden tutup beni varış noktasına doğru taşımaya başladılar. Ah o geçiş kapısı klozetin kokusu... Beni bu galaksi için mükemmel hale soktu, sinekler de klozetin bana verdiği cazibeyle beni bir ilah olarak görüyorlardı. Bütün kovalar, viledalar geride kaldı. Artık varışa çok az kalmıştı... Ve kupayı aldım... Daha önce hiç böyle bir kupa görmemişim. Kupayı alanın hükümdar olacağını biliyordum. Kupayı tuttugum anda kupadan bir sürü bardak çevremde camdan bir kule oluşturdu ve işte tahtımın üzerindedim, yine bir geçiş kapısı olan klozette...

Dalgaların içindeyim. Kayığı bir vileda paspas ile ilerletmeye çalışıyorum. Burası dünyanın en pis denizi olabilir: Beni buraya kim getirdi? Neredeyim? Neden hiçbir şeyi hatırlamıyorum? Sinekler üzerime üzerime üzerime geliyor. Yenecek yerim kalmadı. Vücudumdaki tüm kani emdiler, ne zaman uçmaktan yorulacaklar bilmiyorum. Bir süredir bu kayığı sürüklüyorum ama sanki hep aynı yerdeyim. Derken bir ses geliyor arından sel fırtınası oluyor. Kayığım, eşyalarım hepsi ayrı taraflara ayrılıyor. İğrenç suyun içinde yüzerek bi kıyıya varıyorum. Hemen kıyıdaki battaniyelerden birine sarılıyorum. Üzerimdeki pisliklerden arınmak için kendimi yırtarcasına silmeye çalışıyorum ama nafile. Kıydan yürüyerek uzaklaşıyorum. Vücudumda garip bir his oluşmaya başlıyor. Önce ellerim ve ayaklarım sonra yüzüm arından tüm vücudum kıyı boyunca ilerledikçe büyümeye devam ediyor. Bir çatırtı sesi duyuyorum sanki sihir yapılmış gibi on kat büyüyorum. Etrafıma bakıyorum evimdeki banyodayım. Klozetin olduğu yerlerde parçalar var, tüm su banyoyu pisletmiş durumda. Parçaların beni kesmemesi için hemen ayanın karşısına geçiyorum. Aman Allah'ım yüzüm, ellerim her yerim mahvolmuş, iğrenç bir haldeyim. Başımın geçen şeyleri hatırlıyorum tek tek... Sonra parçalarıyla beni karşılayan eski klozetimize bakıyorum. İçimde buruk bir hisle ona haksızlık yaptığımı düşünerek vedalaşıyorum. Tüm bunlar gerçek mi düşüncesizlikle mutfağa yöneliyorum. Koca bir su bardağıyla su içiyorum. Bir daha içiyorum. Hani derler yaa üstüne bir bardak soğuk su iç diye. Ne oldu şimdi! Ben bir rüyada mıyım???

Dört duvar arasında başıma düşen sineklerin arasındayım. Çöp müyüm ben diye düşünüyorum. Belki de fikirlerim, düşüncelerim çöptür. Zihnimde birikenleri keşke klozete atıp üstüne sifon çekebilsem. O zaman bir nebze olsun rahatlayacağım. Şanssız bir insanım ya tıkaniverir hemen klozet. Açmayı da beceremem, açacak adama da denk gelmem. Karamsarlığım üzerinde yine. İsviçre'den gelen Almancı kuzenim Şanziment'in eltsi Fatoş abla bana oldukça narin, el yapımı bir bardak getirmiş. Aynı benim gibi yıllanan gül şarabımı doldurdum bu bardağa. L koltuğuma da yayılıp kırmızı yün battaniyemi çektim boğazıma kadar. Şarabımı da içerek keyif yaparken bu karamsarlıktan nasıl kurtulacağım diye düşünüp durdum derken uyuyakalmışım. Uyangımda her yerim kan kırmızıya dönmüştü. Acaba eve bin girdi de beni mi bıcakladı diye düşünürken göbегimin üzerine hafifçe yatırdığım şarap bardağının devrildiğini fark ettim. İçimden sövmeye başladım yine. Keyif yapmayı bile beceremez oldum. Ben karamsar olmayayım da kim karamsar olsun? Hemen çocukluğumdan kalma yeşil saplı, kendinden geçmiş viledayı aldım ve yerleri silmeye başladım. Benim gibi kırık kalbi viledanın, O da sadece birilerinin işi düştüğünde kullanılıyor, hırpalanıyor, harap düşüyordu. Karşılığında da hiçbir şey alamıyordu. Sitem etmek istiyordu bu düzene. Ama gel gör ki onun hisleri, benim kabul etmek istemediğim duygularımın dışı vurumuydu sadece...

3. Sonuç Yerine

Doğumdan itibaren insanı merkeze alan -hatta bazen sonsuzca bencilleşebilen ve dünyaya, çevreye ve yaşama zarar veren- bir dünya görüşünün aksine, kendi dışındaki şeylerin gündelik hayatta merkezde olduğu bir oyun oynamak katılımcılara belli belirsizce oluşan bir bakış açısının sadece gölgesini sezdirmiştir. Her bir paydaşın oluşan bu gölgeden

bakıldığında yeni bir işlev kazanmaya ya da mekanın daha çok kavranmasını sağlayan bir bütünlüğe eriştiğini düşünmek mümkündür. Paydaşların özümsemesi ya da onların buldukları konumun ve yaşantının içine girilmesi ile kazanılmaya çalışılan bir bakış açısının farkındalığı aynı zamanda paydaşların kullanım biçimlerinin kişiden kişiye farklılaşmasını vurgulamaktadır. Bununla beraber aslında bir toplum içindeki ritüelleşmenin ya da toplumdan daha büyük bir ölçekte dünyada kullanım alışkanlıklarının farklılıklarının düşünülebileceği bir düzlem aralanmaktadır. Atölye çalışmasında diğer önemli bir vurgu ise temsillendirme sürecine ilişkindir. Anlatısallaştırarak okuma ve aşamalı bir şekilde oyunlaştırarak temsillendirme mekan-paydaş ilişkisini okumada yeni yaratıcı eşikleri oluşturmaktadır. Paydaşın doğasını anlayarak, kişileştirerek okumak ve yeni hikayeler üreterek temsillendirdikten sonra bireyin kendini konumlandırarak yazınsal olarak okuma denemesi paydaş-birey ilişkisini defalarca düşünmeye olanak tanımaktadır. Mimarlıkta tefriş düzeyinde nesneleştirilerek okunan paydaşların doğasındaki doğrusal bakışın, atölye çalışması ile yeniden sorgulanmaya açık bir hale geldiği söylenebilir.

kaynakça

Bora, A. (2010). Kadınların Sınıfı. ss.65-66, İstanbul: İletişim Yayınları.

Bourdieu, P. (1999). Toplumsal Uzam ve Sembolik İktidar. Cogito Dergisi, (18), 16-32.

De Maistre, X. (2010). Odamda Seyahat Odamda Gece Seferi. İstanbul: İletişim Yayınları.

Deleuze, J & Guattari, F. (1990). Kapitalizm ve Şizofreni 1 Bin Yayla. ss.27-28, İstanbul: Bağlam Yayınları.

Perec, G. (2020). Mekan Feşmekan. s.11, İstanbul: İletişim Yayınları.



Kullanıcı Odaklı Tasarım Atölyesi

Derya Karadağ
Esra Şimşek
Işlay Türküm

FMV Işık Üniversitesi
drykaradag@gmail.com
simsekesra_@hotmail.com
isilayturkum@gmail.com

Katılımcılar;
Hazal Timuçin
Mustafa Kılınç
Ümmügülsüm Temiz
İlayda Koç
Çağkan Kalkan
Fatih Furkan Canbaz
Doruk Sivri

1. Tasarımcı-kullanıcı ilişkisinin oyunlaştırılması

Kullanıcı Odaklı Tasarım Atölyesi, tasarım süreçlerinin en temel öğeleri arasında yer alan kullanıcı ile onun fiziksel, ruhsal ve toplumsal gereksinimlerini kendi yaratıcı sürecine aktarmak için bazen çevirmen, bazen de ara bulucu rolü üstlenen tasarımcı arasındaki ilişki üzerine kurgulanmıştır. Atölye sürecinde, öncelikle tasarım alanı olarak seçilen Kriton Curi Parkı için, oyun tasarım elemanları göz önünde bulundurularak, 'rol yapma' esasına dayalı bir oyun senaryosu yazılmıştır. Sonraki süreç, oluşturulan tasarım oyununun atölye katılımcıları tarafından, yürütücülerin hakemliğinde oynanması ile gerçekleştirilmiştir.

Salen ve Zimmerman (2003)'a göre oyun, oyuncuların yapay bir çatışmaya girdiği, kurallarla tanımlanmış ve ölçülebilir sonuç alınabilen bir sistemdir. Amaçları eğlenceyi aşan 'ciddi oyunlar', çeşitli sorunlar hakkında farkındalık yaratmayı amaçlarken, oyun tasarımı öğelerinin oyun dışı alanlarda kullanımı anlamına gelen 'oyunlaştırma', insanları olumlu bir şekilde davranışsal faaliyetlere dahil edebilen bir strateji olarak görülmektedir ve eğitimdeki kullanımı da yaygınlaşmıştır (Ouariachi ve diğ. 2020).

Tasarım süreci, oldukça karmaşık ve birbirinden farklı kriterler arasından seçimler yaparak ilerlemeyi içeren bir karar verme sürecidir. Bu süreçte pek çok aktör yer almakla birlikte, tasarım hangi ölçekte olursa olsun, tasarımcısı ve kullanıcısı ana rolleri paylaşmaktadırlar. Eğitim alanında ise tasarımcı adayının bu karşılaşmayı tasarım stüdyolarında yaşaması önemlidir. Bu amaçla kurgulanan uygulamalı derslerde kullanıcının kim olduğuna dair senaryolar üretilmesi, kimi durumlarda bir birey seçilip onun için tasarım yapılması, anketlerle kullanıcı isteklerinin belirlenmesi ve benzeri yöntemler stüdyo yürütücüleri tarafından kullanılmaktadır. Bu çalışma ile beş günlük bir enformel atölye süresinde,

oyunlaştırma elemanları ve yöntemlerinin, tasarımcı adayı ile kullanıcı etkileşimini geliştirmekte nasıl potansiyeller taşıdığı sorusuna yanıt aranmıştır.

2. Atölye Süreci

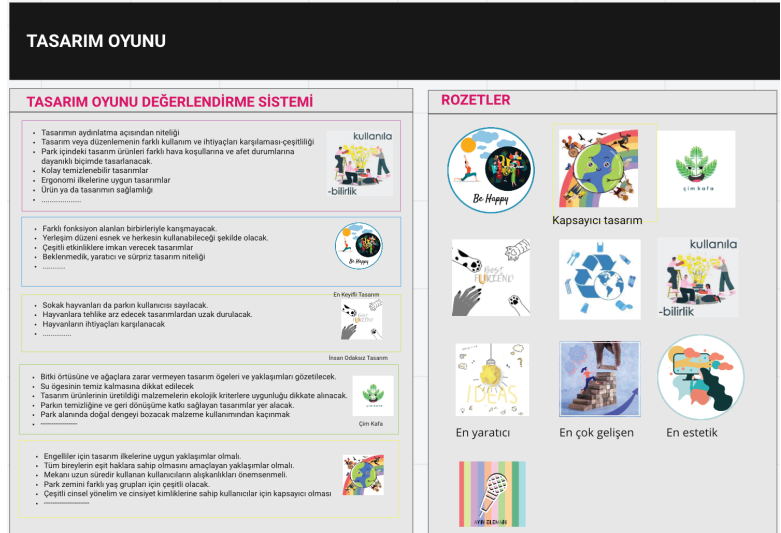
Tasarım sürecinin tüm aşamalarının oyunlaştırılması temeline dayanan Kullanıcı Odaklı Tasarım Atölyesi, iki aşamalı olarak ele alınmıştır; oyunun senaryosunun oluşturulması ve oynanması.

'Parkta tasarım oyunu' için Kozyatağı Mahallesi'nde bulunan Kriton Curi Parkı seçilmiştir. Tasarım oyununun senaryosu oluşturulurken, parkın kullanıcı kitlesi ve mekânsal niteliği göz önünde bulundurularak, alana önerilecek yeni bir tasarım için limitler ve potansiyeller belirlenmiştir. Bu senaryodan elde edilen verilerle, oyunun tasarlanması için bir puanlama sistemi oluşturulmuştur. Atölyenin ilk aşamasında, oyunun senaryosunun oluşturulması için katılımcı öğrenciler, çevrimiçi etkileşimli beyaz tahta niteliğindeki Miro platformunu kullanarak yaptıkları grup çalışmasıyla, parkın kapsamlı analizlerini ve tasarım oyununda kendilerine bir tür çerçeve çizecek temel kuralları ve limitleri tartışarak bir sonuca ulaşmışlardır (Şekil 1).

Tasarım oyununun senaryosunu oluşturan kategoriler, ileride oluşacak tasarımların değerlendirilmesi ve ödüllendirilmesinde kullanılacak rozetlere dönüşmüştür (Şekil 2).



Şekil 1. Grup çalışması ile mekana dair analizler ve oyun kurallarının oluşturulması için kullanılan online interaktif arayüz



Şekil 2. Tasarım oyunu değerlendirme sistemi ve rozetler

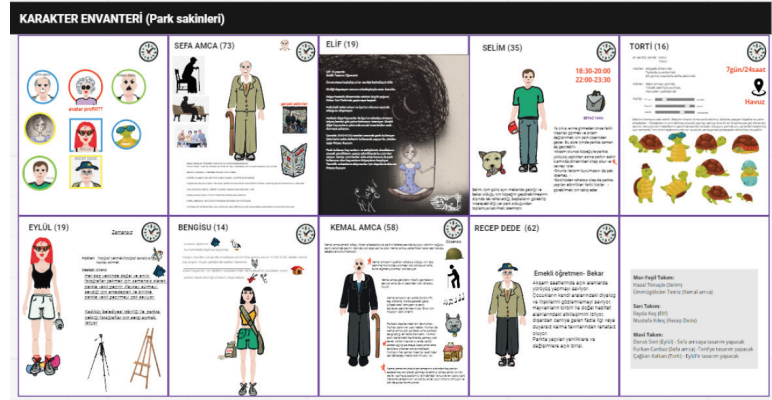
Oyun tasarımındaki ikinci aşama ise karakterlerin oluşturulmasıdır. Atölye sürecinin kısa oluşu nedeniyle, bu aşamada yürütücüler tarafından önceden tasarlanmış ve yapboz gibi bir araya getirildiğinde belirli bir karakteri anlatan bir karta dönüşebilecek imgeler, atölye sürecinden önce şablon olarak oluşturulmuştur (Şekil 3). Ancak katılımcı öğrencilere, kendi karakterlerini tasarlamak için mevcut şablonların yetmemesi durumunda, yeni tasarım da yapabilecekleri söylenmiştir.



