

VOLUME: 2 ISSUE: 2
DECEMBER 2022

Journal of Interior Design and Academy



e-ISSN: 2791-7436



<https://sekizgenacademy.com/journals/index.php/inda>

e-ISSN: 2791-7436

YEAR: 2022, VOLUME: 2, ISSUE: 2

EDITOR IN CHIEF

Assoc. Prof. Dr. Şebnem ERTAŞ BEŞİR
Akdeniz University

CO-EDITOR

Assoc. Prof. Dr. Elif SÖNMEZ
Altınbaş University

SECTION EDITORS

Prof. Dr. Banu APAYDIN,
Istanbul Okan University

Prof. Dr. Kağan GÜNÇE,
Eastern Mediterranean University

Prof. Dr. Osman ARAYICI,
Mimar Sinan Fine Arts University

Assoc. Prof. Dr. Cem BEYGO,
Istanbul University

Assoc. Prof. Dr. İ. Emre KAVUT,
Mimar Sinan Fine Arts University

Assoc. Prof. Dr. Filiz TAVŞAN,
Karadeniz Technical University

Assoc. Prof. Dr. Salih SALBACAK,
Fatih Sultan Mehmet Vakıf University

Assoc. Prof. Dr. Ümit T. ARPACIOĞLU,
Mimar Sinan Fine Arts University

Assoc. Prof. Dr. Tonguç TOKOL,
Marmara University

Assoc. Prof. Dr. Vibhavari JANHI,
Kansas State University

Assist. Prof. Dr. Aslan NAYEB,
Yeditepe University

Assist. Prof. Dr. Cem ALPPAY,
Istanbul Technical University

Assist. Prof. Dr. Elif ŞATIROĞLU,
Recep Tayyip Erdoğan University

Assist. Prof. Dr. Merih KASAP,
Altınbaş University

Assist. Prof. Rishav JAIN,
Cept University

Assist. Prof. Dr. Shirin IZADPANA,
Antalya Bilim University

LANGUAGE EDITOR

Assoc. Prof. Dr. ELİF TOKDEMİR DEMİREL,
Kırıkkale University

COPY EDITOR

Lecturer Havva Beril BAL,
Avrasya University

ASSOCIATE COPY EDITORS

Lecturer Ayşegül ÇELENK,
Gümüşhane University

Urban Planner, Msc. Sevcen SÖNMEZ,
Istanbul Technical University

Res. Assist. İrem BEKAR,
Karadeniz Technical University

SECRETARY

Res. Assist. Serenay ULUSOY,
Maltepe University

Res. Assist. Çisem BOZBEK,
Altınbaş University

Interior Arch., Msc. Candidate Şeyma DEREÇİ,
Akdeniz University

LOGO DESIGN

Res. Assist. İrem BEKAR,
Karadeniz Technical University

COVER DESIGN

Res. Assist. Serenay ULUSOY,
Maltepe University

CONTACT

indajournal@gmail.com



@inda.journal

Antalya, Konyaaltı

Publisher: Şebnem ERTAŞ BEŞİR

Authors are responsible for the copyright of figures, pictures and images in the articles, the content of the articles, the accuracy of the references and citations, and the suggested ideas.



SEKİZGEN ACADEMY



<https://sekizgenacademy.com/journals/index.php/inda>

e-ISSN: 2791-7436

YEAR: 2022, VOLUME: 2, ISSUE: 2

SCIENTIFIC AND ADVISORY BOARD

Prof. Dr. Atila GÜL,
Süleyman Demirel University

Prof. Dr. Ayşin SEV,
Mimar Sinan Fine Arts University

Prof. Dr. Füsün SEÇER KARİPTAŞ,
Haliç University

Prof. Dr. Henry SANOFF,
North Carolina State University

Prof. Dr. İlka ÖZDEMİR,
Karadeniz Technical University

Prof. Dr. İpek FİTÖZ,
Mimar Sinan Fine Arts University

Prof. Dr. Kemal Reha KAVAS,
Akdeniz University

Prof. Marcos CRUZ,
University College London

Prof. Mark PHILLIPS,
Coburg University

Prof. Dr. Öner DEMİREL,
Kırıkkale University

Prof. Dr. Sascha PETERS,
Haunte Innovation

Prof. Dr. Zuhale KAYNAKCI ELİNÇ,
Akdeniz University

Assoc. Prof. Dr. Erkan AYDINTAN,
Karadeniz Technical University

Assoc. Prof. Dr. Filiz UMAROĞULLARI,
Trakya University

Assoc. Prof. Dr. Mehmet Ali YÜZER,
Istanbul Technical University

Assoc. Prof. Dr. Müge GÖKER PAKTAŞ,
Marmara University

Assoc. Prof. Dr. Özge CORDAN,
Istanbul Technical University

Assoc. Prof. Dr. Saadet AYTIS,
Mimar Sinan Fine Arts University

Assoc. Prof. Dr. Tülay ÖZDEMİR CANBOLAT,
Çukurova University

Assoc. Prof. Dr. Türkan İRGİN UZUN,
Istanbul Gelişim University

Assist. Prof. Dr. Deniz ÇETİN,
Altınbaş University

Assist. Prof. Dr. Hülya SOYDAŞ ÇAKIR,
Fenerbahçe University

Assist. Prof. Dr. Orkunt TURGAY,
Altınbaş University

Tim POWER,
Domus Academy

INDEXED IN



INDA is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License.

CONTACT

indajournal@gmail.com

@inda.journal

Antalya, Konyaaltı

Publisher: Şebnem ERTAŞ BEŞİR

Authors are responsible for the copyright of figures, pictures and images in the articles, the content of the articles, the accuracy of the references and citations, and the suggested ideas.





<https://sekizgenacademy.com/journals/index.php/inda>

e-ISSN: 2791-7436

YEAR: 2022, VOLUME: 2, ISSUE: 2

CONTENTS

RESEARCH ARTICLE/ARAŞTIRMA MAKALESİ

A Review on Video Game Places: Examples of Metro 2033 and Metro: Last Light

(Video Oyunlu Mekanları Üzerine Bir İnceleme: Metro 2033 ve Metro: Last Light Örnekleri)

Emre TAŞ, Yaprak ÖZEL.....97-115

Orientalism and Oxidentalism through Opportunities in Only Lovers Left Alive

(Only Lovers Left Alive Filmindeki Karşıt Mekanlar Üzerinden Oryantalizm ve Oksidentalizm)

Serenay ULUSOY, İsmail Emre KAVUT.....116-136

Reflection of Fictional Space Design on Fashion Brands: The Case of Balenciaga Afterworld Video Game

(Kurgusal Mekan Tasarımının Moda Markalarına Yansıması: Balenciaga Afterword Video Oyunu Örneği)

Mertcan ÖZTEKİN, İsmail Emre KAVUT.....137-148

Size-Dependent Change of the Items that Define The Space in Game Spaces: It Takes Two Example

(Oyun Mekânlarında Mekânı Tanımlayan Öğelerin Boyuta Bağlı Değişimi: It Takes Two Örneği)

Tuğçe BABACAN ÇÖREKÇİ, İsmail Emre KAVUT.....148-172

The Evaluation of the Effects of Space Interpretation of Storyboarding Technique to the Final Space

(Storyboard Tekniğindeki Mekan Anlatımının Sonuç Mekana Etkilerinin Değerlendirilmesi)

Burçin SAVAŞ, Didem TUNCEL, İsmail Emre KAVUT.....173-187

CONTACT

indajournal@gmail.com



@inda.journal

Antalya, Konyaaltı

Publisher: Şebnem ERTAŞ BEŞİR

Authors are responsible for the copyright of figures, pictures and images in the articles, the content of the articles, the accuracy of the references and citations, and the suggested ideas.



To Cite This Article: Taş E. and Özel Y. (2022). A Review on Video Game Places: Examples of Metro 2033 and Metro: Last Light. *Journal of Interior Design and Academy*, 2(2), 97-115.

DOI: 10.53463/inda.20220135

Submitted: 09/05/2022

Revised: 19/07/2022

Accepted: 01/10/2022

A REVIEW ON VIDEO GAME PLACES: EXAMPLES OF METRO 2033 AND METRO: LAST LIGHT

Video Oyunu Mekanları Üzerine Bir İnceleme: Metro 2033 ve Metro: Last Light Örnekleri

Emre TAŞ¹, Yaprak ÖZEL²

Öz

Bu çalışmada ticari olarak 50 yıllık bir geçmişe sahip olan video oyunlarının tarihçesi ve mekânsal gelişimi incelenmiştir. İlk video oyunu mekânlarından günümüze kadar olan süreçteki gelişimleri açıklanmış, kilometre taşı olarak nitelendirilebilecek bazı video oyunlarına yer verilmiştir. Sonrasında ise video oyunlarının ve mimarlık ilişkisinin önemi vurgulanmaya çalışılmış ve 2010'lu yıllarda çıkan iki video oyunu üzerinden mekânsal incelemelerde bulunulmuştur. Çalışmanın sonunda tüm kavramların sanal versiyonları ile yer değiştirdiği günümüz dünyasında sanal mekânların mimarlık ve iç mimarlık için önemi vurgulanmıştır. Literatürde yer alan çalışmalar incelendiğinde sinema-mimarlık ilişkisi, tiyatro-mimarlık ilişkisi, resim-mimarlık ilişkisi gibi kurgusal ilişkiler incelenirse de genellikle video oyunu-iç mimarlık ilişkisi ve oyunların canlandırıldığı iç mekânlar konularında literatürün eksiklikleri olduğu görülmektedir. Çalışmanın bu konuda katkı sağlaması beklenmektedir.

Anahtar Kelimeler: Dijital mekân, iç mimari tasarım, mimarlık-video oyunu ilişkisi, sanal mekân.

Abstract

In this study, the history of video games with a commercial history of 50 years is explained. Their development in the process from the first video game venue to the present has been explained and some video games that can be described as milestones are included. Afterwards, the importance of the relationship between video games and architecture was tried to be emphasized and spatial studies were made over two video games released in 2010s. At the end of the study, the importance of virtual spaces for architecture is emphasized in today's world, where all concepts are replaced by virtual versions. When the studies in the literature are examined, although fictional relations such as cinema-architecture relationship, theater-architecture relationship, painting-architecture relationship and its relationship with architecture are examined, it is seen that there are generally deficiencies in the literature on the video game-architecture relationship and the spaces where the games are played. It is expected that the study will contribute to this issue.

Keywords: Digital space, interior design, architecture-video game relationship, virtual space

¹ **Correspondence to:** Master Student, Istanbul Commerce University, İstanbul, archemretas@gmail.com, ORCID No: 0000-0001-5866-4991

² Assoc. Prof. Dr., Mimar Sinan Fine Arts University, İstanbul, emre.kavut@msgsu.edu.tr, ORCID No: 0000-0003-2672-4122

1. GİRİŞ

İç mimari bir bakış açısı ile video oyunu mekânları yaklaşık 50 yılı aşkın süredir gündelik hayatın bir parçası olmasına rağmen henüz yeterince ilgi görememiş ve literatürde yer alan çalışma alanları içerisinde geniş anlamda yer bulamamış bir konudur. Diğer görme duyusuna hitap eden kurgusal içeriklerin mimarlık ile arasındaki ilişkisi (sinema-mimarlık ilişkisi, tiyatro-mimarlık ilişkisi, resim-mimarlık ilişkisi) literatürde yoğun bir şekilde irdelense de video oyunu-mimarlık, iç mimarlık ilişkisi ve oyunların canlandırıldığı iç mekânlar konularının yeterince çalışılmamış olduğu görülmektedir. Oyun sektörünün günümüzde ulaştığı büyüklüğü ve kullanıcıların her geçen gün sanal mekanlara daha fazla erişmesi sebebiyle güncel ve tartışılması gereken bir konu haline gelmiştir.

Ayanoğlu (2006) çalışmasında mimari çalışmaların oyun motorları üzerinden nasıl devam edebileceğini anlatmaktadır. Daha sonrasında ise oyun motorlarının mimarlık eğitimi için nasıl kullanılabileceği konusunda bir model oluşturmaktadır. Bir diğer çalışma; Çatak (2003) çalışmasında yeni bir disiplinler arası sanat formu olarak tanımladığı video oyunlarının tanımına ve tarihçesine yer verdikten sonra tasarım ilkelerinden video oyunlarının nasıl faydalanabileceğini ifade etmektedir. Önal (2012) çalışmasında ise; birçok oyun mekânını mimari olarak incelenerek, deneyimlenen mekânın üretim sürecine ve metotlarına dair oldukça faydalı ipuçları vermektedir. Tanyeli (2011) çalışmasında video oyun inşa sürecini ve tasarımını “agonografi” başlığı altında birleştirerek kavramsallaştırmaktadır. Video oyunlarının yapısal özelliklerinin oluşumu sırasında mimarlık kuramlarının nasıl etkili olduğunu irdelemeye çalışılmıştır.

Bu bağlamda çalışmada ticari olarak 50 yıllık bir geçmişe sahip olan video oyunlarının tarihçesinin incelenmesi amaçlanmaktadır. İlk video oyunu iç mekânlarından günümüze kadar olan süreçteki gelişimleri açıklanmış, kilometre taşı olarak nitelendirilebilecek bazı video oyunlarına yer verilmiştir. Sonrasında ise video oyunları ve mimarlık, iç mimarlık ilişkisinin önemi vurgulanmaya çalışılmış ve 2010’lu yıllarda çıkan iki video oyunu üzerinden mekânsal incelemelerde bulunulmuştur. Çalışmanın sonunda tüm kavramların dijital versiyonları ile yer değiştirdiği günümüz dünyasında dijital mekânların iç mimarlık için önemi vurgulanmıştır.

2. VIDEO OYUNUNUN TANIMI VE TARİHİ

2.1. Video Oyunu Nedir?

70 yıllık tarihçesi boyunca birçok farklı örneğine sahip olan video oyunlarını tek bir tanımla ifade etmek tüm yapımlar için kapsayıcı ve yeterli olmayacaktır. Sinan Önal video oyunlarını şu şekilde tanımlamaktadır; “Kullanıcı hareketlerini kontrolcüler vasıtasıyla öncelikle işlemci konsola dijital

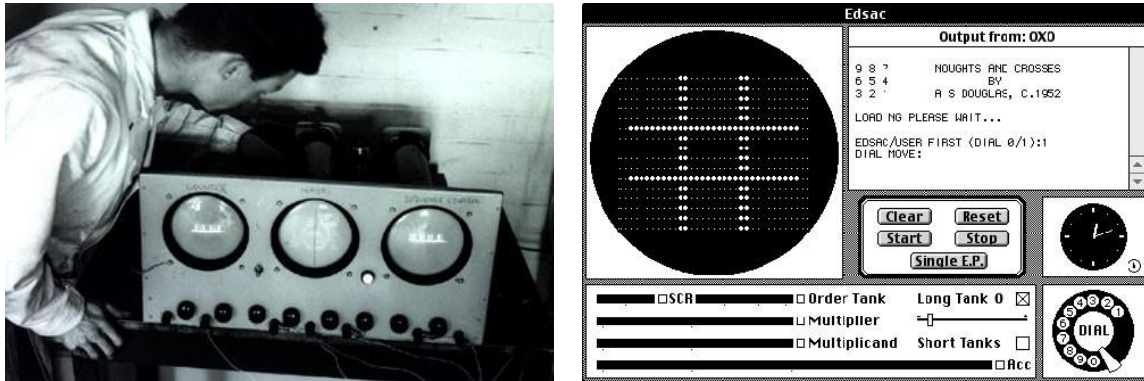
sinyaller olarak aktaran, ardından konsolda islenen sinyalleri televizyon, monitör gibi kullanıcı ara yüzlerinde grafik ifadeler ve ses aygıtlarında işitsel ifadeler dönüştiren eğlence ve/veya eğitim teknolojileri.” (Önal, 2012)

Video oyunu Oxford Sözlük tarafından; “Bir bilgisayar programı tarafından üretilen ve televizyonda görüntülenen imajların elektronik olarak manipüle edilmesiyle oynanan bir oyun türü.” (Oxford Dictionary of English 2e, Oxford University Press, 2003), (Edmund, 2014) olarak tanımlanmaktadır.

Bir video oyununun temel nitelikleri oyunun temel nitelikleri ile hemen hemen aynıdır. Video oyunu bir mücadele/zorluk sunmalı, belirli kural sistemi ile mekaniklerini oyuncuya vermeli, oyuncu bu mekanikler ile oyunda etkileşime girmeli ve yaptıklarının sonucunu görebilmelidir. (Doma ve Eyüce, 2014)

2.2. Video Oyunlarının Tarihi

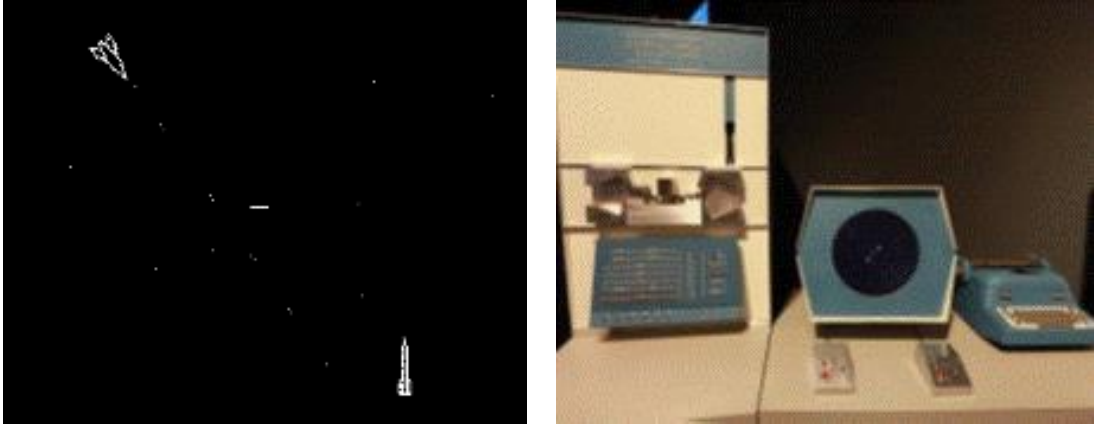
Bilgisayar temelli ilk video oyunu olan “OXO” Sandy Douglas tarafından 1952 yılında programlanmıştır. Cambrige Ünivesitesi’nde yayınladığı “Human-Computer Interaction” başlıklı tezinin bir parçası olan “OXO” oyunu günümüzde kâğıt üzerinde oynanan SOS oyununun kurallarını temel almaktadır (Şekil 1). Katot ışın tüplerini (CRT) kullanarak görüntü elde ettiği OXO oyunu gücünü EDSAC (Electronic Delay Storage Automatic Calculator) bilgisayarından almaktadır (Douglas, 1979).



Şekil 1. Sandy Douglas ve EDSAC (Rose, 2006) ve OXO oyunu (History Computer Staff, 2021).

İlk video oyunları arasında yer alan bir diğer oyun Spacewar! ise 1962 yılında geliştirilmiştir. MIT (Massachusetts Institute of Technology) öğrencisi olan Steve Russel’ın kodlanmış elektrik sinyallerine duyarlı bir ekrana işlediği görüntüler sonucu ortaya çıkardığı “Spacewar!” oyunu deneysel bir çalışma da olsa dönemi için ilk kabul edilmektedir. Spacewar!’ın mantığı uzayı temsil eden siyah bir arka fonda oluşturulan iki uzay mekiğinin hareket etmesi ve birbirine ateş etmesi

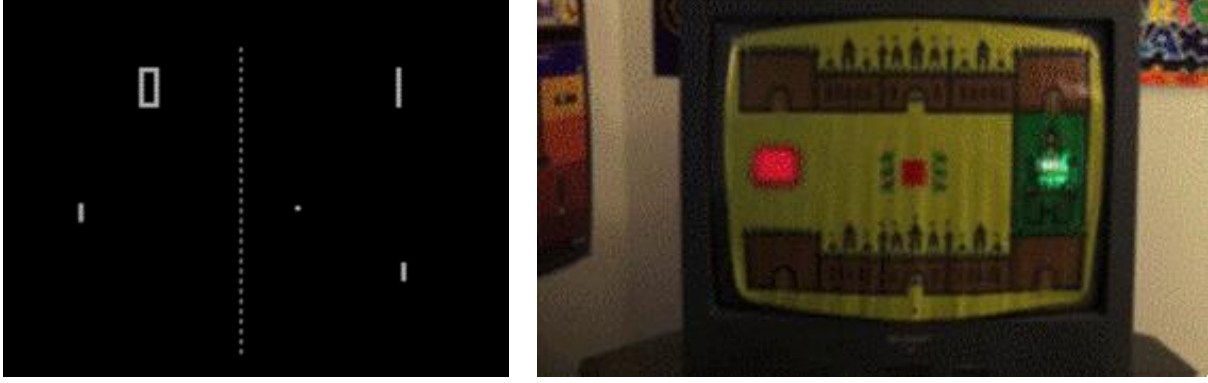
esasına dayalıdır (Şekil 2). İki oyuncu tarafından oynanan oyun zamanı için ses getirmese de birçok girişimci için ilham kaynağı olmuştur (Wolf, 2008).



Şekil 2. Spacewar! (1962) oyunu ve kontrolcü cihazı (Sullentrop, 2012).

Bu gelişmeleri ticari anlamdaki ilk video oyunlarından biri olan Pong takip etmiştir. 1972 yılında önce arcade makinelerine daha sonra ise ilk konsol cihazı olan Magnavox Odyssey için Allan Alcorn'un geliştirdiği Pong önceki video oyunu örnekleri gibi siyah bir zemin üzerinde kayan piksellerden ibarettir. Pong, iki oyuncu tarafından oynanan oyun bir tenis müsabakasını temel almaktaydı (Şekil 3). Oyuncu ekranda kendisini temsil eden çubuğu yukarı aşağı kaydırarak rakip tarafından kendisine atılan topu yakalamaya çalışmaktaydı (Önal, 2012).

Bu video oyunlarının hiçbirinde teknik yetersizlikler nedeniyle mekânsal bir sunum arayışı görülmemektedir. Video oyunlarının mekânsal sunumlara sahip oldukları ilk örnekler 1972 tarihli Magnavox Odyssey konsolu ile ortaya çıkmaktadır. Günümüzde Playstation gibi örneklerinin kullandığı oyun konsollarının ilk örneği, Magnavox Odyssey de teknik yetersizlikler sebebiyle karmaşık pikseller ve sptriteler çizebilecek imkana sahip değildi. Geliştiriciler bu sorunun üstesinden gelebilmek adına dönemi için ufuk açıcı bir yöntemle başvurmuşlardır. Cihaza takılabilir her oyun kartuşu yanında ışık geçirgen bir renkli kâğıt ile gelmektedir (Şekil 3). Örnek olarak kalede geçen bir oyun için oyunun yanında gelen kale görüntüsü ekrana yapıştırılmaktadır. Oyuncu orijinal ekranda sadece tek renkli piksellerden oluşan karakteri ile gerçeğe daha yakın bir mekân algısı içerisinde ilerleyebilmektedir.



Şekil 3. Pong (1972) oyunu ve renkli kağıtların yapıştırıldığı Invasion (1972) oyunu (Neo, 2012).

Bu dönemler boyunca her ne kadar çabalandıysa da tam anlamıyla dinamik bir mekân kurgusuna sahip bir video oyunu teknik kısıtlamalar nedeniyle mümkün olmamıştır. Oyuncuya nitelikli bir mekân tasarımı sunabilen ilk oyun deneyimi 3. nesil video oyunu konsollarının ilk örneği olan 1983 yapımı Nintendo Entertainment System ile mümkün olabilmıştır. Dönemi için oldukça popüler olup günümüze kadar ulaşabilen Super Mario Bros ise 1985 yılında oyuncularla buluşmuştur (Şekil 4). 1985 yılında ise aynı konsol için Shigeru Miyamoto tarafından tasarlanan Super Mario Bros. oyunu oyunculara oyuncunun tercihleri doğrultusunda değişebilen, dinamik ve akışkan bir mekân tasarımı sunabilen ilk video oyunu örneklerinden biri olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu oyun tasarımında karakter tasarlanmış mekânda sağa sola ilerleyebilmekte, oyuncu tuğlaları kırarak yeni yollar oluşturabilmekteydi (Önal, 2012).



Şekil 4. Super Mario Bros (1985).

Video oyun endüstrisinde ve buna bağlı olarak da video oyunu mekânlarındaki bir sonraki devrim ise 90'lı yıllarda 3D oyunların doğuşu ile mümkün olmuştur. Bu zamanlara kadar tüm video oyunları iki boyutlu bir düzlem veya kesit üzerinde hareket eden ve kısıtlı mekân sunumları içeren bölümlerden oluşmaktaydı. Oluşturulan mekân kurguları çoğu zaman amaç değil araçtı. 1993 yılında FM Towns Marty ile başlayan 5. nesil konsollar ile oyun dünyası 3D olarak keşfedilebilir mekânlar ve

perspektifler kazandırmıştır. Daha önce de 3D oyun denemeleri yapılmış olsa da bu yapımlar poligon tabanlı değil oyuncunun 2D mekandaki konumuna göre karşısına çıkarılan basit vektörel çizgilerden ibaretti. Sektörün 3D ile tanışması ise büyük bir yenilik olduğundan birçok oyun yapımcısı var olan 2D oyun markalarının 3D versiyonlarını çıkarmak için büyük çaba göstermiştir. Hatta çıkardıkları birçok oyunun adına “3D” takısı ekleyerek oyuncuların ilgisini çekmeye çalışmışlardır (Şekil 5). Gerçekleşen 3D oyun devrimi ise oyun yapımcılarının oyun mekânı tasarımına ve mekân kurgusuna daha fazla özen göstermelerine yol açmıştır.

Bu dönemin şüphesiz en önemli örneklerinden birisi de Valve tarafından 1999 yılında geliştirilen Half-Life olarak karşımıza çıkmaktadır. Kendisinden önce de birçok 3D mekânda geçen video oyunları yapılmış olsa da Half-Life çevresel hikâye anlatımı unsurunu da mekân tasarımının içerisine katmasıyla video oyun endüstrisi için bir kilometre taşı olmuştur. Half-Life hikâye bağlamında oyuncuya keşfedilebilir büyük bir laboratuvar tesisi, gerçekçi modellenmiş dış dünya etmenleri ve gerçeküstü mekânlar sunmaktaydı (Şekil 5). Sunulan mekânlar diğer video oyunları ile karşılaştırıldığında araç değil amaçtır. Mekânların kurgusu ve mimarisi video oyununun işlendiği senaryo ve atmosfer ile inilti ve birbirini destekler niteliktedir. Mekânı oluşturan nesnelerin anlamlı bir şekilde bir araya gelişi çevresel hikâye anlatımı (environmental storytelling) örneğidir. Bu dönem ayrıca günümüz video oyun tasarımlarının temellerinin atıldığı bir dönem olmuştur.



Şekil 5. Wolfenstein 3D (1992) ve Half-Life (1998).

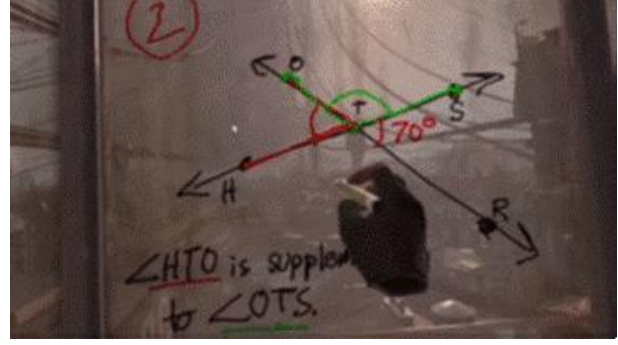
2000'lerin başları günümüz video oyunlarının mekân tasarımı yaklaşımlarının ve oynayıp mekaniklerinin standartlaşarak bir temele oturduğu dönem olmuştur. Bu dönemden VR oyunlarının doğuşuna kadar video oyunları daha iyi poligonlara, aydınlatmalara, grafiklere ve efektlere sahip olsa da temel oyun mekânı yapısında devrimsel bir değişiklik yaşanmamıştır.

Fakat 2009 yılında ortaya çıkan Mojang Studios yapımı Minecraft oyunu video oyunu mekânı ve oyuncu mantığında büyük bir yenilik ile çıkmıştır. Poligon tabanlı oyun mekânı yerine voxel tabanlı

1x1 metrelik küplerle oluşturulan Minecraft dünyası oyunculara diledikleri her şeyi inşa edebildikleri serbest bir oynayış yapısı sunmuştur. Minecraft'ın manipüle edilebilir ve tasarlanabilir mekânı bir oyun alanı olmaktan çıkıp oyunun kendisi olmuş, oyuncunun elinde bir oyuncağa dönüşmüştür. Minecraft mekânında oyuncuya başarıya ulaşması için belirli bir yöntem veya rota verilmemiştir. Her oyuncu mekânda istediği şeyi yaparak kendi oyununu kurma imkanını bulmuştur. Bu özgür yapı sayesinde oyuncular devasa şehirler inşa ederken bazı oyuncular ise oyunun elektronik küp sistemini kullanarak oyunun içerisinde çalışan ilkel bir bilgisayar bile inşa etmişlerdir (Şekil 6).

Video oyun endüstrisindeki bir sonraki devrimi için 2020'li yılları beklemek gerekmiştir. Bu döneme kadar üretilen tüm video oyun mekânları yaklaşık olarak aynı standartları benimsemektedir. Oyuncu bir monitör ile kendisine gösterilen sanal mekânda gerek klavye gerekse diğer kontrolcü cihazları ile ilerlemekte ve keşfetmektedir. VR (Virtual Reality) cihazlarının doğuşu ve video oyun endüstrisinin bunları benimsemesiyle yeni bir devrim de gerçekleşmiştir. Aslen 60'lı yıllardan beri var olup çoğunlukla askeri endüstri ürünü olan sanal gerçeklik gözlüklerinin son kullanıcı ile buluşması 2017 yılında duyurulan Nvidia 1000 serisi ekran kartları ve bu kartlar ile uyumlu çalışması için tasarlanmış VR gözlükleri ile olmuştur. Bu gözlükler sayesinde oyuncu ile sanal dünya arasındaki sınır algısal olarak ortadan kalkmakta ve kullanıcı mekânın bir parçası haline gelmektedir. Gerçek hayatta olduğu gibi bir yöne bakmak için başını çevirmesi, mekânla fiziksel bir etkileşime girmek için ellerini kullanması gerekmektedir.

Oyuncunun gözleri ve kollarıyla direkt olarak etkileşime girebildiği oyun mekânları aynı zamanda birçok özgürlüğe de imkân sağlamıştır. Aradan geçen 3 yıl içerisinde birçok VR destekli video oyunu üretilmiş olsa da bu teknolojinin sunabileceği imkânların gerçek anlamda anlaşılması 2020 yılında çıkış yapan Half-Life: Alyx ile mümkün olmuştur. Source 2 grafik motorundan destek alan Powerhouse fizik motoru sayesinde oyuncular diledikleri her şeyi yapabildikleri sanal bir mekân içerisinde varlık bulabilmiştir. Nihai amacın; engelleri ve düşmanları aşarak bir noktadan diğerine ilerlemek olduğu oyunda kimi oyuncular, oyunda buldukları kalemle geometri dersi anlatırken bazı oyuncular da jonglörük yapma imkânı bulabilmektedir. (Şekil 6).



Şekil 6. Minecraft (2009) ve Half-Life: Alyx (2020) üzerine geometri dersi anlatan oyuncu (Coomber, 2020).

Günümüz video oyun endüstrisi hiç olmadığı kadar büyük bir pazar konumuna ulaşmıştır. Bu endüstride günümüz teknolojileri de göz önünde bulundurulduğunda dijital mekân üretimi sürecinde mimar ve iç mimarlara hiç olmadığı kadar görev düşmektedir. Birçok video oyun dağıtıcı şirketlerin hisseleri borsada işlem görmekte ve hemen hemen her disiplinin rol aldığı bir sektör haline gelmektedir. 2012 yılında 67 milyar dolarlık bir hacme sahipken 2020 yılı itibariyle 140 milyar doları aşmıştır. Video oyun endüstrisinde rol alan disiplinlerden bazılarını M. Wolf şu şekilde ifade etmektedir: Yazılım mühendisliği, film teorisi, semiyotik (göstergebilim), oyunbilim, anlatıbilim, performans, edebiyat, tasarım, psikoloji, sanat tarihi. (Wolf, 2008) Oyuncu sayısı olarak toplam bir sayı vermek kayıt dışı korsan oyunculuk sebebiyle güç olsa da bilgisayar platformunda en büyük oyun dağıtıcısı olan Steam'in verilerine bakıldığında anlık yalnızca çevrimiçi kullanıcı sayısı 23 milyonu bulabilmektedir. (Şekil 7).



Şekil 7. 15.04.2021 tarihi itibariyle anlık çevrimiçi kullanıcı sayısı (Steam, 2021).

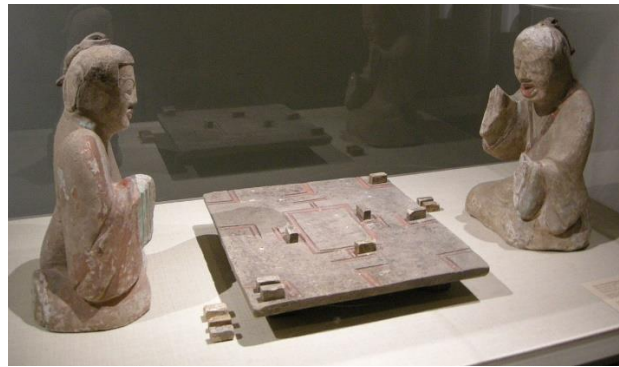
2.3. Oyun Mekânı ve Mimari

Makale başlığında geçen video oyunlarının oyuncu ile kurduğu mekânsal ilişkilerden bahsetmeden önce oyun mekânının önemi ve mimari kullanımını açıklamak gerekmektedir. Oyun, kurgulanmış bir gerçekliğin belirli kurallar ve sınırlar çerçevesinde oyuncular tarafından deneyim edilmesidir. Buradaki sınırlardan birini mekân ve onun fiziksel sınırları oluşturur. Oyun mekanları ve oyun eşyaları bu kurgusal gerçekliği betimlemede birer araçtır. Satranç oynayan bir kişi artık bir komutandır. Basit oymalar içeren ahşap figürler komutanın ordusunun temsilidir. 64 kareden oluşan satranç tahtası ise savaş alanıdır.

