T.C.
GEBZE TEKNİK ÜNİVERSİTESİ
FEN BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

MİMARLIĞI OYUN KAVRAMI ÜZERİNDEN ANLAMAK

ABDULLAH YASİN DÜNDAR

YÜKSEK LİSANS TEZİ

MİMARLIK ANABİLİM DALI

GEBZE
2022

T.C.

GEBZE TEKNİK ÜNİVERSİTESİ

FEN BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

MİMARLIĞI OYUN KAVRAMI ÜZERİNDEN ANLAMAK

ABDULLAH YASİN DÜNDAR

YÜKSEK LİSANS TEZİ

MİMARLIK ANABİLİM DALI

DANIŞMANI

DR. ÖĞR. ÜYESİ CAN BOYACIOĞLU

GEBZE

2022

T.R.

GEBZE TECHNICAL UNIVERSITY

GRADUATE SCHOOL OF NATURAL AND APPLIED SCIENCES

UNDERSTANDING ARCHITECTURE THROUGH THE CONCEPT OF THE GAME

ABDULLAH YASİN DÜNDAR

A THESIS SUBMITTED FOR THE DEGREE OF

MASTER OF SCIENCE

DEPARTMENT OF ARCHITECTURE

THESIS SUPERVISOR

ASSIST. PROF. DR. CAN BOYACIOĞLU

GEBZE

2022

GEBZE TEKNİK ÜNİVERSİTESİ	**YÜKSEK LİSANS JÜRİ ONAY FORMU**

GTÜ Fen Bilimleri Enstitüsü Yönetim Kurulu'nun 07/07/2022 tarih ve 2022/34 sayılı kararıyla oluşturulan jüri tarafından 25/07/2022 tarihinde tez savunma sınavı yapılan Abdullah Yasin DÜNDAR'ın tez çalışması Mimarlık Anabilim Dalında YÜKSEK LİSANS tezi olarak kabul edilmiştir.

JÜRİ

ÜYE
(TEZ DANIŞMANI) : Dr. Öğr. Üyesi Can BOYACIOĞLU

ÜYE : Dr. Öğr. Üyesi İbrahim TÜRKERİ

ÜYE : Dr. Öğr. Üyesi Faruk Can ÜNAL

ONAY

Gebze Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü Yönetim Kurulu'nun ……../……../…… tarih ve ……/…….. sayılı kararı.

İMZA/MÜHÜR

ÖZET

Oyun edimi, diğer birçok eylemin aksine hayatın olağan akışını ve sonuç odaklı amaçsal yapısını kesintiye uğratma ve kendi dünyasını geçici de olsa ortaya koyma çabası ile oluşur. Mimarlık açısından ele alındığında oyun kavramı, köklerini Batı düşüncesinden alan ve sonsuza dek var olması amaçlanan, sonuç odaklı, mükemmel ve steril tasarımlar yaratma idealine karşı olan alternatif bir yaklaşım getirir. Bu doğrultuda her iki edimin de ortak çabası olan, bedenin gerçekleştirmelerinin beklendiği hareketlere cevap verme ve bu amaca yönelik etkileşim potansiyelini artıracak mekânlar var etme isteği, herhangi bir üst anlatının ya da idealin etkisi altında kalmadan gerçekleşebilir. Oyun kavramını kültürel, ontolojik ve yapısal başta olmak üzere birçok açıdan ele alan bu çalışma, ilk bakışta birbirlerinden ayrık görülen bu iki disiplinin ortak özelliklerini inceleyerek mimarlığa dışarıdan bir göz ile bakma çabasındadır.

Mantıksal akıl yürütme yöntemi ile oyun kavramlarını, mimari tasarım, mimarlık düşüncesi ve beden-mekân etkileşimi tartışmaları bağlamında alternatif bir yaklaşım getirme çabasıyla ele alan çalışma, bu doğrultuda iki kuramsal altlık sunmaktadır. Bunlardan ilki olan oyunsal mekân modeli, çeşitli oyunsal mekânları yakın oldukları oyun özelliğini belirten bir altlık aracılığıyla inceleyerek oyunsal mekânlar üzerine yapılabilecek gelecekteki çalışmalar için mekân okuması yöntemi öne sürmektedir. Kullanıcıların modern, postmodern ve siber-mekân benzeri birbirlerinden farklı dönemlerde içerisinde yer aldıkları aktiflik durumlarının incelendiği ikinci kuramsal altlık, mimarlık temelinde oyun-oyuncu-oyuncak ilişkisini açmaya çalışmaktadır. Bu bağlamda, oyuncular mekânı özümseyerek üzerinde sorumluluk duyabilecekleri, gönüllü olarak bir araya gelebilecekleri, bilişsel isteklere cevap veren yerler olan bu mekânlar, kelimenin aşınmış anlamıyla katılımcılığın ötesine geçerek oyuncuların simbiyotik ilişkilerle kendi anlatılarını kurdukları, yorumlarını kattıkları bir yer haline gelmektedir.

Anahtar Kelimeler: Oyunsal Mekân, Mimarlık Kuramı, Mimari Tasarım, Beden-Mekân Etkileşimi, Oyun Kavramı, Çağdaş Mimari.

SUMMARY

The act of game, unlike many other actions, occurs with an effort to interrupt the ordinary flow of life and its result-oriented purposeful structure and to reveal its own world. In terms of architecture, the concept of game offers an alternative to the ideal of creating perfect, sterile buildings that are intended to last forever. Without being influenced by any ideal, these two fields of art share a common intent, and that is the desire to respond to the anticipated movements of bodies and to create spaces that will increase their interaction potential. This study examines the concept of game from many perspectives and attempts to look at architecture from an outsider's perspective by examining the common characteristics of these two seemingly disparate disciplines.

The study provides two theoretical bases that employ game concepts in the sense of creating a framework, which includes architectural design, architectural thought, and body-space interaction in the context of introducing an alternative perspective. The first base, the ludic space compass, indicates the features of the game that is in various ludic spaces, which are discussed in the context of the discussions carried out within the thesis and proposes a spatial reading method for ludic spaces. The second theoretical basis, which investigates the active states of the players in various positions such as modern, postmodern, and cyber-space, seeks to emphasise the game-player-toy relationship through architectural thought. These spaces are where players can generate open-ended fiction to create an environmental narrative that could be internalized.

Key Words: Ludic Space, Theory of Architecture, Architectural Design, Space-User Interaction, Concept of Game, Contemporary Architecture.

TEŞEKKÜR

Tüm yüksek lisans sürecim boyunca ihtiyacım olduğu her anda kendi zamanından feragat ederek yardıma koşan, karamsarlığa düştüğüm noktalarda umut etmemi sağlayan, akademik anlamda yazma ve araştırma kültürünü bana kazandıran ve tüm bunların ötesinde dersleri ve tartışmaları ile nasıl iyi bir insan olunacağını gösteren Dr. Öğr. Üyesi Can BOYACIOĞLU'na çok teşekkür ederim.

Hem ders dönemi hem de tez yazım sürecinde verdiği destek ile yanımda olan, verdiği çeşitli motivasyonlar ile çalışmamı kolaylaştıran Arş. Gör. Lütfullah Emre TAŞAN'a ve teknik yardımı ile çalışmamda önemli katkıları bulunan Arş. Gör. Resul ADANUR'a çok teşekkür ederim.

Pandeminin zor şartları altında, çalışmalarımı verimli bir şekilde yürütebilecek kaynaklar bulmakta zorlanırken bana burs imkânı tanıyarak çalışma sürecimin verimli geçmesini sağlayan Bilim İnsanı Destek Programları Başkanlığı (BİDEB) tarafından yürütülen 2210-Yurt İçi Yüksek Lisans Burs Programları kapsamındaki Yurt İçi Genel Yüksek Lisans Burs Programı için TÜBİTAK'a teşekkürlerimi sunarım.

Son olarak hayatımın tüm aşamalarında yapmak istediklerime saygı duyan, özgürce hareket edebilme imkânı tanıyarak beni sonuna kadar destekleyen annem, babam ve kardeşime çok teşekkür ederim.

İÇİNDEKİLER

	Sayfa
ÖZET	v
SUMMARY	vi
TEŞEKKÜR	vii
İÇİNDEKİLER	viii
ŞEKİLLER DİZİNİ	x
1. GİRİŞ	1
1.1. Tezin Amacı ve Literatür	2
1.2. Tezin Yöntemi	4
1.3. Tezin İçeriği ve Katkısı	4
2. OYUN KAVRAMI VE MEKÂN	8
2.1. Oyunun Kültürel Yönü	11
2.2. Mekân Bağlamında Oyunun Yapısı	17
2.2.1. Oyunun Aracılık Oluşturma Durumu	19
2.2.2. Oyunun Geçici ve Kurallı Yapısı	23
2.2.3. Oyun ve Anlatı	30
2.2.4. Oyun ve Oyunlaştırma	36
2.2.5. Oyunun Antitezi Olarak Simülasyon Kavramı	39
2.3. Ontolojik Bir Kavram Olarak Oyun	44
2.3.1. Oyun, Varoluş, Aradalık	45
2.3.2. Akıl ve Duyunun Uzlaşısı Olarak Oyun	50
2.3.3. Oyun, Olumsallık, Zorunluluk	54
2.3.4. Oyun, Mesafe, Sembol	57
2.3.5. Oyun, Fark, Temsil	61
2.3.6. Oyun, Olay, Çatışma	68
2.4. Oyun-Oyuncu-Oyuncak İlişkisi	74
2.5. Bölüm Sonucu	79
3. AKTİFLİK BAĞLAMINDA OYUN-MEKÂN-BEDEN İLİŞKİSİ	81

3.1. Pasif İzleyici ve Modern Mekân 86
3.2. Aktif Tüketici ve Postmodern Mekân 89
3.3. Katılımcı Tanık Olarak Oyuncu ve Siber-Mekân 95
3.3.1. Çağdaş Mimarlıkta Oyunsal Mekân 95
3.3.2. Siber-Mekânlarda Oyun-Oyuncu İlişkisi 100
3.3.3. Bir Aracı Olarak Siber-Mekânlar 101
3.3.4. Sürükleyicilik Bağlamında Siber-Mekânlarda Yapı ve Anlam 105
3.4. Sürükleyici Aracılıklar Bağlamında Dijital Oyunlar ile Mimarlık Arasında Karşılaştırmalı Bir Çalışma 108
3.4.1. Edimsel-Mekanik Oyun ve Mimari 108
3.4.2. Edimsel-Kurgusal Oyun ve Mimari 111
3.4.3. Yorumlamalı-Mekanik Oyun ve Mimari 113
3.4.4. Yorumlamalı-Kurgusal Oyun ve Mimari 117
3.5. Bölüm Sonucu 120
4. MEKÂNLARIN OYUN KAVRAMI BAĞLAMINDA DEĞERLENDİRİLMESİNE YÖNELİK MODEL ÖNERİSİ 122
5. SONUÇ ve TARTIŞMALAR 125

KAYNAKLAR 129
ÖZGEÇMİŞ 140
EKLER 141

ŞEKİLLER DİZİNİ

Şekil No:		Sayfa
2.1:	2. Ayasofya Kilisesinde Yer Alan Oyun Tablası (MS. 5. Yüzyıl).	14
2.2:	Osmanlı Dönemi'nde Kudüs'te Hac Yapan Yahudilerin Bir Tasviri.	16
2.3:	Batılı Erkek Bedenlerden Doğulu Kadın Bedenlere Geçiş.	18
2.4:	High Line (Yükseltilmiş Tren Yolu Hattı) Projesi, New York- 2009 (DS+R).	21
2.5:	Expo 2000 Hollanda Pavyonunun Terk Edilmiş Hali, Almanya (MVRDV).	22
2.6:	Yapı için MVRDV'nin Geliştirdiği Yenileme Önerisi: Expo Pavillion 2.0 (2020).	23
2.7:	1957 ve 1991 Yıllarında Tokyo Belediye Binası (Kenzo Tange).	28
2.8:	Nomad Restoranı, Tokyo- 1986 (Toyo Ito).	29
2.9:	Santa Maria Maggiore Kilisesinde Top Oynayan Çocuklar (1952).	35
2.10:	Squid Game (2021) Adlı Dizide Yer Alan Oyun Mekânlarından Biri.	37
2.11:	BMW Genel Merkezi, Leipzig- 2005 (Zaha Hadid Architects).	38
2.12:	NBA 2K Oyununda Smaç Atan Bir Basketbol Oyuncusu.	40
2.13:	Birer Simülasyon Örneği Olarak a) Truman Show (1998) ve b) Matrix (1999) Filmleri.	43
2.14:	Maddesel Olmayan Bir Mimarlık Olarak Su/Cam Evi, Japonya- 1995 (Kengo Kuma).	47
2.15:	Plan Voisin, Paris- 1925 (Le Corbusier).	52
2.16:	Fuji Anaokulu, Tokyo- 2007 (Tezuka Architects).	53
2.17:	Fuji Anaokulu, Tokyo- 2007 (Tezuka Architects).	56
2.18:	Kanal Yüzücüleri Kulübü, Brugge- 2015 (Atelier Bow-Wow).	64
2.19:	Kanal Yüzücüleri Kulübü, Brugge- 2015 (Atelier Bow-Wow).	65
2.20:	Fun Palace Projesinin Şematik Gösterimi- 1962 (Cedric Price).	69
2.21:	Parc de la Villette Folie'leri, Paris- 1987 (Tschumi).	71
2.22:	Parc de la Villette Folie'leri, Paris- 1987 (Tschumi).	73
2.23:	Oyun Olgusunu Temel Özelliklerinin Birbirleriyle Olan İlişkileri.	79
3.1:	Bedenin Mimari Tarzlar Bağlamında İçerisine Girdiği Maddesel Durumlar.	85
3.2:	Pope-Leighey Evi, Washington- 1940 (Wright).	87
3.3:	Köprü Filizi- Bridge Sprout, Münih- 2020 (Atelier Bow-Wow).	97

3.4: Köprünün Ada ile Şehri Bağlayan Hayali Çizgisi- 2020 (Atelier Bow-Wow). 98
3.5: No Man's Sky'da Var Edilen Geçici Yerleşim Örneklerinden Biri- 2016 (Hello Games). 104
3.6: Counter-Strike: Global Offensive Adlı Dijital Oyun- 2012 (Valve). 109
3.7: Farnsworth Evi, ABD- 1951 (Mies Van Der Rohe). 110
3.8: The Witcher 3: Wild Hunt- 2015 (CD Projekt Red). 112
3.9: Chiat/Day Binası, California- 1991 (Frank Gehry). 113
3.10: Papers Please- 2013 (3909 LLC). 115
3.11: Pompidou Merkezi, Paris- 1977 (Rogers ve Piano). 116
3.12: Gone Home- 2013 (Fullbright). 118
3.13: Berlin Yahudi Müzesi, Berlin- 1999 (Studio Libeskind). 119
4.1: Oyunsal Öğeler Altlığı. 122
4.2: Oyun Kavramını Mimarlık Bağlamında Ele Alan Oyunsal Mekân Modeli. 124

1. GİRİŞ

İnsanoğlu için olabilecek veya onun yapabileceği en ideal mimari tasarım, mimarlık edimi veya mekân-beden ilişkisinin ne olduğuna, nasıl gerçekleştirilebileceğine dair tartışma, ilk yapma ediminden ortaya çıkışından bugüne kadar devam etmektedir. Bu anlamda birbirlerinden kullandıkları yöntem, yaklaşım ve üst gaye açısından tamamen farklı yollar izleseler de Batılı anlamda çoğu mimari tasarım düşüncesi bu kusursuz ve işleyen hayale ulaşmak amacıyla hareket eder. Bu yolda, bazen modernizmde olduğu gibi bilimi, hakikati ve rasyonelliği [Lefebvre, 2007] [Adorno, 1991], bazen de postmodernizmdeki gibi kültür, tarihi ve geleceği [Foster, 2020] [Harvey, 2019] anlatılarının üst noktasına yerleştirirler. Ruy [2012] ise son yıllarda, mimarlığın mimari alana odaklanması ile bağlamlar ve ilişkiler yumağındaki verilere yoğunlaşma olarak tanımlandığına ve mimarlığın artık bu bağlamsal enformasyonlar üzerinden şekillenen "teknokratik ağların koşullu bileşenlerinin" yapılı çevre üzerinden hesaplanan ve ölçümlenen parametrelere ayrıştığı son nokta olarak görüldüğüne dikkat çeker. Bu süreçte artık son hesaplama ürünü olarak değer kazanan mimari, içinde çoklu verilerin yer aldığı bir enformasyon kabuğu gibi görülerek çevrecilik söylemi adı altında idealleşmiş ve yalıtılmış küçük parçalara ayrıştırılmaya başlar. Her ne sebep ile olursa olsun yapma edimi, var ettiği büyük anlatının çevresinde şekillenerek bozulmaya uğrayan ve kusursuz olarak görülen bir yöntem ve ideal ile gerçekleştirilir.

Karatani'nin [1997] büyük M ile Mimarlık olarak adlandırdığı bu yapma edimi, mükemmel insan öznesinin bilincinde var ettiği üst kavramlar ile gerçekleştirdiği ve tepeden inmeci olarak tabir edilecek bir noktada yer almaktadır. Düzensizliğe ve amaçsızlığa karşı ortaya çıkan "M"imarlık, özündeki kalıcılık ve anıtsallık arzusunu büyük bir söylem ile dışa vurmak zorundadır. Bu anlamda her öngörülemezliğin kendi kontrolü altında olduğunu göstermeye ve anlatmaya çalışan mimarlık, her zaman için belirli bir amaç doğrultusunda mutluluğa ulaştıracak yüce bir son için düzenlemelerde, yönlendirmelerde, dönüştürmelerde ve güdülemelerde bulunmalıdır. İnsan öznesine olan merkezdeki sarsılmaz güven beraberinde insan olmayanın dışlanışı ve araçsal hale dönüşümünü getirir. İnsana yönelik olan

sorumluluğun ve umudun artması ile ideale ulaşma kaygısı önüne geçilemez bir hal alır. Bu noktada tüm var olan, insanın amaçsal tavrına uygun şekilde izole edilerek tekil kavramlar haline dönüştürülmeye çalışılır. Oyun ise idealler ve amaçsallıklar dünyasının berisinde kendi geçici dünyasını var etmesi ve oyun içerisinde yer alan tüm nesnelere eşit seviyede yaklaşarak yalnızca oyun hareketini var etme çabasını doğurması ile alternatif olarak tanımlanabilecek bir düzlem oluşturur. Başka bir deyişle, dünya düzeninde oyunbozanlık yaparak genel geçer sistemi kesintiye uğratan oyun, bu sayede kendi varlıksallığını meydana getirir. Tüm büyük sorunların çözümünü içerisinde barındıran, insanlığı hiç olmadığı kadar ileri taşıyacak büyük söylemlerin antitezi olarak özünü ortaya çıkartan bu kavram, Batılı anlamda mimarlık da dâhil olmak üzere tüm edimlerin amaç odaklı tavrını tersine çevirebilecek potansiyele sahip bir yapıyı içerisinde barındırır. Artık muğlak, beklenmedik olan ve dahası en başından beri var olan mimarinin statik ve kalıcı tavrını bozan geçicilik merkezli tasarım yaklaşımına sahip olarak oyun, insan merkezli, amaç odaklı ister rasyonel ister idealist olarak tanımlanan ideolojileri kendi yapısı içerisinde eritmeye ve dönüştürmeye başlar. Mimarlık düşüncesine bir anlamda karşı-anlatı sunarak bu tekil ve izole kavramları eritme potansiyeli bulunan oyunun, kullanıcı-mekân ilişkisi, mimari tasarım, mimarlık düşüncesi, eleştirisi ve kuramı gibi birçok alanda açılımını yapmak mümkün olabilir.

1.1. Tezin Amacı ve Literatür

Mimarlığı oyun çerçevesinde bakarak anlamaya çalışan bu tez çalışması, kavramın amaç-sonuç güdümlü olmayan ve hayatın gündelik akışını kısa süreli de olsa kesintiye uğratma olanağına sahip olduğu ve bu anlamda bir göz olarak mimariye katkılarının olabileceği düşüncesiyle ortaya çıkmıştır. Genel itibariyle çalışma, oyunsal mekânları çeşitli bağlamlarda ele alma ve çağdaş mimarlık tartışmasının içerisine konumlandırma çabası olarak görülebilir. Oyun-mimarlık arakesitinde son yıllarda gerçekleştirilmiş tez çalışmaları incelendiğinde genel itibariyle mimarlık eğitimi [Coşkun, 2019] [Şahbaz, 2018] arkeolojik çalışmalar [Bener, 2008], mekân üzerine kuramsal yaklaşım [Karakuş, 2019], mimari tasarım

[Pilavcı, 2019], çocuk parkları benzeri doğrudan oyun alanları [Kay, 2021] ve dijital mekânlar [Kocabaş, 2021] olmak üzere altı ana başlıkta ele alındığı görüldü. Tez kapsamına en yakın çalışma olan "Mekânın Oyun Potansiyeli Üzerine Bir İnceleme" [Karakuş, 2021] adlı çalışma, oyun mekânı kavramına eleştirel bir yaklaşım getirmeye çalışarak oyun ile anılmayan mekânların da tartışmaya katılma potansiyeli incelemekte ve mekân temsil biçimlerini oyun kavramı üzerinden sınıflandırmaya gidilmektedir. Genel itibariyle mekân örneklerinin oyunun özellikleriyle incelendiği "durum çalışması" olarak yöntemini belirleyen tez, oyun kavramı üzerine çalışan tasarımcıların eserlerini ele aldığını ve yorumlayıcı bir analiz biçimi kullandığını belirtir.

Bu tez ise önceki çalışmalardan farklı olarak ortaya sürdüğü oyunsal mekân tanımının yalnızca mimarlık disiplini ile kısıtlamayan geniş uzanımlı bir yapıya sahip olduğu ortaya koyma isteğiyle yapılmaktadır. Tarih öncesinden siber-mekânlara uzanan ve bu anlamda oyunsal mekânın felsefi, sosyolojik, psikolojik, sibernetik gibi alanlardaki uzanımlarını çeşitli bağlamlardaki tartışmalar ile açan çalışma, ortaya sürdüğü kuramsal çerçevenin geçerliliğini test etme ve çeşitli disiplinlerdeki konumunu irdeleme çabasına girmektedir. Bu bağlamda ikinci bölümde kuramsal bir altyapı oluşturması amacıyla ele alınan oyunun kültürel, yapısal ve ontolojik özellikleri incelenerek mantıksal akıl yürütme yöntemi uygulanmaktadır. Birbirleriyle doğrudan ilişkilendirilmemiş olan oyun ve mimarlık kavramları bir çerçevelendirilmeye tabi tutularak yalnızca yorumlar ile çalışmayı sürdürmek yerine oyunsal mekân adı verilen kuramsal bir yapı kurulmak istenmektedir. Üçüncü bölümde ise daha öncesinde gerçekleştirilen çalışmalardan farklı olarak kuramsal çerçeve, modern mimariden siber-mekânlara gelinceye kadar olan süreç içerisinde oyuncuların diğer oyuncular, yapılı ve doğal çevreleri ile ilişkilerinin ele alındığı bir kapsamı incelemek için kullanılmaktadır. Bu anlamda çerçevenin uzanımının yalnızca mekân okuma yöntemi olmanın ötesinde kullanıcı-tasarım ilişkisi, kuramsal anlamda yapma edimi, mimarlık düşüncesi, siber-mekân ile mimarlık arasında yapılabilecek disiplinler arası çalışmalarda kullanılabileceği gösterilmek istenmektedir.

1.2. Tezin Yöntemi

Daha öncesinden belirlenen sınırlara sahip olmayan ve tez kapsamı dâhilinde öne sürülen oyunsal mekân kavramı, bu olası önerinin başat prensiplerini ve uzanımlarını temelden belirleme çabası olması sebebiyle Groat ve Wang'in [2013] sıklıkla felsefi çalışmalarda görüldüğünü belirttiği mantıksal akıl yürütme yöntemine yaklaşır. Bu anlamda ilk bakışta birbirleri ile benzeşmeyen alanlar olarak görülen mimarlık ve oyun arasındaki ortaklıklara odaklanan tez, ikinci bölümde bağlayıcı bir kavramsal bir çerçeve oluşturarak bu çabayı bir altlık üzerinden tanımlamaktadır. Bu doğrultuda oyunsal olarak adlandırılabilecek mekânsal bir okuma önerisi yöntemi var etme ve bu tartışmayı mimarlık veya oyun çalışmalarındaki söylemler aradalığında bir yere oturtma, tezin genel itibariyle ulaşmaya çabaladığı uzanım olarak görülebilir. Groat ve Wang'in [2013] bu yöntemde kullanılan söylemsel yollar olarak tanımladıkları isimlendirme (naming), ilişkilendirme (association), ayrılma (disassociation), anlatı/hikâye (story), grafik görseller ve benzerleri çalışma kapsamında tartışmayı derinleştirerek kuramsal yapıyı kuvvetlendirecek şekilde kullanılmaktadır. Oyun kavramına yapısal, kültürei, ontolojik ve sosyolojik anlamda çözümleyen ve kendi düşünce sistemlerinde önemli yer veren düşünürlerin tartışmaları ile benzer özelliklere sahip olan ve davranışlar sergileyen mekân örneklerinin tasarımcılarının yapılarını özetlerken ön plana çıkardığı söylemleri ile karşılaştırıldığı değerlendirme yaklaşımı uygulanmaktadır.

1.3. Tezin İçeriği ve Katkısı

Tezin ikinci bölümü bu anlamda dünyadaki rutini bozan yapısı ile oyunun tarihin başından itibaren kamusal alana etkisi incelenmesi ile başlamaktadır. Toplumsallığı etkileyen başlıca kültür mekanizmaları olarak öne çıkan din, oyun ve mimarlık arasındaki ilişki incelenerek bu simbiyotik yapının açılımını yapma gereksiniminin çarpıcı noktalarına değinilmektedir. Sonrasında sosyal yapıyı etkileyen bu derin aradalığın kuramcılar tarafından öne sürülen oyunun yapısal özellikleri ele alınması ile mimari söylemler ve tasarımlar bu çerçevede

anlamlandırılmaya çalışılmaktadır. Bu doğrultuda oyun-mimarlık arakesitinde gerçekleştirilen çapraz okumalar ile geçicilik, kurgusallık/anlatı, kurallı olma, özgürlük benzeri kavramın yapısal unsurları incelenmektedir. Sonrasında oyunun bir karşı duruş olarak varlığını oluşturduğu, bir başka deyişle antitezi olan amaç-sonuç ilişkisi ve idealleşmeye yaklaşan oyunlaştırma ve simülasyon kavramları üzerine durulmakta ve mimarlıktaki oyuncaklaştırma olarak tanımlanabilecek oyun benzeri olan ancak mottolar ve üst anlatılar üzerinden şekillenen mimari söylemler ve tasarım örnekleri irdelenmektedir. Bu anlamda oyunsal mekânın ne olduğunun yanında ne olmadığının da belirlenmesi ile kuramsal çerçevenin sınırları belirginleştirilmeye çalışılmaktadır. Böylece, mantıksal akıl yürütme yöntemde bir yol olan ayrıştırma yönteminin uygulanması ile kuramsal çerçevenin dışındakiler isimlendirilmekte ve tartışmaya dahil edilmektedir.

Daha sonra oyun kavramını doğrudan yapısal olarak ele almak yerine düşünce sistemlerinde önemli yerler veren felsefecilerin çıkarımları ve kavramsallaştırmaları üzerinden kavramın ontolojisi çözümlenerek mimari tasarım, edim ve kullanıcı-mekân ilişkilerine etkileri incelenmektedir. Aradalık, olumsallık, mesafe, fark, olay ve çatışma gibi özellikler üzerinden değerlendirmeler ile çeşitli mekânsal ve felsefi örnekler üzerinden tartışma genişletilmektedir. Oyun-oyuncu-oyuncak ilişkisi adlı son alt başlıkta, oyunun sistemi içerisinde yer alan ve oyunsal harekete katkı sağlayan tüm unsurların eşit değere sahip olduğundan ve zamansallığın kesintiye uğradığı, oyunsal nesnelerin kendilerini tanımladıkları bu eylem içerisinde bedenin içerisine girdiği durumsaldan bahsedilmektedir. Tasarımcı tarafından yönlendirme baskısından kurtulmanın yanında akışa kapılarak sürüklenmekten de uzaklaşabilecek bilince sahip olan oyuncunun kısa süreli de olsa özgür bir şekilde yer aldığı aralığın ele alınmasının gerekliliği belirtilmektedir. Bölüm sonucunda ise tüm bu felsefe-mimarlık-sosyoloji arakesitinde devam eden tartışmayı oyunsal mekânsal bağlamında bir araya getirerek bütünleştirmek amacıyla oyunun başlıca özellikleri kendilerini gösterdikleri etken ve edilgen durumlara göre üst-yapısal ve altyapısal özellikler olmak üzere ikiye ayrılarak bir şema üzerinden ilişkilendirilmektedir (Şekil 2.23).

Tezin üçüncü bölümünde ise ikinci bölümün sonunda başlatılan oyuncunun diğer oyuncular ve çevresi ile olan etkileşimi üzerinden şekillenen oyun-mekân-

beden ilişkisinin aktiflik bağlamında incelenmesi yapılmaktadır. Mekânın bir başka boyutu olan kullanıcının katılımı veya bedenin aktifleşmesi olarak tanımlanabilecek kuramsal tartışma ile tez kapsamında öne sürülen oyunsal mekân kavramının yalnızca mekânsal okuma ile sınırlı kalmadığı gösterilmeye çalışılmaktadır. Bu doğrultuda aktifliğin tek kavram üzerinden tartışmaya katılmasının soruna sebebiyet verdiği gösterilerek bir kriz noktası olarak oyun içerisinde ortaya çıkan reaktiflik, aktiflik, pro-aktiflik ve pasiflik durumlarının oyunsal hareket bağlamında incelenebileceği düşünsel bir yapı tasarlanmaktadır. Aktiflik durumları mimarlık akımları üzerinden ele alınarak bu kuramsal altlık test edilmektedir. Modernizm, postmodernizm, çağdaş mimarlık ve bunlara ek olarak siber-mekânlarda bedenin içerisinde yer aldığı yapılar ve bu sistemlerin onları pasif izleyici, aktif tüketici, katılımcı tanık olarak roller verdikleri ortaya konulmaktadır. Bu noktada, oyunsal mekânın daha öncesinde oyunun özellikleri üzerinden belirlenen çerçevesinin mimarlık düşüncesindeki yeri anlamlandırılmaya çalışarak aradalıkların varlığı gösterilmek istenmektedir (Şekil 3.1).

Dördüncü bölümde ise tüm çalışmada sürdürülen oyunsal mekânlar ve oyunun birçok bağlamdaki özellikleri, tez kapsamında tasarlanan ve oyunsal mekân modeli adı verilen bir altlık üzerinden haritalandırılmaktadır (Şekil 4.2). Bu sayede tüm değerlendirmelerin tek ve sınırları yalnızca daha ileride yapılabilecek çalışmaları teşvik etmek üzere çizilen bir altlık üzerinden tez çalışmasının okunması sırasında gerçekleştirilecek etkileşimlerin dahi oyunsal olması çabalanmıştır.

Çağdaş mimarlıkta yer alan oyunsal mekân tanımına uyabilecek örneklerin oyuncunun aktifliği bağlamında ele alınmasının sonrasında yeni dijitalleşen mekânsallıklar olarak görülebilecek siber-mekânlar kapsama dâhil edilmektedir. Aracı olma özellikleri öne çıkan bu mekânların bünyesindeki yapı ve anlam ilişkisi incelendikten sonra bölümün son kısmında sürükleyici açık mekân kurguları çerçevesinde dijital oyunlar ve mimarlık arasında karşılaştırmalı bir çalışma yapılmaktadır. Oyunda daha önceden var olduğu görülen atletik ve dramatik yetenekler bağlamında mekanik ve kurgusal aracılıklar ilk olarak Cole ve Gillies'in öne sürdüğü şekliyle oyunlar üzerinden incelenmektedir. Mimarlık ve oyun arasındaki tezin başından itibaren ele alınan ortaklıklar göze alınarak siber-mekânlar ile gerçek dünyadaki oyunsal mekânlar arasında karşılaştırma yapılmakta ve

bölümde detaylı bir şekilde ele alınan oyuncuların edim içerisindeki yerleri bu karşılaştırma dâhilinde tek bir tartışma bağlamına oturtulmaktadır. Bu anlamda tarih öncesinden siber-mekânlara varıncaya kadar oyun kavramını irdeleyen tez; yapma edimi olarak mekân düşüncesinin, kullanıcıların yapmalarını öngördükleri hareketlere cevap veren bir aracı olarak mimari tasarımın olası oyunsal durumlarını incelemektedir. Kendi anlamlarını, yorumlarını ve içselleştirmelerini yansıtan ve oyunsal hareketi var eden oyuncuların aktiflik durumlarını da tartışmanın içerisine dâhil ederek alternatif bir yol ile mimarinin nasıl anlamlandırılabileceğini oyunsal mekân adı verilen çok yönlü yöntem önerisi ile ortaya koymaya çalışmaktadır.

2. OYUN KAVRAMI VE MEKÂN

İnsan, kendi var ettiği ideale ulaşabilmek için gündelik hayatında durmaksızın çalışıp çabalar. Ruhani, maddi, entelektüel, bireysel veya toplumsal, altında yatan sebep ne olursa olsun öngördüğü, ulaşmak için heyecan duyduğu o sonuç için kendi benliğini ve bedenini kalıplara sokmaya, kısıtlamaya, dikte etmeye her zaman için hazırdır. Bazen toplumun ondan istediği kalıba girmek zorunda olduğu için çabalama edimine giriyorsa da her iki durumda içinde üzerine bir sorumluluk yüklemekte ve sürekli olarak bu ideale ulaşma kaygısı duymaktadır. Özgürleşeceğini, mutlu olacağını varsaydığı o yüce an için eğitilerek ya da kendisi isteyerek sınırlarını çizen ve bu duruma diz çökmeye başlayarak özneleşen beden için bu kalıba girme hali, sadece geçici bir duraksama evresidir. İdeal olana ulaşmak için verilmesi gereken basit bir bedel olarak görülür. Geri dönüşü olmayacak şekilde gündelik hayatını sabitleştirdiği, kendi hâkimiyetinden aldığı o sürekli gündelik akış anında oyun, tüm bu sistemi alt üst eden bir krize sebebiyet verir.

Yaşamının en başında var olan, idealleşerek sabitleşen amaçlardan uzak olan mutlak özgürlüğe açılan bir geçit olarak bu eylem, o yüce idealin varlığının kısa süreliğine kesintiye uğradığı kaygısız bir evren var eder. Doğrunun ve yanlışın olmadığı bu özgür ortamda yalnızca oyun kurgusunun talep ettiği role bürünen insan, Fink'in [2015] deyimiyle, kendini aşar ve hayatın ona dayatmış olduğu geri döndürülemez seçimleri arkada bırakır. Gerçekten özgür olabildiği bu yarılma olayında gerçek hayata yönelik herhangi bir yapma kaygısına girmeden oyun oynama edimine katılır. Böylece ne toplumsal dayatmaların ne de idealize anlatıların öneme sahip olduğu bu aradalıkta gerçek anlamda bedenin, benliğin ve kimliğin kendisini yansıtması mümkün olur. Biçimler veya üst-anlatılar ile kalıplaşan hayat uzamından ayrışan bu edimi çözümlemeye çalışanlar, bazen eğlence bazen heyecan bazen fazla enerjinin dışarıya atımı için gerçekleştiğini düşünmüştür [Huizinga, 2017]. Oysaki bu tarzdaki bir düşünce tavrı, gerçek dünyadaki olguları çözümlemeye çalışırken insanın kullandığı amaç üzerinden sonuca ulaşma çabasının ve bu çabanın doğurduğu kaygının gün yüzüne çıkmış bir diğer halidir. Diğer bir deyişle dünyayı anlamada kullanılan kartezyen, lineer yöntemler ile oyunun yapısını incelemeye

çalışmak, bir nesneyi özüyle uyuşmayan araçlar ile incelemeye çalışmaya ve çıkarımlarda bulunmaya benzemektedir.

Hayali bir oyun tasarısı ile gerçekleştiren oyun alanının, bu alanda kullanılan oyuncağın, tüm bunlar ile etkileşime geçen oyuncular arasındaki gidiş gelişlerin bir çıkarsamaya ulaşma amacıyla yapıldığı söylenemez. Bu sebep ile Fink'in ileri sürdüğü gibi oyunun yapısı çoğunlukla ortaya koyduğu durumlar, ikilikler arasındaki sürekli olarak tekrar eden ve bu tekrar ile edimi var eden gidiş gelişler üzerinden anlaşılabilir. Çeşitli etkileşimlerin içerisine girilen oynama eyleminin beklenmediğe açık olması ile kendilik karakteri, bu eylemlerin öncesinde öngörülememesi nedeniyle muğlaklığı ve belirli bir zamanda ve alanda başlayıp sona ermesi ile geçiciliği gibi birçok özelliği bulunmaktadır. Tüm bu özelliklerin analitik yaklaşım ile uyuşmazlık göstermesi göz önünde bulundurulduğunda bu eylemin, mimari dâhil olmak üzere çeşitli alanlara katabileceği bakış açılarını, anlamları anlayabilmek isteği, kavramın birçok yönünün ele alınması ile gerçekleşebilir.

Hayatın her aşamasında deneyimlenmeye hazır olması ve böylece farklı potansiyellere açık olması, farklı bakış açıları doğurması ile oyun, toplumsal etkileşimlerden dini ritüellere, sanattan dile yaşamın birçok katmanını derin bir şekilde etki etmiş ve etmeye devam etmektedir. Buna rağmen bu ayrık deneyimler, bedeni tamamıyla aşırılığa kaçacağı hareketlere ya da içerisinde kaybolunacak kadar dünyaya benzeyen gerçeklik yanılsamalarına götürmeyen, hareketsizliğin hareket ve eylem içinde olma kadar öneminin olduğu etkileşimler içerisinde gerçekleşir. Saklambaç oyununda ebenin sayı sayması veya oyuncuların fark edilmeyecek şekilde saklanması, tabuda anlatılacak kelimenin öncesinde zihninde kurgulaması, futbolda bulunulan konuma göre gerçekleşebilecek olası etkileşimlerin ön görülmeye çalışılması gibi durumlarda oyuncu her zaman için tam anlamıyla aktif olmamaktadır. Bu noktada oyundaki hareket kadar hareketsizlik de önem kazanmaktadır. Oynamanın içinde aktif bir şekilde varlığını sürdürdüğü açıkça görünen oyuncu, bu anlamda yalnızca aktif olarak tanımlanabilmenin ötesinde eylemlilik ve eylemsizliğin çeşitli seviyelerinde gidiş gelişler yapmaktadır. Geçmiş, şimdi ve gelecek olgularının eylem içerisindeki tek zamanda yoğunlaşmasıyla ortaya çıkan bu fenomen, hem günümüz dünyasının zamansallığını hem de mekânını anlayabilmede kritik bir öneme sahiptir. Kavramı çeşitli yönleriyle ele alarak aktiflik

bağlamında mekânı anlamayı çabalayan bu çalışma, oyunun gündelik hayatta sunduğu alternatif bakış açılarını mimarlık çerçevesinde tartışmayı amaçlamaktadır.

İlk olarak kavramın etimolojik kökeni incelenirse birçok dilden farklı olarak Türkçedeki "oyun" sözcüğünün gündelik hayatta bir yapı olarak oyun ile birlikte oynama eylemini aynı anda nitelediği göze çarpar. İlk kullanımın kapsamına eylemin gerçekleştiği, oyuncuların bir araya geldiği, kurallı ve geçici bir yapı olarak oyun girerken diğerine, yani oynama eylemine içten gelen şen bir duygu ile etkileşime girme durumu girmektedir. Yunanca "paida" kelimesi ile ilişkili olduğu düşünülen [Jensen, 2013] oyunun içten ve eylemsel yanı, çocuk oyunlarında olduğu gibi kavramın dürtü yüklü tarafını nitelemektedir. Coşkunluk, aktiflik, kendiliğindenlik gibi daha çok eylemin kesin sınırları olmayan eylemsel yönünü tanımladığı düşünülebilir. Oyunun bu yönü ile yalnızca çocuksu hayal gücüne, taklide yaptığı vurgu ön plana çıkıyor olsa bile bu kapsama yine oyunun dürtü yüklü özüne dâhil olan oyuncunun kimliği, oyuna bağlılık, oyunsal tutum, duygular, sosyalleşme gibi sosyal yönleri girmektedir.

Diğer taraftan Yunanca "ludus" sözcüğü ise oyunun yapısal tarafını niteler. Bu kapsamda, kuralların varlığı, kuralların koyulması ve uygulanması, kurallara itaat, oyunun hedefi, mücadele, çatışma gibi özellikler yer alır [Caillois, 1961]. Rekabetçi oyunların örnek olarak gösterilebileceği oyunun bu yönü, oyuncunun mekân ve kurallar ile kurduğu çok yönlü ilişkileri de kapsamaktadır. Bunların arasında tarihsel anlamda devamlılığı en güçlü şekilde ilerleyen, ayrıca Yunan kültürünün başat öğelerinden biri olan müsabakalar ve yarışlar bulunur. Bu oyunlar, kurallı ve düzenli olma yönleriyle ludus kavramının kapsamına girmektedir [Huizinga, 2017]. Her ne kadar kültür tarihçisi Roger Caillois, anlam karmaşasını gidererek bir ayrıma varmak adına oyunu ludus ve paida olarak ikiye ayırmış olsa dahi kelimenin eylemsel ve yapısal sınırları arasındaki çizgi, çeşitli disiplinlerdeki tanımlar ile değişmekte, bu gibi ayrımlar tam anlamıyla olguları karşılamamaktadır. Kısacası oyun kavramı üzerine yapılan tanımlar, çoğunlukla geçirgen bir yapıya sahip olmaktadır [Jensen, 2013]. Bu belirsizlik çıkmazı, yalnızca oyun ve oynama kavramları arasındaki farkın ne olduğu tartışmasında kalmayarak tarih boyunca oyunun özünün ne olduğu, nereden geldiği, yapısal sınırlarının nasıl çizilebileceği, hangi eylemlerin oyun sayılabileceği gibi tartışmalara da uzanmıştır.

Bu tartışmaların bir yönü olan yapısal anlamda oyun, bu olgunun sınırlarının ne olduğu, kurallarının nasıl belirlendiği, oyun-oyuncu-mekân arasındaki ilişki dinamiğinin iç yüzünün ne olduğu, oyunun nasıl tanımlanabileceği gibi yapısal tartışmalardan oluşur. Diğer yönü ise, genel anlamda ontolojik düzlemde oyun kavramının varlığa getirdiği anlamlar, bakış açıları üzerine yapılan tartışmalar olarak görülebilir. Tartışmaların bir diğeri ise oyunun kültürel anlamda insanlığı ve toplumları nasıl etkilediği üzerinde durmaktadır. Belirtmek gerekir ki oyunun anlamsal geçirgenliği bağlamında olduğu gibi oyunun ontolojik tartışmaları yapısal yanını, kültürel tartışmaları ise her iki yanını beslemekte, bir yöndeki tartışma diğer alanları anlamaya yönelik zemin sağlayabilmektedir.

Düşünsel tartışmalardaki bu zenginleşmeye götüren durumun, oyunun gündelik ve toplumsal hayatta her koşulda her zaman için yaşatılması, başka bir deyişle oyunun her zaman oynanıyor olması gösterilebilir. Bu anlamda bu bölümde; oyunun günlük yaşamdaki yerini tanımlayabilmek amacıyla oyun kavramının kültürel kökenleri ele alındıktan sonra yapısal ve ontolojik olmak üzere kuramsal altyapısı incelenmektedir. Oyun kavramının çeşitli yönlerinin güncel yansımalarını tanımlayabilmek amacıyla yapılan bu araştırmada, oyunun mimariyi dışarıdan bir göz ile anlayabilme olasılığı üzerinde durulmakta ve bu tartışma, mekânsal örnekler üzerinden mimari bir bağlama oturtulmaya çalışılmaktadır.

2.1. Oyunun Kültürel Yönü

Gündelik hayatın rutinini sekteye uğratan karakteri, modern bakış açısıyla gereksiz ve anlamsızmış gibi görünen oyun ediminin tarihsel sürekliliği, modern zamandan çok daha öncesine, antik toplumlara ve hatta insandan önce hayvanlarda olduğu düşünülen eski bir geçmişe sahiptir. Toplum içindeki önemi tarih boyunca ister dini öğretilerin ister zıt kültürlerin ister natüralist doğa anlayışının egemen sürdüğü zamanlarda olsun, her zaman için varlığını sürdürmüştür. Ritüeller üzerinde yapılacak biçimlerine yönelik yüzeysel incelemelerde dahi oyunun etkisi kolaylıkla görülebilir. Antik toplumlardan öncesinde en yırtıcı olandan en korumacı olana kadar çoğu hayvanların yavrularında amacının açık bir şekilde görülemediği toplu

oyunlar, eğlenceler var olagelmiştir. Bu doğrultuda antropolog Huizinga [2017] bu gözlemleri bir adım daha ileri götürerek, kültürün oluşumunun oyuna dayandığı ve oyunun kültürden daha eski olduğu tezini öne sürer.

Oyunun kendine has yapısı, özündeki anlam insan ile buluşunca daha fazla katmanlaşarak çoklu anlamlar kazanmış ve böylelikle kültür dediğimiz olgu meydana gelmiştir. Kendi içerisinde incelendiğinde ise oyun, özü itibariyle ne akla dayandırılabilecek kadar insan ile sınırlı, tamamıyla mantık gerektiren bir eylem ne de yalnızca içgüdü ile hareket eden bilinçsiz bir varlık durumu ile ortaya konulduğu söylenebilecek kadar yüzeysel ve tepkiseldir. Her iki özelliği aynı anda bulundurması oyunu diğer kavramsallaştırmalardan ayırır. Bu sebeple antropolog, insanla birlikte ortaya çıkan hiçbir soyut temanın altında değerlendirilemeyecek kadar köklü ve tekil olduğu sonucuna varmıştır. Bu bağlamda Huizinga'ya göre [2017] oyun, insan ile bazı küçük farklılıklar haricinde hiçbir temel özellik kazanmamış ve özünü sürdürmeye devam etmiştir. Bu yöntemle kültürün dayandığı temel olgunun oyun olduğuna dair çıkarımını temellendiren araştırmacı, insan türünün oyun oynayan insan, yani Homo Ludens olarak tanımlanabileceğini ileri sürer.

İnsanın dünyayı anlamlandırmak üzere yarattığı hayat, varoluş, erdem gibi olgular, ayinlerdeki simgeler aracılığıyla cisimleşerek adeta ayin oyununu var eden oyuncaklar haline gelmişlerdir. Kısacası, insan kültürünü oynayarak var ettiğine göre, varlığını sürdürdükçe oyun da bu haliyle var olmaya devam eder. İnsanın gerçek dünya ile arasındaki bu kutsal oyunun bedenleşmiş hali olan efsaneler, yine insan hayatını etkileyen anlatılar olmuştur. Doğaüstü olayların meydana geldiği, sıradanlıktan uzaklaşan oyunsal anlatılar ile semboller ve temsiller arasında bütünlük sağlandığında anlamlı ve bütünsel bir oyun yapısına benzeyen efsaneler oluşmuştur. Yine benzer anlatıların oyunlarından olan ayinler, gündelik hayatın rutinini duraklatan, dünya gerçekliğinin bilinçli olarak unutulduğu aradalıklar var etmiştir. Dünyanın sürmeye devam etmekte olduğu bilinmesine rağmen bu durumun kısa süreliğine göz ardı edildiği edimler olan dini ritüeller, ruhani olana yaklaşabilme biçimi incelendiğinde oyunlara yüzeysel bir benzeşmeden daha fazlasına sahip olduğu görülür. Oyunsal tavrın ötesinde doğrudan oyun yapısını kullanır. Gerçek dünya – ideal dünya aradalığında yer alan bu düşünce tavrıyla birlikte bir yandan dünyanın maddi çıkar kaygısından ve amaçlılığından

uzaklaşılırken diğer yandan idealize bir dünya kurgusu içerisinde savrulmamış olunur. Yalnızca etkileşim ve anlamın önemsendiği oyunsal edimde, maddesel olan ideal olan ile tek bir altlık üzerinde bir araya gelme imkânı bulur.

Oyunu bir dünya sembolü olması üzerinden okuyan Fink'e göre [2015], bir ritüel oyunu ile sınırları bağlamsal olarak kendiliğinden çizilen oyun arasında bir fark yatmaktadır. Ritüel gibi tarihsel devamlılığı olan ilk türden oyunları geleneksel oyunlar olarak adlandıran düşünür, bu türden edimlerin toplumu kültürel anlamda derinden etkilediğini, bu sebeple çağdan çağa süreklilik gösterdiği söyler. Diğer türden oyun ise anlık şartlar bağlamında ortaya çıkan spontane oyunlardır. Bu türden oyunlar, altında herhangi bir anlam arayışının olmadığı hareketler ile gerçekleştirilir. Gündelik hayatın ve sosyal yapının oynandığı zamanki durumuyla yakında ilişkili olan, bu doğrultuda şekillenen oyunlar olduğu söylenebilir. O anda oyun alanında bulunan oyuncular arasında yapılan anlaşma ile etkileşimin var edildiği bu oyun; daha tekil yapıdaki, sürekliliği olmayan, bulunduğu ortam ile zamana bağlı iken geleneksel oyunlar, uzun yıllara yayılmış tarihsel ve toplumsal anlaşma sonucunda var olur. Buna rağmen, oyun üzerine yapılan tüm ayrımlarda olduğu gibi bu durumda da iki oyun sürekli olarak birbiriyle ilişki içerisine girmekte, birbirlerini diyalektik olarak etkilemektedir.