Şekil 3. Karakter tasarlama şablonları

Oyun karakterlerinin oluşumunda da katılımcıların, oyun senaryosunu oluştururken kullandıkları park analizleri, önemli bir veri olarak ele alınmıştır. Parkın sosyal yapısı ve gözlemlenen kullanıcı kitlesi üzerinden, parkın sakini olabilecek hayali karakterler oluşturulmuştur. Park sakinleri arasında yeri olan canlı türleri de tasarlanan karakterler arasında yerini almıştır. Katılımcılar, sosyal medya üzerinden

de yaptıkları araştırmalarla, parktaki gündelik hayatın akışını ve sosyal yapısını da mümkün olduğunca tasarladıkları karakterlere yansıtmaya çalışmışlardır. Karakterlerin meslekleri, parkla olan ilişkileri ve kullanım sıklıkları, parkla ilgili görüşleri ve bu alanı nasıl kullandıklarına dair detaylı bilgiler, her bir karakter kartında detaylı olarak verilmiştir (Şekil 4).



Şekil 4. Katılımcılar tarafından tasarlanan karakterler (park sakinleri)

Atölyenin ikinci aşaması, öğrenciler için sürpriz bir çekiliş ile başlamıştır. Katılımcı öğrenciler tarafından oluşturulan oyun karakterlerinin, öğrencilere kura ile dağıtılacağı ve kendi tasarladıkları oyun karakteri ile tasarım oyununu oynamayacakları, öğrencilere daha önce söylenmemiştir. Oyun karakterlerinin çekiliş ile dağıtılmasıyla tasarımcının oyun başlamadan önce parka dair fikirler üretmesinin önüne geçilmiştir. Oyun karakterlerinin çekilişle dağıtılmasının ardından, katılımcı öğrenciler arasında yapılan ikinci bir çekiliş ile takımlar belirlenmiştir. Yedi katılımcı olduğundan iki tane ikili ve bir tane de üçlü takım oluşturulmuştur.

Puanlama esnasında takımların farklı sayılarda tasarımcıdan oluşması da göz önünde bulundurulmuştur. Takımlarda yer alan katılımcılar, hem kendilerine kura yöntemiyle verilen oyun karakterini temsil edecek, hem de karşılarındaki ekip arkadaşlarının karakteri için tasarımcı rolü üstlenecektir. Oluşturulan takımlar kendileri için bir sembol renk seçtikten sonra, serbest çalışma için zaman verilmiştir (Tablo 1).

YEŞİL TAKIM	Hazal Timuçin (Selim) - Kemal amca için tasarım yapacak Ümmügülsüm Temiz (Kemal amca) - Selim için tasarım yapacak.
SARI TAKIM	İlayda Koç (Elif) - Recep dede için tasarım yapacak Mustafa Kılınç (Recep Dede) - Elif için tasarım yapacak
MAVİ TAKIM	Doruk Sivri (Eylül) - Sefa amcaya tasarım yapacak Furkan Canbaz (Sefa amca) -Torti'ye tasarım yapacak Çağkan Kalkan (Torti) - Eylül'e tasarım yapacak

Tablo 1.
Kura ile dağıtılan
karakterler ve
takımlar

Gruplarda yer alan her öğrenciye, karşılarındaki karakterin isteklerini göz önünde bulundurarak park içerisinde bir kent mobilyası tasarlaması söylenmiştir. Tasarım aşamasında, katılımcıların kendilerinin belirlediği oyun senaryosu ve kurallarına göre değerlendirilecekleri katılımcılara bildirilmiştir. İkili gruplarda, her bir katılımcı öğrenciden, takım arkadaşı için çekilişte kendisine çıkan kullanıcı karakterini oynaması beklenmektedir. Aynı zamanda katılımcı öğrenci, tasarımcı rolüyle takım arkadaşının oyun karakterinden aldığı geri bildirimlerle bir tasarım yapmıştır. Böylelikle katılımcı öğrenciler, hem tasarımcı hem de kullanıcı olarak oyunda yer almışlardır.

Atölye katılımcıları, takımlar oluşturulduktan sonra tasarım süresi boyunca serbest olarak çalışmışlardır. Serbest çalışmaların ardından oyunun senaryosuna göre belirli

aralıklarda iki ayrı 'tasarım toplantısı' gerçekleştirilmiştir. Bu toplantılarda, öğrenciler kendilerine atanan oyun karakteri olarak yer almışlardır. Toplantılar, park için yapılması planlanan tasarımların, parkın sakinleriyle birlikte katılımcı bir şekilde tartışıldığı bir ortak olarak kurgulanmış ve yürütücülerin kolaylaştırıcılığıyla bu bağlamda düzenlenmiştir. Bu süreçte oyun karakterleri olan park sakinleri, daha önceden grup çalışmasıyla oluşturulmuş değerlendirme kriterleri üzerinden, tasarımlara tek tek puan vermiş ve yalnızca yürütücülerle paylaşmıştır. Takım puanları, bunun sonucunda belirlenmiştir. Bunun için Miro üzerinde bir lider tablosu oluşturulmuştur. Katılımcılar farklı niteliklerde tasarımların yalnızca puanlama ve sıralama esasıyla değil, rozetlerle de değerlendirilmesi gerektiği konusunda bir karara varmışlardır. Bu nedenle rozet dağıtımı, tasarım sürecinin oyunlaştırılmasında, puanlama esısından daha fazla ön plana çıkmıştır (Şekil 5).

TORTİ BENCH



Torti bir kaplumbağa, köpek arkadaşlarıyla kısa gezintilere çıkmayı seviyor. Torti'nin boyutu 20X25X5cm. Köpeklerin sırtına veya ağzında gezebilir. Havuzdan çok uzaklaşmayı sevmediği için park içinde gezindiği esnada havuzla olan mesafesinin ne olduğunu görmek onu güvende hissettiriyor. Aynı zamanda güvenlik görevisinden korktuğu için gezinti esnasında saklanması gerek.

Ayrıca Torti Otizm Spektrum Bozukluğu tanısı koyulmuş bir kaplumbağa, bu sebzeler yazılar yerine görsel göstergeleri daha kolay algılayabiliyor.

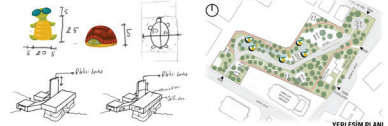
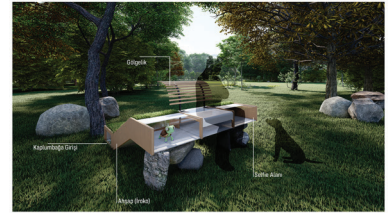
TASARIM KARARLARI

-Tortinin ölçülerine göre giriş çıkışları olan hem Torti'nin hem de insanların kullanabileceği bir kentsel donatı tasarımı yapıldı, giriş çıkışlar köpeklerin ağızını sokamayacağı büyüklükte tasarlandı.

-Torti donatı içerisindeki rampayı kullanarak oturma yüksekliğine ulaşabiliyor. Şeffaf olan bu bölüme insanlar ile güvenli biçimde selfie çekebiliyor aynı zamanda korunaklı bir alanda hissediyor.

-İnsanlar için tasarlanan oturma bölümünde bulunan renkli pleksi levhalar tortiye yemek ve su bölümlerindeki durum hakkında bilgi veriyor. Tortinin otizmi bir kaplumbağa olması sebebiyle renklerle alana çağırılması ve barınma birimlerini farketmesi sağlanıyor.

-Tasarımda servis edilebilirliğin sağlanabilmesi amacıyla sökülebilir elemanlar kullanılmış, temizlik ve olası tehlike anlarında beklenti veya insanlar tarafından Torti'ye yardım edilebiliyor.



Tortinin ölçülerine göre tasarlanan TortiBench Torti için ergonomik ölçülere sahip, beslenme, barınma ve eğlence gibi ihtiyaçlarına cevap vermektir.

YERLEŞİM PLANI

Birimler, potansiyel besleme alanlarına ve havuza yakın konumlandırıldı ve açıklarındaki alanlara yerleştirildi ayrıca ağaç altında gölgelik alanlarda bulunmasına dikkat edildi.



Şekil 5. Üretilen karaktere yönelik kent mobilyası tasarım örneği

3. Sonuç ve Değerlendirme

Tasarım sürecinin unsurlarıyla oyun elemanlarının bir araya getirildiği atölye süreci, farklı tasarım disiplinlerinin proje stüdyolarında oyunlaştırmanın kullanımına dair potansiyellerini ortaya çıkarmıştır. Oyunlaştırma yöntemi, tasarımın ilk aşamasından, sonuç ürünün değerlendirilmesine kadar ilerleyen süreçte; kullanıcı etkenini önemli ve aktif bir rolle stüdyoya taşımıştır. Her proje stüdyosunun önemli bir unsuru olan analiz aşaması, oyunun senaryosunun oluşturulabilmesi için sentezlenmiş; sonuç ürün tasarımcının her aşamada kendisini değerlendirmek üzere bakabileceği ve özeleştiri üretebileceği bir çerçeve sunmuştur. Park çevresinde yapılan araştırmalarla ortaya çıkartılan 'hayali' karakterlerin, bir rol olarak katılımcılara atanması ve tasarımcısıyla karşı karşıya gelmesi, özellikle anlaşmazlık durumlarında motivasyon ve heyecanın artmasıyla sonuçlanmış; bu durum ise yapıcı bir tartışma ortamına dönüşmüştür.

Oyunlaştırma yönteminde, lider tabloları, rozetler, takımların puanlanması gibi rekabete ve iş birliğine dayalı bazı oyun öğeleri bulunmaktadır. Atölye sürecinde, yürütücüler ve öğrenciler arasında geçen tartışmalarda varılan ortak fikir; kullanıcı odaklı bir tasarım sürecinin oyunlaştırılmasında tam olarak rekabet değil, uzlaşma ve iş birliğine teşvik eden öğelerin önem kazanmasıdır.

Rol yapma oyunları ile kutu oyunlarının öğelerinden yararlanan, çeşitli oyun elemanlarının bir arada kullanıldığı atölye süreci, tasarımcı-kullanıcı ilişkisinin eğitimde güçlendirilmesi için geliştirilebilecek bir stüdyo yöntemine dair bir çeşit pilot çalışma olmuştur. Atölye katılımcılarının motivasyonu göstermektedir ki oyunlaştırma elemanlarının

tasarım stüdyosunda öğrencinin konuyu içselleştirmesi ve heyecan duyması adına önemli bir potansiyeli bulunmaktadır. Bununla birlikte, tasarım sürecinde stüdyo ortamında birbirinden farklı niteliklere sahip yaratıcı ürünlerin ortaya çıkması nedeniyle, oyunlaştırma elemanlarından olan puanlama ve lider tabloları değil, 'rol yapma' yöntemiyle ortaya çıkan tartışmalar ve dağıtılan kategori rozetleri daha etkili bir araç olmuştur.

İki ayrı buluşma ile gerçekleştirilen tartışmalar, tasarımcı rolündeki katılımcıların park sakinlerinden aldıkları geri dönüşlerle, yaptıkları işleri önemli oranda geliştirmelerini sağlamıştır. Oyunlaştırma elemanlarının, uygulamalı proje derslerinde öğrencinin motivasyonunun artırılması ve kullanıcı ile tasarımcı arasındaki etkileşimi deneyimleyebilmesi için yapıcı bir ortam ve çerçeve oluşturduğu gözlemlenmiştir.

kaynakça

Salen, K., & Zimmerman, E. (2010). Rules of play: Game design fundamentals. The MIT Press.

Ouariachi, T., Li, C.-Y., & Elving, W. J. (2020). Gamification approaches for education and engagement on pro-environmental behaviors: Searching for best practices. *Sustainability*, 12(11), 4565.

<https://doi.org/10.3390/su12114565>

atölye 06

Kullanıcı Ölçeğinde Mekanı Eskizle Kurgulamak

Fatma Merve Uğur

Fatih Sultan Mehmet Vakıf Üniversitesi
fatmamerve.ugur@stu.fsm.edu.tr

Katılımcılar;
Güzel Gizem Uslu
Muhammed Oktay Erbek

1. Giriş

Mekan, varoluştan 21.yüzyıla değin geçen zaman süreci içerisinde çok farklı bakış açılarıyla değerlendirilen, çevresel koşullara ve kullanıcılarına göre şekil alan, kimi zaman esnek kimi zaman da katı sınırları sahip, canlı ve cansız tüm varlıkları içerisinde barındırabilen, olayları kendi kurgusu bağlamında üretebilen, sonlu veya sonsuz bir döngü içerisinde değiştirebilen, dönüştürebilen bir kavram olarak varlığını sürdürmektedir.

Mekanın olgusal olarak meydana getirilmesi ve gerçekleştirilmesinde pek çok farklı kriter etkili olabilir fakat özellikle mekandan ayrı düşünölemeyen kullanıcı, mekanın oluşum sürecinde mekanın yadsınamaz bir parçası, deneyimleyicisi ve tamamlayıcısıdır. Usta'ya (2020) göre "Gerçek anlamda bütün mekansal yaratımlar her şeyden önce bir öznenin çevrelenmesi ile oluşur." Bu bağlamda öznesiz olarak düşünölemeyen mekan tasarımında, odak noktasına alınan alımlayıcının mekandan beklentileri, kullanım potansiyelleri ve ihtiyaçları göz önünde öncelikli olarak bulundurulmalıdır.

Kullanıcı hacimsel olarak belli bedensel ölçü değerlerine sahiptir. Ancak sabit olarak düşünölmemeli ve mekan içerisindeki dinamik bedensel salınımı da tasarımın bir parçası olarak ele alınmalıdır. Özbek yazısında, mekanın durağan beden için standart bir üretimi yerine, mekanı deneyimleyen kullanıcı için tasarlanması gerektiğini kaleme almıştır (Özbek, 2018). Böylelikle mekanın tasarımındaki kullanıcı özelindeki uygunluğu ve kullanım potansiyelleri dinamik bir beden bağlamında daha iyi gözlemlenebilir ve tasarlanabilir.