Oyun alanı oyunun varlığı kadar yer tutan, sınırları soyut ya da somut olabilen bir alandır. Oyun mekânının sınırları ise belirli ve sabittir. Bu nedenle oyun mekânı, “oyun için özel olarak üretilmiş alanlardan oluşan bir yer” olarak tanımlanabilir (Pilavcı, 2014).

Bir oyunun oynandığı sihirli daire, oyun tablası gibi yerleri fonksiyon ve form açısından oyun alanları olarak adlandırabilir. Oyun alanı oyunun kendisine özgü, kendi sınırları olan ve kendi kurallarının geçerli olduğu yerlerdir. Oyun oynama eyleminin gerçekleşmesi için tasarlanmış kalıcı, geçici veya taşınabilir olan alanlar oyun alanlarıdır (Huizinga, 2014).

Tarih boyunca oynanmış bütün oyunlara bakıldığında neredeyse tamamında ortak bir nokta göze çarpmaktadır. Bu ortak nokta oyun mekanının oyunun kendisi, ayrılmaz bir parçası oluşudur. Oyuncak sadece belirli kurallara göre hareket ettirilen veya yerleştirilen küçük taşlar değildir. Oyun mekânı da oyuncağın tamamlayıcısıdır. Antik dönemlerden beri süregelen bu durum Mısır’da Senet, Çin’de Liubo, Hindistan’da Moksha Patam (Snakes & Ladders), Azteklerde Patolli oyunlarında karşımıza çıkmaktadır (Şekil 8).



Şekil 8. Antik Mısır Senet oyunu (Deisenkov, 2012) ve Antik Çin Liubo oyunu (Saiko, 2010).

3. METRO 2033 VE METRO: LAST LIGHT OYUNLARININ MEKÂNSAL İNCELEMESİ

4A Games tarafından Ukrayna’da geliştirilen Metro 2033 (2010) ve Metro: Last Light (2013) video oyunları ilhamını aynı adlara sahip roman serisi Metro 2033 (2002), Metro 2034 (2009) ve Metro 2035 (2015)’dan almaktadır. Rus yazar Dmitry Glukhovsky tarafından ilki 2005 yılında kaleme alınan bu romanlar nükleer bir savaş sonrası yaşanılmaz hale gelmiş bir dünyada son çare olarak Moskova’daki metro tünellerine sığınmış Rus halkının yaşam mücadelesini anlatmaktadır. Post-apokaliptik distopya olarak tanımlanan bu romanların geçtiği dünyada insanlar, Moskova’nın uzun metro tünelleri ve istasyonlarını yurt edinmiştir.

Araştırma örnekleminin seçimi sırasında bu iki oyunun belirlenmesinin temel sebebi, gerçekte bir ulaşım ağı olarak tasarlanmış bir yapının belirli şartlar altında bir yerleşim yerine dönüşümünün oldukça etkileyici bulunmasıdır. İyi bir roman yazarından referans alınarak tasarlanan bu oyun mekanları alternatif mimari mekân kullanımının çarpıcı bir örneğidir. Romanların ve oyunun anlatısındaki metro yaşamını oyunculara göstermek isteyen bölüm tasarımcıları mutfak, idari birimler, meydanlar, sosyalleşme alanları ve mahrem konaklama alanları gibi birçok mimari mekânı bir metro mekânı sınırlarında hayal ederek yeniden düşünmüşlerdir.

Oyun ve kitap anlatısında her metro istasyonunun kendi idaresi bulunduğu gibi Antik Yunan medeniyetinde olduğu gibi şehir devletlerine bölünmüş durumdadır. Yeryüzü yaşanılmaz bir hale geldiği için barınma, beslenme, ticaret gibi tüm ihtiyaçlarını da metro tünellerinde sağlamaya çalışan istasyon şehirleri arasındaki politik gerginlikler ve halkın yaşam mücadelesi anlatılmaktadır. Oluşturulan kurgusal gelecek gerçekliğini Moskova metrosu üzerine inşa etmektedir. 233 istasyon ve 403 km uzunluğu ile bu metro ağının ilk parçası 1935 yılında faaliyete geçip zaman içerisinde gelişmiş ve eklenmiştir (Şekil 9). Dönemin devlet başkanı Joseph Stalin’in isteğiyle Moskova halkı için olası bir savaş halinde sığınak olarak planlanan metro ağı, kurgusal dünyada da aynı amaçla kullanımını gerçek kılmaktadır. Neredeyse tüm metro istasyonlarının alışılmışın dışında yoğun bir süsleme ile tasarlanmış olması günümüzde Moskova metrosunu sıradan bir ulaşım ağı olmaktan çıkarıp turistik bir mekân haline getirmiştir. Bu yoğun süslemeli istasyonlarından birisi de Elektrozavodskaya metro istasyonu olmuştur (Şekil 9).



Şekil 9. Moskova metro ağı (Moscow Metro, 2021) ve Elektrozavodskaya istasyonu (Savin, 2018).

4A Games tarafından Andrew Prokhorov yönetmenliğinde geliştirilen Metro 2033 ve Metro: Last Light oyunları da hikâyesini Dmitry Glukhovsky tarafından yazılan romanlardan alırken mekânsal kurgusunu Moskova metrosunu temel alarak inşa etmektedir. Bazı mekânlarda, bu temel alma durumu direkt olarak algılanabilirken bazı noktalarda gerçek dışı veya Moskova metrosunda olmayan mekânlar içermektedir. Buna örnek olarak aslen Kiev’de bulunan Khreshchatyk metro istasyonu görülmektedir (Şekil 10).



Şekil 10. Metro 2033 (2010) oyunu ve Khreshchatyk metro istasyonu (Saurian, 2014).

Senaryoları birbiri ile bağlantılı iki video oyununda metro, sakinleri için gündelik hayatta içinden geçilip gidilen metro ağı o denli benimsenmiştir ki oyun boyunca tüm duvarlarda karşılaşılan Moskova veya Rusya haritası değil, metro ağının ve düğüm noktalarının haritasıdır. Dış dünya metro halkı için geçilip gidilen anlamsız ve boş bir yer iken gündelik hayatta bir yok-yer örneği olan metro ağı sakinleri için yer tanımının karşılığı olmuştur (Şekil 11).

Bu noktada Marc Augé’nin “yok-yerler” tanımına değinmek gerekmektedir. Augé’ye göre, bir alanın antropolojik anlamda “yer” haline gelebilmesi için, orada insanlar arasında tekrarlanan karşılaşmaların olması, oranın karmaşık bağlantılar yoluyla zihinde kurgulanabilmesi gerekmektedir.

“Zira yerin deneyimlenmesi zamana bağlıdır ve toplumsal bellek ile ilişkilidir. Antropolojik yer, kaydedilmiş ve simgeleştirilmiş anlamın “yer”idir. Orayı deneyimleyen insanlar için olduğu gibi gözlemcileri için de anlaşılırdır. Bu yerde bireyler arasında yazılı, çizili ve tanımlı ilişkilere bağlılık gözlemlenmez. Orada bulunma nedeni dışında tesadüfleri, keyfi karşılaşmaları ve yüz yüze ilişkileri kapsar. Yerle kurulacak olan ilişkinin biçimi bir otorite veya tasarımcı tarafından kesin bir şekilde tanımlanmamıştır. Augé’ye göre yok yerler, insanların ve malların (metaların) hızlandırılmış dolaşımı için vazgeçilemez mekânlardır; otoyollar, kavşaklar, hava alanları, taşıma araçları, büyük alışveriş merkezleri, gar ve istasyonlar, büyük otel zincirleri, eğlence parkları, benzin istasyonları... Bu tür mekânları tanımlamak için geliştirilen kavramlardan başlıcaları şunlardır: Geçiş mekânları, transit mekânlar, geçici olarak kullanılan mekânlar, kısa süreli olarak kullanılan mekânlar, hiç-mekân, mekân olmayan, kimseye ait olmayan mekânlar, yer-olmayanlar, yok-mekân, yer olmayan mekânlar, herhangi-bir-yer, hiçbir yer, yer dışı, yerin kaybı, yersizlik, yersiz-yurtsuzlaşma, atopos, yok-yer...” (Augé, 2016)

Kısacası Augé için bir mekânın yer tanımına sahip olması belirli koşullara bağlıdır. Kullanıcısına herhangi bir aidiyet hissi uyandırmayan, yalnızca işlev amaçlı kullanılan, orada veya oradan 50 kilometre uzakta da aynı şekil ve formda var olabilen mekânlardır.



Şekil 11. Metro 2033 (2010) Kıyamet sonrası Moskova.



Şekil 12. Metro: Last Light (2013) oyuncunun yaşam alanı.

Şekil 12’de üst seviye denebilecek bir metro sakininin yaşam alanı görülmektedir. Metro ağlarının dar alanları göz önünde bulundurulduğunda böylesi genişlikte bir oda lüks kabul edilmekte ve ancak üst rütbeli kişilere verilmektedir. Sol tarafta kırmızı ile işaretlenmiş metro ağının haritası daha önce bahsedilmiş olan metro ağının benimsenmesi ve yer olarak tanımlanması örneği ile ortaya çıkmaktadır. Tüm Moskova boyunca “yurt” kavramı ile eşleşebilecek tek yerler metro ağlarıdır. Bu sebeple hiçbir yerde Moskova haritası görülmemektedir. Sağ tarafta sarı ile işaretlenmiş alanlarda ise eski dünyadan kartpostal örnekleridir. Kartpostalların varlığı oyuncuya metro sakinlerinin eski dünyaya karşı duyduğu özlemi anlatırken bir yandan da günümüzdeki durum ile karşıtlık kurarak anlatımı desteklemektedir. Oyun evrenindeki geçmiş ile şimdinin karşı karşıya olduğu zıt durum çeşitli flashback (geçmişe dönüş) sahneleri ile de desteklenmektedir. Oyuncu nadiren de olsa dış dünyaya çıktığında o an gördüğü mekânların savaş öncesi hallerini göz önüne sererek anlatımı kuvvetlendirmektedir (Şekil 13).



Şekil 13. Metro: Last Light (2013) geçmiş ve günümüzün tasviri.

Tipik bir metro istasyonu yerleşkesi, bir şehirde yaşayan insanların ihtiyaç duyabileceği birçok fonksiyonu içerisinde barındırmaktadır. Mekânların darlığından ve sıkışıklığından dolayı birçok fonksiyon iç içe veya üst üste olacak şekilde düzenlenmiştir. Bir mahalle veya şehir dokusuna kıyasla buradaki mekân kurgusu lineerdir. Arka sokak, diğer yol gibi mekânlar ile pek karşılaşmamaktadır. Tüm mekânlar metro istasyonu planına uygun olarak lineer şekilde sıralanmıştır. Tünellerin içerisinde imkânsızlıktan dolayı estetik kaygı güdülmeden elde olan malzemelerle inşa edilmiş derme çatma yapılar ile karşılaşmaktadır. Barınma amacıyla kullanılan yapılar, oldukça küçük ve ancak birkaç yatağın sığabileceği genişliktedir. Bu yapılar yerden yüksekte inşa edilip alt kısımları halkın kullandığı sosyal ve ticari birimler olarak kurgulanmıştır. Barınma ve sirkülasyon alanları iki ayrı kotta düzenlenmiştir (Şekil 14).



Şekil 14. Metro 2033 (2010) mekân kurgusu. Alt kısımlar ticari faaliyetlerin yürütüldüğü ve halkın sosyalleştiği alanlar olarak kullanılırken üst kısımlarda barınma yapıları görülür.



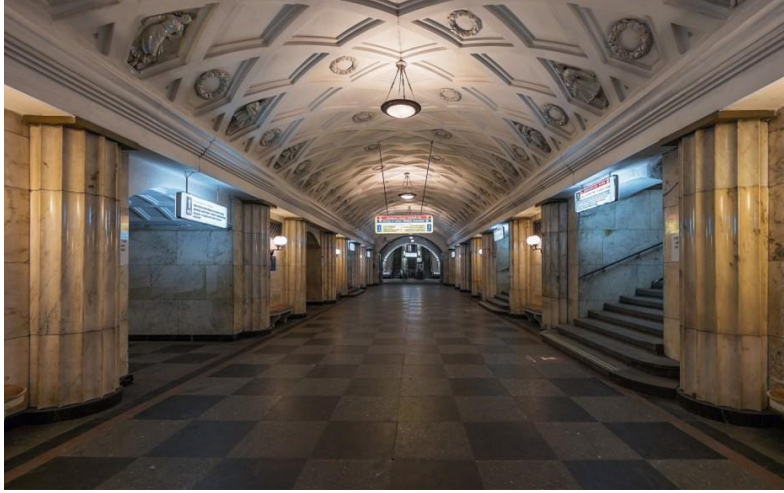
Şekil 15. Bazı istasyon şehirlerinde ise alan yetersizliklerinden dolayı toplu yatakhane sistemi benimsenmiştir. Eski metro vagonları mahremiyet ve kişisel alanın düşük olduğu sıralı ranza sistemleri ile donatılmıştır. Metro 2033 (2010)

Bunun yanı sıra bazı istasyon şehirleri nüfusuna kıyasla geniş iç mekânlara ve daha fazla maddi olanaklara sahiptir. Bu tür şehirlerde eski dönemden kalma süslemelerin yoğunlaştığı ve tiyatro salonu, kütüphane, bar gibi sosyokültürel birimlerin ön plana çıktığı görülmektedir. Bu şehirlerden birine örnek olarak Theatre Station şehri verilebilir. Gerçekte Teatralnaya metro istasyonu baz alınarak tasarlanan bu mekânda lineer istasyon kurgusu sonunda bir tiyatro salonuna çıkmaktadır (Şekil 16 ve 17). Bu örnekte Güzelsoy’un video oyunlarında gerçeğe uygun mekân örneği ifadesi tanım bulmaktadır. Güzelsoy gerçeğe uygun ve olası mekân kurgularını şu şekilde tanımlar:

“Gerçeğe uygun bir fenomenin taklidi olan veya fantastik bir olayın geçtiği birtakım oyunların mekân kurguları, malzeme, obje ve bu objelerin bir araya geliş mantığı ile gerçeğe uygun kurgulanmıştır. Tasarımcının, oyundaki mekâna dair olanı doğrudan gerçek yaşamdaki mekânların oluşturulma biçimine uygun davranarak yarattığı bir durum söz konusudur. Bu tip mekânlar kurgulanırken oyuncuya, o mekânın gerçekte de olabileceği hissinin verilmesi düşünülür ve gerçekçi bir fenomenden çok gerçeğe uygun bir atmosfer yaratmak amaçlanır. Kullanıcıya aşılacak istenen hissin derecesi, gerçeğe uygun detay seviyesiyle doğru orantılıdır. Sözgelimi bir mimari eleman olan duvarın üzerinde bulunan yapısal bozukluklarının (pürüz, sıva izi vb.) kullanıcı tarafından algılanabilir olması, oyunun senaryosuna değil, kullanıcının, oyunun atmosferiyle kurduğu ilişkiye etkiyecektir.” (Güzelsoy, 2016)



Şekil 16. Metro: Last Light (2013) Theatre Station şehri tiyatrosu.



Şekil 17. Theater Station şehrinin referans alındığı Teatralnaya metro istasyonu (Savin, 2018).

4. SONUÇ

Birçok disiplinin ortak çalışması ile oluşturulmuş, anlatısal bir ürün olan video oyunlarının 50 yıllık geçmişi boyunca en önemli hedeflerinden biri şu olmuştur: Gerçek dünyayı veya tasarımcının ideasındaki dünyayı olabildiğince doğru bir şekilde kullanıcıya hissettirmektir. Geçmişte bu hedefe ulaşamamasının başlıca sebebi teknolojik kısıtlamalar olsa da günümüzde bu durumun üstesinden gelinebildiği, gerçeğin görsel veya nesnelerin etkileşimi olarak simüle edilebildiği açıkça görülebilmektedir. Bir mimarın misyonlarından biri de kullanıcısının deneyimlemesi için mekânları kurgulamak olduğu göz önünde bulundurulduğunda açıkça görülmektedir ki mimari ve iç mimari tasarımcılara video oyun endüstrisinde hiç olmadığı kadar görev düşmektedir. Alışkın olduğumuz her şeyin sanal versiyonlarının oluşturulduğu 2020’li yıllarda sanal olarak deneyimlenen mekânların da önem kazanacağı bir gerçektir. Bu yıl gerçekleşen salgının ise bu dijitalleşme ve sanallaşma sürecinde katalizör bir etki yarattığı görülmektedir. Bu süreçte sanal dünya içinde normalde yüz yüze yapılmasına alışılmış pek çok iş; online dersler, webinar adı verilen çevrimiçi seminerler, bir ürünü satın alırken fiziksel olarak görmek yerine ekrandaki yansıması üzerinden beğenerek karar verebilme gibi eylemler sanal ortamda oluşturulmuş platformlar üzerinden yürütülmüştür. Algı yapımızın görsel etkileşiminin gelişimi üzerinden yürüyen bu sistemlere daha alışkın olunmuştur. Dolayısıyla oyun sektöründen daha gelişmiş kurgular beklenmektedir. Bu bağlamda dijital mekân sunumlarının video oyunları örneğini aşarak, bir mekân sunumu gerektiren birçok sektörde kendisine yer edinmekte olduğu ve daha da benimseneceği kanaati ortaya konmuştur. Bu konuda mimarlık, iç mimarlık kuramcılara ve akademisyenlere büyük rol düşmektedir.

Teşekkür ve Bilgi Notu

Bu makale, İstanbul Ticaret Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü İç Mimarlık Programında yürütülen Video Oyunları ve Sanal Mekân Tasarımı başlıklı yüksek lisans tezinden üretilmiştir. Makalede, ulusal ve uluslararası araştırma ve yayın etiğine uyulmuştur. Çalışmada Etik Kurul izni gerekmemiştir.

Çıkar Çatışması Beyanı

Yazarlar herhangi bir çıkar çatışması olmadığını beyan etmektedirler.

Araştırmacıların Katkı Oranı Beyan Özeti

Yazarlar makaleye eşit oranda katkı sağlamış olduklarını beyan etmektedirler.

VIDEO OYUNLARI

Alcorn A. (1972) *Pong*, ABD: Atari Inc.

Douglas, S. (1952) *OXO*, ABD: Cambrige Ünivitesitesi.

Emry D. (1962). *Invasion*, ABD: Magnavox Company.

Newell G. (1998). *Half-Life*, ABD: Valve Corporation.

Morasky, M. (2020). *Half-Life: Alyx*. ABD: Valve Corporation.

Persson, M. ve Bergrensten, J. (2009). *Minecraft*, Mojang Studios, İsveç.

Prokhorov A. (2010). *Metro 2033*, Ukrayna: 4A Games.

Prokhorov A. (2013). *Metro: Last Light*, Ukrayna: 4A Games.

Romero, J. ve Hall, T. (1992). *Wolfenstein 3D*, id Software, Amerika Birleşik Devletleri.

Russel S. (1962). *Spacewar!*, ABD: Massachusetts Institute of Technology.

Shigeru M. (1983). *Super Mario Bros.*, Japonya: Nintendo EAS.

KAYNAKÇA

Augé, M. (2016). *Yok-yerler* (T. Ilgaz, Çev.). İstanbul: Daimon Yayınları.

Ayanoğlu, M. M. (2006). *Mimarlık eğitiminde üç boyutlu bilgisayar oyunu motorlarının kullanımı* (Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi, İstanbul). Erişim adresi: <https://polen.itu.edu.tr/items/a66c2426-436a-4b6e-9c02-377e8ed10e36>

- Coomber, C. (2020, 24 Mart). Let's play: Angle vocabulary review (in Half Life: Alyx) - supplementary, vertical and complementary [Video]. Erişim adresi: https://www.youtube.com/watch?v=_T2-9MwA5JI
- CuriousMarc. (2017, 3 Mayıs). Lyle Bickley explains the PDP-1 [Video]. Erişim adresi: <https://www.youtube.com/watch?v=1EWQYAfuMYw>
- Çatak, G. (2003). *Bilgisayar oyunlarında mimarinin kullanımı* (Yüksek Lisans Tezi, Yıldız Teknik Üniversitesi, İstanbul). Erişim adresi: <http://dspace.yildiz.edu.tr/xmlui/handle/1/11093>
- Doma, O., ve Eyüce, Ö. (2014). *Video Oyunu Mekanlarında Mimari Deneyim: Mekansal, Zamansal, Anlatısal*. O. Çakır ve diğerleri (Ed.). 8. Mimarlıkta Sayısal Tasarım Ulusal Sempozyumu (s. 1-12) içinde. İzmir Yüksek Teknoloji Enstitüsü, İzmir.
- Douglas, S. (1979). *Anecdotes: Some Memories of EDSAC I: 1950-1952*, Annals of the History of Computing, 208, 98-99.
- Earthenware Figures Playing Liubo, Han Dynasty. (2010, 22 Ekim). *Vikipedi* içinde. Erişim adresi (29 Nisan 2022): [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Senet_game_pieces_\(Tutankhamun\).jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Senet_game_pieces_(Tutankhamun).jpg)
- Edmund, W. B. (2014). *The Oxford dictionary of English grammar*. Oxford: OUP Oxford.
- Glukhovsky, D. (2002). *Metro 2033* (D. Banoğlu, Çev.) Ankara: Panama Yayıncılık.
- Glukhovsky, D. (2009). *Metro 2034* (D. Banoğlu, Çev.) Ankara: Panama Yayıncılık.
- Glukhovsky, D. (2015). *Metro 2035* (Z. Huseynova, Çev.) Ankara: Panama Yayıncılık.
- Güzelsoy, G. (2016, 16 Aralık). Dijital oyun tasarımında mekan kurgusu. Erişim adresi: <https://mimaritasarimsurecveetkilesimleri.wordpress.com/2016/12/16/dijital-oyun-tasariminda-mekan-kurgusu/>
- History Computer Staff. (2021, 4 Ocak). OXO game guide: history, origin, and more. Erişim adresi: <https://history-computer.com/oxo-game-guide/>
- Huizinga J. (2014). *Homo Ludens: Oyunun toplumsal işlevi üzerine bir deneme*, (M. A. Kılıçbay, Çev.) İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Moscow Elektrozavodskaya Metro Station. (2018, 4 Eylül). *Vikipedi* içinde. Erişim adresi (28 Eylül 2021): https://en.wikipedia.org/wiki/File:Moscow_Elektrozavodskaya_metro_station_asv2018-09.jpg
- Moscow Metro. (2021, 7 Aralık). Moscow undergroud map. Erişim adresi: http://news.metro.ru/sc_lat.html
- Neo, C. (2012, 29 Kasım). Magnavox Odyssey video game console history, review of cards 1-8 [Video]. Erişim adresi: <https://www.youtube.com/watch?v=BNkDjQPdlu0>
- Önal, S. (2012). *Video oyunlarında mekan algısı ve mimari* (Yüksek Lisans Tezi, Mimar Sinan Üniversitesi, İstanbul). Erişim adresi: <https://acikerisim.msgsu.edu.tr/xmlui/handle/20.500.14124/1907>
- Pilavcı, G. (2014). *Oyun kavramı ve mimari tasarıma kattığı farklı boyutlar: Oyun alanları ve oyun mekanları üzerine bir inceleme* (Yüksek Lisans Tezi, Mimar Sinan Üniversitesi, İstanbul). Erişim adresi:

https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezDetayjsp?id=m8VhPzsxYXjOfbggkBVE5g&no=V4kLhfxvGHx4WKkPOMwF_A

Rose, P. (2016, 8 Şubat). The pre-history of video games: 1947 – 1959. Erişim adresi: <https://www.digitiser2000.com/main-page/the-pre-history-of-video-games-1947-1959>

Saurian, K. (2014, 12 Ocak). Easter egg Khreschatyk. Erişim adresi: https://metrovideogame.fandom.com/wiki/Easter_Eggs?file=Easter_egg_khreschatyk.jpg

Senet game pieces Tutankhamun, (2022, 29 Nisan). *Vikipedi* içinde. Erişim adresi (28 Mayıs 2012): [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Senet_game_pieces_\(Tutankhamun\).jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Senet_game_pieces_(Tutankhamun).jpg)

Steam. (2021, 15 Ocak). Steam oyun istatistikleri. Erişim adresi: <https://store.steampowered.com/stats/?l=turkish>

Steam. (2021, 15 Ocak). Valve index. Erişim adresi: <https://store.steampowered.com/valveindex>

Sullentrop, C. (2012, 12 Aralık). A dinosaur gallery for video games. Erişim adresi: <https://www.nytimes.com/2012/12/15/arts/video-games/spacewar-video-games-at-museum-of-the-moving-image.html>

Tanyeli, M. C. (2011). *Agonografi: Video oyunları ve mimarlık* (Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi, İstanbul). Erişim adresi: <https://polen.itu.edu.tr/items/46f80ecd-1333-4905-af0e-95fedd9cf9a8>

Teatralnaya Metro Station. (2018, 15 Ocak). *Vikipedi* içinde. Erişim adresi (28 Eylül 2021): https://commons.wikimedia.org/wiki/File:MosMetro_Teatralnaya_img3_asv2018-01.jpg

Wolf, M. J. (2008). *The Video Game Explosion*. London: Greenwood Press.



To Cite This Article: Ulusoy S. and Kavut İ.E. (2022). Orientalism and Oxidentalism through Opportunities in Only Lovers Left Alive. *Journal of Interior Design and Academy*, 2(2), 116-136.

DOI: 10.53463/inda.20220112

Submitted: 06/03/2022

Revised: 29/03/2022

Accepted: 07/11/2022

ORIENTALISM AND OXIDENTALISM THROUGH OPPORTUNITIES IN ONLY LOVERS LEFT ALIVE

Only Lovers Left Alive Filmindeki Karşıt Mekanlar Üzerinden Oryantalizm ve Oksidentalizm

Serenay ULUSOY¹, İsmail Emre KAVUT²

Öz

Karşıt görüşlerin ve imgelerin yer aldığı anlatılar hitap ettiği kitle tarafından yoruma ve kullanıma oldukça açık veriler içermektedir. Özellikle evrensel boyutta hitap kitlesine erişme gücü olan müzik, edebiyat, resim, heykel ve sinema gibi branşlarda amaç kısıtlı imkânlar ile zengin anlatımlar geliştirebilmektir. Bu amaçla üretilen eserler, kullanıcının algılayabileceği ve yorumlarken özgür davranabileceği karşıtlıklar barındırmaktadır. Eserin türüne ve işlenen konuya göre çeşitlilik gösteren karşıtlıklar semboller, sözcükler, ritimler, renkler veya biçimler ile ifade edilebilmektedir. Bu çalışmanın materyali olan Only Lovers Left Alive isimli filmde metaforlar yolu ile iletilen birçok fikir karşıtlıklar ile derinlik kazanmaktadır. Filmin en somut karşıtlığını oluşturan mekânları üzerinden filmin diğer parametrelerindeki değişimler incelenerek bir alt metin okuması yapılmakta ve filmde oryantalizm ve oksidentalizme yönelik veriler aranmaktadır. Çalışmanın sonuç verileri filmin konusundan bağımsız olarak içermekte olduğu birçok oryantalist ve oksidentalist mesajın bulunduğu ve bu mesajların filmi tüm bileşenlerinde rastlanan bir bütünlük içerisinde yer aldığına işaret etmektedir.

Anahtar Kelimeler: Alt metin okuması, film mekânları, karşıt söylemler, Oksidentalizm, Oryantalizm

Abstract

Narratives with opposing views and images contain data that is very open to interpretation and use by the audience it addresses. The aim is to develop rich expressions with limited opportunities, especially in branches such as music, literature, painting, sculpture and cinema, which have the power to reach a universal audience. The works produced for this purpose contain contrasts that the user can perceive and act freely while interpreting. The contrasts that vary according to the type of the work and the subject can be expressed with symbols, words, rhythms, colors or forms. In the movie Only Lovers Left Alive, which is the material of this study, many ideas conveyed through metaphors gain depth with contrasts. A subtext reading is made by examining the changes in the other parameters of the film through the spaces that constitute the most concrete contrast of the film, and data on orientalism and occidentalism are sought in the film. The results of the study indicate that there are many orientalist and occidentalist messages that the film contains regardless of its subject, and that these messages take place in a unity that can be found in all components of the film.

Keywords: Subtext reading, film locations, opposite discourses, Occidentalism, Orientalism

¹ **Correspondence to:** Res. Assist., Maltepe University, İstanbul, serenayulusoy@maltepe.edu.tr, ORCID No: 0000-0002-3264-1019

² Assoc. Prof. Dr., Mimar Sinan Fine Arts University, İstanbul, emre.kavut@msgsu.edu.tr, ORCID No: 0000-0003-2672-4122

1. GİRİŞ

Oryantalizm ve oksidentalizm kavramları çıkış noktaları ve taşıdıkları anlamlar itibariyle birbirine karşıt iki yaklaşımdır. Basit tanımlarıyla oryantalizm Batı'nın doğuya bakışı; Oksidentalizm ise Doğu'nun Batı'ya bakışı olarak ifade edilebilmektedir (Yücel ve Sürmeli, 2019). Oksidentalizm, oryantalizme tepki olarak doğmuş olup nadiren oryantalizmden ayrı tanımlanmaktadır (Yanmaz, 2014; Metin, 2013). Bu özelliği nedeniyle konu ile ilgili olarak yapılan söylemler ve yaratılan imgelerde iki kavrama yönelik olarak da incelemeler yapılması gerekmektedir.

Oksidentalizm tepkisel yaklaşım biçimi olması nedeniyle tarihsel açıdan oryantalizmden sonra ortaya çıkmıştır (Arlı, 2014). Fakat karşı çıktığı oryantalizm kadar keskin hatlara sahip olmadığı, daha anlayışlı ve daha az saldırgan bir tavır olduğu görüşü hakimdir (Şenyurt, 2019). Kavramların teoride yansıtmaya çalıştığı fikirler açısından bir arada yer almaları mümkün görünmemektedir. Bunun sebebi bakış açıları olarak tamamen ayrıştırılmış iki anlam taşımalarıdır. Teoride oryantalist bir tavır barındıran bir söylem veya imge ancak batı kaynaklı olabilirken aynı durum oksidentalist bir söylem ve imgenin de ancak doğu kaynaklı olabileceği anlamı çıkmaktadır. Ancak bu kavramlar doğu veya batı kaynaklı olarak istemli veya istem dışı olarak var olabilmektedir. Kavramların ana çıkış noktaları olan karşılaştırma tavrının asıl amacı ötekileştirme eylemidir (Medin, 2019; Yücel ve Sürmeli, 2019). Ötekileştirme coğrafya, ekonomi, sanat, kültür, edebiyat, mimari vb. birçok alanda yapılabilmektedir. Oryantalist ve oksidentalist tavırların her ikisinin de birlikte kullanılması ve teorideki tek taraflı bakış açısı izleniminin geçersiz kılınması bu nedene bağlanabilmektedir. Neticede bu karşılaştırmada iki taraf olmalı ve taraflar birbirlerini bazı özellikleri neticesiyle öteki olarak görmektedir.

Yaşanmış olayları, gerçek kişileri, geleceğe yönelik öngörüler, ideolojileri ve tarihi konu alan birçok yazılı eser ve görsel yapımda karşıt görüşlerin çatışmasına sıkça rastlanmaktadır. Bu çatışma çoğunlukla oryantalist ve oksidentalist izler barındırmaktadır. Asıl amacı bir fikri kabul ettirmek, algı yönetmek veya kaos yaratmak olmayan eser ve yapımlarda bu kavramlara yönelik imgeler ve söylemler arka planda kalmaktadır. Bu kavramlar oluşumu itibariyle saldırgan ve tepki görmeye açık olan yaklaşımlar olmaları nedeniyle genellikle alt metin okumalarında algılanabilecek işaretler olarak karşımıza çıkmaktadırlar. *Only Lovers Left Alive* (Sadece Aşıklar Hayatta Kalır) adlı 2013 yapımı filmde de ana konudan bağımsız olarak işlenmiş birçok oryantalist ve oksidentalist söylemler ve olgular bulunmaktadır. Filmin mekânları, kişileri, replikleri ve müzikleri üzerinden yapılan değerlendirmelerde doğrudan veya yoruma açık biçimde değerlendirilebilecek göndermeler yer almaktadır. Bu göndermeler filmin konusu ve mesajı ile anlam kazanmakta olup, destekleyici öğeleri yine filmin ana kurgusundan almaktadır. Bu verilere dayanarak bu çalışmada filmin konusu,

mekânları, karakterleri, müzikleri belirlenerek analiz edilmiş, filmde yer alan karşıt öğeler eşleştirilerek mekânlar ve olaylar; mekânlar ve kullanıcılar; mekânlar ve müzikler; mekânlar ve replikler arasındaki ilişkiler ayrı ayrı incelenmiştir. Yapılan incelemelerde elde edilen verilerin birbiri ile çelişip çelişmediği, bir kültüre, akıma, döneme veya ideolojiye yönelik izler barındırıp barındırmadığı irdelenmek amaçlanmıştır. Sonuç bölümünde ise filmde tespit edilen tüm oryantalist ve oksidentalizt izlerin filmin konusu ve kurgusu üzerindeki etkisine dair söylem analizleri ve görsel analizler yorumlanmaktadır.