Günümüzdeki herhangi bir çocuk oyununda dahi bu ritüellerin izlerini bulanabildiği öne süren Caillois'dan [1961] hareketle, geleneksel ve spontane olanın sürekli olarak birbirini etkileyip dinamik bir şekilde değiştirdiği görülebilir. Antik Yunan ve Roma toplumlarında oyuna gösterilen ilgi ile oyun alanlarının kent içerisindeki konumlanmaları bu gözle incelendiğinde eylemin, kamusal faaliyeti oluşturan başat etmenlerinden biri olduğu görülebilir. Toplumsal anlaşmanın bir çıktısı olan bu oyun alanları, şehirdeki bütün sınıfsal veya kültürel ayrımları aştığı söylenebilir. Örnek olarak satranç oyununda veya dini ritüellerde bir aristokrat ile köylü arasındaki her türlü fark ortadan kalkar. Oyuncular, içine girilen bu yeni dünyadaki rollerine göre hareket eder, o rol uyarınca davranırlar. Başka bir deyişle etkileşim, hiyerarşilerin var olduğu tek yönlü ilişkiler bütünündense, bir ağ yapılanması gibi her bir unsurun birbirleriyle özgürce ilişkilendiği, dünyadaki dayatmaların kesintiye uğradığı bir olay alanı oluşturur. Dünya bağlamındaki statü, cinsiyet, güç gibi ayrımların kısa bir süreliğine kenara bırakılarak yalnızca oyunsal

hareket gerçekleştirilmek istenir. İnsanın var ettiği tüm bu soyut kavramların bir anlamda aşıldığı bu süreç benzer şekilde ruhani bir amaç üzere gerçekleştirilen ayinlerde de görünür.

Yapılan arkeolojik çalışmalarda, birçok kent toplanma alanlarında, kutsal mabetlerin yakın çevrelerinde oyun tablalarına rastlandığı göz önünde bulundurulursa oyun ile din arasındaki bu benzerlik daha açık bir şekilde görülür [Bener, 2008]. Modern toplumdaki dinin ciddiyeti-oyunun keyfiliği zıtlığı gibi bir ayrıştırmanın, kolonileşme öncesi çağlarda var olmadığının bir kanıtı olarak Ayasofya kilisesi göze çarpar. Mabedin yakın çevresine işlenmiş olan oyun tablaları buluntularından hareketle din ile oyunun birbirlerine yakın karakterde ve yapıda olduğu, toplum içerisinde dinin yanında oyunun da önemsendiğini ve sosyal hayat içerisine kendine yer edindiğini söylenebilir (Şekil 2.1) [Bener, 2008]. Dönemine göre kentleşmenin yoğun olduğu kilise ve meydan gibi alanlarda yer alan oyunların bu derecede değer görmesinin altında yatan sebepleri incelemek, mekânı farklı bir şekilde görebilmeyi sağlayabilir. Çünkü kültürleri oyun ile var eden bu toplumlar açısından kent ve mekânsallığın önemi; tüm bu etkileşimlerin, sembollerin, temsillerin, kısacası diyalogların kurulmasında kapsayıcı ve bağlayıcı bir altlık görevi görmesi üzerinden görülebilir.

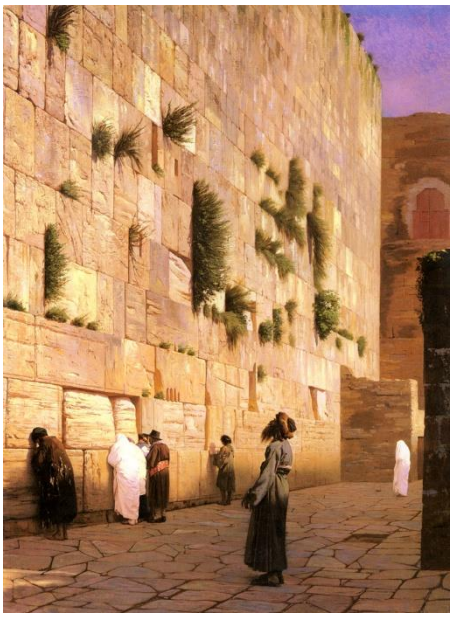
Şekil 2.1: 2. Ayasofya Kilisesinde Yer Alan Oyun Tablası (MS. 5. Yüzyıl).

Oyun ve dini ritüeller arasındaki bu yakınlığın en büyük göstergelerinden biri, statüsüz bir etkileşim alanı oluşturmasıdır. Bilinçli unutuşlar olarak tanımlanabilecek ruhani oyunların ilk insanlar için önemi, varoluş ile kurduğu bu statüsüz ve kolektif ilişkide yatmaktaydı. Gerçek dünya ile tinsel aradalık arasında yaşanılan gidiş gelişler ile insan, kendi dünyevi konumundan ayrışır. Varlık, doğum, ölüm, erdem gibi olguları anlamlandırma çabasına böylece girer ve semboller ile kurulan oyunsal bir eylem ile toplumu birbirine bağlayan ortak bir doku var eder [Fink, 2015]. Böylece eylem, insanın gündelik sorunlar ile boğuşurken gözden kaçırdığı bu olgular üzerinde düşünme ve anlamlandırma fırsatı sunmuş olur.

Dünyanın dışarıdan bir göz ile izlenmesi gerçek hayattan kopma anlamına gelmemektedir. Tam tersine; toplu bir eylem olan ritüel ile hayat, rutin ve sıradan olanın yanında sembolik ve temsili bir anlam katmanı daha kazanır. Hayatın sihirli bir şekilde durduğu ve küçük bir topluluğun kendini dışarıya izole ettiği kopuk yaşamlar olmaktan çok toplumsal bir aradalık sağlayan adeta bağlayıcı bir doku olarak görevi görür. Bu anlamda içe kapalı küçük topluluklardan belirli bir kültür ile temellenen çok yönlü toplumlara geçişi sağlayan karakteri, kültüre etki eden bir diğer yanıdır. Antik zamanlardan başlayan ve modern zamanda dahi varlığını sürdürmeye devam eden olimpiyat oyunlarını bu kapsamda değerlendirmek mümkündür. Antik Yunan'daki olimpiyatlar üzerine yapılan araştırmalarda oyunların, katılan toplulukların birbirleriyle her ne kadar rekabet veya düşmanlık içerisinde olsa dahi tüm bunların kısa süreliğine bilinçli olarak yadsındığı toplumsal etkileşimler olduğu görülmüştür. Bu dönemlerde etkinliğin gerçekleştiği yerleşim alanında her ne sebep ile olursa olsun sporcuları öldürmenin toplumda sorunlu bir hareket olarak karşılandığı görülmektedir [Lunt, 2020]. Mekânsal sınırlar dâhilinde gerçekleşen ve etkinliğin yapıldığı alana ayrı bir anlam katan özelliği ile oyun, toplumsallığı farklı bağlamlarda oluşturmakta ve beraberinde yapılı çevredeki davranışları bu durumlarda olduğu gibi etkilemektedir.

Oyunlar, geçici bir gerçekliğinin var edildiği mekânsal sınırlar belirlemenin yanında varlığın bir başka boyutu olan zamana da etki eder. Dini ayinler, kültürel törenler gibi toplumu insanlığın başından beri şekillendiren etkinliklerde dünya zamanı, bu eylem aracılığıyla özelleştirilir. Ayinlerde belirli bir dini öğretinin, kültürel törenlerde ise sosyal olgunun toplumda meydana getirdiği anlatı üzerinden anlam

kazanır ve şekillenir. Bu oyunlarda, ritüeli veya töreni bir an önce sonlandırmak veya hızlandırmak amacıyla müdahalelerde bulunmak söz konusu değildir. Böyle bir tavırla amaç-sonuç ilişkisi çevresinde lineer bir şekilde anlamlandırılan zaman anlayışı bozuma uğrayarak oyun ediminin içerisinde özelleşir. Anlatının etkisiyle ortaya çıkan eylemin oyuncuya yansıttığı oyunsal tavır, kendi tekil sınırları içerisinde sonlanacak şekilde gerçekleşir. Zaman veya mekânın gerçek dünyaya eklemlenmemesi sonucunda uzam kesintiye uğrar. Tarihsel sürekliliğe sahip olmanın yanında bu bağlamda sürekli olarak değişimin göründüğü bir yapıya sahip olan eylem, toplumların dünyayı anlamlandırmak için ortaya çıkan anlatılarının adeta cisimleştiği bir olay düğümlemesi olduğu söylenebilir. Bu kültürel-dini törenlerden biri olan hac yolculuğunun bu doğrultuda anlatı yüklü bir olay olduğunu söyleyen Han'a göre [2020] buradaki anlatı, içine girilen manevi arınma yolculuğu süresince hızlı bir yolculuk yapılmasına, modern anlayışla yapılan herhangi bir eylem gibi bir an önce tüketilerek bitirilmesi amacıyla gerçekleştirilmemektedir. Yolculuktaki her bir adımın dini değerler açısından ayrı anlamları vardır ve bu ritüel, ruhani özü anlamaya yönelik sihirli bir geçit olmasıyla değer kazanır (Şekil 2.2) [Web 1, 2010]. Gerçek dünyadan uzaklaşılan bu alanda hem ideal hem maddesel yönleriyle varlık, daha kavrayıcı şekilde üzerinde düşünülebilir ve deneyimlenebilir. Bu nedenle, edimi hızlandırmak sürecin tümüyle anlamsızlaşması demektir.



Şekil 2.2: Osmanlı Dönemi'nde Kudüs'te Hac Yapan Yahudilerin Bir Tasviri.

Dünya ile arasında mesafe kuran, bu uzaklığı kurgusallık ile güçlendiren ve geçiciliğe sahip sürdürülebilir yapısıyla oyun, mekâna ve zamana diğer eylemlerden farklı bir şekilde etki eder. Han'ın üzerinde durduğu gibi bireyler, her nasıl oyunun kurgusal düzeni bağlamında varlık kazanan zamana özel anlamlar katıyor ve benimsiyor ise aynı durum mekânlar için de geçerlidir. Oyunsal yapıya sahip bir mekânın uzanımlarını belirleme, tanımını yapmaya çalışma uğraşı sonucunda oyuncu kullanıcıların mekânı benimseyişlerinin değişebilme potansiyeli bulunur. Geleneksel yapım kültürüne alternatif olarak ortaya çıkan bu alanlar ile mekân sadece mekânı deneyimleme isteğiyle yaşanabilir ve hayatın, anıların ve kültürel kimliğin bir parçası olarak deneyimlenebilir. Bu anlamda oyun olgusunun çeşitli yönlerden çözümlenmesi ile mekânın tarihsel değerini anlayabilmenin beraberinde günümüzde mekân üzerine yapılabilecek oyunsal açılımlar da gerçekleştirilebilir.

2.2. Mekân Bağlamında Oyunun Yapısı

Kavramı farklı bir bağlamda inceleyen araştırmacılar ise kavramın kültür ve toplumu etkileyen yapısının arka planında yatan özelliklerini inceleyerek oyunu yapısal anlamda kuramsallaştırmışlardır. Felsefeci Suits [2012], oyunu kurallar temelinde çözümlemeye çalışırken, Huizinga [2017] topluma etki eden bir fenomen olarak daha geniş bir çerçevede ele almıştır. Caillois [1961] kültürel bağlam üzerinden kuramsal bir sınıflandırma yoluna giderken, Nguyen [2020] oyunu aracı olma hali üzerinden anlamlandırmıştır. Oyun kuramı alanında ilk öncü çalışmanın sahibi antropolog Johan Huizinga'ya göre [2017] ise oyun, yapısal sınırlarının tek başına çizilmesi gereken ve diğer olgulardan ayrışan bir önemli bir edimdir. Yukarıda üzerinde durulduğu gibi ilk olarak kültürel ve sosyal hayatın gelişimindeki yerine değinmenin ardından araştırmacı, kavramın yapısal tanımını yapma işine koyulur. Tarih kuramcısına göre oyun; dünyanın sürekli işlemekte olan sisteminin dışına çıkan, oyuncunun boş zamanında gerçekleştirdiği, serbest seçimlere imkân tanıyan bir yapıya sahip olan ve bunlara ek olarak belirli zaman ve mekân sınırlarında başlayıp biten bir etkinliktir. Dünyanın gerçekliğinden ayrışması ile maddi çıkardan uzak olan bu eylemi, yalnızca fazla enerjinin dışarıya atımı, sosyal hayatın provası

olması gibi fizyolojik ve biyolojik amaçlar üzerinden okumak, oyunun özündeki anlamını göz ardı etmek anlamına gelir. Etkinliğe anlam katan bu unsur ile oyun, özerk bir alana dönüşebilmektedir. “Bildik dünyanın ortasında” sınırları genel hatlarıyla az çok belirli olan bu eylem, kendi “geçici dünyalarını” var eder. Ancak bu dünyalar, gerçek dünya ile aynıymış gibi yaratılan, bu dünya ile bağlantısı olmayan, tamamen ayrık öte dünyalar değil; aksine bu dünyada yarattığı fark ve etkiler, semboller ve parodiler, imgeler ve anlatılar üzerinden anlam kazanan geçici aradalıklardır.

Geçiciliği itibariyle bir “sihir çember” gibi dünyanın içerisinde var olan oyun, gerçek dünyayı sınırlı bir süreliğine kesintiye uğratma gücüne sahiptir. Uzamdan ayrık yeni bir kurgu var eden eylem, anlatı benzeri bir yapı oluşturmakta ve bu sayede hem beden hem de toplumun belleğinde yer etmeye devam etmektedir. Oyun, bir efsane veya bir hikâyede olduğu gibi çağdan çağa aktarılarak sosyal sürekliliğe sahip olmakta, oynanmaya devam ettiği sürece önceki kültürlerin yankılarını yaşatmaktadır. Binyıllardır devam etmekte olan ve bu süreç içerisinde çağa göre farklı eklemelerin, çıkarmaların ve kural değişiklerinin yapıldığı ve hala yapılmaya devam ettiği olimpiyat oyunları, bu kültürel sürekliliğin en belirgin örneğidir (Şekil 2.3) [Web 2, 2021].

Şekil 2.3: Batılı Erkek Bedenlerden Doğulu Kadın Bedenlere Geçiş.

Antik ve modern çağ fark etmeksizin savaş dönemlerinde dahi gerçekleştirilmeye devam eden bu küresel etkinlik, toplumları bir araya getiren ve aynı heyecanı paylaştıran yapısını devam ettirmiştir. Son yıllarda yalnızca mültecilerden oluşan takımların katılması, cinsiyet temelli sınıflandırma tartışmaların gerçekleşmesi gibi örneklerdeki gibi çağın o anda önem verdiği konulara göre esneklik ve değişim göstermeye devam etmekte, başka bir deyişle sahip olduğu dinamizm sayesinde toplumların önem verdiği özel etkinliklerden biri olma özelliğini korumaktadır. Bu durum oyunun, tüm dogmalardan bağımsız bir şekilde oynandığı ve hatta bazı durumlarda bu genel geçer tanımları yıkma rolüne büründüğü ayrık tavrını gösterir. Oyun tek başına ele alındığında, başka idealleştirmelerden sıyrılarak yalnızca etkileşimler üzerinden varlık kazanan bir altlık olduğu göz önünde bulundurulursa toplum ve kültürün gelişimi ile birlikteki ilerleyişinin ve bugün dahi farklı biçimlerde sürdürülüyor oluşu daha net şekilde anlaşılabilir. Bu anlamda, oyunun kurallara sahip olan, görece kontrollü ve kendiliğinden oluşan yapısı sayesinde toplumsal bellek, kültürel çeşitlilik gibi birçok sosyal ve kültürel olguya etki etmekte ve katkıda bulunmaktadır. Topluma bu denli etkisi olan bir olguyu yapısal anlamda okumak hem günümüz toplumundaki sorunlara hem de toplumun en etkili kültür mekanizmalarından biri olan mimarlık pratiği ve kültürüne alternatif bir bakış açısı sağlama potansiyeli taşır.

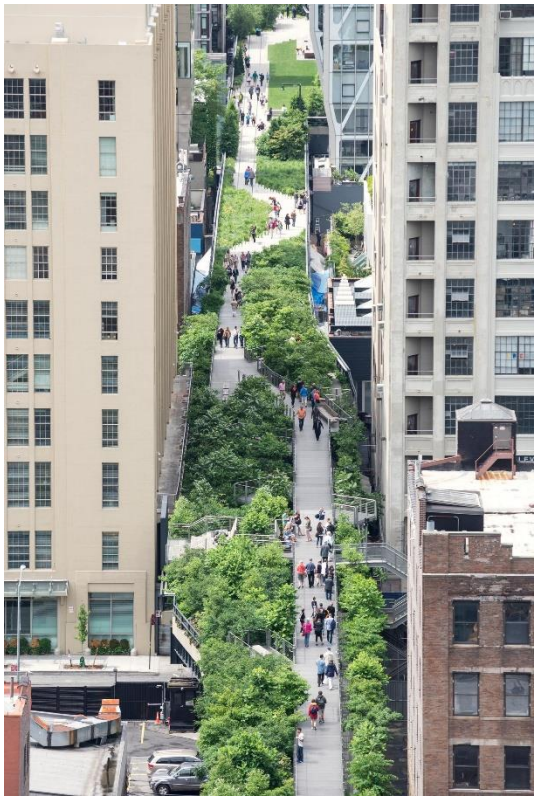
2.2.1. Oyunun Aracılık Oluşturma Durumu

Oyunu diğer eylemlerden ayıran özelliklerin başında, amaç-sonuç ilişkiselliğini bozuma uğratması gelir. Eylem bu özelliği ile daha üst bir edimin, erdemin ulaşılmak istenmediği, yalnızca oyun oynamak üzere oyuncuların bir araya geldikleri ve sonucunda oyuncuların dünyada bir itibar, statü veya ödül kazanmadıkları bir yapı var eder. Huizinga [2017] bu bağlamda, maddi çıkarlardan tamamen uzak olan bu eylemde, gerçek dünyadaki doğru ve yanlış tanımlarının geçersiz olduğunu söyler. Bu yönüyle dünyadaki düzeni bir anlamda paradigma kaymasına uğratarak sistemi bozan ve çeşitli etik yargıları bir anlamda aşan bu eylemde asıl önemli olan olgu tersine dönmektedir. Öncesinde hedeflenen bir amaca ulaşmak adına sonuca yönelik hamleler yapmaktan ibaret olmak yerine, bu hedef ve kuralların

koyulmasının tek amacının oyun yapısını kurmak olduğu bir aracı konuma sahip olunur. Eylemin varlığının olduğu haliyle ortaya çıkmasını sağlayan bir tetikleyici olması ile edimin odağındaki şey; güdüleme, aktivitenin kendisidir [Vella, 2021]. Bu anlamda oyunu, aracı olma özelliği üzerinden tanımlayan Nguyen'e göre [2020] bu yapı, oyunculara aktif bir şekilde yönlenebilecekleri bir takım yapısal diziler sunmaktadır. Kuramcının aracılık duruşu (Agential Posture) olarak nitelendirdiği bu özellik ile oyun, içerisine girilen dizilerin yönlendirmeleri aracılığıyla daha önceden gerçek hayatta içerisinde girilmeyen durumları deneyimleme imkanı sunar. Bu altlık-ortam (medium) aracılığıyla oyuncu, eylemin bir parçası olarak beklenmedik olanı deneyimleyebilmektedir. Çerçevelediği aracı altlık üzerinden oyun, oyuncuya kendini temsil etme ve durumları yakalama, okuma ve karşılık verme imkânı tanımaktadır. Yani estetik kurguya sahip bir yapı üzerinden oyuncu kendi akışını kontrol edebilmekte, yönlendirmeleri ve güdülemeleri kendince yorumlayabilmekte ve bu doğrultuda etkileşime girebilmektedir.

Tasarım ofisi Diller Scofidio + Renfro'nun (DS+R) New York'ta yer alan "High Line" projesi bu bağlamda ele alınabilir (Şekil 2.4) [Web 3, 2018]. 1980'lerden beri kullanılmayarak atıl hale gelen 2,5 kilometre uzunluğundaki yükseltilmiş bir tren hattında yer alan bu alan, süreç içerisinde çeşitli ekosistemlerin oluştuğu bir alan halini alır [Foster, 2020]. High Line projesi ise bu doğrultuda alanı yenileme ve çeşitli ekosistemleri deneyimlenebilir bir altlık üzerinde canlandırma uğraşı olarak görülebilir. New York'un gridal şehir planlamasında yer alan bu ayrık alan hem yatay hem de dikey olmak üzere çeşitli düzlemlere yayılarak bu monotonluğu kıran bir yapıdadır. Kent düzenini farklılaştıran tavrına ek olarak proje, yakınında yer alan otoyolun hızıyla tezat bir yavaşlık yaratmakta ve büyük oranda betonlaşmış yapılı çevreyi kesen doğal bir yarık olması ile New York'un kaotik ve hızlı gerçekliğini kesintiye uğratmaktadır. Daha kesintisiz bir kentsel akış sağlamak amacıyla büyük oranda düzleşmiş olan bu şehrin içerisinde "çukurlara inme" ve "tepelere çıkma" imkânı tanıyan bu park hattı, oyuncularına bu doğal çevreyi kentsel aradalık içerisinde deneyimleme fırsatı sunar. İçerisinde çok yönlü etkileşim alanı yaşatmanın dışında üst anlatılar sırtına dayamayan bu kentsel tasarım, ekolojik dengeyi yeniden olması gerektiği hale getirecek ideal bir yöntem olduğu veya metropolde yaşayan kentlilerin bir araya gelebilecekleri yegâne kamusal alan olduğu gibi bir retoriğe

bağlı hareket etmez. Var ettiği eylemi, oyunun dışında bir amaca ulaşmak üzere kullanarak çıkar sağlayabileceği bir araç olarak görmek yerine aracı olma özelliğine sadık kalır. Bu sayede projedeki oyunsal harekete özgürce katılan oyuncu, mekânı yapısal düşey ve yatay doğrultudaki oynamalarla zenginleşen oyun alanı aracılığıyla deneyimler. Oyun alanı yaratabilme amacıyla kullanılan çevresel potansiyel, kullanıcının New York'un içerisinde kendince etkileşime girecekleri, deneyimi farklı düzlemlerde farklı şekillerde yorumlayabilir. Sürekliliğe sahip olan mekânsal bir deneyimi, kentlilerin oyun olarak oynayabilecekleri doğa-kent aradalığında sihirli bir geçit yaratır. Bu bağlamda, birçok "mikro-çevre" var ederek farklı etkileşim potansiyelleri ortaya çıkartabilen bir aracı olarak kentlilere beklenmedik olaylar yaşayabilecekleri bir dizi yönlendirmelere götürme uğraşı içindedir. Proje, bir mimari imge var etmesi ile değil, kullanıcılarına (veya oyuncularına) herhangi bir dayatmada bulunmadan kendiliğinden harekete geçme motivasyonu veren bir aracı olmasıyla değer kazanmıştır. Bu anlamda, mekânda yaşanan deneyimin bir oyun deneyimi ile çok güçlü yakınlıklar gösterdiği görülür.



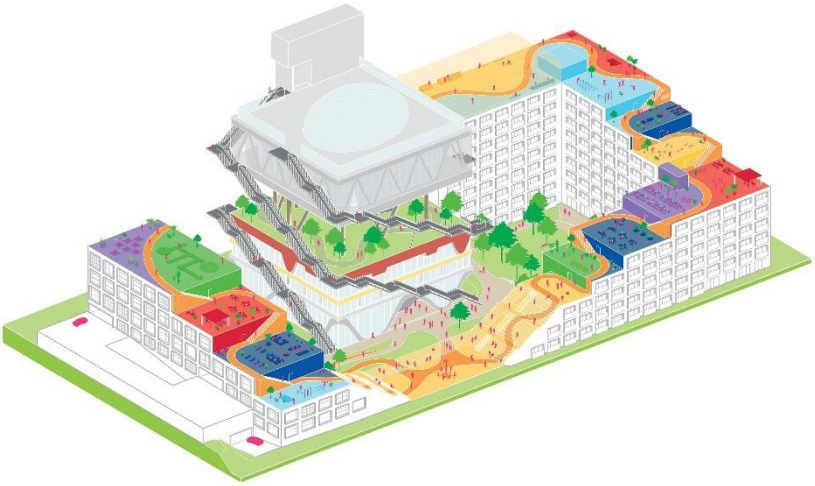
Şekil 2.4: High Line (Yükseltilmiş Tren Yolu Hattı) Projesi, New York- 2009 (DS+R).

DS+R kullanıcı katılımı merkezinde kurgulanan bu projesi ile oyun yapısına büyük oranda yakınlığı olsa da benzer tasarım yaklaşımına sahip bazı projelerin bir oyun var etmekten uzaklaştığı görülebilir. Oyun eylemini yaratmak yerine oyuncaklaştırmaya giden bu projelerden biri olarak MVRDV'nin Hannover'de düzenlenen Expo 2000 fuarı için tasarladığı Hollanda Pavyonu göze çarpar (Şekil 2.5) [Web 4, 2020]. Terk edilmiş hali ile mimarlık basınında tekrar gündem olan bu proje, yapıldığı dönemde Hollanda'nın sürdürülebilirlik bağlamında ortaya koyduğu "*Hollanda mekân üretir*" (Holland Creates Space) ilkesi ile insan, doğa ve teknoloji arasındaki birlikteliği kuracak öncü sürdürülebilir çalışmalardan biri olarak görülmüştü [Schröpfer, 2015]. High Line projesinin aksine sahip olduğu mekânı hem kültürel hem ekolojik bağlamda sürdürülebilir hale getirmek üzerine kurulu tekil üst anlatısı ile oyuncaklaşmıştır. Birkaç kere oynandıktan sonra kenara atılan, tek bir oyun için tasarlanmış oyuncağa benzer şekilde fuarın bitiminden sonra terk edilerek günümüzdeki halini almıştır.

Şekil 2.5: Expo 2000 Hollanda Pavyonunun Terk Edilmiş Hali, Almanya (MVRDV).

Bugünlerde ise MVRDV projenin tekrardan kullanılabilir hale gelmesi amacıyla yapıya yeni bir işlev önermektedir [Web 4, 2020]. Fonksiyon odaklı olarak tasarlanacak yeni ofis yapısının ortasına bir kamusal alan olarak eklemlenmesi ön görülen yenileme projesinde, işlevin bir parçası olarak eski proje

araçsallaştırılacaktır (Şekil 2.6) [Web 4, 2020]. Kullanılıp kenara atılan bir oyuncağın bir masayı sabitleme aracı olarak kullanılmasına benzeyen bu yeni durumda artık ne oyunun ne de oyuncağın ilk amacı yani oyunsal özü korunur.



Şekil 2.6: Yapı için MVRDV'nin Geliştirdiği Yenileme Önerisi: Expo Pavillion 2.0 (2020).

Oyunun sadece yapılmak isteneni gerçekleştirmek üzere bir araç olarak kullandığı bir tasarım yaklaşımı ile oyunsal hareketi, bireyler arasındaki etkileşimi ve bedenin özgürce akışı kontrol edebildiği oyunun aracılık (agency) durumu arasındaki fark bu iki projede açıkça görülür. Üst anlatı mimarlığının tersine oyunsal mekân, anlatının yaşantı üzerinden kurgulandığı ve yaşam ilerledikçe ve kullanıcılar değiştikçe kendisi de değişen bir deneyimleme altlığıdır. Bu noktada asıl özgün olan oyun alanının imgesel, işlevsel, bağlamsal yapısı değil; deneyimleyen oyuncuların eyleme verdiği tepkiler ve bu bağlamda kurulan çok yönlü diyaloglar olur.

2.2.2. Oyunun Geçici ve Kurallı Yapısı

Oyun kavramını tüm uzanımlarıyla birlikte açıklayacak kapsamlı ve tatmin edici bir tanımlama yapma girişiminin sonuç vermeyeceğini ileri süren Wittgenstein'a göre [2017] bu gibi kavramsallaştırmalar, kavramı yalnızca belirli yönleriyle tanımlar. Bu durumun ailevi benzerliklere yakın olduğunu söyleyen felsefeci, bir ailede yer alan aile üyeleri arasında benzerliklerin bulunabileceğini; ancak tüm üyelerin sahip olduğu özellikleri ortak bir çatı altında toplayabilen tekil bir benzerlik tanımının

yapılamayacağını söyler. Nasıl ki bazı üyeler farklı açılardan birbirlerine benziyorsa oyunlar da aynı şekilde bazı açılardan ortaklık göstermelerine rağmen tek bir tanım çatısı altında toplanamayacak kadar farklıdır. Bu muğlaklık oyunun yalnızca yapısında değil, kurallarında da görülür. Oyunun kuralları oynama sürecinde tanımlanmaktadır. Daha da ötesinde olimpiyat örneğinde olduğu gibi bu kurallar süreç içerisinde oyuncular tarafından sosyal, teknolojik, kültürel, mekânsal bağlamların farklılaşmasıyla bozuma uğramakta, değiştirilmekte ve yeniden tanımlanmaktadır [Wittgenstein, 2017]. Bu açıdan Wittgenstein'a göre oyunun merkezinde, oyuncuların birbirleriyle ve oyun ile olan etkileşimlerini sürekli olarak dönüştüren dinamik bir yapı yer alır. Oyun, sarsılmaz bir temelden yoksun hareketli bir yapıya sahiptir. Felsefecinin bu tanımında önceki tanımlara benzer şekilde kavram için asıl önemli noktanın sonuca ulaşmaktan çok, etkileşim ve aktivitenin kendisini sürdürmek olduğu görülmektedir. DS+R ve MVRDV projeleri üzerinden düşünülürse mekânı üretmek gibi anlatısal kısıtlamalara gitmek mekânda gerçekleşecek etkileşimleri tek bir çatı altında birleştirme zorlamasını beraberinde getirir. Biçimsel kısıtlamalara götüren bu yaklaşım, oyunu özünden uzaklaştıran bir temele oturtur ve ancak hareket üzerinden varlık kazanan bu yapıyı tek bir ilkede sabitleştirir. Mimarinin mekân yaratma ilkesi ile var edilmesinin sonucunda yaşanmayan ve ölü boşlukların doğması ile odakta olması gereken etkileşme hali yüzeyselleşir ve anlamını yitirerek kristalize bir hale gelir. Bu anlamda High Line projesinde olduğu gibi çoklu etkileşimlerin yaratılmasına açık yapısal yönlendirmeler yapmanın ve bu bağlamda üst bir ilkeye bağlı kalmamanın sonucunda bireyler kendi kurallarını koyabilir, kendince yorumlayabilir ve etkileşimin sınırlarını çizerek oyunsal hareketi var edebilir.

Oyunları kurallar üzerinden tanımlama uğraşına giren bir diğer felsefeci olan Bernard Suits ise kuralların belirlenmesindeki asıl amacın var olan düzeni düzgün bir şekilde devam ettirmek olmadığını söyler. Kurallar sayesinde oynama eylemi, farklı yollar ile üretilebilir bir yapıya sahip olur. Çekirge isimli eserinde Suits [2012], çekirge ve karınca hikâyesindeki (Türkçeye ağustos böceği ve karınca hikâyesi olarak geçen) çekirgenin hayata karşı aldığı oyunsal tavrı çözümlemeye çalışır. İlk olarak çekirgenin bu tavrı üzerinden dünyadaki mantıksal eylemleri analiz etme işine giren Suits'e göre bu türden eylemler, temelinde kendileri ile çelişir. Tedbirli ve mantıksal

bir eylem, daha iyi bir şeyi elde etme uğruna iyi bir şeyi feda etmekte anlamına gelirken bir yanda da feda edilmesi gerekenleri en aza indirmek gerekmektedir. Kariyerin yüksek bir konuma gelmek isteyen biri, bu amaç doğrultusunda hayat kalitesinden ve zamanından ödün vermek zorundadır. Bu sayede daha iyi olduğunu düşündüğü bu ilerleyiş için şimdilik daha az önemli olan konfor ve zaman feda edilebilir. Ancak bu eylemin mantıksal olması için ise feda edilenler en aza indirilmeli, yani yaşam zevklerini ve ömrünün tamamını bu işe adamamalıdır. En az fedakârlıkla en iyiye ulaşmaya çalışmak nihayetinde bir şeylerin ödün verilmesi ile sonuçlanır ve bu çıkmaz daha iyi bir şey bulunmaya devam edildikçe önceki iyinin yok olması anlamına gelir ve süreç bu şekilde devam eder. Böyle bir çelişki, sonuç olarak kendini yok etme durumuna götürür.

Hiçbir şeyin gözden çıkarılmadığı ideal bir konumun olduğu varsayılırsa da böyle bir durumda tedbirli eylemler amaçsız kalmaktadır. Hiçbir fedakârlığın gerekmediği bir kariyer ilerleyişi için insanın mantıksal ve tedbirli bir tavır sergilemesi gerekmez. Çünkü belirli bir amaç edinildiğinde süreç, baştaki çelişkili duruma geri döner. Oyun ise dünyadan ayrık bir şekilde var olabilmesi, yapısını farklı bir yaklaşım ile sürdürebilmesi yani bu çelişkili duruma düşmekten uzak durması ile kendini yok etme amacı gütmeyen tek eylemdir ve bu durumu var ettiği kurallara borçludur. Bu kurallar Wittgenstein'da olduğu gibi Suits için de tek amacı bir sistem var etmek olan bir eylem içerisinde sınırları muğlaklaştırmak ve kazanma ihtimallerini sınırlamak demektir. Bir koşu yarışında kestirme yolu kullanmaksızın pistten ilerlemelerinin, oyuncuların birbirlerine zarar vermemelerinin sebebi koşu yarışı adı verilen bir geçici gerçeklik yaratmak ve bu dünyayı var eden kurallar dâhilinde oyunsal hareketi gerçekleştirmektedir. Kurallar yalnızca kazanma ihtimallerini sınırlayarak etkileşim ihtimallerini çeşitlendirmekte, oyuncuyu yeni ve daha önceden denemediği bir yola götürmeye teşvik etmektir. Tabu oyunundaki yasaklı kelimeler, oyuncunun rahatlıkla anlatabileceği olgulara oyunsal bir sınırlama getirerek yaratıcılığı ve sürükleyiciliği artırabilmek amacıyla vardır. Oyun dışındaki edimlerde olduğu gibi kurallar, eylemin tümünü belirmek ve verimli bir yol üretmek için koyulmaz. Golfteki tek amaç topu deliğe sokmak olsaydı, birçok "mantıklı" yol ile bu başarılabilirdi. Kurallar dâhilinde daha az yeterli olan araçlar ve yöntemler, eylemin kurgusal bir dünyada var olmasını yani dünyadan ayrışabilmesini ve yine bu

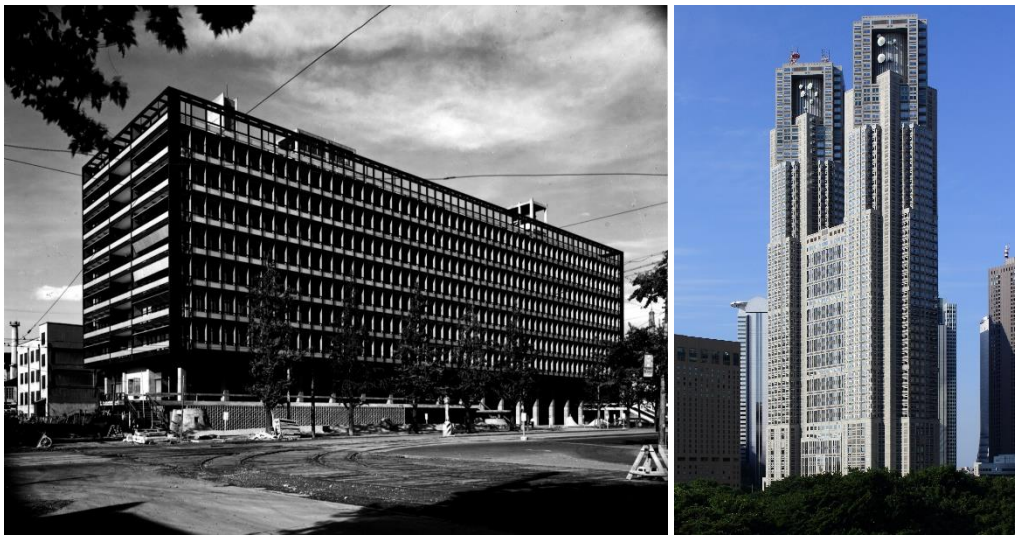
ayrışma içerisinde dahi dünyada kalmasına sebep olur; başka bir deyişle aradalıkta var olmasını sağlar. Bu kurallara bağlılık yine de tam bir itaate işaret etmez, çünkü oyun başlayıp biten bir yapıdadır [Suits, 2012]. Öneme sahip asıl unsur olan eylem, yani oyun, gerçekleştirildikten sonra gerçek dünyaya dönülmektedir. Oyunda, kariyer yükselme sürecinde olduğu herhangi bir üst amaç bulunmaz. Bu anlamda eylem Suits'e göre ototeliktir; yani amaç, bir dış etken yerine kendi kendisi üzerinden oluşmaktadır, kendinin amacıdır. Yunanca kendi anlamına gelen "auto" ile son, bitiş anlamlarına gelen "telos" kelimelerinin birleşiminden oluşan bu kavram, oyundaki amacın yalnızca kendi yarattığı sistem dâhilinde var olduğunu ve herhangi bir dış uzanımının bulunmadığını belirtir [Merriam-Webster Sözlüğü, 2022]. Bir oyun ile bir amaçlı eylem veya simülasyon arasındaki fark ise bu gerçek dünya bağlamında amaçsız olan tekrarlı ve sonlu aktiviteler noktasında açığa çıkmaktadır.

Bu kurallar, uygulamaya dayanan bir işte olduğu gibi işlevsel veya hukuk, din veya etikte olduğu gibi ideal bir sistemin verimli işlemesini sağlayan kurallardan farklıdır. Ne üretkenliği sağlamak ne de ahlaken doğru olana ulaşmak için kurallar kabul edilir. Satranç oyununda atı L şeklinde oynama kuralı, ne doğru olduğu ve yapılması gerektiği ne de oyuncunun hamle yapmaktaki ustalığını artırmasını sağladığı için vardır. Tersi düşünüldüğünde kuralların dışına çıkılarak yapılacak çapraz hamle ise yanlış bir hamle değildir. Yalnızca bu hamle ile satranç adı verilen oyun dünyası bozuma uğratılarak yok edilmekte ve oynanan şey satranç olmaktan çıkmaktadır. Bu bağlamda at ile çapraz hamle yapıldığında artık satranç oyunu yok olduğu için kuralların bir verimlilik getirdiğinden söz etmek mümkün olmaz. Oyunsal olarak adlandırılabilecek bu kurallar, bu sihirli çemberde gerçekleşen etkinliğe girişi sağlayan ve bu alternatif kurgunun devamlılığını var eden koşullar olarak görülebilir. O dünyayı var eden fizik kuralları olarak düşünülebilir. Bu kurallar yalnızca eylemi var ettiği için kabul edilir ve oyuncuları, oyunun amacına ulaşmada her zaman için daha az verimli olan yöntemlere, yollara yöneltir. Bu sayede gerçek dünyada her zaman için var olan, amaca yönelik kısa yolları arama dürtüsünden uzaklaşılır ve bedenin yalnızca deneyimi önemseyeceği ve durumları kendince okuyabileceği bir altlık sağlanır. Kısacası oyun oynamak, (gerçek dünya bağlamında) gereksiz olan engellerin üstesinden gelmek üzere yapılan gönüllü denemelerdir [Suits, 2012].

Genellikle oyun tartışmalarında belirli engellerin fiziksel hamleler ile aşıldığı hedef amaçlı olmasa da yönelimli olan oyunların ele alındığı görülür. Bu türden oyunları atletik oyunlar olarak tanımlayan Suits bu oyunlara ek olarak, çocukların evcilik oyunları, hırsız-polis rolleri üzerinden gerçekleştirilen kurgusal kovalamacalar ve tiyatro gibi oyuncuların, dramatik yetenek aracılığıyla rol yaptıkları oyunları bu tartışmaya dâhil eder. Felsefeci, atletik ve dramatik olmak üzere her iki yeteneği kapsayan daha genel bir kavramsal tanıma ihtiyaç duyulduğunda ise oyunların, diğer eylemlerin araç ve hedeflerinin "tersine çevrilmesi" olarak görülebileceğini söyler. Bu açıdan bakıldığında oyun oynarken amaçlanan durum, gerçekleşecek aktivitelerin sürekli olarak çeşitlenmesine izin veren hareketlerde bulunmaktır. Basketbol oyununda sayı atmak için gerekli araçlardan biri olabilecek ayakları kullanmanın veya topu kaptırmamak için sürekli olarak saklama durumlarının yasaklanması ile eylemin merkezinde olan yalnızca sayı atmak olmaz. Bu kısıtlı araç ve gereçlerin kullanımı ile gerçekleştirilebilecek en etkili ve çeşitli yolları aramak ve sürekli farklı yöntemler ile çeşitlendirmek olur.

Toyo Ito'nun Tokyo metropolündeki göçebelere adadığı, 1986 yılında yapılan Nomad Restoran projesi bu durumu mekânsal aracılar ve yönlendiriciler ile kurgular. Ito'nun bu projesini daha iyi anlayabilme amacıyla öncesinde Tokyo'daki yapma ediminin sınırlarının incelenmesi gerekir. Bu kent göçebelerin yaşadıkları şehir olan Tokyo, kentsel rant sebebiyle yapıların sürekliliğini korumadan devamlı olarak yıkılıp yeniden inşa edildiği ve bu anlamda mülkiyet olgusunun silikleştiği, her zaman sıkışıklığın var olduğu bir yapıya sahiptir [Tezuka, 2019]. Tekil konutların yıkılarak tekrardan yapılmasında kullanılan giderlerin çok daha az olması sebebiyle kentsel doku sürekli değişmeye, devamlı olarak dönüşmeye ve bir anlamda bağlamsızlık yaratmaya başlar. Böyle bir ortamda yaşayan kentliler artık bu akış içerisinde sabit kalmayarak savrulmaya sürüklenir. Meydana gelen kısa süreli, rastlantısal ve dinamik karşılaşmalar ile kentin hem maddi hem de olgusal anlamı Tokyolular için değişim gösterir. Her yeni dönüşümde kent uzamını kesintiye uğratan, maddi bir süreklilikten yoksun mekânsallıklar, zaman ve mekânı insan ve çevresi değiştikçe farklılaşan bağlamlarda sürekli olarak etkileşime sokmaya başlar. Japonya'nın öncü modernist mimarı Kenzo Tange, mimari kariyeri süresince Tokyo Belediye Binası'nın inşası için açılan yarışmayı iki farklı dönemde kazandığı görülür. Projelerden ilkini

1957 yılında yapılan yarışmada kazanır ve inşası gerçekleşir (Şekil 2.7) [Web 5, 2021]. Daha sonra kentin sıkışık yapısı ve artan ihtiyaçlar nedeniyle yetersiz kalan eski yapının yerine yapılacak daha kapsamlı başka bir proje ihtiyacı ortaya çıkar. Farklı bir konumda inşa edilmek üzere öncekinin inşasından 34 yıl sonra gerçekleştirilen bir diğer yarışmaya katılan Tange, yarışmayı tekrar kazanarak günümüzde kullanılmaya devam eden yapının mimarı olur [Lopes, 2007] [Web 6, 2022].

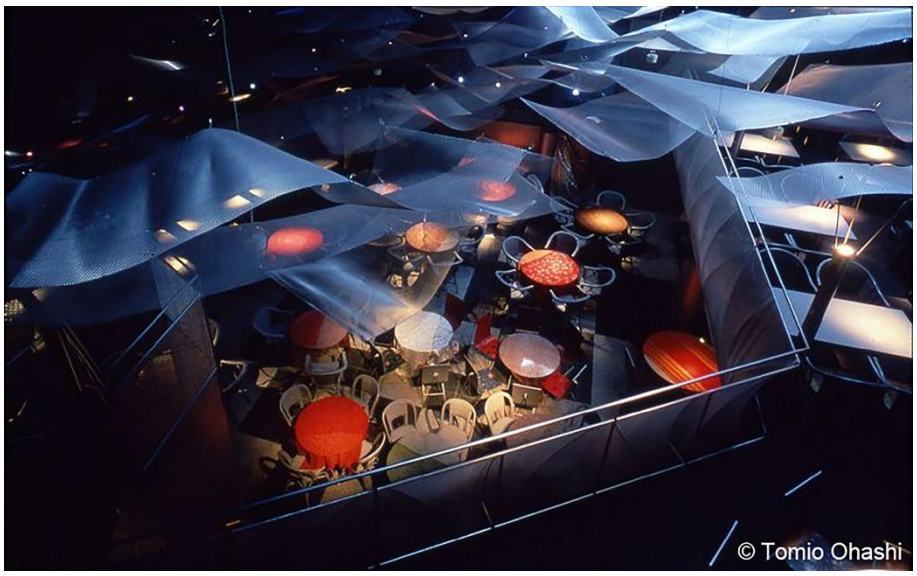


Şekil 2.7: 1957 ve 1991 Yıllarında Tokyo Belediye Binası (Kenzo Tange).

Değişim ve geçiciliğin bu derecede etkili olduğu bir kent dokusunda yaşamakta olan kent göçebeleri için tasarlanan Restoran "Nomad", bir göçebe çadırını çağrıştırması amacıyla üst örtüsünde konik, kıvrımlı hatlara sahip delikli alüminyum plakalar gibi öğeler kullanır (Şekil 2.8) [Web 7, 1986]. Çadırı çağrıştıran imgesel eklentilerden ibaret olmayan projede elemanlar yalnızca kurgusallığı artıran ve oyuncunun rolüne girmesine sağlayan dramatik unsurlar olarak yer alır. Mekânı, şehirlerde gezen ve hayatı keyifle yaşayan maceracılara hizmet eden bir "vaha" olarak tanımlayan Ito, yapının kullanıcıyı kentin gerçekliğinden bir süreliğine ayrıştıracak kurgusal bir mekân var ettiğini söyler [Keleher, 1992]. Bu bağlamda, devasa çadır imgesine sahip bu projeyi Las Vegas'ta yer alan herhangi bir postmodern kitsch yapıdan ayıran bir diğer fark ise birkaç senelik kısa ömrüdür. Projeyi 3 sene boyunca varlığını sürdürecek şekilde tasarlayan Ito'nun bu sayede mekânı bir oyun gibi başlayıp biten bir yapıda tasarladığı söylenebilir. Restoran

alanını gerçekleşecek etkinlere uygun şekilde sahneye dönüşmeye imkân tanıyan strüktürel bir yapıya sahip olan proje, yeni işlevlerin gerçekleşebileceği çeşitli kurgulara girmeye her zaman için müsait haldedir.

Üst örtüdeki karartma perdeleri ve neon ışıklar ile arada olma hali güçlendirilen mekân, diğer özellikleri ile birlikte Huizinga'nın sihirli çemberine dönüşür. Ito'nun restoranı tanımlarken serap yerine "vaha" kelimesini tercih etmesi üzerinden asıl amacının, izleyiciyi kuşatarak illüzyona sürekleyen ve böylece gerçek dünyayı baştan üreten bir simülasyon yaratmak olmadığı görülür. Vaha kavramı ile şehirde yolculuk yapan kent göçebelerine zor şartlar altında eğlenecekleri kısa süreli oyunları çağrıştırır. Yapının sınırlı ömrü, sınırları kesin çizgiler ile belirlemekten kaçınan hafif malzemelerin seçimi, keyfi aktivitelerin gerçekleştiği ve mimar tarafından "kurgusal" olarak nitelenen dinamik mekânı ile Nomad, kullanıcılarına başı ve sonu belli ama içeriği muğlak bir oyun vaat etmektedir.



Şekil 2.8: Nomad Restoranı, Tokyo- 1986 (Toyo Ito).

Genel itibariyle birçok düşünür ve araştırmacıya göre oyunlar, gerçek dünyadan ayrık olma karakteriyle ön plana çıkmıştır. Hayali ve gerçek olanın bir arada var olmasıyla oluşan bu aradalık, dünyayı kurallar ile belirlenmiş bir yapı üzerinden kesintiye uğratır. Bu anlamda devamlılığını, sürekli olarak kurallara bağlı kalınmak zorunda olunan simülatif bir dünya olarak sürdürmek yerine, tekrarlı olma hali ve geçiciliği sayesinde korur. Futbolda olduğu gibi başlayıp biten bir edime yeni

kurallar eklemek veya kurallarında düzenlemeler yapmak, gerçekleştirilen edimi öncesinde ve sonrasında ele alarak gözden geçirmek oyunun bu tekrarlı karakteri sayesinde var olur. Bir aradalık oluşturması ve gidiş gelişlerin yaşandığı kesinti özellikleri ile ayrıştığı dünya kadar keskin sınırlar belirlemeyen oyunlar, belirli seviyede muğlaklığın her zaman için var olduğu bir altlık olurlar. Topun oyun alanından çıkması veya oyunun, kuralları dâhilinde işleyişini kesen el ile oynama ya da oyuncuların birbirlerine sert fiziksel temasta bulunmaları gibi oyun dışı müdahaleler oyun dünyasını, sistem tekrar işlemeye devam edene kadar kesintiye uğratır. Bu kısıtlamalar, oyun alanlarında gerçekleşen aktivitelerin çeşitli bağlamlarda var olmasını sağlamaktadır.

Çocuklar, top oyunlarını temel kısıtlamalarını koruyarak birçok farklı alana uyarlayabilirler. Bu sayede kuralların sabit olmadığı ve yalnızca hareketi var etmek için koyulduğu dinamik yapısı ile eylem, bireylere özgür seçim olanağı ve gönüllü katılım alanları açar. Sınırlı mekân ve zaman uzanımında gerçekleşip sona eren oyun bu açıdan, biçimsel ve sabit olanın zıttı olarak dinamik ve süreç eksenli bir yapı var eder ve asıl öneme sahip olan şey, aktivitenin kendisi olur. Ito'nun restoranını oyuna yaklaştırarak dinamizm kazandıran etmenlerin, çadır imgesini oluşturan konik biçim, esnek mekân organizasyonu veya göçebelik kavramının açılımlarının ötesinde bir durum olduğu görülür. Tokyo'nun gerçekliğinde bir vaha olarak yer alması ve tüm bunları, sayılan ayrıştırmalar ile oluşturarak yalnızca oyuncunun ve oyunsal hareketin önemsendiği süreç eksenli yeni bir durumsal yaratması projeyi oyuna yaklaştıran başlıca özelliklerdendir. Böylece rolleri kurgusal bir tavırla kentsel göçebeler olarak belirlenen ziyaretçiler için oyun bu sayede başlayabilir.

