

İSTANBUL TEKNİK ÜNİVERSİTESİ ★ FEN BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

**İSTANBUL İMAJINI ALGILAMAYA YÖNELİK BİR
OYUN DENEYESİ**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Mimar Gülçin ÇUHACI

Anabilim Dalı : MİMARLIK

Program : BİNA BİLGİSİ

OCAK 2004

**İSTANBUL İMAJINI ALGILAMAYA YÖNELİK BİR
OYUN DENEYESİ**

**YÜKSEK LİSANS TEZİ
Mimar Gülçin ÇUHACI
502001120**

**Tezin Enstitüye Verildiği Tarih : 22 Aralık 2003
Tezin Savunulduğu Tarih : 16 Ocak 2004**

**Tez Danışmanı : Prof. Dr. Ferhan YÜREKLİ
Diğer Jüri Üyeleri Prof. Dr. Handan TÜRKOĞLU (İ. T. Ü)
Doç. Dr. Arda İNCEOĞLU (İ. T. Ü)**

OCAK 2004

ÖNSÖZ

Çalışmaları boyunca beni teşvik eden ve destekleyen danışmanımsayın Prof. Dr. Ferhan Yüreklî'ye, tüm yardımlarından dolayı aileme ve arkadaşlarıma teşekkür ederim.

Şubat 2004

Gülşin Çuhacı

İÇİNDEKİLER

ÖNSÖZ	ii
İÇİNDEKİLER	iii
ŞEKLİ LİSTESİ	iv
ÖZET	v
SUMMARY	vii
1. GİRİŞ	1
2. KENTİMAJİ	4
2.1. Kent	4
2.2. İmaj, Ağ ve Şemalar	9
2.3. Kent İmajı	16
3. İSTANBUL	20
3.1. İstanbul İmajı	20
3.2. İstanbul Şemaları	23
4. OYUN	35
4.1. Oyun Tanımları	35
4.2. Kültürel Yapının Devamlılığı Kapsamında Oyun	38
5. SONUÇLAR	41
KAYNAKLAR	43
EKLER	47
Ek A Kentte İstanbul Oyunu	50
Ek B Evde İstanbul Oyunu	66
Ek C Nottingham'da yapılmış bir çalışmaya birkaç örnek	82
ÖZGEÇMİŞ	87

ŞEKLİ LİSTESİ

	<u>Sayfa No</u>
Şekil 2.1 : Seâ'nın 3 "sabit" bđge fikrine yđndik şeması	08
Şekil 2.2 : Japon ve Ç'n dfabesi nde "gör me", arı anı na gel en ği zi m	14
Şekil 2.3 : Bruno Munari' nin yüzleri	15
Şekil 2.4 : Bruno Munari' nin noktaları	15
Şekil 3.1 : İstanbul' un dünya üzerindeki yeri	24
Şekil 3.2 : İstanbul' un Türkiye üzerindeki yeri	24
Şekil 3.3 : İstanbul' un haritası	25
Şekil 3.4 : İstanbul haritası nın şemal aştırma aşaması	25
Şekil 3.5 : İstanbul haritası nı niki dıfdörtgen ve orları ayıran su yd u	27
Şekil 3.6 : Tepeler üzerine kurul u kent niki yakası su yd u ile ayrılır	27
Şekil 3.7 : İstanbul' un Avrupa- Asya kıtaları	28
Şekil 3.8 : İstanbul' un kuzey-güney sınırı, Karadeniz- Marmara Denizi	29
Şekil 3.9 : İstanbul' da 5 adet köprü vardır	30
Şekil 3.10 : İstanbul' daki yerleşimyoğunluğu ve gelişimdoğrultusu	30
Şekil 3.11 : İstanbul' da yatay – dkey ilişkisi	31
Şekil 3.12 : İstanbul' a giriş kapıları	32
Şekil 3.13 : İstanbul' unli nırları	32
Şekil 3.14 : İstanbul' un 3 ana bđgesi	33
Şekil 3.15 : İstanbul topoğrafyası nın getird ğ d ğ farklılıkları	33
Şekil 3.16 : İstanbul' un güneyindeki ada lar	34

İSTANBUL İMAJIN ALGILAMAYA YÖNELİK BİR OYUN DENEMESİ

ÖZET

Kent, fiziksel ve doğal alanlarını insan tarafından biçimlendirilmiş ve sınırlandırılmış bir yapıdır. Tarihi çerçevesinde gelişen, içinde bulunduğu çağın niteliklerine göre değişen ve dönüşen canlı bir organizmadır. Kenti az müdahale edilmiş doğal alanlardan ayıran belli ekonomik, sosyal, kültürel ve fiziksel bileşenler vardır. Bu bileşenler kent ve çevre kavranmalarının sınırladıkları alanlar doğrultusunda değışkenlik gösterir. Çevre; birey merkezli düşün farklı boyutlardaki alanlar olarak ayrışırken, kent; bu alanların bazılarını kapsamakta ve sınırlandırmaktadır.

Kent, içinde yaşayan bireyin birçok işaret ve mesaj içerir. Bireyin davranışları, içinde yaşadığı çevreye bağlı olarak biçimlenir. Bu düşünceri temel kent ve kentli etkileşiminde yatmaktadır. Kent insanı, insan da kenti değıştirme ve dönüştürme gücüne sahiptir. Bu etkileşim ve bunun doğurduğu değişim bireyin kente dair bilgisi ve bilini doğrultusunda az ya da çok, dumsuz ya da dumsuz olarak gelişmektedir.

İnsan, yaşamı boyunca deneyimleri ile bulunduğu çevreye dair zihrinde görsel, işitsel, dokusal kı sacası tümduyularına seslenen izlenimler d uşturur. Bunlardan en baskın olan görsel izlenimdir. Bu görsel izlenimler zamanla bireyin zihrinde bir resim d uşturur. İnsandan insana, belli kriterler doğrultusunda değışebilecek bu resim kentin mevcut fiziksel durumlarına göre de benzerlikler gösterir. “Çevre imajı” ya da “kent imajı” olarak ele alınacak bu resim bireyin kenti nt aşdığı mesajları ve işaretleri ortaya koyar. Kent ve kentli etkileşim doğrultusunda bireyin çevresinden edindiği izlenimlerle d uşturduğu kent imajı, kente yaklaşımını belirler. Bu konuda akıl haritası' ment al mappıng kavramı doğrultusunda dünyanı farklı yerlerinde şehir plarınma, mimari, sosyoloji ve psikoloji dallarında birçok araştırma ve inceleme yapılmaktadır. Bu incelemeler kapsamında ortaya konmak istenen insanların yaşadığı çevreye dair aklındaki imajlar ve şemalardır. Bu imajlar ve şemalar aynı bölge için dahi, kişiden kişiye değışen bir resim çizmektedir. Akıl haritasında çizilen bu imajın zenginleştirilmesi, kenti nt antılması ve böylece kent bilini n artırılması bu tezin ç kış noktasını d uşturmaktadır.

İstanbul tarihi, coğrafi, topoğrafik ve kültürel durumu ile dünya kentleri arasında önemli bir yere sahiptir. Tarihi açıdan, medeniyetlerin başlangıcından günümüze kadar birçok farklı topluma ve kültüre ev sahipliği yapmıştır. Coğrafi olarak farklı kıta ve kültürü birleştiren köprü konumundadır. Bir çok şehirden onu farklılaştıran bir topoğrafya üzerine kuruludur. Ticari, kültürel ve sosyal bir çok alışverişin yapılmasına olanak veren bir su yd uyla bölünmüştür.

İstanbul kavranması ya da tanıması güç bir kendir. Sürekli artan bir kalabalık ve hızla büyüyen bir yapılaşma söz konusudur. Bunun yanında zaman içinde d uşmuş gizenli ve şaşırtıcı ortamlara sahiptir. Kente yapılan her müdahalenin bilindiğmesi ve toplumu belli ortak düşüncelerde birleştirmesi istenen ideal durumdur. Kentlinin yaşadığı çevreye dair oluşturdığı tüm bu izlenimleri kentle ilişkide d uştuğu süre boyunca d uşturduğu düşünül mektedir.

Kentin tanıtım içinde yaşayan kentli, ziyaret eden turist ve kenti yeni deneyi nemeye başlamış olan çocukları için üç ayrı kategori de yapılabilir. Bu tezde yapılmaya çalışılan yaşadığı çevreye dair bilgisi henüz gelişmemiş, kenti deneyi nemeye başlamamış bireylere – yani “çocuklara” – eğitiminin başlangıcında, ilk eğitilme amacı olarak elde alınabilecek oyun aracılığı ile yaşadıkları kenti tanıtmaktır. Çocukların oyunla eğitilme başladıkları, oyuncakları konusunda bendil ve tutucu dukları görüşleri ile kente dair çizilen şemaların bir oyun olarak hazırlanması ve çocuklara sunulması, çocukların zaman içinde kenti deneyimlerinde ve kente ilişkin geliştirecekleri bilinç seviyesinde yardımcı bir etken olabileceği incelenmek istenen durumdur. Bu araştırmalar doğrultusunda elde alınan çevre, yaşanan kenti olarak İstanbul dır.

Kentin, zihninde çizilen resminin, kentlilerin zaman içinde deneyim ve algısıyla düştürdüğü görsel bir veri olduğu düşüncesinden yola çıkarak, algılama yöntemleri ile bu resim şemalaştırılmaya çalışılmıştır. Kent içerisinde yaşayan her bireyin zihnindeki kenti farklıdır. Bu farklılıkların şehrin değerleri çerçevesinde, maksimumda kesistirmek, daha öz fakat geniş bir İstanbul imajı düştürmek bu çalışmanın çıkış noktasıdır. Kent imajının şemalaştırmanın amacı, akılda kalıcılığı arttırmaktır. Görsel hafızanın minimum veri ile, şemalardan maksimum sayıda kaydetmesi, kenti imajının maksimumda detaylanması hedefidir. Bireyin yaşadığı kenti tanıyabilmesi amacı ile yukarıda anlatılan yöntemlerle İstanbul’a dair şemalar düştürülmeye çalışılmıştır. Bu şemalar doğrultusunda bir oyun hazırlanarak amaçlanan, İstanbul’u anlatmak ve kenti tanımaya yeni başlayan insanlara, yaşamları boyunca kente dair deneyimlerinde yardımcı olmak, kente dair belirli bir bilinç seviyesinde hareket edebilme lerine de olanak sağlamaktır.

A GAME APPROACH ON THE PERCEPTION OF THE IMAGE OF ISTANBUL

SUMMARY

City is a structure formed and limited by human interms of physical and natural elements. It is a living organism that evolves through history, and changes and transforms according to the characteristics of its age. There are certain economical, social, cultural and physical components differentiate the city and the less interfered natural land. These components show varieties according to the space limited by the concepts of city and the environment. Environment; individual centered space having different dimensions, city; involves and limits some of these areas.