2. ONLY LOVERS LEFT ALİVE FİLMİ, KONUSU VE KARAKTER ÖZELLİKLERİ

Alışlagelmiş vampir hikayelerinden oldukça farklı karakterlere ve hikâyeye sahip olan film yüzyıllardır insanlık tarihine şahitlik eden ve bu nedenle büyük bir umutsuzluk içerisinde olan iki vampirin birbirlerine umut ışığı olan aşkını konu almaktadır (Özer, t.y.). Filmlerde karşılaşılan saldırgan vampirler yerine bu filmde insanlaşmış vampirler ve vampirleşmiş insanlar gibi karşıt figürler arasında değişen rollere yer verilmekte ve bu yol ile asıl hikâyeye daha çarpıcı biçimde aktarılmaktadır (Dişçi, 2018).

Filmin ana karakterleri Adam ve Eve isimli iki vampirdir. Ancak Eve'in kız kardeşi Ava ve ikilinin dostları Christopher Marlowe filmin akışına ve ana karakterin hayatına etki eden önemli yardımcı karakterler olarak karşımıza çıkmaktadır. Filmde diğer vampir filmlerine benzer şekilde insanlara oranla daha az sayıda olan ve gizlenen vampirler ile sayıları fazla olan ve tüm dünyada varlığını sürdüren insanlar yer almaktadır. Vampirler kendi aralarında insanları “zombi” olarak ifade etmektedir. Karakterlerin yaşam biçimleri ve filmin akışında edinilen bilgiler ile zombi olarak tanımlanan insanların dünyayı ele geçiren kitle insanını; vampirlerin ise zaten sayıca az olan ve kitle insanları tarafından bilinçli veya bilinçsizce yok edilmekte olan elitleri temsil ettiği dikkat çekmektedir (“Jim Jarmusch”, 2020). Filmde yaratılan evrenin ruhu, oyuncular, karakterler, tercih edilen mekânlar ve kurgulanan mekânlar birbiri ile uyumlu ve yaratıcı nitelikler taşımaktadır (Yönyül Ögetürk, 2014). Filmin karakterleri, mekânları, söylemleri ve olayları da dahil olmak üzere filmin tümünde tezatlık hakimdir. Bu tezatlıklar arasındaki denge, tezat özellikler arasındaki geçişlerin ve ilişkinin belirgin şekilde hissedilmesini engellemektedir. Böylece karşıt olarak kurgulanmış hiçbir mekân karakter olay veya söylemde rahatsız edici bir ize rastlanmamaktadır.

Bu konu çerçevesinde film, coğrafyaları, mekânları, ilgi alanları ve sosyal çevreleri ile tamamen birbirinden farklı görünen iki karakter etrafında şekillenmektedir. Bu bakımdan filmin öğeleri arasındaki karşıtlık ilişkisi alt metinlerde birçok farklı alanda yoruma açık zıtlıklar içermektedir.

Bunlardan biri olarak filmde yer alan iki şehir ve bu şehirlerin yer aldığı iki farklı coğrafya üzerinden filmdeki oryantalist ve oksidentalit yaklaşımlar çalışma kapsamında incelenmektedir.

3. FİLM MEKÂNLARININ FİLM ÖGELERİ İLE İLİŞKİSİ

Filmin şehirleri müziklerinin, tarihlerinin, sanatçılarının, kültürlerinin ve mekânlarının izlerini taşımaktadır (Seymenoğlu, 2018). Filmin ana karakterlerinden Adam karamsar, içe dönük ve umutsuz bir vampir olarak soğuk ve karanlık bir şehir olarak yansıtılmakta olan ve filmde Batı'yı temsil eden Detroit'te yaşamaktadır (Dişçi, 2018; "Jim Jarmusch", 2020). Diğer karakter Eve ise filmde doğuyu temsil eden Tanca şehrinde sıcak ve mistik bir ortamda yaşamakta dış dünya ve gelişmelere açık bir hayat sürdürmektedir (Dişçi, 2018; "Jim Jarmusch", 2020).

Mekânlar iki ana karakterin özellikleri ve yaşantıları ile doğrudan ilişki kurarken aynı zamanda da çevrede gelişen olaylar, yardımcı karakterler, müzikler ve mekânlarda geçen konuşmalar da aynı ilişkiyi arka planda destekleyen veriler içermektedir. Çalışmanın bu kısmında destekleyici veriler ile mekânlar arasındaki ilişkiler ayrı ayrı değerlendirilerek tespit edilen bağlar ve karşıtlıklar film sahneleri ile belgelenerek ifade edilmektedir.

3.1. Mekânlar ve Olaylar

Eve'in yaşadığı şehir olan Tanca'da turistik mekânlar, gece geç saatte bile tamamen tenhalaşmayan sokaklar dikkat çekmektedir (Seymenoğlu, 2018). Buna karşılık Detroit şehrinde sokaklar tamamen boştur. Ana karakterlerin arabayla yaptıkları uzun gezilerde dahi başka insanlara neredeyse hiç rastlanmamaktadır (Şekil 1).



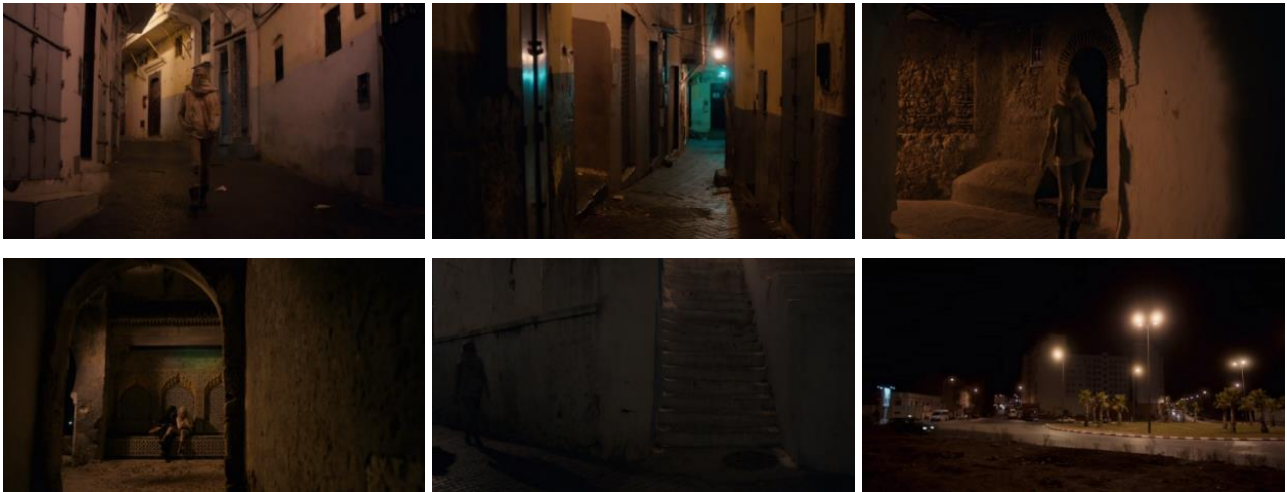
Şekil 1. Tanca sokak görüntüsü, Detroit sokak görüntüsü (Thomas ve Brundig, 2013).

Şehirlerde yapıların mimarilerine bakıldığında şehir merkezlerinde yüksek yapılara rastlanmakta alt katlar genellikle ticari alan olarak kullanılmaktadır. Ancak Tanca'da yuvarlanmış köşeler ve rastgele açılarla ayrılan sokaklar görülmekteyken Detroit'de sokaklar dik açılı, yapılar keskin hatlıdır. Bir başka dikkat çeken özellik ise Tanca'da Küçük ve yalnızca yazılardan oluşan tabelalar bulunurken Detroit'de renkli, ışıklı, büyük, logolu ve figürlü tabelaların bulunmasıdır (Şekil 2).



Şekil 2. Tanca sokakları ve işletme tabelası; Detroit sokakları ve işletme tabelası (Thomas ve Brundig, 2013).

Ana karakterler bu şehirlerin merkezden uzak olduğu izlenimi veren genellikle daha küçük yerleşim yerlerinde yaşamaktadırlar. Karakterlerin evlerinin yer aldığı bu mekânlarının özellikleri karşılaştırıldığında ise Tanca'nın Detroit'e oranla daha geleneksel, bakımsız ve geri kalmış yapı malzemelerine sahip olduğu görülmektedir. Tanca'da sıvası dökülmüş duvarlar, ahşap kapılar, dar ve deforme olmuş sokaklar, yığma taş yapılar, tarihi kemerler, çinili duvarlar, nizami olmayan merdivenler, yerlere atılmış çöpler, eski tip aydınlatmalar ve tamamlanmamış gibi görünen peyzaj dikkat çekmektedir (Şekil 3).



Şekil 3. Duvarlar ve kapılar; dar sokaklar; yapılar; kemerler ve çinili duvarlar; merdivenler; yerlere atılmış çöpler; aydınlatmalar ve peyzaj (Thomas ve Brundig, 2013).

Detroit’de ise geleneksel mimariye yönelik neredeyse hiçbir iz bulunmamaktadır. Terk edilmiş modern ve büyük yapılar, temiz sokaklar, geniş ve bakımlı yollar, bakımlı müstakil yapılar, aydınlatılmış mekânlar ve büyük bir hastane yapısı görülmektedir (Şekil 4).



Şekil 4. Terk edilmiş yapılar; temiz sokaklar; geniş yollar; müstakil yapılar; aydınlatılmış mekânlar; hastane yapısı (Thomas ve Brundig, 2013).

Filmde Adam, Detroit şehrinde evinin çevresini kameralarla izlemekte, dışarıda insanların var olmasından rahatsız olmakta, bundan film boyunca yer yer sıkça söz etmektedir (Seymenoğlu, 2018). Eve ise Adam’ın aksine Tanca şehrinde bulunduğu mekânlarda çevresindeki insanları ilgili gözlerle izlemekte ve varlıklarından rahatsız olmamaktadır (Seymenoğlu, 2018). Ancak filmin ilerleyen sahnelerinde Detroit’e giden Eve’in burada Adam ve Ava ile gittiği bir gece kulübünde çevresini izlerken Tanca’daki surat ifadesine rastlanmamaktadır. Eve Detroit’te Adam’ın ve şehrin karakterine daha yakın bir tavır sergilemektedir. (Şekil 5).



Sekil 5. Detroit’de Adam’ın perde arasından sokağı izlemesi; Detroit’de Adam’ın kameradan sokağı izlemesi; Tanca’da etraftaki insanları izleyen Eve (Thomas ve Brundig, 2013).

Adam ve Eve’ya ait evlerin her ikisinde de genel itibariyle bir dağınıklık söz konusudur (Şekil 6). Ancak mekânlarda dağınıklığa sebep olan objelerin çeşitleri ve nitelikleri farklılık göstermektedir.



Şekil 6. Adam'ın salonu; Eve'in yatak odası (Thomas ve Brundig, 2013).

Adama ait mekânın duvarında enstrümanlar, müzik ekipmanları ve fotoğraflar bulunmaktadır. Evin duvarlarından birinde yer alan fotoğraflardan bazıları Charles Baudelaire, Edgar Allan Poe, Nikola Tesla, Franz Kafka, Johann Sebastian Bach, Wild, Mark Twain, Luis Bunuel, Percy Bysshe Shelley, William Seward Burroughs, Marcel Duchamp, Richard Wagner, Michael Keaton ve Mevlana'nın fotoğraflarıdır ("Jim Jarmusch", 2020). Eve'in evinde ise duvar yüzeyleri kitaplarla ve kitaplıklarla doludur. Hatta bazı mekânlarda kitaplar işlevsel alanların kısıtlanmasına neden olmaktadır. Örneğin merdivenler kitaplar yığılarak kapatılmış, kolon dipleri kitaplar ile çevrelenmiştir (Şekil 7).



Şekil 7. Adam'ın salonu; Adam'ın salonunun duvarı; Eve'in yatak odası; Eve'in evinin merdivenleri (Thomas ve Brundig, 2013).

Farklı mekânlarda eş zamanlı gerçekleşen ortak eylem kan içme eylemidir. Tanca ve Detroit şehirlerinde gerçekleşen eylemleri Eve, Adam ve Marlowe benzer ritüellerle gerçekleştirmektedir. Bu esnada kullanılan bardaklar dikkat çekmektedir (Şekil 8-10).



Şekil 8. Eve'in bardağı ve Tanca'da kan içen Eve (Thomas ve Brundig, 2013).



Şekil 9. Marlowe'un bardağı ve Tanca'da kan içen Marlowe (Thomas ve Brundig, 2013).



Şekil 10. Adam'ın bardağı ve Detroit'da kan içen Adam (Thomas ve Brundig, 2013).

Eve Detroit'e gittiğinde Adam ihtiyaçları olan kanı hastaneden tedarik etmektedir ve beslenmeleri için gereken kana ulaşmakta zorluk yaşamamaktadırlar. Ancak birlikte Tanca'ya döndüklerinde burada kan bulamayarak yorgun düştükleri için Eve Tanca'da yaşarken ona kan tedarik eden Marlowe'un yanına gitmektedirler. Böylece Marlowe'un Tanca'da temiz kan tedarik ettiği kişinin ölümü nedeniyle çaresiz kaldığını, güvenilir insanlar tarafından kendisine iletilen hastalıklı kan nedeniyle de ölmek üzere olduğunu öğrenmektedirler. Detroit yaşam şartları olarak daha kolayken Tanca'da yokluk, mutsuzluk, hastalık ve ölüm izlenmektedir.

Filmde dış dünya ile bağlantı sağlamak için Adam sıradan bir insanla arkadaşlık kurarken Eve oldukça yaşlı bir vampir ve hatta ünlü ve gerçek bir karakter olan Marlowe ile bunu sağlamaktadır. Her iki şehirde de ana karakterlerin yaşadığı olayların içinde bir insan ve bir vampir olmak üzere iki karakter yer almakta ve şehirlerde olaylar birer ölümle sonuçlanmaktadır.

Şehirler, Adam ve Eve karakterleri arasındaki karşıtlıklar yan karakterlerde de izlenmektedir. Marlowe ve Ava arasında vampir olarak farklar varken, Bilal ve Ian arasındaki insan olarak farklar bulunmaktadır. Aynı zamanda Marlowe ve Ian aynı sonu ve Adam ve Eve'in hayatında aynı rolü paylaşmakta olup gördükleri değerler açısından farklılıklara sahiptir. Ava ve Bilal ise dahil oldukları canlı grubunda iki zıt kesimi sembolize eden bireyler olarak karşıttırlar. Şehirlerin gece hayatını yansıtan eğlence mekânlarının karakteri arasında da izlenebilir bir fark gözlemlenmektedir.

3.2. Mekânlar ve Kullanıcılar

Detroit ve Tanca şehirlerinde bulunan kamusal alanlar ve kişisel mekânlar genel itibariyle şehrin dokusu ve film içerisinde yüklendiği anlam ile uyumlu kullanıcılara sahiptir. Bu açıdan Detroit şehrindeki insanların koyu renkli çizgili kıyafetler tercih ettiği ve aksesuarların neredeyse hiç kullanılmadığı görülmektedir (Şekil 11). Tanca şehrinde ise insanların kıyafetlerinin işlemeli, dokulu ve desenli olduğu, renkli ve açık renk kıyafetlerin tercih edildiği, parlak takıların ve aksesuarların bulunduğu, etnik kostümlü insanların yer aldığı görülmektedir (Şekil 12). İki şehrin kullanıcıları arasındaki fark gözlemlendiğinde en dikkat çekici zıtlık koyu ve açık renk kıyafet tercihi ile etnik ve evrensel giyim tarzı arasında izlenmektedir.



Şekil 11. Detroit şehrindeki insanların kıyafetleri (Thomas ve Brundig, 2013).



Şekil 12. Tanca şehrindeki insanların kıyafetleri (Thomas ve Brundig, 2013).

Filmde her iki şehre de ait olmayan Ava karakterinin giyim tarzı ise tamamen farklı bir nitelik taşımaktadır. Ana karakterlerin geçmiş dönemlere atıfta bulunan ve yaşadıkları şehirlerle birçok nitelik açısından bağdaştırılabilen kostümlerinden farklı olarak Ava'nın kostümleri farklı sahnelerde sık sık değişmekte, filmin çekildiği dönemin modasını yansıtmakta ve renk ve desen kullanımı açısından oldukça farklı kombinasyonlarda olmaktadır (Şekil 13).



Şekil 13. Detroit'da farklı mekânlarda Ava'nın kostümleri (Thomas ve Brundig, 2013).

Filmin karakterlerinin şehir değişikliği yapmaları kostümlere nispeten yansımaktadır. Filmin başında Tanca şehrinde bulunan Eve, sokağa çıkarken başını örtmekte, tamamen açık renk kıyafet giymektedir (Şekil 14). Kullandığı baş örtüsündeki işleme detayları, örtüyü aynı zamanda yüzünü peçe biçiminde örtmek için kullanması dikkat çekmektedir.



Şekil 14. Tanca şehrinde Eve'in giyimi (Thomas ve Brundig, 2013).

Eve Detroit'e giderken uçakta başına örttüğü örtü hariç kıyafetleri aynıdır ve boynunda bir şal takılıdır. Detroit'te bulunduğu zamanlarda dış mekânlarda uzun bir süre aynı kıyafetlerle izlenen Eve Adam'ın evinde onun kıyafetleriyle görüntülenmektedir. Detroit'teki son günlerinde yaşanan ve Ian'ın ölümüyle sonuçlanan talihsiz olay neticesinde Eve'in kıyafeti koyu kırmızı olmaktadır (Şekil 15).



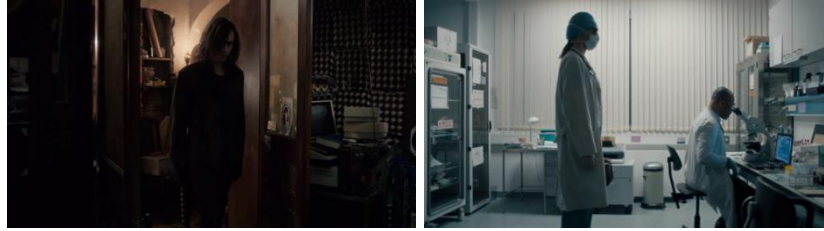
Şekil 15. Tanca'dan Detroit'e giden Eve'in kostümü; Adam'ın evinde Eve'in kostümü; Ian'ın ölümünden sonra Eve'in kostümü (Thomas ve Brundig, 2013).

Detroit'den Tanca'ya döndüklerinde Eve'in kostümünde geriye dönüş açık renkli ceket ile gerçekleşmiş olsa da bluzu bordo rengini korumaktadır (Şekil 16). Eve filmin sonuna kadar bu kıyafetle görülmektedir.



Şekil 16. Detroit'den Tanca'ya dönerken Eve'in kostümü; Tanca'ya döndüğünde Eve'in kostümü (Thomas ve Brundig, 2013).

Adam'ın giyim tarzı ise şehirler ve olaylardan Eve'in kıyafetleri kadar etkilenmemektedir. Bu durum Eve'in içinde bulunduğu oryantalist şartların çevresel etkilerin sağladığı farkındalıklarla dönüşebileceği ancak Adam'ın bu süreci zaten tamamlamış olduğu izlenimine yol açmaktadır. Bu şartlarda Adam Detroit'de koyu renkli kıyafetler tercih etmekte, dışarıya ise Dr. Faust karakteri olarak doktor üniforması ile çıkmaktadır (Şekil 17).



Şekil 17. Detroit şehrinde Adam'ın giyimi (Thomas ve Brundig, 2013).

Adam'ın giyim tarzı Eve'in gelişinden etkilenmemektedir. Hatta Eve Adam'ın kıyafetlerini giymekte, çift Detroit şehri ile bir bütün olarak izlenmektedir. Detroit'ten Tanca'ya döndüklerinde de Adam'ın kostümünde bir değişim bulunmamaktadır (Şekil 18).



Şekil 18. Detroit'de evde sivil ve Dr. Faust olarak Adam'ın kostümleri; Tanca'ya gittiklerinde Adam'ın kostümü (Thomas ve Brundig, 2013).

Film'in Tanca'da geçen kısımlarında Adam ve Eve dışında sıkça rasatlanan karakterler Marlowe ve Bilal'dir. Marlowe Eve'in ona yardım eden arkadaşı, Bilal ise Marlowe'un öğrencisidir. Marlowe Adam ve Eve gibi bir vampir iken Bilal zombi, yani insandır.

Tanca sokaklarında gezen Eve'in maruz kaldığı bakışlar ve sözlü atıflar oldukça dikkat çekicidir. Filmin farklı sahnelerinde tekrarlanan bu durum Eve Adam ile beraber Detroit'ten Tanca'ya geri döndüğünde ikilinin de başına gelmektedir (Şekil 19). Bu sözlü ve görsel taciz şehrin ve şehirdeki insanların gelişmişlik ve güvenilirlik düzeyini oldukça düşük gösteren rahatsız edici bir etki olarak algılanmakta, zaten Eve ve Adam'ın rahatsızlığı da filmde açıkça izlenebilmektedir. Yine de Eve'in bu durumu kanıksadığı, yani bu yaşananın Tanca için normal kabul edilmekte olan bir şey olduğu da gözlemlenebilmektedir.



Şekil 19. Tanca sokaklarında Eve ve Adam'ın farklı zamanlarda farklı ve mekânlarda maruz kaldığı bakışlar (Thomas ve Brundig, 2013).

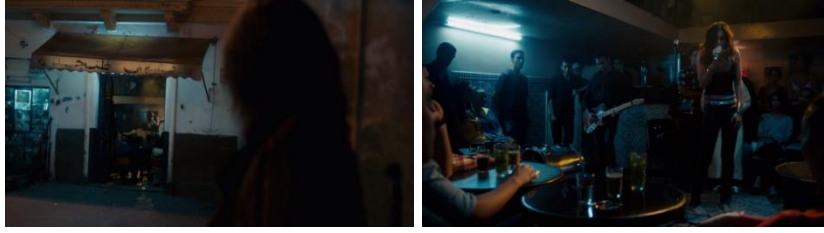
Marlowe karakteri Eve'in hayatında önemli bir yer tutmaktadır. Yaşadığı ortamda hem Eve tarafından sevilen hem de insanların arasında normal bir hayat süren yaşlı ve önemli bir vampir olarak Marlowe, Bilal isimli öğrencisinin yanında yaşamaktadır. Eve tarafından ziyaret edilen mekân insanları ve objeleriyle tamamen oryantalisttir (Şekil 20). Nargile, dama oyunu, tütün, isimler ve tablolar en baskın oryantalist elemanlardır.



Şekil 20. Bilal'e ait mekân, objeler ve mekân kullanıcıları (Thomas ve Brundig, 2013).

Eve'in ortamdan ve kullanıcılardan rahatsız olmadığı hatta Marlowe'un öğrencisi Bilal'i sevdiği dikkat çekmektedir. Bilal bir insan olarak aslında aldığı öğretilerinde etkisiyle aydınlanmayı veya aydın kalabilmeyi temsil etmektedir. Bir nevi insanlığın zombileşmeden önceki halidir.

Adam ve Eve Tanca'ya döndüklerinde Eve'in Adam'ı yalnız bıraktığı bir sahnede Adam bir eğlence mekânının farkına varmaktadır. Daha önceki sahnelerde Detroit'te benzer işlevli bir mekândaki kayıtsızlığı ile izlenen Adam'ın bu mekâna ilgi duyarak izlemeye başlaması dikkat çekicidir. Bu olay Adam'ın dış dünyaya ilgi duyduğu ilk ve tek olay olarak gözlemlenmektedir. Eğlence mekânı çevresi sakindir, içeride ise işlev alanlarının iç içe olduğu görülmektedir (Şekil 21). Buradaki insanların ve mekânın genel özellikleri şehrin geri kalanındakilerden farklı değildir.



Şekil 21. Tanca'daki eğlence mekânının dışı ve mekânı izleyen Adam; Eğlence mekânının içi (Thomas ve Brundig, 2013).

Eve Tanca'ya Adam ile birlikte döndüğünde Adam'ın Marlowe'a önem verdiği ancak Eve'in ve Bilal'in Marlowe ile olan ilişkisinden daha az duygusal bağ yansıttığı ve Adam'ın Bilal'e karşı nötr olarak yorumlanabilecek bir tavır sergilediği görülmektedir (Şekil 22).



Şekil 22. Ölüm döşeğindeki Marlowe'u izleyen Adam; Marlowe'un kaybına üzülen Eve ve Bilal (Thomas ve Brundig, 2013).

Film'in Detroit'de geçen kısmında Adam ve Eve dışında sıkça karşılaştığımız karakterler Adam'ın arkadaşı Ian ve Eve'in kardeşi Ava'dır. Ian Adam'ın dış dünya ile bağlantısını sağlayan bir arkadaştır ve Detroit şehri ile uyumlu bir karakter olarak yansıtılmaktadır. Üstlendiği görevler itibariyle şehrin ve Adam'ın karanlık tarafına ve sanat anlayışına hizmet etmektedir. Bir arkadaşlık olarak yansıtılmakta olan karşılıklı bir arz talep ilişkisi olarak karşımıza çıkan Adam Ian ilişkisi, Ava'nın Detroit'e gelişiyle sosyal ilişki yönünü göstermektedir. Ancak bu olaydan kısa süre sonra Ian öldüğünde Adam'ın tepkisi ilişkinin yönü ve boyutu ile ilgili detaylı bir izlenim vermemekte, aralarındaki bağın duygusal boyutunu ifade edememektedir.

Eve'in kardeşi Ava karakteri bir vampir olarak ana karakterler olan Adam ve Eve'den oldukça farklıdır. Adam ve Eve hayata farklı açılardan bakan aydınlanmış zihinlere sahip vampirler olarak lanse edilirken Ava, tüketici, savurgan ve kontrolsüz bir karakter olarak karşımıza çıkmaktadır. Filmde Ava Los Angeles'dan gelmiştir. Bu bölgeye ait bir insan olarak renkli kıyafetleri, hareketli yaşam tarzı, günümüz insanının ve Adam için zombi olarak tabir edilen yaşayan ve farkındalığı olmayan insanın özelliklerini barındırmaktadır. Adam bu yönleri ile Ava'dan hoşlanmamakta, yanlış

tercihleri için onu yargılamaktadır. Oysaki Eve, onun kardeşi olarak ona daha hoşgörölü bakmakta, onun enerjisinden keyif almakta ve elinden geldiği kadar ona uyum sağlamaya çalışmaktadır.

Ava geldikten sonra onun beklentilerini karşılamak için yapılan şeylerden biri de günlük sosyal hayata karışmaktır. Bu aşamada Adam ve Eve'in hayatındaki ilk etki Ava'nın açtığı televizyondaki video klip ile oluşmaktadır. Dış dünyanın vampir görüşünü yansıtmakta olan klipte tüm klişeler ve basitleştirilmiş ritüeller dikkat çekmekte, bunlar Eve ve Ava'i güldürürken Adam'ı rahatsız etmektedir (Şekil 23).



Şekil 23. Ava'nın açtığı video klip (Thomas ve Brundig, 2013).

Ava'nın taleplerinden bir diğeri ise gece kulübü ziyareti ile sonuçlanmaktadır. Adam'ın Detroit'teki hayatında dahil olmadığı bir ortam olarak gece kulübünün olduğu bölge, gezmeyi ve yaşamayı tercih ettiği civara oranla daha aydınlık ve kalabalıktır (Şekil 24). Gece kulübüne giderken vampir grup beraberinde Ian'da bulunmaktadır. Dört kişilik ekipte mekân ile uyum içerisinde olan kişiler Ava ve Ian'ken Adam ve Eve etrafi gözlemlemekte ve mekâna tam olarak dahil olamamaktadır. Bu esnada Ian ve Ava arasındaki iletişim günlük hayatın normal akışına uygun biçimde gelişmekte, Adam'ın Ian ile kurduğu ve koruduğu seviyeli bağın aksine kontrolsüz ve amaçsızca gelişmektedir (Şekil 25). Gecenin sonunda Ian ve Ava'nın iletişimi grubun Adam'ın evine döndüğünde de devam ettiği görülmektedir. Ava enerjisi ve neşesi tükenmemiş bir biçimde evde de karakterine uygun hareketler sürdürmeye devam etmekte ve bu durum Ian tarafından beğenilmekte, Eve tarafından izlenmekte ve Adam tarafından görmezden gelinmektedir (Şekil 26).



Şekil 24. Detroit'teki gece kulübünün dış mekânı ve iç mekânı (Thomas ve Brundig, 2013).



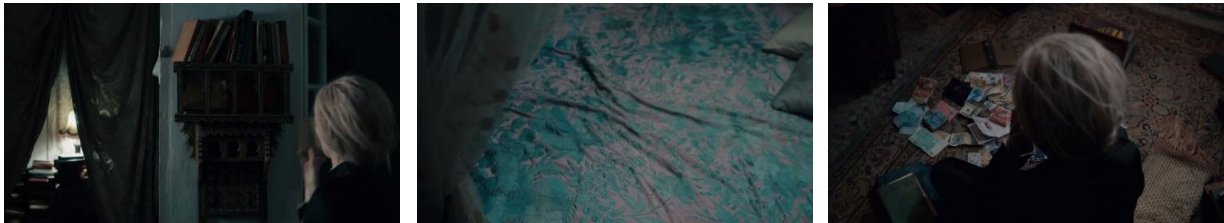
Şekil 25. Gece kulübünde etrafı izleyen Adam ve Eve; Gece kulübünde iletişim kuran Ian ve Ava (Thomas ve Brundig, 2013).



Şekil 26. Bateria çalan Ava, onu izleyen Eve ile Ian ve olaya kayıtsız kalan Adam (Thomas ve Brundig, 2013).

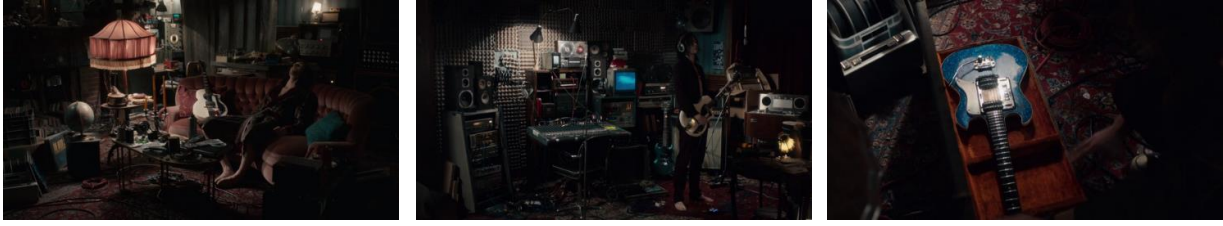
Detroit'teki sosyal hayatta aynı mekânda bulunulan karakterlerin Tanca'dakinin aksine birbirlerine karşı kayıtsız tavırları dikkat çekmektedir. Göz temaslari, laf atmalar ve izlenme gibi Tanca'da sıkça karşılaşılan insan çevresi etkileri Detroit mekânlarında yaşanmamaktadır. Bu açıdan Detroit kişisel alana ve kişisel hayata daha saygılı ve daha bireysel bir yaşam alanı olarak görülmektedir.

Eve'e ait olan eve mekâna aidiyet katan nesneler kitaplar, kitaplıklar, sarı ve parlak renkli aydınlatma, nispeten düzenli olan ancak dağınıkta sayılabilecek bir yerleşim biçimi, ışık geçirgenliği olan perdeler, desenli ve açık renkli kumaşlar olarak tanımlanabilmektedir (Şekil 27).



Şekil 27. Eve'in yatak odası; evinin kitaplık bölümü; nevresimi; halısı (Thomas ve Brundig, 2013).

Adam'ın evinde aidiyet katan öğeler ise, enstrümanlar, ses ve müzik ile ilgili cihazlar, koyu renkli mobilyalar ve halılar, loş aydınlatmalar, kalabalık ve oldukça dağınık yüzeyler, karanlık ve kapalı kalın perdeler ile bölünmüş hacimlerdir (Şekil 28).



Şekil 28. Adam'ın salonu; enstrümanları; halısı (Thomas ve Brundig, 2013).

Bu karakterlerin kişilikleriyle uyumlu mekânsal ve donatısal öğeler açık koyu, aydınlık karanlık, dağınık düzenli, sesli ve sessiz gibi karşıtlıklar barındırmaktadır.

3.3. Mekânlar ve Müzikler

Filmde yer alan çok sayıda parça bulunmakta olup müzikler canlı performanslar olarak sergilenmekte veya plaklardan dinlenmektedir. Filmin farklı şehirleri olan Tanca ve Detroit'de çalınmakta olan parçalar arasında belirgin farklar görülmektedir. Tanca şehrinin sokaklarında otantik doğu ezgileri dikkat çekerken Detroit'te zaten müzik ile iç içe olan ve yeraltı dünyasında tanınan bir müzisyen olan Adam'ın elektro gitarı tınıları taşıyan müziği yer almaktadır (Seymenoğlu, 2018). Özellikle filmin mekânlarının izlendiği repliksiz sahneler ve belirli karakter eylemlerinde kullanılan müzikler genel itibariyle solo enstrümantal müziklerdir. Filmde başarılı bir müzisyen olarak karşımıza çıkan Adam karakterinin Tanca'da dinlediği Yasmin Hamdan'ın sesi ve müziğini beğenmesi, Eve ile bu kültüre ait müzikleri önceden de beğendiğini gösteren konuşması ile desteklenmekte, otantik doğu müziği takdir edilmektedir. Aynı şekilde günümüz koşullarında Adam'ın yaptığı Batı müziği daha geniş kitleler tarafından beğeni kazanmış ve popüler kültürde yer edinmiş olarak karşımıza çıkmaktadır. Adam ve Eve Tanca'ya döndüklerinde Tanca sokaklarını izlerken çalan "Little Village" isimli Bill Laswell Bilman bestesi Yasmin Hamdan tarafından söylenen Hal parçası kadar otantik ezgiler içermektedir. Bu açıdan filmde mekânlar ve müzikler arasındaki ilişkinin mekânların etkin ve kültürel kökenleri göz önünde bulundurularak seçildiği söylenebilmektedir. Evrensel bir sanat olarak değerlendirilen müziğin yerel kimliğinin filmde üzerinde durulan ve anımsatılan bir olgu olarak vurgulanması dikkat çekicidir.