2.2.3. Oyun ve Anlatı

Ayrık olma karakterinin yanında oyun; bir temsil var etmesi, sembolik anlama sahip olması üzerinden gerçek dünya ile arasında bir yansıtma alanı oluşturur. Sanat eserleriyle bu açıdan yakınlık gösteren edim, gerçek dünyada yaşanan durumların bilinçli veya örtük bir yaklaşım ile yansıtıldığı kurgular oluşturur. Bu kurgular bazen Antik Yunan mitlerinde olduğu gibi temsillerin bir anlatıyı desteklemek amacıyla bilinçli ve açık bir şekilde alegorik olarak yansıtıldığı olaylar olduğu gibi bazen de

sanatçının yalnızca sorunsalı gün yüzüne çıkararak çözümü hakkında söz söylemediği örtük ve sembolik yansıtmalar da olabilir. Bu bakış açısıyla kurgusal bir dünyada var olmak, gerçek dünyanın yansımalarına sahip olan minyatür bir dünyada var olmak olarak anlaşılabilir [Vella, 2021]. Sisifos, İkarus veya Orfeus mitlerinde olduğu gibi yaşama dair öğretilerin kurgusal anlatı üzerinden aktarımı özelliğinin, yukarıda yer alan oyunsal olan ve oyuncaklaşanın farkı için geçerli olduğu söylenebilir. MVDRV'nin Expo 2000 projesi ile Nomad Restoranı projelerinin arasında anlatı bakımından bir fark yatmaktadır. Expo 2000 projesinde mekân kurgusunun odağında "mekân üretme" ve sürdürülebilirlik ile ilgili bir üst anlatı yerleşmekte ve geri kalan neredeyse tüm unsurlar oyuncak gibi kullanılarak araçsallaştırılmaktadır. Antik mitlerde olduğu gibi mekân ve olaylar, anlatıya hizmet etmektedir. Ancak Nomad Restoranı, kurguyu yalnızca gerçek dünyadan ayrımın sağlanabileceği bir aracı olarak kullanmıştır. Kurgunun oluşturulmasının nedeni yaratılan geçici dünyayı ayakta tutabilmek ve bu bağlamda oyuncuya gönüllü katılım özgürlüğü tanımaktır. Oyunlar gibi anlatıların da araç mı aracı mı oldukları önemli bir noktadır.

Gerçek dünyada gerçekleşen olayların sınırlı bir çerçevede, odaklanmış bir halde dışavurumu olan sanat eserleri, birçok sanatçı ve düşünüre göre bir ayna işlevi görür [Tarkovski, 2017] [Benjamin, 2008]. Gündelik hayatın akışında anlam ve değerini yitirerek kaybolabilecek küçük davranışların, jestlerin farkına sanat eserlerinin var ettiği bu yansımalar aracılığıyla varılmaktadır. Walter Benjamin'in sinema sanatı üzerinden örneklediği "optik bilinçdışı" kavramı, bu duruma iyi bir örnektir. Sinemadaki yakın çekimin mekânı, yavaş çekimin ise zamanı yavaşladığını söyleyen Benjamin [2008]; çakmağa dokunmak, kaşığı tutmak gibi düşünmeden yapılan gündelik eylemlerin hiç önemsenmeden yapıldığını, içine girilen ruh durumu ile ilgili bilgimiz olmadan gerçekleştiğini belirtir. Kadrajlamanın meydana getirdiği, kesintiler, hızlandırmalar, genleştirmeler ve odaklamalar aracılığıyla optik bilinçdışı, bu hareketleri göz ile görülebilir, fark edebilir bir duruma getirir [Benjamin, 2008]. Daha önceden önemsenmemiş veya farkına varılmamış sözde "gereksiz" eylemleri yapmaya yönelten yapısı ile oyunda da bu bilinçdışının gün yüzüne çıktığı görülebilir. Anlaşılacağı üzere temsil yönü, salt olarak belirli bir durumu temsil etmenin ötesinde bir değere sahiptir. Bu noktada oyun, diğer sanat eserlerinden hem temsil yönü hem de odağına koyduğu olgu ile ayrışmaktadır. Temsil yönüyle farklıdır;

çünkü temsili var etmesinin amacı, gereksiz gibi görülen eylemleri göstermenin ötesinde oyuncuların oynama edimine girmesini sağlayarak kendi oyun yapısını var etmektedir. Odağındaki olgunun farklılaşmasının nedeni ise aynı şekilde, gerçek olayları yansıtmanın asıl istenen unsur olmamasından kaynaklanır. Bu durumun yaratılması ana amacı, eylemin çoklu ve zengin yollar ile ortaya çıkmasını sağlayan anlatı adı verilen bir aracıyı oyuncuya oyunu sunması için altlık olarak kullandırmaktır. Nomad restoranı, Tokyo metropolünde yaşamasına rağmen bir kent göçebesi olduğunu görememiş olan oyuncularına bu durumun farkına varabilecekleri kısa süreli bir anlatı denemesi sunar. Bu anlatının var ettiği aracılık durumu ile kentin akışında gereksiz olarak görülebilecek dinlenmelere, duraksamalara imkân tanınır. Kentli bilinçdışının gün yüzüne çıktığı bir yansıma alanı olarak proje, oyunu bir anlatı üzerinden kurar. Böylece oyunun, ne yalnızca bilinçsiz bir akış ve oynamanın yer aldığı, toplumdan ve toplumsal sorunlardan izole bir dünya var eder ne de o sorunların çözebileceğini iddia eden üst bir anlatı oluşturur. İki ucun aradalığında beden, katılımcı bir yorumcu olur.

Dijital oyunları kuramsal açıdan ele alan oyun araştırmacısı Jesper Juul'a göre [2001] oyunlar ile sanat eserlerindeki temsil arasında farklılık bulunur. Filmler veya edebi eserlerdeki zaman; olayların kronolojik olarak dizilmesiyle oluşan hikâye zamanı ve hikâyedeki olayların izleyiciye kurgulanarak aktarıldığı zamanı niteleyen anlatı zamanı olmak üzere iki çeşittir. Hikâye zamanı tüm olayların gerçekleştiği zamana göre eklemlendiği bir bütünü niteler. Bu türden zaman, tarih çalışmalarında olduğu gibi çizgisel bir ilerleyişi anlatır.

Anlatı zamanı ise bu hikâyeye dramatik etki katmak, kurgusal bilinçdışını uyandırmak, anlatıyı güçlendirmek amacıyla oluşturulan, hikâyenin kurgu uyarınca sanatsal bir anlatıya dönüştüğü zamandır. Sanat eserleri hikâyeye bu katmanı ekleyerek göstermeye çabaladığı durumsalı daha etkili bir şekilde anlatır. Buna rağmen hikâye, anlatım üzerinden seyirciye aktarılır ve statik bir şekilde sonlandırılır. Seyirci veya okuyucunun elinde bu sonlanmış anlatı üzerinden yalnızca yorum yapabilme imkânı bulunur. Oyunlarda ise ne olacağının kontrolü, hikâyenin hangi yollar ile anlatıya dönüştürüleceğinin denetimi oyuncudadır, yani temsil olduğu gibi kendini göstermekle yetinmez [Juul, 2001]. Çünkü oyunda istenen anlatıyı karşıya aktarmak değil, bir hikâye ortada olsa bile bu unsurları, Suits'in [2012] kural

tanımında olduğu gibi aktiviteyi var edecek sınırlamalara, aracılara ve yollara çevirmektir. Ito'nun projesi hatırlanacak olursa mimar, ne göçebeliğe bir çözüm niteliğinde öncü ve çarpıcı bir yol oluşturma isteğinde ne de tamamen kendi sanatsal kurgusu ile ortaya attığı göçebelik fikrini mimari temsilin araçları ile aktarma çabasındadır. Mimari bu noktada anlatıyı yaratan bir temsil veya gösterimin ötesine geçerek toplumsal mekanizmanın bir parçası olarak etkileşimin içerisine katılır. Toplumsal mekanizmanın içerisinde en az rutin eylemler ve işler kadar oyunun yer aldığının unutulmaması gerekir.

Geleneksel bir anlatıda temsiller sonlu olmak zorundayken oyunsal bir etkileşimde, sınırların nasıl çeşitlenebileceği tamamen oyuncunun elindedir. Bir film, resim veya heykel tamamlanmış haliyle deneyimlenirken oyun yapısı oyuncu ile birlikte kurulmaya devam eder. Crawford'a göre [1997] her bir unsurun birbirlerine bir ağ yapılanması gibi bağlı olduğu dünyada gerçekleşen etkileşimleri anlayabilmeyi ve bunu bir yol ile temsil edebilmenin yolu oyun yapısından geçer. Oyuncuların hareket etme nedenlerini kendilerinin oluşturmasına izin verme ve etkilerini gözlemleme yolu ile bu çapraşık sistem anlaşılabilir. Aksi takdirde eylem, geleneksel anlatı biçimlerinde olduğu gibi tekil ve sonlu temsillerin sergilendiği ve bunun sonunca yalnızca biçimsel olanın değer kazanması nedeniyle sabitleşmeye, mutlaklaşmaya giden bir yapıya dönüşme tehlikesini taşır [Han, 2020]. Bu sayede eylem, yalnızca tüketilerek sömürülen bir yere gitmekten uzaklaşarak dışavurum ve yansıtmalar ile bedeni kimlik arayışına götüren bir altlık olarak var olabilir.

Benzer şekilde Suits [2012] ise bir tiyatro ile oyunu ayıran farkı, oyuncuların anlatı ile kurduğu ilişkide görür. Bilinçdışının uyanışını sağlayan çağrılar ve ona karşı verilen yanıtlar doğrudan içinde bulunulan olaya yöneliktir. Bu uyanışlar, futbol oyununda el ve kol kullanmadan kazanma yollarını arayan futbolcunun veya sözcüğü yasaklı kelimeleri kullanmadan anlatmak için yeni yollar arayan tabu oyuncusunun içine girdiği durumlardır. Bu doğrultuda, asıl dünyada var olan durumları oyun dünyasında daha iyi okuyabilme ve bu yeni bağlamda yaratıcı yollar arayabilme imkânı sunulur. Buna karşın doğaçlama olmayan bir tiyatro oyunundaki etkileşim ise öncesinde belirlenen sınırlar çevresinde gerçekleşmektedir. Oyunda oyuncu etkileşim dâhilindeyken aynı anda hem tiyatro metnini yazmakta hem de oyunu oynamaktadır. Bu anlamda oyundaki anlatı, oyuncuyu yalnızca aktif olarak kalacağı

sıradan bir dinamizme sokmanın ötesine geçerek anlatının kendisini de değiştirmesine, düzenlemesine ve tekrardan tanımlamasına imkân tanıyan yapılar oluşturur.

Anlatılar aracılığıyla oluşan "uyandırmaların" mimarlığa nasıl yeni bir bakış açısı kazandıracağını Rasmussen, Yaşanan Mimari [1962] adlı eserinde bir kilisenin avlusunda oyun oynayan çocuklar üzerinden gösterir. Araştırmacı, Roma'da yer alan bir tarihi kilisenin avlusunda top oynamakta olan çocukları, bir kafede oturarak izler ve çocukların mekân ile kurduğu çoklu etkileşimler dikkatini çeker. Çocukların tarihi mekân ile kurdukları etkileşim turistlerden farklıdır. Bir tur rehberindeki sabit rota üzerinden mekânları sözde deneyimleyen ve sonrasında tüketmek üzere doğrudan başka bir deneyime yönelen bir turistin aksine bu çocuklar mekânı, yalnızca deneyimlemenin ötesine geçerek yaşama dönüştürmektedirler. Turistler sonlu mekânsal deneyimleri bir ürün tüketiyormuşçasına yaşarken çocuklar, tekrar ve tekrar düzenlenebilir ve her zaman için dönüştürülebilir bir oyunun içindedirler. Oyuncular, oyun kurallarının sunduğu esnek ve dinamik yapıyı kullanarak basamak, teras ve kavisli duvarları oyunun içine katmıştır. Bu sayede çocuklar, dikey ve yatay doğrultudaki mekânsal çeşitliliğin içerisinde oyunlarını oynayarak bu unsurları deneyimin doğrudan bir parçası haline getirmişlerdir. Burada oyun, herhangi bir kural doğrultusunda mekâna müdahale etmez veya çevreyi göz ardı etmez. Diğer bir deyişle yapılı çevreye kendi kurallarını dikte etmek yerine bu unsurları mekânsal deneyimin aktif bir şekilde değişime uğrayabilen geçici ve kurallı bir unsuru haline gelmiştir [Şekil 2.9] [Rasmussen, 1962].

Futbol oyununun tarihsel mekân ile hibritleşmesi sonucunda oluşan bu yeni top oyunu, önceki oyunun kurallarının bağlam uyarınca esnetildiği ve değiştirildiği yeni bir durumsal yaratır. Geleneksel futbol oyunundaki etkileşimlerin dahi yeniden tasarlandığı bu yeni mekânsal anlatıda, merdivenin gündelik kullanımının nasıl olduğu, futbol oyununun mekânsal bağlamda hangi yönlerden eksiklerinin bulunduğu, bedenin rampayı nasıl algılayıp kendince yorumlayabileceği gibi birden çok mekânsal bilinçdışını gözler önüne serer. Her ne kadar bu çocuklar, yaşadıkları bu çok yönlü deneyimin tam anlamıyla bilincinde olmasalar da bu tür bir deneyim, hem bu durumu gözleyen yetkin gözlere mekânı farklı açılardan ele alma imkânı tanırken bir yandan da toplumsal bellekte yer edecek anıların oluşumunu sağlar.

Tabu oyununda bir kelimenin çeşitli kısıtlayıcılar ve yöntemler ile nasıl anlatılabileceğinin keşfedilmesi gibi bu çocuklar, daha önceden deneyimlenmeyen yollar ile mekânı yaşama dönüştürürler.

on the top step of the stairway behind the church of S. Maria Maggiore in Rome (1952)

View from the top step behind S. Maria Maggiore, Rome (1952)

Şekil 2.9: Santa Maria Maggiore Kilisesinde Top Oynayan Çocuklar (1952).

Oyunsal mekânlar, oyuncularına kendilerini yansıtabilecek anlatılar ve kurallar gibi kısıtlamalar ile aradalıklar yaratırlar. Bu örneklerde olduğu gibi mekân, bireylerden kendilerini yansıtabilecekleri altlıklar var ederek ortaya çıkan olayları yakalamaları sonrasında oyunsal hareketi devam ettirecek şekilde okumaları ve eylemlerde bulunmalarını ister. Yağmurlu günde oynanan bir futbolda oyuncuların, topun yere saplanmasını göz önünde bulundurarak uzun şutlar çekmelerinde olduğu gibi kilisenin avlusundaki çocuklar, çeşitli mekânsal unsurların var ettiği oyunsal anlatı uyarınca tepki gösterirler. Tüm etmenlerin sınırlarını, uzanımlarını keşfetmeye çalışırlar. Bu etmenler Nomad Restoranında benzer şekilde hem anlatısal hem de mimarın tasarladığı çevresel unsurlardan meydana gelmenin yanında kilisenin avlusundaki oyunda olduğu gibi çevresel anlatı üzerinden kendiliğinden gelişim gösterebilir. Bu şekliyle oyun, yer aldığı alanı kendi anlatısı ile yeniden canlandırmanın yanında toplumsal olana bağlı kalarak gönüllü bir aradalıkların yaşanacağı yeni yaşamsal karşılaşmalar için altlık olma gücüne sahiptir.

2.2.4. Oyun ve Oyunlaştırma

Oyunun yapısal unsurlarını bazı durumlarda var olan sistemleri daha verimli kılabilmek, üretkenliği ve motivasyonu artırabilmek adına çıkar temelli bir araç

olarak kullanılabilmektedir. Oyunlaştırma olarak adlandırılan bu kullanım, bir eğitimin verilmesi veya işleyen sistemlerde sürükleyiciliğin artırılması gibi oyunun yapısı ile uyuşmayan amaçlar için kurgulanır ve oyunlarda tersine çevrilmiş olan amaç-sonuç ilişkisini eski haline döndürür. Genel itibariyle ödül sistemi temelinde kurgulanan bu uygulama birçok yönüyle oyunun yapısı ile zıtlık oluşturur ve oyun unsurlarını kullanarak kendisini oyun gibi gösterir, çeşitli eylemleri ve sistemleri oyunlaştırır. İlk olarak oyunun maddi çıkarlardan uzak olma durumunu bozarak uygulandığı düzenin tesisine veya istenen amaca ulaşmaya giden yolda bir araç haline getirilir. Çocuklara eğitimin daha sürükleyici ve isteklendirici şekilde verilmesi, ofis çalışanlarının aralarındaki iletişiminin artması amacıyla oyun temelli grup çalışmalarının yapılması ve benzeri durumlarda düzenin kararlığı korunur veya kişinin eğitiminin verimliliği artırılır. Böylece dünyayı kesintiye uğratan bir kurgu var etmek yerine, onunla doğrudan ilişkilenen ve etkileyen oyun, ne zaman başlayıp biteceğini oyuncunun belirlediği ve istedikleri zaman, gönüllü bir şekilde tekrar edebildikleri bir yapı olma özelliğini yitirir. Etkileşimin ve oyunsal hareketin merkezde olmadığı, kuralların yalnızca oyunu var ettiği için kabul edildiği bir durum olmak yerine, kazanma ve sonuca ulaşma hırsıyla eylemlerin gerçekleştirildiği dünyadan herhangi bir şekilde farklılaşmayan bir duruma girilir. Yalnızca oyunsal yöntem ve yaklaşımı kendi sisteminin çıkarı doğrultusunda uygulayan bir manipülasyon alanının önemsenmesiyle birlikte oyunun özündeki aktivitenin ve oyuncunun önemi kaybolur.

İçinde yaşanılan performans toplumu bağlamında düşünüldüğünde oyun dâhil olmak üzere her eylem, sistemin daha işler çalışması ve insanların her an için bu işleyişe katkı sağlaması amacıyla gerçekleştirilir ve kişilerin üzerlerinde istemedikleri bir zorunluluk duymalarına sebep olur. Han'ın [2019] deyimiyle sermaye için kullanılmaya başlayan oyun, aradalık ve özgürlük karakterlerini yitirir. Yalnızca oyuncunun kendi aktivitesini oluşturduğu, anlam ve hareket temelli olan ve özünde performans toplumuna muhalif bir tavır takınan "kurtarıcı" yapısı böylece aşınmaya uğrar. Çalışma ve üretim uğraşlarından ayrışan bir mutluluk alanı olan oyunun oyunlaştırılması ile şeyler üzerinden kurulan baskılama ve yönlendirme durumları tekrardan geri döner. Sonuç olarak oyunlaştırma, oyunun aşkınlık ve üst amaçlılık gibi ideal tanımlamaları yok etme özelliklerinin etkisiz kaldığı ilk duruma dönüş

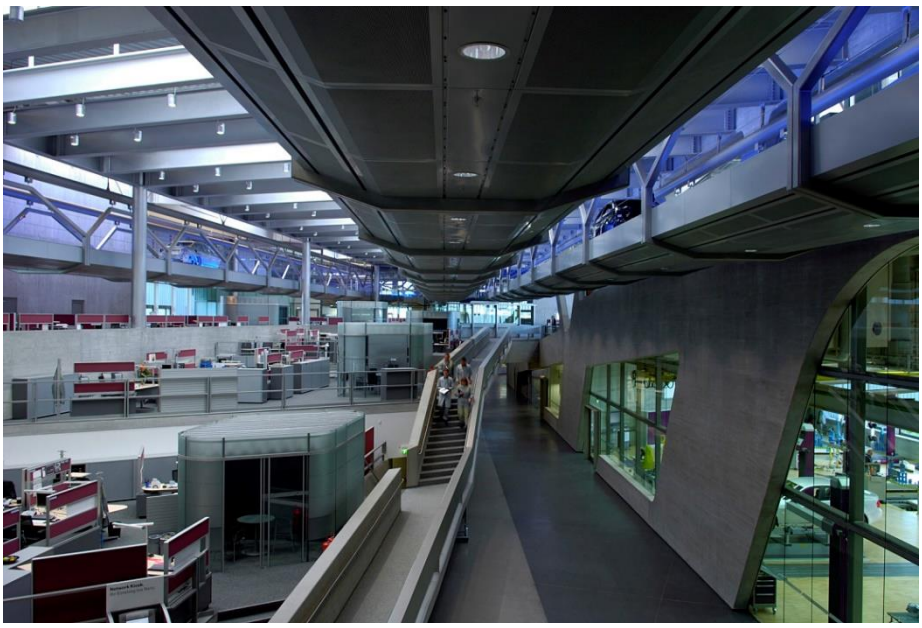
yaratır. Böylelikle Fink'in [2015] ifadesiyle oyuncunun insani oluşun sınırlarını, kısıtlamalarını kesintiye uğrattığı, gerçek dünyadaki geri dönülemez sabit seçimlerinden insanı çekip aldığı o aradalık alanı yok olmuş olur.

Şekil 2.10: Squid Game (2021) Adlı Dizide Yer Alan Oyun Mekânlarından Biri.

Oyunlaştırmaya popüler kültürden örnek olarak "Squid Game" adlı dizi ele alınabilir (Şekil 2.10) [Web 8, 2021]. Dizi, hayatlarında parasal anlamda sorunlar yaşayan insanların yalnızca büyük para ödülünü elde etme amacıyla bir araya geldikleri ve birbirleriyle rekabet içine girdikleri, sözde oyun olan bir yarışmayı konu alır. Biçimsel anlamda dışarıdan bir gözle oyun gibi görülen bu oyunlaştırmalar oyunun veya oyun içerisindeki anlam ve sürecin önemsenmediği birtakım etkileşimleri beraberinde getirir. Bu doğrultuda birçok oyuncuyu oyun oynamak yerine onları kendi çıkarları doğrultusunda hile yapmaya, oyunun kendi yapısından bağımsız bir amaç belirlemeye ve baskı aracılığıyla yönlendirmeye zorlar. Başarısızlığın sonucunun ölüm olması ile oyun, gerçek dünyayı kesintiye uğratmak veya tamamen dünyevi olandan uzaklaşmak yerine bu gerçekliğin tam ortasında yer alır. Böylece oyuncular, gönüllü ve özgür tavrın kaybolması nedeniyle kuralları süreç içerisinde kendilerinin koyacakları, dinamikleri kendilerinin belirleyecekleri, bireylerin oyun ve oyun alanı arasında diyalog kuracakları bir durumdan tam anlamıyla mahrum kalırlar. Oyuncuların kendi gerçekliklerinin kısıtlamalarından kurtularak süreci tekrar deneyebilme imkânları bulunmamaktadır. Bu bağlamda Squid Game'deki oyunlaştırma, oyun kavramının tam tersi olarak anlaşılabilir. Bu

sistem, oyunu oyun yapan bütün değer ve mekaniklerin yok olduğu bir oyun distopyasıdır.

Zaha Hadid'in BMW Genel Merkezi projesi de benzer bir oyunlaştırma denemesi olarak görebilir (Şekil 2.11) [Hadid, 2006]. Eski tip Fordist bir üretim mekânı anlayışından uzaklaşan proje, sahip olduğu karmaşık programını kentleştirerek çözme uğraşındadır [Hadid, 2006]. Proje, kentin içerisindeki karmaşaya rağmen düzeni koruyabilmesini sağlayan kentsel durumu bir iş modeli olarak kullanmayı amaçlayarak bir aradalık ve etkileşimin özgürce sağlandığı bir mekâna ulaşma çabasındadır. Kentsel alan olgusunun alanda güçlendirilmesi adına dikey ve yataydaki farklı düzlemler, açıklıklar ve yüzeyler kullanılarak adeta yapay bir peyzaj, [Spencer, 2018] başka bir deyişle oyun alanı yaratılır. Bu sayede üretim merkezi bir kentsel alan gibi davranabilecek, içerisindeki etkileşimler ve katılımlı süreçler doğal ve özgür bir şekilde gerçekleştirilebilecekti.



Şekil 2.11: BMW Genel Merkezi, Leipzig- 2005 (Zaha Hadid Architects).

Yapı, bu noktaya kadar oyunun hem yapısal hem de biçimsel özellikleri ile uyum gösteriyormuş gibi görünür. Hadid [2006], projeyi tanımlarken tüm bu unsurların kusursuz ve sürekli bir pürüzsüzlüğü, kesintisiz bir akışı sağladığından bahseder. Parçalara ayrılmış kapalı ve durağan bir projedense devamlı akışın ve hareketin sağlandığı bir mekânlar bütünüdür. Bu durumda mimara göre kullanıcın

“gözü hiçbir zaman dinlenmez”. Her yeni mekâna girildiğinde ve köşe dönüldüğünde bu kentsel alan imge bombardımanı yaparak kullanıcıyı etkisi altına alır. Öyle ki bir noktada alan artık “uçma hissi” vermektedir. Kullanıcı, kendi özgür hareketini gerçekleştiren ve gerçek anlamda etkileşime giren bir oyuncu olmak yerine, steril şeffaflık ve akışın etkisiyle kendi kontrolünü yitiren bir tüketiciye döner. Performans, kesintisiz iletişim, verimlilik ve uyumluluk benzeri zorlamaları ile tüm unsurları sistemin içerisine katan, kesinti yapmasına izin vermeyen enformasyon çağında, bu uzanıma oyun yapısı dahi eklemlendirilir. Bu aşamada oyuncu, kendi oyunsal hareketini gerçekleştirme ve anlamını yaratabilme, diğer etkileşimleri algılama, okuma ve karşılık verme durumlarına özgürce girebilme olanağını tamamen terk ederek kendini iletişim ve akışa bırakır. Bu noktada oyun artık bir oyunlaştırmaya dönmüştür.

2.2.5. Oyunun Antitezi Olarak Simülasyon Kavramı

Oyunun içsel özelliklerinin kaybolduğu bir başka durum ise simülasyonlardır. Simülasyon genel itibariyle, gerçek dünyada var olan veya var olması muhtemel olan bazı durum, olay veya etkileşimlerin kontrollü ve gözlemlenebilir olarak gerçekleştirildiği temsili kurgular olarak tanımlanabilir. Bu yapı, genel itibariyle dünyada gerçekleştirilmesi zor, maliyetli veya imkânsız olan kurguları gözlemlemek için kurulur. Yani Suits’in [2012] oyun tanımındaki neden-sonuç ilişkisini tersine döndüren tavrın tekrardan bozulduğu söylenebilir. Önemli olan simülasyondaki hareketler değil, bu hareketler üzerinde yapılan gözlemler veya bir sonuca ulaşma gayesiyle gerçekleştirilen eylemlerin analizidir. Crawford’a göre [1997] bu iki olgu arasındaki fark, kurgulanan yapı var edilirken sahip olunan yaklaşım ve amaçta ortaya çıkar. Simülasyonda gerçek bir olgunun temsili doğru bir ciddiyet ile yapılırken oyunda sanat eserlerinde olduğu gibi bir olgunun sanatsal bir şekilde basitleştirilmiş veya hareketi var etmek üzere tahrif edilmiş bir durum oluşturulur. Simülasyonda eksiklikler tasarımcının istemediği ama vermek zorunda kaldığı tavizler iken oyunda eksiklikler, kısıtlamalar, sınırlamaların var olmasının nedeni oyuncuyu belirli bir odakta tutmak ve oyunu var etmekti.

FIFA ve NBA 2K isimli futbol ve basketbol konseptli oyun serileri birebir hareketlerin var edildiği bir oyun simülasyonu yaratmaktan çok, bu fiziksel oyunların gerçek dünyada iken içerisine girilen akışına en yakın olacak sistemi, bazı tavizler ve yardımlar ile oyuncuya aktarma çabalanır. Gerçekçi bir simülasyonda topun tam kontrolü, hızlanırken ve yavaşlarken atılan adımların konumları, el-göz-ayak koordinasyonları gibi ilişkiler olduğu şekliyle var edilmesi gerekir. Buna karşın bu oyunlarda hayata en yakın hareketleri yapmak ana odakta bulunmaz. Bir smaç atışı gerçekleştirilirken yapılmak istenen gerçek hayatta oyuncunun bedensel olarak yaptığı hareketleri simülatif ortamda kontrolcüler aracılığıyla olduğu haliyle aktarmak değildir. Bu atışın oyuna getirdiği hazzı, etkileyiciliği, etkileşimi iki butonun kombinasyonu gibi daha farklı bir yöntemi olan, buna karşın oyunu ve o hareketi etkileşimi var edecek şekilde yaratabilen bir sistem temelinde oluşturur (Şekil 2.12) [Web 9, 2021]. Diğer bir deyişle simülasyon görünümlü bir oyun yaratılır. Oyunsal hareketin farklı araçlar ve yöntemler ile uyarlanması, tercüme edilmesi ve benzer deneyimlerin farklı mecralarda gerçekleştirilmesi bu sayede mümkün hale gelir.

Şekil 2.12: NBA 2K Oyununda Smaç Atan Bir Basketbol Oyuncusu.

Oyunun hareketini, sürükleyiciliğini, sistemini var eden kısıtlamaların verilmesi ve oyun deneyimini çeşitlendirecek yolların teşvik edilmesi, atış animasyonlarının kolayca etkinleştirilebilmesi gibi oyunsal unsurlar, dijital mekânın gerçek dünyayı aktarmadaki sınırlılıklarından doğan eksiklikler değildir. Bu sayede gerçek dünyadaki

basketboldan daha akıcı ve yönlendirmesi kolay olan, oyuncunun bütünsel bir oyun akışını tek başına kurabildiği bir oyun var eden, eylemlerin gerçekçiliğinden uzak düzenlemeler, oyuncuyu odakta tutması ve oyunun dijital varlığını pekiştirmesi isteğiyle aşılma ihtiyacı duyulmadan sürdürülmeye devam edilir. Baudrillardcı [2021] simülasyon ise bu olgunun teknik ile kısıtlanan tanımına önemli bir anlam katmanı daha katar.

Sosyolog Jean Baudrillard [2021], simülasyon kavramını bu tanımının bir adım daha ilerisine gider ve bu kavramın, modern toplum yapısını ve değerler sisteminin yeni durumunu tanımladığını söyler. Düşünüre göre simülasyon bir kökeni olmayan yüzeysel bir gerçekliğin modeller aracılığıyla türetilmesidir. Üretilen bu yapının herhangi bir tarihe, kültüre, temele dayanma ihtiyacı yoktur. Gerçeğin, teknik simülasyonda belirtilene benzer şekilde yalnızca işlemsel olarak değer kazandığı bu durum, gerçeksiz bir gerçekliktir; çünkü bu sistemde, düşsellik, kültür gibi unsurlar işleme katkı sunmadığından arındırılır. Gerçekliğin tüm kusurlarından arındığı bir sistem olan simülasyon, gerçekten daha gerçekmiş gibi görünür. Simülasyonda eylem, oyunda olduğu gibi etkileşimi sağlamak üzere yapılan bir taklit veya parodi değil, işlemsel olarak dünyadaki ile aynı süreçlerin yaşandığı, bir caydırma durumundan başka bir şey olmayan yeni bir gerçeklik yaratır [Baudrillard, 2021]. Geçici bir kurgusallık yerini gerçeğin gerçeğe benzemediğini gizlemeye çalışan bir paradoksa bırakır.

Truman Show adlı film üzerinden örneklenecek olursa Truman'ın çevresindeki karakterlerde dâhil olmak üzere tüm unsurlar, onun için var olan gerçeklik sistemin gerçeğe benzemediğini gizlemek için büyük bir çaba gösterir. Filmde görüldüğü üzere gösterinin değeri, oyunsallığın üstünü örter. Bu sistem en başında, dünyayı tekrardan var etme olarak görülebilecek üst bir anlatı ve amaca sahip olması nedeniyle oyunlaştırma ile benzerlik gösterir. Bu sistem oyunlaştırmanın kısıtlı ve dar uzanımının daha fazla katmanlaşarak her yere yayıldığı, tüm dünyanın bu dönüşüme sokulması ile artık yeni bir gerçekliğin var edildiği durumlar yaratır. Gerçek-temsil ayrımı ve oyunun bu aradalıktaki muğlak yapısı tamamen yeni gerçeklik olan hiper-gerçeklik uğruna yok olur. Truman Show veya Matrix gibi birçok Baudrillardcı simülasyon anlatısında evren, kendi kendine yetebilen ve dışındaki dünyayı yok sayan veya gizleyen bu türden bir özelliğe sahiptir (Şekil 2.13). Bu

noktada idealize edilmiş bir simülasyonun içindeyken hem hayal gücü hem de düşünmenin değerleri ortadan kaybolur. Bu sebeple her iki filmde de ana karakterin çabası, bu yapının farkına vardığı andan itibaren döngüyü kırmak ve simülasyondan çıkmaktır. Her ne kadar mükemmel olsa da sistemin bir caydırma düzeninden başka bir şey olmadığının farkına varma anında tek amaç, sürecin içerisinden çıkabilmek olur. Buna karşın, oyunun sonlu olma nedeni; eylemin geçici ve süreç temelli döngüsünü nihayete erdiren ve bu sayede gerçeği, kurgudan ayıran bir farkındalık çizgisi oluşturmaktır.

Truman ve Neo, gerçek-sanal ayrımını fark ettikleri anda sistemi sonlandırmaya çalışırken oyunun sihirli çemberindeki bir oyuncu eyleme başlamadan önce bu aradalığın farkındadır ve oyuna bu bilinçle katılır. Oyun, sonlanabilen bu yapısı ile sürükleyicilik kazandırır, oluşturduğu aradalığı tekrar var edebilir. Böylece isteğe bağlı oynanan bir yapıya sahip olan bu eylemde, hayali olan ile gerçeğin sınırları birbirlerine tam anlamıyla geçmez. Her ne kadar simülasyona benzer şekilde kurallar ve kısıtlamalar var olsa ve bu unsurlar ototelik amaçlardan ayrılmasa da bu kurallar, istenildiği zaman değişikliğe uğratılabilir yapıdadır. Hiçbir şekilde üstten dayatarak boyun eğme talep etmez [Suits, 2012]. Truman'ın içerisinde yaşadığı şovda karakterin yüzme bilmemesi ve bölgenin sular ile çevrili olması, bazı alanların yalnızca yönetmenin belirlediği kurgu dâhilinde erişebilmesi; ancak bu yönlendirmelerin caydırıcı bir şekilde diğer aktörler tarafından doğallaştırılarak aktarılması Truman Oyunu yerine Truman Show'u var eder. Ito'nun Nomad Restoranı ise tam tersine bir gösteri yerine oyun yaratır.

Gösteriyi sürdürme ihtiyacı ve bu türden manipülatif yönlendirmeler yapılması durumu ile kobay faresine deney ortamında yapılan testler arasında paralellik olduğu söylenebilir. İlki eğlence temelli bir gösteri alanı oluştururken iken diğeri akademik gözlemlere, çıkarımlara dayanan ve bilimsel bir açıklama getirme amacıyla gerçekleştirilen deneysel gösterimlerdir. Bir oyuncu ise istediği zaman sihirli çemberi kırarak gerçeğe dönebilir. Kısacası, oyun ve simülasyon arasındaki fark, bu sınırlılık ve tekrarlı olma halinde ortaya çıkar. Biri alternatif bir gerçeklik dizisi var ederken diğeri sonlandırılabilir yapıda tasarlanan özgür kurgulardır. Gerçek ile hayali arasındaki aralıkta oynanan oyun, hiçbir zaman gerçeğin yerine geçmez veya yalnızca hayali olarak kalmaz. Matrix filminde ise yaratılan alternatif dünyada

yaşayan her insanın olağan akışa kapılması ile artık bireyin kendini ve çevresini sorgulayabileceği eleştirel mesafenin yok oluşu gerçekleşir. Bu nedenle baş karakter Neo'ya bu alternatif gerçekliği sürdürecek mavi hap ya da harikalar diyarından onu çıkartacak kırmızı hap arasında metaforik bir seçim yapılması istenir. Oyunun ayrık gerçekliğinde bu durumun var olması mümkün değildir. Eylemi, gerçekliğinin dışında bir varlıksallığa sahip olduğunun bilincinde olarak oynarız. Bu sebeple insan, simülasyonun aksine gerçek dünyada içine düşebileceği hakikat veya gerçeklik illüzyonlarına, her ne kadar bazen kendisini fazlasıyla kurguya kaptırsa da düşmez. Oyunda olduğu gibi kurgunun bilincinde olarak gerçek dünyadan uzaklaşmak, simülasyonun tersine içinde sürekli yaşanılan durumsallığın çok yönlü bir şekilde sorgulanabilmesini kolaylaştırır.

Şekil 2.13: Birer Simülasyon Örneği Olarak a) Truman Show (1998) ve b) Matrix (1999) Filmleri.

Vaha ve serap kavramları arasındaki nüans, oyun ve simülasyon arasındaki ayrım ile yakınlık gösterir. Her iki kavram da sert ve acımasız çöl ortamı için üretilmiştir. İlki, çöl içerisinde ender rastlanan ve bu yoğun gerçekliği kesintiye uğratan bir aradalık ve ferahlama imkânı olarak var olur. Vahaya rastlayan seyyah, bu alanı dünyanın içerisinde iken gerçek anlamda deneyimler ve çöl gerçekliğini geçici bir süreliğine askıya alır. Her ne kadar mutlu ve huzurlu bir ortam içerisinde bulunsa da yolcu, bu durumun geçici olduğunun ve çöle geri döneceğinin farkındadır. Oyunu "mutluluğun vahası" olarak tanımlayan Fink'e göre [2015] de bu olgu, hayatın kenarında yer alan bir fenomendir. Yalnızca kısa süreli şekilde, ara sıra parlayan bir "varoluş olanağı", kurgusal aradalık olarak vücut bulur ve sonlanır. Acımasız çöl ortamını sonlandıracak kesin bir çözüm değilse bile, motivasyon ve güç sağlayabilecek bir aracıdır. Buna karşın serap gören bir yolcunun görmüş olduğu

görüngü onun için ideal gerçeğin imgesel bir ikizidir. Çöl içerisinde gerçek olarak algılanan bu yanılsama içerisindeki yolcu, çöl gerçekliğinin kesintiye uğradığı bir alan yerine kendi zihninde yaratılan bir hiper-gerçekliğin kusursuz caydırma oyununda kaybolur. Çünkü hiper-gerçeklik, medyum ve imge ayrımı yapılamayan bir gerçekliktir [Baudrillard, 2021]. Aracılar, dünyalar ve kişilerin kaybolduğu bu tekil imgelerde hayal gücü ve düşünce her zaman için arka planda kalır. Gerçek ve kurgu ayrımı yoktur, çünkü bunların ötesinde yer alan ve hem gerçek hem de kurgunun özelliklerini kendinde bir araya getirerek tekilleştiren bir hiper-gerçeklikte bir aldanma durumu yaratılır ve bu ayrımlar silinerek ortadan kalkar. Gerçek olan çöl ortamı, serap imgesinin var ettiği yanılsama ile gizlenir ve üzeri örtülür. Bu anlamda simülasyonu, oyunun birçok özelliğinin karşıtını barındırmasına rağmen oyundan daha çok oyunmuş gibi görünen bir distopya olarak anlamak mümkündür.

2.3. Ontolojik Bir Kavram Olarak Oyun

Oyunun bir diğer yanı olan ontolojisinde ise düşünürler kavramı, dünyayı ve evreni anlamlandırmada kurguladıkları düşünce yollarını açıklama yöntemi olarak kullanmışlardır. Varlığın özü, hayatın değeri gibi konuları üzerinde yapılan felsefi tartışmalarda oyun kavramına ilk defa antik Yunan düşünür Herakleitos'ta rastlanmış, sonrasında günümüzdeki modern felsefi tartışmalara kadar bu süreç süregelmiştir. Genel itibariyle bu düşünsel çıkarımlar, yapısal yönündeki kavramın belirli bir aradalık oluşturması, gerçek dünyanın uzamından ayrık olması, olay ve kriz noktası yaratmasının sistemi var etmesi konularından farklılaşarak, yarattığı anlamsal etkilerin varlığa ve onu anlamaya etkisi üzerinde durmuştur. Bu türden kavramsallaştırmalar ile oyun kavramı, mekân ve mekânsal tasarıma yapısal anlamda getirdiği farklı bakış açılarının yanında, varlığın anlamı tartışmalarının da dâhil edilmesiyle oyunsal mekânı felsefi bir temele oturtmaya yardımcı olma olanağı sunar. Bu bölümde kavramın, mimarinin düşünsel zemininin tekrar formüle edilmesine, oyun-mekân arakesitindeki tasarımların mantıksal, sosyolojik, metafiziksel uzanımları üzerinden şekillenen yeni yaklaşımlar ileri sürerek insan merkezci amaçsallığın ötesinde potansiyellere sahip alternatif yöntemler

sunabileceği ileri sürülmektedir. Mekânın da uzamdan ayrık olma, kendi içsel anlamlarına sahip olma gibi aradalık oluşturan tavırları ile oyun ve mekân arasında kurulacak ilişkilerin getireceği yeni yollar, bu öngörünün temelini güçlendirmektedir. Bu anlamda, çeşitli felsefecinin farklı bağlamlarda ele aldığı oyun kavramı, mimarlık arakesitinde kurulan oyunsal mekân tartışmasına katkı sunabileceği düşünülen çıkarsamalar üzerinden okunmaktadır. Mimarinin tepeden inme bir tavırla ve yalnızca yapma eylemiyle üretimde bulunduğu, bu doğrultuda biçimselleştirmeler ve üst anlatılar oluşturduğu bir gerçekliği kısa süreli de olsa kesintiye uğratacak yeni yaklaşımların varlığı sorgulanmalıdır. Oyunun hayatın rutinini kesintiye uğratmasıyla benzer şekilde mimarinin idealleştirilen üst anlatısını kesintiye uğratma potansiyeli olan oyunsal mekânların çeşitli felsefi sistemlerindeki izleri incelenmektedir.

2.3.1. Oyun, Varoluş, Aradalık

"Dünya ateşi/akışı (aion), dama oynayan bir çocuktur; krallık çocuğundur" [Herakleitos, 1987].

Felsefi düşünce sistemini, sürekli değişim ve dönüşüm hali üzerinden temellendiren Antik Yunanlı filozof Herakleitos'un "Aion" kavramı üzerine yazdığı bu fragman, sahip olduğu anlam üzerinde uzlaşıya varılamayan, çarpıcı bir söz olarak felsefe tarihinde önemli bir yer etmiştir. Dünyanın varlıksal anlamı ile oyun arasındaki bağlantı kuran düşünürün izinden daha sonra birçok düşünür gitmiştir. Oyun ile dünya arasındaki zorunluluk-rastlantısallık ikiliği Nietzsche'yi, var ettiği aradalığı ve bu bağlamda dünya ile arasındaki mesafesi Heidegger'i, yapısındaki farklar sistemi içerisinde varlığa kattığı çok boyutlu anlamlar Derrida'yı, dünyanın bir sembolü olması ile kavramın varlıksal değeri Fink'i etkilemiş ve düşünürleri kavram üzerine daha detaylı yorumlar getirmeye itmiştir. Herakleitos'a göre varlığın temeli ateştir. Ancak felsefeye göre ateş olgusu, statik bir tanım var etmenin bir aracı değildir. Varlığın temelini, ondan önceki düşünürlerde olduğu gibi varlığı ilk madde yani arkhe olarak gören öz, ruh gibi aşkın bir fenomen çevresinde temellendiren anlamlandırmalardan uzaklaşır. Ateşi daha çok bir 'logos' olarak, hareketi var eden ve sürekliliği sağlayan bir "sebep" olarak anlar ve değişmez varlık tanımından sıyrılır

ve ateşi, var olan tüm hareketlerin ve ahlaki ölçütlerin “evrensel bir yasası” olarak görür [Hilav, 2020].

Varlığın temelindeki bu enerjinin değişim ve dönüşümleri ile madde şekillenmekte ve hareket var olmaktadır. Durağan ve sınırlandırılabilir bir maddesel yapıya sahip olmamak ile birlikte biçimselliği ile bir sürekliliği ve akışı hatırlatan ateşin aradalığı imgeleyen yapısı bu “evrensel yasanın” en çarpıcı örneğidir. Düşünür, tanrılar da dâhil olmak üzere hiçbir varlığın üstün bir özden yaratılmadığını, bu varlıkların öncesi ve sonrası olmaksızın her zaman canlı şekilde yanmaya devam eden ateşin düzeni uyarınca var olmaya başladıklarını söyler. Bu bağlamda fragmana tekrar dönülecek olunursa tanrılar ve insanlar; aydınlığıyla varlığı gerçekleştiren, canlı tutan ve en sonunda bu aydınlığı geri alan ateş oyununun “katılımcı tanıkları” [Fink, 2015] olarak var olurlar, yani dünya ile oynanan dama oyununun bir parçası olarak. Bu oyun örneğinin dama üzerinden verilmesi ile ludus tanımında olduğu gibi tamamıyla rastgelelikten uzak, kurallar ve sistem dâhilinde stratejik olarak oynanan bir eylem olduğu görülürken bir yandan da bu edim, ciddiyetin somut karşılığı olan erişkinliğin karşıtı olan çocuk tarafından oynanmaktadır [Dursun, 2019]. Bu özellik, Herakleitos’un düşünce sisteminde önemli bir unsur olan, karşıtların birliği ilkesidir. Diyalektik düşüncenin de temelini oluşturan bu ilke; tüm varoluşu, karşıtlıkların birbirleriyle ilişkileri ve bu ilişkinin oluşturduğu dinamik süreç üzerinden anlamlandırır. Karşıt olanları bir arada bulundurması ve birlik kurması ile dinamik süreci var etmekte ve arada olma hali bu sayede açıkça görülmektedir. Herakleitos için başlayıp biten var olma döngüsünü temsil eden güçlü bir metafor olması ile kavram, ayrı bir önem kazanır. Eylemi var eden durağan bir yapılaşma/yapma edimi olarak mekân olgusundaki bu çatışma hali oyun ile yakınlık gösterir. İçerisinde bulunan, bir araya gelen, karşılaşan ve kesişen bireylerin etkileşim içerisinde bulundukları bir alan var etmesiyle mimari aktif bir sosyal ediminin gerçekleştiği karşılaşmalar tasarlar. Bedenin aktif bir dayanışma, mekânı benimseme, birlik kurma içerisinde bulunduğu bu alan, tüm hareket temelli yönlendirmelerine rağmen kalıcı ve sabit bir maddeselliğe sahiptir. Bu durum, biçimselliğin ön planda olmasını, hareketin hareketsizlik üzerinden kurgulanmasını beraberinde getirir. Bu ikilik birbirini yok etmek yerine oyunda olduğu gibi zenginleştirmektedir. Yalnızca biçimsel olana yönelik olan, ideal olarak düşünülen,

basmakalıp sınırlara sahip, tepeden inmeci tavra sahip bir mimarlığın aktif olana yer vermeyeceği görülebilir. Bu türden bir mimarlık, tasarımcının süreci şekillendirdiği ve belirlediği, biçim ve anlatıların oluşturduğu üst söylemler arasında ezilen, bireylerin yalnızca kullanıcılar olarak kısıtlandığı pasifleşmiş mekânlardır.

Tersine tüm sınırlamaların kalktığı, kaotik olana sürükleyen, sözde katılımcı olan salt aktif bir yaklaşımın ise mekânın sınırlamalarını yok eder (Şekil 2.14) [Web 10, 2016]. Maddesiz mekânlar var eden salt aktif tavır ile mimarinin maddesel yapısının aşıldığı iddia edilir [Baek, 2013]. Birbirleri ile çatışır halde olmasına karşın birbirlerini güçlendiren bu aktif ve pasif "karşıtlıklar birliği" mekânın varlıksallığını oyunda olduğu gibi katmanlaştırarak derinleştirir.

Şekil 2.14: Maddesel Olmayan Bir Mimarlık Olarak Su/Cam Evi, Japonya- 1995 (Kengo Kuma).

Aynı süreci anlatan farklı metaforlar olan ateş, oyun, akış ve zaman kavramları Herakleitos'ta "dünyanın aynı hüküm sürüşünün çeşitli adlarıdır" [Hilav, 2020]. Düşünüre göre bu akıştaki diğer bir çatışma ise kendisini en yüce varlık olan Zeus ile gösterir. Felsefeciye göre Zeus üzerinden ateşin tanımlanması hem doğru hem de yanlıştır. Yanlıştır; çünkü devingen ve akışkan dünya-zamanını temsil eden bu olgunun Zeus gibi bir tanrı ile özdeşleştirilmesi kendisine ilintilenen her şeyin ötesinde bir konuma ve anlama sahip olması demektir. Doğru olmasının sebebi ise Zeus'un, o ateşe en yakın ve en yüce varlık olarak tanımlanan, ancak sonlu bir belirlenimi olan bir tanrı olmasının var ettiği değerdir. Bu değer üzerinden olgu, en

iyi şekilde düşünülebilir ve büyüklüğünü kaybetmeden dile getirilebilecek, anlaşılabilecek bir somutluğa sahip olabilir. Aynı zamanda Zeus'un mitolojik yeri gereği ateşin, dünya ile olan ilişkisi bir öz veya tekil yücelik tanımlarıyla sınırlanmayacak en uygun konuma yerleşir [Hilav, 2020]. Ateş ve dolayısıyla oyun ne mutlak bir unsur olacak aşkın bir üst anlama ne de bir nesne veya olgu üzerinden okunabilecek bir durağan yapıya sahiptir. Bu oyun akışı, ne kadar kesin sınırlarla ve mutlak tanımlarla sınırlanmaya çalışılırsa en baştaki dünya ateşiyle ilintili olma hali sayesinde arasındaki açıklık o kadar artar ve uzaklaşılır. Kısacası Herakleitos'a göre tanrılar ve insanlar, soyutlanmış ve bağlantısız bir şekilde kendi varlıklarından ya da önceden beri süregelen bir içsel özden hareket ile belirlenmezler. Varlıklar, dünya oyunu veya ateş oyunu ile birbirleri arasındaki devingen, ayrıksı ve sürekli değişim halindeki "açılmışlık" üzerinden anlamlandırılabilirler. Ancak bu sayede karşıtlıkların birliği var olur ve bir oyun bittikten sonra diğerinin başlayabilmesi için olanak tanınmış olur.