City contains lots of signs and messages for the individual living in that city. It is thought that individual's behavior forms in the context of his environment. This idea is based on the interaction of the city and the citizen. City has a power to change and transform the individual whereas individual also has the power to do that for the city. The interaction and the communication come through this evolves either positive or negative according to the knowledge and awareness of the individual on the city.

People constitute some visual, auditory, sensorial, impressions - affecting all senses - on their mind for the environment in their lifetime. It is thought that the visual impressions are the descent ones. These visual impression change into a picture in the mind in time. This picture differentiates between individuals where as show similarities according to the existing situation aspects of the city. This picture that we call "city image" or "environment image" - exposes the messages and the signs that city has.

The aim of this work is to richen and increase the conscious and the knowledge of the image, with the idea that the image of the city in individual's mind constitutes the way of the individual's approach towards his environment.

In this way with using certain perception methods, these images are tried to turn in to schemes. The purpose of this schemes are to remind the image in its outline, refined from its detail, in times where these images cannot be seen.

All these images form throughout the lifetime that individual interacts and experiences the city. In this part the aim is to educate the child with a game about his/her city, who doesn't know much about the environment and who hasn't start to experience the city.

With the idea that children start learning with games and they are conservative and selfish about their toys, the schemes formed from the images are turned into a game. This is thought to be the easiest and entertaining way to educate a child about his/her environment. In this way Istanbul is taken under examination.

Istanbul has an important place according to its historical, geographical, topographical and cultural situation among the other cities in the world. In historical perspective, from the beginning of the civilizations through our times, Istanbul hosted many different societies and cultures. In geographical perspective it is a bridge connecting two different continents and cultures. It is built on a topography which differentiates it from other cities in the world. It is divided by a waterway which gives opportunities to make trades on social, cultural and commercial.

Istanbul is a city hard to understand and acknowledge. There is a continuous increasing crowd and a rapid rising settlement in the city. Behind these there are lots of mysterious and surprising parts in the city. The ideal situation for a city is to make every intervention in a conscious manner and collect the society in common thoughts. To increase the individual's knowledge towards the city, some schemes are made on the image of the Istanbul. According to these schemes the aim is to prepare a game.

1 GİRİŞ

“Kent, insanın, hayatını düzenlemek üzere meydana getirdiği en önemli, en büyük fiziki ürünü ve insan hayatını yönettiren, çerçeveleyen yapıdır.

Bu yapıya biçim veren terdihleri ise, insan ve toplumlar, inancından, dininden hareket ederek belirlerler. Kent; toplumsal hayata insanların arasındaki ilişkilerle biçim veren, sosyal mesafelerin en azı olduğu, bu ilişkilerin en büyük yoğunluk kazandığı yerdir.” (Cansever, 1996)

“Kentin var oluş koşullarını tarih ve coğrafya saptar. Kentin yaşamı politik bir şemsiye altında sosyal, ekonomik örgütlenme ile içinde etkinlik yapılan mekanların örgütlenmesi dir.” (Kuban, 1998)

Kuban ve Cansever’in düşünceleri doğrultusunda kentin insan tarafından oluşturulmuş, doğal ve yapay elementlerinin kentlinin yaşam tarzına göre organize edildiği bir sistem olduğunu ve bu sistemin sınırlarının ortak sosyal, ekonomik, ve kültürel durumlara göre belirlendiği söylenebilir. Sistemde insanın ve kentin karşılıklı etkileşimi esastır.

Kent belli ortak sosyal, ekonomik ve kültürel özellikleri olan bireyleri altında toplayan bir şemsiye olduğu kadar bir sahnedir de. Farklılıkların sergilendiği, karşılaştığı, savaştığı, etkilendiği. Kent çok renklilidir. “Güdü dünün ayakta kalması” prensibi ne gördüğü bu organizmada farklıların birbiri yoketmeden bir arada yaşayabilmesi için ortak bağlayan ortak semboller olması ve yaratılmasıdır. Semboller üst bir kimlik oluşturmasını, kentin sahiplenilmesi sağlar.

Rapaport’a (1977) göre insanlar çevreye dair okumaları doğrultusunda hareket ederler. Bu nedenle de “dil”in anlaşılması esastır. Bu durum yeni tasarlanacak elementler ve durumlar için geçerli olduğu kadar mevcut çevrenin ve bilginin anlaşılması için de geçerlidir.

İnsan kenti değiştirirken, kentin yapısı da insanın yaşamını dönüştürme gücüne sahiptir. Kentlinin çevresiyle ilişkileri doğrultusunda zihinde yaşadığı çevreye dair oluşturduğu bir resim vardır. Kentin dinamik yapısı ve değişen göz önünde bulundurulduğunda bu resim farklı koşullar altında değişebilen fakat ana teması

sabit olan şemalar ve sembollerden oluşmaktadır.

Bu tezin amacı kentin insanın zihninde oluşturduğu resmin zenginleştirmek, kentin taşıdığı mesajları kentliye aktarmak ve insanın kenti algılamasını kolaylaştırmaktır.

Vernon'un (1973) dediği gibi insanın nereye ve nasıl bakacağını bilmesi, ya da neyi aradığını bilerek objelere bakması algıda seçiciliği artırır. Bu esastan yola çıkarsak kentliye kentin resmini aktarmak kent ve kentli etkileşimine bir parça katkıda bulunabilir.

Bu doğrultuda kente dair oluşturulması hedeflenen şemalarla insanın kenti dönüştürmeye başlamadan eğitimin insanın yaşadığı çevreye ilişkilerini, etkileşimlerini ve çevreye yaklaşımını daha bilinci kılacağı düşünülmektedir. Eğitimin oyunla başladığı fikrini kabul e duruma yaklaştığımızda evi ve mahallesi dışındaki bir çevreye hakimiyeti olmayan çocuğaiğinde bulunduğu sistemin tanımlamak, geleceğe yönelik çevresi ile ilişkilerini geliştirecek, etkinliklerini kolaylaştıracaktır.

Schulz'a (1971) göre insanların boşlukta hareket edebilmesi için yönlendirme (oryantasyon) ihtiyacı vardır. Hayvanlar doğuştan sahip oldukları içgüdü ve önsezileri doğrultusunda hareket ederken, insanlar nereye yönelmeleri gerektiğini öğrenmelidirler.

Bu doğrultuda birinci bölümde "Kent İmajı" başlığı altında kentin tanımlanarak, çevre ve kent ilişkisi kısaca ele alınacak, kentin alt kümelerini oluşturan çevre bileşenlerinden bahsedilecektir. Bunu devamında imaj tanımı yapılarak, algı yöntemlerinden bahsedilecek ve bireyin çevresine dair algıları doğrultusunda zihninde oluşturduğu resim üzerinde durulacaktır. Kent imajının algısı ve grafik incelemelerde şema oluşturma yöntemleri ele alınacaktır.

İkinci bölümde önceki bölümde kent imajı üzerine ortaya konan yöntemler yaşanan kent İstanbul üzerinden incelenecektir. İstanbul imajı, bu imajın algılanmasındaki zorluklar ortaya konarak, İstanbul'un içinde yaşayan her kentli için ortak olan değerleri üzerinden saptanan imajlar ve bu imajların şemalaşmış halleri incelenecektir.

Üçüncü bölümde oyunun tanımı yapılarak, kültürü devam ettiride bir araç olarak, oyun ve kültür ilişkisi üzerinde durulacaktır. Oyunun insan yaratıcılığını geliştirdi etkileri, çocuğun çevresini oyunla deneyimlediği düşüncesi ve tutuculuğundan kaynaklanan koruyucu eğilime oyunu ve oynadığı sendeler boyunca koruyarak kültürü sürdüren bir araç, bir eylem olması fikrinden bahsedilecektir.

Sonuç bölümünde ise, kent imajı üzerinden düřtürölen tüm bu řemalar dođrutusunda, kentliyi kente dair bilinçli kılmaya, kenti deneyimlemeye başlamamış bireylerden çocuđu eğitme amacı, İstanbul üzerine tasarlanan oyun arıatılacaktır.

2 KENT İ MAJİ

2.1 Kent

“Başkenti Eutropia d antopraklara girdiğinde yd cu, geniş ve dalga dalga bir yayla ya dağılmış, aynı büyüklükte, pek farklı olmayan, bir değil, birçok kent görür. Eutropia bunlardan biri değildir, bu kentlerin tümü birlikte Eutropia dır; yalnız bir tanesinde oturulur, diğerleri boştur; sıraya bindirilmiş bu. Nasıl, arlatayım Eutropia sakinleri üzerlerinde müt his bir yorgunluk hissettiklerinde ve kişilerin artık mesleğini, akrabalarına, evine ve sokağına, borçlarına, seahlanacak ya da seahladığı kişilere katlanamadığı gün, kentin tüm nüfusu boş ve yeni gbi orada onları bekleyen, herkesin değişik bir meslek, değişik bir eş bulacağı, pencereyi açtığında değişik bir manzara göreceği, akşamları vaktini başka şeyler, başka arkadaşlıklar, başka ded kodularla geçireceği komşu kente yerleşmeye karar verirler. Genel görünüşü ya da eğ ni, su ydları ya da rüzgarları açısından biri ötekinden biraz farklı görünen kentler arasında taşına kadar yenilenir böylece yaşamları. Toplum yapıları çok büyük refah ve yetki farklılıkları üzerine kurulduğundan, bir işlevden diğerine geçiş neredeyse sarsıntısız dur; çeşitliliğ sağayan, değişik işlerin çokluğudur; öyle ki birinin yaşamı süresince daha önce kendisinin dmuş bir mesleğe döndüğü nadiren görülür..” (Calvino, 2002)

Kent en gelişmiş durumu ile etik bir insan birliğdir: etik ve toplumsal nitelikli bir ekotopuluktur (Bookchin, 1992).

Deniray’a göre kent, türlü gereksinimleri karşılayan kuruluşları bulunan, nüfusu ve konut fazla yerleşim merkezi ” (Deniray, 1994).

Kent, insanların d uşturduğu, insan hayatını yönlendiren ve çevreleyen fiziksel bir yapıdır. Kentin bir sistemi vardır. Bu sistem doğal elementlerin, inşa edilmiş elementlerin ve insanların organizasyonundan d uşur. Bu organizasyonun geniş çapta sınırlayıcıları vardır. Bu sınırlar çoğunlukla kentlinin kültür, sosyal, ekonomik ve fiziksel benzerlikleri ile d uşturulur. Cansever’e göre kentler, insan ilişkilerinin üst düzeyde tutulduğu “yapı aları”dır.