3.4. Mekânlar ve Replikler

Film boyunca özellikle Adam ve Eve arasında geçen diyalogların hiçbiri rastlantısal ve öylesine yapılan konuşmalar değildir. Filmin bütünü üzerinde etkisi olan, ana fikre ve alt metinlere atıfta bulunan içeriği gerçek hayat ile de ilişkilidir. Karakterlerin öznel görüşleri ve kurgu içerisinde yansıtılanlar, aslında senaristin kişisel görüşleri ve iletmeye çalıştığı mesajlar olarak karşımıza

çıkılmaktadır. Bu açıdan filmde yer alan tüm diyaloglar ve aktarılan bilgilerin bir fikir ve mesaj taşıma ihtimali daha güçlü ve incelenmeye değer görülmektedir.

Filmin içeriğinde gerçek hayatla bağlantılı olarak konuşulan konular edebiyat, müzik, mimari, bilim ve sosyoloji olarak karşımıza çıkmaktadır. Film içerisinde yer alan ve gerçek tanınmış kişileri gerçek öyküleri ile barındıran filmde vampir karakterler olan Adam, Eve ve Marlowe uzun yıllar yaşadıkları için bu kişilerle birebir tanışmış ve bağ kurmuş olarak yansıtılmaktadır. Adam; Pisagor, Galileo, Kopernik, Newton, Tesla ve Darwin gibi bilim dünyasına önemli katkılarda bulunmuş kişilerle tanışmıştır. Ancak onların sonlarını hazin bulduğunu, insanlığın bu kişilere ve onların bilimine verdiği önemin yetersiz olduğunu belirtmektedir.

Adam ve Eve ikilisi Einstein'a ait kuantum dolanıklık teorisinden söz etmektedir. Bu teoriye göre benzer iki parça eşzamanlıdır ve birinde gerçekleşen bir durum diğerini de etkilemektedir (Thomas ve Brundig, 2013; "Kuantum Dolanıklık", 2021). Adam'ın anlattığı ve Eve'in severek dinlediği bu teori, ikilinin dünyanın iki ayrı ucunda birbirlerine bağlı sürdürdükleri hayatlara rağmen kopmayan bağlarına ve zıt yaşam alanlarına bir göndermedir.

İkilinin Detroit'de çevreye ve mimariye karşı ilgileri daha baskındır. Bu bölgede yer alan tanınmış kişilerin evleri, eski önemli yapılar, nehirler ve yapıları çevre ilgi ve sohbet konusudur. Detroit şehrinde Adam ve Eve sık sık akşam gezmelerine çıkmakta, çevreyi ilgi ile izlemekte ve değerlendirmektedir. Detroit'te gösterilen önemli ve özenli yapılar olmasına rağmen Tanca bu konuda üzerinde durulmayan bir şehirdir. Mekânlar sıradandır, karakterler Tanca sokaklarında gezmek için zaman geçirmezler ve çevredeki yapılarda karşılaştıkları süsleme ve malzemelere karşı tepkisizdirler. Bu karşıtlık mimari açıdan Batı'nın ürünlerini ön plana çıkarırken seyircinin izlenimi dışında doğuya ait bir mimari üslubun yansıtılmasına imkân vermemektedir.

Adam Eve'in kardeşi Ava'nın Los Angeles'tan Detroit'e gelişi sonrasında Los Angeles için "Zombi Merkezi" tanımını kullanmaktadır. Los Angeles'ı temsil eden Ava Enerjik, Batılı, müziksever, umursamaz, vurdumduymaz ve aç gözlüdür. Detroit'li Adam bu duruma karşı farkındalık seviyesi nedeniyle oldukça önyargılı ve karşı dururken bu karakterin kardeşi olarak Tanca'lı Eve bu özelliklere daha hoşgörülü yaklaşmaktadır. Ava ise ikilinin hayatında yer aldığı kısa zamanda onlar üzerinde kalıcı kötü etkiler bırakarak gitmektedir.

4. SONUÇ

Filmde konudan ve olay akışından bağımsız olarak birçok alanda karşıtlıkları gözler önüne sermektedir. Yönetmenin kişisel amacı ve filmin ana konusu açısından karşıtlıklar hem fonksiyonel

hem de görsel olarak yapımı beslemektedir. Yer alan tüm zıtlıkların tümü anlamsal incelenmeye değer olup bu çalışma kapsamında hemen hemen tümü oryantalizm ve oksidentalizm özelinde değerlendirilerek incelenmektedir. Filmde yer alan yapıları çevre doğu ve batıyı; yapıları çevreyi kullanmakta olan yardımcı karakterler doğu insanı ve batı insanını temsil etmektedir. Bu temsil bölgelerin isimleri, mimari öğeleri ve yerli halkın dâhil edildiği figüran kadrosu ile sınırlı değildir.

Oryantalizm özelinde; Filmde mekânları arasında çalışma kapsamında oryantalist olarak değerlendirilen mekânların oryantalist ressamalara ait dönem tasvirlerine benzer renk, doku, desen ve formlar içerdiği görülmektedir (Şekil 29).



Şekil 29. Sosyal yaşam ve mimari (“Oryantalizm”, 2017.); kapı boşlukları, kemerler ve renkler (“Rudolf Ernst”, 2022); çiniler, süslemeler ve donatılar (“Arthur von Ferraris”, 2022); kültürel öğeler, dokular ve desenler (“Rudolph Ernst Çiçekçi”, 2022; “Osmanlı Coğrafyasında”, 2014).

Tanca şehri bir Afrika ülkesi olarak kültürel ve coğrafi boyutta Doğuyu temsil ederken şehirde Afrikalı insanlar dışında uzak doğulu ve Orta doğulu kişilere de rastlanmaktadır. Bu kişilerin kostümleri, ırkları, konuşmaları, şehirde kullanılan tabelalardaki yazı dilleri ve konuşma dilleri incelendiğinde bu verilerin oryantalist yaklaşımda doğuya ait olan çoğu kültürü içerdiğini görmek mümkündür. Yapım bu açıdan oryantalist düşüncede tüm doğu kültürlerini aynı kefeye koymakta, birbirinden ayırarak anlamlandırma gereği duymayarak aynılaştırmaktadır. İncelenmeye ve ayrıştırılarak tanımlanmaya gerek duyulmayan doğu kültürü algılanabilir sözlü ve görsel öğeler ile de geri kalmış, içe dönük ve geleneksel yansıtılmaktadır. Tanca sokaklarında dini ve yöresel kıyafetli insanların görüldüğü, sokakların ve yapıların bakımsız ve eski olduğu, yoldan geçen insanların sözlü tacizlerde bulunduğu, insanların birbirlerinin kılık kıyafet ve görüntülerine rahatsız edici bakışlar attığı, yasa dışı ve suç sayılabilecek eylemlerin açıkça gerçekleştirilebildiği bir şehir hayatı sergilenmektedir. Bu unsurların tümü birden fazla kez tekrarlanmakta, Tanca şehrinde hayatın normal bu olarak sunulmaktadır. Bir arada aynı bölgede yaşayan insanların birbirlerinin hareketlerini ve tercihlerini izleme hakkının bulunması ancak sosyal iletişime geçilmiyor olması ise sergilenen durumun kültürden ziyade gerici bir yaklaşım ögesi olduğunu göstermektedir. Tanca şehrindeki sosyal ve kültürel alan olarak tanımlanabilecek iki mekândan biri Bilal’in işletmesi diğeri ise Yasmin

Hamdan'ın sahne aldığı eğlence mekânıdır. Bilal'in işletmesindeki doğu kültürüne ait figür ve nesnelerin beraberinde en belirgin ayırım müşteri portresidir. Müşterilerin tümünün erkek olduğu işletmede yaratılan mekân karanlık ve dağınıktır. Eve'in mekâna gelmesine karşı mekânda bulunanların bakış açısı ve tavırları izlenememektedir. Ancak mekân kullanıcıları genel itibariyle masalarıyla ve çevre masalarla sosyal ilişki ve göz temasında bulunmamakta, yapmakta oldukları oyun oynama, yeme içme gibi eylemlerini sürdürmektedir. Bu durumda Eve'in bir kadın olarak mekânda var olmasının diğer kullanıcılar için ne ifade ettiği hakkında fikir yürütülememektedir. Yasmin Hamdan'ın sahne aldığı mekânda ise müzik Adam'ın ve Eve'in takdirini açıkça kazanmıştır. Oryantalist açıdan bakıldığında Batı, doğunun müziğini beğenmektedir. Ortadoğulu sanatçı Yasmin Hamdan ise giyim tarzı ise Güney Asya'da özellikle de Hindistan bölgesinde sıkça rastlanan aksesuarlara sahiptir. Mekânlarda, yer yer sokak aralarında ve son sahne de de duvar yüzeyinde görülen dekoratif seramik uygulamasındaki çini işçiliği oryantalist bir sanattır. Bu izlenimlerden de görülebileceği üzere doğu kültürü oldukça karmaşık sergilenmektedir.

Tanca şehrindeki diğer bir dikkat çekici özellik ise Eve'in normalde kullanmadığı halde sokağa çıkarken başörtüsü kullanmasıdır. Saçına hatta yüzüne örttüğü örtü ile sokakta gezmesi, aynı sokaklarda örtüsüz gezmesi kameralara yansımaktadır. Ancak bu iki kılık kıyafet için de çevrenin tepkisi aynıdır. Oryantalist bir kültür olarak filme eklenen başörtüsü sürekliliğini koruyamamakta, kültürel bir öğe olarak kısa sürede filmin sahnelerinden silinmektedir. Filmin bu olayı takip eden diğer sahnelerinde ise kadın karakterin bazılarının başları açık, bazılarının ise kapalıdır. Doğru kültürüne ait bir öğe olarak yansıtılan başörtüsü süreklilik sağlanmayarak sahip çıkılamayan bir kültür nesnesi olarak yansıtılmaktadır.

Oksidentalizm özelinde; ABD'de bulunan ve ülkenin büyük şehirlerinden biri olan Detroit kültürel ve coğrafi olarak Batı'yı temsil etmektedir. Doğru figürleri içerisinde ayırt edilebilir etnik kimlikler söz konusuysa Batı'nın temsilinde bu izleri görmek mümkün değildir. Batı'nın kimliksizleşmiş aynı tür insanlarını barındıran içeriği Doğru tarafından Batı'ya karşı kullanılan en güçlü yönlerden biri olan geleneklere olan bağlılığın kaybına işaret eder. Batı'nın karanlığını, mimari yapılarına kadar yansımış terk edilmişliğini, değersizleştirilmişliğini, ıssızlığını, iletişimsizliğini ve yalnızlaşmasını Detroit kendinde oksidentalist bir bakış açısı ile net bir biçimde okumak mümkündür. Filmin önemli bir bölümü Detroit'de geçiyor olmasına rağmen Tanca'nın çekiciliği ve enerjisi Detroit'e oranla çok daha yüksektir.

Eve, Marlowe ve Adam Tanca'da bir yabancı olarak yer almaktadırlar. Aslında Doğru'y ait olmayan bu karakterler, buraya ait olan insanların arasında bir yabancı veya bir azınlık olarak

yaşayabilmektedir. Doğu'nun hoşgörülü tavrını yansıtan bu durumun Detroit'de karşıt bir eylem ile olumsuzluğu gösterilmemiş olsa da Ava'nın Los Angeles'tan gelişi benzer bir durum ifade edebilmektedir. Bu duruma Detroitli Adam olumsuz, Detroit'li Ian olumlu, Tanca'lı Eve ise olumlu tepkiler vermektedir. Detroit için kucak açmak ve kabul etmek ortak bir kültürü içermemekte, içe dönük tavır Tanca'da var olan hoşgörünün bir benzerini Batı'nın içermesine engel olmaktadır.

Olay örgüsünde yaşanan olayların sırası ve gerçekleştiği şehirlerde bazı oryantalist ve oksidentalist işaretler barındırmaktadır. Bu olaylar tek tek incelendiğinde;

- Tanca'nın aydınlık ve hareketli bir şehir olarak dönemin içinde bulunduğu kötü şartları görememesi, Detroit'in ise taşıdığı karanlık ile farkındalık seviyesinin daha üst düzeyde olduğu bir profil çizmesi Doğu'yu cahil, Batı'yı aydın göstermektedir.
- Edebiyat ve müzik tartışmasız biçimde aydın kesimin ve dönemin popüler ilgi alanları olarak sunulmaktadır. Ancak Doğu daha geleneksel ve durağan olan edebiyatıyla, Batı ise daha çağdaş ve aktif olan müzik ile ilişkilendirilmiştir. Film içerisinde de doğu ile ilişkilendirilen edebiyatın artık gelişmediği ve eskisi kadar iyi olmadığı vurgulanmaktadır. Yine de geçmiş edebiyat eleştirilmektedir. Adı geçen edebiyatçılar ise batılidir. Benzer şekilde Batı'daki müzikte de beğenilmeyen, taklit kabul edilen şeyler görülmektedir ancak Adam yaşayan ve sürdürülen bir müzik kültürünün başarılı bir temsilcisi olarak Batı'nın müzik alanındaki varlığını modern bir müzik dalı yaparak kanıtlamaktadır. Doğu için iyi müziğin kanıtı ise Yasmin Hamdan'dır.

Teşekkür ve Bilgi Notu

Makalede, ulusal ve uluslararası araştırma ve yayın etiğine uyulmuştur. Çalışmada Etik Kurul izni gerekmemiştir.

Çıkar Çatışması Beyanı

Yazarlar herhangi bir çıkar çatışması olmadığını beyan etmektedirler.

Araştırmacıların Katkı Oranı Beyan Özeti

Yazarlar makaleye eşit oranda katkı sağlamış olduklarını beyan etmektedirler.

KAYNAKÇA

- Arlı, A. (2014). *Oryantalizm oksidentalizm ve Şerif Mardin*. İstanbul: Küre Yayınları.
- Dişçi, Z. (2018). İnsan ve vampir: Sadece Aşıklar Hayatta Kalır filminde varlığın Spinozacı temsili. *Art-Sanat*, 5(9), 367-384. Erişim adresi: <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/783674>

- Medin, B. (2019). 15 Temmuz darbe girişimi ekseninde Türk sinemasında oksidentalist söylem: Kurtlar Vadisi Vatan örneği. *Selçuk İletişim*, 12(1), 444-464. doi:10.18094
- Metin, A. (2013, 1 Haziran). Oksidentalizm: İki doğu iki batı. Erişim adresi: https://www.bisav.org.tr/Bulten/189/1192/oksidentalizm_iki_dogu_iki_bati
- Seymenoğlu, T. (2018, 5 Nisan). Only lovers left alive (2013): Gerçekçi vampirler. Erişim adresi: <https://www.cinerituel.com/only-lovers-left-alive-2013-film-elestiri/>
- Şenyurt, O. (2019). II. Abdülhamid döneminde panislamist siyasetin mimaride oksidentalist temsiliyete dönüşmesi üzerine bir deneme. *Munzur Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 8(15), 9-32. Erişim adresi: <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/891957>
- Özer, M. (t.y.). Aşkın bir an olsun etkisini kaybetmediği bir hikâye [Sadece Aşıklar Hayatta Kalır film değerlendirmesi]. Erişim adresi: <https://www.beyazperde.com/filmler/film-193927/elestiriler-beyazperde/>
- Jim Jarmusch Klasığı Only Lovers Left Alive Filmindeki Göndermeler. (2020, 25 Eylül). Erişim adresi: <https://seyler.eksizozluk.com/jim-jarmusch-klasigi-only-lovers-left-alive-filmindeki-gondermeler>
- Kuantum dolanıklık. (2021, 1 Ekim). *Vikipedi* içinde. Erişim adresi (24 Ocak 2022) https://tr.wikipedia.org/wiki/Kuantum_dolan%C4%B1kl%C4%B1k
- Oryantalizm ve dinde reform meselesi. (2017, 22 Şubat). Erişim adresi: <https://www.ilimcephesi.com/oryantalizm-ve-dinde-reform-meselesi/hm-2013917233425327531413029813-2463/>
- Rudolf Ernst Namaz. (2022, 5 Eylül). *Arthipo*. Erişim adresi: <https://www.arthipo.com/image/cache/catalog/artists-painters/r/rudolf-ernst/ern5-Rudolf-Ernst-An-Important-Visit-500x500h.jpg>
- Arthur von Ferraris Kahvehane Kahire – İstanbul Sanat Evi. (2022, 5 Eylül). *Pinterest*. Erişim Adresi: <https://tr.pinterest.com/pin/321303754658287185/>
- Rudolf Ernst Çiçekçi. (2022, 5 Eylül). Erişim adresi: <https://www.istanbulsanatevi.com/sanatcilar/soyadi-e/ernst-rudolph/rudolph-ernst-cicekci-6965/>
- Osmanlı Coğrafyasında Oryantalist Tablolar. (2014, 11 Temmuz) *Onedio*. Erişim Adresi: <https://onedio.com/haber/oryantalist-tablolar-333947>
- Thomas J. ve Brunding, R. (Yapımcı), ve Jarmusch, J. (Yöneten). (2013). *Only Lovers Left Alive* [Sinema Filmi]. Birleşik Krallık, Almanya: Recorded Picture Company, Pandora Film.
- Yanmaz, A. (2014, 23 Mayıs). Oryantalizm ve oksidentalizm. Erişim adresi: <https://www.tuicakademi.org/oryantalizm-ve-oksidentalizm/>
- Yönyül Ögetürk, A. (2014, 14 Şubat). Sadece Aşıklar Hayatta Kalır. [Sadece Aşıklar Hayatta Kalır film değerlendirmesi]. Erişim adresi: Filmloverss: <https://filmloverss.com/sadece-asiklar-hayatta-kalir/>
- Yücel, A., ve Sürmeli, Z. (2019). Sinemada oryantalist ve oksidentalist söylem: "Duvara Karşı" film örneği. *İdil Dergisi*, 8(54), 111-125. doi:10.7816

To Cite This Article: Öztekin M. and Kavut İ.E. (2022). Reflection of Fictional Space Design on Fashion Brands: The Case of Balenciaga Afterworld Video Game. *Journal of Interior Design and Academy*, 2(2), 137-148.

DOI: 10.53463/inda.20220130

Submitted: 11/04/2022

Revised: 25/07/2022

Accepted: 07/11/2022

REFLECTION OF FICTIONAL SPACE DESIGN ON FASHION BRANDS: THE CASE OF BALENCIAGA AFTERWORLD VIDEO GAME

Kurgusal Mekân Tasarımının Moda Markalarına Yansıması: Balenciaga Afterworld Video Oyun Örneği

Mertcan ÖZTEKİN¹, İ. Emre KAVUT²

Öz

Kurgu bir hayalin somut ya da soyut ortamda gerçekleştirilmesidir. Bu eylem mimaride kurgusal mekân tasarımı ile oluşmaktadır. Bazı moda markalarında kullanılan mekânlar kurgusal mekân tasarımına örneklerdir. Markalar kimlikleriyle bireye verdiği yaşam felsefesini hem ürünlere hem de ürünlerin sunumuna yansıtmaktadırlar. Kullanıcılarda oluşacak pozitif etkiyle tercih edilebilen marka olma hedeflenir. Markaya ait mekânlar kurgusal anlatım ile şekillenerek bu hedefe yönlendirme yapar. Kurgusal mekânların duyuşsal algıları bireyleri olumlu yönde etkileyerek markayla bir bağ kurumu sağlamaktadır. Gelişen teknoloji ile dijital platformda kurgusal mekânlar tasarlanarak moda markalarında oyunlaştırılmış bir deneyim sunulmaktadır. Kurumsal kimlik ifadesi, tanınırlık ve etki düzeyi göz önünde bulundurularak yaratım gücü fazla olduğu düşünülen moda sektöründeki Balenciaga markasının 2021 sonbahar kış koleksiyonu için kurguladığı "Afterworld" adlı video oyunundaki mekânlar incelenmiştir. Çalışmada nitel araştırma yöntemiyle ele alınan moda markalarındaki kurgusal mekânların, deneyimsel pozitif etki yaratarak mekân tasarımına yansıması araştırılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Kurgusal mekân, kurgusal tasarım, moda markaları, video oyunları, metaverse

Abstract

Fiction is the realization of a dream in a concrete or abstract medium. This action is formed by the design of fictional space in architecture. Some spaces used in fashion brands are examples of fictional space design. Brands reflect the philosophy of life they give to the individual with their identities, both on the products and on the presentation of the products. It is aimed to be a preferred brand with a positive effect on users. The spaces belonging to the brand are shaped by fictional narration and guide to this goal. Sensory perceptions of fictional spaces affect individuals positively and provide a bonding institution with the brand. With the developing technology, fictional spaces are designed on the digital platform and a gamified experience is offered to fashion brands. The venues in the video game "Afterworld", designed for the 2021 fall-winter collection of the Balenciaga brand in the fashion industry, which is considered to have a high creative power, considering the corporate identity expression, recognition and impact level, were examined. In the study, the reflection of the fictional spaces in fashion brands, which are handled with the qualitative research method, on the space design by creating an experiential positive effect has been investigated.

Keywords: Fictional space, fictional design, fashion brands, video games, metaverse

¹ **Correspondence to:** Dr., Mimar Sinan Fine Arts University, İstanbul, mertoztkn@gmail.com, ORCID No: 0000-0002-6490-4557

² Assoc. Prof. Dr., Mimar Sinan Fine Arts University, İstanbul, emre.kavut@msgsu.edu.tr, ORCID No: 0000-0003-2672-4122

1. GİRİŞ

Ürün satın alma eylemi gerçekleştirilirken tercihler konusunda marka kavramının önemli bir yer tuttuğu söylenebilir. Somut elemanlarla ayrışan, tercih edilen bir statüyü amaçlayarak kendisini meydana getiren marka, yer aldığı çevrede talep edilmeyi hedefler. Marka hedefini özetleyen kim, neyi, nasıl soruların barındırarak kendisini pek çok kanal aracılığı ile tanıtmaktadır. Böylelikle markayı oluşturan bir üst kurumun hedeflediği değerler fark edilebilir (Oylum, 2014). Markayı, benzerliklerden ayırıştırarak ve kendine has özelliklerle tanınabilen bir değer olarak ifade etmek mümkündür. Bireylerde oluşturduğu somut ifadeler ek soyut ifadeler yardımıyla da var olur ve kendini tanımlar. Marka kimliği profesyonel bir biçimde kurgulanmışsa ve markalaşma süreci doğru tamamlanmışsa; marka, kullanıcısının yaşam stilini tamamlayabilir.

Birey diğer canlılardan sosyal döngüsü ile ayrılmakta ve bu süreçte de motivasyon ön plana çıkmaktadır. Mekân ve birey etkileşimi de bu motivasyona göre şekillenmektedir (Söğüt, 2013). Satın alma eyleminde mekân sayesinde motive olur marka mekânını algılamaya ve beraberine gelen istek doğrultusunda ürüne sahip olunmaktadır. Mekân tasarımı, markanın tüm kurgusuyla kullanıcıları sosyal yaşamda motive ederek ticari hareketlilik kazandırabilir. Markalar mekânlar aracılığı ile kurgusal anlatımla güçlü bir tasvir oluşturmayı hedefler. Bu bakımdan mekânda ürün tasarımı sergilenirken markanın verdiği felsefe de algısal parametreler yardımıyla mekâna yansır. Moda pazarında ürünün değerine ek olarak satın alma eylemini çevrenin hissiyatı da yönlendirmektedir (Solomon, 2018). Hissi oluşturan birçok faktörle şekillenen çevre yani mekân bir anlatım oluşturur. Böylelikle satın alma duygumuza mekân yönlendirme yapmaktadır. Moda markalarının mekânları; kurumsal genel merkezler, mağazalar, vitrinler, defile mekanları, fotoğraf çekim mekânları ve tüm bu mekânların dijitalleri gibi örneklerle çeşitlenebilir.

Moda markalarında kurumsal imaj kurgusal tasarım aracılığıyla mekâna yansıtıldığında bireylerin marka ile bağ kurma ilişkisinin arttığı bilinmektedir. Mekân aracılığı ile yapılan sergileme düşsel bir anlatım yaparak marka değerini rasyonelleştirmektedir (Mesher, 2013). Bu bakımdan mekânda moda ürünlerine ek olarak markanın verdiği felsefe de sergilendiği için mekân tasarımları önem kazanır. Çünkü mekânda ürünler sergilenirken markanın verdiği felsefe deneyimlenebilmektedir. Kullanıcı kitlesi kurgusal mekân tasarımıyla markayı kavrar ve onunla pozitif iletişime girmektedir. “Kurgusal mekânların oluşturulduğu ve üretildiği mekânlarda sanal mekân kurgusu ile sinema ve animasyon filmleri ve bilgisayar oyunları mekânları ancak multidisipliner bir çalışma tarzı ile gerçekleştirilebilir (Kavut, 2019)”. Bu amaç doğrultusuyla nitel çalışmada moda sektöründeki markalarının tercih edilebilir olmaları için ürün ve marka felsefesinin sergilendiği mekânlarda kurumsal imajın kurgusal tasarım ile ifade edilme şekli araştırılmıştır. Çalışmada nitel araştırma yöntemlerinden örnek olay

incelemesi araştırma yöntemi seçilerek moda sektörüne ait bir marka ele alınmış ve multidisipliner bir yöntem olan video oyunundaki moda kurgusunun rasyonelleştiren mekânlar incelenmiştir.

2. KURGUSAL MEKANLARIN MODA MARKALARINA YANSIMASI

Markanın felsefesi, ticari kaygıların peşi sıra gelen bir varoluş mücadelesi olarak tanımlanabilir. Bu mücadele ona kimlik kazandırırken onu bağımsızlaştırır ve özelleştirir. Neumeier (2013), "Marka; bireyin, ürün, hizmet veya kurum hakkında hissettiği içten duygudur. Çünkü insanlar, mantıkla hareket etmeye çalışmalarına rağmen, duygusal ve sezgisel varlıklardır. Marka, kurumlar, pazar veya genel kamu tarafından değil, kişiler tarafından tanımlandığı ve konumlandığı için hissedilen içten duygudur." şeklinde ifade etmiştir. Bu sebeple markalar kurumsal kimlik değerlerini kullanıcılara yansıtır ve kullanıcıların bilinçaltı tutkularında olumlu bir etki yaratmak ister. Kimlik oluşturmak için nesnelere ifadeler yüklenir. Bu aşamada kimlik inşasındaki tasarım kurgusu ön plana çıkmaktadır. Kimlikte bir imaj ve anlam yaratmak için bilinçli bir girişim yürütülmektedir (Heskett, 2013). Markayı somut olarak ifade edebilen tüm görsel elemanlar kimliği oluşturur. Marka görüldüğü ilk an kullanıcısı ile bir iletişim gerçekleşir. İletişim, taraflar arası mesaj alışverişi olarak özetlenebilir. Bireyler arasında, nesneler arasında, topluluk ve çevre arasında duygu ve düşüncenin iletilmesi, algılatılmasıdır (Günel ve Nur, 2007). Marka ve kullanıcı arasında iletişim mekân aracılığı ile gerçekleşir. Markanın kurgusu mekândaki tüm birimlere aktarılarak oluşacak iletişim eylemi sırasında algısal davranışa pozitif zemin hazırlar.

Markanın sunduğu felsefi kültür yardımıyla da rekabet içinde olduğu diğer markalardan ayırt edilerek bireyler tarafından talep edilir bir hal alabilir. Bir moda markası tanınmış ve tercih edilir durumda olmasına yanı sıra güçlü bir silüette görünmek ister. Moda markalarının güçlü duruşları marka imajı doğrultusunda tüketici bireylere başarılı bir şekilde kurgulatmasıyla sağlanmaktadır. Tasarımları bir kurgu yoluyla sunar ve bu yöntemle marka başarılı şekilde algılanarak kendini tanımladığı düşünülebilir. Kurgu tasarıma ait olan öğelerin betimlenmesinde kritik bir roldedir. Çünkü kurgulanan düşün doğru donelerle karşılık bulması bütünsel başarılı bir kombinasyon ile gerçekleşebilir (Yalçın, 2017). Düşünsel temelle oluşturulan gerçekle bağlı rasyonel ya da irrasyonel hayal gücü olayının, mekânın, karakterin bütünsel anlatımı kurgudur. Oluşturulan soyut düşünsel kurgu somut sonuca aktarılırken algılama becerilerinden yararlanır. Marka algılanırken zihinsel olarak oluşan kavramlar kendini var etmektedir. Kavramlar arası bağlantıları algılayarak düşüncemizde bir canlandırma gerçekleşir ve beraberinde markanın kurgusu canlanır.

Düşlenen bir karakter, mekân ve olaylar görsel çeşitli kanallarla ifade edilirken bu eylem mimaride kurgusal mekân tasarımı olarak gerçekleşir. Mekân bireyin ihtiyaçları doğrultusunda şekillenen bir

yaşam alanıdır. Bu bağlamda mekân ve insan birbiriyle etkileşimde olan bir unsurlar olduğu için kurgusal mekânlar bu etkileşime en iyi örnektir. Çünkü mekân kullanıcının öznel demografik özelliklerine göre farklı algısal parametreler aracılığı ile kurgulanır. Moda birey temelindeki giyinme ve bir stil oluşturma olduğu için moda ait markaları kullanılan mekânlar kurgusal mekân tasarımına örnek gösterilebilir.

Soyut karşılıktaki çizgi, renk ve düzlem gibi elemanlar anlamlandırarak bütünleştirilmesi mekândaki somut bir gerçekliktir (Öztopçu, 1989). Bu sebeple markanın kurgusu mekâna algısal parametreler yardımıyla yansıtılıp görsel bir tasvir oluşturulması mümkündür. Marka mekânı oluşturulurken mekânın algılanmasını belirleyen ses, ışık, koku, renk, doku gibi faktörler markanın algılanmasını destekler. Moda markalarına ait mekânlar kimliğini betimleyen bir görsel iletişim aracıdır. İletişimin algılarına bilirliliği için mekândaki boyutsal ilişki anlaşılabilir hale getirilmelidir. Bu da mekânla deneyimin ilişkilendirilip tasarlanmasıyla gerçekleşebilir (Demirel, 2004). Tasarım yaklaşımı ile marka kimliği hedef kitleyle uzaysal bir noktada buluşma noktası olmaktadır.

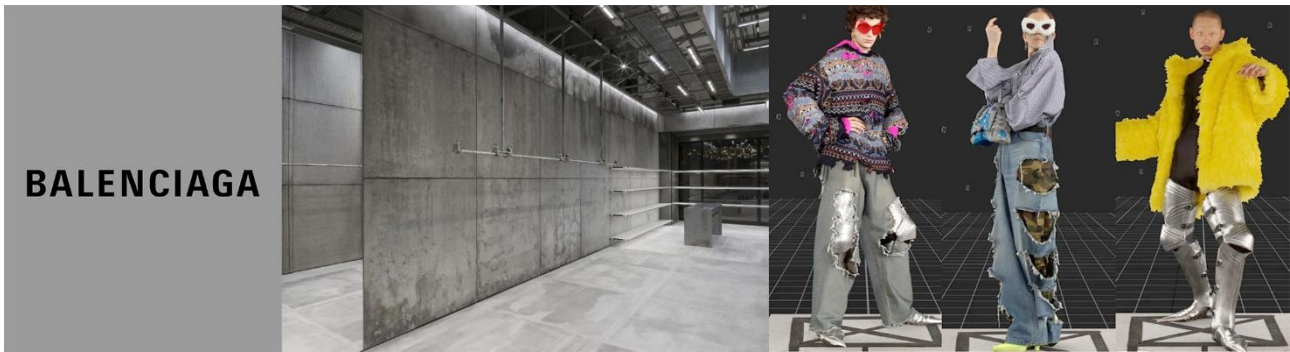
Moda markalarının mekânları kurgusal mekân tasarımı ile var olur. Bu kurgusal mekânların duysal algıları markanın hedeflediği kullanıcı kitlesini etkiler. Duyular aracılığı ile algılama soyut bir değerdedir fakat algılamayı sağlayan mekân ve mekânın fiziksel elemanların ifadeleri somutlaştırmaktadır. Bu sebeple fiziksel elemanların vereceği ifade önemlidir (Günel ve Nur, 2007). Algılanan mekânın kurgusu, duysal bir tatminlik kazandırırken marka ve kullanıcı arasında olumlu bir bağ kurulumunu sağlamaktadır. Bu aşamada kurgusal mekân tasarımı markanın verdiği felsefi değerlerin görsel veriler yardımıyla algılatılması gerekmekte ve mekân tasarımı önem kazanmaktadır. Gelişen teknoloji satın alma kararlarında farklılıklar oluşmuştur. Pazar açısından hemen her marka artık kaliteli malzemedan güçlü silüette tasarımlar yapmakta olduğu için farklılaşma gereksinimi aramaktadırlar. Tüketici bireyler markayla olan bağında olumlu bir duygu yaratmak için deneyimsel bir yöntem kullanılmaktadır. Moda sektöründeki oyun uygulamaları geliştirilerek deneyimsel bir yöntemde bir değer yaratılabilir (Park, Lee ve Lee, 2021). Fiziksel mekânların kurgusunun sınırlılığı dijital ara yüzde oluşturulan mekânların özgürlüğünü fark edilir hale getirmiştir. Kurgusal mekân tasarımının güçlü betimlemeleri özgür deneyimle bütünleştiği için moda markaları bu disipline yönelmektedir.