Oyunun var ettiği aradalığa benzer doğrultudaki bir varlık yapısını ve bu radikal uçları mimaride görmek mümkündür. Dünyada yer alan canlıların devinimlerini akışlarını devam ettiren mekân adlı bir kültür mekanizmasının kesin sınırlı ilkeler ile sınırlanması, Zeus örneğinde olduğu gibi her şeyi aşan bir konuma sahip olması anlamına gelir. Mimariyi mutlak bir düzen olarak gören Rönesans mimarı Leon Battista Alberti'ye göre [1966] maddesel olandan ayrışan mükemmel biçimler, ancak hayal gücü ve düşünce aracılığıyla vücut kazanabilir. Mimara göre aklın altlığında bir araya gelen çizgiler ve açıların bütünü ile kusursuz bir düzen yaratmak mümkündür. Bu anlamda oluşturulabilecek en ideal biçim dünyadan ayrık bir yer olan zihinde yatmaktadır. Yapma eyleminin yalnızca akla dayanıyor olması idealleştirmeye götürmekte, herhangi bir nesne veya olgudan farklılaşmayan bir olgu olarak anlaşılması ise hayal gücü ve düşünmenin uzanımının tamamıyla göz ardı edilmesi anlamına gelmektedir. Dünyada süregiden oluşa insanın yapma katmanını ekleyerek zenginleştirdiği, hayal ile gerçek arasındaki bu aralıkta yer alan bir mimari ile yapma edimini gerçekleştirmek, anlamsal zenginliğe sahip aradalığı yakalamak anlamına gelebilir. Mekânı etkin kılmanın, aktif bir ortam haline getirmenin yöntemi olarak bireyler arasındaki akışın ve etkileşimin bütünlüğü kullanılabilir. Bu sayede, oyundaki aradalığın yapma eyleminde de yer aldığı görülür ve biçimlerin idealleştirilmeden

mekânsal akışın bir aracısı olarak var olabileceği olasılığı anlaşılır. Bu açılmışlığın içerisinde kendine yer bulan insan ise akışa yönelimli arada mekânlar ile etkin bir konumda yer almış olur.

Varlığın anlamı üzerinden yapılan eski tanımlarda dahi aradalık karakteri görünen oyun kavramı; Herakleitos'tan sonra Platon, Nietzsche ve Schiller gibi birçok felsefecinin düşünce sistemlerini etkilemiştir. Platon'a bakıldığında bu kavramın aradalık karakteri kendini, insan ve tanrı arasındaki ilişkide gösterir. Platon'a göre insan, tanrının bir kuklası, oyuncağı olarak yaşamaktadır [Dursun, 2019]. Ancak; diğer canlılardan farklı olarak akıl sahibi olması dolayısıyla tamamen iradesiz değildir. İnsanın aklı aracılığıyla tanrı ile arasındaki bu yaşam oyuna etki etmesi ve "tanrıların oyunu"na katılabilmesinin yolu, mimesisten yani taklitten geçer. İnsan; ancak en mükemmel yaşam olan tanrıların yaşamını oyunbaz bir şekilde taklit ederek ideal olana yaklaşabilir, özgürleşebilir. Bu süreç içerisinde insan ne tamamen tanrıların katına erişebilir ne de ideal durumdan tamamıyla uzaklaşarak hayvanlara yaklaşır. Bu bağlamda Platon' göre oyun, insanın iradesini kullanarak doğruya ulaşmasına yardımcı olan bir hakikat rehberi veya aracı olarak işlev görür [Dursun, 2019]. Her ne kadar hiçbir zaman bu dünyada ideal olana ulaşmayacak olsa dahi oyun ile insan, oyuna katılma ve dinamizm kazanma fırsatı bulur. Bu bakımdan oyun, insanın tanrılar seviyesine ilerleyebileceği bir gerçek-ideal aradalığı olarak var olmaktadır. İnsan bu eylemde yaptığı doğru hamleler sayesinde ideal hayatı ve daha ileri seviyesinde devleti kurabileceğinden bu eylemin küçük yaştan itibaren eğitim ile verilmesi gerekir. Oyunun özgür ve yeniden tanımlamaya açık altlığı üzerinden verilen eğitim sayesinde çocuğun doğuştan gelen eğilimleri keşfedilebilir, erdemli bir hayat yaşayabileceği yönlendirmeler yapılabilir. Mekân üzerinden okunmaya çalışılırsa, aynı anda hem insanın entelektüel ihtiyaçlarına karşılık veren hem de tam anlamıyla insan merkezli olmayan bir mimarlık yaklaşımının oluşumunda oyunun katkı sunabileceği yönler olabileceği söylenebilir. Üst anlatıların ve biçimselleştirmelerin bir yanılsama olduğunu bilen ve bu duruma göre anlatılar üreten, yani oyuncunun var ettiğine benzer bir oyunsal tavır takınan bir tasarımcı için çeşitli aradalıklarda mekânlar tasarlanabilir. Böylece kendinden sonra gelen mimarinin var olmasına imkân tanıyan, içinde yaşanılan konjonktürün getirdiklerini

yalnızca temsil etmek yerine bir altlık üzerinde tartışmaya açan ne insanın ne insan olmayanın merkezde olduğu bir arada olan bir mekânsallık tanımlanabilir.

2.3.2. Akıl ve Duyunun Uzlaşısı Olarak Oyun

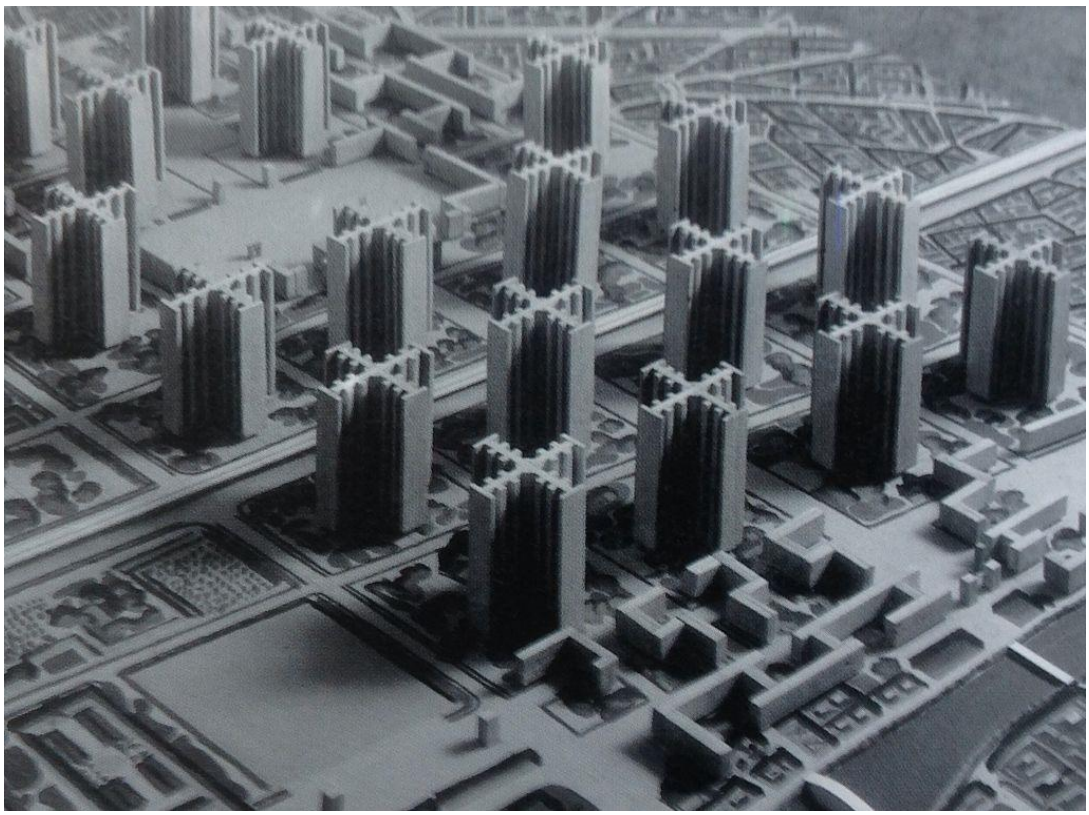
Oyun kavramı üzerinden varlığı anlamaya çalışan bir diğer felsefeci olan Schiller'e göre [2012] oyun güdüsü, insanın dünyadaki varlığının oluşumundaki zorunluluklar sonucu ortaya çıkan iki güdü ile yakından ilişkilidir. Bu güdülerden ilki olan duyusal güdü, yaşayan bir organizma olarak insan bedeninin maddi ve duygusal sınırlılıkları ilgili yönünü tanımlar. Hayvanlar gibi dünyada yer alan herhangi bir canlıda var olan bu güdü bedeni içinde bulunduğu maddi kısıtlamalar uyarınca yönlendirmektedir. Hayatta kalma isteği, neslin devamı gibi bu dünyaya ait maddesel olana yönelik dürtüler ile duyusal güdüler insan ve aklını, yaşadığı zaman içerisinde sınırlandırmayı ve tamamıyla maddileştirmeyi amaçlar. Duyusal güdü, insanın doğal süreçlerde doğanın bir parçası olarak devamlılığını sağlayan, değişim ve oluş süreçlerinin sonucunda oluşan bir dürtü olarak anlaşılabilir. Akli olanın üstesinden gelerek değişim ve zamanı başat unsur haline getirmeye çabalar ve bu anlamda planlı olmanın yerini rastlantısallık alır. İnsanın organik bir canlı olması dolayısıyla sahip olduğu ve bedenini bu doğrultuda şekillendiren ve modern zamanda daha çok içgüdü olarak tanımlanan olguları tanımlar.

Diğer güdü olan akli veya biçimsel güdü ise insanın kendi zihninde tasarladığı mutlak ve soyut durum ile ilgilidir. Bu güdü ile insan, doğal süreçler içerisinde dünyevi sınırlarından kurtularak özgürleşmeye ve hangi yol ile tanımlarsa tanımlasın kendi açısından ideal olana yaklaşmaya uğraşır. Aklında var ettiği biçime ulaşmak amacıyla çaba gösteren insan, dünyevi akışın ve kısıtlamaların üstesinden gelmenin yollarını arar. İdeal yapısı ile değişim ve zamanın sahip olduğu kusurları ve eksikleri yok etmeyi amaçlayan bu güdü, maddi dünyadan sıyrılarak hakikate ve gerçeğe ulaşmak için insanı harekete geçirir. Schiller, bu iki zıt güdü arasındaki gerilim etkisinde varlığını sürdüren birleştirici faktör olarak oyun güdüsünü görür. Duyusal ve akılsal güdünün zıt özellikleri arasında köprü vazifesi gören oyunsal güdü; doğal sürecin rastlantısallığı, kendiliğindenliği ile akılsal olanın zorunluluğu, katılığı arasında bağ kurar. Doğanın kendine bağlayıcı ve zamana boyun eğdiren yapısı ile

iradenin sınırsız özgürlüğü; akıştaki kuralsızlık, ilke yoksunluğu ile düşüncenin ilkeli olma hali arasında yer alır [Dursun, 2019]. Bu anlamda oyun güdüsü, doğada süregelen oluş halinden kaynaklanan sürekli değişimi, mutlak varlıkla ile "uzlaştırmaya" çalışır [Schiller, 2012]. Oyunun arada olan uzlaştırıcı karakterinden yola çıkan Dursun [2019], oyunun kararsız yapısı, süreç üzerinden edinilen tecrübe etme durumu yani duyusal yönü ile fikir aracılığıyla anlam kazanan varlıksallığı yani akılsal yön arasında yer aldığını söyler. Bu bağlamda oyunu ne yalnızca felsefi ve ontolojik yönü kavranacak bir kavram olarak ne de yalnızca tecrübe ve kültür ile sınırlanan, antropolojik bir durumsal olarak incelemek yeterlidir.

Mimarlık çerçevesinde ele alındığında, mekânın da oyun ile benzer şekilde toplumsal, bireysel tecrübe ve kültür ile temellenmenin yanı sıra; tasarımcının iradesinin etkisinde kalan, düşünsel ve hayali uzanımları bulunun bir kavram olduğu görülür. Bu ayrım, mimarlık özelinde Le Corbusier'nin ileri sürdüğü akılsal ve rasyonel olan üzerinden ideal olanın arandığı modern yaklaşım ile Venturi'nin yapmış olduğu kültürel ve tarihi bağlamın hatırlatılması, mekânların sosyal tecrübeye dayanması gerekliliği üzerinden ileri sürülen postmodern yaklaşım üzerinden incelenebilir. Modern akımda mimar, rasyonel yöntemler ile bedenin özgürleşmesine ve makine temelli ideal olan yaşamsal konfora ulaşmasına yönelik tasarımlar gerçekleştirir. Aklın talep ettiği işlevsel ihtiyaçları bu yaklaşım ile karşılayarak dünyadaki kaotik akışı düzene sokmayı amaçlar. Corbusier'nin Paris'in sorunlarına çözüm getirmek amacıyla tasarladığı Plan Voisin projesinde olduğu gibi mimari, kenti düşünsel araçlar ile şekillendirme çabasındadır (Şekil 2.15) [Web 11, 2016]. Bu plan ile Corbusier modernleşen ve yoğunlaşmaya devam eden Paris kenti içerisinde yaşanabilir bir konut modeli önerisi getirir. Plan, kenti daha sağlıklı ve demokratik bir alan haline getirecektir. Bu rasyonel önerinin hayata geçebilmesi için tarihi Paris kentini büyük ölçüde değiştirmeyi öneren bu tasarım, kentin işleyen akışını bir sorun olarak görür ve çözüm olarak steril ve kusursuz bir kent kurgusu ortaya koyar. Paris kentinin maddi gerçekliğinden sıyrılarak yeniden tasarlanacak ve bu sayede sorunların üstesinden gelinecek ütopik bir mekân öngörür. Ancak bu sayede kent, ideal düzene ulaşılacak ve kentin getirdiği kusurlar ve zorluklardan kesin bir şekilde kurtulmuş olacaktır.

Postmodern mimarlıkta ise Schiller'in duyusal güdü tanımı ile yakınlık gösteren yaklaşımlar göze çarpar. Yaşayan ve kendi kültürüne sahip bir kent olan Las Vegas üzerinden ağır bir modernizm eleştirisi getiren Venturi, rasyonel olanın getirdiği yıkıma dikkat çeker. Bilim ve ilerleme söylemleriyle güçlendirilen teknoloji temelli bir yaklaşım sonucunda toplumsal olanın önemsenmediğine dikkat çekerek kentin kendiliğinden oluşan doğal söylemini hatırlatmaya çabalar. Mimar, ideal olana tamamen sırtını dönmesi nedeniyle artık yaşanılan dönemdeki kültürel ve tarihi duruma değer verilmeye başlanması gerektiği söyler. Bu anlamda sosyal yapının unutulması temelinde ortaya çıkan bu yaklaşım, içinde yaşanılan zaman içerisinde sınırlanır ve yalnızca burada var olan toplumun yüceltildiği bir tavra doğru sürüklenir. İlkeler ve yönlendirmeler yerini sıradanlığa ve duyuma dayalı olan hazlara bırakır. Mekân böylece duyusal olana yönelik olarak üretilmeye, Harvey'nin [2019] deyimiyle bastırılmış duyguları gıdıklamaya başlar.



Şekil 2.15: Plan Voisin, Paris- 1925 (Le Corbusier).

Oyunsal mekân, hareketlerin anlık olarak sadece duyguları tatmin etmek üzere gerçekleştiği veya oyuncuya kesin sınırlar çizerek kendini tanıma özgürlüğü

bırakmayan kurguların ötesine geçer. Mekânın varlıksallığında bir taraftan rastlantısallığı yapısında bulundururken diğer tarafta oyuncuların aktif bir bilinç ile hareket ettikleri bir durum yaratarak iki zıt ucun uzlaşmasını sağlar. Bu mekânlar, duyuların ihtiyaçlarını karşılayan çevresel etmenler ile aklın ihtiyaç duyduğu bilişsel özgürlük arasında bir altlık olarak yer alır. Fuji Anaokulu projesi, akılsal ile duyusalın uzlaştığı oyunsal mekân tanımına uyan çağdaş tasarımlardan biri olarak incelenebilir (Şekil 2.16) [Web 12, 2017]. Tokyo'da yer alan bu eğitim yapısının mimarı Tezuka [2017], yapıyı genel geçer yapı pratiği ve eğitim modellerinden farklı bir yolda ilerleyerek tasarlamayı amaçlar. Tasarımlarında bulunduğu konuma yukarıdan bir göz ile bakan tepeden inme bir tavır takınmak, başka bir deyişle büyük M ile Mimarlık yapmak yerine, kentlilerin yaşayışlarını, aktivitelerini, davranışlarını gözlemlediğini ve bu yol ile tasarımlarını gerçekleştirdiğini söyler.

Şekil 2.16: Fuji Anaokulu, Tokyo- 2007 (Tezuka Architects).

Mimar tasarımlarında irdelediği kavramları düşünsel bir dünyanın ideal çıktılarından seçmez. Gündelik yaşayış ile birlikte doğan sorunların aradalığında ortaya çıkan durumlar üzerinden yola koyulan mimar, sürekli olarak bu kavramları bozuma uğratır. Fuji Anaokulu örneğinde, sınıf/oyun olarak ayrıştırılmış olan ciddiyet/eğlence ikiliğini eleştiriye uğratır ve yapıdaki eğitim anlayışını bağlam içerisinde yeniden kurgular. Teneffüslerin ya da oyunların sınıflardan kurtulma imkânı sağladığı keskin sınırlara sahip ayrışmaların yerine mekânı, yatay ve dikey

düzlemlerde çoklu biçimlerde bağlayarak bir uzlaşı alanı var eder. Özel/kamusal gibi işlevsel, iç/dış, çatı/yer gibi mekânsal ikiliklerdeki aralıklarda yer alacak şekilde mekânda şeffaf bölücüler ve dış sınırlayıcılar kullanır, çatı ile sınıfları doğa arakesitinde birleştirecek müdahalelerde bulunur.

Güvenlik sorununu çözerken eğitim yapılarında sıkça kullanılan, sınırların çitler ile çevrelenmesi yöntemini reddederek öğrencilerin süreç içerisinde oyuncuya dönüştükleri, eylemlerin oyunsal olana yöneltecek şekilde kurgulandığı oval/döngüsel plan düzenini ana tasarım kararı olarak belirler. Bu sayede öğrenciler baskılanmadan sınırlandırılabilirken duyusal ve akılsal olanın aralığında oyunsal bir alan var edilmiş olur. Bu mimari yaklaşım ile öğrencilerin çizgisel olarak yönlendirilmediği hem yatay hem de dikey eksende çoklu etkileşimlere imkân tanıyan özgür bir mekân kurgusu oluşturur. Bu anlamda proje, oyun oynama eylemini mimari tasarımındaki oyunsal unsurlar ile birlikte en zengin seviyeye çıkarmaya çalışmaktadır. Cephelerinde kullanılan ahşap ve cam malzeme ile materyal olandan çok mekânsallığı ön plana çıkarmasıyla etkileşimi mimari yaklaşımının merkezine oturtur. Bu sayede mimari, eylemi var eden ve çeşitlendiren bir altlık işlevi görerek oyunun oluşumunu sağlar.

2.3.3. Oyun, Olumsallık, Zorunluluk

Nietzsche'ye göre [1963] Herakleitos'un oyun kavramını kullanmasının ardında yatan sebep, saf bir özden bu kadar çeşitliliğe sahip tezahürlerin nasıl çıkabildiğini gösterebilmektir. Ateş adı verilen bu enerjinin var ettiği oyunsal hareket sayesinde saflık hali sürekli olarak kesintiye uğrar ve dönüşüm gerçekleşerek farklılaşma meydana gelir. Bu doğrultuda oyun kavramı üzerinden varlıksal bir tanımlamaya giderken Nietzsche, yukarıda bahsedilen karşıtların birliği özelliği uyarınca dünyanın ahenk ve düzen içinde var olduğunu; ancak bu durumun "her şeyi birlikte göremeyen" insan için acı ve çelişki doğurduğunu söyler. Bu ahenkli durumun farkına varabilme yeteneği yalnızca; oluş ile yok oluşu, yapma ve yıkmayı gerçekleştirirken herhangi bir suçluluk duymayan ve ahlaki bir sorumluluk taşımadan (gerçek dünyayı etkilemeyecek şekilde) üretimler gerçekleştiren, yani dünyada oyun oynayan sanatçı ve çocuğa özgüdür. Yalnızca sanatçı ve çocuğun

oynadıkları oyun, Herakleitos'un dünya ateşi oyunu ile yakınlık gösterir. Oyunların dijitalleşerek yapma ve yıkma edimlerinin çeşitlendiği çağdaş zamanda, sanatçı ve çocuğun yanına dijital oyuncunun da eklendiği söylenebilir. Call of Duty, Counter Strike benzeri savaş temalı aksiyon oyunlarında toplum tarafından dayatılan vicdani baskının olmadığı, toplumsal sorumluluk duyulmayan bedenin kendi özgür doğrularını belirlediği geçici yok oluşlar, yok etmeler deneyimlenir ve oyuncu, hareketi normatif yanlış ve doğruların ötesinde, olduğu gibi yaşar. Cities: Skylines, Age of Empires, Civilization benzeri işleyen sistemler kurma odaklı strateji oyunlarında ise yok oluşun yanına oluş edimi de katılır ve oyuncu, kurgusal oyun dünyasının içerisinde "her şeyi birlikte gördüğü" yaratma eylemine yaklaşır.

Dünya içerisinde, dünyanın kurallarından arınarak oyun oynamaları ile arada olma durumları göze çarpan bu oyuncular, gerçek ile kurgu arasında sürekli gidiş-geliş yaşarlar. Başlangıç ve bitişlerin yaşandığı, tekrarlı şekilde deneyimlerin gerçekleştiği bir durumda var olmaya devam ederler. Bu oyuncuların her ne kadar ilk bakışta dünyevi ciddiyetten uzak olarak eylemlerini gerçekleştirdikleri düşünülse de oyunun kendi içerisinde tutarlı bir sistemi olduğu gözden kaçırılmamalıdır. Örnek olarak çocuk oyunlarında oyun, bir çocuk tarafından oynansa da oyuncu, oyunun geçici evreninin iç dünyası, kuralları ve düzenine göre hareket eder [Nietzsche, 1963]. Seksek oyununda yürüyen bir oyuncu artık o dünyanın kurallarını göre hareket etmemiş ve oyunbozanlık yapmış olur. Bu suç ile itham edilen kişi artık oyunun dünyasından geri dönülemeyecek şekilde sürülür. Bu bağlamda Huizinga [2017], oyundaki cezaların gerçek dünyadakilerden daha acımasız ve ciddi olduğunu söyler. Başka bir deyişle, gerçek dünyadan hareketle düşünülünce ciddiyetten uzak ve alelade olan oyunsal tavır, oyunun kendi evreni içerisinde tutarlı olmak durumundadır. Çünkü oyun bozulduğunda var olan kurgusal evren de beraberinde yok olur. Bu zorunluluk-rastgelelik zıtlığını Nietzsche [2014], bir zar kabını tutan demir elin oynadığı oyuna benzetir. Zarlar atıldığında anda hiçbir şey, zar atılmadan öncesinde olduğu gibi demir elin mutlak kontrolünde olmadığı gibi sonrasında da kendiliğinden atılan bir zarda olduğu gibi tamamıyla rastgele değildir. Oyun evreni kendi içerisinde demir el metaforuna benzer şekilde kurallara sahip olsa da zar oyunundaki kendiliğindenliği korumayı sürdürür. Bu anlamda, rastgele oluşun içerisinde kanunun, zorunlu olarak sürdürülen yaşam içerisinde oyun öğretisinin

olduğu ahenk durumu, zıt olguların bir aradaki ilişkiselliği yani karşıtların birliği sonucu oluşur. Oyuncu tüm bu zıtlıkları amaçsal bir doğru-yanlış veya yararlı-saçma ayırdına gitmeden bütünsel bir şekilde yalnızca oyunsal hareketin bir parçası olarak oynamaya devam eder. Kısacası oyunun varlıksallığının hem zorunluluk hem de rastgelelik/olumsallık karakterlerini aynı anda taşıdığı görülür.

Tezuka'nın anaokulu projesindeki ikilikler oyundaki zorundalık ve rastlantısallık ikiliği ile benzerlik gösterir. Kamusal alan ile eğitim alanlarını ayıran yapı elemanının sınırlandırıcı ve kapatıcı bir malzeme yerine geçirgenliği çağrıştıran saydam malzemeler tercih edildiği görülür. Öğretmenler açısında çocukların görsel kontrolüne yönelik bir süreklilik sağlayarak güvenliği sağlamanın yanında oyuncu öğrenciler açısından özgür ve sınırlandırılmayan çoklu etkileşimlere açık, sonsuz keşif olanağına sahip ferah bir alan var eder.

Şekil 2.17: Fuji Anaokulu, Tokyo- 2007 (Tezuka Architects).

Zar atan demir eldeki metafora benzer şekilde sınırlandırıcı camlar, bir yandan kontrolü ve yönlendirmeyi sağlarken diğer yandan özgürlüğü ve keşfi teşvik eder. Sınıfı içeri ve dışarının aradalığında konumlandırmasında etkiyi güçlendiren şeffaf malzeme, diğer ikilikler ile birlikte Tezuka'nın [2017] tasarım anlayışında olduğu gibi mimariyi "bulanık bir varlık" olarak var eder. Eğitim yapısının dolaşımını kurgularken

bir oyun alanında olduğu gibi yatay düzlemlere dikey doğrultudaki elemanların eklendiği çok yönlü bir deneyim alanı var ederek doğayı mekânsal deneyimin içerisine doğrudan konumlandırır (Şekil 2.17) [Web 13, 2015]. Bu sayede yeni bir aradalık olan doğa-insan aradalığına da geçen yapı, oluş ve yok oluşun organik ve yapay olmak üzere tüm yönleriyle gözlemlendiği, ele alındığı, sürece dâhil olunduğu tamamen oyunsal olanın tanımına uyan sosyal, organik, kamusal, maddesel ve ontolojik birlik mekânı meydana getirir.

2.3.4. Oyun, Mesafe, Sembol

Heidegger oyunu, eylemin dünya ile kurduğu mesafeden hareket ile anlamlandırır. Bu bağlamı Heidegger [1998], dünya ve sanat eseri arasındaki ilişki üzerinden temellendirir. Düşünüre göre dünya, maddesel veya matematiksel bir kümülatif dizi, art arda eklemlenen etmenler bütünü olmaktan çok, oluş adı verilen devinimin gerçekleştiği ve bu süreç içerisinde meydana gelen aradalıklardaki etmenlerin devingen bir şekilde tezahür ettikleri bir altlık olarak vardır. İnsanın dünyaya atfettiği determinist ilerleyişin ötesine geçen bu muğlak ve beklenmediğe açık alan, kendini bedene apaçık bir şekilde sunmaz. Sanat eseri ise bu dünya oluşunun gün yüzüne çıktığı, varlığın gerçeğinin ortaya döküldüğü iş olarak kendini gösterir [Heidegger, 1998]. Yani varlığımızı sürdürdüğümüz ve içinden sıyrılamadığımız dünya gerçekliğini ancak sanat eserlerinin oluşturduğu mesafe yoluyla anlamlandırma yoluna gidebiliriz; çünkü (maddesel anlamda) insana en yakın olan dünya, aynı zamanda (anlayış bakımında) ona en uzakta olandır. Gerçekliği anlamlandırmada mesafenin öneminin altını bu şekilde çizen Heidegger bu durumsalı, gözlük örneği ile örneklendirir. Bir insan gözlük taktığında gözlük maddesel anlamda mesafe bakımından kendisine, karşısındaki duvarda asılı duran bir tablodan daha yakın olmasına rağmen dünyayı algılayış bakımından ona aynı zamanda en uzak olandır. Başka bir deyişle aşırılaşmış bir yakınlaşma; varlığın anlamını, algılanışını, tanımını var eden mesafeyi yok etmektedir. Bu anlamda Heidegger'in [2004] ideal varlık olarak tanımladığı Dasein, yani orada-varlık dünyayı veya bu örnek üzerinden düşünülürse gözlüğü görünür kılan şeydir. Oyun kavramına geri dönülecek olursa düşünüre göre bu edim, varlığın kendi bünyesindeki gizliliği

açan bir varlık oyunu oluşturması ile değer kazanır ve bu anlamda varlığın kendi kendisiyle oynadığı bu eylem, sanat eserinde olduğu gibi varlığın içsel gerçeğini ortaya döken bir mesafeyi yaratır [Dursun, 2019]. Oyunun dünya ile mesafeli olma özelliği sayesinde anlamın bütünsel olarak görülebileceği eleştirel bir konum kazanılabilmektedir.

Rasmussen'in kilisede oyun oynayan çocuklar üzerinden yaptığı çıkarıma dönülecek olursa, hâlihazırda yüzyıllardır varlığını sürdüren ve sürekli olarak deneyimlenen kilise yapısının toplum ile arasındaki mesafenin bulunmadığı görülür. Rutinin bir parçası haline gelen bir unsuru dışarıdan bir göz ile gözlemlemek bu noktada neredeyse imkânsız hale gelir. Çocukların oyunu ile birlikte tarihi yapıyı farklı bir bakış açısından gören Rasmussen, Nietzsche'nin belirttiği gibi ahenkli durumun farkına vararak her şeyi birlikte görebileceği bir mesafeye sahip olur. Farkındalığı var eden bir kesinti sağlayan mesafelilik, gözlemci ve oyuncu açısından birçok anlama sahip durumsallar doğurur. O anki oyunun var ettiği kurallar ile çocuklar, oyunsal hareketi sürdürebilmek adına yeni ve daha önceden denenmeyen eylem biçimleri bulma yollarına gitmişlerdir. Olanakları bilinçli bir şekilde kısıtlayan bu yeni kurgu, oyuncuları hayatlarını sürdürdükleri çevreyi yeniden ele almaya itmiştir. Alanı, kuramsal bir altyapıya dayandırmadan veya bilinçli olarak mekânsal bir çerçeve uyarınca analiz etmeden yeni uzanımları keşfetmeleri durumunda dahi oyuncular, Rasmussen gibi bilinçli gözlemcilere mekânı farklı bağlamlarda ele alma fırsatları sunmaktadır. Oyunsal mekân, örtük olarak oyunculara, açık bir tavır ile tasarımcılara mekânı bir mesafe ile ele almaları, alanı yaşanan ve üzerinde sorumluluk duyulan bir yere dönüştürmeleri doğrultusunda potansiyeller ortaya koymaktadır.

Varlık felsefecisi Eugen Fink göre [2015] oyun, bir dünya sembolü olması üzerinden en büyük anlamını kazanır. Kavram, bir taraftan dünya düzeninin içerisinde yer alıp, kendi içinde tutarlı bir süreklilik yaratırken diğer taraftan ayrık ve çarpıcı bir sembol olarak ortaya çıkar. Hayatın "asıl" amacını kesintiye uğratan bu olgu Fink'e göre [2015] bir şeyleri imlemesi ile sembol yaratan ve kendisi de sembol olan bir kavramdır. Ancak bu sembol ne tamamen hayattan arınık ve ideal bir konumda ne de hayatın ortasında, can alıcı bir noktadadır. Matrix ve Truman Show filmlerinde görülen simülasyon benzeri bir ideal ve dünyaya alternatif bir yaşam

yaratarak hayattan koparmadığı gibi, çeşitli oyunlaştırmalarda görüldüğü gibi hayatın ortasında yer alan bir mekanizmaya katkıda bulanacak doğrudan müdahalelerden kaçınır. Bu anlamda, hayatın akışından ayrılmış gibi göründüğü anda Heidegger'in tanımına benzer şekilde onunla anlamlı bağlar kurar. Kısacası dünyanın ortasında yer almayan, doğrudan etki etmeyen, ancak temsil eden bir sembol olarak var olur. Bu temsiliyeti yalnızca imgesel ve alelade bir sembolün ötesindedir. Var olan durumun yalnızca daha kolay anlaşılabilmesi için dondurulan bir durum yaratmaz. Bunun yerine dünyadaki yaşam mekanizmasının tam içinde yer almaktansa çevresinde bulunan ve insanlar için bir ayna vazifesi üstlenen uydu benzeri bir özelliğe sahiptir. Bu bağlamda Fink, oyun oynama istencinin, bu kurgusal gerçekliği var eden temsil alanına yönelik olarak duyulan bir hoşlanma olduğunu söyler. Oyun oynamak bir oyuncu için eylemin içerisinde hedonist anlamda bir zevk almanın ötesinde olan, bir alanı benimseme, o alanı içselleştirme ile doğrudan oyunun varlığına yönelik mutluluğa sahip olma yani "oyundan zevk alma" [Fink, 2015] halidir. Birincil zevklere yönelik olmaktan çok, var ettiği semboller ve aradalık durumu üzerinden çoklu anlamlar ve mutluluklar yaratan oyun, bu muğlaklık durumu ile farklılaşır. Soru işaretlerine tekil anlatılar ile doğrudan bir çözümler sunmayarak dünyayla kurduğu mesafeli konum ile düşünmeye daha derin ve çoklu bir yaklaşım olanağı sunar. Sorunları bir engel gibi görerek ortadan kaldıran bir yaklaşım benimsemek yerine paradoksları yaşatmaya çalışır. Yalnızca duyuları tatmin edecek zevklerin ötesinde alanı içselleştirmesi ile çağdaş mimarlıktaki önemli bir sorun olan mekânın beden tarafından kendilenmesi durumuna alternatif yaklaşımlar getirebileceği söylenebilir. Geçici evreninin var olduğu süre içerisinde edimin hareketini var eden oyunsal mekânı sürdürebilmek amacıyla katılım sağlayan oyuncu, süresiz bir şekilde bulunduğu konumda yer alacakmış gibi tasarlanan mekânlara oyunsal bir göz ile bakabildiği bir konumda yer alır. Gözlüğün aşırı yakınlığının mesafeyi ve anlamı yok etmesine benzer olarak mimarlığın sonsuza dek bulunacak tekil yapılar var etmesi oyuncuyu, alanı benimsemekten uzaklaştırır.

Heidegger'in mesafe tanımına yakın bir örnek ile bu görüşü temellendiren Fink [2015], zamanın içerisinde herhangi bir parçalama ve anlamlandırma ihtiyacı duymadan bütünsel bir şekilde yaşanmasını hayvani zaman olarak tanımlar. Bu kozmik zaman, akışının gücüyle birlikte insanın anılar yaratmasına, anlatılar

oluşturmasına izin vermemektedir. Bu sebeple insan, zamanın içerisinde değil, onun ile arasında mesafenin bulunduğu bir konumda, uydu-gezegen ilişkisi üzerinden imgeleştirilebilecek şekilde "zaman ile ilgilidir". Bu sayede zaman genişleyip daralarak özelleştirilebilir ve benimsenebilir. Mimarinin zamanını kesintili bir süre ile alan alternatif yaklaşımlar mekâna farklı bir boyut katar. Ito'nun Nomad Restoranı'nda karşılaşılan bu durum, oyunun geçicilik özelliğinin mimaride kullanılması ile deneyimin değerini ve mekânın var olan sınırlılıklarını yeniden ele alma olanağı sunar.

Oyun, dünyanın tamamen yadsındığı, steril bir kaçış simülasyonu benzeri bir yaklaşım ile gerçek dünyayı bir engel olarak ele almaz. Tersine oyuncunun dünyanın akışında kaybolmadığı mesafeli bir aradalık var eder. Bu anlamda Fink, tavır olarak, çözümlere ulaşmada her bir etmenin birbirlerine olduğu gibi eklemlendiği analitik bir yöntemin yaşamın kendisindeki paradoksları yadsıyacağını ileri sürer. Varlığın o çok anlamlı ve iç içe geçen yapısını görebilmek için sorunları aşma yanılgısına düşmemeli ve bu sorunları ilerlemenin bir aracı olarak gören diyalektik düşünme yöntemiyle ele alınmalıdır. Bu anlamda oyuncu Fink [2015] için bir "katılımcı tanık" olarak tanımlanır. Hem kendi varlığı hem de dünya ile oyunun aradalığı ile etkileşime geçen oyuncu ne bir izleyici gibi tam bir pasiflik ne de bir tüketici gibi sisteme tamamen karışmış tam bir aktiflik durumundadır. Oyuncu, oyuna katılım sağlayarak etkileşimde bulunurken bu durumun farkındalığını kaybetmeyen bir tanıktır. Çünkü dünyanın aksine oyun, her an sonlanabilen ve bu anlamda gerçekliği yok olabilen bir yapıdadır. Alternatif ve sonlu bir gerçekliğin içerisinde yer aldığını bilen oyuncu için bu doğrultuda önemli olan bir an önce sonuca ulaşmak değil, süreci deneyimlemektir. Bu sayede sorunları aşmak yerine onları iç içe olma hali ve çok anlamlı yapısı ile karşılar.

Bir ürüne ulaşmaktan çok üretme edimi ve yaşamın odakta olduğu bu durumda Fink, amaç-sonuç ilişkisini de tersine çeviren oyunun yarattığı yeni durumsala dikkat çeker. Bu edimin, insanın kendini içinde sınırlandırdığı ve sabitlediği hayat yükünden kurtardığını ve insanı, farklı olasılıkların, ihtimallerin, yeni başlangıçların yaratıcılığına yönelttiğini söyler. Bu anlamda sürekli olarak hayatta mutluluğu aramak amacıyla uğraşan, hep bir sona ulaşma gayesiyle çabalanan bir gerçeklikte insan artık şimdide yaşama yetisini kaybetmeye başlar [Fink, 2015].

Sürekli olarak ileride varacağı o yüce ve ideal “mutluluk” uğruna çabalaması, şimdiki anın geçici ve önemsiz olduğu sonucuna götürür. Bu bağlamda kendi geçici dünyasını yaratması ve dünyadaki amaçsallığı, oyun hareketinin önemini öne çıkartacak şekilde tersine çevirmesi ile edim; şu anda burada var olan sürecin, akışın, anlamın önemini kendi aradalığı içerisinde gösterme potansiyeline sahip olur.

2.3.5. Oyun, Fark, Temsil

Oyuna başka bir açıdan bakan Derrida için bu kavram, kendi tanımladığı ve kuramsal alt yapısını oluşturduğu fark (différance) kavramı çerçevesinde anlam kazanır. Derrida [1997] tarafından bir edebi eleştiri yöntemi olarak ortaya konulan ve etkisi mimarlık, tarih, sanat, sinema gibi disiplinlere kadar uzanan différance kavramını düşünür, “farkların oyunu/sistemi” olarak ifade eder ve kesin sınırlarla belirlenmesinin kavram üzerinden anlatılmak istenen ile çelişeceğini ve bu sebeple tanım yapılmasının doğru olmayacağını belirtir. Türkçeye fark olarak çevrilen différance kavramını Dursun’un [2019] tabiriyle “oyun ve oyunun olanaklılığı” olarak anlamak mümkündür. Edebiyat eleştirmeni Spivak, kelimedeki –ance ekine dikkat çekerek kavramın aktif-pasif ayrımıyla tanımlanamayacak bir aradalıkta yer aldığını belirtir [Derrida, 1997]. Kelimenin orijinal şekli olan “différence” ile telaffuzda herhangi bir farkın bulunmadığı bu kelimenin grafik gösterimdeki e harfi, dilde kaybolmaktadır. Oyuncuyu etkileşimin içerisinde iken yer aldığı kurgusalın farkında olan bir katılımcı “tanık” olarak tanımlayan Fink ile benzer doğrultudaki bu detay, oyunun yaşanılan anda gerçekleşirken hareketsizlik karakterini barındırdığına yönelik söylemde yer alan bir nüans olarak görülebilir. Bu anlamda oyun yine bir kelime oyunu ile tanımlanırsa hem aktif hem pasifliği aynı anda bulundururken ne aktif ne de pasif kalan bir konumda yer alır. Herhangi bir tanımlamanın sınırında tutulamayan, beklenmediğe açık ve muğlak karakteri ile oyun, böyle bir varlıksallığa sahip olur. Evcilik oyununda çocuk eylemi, gerçek dünyanın içerisinde yer alan nesneler ve oyuncular ile gerçekleştirilmesine rağmen bu dünyada olmayan ayrık ve farka sahip bir durumsal yaratır. Derrida’nın kavramı kesin ayrımlar ile

belirlememesinin altında yatan neden, modernist düşünceye karşı getirdiği muhalif tavırda daha açık bir şekilde görülür.

Kartezyen düşüncenin durgunluk, sabitlik ve aşkınlığa sahip olan özcü tavrına tepki olarak doğan bu kuram, herhangi bir mevcut kaynağı yöntem olarak varsaymamaktadır. Derrida [1997] bu doğrultuda, kaynak yokluğunda gösterilen ve gösteren ilişkisinin ortadan kalkacağını ve bu sayede olguların birbirleri arasındaki aşkınlık durumunun da yok olacağını söyler. Bu anlamda, aşılacak bir engel, konum, seviye, aşama yok ise her şey "farkların oyununun" etkisi altındadır. Suits ve Fink gibi kuramcıların oyunu ele alırken üzerinde durdukları amaç-sonuç ilişkisini tersine çevirme özelliğine bu doğrultuda yaklaşan Derrida, daha sonra oyunun kökensiz olma halinden hareket ile "dünya oyunu" kavramını ileri sürer. Oyunu ele aldığı iki başlıktan ilki olan ve bütüncül olan oyunu karşılayan bu kavram, kaynaksızlık ve temelsizliği ama aynı zamanda var olan her şeyi kapsaması nedeniyle küçük oyundan ayrışır. Anlamlandırmaların, kavramsallaştırmaların kısıtladığı bir yaklaşıma sahip olan küçük oyun, dar ve kısıtlı bir şekilde dünyaya bakarken dünya oyunu sahanın sınırsızca genişlediği büyük bir çerçeveden varoluşu ele alır [Derrida, 2002]. Yani bütüncül oyun; tekil ve aşkın bir kavram olmak yerine birçok kavrama, farka ve oyuna işaret eden bir dizi olarak anlaşılabilir. Küçük oyun ise hayatın çok kısıtlı çerçeveden incelendiği ve detayların görmezden gelindiğinden işleyen, statik kontrol edilebilir bir sistemin mümkün olduğu yanılgısına düşülür ve dar kapsamlı kavramsallaştırmalar ortaya sürülür. Bu kavramsallaştırmalar kartezyen düşüncede olduğu gibi temeline insanı alan yaklaşımlardır. Derrida ise insan ötesi olan ve bu dayatmalar ile sınırlandırılamayacak yeni bir tavır ile varlığın anlaşılması gerektiğini savunur.

Bu aşamada Derrida'nın kavramsallaştırmasını daha iyi anlamak doğrultusunda doğrudan oyunlara başvurulabilir. Bir çocuk veya tiyatro oyununun gerçekliği olduğu gibi yansıtmadığı, temsili bir katmanının bulunduğu, dünyayı bu temsil katmanının süzgecinden geçirerek bir tercümede bulunduğu görülür. Oyunlar bu anlamda tekdüze ve önceden belirli bir hedefe yönelik hareket dizileri, rotaları kurgulamak yerine birçok hareket, etkileşim ve iletişimin var olacağı, oyunsal hareketi teşvik eden bir aracı olarak dinamizm kazanır. Futboldaki oyunsal hareket, yalnızca gol atmaya çalışmak yerine içinde bulunulan kısıtlamalar uyarınca gol

atmaya yönelik akışı bozmayacak şekilde kurallara bağlı kalmak ve bu geçici dünyayı sürdürmek ile var edilir. Tek amacın gol atmak olduğu küçük oyun olarak görülebilecek kısıtlı bir yaklaşım getirmek oyunun, varlıksallığındaki temel karşıt olan rutin dünyayı dışarlama halindeki herhangi bir eylem olarak davranması anlamına gelir. Oyunun temel yapısıyla çelişen bu durumda edimin bir iş olarak görülmesinin beraberinde meydana gelenler oyun kavramı ile çatışır. Böyle bir senaryoda oyunun kuralları amaç-sonuç ilişkisine yönelik olarak değişmesi ve gole götürecek teknolojik yenilikler sürekli olarak oyun sistemine uygulanmaya başlanması gerekirdi. Amaç gibi tek ve belirli bir farkın değil, birçok fark ve oyuna işaret eden ve diziler yaratılmasını zorunlu kılan muğlaklık, oyunun özünü oluşturan temel özelliklerden biridir. Suits'in [2012] tezinde görüldüğü üzere, sadece oyunu var etmek üzere kabul edilen ototelik yani eylemin amacının kendi içerisinde olduğu ve bu doğrultuda var edilen kurallar sayesinde oyun oynanmaya başlar ve bu noktada oyun, insanın analitik tavrını bozuma uğratır. İnsan adı verilen özne yerine oyun adı verilen bir ötekinin odakta olduğu bir yaklaşım, oyuncu açısından temelsiz ve öngörülmesi eski paradigma kadar kolay olmayan bir kontrolsüzlük yaratır. Futbol oyununda oyunsal hareketin devamı açısından topun hareketinin yalnızca oyuncunun kontrolünde olması edimi baltalar. Bir direk, rakip takımın oyuncusu veya takım arkadaşına topu iletmede oyuncunun kendisi, bu hareketi sürdüren bir aracı olarak bulunabilir. Oyuncunun veya herhangi bir dış etmenin oyunun hareketi açısından eşit değerlerde olduğu yeni durumda oyuncunun hem fiziksel hem de anlamsal açıdan önemi, gol atmaya çalışan özne olmasının ötesindedir.

Dünya oyunu, oyunun kendi küçük ölçeğinin ötesinde, varlıksallık gibi bütünleyici bir ölçekte ele alındığında varlığı kastettiği, imlediği ama varlığın kendisi olmadığı bir aralıkta yer almaktadır. Derrida'nın bu muğlak ve belirsiz tanımlaması, anlamı kısıtlamak yerine çoklulaşmasını, artmasını ve değişebilmesini sağlayan bir altlık, bir yöntem önerisi, bir temsil olanağı olarak öne çıkar. Felsefeci bütüncül oyun kavramındaki belirsiz çerçeveyi, Wittgenstein'da [2017] olduğu gibi, sınır tanımaz belirsiz hatları tarif etmek için kullanır. Analitik tavra sahip olunan, üst kavramlarla konuşulan ve sonuç odaklı yaşanan modern bir yaşam gerçekliğinde oyunun muğlaklığı, kendiliğindenliği ve belirsizliği, varoluşun alternatif yaklaşımlar ile ele alınmasına imkân tanımaktadır.

Bu bağlamda incelenebilecek Kanal Yüzücüleri Kulübü projesi, Atelier Bow-Wow tarafından Belçika Sanat Trienali'nde sergilenecek mekânsal bir yerleştirme olarak tasarlanır (Şekil 2.18) [Web 14, 2015]. Carmersbrug nehrindeki bu yüzer platform, kurgusal bir kulüp varmışçasına oyunsal bir tavırla ziyaretçilerini mekânsal deneyimin içerisine sürükler. İçine girildiği anda oyunun bir parçası haline gelen beden diğer bedenler ile kültürel, doğal ve modern bir aradalıkta yer alan bu altlıkta çevreyi deneyimler. Yazın inşa edilen bu proje, sonrasında kaldırılarak bir sonraki deneyim sezonuna kadar oyuncularından ayrılır. Bu yönüyle, toplumsal etkileşimin tamamen kendisi olmaya çalışmak, bu etkileşimi başlı başına var edecek yegâne mekân olmak yerine bir hatırlatıcı işlevi görür. Geçici ve kendiliğinden karakterleriyle mekân, sürekli var olacak tekil bir anlatı var etmek yerine kesintilerin var olduğu bir fark oyunu var etmektedir. Oyuncunun merkezde olmadığı tarihsel bir bağlam içerisinde doğaya tutunan, bunu yaparken bitki ve su öğelerini işgal etmeyen bir aradalıkta kalan proje ilk bakışta temelinin tek bir kaynaktan oluşmadığı bir farklar dizisi var eder. Proje açısından ne doğanın tarihe ne öznenin ötekine ne de hareketli olanın hareketsize karşı bir üstünlüğü veya aşkınlığının bulunmadığı bu yeni durumsal, küçük oyunun ötesinde yer alır.

Şekil 2.18: Kanal Yüzücüleri Kulübü, Brugge- 2015 (Atelier Bow-Wow).

Mekânsal deneyim açısından eylemin temel kurallarını oluşturarak oyunun hareketini var eden bu oyunsal mekân, çevrenin gözlemlenmesi sonucunda nehrin eyleme geçirtebilecek bağlamsal potansiyeli düşünülerek tasarlanır. Tüm bu unsurlar arasında aracılıktan fazlasını hedeflemeyerek toplumsal mekanizmanın bir parçası olur ve bu sayede kamusallığın çeşitli şekillerde oluşabileceği, çok yönlü kurguların var olacağı bütüncül bir oyun yaratır. Mimari bir proje olarak hedefini, bir taraftan kent belleği açısından çarpıcı öneme sahip bir nehrin tekrardan kullanılması adına odak noktası oluşturacak bir kamusal alan oluşturmak olarak tanımlamak mümkündür. Diğer taraftan ise, insanın su ve bitki aradalığında yer aldığı ve her iki öğeyi de kalıcı bir yaklaşım ile etkilemediği ve bu anlamda insanın katılımcı bir tanık olarak çevre ile etkileşime geçmektedir. Odakta olanın beden yerine oyun olduğu yeni bir durumsal ortaya çıkmaktadır (Şekil 2.19) [Web 14, 2015]. Bir başka yaklaşım ile insan tarihini imgeleyen kültürel doku ile doğanın sürekliliğinin açıkça gözler önünde olduğu doğal doku arasında yer alan ve bunlar arasında köprü kurmayı amaçlayan, ancak yine de geçici olan bir sihirli çember olarak anlaşılabilir.

Şekil 2.19: Kanal Yüzücüleri Kulübü, Brugge- 2015 (Atelier Bow-Wow).