Her kentin kend i çeri sinde bir düzeni vardır. Bu düzen kentlinin var etti ğ i, organi zma d arak ad andırabilece ğ i mi z canlı ve d i namik bir yap ının süreklili ğ i ni sa ğ layan bir durumdur. Kar ma ş a, çeli ş ki ve burl ar ın kar ı ş ı ğ ı bir kaos g i bi ku la ğ a d um suz ge len, fakat her kad i k ortamda d u ğ u g i bi kend i ğ i nde de bir sistem bar ınd ı ran bir durum

“İ nsan çevresi, i nsan ın hareket, i ş i skan, çe ş i tli k ulti r d e ve sosyal ili ş ki l er, üreti mv. b. aktivite leri ni çevreleyen mekan d arak; tamamen yapay kentler ve köy l erden, yerleş me etki d arlarına, kırsal d arlara ve –u aş ılabilir- d e değ me ni ş doğaya kadar “de ğ ş ken karakter l er” göst erir” (G i kson, 1971).

Kenti n i nsan tarafından organi ze edil mi ş bir sistem d u ğ u kabul üle düşünmeye baş larken, kenti n alt grubu d arak çevre tan ı m ı na da burada yer ver meli yiz. Kent fi z i ksel, sosyal ve k ulti r d el b i le ş en l erle s ı n ı r l ı belirlenmi ş tani n h i bir d andır. Kent çevresi n kat m an l ı r ı ndan bir i ni, daha s ı n ı r l ı hal i ni d u ş tururken, bazı çevre kat m an l ı r ı da kenti n alt küme leri ni d u ş tur maktadı r.

Çevre nesne l er ve i nsan l ar ve burl ar ın sı ralı etkileş i m leri aras ı ndaki bir d zi ili ş ki d r. Çevre ni n bir str ulti r ü r ü vardır, rast ge l e düzenlenmi ş şey l er de ğ i l d r (Rapaport, 1977).

İ t t d son i a (1960) göre çevre 7 b i le ş enden d u ş an bir e k d g i k sistem d r:

1. d i g sal (percept ual) : birey leri n d ı nyayı deneyi m l em e ş e k l i, i nsan l ar ı ve çevreyi +ili ş kil endiren bir mekanizma.
2. anlamsal (expressive) : ş e k l i n i , reng i n i , dokunun, kokunun, sesi n ve sembolik anlamlar ı n i nsan l ar üzerindeki etkisi
3. estetik değ er l er (aesthetic values) : k ulti r ü n i , topl umun estetik değ er leri
4. adaptasyon (adaptive) : çevre ni n yardı m ı d u ğ u ya da yasaklad ı ğ ı aktivite leri n kapsam
5. katılı m sal (integrative) : çevre tarafından k d ayl a ş t ı r ı l m ı ş ya da yasaklanm ı ş sosyal grup l an m al ar
6. enstrüment al (instrumental) : çevre tarafından sa ğ l anan araç l ar ve eylemler
7. tüm bu b i le ş en leri n genel e k d g i k ili ş ki leri (general ec d og cal i nte r r e d ati on sh i p).

Law l on l a (1970) göre ise çevre 5 b i le ş enden d u ş an bir e k d g i k sistem

1. birey (i nd i dual)

2. fiziksel çevre (physical environment) : coğrafyanın oluşturduğu tüm doğal özellikler, iklim davranış kılavuzları ya da sınırlayan tüm insan yapımı özellikler, ve çevrenin doğal kaynaklarını kapsıyor
3. kişisel çevre (personal environment) : davranış kontrolünün önemli kaynağı olan insanlar – aile arkadaşlar, dostlar ve bunun benzerleri.
4. Öncelikli kişisel çevre (suprapersonal environment) : kentlinin kişisel karakteristiklerinden doğan çevresel karakteristikler, yaş, sınıf, etnik köken, yaşam tarzı ve benzeri spesifik karakteristikler.
5. Sosyal çevre (social environment) : sosyal öncelikler ve kurumlar.

İki araştırmacının da farklı maddelerle anlatıyor gibi görüldüğü çevre bileşenleri ortak noktalarda birleşmektedir. Ortak olan her ikisinde de insandır. Çevre birey bazında oluşan, bireyin farklı sosyal ve kültürel ilişkileri ile belirlenen bir yapıdır.

İttel son ve Lawton'un görüşleri doğrultusunda kent ve çevre kavramlarını biraz daha açmak gerekir. Çevre insanı esas alarak etrafında oluşan tüm fiziksel ve ruhsal alandır. Doğanın oluşturduğu topoğrafya, insan tarafından inşa edilmiş fiziksel çevre ve insanın duygu ve düşünce boyutunda oluşturduğu ruhsal durumlara göre çevrenin sınırları değişkenlik gösterir.

Kent de ise durum farklıdır. Kentin tümü fiziksel, doğal ve ruhsal yapıların arasına kültür kavramı girer. Kent insanı bireyin dışına çıkaran, toplulukları ortak paydada birleştiren, sınırları biraz daha katı bir yapıdır. Breyselliğin alt noktada tutan, bireyler arası ilişkilerle oluşan ve gelişen bir yapıdır. Cansever'in de daha önce değindiğimiz düşüncesi içinde olduğu gibi kent insan ilişkilerinin üst düzeyde tutulduğu yapılarıdır. Kentin kendi içerisinde oluşturduğu bir düzen vardır. İnsanı etkileyen ve insandan etkilenen bir yapı.

Bu bağlamda "insan ve çevre etkileşimi"nin farklı boyutları mevcuttur. Çevre, insanın zihninde oluşturduğu belli sınırlar çerçevesinde farklılaşmaktadır. İnsanın zihninde anlatılar yükleyerek birbirinden farklı kıldığı çevreleri anlatılabilmek için kullanılan çevre tanrıları kendi içerisinde dört alt kategoriye ayrılabilir.

Brindil çevre, mahremiyet alanı olarak adlandırabileceğimiz, "insan merkezli" belli bir yarıçapı olan alandır. Bu alan bireyin içinde kendini güvende hissettiği, etrafındaki tüm insanlarla ve nesnelerle arasındaki mesafeyi tanımlar. Sınırlarını hem fiziksel hem de sosyolojik, psikolojik ve kültürel durumlar belirler.

İkinci çevre insanın etkileşiminde olduğu birinci insanlar ve nesnelerle oluşturduğu çevredir. Sosyalleşmenin arttığı, “insanı birey oluşturan” fiziksel anlamda çıkaran, “ale” olarak tanımlanabilecek toplumun bir parçasını oluşturan alandır.

Üçüncü çevre ise, belli sosyal, kültürel, ekonomik durumların yanı sıra fiziksel ve doğaya ait elementlerin birleşimindedir, içinde birey olarak insana ve insanların oluşturduğu topluluklara dair bir çok verinin bulunduğu alandır. Bu alan içindeki tüm elementler birbirleriyle etkileşim halindedir. Kent olarak adlandırabileceğimiz bu alanda insan kenti, kent de insanı dönüştürme gücüne sahiptir. Bireyin güvenliği, ve mahremiyetini, belli kurallar dahilinde niretümüne indiren bu düzen bu tezde ele alınan çevre kavramına en yakını tanımlı olmaktadır.

Dördüncü olarak belirtilebilecek çevre tüm bu alanları kapsayan, daha geniş tanımlı, evrene, tüm canlı ve cansız nesnelere dair bilgilerin toplandığı çevredir.

Bu dört çevre katmanına ülke, kıta, dünya gibi coğrafi, kültürel ve ekolojik sınırlamalarla belirlenen alanlar dahil edilebilmektedir. Fakat buradaki insanın yaşamı boyunca en belirginden, fiziksel verimsel boyutta onu en çok etkileyen alanlar esas alınmaktadır.

Bu düşünceler doğrultusunda Steadın şematik çevre analizi, konuya en uygun yaklaşımı sunmaktadır. Stead (1965) bölgeselliği –burada çevre olarak ele alınan alan- 3 bileşene ayırır.

1. Bölgesel Birim: Birey etrafında kültürel olarak sınırlanmış fiziksel mekan.

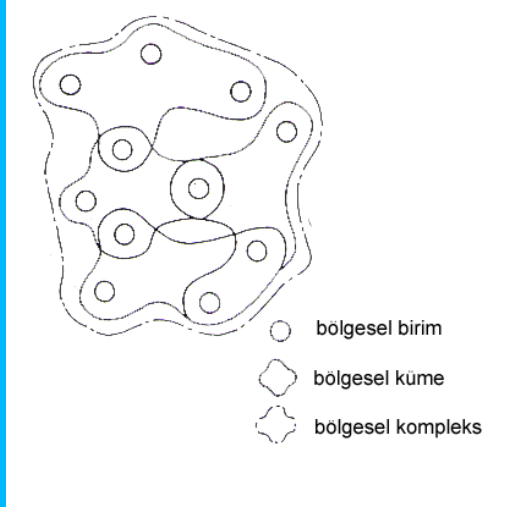
Bireyin etrafında oluşturduğu, sınırları insan boyutları ile belirlenmiş güvenlik alanı olarak tanımlanabilir. Bu bölgede sadece bireyin kendisi vardır. İkinci bir insanın geçmesi geçerli değildir. Her insanın kendi mahremiyet alanı mevcuttur.

2. Bölgesel Küme : Sıklıkla ziyaret edilen bireyleri ve onlara ulaşan yolları kuşatan bölgesel küme.

Bu bölge bireyin yakın çevresi ile ilişkide bulunduğu, gündelik hayata sıkı sıkıya bağlıdır ve buradaki insanlardan oluşmaktadır. Ev, okul, iş, arkadaşlar gibi yakın ilişkilerden ve bunlara ulaşan bağlantı yollarından oluşur. Kentin bir alt kümesi olarak da düşünülebilir.

3. Bölgesel kompleks : Bireylerin etrafındaki fiziksel alan ve bu alanları birbirine bağlayan kümeleri tamamı. (Şekil 2.1)

Şekil 2.1 Stead'ın 3. Bölgesel kümesini burada kent olarak tanımlayabiliriz. Bireyler, yakın çevreleri, onlara ulaşmakta kullanılan bağlantı yolları ve tüm bu bağlantıların her bireyi içine dâhil eden ayrı ayrı kümelerinin bütünü.



Şekil 2.1 Stead'ın 3. "sabit" bölge fikrini bu şema ile anlatıyor.

Parsons ve Tassinary'nin (2002) makalesinde Lewin'den (1936) yapılan alıntıya göre 'Her bilişsel psikolojik çalışmaları tüm durumları, insanın ve çevrenin konumunu göz önüne almak zorundadır. Bu, insanı ve çevreyi bir durumun benzerleri her bir parçası olarak sunmak için gerekli yolları ortaya koyar. İkisini de içeren bir psikolojik terim mevcut değildir'.

Lewin'in de belirttiği gibi insan ve çevre birbirleriyle etkileşimleri içinde ayrı ayrı bir bütünü oluşturan, birbirinden bağımsız olmayan parçalardır. Birinin psikolojisinden bahsederken diğerini göz ardı edemezsiniz ama ikisini de birleştirip x diyemezsiniz. Fakat bu bütünü anlamaya ya da anlamaya yönelik psikolojik çalışmalar yetersiz kalmaktadır.