Çalışma odağında kurumsal kimlik ifadesi, tanınırlık ve etki düzeyi göz önünde bulundurularak yaratım gücü fazla olduğu düşünülen moda sektöründe üst segmentte konumlanan Balenciaga markası seçilmiştir. Bu kapsamda Balenciaga 2021 sonbahar kış koleksiyon tanıtımı ve marka ile olan bağın güçlendirilmesi için hedef tüketicisine yeni bir deneyim sunan “Afterworld: Age of Tomorrowland” adlı video oyun ele alınmıştır. Günümüz teknolojisi ve değişen tüketim anlayışı

doğrultusunda kurgusal tasarım yöntemiyle bir anlatım sağladığı için video oyundaki marka yaşam deneyiminde karşılığı olan mekânlar incelenmiştir. Seçilen bu markanın kurumsal kimliği dijital platformda görsel ve işitsel parametreler aracılığıyla kurgusal mekâna dâhil edilip kullanıcılar üzerindeki pozitif algısı analiz edilmiştir. Örnek incelemesine gidilen bu çalışmada kurgusal mekân tasarımının sağladığı pozitif deneyim motivasyonunun nasıl rasyonelleştiği araştırılmıştır.

2.1. Balenciaga Afterworld Age of Tomorrowland Video Oyun Örneği

Kuruluşu 1918 yılına dayanan, Cristóbal Balenciaga tarafından İspanya merkezli kurulan bir moda markadır. Kuruluşunun sonrasındaki tarihlerde Paris şehrine taşınmıştır. 1950 yıllar itibariyle markalaşma hedefiyle bayan giyiminde düz ve doğrusal formlarla bel bölge kavisi yok etmiş bir silüet inşası ile moda pazarında dikkati çekmeye başlamıştır. Bu paralellikte markalaşma yolunda ilerleyip kimliğini oluşturmuş, uluslararası arenada tercih edilen lüks markalar arasında yer almıştır. Kimlik kurallarındaki özgür sofistike imajı hem ürün tasarımları hem de ürünlerini kurumsallık çerçevesinde gösterebileceği her kanala yansıtmaktadır. Balenciaga kimlik kurallarını form ve renklerle yok edip kullanıcı profilini geniş bir skalaya çıkartan marka imajına sahiptir ki buna en somut örnek kurumsal logo ve renkleridir. Bireylere verdiği marka felsefesi kapsamında oluşturduğu ürünleri mağaza mekânında da nötr bir tavırla kuralsız-cinsiyetsiz olarak algılatığı görülmektedir. Moda giyim ve aksesuar tasarımlarını mekânda kimliksiz bir tavırla sergilemektedir. Ayrıca fotoğraf çekimlerinde kullanılan fon tasviri de bu paralelliktedir. Ürün sergilemesine fon olan mekân tasarımı da marka felsefesindeki yaklaşımlarla tasarlanmaktadır. Kurumsallık çerçevesinde Balenciaga markanın imajını anlatan logo mekân ve ürünler kimliksiz-özgür yaklaşım anlatımını görsel Şekil 1’de göstermiştir.



Şekil 1. Balenciaga kurumsal imaj-mağaza-koleksiyon kolajı (Öztekin, 2022)

Marka kimliğinin görsel ifadesi tasarım sürecinde markaya ait mekânlara aktarılmasıyla anlaşılabilir bir sonuca ulaştırmaktadır. Kısacası marka kendini var eden tüm birimlerde çeşitli parametreler aracılığıyla kullanıcılara algılatmaktadır.

Giyim ve aksesuar ürünleri marka üst kimliği ile tasarlanarak marka felsefesi mekânsal bir anlatımla beraberlik sağladığı, bireylere algılatıldığı görülmektedir. Bu bakımdan marka kimliği doğrultusunda bir mekân kurgulayarak kendi öz kimliğini rasyonelleştirir. Oluşturulan bir hikâye ve buradaki deneyim hedef bireylerle tutarlı olması halinde içeriğe odaklanılması kolaylaşmaktadır. Böylece başarılı bir algılama ile marka bağımsızlaştırdığı için kendini bu akışla bağdaştırabilir (Göçmen, 2016). Buna dayanarak lüks tüketimde alım gücü olan bireylerde sofistike ve cinsiyet sınırlarını kaldıran bir tasarım felsefesiyle Balenciaga, kimliğini bu doğrultuda kurgusal mekân tasarımıyla ifade etmiştir.

Özellikle Covid-19 salgını nedeniyle dijital platformlardaki anlatımın hızlandığı görülmektedir. Bu süreçte moda defileleri sanal bir ortamda gerçekleşmiş, fiziksel mekânlardaki sosyalleşme arzuları sanal mekânlara yansımıştır. Özellikle yenilikçi yaklaşımı benimseyerek marka imajı doğrultusunda Balenciaga kurgusal sanal ortamda bir deneyim sunmuştur. Etkileşime dayalı bir deneyim sunmak ve koleksiyonlarını hikayeler aracılığı ile anlatmak için yeni yöntemler denenmektedir (Windsor, t.y.). Video oyunu bilgisayar, telefon, tablet, konsol ya da herhangi görsel bir kullanıcı arayüzü (televizyon, monitör vs.) aracılığı ile oynana bir dijital oyun olarak tanımlanabilir (“Video oyunu”, t.y.). Moda marka etkileşimli deneyim yeniliğine video oyunlarının dahil olduğu görülmektedir. Balenciaga Afterworld Age Of Tomorrowland video oyunu 2031 yılında New York şehrinde geçmektedir. Oyun ilk olarak bir oyuncu seçimi ile başlamaktadır. Bay bayan parçalarından oluşan aksesuarlarla desteklenmiş koleksiyon elli farklı karakterle kombin edilmiştir. Burada marka moda ürün tasarımı karakter bağlamında bir tasvir bulmakta ve bireylere seçim özgürlüğü vermektedir (Şekil 2). Lüks imge tabuları yıkan kimlik, sokak hazır giyim tarzı farklı karakterlerle gösterilmekte ve ürünlerin bilgileri bu ara yüzde görülmektedir.



Şekil 2. Balenciaga video oyun karakter seçim örnekleri (Intravaia, 2020)

Karakter seçiminden sonra loş bir odada uyanarak oyun başlar. Oda hacmi dışarıyla ilişkisi kesilmiş nötr bir tasvirdedir. Oyun iç mekândan dışarıya ve en sonunda doğaya yönlendirdiği için sınırlı bir hacimden sınırsız bir atmosfere kademeli olarak yönlendirme yapmaktadır. Bu yaklaşım marka

siluetindeki görsel imajla aynıdır ki oyunun ilk sahnesindeki sınırlı ve loş hacimle algılatılmıştır. Oyunun ilk sahnesi Şekil 3’te gösterilmiştir.



Şekil 3. Balenciaga video oyunu iç mekân örnekleri (Öztekin, 2022)

Balenciaga giyen kullanıcıların içsel derinliği mekândaki boyutla ilişkilendirilmiştir. Çünkü markanın cinsiyet tabularını yıkan form ve renk kullanımı silüete yansıtılırken hedef kitlenin giyinme fonksiyon yelpazesini genişletirken felsefi olarak da bakışını derinleştirerek moda boyutu sınırsızlaştırır. Bu boyut mekân insan orantısıyla ifade edilmişken bazı mekânlarda ise renk, ışık ve dokuyla derinlik ifade edilmiştir. “Moda markasının kurguyu renk, form, şekil gibi görsel öğeler ve algıya dayalı tüm birimlerle canlandırabiliriz. Markaya ait olan her şeyde kurgu aktarılabilir. Mağazalardaki mekânsal ifadeler ve içlerinde çalan müzik, mekâna hâkim olan koku gibi çeşitli birimlerin oluşturduğu düşsel algı kurgulamayı gerçekleştirilebilir” (Öztekin 2018). Bu alıntı paralelliğinde oyunun sadece görsel olarak değil sahneler ve o sahneler göre ses efektleri ile işitsel olarak da güçlendirilmiştir. Oyunun uyanma sahnesinden nefes alıp verme sesi ilk olarak bu deneyimin yaşamın bir parçası olduğunu vurgulamakta, içsel bir derinlikte bağdaştırılmaktadır.

Oyunun ilk sahnesindeki odadan çıkışla yer altındaki Balenciaga mağazasından ilerlenmektedir. Bu mağaza markanın kurumsal kimliğini yansıtan nötr bir tasvirdedir. Mağaza mekanındaki aralıklarla planlanmış sergilemeler markanın lüks olgusunu yansıtmaktadır. Duvarlardaki eğilimli açı ve bu yüzeylere yansıtılan dijital görseller de bir sergileme yapılmaktadır. Hedeflediği kullanıcıları mekân içinde var ederken markanın sofistike kimlikteki yaşam tavrını somutlaştırmaktadır. Bu

kullanıcıların giydiği Balenciaga ürünleri karakter-mekân ilişkisini temsil etmektedir. Şekil 4'te verilen mağaza iç mekânı bu temsile örnektir.



Şekil 4. Balenciaga video oyun mağaza mekân örneği (Öztekin, 2022)

Otopark rampası ile üst kata yani zemin girişe yönlendirme yapılmıştır. Mekânın bu tasviri otoparktan mağazaya evrilmiş, yeniden işlevlendirilmiş hali marka imajındaki özgür yenilikçi felsefeye karşılık gelmesiyle aynı paralelliktedir. Yer altında kapalı bir hacimden dış mekâna gidilmesi aslında zamandaki teknolojik ilerleyişi zıt bir akışla ifade etmektedir. Oyundaki yaşamın ve endüstrinin doğayla bütünleştirici dengesini distopik olmayan bir bakışla gösterirmiştir (Neira, 2020). Bunu ifade eden farklı mekân tasvirlerindeki tasarımıdır ve art arda gelen sıralama ile yaşamdaki döngü kurgulandığı görülmektedir. Verilen şekillerdeki tüm mekânlar bu akışı destelemektedir.

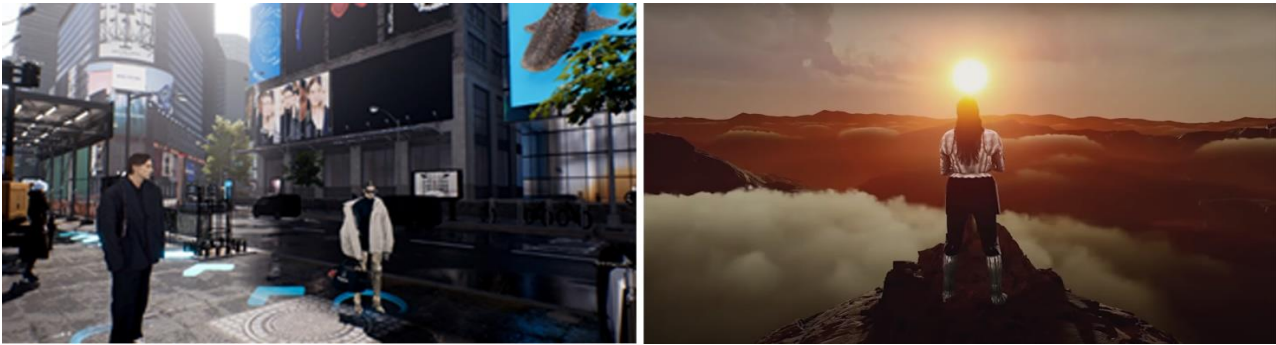


Şekil 5. Balenciaga video oyun mağaza iç mekân örnekleri (Fashionweb, 2020)

Oyundaki Balenciaga mağazası yer altından başlayarak zemin seviyesinde bulunan alanda, iki katta da yer almaktadır. Bu zemin seviyesindeki mağazanın hacimsel yüksekliği ve brüt malzeme ile

oluşturulması mekânın marka ile olan duygusal bağı sonsuzlaştırmasını temsil etmekte olduğu düşünülebilir.

Oyunda “zone” olarak isimlendirilmiş, toplamda beş sahneden oluşan akış her ne kadar farklı tasvirlerde de olsa bütünsel olarak birinin akışındadır. Bu oyunda marka imajına ait donelerin felsefi olarak kurgulanıp beş farklı alanla bütün bir yaşam deneyimi sunduğu görülmektedir. Kısaca seçilen karakter uyanarak kapalı bir alandan beş aşamalı sahne ile dış mekânlara ilerletilmektedir. Mağaza, şehir ve doğa olarak bir akış gerçekleşmektedir ki bu markanın teknoloji ile olan güçlü bağını tarihsel geçmişle bağdaştırır. Tezat bir ilerleme neticesinde son sahnede bu fark edilmektedir. Çünkü Balenciaga cinsiyetsiz özgür moda ruhunu sokak stilindeki rahatlıkla entegre ederken gelecekte var olan, tercih edilen bir marka olmak isteğini vurgulamaktadır. Önümüzdeki yıllar içerisinde sanal dünyalardaki anlatımların markalar tarafından taleplerinin artacağı tahmin edilmesini, Balenciaga markasının CEO’su Alexander Fernandez “Tasarım, lüks ve hizmet kavramının tamamı video oyunları ile yeniden tanımlanacak” (“What Balenciaga's Afterworld”, 2021) olduğunu vurgulamaktadır.



Şekil 6. Balenciaga video oyunu çevre örnekleri (Kassymov, t.y.; Öztekin, 2022)

Son sahnede karşılaşılan zırhlı bir şövalye ile doğanın gücü ifade edilmekte ve özgürlük pekiştirilmiştir. Final sahnedeki bu mitolojik tavırla marka her ne kadar teknolojik imajı barındırsa bile yaşamın bir akışı olacağı doğa ile bütünleşeceği anlatıldığı düşünülebilir. Araştırma neticesindeki literatür karşılıkları ve görsel betimlemelerinin okunmasıyla kurgusal bir tatminden söz edilebilir. Bireylerin sosyalleşmesi hem fizyolojik hem de psikolojik deneyimi barındırır (Söğüt, 2020). Bu neticede marka sanal ortamda kurgusal bir anlatım disiplini ile kendini tüketicilere oyunlaştırarak deneyimlemektedir. Balenciaga’nın verdiği yaşam felsefesindeki özgür vizyon dijital anlatım imkanlarının verdiği avantajlarla kurgulanan mekânda başarılı değerle tasvir edilebildiği görülmektedir. Böylelikle görsel ve işitsel parametrelerin komutlarla yönlendirilmesiyle oluşturulmuş bu deneyim ancak kurgusal mekânın verdiği tasarımla deneyimlenebilmektedir.

3. TARTIŞMA VE SONUÇ

Gelişen teknoloji ile markalar kaliteli üretim yaparak tüketiciyi memnun edici özelliklerde ürün sundukları için markaları ticari pazarda rekabet içerisine sürüklemiştir. Bu sebeple markalar kimlikleri doğrultusunda dikkat çekmek ve beraberinde ticari olarak tercih edilmek ister. Markanın kimliği mekâna çeşitli parametreler yardımıyla aktarıldığında birey ve marka arasında pozitif bir iletişimin gerçekleşmesi mümkündür. Bu bağlamla mekân, markanın sattığı ürünleri ve marka üst felsefesini hedef kitleye kurgusal tasarım yöntemiyle aktarmaktadır.

Nitel araştırma örnek olay incelemesiyle ele alınmış video oyun örneğindeki kurgusal mekânlar aracılığı ile marka yaşana bilirlilik kazanmıştır. Çünkü markanın hedef kitleye vermek istediği yaşam felsefesi kurgusal mekânlarda canlandırılmaktadır. Kurgusal mekân tasarımı ile duygusal yönden pozitif bir algı yaratılmakta ve marka hedeflediği kullanıcılarla olumlu bir bağ kurmaktadır. Bu sebeple markalar kendilerini multidisipliner küme içinde gelişen teknolojinin yansıması olan sanal anlatımlardaki kurgusal mekân tasarımı ile ifade etmektedirler. Çalışma kapsamında nitel araştırma yöntemiyle incelenen moda markalarındaki kurgusal mekân tasarımlarında daha duygusal bir kaygı görülmekte ve teorik açıdan algı etki düzeyi yorumlanabilmektedir. Bu noktada markanın hedef kitleye algılatılmasında deneyime dayalı duygusal etki düzeyi yüksek olan kurgusal bir anlatım oluşturduğu örnek olay incelemesinde görülmekte ve mekânların ifadeleri önem kazandığı savına varılmaktadır. Sonuç olarak mekânın sanallaşması ilerledikçe tercih edilmesi artacak ve bu aşamada kurgusal mekânların tasarımı ön plana çıkacaktır.

Teşekkür ve Bilgi Notu

Makalede, ulusal ve uluslararası araştırma ve yayın etiğine uyulmuştur. Çalışmada Etik Kurul izni gerekmemiştir.

Çıkar Çatışması Beyanı

Yazarlar herhangi bir çıkar çatışması olmadığını beyan etmektedirler.

Araştırmacıların Katkı Oranı Beyan Özeti

Yazarlar makaleye eşit oranda katkı sağlamış olduklarını beyan etmektedirler.

KAYNAKÇA

Demirel, E. (2004). Mekân kurgusu. *Mimarlık dergisi*. Erişim adresi: <http://www.mimarlikdergisi.com/index.cfm?sayfa=mimarlik&DergiSayi=27&RecID=320#>

Fashionweb. (2020, 6 Aralık). Balenciaga created a video game for their fall/winter 2021 presentation. Erişim adresi: <https://fashionweb.io/blog/004-balenciaga-video-game-ss21.html>

- Göçmen, P. Ö. (2016). Görsel hikâye anlatımı bağlamında basılı reklamlarda fotoğraf kullanımı. *Gazi Üniversitesi Sanat ve Tasarım Dergisi*, 17, 91-105. Erişim adresi: <https://dergipark.org.tr/>
- Günel B. ve Nur E. (2007). İnsan-mekân iletişim modeli bağlamında konutta psikososyal kalitenin irdelenmesi. *İTÜ Dergisi*, 6(1), 19-30. Erişim adresi: <http://itudergi.itu.edu.tr/>
- Heskett, J. (2013). *Tasarım*. Ankara: Dost Kitapevi Yayınları.
- Intravaia, L. (2020). Discover afterworld: the age of tomorrow, the video game of Balenciaga. Erişim adresi: <https://boudoirnumerique.com/magazine-en/discover-afterworld-the-age-of-tomorrow-the-video-game-of-balenciaga-59275>
- Kassymov, N. (t.y.) Metaverse. Erişim adresi: <https://alahausse.ca/tag/metaverse/>
- Kavut, İ. E. (2019). Technological effects in fictional space; computer games and cinema case. *International Journal of Advanced Research and Review*, 4(11), 63-71. Erişim Adresi: <https://www.researchgate.net>
- Mesher, L. (2013). *İç mekân tasarımı mağaza tasarımı*. İstanbul: Literatür Yayıncılık.
- Neira, J. (2020, 9 December). Balenciaga created a video game for its fall 2021 collection, here's how to play it. *Designboom*. Erişim adresi: <https://www.designboom.com/design/balenciaga-afterworld-the-age-of-tomorrow-video-game-12-09-2020/>
- Neumeier, M. (2003). *The brand gap*. Indianapolis: New Riders Publishing.
- Oylum, N. Ç. (2014). Marka-iç mekân ilişkisinin tüketim kavramı ve hizmet sektörü çerçevesinde değerlendirilmesi. *İstanbul Ticaret Üniversitesi Fen Bilimleri Dergisi*, 13(26), 61-71. Erişim adresi: <https://www.proquest.com/>
- Öztekin, M. (2022). Kişisel görsel arşivi
- Öztekin, M. (2018). *Moda markalarının kurgusal vitrin tasarımı* (Yüksek lisans tezi, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, İstanbul). Erişim adresi: <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezSorguSonucYeni.jsp>
- Öztopçu, A. (1989). *Kurgusal mekân* (Sanatta yeterlilik tezi, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, İstanbul). Erişim adresi: <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezSorguSonucYeni.jsp>
- Park, S. Y., Lee, Y. K. ve Lee, M. A., (2021). Types and experiential value of fashion mobile play-focusing on play theory. *Journal of the Korean Society of Clothing and Textiles*, 45(1), 73-93. <https://doi.org/10.5850/JKSCT.2021.45.1.73>
- Solomon, R. M. (2018). *Consumer behavior, buying, having and being* (12th ed.). Pearson Education.
- Söğüt, A. (2020). Covid-19 pandemisi sonrası normalleşme sürecinin sürdürülebilirliğe etkisi. (Ed. Ali Kılıçer), *Mühendislik ve Mimarlık Bilimlerinde Güncel Araştırmalar*. Cetinje: Ivpe Yayınları.
- Söğüt, A. (2013). Mobilyanın endüstriyel boyutu ve insan üzerindeki psikolojik etkisi. 3. *Ulusal iç mimarlık sempozyumu mekân tasarımı endüstriyel boyut bildirisi kitabı* (268-276) içinde İstanbul: Ulusal İç Mimarlık Sempozyumu Yayınları.
- Video oyunu (t.y.). *Vikipedi* içinde. Erişim adresi: https://tr.wikipedia.org/wiki/Video_oyunu

- What Balenciaga's Afterworld: The ge of Tomorrow tells us about the future of fashion. (2021, 5 Mart). Erişim adresi: <https://www.unrealengine.com/en-US/spotlights/what-balenciaga-s-afterworld-the-age-of-tomorrow-tells-us-about-the-future-of-fashion>
- Windsor, S. (t.y.). Balenciaga - afterworld: the age of tomorrow. *Dimension*. Erişim adresi: <https://www.dimensionstudio.co/work/balenciaga-afterworld-age-tomorrow-volumetric>
- Yalçın, Ç. (2017). *1980 sonrası bilim kurgu filmlerinin kurgusal mekân üzerinden örnekler ile analizi* (Doktora tezi, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, İstanbul). Erişim adresi: <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezSorguSonucYeni.jsp>
-



To Cite This Article: Babacan Çörekci T. and Kavut İ.E. (2022). Size-Dependent Change of the Items that Define the Space In Game Spaces: It Takes Two Example. *Journal of Interior Design and Academy*, 2(2), 149-172.

DOI: 10.53463/inda.20220108

Submitted:06/03/2022

Revised: 26/10/2022

Accepted: 13/11/2022

SIZE-DEPENDENT CHANGE OF THE ITEMS THAT DEFINE THE SPACE IN GAME SPACES: IT TAKES TWO EXAMPLE

Oyun Mekânlarında Mekânı Tanımlayan Öğelerin Boyuta Bağlı Değişimi: It Takes Two Örneği

Tuğçe BABACAN ÇÖREKÇİ¹, İsmail Emre KAVUT²

Öz

Mekânın anlamlandırılabilmesi ve tanımlanabilmesi için kullanıcıların içinde bulundukları ve etkileşim halinde oldukları mekânları duyuları, bilgi ve tecrübelerinden faydalanarak algılaması gerekmektedir. Mekânın tanımlanması ile mekânın örgütsel sistemleri arasında bir ilişki bulunmaktadır. Bir mekânı tasarlayarak yerleri yaratmak tasarımcının görevlerinden biridir. Tasarım eğitimi sürecinde kullanıcının ihtiyaçları doğrultusunda gerekli mekân düzenlemeleri yapılarak kullanıcının ihtiyacını ve mekânın gereksinimlerini karşılamak önemlidir. Oyun ile öğrenme tasarımcılara bir kavramı deneyimleme imkanlarının olamadığı durumlarda kurgusal mekânlarda bu deneyimi kazanabilme olanağını sağlar. Kullanıcı deneyiminin yanı sıra oyuncular için mekânsal öğeleri ve bunların tasarımın temelinde yer alan oran, ölçek, renk, ritim, denge, ahenk ve düzen gibi kavramların deneyimlenmesi de sağlanabilmektedir. Kurgusal mekânlar ve özellikle oyun mekânları oyuncuya kararlarını kendi verebilmesi ve mekânı bütünüyle deneyimleyebilme olanağı sağlaması bakımından mekânın tasarımını temel alan mimarlık, iç mimarlık disiplinlerinde öğretim materyali olarak kullanılabilir niteliktedir.

Anahtar Kelimeler: Kurgusal mekân, mekân algısı, mekânsal boyut, oyun ile öğrenme, ölçek

Abstract

In order for the space to be meaningful and defined, users need to perceive the spaces they are in and are in constant interaction with their knowledge and experience through their senses. There is an relationship between the definition of space and the organizational systems of space. Creating places by designing a space is one of the tasks of the designer. In the design education process, it is important to meet the needs of the user and the requirements of the space by making the necessary space arrangements in line with the needs of the user. Game based learning provides designers with the opportunity to gain this experience in fictional spaces in cases where they do not have the opportunity to experience a concept. In addition to the user experience, it is also possible for the players to experience the concepts such as ratio, scale, color, rhythm, balance, harmony and order, which are the basis of any design. Fictional spaces and especially game places can be used as teaching materials in the disciplines of architecture and interior architecture as they allow the player to make their own decisions and to experience the space completely.

Keywords: Fictional space, game based learning, perception of place, scale, spatial dimension

¹ **Correspondence to:** Res. Assist., İstanbul University, İstanbul, babacan@istanbul.edu.tr, ORCID No: 0000-0003-0606-6505

² Assoc. Prof. Dr., Mimar Sinan Fine Arts University, İstanbul, emre.kavut@msgsu.edu.tr, ORCID No: 0000-0003-2672-4122

1. GİRİŞ

Yer (place) ve mekân (space) kavramları mekân ile uğraşan mimarlık, iç mimarlık gibi disiplinlerde özellikle önem kazanmaktadır. Bir mekânın yere dönüşüm sürecinde mekânın kullanıcısının önemli bir yeri vardır. Kullanıcıların fiziksel özellikleri, ihtiyaçları mekânı tanımlarken ve kendilerine ait yerlerini oluşturmalarında etkilidir. Bir mekânın kullanıcı tarafından tanımlanarak, yere dönüşmesi sürecine yardımcı olan mekânı tanımlayan elemanlar, mekânın örgütlenmesi ve bu örgütlenmenin kullanıcı üzerindeki etkileri kullanıcının yer ile ilişkisini şekillendirmektedir. Mekânın örgütlenmesi ve mekânı tanımlayan elemanların yerleştirilmesinde mekânın tasarlanması ve yerlerin yaratılmasını konu alan tasarım alanında çalışmalar yapan mimarlık ve iç mimarlık gibi disiplinlerin yeri çok önemlidir.

Tasarım eğitiminde öğrencilere oran, ölçek, renk, ritim, denge, ahenk ve düzen gibi kavramlar öğretilerek bunların mekânda etkileri üzerinde durulmaktadır. Bu soyut bilgileri fiziksel ürün olarak maket üzerinden değerlendirmeleri istenen öğrencilerin bu soyut kavramları anlamakta ve gerekli çözümlmeleri yapabilmekte zorlandıkları yerler olabilmektedir. Özellikle teknoloji çağında her tür bilgiye hızla ulaşabilen öğrencilerin farklı örnekler ile bu soyut kavramları öğrenmeleri sağlamak için pek çok ara yüz mevcuttur.

Kurgular ve kurguların geçtiği kurgusal mekânlar son yıllarda öğretici bir araç olarak kullanılabilir. Tasarım öğrencilerinin sinema, edebiyat ve oyun gibi çeşitli kurgularda oran, ölçek, renk, ritim, ahenk ve düzen gibi soyut kavramları keyif aldıkları bir arayüzde görsel olarak algılamalarını ve deneyimlemelerini sağlayarak açıklamak ve anlaşılır kılmak mümkündür. Bu kurgular arasından oyun özellikle deneyim yolu ile öğrenme süreçlerinde oyuncuların pek çok farklı senaryoyu deneyimleyebilmesine olanak sağlaması bakımından önemli bir eğitim aracıdır.

Bu araştırmada Hazelights Studios firması tarafından geliştirilip 2021 senesinde piyasaya sürülen It Takes Two oyununun mekânları üzerinden bir inceleme gerçekleştirilmiştir. Kullanıcının boyutlarının değişimi ile mekânı tanımlayan elemanların değişimi, nesnelerin yeni kazandığı işlevler Ching'in (2007) tanımladığı mekânı tanımlayan elemanlar, Özdemir 'in (1994) mekânın örgütsel etkileri ve Cross'un (2001) kullanıcıların yer ile ilişkileri ile ilişkilendirilerek değerlendirilecektir. Bu değerlendirmeler sonucunda kullanıcıların mekânlarda değişen deneyimlerinin mekâna etkileri incelenecek ve tasarım eğitiminde oyun karakterleri üzerinden deneyimlenen bu durumların öğrencilerin soyut kavramları algılama süreçlerindeki etkileri araştırma ile ilişkilendirilerek sunulacaktır.

2. KAVRAMSAL ÇERÇEVE

Kavramsal Çerçeve altında mekân algısı (perception of place), mekânı tanımlayan elemanlar, kurgusal mekân, oyun mekânları ve son olarak oyun ile öğrenme konularına yer verilecektir.

2.1. Mekân Algısı

Stenros'a göre (1993) algı, gerçekliği anlama ve onun hakkında bilgi edinme ve çevre ile etkileşim içinde olma yolumuzdur. Göler (2009) insanı bir algı, biliş ve davranış mekanizması olarak tanımlar. Algının ise duyular yoluyla çevreden bilgi edinme eylemi olduğunu ifade eder. Algı kişilere göre değişen bir olgudur ve hareket algının oluşmasında büyük bir rol oynamaktadır. Özen'e (2006) göre algılama, çevresel bilginin duyular aracılığı ve zihinsel bir süreçte okunması şeklinde gerçekleşen aktif bir süreçtir. İnceoğlu (2010) bireyin gereksinimleri ve onlardan kaynaklanan güdülerinin, bireyin bilgi birikimi ve deneyimlerinin de algılama süreçlerinin işleminde önemli rol oynadığını ifade etmektedir (Güleç Solak, 2017).

Bir mekânı deneyimlemek algıya dayalıdır ve çevresel deneyimi mümkün kılan mekânsal yönelim, tanımlama ve temsil yoluyla gerçekleşebilir (Stenros, 1993). Aslan, Aslan ve Atik (2015) mekân algısını insanın sürekli etkileşim halinde olup bulunduğu mekânı duyular yolu ile bilgi ve tecrübelerinden faydalanarak algılaması olarak yorumlar. Algılamanın büyük bir bölümünü görsel algı oluştururken; boyutsal, ısısal ve işitsel algı çeşitlerinin de insanın mekânı algılaması sürecinde rol oynadığından bahsederler.

İç mekân algılaması en temel tanımıyla, bakanın kendisi ile çevresinde gördüklerinin birbirlerine göre konumlarını algılaması olarak tanımlanabilir (Aslan vd., 2015). Bir mekânı oluşturan mobilya, aksesuar, zemin gibi tüm bileşenlerin görsel etkileri, onların tasarım öğeleri olan; nokta, çizgi, renk, form ve dokunun uyarıcı özelliklerinden etkilenecek bunların her birine anlam yüklenmesiyle oluşur (Dommelen, 1971; akt: Aslan vd., 2015)

Mekânın algılanması sürecinde insanın mekân ile etkileşimi oldukça önemli bir noktada yer almaktadır. İnsan mekânı bu etkileşimler doğrultusunda algıladığı ve kendisi için tanımlı bir yere dönüştürür. Mekânın tanımlanması ve birey için bir anlam ifade etmesi yoluyla mekânın kullanıcısı ve mekân arasında dönüşümlü bir bağ oluşur. Ayalp (2012) bir kişi ile bir mekân arasında karmaşık bir etkileşim olduğundan bahseder. Kişinin mekânı tanımladığı gibi, mekânın da kişiyi tanımladığını; kişi mekâna anlam verirken, mekânın da kişiye anlam verdiğini belirtir. Yani kültürel, psikolojik, ekonomik ve fiziksel boyutlarında kişi ve mekân arasında karmaşık ve ikili bir etkileşim olduğunu ifade eder. Kullanıcıların fiziksel özellikleri, ihtiyaçları mekânı tanımlarken ve kendilerine ait yerlerini oluşturmalarında etkilidir.

Mekânın algılanması özellikle çevre psikolojisi altında incelenen yer duygusu (sense of place) konusu ile ilişkilidir. Zendehtdelan, Pouyanfar ve Ahmad (2013) bireyin mekânı algılayarak mekâna birtakım anlamlar yüklediğini; bu anlam ve algıları çözdüğünde yer duygusunun oluştuğunu belirtir. Yer duygusu Steele (1981) tarafından 3 grup altında incelenmiştir. Bu gruplardan yer duygusunu belirli bir ortamda bir kişinin belirli deneyimi (uyarılmış, heyecanlı, neşeli, geniş ve benzeri duygular) olarak tanımlarken; yerin ruhunu (spirit of place) bazı yerlere özel bir "his" veya kişilik kazandıran özelliklerin birleşimi (gizem ruhu veya bir kişi veya grupla özdeşlik ruhu gibi) ve ortamı (setting) hem fiziksel hem de sosyal unsurlar dahil bir kişinin yakın çevresi olarak tanımlamıştır (Cross, 2001). Cross (2001), Steele'in (1981) tanımından ve pek çok farklı literatürde yapılan yer duygusu tanımlarından yola çıkarak kullanıcıların yer ile ilişkisini biyografik (biographical), manevi (spiritual), ideolojik (ideological), anlatısal (narrative), metalaştırılmış (commodified), bağımlı (dependent) olmak üzere 6 farklı grup altında incelemiştir. Cross'un (2001) tanımlamasına göre biyografik yer ilişkisi bir yerde doğmak ve bir yerde yaşamak yoluyla, zamanla gelişen bir ilişki olarak tanımlanırken, manevi ilişki aidiyet duygusu hissetmek olarak tanımlanır, yaratılabilen bir şey değil basitçe hissedilen bir duygudur. İdeolojik ilişkiler ahlaki kurallara göre yaşamak, yere karşı insanların edindiği sorumluluklar olarak tanımlanmaktadır. Anlatısal ilişkiler ise yaratılış mitleri, aile hikayeleri, siyasi hikayeler ve kurgusal hikayeler dahil olmak üzere hikayeler aracılığıyla bir yer hakkında bilgi edinme yoluyla oluşmaktadır. Metalaştırılmış ilişkiler arzu edilen özelliklerin ve yaşam tarzı tercihlerinin bir listesine dayalı bir yer seçme, gerçek yerlerin ideal olanlarla karşılaştırılması olarak tanımlanmaktadır. Bağımlı ilişkilerin oluşumunda ise seçim eksikliği, başka bir kişiye bağımlılık veya ekonomik fırsatların sınırlı oluşu etkilidir.