Tüm bu çıkarımların yapılabilmesine, çeşitli etkileşimlerin ve bağlamların kurulabilmesine olanak tanıyan mekânın bu bütüncül oyunu, dayanışmanın olduğu ve oyunun; oyuncu, oyuncak ve oyun alanı dâhil olmak üzere tüm unsurlar tarafından benimsendiği ve kısa ömrü süresince devam ettirilmek istenen alternatif bir mekânsallık yaratmıştır. Bir diyalog ortamı olarak mimarinin uzanımlarını yeniden keşfetmeye çalışan proje, tasarımcılarının kendi deyimleriyle mimarinin biçimsel dili ve kentin devinimi arasındaki boşluğu doldurmaya yönelik bir yaklaşım ortaya koymaktadır [Tsukamoto, 2018]. Bütün ve parçalar arasındaki ilişkileri Kanal Yüzücüleri Kulübü'ndekine benzer şekilde farklı bağlamlarda ele alıp toplumun dinamizminin bir parçası olarak ortaya konulabilecek mekânsal potansiyeller oluşturdukları görülebilir.

Kentte meydana gelen davranışların ve etkileşimlerin kamusal alanlarda kesişmeler ile kolektif olarak oluştuğunu belirten tasarımcılar, kendiliğinden değişimin yaşandığı bu alanlarda ortaya çıkan biçim ve kullanım arasındaki uyuşmazlığın mimari düşünce açısından önemli çıktılar oluşturma potansiyeline değinirler [Atelier Bow-Wow, 2008]. Bu çatışma durumuyla oyuncular, çevreyi yorumlayabilecekleri, kendi akışlarını bu doğrultuda ilerletecekleri kendiliğindenlik noktası var eder. Bu anlamda mimarlık, mevcut durumu yansıtan bir temsil aracı olmanın ötesinde, onu sorgulayan ve içinde yaşanılan durumsalı sürekli olarak yeniden ele alan bir tavra sahip olmaktadır.

Bir diğer felsefeci Gadamer'in [2005] çalışmalarına bakıldığında, Fink ile benzer şekilde oyunun temsil olanaklarını üzerinde durduğu görülür. Ancak bu temsil ve sergileme, Fink'te olduğu gibi varlığın bir sembolü olarak değil, hareket etmenin gösterimine yöneliktir. Oyunun, öncesinde düşünülerek tasarlanan, keskin sınırlara ve sebep-sonuç zincirlerine sahip bir eylem var etmediğini söyleyen Gadamer [2005], sanatın da benzer olarak çizgisel bir diziye yapılan çözümlemelerden anlaşılamayacağını söyler. Örnek olarak güzel sanatlarının ortaya çıkışı üzerine yapılan çıkarımlar ele alınabilir. Düşünüre göre sanatın, yalnızca süsleme ve kendini ifade etme arzularının anlamlı ve amaçlı bir sonucu olarak tezahür ettiği söylenemeyeceği gibi, kült danslarından tiyatroya giden lineer bir akışta bir sürecin diğerini doğurduğu ve ardı ardına eklemelerle oluşan bir şekilde ilerlediği de iddia edilemez. Bu tarz çizgisel çözümlemelerin ötesinde olan ya da

Derrida'nın tabiriyle küçük oyundan daha bütüncül ve kaynaksız bir temele sahip olan sanat ile benzer şekilde oyunu da bu yöntem ile ele almak mümkün değildir. Sanat oyunu, aşkın ve mutlak bir özün öncesinde planladığı ve eyleme geçirdiği bir üst anlatı sonucu değil, iç içe geçen hareketler bütününün ortaya serildiği ve varlığın kendisini var ettiği kendilik-gösterimidir. Bu bağlamda Gadamer'e göre [2005] oyun, kendisinin sunumudur; yani hareketi göstermeye yönelik bir harekettir. Amacının yalnızca kendi içerisinde olmasıyla benzer olarak oyundaki tüm hareketler kendi hareketini göstermeye yöneliktir. Düşünüre göre "bir şeyi" oynamak ve "bir şey" oynamak sahip oldukları tavır bakımından oyun oynamanın farklı edimleri olarak ayrılır [Dursun, 2019].

Bu eylemlerden ilki, herhangi bir tekrarın olmadığı, tamamen oyuncunun hareketin içinde kaldığı, konumsuz bir oynamayı niteler. Bu durumda, odakta olan oyun oynamak ve dolayısıyla oyunun kendi hareketi değil, oynanan "şey" olur. Bu noktada eylemin odağındaki şey, oyuncunun kendisidir. Diğer eylem ise oyuncunun yalnızca aktif kalmayarak hareketlerini, nasıl oynayacağını keşfettiği tekrara dayalı bir süreç içerisinde oynama halidir. Oyuncunun hareketin tamamıyla içinde olmasından çok burada söz konusu olan, hareket ile belirli bir konumlama üzerinden ilişki kurması, yani hareketin bir parçası olmasıdır. Artık odak noktası herhangi bir oyuncak ya da oyuncu değil, oyunsal hareketin kendisidir.

Hareket-oyuncu arasındaki bu ilişki Platon'un kukla örneği ile benzerlikler gösterir. Yukarıda değinildiği gibi Platon'a göre insan, kendi özgürlüğünü tanrılarla arasındaki kukla oyununda yapacağı bilinçli hareketler ile kazanabilir. Gadamer de insanın sanat oyununda, eser ile arasındaki ilişkinin hem eylemin hareketine dâhil olan oyuncuyu hem de eylemi dinamik bir ilişkiselliğe soktuğunu söyler. Bu hareketin içindeki oyuncunun farkındalık halinde iken yapıp ettikleri sayesinde sanatsal olana ulaşılır. Oynamayı var eden eser, deneyimlendikçe hem kendini hem de deneyimleyeni değiştiren bir yapıdadır. Bu anlamda oyunsal ilişki, bir nesne ile kurulan ilişkiye benzememektedir. Sınırları ve uzanımları tam anlamıyla öngörülemeyen bu ilişki sayesinde "adlandırılamayan pek çok şey" oyun edimi içerisinde deneyimlenerek düşünülebilme imkânı bulur. Oynamanın bu özgürlüğü, Gadamer'in Kant'tan aktardığına göre [2005], sanat eserine özgü yaratımları ve tasarım gücünün ortaya çıkışına imkân tanır. Sonuç olarak, Gadamer için oynamanın

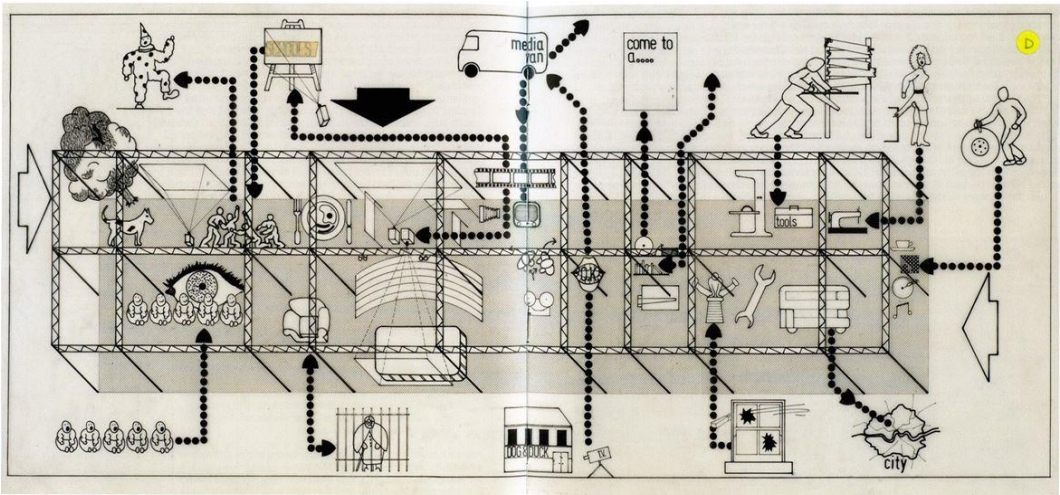
amacı, genel geçer amaca ulaşmak üzere sonuca yönelik gerçekleştirilen problem çözme işi değil, hareketin düzenlenmesine yönelik süreç odaklı biçimlemelerdir. Bunun sebebi ise gösteren gösterilen ilişkisinin oyun dâhilinde tamamen aşılması ve merkezine bu eylemin var ettiği hareketinin kendisini koymasıdır. Bu bağlamda hareketin devam ettirilmesi gerekir; çünkü "ateşin" sonlanması, oyunsal gerçekliğin bitmesi ve hareketin durması anlamına gelir. Suits'in de bahsettiği üzere, dünyadaki diğer eylemlerin aksine oyun hareketi, kendisini devam ettirmek üzere var olur ve böylece ulaşılmak istenen sonuç değil, içinde bulunulan ve sürekli değişimin yaşandığı oynama halidir.

Kanal Yüzücüleri Kulübü projesi üzerinden düşünülürse mimarların amacı, yüzer platform üzerinde gerçekleşecek karşılaşmaların bağlamını bir yönlendirme ile belirlemek değildir. Kulüp adını verdikleri ve sadece eylemin ilk çıkışını teşvik eden kurgusallık, oyuncuların birbirleriyle ve çevreleriyle olan hareketleri uyarınca değişime uğrar ve her yeni oyuncunun katılımıyla bağlamlar yenilenir. İç içe geçen hareketler sonucunda toplumsallığın oluşumu sağlanır, mimarlıktaki ifadesiyle katılım gerçekleşir. Bu anlamda biçimsel olanın aşıldığı bir noktada yer alan proje, mekânın kendisini odağına alan bir mekâna dönüşür. İmgelerin mutlak değerlerinin kaybolduğu bu mekânsal aradalıkta benimseme ve dayanışma kurgunun merkezinde yer alan kavramlar haline gelir. Tasarımcıların kendi ifadesiyle özneleri yönlendirildikleri biyopolitikanın ötesine geçiren tavra sahip olan proje, kent içerisinde kısa süreli dayanışmaların yaşanmasına olanak tanır [Web 2]. Çevrede gerçekleşen çeşitli davranışları, alternatif bir kamusal alan yaratmak doğrultusunda tasarıma dâhil eden bu yaklaşım sonucunda yapı kendini kurduğu ilişkiler ile dönüştürürken oyuncuya da dinamik bir etkileşimin içerisine sokar. Sonuç olarak, tasarımcının öncesinde adlandırarak sınırlandırmasına gerek kalmadan var olan oyunsal mekân sayesinde oyuncu/kullanıcı, adlandırılamayan pek çok edime erişme ve kendi davranışlarını dışa vurma imkânı bulur.

2.3.6. Oyun, Olay, Çatışma

Oyunun beklenmediğe açık olan ve uzamı kesintiye uğratan ayrık yapısı ile ilgili bir başka durum ise olay var etmesi üzerinden incelenebilir. Bedenin kendini ifade

edebileceği bu alan ile dünya devinimi ani şekilde bozulur ve özne, sarsıldığı bir durumsalın içine girer. Olayın asıl öneminin, özne olma halinin kırılması olarak tanımlayan Byung-Chul Han'a göre [2019] özneliğin kökeninde tabii olmak yatmaktadır. Kelimenin İngilizce kökenindeki "subject to" çekiminin altını çizen düşünür, özneyi bu boyun eğmişliğinden çekip çıkarabilecek edim olarak, bir kriz durumu yaratan olay olgusunu görür. Bu sayede bedenler, bastırılma halinden kurtulur ve hareket edecekleri, kendilerince yaşayabilecekleri yeni özgürlük alanları bulabilirler. Bu alanlar, oyunların gerçek dünyada yarattığına benzer şekilde "kırılmalar ve kesintiler" meydana getirir ve bu anlamda rutin bir döngünün içerisinde deneyimin yer alabileceği yarıklar oluşturur. Han, bu sarsıcı deneyim ile bedenin, neoliberal toplumun dayatmalarının karşısına çıkabileceğini öne sürer. Bireyin bu arınışı, başkaldırışı ile hiçbir şey tarafından sınırlandırılmamış ve adı olmayan özgür bir yaşam biçimi serbest kalabilir.



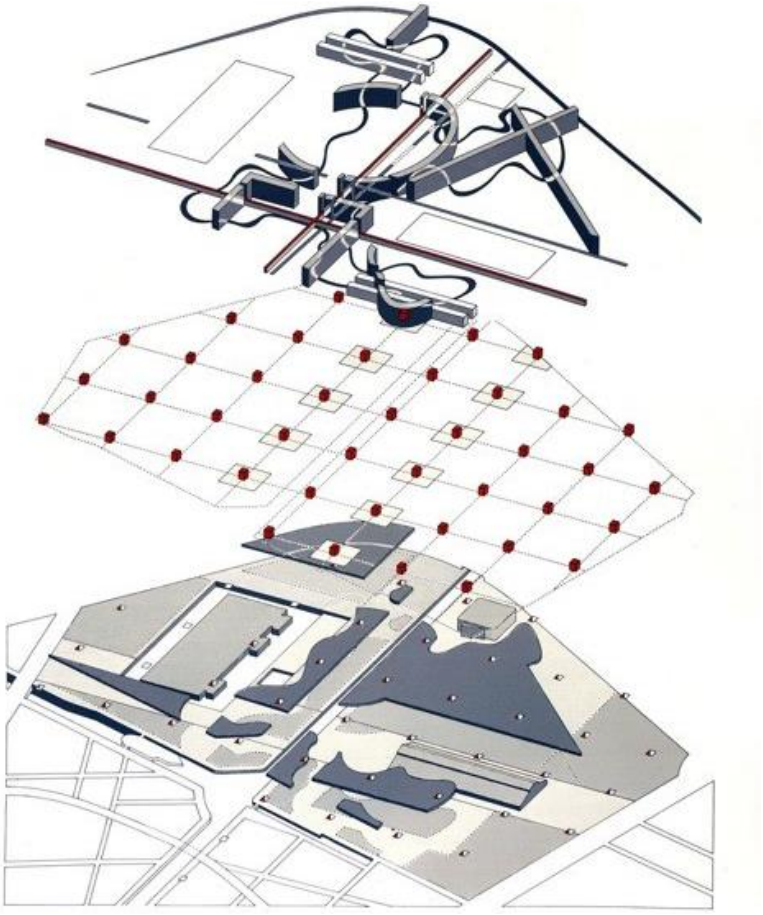
Şekil 2.20: Fun Palace Projesinin Şematik Gösterimi- 1962 (Cedric Price).

Bernard Tschumi, olay kavramının mekânsal yansımalarını, tasarımlarında ele almaya çalışır. Mimarın tasarım anlayışını kavramak üzere öncesinde, bu yaklaşımı kurgulamasında ilham kaynağı olan "Fun Palace" projesini ele almak gerekmektedir (Şekil 2.20) [Web 15, 2018]. Bir mimar ile tiyatro yazarının geliştirdiği bu fikir projesi, mekânsal deneyimin oyunsal bir şekilde hayat bulduğu "mekânsal bir deney" olarak tasarlanır. Oyunun var ettiği canlılık, mimari tasarıma dâhil edilerek özgür bir deneyim alanına sahip, kısıtlamalardan arınmış bir mekân oluşturulur. Mimarlığa

katkısı biçimsel varlığından çok mekâna karşı aldığı yeni yaklaşımda ortaya çıkan proje; işlevsel tanımsızlık, karşıt mimarlık, aradalık, geçicilik ve dinamiklik gibi [Gül, 2015] oyunun varlıksallığında var olan öğeleri mimaride görünür hale getirmiştir. Bu anlamda proje, bir oyunsal mekân denemesi olarak görülebilir. Mimariye getirdiği keşfe ve kendiliğindenliğe dayalı yeni yaklaşım, sonraki dönemlerin önemli öncüleri olan Tschumi, Piano, Rogers gibi mimarların tasarım tavırlarını etkilemiştir. Kuramsal çerçevesini "event-cities" yani olay-şehirler anlayışı üzerinden çizen Tschumi ise benzer doğrultuda Parc de la Villette'te Folie adını verdiği kurgular tasarlar. Folie kavramının klasik dönemdeki karşılığı olan gösterişli eğlence evleri tanımını aristokratik köklerinden arındırmayı amaçlayan Tschumi [1988], modern anlamı ile Folie'yi, gösteriş ile ortaya konan aşırılıklar yerine, birbirleri ile benzeşmeyen programları eklemleyen bir olay mekânı olacak şekilde farklılaştırır. Bu sayede kavramın tekil anlamlara yönlendiren tarihsel zeminini yok eder ve meydana getirdiği yeni mekânsallık, eğlence vermeye yönelik hizmet gösteren aşırılıklar mekânı olmak gibi üstten bir anlatı ile oluşmaz. Tasarımcının deyimiyle kendi içerisinde işleyen nötr bir nesne olarak proje, Suits'in oyun kuramına benzer şekilde odağına oyunsal mekânı alan, doğru ve yanlış ayrımlarının ortadan kalktığı bir alan var eder. Geçmiş veya gelecek temelli herhangi bir dayatma oluşturmadan, erdemli olma çabalanmadan bir araya gelir. Oyunun ototelik olması ile benzer şekilde kendinde amaçlı, kendi içerisinde işleyen farklar mekânı var edilir.

Aksiyomatik strüktürel mantık ve strüktürel dönüşüm kopyaları adı verilen iki yöntem üzerinden tasarımı var eden bu sistem, [Tschumi, 1988] oyunun olumsallık ve tekrar özelliklerini mimari tasarım sürecine dâhil eder. Kendi iç sisteminde kurallar ve olaylar üreten yapıya sahip aksiyomatik bir mantık sayesinde olumsallık, içerisinde bir araya gelen bireylerin etkileşim potansiyellerini artırarak çeşitlendirmek üzere ön plana çıkarılır. Tamamıyla rastgele bir tavır ile dönüşüm sağlamak yerine belirli bir tekrarın gözetilmesi, yani strüktürel dönüşümleri bir küpün kopyaları temelinde gerçekleştirmesi ile mekân, mimarinin araçlarını kullanarak oyunsal hareketi özgür bırakır. Mimarinin sürekli kalıcı olan, üst nedenler ile var edilen, işlevlerin ve kısıtlamaların belirlendiği ana akım tavrına ters düşen bu gibi özellikleri ile proje, karşıt bir mimarlık yaratır. Bu sayede, sınırların ve işlevlerin tüm hatlarıyla belirlendiği statik ve değişime kapalı bir yapı ile değişimin içerisinde

canlı, cansız tüm nesnelerin savrulduğu ve kendilerini belirsiz bir akışa bıraktıkları kaotik bir yapı arasında, kısacası kaos ile düzen arasında bir aradalık var ederek olayların özgürce gerçekleşmesine imkan tanır. Bu olay merkezli ve sınırları muğlak yaklaşım, projenin temsil araçlarında da kendini gösterir (Şekil 2.21) [Web 16, 2012]. "Folie"leri, eylemsellikleri bağlamında inceleyen Hatipoğlu'na göre bu varlıkların strüktürel dinamizmini park ile bütünleştiren asıl unsur, sembolik işlevlere sahip olmalarıdır [Hatipoğlu, 2014]. Deleuze'den hareket ile araştırmacı, sembolün ne materyal dünyanın önceden var olan gerçekliğine ne de kavramsal dünyanın hayali unsurlarına ait olmadığını söyler. Bu iki gerçekliğin aradalığında yer alan ve iki zıtlık arasında uzlaşı kuran sembol, üçüncü bir arada-varlık olarak yeni bir durumsal oluşturur. Gerçek dünyadaki nesneler ile sanal dünyadaki imgeler arasında sonu gelmez bir tekrar olduğundan sembolün kendisi hiçbir zaman için sabit kalmaz; çünkü kesin bir benzetme mümkün değildir.



Şekil 2.21: Parc de la Villette Folie'leri, Paris- 1987 (Tschumi).

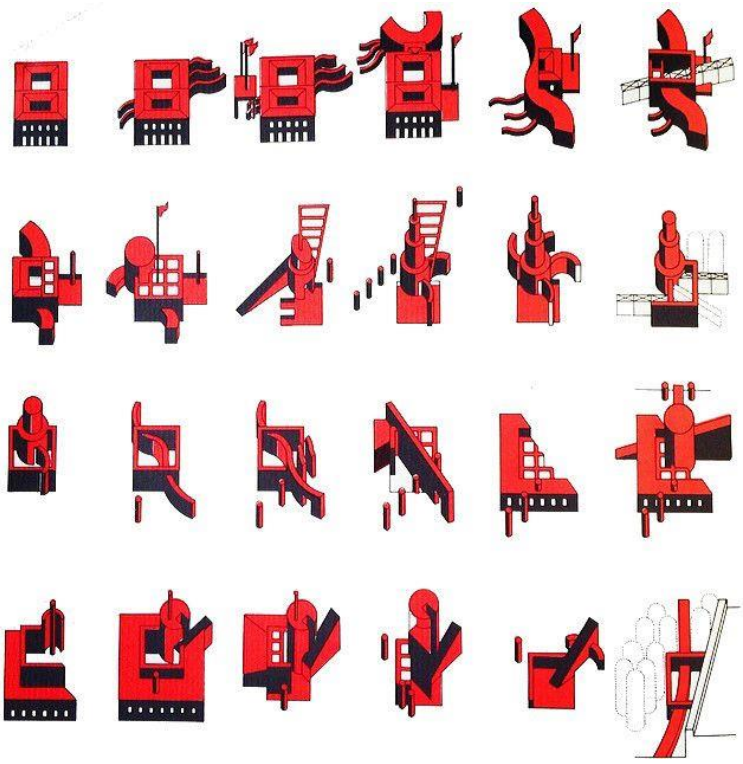
Gerçek dünyadaki nesnelerin bir imge üzerinden yansıması sonucuyla oluşan ve vücut bulan kavramlar bu oluşum sürecinde geri yansıyarak gerçek dünyadaki nesneler ile etkileşimini devam ettirir. Aynı şekilde nesnelerin değişimiyle imgeler de dönüşüm gösterir ve bu süreklilik durmaksızın devam eder. Hiçbir noktada imge nesne ile kesin bir benzetim oluşturmaz. Sembol sürekli olarak orijinal ve model arasında farkların etkisiyle gidip gelir. Bu ikiliğin sürekli olarak farklılaşması sebebiyle arada olan ve konumunun belirlenmesi mümkün olmayan ve böylece ayrıma gidilemeyen sembol ne bulunduğu sabit bir konuma ne kendi benzerliği ne de kimliği ile uyuma sahiptir [Deleuze, 2004].

Folie küpleri üzerinden bu durum ele alınırsa, 10x10x10 metre boyutlarındaki bu tasarımlar, özel işlevsel ihtiyaçlara göre dönüşüm ve detaylanma gösterirler (Şekil 2.22) [Web 16, 2012]. Tschumi'nin [1988] ifadesiyle "ortak bir payda" olarak çalışan bu yapılar, birleşim prensibi (combinatory principle) adı konulan kurallar ile çeşitlenmektedir. Bir küp olarak başlayan bu temel strüktür, birleşim araçları uyarınca bu temel yapısından sapmaya başlar. Küp olarak başlayan yapı oyunun ortaya çıkışı ile birlikte Folie adı verilen oyunsal bir mekâna dönüşür. Bu bağlamda Hatipoğlu, Folie'lerin hiçbirinin küp yapısına sahip olmadığını, yine de küp yapısından sapmaların, değişimlerin okunduğu bir aradalıkta yer aldığını ileri sürer. Tüm Folielerin küpün strüktüründen uzaklaştığı yerde küp artık bir sembole dönüşür [Hatipoğlu, 2014]. Mekânsal yer değiştirmelere maruz kalan bu küpler artık farkların oyunu içerisinde hareket etmeye başlar. Bir küpten mimari yapıya giden dönüşümün aradalığında bırakılan proje, kaynağının tam olarak okunamadığı bir yerde salınım gösterir. Her Folie'nin kendi iç bağlamında tekrar üzerinden çeşitlenmesiyle sonuç durumunda küpten hareketle bir ürüne varılmanın hedeflenmediği açıkça gösterilir. Karşıt mimarlık tavrı ile mimarlık rutinini yaran proje, bu sayede öznelere mimarinin dayatmasından azade bir şekilde özgürce hareket edebilecekleri alternatif bir mekânsal yaratır.

Folie'lerin hiçbirinin artık küp veya yapı olmadığı bu kriz noktasında beden, adı konulmamış serbest bir yaşam biçimini deneyimleyebilir. Böyle bir hayatı yaşam sanatı kavramı üzerinden ileri süren Foucault, psikolojinin "öldüğü" ve bireylerin kendileri ve diğerleri üzerinden adı olmayan "özler, ilişkiler, nitelikler" var edebildiği bir kesinti durumunu tanımlar [Han, 2019]. Özneleşme durumunda kurtularak insan,

kendi davranışlarının öznesi haline gelebilir. Keskin'e göre Foucault'nun [2021] bu tanımı sanat üzerinden kurması, herhangi bir üst kavrama, hakikate, doğruya gönderme yapmaksızın süreçteki yaratıcılığı gözler önüne serer. Düşünür asıl amacının, insanın yaşamını yönetme şeklini bilmesini sağlamak olduğunu söyler. Bireylerin kendi yaşamlarını güzelleştiren bir işçiymiş gibi uğraştıkları "kendilik pratiğini" ortaya koymaya çalışır. Oyuncular arasında kurulan ve sınırları belirli olmayan etkileşimler ile şekillenen, çoklu anlatı ortamını oluşturan bir altlık karakteri ile oyun, mutlak bir mimarinin tersine karşıt bir mimarlık var ederek Foucault'nun yaşam sanatı tanımına yaklaşmaktadır.

Var ettiği sembolik kesinti ile Folie'ler, tasarımcının amaçladığı üzere ortak bir payda, doğru ve yanlış ayrımlarının ve bu anlamda unsurlar arasında hiyerarşinin olmadığı nötr bir alan var eder. Tschumi ayrıca, olay temelli yaklaşımının Foucault ve Derrida'nın kullandıkları "événément" kavramına dayandığını söyler. Olay kavramı Foucault'nun düşünce sisteminde, mekânın varlık potansiyelinin dayandığı ve yukarıda görüldüğü gibi yaşam sanatını var eden tetikleyici olarak ortaya çıkar.



Şekil 2.22: Parc de la Villette Folie'leri, Paris- 1987 (Tschumi).

Derrida ise olay sayesinde bedenin mekânı algılayarak sorgulayabildiği ve bu doğrultuda farklı bağlamlarda yeniden anlamlandırabildiği bir keşif, bir farkındalık durumu olarak görür [Güleç, 2011]. Kesinti ve etkileşimi var eden aracı bir durumsallık yaratması ile Folie'lerdeki olay, yaklaşımın merkezinde sonuç yerine süreç ve anlam odaklı bir arayışı koyarken aynı zamanda rastgeleliğe de izin veren bir yaklaşımı koyar. Olay olgusu, oyunda da olduğu gibi çatışmaların, ayrışmaların ve farklılıkların bir etkileşim alanına dönüştüğü bir altlık, alternatif ve sonlu bir patlama olarak var olur. Bu sayede bedenin, mekânı içselleştirerek üzerinde sorumluluk hissedebileceği, gönüllü bir aradalıklar sağlayabilme potansiyeli elde edilir.

2.4. Oyun-Oyuncu-Oyuncak İlişkisi

"Ey çocukluk saatleri, / geçmişten fazla bir şey vardı şekiller arkasında; / önümüzde duran gelecek değildi. / Gerçek, biz büyürdük, bazen de tez büyüyelim diye / çırpınırdık: Onlar uğruna yarı yarıya, / onlar ki büyümüşlükten başka şeyleri yoktu. / Ve yalnız gezinirken, sonrasızlıkla / gönül eğlerdik ve dururduk orada, / dünya ile oyuncak arasındaki açıklıkta, / ta baştan beri bir katkısız / olay için hazırlanmış bir yerde" [Rilke, 2010].

Oyunun oynanabilmesini, gönüllü bir araya gelişlerin gerçekleşebilmesini sağlayan temel unsur oyuncağın varlığıdır. Eylemin var ettiği kurgusallığın düşünce dünyasında yalnızca bir hayal olarak kalmayarak dünyaya yansıması, bu aracı ile mümkün olur. Bir çocuk oyununda, bir ağaç parçasına kurgusal bir anlam yüklenerek kılıç olarak görülmesi ile oyun var edilir. Gerçek dünyadan bakan bir kişi, bu nesnenin yalnızca maddesel kimliğini oluşturan ağaç parçasına dikkatini verirken kendi oyununun kurgusu dâhilinde şövalye rolü üstlenen çocuk için bu cisim, onurla savaşabilmesini sağlayan değerli bir silah halini alır. Yani oyuncak, genel itibariyle var olan bütün şeylerin bir temsilcisi olabilme yeteneğini ve potansiyelini kendinde bulundurur. Fink'e göre [2015] oyuncakların bu özelliği sayesinde oyun, varoluşun en saf halinin bu cisimlerde deneyimlendiği bir "yaşam denemesi" yaratabilir. Oyuncunun insani kimliğinin böylece yarıldığını söyleyen düşünüre göre bu eylem, oyuncuyu adeta şizofreni durumuna sokar. Çünkü oyuncu hem insan bedeninin hem de oyuncağın dünyevi durumunu bir rol perdesi ile kısa süreliğine örter. Bir simülasyondan farklı olarak yalnızca oyun içerisinde rol alan etmenler

örtülmektedir. Bu ikili kimliğe sahip olma durumu nedeniyle gerçek dünya içerisinde sürekli yansımalar yaratan oyun oynama eylemi, dünyada var olan diğer davranışlar kadar gerçektir. Bunun yanında bu gerçek davranış, oyun evreni açısından temsili bir davranışa dokunmaktadır [Fink, 2015]. Bu sebeple aynı anda hem gerçek hem de temsilidir.

Fink bu durumu, ağacın nehre yansıyan imgesi üzerinden açıklar. Bu yansıma fizik kurallarıyla açıklanabilen gerçek bir fenomen olmasının yanında aynı zamanda yine gerçek dünyada var olan bir ağacın özelliklerinin yansıdığı bir imge olarak suyun üzerindedir. Sudaki yansımada fiziksel anlamda ağacın özellikleri bulunmasa da bir ağaç parçasına anlam yükleyerek kılıç olarak gören bir çocuğun yaptığı gibi yansıma evreninin sınırlamaları içerisinde başka bir ağaç varmış gibi görülür. Bu örnek güncelleştirilecek olursa, oyun eylemi televizyon ekranına yansıyan temsili imgelere dokunarak ve onlar ile etkileşime geçilerek oluşturulan yansımadaki ağaca benzer bir ikili görselliğe sahiptir. Televizyonun var ettiği ortamda yansımayla doğrudan etkileşim kurma mümkün olmadığından daha sonrasında ortaya çıkan dijital oyunları, bu örneğin evirilerek gerçek bir oyun haline dönüşmesi olarak görmek mümkündür. Gerçek dünyadaki nesnelerin su yerine ekran üzerine yansıması ile imgelerin oluştuğu ve bunlarla etkileşimin gerçekleşebildiği bu yeni dijital ortam, düşünürün verdiği bu yansıma örneğinin çağdaş anlamda beden bulmuş hali olarak günümüz dünyasında yer etmektedir. Bu yeni dijital mekânda oyuncak ve oyuncu, gerçek dünyadaki kısıtlamalardan kurtularak sanal bir ortamda özgürlük şansı bulsa da klavye, fare, oyun kolu veya sanal gerçeklik ekipmanları gibi aracılarla aynı temsili insan uzvunun kurgusallığa dokunabilmesini sağlayan daha gelişmiş ve sürükleyici parçalar olarak devam ettirmektedir.

Rilke'nin ifadesiyle dünya ile oyuncak arasındaki açıklıkta yer alan oyun adı verilen olaylar, gerçek-temsil aradalığında yaşamın zengin bir şekilde "denendiği" durumlar yaratmaktadır. Denemelerin gerçekleştiği oyuncak ve dünya arasındaki bu yeni durumlarda oyuncu hayattaki hiyerarşik sınıflandırmalardan uzakta yer alır. Oyunsal hareketin içerisindeyken bir topu atmak için gerekli cesaret ve güç temelli kaygılardan uzaklaşılır. Yalnızca top merkezli yeni varoluş ekseninde bu durumsalın dolaylı veya dolaysız bir parçası olmak önem kazanır. Böyle bir durumda Fink [2015], oyuncu için kolaylık ve zorluğun ötesinde en saf haliyle etkileşime girmenin yer

aldığını söyler. İnsani kavramsallaştırmaların kesintiye uğradığı bu aralıkta odakta olan artık mutlak bir şekilde insanın kendi varlığı değildir. Oyuncu-oyuncak ilişkisinin çağdaş toplum açısından daha güncel bir sorgulamasını yapan Byung-Chul Han, gerçek dünyada maddi değere sahip nesnelerin oyunun kurgusu bağlamında oyuncak olarak yeniden maddeleştirildiğini ve çeşitli değerlere dönüştürülmeye açık anlamların olmadığı ilk doğal ana döndüğünü söyler. Bu süreç sayesinde dünyadaki nesnelerin birbiri üzerinde kurduğu aşkınlık durumları, sermaye tarafından üretilen metalaşmalar ortadan kaldırılır ve insan, gerçek anlamda özgürleşme imkânı elde eder [Han, 2019]. Düşünüre göre bunun yolu ise kendi toplumsal değer sistemlerimize göre anlam yüklenmiş olan ve önceden de üzerinde durulduğu gibi insanı tabii olma durumuna sokan bu üst-maddelerin, oyun alanı ile birlikte tekrardan en başta olduğu gibi dünyevileştirmesinde yatar. Gerçek anlamda maddesel olanın konuşulabildiği bir ortam yaratan oyun, çağdaş dünyada özgürleştirici olan yeni durumsalların önünü açar. Satranç oyununun gerçekliği içerisinde taşların hangi malzemeden üretildiğinin veya futbol oyununda kimin statü olarak daha üst konumda bulunduğunun bir önemi olmaz.

Tüm oyuncular ve oyuncaklar oyun oynama edimi ile maddenin ilk halinin altında kaybolduğu üst anlamlardan arınır ve bu idealleştirmelerden uzaklaşarak dünyevi olana yaklaştığı o ilk duruma geri döner. Bu anlamda oyun alanı ve oyuncak, herhangi bir amaca ulaşma çabasında araç olarak kullanmanın ötesinde bir “alandan hoşlanma” yaratmaktadır [Fink, 2015]. Çocuğun elindeki tahta parçasının oyun eylemi içerisinde önemi olmaz. Değere sahip olan ve alanı benimsemeye götüren şey, oyunun maddenin ilk haline döndüren kesintili yapısıdır. Daha değerli olan eylem gerçekleşirken yalnızca hedonist olarak heyecan duymaktan çok, oyunun var ettiği temsilden, hareketin ediminden, etkileşimden mutlu olmaktır. Çünkü oyun; heyecanın yaşandığı, kurgunun olmadığı bir apaçıklık, saf gerçeklik yerine ortaya koyduğu kurallar ile rutini kesintiye uğratmakta, ayrık alanlar yaratmaktadır. Oyuncular bu geçici gerçeklikte var olabilme adına mesafeler var etmekte ve bu sayede Han’a göre [2020] toplumsallaşmaktadırlar. Bu özelliğin oyun ve ayinin temelindeki hareket noktası olduğunu söyleyen felsefeci, nesnel işaretlere atfedilen anlamlar ve onlar üzerinden yapılan yorumlara dikkat çeker. Oyuncaklara ve oyunculara kurgusal anlamlar ve rollerin yüklendiği karşılıklı teşhire dayanmayan

böyle bir mekânda işgal edilerek bir araç haline getirilebilecek unsurlar yok olur. Han [2020] böyle bir alanı boş ve namevcut olarak tanımlar. Edim, rutinin karşısında amaç-sonuç ilişkisini bozuma uğratan yapısı ile boşluk ve kısmen mevcut olma hali ile olay noktasının oluşumunu sağlar.

Heidegger de benzer şekilde oyundan zevk almaya yönelik olan oyunsal tavrı değerli görür. Zaman-oyun-alanı adını verdiği mekânda gerçekleşen bu eylem, her türlü çalışma stresinden ve kaygısından arınmış olarak oyuncunun oyuncak ile etkileşime geçtiği bir olay alanıdır [Han, 2019]. Her rol yapan unsur, oyuncunun bu olay alanında girdiği ilişki ağı nedeniyle eyleme girmenin yanı sıra diğerlerinin eyleminin bir parçası da olur. Benliğin sınırlarının silikleştiği bu aradalık halinde yer alan beden, bir oyuncağın kendi uzvunun parçasına dönüşmesine benzer şekilde diğer oyuncular ile birlikte oyun hareketi adı verilen kolektif bir bütündeki bir parça halini alır. Bu sayede hem oyun oynama arzusu hem de çevre ile kurduğu diyalogu artan oyuncu veya oyuncular topluluğu, Platon'un tanrı-insan arasındaki kukla-kuklacı ilişkisindeki rolde olduğu gibi, oyunu var eden tekil bir aracıdan fazlası olmaya başlar. Aracı olmanın yanında gerçekleştirdikleri eylem üzerinden kendi akışlarını da arayışa giren bireyler için oynama başka bir anlam katmanı daha kazanmış olur. Bu noktada merkez olan artık insan değildir. Tam tersine o da bu kolektif bütünde yer alan ve kendini tamamen dışarı açmadan dolaylı etkileşimlerde bulunan herhangi bir unsur olarak varlığını sürdürür.

Eylemde olmayı, insanın kendini tanımlamasının bir biçimi olarak tanımlayan Hannah Arendt'e göre [1958] eylem adı verilen hareket biçimi, var ettiği etkileşimler ile temsilcisini yani bedenin kendisini açığa çıkarma, ortaya koyma eğilimine sahiptir. Bu açığa çıkarma durumunun olmadığı takdirde eylemin bir nesneyi üretmekten ayırt edilebilirliği yok olur. Sonuçta ürün üretiminde bulunulmak amacıyla gerçekleşen bir yapma ediminde süreç içerisindeki oyuncunun, oyuncağın veya oyunun bir önemi yoktur. İstenen yalnızca başarılı bir şekilde sonuca ulaşmak ve bu amaç ile kullanılacak yeni yollar arayışına girmektir. Bu sebeple oyuncu, hareketi süresince oynadığı oyuna karşı takındığı tavırla kendisini her zaman için baştan tanımlar. Dünya ve oyuncak arasında bağlayıcı doku olan, oyunu var eden, kriz noktasının yaratıcısı oyuncu ise yapma veya üretme olarak adlandırılabilecek dünyevi sürece katılmayarak, başka bir deyişle herhangi bir maddi dayatma

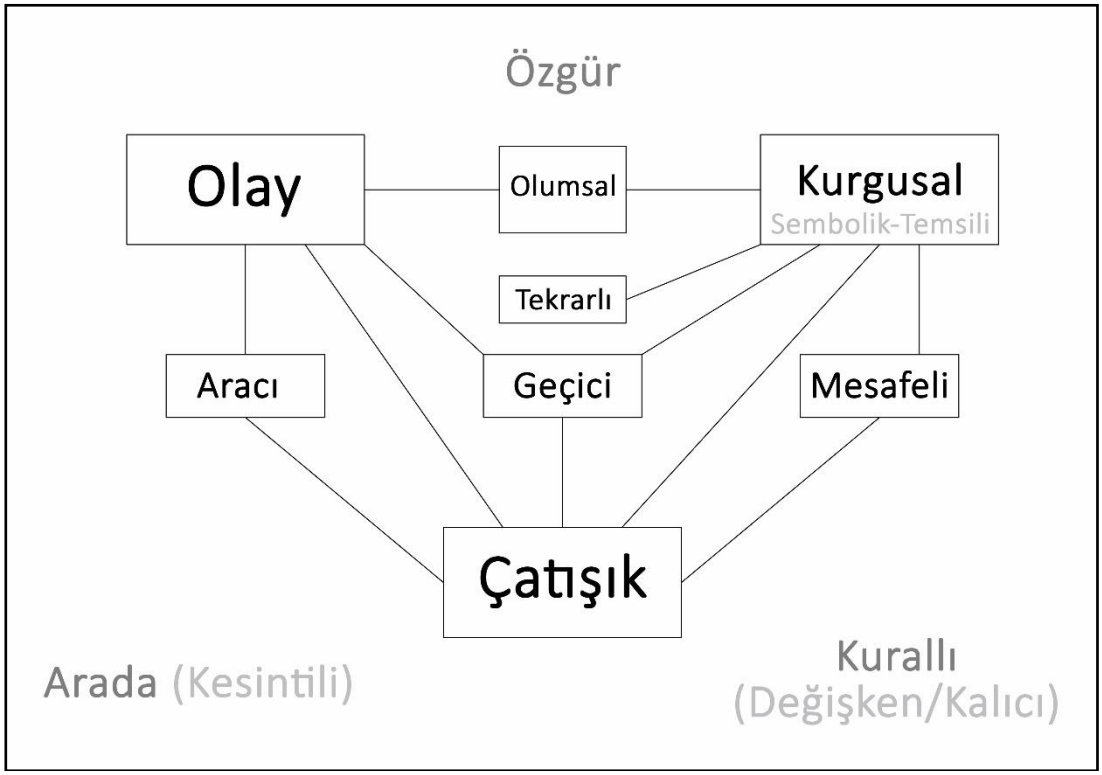
olmaksızın tamamen özgürce bir seçim yaparak heretik (sapkın) bir karaktere sahip olmaktadır.

Uyumun kritik öneme sahip olduğu iletişim çağında böylesi modernlik karşıtı bir tavır ile birlikte oyuncu, ne kendini geliştirerek sisteme katkı sağlayacak bir unsur olarak rol almakta ne de toplumun ondan beklediği büyük sorumlulukları yerine getirmektedir. Han'a göre [2019] böyle bir toplum açısından budala olarak nitelenen kişi, heretik kelimesinin kökenindeki seçme edimini gerçekleştirerek işleyen iletişimi kesintiye uğratmaktadır. Ve bu sayede, böyle bir ortamda sürekli bir şey söylemek yerine gerçek anlamda söylenmeye değer şeyleri ortaya koyan ender kişilerden biri haline gelmektedir. Gerçek dünyaya göre tam da böyle bir konumda yer alan oyuncu, gelecek zamanın kaygısı ya da geçmiş zamanın baskısı olmadan şimdiki zamanda yaşama tutunur. Rilke'nin sözleriyle gelecek olmayan ve geçmişten daha fazlasını anlatan şimdide yaşayan oyuncu, buna rağmen yine de yaşamakta olduğu bu olayın içinde sürüklenerek yalnızca şahitlik yapmaz. Etkileşime girerek, Arendt'in eylem tanımındaki gibi kendini tanımaya yönelik şekilde hareket eder. Bir sonun varlığının bilincinde olan, yine de yalnızca bu kaygılara yönelik olarak hareket etmeyen oyuncunun, gerçek dünyanın devingen karmaşasından, dünyayı düzene sokma isteğinden, kendi idealize dayatması ile şekil vermeye çalışmasından uzakta kalması oyuna olumsuz bir özellik kazandırır.

Bu olumsuzluğun oyuncuya sağladığı katkı ise bir budalanın yaptığı gibi "boşalmış zamanın sonsuzluğunda" özgürleşmeyi var edecek içkin bir düzeyi yaratma yetisine sahip olmasıdır [Han, 2019]. Mimarlık bağlamında düşünülürse oyunun bu karakteri sayesinde kullanıcı olarak beden, ne tasarımcı tarafından yönlendirme baskısına uğrayarak pasifleştirilir, ne de yalnızca akışın bir parçası olarak salınacağı kimliksiz ve benliğin olmadığı bir durumda yine özgür kalmadan kendinden isteneni gerçekleştirerek sözde bir katılım sağlayarak savrulmaya mahkûm kalır. Bir öteki olarak dünyada konumlanabileceği, kısa süreli de olsa özgür bir aradalık bulan oyuncunun oyun-mekân-kullanıcı bağlamında daha geniş bir çerçeveden ele alınması ile oyunsalın mimariye olan etkisi daha açık bir şekilde gözler önüne serilebilir.

2.5. Bölüm Sonucu

Huizinga'nın altını çizmiş olduğu oynanan içkin unsur ile paradigma sarsıcı ve ayrık bir tavra sahip oyunlar, diğer alanlara yeni ve farklı yaklaşımlar getirme potansiyeli taşımaktadır. Bu doğrultuda oyunlaştırma ve simülasyon durumlarında olduğu gibi felsefi anlamını yok eden kötüye kullanımları var olsa da etkileşime sürükleyicilik ve anlam kazandırdığı görülür. Bedeni aktif bir şekilde sürece dâhil etmesi, uzanımlarının keskin sınırlarla çizilmemiş olması ve oyun hareketi üzerinden zaman-mekân ilişkisinin tanımlanması gibi özellikleri mimarlık gibi insan-çevre ilişkisi üzerinde varlıksallık kazanan disiplinler için ayrı bir öneme sahiptir. Tüm bu özellikler mimarlık bağlamında ele alınırsa eyleme, mekâna ve oyuncuya etkisi açıkça görülebilir. Oyun adı verilen kurguyu var eden yapısal etmenler olarak düşünüldüğünde ele alınan özelliklerin iki türde özetlenebileceği görülür. Temeline etki eden, daha çok yapısal altlığı oluşturan ve varlıksallığına önemli yeri olsa da pasif bir tavır ile ortaya koyan özellikleri altyapısal özellikler (based characteristics) olarak adlandırılabilir.



Şekil 2.23: Oyun Olgusunu Temel Özelliklerinin Birbirleriyle Olan İlişkileri.

Yapının oluşumuna neden olan hareketlere yönlenmeleri var eden ve bu anlamda üst-yapısal özelliklerin üzerinde kurulduğu bir temel işlevi gören özellikler, altyapısal özelliklerdir. Eylemi doğrudan var etmeyen, ancak oyunsal tavrın ortaya çıkmasını sağlayan unsurlardır. Suits'in detaylı bir şekilde ele aldığı ve temel olarak dayandırdığı unsur olan kurallar bu türdeki özelliklerden biridir. Wittgenstein'ın kural tanımında olduğu gibi muğlak ve değişken veya Huizinga'nın öne sürdüğü gibi sınırları belirli ve tanımlanabilir olsa da kurallar oyunun temelini var etmektedir. Oyundaki kurallar, hareketin kendisini oluşturmaktan çok hareketi var edecek yönlendirmeleri yaratır. Bir diğer özellik olan oyuncunun arada olma karakteri veya oyun yapısının gerçek-hayal aradalığında bulunma hali de benzer şekilde eylemin temelini var etmektedir.

Kesintili olması ise oyunun, aradalıkta ile aynı doğrultuda kurulu yapıları sarsan ve yeni bir altlık var eden bir diğer tavrıdır. Dayatmanın olmadığı serbest seçim temeli sayesinde ortaya çıkan özgürlük ise temel karakterlerden bir diğeridir. Doğrudan eyleme şekil veren, kullanıcıyı birincil olarak yönlendiren daha güdüleyici ve aktif özellikler ise üst yapısal özelliklerdir (superstructural characteristics) (Şekil 2.23). Unsurlarının çeşitliliğinin beraberinde getirdiği çatışma, oyunun anlama sahip olmasının altında yatan kritik önemdeki unsurlardan biridir. Baudrillard'ın simülasyondaki [2020] ve tüketim toplumundaki [2021] temel sorunlara işaret ederken altını çizdiği her şeyin düzleşmesi ve aynılaşması durumu olayın çatışık yapısı ile bozulmaktadır. Bu anlamda gerçek dünya ile oyuncular arasında ortaya çıkan mesafeli tutum, kurgusal bir anlatının oluşmasını sağlar. Sembolik ve temsili yönleriyle bu anlatı gerçeği dışlayan bir anlatı olmaktan çok, alternatif ve tekrara dayalı bir gerçeklik var eder. Oyunun üst yapısında birincil olarak görülen ve eylemin oluşumunu sağlayan bu özelliklerin bir diğeri ise geçiciliktir. Oyunu idealleştirme ve mutluluğun tek kaynağı olarak görmekten uzaklaştıran bu özelliğin oyunun yapısal çerçevesinin merkezinde yer aldığı söylenebilir.

3. AKTİFLİK BAĞLAMINDA OYUN-MEKÂN-BEDEN İLİŞKİSİ

Edebiyat eleştirmeni Fredric Jameson [2018], tarih öncesinden beri süregelen üst anlatıların bir noktada kırılarak gerçek hayatı göstermeye başladığını söyler. Bu kopuş noktasını kuramcı, anlatının bedenleşmesi olarak tanımlar. İdealize edilerek kültürün başat etmenlerinden biri haline gelen ve sabitleşmiş olan anlatıların gerçekten hayatın içine girmesi, canlanması ve bedenleşmesi bir tür anlatısızlaşmayı (denarrativize) beraberinde getirir. Eylemler bu noktada üstün ve tekil bir amaca ulaşmak üzere bir araya gelmek yerine, çeşitli eylemlerin ve bu eylemlerin zamansallıkları sonucunda var olan alternatif zaman anlayışlarının bir kriz noktasında bir araya gelmesiyle bedenleşir. Bu olay merkezli kriz anının ortaya çıktığı aralık ise düşünüre göre sanatta modern olana geçişin yaşandığı kırılma noktasıdır. Oyun ediminin yapısının da bu kriz noktasını yaratarak oyuncuların bir araya geldikleri çatışık durumlar var ettiği söylenebilir. Mimarlık disiplini, bir mekân oluşturma edimi olarak bu tartışmaya dâhil edilirse, bir oyun tasarımcısı ile mekân tasarımcısının ortak sorunsalının, bu olay merkezli kriz noktasına götüren yolları içselleştirmek olduğu görülür.

Oyun tasarımcılarına benzer şekilde mimarlar da tasarımda ilk olarak, kullanıcıların ileride gerçekleştirmelerini ön gördükleri hareketlere yanıt vermeye yönelik altlıklar var ederek çeşitli etkileşim potansiyelleri oluşturmayı amaçlarlar. Bu beklentinin keskin sınırlar ile çizilmesi oyuncuların, kullanıcıların ya da daha kapsayıcı bir tabirle bedenin oyundaki sürükleyiciliğini ve kendini yansıtabileceği aralıkları engellemesi sorununu doğurmaktadır. Bu anlamda, muğlaklığın varlığı sebebiyle öngörünün kısmen silikleştiği aradalıklara sahip olan oyunsal mekânlar, bu sürecin doğal bir sonucu olarak kriz noktası yaratır. Bu sayede kullanıcıların mekânı özümseyerek üzerinde sorumluluk duyabilecekleri ve gönüllü olarak bir araya gelecekleri, bilişsel isteklere aracılık edebilecek geçici alanlar var edilebilir hale gelir. Bu kriz noktasını oluşturmaktaki ana neden, bedenin bir sona varma gayesiyle içine girdiği süreçler ve yönlendirmeler yaratmaktan çok, ideal olan ve öngörülebilen yapıları sekteye uğratan ve böylece bedene kendi arayışı için zemin yaratan altlıklar oluşturma çabasıdır. Bu sayede, artık önceden düşünüldüğü şekliyle davranılmayan,

yalnızca amaca ulaşmaya yönelik bir tepkisellik ile hareket edilmeyen ve analitik akışı bozan bir yarık var olabilir. Maddeselliğin kendini gerçek anlamda gösterebileceği bu durumda, artık mekânın bedenleştiği ve canlandığı bir alan var edilir.