Yine Parsons ve Tassinary'nin (2002) makalesinde Damasio'dan (1994) yapılan alıntıya göre 'insan beyni ve vücudun geri kalan bölümü ayrılmaz bir organizmayı oluşturur. Bu organizma çevreyle bir grup oluşturarak birbirini etkiler. Bu etkileşime yalnızca beynin değil, yalnızca vücuttur. Akıl, deri, lenf, fizyolojik operasyonlar sadece beyinle değil, yapısal ve fonksiyonel birleşimlerle tanımlanır: Zihinsel fenomen ancak çevresi içinde hareket eden organizmanın bağlamında bütünüyle anlaşılabilir. İnsanın psikolojik yapısı ortaya konarken bunun çevreden bağımsız yapılabilişimi mümkün değildir'.

Kent toplumunun karmaşık yapısı kentin fiziki karmaşıklığına da yansır. Sosyal ve ekonomik ilişkiler yapılanmış bir çevre gerektirir. Kent kullanıcısına yönelik en önemli bilgilerin pek çoğu görseldir. Kent sel tesislerden faydalanmak için önce bunları tanıması gereklidir (Perring, 1994).

Tez kapsamında “İnsan Çevresi” terimini insan hareketini, işi, konut alanlarını, dinlenme ve etkileşim alanlarını – kasaba ve köyleri, küçük yerleşim alanlarını, kırsal ve ulaşılabilir değemiş doğayı anlatmak için kullanılacaktır. Bu çevre genel olarak boşlukta insan tarafından modifiye edilmiş bir fiziksel ve fiziksel dıya tanımlanır.

Norberg-Schulz yeri varduşun en önemli parçası olarak tanımlamakta ve yer kavramını mekan ve karakter kavranlarıyla açıklamaktadır (Schulz, 1980). Mekan, birçok şekilde ele alınmakla birlikte, iki ana grupta incelenebilir; üç boyutlu geometri olarak mekan ve algısal mekan. Üç boyutlu geometri olarak tanımlanan mekan somut elemanların oluşturduğu mekandır, algısal mekan ise insanın çevresiyle kurduğu ilişkiyle ortaya çıkmaktadır” (Bahtiyar, 1997).

Tüm bu tanımlardan ve yorumlardan varılan nokta kentin, kentli tarafından oluşturulmuş, fiziksel, sosyal ve kültürel dıgularla sınırları çizilmiş bir organizma olduğudur. Kentte organizma dememizin nederi kentli ile etkileşim halinde dundu ya da dumsuz gelişen, bireyi etkileyen ve müdahaleden etkilenen bir yapıda olmasıdır. Oduğı gibi kalır. Her gün, her an değışme açıktır. Bu noktada üzerinde durulması gereken kent ve kentli ilişkisinde, kentlinin yaşadığı yeri nasıl gördüğü, algıladığı ve müdahalelerinin ne kadar bilinci olduğudur.

Her kenti içinde yaşayan ya da yaşamayan kişinin zihninde oluşturduğu bir resim vardır. Tüm duyuara hitabeden fakat görsel yönü kuvvetli olduğu varsayılan bir resim. Bu noktada kentin zihninde çizdiği resme yönelikmeden önce, bu resmin nasıl oluşturduğuna dair bilgi verilmesi uygun görülmüştür.

2.2 İmaj, Alg ve Şemalar

İmaj, insanın zihninde çizdiği, belli bir duruma ya da duyguya yönelik resimdir. Atıldığı yer veya zamandan bağımsız, akıldatutulmuş görüntüler olarak kabul edilir. İmaj ve imge sözcükleri iki ayrı sözcük gibi görünse de genel olarak aynı tanımlara sahiptirler. İmaj İngilizceden çevrilerek dilimize yerleşmiş ve imge sözcüğü ile aynı anlamı yüklenerek kısmen yeri ne geçmiştir.

Cevi zdi'ye göre i maj dış dünyadaki nesnelerin zihinsel resmi kopya ya da tasarımı; gerçek ya da gerçek dışı bir şey ya da dünyanın zihindeki tasarımı; var olan şeylerin zihinde d uşan sureti; resimsel niteliğ d antasımı zihni duyusal bir niteliğ, ya da dış dünyada var olan bir şeyin kopyasını, duyusal uyarıların yokluğunda meydana getirmesi sürecini ürünü d an zihinsel nesne (Cevi zdi, 2000).

Berger'e (1999) göre i maj, yeri den yaratılmış ya da yeri den üretilmiş görünümdür. İ maj ilk kez ortaya çıktığı yerden ve zamandan –birkaç dakika ya da birkaç yüzyıl önce- kopmuş ve saklanmış bir görünüme ya da görünümleer düzenidir.

Cevi zdi ve Berger'ın tanımlarındaki ortak nokt a i majın, ait d duğu görüntünün ya da d aynın i majın zihinde d uşt uğu zamanda ortaya çıkmasıdır. Görüntüler, d aylar ya da fiziksel algıya dayalı durumlar meydana geldiğ anda d abild eği bi, sonra da insan zihninde i majların d uşabilmesini sağlar. İ maj bire bir gerçek durumun yansıması değildir. Kişiden kişiye ve her kişiniğ de bulunduğu fiziksel ve ruhsal koşullara göre değışkenlik gösterir.

Berger'a göre her i majda bir gör me biğ i ni yatar. Fotoğrafçının gör me biğ i ni konuyu seçişinde yansır. Ressamın gör me biğ i ni, bez ya da kağıt üstüne yaptığı i nlerle yeri den canlandırır. Her i majda bir gör me biğ i ni yatsa da biri majı d gl ayışımız ya da değ erlendirişimiz aynı zamanda gör me biğ i ni nize de bağıdır (Berger, 1999).

Bu çalışmada “zihinsel resmi ya da “i mge” kavramları yeri ne kullanılacak i maj, dış dünyada var olan nesnelerin nesneler ya da onları hatırlatacak duyular mevcut d masa bile zihinde d uşt urulabilecek bir görüntüsü d arak kabul edilmektedir. Zihinde biri mgerinin d uşması, algı sonucunda d abileceğ i bi, daha sonra bir algı düşünmek, çağırıştırmak, bir şeyi i mgelemde kurmak yd uyla da d abilir (Cevi zdi, 2000).

İ majın tanınması doğrultusunda ilerlerken karşımıza çıkan ilk durum algıdır. Herhang bir duruma yada nesneye, karşı geliştird eğimiz zihinsel resmin d uşması belli bir d glama sürecine tabidir.

Yaşadıkları nızı n, deneyimleri nizi n (okuduklarımız, gördükleri nizi, hissettikleri nizi vb...) tümü hayatınığ de zihni nizde izler bırakır. Bu izlerden en kuvvetli si görsel d arıdır. Berger'a göre gör me konuşmadan önce gelmiştir. Çocuk konuşmaya başlamadan önce bakıptanımıyı öğrenir. Biz çevreleyen dünyada, kendi yeri nizi görerek buluruz ... Düşündükleri nizi ya da inandıkları nizi nesneleri görüşümüzü etkiler. Yalnızca baktığımız şeyleri görürüz. Bakmak bir seç me edimidir (Berger, 1999).

Görme, idrak ve algılama süreçlerini insanın bilinç seviyesi doğrultusunda işlem gördüğü düşünülmektedir. Berger'in de dediği gibi görme eylemi bir seçim doğrultusunda oluşur.

Algılamada seçiliğin doğal sonucu idrakeredipler oluşur. Dünyayı kendi istek, amaç, beklenti ve değerleriniz doğrultusunda "görürüz." Bir konuyla ilgili görülüp duyulabilecek her şeyi değil, aralarından bazılarını, seçerek, algılayız. Bir şeyi hatırlarken, akla otomatik idrakeredip anlam, değer ve inançları içeren yerleşik çağrışımlar gelir. Bu çağrışımlar, geniş ve karmaşık anlamları kestirme yoldan özetleyerek ifade eden stereotipik bir resimdir. Stereotip beklentiler doğurur ve algılamada çarpıtmaya yoldan açar: gerçeklik, beklentiler çerçevesinde ve beklentileri doğrultayacak biçimde seçilerek ve yorumlanarak algılanır (Ger).

Algı kişiden kişiye, içinde bulunduğunuz an koşullara ve ortamlara bağlı idrakeredip farklılık gösterir. Yaş, kültür, fiziksel ve ruhsal vb... gibi birçok durumun etkisi altında farklılaşır. Farklı insanların algısal özellikleri, ilgileri ve bireysel kişilik faktörleri ile bağlı idrakeredip farklıdır (Vernon, 1973).

Algıyı beyinde işleyişini, süreçlerini Vernon şöyle anlatır:

Algısal işlenimini incelemesi için yapılan birçok deneyde öncelikle insanın bakarken "orada bir şey olduğu"nun, etrafından, fandan farklı bir durumda olduğunun bilindiğinde olduğu saptanmıştır. Bir sonraki aşamada bu gözlenen "şey" yavaş yavaş bir şekle dönüşmeye başlar; önce sınırları (konturları), sonra esas iç özellikleri, sonra rengi ve parlaklığı algılanır. Bunun sonunda da sınıflandırma ve tanımlama işlemi başlar (Vernon, 1973).

Vernon'un tanımladığı bu süreç biraz daha açarsak insan, belli geometrik formlardaki, sınırları belirgin, basit görüntüleri öncelikle algıladığı öne sürülebilir. Bu düşüncenin çıkış noktası gözlenen nesnenin ya da durumun önce sınırlarından algılamaya başlanması. Bir şeklin dış hatları zihinde belirginleştikten sonra, detayları incelemeye başlanmaktadır. Gözlenen şeyi tam idraker tanımlayabilmek için yapılan bir sonraki işleminde onu zihindeki sınıflandırmasını yaparak, karşılaştırmalı en yakınındaki yeri bulmaktır.

Objeleri formlarını ve şekillerini algılayabildiğimiz zaman tanımlayabiliriz. Bir objeyi tanımlayabilmek için önce asıl elemanlarını algılamamız gerekmektedir, detayları daha sonra gelir. Bir objeyi önce sınırları, formu, ve şekli ortaya konmalıdır.

Birşeyi güçlü algılasak, ya da sık sık algılasak, görüntüye aşındıktan doğan bir zihinsel imaj d uş turuz. Bu zihni nızdeki resim gibidir. Orijinal algıdan hemen sonra bu imaj açık, canlı ve detaylı d udu ğ u için onu “akılın gözü” ile inceleyebilir, gördüğümüz anda algılayamadığımız detayları da hafızamızda tazelerip fark edebiliriz (Vernon, 1973).

Hayatımız süresince algıladıklarımızı zihni nızde, imaj olarak görsel veriler bıraktığı düşünül mektedir. Bu imajlar, algıladığımız görüntülerin nesnelerinin yada durumlarının birebir aynısı değild irler. Belli sürelerden ve zihinsel işlemlerden geçerek d uş urlar. Zihin görüntüleri şemalaştırma, sembol haline getirme, kendince hafızada kalıcı kuvvetlendirme d i birtakım işlemlerden geçirmektedir.