Bir mekanın kurgusunu yapmak ve tasarlamak için süreç öncelikle bellekte başlar ve özneyi odak noktasına alan tasarımcı mekan kullanımına yönelik olan soruları sorarak

mekanın oluşumundaki edimsel süreci başlatır. Bu zihinde meydana gelen öncül edimsel süreç, mekanın kullanımındaki varyasyonlu durumlarını ele alır ve tüm potansiyelleri değerlendirmeye çalışır. Düşünsel sürecin geliştirilebilmesi, kısa sürede zihinsel olarak üretilen soyut bilginin işlenebilmesi ve somutlaştırılabilmesi amacıyla, mekan tasarımcısı zihinsel sürecini hızlı bir şekilde aktarabileceği ve biriktirebileceği yardımcı kanallar arar. Öncelikli olarak zihinde üretilen soyut üretimlerin hızlı bir şekilde ifade edilebilmesi amacıyla, tasarımın el ile kağıt üzerine aktarılması-çizilmesi ve sonsuz denemeler ile yeniden ve yeniden üretilmesi, aktarıma ve tasarımın gelişimine yardımcı olacaktır. Yakın yazısında, tasarımcının eskiz ile olan ilişkisini zihin-göz-el- imge arasında gerçekleşen paylaşım olarak kaleme almış ve bunun bir sorgulama ve çözümlenme eylemi olduğunu söylemiştir (Yakın, 2015). Her yeni denemede ortaya çıkan sorgulayıcı bakış açısıyla yapılan tasarım bir sonra ki için referans niteliği taşıyarak ideale ulaşma yolunda destekleyici nitelikte değerlendirilebilir.

1.1 Çalıştay süreci

Oyunlaştırma ve Mekan çalıştayını kapsamında, "Kullanıcı ölçeğinde Mekanı Eskizle Kurgulamak" başlıklı çalıştay mekan kurgusunda kullanıcının ve beden ölçülerinin öncül olarak kabul edilmesini, mekanın ampirik bir olgu haline getirilmesi ile mekanı deneyimleme sürecinde beden ölçülerinin bir oyun mekanizmasına dönüştürülmesini, bellekte düşlenen soyut mekanların tasarımın aktarılmasında öncül araçlarda biri olan eskiz aracılığıyla somutlaştırılmasını, üretilen öncül eskizler üzerinden çözümlenme yapılmasını ve geliştirilmesini, kullanıcıyı odağa alarak tekrar, tekrar değerlendirilen ve revize edilerek tasarlanan mekanlarda daha iyi çıktılarının

elde edilmesini, mekanın oluşumundaki tasarım sürecindeki bilincin artırılmasını ergonomik tasarımın sorgulanması ile değişen, dönüşen, devinen mekanların daha iyi tasarlanmasını hedef edinmiştir.

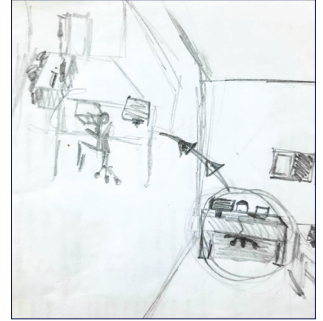
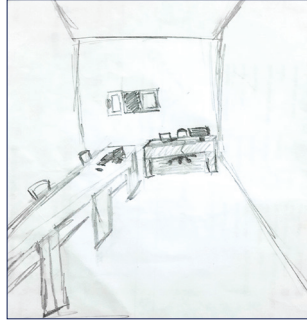
Bu bağlamda yapılacak çalışmalara altlık oluşturması ve yol göstermesi amacıyla katılımcılara tarihsel süreç içerisinde beden ölçüleri, bedenın mekan kurgusundaki yeri ve önemi, mekan ve bedenın ilişkisi kapsamında çalışmalar yapmış Vitruvius, Francesco di Giorgio Martini ve Le Corbusier gibi tasarımcıların örnek çalışmaları gösterilmiş, farklı kültürlerden kullanıcı mekan ve donatı ilişkisini gösteren mekan örneklerine yer verilmiştir. Mekan ve kullanıcı başlıkları altında katılımcılarla diyalog kurularak beyin jimnastiği yapılmıştır. Mekanın tanımı ve mekan tasarımı ele alınmış, tasarımın aktarılmasında en pratik ve hızlı yöntemlerden biri olan eskizin üretimi üzerine konuşmalar yapılmıştır. Eskiz konusu özelinde yapılan anlatımlarda her üretimin birbirinden farklı olabileceği, eskizin zihin, el ve göz kordinasyonunun kurulmasını ve geliştirilmesi amacına hizmet edebileceği, her yinelenişinde elde edilen üretimin bir önceki ürüne göre daha iyi tasarımlara zemin hazırlayacak potansiyele sahip olabileceği, zihinde yapılan tasarım planlanmasının kağıt üzerine tezahür etmesinin, tasarımın farklı bakış açılarıyla ele alınmasına ve tasarım için alternatiflerin üretilmesine izin verebileceği, üretim sürecinde tek bir yöntem olmadığı, her tasarımcı bünyesinde yapılan üretimlerin benzersiz ve değerli olduğu dile getirilmiştir.

Çalıştay katılımcıları, kullanıcıyı odağa alarak deneyimlenen bir mekanı yeniden tasarlamış veya tabula rasa olan bir yeri yine kullanıcıyı odak noktasında tutarak mekanlaştırmıştır. Çalıştayda katılımcılara beden, bellek ve mekan kordinasyonunun bir kurgusu kendi bedenleri üzerinden bir ölçeklendirme yapılması istenerek sorgulatılmıştır.

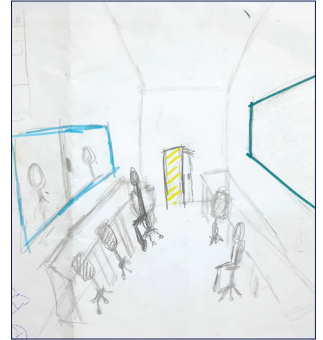
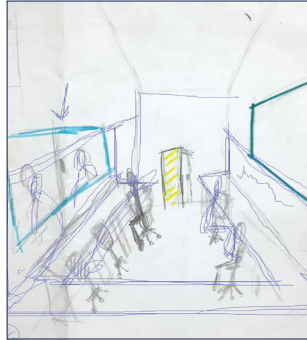
2.1. Şantiye mekanı

Işık Üniversitesi, Sanat Tasarım Mimarlık Fakültesi Mimarlık, 3. Sınıf öğrencilerinden Güzel Gizem Uslu, çalıştay süreci içerisinde beden eskizlerini tamamladıktan sonra, şantiyede var olan geçici bir çalışma mekanını eskizlemek istemiştir. Mekanı eskizledikten sonra varolan mekanın yeniden tasarlanmasına ve geliştirilmesine yönelik konuşmalar esnasında, katılımcı eskiz üzerinden yaptığı anlatımda; mekanın uzun bir dikdörtgen yapıya sahip olduğunu, gün ışığı almadığını, buna bağlı olarak tüm gün burada çalışan mekan kullanıcılarının gün ve saat dengesini kurmakta sorun yaşadığını, hareket mekanizmasının kısıtlı olduğunu, tavan yüksekliğinin kullanıcı ölçeğini aşan boyutlarda olduğunu belirtmiştir.

Şekil 2 ve 3.
Çalışma alanı
eskiz çalışması
Güzel Gizem Uslu



Şekil 4 ve 5.
Çalışma alanı
mekanının revize
edilmiş eskiz çalışması
Güzel Gizem Uslu



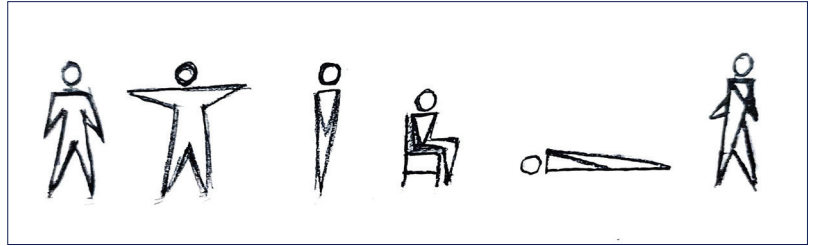
Eskiz üzerinden toplu olarak bir değerlendirme yapılmış, bu değerlendirme sonucunda eskizlerde yer alan mekanın sol tarafında kalan ve şantiyeye bakan duvar kısmına çalışma esnasında göz hizasında kalacak şekilde bir yarıtk oluşturulması öngörülmüş, bu sayede mekanın gün ışığı almasını ve mekan kullanıcısının dış mekanla olan bağlantısının sağlanması, gün içerisinde akan zaman diliminin hissettirilmesi, içeriye temiz hava girişinin de sağlanması hedeflenmiştir. Mekanın sağ tarafında kalan bölümünün sağır olması sebebiyle bu alanda kalan boş duvar dijital bir sunum ekranı olarak değerlendirilmiştir. Mekanın giriş noktasının tam karşısında yer alan boş duvar ise projelerin ve eskizlerin asıldığı bir pano haline getirilmiştir. Tavan yüksekliğinin kullanıcı ölçeğini aşan boyutlarda olma durumunu avantaja çevirmek amacıyla, yükseklikten faydalanılarak mekana bir asma kat yapılması bu asma katın oturma-dinlenme ve küçük bir kitap köşesi olarak değerlendirilmesi ve mekan içerisinde yapılan bu müdahaleler ile çalışanların teşvik edilmesi düşünülmüştür. Mekan içerisinde halihazırda yer alan donatıların sabit olması ve böylelikle mekanı daha da daraltması sebebiyle, donatılar tekrar değerlendirilmiş ve portatif hale getirilmesi amaçlanmıştır. Donatılar ergonomik koşullarda yer yer duvar yüzeylerine kapanabilen, hareket edebilir, katlanabilir şekilde tekrar değerlendirilmiştir. Katılımcının var olan bir şantiye ortamını baz alarak ürettiği eskizi üzerinden yapılan değerlendirmeler sonucunda, beden ve mekan kurgusuna, bedensel ölçülere uygun olarak yeniden bir tasarım yapılmış ve sonuç ürünü elde edilmiştir.

2.2 Dinlenme mekanı

Pamukkale Üniversitesi, Mimarlık ve Tasarım Fakültesi,
Mimarlık Bölümü, 4. Sınıf öğrencilerinden Muhammed

Oktay Erbek alıřtay sreci ierisinde beden eskizlerini tamamladıktan sonra kendisi iin bir dinlenme mekanı eskizlemek istemiřtir. Mekanı eskizledikten sonra bu hayali mekanın yeniden tasarlanmasına ve geliřtirilmesine ynelik konuřmalar esnasında, eskiz zerinden yaptıėı anlatımda katılımcı, dinlenme mekanının ormanın ierisinde eėimli bir arazi zerinde bir tarafı manzaraya bakan diėer tarafı yamaca bakan bir konumda yer aldıėını dile getirmiřtir.

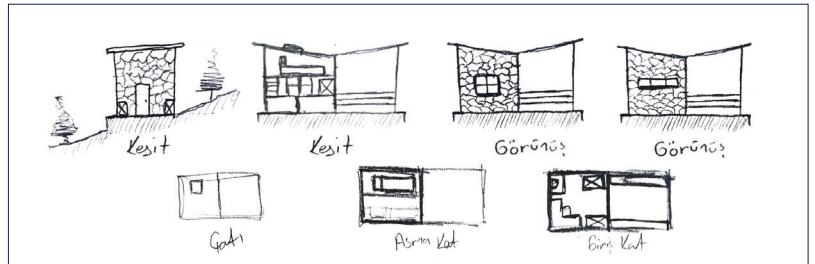
řekil 6.
Beden Eskizleri,
Muhammed Oktay
Erbek



řekil 7.
Dinlenme mekanı
eskiz alıřmaları,
ncl plan,
kesit, grnř,
Muhammed Oktay
Erbek



řekil 8.
Dinlenme mekanı
revize edilmiř
eskiz alıřmaları,
Muhammed Oktay
Erbek



Katılımcının öncül birinci aşamada yer alan tasarım eskizleri üzerinden toplu olarak bir değerlendirme yapıldığında, tasarlanan mekânın toprak zeminden fazlasıyla koparıldığı gözlemlenmiştir. Bu bağlamda doğanın içerisinde yer alan yapının toprağa biraz daha yaklaştırılması gerektiği düşünülerek, yamaca bakan zemin toprak zemine biraz daha yaklaştırılmış, mekan kullanıcısının toprakla olan bağının arttırılmasının uygun olacağı kararına varılmıştır. Sonrasında katılımcı tasarladığı mekânın iç kısmında yer alan tek göz alanın hem çalışma hem de yatak alanına hizmet ettiği söylenebilir.

Bunun üzerine mekanda farklı eylemlere hizmet eden alanları (kullanıcının mekanda daha rahat bir salınım yapabilmesi için) bölmek amacıyla yapının tavan yüksekliğini arttırılarak asma kattan yararlanılması, yatak ve çalışma bölümünün ayrı alanlara bölünmesi öngörülmüştür. Yatak alanı üst kata alınmış ve çatı kısmına geceleri gökyüzünü seyredebilmek için bir pencere açıklığı yapılmıştır. Aynı zamanda bu açıklığın, yapının iç mekânının gündüzleri aydınlatılabilmesi için katkı sağlayacağı düşünülmüştür. Böylelikle alt kattaki çalışma alanı daha geniş bir alana yayılarak, üzerine düşünceler üretilerek ergonomik ve portatif olarak tekrar değerlendirilmiştir. Yapıda duvar yüzeyinde tasarlanmış tek pencere açıklığına ek olarak çalışma alanında yer alan kısma göz hizasında bir bant pencere eklenmiştir. Bu bant pencere sayesinde hem kullanıcının dış mekan ile olan bağlantısı arttırılmış hem de karşılıklı pencere açıklıklarının mekân içerisindeki doğal havalandırmaya katkı sağlayacağı düşünülmüştür. Tasarlanan mekânın dış kısmında da veranda üzerinde hali hazırda bir sedir konumlandırılmış fakat kullanıcı sedirde oturduğu zaman manzarayı alımlamak yerine, bedensel pozisyonu manzaraya sırtı dönük bir vaziyette kalmaktadır. Manzara yönünün bir çalışma alanı gibi değerlendirilmesi ve

kullanıcı pozisyonunun manzara yönüne doğru yönlendirilmesi için mekanda kurgulanan sedir sistemin pozisyonunun kullanıcıya göre tekrar ele alınması ve konumlandırılmasına karar verilmiştir. Katılımcının var olmasını istediği bir dinlenme mekanını baz alarak ürettiği eskizin üzerinden yapılan değerlendirmeler sonucunda, beden ve mekan kurgusuna, bedensel ölçülere, kullanıcın mekanı kullanım durumuna, salınımına, çevreyi alımlamasına bakarak katılımcı tasarımını revize etmiş yeniden bir tasarım üretimi yapmış ve sonuç ürününü elde etmiştir.