Bedenin yalnızca eylemsellikten, salt hareket halinde bulunmaktan ibaret olmadığına, canlılığın tanımına pasif bir kütle olmanın da girdiğine dikkat çeken düşünür, ancak böyle bir farkındalığa sahip olmak ile insanbiçimci (antropomorfik) tavırdan uzaklaşılabileceğini söyler [Jameson, 2018]. Varlığın anlamına bekleme veya edilgenlik halinin eklenmesinin, oyun edimi ve mekân deneyimi üzerinden okunmasıyla tasarımların bedenleşme potansiyellerini keşfedebilmek mümkündür. İçerisine girilen edimin bedenleşebilmesi; bedenin mekânsal deneyimi yaşaması, oyun içerisinde rol alması, sürekli ve tekrarlı bir harekette bulunması ile mümkündür. Paylaşılan deneyimi var eden oyunsal mekân, deneyimin içerisine aktifliğin yanında pasifliği de getirir. Yalnızca katılım sağlamanın ötesinde bir duruma geçen, bekleme ve hareketsizliğin oyun hareketinin bir parçası olduğu yeni durumda katılımcı, aynı zamanda bir tanık olarak varlıksallık kazanır. Bir başka deyişle oyuncu, pasiflik ve aktiflik arasında yer alan, beklenmediğe açık durumlar uyarınca değişim gösteren ne tam hatlarıyla planlı ne de tamamen rastgele olan bilinçli bir ilişkiselliğin içerisine girer.

Oyun, aktifliği salt bir şekilde yaratmaktansa pro-aktiflik ve reaktiflik durumlarıyla birlikte çok katmanlı bir hareket var eder. Bu durum yakar-top oyunu üzerinden incelenirse oyuncunun, oyunu rastgele hareketler karmaşası içerisinde oynamadığı görülür. Aksine beden, top ile temas etmemek adına oyunun ilerleyişi takip etmekte ve rakip oyuncunun hareketlerini okuyarak ani duraksamalar, beklemeler, hareketler gerçekleştirmektedir. Oyuncu ilk olarak, topu atan rakibini yanıltmak üzere vereceği tepkileri ve gerçekleştireceği hareketleri ön görmeye çalıştığı bir bilinç halindedir. Pro-aktif konum olarak tanımlanabilecek bu durumda beden, sonrasında içerisinde bulunacağı aktiflik durumunu ön görmek üzere oyunsal hareketi yakalamaya ve okumaya çalışır. Bu anlamda ne yalnızca etkileşimi dışarıdan gözlemleyen bir izleyici ne de harekete sürekli olarak dâhil olan ve akışa kapılan -kelimenin aşınmış anlamıyla- bir katılımcıdır. Uygun zaman ve mekânda etkileşime doğrudan katılımın ardından oyuncu gerek oyunun duraksamasıyla gerekse de

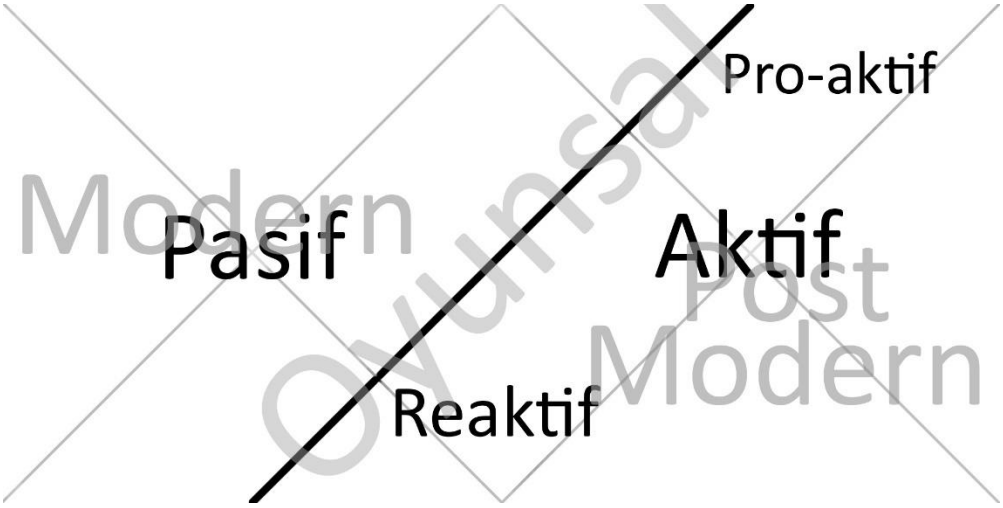
hamlesini yapmasının ardından tekrar bekleme durumuna girer ve aktiflik yeniden kesintiye uğrar. Öncesinde harekette bulunmuş olma ve sonrasında harekete yeniden katılacak olma aradalığında yer alan oyuncu, reaktif bir tavır ile gerçekleştirmiş olduğu hareketleri gözden geçirir ve sonrasında yapacağı hamlelerin yanında bu hareketler, diğer hamleler ile birlikte bilişsel algısının içerisine yerleşir. Öncesinde kendi yapmış olduğu hamlelere tanık olan beden, bu noktadan sonra akışa katılımını bu doğrultuda gerçekleştirmeye başlar.

Husserl nesnenin algılanışını sağlayan zamansallığı, retention (hafıza) ve protention (beklenti) evreleri olarak ayırır. Oyuncu dâhil olmak üzere oyunun içerisindeki her unsurun oyunsal hareketin bir nesnesi olduğu düşünülürse, felsefecinin bu ayrımı üzerinden oyunun zamansallığını kuramsal bir çerçeveye oturtmak mümkündür. Düşünürün, kendiliğin bulunulan çevreye konumlanmasını sağlayan yönelimsellikler (intentionalities) olarak gördüğü bu aşamalar, zamanı ben merkezli ve lineer şekilde ilerleyen bir yapı olmanın ötesinde anlamlandırır [Merleau-Ponty, 2005]. Sürekli olarak şimdide yaşanılan bir zaman çizgisinden ilerlenmemesi dolayısıyla yaşanılan her an, önceki yaşanan üzerinde değişimi beraberinde getirmektedir. Az önce yaşanılan, olduğu haliyle şimdi ile birliktedir; ancak zamanla şu anın git gide çoğalarak artmasıyla önceki altta kalmaya başlar. Az önce burada olan ve solup gitmeye başlayan bu ana ulaşılması gerekir; çünkü önceki zamandan kopulmamıştır ve halen şu an ile bağlantı içerisindedir. Yine de bu bağlantı, kendiliğin zaman algısıyla henüz zayıf bir ilişki içerisindedir. Şimdi ve öncekinden ayrı olarak üçüncü bir an yaşandığında ise ikinci an retensiyon olmaktan yani hafızada yaşayan şimdiki an olmaktan retensiyonun retensiyonu olma durumuna geçer. Yakar top oynayan oyuncu, ilk hamleden kurtulduktan sonra gelen ikinci hamlenin de bir şekilde üstesinden geldikten sonra gerçekleştireceği sonraki hareketteki reaktif tavır, geçmiş olan ikinci karşılaşma ve onun öncesi olan ilk karşılaşma göz önünde bulundurularak alınır. Hafızadaki şimdiki an, bu retensiyon süreçleri ilerledikçe katılaşmaya ve anı adı verebilecek bir yapıya bürünmeye başlar. Bu anlamda Husserl'a göre zaman çizgisel olmaktan çok yönelimsellikler ağı olarak tanımlanmaya daha yakın bir yapıya sahiptir [Merleau-Ponty. 2005]. Oyunun herhangi bir eylemden farklılaşarak zaman içerisindeki hareketi ve beklemeyi katmanlara ayırdığı nokta ise etkileşimlerin kesiştiği bu ağ yapısı sayesinde var olur.

Tüm bu aktif ve pasif olma hallerini kendi içerisinde bulundurması ile hem oyun hem de mekân, oyuncu üzerinde dayatmada bulunmadan hareket imkânı tanıyan, tatmin edici ve paylaşımcı bir süreç yaşatan aracılıklar var etme potansiyeli taşır. Bu yöntemle oyunsal mekânda yer alan beden, tekil bir hareket ile mekânın deneyimlenmesinden (çizgisel bir zamandan), oyuncular ve mekân arasında diyalogun kurulduğu ortak bir paydaya (yönelimsellikler ağına) geçiş yapabilir. Bu noktada kritik an, kaos durumu veya Jameson'ın ifadesiyle kriz noktası var edilmiş olur. Böylece eylem, karşılıklı bir şekilde benimsenebilmekte, Foucaultcu anlamda kendilenebilir hale gelmektedir. Hareketsiz bedenin yarattığı kriz sayesinde anlatının hayat kazandığını belirten Jameson'a göre [2018] bu durum, bir paradoks yaratmaktadır. Çünkü sanatın ve anlatının dirilmesinin ve tekrar canlılık kazanmasının yolu, eserin mesnet noktası olan bedenin duraksamasından ve beklemesinden geçmektedir. Madde; ölüm-canlılık, hareket-bekleme arasındaki bu diyalektik ilişki ile idealize olmaktan kurtulmakta, doğadaki gerçek maddeselliğe yaklaşmakta, zaman da aynı doğrultuda bekleme ile şu anın içerisinde var olmakta, beden kazanmaktadır. İkilikler arasında gidiş ve gelişlerin yaşandığı bu durum ile çoklu anlamların var olmasına imkân tanıyan, üst anlatılar ve tekil temsillerin bir anlamda aşıldığı, gerçek anlamda canlı ve "katılımcı" bir mekân var edilebilir. Bu sayede katılım kelimesinin tüketim toplumuyla birlikte yararcı bir söylem malzemesi haline gelerek aşınan ve yüzeyselleşen güncel yapısından kavramın özündeki dayanışma ve bir araya gelişe tekrar dönüş gerçekleşebilir.

Kavramın insan-merkezci zaman ve beden anlayışından uzaklaşması ve bu anlamda bir krizin doğuşuyla birlikte yukarıda değinildiği gibi mekânın yanında zamansallık da katmanlaşarak canlandığı bir dayanışma ilişkisi yaratmaktadır. Geçmişe büyük bir özlem veya geleceğe yönelik idealist bir amaçsallığın var olmadığı, edimlerin şimdiki zaman ve onun ardılları, öncülleri şeklinde bedenleştiği oyunsal bir mekân, dayanışmayı herhangi bir aşkın amaç gütmeksizin yalnızca oyun temelinde kurar. Bu sayede mimarlığın başından beri süregelen anlatısının dönüştürüldüğü ve sonucunda bedenleştiği yeni bir yarık ortaya çıkar. Mimarlık anlatısının canlandığı ve hayata katıldığı, Jameson'ın [2018] deyimiyle anlatısızlaştığı noktada kaderin "geçmişi-şimdisi-geleceği" bilincin şimdisi içerisinde çözünür. Bu yol ile geçmiş ve geleceğin ilk bakışta önem kaybettiği düşünülse de tersine, hafıza ve

beklenti hayatın içerisine karışmakta, daha fazla içselleştirilerek oyuncuların mekânı kendiledikleri yeni bir aradalık yaratılmaktadır. Mekânın şimdiki zaman merkezinde katmanlı bir tasviri sonucunda, mimarlık düşüncesi, yapma edimi, insanlık medeniyeti benzeri üst anlatılar odaktan uzaklaşmakta, mimarlığın ilkeleri bozuma uğrayarak "karşıt mimarlık" var olmaktadır. Oyunsalın içerisindeki katılımcı tanıklar ve tasarımcı için önemli olan sonrasında varacağı ideal konum değil, şu an burada ne olduğu ve geçici zamansallığın içerisinde nasıl etkileşimlerin kurulabileceği, sonrasında neler yapılabileceğidir. Beden ve mekân bu tavır ile kısıtlanmamış potansiyele sahip olduğu ilk maddesel duruma geri dönüş imkânı yakalamış olur. Aynı şekilde Fink'e göre [2015] de oyun, dünya ile insanın yaşamının anlamlarının "an'a getirişin" sembolik bir faaliyetidir. Bu kriz anına geliş ile birlikte hem mekânsal hem de zamansal anlamda çok katmanlı etkileşimler ağı var olabilmektedir. Geçmiş ve geleceğin yani retensiyon ve protensiyonların yankılandığı bir düğüm noktası olması ile oyun, mekân-kullanıcı ilişkisi ve bu ilişkinin zamansallığı açısından alternatif bir bakış açısı sunmaktadır.



Şekil 3.1: Bedenin Mimari Tarzlar Bağlamında İçerisine Girdiği Maddesel Durumlar.

Harvey'e göre [2019] içerisinde yaşanılan gerçeklikte genel geçerleşen uygulamalar ve bu uygulamalar sonucunda oluşan temsiller, o çağdaki değer yargıları ile yakından ilişkilidir. Alışkanlıkları var eden bu gibi ortak tavırlar, beden ile kültür arasındaki etkileşim ile dönüşen zaman ve mekânın diyalektik ilişkisi temelinde oluşur. Bu bölümde, günümüzdeki alternatif bir mekânsal yaklaşım olarak

oyunsal mekânı anlayabilmek adına etkileşimin olası potansiyellerini keşfetmeye yönelik olarak var edilmeye çalışılan oyun kavramının bu kuramsal çerçevesini, günümüz mekân-kullanıcı ilişkisi bağlamında çözümleme çabasına girilmektedir. Bu anlamda, modern mimarlık döneminden başlayıp çağdaş mimarlık ve siber-mekânlara kadar giden bu süreçte mekân-kullanıcı ilişkisinin yeri ele alınmaktadır. Çağlar arasındaki değer değişimleri çerçevesinde oyunsal olanın zaman içerisindeki yeri ve günümüzdeki dayanışmanın var olduğu bu türden mekânlara giden süreç bu sayede anlam kazanabilecektir. Pasif olma hali ve üç evreli; reaktif, aktif ve pro-aktif olma durumları üzerinden yapılan mimari okumalar ile oyunsal mekân olarak öne sürülen alternatif mimari yaklaşımın beden ile ilişkisinin uzanımları, kuramsal bir zemine oturtulmaya çalışılmaktadır (Şekil 3.1). İlk olarak modern mimarlık içerisinde pasif bir izleyici konumunda olan ve tekil yapıların tasarım anlayışının odağında olduğu bir dönemden, merkezin sosyal olana kaydığı postmodern dönem ve bu dönemdeki pasif izleyiciden aktif tüketiciye doğru bedenin yaşadığı değişim incelenmektedir. Sonrasında siber-mekânların doğuşu ve mimarinin bu anlamda değişimi ile oyunsal mekânda zamansallığın ve bedenin var ettiği anlatısızlaşmanın maddesel durumları üzerinde durulmaktadır.

3.1. Pasif İzleyici ve Modern Mekân

Modern mimaride kullanıcıların içerisinde yer aldıkları durumlar, Harvey'nin [2019] belirttiği üzere dönemin değer yargıları ve beden-kültür arasındaki ilişki ile anlaşılabilir. Art Nouveau akımına muhalif bir tavır ile ortaya çıkan modern mimari, Adolf Loos'a göre [Foster, 2002] bu akımın keyfi ve abartılı süsleme tavrının eleştirisi ile gereklilik kazanır. Mimar; hayatının tüm yönlerinin kullanıcının kendisi yerine Art Nouveau tasarımcısının belirlediği sözde "mutlu" bir adam üzerinden örnekleyerek açıkladığı bu durumsalın aslında bu adamın, hayattaki yaşama, çaba gösterme, gelişme ve arzu etme duygularından mahrum kalan ve kendi cesediyle yaşamak zorunda kalan biri olmaya sürüklediğini söyler. Bu adam, kendi başına hareket edebileceği tüm yollardan azade bir şekilde bedenini süsleme ve abartılar dünyasına bırakmıştır. Bu noktada sözde mutlu olan uyuşuk adamın entelektüel çaba içerisine

gireceği yeni bir paradigma var edilmesi gerekir. Böylece keyfiyetin reddi temelinde ortaya çıkan modernizm, rasyonellik adı altında tasarımcının mutlak iradesiyle hareket edilen bir tavra doğru evrilir. Bezemelerin altında ezilen ve kendini bir türlü bulamayan beden ancak tamamen akılcı bir yaklaşım ile hareket eden mimarın var ettiği tasarımlar üzerinden özgürlüğe ve gerçek mutluluğa kavuşacaktır. Bu anlamda modernistler, mekânı evrensel yaklaşım adı altında rasyonel hale getirmeye çalışarak soyut ve rijit bir varlıksallık tanımı oluşturdular. Soyut ve keyfi varlık tanımından yine soyut olan başka bir varlıksallık anlayışına geçilmeye başlanır. Mutlak tanım oluşumu, tasarımcının yaptığı eylemleri/müdahaleleri meşrulaştıran, bir anlamda mimarın sırtını dayayabileceği bir araç haline gelen, Tanyeli'nin [2017] ifadesiyle rasyonellik parodisi olan bir rasyonalitenin oluşumuna sebebiyet vermiştir. Bu duruma örnek olarak, Wright'ın tasarladığı "modern" yapılardan biri olan Pope-Leighey Evi'nde yaşayan kullanıcıların deneyimleri ele alınabilir (Şekil 3.2) [Web 17, 2015].

Şekil 3.2: Pope-Leighey Evi, Washington- 1940 (Wright).

Eşitlikçi bir toplum tanımlamaya yönelik olarak organik mimari prensiplerini kullanarak tasarladığı ve adına "Usonian Evleri" verdiği bu tasarımlar bir taraftan akılcı bir yapı var ederken diğer tarafta retoriğini güçlendirmek adına bu tavrı baltalayan uygulamalar gerçekleştirmektedir. Konutta ikamet edenler Wright'ın yapıda kullanıcıya aktarmak istediği erdemli ve basit yaşam biçimine övgüler dizerek

benimserken, diğer yandan mimar tarafından yapılan dayatma sonucu yaşanan depo sorununa dikkat çeker [Doordan, 2002]. Mimarın mülk üzerindeki düşüncelerinin kullanıcıların yaşayış biçimlerini öngörerek dikte etmesi yaşayanların yapıyı sevip sevmedikleri konusunda ikileme düşürmüştür. Ortaya koydukları manifestolarda ve Loos'un örneklerinde eleştirilen "mimarinin kendini kullanıcıya mimari tasarım ile dayatması" fikri her ne kadar reddedilmiş olsa da idealize yaşam tarzları ile retorik bu şekliyle var olmaya devam etmiştir. Art Nouveau'nun biçimsel ve anlatı üzerine kurulu dışavurumu reddederek temellerini atan modernizm, her ne kadar tarih ile modernite uzlaşımını reddetse de başlıca minimalizm olmak üzere sanat ile kurduğu bağlar üzerinden kendi retoriği ve soyut tarzını oluşturmaya devam etmiştir. Müşterilerinin kendisiyle aynı idealizmi taşıdığını bilen Wright, mimar-kullanıcı ilişkisini nadiren kurmuş ve Doordan'a göre [2002] müşterileri tamamen soyutlayarak onları adeta "demografik profil çıkarma ve market çalışmalarındaki" birer girdi haline getirmiştir. Kullanıcı, Loos'un imalı bir şekilde eleştirdiği mutlu adama benzer bir şekilde piyasa tarafından "tamamlanmış" hale gelmiştir.

Kullanıcılar, akılcılaştırılan ve makineleştirilen bir yaşam tarzının içerisinde kendi etkileşimlerini, diyaloglarını kuramayan, tüm edimleri sözde rasyonel olanın yapmasına izin vererek geriye çekilen pasif bir izleyici konuma gelirler. Pozitivist bir yaklaşım ile tasarımlarını yaptığını, kullanıcılar için hayatı makineleştirerek mükemmelleştireceği vaadinde bulunan ve böylece tanrısal bir role bürünen mimar, dahi bir tasarımcı olarak tüm inisiyatifleri eline alır. Modernizm öncesi keyfi hakikat tanımından modernizmin teknolojik rasyonel hakikat tanımına geçiş, etkinleşme ve etkin bir dayanışma ortamının var etme potansiyellerinin maddesel olana yaklaşmak yerine ayrışması anlamına gelir. Amaç-sonuç ilişkisinin devam ettiği bu durumda ne Jameson'ın kriz noktası ne mekânın etkin bir şekilde benimsenmesi, sorumluluk duyulması ve bu anlamda edimlerde bulunulması ne de oyunsal bir mekânın varlığı mümkün olabilmektedir. Foucault'nun [1992] bedenin disipline edilmesi olarak tanımladığı bu durumda özneler, modernizmde teknolojik rasyonalite olarak tanımlanabilecek iktidarın kontrolü altına girer. Güçler ve potansiyeller bu yöntem ile kontrol altına alınmış ve pasif izleyiciler, bu yöntemleri öğrenmeye ve uygulamaya bir anlamda alıştırılmış, yatkınlaştırılmıştır. Üst anlatının talep ettiği ne

ise bireylerden doğrudan o talep edilmektedir. Her ne şekilde olursa olsun ideal bir anlatı temelinde kurulan bu söyleme tabi olan özneler, mekân ile aralarında mutlak bir mesafenin bulunduğu edilgen bir konuma sahip olmaktadır. Bu durumda bedenin mekânı sorgulayabildiği ve kendi akışını yaratacak farklı altlıkları oluşturabildiği olay durumu ortadan kaybolmuş olur. Norma boyun eğerek normalleştirilen özneler, mutlak ve tekil mekânların var edildiği yeni bir paradigmanın içerisine girerler. Durağan ve makineleşen tavır ile zamanın dondurulduğu bu mekânlarda Harvey'e göre [2019] ana eksende toplumsal değerler yerine estetik mutlak değerler geçer. Bu durum, zamanın mekân tarafından yok edilerek mutlaklaştırılma çabasının sonucu olarak görülebilir. Düşünüre göre mekânın zamanı yok etmesi ile ortaya çıkan estetize ve mutlak ideoloji, politika, mekânsallık ve anlamlandırmalar Heidegger'de olduğu gibi varlığın baskıcı bir anlamda sabitleştirilmesine sebebiyet verir. İster bilim ister belirli bir toplum, isterse de insanlık adına olsun her türden tekil yönelime sahip ideoloji sonucunda varlığın sabitleştirilmesine ve bu sabitliğe uymayan unsurların normalleştirilmesine sebebiyet verir. Bu aşamada bireylerin kendilerini yansıtabilecekleri, bilişsel isteklerine aracılık edebileceği, altlık görevi gören bir yapının oluşumu imkânsız hale gelir ve pasifleşerek yalnızca Adolf Loos'un mutlu adamı gibi gerçekleşmekte olanı izlemek ile tatmin olurlar.

3.2. Aktif Tüketici ve Postmodern Mekân

Modernizmin mekanik ve rasyonel tavrının kültür ve toplumu arka plana ittiğini savunan postmodernler, tepeden inme yaklaşımlar dayatarak uygulanan sözde akılcı, teknokrat, pozitivist söylemler üzerinden üst anlatılar var edildiğini ve dahi tasarımcı figürün bu söylemlerin arkasına sığındığını belirtirler [Lefebvre, 2007]. Bu sebeple yeni tasarım paradigmasında merkeze toplum ve insanın koyulması gerekmektedir. Rasyonalizm ve işlevsellik uğruna toplumsal olanın ve bu yapının temelinde yatan kültürün yok sayıldığını ve bunların tekrardan hatırlanması gerektiğinin ilanını yapar. İlk dönem postmodern mimarlar tasarım yaklaşımlarını, böylesi temeli güçlü bir eleştiri üzerinden belirlemesine rağmen, kültürü ve toplumu

ön plana çıkartan yollar olarak yüzeysel imgeleri kullanmaya yönelirler. Var edilen yeni anlatının üstten buyrukları olmayan, topluma ve çağın kültürüne, tarihine daha saygılı bir yapıda olması gerekiyordu. Bu kültürel unsurları oyuncaklaştırma veya oyunlaştırma olarak tabir edebilecek kullanımı ile hayata geçiren postmodern mimari, anlatılarını genel itibariyle birincil imgeler üzerinden var etmeye başlar. Kültürü çağrıştıran temel ve yüzeysel görüntüler olan bu imgeler ile bedenlerin aktif olduğuna ve mekâna doğrudan katılım sağladığına dair söylem oluşturulur. Buna karşın, kültür üzerinden kurduğu bu retoriğe dayanan sonlanmış temsillerin toplumu ve bireyleri temsil ettiğini iddia ederek tasarlanan bu mekânlar; benimsenerek yaşatılması için sorumluluk duyulan ve bu edimin gönüllü bir şekilde yapıldığı bir ortam var etmekten uzaklaşmaya başlar. Bu aşamada mimari maddesellikten uzaklaşarak doğrudan anlatıya bağlanır.

Bedenlerin aktif bir şekilde doğrudan mekânsal deneyimin içerisine sürüklendiği bu yeni paradigma, salt aktiflik adı verilebilecek maddesel bir durum yaratmaktadır. Modernitenin özneleri disipline eden ve Foucault'nun [2021] tabiriyle kemikleri olması gerektiği biçime getiren bir doktor gibi ortopedik bir değişim uygulayan tavrı, nihayetinde bir dayatma var etmesi sebebiyle kullanıcının kendi isteğiyle içerisinde bulunacağı ve bu anlamda kolayca yönlendirilebileceği durumlardan uzaktı. Postmodernizmin duygulara hitap ederek retorik yaratan ve "bastırılmış duyguları gıdıklayan" yaklaşımı ile özne, cezbedilmeye ve merkezde yer alma yanılsaması içerisinde güdülenmeye başlar [Harvey, 2019]. Üst anlatıların doğrudan kullanıcıya yapması gerekenleri aktardığı pasif bir durumdan, farklı bağlamlarda var edilen, duygulanımlara hitap eden örtük yönlendirmeler üzerinden artık ruhun disipline edildiği, sert olmayan bir biçimsel anlatıya geçilir. Ruhun birincil isteklerini tatmin etmeye ve bu sayede bedenin aktif bir konumda kendi istediğiyle eylemlerini gerçekleştirme yanılsaması yaratmasıyla aktiflik yalnızca tek katmanda yakalanır (Şekil 3.1). Hareketin içerisinde olan beden, aktifliğin diğer aşamalarını içerisinde bulundurmaması sebebiyle bilişsel bir edimin gerçekleşmediği, duyguları sömüren "hayat tarzlarının" var edildiği, tüketme odaklı bir gerçekliğe geçilir. Bu tavır ile ruhun isteklere, talep ettiği ihtiyaçlara daha iyi cevap veren ve ruhu disipline ederek örtük bir baskının olduğu incelikli bir yapı yaratılabilir [Han, 2019]. Bedenler yalnızca kendilerinin olmayan duyguları ve heyecanları yaşayarak özgür oldukları

yeni hayat tarzları Han'a göre [2019] heyecan kapitalizmi yaratır. Bu türden kapitalizminin farkı, tüketilmekte olanların nesneler değil, heyecanlar, bastırılmış duygular ve istekler olmasıdır. Bu noktada özgürlük kavramının oyun ediminde ve postmodern anlayıştaki tanımlarının farklılaştığı görülür. Belirli seviyede muğlaklık var ederek oyun özgürlüğü ne Arendt'in tanımında [1958] olduğu gibi kesin öngörülerin olduğu bir iş benzeri keskin sınırlara sahip olan ne de tamamen mesnetsiz ve temelsiz bir kaosun içerisinde öngörüsüz, hayalsiz, sorgusuz ve düşüncesiz bir ortam içerisinde arar. Bedene kendi arayışı için bıraktığı aradalığı özgürlük olarak tanımlayan oyun kavramının aksine postmodernizm, bedenin duyguların akışına teslim olduğu tersine-itaat durumu yaratır. Beden artık modernitede olduğunun aksine boyun eğdiği iktidarın farkında değildir. Bu itaate kendi kendisini sokmakta ve yalnızca örtük bir şekilde yönlendirilen duygularının özgürleştiği bir akışta yer almaktadır.

Oyun açısından düşünüldüğünde kendiliğin tamamıyla oyuna bırakıldığı ve sonucunda reaktif veya pro-aktif konuma sahip olunmadığı bir ortam var edilmektedir. Bir kriz noktası var olsa bile bedenin kendini üzerinden tanımlayamadığı ve dolayısıyla yansıtma eylemini gerçekleştiremediği bir boşluk, oyun açısından özgürlük sağlamak yerine oyunsal hareketin yok olduğu kaotik bir devinimi beraberinde getirir. Modernizmin keskin sınırları bireyler açısından, eylemin sürekliliğini ve yansıtma alanını engellerken postmodernizmde hareket aşırılaşarak zıt bir durum oluşturacağı sanılsa da benzer durumlar var etmektedir. Baudrillard [2008] hareketin durgunluktan çok sürat ve ivmede yok olduğunu söyleyerek öznenin içerisine girdiği bu halde, yönelimini bedenin kontrolünden alıp onu aşırılığa götürenin içerisinde dağılarak yok olacağını söyler. Ne bir mesnet noktası ne de bir yankı alanına sahip olan beden, güdülendiği yaşam tarzının içerisinde hızlı tüketim gerçekleştirmeye yönelik duyguların kontrolüne girer. Düşünüre göre böyle bir ortamda tüketim içerisine giren özne, bu nesneleri zaten var olan duygularını yansıtmak, yankı alanı oluşturmak yerine aidiyet duygularını, yaşam tarzlarını, özdeşleşmelerini bu ürünler üzerinden tanımlamak için kullanmaktadırlar [Baudrilllard, 2021]. Son durumda anlık deneyimleri doğurarak aktifliği anlık aktiflik konumundan kurtaramaması sonucunda duygulanıma yönelik hızlı tüketimleri tetiklenmesi ile zamanın mekânı yok ettiği tersine bir durum var

olur. Böylece insan, mutlak hareketin içerisinde aktif bir şekilde yönlendirilen, saf aktifliğin yarattığı edilgenliğe maruz kalan aktif bir tüketici haline gelir.

Tüketime yönelik geçici tavır ile oyunun sahip olduğu geçicilik arasında farklılık bulunur. Postmodernizm beraberinde tüketim toplumu ile birlikte gelen geçicilik, lineer bir tavırla nesnelerin veya heyecanların anlık olarak tüketildiği, önü veya sonu ile herhangi bir ilişki içerisinde olunmadığı tek boyutlu bir geçiciliğe sahipken oyundaki geçicilik döngüsel olarak kendini gösterir. Sonlu olarak başlayıp bitmesinin nedeni, bir kriz noktası var ederek bedene kendini yansıtabileceği bir aradalık bırakmak olan oyundaki geçicilik, bir sonraki edimi gerçekleştirene kadar varlıksallığı kesintiye uğratır. Bitirilmesi ile bir sonuca ulaşılmayan bu edimde yalnızca bitiş diğer bir oyunun başlangıcının habercisi olan bir göstergedir. Canlılığın ve katılımın yalnızca hareket ile sağlanabileceği düşüncesine sahip insanbiçimci tavrın dışavurumu olan böyle bir yaklaşım, dayatma olmadan paylaşımcı bir süreç var eden dayanışma ortamını yaratmaktan uzak kalır. Özgür bir yönelimsellikler ağı varmış gibi görünse de bedenlerin kendi iradeleriyle diyalog kurmak yerine her yeni moda akımı, hayat tarzı, varoluş biçimi ortaya çıktıkça kimliğinin değiştiği bir durumsal var eder. Tüketicilerin kendi benliklerinin birer parçasıymışçasına sahiplendikleri bu durumda kimlik ve içselleştirme, herhangi bir kendilik müdahalesi gerçekleştirilmeden olduğu şekliyle var olur [Baudrillard, 2021]. Bu hayat tarzını içinde yaşatan kusursuz bir mekân var etmeye, eksiksiz bir dünya sunmaya çalışan postmodern mimari, benzer “hayat tarzlarına” sahip öznelerin bir araya geldiği içe kapalı olan ve bu nedenle ötekilerin marjinalleştiği aynılık dünyası oluşturur. Sorgulama veya hayal etmeye yönelik potansiyellerin olmadığı, anlatıların veya çarpıcı biçimselliğin etkisiyle yalnızca duygulanıma hitap eden bir mekânda derinlik bastırılmaya başlar. Kullanıcılar Spencer’in [2018] deyimiyle afallatıcı bir şekilde kuşatılır. Bu noktada belirli bir mesafeye sahip şekilde bilinçli hareketler ile oyunda olduğu gibi kendi konumunu ileriye ve geriye yönelik hareketler ile düşünmekten azade olan “özne”, kendisini çevreleyen mekânsalın içerisine girer ve onun salt aktifliğinin içerisinde sürüklenen bir diğer aynı haline gelir. Kısacası onu aşırılığa götürenin içerisinde çözülerek dağılır.

Spencer [2018] yine bu yeni boyutta, uyum sağlamak adına yeni organlar geliştirmenin imkânsız olduğunu söyler. Oyun bağlamında düşünüldüğünde

oyuncunun hareket içerisinde yeni çözümler bulacağı, Nguyen'in [2020] üzerinde durduğu gibi oyuncunun yönlenebileceği ve bu doğrultuda aktif olarak beklenmedik olanı deneyimleyebileceği aracılık durumunda değişimin yaşandığı görülür. Yeni yaklaşımlar var etmeye iten oyun örneği olarak Scrabble'da oyuncu, elindeki harfler ve oyun altılığı uyarınca kelimeler türetmeye çalışır. İmkânların kısıtlılığı daha önceden deneyimlenmeyen yeni yaklaşımların ortaya çıkışını beraberinde getirir. Bedenler oyunsal hareketi devam ettirecek şekilde yeni konumlanmalar, stratejiler ve etkileşimlere girmeye devam eder. Oyunun kurgusal dünyasının içerisinde var edilen oyuncakların bedene daha öncesinde karşılaşıp deneyimlemediğini etkileşimler ile buluşturduğu ve yeni durumsalları doğurduğu göz önünde bulundurulursa bu edim, oyuncuya geçici de olsa yeni organlar kazandırmaktadır. Yaşanılan deneyimlerin yalnızca aktif olma konumunda kaldığı, mekânsal olanın duygulanıma yönelik olarak yaratıldığı postmodern gerçeklikte oyun yerini gösteriye bırakır. Bireyler; oynamak, dayanışmak, mekânı kendilemek amacıyla bir arada bulanmaktan çok; sadece var olmak, şimdiyi tek boyutlu olarak yaşamak ve bu anlamda gösterinin bir parçası olmak üzere yığışma gösterirler. Kendini örtük bir şekilde yaşamsal hazza bırakan insan, oyuncu olmaktan uzaklaşarak aktif bir katılımın içerisinde sürekli tüketme eyleminin içinde olduğu ve Han'ın tabiileşen özne olarak tanımladığı noktaya bedensel olmasa da ruhen yaklaşmaya başlar.

Sürekli bu eylemi devam ettirmek durumunda kalmasının sebebi gerek reaktif gerekse pro-aktif anlamda şimdiyi canlandırmaması, kendi hayatının anlatısını oyunsal bir tavırla bedene dönüştürmemesidir. Kendisi ile aradalık kurmak yerine içselleştirmediği yüzeysel anlamlandırmalar içerisinde kendine hazır bir yer bulmaya çalışan insan, geçmiş ile geleceğin sınırlarının kaybolduğu ve bu ilişkilerin birbirine karıştığı bir kayboluşa girer. Sürekli değişen söylemler ve anlatılar içerisinde var olan beden, mesnet noktası olarak varsayabileceği hareket noktalarından sözde kurtulur. Jameson'ın [1991] şizofreni olarak tanımladığı bu durum içerisinde yer alan beden, kültürden arınık saf bir halde kendisini öncesi ve sonrası üzerinden konumlandıramadığı kimliksel bir çıkmaz içerisindedir. İnsanın harekete geçmesini sağlayan ilkeler ve yaklaşımları üzerinden kişiliği tanımlayan Harvey [2019] ise dil ve söylemin sürekli parçalanan ve gittikçe istikrarsızlaşan yeni varlıksallığında modernitedeki yabancılaşma, izleyici olarak dışlanma ve ötekileşme veya

paranoyadan öznenin parçalanmasına geçildiğini söyler. Geçmiş, şimdi ve geleceğin bütünleştirilmesi ile ilgili yetersizlikten doğan bu sorun, “birbirinden bağımsız ve bağıntı olmayan” imgeler ve simgelerin bir araya geldiği bir yığışım var eder. Böyle bir ayrışma beraberinde Harvey’e göre [2019] insan yaşamı, steril ve bağlamlardan kurtulmuş olan salt şimdilik içerisine sıkışır. Gösteri içerisine giren her unsur, şimdide yaşanan haz deneyimi içerisinde yalnızca ilgi çekmek üzere bedeni etkilemeyi amaçlar. Geçmiş ve geleceğe yönelik üst anlatıların yıkıldığı bu yeni paradigmada, parçalı ve kaotik yığışımı ile postmodernizm, retorik anlatılar ile güçlenen, biçimin ön planda olduğu bir yol izleyerek yeni edimleri yaratmaya ve çoklu hale getirmeye yönelik etkileşimler potansiyelini arttıran bir aralık var etmekten uzaklaşır.

Yalnızca ana yönelik hareketi merkezine alan böyle bir toplumda tüm unsurların, varlıklarını sürdürebilmek doğrultusunda sergilenmeleri gerekmektedir [Han, 2020]. Bu doğrultuda yalnızca sergi değeri kazanan postmodern mekânlar, ilk olarak kültürü yok saydığı savıyla ortaya koyduğu modernist eleştirinin öznesi haline gelir ve Han’a göre [2020] çağdaş toplum, kült değerini bu değer uğruna feda eder. Ana akım paradigmanın bir diğer unsuru haline gelen mekân, bu anlamda oyunsal olandan uzaklaşarak rutin olana dâhil olur. Rutini sekteye uğratan, sürekli olarak gerçekleştirilen amaç-sonuç yapılı edimlerin dışına çıkartan varlıksallığı ile oyun, bedeni çevreleyip etkisi altına alan durumsalları kesintiye uğratması gerekirken süreci eleştirdiği durumsal ile aynı şekilde kurgulamaya başlar. Expo 2000 örneğinde olduğu gibi oyuncaklı bir yapıya dönüşerek anlatının baskılayıcı olmasa da yine üstenci bir tavır ve motto ile kurulduğu, seçimlerin gönüllü değil, zorunlu olarak yapıldığı ve bu sebeple Fink’in mutluluğun vahası [2015] olarak tanımladığı aradalıktan uzak olan, eylemlerin ideal bir amaç uğruna gerçekleştirilmeye başlandığı bir gerçeklik oluşturur. Pasif izleyicinin aksine şimdiye değer veren yapısıyla aşırı da olsa oyuncuyu aktifleşmeye götüren postmodern mimarlık, büyük anlatılardan tekil anlatılara yönelen yapısı ile bilincin şimdisine odaklanarak katılıma yönelik bir adım atmış olur. Hafıza ve beklentinin hayatın şimdisine karıştığı bu yeni durumda, bedenlerin pasiflik ile mutlak aktiflik arasında yer alan yeni bir aradalıkta dayanışma ortamına girebileceği söylenebilir. Postmodern mimarinin parçalı da olsa ideal ve amaç güdümlü olmaya devam eden yapısı ile var edilen kusursuz ve steril

mekânlar tasarlayan mimar, kurtarıcı olduğu merkezi bir konuma sahip olur. Bu durum yerine varlıksallığa alternatif açılardan yeni yaklaşımlar getirmeyi amaç edinerek mekânsal olana yeni bir boyut kazandırılabilir ve çevresel olanın özüne gerçek anlamda yaklaşılabilir [Boyacıoğlu, 2020]. Oyunsal mekânın ise modernist ve postmodernist uçlar arasında alternatif bir aradalık var etmesi ile bu yeni boyutu bir anlamda ortaya çıkardığı söylenebilir.

3.3. Katılımcı Tanık Olarak Oyuncu ve Siber-Mekân

Modernizmin aksine hayatın şimdisine yaklaşan, ancak aşırılığa giderek içerisinde dağılıma neden olan postmodern mimarinin alternatifi olarak görülebilecek oyunsal mekân bu ikilinin aradalığında yer alır. Oyunsal hareketin içerisinde olması, var ettiği kurgusallık, geçicilik ve etkileşim gibi unsurlar ile dinamikliği sağlaması üzerinden aktif bir tavra sahip ilişkiler var ettiği söylenebilecek bu mekânsallık yalnızca katılımı sağlamak ile kalmamaktadır. Reaktif ve pro-aktif davranışlar ile eylemin önü ve sonunu da şimdinin içerisine katarak beklemeyi hareketin varlıksallığına dâhil eden ve bu anlamda etkileşimi katmanlaştıran bir yapıdadır. Bu anlamda bu türden bir mekân, ne aktif olarak tanımlanacak kadar hareketli ne de pasif olarak nitelenebilecek kadar durgundur. Bu anlamda Fink'in [2015] tanımıyla katılımcı tanık olan insan için oyunun zamanı, gerçeklik ile araya belirli bir mesafe koyacak şekilde kurduğu etkileşim ile var edilir.

3.3.1. Çağdaş Mimarlıkta Oyunsal Mekân

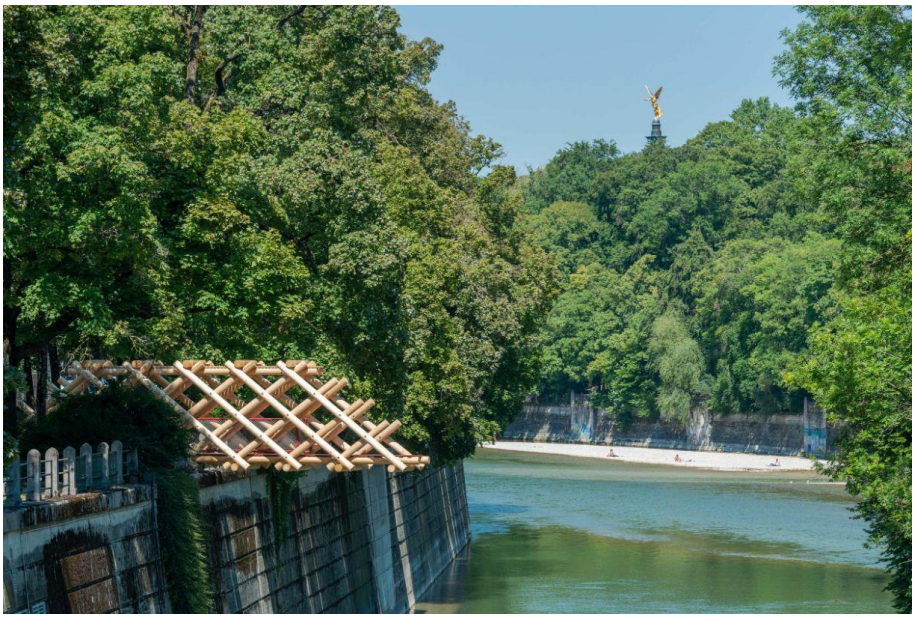
Hayvanların aksine zamanın içerisinde yaşamayan, gerçekliği parçalı anlatıları üzerinden kavrayan insan için zaman, mutlak realiteden uzak olan, kurgusal bir dokunuşa sahiptir. Gerçeği kesintiye uğratan bu parçalamalar ve anlamlandırmaların hayvan açısından değerli veya gerekli değildir [Fink, 2015]. Anılar ve beklentiler yaratarak öncesi üzerinden sonrasını hatırlamalar ve öngörüler var eden kesintili zaman algısı, anlatılar tarafından bezenmiş olan insan zamanının varlığına sebebiyet verir. Zaman ile ilgili olduğu konumda yer alan oyuncu için hatıralar ve istekler kısa

süreli var olacak bu mekân dâhilinde dünya gerçekliğini kesintiye uğratacak şekilde özelleştirilebilir ve içselleştirilebilir. Dünyanın var ettiği biricik gerçeklik içerisinde sürüklenmek yerine onun ile mesafeli bir ilişki kurarak "ilgili olmasına" vurgu yapan Fink'in bu çıkarımı, üst anlatılar ile anlatıların var olmadığı aradalıktaki insan varlığının bir tanımı olarak görülebilir. Jameson'ın anlatısızlaşma olarak tanımladığı bu durumda oyuncu, anlatıyı ne yalnızca ideal hayal dünyasında ne de hayvanlar gibi gerçekliğin ve zamanın içerisinde var etmektedir. Bu anlamda oyuncunun mekân üzerinde sorumluluk duyması, kendilemesi ve birbirleriyle gönüllü olarak bir araya gelişleri oyunsal mekân adı verilebilecek bilişsel isteklere cevap veren bir altlık çerçevesinde gerçekleştirilmiş olur.

Oyunsal mekânın, Timothy Morton'un [2020] simbiyotik ilişki tanımına yaklaştığı bu noktayı araştırmacının gözünden incelemek mümkündür. Bu türden bir yaşamı tanımlarken içerisinde yer alan varlıkların bir eksikliğin bulunduğu, kusursuz bir bütünsellikten uzak, parçalı ve dağınık bir ilişkinin içinde olduğu söyleyen düşünür, simbiyotik ilişkiyi "iç patlamaların olduğu bir bütün" olarak özetler. Var olan her bir unsurun sistemi aksaklığa yer vermeden kusursuz bir şekilde çalıştırdığı mükemmel sistemler içerisinde bir dayanışmadan söz etmek mümkün değildir. Oyunun olay özelliğinde de görülen bir çatışma ve eksiklik durumu sonucunda ortaya çıkan rahatsızlık ile bir yandan anlatının var edildiği diğer yandan ise bu anlatının insan ideallerini sarstığı söylenebilir. İnsanın rutin dünyasında var ettiği sınırlamalar, kısıtlamaların bir anlamda aşıldığı bu yeri hayatın ilksel zemini (primordial ground of life) olarak tanımlayan Fink'ten hareketle [2015] eksik ve kusurlu bir mekânda var edilecek dayanışma insana doğanın bir parçası olduğunu hatırlatma gücünü içinde bulundurur. İnsanın doğa üzerinde mükemmeliyetçi ve steril bir tahakkümünün mümkün olmadığı anlayışının beraberinde yapma eylemi odağında var edilen tekil anlatılar yerini, insan olmayan ile "dayanışmanın" sağlandığı bedensel anlatılara bırakabilir. Kısacası bu tavır ile insan, insan olmayanı hatırlayabilir.

Atelier Bow-Wow'un Münih'teki Isar nehrinde gerçekleştirdiği yerleştirme çalışması kesintili bir dayanışmayı oyunsal bir tavır ile gerçekleştirir. "Köprü Filizi" adını verdikleri 2 sene ömürlü bu geçici yerleştirme, Münih sakinleri ve nehir arasında kamusal bir mekân var ederek yeni deneyimleme potansiyellerinin varlığını

sorgular. Nehrin ortasında yer alan Schwindinsel adasına şehirden uzanmaya çalışan bu ahşap köprü, tam olarak köprü haline gelemeden isminde de vurgulandığı gibi bir filiz halinde iken duraksama içerisine girer (Şekil 3.3). Büyük ölçüde işlevsel kaygılar ile var edilen köprü yapısının duraklatılmasıyla amaç-sonuç dizgesinin bozulduğu bu mekân, köprünün varlıksallığını sorgulamaya başlar. Fiziksel bağlantı sağlayarak yalnızca maddi bir bağ kuran bu yapıyı, yapılı çevre-doğa, insan-doğa gibi ikilikler arasında yer alan aradalıklara sokarak deneyime ontolojik bir katman ekler.



Şekil 3.3: Köprü Filizi- Bridge Sprout, Münih- 2020 (Atelier Bow-Wow).

Tasarımcıların Kanal Yüzücüleri Kulübü projelerine benzer şekilde tek bir hedef üzerinden mekânı okumanın mümkün olmadığı bu yapıda anlam, ağ yapısı şeklinde katmanlaşır. Yapının tamamlanmamış haliyle mekânsal deneyimi hayali bir hat var ederek imgesel anlamda adaya doğru uzattığı bu tasarım, insan-doğa arasındaki "simbiyotik" ilişkinin parçalı ve dağınık uzanımlarını ortaya koyar (Şekil 3.4). Bu anlamda hareket halinde iken bekleme durumuna giren oyuncu, mekânın vurguladığı tüm aradalıklar üzerinde düşünebileceği, özümseyebileceği bir altlık üzerinde oyunun içerisine girer. Hem hayalin ve anlatıların var olduğu bilişsel düzeyde hem de bedenin ve etkileşimin içerisinde yer aldığı fiziksel düzlemde oyunsal hareketin içerisine giren oyuncu, oyun tasarımcısı-mimarlar tarafından sınırlanamayacak seviyede, her yönüyle mekânı deneyimlemeye başlar. Hareket

halindeyken köprüden karşıya geçmek gibi temel bir işlevi gerçekleştirme imkânının yoksun olduğu ve bu durumun oyunun etkileşimi dışa vuran kuralları gibi görev aldığı kusurlu ve eksik mekân ile hafıza ve beklentiler kendilerine yer bulabilir. Bu sayede mekân, reaktif ve pro-aktif olarak yaşamsallık kazandırır. Doğada kendine yer bulmaya çalışan insanın çabaları ve istekleri üzerine hem aktif bir hareketin içerisinde hem de köprünün bir filiz olarak kalması sebebiyle aşırılığa sürüklenmeyen bir tavırla proje bedeni bir kriz noktasındaki çatışmaya sokar. Postmodern mimarinin var ettiği form-anlatı hibritleşmesi sonucu var olan bir mekân yaratmaktansa anlatının insan ve maddesellik ile dayanışma içerisine girdiği sonlu bir anlatı-madde aradalığı oluşturur. Bu bağlamda proje, doğa ile insan arasında "köprü" kurmak, insanın doğayı unutuşu temelinde yaratılan kamusal bir mekân ile bu ayrışmanın çözülebileceği kolektif bir boşluk sunmak gibi tekil amaçlar ve üst anlatılardan uzakta kalır.