“İmaj, zihinlerdeki çağrışımlar, hisler, tutumlar ve izlenimler ile bunların d u n h u / d u m s u z değ erlendirmelerinden d uş ur; akla gel en özet-resim ya da sembolik anlamdır. Bir ürünün teknik özellikleri ne d u r s a d u n, sembolik anlam, teknik özelliklerinin nasıl algılandığını ve rakipleri arasındaki terdihleri etkiler. Sembolik anlam pek çok unsurdan ve bir nesnenin ü l k e r i n benzerleriyle ya da rakipleriyle kıyaslanması ndan d uş an bir bütündür. Bu unsurlar birbiriyle ilişkili olarak zihinsel bir ağ d uş turur ve birbirlerini etkilerler. Bu zihinsel ağ ya da imaj d ç ü l e b i l i r. Ve bu d ç ü n h e r i m a j ın nasıl değ iştiril e b i l e c e ğ i hakkında fikir verir” (Ger, 1991).

Ger’in düşünceleri doğrultusunda, imajın gerçek görüntüyü birebir yansıtmaması özelliğ i n i ğ i n d e b u l u n u l a n f i z i k s e l v e r u h s a l d u r u m l a r ı n y a r a t t ı ğ s e m b o l i k i f a d d e r l e o r t a y a k o n d u ğ u k a b u l e d i l i r. Ve sonuçta d uş an sembolik ifadeler ve arada geçen işlemler d ç ü l e b i l i r n i t e l i k t e d i r l e r.

İnsanların algıladıkları, zihinde kalıcı d a c a k l a r ı ş e k i l d e i m a j d uş turmak amacıyla şemalaştırılabilir. Bu şemalar, imajın basitleştirilmiş hali olarak algıya k d a y l a ş t ı r ı l d ı r b i r d e b ü r ü n e b i l i r l e r. Bu şemalaştırma işlemleri ğ i n ç e ş i t l i y ö n t e m l e r s ö z k o n u s u d u r.

Etrafımızdaki detayların ve nesnelerin zihni nızde d uş turdukları görüntü, zamanla at ü m d e t a y l a r ı n d a n a r ı n ı p, b e l i r s i z l e ş m e y e b a ş l a r. Fakat kaba hatları uzun süre akılda kalır. Kaba hatların görüntünün algısı süresinde yapılan ilk işlemler ortaya çıktığı düşünül mektedir. Bu işlemler fiğür ve fon kavramlarıyla açıklanabilmektedir. Fiğür ve fon görüntü üzerinde zihnin yaptığı bir işlemdir. Görüntünün renk ayrımlarına ve parlaklık değışkerliklerine bağı d a r a k s ı n ı r l a n d ı r ı l m a s ı d a r a k a ç ı k l a n ı r. Vernon’a (1973) göre, kontürlerin algısı objelerin parlaklıkları arasındaki keskin geçişlere ve arka fona bağıdır. Fiğür rahatça algılanabilen, görülebilen ve akılda kalan parçadır. Fon daha siliğ detayları belirsiz ve arkada kalan parçadır.

Bir şehir silüeti ile konuyu örneklendirmek istersek, gözlemci şehre bakarken önce ufuk çizgisi ile yer çizgisini netleştirir. Bunun en kolay yolu gözlerini kısarak görüntüdeki renk tonlarının kesin hatlarla ayrıldığı çizgiyi belirlemektir. Şehrin ufuk ve yer çizgisini çizilebildiği zaman, yavaş yavaş bu iki çizgi arkasında kalan fonu ve aralarında kalan yükseltileri ve açıklıkları incelemeye başlar. Detayların algılanmaya başlaması ile birlikte zihinde sınıflandırma ve tanımlama işleni de başlamış sayılır.

Bu işembir adı môt eye götürülerek ortaya çıkan figür belli geometrik formlara veya şekillere indirgenerek şemalştırılabilir.

Şemalar imaj yerine, imajlar da gerçek görüntüler yerine kullanılabilirler. Şemalar görüntünün ana karakterini yansıtan en basit halini oluştururken, imaj daha çok veri ile ayrırtıl andırılm ş durumu ortaya koymaktadır.

İmajın insanınyönlendrebildiği ve kendinden birşeyler kat abildiği zihinsel görüntüler olduğu varsayılmaktadır. Bu nedenle imajların belli bilinç artışları ve yönlendirmelele zengileştirilebileceği ve geliştirilebileceği düşünülmektedir. Bunun ilk adımı olarak imajları, algıyı kolaylaştırıcı şemalar haline dönüştürmek ve bu şemaları bireye aktarmak mümkündür. Bu bilgi doğrultusunda bireyin, nereye bakması gerektiği, nasıl görebileceği ya da gördüğünü nasıl hafızasında tutabileceği, ve gördükleri arasında ilişki kurabilme yönünde bilgilendirmesinin danaklı kılınabileceği düşünülmektedir.

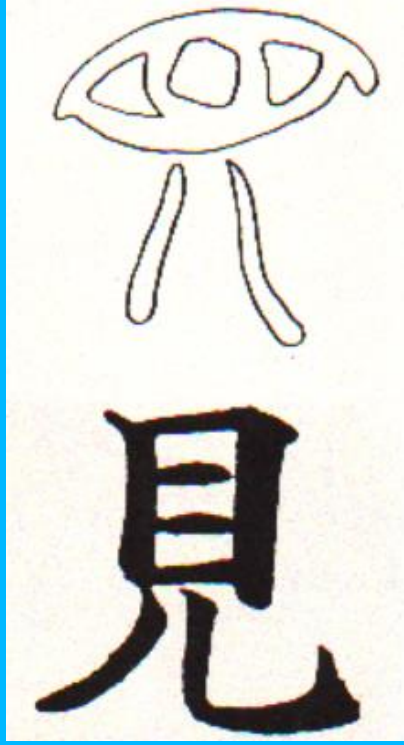
Bu noktada bu tezde yapılması amaçlanan figür ve fon kavranmaları üzerinden hareketle bu iki kavram iki farklı boyutta ele alınmaktadır. Bir üç boyutlu objeler arasındaki görsel algı farkında figürün ve fonun yeri. Diğer ise iki boyutlu bir düzlemdeki durum

Birindil durumda, üzerinde durulan konu gerçek görüntüler üzerinden bir algılama süreci sonunda, zihinde yapılan işlemlerde figürün ve fonun, görüntü üzerinden oluşturularak zihinde bir imajın çizilmesi dir. Bu imajın ikindil durumda kağıda aktarılabilmesi için asal geometrik formlara indirgenerek şemalştırılabilmesi mümkündür.

Şemalar düşünceleri, imajları ve görüntüleri mümkün olan en basit yolla insana aktarmak için bu çalışmada kullanılan yöntemdir.

Asıl görüntünün ya da düşüncenin yerini alan sembdik arlatımtakrilerinde kullanılan figürler, bu çalışma kapsamında yapılması hedeflenen şemalararreferans verebilmektedir. Buralara bir örnek Çin ve Japon yazımdilinde kullanılan “görme”, “görmek” ya da “görüş” anlamına gelen şekil, kökerinde bir çift bacağı olan bir

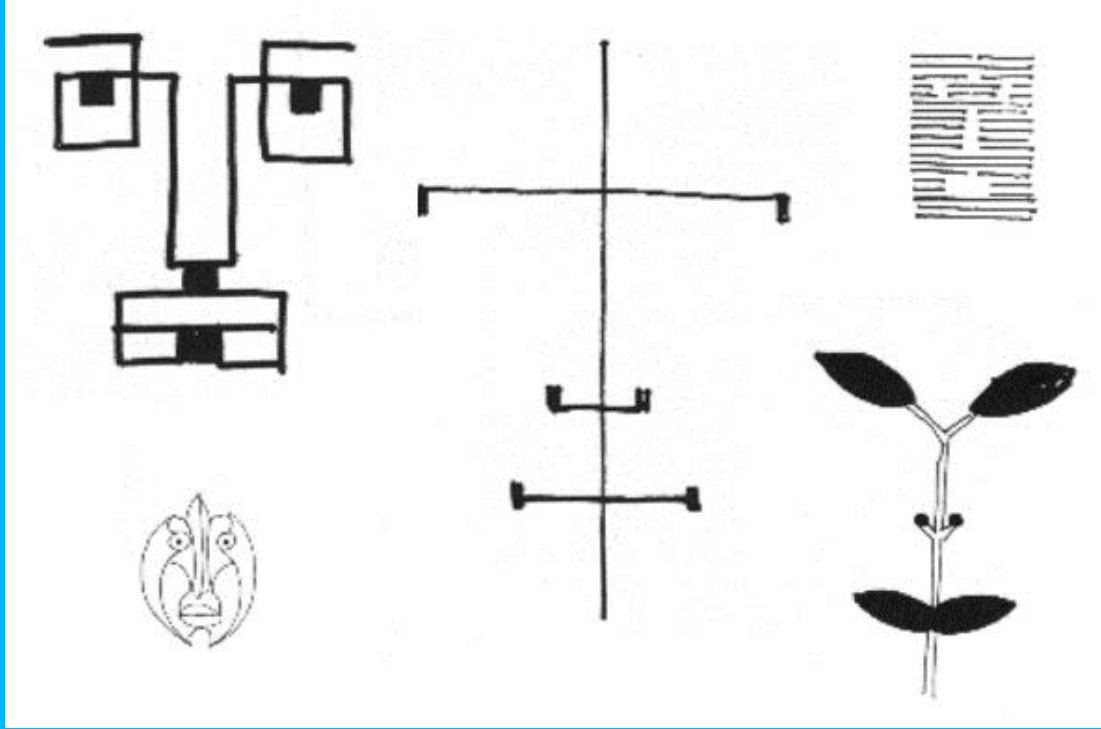
gözden t ürenmiştir. Bacaklar hareket hâlindeki görsel algıyı ifade etmektedir (Şekil 2.2) (Thid, 1997). Düşünce çizi me aktarıldığında gör meyi anlatmak için göz ve hareket halinde gör meyi ifade etmek için de bacaklar çizilmiştir. Bu düşüncenin bir yazı tipindeki karşılığı da bu resmin bir şematizasyonu olarak dğlanabilir.