3. Sonuç ve Değerlendirme

Çalıştay süreci içerisinde gerçekleştirilen iki farklı çalışma sonucu var olan bir mekanın yeniden üretiminde, kullanıcı faktörü göz ardı edilerek kısa süreli ihtiyaçları karşılamak amacıyla oluşturulan geçici mekanın, kullanıcıları için beklentileri tam anlamıyla karşılayamadığı ve çalışma alanına hizmet eden bu mekanın kullanıcılarının gündelik eylemlerinin performansını negatif bağlamda etkilediği çalıştay sürecinin içerisinde yapılan diyaloglar sonucu gözlemlenmiştir.

Var olması istenerek tasarımı yapılan dinlenme mekanının ise tasarımına, hem kullanıcı faktörünün mekan kurgusunun odağından bir parça uzaklaştırılması ile sadece yapıya odaklanması, hem de üretilen mekanın tasarımını etkileyen çevresel faktörlerinin bulunduğu konum bağlamında değerlendirilirken yerin bağlamından uzak kalması sonucu var olan tasarıma müdahale edilerek değiştirilmesi ve dönüştürülmesi ile revize edilmesine zemin hazırlamıştır.

Mekan tekdüze, sabit, değişmeyen, dönüşmeyen, tamamıyla katı sınırlara sahip bir yapıda düşünülmemeli, esnek sınırlara

sahip ve zamanın şartlarına göre kendini yenileyen olarak ele alınmalıdır. Bir mekanın tasarımı yapılırken pek çok farklı koşulun tasarım kriterleri içerisinde yer aldığı göz önünde bulundurulmalıdır. Kullanıcının tasarlanan mekanın kurgusu içerisindeki tamamlayıcı bir rol üstlendiğini, mekandaki dinamik yerinin beklentiler doğrultusunda ortaya koyulan tasarımın yeniden üretilmesinde etkili olduğu göz ardı edilmemelidir. Kullanıcının mekanı nasıl alımladığı, mekanın kullanıcıyı kurgusuna ne kadar dahil ettiği, alımlayıcının içerisinde bulunduğu fizyolojik ve psikolojik koşulları, mekan içerisindeki bedensel salınımı, varyasyonlu olgusal durumları, beklentileri ve ihtiyaçları, tasarım kurgusu içerisinde değerlendirmelidir. Mekan tasarımı değişime bağlı sonsuz bir üretim süreci içerisinde yerini alır. Bu sonsuz üretim süreci zamanın olağan devrimine ve değişen gündelik pratiklere uyum sağlayabilmek için kendini sürekli geliştirme eğilimi içerisinde. Ancak mekanın bütüncül kurgu içerisinde, alımlayıcısından kopartılarak yaşanan çağın beklentilerine uygun olmayan standart bir tasarım gibi üretilmesi, ortaya konulması ve işlevsel olarak kullanılmaya başlanması sonucu, sonradan kurgu içerisinde kendine yer edinmeye çalışan kullanıcı, tasarlanan mekandan beklediği potansiyel işlevleri yerine getirmemesinden kaynaklı sorunlar ile yüzyüze bırakılacaktır. Bu durumda bütüncül olarak düşünülmeden yapılan tasarımda (kullanıcı, donatı, mekan, çevresel faktörler vb.) ideale ulaşma yolunda atılması gereken adımlar ve tasarım üzerinde geliştirilmesi gereken noktalar yerine tasarım, sorunlarını beraberinde getiren ve tekrarlı olarak düşünülmesi gereken bir döngü sürecini başlatacaktır. Bellekte başlayan tasarım sürecinin evrende somut olarak ortaya koyulduğu sonuç anına kadar geçen zaman dilimi içerisinde bütüncül düşünmek tasarımın içerisinde yer alan mekan kullanıcıları için ihtiyaçları ve beklentileri ideale yakın olarak karşılamaya çalışacaktır.

kaynakça

Özbek, D.A. (2018) Beden etkileşimli mekan tasarımı, The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication, 8:1. 133-142.

Usta, G.K. (2020), Mekan ve yer kavramlarının anlamsal açıdan irdelenmesi, The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication.10:1.25-30.

Yakın,B. (2015). Tasarım sürecinde eskiz ile biçim-içerik sorgulama ve çözümlenmeleri: bir durum analizi. Sanat ve Tasarım Dergisi. 1:15. 121-137.



Mekan ve Moda Ara Kesitinde Cephesel Oyunlar

Dr. Öğr. Üyesi Mine SUNGUR

Selçuk Üniversitesi, Mimarlık ve Tasarım Fakültesi İç Mimarlık Bölümü
mkarakoyun@selcuk.edu.tr

Katılımcılar;
Zelal Turşak
Senanur Petek
Sarah Alameri
Emircan Aksoy

1. Giriş

Geleneksel eğitimde ağırlıklı olarak ezberci ve salt kalıp olarak bilgi aktarımının yapılması, özgürce düşünemeyen bireyler yetişmesine neden olmaktadır. Bilgiyi sorgulamayan, araştırmayan, düşünmeyen öğrenciler zamanla doğuştan gelen yaratıcılık yetilerini kaybetme tehlikesi ile karşı karşıya kalmaktadır. Dolayısıyla eğitimde "insan merkezli" çağdaş eğitim modeli zamanla eğitimcileri harekete geçirmiştir. Bu anlamda tasarım eğitiminde keşfetmeye, düşünmeye ve tasarım yetisini geliştirmeye dayalı öğrenim stratejileri önemlidir. Oxman (2003), tasarım öğrenimini, düşünmek gibi, kullanıcının ihtiyaçları ve tasarım fikirlerine uygun bilgiyi bulup keşfetme yeteneğine dayalı keşif tabanlı bir süreç olarak karakterize etmekte ve keşif tabanlı düşünme biçimlerini desteklemek ve temin etmek için yeni öğrenme stratejilerine ihtiyaç olduğunu belirtmektedir (Ayanoğlu, 2006;5).

Günümüzde öğrenme stratejileri arasında "oyun" önemli yer tutmaktadır. Oyun-tasarım analogileri üzerinden bir takım kültürel pratiklerin ve tasarımın belli başlı bakış açılarının tasarım eğitiminde başarılı bir şekilde keşfedildiği araştırmalar tarafından bahsedilmektedir (İnceoğlu Yürekli, 2003). Ayrıca mimarlık ve oyun arasındaki rastlantısallık, insan ilişkileri ve esneklik gibi konuların ortaklığı söz konusu iki kavramı daha da yakınlaştırmaktadır.

Bu çalışmada mimarlık ve oyun arasındaki ilişki, tasarım disiplininin bir diğer dalı olan moda üzerinden kurulmaktadır. Moda ve mimarlık iki farklı tasarım alanı gibi düşünülse de, geçmişten günümüze kadar geçen süreçte bir çok ortak noktaya sahiptirler. Her iki alanın temeli "insan bedeni" üzerine odaklanmaktadır. Koruma ve barınma işlevlerini yanı sıra bu alanlar zaman zaman kişisel, politik veya kültürel kimliğin sergilendiği bir araç olmuştur (Seivewright, 2013;62).

Mimarlar kentlerin modacısı olup dönemin trendlerine göre binaları tasarlamaktadırlar. Bu bağlamda insan bedenini saran giysiler ile mekânların dışı yansımasını sağlayan cepheler arasında metaforik bir ilişki söz konudur. Giysiler ve cepheler dışarıya karşı mesaj veren olgulardır. Dolayısıyla mimari yapının temelini oluşturan mekânın moda ile ilişkisinin kurulmasında cepheler ara kesit görevi üstlenmektedir.

Çalışma kapsamında mimari cepheleri dünyaca ünlü moda tasarımcıların kreasyonlarının ilham olduğu bir oyunlaştırma üzerinden kurgulanmıştır. Böylece çeşitli renk ve formlara sahip kreasyonlardaki giysiler malzeme ve ölçek ile yapısal bir strüktüre sahip heykelsi bir görünüme kavuşmaktadır.

2. Geçmişten Günümüze Mimarlık ve Moda İlişkisi

"Moda bir sanat ve anlatım dilidir, tıpkı mimari gibi. Dünyada olup biten her şey, bu iki dalı ilgilendirmektedir. (Ralph Lauren)

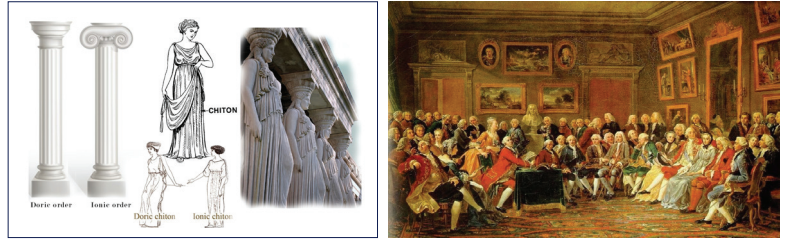
Mimarlık ve iç mimarlık canlıların yaşam alanlarını belirli kurallar dâhilinde ve çeşitli faktörlere (çevre, kültür, kullanıcı) bağlı olarak kurgulayan bir disiplindir. İnsanın temel ihtiyaçları olan beslenme, barınma ve giyinme insanoğlunun var oluşuyla birlikte günümüze kadar devam etmektedir. Dolayısıyla tarih öncesi çağlarda kıyafet bedeni koruyan giyilebilir bir barınak niteliğindeydi (Yılmaz Çakmak, 2013) (Şekil 1).

Antik Yunan dönemindeki Chiton adı verilen kıvrımlı hatlara sahip dönemin popüler giysisi ile Dorik ve İyonik sütun benzerlik göstermektedir. Ayrıca Orta Çağ döneminin süslemeli, işlemeli, ağır ve gösterişli üslubu hem giysi modasında hem de mimari mekânlara yansımıştır (Şekil 2). 1900'lü yıllarda Modernizm hareketi moda ve mimarlık

ürünlerine yansımıştır. Sadelik, yalınlık, fonksiyonellik, abartı, gösterişten uzaklık ve gerçek güzelliği yakalama düşüncesi hem mimarlık hem de moda dünyasında önemli ölçüde etkisini göstermektedir (Şekil 3).



Şekil 1. Tarih Öncesi Dönemlere Ait Yaşam ve Giyinme Biçimi
(URL-1, URL-2)



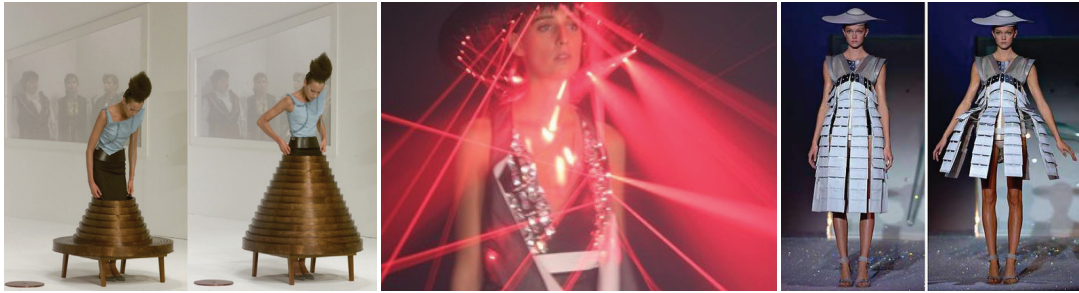
Şekil 2. Dönemin giysi ve mimarlık trendleri benzer üslup sergilemektedir
(URL-3, URL-4)



Şekil 3. Modernizm yaklaşımı ile giysiler ve cepheler sade ve yalın çizgiler sergilemektedir (URL-5, URL-6, URL-7)

Günümüze baktığımız zaman ise, gelişen teknolojinin hem mimari hem de moda tasarımı ürünler üzerinde, tasarım ve üretim sürecine katkısı yadsınamaz. Strüktür ve malzeme teknolojilerindeki gelişmeler mimari yapılar ve giysiler üzerinde denenerek moda ve mimarlık arasındaki ilişki daha da güçlenmektedir. Pek çok moda tasarımcısı koleksiyonlarını dikiş tekniklerinden çok, mimari prensiplere göre biçimlendirebiliyorlar. Pierre Cardin, Gianfranco Fere, Issey Miyake, Rei Kawakuba ve Türk tasarımcı Hüseyin Çağlayan bu yaklaşımın öncüleri arasında gelmektedir (Tangay, 2007: 116).

Moda tasarımcısı Hüseyin Çağlayan, mimarlık ve moda tasarımı arakesitinde yapılan okumalarda, kavramsal çalışmaları ve nesnel üretimleri ile önemli bir yer tutar. Giysilerin form ve fonksiyonlarını tamamı ile değiştirmek için teknolojiye ağırlık verir ve çoğunlukla yapısal çevre ve insan bedeninin onunla ilişkisinden ilham alır. Çağlayan'ın mimarlık, aerodinamik, bedensel formlar ve kimliğe olan tutkunluğu, tasarımlarını bu kavramlara dayandırmasını sağlar ya da onun kendi uzamsal dinamikleri yorumlamasıyla anlatmaktadır (Açımız, 2013;56). (Şekil 4).