Şekil 3.4: Köprünün Ada ile Şehri Bağlayan Hayali Çizgisi- 2020 (Atelier Bow-Wow).

Malzeme seçimini yaparken Alplerdeki geleneksel ahşap köprülerin bir hatırlatıcısı olmasını istediklerini belirten tasarımcılar, "kısmen" yürünebilen bu

boşluğun, ada ve sahil arasında tamamen yeni bir deneyim yarattığını öne sürerler (Ek B1.1). Doğaya saygı ile adadaki doğal yaşamı vurguladıklarını; ancak bunu yaparken müdahalede bulunmadıklarını belirtirler. Proje, insanın kurtarıcı rolde olmadığı ve doğanın varlıksallığına saygı duyduğu oyun merkezli bir tavırla mimarinin dayatmada veya müdahalede bulunmadan da sorunlara vurgu yapabileceğini ve bu yöntemle kamusal bir alanın tasarlanabileceğini gözler önüne sermektedir. Hareket ve hareketsizlik imkânı sağlayan bu paylaşımcı süreç ile proje mimarinin araçlarını kullanarak oyunsal olanın var edilebileceğini gösterir. Ortak payda ile düşünmenin yanında hareketin birçok boyutunu dışarı çıkartma imkânı sağlayan bir altlık olarak bu köprü canlılığı, hareket-bekleme diyalektiği ile meydana getirmeye çalışmaktadır.

Kanal Yüzücüleri Kulübü projesinde olduğu gibi kısıtlı bir ömre sahip olan bu yerleştirme, kısa süreli ve çoklu yorumlara ve anlamlandırmalara açık dinamik yapısı ile fiziksel olanın üzerine anlatı katmanı ekleyerek Ricoeur'ün [2006] deyimiyle mekânı yaşanan bir yer haline getirir. Tasarımcının mutlak iradesiyle sabitlenmemiş olan bu anlatı, geçişken ve değişime açık yapısıyla hareketi her zaman için sürdürürken aşırılığa kaçılarak çözünmenin olacağı dışa kapalı veya arınmış bir mekânsallık oluşturmaktan uzak durur. Var ettiği kesintiler ile bedene hareketin yanında kendi yorumlarını ve anlamlarını üretmeye teşvik eden bir yankı alanı sunar. Boşluk üzerindeki tam olgunlaşmamış filiz yapısı ile bedenin yalnızca kendi hazlarına kapılarak sürüklenmesinin önüne geçen köprü, yerleşmenin yanında yer değiştirmenin önemine vurgu yapar. Felsefeci için bu ancak bu sayede yaşanan bir mekâna dönüşebilen mimarlık, bu düzlemde hareket ve duraklamaların bir arada olduğu dengeli bir iş birliğine girmelidir. Köprü Filizi üzerinden ele alınacak olunursa yapı, bir taraftan tam anlamıyla mimari tarafından tamamlanan ve işlevinin talep ettiği ideale ulaşmış halde olan bir yapıda olmaktan uzaktadır. Diğer taraftan ise yalnızca boşluk üzerinden spekülasyon kurarak yapma ediminin tamamen göz ardı edildiği mimarinin var olmadığı bir kararsızlık ve kaos içerisinde yer almadığı bir oyunsal bir konum var etmektedir. Bir diğer açıdan, oluşturduğu belirsizlik ile proje, Kant'ın hayal gücü tanımına yaklaşır. Hayal gücünün özgürleşmesi ile oyunun "flu" ve öngörülemez olma karakteri arasında yakınlık kuran felsefeci, ancak hiçbir şeyin kesin hatlarla tanımlanarak sınırlanmadığı, belirginlikten uzak bir oyun alanı ile hayal

gücünün etkinleştiğini belirtir. Bu düşünceden hareketle Han [2020], oyun ve hayal gücünün anlık olanı kesintiye uğrattığını ileri sürer.

Yalnızca ana indirgenmenin ötesinde bir öngörü ve hatırlamayı gerektiren oyunsal mekân da yarattığı ucu açık anlatılar ile hayal gücü ve düşünmenin açılabileceği boşluğu, üstenci bir tavır ile işgal etmeden korumaya devam eder. Bu anlamda oyunsal mekânın tasarımcısı olan mimarın görevi, sonsuza dek sürecek olan kütleler tasarlamaktan oyun kurucu etkileşimleri sağlayacak çok yönlü bir altlık var etmeye doğru evrilir. Köprünün işlevini var etme kaygısı gütmeyerek Köprü Filizi, içerisinde sürekli var olunması sebebiyle gözden kaçan anlamların daha açık bir şekilde ortaya serilebilmesini sağlar. Oyunun sahip olduğu kurgusallık ile ortaya çıkan taklidin, varlığın farkına varabilmek açısından gerçeklikten daha yoğun olarak gösterilene odaklandığını söyleyen Dursun [2019], oyunda var edilen sınırları muğlak kurgusal odak sayesinde taklit evrensel katılım sağlayan ve birleştiren bir düzlem yaratır. Gönüllü olarak bir araya gelen ve kendilerini yansıtacakları ayrık ve kısmen odaklı bir alan bulan oyuncular, bu sayede Benjamin'in optik bilinçdışı [2008] kavramıyla yakın bir şekilde mekânsal bilinçdışını etkinleştiren bir yer meydana getirir. Bu alanda mekânın benimsendiği, üzerinde sorumluluk duyulduğu, geçici ömrü süresince anlamlar ve yorumlar var edilecek bir oyunun içerisine girilir. Oyunsal mekân bu özellikleri ile postmodern heyecan-mekânının aksine, anlık tepkiler ve zevklerin ötesine geçebilme potansiyelini barındırır.

3.3.2. Siber-Mekânlarda Oyun-Oyuncu İlişkisi

Zaman ilerledikçe dünyadaki teknolojik gelişime oyunlar da ayak uydurmaya başlamış; oyunların var ettiği geçici dünyalar, yaşanılan gerçekliğin kısıtlamalarından sıyrılarak tamamen dijitalleşmeye doğru ilerlemiştir. Bu durumun oluşumunu, oyunun yapısındaki geçiciliğin, gerçek dünyayı kesintiye uğratan aradalık karakterinin, kurgu var etme ve özgür seçim meydana getirme gibi özelliklerin gerçek dünyanın aksine daha tutarlı ve uzanımı istenildiği kadar genişleyebilecek şekilde var edilebilmesi hızlandırmıştır. Bu geçiş ile sanal dünyalarda kendine daha iyi yer bulan oyunlar, edimin gerçekleşeceği dijital mekânları kurallar ve kurgulara göre yeniden var etme gibi yeni sorunsallarla karşılaşmış ve böylece mimari tasarım

ile arasındaki etkileşim öncesine kıyasla daha da fazlalaşmıştır. Benzer doğrultudaki çıkarımıyla varlık felsefecisi Graham Harman [2022], mimarlığa en yakın sanat türünün video oyunları olduğunu ileri sürer. Edebiyat, resim, sinema gibi diğer sanat türlerinde sanat eseri, sanatçının yaratmadaki niyeti veya hâlihazırda var ettiği tamamlanmış kurgusu üzerinden şekillenmektedir. Sonlanmış bu kurgular, merkezine sanatçıyı veya sanat eserini koymaktadır. Felsefeci için sanatta önem verilmesi gereken nokta, idealize edilen bir odak değil, sanat nesnesi ve onu duyumsayan izleyici arasındaki dolaylı ve oynak ilişkidir. Muğlak olan ve deneyimi sanatçı veya eser yerine nesneler arasındaki bu ilişki üzerinden tanımlamaya çalışıldığı bir sanat edimi, anlatısını gerçekleştirmek gibi ideal bir amaç yerine yalnızca anlatıya anlamlandırma çabası oluşturur. Deneyimi diğer sanat türlerinden görece daha az kısıtlayan mimari bu anlamda deneyimde beklenmediğe açıklığı ve zamansallığı deneyimleyenin kendi tarafından yönlendirilmesine izin vermesi ile insan merkezli bir varlık anlayışından uzak kalabilme noktasında oyuna en yakın konumda yer alır. Oyunun meydana getirdiği aracılık (agency) üzerine yapılan birçok akademik çalışmada da benzer şekilde, oyun yapısının oyuncuya tanıdığı çeşitli fiziksel veya düşünsel özgürlükler üzerinde durulur. Bu anlamda deneyim içerisindeki zamansallık, yaratıcının yerine oyuncu ve oyun arasındaki ilişki üzerinden özgür bir şekilde var edilir. Bu anlamda bir aracı olarak video oyunları ve mimarlığın diğer sanat/kurgu türlerinden ayrıştıran yanları, her iki disiplin açısından önem taşımaktadır.

3.3.3. Bir Aracı Olarak Siber-Mekânlar

Oyun ediminin dijitalleşmesiyle birlikte daha katmanlı ve özgür bir hal alan dijital oyunlar, kültüre etkisinin gün geçtikçe derinleşerek arttığı ve yayıldığı bir alan olarak yaygınlaşmaya devam etmektedir. Kültürel olarak aktarılan saklambaç, seksek, kovalamaca, futbol gibi anonim oyunlardan farklı olarak dijital oyunlar, belirli bir tasarımcının kurgu uyarınca eser verdiği, çoklu yaklaşımlar ile deneyimlenmeye açık bir yapıda tasarlanır. Tüm bunları gerçekleştirilirken oyuncunun ileride oluşturacağı hareketlerin öngörülmeye çalışıldığı ve bu sebeple aracılık var etme kaygısının güdüldüğü estetik bir yapının içerisine girilir. Mekânsal

olarak tasarlanmış bir aracılık yaratması ve sabit olmayan oynak bir ilişki kurulabilecek bir ortam var etmesi ile dijital oyunlar ve mimar bu bağlamda birbirlerine oldukça yakınlaşmaktadır. Sürükleyici bir süreç var etseler de mekânsal kaygının tasarımının ana odağında yer almaması sebebiyle Scrabble, Monopoly, Tabu gibi kutu oyunlarını bu kapsama tam anlamıyla dâhil olmamaktadır.

Oyunlar üzerine yapılan akademik çalışmalar bu sebeple, düşünme ve yapma eylemlerinin diğer sanat dallarından farkı, var ettiği mücadele ve deneyim ile diğer edimlerden ayrışması üzerinde yoğunlaşmaktadır. İçerisinde hareket ve etkileşimlerin gerçekleştiği ve bu hareketin odaktaki unsur olduğu tasarlanmış bir eser olması ile eylem-eser aradalığında yer alan oyun, her iki olgunun da farklı bağlamlarda ele alınmasına sebebiyet vermektedir. Devam ettirilen, beklenmediğe açık olan, geçici anlatılar var etmesi ile sanat eserinin geleneksel tanımından uzaklaşmaktadır. Eylem açısından ise belirli bir estetik kaygı ile yaratılan ancak bunu yaparken amaç-sonuç ilişkisini bozuma uğratan ve bu sebeple eylemsel olanın genel geçer tanımını da değişime uğratan bir yapıdadır. Cole ve arkadaşları [2015], Oliver ve Bartsch'a [2010] atıfla yalnızca birincil zevklere ulaşarak tatmin olmanın, yani hedonist zevkin ötesinde bir deneyim var etmesi durumundan hareketle oyunsal deneyimin daha katmanlı bir deneyim var ettiğini ileri sürerler. Bu sebeple kavramın yarattığı deneyimi Antik Yunanca euidaimonic kelimesi ile nitelendiren araştırmacılara göre oyun, oyuncuyu zorlayan ve bu zorluğa karşı oyuncunun çaba göstermek isteyeceği ve bu doğrultuda anlam arayışına gireceği deneyimler yaratmaktadır. Oyuncu tasarlanan dijital dünyalarda birincil duyguların ötesinde zevkin alındığı bir deneyime girme imkânını elde eder.

Bu fark mimarlık bağlamına uyarlandığında, yalnızca anlık zevklere ve göze hitap eden, steril, temiz ve pürüzsüz mekanlar oluşturan ve bu anlamda kullanıcının isteklerini yönlendiren/güdüleyen kendi tekil anlatısına sahip mekanlar yerine, eudaimonic zevkin alınabileceği mekânlar ile deneyim potansiyelleri var eden bir mimarlık, oyunsal olana yaklaşabilir. Bilişsel isteklere cevap verecek aracılıklar ve etkileşimler ortaya koyarak etkisinin uzun süre devam ettiği deneyimler yaşatabilecek aracıların kurgulanması ile gerek akıcılık gerek sosyal sürdürülebilirlik açısından etkili olan sürükleyici açık mekân kurguları var edilebilir. Böylece mekânsal deneyimi temel fonksiyonları gerçekleştirmek veya Harvey'nin deyimiyle bastırılmış

duygularını tatmin edecek imgeleri seyretmek için gerçekleştiren beden, tüm bu birincil ihtiyaçların ötesinde alanı benimseyeceği ve içselleştireceği bir durumsalın içine girer. Sahip olduğu çok yönlü aktif tavır ile doğrudan mekânın varlığına yönelik anlamlandırmalar ve yorumlarda bulunmaya başlayan oyuncu, kendi kendine çaba göstereceği bir arayışa girer. Kurgusallığı ile yarattığı sembolleri ve eylem-eser aradalığı saysesinde çoklu etkileşimler yaratan oyun, anlatıların tekilleşmesinden uzak durur. Sorunların bir engel olmak yerine oyunu var etmesi için ortaya koyulduğu ve bu ikilemler üzerinden akışın var olduğu oyunda yaratılan her bir çatışma ve mücadelede mekânın beden tarafından takdir edilmesi sonucu içselleştirilebilmesine ve bedenin kendisini gerçekleştirebilmesine imkân tanır. Çatışma ile var ettiği bilinçli seçimler sonucunda anlatı katmanına sahip olan böyle bir mekân, yaşanan bir yere dönüşür.

Şekil 3.5: No Man’s Sky’da Var Edilen Geçici Yerleşim Örneklerinden Biri- 2016 (Hello Games).

Dijital dünyalarda meydana getirilen etkileşimler ve anılar üzerine arkeolojik yöntemler kullanılarak araştırma yapılabileceğini öne süren Reinhard [2021], bu dünyaların “harmanlanmış” yapısına dikkat çeker. Dijital sınırların dışında dahi anılarda yer etme ve yorumlanma süreçlerinin devam ettiğini belirten araştırmacı, oyuncuların paylaştığı bir deneyim olarak dijital oyunların arkeolojik bir nesneye benzer şekilde ele alınabileceğini söyler. Bu anlamda siber-mekânlar, içerisinde sonsuza dek yaşanacak yerler olarak değil, insanın kendi anlatı katmanını eklemesi

sonucu Ricoeur'ün deyimiyle anılarda yer eden ve yaşanılan bir mekâna dönüşmektedir. No Man's Sky isimli oyun üzerinden bu arkeolojik araştırmayı gerçekleştiren Reinhard, oyuncunun var ettiği mekânsal deneyimlere odaklanır (Şekil 3.5) [2021]. Uzay kâşifi bir karakter ile gezegenler arası yolculukların gerçekleştirildiği ve bu süreç içerisinde seyahat edilen gezegenleri keşfederken kısa süreli yerleşmelerde bulunulan oyun, herhangi bir dış dayatmadan bulunmadan oyuncunun kendi deneyimini var etmesine izin verir. Bu oyundaki mekânsal deneyimi diğer oyunlardan ayıran nokta ise keşfedilen dünyanın kısa süreli ömrüdür. Oyuncunun teknolojik gelişim, malzeme arayışı veya sadece keşfetme arzusu için yerleştiği ve benimsediği mekân, üzerinde bulunulan gezegenin ömrünün tükenişi veya diğer bir gezegen ile çarpışması ile yok olarak yalnızca anılarda yer eden bir hatıraya dönüşür. Oyunun geçicilik karakterini evrenin kaotik yapısı ile oyuncuya aktararak mekânın fiziksel yapısını sonlandırır. Bu nedenle saf bir şekilde yalnızca dijital mecrada kalan bir yerleşimin mümkün olmayacağını belirten Reinhard [2021], oluşan dijital yapılı "mirasın" gerçek dünya ile harmanlandığını söyler. Bu sebeple dijital yapılı çevrenin içi kadar bağlamsal olarak kurulduğu dışı da hem mekânsal deneyim hem kültürel değer hem de sosyal etkileşim açısından korunması ve akademik anlamda ele alınması gereken bir öneme sahiptir.

Bu anlamda, yaşanan mekân, oyun dışı diyaloglar üzerinden kolektif ve bilişsel bir seviyede yaşamaya devam eder. Araştırmacı bu sebeple gerçek dünyadaki arkeolojik kalıntılar üzerine yapılan çalışmaların yöntemini ve kapsamını siber-mekânlarda da uygulanabileceğini öne sürer [Reinhard, 2021]. Oyun artık çalışacak bir platforma sahip olmadığında veya deneyimlerin üzerinden yıllar geçtiğinde dahi hafızalarda ve akademik çalışmalarda kalması amacıyla bu incelemelerin yapılmasının önemli olduğunu belirtir. Hayata doğrudan etkisi olmasa da duygusal etkileri olan bu deneyimler araştırmacıya göre insanların sevdiklerini korumaları ve yakın hissettikleri nesne veya olgu, dijital dahi olsa kaybettiklerinde üzülmelerine sebep olması dolayısıyla insan doğasının bir parçası olarak var olup sonlanmaktadır. Benzer şekilde Assassin's Creed: Unity isimli Fransız Devrimi döneminde geçen video oyunu üzerine çalışma yapan Mochocki [2021], Notre-Dame kilisesi örnek olarak inceler. Katedralin yanışı sonrasında oyuncular, gidip görmedikleri ancak siber-mekân üzerinden deneyimledikleri oyunsal mekânı kültür turizmine yakın bir şekilde

deneyimlemişler ve üzüntülerini siber-mecralar üzerinden paylaşmışlardır. Tarihi mekânı benzer şekillerde deneyimlerin bir araya geldikleri bu yol ile kısa süreliğini anılarda ve siber-mekânda ziyaret edilebilen bu mekânın yarattığı mekânsal deneyim, insan ile katedralin kültürel değeri arasındaki bağı kuvvetlendirdiği görülmektedir [Mochocki, 2021]. Mekânsal kendilemeyi kolektif bir tavır ile gerçekleştiren bu oyun, mekânsal deneyimi bir imge olmaktan daha öteye götürür.

Bu noktada oyunun var ettiği siber-mekân, Fink'in imge ve oyun arasında yaptığı tanıma uyduğu söylenebilir. Fink'e göre [2015] imge sonlanmış bir ürün ortaya koyarken iken oynama edimi üretme eyleminin kendini nitelemektedir. Oyunun sonlanıp yok oluşunda dahi etkilerinin devam ettiği ve bu anlamda deneyimin de sonlanmadan sürdüğü siber-mekânlarda süreç ve anlamın edim ötesinde de devamlılığı; tekil ürünler, başarılar, kazanımlar ve anlatıların önüne geçmektedir. Bir başka deyişle "oynama üretimi" olarak adlandırılabilecek bu süreç tekil bir sanat eseri biçiminde sonlanmadan varlıksallığını sürdürmeye devam eder [Vella, 2021]. Bu örnekte görüldüğü gibi paylaşılan bir deneyim olarak oyun ve mekân birbirleri ile çapraşık bir ilişki kurar. Oyunun hareketi ve aktifliğine, oyunun bitişindeki etkileşimler, paylaşımlar, değişimler ve hatta terk etmeler ve unutmalar da eklemlenmiş olur.

3.3.4. Sürükleyicilik Bağlamında Siber-Mekânlarda Yapı ve Anlam

Bernard Suits'in [2012] oyun tanımı hatırlanacak olursa felsefeci kavramı, gereksiz olan engellerin üstesinden gelmek üzere yapılan gönüllü denemeler olarak tanımlamaktaydı. Etkileşimleri doğuran bu engeller, oyuncunun kendini yansıtacağı unsurlar var ederek sürükleyici açık mekânların oluşumuna giden süreci yaratır. Engellerin üstesinden gelirken oyuncu atletik ve dramatik olmak üzere iki farklı türde mücadeleye girer. Futbol, saklambaç ve aksiyon oyunlarında görülen bu zorluk, oyuncunun engelleri bedensel aracılar ile fiziksel anlamda aştığı oyunsallıkları niteler. Dramatik yetenek ise oyunun kurgusal dünyası uyarınca oyuncunun içerisine girdiği rol ile bulunduğu dramatik çatışmaları aşmaya çalıştığı zihinsel mücadeleleri kapsar. Doğaçlama tiyatro, tabu ve evcilik oyunları bu anlamda dramatik zorluklar yaratan oyunlar olarak görülebilir. Dijital oyunlarda da benzer şekilde iki tür

mücadelenin var olduğu görülür. Fiziksel engelleri aşmak üzere bedenin maddesel anlamda eyleme girdiği ve çözümlerini yine bu yol ile aradığı zorluğu fonksiyonel zorluk olarak tanımlayan Cole ve Gillies [2021], oyuncuların yeteneklerini ve stratejilerini doğrudan çevresel veya rakip temelli engelleri aşmak amacıyla kullandıklarını söylerler. Bu işlevsel aracılık ile oyun atletik yeteneğin kullanıldığı sürükleyici süreçler var etmektedir. Diğer zorluk olan duygusal mücadele ise Suits'in dramatik yetenek olarak tanımladığı hareketler ile üstesinde gelinen ve bilişsel çaba gerektiren edimleri kapsar. Bu yol ile karakterlerin, durumların ve anlatıların deneyimlenerek yorumlanmaya çalışıldığı oyunlarda sorunların odağında anlamsal bir çıkmaz yatar.

Bu çıkmaz tiyatroya benzer şekilde içerisine girilen gündelik, dünyevi sorunlara belirli bir rol ile cevap verme zorluğu olabileceği gibi tabu oyunundakine benzer şekilde kavramsal bir çıkmaz da var olabilir. Tabuda verilen kelimenin kolayca açıklanmasının önündeki yasaklı kelime zorluğu gibi dilsel engeller veya konuşmama, sınırlı sayıdaki kelimeler ile konuşma gibi ifade araçları üzerindeki erişim kısıtlamaları gibi içerisinde bulunan kriz durumuna yönelik olarak bedene, dramatik yeteneğini dışa vurması talep edilir. Bu durum, kullanıcı-mekân etkileşimi üzerinden okunduğunda mekânsal deneyimlerin de benzer şekilde işlevsel veya kurgusal tasarım yaklaşımı odağında oluştukları görülür. Mimarlığın işlevsel sorunları aşmak üzere var edildiği ve genel itibariyle başat odak görülen fonksiyonel yönünün yanında mimarinin üzerinde yaşanan bir anlatı var etmesi itibariyle sosyal ve kültürel sürdürülebilirlik yönü bulunur.

İlk yönde bedenin fiziksel ihtiyaçların karşılanırken ikinci yön, toplum ve bireysel anlamda duygusal mücadeleleri aşmakta altlık olarak rol aldığı ve bu anlamda sanat eseri olmaya yaklaştığı yönü kapsamaktadır. İki yönü itibariyle gerek gerçek gerek siber-mekânlarda sürükleyici mekân kurguları var ederek kullanıcılarının etkileşim içerisine girdikleri alanı özümsemesi, üzerinde sorumluluk duyması veya en azından duygusal bir bağ içerisine girmesi ve gönüllü olarak bir araya gelmelerinin sağlanması çabalanır. Oyunsal mekân çatı kavramı ile tanımlanabilecek bu yerlerde, bilişsel ve duygusal olguları aracılık edebilecek geçici mekânsallıklar yaratılmış olur. Böylece oluşturduğu mekânsal deneyim, derin bir yapıya sahip ve süreç ile ilerleyen zamansal anlatı üzerinden kurgulanmış olur. Anlık

olarak deneyimlerin yaşanıp bittiği daha yüzeysel ve temel zevklere dayalı bir yapıdansa bu tarz deneyimler, bedenin çeşitli anlamlarda aktif olduğu ve içerisinde yer alan anlatının canlandığı yeni durumsallar meydana getirir. Yalnızca temel zevklere etki etmenin ötesinde yer alarak takdir kazanan, benimsenen eğlenceli bir sürecin uzanımlarının ne olduğu üzerinde duran Oliver ve Bartsch [2010], değerini bilme (appreciation) kavramına vurgu yapar. Benimseme, içselleştirme, kendileme benzeri kelimeler ile de tanımlanabilen bu kavramın araştırmacılar için önem arz ettiği nokta, derin bir anlam algısını, hareket hissini ve bütünsel bir deneyimi oluşturmasıdır. Bu doğrultuda etkileşime giren bedenler, kendi düşünce ve duygularını daha detaylı ve içselleştirilmiş bir şekilde aktarabilecek ve bu sayede derinleşmiş bir motivasyona sahip olabileceklerdir [Oliver ve Bartsch, 2010]. Bu duyguları uyandıran süreçlerin özünde ise araştırmacıların belirttiği gibi değerini bilme, kendileme anlamları yatmaktadır. Böylece fonksiyonel ve kurgusal zorluklar oyuncuları kendi anlamlarını arayacakları bir sürece itmektedir.

Kurgusal ve fonksiyonel zorlukları aşmak üzere bir araya gelerek etkileşime giren oyuncular için aracılık görevi üstlenen siber-mekânların sürükleyicilik bağlamındaki aracılık yapılarını inceleyen Cole ve Gillies [2021] oyunları, edimsel (actual) ve yorumlamalı (interpretive) olmak üzere ikiye ayırır. Doğrudan eylemler üzerinden şekillenen ilk aracılık durumuna sahip oyunlar, var ettiği hareket içerisindeki oyunculara eylem ve bu eylemlerin etkilerinin yarattığı birincil anlamlar üzerinde yoğunlaşır. Yakar top örneğinde olduğu gibi, içerisinde o an için yer alınan durumsalın kısa süreli ve eylem ile sınırlı uzanımları ile oyuncu, aktif bir konum kazanır.

Oyuncu oyunun yanında var ettiği, var edeceği veya şu anda var olabilecek potansiyelleri de bilişsel anlamda hareketin içerisine dâhil eder. Aksiyon oyunlarının bir diğer örnek olarak verilebileceği bu aracılıkta oyunlar, yalnızca birincil anlamlar ile sürükleyiciliği devam ettirme çabasındadır. Yorumlar, anlamlandırmalar ve yansıtma olanaklarını var etme kaygısı genel itibariyle oyun tasarımının arka planında yer alır veya hiç bulunmaz. Öte yandan araştırmacıların yorumlamalı aracılık olarak tanımladığı tasarım yaklaşımı ile tasarlanan oyunlarda, oyunun var ettiği aracılık üzerinden oyuncu, kendini yansıtarak bilişsel ve duygusal anlayışını sürecin içerisine dâhil etmektedir [Cole ve Gillies, 2021]. Bu anlamda oyuncu, var

edilen süreci ve deneyimin yaşandığı yer olan oyunu ve siber-mekânı benimseme imkânı bulur. Diğer bir deyişle bu türden oyunlar, oyunculara kendi iradeleriyle gerçekleştirdiği eylemleri ve oyun yapısı üzerinden zorluk oluşturması veya kurgusallığı kuvvetlendirmesi amacıyla verilen örtük bilgileri yorumlama potansiyelleri tanımış olur. Oyun ve mimarlık arasındaki yapısal, ontolojik, zamansal, kültürel ve daha öncesinde değinilen birçok ortak yön düşünüldüğünde oyunları sürükleyicilik ve aracılık bağlamında anlamaya yönelik bu kategorileri, mimarlık üzerinden ele almanın mümkün olduğu söylenebilir.

3.4. Sürükleyici Aracılıklar Bağlamında Dijital Oyunlar ile Mimarlık Arasında Karşılaştırmalı Bir Çalışma

Yukarıda belirtildiği gibi içerisinde yer alan bedenlerin gerçekleştirmelerini bekledikleri hareketlere cevap verecek aracılık var etme ve bu alanlar ile etkileşim potansiyellerini artırmaya çalışma, mimar ve oyun tasarımcısının ortak isteğidir. Oyun tasarımı üzerine paylaşılan deneyimler olması bağlamında yapılan çalışmaların mimarlık üzerinden de anlaşılabileceğini ve farklı bir bakış açısını sunabileceğini ileri sürmek mümkündür. Oyun ve mimarinin her ikisi de oyuncuların katılımı etrafında şekillenecek şekilde sürükleyici açık mekân kurgularının var edildiği edimlerdir. Bu anlamda daha öncesinde üzerinde durulan kurgusallık, işlevsellik gibi keşfe dayalı özellikler ile edimsel ve yorumlama benzeri kendiliğin yansıtılmasını, dışa vurulmasını sağlayan psikolojik özelliklerin her iki alanda da aracılık var etmesi bağlamında yakınlık gösterdiği görülür. Bu anlamda Cole ve Gillies'in kavramsal çerçevesi üzerinden kullanıcı-mekân ilişkileri incelenmektedir.

3.4.1. Edimsel-Mekanik Oyun ve Mimari

Oyunun mücadele gerektiren ve sürükleyicilik katan zorluklarını işleve dayalı yöntemlerle kurgulayan ve fiziksel yetenek gerektiren dijital oyunları, "mekanik" oyun olarak tanımlayan Cole ve Gillies [2021], bu türden oyunlardan yalnızca eylemin ön planda olduğu oyunsal aracılığa edimsel-mekanik (actual mechanical) adı verir. Bu türde oyuncu-oyun arasındaki etki-tepki durumu, oyun sistemi ve kuralları

üzerinden var edilmektedir. O an içerisinde bulunulan eylemler ve eylemlerin gerektirdiği hareketlere yoğunlaşan oyuncu, sonuçlara yalnızca bedensel hareketlerini kullanıldığı taktikler ve yetenekler ile oyunu keşfe dayalı bir yapıda deneyimler. Bu anlamda yalnızca o ana etki eden özelliklerin merkezde olması sebebiyle oyuncunun kendi yorumlarının ve oyunun var ettiği anlatının etkisi geri planda kalır. Oyunun ilerleyişi, çeşitli eylemsel varyasyonlar ve bunların oyun sistemine etkisine bağlıdır. Edimsel-mekanik aracılığa sahip oyunlarda, spor veya yarışmalarda olduğu gibi fonksiyonel zorluk daha baskındır. Call of Duty, Counter-Strike gibi aksiyon oyunlarının örnek olarak gösterilebileceği bu türde oyuncu, el-göz koordinasyonu ve anlık olarak içerisinde yer alınan mekânın okuması ve tepki vermesi ile oyunsal hareketin içerisine girmektedir (Şekil 3.6).

Şekil 3.6: Counter-Strike: Counter-Strike: Global Offensive- 2012 (Valve).

Aktiflik bağlamında ele alındığında her ne kadar taktiksel ve tepkisel olarak öncesi ve sonrasını düşünerek hareket ediyor olsa da oyuncunun, anılara dönüşerek hafızada yer edecek etkileyici deneyimleri yaşama veya mekânı benimseme ve kendileme ihtiyacı hissettiği söylenemez. Bu durumun sebebinin yorum yapmaya imkân tanıyacak muğlak aralıklar bırakmayan oyun yapısı olduğu düşünülebilir. Bu sebeple hareket anlamında anlık aktiflik durumuna, mekânsal deneyimin içselleştirilmesi anlamında pasifliğe daha yakın olan oyuncu, kendisinden bir şey katmaması sebebiyle mekânı tam anlamıyla yaşadığı bir konuma yerleştirememektedir. Oyun bu noktada rutini kesintiye uğratan aradalıklar var

etmek üzere amaç-sonuç ilişkisini tersine çevirmekten çok lineer bir amacın güdülendiği, farklılaşmaya pek izin vermeyen, taktikler ve stratejiler ile oyundan çok oyunlaşmaya yakınlaşan bir eğlence ve yetenek simülasyonu var eder. Her ne kadar sürükleyicilik var etse de tekil amaca sahip kısıtlı yapısı ile oyunun potansiyellerini tam anlamıyla diğer türlerdeki gibi dışa yansıttığı söylenemez. Oyuncu oyunsal hareketin içerisinde yer alarak bir eğlenme durumuna giriyor ve özgürce hareket ediyor olsa da birincil amacın etkisi altında büyük oranda kısıtlanır.

Benzer aracılık durumu mimarlık açısından ele alındığında, makineye ve mekanik olana yaptığı vurgu ve tasarım yaklaşımının merkezine, işlevsel ihtiyaçları karşılama amacını konumlandırması ile modernist mimarinin yakınlık gösterdiği göze çarpar. Süslemeler ve anlatılar üzerinden önem kazanan modern öncesi tavır ile karşıt olarak kullanıcının ihtiyaç duyduğu birincil işlevsel gereksinimleri karşılamaya veya doğrudan öncesinde belirlenen işlevleri karşılamaya yönelik araçlar tasarlanır. Rasyonel ve mekanik bir tavır ile sorunlara çözüm bulması nedeniyle yorum katabilecek veya bir anlatı üzerinden kurgulanabilecek yönlendirmelerden ve stilize formlardan uzak durmaktadır (Şekil 3.7) [Web 18, 2010].

Şekil 3.7: Farnsworth Evi, ABD- 1951 (Mies Van Der Rohe).

Bu anlamda modern mimari daha önce de üzerinde durulduğu gibi kullanıcının pasifleştirildiği mekanik ve yalnızca edime yönelik bir tasarım tavrı ile var edilir. Edimsel-mekanik oyunlardakine benzer şekilde gerçekleştirilen mimari deneyim içerisinde kendi ihtiyaçlarına yönelik tasarlanan bir mekânda yer alsa da bu ihtiyaçlar birincil olarak mimarinin mekanik yapısı üzerinden tanımlanır. Eyleme

fazlasıyla odaklanması sebebiyle muğlaklığın olmadığı bu durumun içerisindeki kullanıcı özneleşerek pasifleşir. İnisiyatifin kullanıcı yerine tasarımcıda olduğu bu durum içerisinde bireylerin bir altlık üzerinde kendilerinin var ettikleri bir olay durumunun oluşmaması beraberinde mekânın etkin anlamda benimsenmemesi ve sorumluluk duyulmamasını getirir. Wright, van der Rohe ve Le Corbusier gibi birçok modernist öncü mimarın eserlerinde Usonian House örneği benzeri durumlar ile karşılaşılır. Kriz noktası var etmemesi nedeniyle oyunsal mekâna dönüşmeyen edimsel-mekanik aracılıklara sahip mekânlar oyuncuyu aktifleştirecek aracılara sahip olmaktan uzaktır.

3.4.2. Edimsel-Kurgusal Oyun ve Mimari

Oyundaki zorlukların daha çok var ettiği kurgu ve anlatı etrafında şekillendiği oyunları niteleyen edimsel-kurgusal oyunlar [Cole ve Gillies, 2021], yalnızca oyun tasarımcının oyunun aracıları ile anlattığı hikâyenin deneyimlendiği film veya romanın aktarım tarzına yaklaşarak çoğunlukla sınırları çizilmiş hikâyeler ağı ile kurgulanır. Bu hikâyeler ağı içerisinde oyuncu, oyun tarafından kendisine verilen anlatıların gidişatına eylemleri ile etki etme imkânına sahiptir. Her ne kadar içerisinde belirli ölçüde kurallar ve mekanikler yer alsa da daha çok hikâye ve anlatının ön planda olduğu görülür. Kendisi için öncesinde tasarlanmış olan bu etkileşimler ağı içerisinde oyuncu hikâyeyi kendisinin yönlendirdiği algısı ile oluşturulur. Tasarımcının önceden var ettiği akışa etki etme imkânının ancak yine tasarımcının el verdiği ölçüde değiştiği bu türden oyunlarda, psikolojik yansıtma veya bireylerin kendi benliklerini duyumsama durumları yaşanmaz. Duygusal zorluğun etkin olduğu bu türden oyunlar, geliştiricilerin var ettiği hikâyeyi oyuncuya doğrudan aktardığı ve oyuncuların bu deneyimi her ne kadar yönlendirebiliyor olsa da hikâyeyi kendi yorumları ile etki etme veya kişisel bir anlam katarak değişime uğratma olanağının olmadığı bir yapıdadır. Bu anlamda oyuncu, oyunun hareketinin var ettiği salt aktiflik durumu içerisinde kendini akışa bırakmaktadır. Birincil imgeler ve anlatılar üzerinden kurulan ve kullanıcıya yalnızca farklı yollarla deneyimlendiği ve kendi etkisinin kısıtlı olduğu sonlanmış temsiller üzerinden katılım ve yorum imkânı tanır.

Macera türünde olan ve çoğunlukla roman veya film benzeri öncesinde sınırları çizilmiş üst anlatı materyallerine dayanan yapıda veya benzer kurgular ile tasarlanan The Witcher, God of War, Metro 2033 benzeri hikâye temelli macera-aksiyon oyunlarının bu kategoride yer aldığı söylenebilir (Şekil 3.8). Her ne kadar keşif elementinin bu türden oyunlarda büyük bir yeri bulunsa da oyuncunun mekânı yaşanan bir yer haline getirecek bir katmanı oyun dâhiline katmasına olanak tanıyan aracılıklarının oldukça kısıtlı olduğu görülür. Bu tür oyunlardaki deneyimin merkezinde olan etmen, verilen kurulu hikâyenin en sürükleyici ve akıcı şekilde aktarılması ve deneyimlenmesidir.

Şekil 3.8: The Witcher 3: Wild Hunt- 2015 (CD Projekt Red).

Mimarlık açısından bu aracılık durumu incelendiğinde aktif tüketicinin kendini anlatı akışının içerisine bıraktığı postmodern mimarlık ile yakınlığa sahip olduğu görülür. Hakikat, objektif rasyonalite, bilgi, mantık, bilim gibi üst anlatılar hegemonyası ile insanı kısıtladığı ve baskıladığı eleştirisi ile ortaya çıkan bu akım, kendi var ettiği anlatı içerisinde tüketicisini salt aktifliğe sürükler. Anlatıya bedenin kendi katmanını eklemesi açısından imkân sunmayan bu gürültülü mekânlar, var ettiği imgeler ile (Şekil 3.9) [Web 19, 2010] anlık zevklere yönelik tüketilebilir deneyimler yaşatır ve tekil anlatılar aracılığıyla yalnızca verili olanın yaşandığı yüzeysel bir kurgu var eder.

Şekil 3.9: Chiat/Day Binası, California- 1991 (Frank Gehry).

Böyle bir mimari, edimsel-kurgusal oyunlarda olduğu gibi bedene kendini ifade etme olanağı tanıyan, deneyimi mekânsallık üzerinden yaşantıya dönüştürebilecek aracılardan yoksundur. Eylemin bedenin kendi isteği yerine tasarımcı güdümlü olarak belirlendiği, Baudrillard'ın [2008] deyimiyle aşırı sürat ve ivme içerisinde hareketinin kontrolünü elinden alıp aşırılığa götürenin yani mekânsal deneyimin içerisinde dağıldığı edimsel-kurgusal aracılığa sahip bir mekân, hareketin canlılaştığı bir durumu yaratmaktan uzak kalır. Bu anlamda, oyunsal olana en fazla yaklaşanın yorum ve anlam arayışına götürecek ve yönlendiren olmak yerine etkileşim potansiyelleri oluşturan bir altlık olarak davranacak bir mimari olduğu görülür.

3.4.3. Yorumlamalı-Mekanik Oyun ve Mimari

Hareketi yalnızca eylemler ile oluşturmak yerine oyuncunun kendi yorumlarını bulmasına imkân veren, hatta bu yolu teşvik eden ve anlam arayışlarına götürecek şekilde oyuncunun hareketlerine yanıt veren bir aracı olarak oyun veya mimari iki yol ile var edilebilir. Bu yollardan ilki olan ve yorumlamalı-mekanik aracılığı kullanan yaklaşım, var ettiği mekânlar üzerindeki etkileşim potansiyellerini ve anlamlandırma olanaklarını mekanik aracılar kullanarak etkinleştirir. Bu türden oyun yapıları, oyuncuları kurallar ve mekanikler aracılığıyla yaptıkları seçimleri sorgulamaya ve eylemlerini gözden geçirmeye iten görece muğlak bir yapıya sahiptir. Oyuncular sorgulamayı, doğrudan oyuna etki eden eylemlerini stratejik anlamda ele almaya ek olarak, bu eylemlerin felsefi ve psikolojik uzanımları üzerinde yorumlarda

bulanacakları bir anlam arayışı içerisinde gerçekleştirir. Bu anlamda aktifliğin evreleri, eylemsel olanın yanında bilişsel olana da geçmiş olur. Başka bir deyişle, oyunun hareketi içerisinde iken stratejik anlamda reaktif ve pro-aktif durumlarını derinleştiren ek bir katman olarak bedenin kendisini yansıtmasının gerçekleşebileceği bilişsel ve psikolojik yönlerde hareketin canlılaşması ve anlatının bedenleşmesi gerçekleşebilir. Oyunun başlıca özelliklerinden olan muğlak ve belirsiz sonuçlar ile bu durumsalın ortaya çıkma potansiyeli artar.

Oyun hareketinin temel birkaç mekanik üzerinden kurgulandığı Papers Please benzeri video oyunları bu kapsamda ele alınabilir. Ülke sınırlarından geçen insanların evraklarını kontrol etmekle yükümlü müfettiş olarak çalışan bir karakterin canlandırıldığı bu yorumlamalı-mekanik oyunda, çeşitli sebepler ile ülkeye girmek isteyen göçmenler ve ziyaretçiler ile kısa süreli etkileşimlere girilir. Oyun mekaniği gereği yaptığı her yanlış seçimde para cezası alan müfettiş gün sonunda bakmak ile yükümlü olduğu ailesinin ihtiyaçlarını da gidermek durumundadır. Bu anlamda süreç içerisinde çeşitli etik ikilemlere sokan oyun, oyuncuları diğer karakterler için geri dönüşü olmayan ancak kendisi için yalnızca para cezası ile sonuçlanacak seçimler yapmak zorunda bırakır. Süreç içerisinde oyuncu her geçen gün politik atmosfer uyarınca yeni kurallara uyum sağlamaya çalışırken bazı beklenmedik karşılaşmalar yaşar (Şekil 3.10).

Şekil 3.10: Papers Please- 2013 (3909 LLC).

Bazı karşılaşmalarda bir göçmen, sınırı geçmesi durumunda sıradaki kişinin kendisini zorla fuhuş yapma zorunda bırakacağını bu sebeple kötü bir hayatın onu beklediğini söyleyip o kişiyi tutuklamasını ister. Diğer bir karakter ise savaşta bütün akrabalarını kaybettiğini ve evrakları eksik olduğunu bilse de son bir umut ile bu sınıra geldiğini söyler. Oyuncunun bu durumda tek yapması gereken ve yapabileceği şey, kurallara uygun bir şekilde evrakları incelemek ve ardından gerekçeli ret veya kabul kararı vermektir. Oyun, kararı sonrasında diğer karakterlerin anlattıklarının doğru olup olmadığın veya sonuçlarının ne olduğu gazete haberleri dışında göremeyecek olan oyuncuyu kendi yorumlamalarını ve anlamlandırmaları ile baş başa bırakır. Oyunun var ettiği mekanikler aracılığıyla seçimler yaptıran ve bu doğrultuda ilerisi veya öncesi için oyunun sınırlarını aşan ahlaki ikilemlere sokan bu yapı, sürükleyici olan ve oyunun sınırlarının fiziksel etkileşimin ötesinde bilişsel duruma kadar uzandığı açık kurgular var etmektedir. Bu yol ile oyuncu edime girdiği simbiyotik ilişki sonucu kendi anlatı katmanını ekleyebilme ve içselleştirebilme imkânı bulabilmektedir. Hem fiziksel hem de bilişsel anlamda aktifliğin tüm yönleri ile deneyim potansiyeli yaratan böyle bir aracılığı mimari üzerinden incelemek mümkündür.

Mekanik aracılığı mekân üzerinden yansıtan en çarpıcı mimari projelerden biri olan Pompidou Merkezi yorumlamalı-mekanik mimarlık bağlamında ele alınabilir. Charles Jencks'in [2011] yapının mimarlık kuramcıları ve tarihçileri tarafından modern, postmodern veya geç modern gibi bir kalıba oturmadığını belirtmesi, bina kurgusunun oyun gibi bir aradalıkta yer alıp almadığını inceleme açısından önemlidir. Binayı genel itibariyle, belirli fonksiyon veya anlatı etrafında şekillenen sonlanmış bir ürün olmaktan çok çeşitli anlatılar, etkileşimler ve bir aradalıklar var etmek için mekanik aracılığını kullanan bir oyun ve oyunu sarmalayan teknik bir kabuk olarak görmek mümkündür. Bu aracılar ile iç ve dış mekânı kamusal bir alana dönüştürerek keyfi karşılaşmaların içerisinde yer alabileceği yaşanan mekânsal deneyimlerin önünü açan yapı, bu etkileşimleri mimari unsurlar üzerinden tam anlamıyla yönlendirerek kısıtlamanın ötesine geçer.

Şekil 3.11: Pompidou Merkezi, Paris- 1977 (Rogers ve Piano).

Böyle bir durumun tersine mimari elemanlar, oyunun kurallar var ederek etkileşimi ve hareketi etkinleştirmesine benzer doğrultuda daha önceden yaşanmamış eylemlerin oluşumuna alan tanıyan aracılar olarak hizmet eder. Bu sayede mimarinin mekanik aracıları, olayların beklenmedik olana açıklığını sınırlamaz. Merkez; mekan planlaması, kurgusu ve form oluşumda anlam ve yorum üretilmesine açık olan ancak yine de bunu tekil bir anlatı veya motto üzerinden üst anlatıya dönüşme tehlikesi taşımayan bir tasarım tavrına sahiptir. Var ettiği oyunsal oynamalar ve hareketler ile bedenlerin kendilerini hem fiziksel hem bilişsel anlamda yansıtmalarına imkân tanıyan potansiyel bir psiko-fiziksel altlık olarak var olur (Şekil 3.11) [Web 20, 2010]. Böylece yalnızca zevklere hitap eden bir hedonizmin ya da işlevleri karşılamak ile sınırlanan makineleşen bir mekanizmanın uçlarında yer almaz. Bu sayede yalnızca ihtiyaçları karşılamaya yönelik aracılar tasarlamak ile yetinmeyerek girdikleri simbiyotik ilişkiler ile canlı, cansız her nesnenin kendi anlatılarını ve anlamlarını da üretmelerini teşvik eden, özgürce gerçekleştirecekleri eylemler üzerinden mekânın benimsendiği yeni potansiyeller oluşturulabilir. Kısacası bu türden mekânlar, herhangi bir işlevsel dayatma olmadan yalnızca oyuncuların mekânı kendilerine göre yorumlamalarını sağlayacak mekanik aracılara sahiptir.

Böylece oyuncuların katkıda bulunduğu sürükleyici oyunsal mekân kurgularına ulaşılabilmektedir.

3.4.4. Yorumlamalı-Kurgusal Oyun ve Mimari

Oyunsal hareketin içerisine oyuncunun yorumlarının ve anlamlandırmalarının dâhil olduğu diğer aracılık olan yorumlamalı-kurgusal yaklaşım, merkezine anlatı üzerinden şekillenen aracılar koyar. Bu türden oyunlardaki kurgu oluşumu, oyuncunun anlam bütünlüğünü kendisinin kurmasını teşvik etmek üzere tasarlanan anlatı parçalarının bir altlık üzerinden aktarıldığı aracılıklar ile sürükleyici açık mekân deneyimlerini var edecek potansiyeller sunar. Araştırmacılara göre bu aracılığa sahip oyunlar, oyunsal hareketin içerisinde yer alan oyuncunun tasarımcı tarafından ortaya konulan anlatıya kendi kişisel yorumunu katmasını sağlayan teşvik mekanizmalarına sahiptir [Cole ve Gillies, 2021]. Bu anlamda anlatıyı kişiselleştirme imkânı sağlayarak ve anlatılarda bu durumu mümkün kılan muğlak aradalıklar bırakarak yorumlamalı-kurgusal oyunlar, bedenin kendi boşluğunu tanımlayabilmesi ve bu doğrultuda katılımı edimin kendilenmesi ile gerçekleştirmesi açısından aktifliğin tüm yönlerini içerisinde barındırır. Bu doğrultuda yaptıkları anket ve görüşmeler sonucunda Cole ve Gillies [2021], kurgusal olan başta olmak üzere yorumsal aracılar ile kurgulanan oyunları oynayan oyuncuların kendilerini oynama deneyimine daha fazla verdiğini ve bu anlamda sürükleyiciliğini arttırdığını ileri sürmektedir.

Avrupa gezisinden evine dönen ve evinde ailesini bulamayan bir karakterin oynandığı Gone Home oyununda anlatı öğeleri mekâna adeta serpiştirilmiş şekilde dağılmıştır. Küçük kardeşin bıraktığı notlar üzerinden oyuncu, karakteri gezideyken neler yaşandığını ve herkesin ne sebep ile evde olmadığını anlamlandırmaya çalışır. Bu yolu izlerken lineer bir hikâye akışı kullanmaktan tamamen uzaklaşan oyun, oyuncuya dilediği şekilde, sırada ve yöntemde mekânı keşfetme imkânı tanır. Bu doğrultuda oyuncu, anlatının sunduğu küçük parçaları Gone Home adlı oyunun var ettiği yorumlamalı-kurgusal altlık ile bir araya getirerek anlatıyı kendince bütünleştirmeye çalışır.

Şekil 3.12: Gone Home- 2013 (Fullbright).