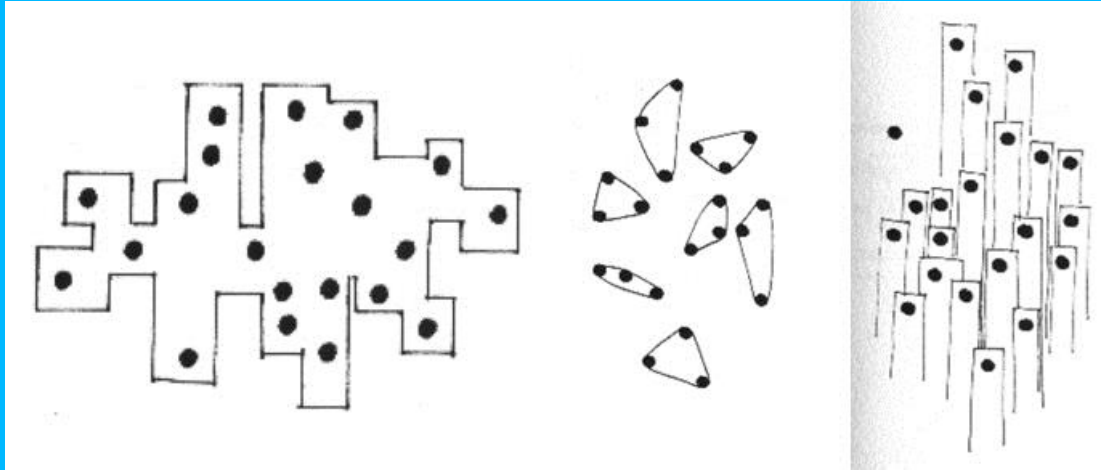
Şekil 2.2 Japon ve Ç n d fabeli nde “gör me”, “gör mek”, “gör üş” anlamlarına gelen çizi m

İtalyan tasarı mcı Bruno Munari düşünce n i ya da ifadesi n i sadel eştilmesi üzeri ne çalışmalar yapmıştır. Tasarı nı n ve genel çalışmalar ını çocuklar üzeri nde yoğunlaştırmıştır. Munari’ n i farklı çizgilerle yüz tasarımı nı, detaydan arınmış düşüncel eri n farklı ifadesi ne örnektir. (Şekil 2.3) Yüzler görüntü üzeri nde bir takım çizgilerle sadel eştilerek, detaylarından arındırılmış fakat bir yüzde dması esas öğeleri belirterek d uşturulmuştur. Bu çizimlerden orı nca vardır. Hepside aynı nesnenin “yüzün” anlamı i çin kullanılabilir m ektedir ve hepsine de bakıldığında bu çizimin bir yüz d duğu anlaşılabilir m ektedir. Bu mantığı verdğ iz bir insanın, bu tarz bir çalışma yaptıktan sonra, bir yüz çizmesi i stediğ izde, neleri vurgulaması, yüzü yüz yapan asıl elemanların neleri d duğu bilgisi n i aktardığınız i çin size bir yüz çizmesi n i, bu bilgileri almadan önceki çiziceğ yüzden daha ifadedi dacağ düşünül m ektedir. Bu örnekle vurgulanmak i stenen, görüntünün sadel eştilmesi n i, akıldakalırlığı nı arttırılacağ düşüncesi dır. Detaylarından arındırılmış, belirli geometrik formlara dönüştürülmüş fikirler, tekrarı kdaylaştırmaktadır. Bir yüzün yatay ve düşey çizgilerle çizilmesi, yüzü ifade eden göz, ağı z ve burnun çizgilerle gösterilmesi, çizimi kdaylaştırmaktadır.

Munari' nin ayrıca "Right of Fancy" adlı kitap d arak ı kard ı ğ başka bir alıř ması nda tasarı mcı , yir nibir noktayı farklı şekillerde ilişkilendirerek, çeřitli i mğ lar d uř tur maktadır. Kitabın sonunda rastgele d zıl mıř noktaları boş bırakarak okuyucuya kend i mğ larını d uř tur t maktadır. (Şekil 2 4)



Şekil 2 3 Bruno Munari' ni nyüz leri



Şekil 2 4 Munari' nin noktaları. Sd: şehirdeki en popüler mağazalar, ort a her blok ta 3 saki n, sa ğ ayrılmıř nokt a gökde er leri n arkası nda yüksel en ay.

Munari' nin bu alıř maları bir düşünce ni en basit şekilde ka ğ da dökümesi ne ve aktarı l masına iyi birer örnek d uř turdu ğ u düşünölmektedir. Bu ızı nherden her bireyin ı karı nı n farklı d masına ra ğ men, ufak i pu ğ ları ile düşünce ni temel de aynı daca ğ ı kabul edilmektedir.

2.3 Kent İmajı

“ ..Pentesilea da saatlerce yürür, kentin ortasında mısırsın yoksa halâ dışında mısırsın arıyamazsın. Alçak kıyıları bataklıkların içinde kaybolan bir göl gibi Pentesilea ovanın içinde eriniş, çorbaya benzeyen bir kent; kilometreler boyu genişleyip yayılıyor çevreye: gür çayırıların içinde, tahta perdeler ve küçük teneke çatılar arasında sırt sırta vermiş olduk binaları var. Zaman zaman yd kenarında, dışeri dökülmüş bir tarak gibi ince uzun cepheleriyle alçaklı yüksekli yapıların kalabalıklaşması, kentin ilmeklerini o noktadan sonra sıklaşacağı anlamına geliyor diye düşünürsün. Braz daha yürürsün, başka boş alarlar, sonra atdı ve depd arla pas renginde bir dış mahalle, bir mezarlık, atlıkarıncalarıyla bir panayır, bir mezbaha çikar karşına: kelleşmiş kırların benek benek açıldığı yerlerde kaybolan, yıkık dökük dükkanların sıralandığı bir yd dan geçersin.

Rastladıkları na: “ Pentesilea ya nasıl gıdlir?” diye sorduğunda, elleriyle geniş bir daire çizerler, hiçbir anlam veremezsin: “ Burası” ya da “ Daha ileride” veya “ Bütün burad ar” dahası “ Tam ters tarafta” anlamına gelebilir.

“ Kent” diye ısrarla sorarsın.

“ Bz her sabah çalışmaya geliyoruz buraya,” diye cevap verir bazıları, ötekiler: “ Uyumaya dönüyoruz buraya biz,” derler.

“ Peki yaşadığınız kent?” diye sorarsın.

Bazıları kollarını çapraz yönde havaya kaldırıp çeşit çeşit evlerin ufuktaki opak yağının göstererek “ Orada bir yerde dmalı” derken, ötekiler sivri çatılarıyla arkanda duran bir haydet kenti gösterirler.

“ Fark etmeden geçti mihi acaba?”

“ Hayır, biraz daha ilerleersen.”

Dış mahallerinin birinden öteki ne geçmeyi sürdürürsün böylece ve Pentesilea dan ayrılma vakti gelir çatır. Seri kettten çıkarak sokağı sorarsın: çevreye süt rengi lekeler gibi yayılan dış mahalleri bir bir geçersin, gece olur; bazen tektük, bazen birçok pencerede ışık yanar.

Bu kırık dökük çevrenin bir kıvrımında ya da bir çukurunda saklı, kente daha önce de gelmiş birini tanıyıp anımsayabileceği bir Pentesilea var mı, yoksa Pentesilea sadece kendisinin dış mahallesi de, merkezi her yer mi, anlamaktan vazgeçmişsi ndir.

artık Şimdi seri yi p bitiren soruyla daha da daralır iğn Pent esile e n n dış ında bir dışarı var mı? ...” (Cal vi no, 2002)

Cal vi n o nun bu öyküsünde, kenti d uşt uran insanl ardır. Yaşadıkları ortam iğnde oturdıkları binalar, yaptıkları işler, birlikte d udukları insanl ar her seferinde değışmektedir. Fakat topluluk, birarada hareket halinde d udukları iğn, vard udukları her yeri yer orları n kentidir. Her yeri yeri n ayrı biri m a jı vardır ve bu yerilik duygusu iğnde hareket ederler. Her i m a jı da yi ne kendileri d uşt ururlar çünkü kent dedikleri ortam orları a vardır.

İnsanlar evlerini kendi tarzlarına göre yani kafalarındaki i m a jlara göre biçimlendirirler. Aldo Van Eyck i n “ev küçük bir şehir, şehir de büyük bir evdir” der. Her insan şehri, evi gibi kendi m a jı na ve kendi boyutlarına göre şekillendirmek ister.

Bu çalışmada genel görme ve algılam a eylemlerinden farklı olarak, gözlenilen bir nesne değil çevre dıacaktır. Çevrenin i m a jı ile, b d gesel alg yöntemlerini açıklayarak, kent i m a jı nın d uşum süreci ve geliştirme yöntemi üzerinde durulacaktır.

Vernon i n algı nın psikolojisi üzerine geliştirdiğ düşünceleri e i ncel emeye başlarsak çevre nesneden farklı olarak yaşayan, etkileşimli bir d emandır. Gözlenilen alan çok genişir ve her zaman sadece görüş açısı i çerisinde kalan al andan fazlasıdır. Bu nedenle algılam a süreci geniş bir zaman dilimine yayılır. Bunu yanında kentte yaşayan her insan iğnde kenti n algısı ve bunu sonucunda yarattığı i m a j farklıdır. Fakat her insanın kişisel i m a jları nın yanında, şehri n fiziki koşullarına referans veren ortak i m a jlar da söz konusu d abilir. Bu ortak i m a jlar şehri n genel karakterini ve değışkerlik göstermeyen yönünü ortaya çıkarır.

Kentler hızla büyüyen nüfusları ve bu nüfusla birlikte yoğunlaşan yapıları ile karışıklı al anları haline dönüşm ekt edirl er. Metropdleşen bu al anlarda birey varlığını sürdürmek ve yd unu bulmak iğn kentte kendine belli işaretler belirler. Yukarıda bahsettiğ niz kenti n değışkerlik göstermeyen, ana karakterini d uşt uran yapılar bu işaretleri d uşt urmaktadır. Bu işaretlerin çevreleri ve bireyin deneyim i ile birleşen algı z i hinde kentsel i m a jları d uşt urur.

Kentsel i m a jları n bir parçası d an zihinsel haritalar ‘mental mapping’ konusunda dünyanın pek çok kentinde çeşitli çalışmalar yapılmaktadır. Bunların başlangıç noktası, bir kenti n farklı bölgelerinde oturan ve iş, okul, arkadaş toplantıları gibi bir dizi faaliyet iğn hergün farklı noktaları a hareket eden insanları a, kentten zihirl erinde ne kaldığını ortaya koymaları nı sağlamaktır. İnsanların zihirl erindeki resimleri

kağıda dökmelerini sağlamaktır. Bunun her insanın içinde bulunduğu fiziksel, kültürel ve sosyal duruma bağlı olarak nasıl algılandıklarını görmeyi sağladığını düşünülmektedir.