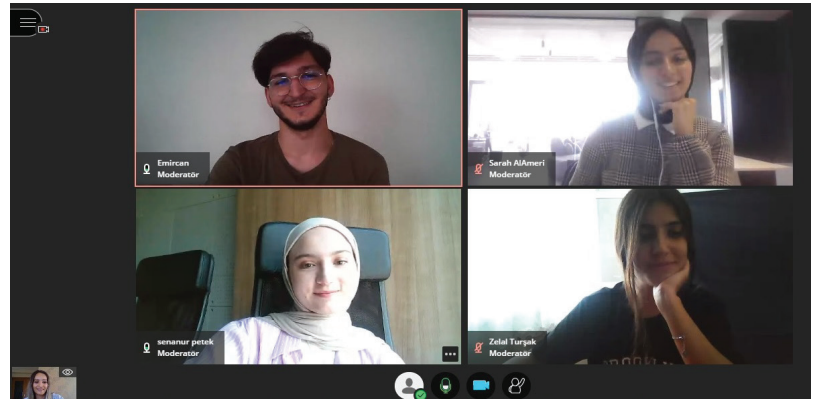


Şekil 4. Moda Tasarımcı Hüseyin Çağlayan'ın farklı dönemlerdeki kreasyonlarındaki mimari izler (Açımız, 2013)

3. Oyunlaştırma ve Mekân Çalıştay Deneyimi

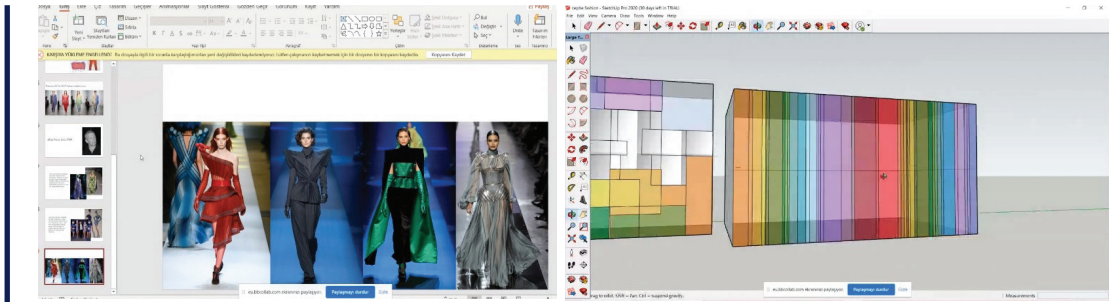
26-30 Temmuz 2021 tarihleri arasında gerçekleştirilen "Oyunlaştırma ve Mekân" çalıştayına moda ve mimarlık disiplinin birlikteliğini ön gören bir çalışma gerçekleştirilmiştir. Çalıştay, farklı disiplinlermiş gibi algılanan moda ve mimarlığı ortak bir paydada toplayabilecek bir oyun ile tasarımsal bir bütünlük sağlamak amaçlanmıştır. Bu kapsamda "Dünyaca ünlü moda tasarımcıları mimar olsaydı nasıl bir cephe tasarlardı?" sorusu oyunun temel problemi olarak karşımıza çıkmaktadır. Katılımcılar moda tasarımcılarının sahip olduğu tasarım üslubu ve yaklaşımını farklı kreasyonlardan ele alarak cephesel bütünlüğü kurgulamak adına parçadan bütüne doğru bir yönelme ile tümevarım yöntemi uygulamışlardır. Böylece katılımcıların farklı disiplinler arasında yer alan moda ve mimarlığı tasarım şemsiyesi altında birleştirerek çeşitli tasarım stratejileri geliştirmesinde katkı sağlayabilecektir. Çünkü her iki disiplin de işlevsellik ve estetik üzerine odaklanması katılımcıların çalıştay süresince hem keyif almalarını hem de tasarım duyularının geliştirilebileceği ön görülmektedir.

Şekil 5.
Çalıştaya
katılım sağlayan
öğrenciler



27 Temmuz 2021 tarihinde 4 adet iç mimarlık öğrencisi (Zelal Turşak, Sarah Alameri, Senanur Petek, Emircan Aksoy) ile “Mekân ve Moda Ara Kesitinde Cephesel Oyunlar” konulu çalıştay gerçekleştirilmiştir (Şekil 5).

Çalıştayda öncelikle moda kavramından başlayarak tarih öncesi dönemlerden günümüze kadar geçen süreç içerisinde moda ve mimarlık arasındaki ilişki görseller üzerinden katılımcılara aktarılmıştır. Ayrıca dünyaca ünlü moda tasarımcılardan örnek verilerek söz konusu kişilere ait kreasyonlar üzerinden tasarım üslubu katılımcılar ile tartışılmıştır. Daha sonra katılımcılara moda tasarımcısını belirlemek ve o tasarımcıya ait kreasyonlardan birini seçmek üzere belli bir süre verilmiştir. Süre sonunda katılımcılar belirlemiş oldukları moda tasarımcısını ve tasarım yaklaşımını çalıştayda sunarak, seçmiş oldukları giysi üzerinden cephe eskizlerine başlamışlardır (Şekil 6).



Şekil 6. Çalıştay sürecinden görseller

Katılımcıların seçtikleri moda tasarımcıları ve ilham aldıkları kreasyonlar, çalıştay ile ilgili deneyimleri ve izlenimleri, çalıştay sonrası kazanımları ve ortaya çıkan ürünleri kendi anlatımları ile aşağıda sırasıyla yer almaktadır.

Zelal Turşak: "Esin kaynağı olarak Ralph&Russo markasının tasarımcıları seçilmiştir. Tasarımlarında kimi zaman minimal kimi zaman da gotik bir esinti var olmuştur. Seçtiğim tasarım ise 'Fall 2018' kreasyonunda yer alan bordo renginde kadife kumaştan dikilmiş bir elbisedir. Elbiseye hâkim olan asimetrik yapı, tasarlayabileceğim cephe tasarımında çıkış noktası olmuştur. Elbisede var olan açıklık ve kapalılık asimetrisi yapıya cam ve strüktür ile entegre edilmiştir. Elbisede hareket halinde oluşan dalgalanmalar, katlanmalar ve açıklık payları ise cepheye yükseklik ve malzeme farkları olarak yansımıştır. Bu çalıştay mimarinin hayatımızdaki her alanda etkisini ve bu etkinin tasarımıyla bir bütün olabileceğinin farkındalığını sağlayan bir ortam olması benim için eğlenceli ve faydalı bir deneyim kazandırdı" (Şekil 7).



Şekil 7.
Zelal Turşak 'ın Çalışması ve seçmiş olduğu Moda Tasarımcıları
(URL- 8)

Emircan Aksoy: "Seçmiş olduğum moda tasarımcı Dilara Fındıkoğludur. Tasarımlarında genellikle özgün ve Türk kültürüyle gotiği mistik bir havayla yorumlaması benim dikkatimi çekmiştir. Cephe tasarımı yapacağım giysiyi seçerken vereceği algıyı zihnimde canlandırıp ona göre bir seçim yaptım. Giysinin bıraktığı etki ile cephe bütünlüğü arasında çarpıcı ve etkileyici durmasını istiyordum. Sonuç ürün ile giysi arasında metaforik bir ilişkisinin kurulması beni çok heyecanlandırdı. Bu çalıştay farklı tasarım alanlarının birlik içinde belli kurallar dahilinde ve kısıtlı zamanda tasarım yapabileceğimi öğretti. Ayrıca en küçük şeyleri bile tasarım nesnesi olarak yorumlamanın hayal gücünün sınırı olmayacağını gösterdi" (Şekil 8).



Şekil 8. Emircan Aksoy'un Çalışması ve seçmiş olduğu Moda Tasarımcısı (URL- 9)

Senanur Petek: "Seçmiş olduğum tasarımcı olan Gahee Lim, tasarımlarında transparan kumaşa farklı bir yorum getirmiştir. Kreasyonlarında transparan kumaşı renk geçişleriyle birlikte kullanarak farklı kombinasyonlar elde etmiştir. Geçiş sağlarken dikiş çizgileri görünecek şekilde yorumlamıştır. Bu renkli ve transparan koleksiyon cephe tasarımı konusunda dikkatimi çekmiştir. Transparan kumaş ve camın ortak özelliği olan şeffaflık, cephe tasarımında renkli ve transparan bir tasarım yapma fikrinin oluşmasını sağladı. Bu yüzden açıktan koyuya doğru renk geçişlerinin olduğu renkli camları cephe tasarımına uyguladıktan sonra cepheye hareket katmak için de çapraz yüzeyler ekledim. Hayal gücümün sınırlarını zorladığım ve tasarlarken çok zevk aldığım bir çalışma oldu" (Şekil 9).



Şekil 9. Senanur Petek'in Çalışması ve seçmiş olduğu Moda Tasarımcısı (URL- 10)

Sarah Alameri: "Seçtiğim tasarımcı Lee Chung Chung'dur. Tasarımcının dikkat çekici detayları, sade ve yalın çizgileri seçmemde önemli kriter olmuştur. Sanatsal bir ortamda büyüdüğü için tasarladığı giysilerde sanatsal dokunuşları olduğunu düşünüyorum. Seçtiğim giysi mavi ve beyaz detaylarla birlikte rahatlık aynı zamanda zerafeti temsil etmektedir. Ben de bu yüzden zerafeti ve beyaz detayları cepheye yansıtılabilmek için organik formları tercih ettim. Beyaz detayları cephenin üst kısmında şeffaf, mavi camları ise alt tarafta kullandım. Böylece Lee Chung'a ait elbiseyi tasarımımla mimari cepheye giydirdiğime inanıyorum. Bu çalıştay sayesinde hem tasarıma farklı bir gözle bakmamızı hem de iki ayrı dalı bir araya getirerek keyifli bir zaman geçirmemizi sağladı. Tasarım alanında, ister moda olsun ister mimarlık olsun, farklı anlatımlar kullanarak ifade etmek istediğimiz her şey tasarım yolu ile gerçekleştirebiliyoruz. Gözlerimiz her şeyi farklı bir şekilde görmekte" (Şekil 10).



Şekil 10. Sarah Alameri'nin Çalışması ve seçmiş olduğu Moda Tasarımcısı (URL- 11)

4. Sonuç ve Deęerlendirme

Geçmişten günümüze mimarlık ve moda arasındaki etkileşimi şekil, desen, form ve süslemelerle görmek mümkündür. Teknolojinin gelişmesi ile birlikte mimarlık ve moda arasındaki etkileşimin artması sonucu, söz konusu iki disiplin arasındaki bağ güçlenerek farklı, özgün tasarımların varlığı gün geçtikçe ortaya çıkmaktadır.

Mimarlık eğitiminde farklı tasarım dallarından biri olan modanın tasarım sürecine dahil edilmesi eğitimin çok yönlü bakış açısıyla zenginleşmesine katkı sağlamaktadır. Hele ki, oyun temelli bir tasarım sürecinde öğrenme daha da keyif alan bir platformda daha da etkili olmaktadır. Oyun kişinin kendisini keşfetme ve geliştirme sürecini destekleyici sarmal bir güçtür.

Çalıştayda mimarlık ve moda ilişkisine farklı bakış açıları sunmak adına dünyaca ünlü moda tasarımcılarının tasarımını yapmış olduğu giysileri bina cephelerini giydiren katılımcılar, iki farklı disiplini bir araya getiren bir cephesel oyun oynamışlardır. Çalıştay sonucunda katılımcılar öğrenmekten, araştırmaktan, keşfetmekten dolayı tasarımda farklı bir yol izlemişlerdir. Böylece çalıştay süreci katılımcıların keyif aldıkları ve tasarım duyularını daha geniş bir perspektiften kullanmalarını sağlayabilecek bu etkinliklerin öğrenme sürecine ciddi katkıları olduğunu belirtmişlerdir. Sonuç olarak, iki ayrı disiplin gibi algılanan mimarlık ve moda ilişkisi çeşitli etkinliklerle öğrencilerin tasarım kurgularını geliştirdiği ve öğrenme sürecine önemli katkılarının olduğu ortaya konmuştur.

kaynakça

Açımız, N., (2013), Mimarlık ve Moda Tasarımı Arakesitinde Bir Okuma, Doktora Tezi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Mimarlık Ana Bilim Dalı, İ.T.Ü., İstanbul

Ayanoğlu, M. M. (2006), Mimarlık Eğitiminde Üç Boyutlu Bilgisayar Oyunu Motorlarının Kullanımı” Yüksek Lisans Tezi, Fen Bilimleri Enstitüsü, İTÜ, İstanbul.

Güldür, M.M., Bayram, Sinem, (2016), Disiplinler Arası Etkileşim Üzerine Bir Çalışma: Moda ve Mimari Arasındaki Etkileşim, The Journal of International Lingual, Social and Educational Sciences, Volume: 2, Number: , PP: 59-74.

Hodge, B., Mears, P. and Sıdlauskas, S. (2011). Skin And Bones: Parallel Practices In Fashion And Architecture. Thames & Hudson, New York, USA.
İnceoğlu Yürekli, İ., (2003). Mimari Tasarım Eğitiminde Oyun, Doktora Tezi, İTÜ Fen Bilimleri Enstitüsü, Mimarlık Anabilim Dalı, Mimari Tasarım Programı, İstanbul.

Loos A. (1898). Spoken into The void, Collected Essays(1897-1900), 'ThePrinciple of Cladding', NeueFreie Presse, September 4, The MIT Press, Cambridge, England, Page:66

Oxman Rivka E., (2003). Think-Maps: Teaching Design Thinking in Design Education, Design Studies, 25, No. 1, pp.63-91.

Seivewright, S., (2013). “Moda Tasarımında Araştırma ve Tasarım”, (Çeviren: Burcu Bakın), İstanbul: Bilnet Matbaacılık.

Tanglay, Ö. (2007). Modaya Tasarım Penceresinden Bakan Yazılar, Yasemin Şener Söyleşisi. Tasarım Merkezi Dergisi, 2(59).