2.2. Mekânı tanımlayan elemanlar

Mekân sadece dört duvarla tanımlanabilen bir alan olarak düşünülmemelidir. Relph (1976) yeri, bireyin mekânı kullanımıyla ortaya çıkan anlamlar aracılığıyla şekillendirilmiş, doldurulmuş mekân olarak tanımlamaktadır. Bir alan duvarlar, bölücüler ve yapısal elemanlar olmadan da tanımlanabilir ve anlamlandırılarak bir yere dönüşebilir. Ayalp (2012) yer kavramını, bireyin mekânı kullanımıyla ortaya çıkan mekânın bir boyutu olarak nitelendirmektedir. Yer ile insanın varoluşu arasında çok boyutlu bir bağ bulunmaktadır, insanlar yaşamlarını sürdürebilmek için bilinmeyen bir evrende yaşam çevresini inşa ederek yeri var eder (Koçyiğit ve Gorbun, 2012).

Algıya dayalı mekânı analiz etme yöntemlerine çevresel analiz denir. Çevre analizi hem algıların hem de bunların ortaya çıkardığı görüntülerin analizine dayanır (Stenros, 1993).

Bir oda ölçeğinde bile, mobilyalar ya bir mekân alanı içinde biçimler olarak durabilir ya da bir mekânsal alanın biçimini tanımlamaya hizmet edebilir. Bir binadaki her bir mekânın biçimi ve çevrenmesi, etrafındaki boşlukların biçimini ya belirler ya da bu biçim tarafından belirlenir. Herhangi bir üç boyutlu form, kendisini çevreleyen uzayın hacmini doğal olarak ifade eder ve kendisine ait olduğunu iddia ettiği bir etki alanı veya bölge oluşturur (Ching, 2007). Mekânı ayrıştıran ve tanımlayan öğeler Ching (2007) tarafından yatay ve dikey öğeler olmak üzere 2 grupta incelenmiştir. Yatay Öğeler arasında Taban Düzlemi, Yükseltilmiş Düzlem, Alçaltılmış Düzlem ve Üst Düzlem bulunurken; Dikey Öğeler kendi içinde Dikey Doğrusal Elemanlar, Tek Dikey Düzlem L-Şekilli Düzlem, Paralel Düzlemler, U- Şekilli Düzlem ve Dört Düzlem (Kapatma) şeklinde gruplanmaktadır.

Mekânı tanımlayan yatay öğelerden taban düzlemi yatay bir düzlem olarak basit bir uzay alanını tanımlar ve alan çeşitli malzeme ve doku farklılıkları ile görsel olarak güçlendirilebilir. Yatay bir düzlemin tanımlayıcı bir öge olabilmesi için yüzeyi ile çevresindeki alanın yüzeyi arasında renk, ton veya dokuda algılanabilir bir değişiklik olması gerekir.

Yükseltilmiş taban düzlemi ise yer düzleminin üzerinde belirli bir yükseklikte yer alan hacmi yükseltilmiş dikey yüzeyler ile tanımlanan bir yatay bir düzlem olarak tanımlanabilir.

Alçaltılmış Taban Düzlemi yer düzlemi altında kalan yatay bir düzlem, bir alan hacmini tanımlamak için alçaltılmış alanın dikey yüzeylerini kullanır.

Üst Düzlem olarak adlandırılan yukarıda yer alan yatay bir düzlem, kendisi ile yer düzlemi arasında bir boşluk hacmi tanımlar. Üst düzlemi desteklemek için kolonlar veya direkler gibi dikey doğrusal elemanlar kullanılırsa, alan boyunca alan akışını bozmadan tanımlanan alanın sınırlarını görsel olarak belirlemeye yardımcı olurlar.

Mekânı tanımlayan dikey öğelerden dikey doğrusal elemanlar, bir uzay hacminin dikey kenarlarını tanımlar. Kenarları ve köşeleri tanımlanmadan hiçbir mekân hacmi oluşturulamaz. Dört sütun, daha büyük bir oda veya ortam içinde ayrı bir alan hacminin köşelerini oluşturabilir.

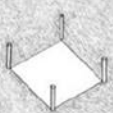
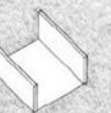
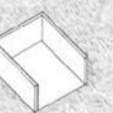
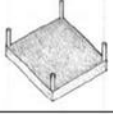
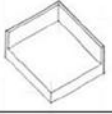
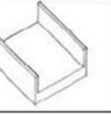
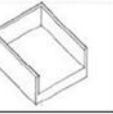
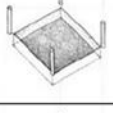
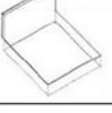
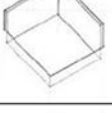
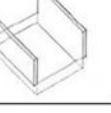
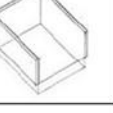
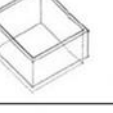
Tek bir dikey düzlem, cephenin olduğu alanı ifade eder. Bir düzlemin yüzey rengi, dokusu ve deseni, onun görsel ağırlığı, ölçeği ve oranı hakkındaki algımızı etkiler.

Dikey düzlemlerin L şeklinde bir araya gelmesi ile köşesinden dışa doğru bir uzay alanını tanımlar. Bu alan, iki düzlemin bir araya geldiği köşede güçlü bir şekilde tanımlanmış ve belirli bir alanı çevrelemiş olsa da köşeden uzaklaştıkça hızla dağılır.

İki paralel dikey düzlem, karşılıklı paralel olarak konumlandırılmış düzlemler arasındaki boşluk hacmi tanımlar. Düzlemler tarafından oluşturulan alanın açık uçları, mekâna güçlü bir yön hissi verir. Paralel düzlemler birleşerek köşe oluşturmadığından ve alanı tam olarak çevrelediğinden, mekân dışa dönüktür.

Dikey düzlemlerin U şeklinde bir araya gelmesi alanın açık ucuna doğru yönlendirilen bir alan hacmini tanımlar. Dikey düzlemlerin U-şekilli birleşimi hem içe odaklı hem de dışa yönelimli bir uzay alanını tanımlar. Alanın kapalı ucunda alan iyi tanımlanmıştır. Alanın açık ucuna doğru dışa dönük hale gelmektedir.

Dört dikey düzlem, içe dönük bir alanın sınırlarını belirler ve bir kabuk oluşturur. Alan tamamen kapalı olduğundan, tanımladığı alan doğal olarak içe dönüktür.

	Dikey Doğrusal Elemanlar	Tek Dikey Düzlem	L şekilli Dikey Düzlemler	Paralel Düzlemler	U şekilli Dikey Düzlemler	Dört Düzlem (Kapatma)
Taban Düzlemi						
Yükseltilmiş Taban Düzlemi						
Alçaltılmış Taban Düzlemi						
Üst Düzlem						

Şekil 1. Mekânı tanımlayan yatay ve dikey öğelerin birbiri ile ilişkileri (Ching, 2007).

Mekânı tanımlayan yatay ve dikey öğeler bir araya gelerek pek çok farklı mekânı tanımlayabilir ve ayrıştırabilir. Üst düzlem ve Dikey Doğrusal elemanların bir araya gelmesi kentsel mekânda bir üst örtüyü anımsatırken, üst düzlem ve dört dikey düzlemin bir araya gelişi konut yapısının bir odasını, Yükseltilmiş Taban düzlemi ve U şekilli dikey düzlemler bir performans sahnesini tanımlayabilir (Şekil 1).

Özdemir (1994) ise mekânsal örgütlenme sürecinde mekân bileşenleri ve öğelerinin etkili olduğunu ifade eder. Mekân bileşenleri mekânın yapısal strüktürüne ait elemanlarken, mekânsal öğeler mekânın oluşumundan sonra mekânda yerlerini alan donatı ve aksesuarlardır. Özdemir (1994) mekânı

oluşturan bileşenlerin mekânsal örgütlenmede farklı şekillerde yer aldığını, mekânın birey mekânı algılamasında etkili olduğunu ifade eder ve sınırlayıcı, belirleyici, yönlendirici, odaklayıcı, süreklilik sağlayıcı, anlam taşıyıcı, birleştirici ve ayırıcı roller üstlenebileceğini belirtir. Sınırlayıcı olarak zeminde döşemeden farklı olarak bir halının kullanılması, geniş bir açık alanda iki işlevin birlikte sürdürülmesi için bölücü işlevi göre bir donatının bulunması mekânın tanımlanmasına olanak sağlayabilmektedir. Bir mekâna yerleştirilen televizyon gibi o alanın işlevini ifade eden donatılar belirleyici elemanlardır. Aynı şekilde televizyonun yerleştirildiği yöne göre oturma elemanlarının yerleştirilmesi ile televizyon yönlendirici ve odaklayıcı eleman olarak da bir işlev kazanır. Mekânın içinde yer alan bileşen ve öğeler mekânın tanımlanması sürecinde sistemli bir şekilde pek çok farklı rol üstlenebilirler (Özdemir, 1994).

2.3. Kurgusal Mekân

Kurgusal mekân kavramının keşfi, Ehn'in (1988) tasarımın her zaman gelenek ile halihazırda var olan ve gelecekte var olabilecek olan arasındaki aşkınlık arasındaki gerilime yakalandığı iddiasında çerçevelenebilir. Malmgren (1985) kurgusal mekânı, yerleşik uygulamalardan gelen öğelerin yeni bir grup oluşturmak üzere oluşturulmuş öğelerle birlikte belirlendiği melez bir yapı olarak tanımlamıştır. Kurgusal alan kavramı, katılımcı tasarımdaki katılımcıların yerleşik gündelik pratiklerin değiştirildiği veya askıya alındığı bir tasarım alanı yaratma sürecini anlamak arayüz sağlar. Edebi teoriden esinlenerek, kurgusal mekân üretiminin, sahne dekorlarının aracılık ettiği hayali oyunları uygulayan katılımcılar açısından anlaşılabilirliği tartışılmaktadır (Dindler, 2010).

Edebi anlatıdaki olayların, karakterlerin ve nesnelerin ortamlarının ve çevrelerinin alanı olan mekân, diğer alanlarla (öykü, karakter, zaman ve ideoloji) birlikte kurgusal bir evren oluşturur. Worth (2004) bireylerin kurgusal bir dünyaya girdiğinde ya da kurgusal dünyanın hayallerine dahil olmasına izin verdiklerinde fiziksel kurallardan bağımsız bu mekânlara olan şüpheli yaklaşımlarını bilinçli bir şekilde bırakmadıklarını ifade eder. Birey herhangi bir şeye inanıp inanmamaya isteyerek karar veremez, tüm görsel veya duyuşsal ipuçları aksini söylüyorsa fiziksel mekânda var olmayan bir şeye isteyerek inanabilir. Kurguyla uğraşırken, birey eleştirel bir yetiyi bırakmasa da daha çok yaratıcı bir yeti kullanır. Birey aktif olarak şüpheyi bırakmasa da aktif olarak inanç yaratır. Birey kurgusal alanlara girmeyi öğrendikçe yeni bir alanı deneyimlemek için daha fazla istek duymaya başlayabilir (Worth, 2004). Ronen (1986) kurgusal mekânların bazı özelliklerini betimlemek amacıyla, mekânın, yazılı metinler tarafından kullanılan kelimeler ile inşa edilmiş anlamsal bir yapı olduğunu ifade eder ve bu kurgusal yapıyı çerçeve olarak adlandırır. Çerçeve, kurgusal bir yer, kurgusal karakterlerin, nesnelerin ve yerlerin gerçek veya potansiyel çevresidir, çeşitli kurgusal varlıkların konumunu

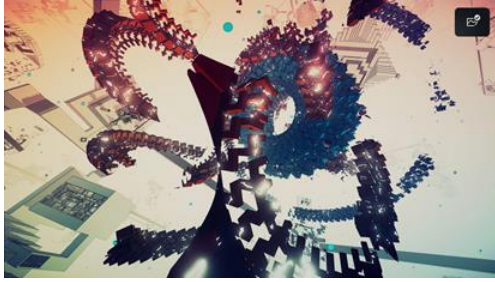
belirleyen mekânsal bir kavramdır. Çerçeveler, öyküdeki olay ve durumlara gelişebilecekleri alanı sağlayan kurgusal yerler ve konumlardır. Çerçeveler, kurgusal evrenin genel organizasyonundaki konumlarına göre farklılık gösterir. Ronen (1986) çerçeve olarak adlandırdığı olay örgüsünün geliştiği kurgusal alanın özelliklerini genel (public)/ özel (private); açık (open)/ kapalı (closed) ve şahsi (personal)/ şahsi olmayan (impersonal) olarak 3 grupta inceler. Olay örgüsüne göre kurgusal mekânların özellikleri süreç içinde değişebilmektedir. Worth (2004) bireyin, edebi kurgusal dünyadan farklı olarak filmin kurgusal dünyasını karşılaştırılabilir bir şekilde deneyimlediğini ifade eder. Birey tiyatrodan otururken, bir roman okurken olay örgüsünün açılımını deneyimledikleri gibi, kurgunun gelişimini de aynı şekilde izleyebilmektedir. Ancak birey film izlerken hayal gücü, okuyarak deneyimlediği yazılı olarak yaratılmış bir dünyaya girdiğinde olduğu gibi devreye girmez. Film ile görüntüler önlerinde net bir şekilde sunulurken, edebiyatla kendi görüntülerini yaratırlar. Bununla birlikte film, izleyicilerin edebi kurguların okuyucusuna açıkça söylediği bazı şeyleri hayal etmelerini de sağlayabilir.

2.4. Oyun Mekânları

Hutchison (2010) video oyunları oynamanın gerçek dünya deneyiminin, bir bilgisayar masasında, bir televizyonun önündeki kanepede ya da bir otobüste işe ya da okula giderken vakit geçirmek olabileceğini ancak, oyuncunun gerçek dünyadaki yer bağlamından bağımsız olarak, video oyununun içindeki sanal dünyanın, oyuncuları saatlerce sarıp içine aldığı ifade eder. Davies (2007) oyun oynamanın “sihirli bir çember” olarak tanımladığı farklı bir dünyaya adım atmaya gerektirdiğini belirtir. Sihirli çember kavramını, oyunları kapalı sistemler olarak ele alarak oyuncuların bir oyuna katıldığında, aynı anda bu oyunla bir tür sözleşmeye girdiklerini oyun dünyasını, kurallarını ve sınırlarını anlamayı ve kabul etmeyi kabul ettiklerini belirten bir kavram olarak tanımlar. Gerçek dünyayı bir oyun alanı olarak kullanan oyunların gün geçtikçe yaygınlaşması ve bunu yaparak oyun ile gerçeklik arasındaki sınırları bulanıklaştırmaları oyun alanının sınırlarını genişletmekte ve gerçeklik ile kurgusal arasındaki sınırı bulanıklaştırmaktadır. Bu oyun dünyası ile oyun dışı dünya arasında bir karışıklık yaratarak hem oyun sırasında hem de potansiyel olarak oyun sonrasında oyuncuların yer algısını değiştirebilmektedir. Mekân algısına sahip oyun geliştiricileri “mekân tasarlamak (designing spaces)” yerine “yerler yaratmak (creating places)” alışkanlığı ile kültürel olarak anlamlı ve oyuncularda duygusal olarak yankı uyandıran yerler yaratır (Hutchison, 2010). Bu bağlamda oyun tasarımcıları, iç mimarlardan, mimarlardan, şehir plancılarından ve mekânsal tasarımla ilgili diğer kişilerden büyük ilham alabilir (Davies, 2007).

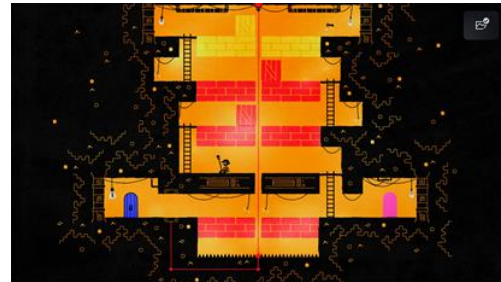
Oyun mekânları, oyunu oynayan birey için pek çok deneyim fırsatı sunar. Bu mekânlar dünyada mevcutta yer alan mekânlardan oluşabileceği gibi, fiziksel dünyanın kurallarından bağımsız şekillenen alanlar olarak da var olabilir. Bu çeşitli mekânlar özellikle tasarım eğitiminin temelinde yer alan oran, ölçek, renk, ritim, denge, ahenk ve düzen gibi soyut kavramların deneyim yolu ile öğrenebilmesi için bir ortam sağlayabilir niteliktedir.

Oyun mekânlarının kurguları gereği tanıdığımız fiziksel dünyadan ayrıldığı mekânlarda soyut kavramları da deneyimleyebilmek mümkün olmaktadır. Manifold Garden oyununda fizik yasalarının geçerli olmadığı bir mimari mekân yer almaktadır. Geometri her yönde sonsuz bir şekilde tekrar eder niteliktedir ve düşmek sizi başladığınız yere geri götürür. Oyuncular bakış açını değiştirerek bu kurgusal dünyayı yeni şekillerde görmek için yerçekimini manipüle edebilirler. Oyuncunun evrenin kurallarına hâkim olduğu bu oyun mekânında yeni bir dünya inşa edilir (Şekil 2).



Şekil 2. Manifold Garden oyun mekanında ritim ve denge (Playstation,2021)

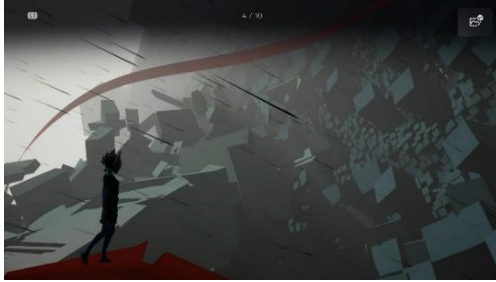
Hue oyun kurgusunda renkler ön plandadır. Oyuncunun yönettiği karakterin geçmesi gereken alanların rengine uygun olarak renk karışımlarını renk çarkı üzerinden sağlaması gerekmektedir (Şekil 3).



Şekil 3. Hue oyun mekanında renk (Playstation,2021)

Bound, hoş olmayan bir boşanma ve bunun bir parçası olan ebeveynler, bu ebeveynleri tartışırken izleyen çocuklar, bu tartışmaların sonuçları ve hem çocukluk hem de yetişkinlik döneminde kavgacı bir bölünmenin sunabileceği potansiyel duygusal zorluklar hakkında bir oyundur (Heineman, 2016).

Geniş açıklıkları geçmek için geometrik şekillerden oluşan platformları oluşturmak için müziğin ritmine uygun dans hareketlerinin kullanılması gerekmektedir (Şekil 4).



Şekil 4. Bound oyun mekanında ahenk ve düzen (Playstation,2021)

Lost in Random, bir zarın her şeyi karanlık ve çarpık bir peri masalıdır. Bu oyunun mekânında bireylerin günlük hayatlarında kullandıkları objeler mekânlara dönüşmüş olarak karşımıza çıkıyor. Oyunun ana karakteri bir zar boyutundadır ve çaydanlıkta yaşamaktadır (Şekil 5).



Şekil 5. Lost in Random oyun mekanında oran ve ölçek (Playstation,2021)

Tearaway Unfolded kurgusunda ise tüm dünya kağıttan oluşmaktadır. Oyuncular, gökyüzünde gizemli bir şekilde açılan bir portala mesaj iletmekle görevli olan haberci karakterleri kontrol ederler. Oyun boyunca, haberciler ulaşmak ve kağıt dünyalarını kurtarmak için birçok oyun mekânını yeniden şekillendirerek kendi rotalarını oluşturmak durumunda kalmaktadır (Şekil 6).



Şekil 6. Tearaway Unfolded oyun mekanında ahenk ve oran (Playstation,2021)

2.5. Oyun ile Öğrenme

Oyunlar, uygulama ve çeşitlilik yoluyla insanlara belirli bir disiplinin (veya uygulamanın) sorunları ele alma ve çözme yollarını deneyimleme fırsatları sunar. Oyunlar, özellikle bilgisayar veya video oyunları, birçok yönden öğrenmek için etkileşimli olmaları ve insanlara sonuçları etkileme yeteneği vermeleri açısından faydalıdır. İnsanları yeni dünyaları test etmeye ve diğer bakış açılarını düşünmeye teşvik ederler. İnsanları çok değişkenli sistemler aracılığıyla sorunları keşfetmeye teşvik ederler (Marlow, 2009).

Oyun Temelli Öğrenme (GBL- Game Based Learning), “oyun bağlamına yerleştirilen belirli sorun senaryoları” olarak tanımlanabilir. Eğitimde dijital oyunların kullanılmasının aksine, Oyun temelli öğrenme, eğitmenin oyunlarda bulunan en iyi uygulamaların geleneksel müfredat tasarım süreciyle nasıl bütünleştiğini düşünmesini gerektirir. Oyun temelli öğrenme yöntemleri ile bir eğitim müfredatı tasarlamak, öğrencileri öğrenme hedeflerine ulaşmaları için motive etmenin etkili bir yolu olabilir. Eğitmenler, müfredatın tasarım sürecini oyun temelli öğrenmenin olguları eşleştirerek, öğrenme etkinlikleriyle uyumlu oyun niteliklerinin ve oyun öğelerini belirleyerek derslerinin temelini oluşturan yapıya göre bu eşleşmeleri yapabilmektedir (Alaswad & Nadolny, 2015).

Bilgisayar oyunları ve genel olarak oyunlar eğitim amaçlı kullanıldığında, öğrenme süreçlerinin çeşitli yönleri desteklenir. Öğrenciler, bir çözüm seçmek veya belirli bir noktada karar vermek için farklı alanlardaki bilgileri birleştirmeye teşvik edilir, kararlarına ve eylemlerine göre oyunun sonucunun nasıl değiştiğini test edebilirler, diğer ekip üyeleriyle iletişim kurmaya ve sonraki adımları tartışmaya ve müzakere etmeye teşvik edilir, böylece diğer şeylerin yanı sıra sosyal becerilerini de geliştirir. Oyun temelli öğrenme kavram ve yaklaşımlarının yüksek öğrenme değerine sahip olduğu belirli eğitim alanları vardır. Bu alanlar, eleştirel düşünme, grup iletişimi, tartışma ve karar verme gibi becerilerin yüksek önem taşıdığı disiplinler arası konulardır. Bu tür konular, tek başına öğrenilirse, çoğu zaman gerçek dünya bağlamlarında uygulanamaz (Pivee, Dziabenko, & Schinnerl, 2003).

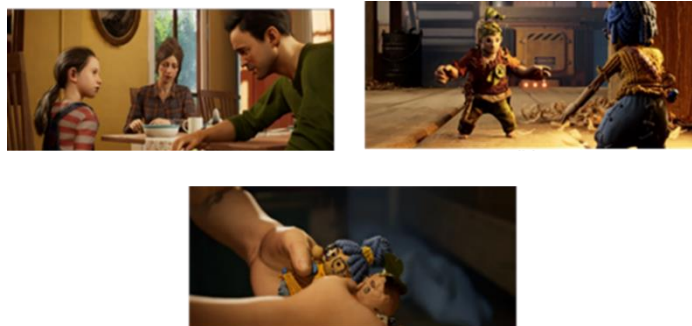
Tasarım stüdyosu, çoğu mimarlık okulunun müfredatlarının %30 ila %50'sini tasarım eğitimi ve öğretimine ayırdığı mimarlık eğitiminin temelini oluşturur. Tasarım stüdyosu, geleceğin tasarımcılarının şekillendiği ortam olarak nitelendirilebilir. Tasarım sürecinin sezgiye, mantıksal işleme ve titiz akıl yürütmeye dayalı olarak işlemesi amaçlanmıştır (Salama, 2005). Tasarım eğitiminde farklı öğrenme etkinlikleri aracılığıyla deneyim çok önemlidir. Temel amaç, tasarım olarak küresel bir ortak dil kazanmak için tasarım öğrencilerinin analitik ve soyut düşünme yoluyla algısal becerilerini geliştirmektir. Ayrıca bazı dışsallaştırma yöntemleriyle bu soyut kavramsal fikrin

somut bir tasarım ürününe nasıl aktarılacağı öğretilir. Konseptin bir tasarıma aktarılması sürecinde, tasarım eğitimi için en önemli anahtar kelimelerden biri denemedir (Demirbaş, 2008).

Marlow (2009) oyunların, sürece dahil bireylerin ve ortamların gerekliliklerini ve sorunlarını keşfederek tasarım öğrencilerinin bir konu hakkında daha derin ve daha kapsamlı bir anlayış kazanmalarına yardımcı olabileceğini savunur. Daha aktif keşif ve daha az pasif dinleme sunmaları bakımından eylemde bulunmayı ve sonuçları hissetmeyi kolaylaştırırlar. Tasarımcıların oyunların mekân tasarlama ve yerler yaratma süreçlerine destek verebileceği gibi; tasarım eğitiminin temelini oluşturan oran, ölçek, renk, ritim, denge, ahenk ve düzen gibi (Sarioğlu Erdoğan, 2016) kavramlarının kurgusal mekânlar aracılığı ile mekânda etkilerinin öğrenciler tarafından deneyimlenerek kavranması sağlanabilir.

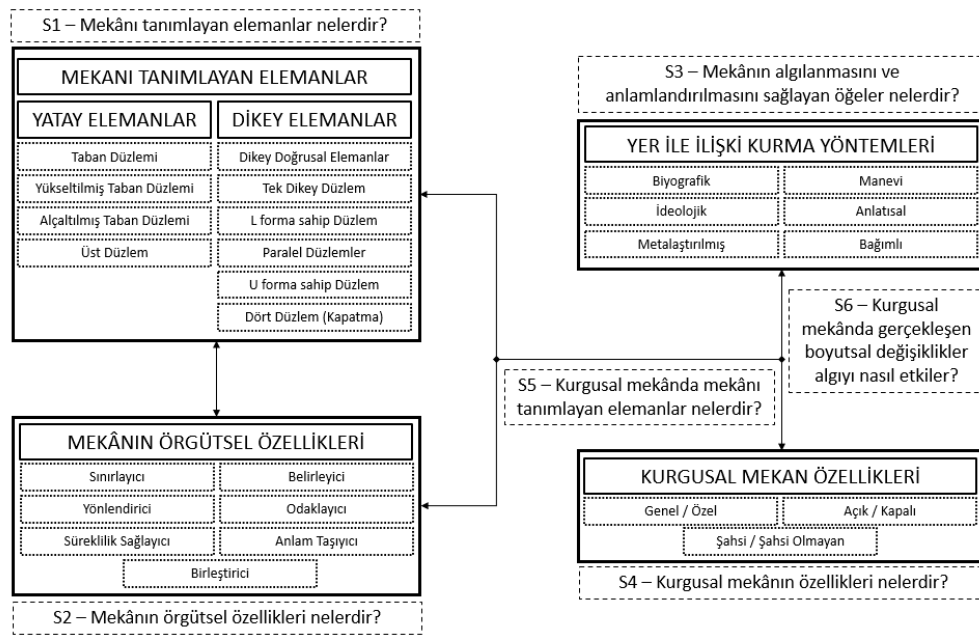
3. YÖNTEM

Hazelight Studios tarafından geliştirilen ve EA (Electronic Arts) tarafından 26 Mart 2021 tarihinde yayınlanan Bulmaca oyunları kategorisinde yer alan It Takes Two adlı oyunun mekânları üzerinden bir inceleme yapılmıştır. The Game Awards'da Yılın oyunu (Game of the year), En İyi Oyun Yönlendirmesi (Best Game Direction), En iyi Anlatı (Best Narrative), En iyi Aile Oyunu (Best Family), En iyi Çoklu oyuncu (Best Multiplayer) alanlarında aday olarak gösterilmiştir, Yılın oyunu, En iyi çoklu oyuncu, En iyi aile oyunu alanlarında ödül almaya hak kazanmıştır (The Game Awards, 2021). It Takes Two oyununda boşanma aşamasında olan bir çift olan Cody ve May karakterinin, çocukları Rose'un bir dileği ile küçülüp el ile tutulabilen birer kil ve ahşaptan oluşan oyuncaklara dönüşmesini konu alır (Şekil 7). Cody ve May çocukları Rose'a ulaşmak için yeni boyutları ile eski insan boyutlarına uygun yapılmış evin yeni mekânlarını keşfederek başa çıkmaları gereken pek çok durum ile karşılaşır.



Şekil 7. It Takes Two oyununda Cody ve May karakterlerinin insan formları, oyuncuğa dönüştükleri formları, oyuncakların Cody ve May onlarda bedenlenmeden önceki durumları (Electronic Arts & Hazelight Studios, 2021)

Bu oyunda karakterlerin boyutların küçülmesi ile mekânı tanımlayan öğeler de değişiklik göstermiştir. Mekânı tanımlayan öğelerinin değişimi araştırma modelinin oluşumunda etkili olmuştur. Çalışmanın araştırma modeli oluşturulurken “Mekânı tanımlayan elemanlar nelerdir?”, “Mekânın örgütsel özellikleri nelerdir?”, “Mekânın algılanmasını ve anlamlandırılmasını sağlayan öğeler nelerdir?”, “Kurgusal mekânın özellikleri nelerdir?”, “Kurgusal mekânda mekânı tanımlayan elemanlar nelerdir?”, “Kurgusal mekânda gerçekleşen boyutsal değişiklikler algıyı nasıl etkiler?” soruları araştırma modelinin oluşumunda etkili olmuştur (Şekil 8). Araştırma modelinin oluşturulması sürecinde incelenen literatürde mekânı tanımlayan elemanlar konusunda Ching’in (2007) Form, mekân ve düzen kitabında form ve mekân altında yer verdiği mekânı tanımlayan eleman gruplamalarından faydalanılmıştır. Mekânın örgütsel özelliklerinin incelenmesi için Özdemir’in (1994) mekânın bileşen ve öğelerinin oluşturduğu örgütsel sistemlerin mekândaki rolleri tanımlamasından yararlanılmıştır. Yer ile ilişki kurma yöntemleri başlığı altında yer alan kavramlar Cross’un (2001) yer duygusu tanımlarından faydalanarak oluşturduğu kullanıcıları yer ile ilişkileri alanındaki çalışmalarından faydalanılmıştır. Kurgusal mekânın özellikleri araştırma modeline dahil edilirken Ronen’in (1986) kurgusal mekân alanında kurgusal mekânların tanımlanabilir bir alan olabilmesi için belirlediği özellikler değerlendirilmiştir. Oyunun görselleri incelendiğinde araştırma modelinde mekândaki değişimler üç ana başlıkta toplanmıştır. Bu başlıklar mekânı tanımlayan nesneler, mekâna dönüşen nesneler ve yeni işlev kazanan nesneler olarak gruplanmıştır. Bu gruplar altında oyun mekânları ve mekânı tanımlayan öğelerin dönüşümü incelenmiştir.



Şekil 8. Araştırma modeli

4. OYUN MEKÂNLARINDA MEKÂNI TANIMLAYAN ÖĞELER

Fiziki mekânlarda kullanıcının antropometrik ölçülerine göre mekân tasarımı şekillenmektedir. Evrensel tasarım kriterlerine göre mekânı tasarlamak günümüzde özellikle tasarımcılar tarafından dikkat edilen bir konudur.

4.1. Oyun Mekânının Genel Özellikleri

Araştırmada incelenmiş olan Hazelight Studios tarafından geliştirilmiş It Takes Two oyunu 9 bölümden oluşmaktadır. Bu bölümler evin farklı bölümlerini konu aldıkları gibi hayali mekânları da içermektedir. Bölümler sırasıyla Kulübe (The Shed), Ağaç (The Tree), Yastık Kalesi (The Pillowfort), Uzay İstasyonu (Space Station), Sihirli Kaleye Giden Yol (The Road to the Magic Castle), Zamanın Kapıları (Gates of Time), Kar Küresi (Snowglobe), Bahçe (Garden) ve Tavan arası (The Attic) isimlerini almaktadır. Oyun sürecinde oyunun hikayesinin anlatıldığı bölümlerde tek ekranda olay örgüsü çözümlenirken, oyunu oynama aşamasında ekran ikiye bölünmektedir. Oyunun isminden de anlaşılacağı üzere oyun tekli oynanamamaktadır, iki kişinin birlikte oynaması gerekmektedir. Oyun sürecinde ekranın ikiye ayrılması da bu sebeptir. İki oyuncunun oyun sürecinde kazandıkları farklı özellikleri ile birbirleri ile yardımlaşarak bölümleri tamamlamaları beklenmektedir.



Şekil 9. It Takes Two oyunu karakterlerinden Cody ve May'in çocukları Rose'a ait olan oyuncak fil Cutie ile insan formlarındaki oran ilişkisi, küçülüp oyuncak boyutlarına geldiklerindeki oran ilişkisi (Electronic Arts & Hazelight Studios, 2021)

Cody ve May oyunun başında insan formlarında olarak gördüğümüz oyunun ana karakteri olan anne ve baba karakterleridir. Evliliklerinde yaşamakta oldukları anlaşmazlıklar sebebi ile boşanma kararı alırlar. Bu karardan kendini suçlayan küçük kızları Rose'un bir dileği üzerine sihirli bir kitap ve Rose'un gözyaşları sonucunda elde tutulabilen birer oyuncuğa dönüşürler. Oyun bu yeni formlarından kurtulup insan formlarına geri dönebilmek için kızlarına ulaşmaya çalışmalarını konu alır. Yeni boyutları sebebiyle insan boyutlarına uygun olan evlerinde çeşitli problemler ile karşılaşılırlar. İnsan formlarındayken elle tutup yerlerini değiştirebildikleri objeler karakterlerin boyut değişikliği sebebi ile onların iki katı olan artık elle tutamayacakları objelere dönüşürler (Şekil 9).