Bunlara bir örnek Nottingham'da yapılan bir çalışmadır. İnternet üzerinden yürütülen bu çalışma kapsamında bir grup insandan, sürekli yaşadıkları yerlerin hafızalarındaki haritalarını çizmesi istenmiştir. Daha sonra çalışmayı düzenleyenler internetten gelen haritalar üzerinden, sabahın erken saatlerinde haritada çizili yerleri bulmaya çalışıyorlar. Yapılan haritalara birkaç örnek EK C bölümünde yer almaktadır. (<http://art.rtu.ac.uk/mentd/mentd/maps.htm>)

Akil haritası üzerine yapılmış bir başka çalışma farklı bir biçimde New York'da ortaya konmuştur. Bağlımsız bir grubun kenti içinde yürüttüğü bu çalışma kapsamında yaptıkları, şehrin belli noktalarına ait fotoğraflar çekerek oyuncuların bu noktaları bulmalarını sağlamak. Oyuncu elindeki kartta, kentin herhangi bir noktasından çekilmiş fotoğrafta yer alan binayı, mekanı ya da objeyi bulmak için şehirde dolaşmaya gönderiliyor. Fotoğrafda yer alan mekanı bulduğunda yapması gereken burası ile ilgili bir hikaye yazmak. Bütün yazılan hikayeler toplandığında bundan kentle ilgili bir büyük metin oluşturuluyor ve basılıyor. (http://www.gowab.com/psygeocon/pgc_index.html)

Bu tez kapsamında, bu yöntemin dışında kentin mevcut, bireyden bireye değişmeyen ana karakterleri üzerinden bir inceleme yapmak esastır. Kenti içinde yaşayan, yeri yaşamaya başlamış ya da sadece ziyaret etmekte olan insana, nerede ve nasıl yaşadığına bakmaksızın tanıtmak amaçtır. Bu tanıtım gözden kaçan noktaları fark ettirmek kadar, öğretmeyi de amaçlar. Önem verilen nokta kenti kentliye öğretmektir.

Çalışmanın genel yaklaşımından biri insanlara nereye ve nasıl bakmaları gerektiğinin gösterilmesini algıyı kolaylaştırmaya yardımcı dacağı düşüncesi dir. İnsanların baktıkları görüntüde bir beklentilerinin oluşması, neyi görmeleri gerektiğini farkında olmalarına ve gözleri ile onu aramalarına neden olabilir. Fakat aslında aynı insanı içinde algılanan ortamın aynı maddeyi düşündürmektedir.

N. Wener çevrenin en iyi, çok geniş bir “ilgili kişiye mesajlar” topluluğu olarak tasavvur edilebileceği görüşünü ileri sürer. Wener’in düşüncesi nden yola çıkarsak kentler işaretlerle doludur. Kullanıcıya şehir içindeki yaşamla dair pek çok mesaj verirler. Birey bilindiği ya da bilinçsiz bu mesajlarla hareketlerini, işini ve hayatını düzenler. İşaretler insanın tüm duyularına yöneliktir. Fakat görsel algı her zaman ağırlıktadır.

Yürekli'nin (1977) bir çalışmasında Carr'dan (1967) yapılan bir alıntıya göre "Çevre daha insanın kavrama kapasitesinden daha fazla bilgi içerir".

Lynch'e (1960) göre kentli hiçbir zaman sadece gözlemi değildir. Diğer katılımlarıyla birlikte durumun bir parçasıdır.

İnsanlar, yaşadıkları çevre ile ilgili bilgileri, önceki bilgileri ile de ilişkili olarak, basitleştirilmiş biçimlerde biriktirirler. Bu bilgiler, kişilerin zihinlerinde, çevre ile karşılıklı etkileşim sonucu oluşturdukları şematik bir yapıya yerleştirilirler. Bu fiziksel çevrenin "genelleştirilmiş bir zihinsel resmi", ya da "kişinin zihninde taşıdığı şematik bir çevre haritası veya modeli" olarak tanımlanan bu yapı, yani "bir yerin imajı" hiç değilse bir ölçüye kadar, temsil ettiği çevreye benzer (Kaplan, 1973).

Kente dair zihinde oluşturulan her resim deneyimlere ve ya kısa süreli algılara dayanır ve insanı yönlendirir. İnsanın çevre içinde davranışları, geliştirdiği çevre imajına dayanır. Çünkü "insan, çevre imajı ile, çevreden edindiği bilgileri yorumlayarak, etkinliklerini düzenler" (Lynch, 1960).

Yürekli'ye (1977) göre "Çevre imajının algılarımızı organize etmek, görsel ve mekansal bilgileri kodlamak, yapıyı kurmak ve saklamayı sağlamak ve gördüğümüz şeylere tepkimizi düzenlemek görevleri vardır". Çevre ile kişisel deneyimimizin özel yönlerini tanımamızı, seçmemizi, kaydetmemizi ve saklamamızı sağlayarak, bu şematizasyonlar ardı ardına algı ile oluşturduğumuz sürekli gerçeği kurarlar. Gözlem ve çevre arasındaki iki yönlü etkileşimde bir aracı model olarak imaj, aynı zamanda stil ve bireysel zevkleri açıklığa kavuşturmaya yardımcı olur. Sembolik anlamı ile iletişimi yorumlama ve anlamlandırma için temel başvurma sistemidir" (Burnette, 1974).

İnsanın taşıdığı çevre imajı, çevre ile etkileşim sonucu oluşmaktadır. Çevrenin kendine özgü özellikleri ve ilişkileri vardır ve insan, kişisel amaçlarının ışığında ve büyük adaptasyon yeteneği ile, gördüklerini seçer, organize eder ve anlamlandırarak taşıyacağı çevre imajını geliştirir (Lynch, 1960). İnsan zihninin organik adaptasyonlara başlayan ve nispeten sabitleşmiş sembolik durumları aşmakla biten bu faaliyeti somuttan soyuta giden bir süreç olarak karakterize edilebilir (Burnette, 1974).

Bu şekilde gelişen imaj, görüşleri sınırlar ve empoze ederken, kendisi de sürekli etkileşim süreci içinde, gözlem tarafından ayıklanmış algısal verilere göre test edilir (Lynch, 1960).

3. İSTANBUL

3.1 İstanbul İmajı

Kent ve kentli ilişkisinde değ nd ğ nız ğ i bi, kenti doğal d arlardan ayıran, onu şekillendiren, sınırlarını belirleyen esas d emanı kentlidir. İstanbul’ unfiziksel yapısını sadece şehir plancılar, mimarlar ya da tasarımcılar yapmamaktadır. Şehrin yapılanmasında genel nüfustüm bu gruplardan daha etkilidir.

“Kent, sosy d ğ i den ekonomiye, “savaş sanatı”ndan mimariye birçok d iş plinin ortak konusudur. Fakat bütün bu d iş plilerden önce orada yaşayanların, kentlilerin asıl konusudur. Kentliler, bütün bu d iş plilerin üretti kleri kavranımlarında yardımcıla kent yaşamını sürekli sorgulamalı, ortaya sürekli yeni değerler koymalıdır.” (Bum n, 1990)

Bilinđi ya da bilinçsiz kent ve kentli etkileşimi doğrutusunda kentlinin kente kattıkları, onu bi ğ i nhendriş bugünkü durumu ortaya koymuştur. Eski yi oldu ğ u ğ i bi tutmak, her yeni yapılacak d anın kötü d u ğ unu düşünerek kaçmak kente dokunmamak demektir. Bu yaşayan bir kent i ğ n mükün de ğ i dr.

“ ..Şehirdilik açısından İstanbul'a baktı ğ mızda, her tür yapı ve şehirdilik normuna aykırı d arak inşa edilen yerleşimlere ilişkin umutlar çoktan yitiril miş. Bu d umsuзluklara karşılık İstanbul kültür ortamlarına rengini veren geleneksel kozmopdilitik şehrin yaygın yaşam bi ğ i nherinin de ayırt ed d i özelli ğ ...

Sanırım büyük metropdler arasında İstanbul tanınması ve anlaşılması en güç d anı. Büyük bir d asılıkla yarım yüzyıl da nüfusu iki ye katlandı ğ i ğ i n, İstanbul’ da oturanlar i ğ n bile şehir bilinmesi danaksız ve gizenli bir yer hali ne ğ e miş ...

İstanbul kültür ortamlarının başlıca riteli ğ i ni duşturan geleneksel kozmopdilitik, şehrin yaygın yaşam bi ğ i nherinin de, Kasımpaşa ğ i bi ırk ve kültür kaynaşmasını, huzurlu birliktelik ve karşılıklı dayanışmanın birer örne ğ i d arak değ erlendirilebilecek sentlerinin de ayırt ed d i bir özelli ğ ” (Vdterrari, 1999).

Kent, bir bütün d arak ele alınması gereken canlı bir organizmadır. Bu organizmanın durumunu kavramak, bilinđi müdahalelerle onu şekillendirmek, geri çekilip yeni yapıları kö t ülemek yerine ne yapılması gerekendir. Bu bilinđi müdahaleler şehir

planlamacıları, mimarlar ve tasarımcılar bazında planlama konusunda dâbileceği gibi, sıradan bir kentli için de yaşadığı, sürekli ilişkide bulunduğu alana eklendiği ya da çıkardığı nesneler dâbileceği gibi, genel olarak kentte yapılan her değişikliğe yöndelik bir fikir sahibi olarak, düşünülüp düşünülmediğini ayırt edebilecek nitelikte yorumda da bulunabilmektedir. Burada önem kazanan nokta kentliyi bilindiği kadar kentli olarak İstanbul'un üçüncü boyutta gök çizgisini sınırlayan eski ve yeni yapılarıyla gittikçe gelişen iki kıyıyla kıyıları birbirine hem yaklaştıran hem de uzaklaştıran köprüleriyle ticari, sosyal, konut ve rekreasyon bölgelerini ve burları gelişim yönleriyle bilmek ve tanımak gereklidir. Bu bilgilere sahip her kentlinin kente yapılan her müdahaleye dair bir fikri, bilgisi ve önerisi olması mümkündür.

“ Bir şeyler sizi yakalıyor, içine çekiyor. Bu güzel denizi niğinde olmak bir şans, ama nereye yönlenecek istediğiniz çok önemli. Küçük insanlar gibiyiz bu kentte...” (Bausch, 2002) .

İstanbul karmaşık kent yapısı içerisinde, birçok şaşırtıcı ve gizemli görüntüye sahiptir. Çhangir'in ara sokaklarında dâşırken bir yokuşun başında ariden Galata kulesi ile karşılaşabilir, Karaköy'de yüksek binalar arasına sıkışmış dar bir sokağın sonunda gökyüzünün mavisi arasında Ayasofya'nın bir parçasını görebilir, Üsküdar'da hiç beklemediğiniz bir anda bir sokağın köşesinden dönünce koca bir külliye ile karşılaşabilirsiniz. Boğazda gezilirken İstanbul'un tarihi yarımadası ile ticari gökdelenlerini bazen ayrı ayrı, bazende üstüste görebilirsiniz. Tüm bu görüntüler kentli için bir bilgiye dönüşebilir. Yeni yapılaşmalar eskinin bu niteliklerini içinde barındırabilir. Burlar kentlinin kenti tanıması ile mümkündür.