Yılmaz Çakmak, B., (2013;2), Kültürel ve Mimari Değerlerin Moda Tasarımına Yansımaları” <https://docplayer.biz.tr/26870235-Kulturel-ve-mimari-degerlerin-moda-tasarimina-yansimasi-the-reflection-of-cultural-and-architectural-values-on-fashion-design.html> Erişim Tarihi: 02.08.2021

İnternet Kaynakları

URL-1: <https://tr.pinterest.com/pin/853924779323448570/> Erişim Tarihi: 10.07.2021

URL-2: <https://www.pekbilgili.com/cilalitas-neolitik-devrinin-ozellikleri-nelerdir/> Erişim Tarihi: 10.07.2021

URL-3: <https://www.soylentidergi.com/doganin-etkisinde-mimari-ve-moda-iliskisi/> Erişim Tarihi: 10.07.2021

URL-4: <https://conhecimentocientifico.r7.com/aristocracia/> Erişim Tarihi: 10.07.2021

URL-5: <https://img-s2.onedio.com/id-57064fb3c972dc1c4e9a6e37/rev-0/w-635/listing/f-jpg-webp/s-cef4ae224196e0461edba89de5e2e705fa3e1cee.webp> Erişim Tarihi: 10.07.2021

URL-6: <https://www.e-skop.com/skopdergi/mimarlik-nesnesi-ve-baska-nesneler/580> Erişim Tarihi: 10.07.2021

URL-7: <https://www.minniemuse.com/articles/musings/the-guggenheim-hat> Erişim Tarihi: 10.07.2021

URL-8: <https://www.tatlerasia.com/style/fashion/hk-meet-ralph-and-russo-the-cool-kids-of-british-couture> Erişim Tarihi: 10.07.2021

URL- 9: <https://www.hurriyet.com.tr/magazin/dilara-findikoglu-kimdir-41459825> Erişim Tarihi: 10.07.2021

URL-10: <https://twitter.com/gaheelime> Erişim Tarihi: 10.07.2021

URL-11: <https://www.herworld.com/fashion/korean-fashion-societyA-exclusive-designer-Lee-Chung-Chung-famous-korean-fashion-labels-multilabel-shopping-singapore-accessible-luxury/> Erişim Tarihi: 10.07.2021



'Renkli Adımlar Atölyesi'

Oyunlaştırma ve Tasarımın Çok Kültürlü Nüfusun
Bir Araya Gelmesinde Araç Olarak Kullanılması;
Esenyurt Meydanı Örneği

Doç. Dr. Ali Rıza PARSA
Dr. Öğr. Üyesi Altuğ SARIYAR
Öğr. Gör. Sena ERASLAN
Öğr. Gör. Setenay DEMİR
Arş. Gör. Can BALDAN
Arş. Gör. Ece Nur KAYA

İstanbul Esenyurt Üniversitesi
alirizaparsa@esenyurt.edu.tr, altugsariyar@gmail.com, senaeraslan@esenyurt.edu.tr,
setenaydemir@esenyurt.edu.tr, canbaldan@esenyurt.edu.tr, ecenurkaya@esenyurt.
edu.tr

Katılımcılar;
Alin Canan Çakireli
Dilara Sarısoy
Ebru Karakuzu
Elif Bora
Erdem Köse
Melike Erdoğan
Muhammed Zeki Kivanç
Oğuzhan Saraç
Şule Uğur

1. Giriş

26-30 Temmuz 2021 tarihleri arasında gerçekleştirilen Oyunlaştırma ve Mekan çalıştayı kapsamında, İstanbul Esenyurt Üniversitesi, Mühendislik ve Mimarlık Fakültesi, İç Mimarlık Bölümü tarafından 'Renkli Adımlar' atölyesi oluşturulmuştur. Renkli Adımlar atölyesine katılım gösteren öğrenciler ile yürütücüler çalıştay süresi boyunca 10.00 ve 19.00 saatleri arasında çevrimiçi olarak görüşmeler gerçekleştirmiştir.

Amaç:

Renkli Adımlar Atölyesi'nde çalıştay için belirlenen "Oyunlaştırma ve mekan" temasının ilintili kavramsal boyutlarının tartışılması ile birlikte tanımlı fiziksel bir mekanın tasarlanmasında barındırdığı potansiyelin irdelenmesi hedeflenmiştir. Bu bağlamda fiziksel çalışma alanı olarak halihazırda kentin gelişmekte olan ve kozmopolit nüfus yapısı ile Esenyurt İlçesi'nin kent meydanı seçilmiş ve söz konusu mekâna oyunlaştırma ve mekan kavramları etkileşimi gözetilerek tasarım önerileri getirilmesi amaçlanmıştır.

Kapsam:

Günümüzde dünya genelinde ve özellikle bulunduğumuz coğrafyada göç kavramı beraberinde çözülmesi gereken sosyal ve fiziksel sorunları beraberinde getirmektedir. Göç temelde bir yer değiştirme olayı olarak tanımlanmaktadır (Url-1). Göçmenlerin yeni geldikleri çevre ile uyum sürecinin güçlendirilmesinin önemli unsurlarından biri söz konusu bireylerin buldukları kent parçasına aidiyetlerin artırılması ile ilgilidir.

Göç süreçleri basit ve tek yönlü süreçler olmadığından entegrasyon süreçleri de karmaşık süreçler olarak

görülmektedir. Göçmenlerin sadece fiziki olarak değil tüm içsel ve kültürel değerleri ile birlikte göç ettikleri topluma dahil olmaları söz konusudur. Sahip oldukları tüm bu birikim katıldıkları toplumda yaşama katılmak için gerekli bilgileri yeniden deneyimleme süreciyle bir araya geldiğinde sosyal zorluklar ortaya çıkmaktadır (Url-1).

Göç edenler ve göç alan toplumlar açısından değerlendirildiğinde göç süreçlerinin hukuki, ekonomik, sosyal birçok farklı boyutu ortaya çıkmaktadır. Göç süreçleri neticesinde farklı toplumsal grupların karşılaşması ile ortaya çıkan etkileşim hem göç eden hem göç alan toplum için farklı tepkileri beraberinde getirmektedir (Url-2).

Lefebvre'in argümanına göre kent, *oeuvre* (ince işlenmiş eser), tüm vatandaşların katılım gösterdiği ortak bir eser olarak ortaya çıkan kavramdır. Özetle, kent tüm vatandaşların katılımıyla oluşan bir eserdir.

K. Lynch, kenti ve kentsel mekanları; yollar, kesişme noktaları, sınırlar, meydanlar üzerinden tanımlamaktadır. Ona göre tanımlanan bu kamusal mekanlar, kentlerde birtakım aktivitelere, eylemlere ve yönlendirmelere yol açabilmektedir (Lynch K., 1960). Lynch (1960) meydanları, kentsel mekanlarda oluşturulmuş yoğun kullanımlı aktivite odakları olarak tanımlamaktadır.

J. Gehl (2011), ise nitelikli bir kamusal meydan tanımı yapabilmek için alanın insanlar tarafından kullanım yoğunluğunun analiz edilmesi gerektiğini savunmaktadır.

Kent meydanları, nüfusun her kesimine yönelik bir buluşma noktası olmalarıyla göçmenlerin yeni geldikleri kente uyumu bağlamında özel bir önem taşımaktadırlar. Dünya ölçeğinde

iç ve dış göçün etkilerine maruz kalan farklı coğrafyalardaki kentlerde, özellikle kent meydanlarının tasarımı konusunda yapılan güncel çalışmalar incelendiğinde kullanıcı katılımı, etkileşim, oyunlaştırma kavramları konuya katkısı olacak kavramlar olarak öne çıkmakta ve bu kapsamda akademik çalışmalar üretilmektedir. Bu doğrultuda kentsel tasarımlar ve uygulamalar oluşturulmaktadır (Url-3).

Renkli Adımlar Atölyesi çalışmasının fiziksel sınırları olarak Esenyurt Meydanı'nda Esenyurt Üniversitesi yapısı ile bu yapının önünde yer alan yayalaştırılmış kent meydanı belirlenmiştir. Katılımcı öğrencilere bu bölgenin dinamik ve çok kültürlü yapısını da bir girdi olarak değerlendirmeleri, ilgili alana oyunlaştırma-mekan etkileşimi bağlamında tasarım önerileri getirmeleri istenmiştir.

Yöntem:

Atölye için katılım gösteren 9 öğrenci 4 ve 5'er kişilik iki grup olarak ayrıştırılmıştır. Gruplar kendi içlerinde kapsam kısmında belirtilen çalışma konusunu özgün biçimde ele almışlar ve alternatif tasarım önerileri geliştirerek birer sunum dosyası oluşturmuşlardır. Atölye boyunca atölye yürütücüsü katılımcı öğretim görevlileri ve öğrenciler internet üzerinde sabah ve öğleden sonra olmak üzere bir araya gelerek geliştirilen tasarım önerileri üzerinde değerlendirme yapma olanağı bulmuşlardır. Öğrenciler geliştirdikleri düşüncelerini el eskizleri, dijital eskizler, 2 boyutlu ve 3 boyutlu çizimler ve modellerle ifade etmiş ve geliştirmişlerdir. Gruplar kendi içerisinde kolektif çalışmalarını çevrimiçi programlar aracılığı ile gerçekleştirmişlerdir.

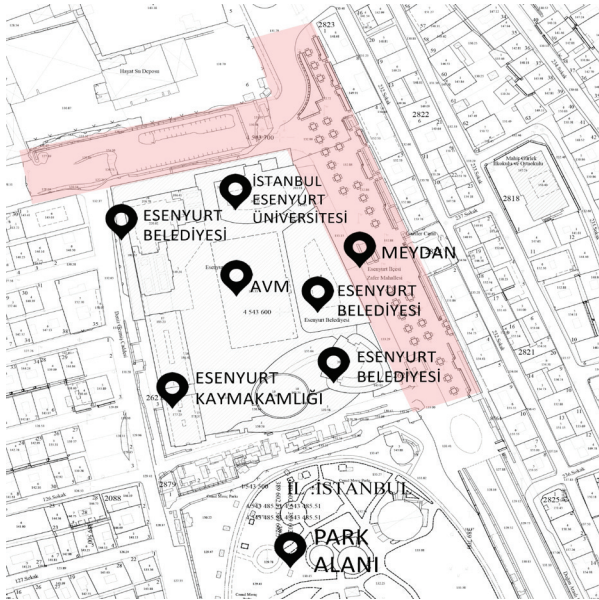
Sunumlar, tüm grupların katılımıyla internet üzerinde ortak bir sunum organizasyonu ile tamamlanmıştır.

Öngörülen Katkılar:

Renkli Adımlar Atölyesi süreç boyunca geliştirilen öneriler ile oyunlaştırma kavramının tasarım alanında, özellikle kullanıcıların gerek buldukları çevreye uyum sağlamaları konusunda, gerekse kenti paylaşan farklı yaş, dil, etnik köken gruplarından bireylerin bir araya gelebilmeleri bağlamında önemli fırsatlar barındırdığı düşünülmektedir.

2. Öğrenci Projeleri Üzerinden Değerlendirme

Atölye kapsamında katılımcılara İstanbul Esenyurt meydanının vaziyet planı çalışma altlığı olarak verilmiştir [Şekil 1]. Esenyurt ilçesi İstanbul'un en kalabalık ve aynı zamanda da en fazla göçmeni ve sığınmacıyı barındıran

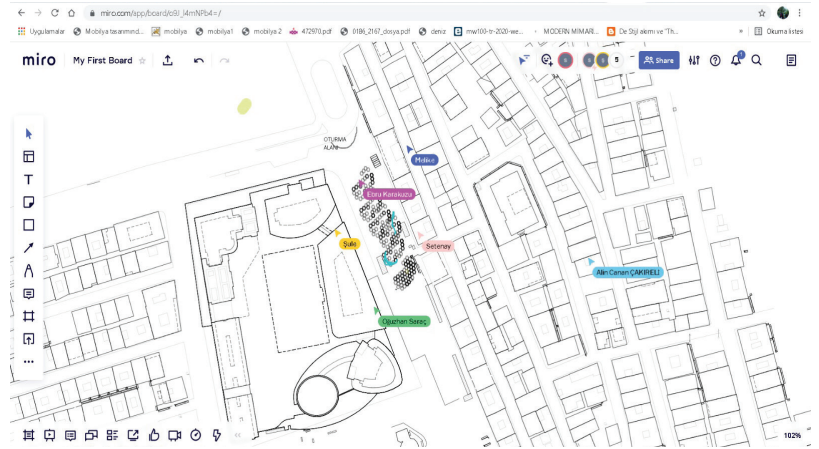


Şekil 1.
Çalışma alanı ve yakın çevresi

bölgesidir (Yılmaz S. vd.,2019). Bu durum meydanın farklı kültürler tarafından yoğun bir biçimde kullanılmasına neden olmaktadır. Katılımcılar Esenyurt Meydanı ve yakın çevresinin özelliklerini dikkate alan tasarımlar yapmışlardır. Meydanın yakın çevresinde kamu binaları, bakanlıklar, alışveriş merkezi, park, göç idaresi ve üniversite bulunmaktadır. Meydanı çevreleyen nitelikli yapılar alanın kamusal bir odak noktası haline getirmektedir. Bu meydanın seçilmesinin nedenleri atölyenin amacı kısmında detaylı olarak belirtilmiştir.

Atölye kapsamında iki grup oluşturulmuştur. Katılımcılar kolektif çalışma yöntemini çeşitli bilgisayar programları aracılığı ile deneyimlemişlerdir [Şekil 2]. Katılımcılar, her adımda yeni bir mekânsal bakış açısı kazanarak yeni anlamlar üretmektedir.

Şekil 2.
Atölye sürecine
dair çalışma
görseli.



Çalıştay süresi boyunca katılımcıların hem oyun kurucu hem de oyuncu rolünde olması beklenmiştir. Oyunlaştırma yöntemiyle öncelikle senaryo belirlenmiş ve meydan ile

diyalog kurulmuştur. Katılımcılar mekânda olası oyunların yaş aralığı gözetmeksizin kurgulanmasına özen göstermişlerdir. Meydanı oyunlaştırmak için katılımcılar kendi senaryosuna uygun ihtiyaç programları oluşturmuştur. Atölye kapsamında iç mimari tasarım sürecinde olduğu gibi süreç odaklı bir yöntem izlenmiştir. Katılımcılar tasarıma başlarken kendilerine bir modül belirlemiş ve parçadan bütüne doğru tasarımlarını tamamlamışlardır. Tasarımların mimari sunum tekniklerine uygun biçimde plan, kesit, görünüş ve 3 boyutlu perspektif çizimleri yapılmıştır. Tasarlanan her proje atölye katılımcıları tarafından özgün bir isim ile isimlendirilmiştir.

3. Birinci Grup Katılımcılarına Ait Sunum Çalışmalarının Değerlendirmesi

Katılımcılar farklılık, çeşitlik ve değişim olgularından yola çıkmışlardır [Şekil 3]. Katılımcılar, hem kültürel anlamda kaynaşmak hem de farklı ırklardan insanların birbirini tanınması ve birbirleri hakkında bilgi edinmesi için çeşitli projeler hazırlamıştır.

Bu doğrultuda birinci grup katılımcıları tarafından proje ismi olarak belirlenen 'Metanoia', eski Yunan dilinde bir insanın fikrini, düşüncesini değiştirmek anlamını taşımaktadır. Projenin kavramsal teması farklı kültürden birçok insanın birbirlerine olan bakış açılarını değiştirmek ve birbirleri hakkında bilgi ve fikir sahibi olmayı temsil etmektedir. Katılımcılar çalışılan alanı oyunlaştırmak için altıgen ve dikdörtgen prizma modülleri tercih etmişlerdir. Bu modüller meydana gelecek oyunlaştırma türüne göre hareket ettirilebilecek, yükseltilebilir, alçaltılabilecek, döndürülebilecek çeşitli kombinasyonlarla düzenlenecek veya sabit kalabilecek şekilde tasarlanmıştır.