4.2. Değişen Boyuta Bağlı Mekânı Tanımlayan Öğeler

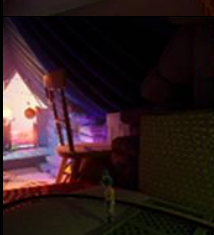
Oyun mekânı karakterlerin boyutlarının küçülmesi mekânlar yeni işlev kazanan objeler ile tanımlanmaya başlamaktadır. Bu öğelerin araştırma modelinde belirtilmiş olan araştırma soruları ve belirlenen araştırma başlıkları altında değerlendirmeleri yapılmıştır. Oyun sürecinde yer alan mevcut mekânların karakterlerin yeni boyutlarına göre yeni mekânsal örgütlenmeleri oyun görselleri üzerinden incelenmiştir.

4.2.1. Mekânı tanımlayan nesneler

Oyundaki kurgusal karakterler olan Cody ve May karakterlerinin boyutlarının değişmesi ile insan boyutlarında içlerine sığamayacakları, aralarından geçmeyecekleri pek çok nesne onlar için birer mekâna dönüşmeye başlamıştır. Kızları için oluşturdukları “Yastık Kalesi”nde yastıkların dizilişi yeni boyutlarında onlar için Ching’in (2007) mekânı tanımlayan yatay öğeler olarak gruplandığı yükseltilmiş ve alçaltılmış yatay düzlemlere dönüşmelerini sağlamıştır. Bu düzlemler sayesinde üst yüzeylere tırmanabilecekleri merdiven benzeri oluşumlar ve içlerinden geçip yürüyebildikleri koridorlar elde edilmiştir. İnsan boyutlarında oturmak için ya da günlük küçük objeleri depolamak için kullandıkları nesneler yeni boyutlarında karakterler için birer mekâna dönüşmüştür. Bulundukları yere göre depolama işlevi için kullandıkları kutular bir alanı tanımlayan dikey öğelerden paralel düzlemler grubunda mekânı tanımlayan bir eleman olarak bulunurken, bir başka konumda bulunduklarında onlar için bir üst örtü oluşturur (Tablo 1). Karakterlerin bulunduğu yere göre objelerin işlevleri ve tanımladıkları alanlar değişmektedir. İnsan formlarında koridorları sabit duvarlar tanımlarken yeni karakter boyutlarında pek çok farklı donatı bir koridoru onlar için tanımlayabilir hale gelmektedir. Mekânın örgütsel etkileri bakımından oluşturulmuş yastık kalesi baba karakteri olan Cody ve kızları Rose ile yaşama çevresinde birlikte oynamaları için yaptıkları bir mekân olarak karşımıza çıkar. Bu açıdan insan boyutlarında anlam taşıyıcı ve birleştirici bir mekân olarak örgütlenir, ancak mevcut küçük boyutlarında oyun karakterleri için yastık kalesi olarak deneyimlenen mekân yastıklar ve sandalyeler ile hareketlerinin kısıtlanması ile sınırlayıcı, paralel dikey düzlemlerin koridorlar yaratması ile yönlendirici ve koridorların sonunda yer alan açıklıklar ile odaklayıcı örgütsel özellikler kazanmaktadır. Yer ile ilişki kurma bakımından ise yastık kalesi alanı karakterler için kızları ile oluşturdukları bir alan olması bakımından manevi, anlatısal yöntemler ile ilişkilendirilir, yeni boyutlarında ise bu alandan geçmek zorunda olmaları bakımından bağımlı bir mekân ilişkisi oluşturduğu ifade edilebilir (Tablo 1).

Tablo 1

Mekânı Tanımlayan Nesnelerin Oyun İçi Görseller Üzerinden Mekânı Tanımlayan Ögelere Göre İncelenmesi

Oyun Mekânı		Mekânı Tanımlayan Elemanlar										Mekânın Örgütsel Etkileri						Yer ile İlişki Kurma Yöntemleri					
		Yatay Elemanlar				Dikey Elemanlar																	
		Taban Düzlem	Yükseltilmiş Taban Düzlemi	Açılmış Taban Düzlemi	Ust Düzlem	Dikey Doğrusal Elemanlar	Tek Dikey Düzlem	L forma sahip Düzlem	Paralel Düzlemler	U forma sahip Düzlemler	Dört Düzlem (Kavuşak)	Sınırlayıcı	Belirleyici	Yönlendirici	Odaklayıcı	Süreklilik Sağlayıcı	Anlam Taşıyıcı	Birleştirici	Biyografik	Manevi	İdeolojik	Anlatısal	Metalaştırılmış
			X	X		X		X		X	X		X				X		X		X		
			X	X		X		X	X	X	X		X	X			X				X		X
			X	X	X	X	X		X	X	X	X	X										X
				X	X	X	X						X	X			X	X			X		

4.2.2. Mekâna dönüşen nesneler

Oyunun ilk bölümünde Cody ve May karakterlerinin boyutlarının küçülmesi ile insan boyutlarında elle tutabildikleri nesnelerin bazıları bütünüyle bir mekânı tanımlar hale gelmiştir. Yan yatmış bir koli ile bir boya kutusu savaştıkları düşmanlarına karşı bir saklanabilecekleri bir yaratırken, eski bir pikap görevleri gereği konser verebilecekleri bir alana dönüşebilmektedir (Tablo 2). Pikap kapalıyken onlar için tek bir düzlem ile mekânı tanımlayan dikey bir düzlem ile mekân tanımlarken, açıldığı ve sahneye dönüştüğü durumda mekânı tanımlayan yatay öğelerden yükseltilmiş taban düzlemi ve

mekânı tanımlayan dikey öğelerden U şekilli düzlemler ile farklı bir mekâna dönüşmektedir. Bu açıdan bu boyutlarında mekân olarak tanımladıkları alanlar nesnelerin yerine ve işlevine göre değişebilmektedir. Mekânın örgütsel sistemine göre boya kutusunun bir gizlenme alanına dönüştüğü görselde yeni tanımlanan mekân kapalı bölümüyle sınırlayıcı ancak açık kalan alanıyla odaklayıcı etkiler göstermektedir. Pikap ise oyun sürecinde bir sahneye dönüşmesi ile plağın oturduğu dönen mekanizmanın yer aldığı bölüm karakterlerin durması gereken alanı belli etmesi ile odaklayıcı, May karakterinin müzik sevgisini ifade etmesi ve pikabın yine bu karaktere ait olması yönüyle anlam taşıyıcı ve kızlarına ulaşabilmeleri için tamamlamaları gereken görevi ifade etmesi ile belirleyici etkilere sahiptir. Karakterlerin yer ile kurdukları ilişkiler bakımından boya kutusu ve karton kutunun bir sığınağa dönüşmesi bağımlı bir etki yaratmaktadır, pikabın tanımladığı mekân ile kurdukları ilişki ise insan anıları ile ilişkilendirmeleri sebebiyle manevi, anlamsal olarak değerlendirilebilir. May karakterinin uzun süre müzikten uzak kalması ve bu yeni boyutunda tanımlanan mekân sayesinde yeniden müzik ile bağ kurması yoluyla metalaştırılmış bir ilişkinin varlığı da değerlendirilebilir.

Tablo 2

Mekâna Dönüşen Nesnelerin Oyun İçi Görseller Üzerinden Mekânı Tanımlayan Ögelere Göre İncelenmesi

Oyun Mekânı		Mekânı Tanımlayan Elemanlar										Mekânın Örgütsel Etkileri					Yer ile İlişki Kurma Yöntemleri						
		Yatay Elemanlar					Dikey Elemanlar																
		Taban Düzlem	Yükseltilmiş Taban Düzlemleri	Açıklanmış Taban Düzlemleri	Üst Düzlem	Dikey Doğrusal Elemanlar	Tek Dikey Düzlem	L formu sahip Düzlemler	Paralel Düzlemler	U formu sahip Düzlemler	Dört Düzlem Elemanları	Sınırlayıcı	Belirleyici	Yönlendirici	Odaklayıcı	Süreklilik Sağlayıcı	Anlam Taşıyıcı	Birleştirici	Biyografik	Manevi	İdeolojik	Anlatsal	Metalaştırılmış
		X		X		X			X		X			X									X
		X	X			X			X			X		X		X			X		X	X	

4.2.3. Yeni işlev kazanan nesneler

Oyun sürecinde Cody ve May'in pek çok yeniden işlev kazanmış nesne ile karşı karşıya geldiğine şahit olmaktayız. Tavan aralarında bulunan dürbün pencereye ulaşabilmeleri için bir köprü işlevi kazanmışken, mutfaklarında erzak depolamak için kullandıkları kavanoz içinde hapis kaldıkları bir alana dönüşür. İnsan boyutlarında ellerinde tuttıkları bazı objeler yine elde tutulabilir şekildedir ancak işlevleri tamamen değişmiştir. Ağaç içindeki sincap yuvasında mahsur kaldıkları bölümde sincapların çöpe atılmış bulaşık deterjanı kapağından yaptıkları bir silah ve yine çöpten aldıkları soda kapakları ve teller ile oluşturdıkları bir sandalye görebilmekteyiz (Şekil 10).



Tavan arasında bulunan dürbün karakterler için bir köprü işlevi kazanmıştır.



Erzak depolamak için kullandıkları kavanoz sincaplar tarafından karakterleri tutsak etmek için kullanılmıştır.



Bulaşık deterjanı kapakları karakterlerin kendini savunması için bir silah oluşturmak amacı ile kullanılmıştır.



Soda kapakları teller ile birleştirilerek bir sandalye oluşturmak için kullanılmıştır.

Şekil 10. Karakterlerin insan boyutlarında ellerinde tutarak kullanabildikleri objelerin yeni boyutlarında kazandığı yeni işlevler (Electronic Arts & Hazelight Studios, 2021)

Yeni işlev kazanan nesnelerden bazıları ise yeni bir mekân tanımlamak için kullanılmıştır. İnsan boyutlarında ardiye alanı olarak kullandıkları tavan arasında yer alan eski CD'leri amfi üzerine erişebilmeleri için çift kollu bir merdiven oluşturmak için düzenlenmiştir. Tavan arasında yer alan eski kitaplar pek çok farklı yükseklikte yer alan raflara erişmek için yine bir merdiven sistemini oluşturmuşlardır. Bu merdiven sistemleri örgütsel etkileri bakımından yönlendirici ve erişimleri gereken alanı belirtmesi bakımından odaklayıcı sistemlere dönüşmüştür. May karakterine ait eski bir atlı karınca şeklindeki müzik kutusu artık üzerine binip eğlence amaçlı kullanabilecekleri bir alandır (Tablo 3). Bu atlı karınca yer ile ilişki kurmaları açısından manevi ve anlatısal bir bağın oluşmasını desteklemiştir. Ardiyede depoladıkları kurdele onları gitmeleri gerek yöne doğru yönlendiren bir

taban düzlemi oluşturarak bir kırmızı halıya dönüşmüştür, bu mekânsal örgütlenme sistemi olarak yönlendirici ve odaklayıcı etkilere sahip olduğu gibi yürüyüş alanlarını belirlemesi yoluyla aynı zamanda da sınırlayıcı bir donatı olarak mekândaki hareketlerini kısıtlamıştır. Noel ağacını süslemek için kullandıkları ağaç ışıkları ise konser verme görevlerini tamamlamak için sahneye dönüşen pikabın sahne ışıkları olarak yeni işlevlerini kazanmıştır.

Tablo 3

Yeni İşlev Kazanan Nesnelerin Oyun İçi Görseller Üzerinden Mekânı Tanımlayan Ögelere Göre İncelenmesi

Oyun Mekânı	Mekânı Tanımlayan Elemanlar										Mekânın Örgütsel Etkileri					Yer ile İlişki Kurma Yöntemleri				
	Yatay Elemanlar					Dikey Elemanlar														
	Taban Düzlem	Yükseltilmiş Taban Düzlemi	Açık Taban Düzlemi	Dikey Düzlem	Dikey Doğrusal Elemanlar	Tek Dikey Düzlem	L formu sahip Düzlem	Paralel Düzlemler	U formu sahip Düzlemler	Dört Düzlem (Kavramsal)										
	X	X		X		X			X		X			X	X				X	X
		X				X	X		X			X	X		X			X	X	
		X		X		X							X	X				X	X	
		X				X	X	X				X	X							X

5. SONUÇLAR

Mekânın birey için bir anlam ifade etmesi mekân ve kullanıcısı arasında bir bağ kurulmasına olanak sağlar. Mekânın anlamlandırılabilmesi ve tanımlanabilmesi için kullanıcıların içinde bulundukları ve sürekli etkileşim halinde oldukları mekânları duyuları yoluyla bilgi ve tecrübelerinden faydalanarak algılaması gerekmektedir. Bir mekânı oluşturan duvarlar, zemin, donatılar ve aksesuarlar bu mekânın algılanıp kullanıcı tarafından anlamlandırılması için birer eleman haline gelir. Bir mekânın tanımlanabilmesi için duvarlar ile kapatılmış bir alan olması gerekli değildir, çeşitli donatılarla ve aksesuarlar ile de bu tanımlama sağlanabilir. Mekânın tanımlanması ile mekânın örgütsel sistemleri arasında dönüşümlü bir ilişki bulunmaktadır. Bir mekânı yapısal elemanlar ya da hareketli donatı elemanları ile yatay ve dikey düzlemde tanımlamaya başlamak bu alanın ve çevresindeki ilişkili mekânların işlevlerini tanımlamaya başlar. Bu tanımlama ile kullanıcılar mekânlarının sınırlarını belirleyerek mekânlara bir anlam yüklemeye başlar ve mekân kullanıcı için bir yere dönüşür.

Mekânın yere dönüşümü sürecinde mekânın kullanıcısı büyük bir rol üstlenmektedir. Mekânın kullanıcısının algılar yolu ile mekânı tanımlaması gibi mekân da kullanıcısında yarattığı hisler, duygular ile bu algıyı güçlendirir. Mekânın kullanıcı üzerinde yarattığı algılarda en büyük rol mekânın tasarım sürecindedir. Mekânda yaratılmak istenen duygular, yönelimler mekânın tasarımı ve kurgusu ile şekillendirilebilir.

Bir mekânı tasarlamak ve yerleri yaratmak tasarımcının temel görevlerinden biridir. Bir kullanıcı veya kullanıcı grubu için tasarlanan mekânların deneyimler yoluyla algılanabilir ve kullanıcı tarafından tanımlanabilir olması önemlidir. Bu mekânı yaratmak ve kullanıcının deneyimini şekillendirmek ise mekânın tasarımcısının sorumluluğundadır. Tasarım eğitiminin büyük bir bölümü kullanıcı deneyimini anlamak ve buna uygun tasarımı yapabilmekten geçer. Tasarım eğitimi sürecinde belirlenen kullanıcı kimliğinin ihtiyaçları doğrultusunda gerekli mekân düzenlemeleri yapılarak kullanıcının ihtiyacını ve mekânın gereksinimlerini karşılamak önemlidir. Bu bir konut yapısı de kamusal bir yapı da olsa mekânı kullanıcının ihtiyacı ve mekânın işlevi şekillendirir. Kullanıcının deneyimini ve ihtiyaçlarını anlamak her zaman kolay olmayabilir. Belli bir konseptin tasarıma dönüşebilmesi için tasarımcının bu deneyimi öncelikle kendisinin kavraması gerekmektedir. Tasarım sürecinde soyut kavramsal bir fikrin somut bir tasarım ürününe dönüşebilmesi için öncelikle soyut kavramların çok iyi bir şekilde anlaşılması gerekmektedir. Tasarım eğitiminin özellikle ilk yıllarında öğrenciler soyut kavramları tanımlamayı ve somut bir şekilde ifade etmeyi öğrenmektedir. Soyut kavramlar her birey tarafından farklı algılanabilen kavramlardır bu sebeple bu kavramların anlaşılabilir somut ürüne dönüştürülmesi aşamasında deneyim çok önemli bir yerdedir.

Oyun ile öğrenme tasarımcılara kendilerinin bir kavramı deneyimleme imkanlarının olamadığı durumlarda kurgusal mekânlarda bu deneyimi kazanabilmeleri olanağını sağlar. Kurgusal karakterler mekânı deneyimlerken bireyler bunu hayal ederek deneyimler. Bu şekilde bireyler kendi konforlarını etkilemeden pek çok senaryoyu deneyimleme şansını elde eder. Özellikle günümüzde sayısı gittikçe artan dijital ortamda kolaylıkla erişilebilen oyunların tasarım süreçlerinde kurgusal mekânın önemi büyüktür. Bu bilince sahip oyun geliştiricileri mekânı tasarlama ve oyun karakterleri için yerler yaratma sürecine oldukça önem verirler. Oyunların mekânları gün geçtikçe karakterleri ile gelişen ve karmaşıklaşan sistemleri oyunculara sunmaya devam etmektedir. Bu kurgusal mekânlar dünya üzerinde aşına olduğumuz mekânları bize sunabildiği gibi dünyanın fiziki kurallarından bağımsız mekânları da deneyimleme şansını oyunculara sağlar. Çeşitli soyut kavramların anlaşılabilmesi için eğitim müfredatlarının bir parçası haline gelebilir. Bu öğrenciler için mekânı fiziksel olarak deneyimlemeseler bile hayallerinde canlandırdıkları kavramlarını somutlaştırmalarını sağlamak için bir yöntem oluşturabilir.

Bu araştırma kapsamında incelenen It Takes Two oyunu özellikle mekânı deneyimleyen bireyin ölçeğinin değişmesi ile mekânsal özelliklerin, mekânı tanımlayan elemanların ve mekânın örgütsel etkilerinin değişiminin deneyimlenebildiği bir ara yüz sağlamaktadır. Oyun karakterlerinin ölçeğindeki bu değişim mekânlardaki deneyimlerinin de değişmesine bu sebeple yerler ile kurdukları ilişkilerin de yeniden şekillenmesine sebep olmaktadır. Oyun sürecinde karakterlerin mekânlar ile ilişkileri karakterlerin mekânlar ile sürekli etkileşim halinde olmasından dolayı insan boyutundan el ile tutulabilecek küçük objelerde hayat bulan karakterlerin yeni boyutları ile insan boyutlarına uygun olan evlerini yeniden keşfetmesi ve yeniden tanımlanan mekânlarda edindikleri deneyimler gözlenebilir. Bu karakterler üzerinden mekânı deneyimleyen oyuncu mekânın değişimini, yeniden tanımlanan mekânları ve yeni işlev kazanan ve mekânın tanımlanması işlevinde önemli yeri olan elemanları sanal bir ara yüz üzerinden deneyimleyebilmektedir. Kullanıcı deneyiminin yanı sıra oyuncular için mekânsal öğeleri ve bunların tasarımın temelinde yer alan oran, ölçek, renk, ritim, denge, ahenk ve düzen gibi kavramların deneyimlenmesi de sağlanabilmektedir.

Öğrenciler kimi zaman deneyimleyemedikleri soyut kavramları anlamakta güçlük yaşayabilmektedir. Bedensel bir deneyimi yaşamaları pek mümkün olmasa da bu deneyimi günümüzün gelişen teknolojileri ile kurgusal mekânlarda elde edebilmeleri mümkündür. Kurgusal mekânlar ve özellikle oyun mekânları oyuncuya kararlarını kendi verebilmesi ve mekânı bütünüyle deneyimleyebilme olanağı sağlaması bakımından mekânın tasarımını temel alan mimarlık, iç mimarlık disiplinlerinde öğretim materyali olarak kullanılabilir niteliktedir. Özellikle geleceğin tasarımcılarının deneyim ve empati yolu ile kullanıcıların değişen ihtiyaçlarını öğrenmeleri, mekânların tanımlanabilmesi için

gerekli elemanların ve mekânın örgütsel etkilerinin edindikleri teorik bilgiler ile harmanlanarak deneyim aracılığıyla öğrenilmesi bu süreçleri kavrayabilmelerini destekleyecektir.

Teşekkür ve Bilgi Notu

Makalede, ulusal ve uluslararası araştırma ve yayın etiğine uyulmuştur. Çalışmada Etik Kurul izni gerekmemiştir.

Çıkar Çatışması Beyanı

Yazarlar herhangi bir çıkar çatışması olmadığını beyan etmektedir.

Araştırmacıların Katkı Oranı Beyan Özeti

Yazarlar makaleye eşit oranda katkı sağlamı olduklarını beyan etmektedirler.

KAYNAKÇA

- Alaswad, Z., ve Nadolny, L. (2015). Designing for game-based learning: the effective integration of technology to support learning. *Journal of Educational Technology Systems*, 4(43), 389-402. doi:10.1177/0047239515588164
- Aslan, F. , Aslan, E. ve Atik, A. (2015). İç mekanda algı. *İnönü Üniversitesi Sanat ve Tasarım Dergisi* , 5 (11) , Erişim adresi: <https://dergipark.org.tr/tr/pub/iujad/issue/8730/614922>
- Ayalp, N. (2012). Cultural identity and place identity in house environment: Traditional Turkish house interiors.V. Niola ve Ka-Lok Ng (Yay. haz.), *Recent Researches In Chemistry, Biology, Environment And Culture, Proceedings of the 2nd International Conference on Arts and Culture (ICAC '11)* (s. 64-69) içinde. Montreux, Switzerland. Erişim Adresi: <https://api.semanticscholar.org/CorpusID:171090780>
- Ching F. D. K. (2007). *Form defining space. Architecture : form space and order* (3rd ed.) 1st edition:1943 (s.110-182). Amerika Birleşik Devletleri: John Wiley and Sons,
- Cross, J. E. (2001, Kasım). *What is sense of place?* 12th Headwaters Konferansı. Western State College, Gunnison, Amerika. Erişim Adresi: https://mountainscholar.org/bitstream/handle/10217/180311/FACFSOLO_Cross_2001_Headwaters%20XII_Sense%20of%20Place.pdf?sequence=4
- Davies, H. (2007). *Place as media in pervasive games*. IE '07: Proceedings of the 4th Australasian conference on Interactive entertainment, Erişim adresi:https://www.academia.edu/9655602/Place_as_Media_in_Pervasive_Games?source=swp_share
- Demirbaş, O. O. (2008). *An experiential learning journey: basic design studio. designing design education*, Designtrain Congress, Amsterdam, Holland. Erişim Adresi: https://www.researchgate.net/publication/237228976_AN_EXPERIENTIAL_LEARNING_JOURNEY_BASIC_DESIGN_STUDIO
- Ehn, P. (1988). *Work-oriented design of computer artifacts*. Stockholm, Sweden: Gummessons.
- Electronic Arts (Yayıncı) ve Hazelight Studios (Geliştirici) (2021). *It Takes Two*. İsveç: Hazelight

- Göler, S. (2009). *Biçim, renk, malzeme, doku ve ışığın mekân algısına etkisi*. (Yüksek Lisans Tezi, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, İstanbul) Erişim Adresi: https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezDetay.jsp?id=EU7TRZBmzF02pEl8_AwWEA&no=Tbn5ITJ50jCkEJhzkKhb7
- Gulec Solak, S. S. (2017). Mekân-kimlik etkileşimi: Kavramsal ve kuramsal bir bakış space-identity interaction: a conceptual and theoretical overview . *MANAS Sosyal Araştırmalar Dergisi* , 6 (1) , 13-37 . Erişim Adresi: <https://dergipark.org.tr/tr/pub/mjss/issue/40509/485519>
- Heineman D., S. (2016). “Bound” is a Beautiful Game about Ugliness. Erişim adresi: <https://medium.com/@DrHeineman/bound-is-a-beautiful-game-about-ugliness-339d7492798>
- Koçyiğit, R. G. & Gorbon, F. (2016). Mimarlıkta yersizleşme ve yerin-yeniden üretimi . *Tasarım + Kuram* , 8 (13) , 95-113 . DOI: 10.23835/tasarimkuram.240897
- Malmgren, C. (1985). *Fictional space in the modernist and post-modernist American novel*. Pensilvanya, USA: Bucknell University Press.
- Marlow, Cr. (2009). *Games & learning in landscape architecture*. 10th International Conference on Information Technologies in Landscape Architecture – Digital Landscape Architecture 2009, Valletta, Malta. Erişim Adresi: https://www.researchgate.net/publication/239920443_Games_Learning_in_Landscape_Architecture
- Özdemir, İ. (1994) *Mimari mekânın değerlendirilmesinde mekân örgütlenmesi kavramı, konutta yaşama mekânları* (Doktora Tezi, Karadeniz Teknik Üniversitesi, Trabzon), Erişim Adresi: <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezDetay.jsp?id=hIMz7hX-saadtQbCfFC7SA&no=hIMz7hX-saadtQbCfFC7SA>
- Pivee, M., Dziabenko, O., ve Schinnerl, I. (2003). Aspects of game-based learning. *Proceedings of I-KNOW '03* (s. 216-225) içinde. Austria. Erişim Adresi: https://www.academia.edu/2376082/Aspects_of_game_based_learning
- Playstation (2021, 6 Kasım). Games, Sony Interactive Entertainment Europe Limited. Erişim adresi: <https://www.playstation.com/en-tr/games/indies/?smcid=cdc%3Aen-tr%3Aps5-games%3Aprimary%20nav%3Amsg-games%3Aplaystation-indies>
- Relph, E. (1976). *Place and placelessness*. London: Pion.
- Ronen, R. (1986). Space in fiction. *Poetics Today*, 7(3), 421–438. <https://doi.org/10.2307/1772504>
- Salama, A. M. (2005). A process oriented design pedagogy: KFUPM sophomore studio. *CEBE Transactions*, 2(2), 16-31. DOI:10.11120/tran.2005.02020016
- Sarioğlu Erdoğan, G. P. (2016). Temel tasarım eğitimi: bir ders planı örneği. *Planlama*, 26(1), 7-19. doi: 10.5505/planlama.2016.52714
- Stenros, A. (1993). Orientation, identification, representation - space and perception in architecture. *The first EAEA (European Architectural Endoscopy Association) Conference* (s. 169-196) içinde. Tampere, Finland. Erişim Adresi: <http://cumincad.scix.net/data/works/att/275e.content.pdf>
- Steele, F. (1981). *The sense of place*. Boston, Mass.: CBI Pub. Co.
- The Game Awards. (2021, 9 Aralık). The Game Awards 2021. Erişim adresi: <https://thegameawards.com/nominees>

- Worth, S. E. (2004). Fictional spaces. *The Philosophical Forum*, 35(4), 439–455. <https://doi.org/10.1111/J.0031-806X.2004.00184.X>
- Zendehdelan, A., Pouyanfar, E., & Ahmad, H. (2013). The perception of the sense of place in public spaces' quality through the five senses: Case study of Naqsh-e-Jahan square, Isfahan, Iran. *Journal of Basic and Applied Scientific Research*, 3(2), 1012-1020. Erişim adresi: [https://www.textroad.com/pdf/JBASR/J.%20Basic.%20Appl.%20Sci.%20Res.,%203\(2\)1012-1020,%202013.pdf](https://www.textroad.com/pdf/JBASR/J.%20Basic.%20Appl.%20Sci.%20Res.,%203(2)1012-1020,%202013.pdf)
-



To Cite This Article: Savaş B., Tuncel D. and Kavut İ.E. (2022). The Evaluation of the Effects of Space Interpretation of Storyboarding Technique to the Final Space. *Journal of Interior Design and Academy*, 2(2), 173-187.

DOI: 10.53463/inda.20220158

Submitted: 23/10/2022

Revised: 24/11/2022

Accepted: 30/11/2022

THE EVALUATION OF THE EFFECTS OF SPACE INTERPRETATION OF STORYBOARDING TECHNIQUE TO THE FINAL SPACE

Storyboard Tekniğindeki Mekan Anlatımının Sonuç Mekana Etkilerinin Değerlendirilmesi

Burçin SAVAŞ¹, Didem TUNCEL², İsmail Emre KAVUT³

Öz

“Storyboard tekniği” genel olarak zaman kavramının omurgasında hikayedeki kurgu mekanları, karakterleri ve yaşanan olayları birbiriyle ilişkilendirmek, betimlemek amacıyla medya ve iletişim alanında kullanılan senaryonun görselleştirildiği bir eskiz çalışmasıdır. Kurgu dünyayı oluşturan parçalar; karakterler, mekanlar ve eylemler dizgesi belirli bir kurgu hikaye ile birleşir, hayat bulur, biçimselleşir, birbirleriyle ilişkilendirir ve storyboard tekniği ile genel olarak hızlıca ve taslak halinde çizilerek görselleştirilir. Storyboard çalışmaları biçimsel ve işlevsel çözümler barındırdığından yaratılacak sonuç mekana ışık tutabilir. Bu çalışma bir filmin tasarım sürecinde, senaryonun görselleştirilmesi amacıyla kullanılan, mekan tasvirlerinin ve hikayedeki karakterlerin sonuç mekana ne nitelikte bir ilişkisi olduğunun anlatılabilmesine olanak sağlayan storyboard (hikaye panosu) tekniğindeki mekan anlatımının, yaratılmak istenen sonuç mekana ne derece benzerlikler veya farklılıklar taşıdığına dair bir değerlendirmedir. Yapılacak değerlendirme ile storyboard tekniğinin sonuç mekana tasarımına katkıları, çalışmada belirlenecek kriterlere göre incelenecektir. Storyboard’un tanımı, kullanım alanları, nasıl tasarlandığı bu çalışmanın diğer araştırma konularıdır.

Anahtar Kelimeler: Storyboard, mekan, storyboard ve mekan, tasarım öğeleri

Abstract

“Storyboarding technique” is a sketch study that visualizes the scenario used in the field of media and communication, related to the fictional places in the story, livable and ongoing events, in the education of the concept of time in general. Fiction distribution pieces; characters, plans and plans are combined with a certain fictional story, life becomes formalized, targeted. Since storyboard works contain formal and designed solutions, they can shed light on a space to be created. In this study, the appearance of the narration in the design of the film, the narrative of the space in the design of the storyboard (according to the story) used to provide the narration of the place descriptions and the space in a point of view designed to be created with the result from the story, the narration of the space in the design of the place to be considered, a storyboard to talk about with a view to think about. Predictive evaluation and the contribution of the storyboard technique to the final space will be examined according to the design to be examined. Definition of storyboarding, areas of use, design, how each frame should be designed.

Keywords: Storyboarding, space, storyboarding and space, design elements

¹ **Correspondence to:** Lecturer, Işık University, İstanbul, burcinsk@gmail.com, ORCID No: 0000-0002-5618-4676

² Assist Prof., Mimar Sinan Fine Arts University, İstanbul, didem.tuncel@msgsu.edu.tr, ORCID No: 0000-0001-5202-2736

³ Assoc. Prof. Dr., Mimar Sinan Fine Arts University, İstanbul, emre.kavut@msgsu.edu.tr, ORCID No: 0000-0003-2672-4122

1.GİRİŞ

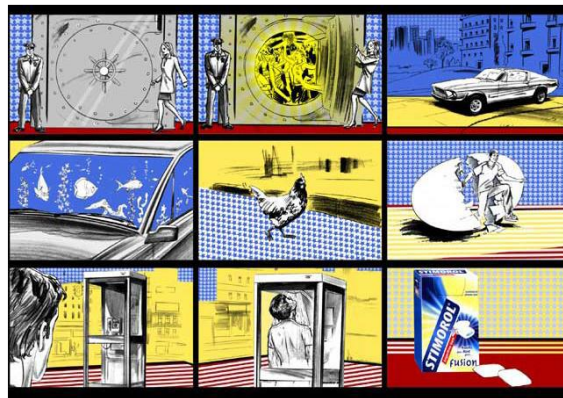
Biçimin anlatımı ile zihin, edinilmiş tecrübelerin arasından tarama yaparak anlatım ile en yakını eşlediğinde biçimin konturlarını çizmeye başlar. Zihindeki bu süreçte biçim betimlemeler ile daha da belirginleşir, renklenir, yoğrulur, şekillenir ve eşsizleşir. Buna ek olarak edinilmiş bilgi birikimi, beynin düşünce sistematığını oluşturan bilişsel alan ve sezgiler ile ve hayal gücünün temsil edildiği duyuşsal alan ile yoğrulur (Yakın, 2012). Bu sürecin somutlaştırılması adına yoğrulmuş anlatımın aktarımı, bir başka deyişle soyut sürecin somutlaştırılması ve birbiri ile uyumlanıp uyumlanmadığına dair deneyimlenmesi adına başvurulmuş görselleştirme yöntemi, anlatımı görünür kılıp, tartışmaya açık bir nitelikten çıkarır. Artık zihinde anlatıma dair akan çağrışımların belirgin betimlemelerle şekillenerek tamamlandığı tam da o noktanın izleri, kağıt üzerine yansımaktadır.

Kağıda yansıyan çizim zihinde akanların aktarımı için duyulan bir ihtiyaçtır. Görsel düşünmeyi harekete geçirmeye başladığı o an bir iletişim de başlamış olur. Hem çizen zihin hem de kağıda çizileni algıyan bir başka zihin arasında başlayan bu iletişim ağı ile görsel süreç yol alır. Soyut düşünce somutlaşır, net ve anlaşılır hale gelir.