Küçük notlar, ses kayıtları, altı çizili gazete parçaları veya doğrudan bulunulan mekânda gerçekleştiği anlaşılan olaylar üzerinden sürükleyici bir şekilde mekânı deneyimlenerek farklı aile bireylerinin yaşadığı durumlar anlamlandırılmaya çalışılır (Şekil 3.12). Bu süreç içerisinde oyunda, ipuçlarını keşfetme sırası veya sayısını göre oyuncunun, kendi çıkarsamaları ve yorumları üzerinden hikâyeyi bütünleştirmesi beklenir. Bu anlamda tekrar deneyimlenmeye ve sonradan keşfedilecek bağlantılar ile farklı yollarla şekillenmeye açık kurgusal yapı, oyunun anlatını zenginleştirmekle kalmayarak oyuncunun anılarında yer edecek bir seviyeye taşır. Oyunun sonunda ise hiçbir şekilde asıl anlatının ne olduğu veya süreçlerin doğru bağlantılar ile ilerleyip ilerlemediğine dair bilgiler verilmez. Çünkü oyunda asıl önemli olan amaca yönelik olarak bir sonuca ulaşmak değil, bu süreci tersine çevirerek yalnızca var olan oyunsal hareketi aktiflik içerisinde deneyimlemektir. Bu şekilde gerçek anlamda rutini kesintiye uğratarak hem fiziksel hem de bilişsel seviyede aktif bir deneyim yaşanmış olur. Bu gibi oyunlarda, anlatıların tasarımcı merkezli olmadığı bu noktada mekânın tüketilen olmak yerine yaşanan bir yer olduğu ve bedenleşebildiği görülür.

Benzer aracılık tartışmasının mimarlıkta yapıldığı düşünüldüğünde tasarlanan mekânların aktardığı mekânsal anlatıların dayatma veya tekil bir anlatı üzerinden sınırları keskin yönlendirmeler yapmadan, ancak yine de kurgusal karakterlerini koruduğu bir noktada yer alması gerektiği görülür. Daniel Libeskind'in bir yarışma için tasarladığı ve sonrasında inşa edilmeye hak kazanan Berlin Yahudi Müzesi

bağlamında yaşanan mekânsal deneyim, yorumlamalı-kurgusal yaklaşımın anlatıya yaklaşma tarzıyla yakınlık gösterir. Soykırıma uğrayan Yahudilere atfedilmiş bir anıt-müze olarak tasarlanan yapının mekânsal kurgusu, geleneksel müze yapılarındaki deneyimden hem yöntem hem de yaklaşım açısından ayrışır.

Müze yapılarında genel anlamda görülen mimarinin görece arka planda kalması veya eserleri sergileyecek şekilde mekanik aracılarını ön plana çıkarması çevresinde şekillenen tasarım yaklaşımını kullanmaz. Bunun yerine doğrudan mekânsal öğelerin temanın yansıtılmasına yönelik kurgusal öğeler olarak aracı hale getirildiği farklı bir tasarım yöntemi ile mekân kurgusunu yaratır. Benzer temalara sahip eserlerin birbirlerine yakın şekilde konumlandırıldığı ve eserlerin açıklamalarına yer veren mekanik bir aracılık oluşturmak yerine Berlin Yahudi Müzesi, müzenin temasının mimarinin kendisi üzerinden aktarılması gerektiğini düşünür (Şekil 3.13) [Web 21, 2010].

Şekil 3.13: Berlin Yahudi Müzesi, Berlin- 1999 (Studio Libeskind).

Toplama kamplarındaki Yahudilerin acılarını kapalılık, yarı-açıklık, asimetri, basıklık, zıtlık gibi mimari tasarım unsurları ile kurgusal hale getirme çabasındadır. Bu yaklaşım ile didaktik bir tavırla veya tekil olayların, durumların, bilgilerin aktarımıyla yalnızca birincil ve yüzeysel duygulara hitap etmenin ötesindeki bir

anlatı katmanına sahip müze, mekânsal deneyimin bilişsel seviyede içselleştirilebileceği ve bu sayede hatırlanabilecek kurgular yaratır. Gone Home oyununda görülen anlatının sınırlarının tam anlamıyla çizilmediği kesintili ve muğlak tavra yakın bir şekilde anlatının parçalarını bir araya getirme görevini oyunculara verir.

Bu türden yorumlamalı-kurgusal aracılıklar ile var edilen tema, deneyimleyenlerin kendi yorumlarını katacakları, parçalar üzerinden kendi bağıntılarını kuracakları bir yapıda olmalıdır. Tekil bir hikâye yerine anlatının içerisine o anda orada bulunan oyuncuların yer aldığı kesintili deneyimler var eden sürükleyici kurgular ile mekân, yaşam katmanı kazanabilir. Bu sayede deneyimler üzerinden elde edilen duygu ve düşünceler daha derin anlamlara bağlanarak hafızalarda yer edecek anılara dönüşebilir. Oyuncuya tanınan bu yorum özgürlüğü/aralığı ile detaylandırılmayan ancak genel itibariyle tanımlı temalar ve konseptler üzerinden yaşanan mekânsal deneyim, bireyler özelinde farklılaşabilme ve özelleşebilme imkânına sahip olur. Bu anlamda tüketilerek terk edilebilecek veya yalnızca uzaktan seyredilebilecek yerler olmak yerine mekânlar, anlatıların nesneler ile dolaylı etkileşimleri üzerinden hayat kazandığı, yaşanan mekânlar var etmesi ile üzerinde sorumluluk hissettiren alanlara dönüşür. Artık fiziksel deneyimin yanında anlatı ve yorum katmanına sahip olan mekân, bellekte yer edebilen anılar olarak içselleştirilebilir hale gelir ve bu sayede mekânın anlatı katmanı kazanmasıyla bellek oluşumu gerçekleşmiş olur [Ricoeur, 2006].

3.5. Bölüm Sonucu

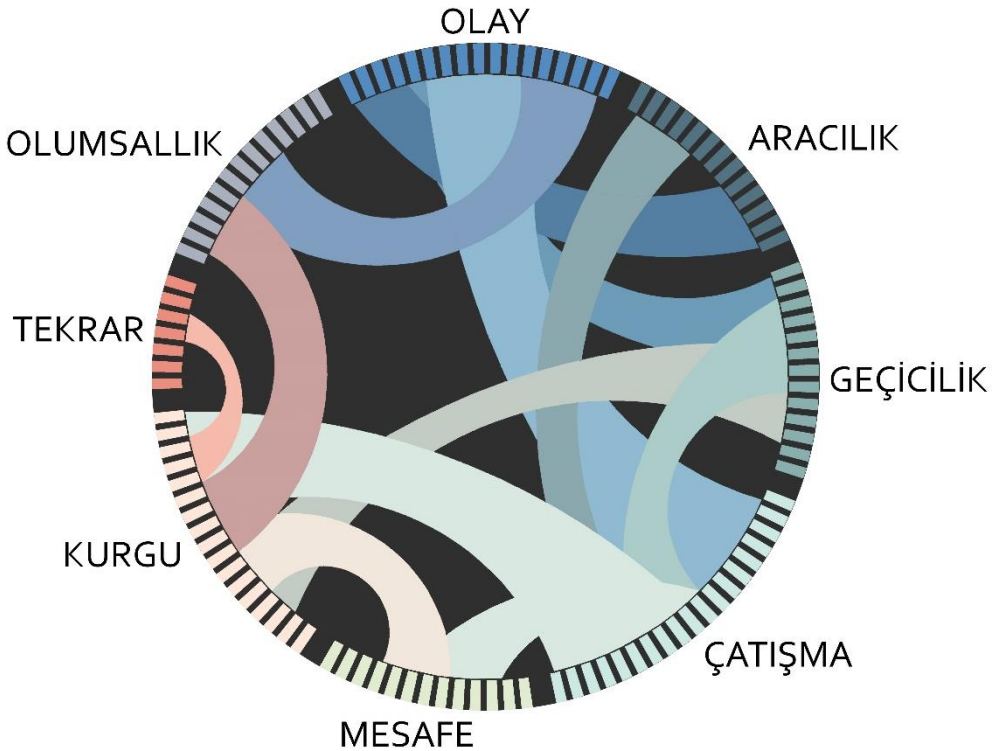
Mimarlıkta büyük bir yeri olan kullanıcının mekâna katılımı ve etkileşim olanaklarının artması tartışmasını oyun bağlamında ele alarak dışarıdan bir bakış açısı sunmaya çabalanan bu bölümde, modernizmin başından günümüze kadar gelen süreç içerisinde mimaride kullanıcının konumu anlaşılmak istenmiştir. Modern ve postmodern akımlar uyarınca tasarlanan yapılardaki mekânsal kurguları, tez kapsamında çatkısı kurulan aktif olmanın çeşitli yönleri bağlamında ele almak, alternatif bir tasarım yaklaşımı olarak oyunsal mekânın bu tartışmanın içerisine

girme gereksinimini göstermektedir. Pasiflik, salt aktiflik, reaktif ve pro-aktiflik olmak üzere dört yönüyle aktifleşme üzerinden mekânlar ele alınarak kullanıcılar başta olmak üzere tüm oyunsal etmenlerin kendi akışlarını bulabilme ve yansıtabilme potansiyellerinin varlığını görmek mümkündür. Bu anlamda oyunun sahip olduğu, oyuncuyu bünyesinde barındırdığı aracılar ile daha önceden içerisinde bulunmadığı ve bu sebeple keşfe yönelttiği tavır bağlamında benzer tasarım kaygılarına sahip mimari açılımlar yapmak mümkündür. Bu doğrultuda, tabii olan bir özneden gerçek anlamda özgür olan ve kelimenin aşınmış haliyle çoktan bitmiş şekilde ona sunulana yalnızca "katılmak" yerine simbiyotik ilişkiler sonucu kendi anlatısını var eden bireylere geçiş yapılabilir. Diğer oyuncular ile birlikte varlığını sürdürme ihtiyacı hissettiği bir mekân içerisinde ilişkiye giren oyuncular ve mekânın var ettiği oyunsallık, mekânsal deneyimi kendi yorumlarıyla yönlendirdikleri ve devam ettirdikleri kolektif bir yapı var edebilir.

Teknolojinin ilerlemesiyle sınırları dijital dünyalara genişleyen mekânın oyun bağlamında incelenebileceği diğer kesişim noktası ise dijital oyunlardır. Kullanıcılarının gerçekleştirmelerini öngördükleri ilişkilerine, hareketlerine kısacası varlıklarına yönelik aracılıklar tasarlamak ve bu altlık içerisinde gerçekleşme potansiyeline sahip etkileşimleri artırmaya çalışmak gerek oyun gerekse mekân tasarımcısının ortak çabalarındandır. Bu anlamda dijital oyunların fiziksel ve duygusal zorlukları üzerinden var edilen mekanik ve kurgusal aracılıklarının ortaya koyduğu deneyimlerin mimarlık üzerinden okumasını yapmak mümkündür. Bu sayede, oyunsal mekânların uzanımlarının mekânsal deneyime, hatıralara dönüşecek anılara, psikolojik yansıtma var edebilecek altlıklara açık aracılıklar var etme imkânların olduğu görülebilir ve bu dışarıdan bir göz ile incelenebilir.

4. MEKÂNLARIN OYUN KAVRAMI BAĞLAMINDA DEĞERLENDİRİLMESİNE YÖNELİK MODEL ÖNERİSİ

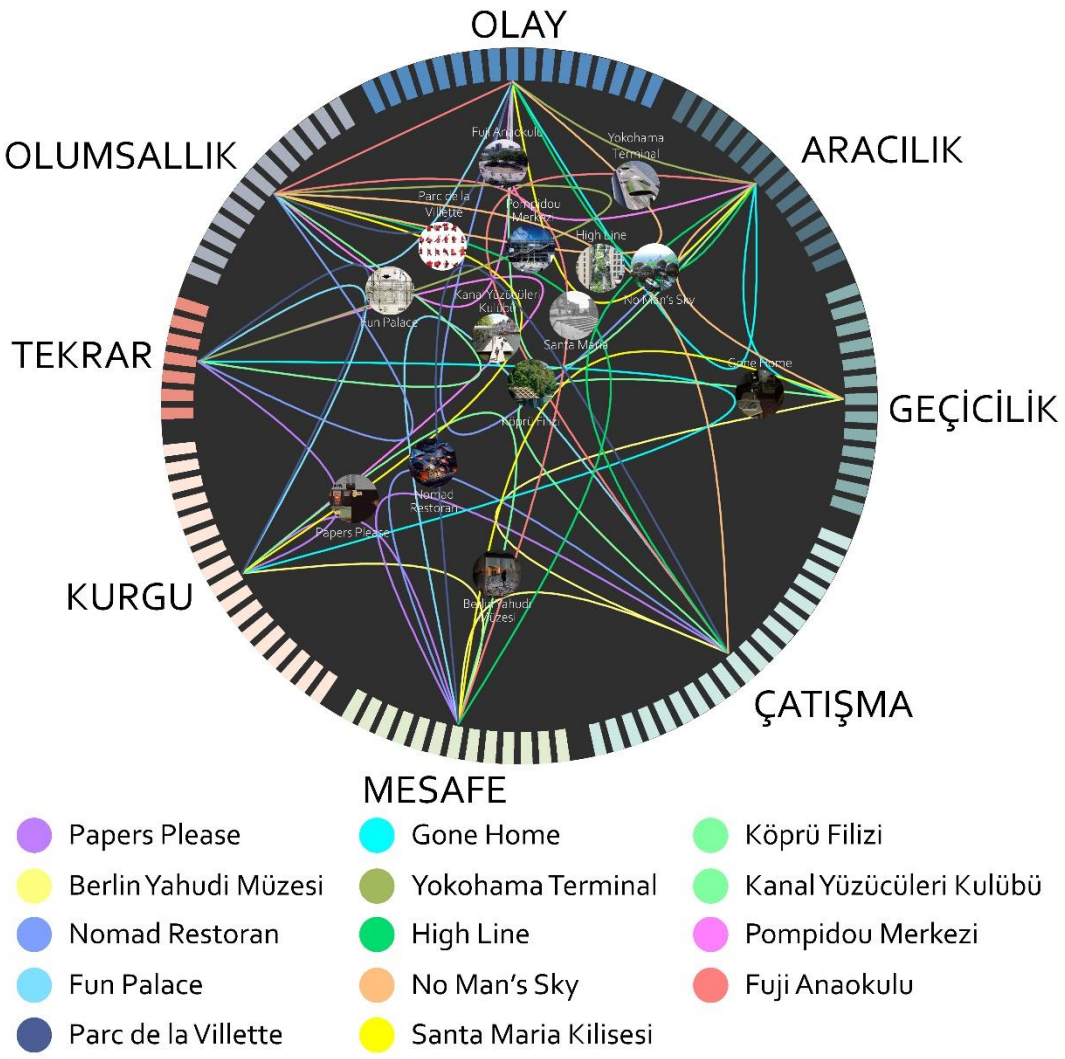
Bu bölümde, mekânsal bir okuma önerisi olmanın yanında mimarlık edimi ve tasarımına yönelik alternatif bir yaklaşım olarak görülebilecek ve çalışma bütünündeki çeşitli kültürel, sosyolojik, mekânsal, felsefi tartışmalar ile çerçeveye oturtulmaya çalışılan oyunsal mekânı değerlendirmeye yönelik bir model önerisi getirilmektedir. Oyunun özellikleri, ikinci bölümün sonuç kısmında tartışılan üst-yapısal ve altyapısal ilişkileri uyarınca ortaya koyan Şekil 4.1'deki döngüsel ağ yapılanmasındaki bütünsel bir şekilde gösterilerek diğer aşamalara yönelik bir altlık olarak ortaya konulmaktadır. Oyunsal mekânda var olan özelliklerin doğrudan ve dolaylı bağlantıları doğrultusunda görselleştirilen bu altlık, oyunun tek bir özelliği ile okunamayacak kadar çeşitli yapılara sahip mimarilerin daha özgür konumlanabilmeleri doğrultusunda özgür ve çeşitlenebilen kesişimler ve aradalıklar var etmektedir (Şekil 4.1).



Şekil 4.1: Oyunsal Öğeler Altlığı.

Bağlantıların çizgisel ve kısıtlı bir gösterim yöntemiyle aktarılması yerine bölgeler üzerinden eklemleyen model, oyunsal mekân spektrumunda oynak karakterlere sahip olabilecek örnekler için uygun bir yapı oluşturur. Döngüsel ilişkiler içerisindeki hiyerarşisiz mekânların sonlu olmayan bir sonuç gösterimini belirten modeller iki türdedir. Mekânlardan ilki olan gerçek-oyunsal mekânlar, tez boyunca devam eden tartışmalara eklemlenecek şekilde açılan ve gerçek dünyada yer alan oyunsal mekânların bütünsel değerlendirmesini sunmaktadır. Siber-oyunsal mekânları kendi içerisine dâhil eden model, çalışma sonucunda mekânların hangi anlamda oyunsal oldukları ve çizelgenin neresinde yer aldıklarının sorgulayarak öncesinde yapılan tartışmalarla gidiş gelişler yapmayı teşvik eder. Bu sayede, amaç güdümlü kurallılık ve sınırlamalardan öte etkileşimin çeşitlenmesini sağlayacak oyunsal tavırla çok yönlü değerlendirilmenin yapılmasına imkân tanır. Mimarlarının söylemleri, yapıların anlatıları ve oyunsal kavramlar çerçevesinde incelendiğinde gösterdikleri en güçlü özellikler doğrultusunda konumlandırılmıştır (Şekil 4.2).

Birbirleri ile yakın ilişkide olduğu görülen oyun özelliklerinin kendi tanımlarındaki aradalık tavrını devam ettirmeleri sebebiyle çeşitli gerçek oyunsal mekânlar arasında veya siber ve gerçek mekânlar arasında palimpsestler var edilebilir ve bu üst üste binmeler yeni oyun özelliklerinin ve kurallarının süreç içerisinde değişerek dönüşebileceği özgür bir durumsalın kapısını aralar. Yapılan tez çalışmasında dahi oyunsal tavrın sürdürülebileceğini göstererek ileride benzer bağlamlarda veya oyun özelinde olmasa da çeşitli aradalıklarda gerçekleştirebilecek okumalara, aracı ve aradalıkta yer alan bu yaklaşımın bilimsel anlamda dahi sürdürüleceği gösterilmektedir. Oyunsal mekânları sonrasında daha büyük özgürlükler sunabilmesi adına görsel sınırlar içerisinde, belirli kurallar dâhilinde, özgür bir seçimle görselleştiren oyunsal mekân modeli, her iki oyunsal mekânı bir kriz noktasında birleştirme çabası olarak görülebilir. Siber-mekânlar ile gerçek mekânlar arasında bağlayıcı bir kavramsal çerçeve olarak bu model, dijitalleşen dünyada hayatın büyük parçası haline gelen ve gelecekte kültüre daha fazla etkide bulunması beklenen sanal oyunları mimari ile yakınlaştırma uğraşı olarak görülebilir.



Şekil 4.2: Oyun Kavramını Mimarlık Bağlamında Ele Alan Oyunsal Mekân Modeli.

5. SONUÇ VE TARTIŞMALAR

Çağdaş mimarlık pratiğinde, tüketim toplumundaki imgeler tarafından dayatılan kimlik inşalarındansa artık birer oyuncuya dönüşen kullanıcıların yorum ve hayal gücünü açığa çıkartabileceği aracılıklar ile tasarlanan mekânsal kurguların önemi, deneyimin benimsenmesi ve anılarda yer etmesi bakımından büyüktür. Bu gibi yapılarda beden kendini durumsalın içinde yeniden tanımlama ihtiyacı duyduğu kriz noktasında dışa vurur ve mekânı kendilemeye başlar. Bu anlamda, etkileşimli ve paylaşımlı olma hali ile diğer türden kurgulardan ayrışan oyunları anlamak, çağdaş mimarlık pratiğine alternatif bir bakış açısı getirebilme potansiyeli doğurabilir. Amaç-sonuç ilişkisi etrafında sonuca ulaşma kaygısıyla şekillenen dünyada gerçekleştirilmekte olan mimarlık edimi, ister istemez bu yaklaşımı içselleştirerek bir ürün yaratma veya üst anlatılar ile tasarım kurguları var etme işine girişir. Hayatın rutin akışını kesintiye uğratan ayrık tavrı ile oyunun bu anlamda mimariye dışarıdan bir göz olarak sunabileceği yaklaşımlar hem mimari tasarımı hem mimari düşünceyi hem de bedeni farklı bağlamlarda ele almaya götürür.

Geçicilik, kurgusallık, tekrar ve olay karakterlerinin ön planda olması ile mimari tasarımda statükocu yaklaşımdan ayrılış olanağı tanıyan oyunsal mekân, tartışılan birçok örnekte görüldüğü gibi durağan ve son ürün odaklı, sonsuza dek sürecek, kurgusallığın bir üst anlatı oluşturduğu, hareket ve kullanım sınırları öncesinde çizilmiş mekânsal tasarım yaklaşımdan uzaklaşır. Sonuç odaklı sabitleşen tasarımları, geçicilik ve tekrar unsurlarını merkeze alarak karşı çıkar. Oyunsal mekânların kurgusallığın dayatmacı ve yönlendirici tavrını reddi, nesnelerin tüm akışa dâhil olmasıyla kurgunun sürekli olarak baştan yorumlandığı ve bu yolla değiştiği, tekrar ve olay odaklı bir yol izleyerek gerçekleştirir. Bu anlamda hareket ve yorumun uzanımları ne tasarımcı ne mekân ne de diğer bedenler tarafından çizilen bu kriz noktasında tüm yönleriyle aktiflik ve canlılık gerçekleşir. Aktif olmanın salt bir ivme kazanma ve bu hızın içerisinde çözünmenin ötesinde pasiflik de dâhil olmak üzere reaktif, aktif ve pro-aktif tavırların her birinin yer aldığı ve böylece mimarinin var ettiği anlatıyı bedenleştiren bir yaklaşımı benimser. Mimari tasarıma getirdiği bu

yeni yaklaşımlar sonuç olarak mimarlık edimi ve düşüncesinde de yeni açılımların önünü açar.

Bu yeni açılımlardan biri olarak Nomad Restoranı, Fuji Anaokulu ve Atelier Bow-Wow'un tasarımlarında karşılaşılan, malzemenin çoklu anlamlandırmalara açık şekilde kullanımı incelenebilir. Maddeyi önceden beri süregelen değişmez ve durağan bir öze sahip son ürün olarak gören ve değerini bu yöntemle var eden bir anlayışın aksine oyunsal mekânlar, malzemeyi aradalıklar üzerinden anlamanın mümkün olduğunu gösterir. Cam malzemeyi, Su/Cam Evi'nde olduğu şekliyle ideal bir maddesiz anlatının aracı olarak kullanılmak veya tamamen camın maddesel değeri üzerinden sabit fenomenolojik okumalar yapmaktan çok, şu an toplumsalı etkileyen ve etkilemeye devam edecek olan üzerinde duran alternatif bir yön ortaya koyar. Kamusal alan ve eğitim alanı arasındaki sınırların sorgulandığı, doğa ve insan ilişkisinin Batılı anlamadaki kesin hatlarının bozuma uğratıldığı, ancak bunu yaparken yine de ne tasarımcı ne de kullanıcının akışın içerisinde kaybolmadığı netlik ve körlüğün aradalığındaki bulanık bir bölgede malzemeyi anlamlandırır. Bu sayede, gözlük örneğinde olduğu gibi içerisinde yaşanılan ve bu aşırı yakınlık ile artık görülemeyecek bir hal alan mimari malzemeleri ve elemanları, oyunsal hareketin bir parçası olarak ele almak ve süreç üzerinden tanımlamak mümkün hale gelir. Mekânsal anlatının içerisine diğer her öğe gibi dâhil olan cam veya ahşap, sahip olduğu hafiflik ve saydamlık gibi roller sayesinde mekânsal bilinçdışının görülebileceği ve fiziksel bir unsur olmasına rağmen anlatıyı bedenleştirebilecek bir nesne olarak mimariye dâhil olabilir.

Oyunsal mekân düşüncesi; kullanıcı, bağlam, tasarımcı, katılım benzeri mimari tasarımda etkin unsurların değer sıralamasına göre birinin diğerinden daha fazla veya az önemsendiği sonuç odaklı hiyerarşik sıralamalarını reddeder. Üst anlatıların her şeyin önüne geçmesini önlemek adına oyuna dâhil olan her bir unsura var olduğu kısa süreç içerisinde oyunsal harekete katkı sağladığı sürece eşit değer ve mesafede davranır. Oyunun çarpıcı eylemsel yapısını oluşturan ve eylemin ortaya çıktığı kriz noktasını var eden olay özelliği, tüm unsurları bir araya geldiği ve beklenmedik olanın gerçekleştiği yeni bir durumsalların oluşumuna olanak sağlar. Varlık değerini, dünyanın hiyerarşik ve amaç güdümlü tavrını kesintiye uğratarak kazanan bu edimin, o veya bu kavram, fikir veya yaklaşımı öncelemesi içsel bir

çelişkinin oluşumuna sebebiyet vereceği gözden kaçırılmamalıdır. Bu gibi durumlarda da yukarıda görüldüğü gibi amaçsallıklar ve simülakraların etrafında yapılanan oyunlaştırmalar ve simülasyonlar meydana geldiği ve oyunun kendi yapısının kesintiye uğratmak üzere varlık kazandığı şeye dönüştüğü görülmektedir.

Kullanıcılar açısından düşünüldüğünde dünyevi sorumlulukların dışında kalan bilinçli/taktiksel hareketler ile akışa yön vermeye teşvik etme ve bu anlamda özneyi edilgen hale getiren neoliberal, modern, postmodern benzeri her türlü yönlendirmelerden uzaklaştırarak kısa süreliğine var ettiği kesinti ile bir ayrışma olanağı sağlar. Mekânın içerisindeyken artık bir oyuncuya dönüşen kullanıcı, gönüllü olarak bir araya geldikleri ve simbiyotik ilişkiler sonucu hem psikolojik hem de fiziksel olarak yansıtmada bulabilecekleri bu gönüllü aradalıkta, diğer oyuncular ile mekânı özümseyerek üzerinde sorumluluk duyar ve bu sebeple sürdürmek ister. Bu anlamda hem anlatının oyunun nesneleri ile şekillendiği yeni bir eylemsellik hem de yeni ve sürekli değişmeye açık yorumların içerisinde yer aldığı sürükleyici ve ucu açık olan mekân kurguları ortaya konulmuş olur. Alternatif olan bu tasarım tavrının başka bir potansiyeli ise mekâna ve kullanıcıya dışarıdan bir göz ile bakma olanağı sunmasıdır. Hâlihazırda çoktan var edilmiş olan ve kullanılan bir mekânın dahi nasıl çoklu etkileşimler ve ilişkiler var edebileceği veya mekânsal anlamda çoklu katmanlara sahip olabileceğine yönelik farkındalık kazandıracağı görülebilir. Bu anlamda mekânın oyun ile etkileşebilen bir özünün olduğunu bilmek, var edilmesi istenen tasarımların yanı sıra var olan yapılara da eşit derecede uygulanabilecek bağlayıcı ve aradalıkta yer alan yeni bir yöntem önerisi olarak kavramın farklı açılımlarda kullanılabileceğini göstermektedir.

Bu açılımlardan bir diğeri olarak görülebilecek mimari tasarım eğitimi ve pratiği, oyunsal olan ile birlikte mekânın algılanabileceği ve var edilebileceği yeni yaklaşımlar açısından tartışılabilir. Oyunsal olanın mekâna yansıtıldığı bir anlayışın aktarımı ön proje süreçlerinde henüz gelişmekte olan tasarımcılara radikalleşerek duyarsızlaşacağı uçlardan koruma imkânı sunar. Yalnızca kavram odaklı felsefi, sosyolojik tartışmalardan doğan ve bu sebeple mimariyi yalnızca meta-kavram ve olguların fiziksel dışavurumu olarak anlamlandırabilecek bir yaklaşımdan uzaklaştırır. Böyle bir yaklaşımın mimariyi toplumsal mekanizmanın bir parçası olmaktan ziyade yalnızca temsil aracı olarak görecek biçimsel yaklaşımlar getirebileceği ve bunların

indirgemeci bir tavır ile mimari yapıyı önemsemeyeceği daha açık şekilde görülür. Oyunsal olanı özümsemiş yeni tasarımcılar, bu konumun diğer aşırı ucu olan, mimariyi yalnızca bağlamsal ilişkiler ve teknokratik ağ yapılanmalarının son ürünü olarak gören ve nedenle anlatı ve anı olanakları göz ardı eden analitik yaklaşımın gözlüğün kendisini göstermekteki başarısızlığının farkında olur. Simbiyotik ilişkilerin var ettiği etkileşimler ile var edilecek tasarımlar oluşturma ve bu tasarımların toplumun o an talep ettiği oyunsal hareket ile uyum gösterecek şekilde değişebilen, hiyerarşisiz ve oyun yönelimli alternatif bir yaklaşım, insanı merkezden uzaklaştıran yaklaşımlara götürebilecek açılımlardan biridir.

Tasarlanacak veya tasarlanmış olsun, diğer özneler ve nesneler ile varlığını sürdürme ihtiyacı hissettiği bir mekân içerisinde ilişkiye giren oyuncular ve mekânın var ettiği oyunsallık, oyuncuların mekânsal deneyimi kendi yorumlarıyla yönlendirdikleri ve devam ettirdikleri kolektif bir yapı var etmektedir. İnsanın her türlü idealin ötesinde kendilik pratikleriyle uğraştıkları bu noktada, çoklu anlatılar var eden bir altlık olarak oyunsal mekân, oyuncaklar ve diğer tüm oyunsal unsurlar ile herhangi bir pratiğin yüceltilmesi yerine tüm nesnelerin kendi değerlerini diğerine göre öncelemeden değişme ve gelişmenin sağlandığı bir durumsal var eder. Bu türden mekânlar; katılımcı mekân, demokratik mekân gibi üst konseptlerin var ettiği yükün altında ezilme, istenen ve hiçbir zaman gerçekleşmeyecek ideali gerçekleştirmeye çabalarken kendini tüketme veya amaçsallaşma tehlikesine girmemek adına adsız kalmayı tercih ederek oyunsal olanın muğlak yapısına yaklaşmaktadır. Bu mekân; oyunun özgürlüğü, değişken kurallılığı ve kesintili aradalığı ile insanın isteklerinin oyunsal hareketin içerisinde çözündüğü bir noktaya götürür. Böylece katılaşma ve dayatmalardan sıyrılan mimari, diğer unsurları ile aynı ölçüde yer aldığı ve herhangi bir amaç uğruna gerçekleşmeden değişim gösterdiği yeni bir alternatif var edebilir.

KAYNAKLAR

Adorno T. W., (1991), “The Culture Industry”, Editör J. M. Bernstein, Taylor and Francis e-Library: Routledge.

Alberti L. B., (1966), “Ten Books on Architecture”, Michigan: University of Michigan.

Arendt H., (1958), “The Human Condition”, Illinois: University of Chicago Press.

Atelier Bow-Wow, (2008), “Architectural Behaviorology”, Marsilio: 11th International Architecture Exhibition La Biennale di Venezia, İtalya: Venedik Sanat Bienali, 14 Eylül – 23 Kasım.

Baek J., (2013), “Between Material Sensuousness and Thingness”, Journal of Asian Architecture and Building Engineering, 12:1, 1-7.

Baudrillard J., (2008), “Fatal Strategies”, Çev. P. Beitchman, W. G. J. Niesluchowski, CA: Semiotext(e).

Baudrillard J., (2020), “Simülakrlar ve Simülasyon”, Çev. O. Adanır, İstanbul: Doğu Batı Yayınları.

Baudrillard J., (2021), “Tüketim Toplumu”, Çev. N. Tutal, Ferda Keskin, İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Bener S. S., (2008), “Eski Yunan ve Roma’da Oyun ve Oyuncaklar”, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul: İstanbul Üniversitesi.

Benjamin W., (2008), “The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction”, Çev. J. A. Underwood, XIII. Bölüm, London: Penguin Books.

Boyacıoğlu C., (2020), “Steril Mimarlıklar: Neoliberal Geleceğin Temassız Mimari Tasarım Önerileri”, 2020-3 (107); 66-71, İzmir: Ege Mimarlık.

Caillois R., (1961), “Man, Play and Games”, Çev. M. Barash, New York: Free Press.

Cole T., Cairns P., Gillies M., (2015), “Emotional and functional challenge in core and avant-garde games”, Proceedings of the 2015 Annual Symposium on Computer-Human Interaction in Play, pp. 121–126, ACM.

Cole T., Gillies M., (2021), “Thinking and Doing: Challenge, Agency and the Eudaimonic Experience in Video Games”, SAGE: Games and Culture, 16(2), 187-207.

Coşkun E., (2019), “Temel Tasarım Eğitiminde Bilgisayar Oyunu Tabanlı Bir Model”, Doktora Tezi, İstanbul: İstanbul Teknik Üniversitesi.

Crawford C., (1997), “The Art of Computer Game Design”, Vancouver: Washington State University.

Deleuze G., (2004), “How Do We Recognize Structuralism?” içerisinde “Desert Islands and Other Texts 1953-1974”, Çev. M. Taormina, USA: Semiotext(e).

Derrida J., (1997), “Of grammatology”, Çev. G. C. Spivak, Maryland: Johns Hopkins University Press.

Derrida J., (2002), “Writing and Difference”, Çev. A. Bass, London: Routledge.

Doordan D.P., (2002), “Twentieth-Century Architecture”, London: H.N. Abrams.

Dursun Y., (2019), “Oyunun Ontolojisi”, İstanbul: Doğu Batı Yayınları.

Fink E., (2015), “Bir Dünya Sembolü Olarak Oyun”, Çev. N. Açа, Ankara: Dost Kitabevi Yayınları.

Foster H., (2002), “Design and Crime: And Other Diatribes”, London: Verso Books.

Foster H., (2020), “Sanat-Mimarlık Kompleksi”, Çev. S. Özaloğlu, İstanbul: İletişim Yayınları.

Foucault M., (1992), “Hapishanenin Doğuşu”, Çev. M. A. Kılıçbay, İstanbul: İmge Kitabevi.

Foucault, M. (2007) Asthetik der Existenz. Schriften zur Lebenskunst (Varoluşun Estetiği. Yaşam Sanatı Üzerine Yazılar). s. 110. Frankfurt a.M. Aktaran Han (2019). s. 83.

Foucault M., (2021), “Özne ve İktidar”, Çev. I. Ergüden, Osman Akınhay, İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Gadamer H. G., (2005), “Güzelin Güncelliği: Oyun, Sembol ve Festival Olarak Sanat”, Çev. F. Tepebaşılı, Konya: Çizgi Kitabevi.

Groat L., Wang D., (2013), “Architectural Research Methods”, New Jersey, NJ: Wiley.

Gül S., (2015), “Bir Eylem / Eğlen(ce) Laboratuvarı Olarak Fun Palace: Mekânsal Deneyim Açılımları ve Yansımaları”, Yüksek Lisans tezi, İstanbul: İstanbul Teknik Üniversitesi.

Güleç G., (2011), “Çağdaş Mimarlıkta Bağlamın Yeniden Kavramsallaştırılması Üzerine Eleştirel Bakış”, Yüksek Lisans tezi, Ankara: Gazi Üniversitesi.

Hadid Z., Gannon T., (ed.), (2006), “Zaha Hadid: BMW Central Building”, New York: Princeton Architectural Press.

Han B.-C., (2019), “Psikopolitika: Neoliberalizm ve Yeni İktidar Teknikleri”, Çev. H. Barışcan. İstanbul: Metis Yayınları.

Han B.-C., (2020), “Şeffaflık Toplumu”, Çev. H. Barışcan, İstanbul: Metis Yayınları.

Harman G., (2022). “Architecture and Objects”, Mekân Konuşmaları No:88, Bilgi Üniversitesi Yüksek Lisans Seminerleri.

Harvey D., (2019), “Postmodernliğin Durumu”, Çev. S. Savran, İstanbul: Metis Yayınları.

Hatipoğlu Ö., (2014), “Performing Objects: Folies in Bernard Tschumi’s Parc De La Villette”, French Studies Bulletin, Vol. 35.2, No. 131, 23-25.

Heidegger M., (1998), “Tekniğe İlişkin Soruşturma”, Çev. D. Özlem, İstanbul: Paradigma Yayınları.

Heidegger M., (2004), “Varlık ve Zaman”, Çev. A. Yardımlı, İstanbul: İdea Yayınevi.

Heraclitus, (1987), “Heraclitus: fragments”, Çev. T. M. Robinson, Canada: University of Toronto Press.

Hilav S., (2020), “Diyalektik Düşüncenin Tarihi”, İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

Huizinga J., (2017), “Homo Ludens: Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme”, Çev. M. A. Kılıçbay, İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Jameson F., (1991), “Postmodernism, Or the Cultural Logic of Late Capitalism”, NC: Duke University Press.

Jameson F., (2018), “Antikler ve Postmodernler – Formların Tarihselliği Üzerine”, Çev. Ö. Orhan, İ. Mavituna, Ö. Karakaş, İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

Jencks C., (2011), “The Story of Post-Modernism”, West Sussex: Wiley.

Jensen G. H., (2013), “Making Sense of Play in Video Games: Ludus, Paidia, and Possibility Spaces”, Eludamos, Journal for Computer Game Culture, 69-80.

Juul J., (2001), “Games telling stories”, Game Studies, 1(1), 45.

Karatani K., (1997), “Architecture as Metaphor: Language, Number, Money”, Çev. S. Kohso, USA: The MIT Press.

Karakuş D., (2019), “Mekânın Oyun Potansiyeli Üzerine Bir İnceleme”, Yüksek Lisans Tezi, Eskişehir: Eskişehir Osmangazi Üniversitesi.

Kay İ., (2021), “Designing Digitally-Enhanced Environments For Children's Play With Everyday Objects”, Doktora tezi, İstanbul: İstanbul Teknik Üniversitesi.

Kocabaş O., (2021), “Edebiyat ve Video Oyunlarında Mekân Bağlamında Mimari Ve Anlatı İlişkisi”, Yüksek Lisans tezi, Eskişehir: Eskişehir Teknik Üniversitesi.

Keleher R. L., (1992), “Event-Bound Architecture: A Gathering Place for the Guest People”, Yüksek Lisans tezi, Texas: Rice University.

Lefebvre H., (2007), “Modern Dünyada Gündelik Hayat”, Çev. I. Gürbüz, İstanbul: Metis Yayıncılık.

Lopes D. M., (2007), “Shikinen Sengu and the Ontology of Architecture in Japan”, The Journal of Aesthetics and Art Criticism, Winter, 2007, Vol. 65, No. 1, Special Issue: Global Theories of the Arts and Aesthetics, pp. 77-84.

Lunt D. J., (2020), “Sanctioned Violence: Dealing (with) Death in Ancient Greek Athletics”, Journal of Olympic Studies, 1(2), 32–47.

Merleau-Ponty M., (2005), “Phenomenology of Perception”, Çev. C. Smith, Taylor and Francis e-Library.

Merriam-Webster Sözlüğü, (2022) “Autotelic”, (n.d.), Online Dictionary of Merriam Webster.

Mochocki M., (2021), “Heritage Sites and Video Games: Questions of Authenticity and Immersion, SAGE: Games and Culture, Vol. 16(8), 951–977.

Morton T., (2020), “İnsan Türü: İnsan Olmayanlarla Dayanışma”, Çev. D. Dölek, İstanbul: Profil Kitap.

Nguyen C. T., (2020), “Games: Agency as Art”, New York: Oxford University Press.

Nietzsche F., (1963), “Yunanlıların Trajik Çağında Felsefe”, Çev. N. Hızır, İstanbul: Elif Yayınları.

Nietzsche F., (2014), “Tan Kızıllığı”, Çev. H. Salihoğlu, Ü. Özdağ, Ankara: İmge Kitabevi Yayınları.

Oliver M. B., Bartsch A., (2010), “Appreciation as audience response: Exploring entertainment gratifications beyond hedonism”, Human Communication Research, 36, 53–81.

Pilavcı G., (2014), "'Oyun' Kavramı ve Mimari Tasarıma Kattığı Farklı Boyutlar: Oyun Alanları Ve Oyun Mekânları Üzerine Bir İnceleme", Yüksek Lisans Tezi, İstanbul: Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi.

Rasmussen S. E., (1962), "Experiencing Architecture", Massachusetts: MIT Press.

Reinhard A., (2021), "Archeology of Abandoned Human Settlements in No Man's Sky: A New Approach to Recording and Preserving User-Generated Content in Digital Games", SAGE: Games and Culture, 16(7) 855-884.

Ricoeur P., (2006), "Memory, History, Forgetting", Çev. K. Blamey, D. Pellauer. Chicago: The University of Chicago Press.

Rilke R. M., (2010), "Seçilmiş Şiirler & Duino Ağıtları", Çev. A. T. Oflazoğlu, İstanbul: İz Yayıncılık.

Ruy, D., (2012), "Returning to (Strange) Objects", Tarp Architecture Manual (Spring):38-42.

Schiller F., (2012), "The Aesthetical Essays", Letter XII, Project Gutenberg.

Schröpfer T., (2015), "Dense+ green: innovative building types for sustainable urban architecture", Birkhäuser.

Spencer D., (2018), "Neoliberalizmin Mimarlığı", Çev. A. Terzi, İstanbul: İletişim Yayınları.

Suits B., (2012), "Çekirge: Oyun, yaşam ve Ütopya", Çev. S. Sertabioğlu, İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Şahbaz E., (2018), "Mimarlık Eğitiminde Tarihi Yapıların Öğretilmesi İçin Hiperortam Araçlarının Algısal Bir Yöntem Olarak Kullanılması", Doktora Tezi, Karabük: Karabük Üniversitesi.

Tanyeli U., (2017), "Yıkarak Yapmak", İstanbul: Metis Yayınları.

Tarkovski A., (2017), "Mühürlenmiş Zaman", Çev. M. Beyhan, İstanbul: Agora Kitaplığı.

Tezuka T., (2017), "Continuity in Architecture: A Conversation with Takaharu Tezuka", (A. Crudeli, Röportajı Yapan) URL: https://www.centoventigrammi.it/takaharu-tezuka-interview, (Haziran 2017).

Tezuka T., (2019), "Nostalgic Future", İTÜ Mimarlık Fakültesi Seminerleri (06.11.2019).

Tschumi B., (1988), “Cinegram Folie: Le Parc de la Villette”, New York: Princeton Architectural Press.

Tsukamoto Y., (2018), “Part 1: Yoshiharu Tsukamoto ‘Window Behaviorology’”. (M. Onishi, Röportaj Yapan) URL: https://madoken.jp/en/interviews/4959, (Kasım 2018).

Vella D., (2021), “Beyond agency: games as the aesthetic of being”, Journal of the Philosophy of Sport, Routledge.

Web 1, (2010), http://www.art-kingdom.com/Jean-Leon-Gerome/Solomon-s-Wall-Jerusalem-The-Wailing-Wall-354432.html, (Erişim Tarihi: 10/05/2022).

Web 2, (2021), https://news.arizona.edu/story/olympics-then-and-now, (Erişim Tarihi: 10/05/2022).

Web 3, (2018), https://twitter.com/theb1m/status/1050521699022790656, (Erişim Tarihi: 10/05/2022).

Web 4, (2020), https://archinect.com/news/article/150206369/mvrdv-s-dutch-expo-2000-pavilion-may-receive-a-second-life-after-all#&gid=1&pid=7/, (Erişim Tarihi: 13/03/2022).

Web 5, (2021), https://archbookrept.tistory.com/10, (Erişim Tarihi: 13/03/2022).

Web 6, (2022), https://wikiimg.tojsiabtv.com/wikipedia/commons/thumb/5/5e/Tokyo_Metropolitan_Government_Building_2012.JPG/1280px-Tokyo_Metropolitan_Government_Building_2012.JPG, (Erişim Tarihi: 13/03/2022).

Web 7, (1986), http://www.toyo-ito.co.jp/WWW/Project_Descript/1980-/1980-p_07/1980-p_07_en.html, (Erişim Tarihi: 13/03/2022).

Web 8, (2021), https://www.stirworld.com/think-books-and-movies-the-world-of-squid-game-an-architecture-of-oppression-excess-desire-and-savagery#gallery-13, (Erişim Tarihi: 13/03/2022).

Web 9, (2021), https://game-news24.com/2021/09/10/by-what-means-to-dunk-using-the-dunk-meter-in-nba-2k22/, (Erişim Tarihi: 13/03/2022).

Web 10, (2016), https://divisare.com/projects/326306-kengo-kuma-and-associates-erieta-attali-water-glass, (Erişim Tarihi: 13/03/2022).

Web 11, (2016), https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/d/d8/Plan_Voisin_model.jpg (Erişim Tarihi: 13/03/2022).

Web 12, (2017), https://www.dezeen.com/2017/10/02/fuji-kindergarten-tokyo-tezuka-architects-oval-roof-deck-playground/ (Erişim Tarihi: 13/03/2022).

Web 13, (2015), https://static1.cafeland.vn/cafelandData/upload/tintuc/xuhuongcamnang/2015/05/tuan-01/11-1430998754.jpg, (Erişim Tarihi: 13/03/2022).

Web 14, (2015), https://www.archdaily.com/774286/canal-swimmers-club-atelier-bow-wow-plus-architectuuratelier-dertien-12/, (Erişim Tarihi: 03/04/2022).

Web 15, (2018), https://www.arkitektuel.com/fun-palace-cedric-price/, (Erişim Tarihi: 03/04/2022).

Web 16, (2012), https://tecnne.com/arquitectura/las-folies-del-parc-de-la-villette/, (Erişim Tarihi: 03/04/2022).

Web 17, (2015), https://franklloydwright.org/site/pope-leighey-house/, (Erişim Tarihi: 03/04/2022).

Web 18, (2010), https://www.archdaily.com/59719/ad-classics-the-farnsworth-house-mies-van-der-rohe, (Erişim Tarihi: 13/05/2022).

Web 19, (2005), http://oldenburgvanbruggen.com/largescaleprojects/binoculars-01-hi.jpg, (Erişim Tarihi: 13/05/2022).

Web 20, (2010), https://www.archdaily.com/64028/ad-classics-centre-georges-pompidou-renzo-piano-richard-rogers, (Erişim Tarihi: 13/05/2022).

Web 21, (2010), https://www.archdaily.com/91273/ad-classics-jewish-museum-berlin-daniel-libeskind, (Erişim Tarihi: 16/05/2022).

Wittgenstein L., (2017), “Felsefi Soruşturmalar”, Çev., H. Barışcan, İstanbul: Metis Yayınları.

ÖZGEÇMİŞ

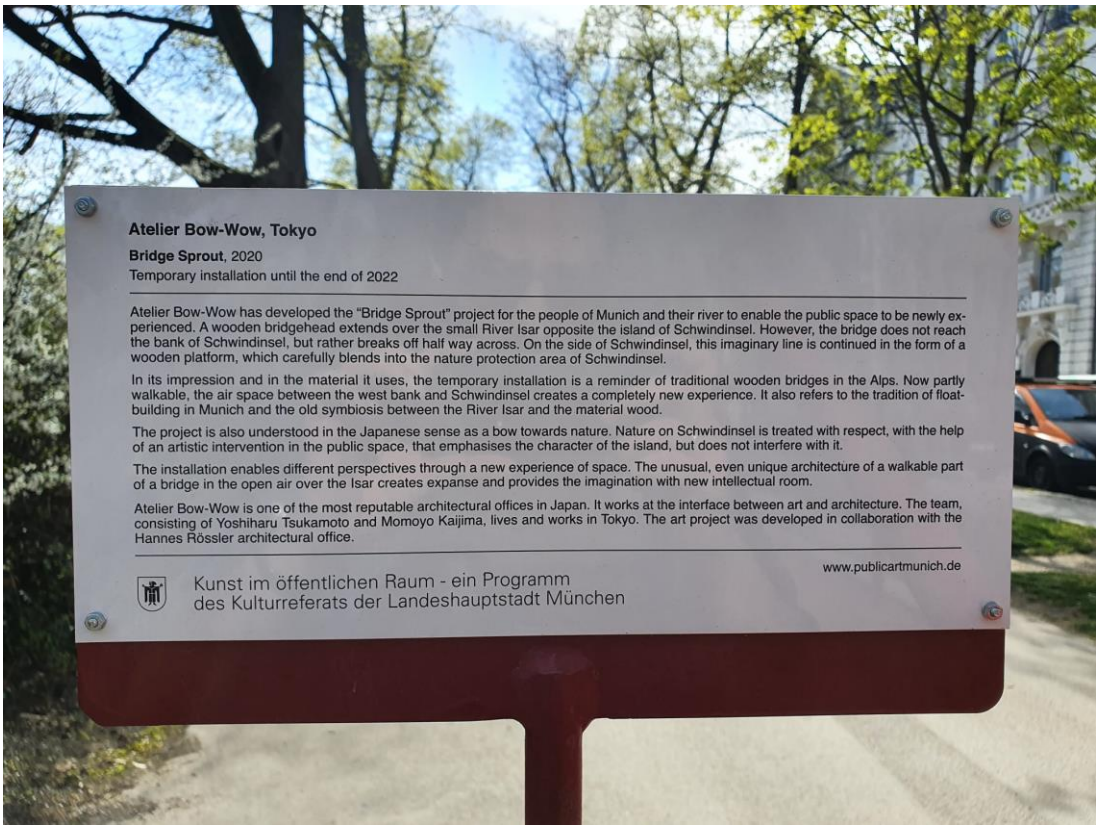
Abdullah Yasin DÜNDAR, 2016 yılında başladığı Selçuk Üniversitesi Mimarlık Fakültesi Mimarlık Bölümünü 2020 yılında bölüm birincisi, fakülte ikincisi olarak tamamladıktan sonra aynı yıl yüksek lisans eğitimine Gebze Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü Mimarlık Anabilim Dalında başladı. 2020 yılında TÜBİTAK Bilim İnsanı Destek Programları Başkanlığı (BİDEB) tarafından yürütülen 2210-Yurt İçi Yüksek Lisans Burs Programları kapsamında Yurt İçi Genel Yüksek Lisans Burs Programında bursiyer olmaya hak kazandı ve yüksek lisans tez çalışmasını bu kapsamda devam ettirmektedir. 2021 yılında araştırma görevlisi olarak atandığı RTEÜ Mühendislik ve Mimarlık Fakültesi Mimarlık Bölümü'nde akademik çalışmalarını sürdürmektedir.

EKLER

Ek A: Tez Çalışması Kapsamında Yapılan Yayınlar

Dündar A. Y., Boyacıoğlu C., (2022), “Expansive Immersive Environments: A Comparative Study between Architecture and Digital Games”, International Graduate Research Symposium - IGRS’22, İstanbul: İstanbul Teknik Üniversitesi, 1-3 Haziran.

Ek B: Açıklamalar



Ek B1.1: Köprü Filizi Projesine ait Tasarım Özeti, Münih- 2020 (Atelier Bow-Wow).