Şekil 3. Birinci Grup katılımcıları tarafından hazırlanan analiz ve konsept paftaları

Çalışma alanında, tasarlanan oyun mekanlarında altıgen modüllerden oluşan gölgelik alanlar tasarlanmıştır. Atölye katılımcılarının analizleri doğrultusunda Esenyurt ilçesinin iklim şartlarına uygun gölgelik alanlar tasarlanmıştır. Gölgelik alanlar tasarımın bütününde kullanılan altıgen modüllerin birleşmesiyle tasarlanmıştır. Meydanda insan sirkülasyonun yoğunlaştığı bölgelere gölgelik alanlar tasarlanmasına özen gösterilmiştir [Şekil 4].

Esenyurt Bölgesi'nde yaşayan sığınmacıları genelde genç ancak eğitimsiz bir nüfus oluşturmaktadır (Yılmaz S. vd., 2019). Bu bilgiye dayanarak atölye katılımcıları, meydanın orta kısmında yaptığı tasarım ile farklı kültürleri oyun aracılığıyla birleştirici ve eğitim düzeyini arttırmayı hedefleyen çeşitli oyunlar kurgulamıştır. Kurgulanan oyunun içeriğinde her kültürden kullanıcıya kültür farklılığı gözetmeksizin kültürel

ve genel sorular sorulmaktadır. "Meydanı Sen Tasarla" olarak adlandırılan oyunda soruyu doğru cevaplayan kişilerin bulunduğu modül, yanıtı göre yükselip alçalarak, kullanıcılar ile etkileşime geçecektir [Şekil 5].

Katılımcılar, meydan çevresinde yer alan İstanbul Esenyurt Üniversitesi'nin konumunu dikkate alarak, üniversite öğrencilerinin bir arada sosyalleşebilecekleri bir alan tasarımı yapmışlardır.

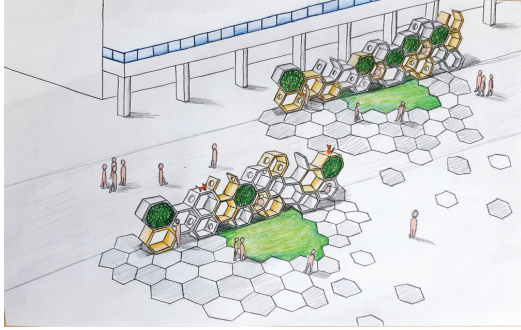


Şekil 4. Oyunlaştırma alanı, gölgelik eskiz ve üç boyutlu görsel çalışması

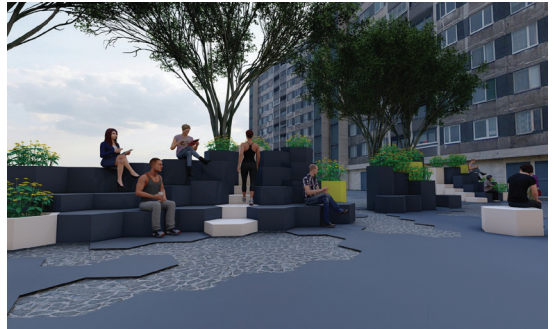
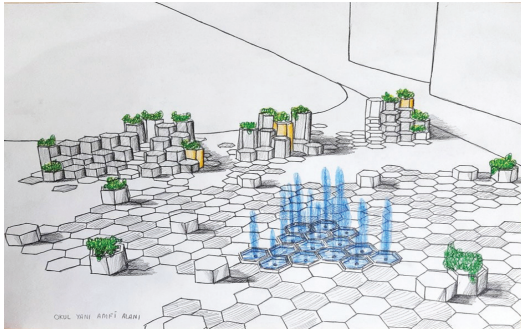


Şekil 5. "Meydanı Sen Tasarla" adlı oyun alanından ve sahne alanından üç boyutlu görseller

Tasarımın tamamında kullanılan altıgen modüller üniversite öğrencilerine yönelik yapılan tasarımda benzer şekilde kurgulanmıştır. Meydanın bulunduğu konum itibariyle yeşil alanların kısıtlılığı, dikkate alınmış ve tasarımda peyzaj alanları uygulanmıştır [Şekil 6]. Çalışma alanında, farklı kültürden bireylerin deneyimleyeceği açık amfiler oluşturulmuştur. Amfilerde açık hava tiyatroları ve açık hava konserleri de düzenlenebilmektedir. Amfi ve yakın çevresine görsel etki amacıyla çeşitli konumlarda su öğeleri dahil edilmiştir [Şekil 7].



Şekil 6. Üniversite çevresinde tasarlanan alana dair eskiz ve üç boyutlu görsel



Şekil 7. Açık amfi alanı ve yakın çevresi için düşünülen tasarımlara ait eskiz ve üç boyutlu görseli

4. İkinci Grup Katılımcılarına Ait Sunum Çalışmalarının Değerlendirmesi

İkinci grup katılımcıları tarafından proje ismi olarak belirlenen 'JengArena' projede kullanılan dikdörtgen prizma modülünün jenga taşlarına benzerliği nedeniyle seçilmiştir. Arena kavramı ise meydana farklı kültürleri birleştirmek amacıyla proje ismi olarak tercih edilmiştir [Şekil 8].

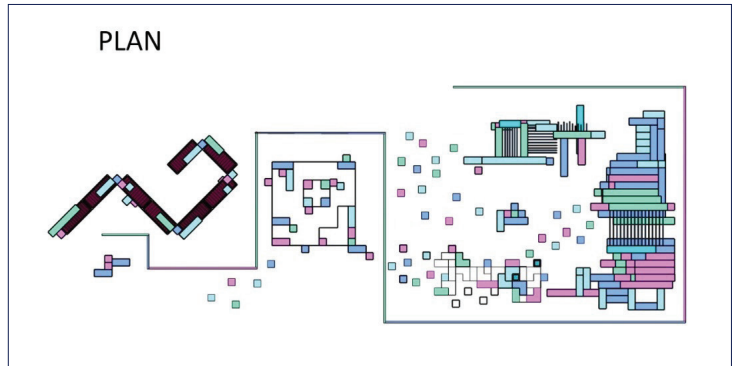


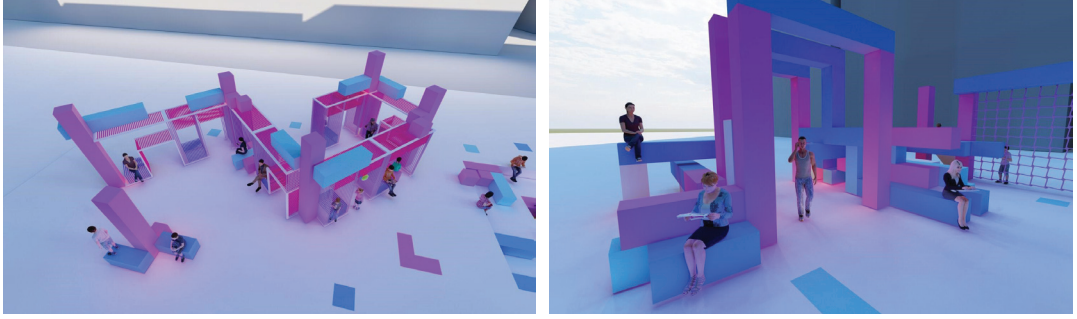
Şekil 8.
İkinci grup katılımcıları tarafından hazırlanan analiz ve konsept paftası

Çalışma alanı, farklı kültürlerden birçok insanın bulunduğu bir meydan olarak ele alındığında çeşitlilik kavramı projenin tasarımına yön vermiştir. Yapılan tasarım sürecinde renk çeşitliliği kavramsal tema olarak seçilip her renk farklı kültürlerden insanları temsil edecek şekilde projeye yansıtılmıştır. Çalışma alanı, coğrafi konum özellikleri nedeniyle yoğun rüzgar alan bir bölgedir. Katılımcılar tasarımlarında çeşitlilik kavramını çıkış noktası kabul ederken bunun yanısıra mevcutta varolan hakim rüzgar etkenini de belirleyici bir girdi olarak ele almayı tercih etmişlerdir. Bu bağlamda katılımcıların tasarım yaklaşımlarında rüzgar ve çeşitlilik kavramları, farklı kültüre sahip bireyleri bir araya getiren birer unsur olarak öne çıkmıştır. Tasarım sürecinde çeşitli eskizler ile soyutlanan rüzgar sembolü alanda yer alan modüllerin dizilimine yön vermiştir [Şekil 9].

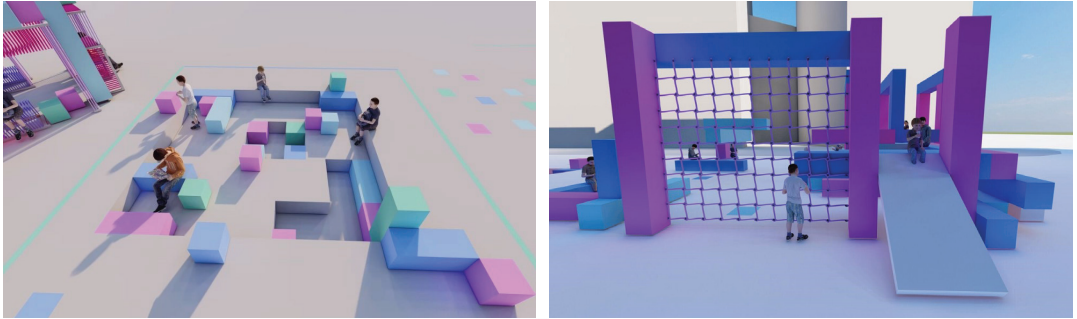
Projede tüm kullanıcı profilleri için çeşitli modüller bir araya getirilerek oturma, oyun, sosyalleşme ve dinlenme eylemlerini gerçekleştirebilecekleri alanlar tasarlanmıştır. Meydanda oyunu deneyimleyen yetişkin ve çocuk kullanıcılar, genel kurgunun esnek tasarımlar oluşturmaya izin veren yapısı sayesinde ilgili modülleri hareket ettirip onları çeşitli kombinasyonlarda düzenleyebilmektedir [Şekil 10].

Şekil 9.
İkinci grup
katılımcıları
tarafından
hazırlanan oyun
alanı tasarımının
üst görünüşü





Şekil 9. İkinci grup katılımcıları tarafından hazırlanan oyun alanı tasarımının üst görünüşü



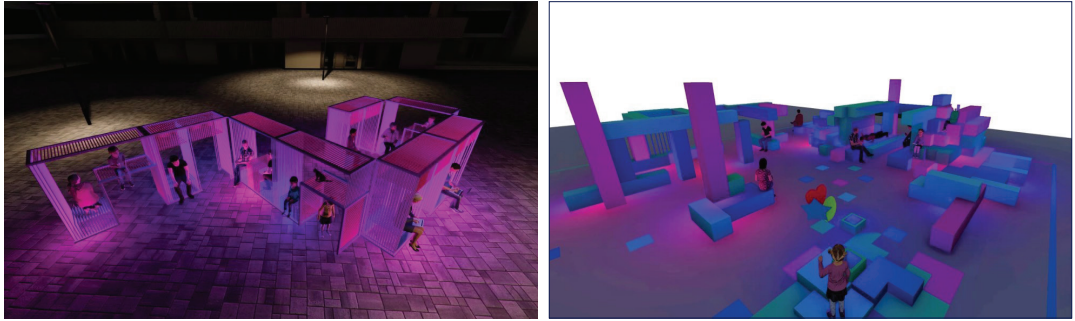
Şekil 10. İkinci grup katılımcıları tarafından hazırlanan oyun alanı tasarımının üç boyutlu görselleri

Renkler, plastisite duygusu, giyim ve mobilyalar, iç mekân düzenlemeleri ve ritimsel unsurlar da mimarlığın sanata uzanan parçalarıdır. Mimarlık tüm bu koşullar ile biçimlenir; aynı zamanda mimarlık çeşitli sınıflara veya kolektif bir amaca hizmet etmek üzere bir araya gelen tüm bu bileşenlerin bir ürünüdür (Zevi, 2015:47).

Mekânı oluşturan elemanlardan biri olan ışık olgusu ise, projede kritik bir etkiye sahiptir. Dış mekâna uygun aydınlatma

armatürleri katılımcılar ile beraber seçilerek projeye dahil edilmiştir. Tasarım alanında doğal aydınlatmanın yetersiz olduğu noktalarda kültürel çeşitliliğin temsili olan renklerin daha görünür hale gelmesi için tasarım dış mekân aydınlatma armatürleri ile desteklenmiştir [Şekil 11].

Meydanın, tasarlanan oyun modülleri aracılığıyla alışlagelmiş tanımlarının aksine daha esnek, etkileşimli ve dinamik bir sosyal mekân haline getirilmesi amaçlanmıştır.



Şekil 11. İkinci grup katılımcıları tarafından hazırlanan oyun alanı tasarımının üç boyutlu görselleri

5. Sonuç ve Değerlendirme

Renkli adımlar atölyesi süreci boyunca katılımcı öğrenciler çalışmanın başında belirlenen amaçlar ve hedefler doğrultusunda bireysel olarak ve gruplar halinde özgün çalışmalar üretmişlerdir. Oyunlaştırma ve mekan kavramları üzerinde yoğunlaşan öğrenciler bu kavramlar arası etkileşimi tasarımlarında sonuç üründe fark yaratacak bir tasarım kaynağı olarak içselleştirmişlerdir.

Çalıştay kapsamında katılımcılara verilen çalışma alanı olarak Esenyurt meydanı tercih edilmiştir. Kentsel odak niteliğindeki meydan, öncelikle kentli bireye toplanma, bir araya gelme ve sosyal etkileşim işlevinde hizmet etmektedir. Kentsel yaşam içerisinde önemli rollere sahip meydanlar, herkes tarafından kullanılan ve herkese ait olan mekanlardır. Çalışma alanı olarak seçilen meydan, hem bulunduğu çevrenin çok kültürlü sosyal dokusu, hem çok işlevli bir yapı grubunun (kamu binaları, üniversite, park vb.) yakınında yer alması ile konuya dair özgün tasarım yaklaşımlarının önerilebileceği bir kent parçası örneği konumdadır.

Katılımcılar, çalışmanın amaç kısmında belirlenmiş olan çok kültürlülük, oyunlaştırma ve mekân gibi temel kavramlar doğrultusunda ve gereksinimleri karşılayacak biçimde tasarım önerileri getirmişlerdir. Katılımcılar, çalışma alanı olarak verilen fiziksel mekânı deneyim ve etkileşim üzerine kurgulanabilecek bir çalışma düzlemi olarak ele almışlar ve bu düzlem üzerinde yukarıda sözü edilen temel kavramları alternatif fiziksel ve zihinsel tasarım ürünleri ile deneyimleme olanağı bulmuşlardır.