Herhangi bir biçimin betimlemesinden kağıda aktarılan soyut düşünce yerine belleğimizden de çizebildiğimiz bir kurgu söz konusu olabilir. İncelememiz, zaman ve mekanın ötesine geçip saklı tuttuğumuz tüm bilgileri bir hikaye doğrultusunda açığa çıkarabilir ve yepyeni bir dünya yaratmamızı sağlayabilir. Bu yepyeni kurgu dünyanın kağıda aktarılacak olan görsel iletişim açısından önce, hiç var olmayan bu dünyaya ait mekanların içerisinde yaşayan kurgu karakterlerin alışkanlıklarına dair bir senaryo açığa çıkarken zamanı ve mekânsal ilişkileri ile ilgili ipuçlarını tasarımcıya verir. Oluşan bu senaryonun görselleştirilmesi kısmında bir çok farklı alanda bir anlatım tekniği olarak kullanılan storyboard tekniği kullanılabilir. Tekniğin nasıl uygulandığı aslında tanımından da anlaşılabilir. Storyboard, yazarın aklındaki hikayeyi, görülebilir yaparak bir nevi kare kare açıklaması şeklinde tanımlanabilir. İngilizcedeki hikaye anlamındaki “Story” ve pano anlamındaki “Board” kelimelerin birleşmesinden meydana gelse de, Türkçe’de “Hikaye Panosu” gibi çevirilerek kullanılmamaktadır. Literatürdeki bazı kaynaklarda, “Resimli Öykü Taslağı”, “Resimli Oyunluk”, “Öykü Tablosu”, “Resimli Taslak” gibi geçse de hem Dünya’da hem de Türkiye’de sinema ve reklam çevrelerinde “Storyboard” olarak İngilizce adı ile yaygın olarak kullanılmaktadır (Hünerli, 2003). Sözlük tanımında storyboard’un bir teknik dekupaj olduğundan söz edilir. Bu dekupajı oluşturabilmek için, kurgulama işleminde sahnelerin hem sözcüklerle bir betimlemesinin yapıldığı hem de her sahnenin çizgi filmlerde olduğu gibi şematik bir biçimde görselleştirildiği belirtilir. Storyboard tekniği, özellikle belli sayıda çekim açısı ve ayrı ayrı teknisyenler tarafından gerçekleştirilen efekt hileleriyle filmin son görüntüsünün elde edildiği fantastik ya da bilimkurgu

filmleri gibi özel türlerin çekimlerinde senaryonun görselleştirilmesi adına kullanılan bir metoddur. (Resimli Taslak, 2021). Bu görselleştirme kurgu mekanların düşsel boyutunun açığa çıkmasına ve mekansal olarak algılanabilmelerine olanak tanıdığı gibi onları var eden kurgu yaşamın da belirmesine olanak tanır. Sözü edilen kurgu yaşam ve kurgu mekan arasındaki insan, mekan ve zaman etkileşimi de bu teknik sayesinde farkedilebilir. Storyboard tekniği öncelikle medya üretiminin iletişimi sağlayan önemli bir parçası olarak 20.yy'ın başında animasyon ve sinema alanında kendini göstermiştir (Yakut, 2014). Aslında düşün görünür olma ve günümüzdeki bu tekniğe benzer olarak aktarılması isteği mağara duvarlarındaki ilkel çizgilerle anlatılan hikayelerden beridir var olmaktadır. Hikayelerin içgüdüsel olarak aktarımı o zamanlardaki gibi devam etmekte yalnızca günümüzde storyboard tekniği ile düzenlenerek yalınlaşmakta, kağıda sıralı bir biçimde yansımaktadır. Özellikle sinema ve televizyon filmleri, reklam filmleri ve video klipler, televizyon programları ve animasyonların üretim öncesi aşamalarında storyboard tekniği sıklıkla kullanılmaktadır (Video Klip, 2021).

Storyboard tekniğinin tv reklamcılığında kullanımının iki sebebi bulunmaktadır. Birinci sebep hikayenin plan plan akışının açığa çıkması ile çekim sırasında yardımcı olması olarak kabul edilebilir. İkinci sebep ise reklam filmi önerisinin reklam verenler tarafından onay verilmesine katkısı ile ilgilidir. Çünkü önerinin görselleştirilmesi hikaye metninin akışının algısını kolaylaştırmakta, kabul edilmesi amacıyla yapılan sunumun böylelikle anlaşılabilir olmasını sağlamaktadır (Hünerli, 2003). Şekil 1'de görülen bir reklam filmi için hazırlanmış storyboard'da kurgu dünyanın görselleştirilmesi ile çekimde kullanılacak mekana, oyunculara ve zamana dair verilen kararlarla ilgili net bir anlatım görülmektedir. Filmdeki renkler, dokular, biçimsel çeşitlilik ile hareketin akışa olan referansı hikayeyi detaylı bir anlatıma kavuşturmuştur.



Şekil 1. Bir reklam filmine ait storyboard (Hünerli, 2003)

Reklam filmleri yanında videoklip gibi müzikli seyredilebilen görsel ürünlerde de storyboard tekniği ön hazırlık aşamasında oldukça işlevsel olarak kullanılmaktadır. Şekil 2'de yönetmenliğini İrmak

Altınır'ın yapmış olduğu Yasemin Mori'nin seslendirdiği “Rampa Stampa” adlı şarkının videoklibine ait storyboard çalışması ve klibin orjinalinden bir sahne görülmektedir. Tüm çekim ölçekleri ve açılar klibin senaryosunun gidişatında değinilmesi gereken alanlar için bir araç olarak kullanılmıştır. Metin yazarının betimlediği kurgu dünya içerisinde yönetmenin vurgulamak istediği hareket, oyuncu, olay, mekanın niteliği her ne ise, ona göre her plana uygun ölçek seçimi yapılmaktadır. Storyboard aşamasında tasarlanan kadrajlar, çekim esnasında film ekibinin yol alışına ışık tutarak çekim için ayrılan zamandan da tasarruf sağlamaktadır.



Şekil 2. Yasemin Mori “Rampa Stampa” video klibinden bir sahne ve storyboard’undan alınmış bir örnek görsel (Kayıran, 2020)

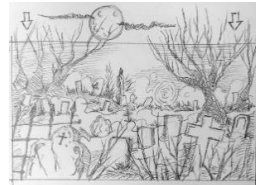
Storyboard tekniğinin alt metni senaryodur ve senaryo açıklayıcı bir dille, hem görsel hem de işitsel anlatım unsurları ile anlatılmaktadır (T.C. Milli Eğitim Bakanlığı, 2012). Bu sayede metinde yer alan konu, olay/olay örüntüsü, karakterler, zaman ve mekân kurgusu çizilecek görsel anlatımla eşleşmeyi organize edebilecek veriler sunabilmektedir (Tepecik ve Kayabekir, 2017). Şekil 3’teki örnekte bir kısa filmin kimi sahnelerine dair senaryodaki karakter, mekan ve zaman tasvirlerinde yer alan işitsel ve görsel izler, storyboardun o sahnelerle ait kadrajlarının görselleştirilmesine neden olmuştur. Bu görselleştirme, sanat yönetmeni tarafından hazırlanarak, bu şekilde taslaklar halinde, tüm çekim ekibinin ya da animasyonu hazırlayan kişilerin neler yapılması gerektiği konusunda fikir sahibi olmalarına ve aynı dili konuşmalarına yardımcı olmaktadır.

1. DIS / GECE / FLORANCE'DA BİR MEZARLIK.

AÇILMA:

Dolunay. Cırcır böceklerinin ve gece kuşlarının ötüğü. Yoğun sisin içinde, kuru otların, yabani bitkilerin, kırılmış mezar taşlarının koyu silüetlerine karıştığı. İsare bir mezarlıkta uzaktan cılız sarı bir ışık. Toprağı kazın küreğin ritmik sesi. Daldaki bir kuzgunun meraklı bakışları.

Toprağa saplanan bir kürek, içine dolan toprağı biraz ilerdeki toprak birikintisine fırlatır. Yorulan Alberto kazmaya ara verir. Üçüyen ellerini ovuşturarak ısıtmaya çalışırken:



Şekil 3. “Tebessüm” kısa filmi hazırlık aşaması senaryo ve storyboarda ait görseller (Özöduru, 2020)

Kameranın vizöründen görünen çerçevelenmiş görüntü olarak adlandırılan kadrajın bir film veya kısa film için hazırlanan bir storyboardun her bir karesinde belirlenmesi, aynı reklam filmlerin, videoklip veya kısa filmlerde olduğu gibi yönetmene kamera açıları ve ölçekleri ile ilgili de fikir vermektedir.

Şekil 4’te storyboard tekniğinin filmlerde kullanımına örnek olabilecek bir çalışma görülmektedir. Her ne kadar yönetmen Bong Joon Ho’nun Parazit filminin storyboard ve film öncesi hazırlıklarını içeren çizgi romanında kaleme aldığı ön yazıda storyboard’ların iyi bir film çekmek için zorunlu olmadığını altını çizse de, kendi kaygılarını bastırmak için kapsamlı storyboardlar hazırladığını belirtmiştir. Her gün çekeceği sahnelerin storyboard’ları elinde olmayınca kendisini güvende hissetmediğini eklemiş, bu çizimlerin film ekibine de yardımcı olduğunu ve ortaya çıkacak sonuca güvenmelerini sağladığını belirtmiştir (Tan, E., 2021).

Sonunda oldukça başarılı bir iş ortaya çıkması, storyboard’un bu çalışmada önemli bir yeri ve yararlı bir süreç olduğunu gösterebilir. Öyle ki “Parazit”, 92. Akademi Ödülleri kapsamında en iyi film, en iyi yönetmen, en iyi uluslararası film ve en iyi orijinal senaryo ödüllerine sahip olan bir yapım olarak karşımıza çıkmaktadır. Film yapım sürecinde her zaman yönetmenin kendisi storyboard hazırlamasa da Bong Joon Ho gençliğinde amatör bir şekilde karikatüristlik yapmış olduğundan, önce filmlerini storyboard şeklinde çizebilmekte, yönetmen kimliği ile de bakış açısını bu tekniği kullanarak görselleştirebilmektedir. Parazit filminde de filmin senaryosunu yazdığına, zaten beyinde filmin nasıl olacağına dair bir sesin bir resmin belirlediğinden, bu resmi yazıya döktüğünden, son olarak da 200 sayfalık storyboard hazırladığından söz etmiştir (Cumhuriyet, 2021).

Boong Joon Ho’nun film çekilirken hazırladığı storyboard elinde olmayınca kendisini güvende hissetmemesi, bu teknik sayesinde tüm sahnelerin kadraj ve kompozisyonu, filmin çekim planı sıralaması hakkında fikir sahibi olabilmesi ve hangi oyuncu, hangi mekan, hangi zaman, hangi ölçek ve açı sorularına yanıt bulabilmesinden dolayıdır. Storyboard yönetmenin sahne ile ilgili vereceği bir sonraki karar için oluşturulmuş bir altlık olur. Şekil 2’de bazı filmlerden alınan sahnelerin storyboard ile bir çok açıdan uyumlandığını görmek mümkündür.



Şekil 2. Film sahneleri ve storyboard eşleşmeleri (T.C. Milli Eğitim Bakanlığı, 2012)

Storyboard çalışması oldukça anlatıcıdır. Filmin her bir karesindeki kadrajda kullanılacak kamera açıları ve çekim ölçeklerine dair önermeler getirebilir, mekan, insan ve olaylar arasındaki ilişkiyi kompoze edebilir. Bahsi geçen çekim ölçekleri ve kamera açıları hakkında Şekil 3 ve Şekil 4’teki görseller temel alınarak daha detaylı anlamlarına yer verilmiştir.



Şekil 3. Kamera açıları (IFA- İstanbul Film Akademisi, 2010)

Üst açı: Bazı filmlerde olaylara ve karakterlere standart görüş düzeyinin çok daha üzerinden bakılabilir. Bu bakış açısı üst açı olarak adlandırılır. Bazı anlamlandırmalar için filmlerde kullanılan bu açı, karakterin çaresizliğini ve güçsüzlüğünü göstermek için, tanrısal gözü veya şeytani gözü estetize etmek için, “iyi” ve “kötü”yü görsel boyutta tanımlamak için, klostrofobik mekanların altını çizmek için, yükseklik korkusunu pekiştirmek için, metafizik duyguları vurgulamak için, grafik uyumlu estetik mizanseller yaratmak için, izleniyor olmaya dair paranoyayı vurgulamak için kullanılabilir.

Alt açı: Anlam açısından üst açının tam tersi olarak kabul edilebilen alt açının kullanım esaslarından biri karakterlerin büyüklüklerini vurgulamak, onları yüceltmek, üstün göstermektir. Yalnızca karakterlerin gücünü temsil etmek için değil, otoriteyi ve iktidarı temsil eden mimari yapıların yüceltilmesinde de alt açı kullanılır. Kötü olanı, şeytani bakışı üst açıdaki gibi estetize eder. Tekinsiz atmosferler yaratmak için, karakterleri ve olayları karikatürize etmek için, çocukluğa dair imgesel bir bakış açısı oluşturmak için alt açının kullanımı tercih edilebilir.

Eğik açı: Karakterlerden bağımsız mimari yapıları esas alan eğik açı, tekinsiz, dengesiz bir atmosfer yaratmak için veya yıkılabilecek mekan algısı duyumsatarak izleyiciye tedirgin edici bir izlenim uyandırmak için kullanılabilir.

Dilin görsel karşılığı olan çekim ölçekleri genel kurallı bir anlatımın da esasını oluşturmaktadır:

Uzak Genel Plan: Genellikle çekilen bir sahnenin giriş ve sonuç paragrafını görselleştirme adına kullanılan, izleyicinin temel soruları olan “Nerdeyim?” ve “Hangi zamanda oradayım?” sorularını yanıtlayan bir ölçektir.

Orta Genel Plan: Mekan ve izleyici arasındaki duygusal bağı güçlendiren bir ölçektir.

Yakın Genel Plan: Çekilen bir sahnenin gelişme paragrafı olarak ifade edilebilen, sahne içindeki karakterlerin biraz daha tanınır hale geldiği bir ölçektir.

Boy Plan: İzleyicinin temel sorularından “Kiminle muhattabım?” sorusunu yanıtlayan bir ölçektir. Oranlarken ayak ve bel boşluğunun oranlanması temel kuraldır.

Diz Plan: Baş boşluğu bırakılması şartıyla diz eklemine biraz üstünden ya da altından kesilen bir çekim ölçөгüdür.

Kovboy Plan: Western filmlerindeki iki kovboyun atışmasından yola çıkan, beden dillerini anlatmak adına tanımlanmış çekim ölçөгüdür.

Bel Plan: İzleyicinin sahnede kiminle muhattap olduğunu daha çok vurgulayan çekim ölçөгüdür.

Göğüs Plan: Baş boşluğu bırakılması ve dirsek ekleminden kesmemek şartıyla göğüs ucunun biraz altından kesilen çekim ölçөгüdür. Karakterler arasında aç, karşı aç diyalog anlatımının başarılı ortaya konduğu bir ölçektir.

Omuz Plan: Omuz eklemine biraz altından kesilen çekim ölçөгüdür. Karakterin temel duygusunu yansıtmak için kullanılabilir.

Baş Plan: Boyun ekleminden ve çeneden kesilmemek şartıyla yüz bölgesinin kadrajda olduğu, karakterin dış olaylara karşı olan tepkisi ve duyguları için tercih edilen çekim ölçөгüdür.

Yakın Plan: Baş planla kıyaslandığında yüz bölgesinin daha geniş biçimde kadrajda olduğu, karakterin duygusal yapısına daha çok odaklanılan çekim ölçөгüdür.

Çok Yakın Plan: Yakın olan herhangi bir uzvun ya da nesnenin detaylı tanımını görselleştirmek için, aşırı yakın olan lensin nesneye tıpkı bir büyüteç ile bakılıyormuş algısı yaratan çekim ölçөгüdür.



Şekil 4. Çekim ölçekleri (IFA- İstanbul Film Akademi, 2010)

Türkiye’de başarılı çizgi filmlerde çalışan Eren Erdoğan ile Nefise Adalı’nın yaptığı röportajda, Eren Erdoğan Türkiye ile yurtdışında yapılan storyboard sanatçılığı arasında ciddi farklar olduğundan söz

etmektedir. Yurt dışında senaryo aşamasında story artistler yönetmenle konuştuklarında akıllarına gelenleri karaladığından, birebir iletişimle yönetmenin kafasındakileri çizime aktarıp üzerine hikaye anlatıcılığı becerisini de koyarak, iyi bir sunum yapacak kalifiye bir sanatçının işi ele aldığından bahsetmektedir. Türkiye’de ise sadece çizmeyi bilen ya da çizer olan kişinin storyboard sanatçısı olduğuna dair bir algı olduğundan, yönetmenin getirdiği senaryo üzerine storyboardun çizilmesi ve onun üzerine fikir üretilmesi gibi bir süreç olduğundan söz etmektedir. Bu yüzden story artist’in Türkiye’de aslında yönetmenlik yaptığını söylemektedir ve bu yöntemin de baştan aşağı yanlış olduğu ve uygulanmaması gerektiğini savunmaktadır Bu durumun doğru bir yöntem olmadığını vurgulamakta, yönetmenin kafasında kamera açıları, hikayenin görsel kurgusunun olması ve bunu story artiste belirtmesi gerektiğinden söz etmektedir (Adalı, N., 2014). “Parazit” filmindeki story artist’in yönetmenin tam da kendisi olması Eren Erdoğan’ın yurt dışındaki filmlerde bu işin oluşuna dair tespiti ile doğru orantılıdır. Filmde olabilecek karakterlerin, mekanların ve birbirleriyle ne nitelikte bir ilişkide olabileceklerine dair konsept fikirleri yönetmen kendisi çizmiş ve senaryoyu kendi istediği şekilde görselleştirebilmiştir. Yönetmenliğini Robert Wise’in yapmış olduğu Neşeli Günler (Sound of Music) filminde de storyboard sanatçısı olan Maurica Zuberano ile Wise on haftalık bir süre boyunca bir araya gelerek çalışmıştır. Wise, her sahne için amacını, iletmek istediği duyguyu, kullanmak istediği görsel görüntüleri açıklayarak çalışmıştır. Zuberona işini bitirdiğinde, Wise’a her bir sahneyi ve seti gösteren eksiksiz bir storyboard seti sağlamıştır. Yönetmenin çekimler sırasında rehberlik etmesi için kullanmış olduğu Zuberano'nun storyboard seti ve mekanların konumlarına ait fotoğraflar sanat yönetmeni Boris Leven tarafından, Fox stüdyolarındaki tüm orijinal iç mekan setlerinin yanı sıra Salzburg'daki bazı dış mekan setlerini tasarlamak ve inşa etmek için de kullanılmıştır. Örneğin, Von Trapp villası aslında birkaç yerde çekilmiştir. Villanın ön ve arka cepheleri Frohnburg Sarayı'nda, göl kenarındaki teras ve bahçeler, Bertelsmann adlı Schloss Leopoldskron'a bitişik bir mülk üzerine inşa edilmiş bir sette, iç mekan ise Fox stüdyolarında inşa edilmiş bir sette çekilmiştir. Çardak sahneleri Fox stüdyolarında daha büyük bir yeniden yapılandırılmış sette çekilirken, orijinal çardağın bazı çekimleri Salzburg'daki Schloss Leopoldskron'da çekilmiştir (The Sound Of Music, 2022). Bir başka deyişle Zuberano’nun öngördüğü mekan kimliği sonuç mekanda alternatifler aranarak korunmaya çalışılmıştır. Şekil 5’te de bir bölümü görülen Steve Skroce tarafından çizilmiş 600’den fazla karesi bulunan Matrix filminin storyboard çalışması, filmin yönetmeni Larry ve Andy Wachowski’nin istediği gibi, herşeyi dramatik ve dinamik kılmak için kara film tarzında yapılmıştır. Film şeridi, konuşma balonları olmaması dışında bir çizgi roman gibi okunur (“Book Review”, 2021). Karelerin kimisinde bulunan detaylı mekan anlatımları dikkat çekicidir.



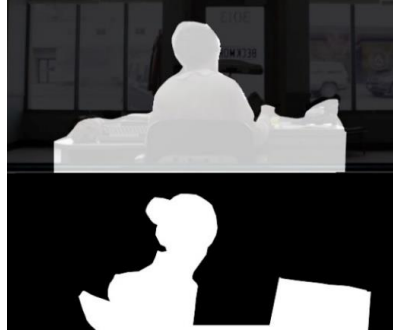
Şekil 5. Matrix filmi storyboard çalışmasından bir bölüm (“Book Review”, 2021)

2. Storyboard Tekniğinin Mekan Anlatım Araçları

Mekan en genel tanımı ile bir alanı ifade etmektedir. Bireyin belirli bir form içerisinde kendini ait hissettiği sınırlar içerisindeki uzay boşluğuna *mekan* denir. Mekan, örgütlenme özelliklerine göre iki genel grup içerisinde toplanabilir. İnsan tarafından örgütlenmiş yapay mekanlar veya insan eliyle örgütlenmemiş doğal mekanlar olarak incelenebilir. İnsan doğal veya yapay mekanın her ikisinde de bulunduğu mekana hem görsel, hem algısal, hem de kullanım olarak katkı sağlar. İç mimaride mekan, belirlenmiş bir işlevin karşılığında bireyin gereksinmelerini karşılamak için örgütlenmiştir (Kaptan, 1997). Storyboard tekniğinde de bireyin mekan içerisindeki gereksinimleri ön görülerek kurgu mekanlar yaratılır. Tıpkı tasarım sürecinde olup inşa edilecek gerçek bir mekan gibi bir çok kriter göz önünde bulundurularak çizgilerle yaratılır, görselleştirilir. Mekanlar ve bireyler etkileşir, yaşanan bir mekan algısı ortaya çıkar. Bireyin mekandaki hareketleri, biçimlere uygun davranış sergilemesi ile bu etki pekişir. Storyboard tekniğinde mekanı anlatmak amacıyla insanın dışında kimi zaman renk, malzeme, doku, şekil – zemin ilişkisi (doluluk-boşluk), oran gibi tasarım araçları da kullanılmaktadır.

2.1. Storyboard ve Mekanda Pozitif Negatif İlişki

Göz bir objeyi çevresinden farklılaştırdığı ve ayırdığı durumda şekil ve zemin arasındaki ilişki okunmaya başlar. Bu ilişki mekandaki dolu alanlar ile boş alanların arasındaki ilişkidir. Mekan, pozitif ve negatif alanların bileşkesidir. Pozitif alan mekan içinde yer kaplayan fiziksel bir nesne iken, negatif alan dolu olmayan alanlardır. Mekan içerisindeki bu dolu-boş örgütlenmeler hacimleri oluşturmaktadır (Kaptan, 1997). Şekil 6’daki storyboard anlatımında uygulanan şekil- zemin ilişkisi, şeklin yani oyuncu ve onunla ilişkili düşünülen objelerin ön planda olması ve zemin olarak kabul edilen mekan ile yarı yarıya bir oran ile birbirleriyle ilişkilmesini öngörmüştür. Filmdeki aynı sahnede mekanın negatifte kullanılması, bireyin ve mobilyanın pozitifte kalması ile mekandaki doluluk ve boşluk ilişkisi storyboarddaki ilişki ile benzeşmektedir.



Şekil 6. Bir kısa film sahnesi ve storyboard çalışmasının “Mekanda Pozitif- Negatif İlişki” üzerinden incelenmesi

2.2. Storyboard ve Mekanda Renk ile Işık

Storyboard üzerindeki çizimler çoğu zaman hızlıca çizilip taslak halinde olmaları dolayısı ile, renk öğesinin üzerinde çok durulmamaktadır. Şekil 7’deki renkli anlatım, daha az görülen bir teknik olup, mekan tasarımına dair çok belirli öğeler sunarak, sonuç mekana da etki etmiştir. Her iki karede de mekanın renk hiyerarşisi bağdaşmaktadır. Bunun gibi nadiren renkli anlatımlar olmakla birlikte, genelde yalnızca renk değeri daha çok belirgindir. Şekil 8’de film karelerindeki tonlamalarla, storyboarddaki tonlamalar birbiri ile benzeşmektedir. Rengin açıklığı veya koyuluğu grilerle çizimler üzerinden kimi zaman çizer tarafından algılatılmaktadır.



Şekil 7. Bir film sahnesinin storyboard çalışmasındaki “Mekanda renk” algısı



Şekil 8. Bir film sahnesinin storyboard çalışmasındaki “Mekanda renk” algısı

Renk algısından ziyade storyboard tekniğinde daha çok ışık ve gölge anlatımı ile derinlik etkisi verilmekte ve mekan algısı yaratılabilmektedir. Fakat kimi storyboard tasarımında renk ve ışığa dair mekana, objelere ve bireylerin sahip oldukları renk ve ışık miktarı ile ilgili herhangi bir ipucu verilmemektedir. Şekil 9’da ışık ve gölgenin belirgin olduğu örnekler mevcuttur. Storyboardda verilen karanlık etkisi, mekan tasarımında da uygulanmıştır. Buna karşın Şekil 10’da sadece karakter ve eyleme önem verilmiş olduğundan, mekanın rengi, dokusu veya ışığı hakkında çok fazla fikir verilmemektedir.



Şekil 9. Bir film sahnesi ve storyboard çalışmasının “Mekanda ışık” algısı



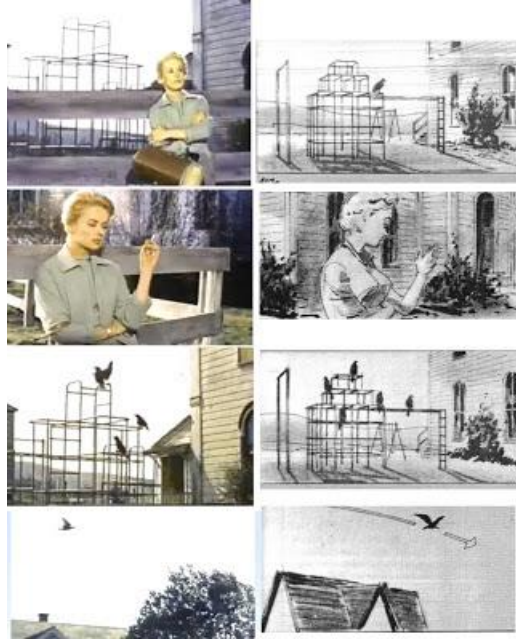
Şekil 10. Bir film sahnesi ve storyboard çalışması

2.3. Storyboard ve Mekanda Doku ile Malzeme

Storyboard tekniği ile mekanda yaratılan çizgisel ve noktasal izler, mekanı oluşturan elemanların malzemeleri ve yüzey dokuları hakkında fikir verebilir. Daha önce pozitif negatif ilişkisinin incelendiği Şekil 11’deki kadrada şeffaf yüzeylerin daha opak tasarım elemanları ile bir arada kullanıldığı, storyboard karesinde şeffaf yüzeylerin daha az taranması ve açık renk bırakılmasından anlaşılabilmektedir. Şekil 12’de ise storyboard’daki farklı taramalarla belirginleştirilen malzemelerin film mekanlarında çok benzer bir şekilde kullanıldığı görülmektedir. Sonuç mekandaki ahşap cephe kaplaması veya demir gridal yapı’nın biçimi ve malzemesi storyboard’daki malzeme taramalarını referans almaktadır.



Şekil 11. Bir film sahnesi ve storyboard çalışması “Mekanda doku ve malzeme” algısı



Şekil 12. Bir film sahnesi ve storyboard çalışmasının “Mekanda doku ve malzeme” algısı

2.4. Storyboard ve İnsan – Mekan İlişkisi

Storyboard tekniğinde insanın mekan ile oranı filmin çekim ölçeği ve kamera açıları ile ilgili fikir verdiği gibi, mekânsal anlamda iki dinamiğin birbiri ile ilişkilene niteliğini de ortaya koymaktadır. Şekil 13’te görülen film sahnesinde mekanın büyüklüğü ve bireylerin kapladığı alan, mekan boyutu hakkında fikir vermektedir. Sonuç mekandaki insan – mekan ilişkisinin oranı storyboard ile aynı şekilde kullanılmıştır.



Şekil 13. Bir film sahnesi ve storyboard çalışmasında “İnsan- mekan ilişkisi”

SONUÇ

Storyboard tekniğindeki mekanların sonuç mekanlarla, mekanda pozitif negatif ilişki, mekanda renk ile ışık, mekanda doku ile malzeme gibi tasarım elemanları bakımından incelenmesinin yanında insan mekan ilişkisinin biçimsel oranı bakımından karşılaştırması yapılmıştır. Farklı filmlerdeki mekanlarla da aynı karşılaştırmanın yapılmasının bu araştırmanın sonucuna katkı sağlayacağı düşünülse de, araştırma sonunda sonuç mekan ile storyboardlarda çizili mekanların belirlenen kriterlere göre birbirlerine büyük ölçüde benzerlik gösterdiği sonucuna varılmıştır. Bu benzerlik, film mekan tasarımının eskiz aşaması olan storyboard tekniğinin tasarım sürecine olumlu katkı sağlaması bakımından, iç mekan tasarım sürecinde bir yöntem olarak kullanılabileceğine dair başka bir araştırma konusuna esin kaynağı olmaktadır.

Teşekkür ve Bilgi Notu

Makalede, ulusal ve uluslararası araştırma ve yayın etiğine uyulmuştur. Çalışmada Etik Kurul izni gerekmemiştir.

Çıkar Çatışması Beyanı

Yazarlar herhangi bir çıkar çatışması olmadığını beyan etmektedirler.

Araştırmacıların Katkı Oranı Beyan Özeti

Yazarlar makaleye eşit oranda katkı sağlamış olduklarını beyan etmektedirler.

KAYNAKÇA

Adalı, N. (2014, 27 Kasım). *Eren Erdoğan'la storyboard sanatçılığı üzerine*. Erişim adresi: <http://www.kameraarkasi.org/senaryo/storyboard/makaleler/erenerdoganilestoryboard.html>

- Atakan, G. (2014). *Yaratıcı tasarım sürecinde bilişsel yaklaşım ve üstbilişsel farkındalık*. (Yüksek Lisans Tezi, Hacettepe Üniversitesi, Ankara) Erişim adresi: <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezSorguSonucYeni.jsp>
- Book Review: The Art of the Matrix (2021, 22 Haziran). *Pinterest*. Erişim Adresi: <https://www.pinterest.co.uk/pin/190558627953443004/>
- Cumhuriyet. (2021, 19 Haziran). Bong Joon-ho: 2020 Oscar Ödülleri'ne damga vuran Parazit filminin Güney Koreli yönetmeni Erişim adresi: <https://www.cumhuriyet.com.tr/haber/bong-joon-ho-2020-oscar-odullerine-damga-vuran-parazit-filminin-guney-koreli-yonetmeni-1720614>
- Çırak, M. (2008). *Mimaride biçimin görsel etkisi: Tasarımcı hedefi ve kullanıcı üzerinden bir araştırma*. (Yüksek Lisans Tezi, T. C. Selçuk Üniversitesi, Konya) Erişim adresi: <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezSorguSonucYeni.jsp>
- Hünerli, S. (2003). Resimli oyunluk (Storyboard) yalnızca reklam sunumu için değildir. *Journal of Istanbul Kültür University*, 71-76. Erişim adresi: <https://acikerisim.iku.edu.tr/entities/publication/67850927-be49-4777-bf2f-3b87afddf109>
- IFA- İstanbul Film Akademisi. (2010). Online Eğitim Videosu. *Yönetmenlik - Film Grameri*. İstanbul, Türkiye: UDEMY.
- Kaptan, B. B. (1997). *İçmimaride form- mekan ilişkisi*. (Yüksek Lisans Tezi, T.C. Anadolu Üniversitesi, Eskişehir). Erişim adresi: <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezSorguSonucYeni.jsp>
- Kayiran, C. (2020, 6 Haziran). Yönetmen Irmak Altınır'le, Yasemin Mori klibi "Rampa Stampa" üzerine. *bantmag*. Erişim adresi: <https://bantmag.com/yonetmen-irmak-altinerle-yasemin-mori-klibi-rampa-stampa-uzerine/>
- Koçkan, P. (2012). *Tasarım araştırmaları bağlamında tasarımcı düşünme ve tasarım süreci*. (Yüksek Lisans Tezi, Hacettepe Üniversitesi, Ankara) Erişim adresi: <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezSorguSonucYeni.jsp>
- Özüdü, C. (2020). Kısa Film (yapım aşamasında). *Tebessüm*. İstanbul: IFA - İstanbul Film Akademisi.
- Şen, K. (2020, 12 Haziran). Mimari tasarım yöntemleri. Erişim adresi: <https://prezi.com/epiv23xsenwx/mimari-tasarm-yontemleri/> adresinden alındı
- T.C. Milli Eğitim Bakanlığı. (2012). *Bireysel öğrenme materyali. Storyboard 211GS0090*. Ankara: T.C. Milli Eğitim Bakanlığı.
- Tan, E. (2021, 15 Haziran). Filmlovers. Erişim adresi: [www.filmloverss.com: https://filmloverss.com/bong-joon-honun-parasite-icin-hazirladigi-cizimlerden-olusan-cizgiroman-yayimlandi/](https://filmloverss.com/bong-joon-honun-parasite-icin-hazirladigi-cizimlerden-olusan-cizgiroman-yayimlandi/)
- Tepecik, A., ve Kayabekir, T. (2017). Resim-metin ilişkisinde yapısal ve bilişsel kavramların tasarım sürecine etkisi. *Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 1641-1653. Erişim adresi: <https://dergipark.org.tr/tr/pub/ataunisobil/issue/34383/381012>
- Resimli Taslak. (2021, 29 Haziran). *Vikipedi* içinde. Erişim adresi (5 Ekim 2020): https://tr.wikipedia.org/wiki/Resimli_taslak
- Video Klip. (2021, 20 Şubat). *Vikipedi* içinde Erişim adresi (5 Ekim 2020): https://tr.wikipedia.org/wiki/Video_klip

- Weber, B. (2020, 19 Mayıs). *Jan Jerde, Architect of Merging Visions, Dies at 75*. The Newyork Times: Erişim adresi: <https://www.nytimes.com/2015/02/19/arts/jon-jerde-architect-of-merging-visions-dies-at-75.html>
- The Sound OF Music: (2022, 29 Kasım). *Vikipedi* içinde. Erişim adresi (21 Haziran 2021): [https://en.wikipedia.org/wiki/The_Sound_of_Music_\(film\)](https://en.wikipedia.org/wiki/The_Sound_of_Music_(film))
- Yakın, B. (2012). *Tasarım sürecinde görsel düşünme ve görsel anlatım ilişkisine analitik bir yaklaşım*. (Yüksek Lisans Tezi, Hacettepe Üniversitesi, Ankara) Erişim adresi: <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezSorguSonucYeni.jsp>
- Yakut, İ. (2014). Günümüzün eğitim ortamlarında resimli öykü taslağı (Storyboard) ve öyküleştirme (Storyline) tekniklerinin işlevleri. *Akdeniz Sanat Dergisi*, 55-72. Erişim adresi: <https://dergipark.org.tr/en/pub/akdenizsanat/issue/27661/291605>