Tüm atölye süreci değerlendirildiğinde, çalışmanın alana dair güncel bir tasarım konusunun etrafında biçimlenmesi, alternatif tasarım ve sunum araçlarının kullanılması ve alışlagelmiş tasarım yaklaşımına yeni bakış açıları (etkileşim, oyunlaştırma gibi) getirilmesi ile katılımcıların belleğinde yer eden özgün tasarım ürünleri ortaya çıkmıştır.

kaynakça

Gehl, J. (2011). Life Between Buildings - Using Public Space. (J. Koch, Çev.) Island Press.

İstanbul Esenyurt Üniversitesi. (2019). İstanbul Esenyurt İlçesi Suriyeli Sığınmacıların Sosyal ve Ekonomik Durumları Araştırma Projesi. İstanbul: İstanbul Esenyurt Üniversitesi.

Lefebvre, H. (2016). Mekanın Üretimi. SEL Yayıncılık 4. Basım.

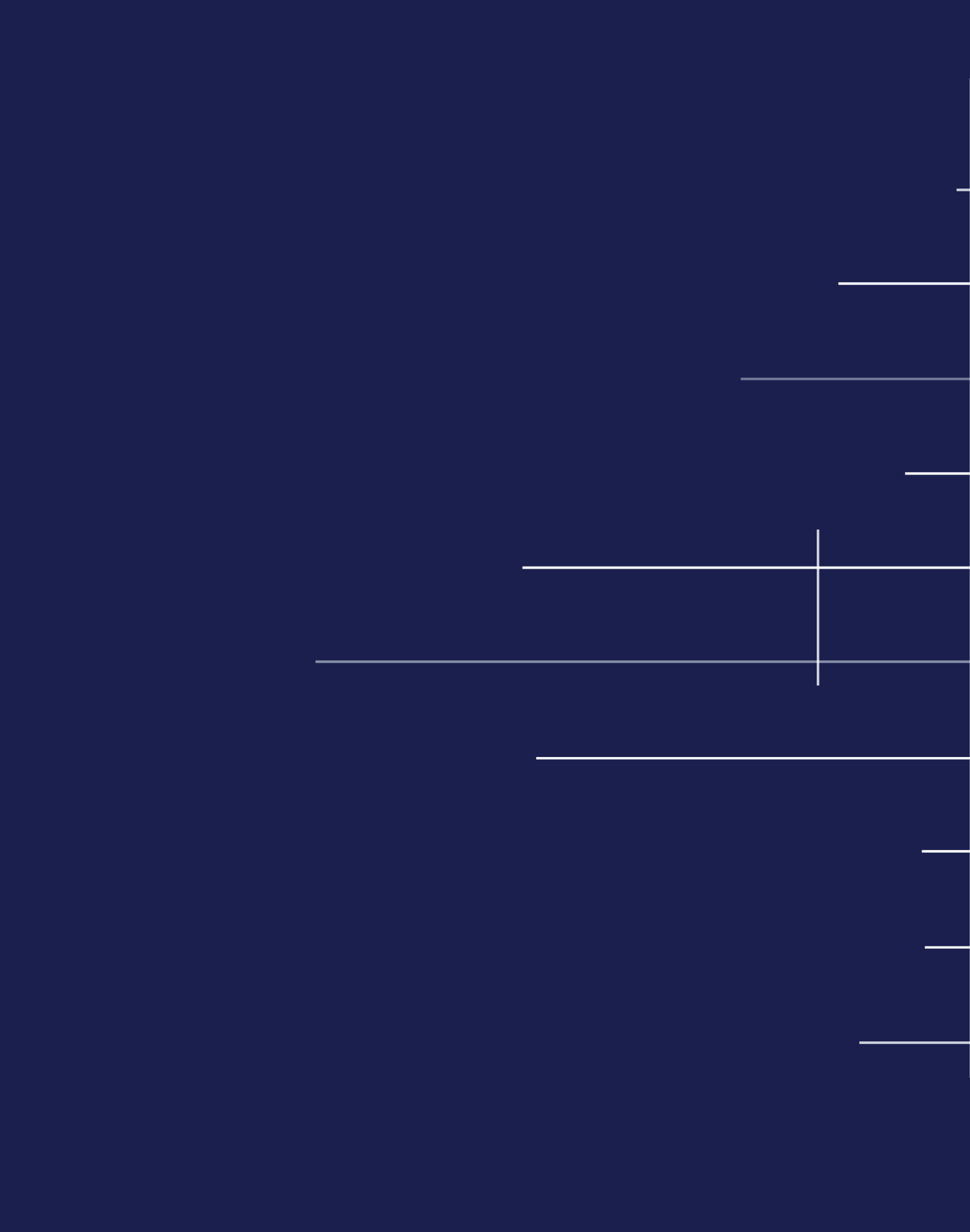
Lynch, K. (1960). The Image of the City. Cambridge: MIT Press.

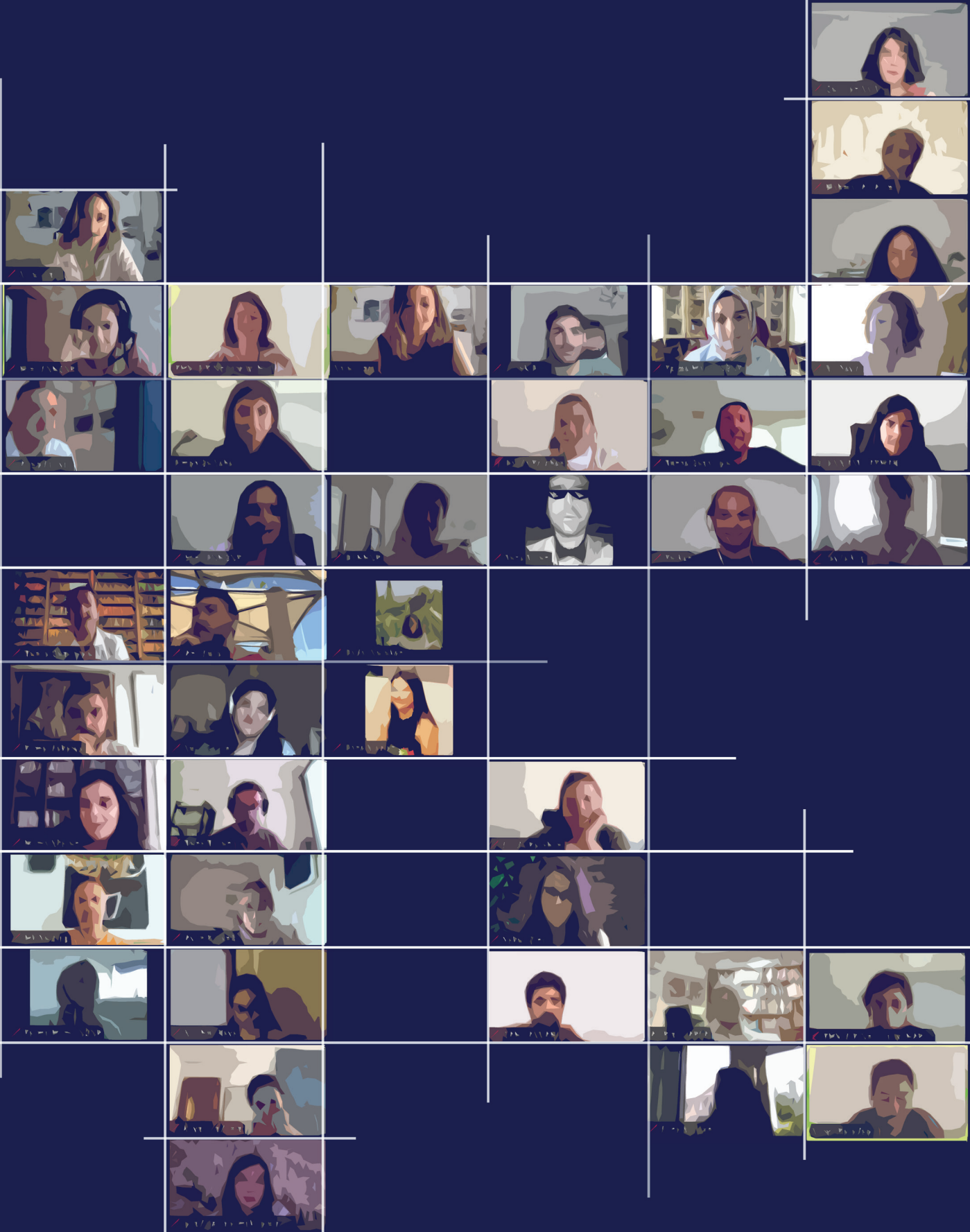
Zevi, B. (2015). Mimarlığı Görebilmek. (A. Tümertekin, Çev.) İstanbul : Daimon Yayıncılık.

URL-1: "Kent Yönetimi, Kentleşme ve Göç: Sorunlar ve Çözüm Önerileri"
<https://dergipark.org.tr/tr/pub/iusskd/issue/890/9892>, (Erişim Tarihi: 20.08.2021)

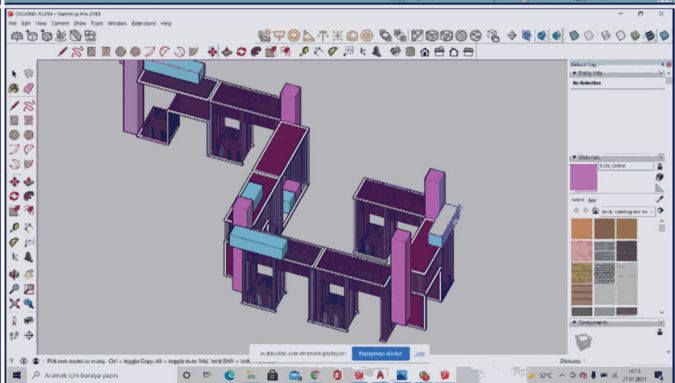
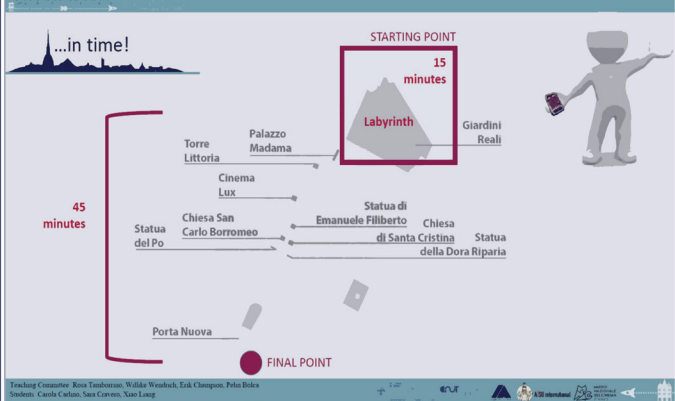
URL-2: "Fransız Kamusal Alanında Bütünleşme Stratejisi"
<https://dergipark.org.tr/tr/pub/gad/issue/43547/538219>, (Erişim Tarihi: 20.08.2021)

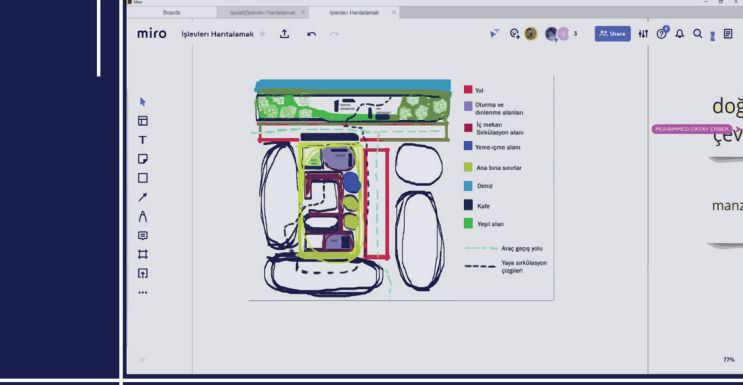
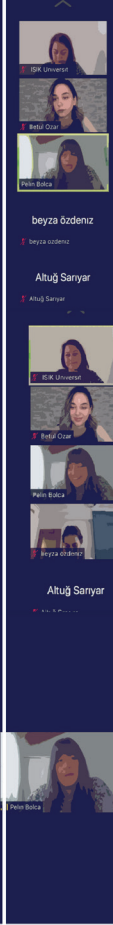
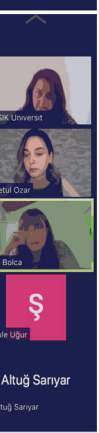
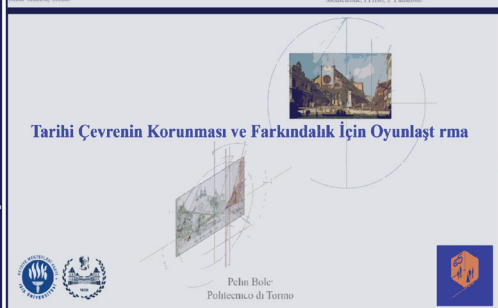
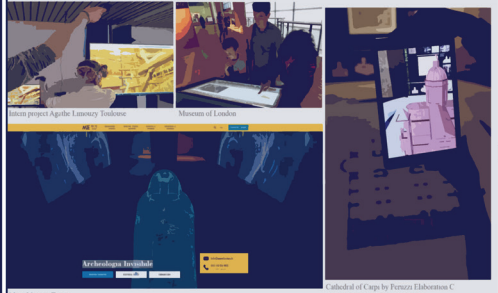
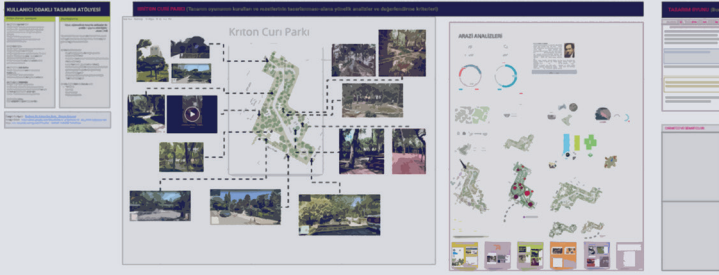
URL-3: "Bir Kentsel Müşterek Düzlemi Olarak Kamusal Alan"
<https://yapidergisi.com/bir-kentsel-musterek-duzlemi-olarak-kamusal-alan/> (Erişim Tarihi: 20.08.2021)





LEARNING BY GAME CREATION







Oyunlařtırma ve Mekan Yaz alıřtayı

FMV Iřık niversitesi
Sanat, Tasarım ve Mimarlık Fakltesi
İ Mimarlık ve evre Tasarımı Blm

Eyll, 2022