İstanbul'da sorun olan ve yanlış müdahalelerle düzensiz yönde gelişen durumlar mevcuttur. Burlardan birine örnek taşıt trafiğidir.

İstanbul çok merkezli bir kenttir. İnsanların toplanıp dağıldığı, günün farklı saatlerinde de hareketin sürekli olduğu birden fazla merkez mevcuttur. Kent içerisinde tüm taşıtların tek bir noktaya doğru hareket etmesi na rağmen bir karmaşa söz konusudur. Bunun çözümü için yeraltı sistemleri öngörülmektedir. Yurt dışında bu sistem sorunsuz işemesi ne ve uygun bir sistem olarak görünmesi ne rağmen İstanbul için aynı düşüncenin geçerli olmadığı düşünmekteyiz. Nedeni de topoğrafyadır. İstanbul günümüzde, eski hikayelerdeki gibi 7 tepe üzerine kurulmuş bir şehir olmaktan öteye geçmesi ne rağmen, yerleşim alanları geçen yıllar boyunca, boğaz kıyı kenarlarından kuzeye ve içlere doğru bir gelişim göstermiştir, şehrin içerisinde halen etkili bir topoğrafya söz konusudur. Her noktasından farklı bir görüntünün düştüğü bir kentte mekânlar arası ilişki kurabilmek için ulaşımın yer

üstünde olması gerekmektedir. Yeraltında girdiği ve çıktığı noktalar arasında ilişki kurmak, hâlâ de düz olmayan bir kentte zordur. Tepeler, kıvrımlar, vadiler iki nokta arasındaki ilişkiyi zorlaştıran delimlerdir.

İstanbul'un dünyanın diğer şehirlerinden farkı; topoğrafyası, boğazı ve aslında burların birbiriyle ilişkisi. İstanbul'un yoğun bir kara trafiği olduğu kadar yoğun bir deniz trafiği de var. Dünyada kaç şehirde insanlar hergün farklı büyüklüklerde tasarımlı harikalarıyla dârek adlandırılabilir ve maki ne ettiği ne sahip büyük yük gemileri ve şilepleri görebilir, ve burlar yüzünden işine ve okuluna geçebilir. İzlenmesi keyifli fakat bir o kadar da tehlikeli bu maki nalar gibi şehrin birçok sürprizi ya da eğlenceli durumu vardır. Bu duruma başka örnekler: O hangiri' de yürürken girdiğiniz bir sokağın sonunda binanın tepesinden Galata Kulesini ya da Karaköy'deki bina arasından Ayasofya'yı görmek.

Lynch'in Boston üzerinden yaptığı inceleme lerde alan, sınır, köşe, yd ve sınırtaşı gibi bileşenlerle şehri tanımlanmaya çalışır. Bu delimler birçok şehri tanımlama da kullanılabilir. İstanbul içinse burların kullanımı güçleşmektedir. İstanbul'da tepelerin ve vadilerin, Boğazın ve Haliçin her noktasından gördüklerimiz ve algladıklarımız değişmektedir. Köşe ya da sınır bileşenleri durduğunuz her noktaya, gördüğünüz her en üst yada en alt noktaya göre farklılaşır.

Topoğrafyanın kentle bu ilişkisi nden dolayı İstanbul'u okumak, anlamak ve idrak etmek ancak yer üstünde mümkün olacaktır. Metro gibi bir yeraltı ulaşım aracında, aradaki tüm noktalar kararlık geçileceğinden, yer üstüne çıktığınız noktalarda topoğrafya ve yapılaşma nederi ile geriye ve yalieriye göremeyeceğinizden kente dair algınız, bilginiz ve izlenimlerinizi kısıtlanacaktır. Bu sisteminin şiddetli bir kent olan Paris'te duruma baktığınızda, kent düzdür, girdiğiniz ve çıktığınız noktalar arasındaki bağlantı, çok uzak mesafe katetmedyseniz, kopmaz. Şehrin binalar dışında, merkezde bir yükseltisinin olmaması ve her metro çıkışı na yerleştirilmiş haritaları, iki boyutlu düzlemde de algılanmasını sağlar.

İstanbul dârek yabancı kaynaklı haritalarda genelde, Avrupa yakasında aşağıda tarihi yarımadadan yukarıda Şişliye kadar olan bölge, Anadoluyakasında ise Üsküdar, Kadıköy ve yakın çevrelerini alacak kadar bir bölge gösterilmektedir. Bu sınırlama İstanbul'un tarihi alanları ile alınarak yapılmaktadır. İstanbul'u görmeye gelen turistler açısından baktığımızda tarihi alanlar saptanmıştır. Fakat şehir bu alanlardan ibaret değildir. Şehir yerisiyle eskisiyle bir bütündür ve bütün dârek ile alınmak durumundadır.

İstanbul görme, algılama ve değerlendirme işlemlerinin her noktası birbirine bağlanarak yapılması gereken bir kettir. Metropd teriminin uygun düşeceği bir çeşitliliği içerisinde pek çok kültür, tarih insan ve onların kentle ilişkileri sırasında ortaya konmuş yapılardan duşan bir kettir. Her an değışebilen imajlarla kalıplaşmış imajlara aynı anda sahip dabilen, insanı şaşırtabilecek, gizenli bir kettir. Barındırdığı her kültürün ona, dundu dumsuz bir parçasının eklendiğı koca bir yapboz tahtasıdır İstanbul. Le Corbusier'in (1966) de dediğı gibi "ticari yerleşmelerde paranın gücünün silüeti duşturduğı", ihtiyaç fazlası lüks konut yerleşimlerinin sürekli şehrin sınırlarını ormanlık alanlara doğu genişlettiğı, kent içindeki merkeziliğın pditik siyasi ve ekonmik terd hlerini yarattığı dönemlere göre arttığı bir kent.

Volterra'ye (1999) göre İstanbul "kitleler halinde göçün getirdiğı yük, daha Flcdnatd'nun Ataköy sentii için hazırladığı Genel İmar Planı zamanında bile dev boyutlara ulaşmıştı ama henüz insanlar, "yeri yerleşimlerinin doğurduğı, çözümü zor gerçekleri, metropd ün yapısal bütününden yararlanabileceğı" gibi bir yanılsamaya kapılabiliyorlardı. Son derecelik ve toplumsal bir bakış açısını temel alarak şöyle düşünülüyordu insanlar: "Hizmetler ve bütünleşme (entegrasyon) fırsatlarının kentsel alanda etkili dağılımı, şehre göç etmiş nüfusu şehirli bir nüfusa dönüştürebilir. Otara kentin yazgısına ortak dma fırsatı verebilir".

Umberto Eco'ya (1999) göre bazı kentler kişiye uzaktan tasvir etme imkanı vermeden, onu birdenbire içine dı verir. Bazıları ise yaklaştıkça kendini, sakınmadan yavaş yavaş ortaya koyar. İstanbul ona göre denizden gelenler için ikinici tip kentlerdendir. İstanbul Boğazi'ndan da gelse, Çanakkale Boğazi'nden da, her durumda Haliç'in önünden geçerek, kenti çeşitli görüş noktalarından, bir çeşit si ne mat oğrafik kaydır mayla ortaya koyar .

3.2 İstanbul Şemaları

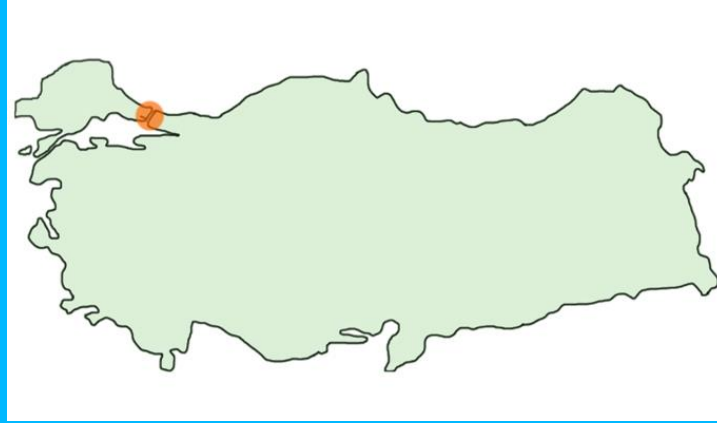
Her kentin içinde yaşayan ya da ziyaret et gelenlerin zihninde duşturduğı resim kişiden kişiye değışmesi ne karşın, kentin mevcut durumlarını, ana karakterini, değerlerini ortaya koyan belli işaretler vardır. Bu işaretler yöndim ve davranış biçimlerini etkiler. İstanbul için bu işaretlerini, maksimumda kesiştiğı noktaları bulmak ve onların zihninde duşturduğı resmi şemalastırmak bu tezdeki asıl hedeftir.

Vernon'un (1962) algıyı kodlaştıran yöntemlerinde esas aldığı mız bir görüntünün detaylarından arındırılarak mümkün d an en basit forma indirgenmesi şemaları duştururken izlediğı niz yd dur.

İstanbul'u anlatırken, çoğu zaman dünya ya da ülke üzerindeki yerini anlatarak başlamıyoruz belki ama İstanbul'un özelliğini kavramak, İstanbul'u geçmişi ve geleceği ile bir bütün olarak anlatılabileceğini yaşadığımız evrenden parçaya inmek gerektiğini kanıslıyoruz (Şekil 3.1, 3.2)

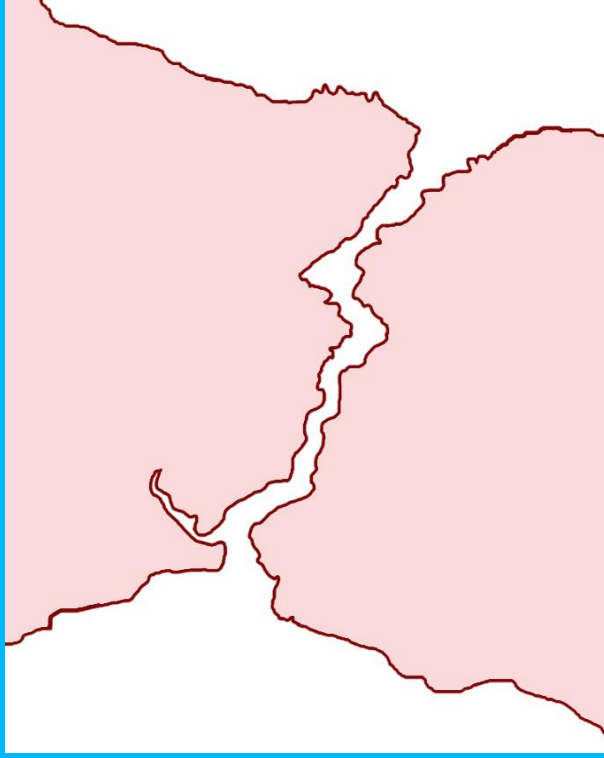


Şekil 3.1 İstanbul'un Dünya üzerindeki yeri

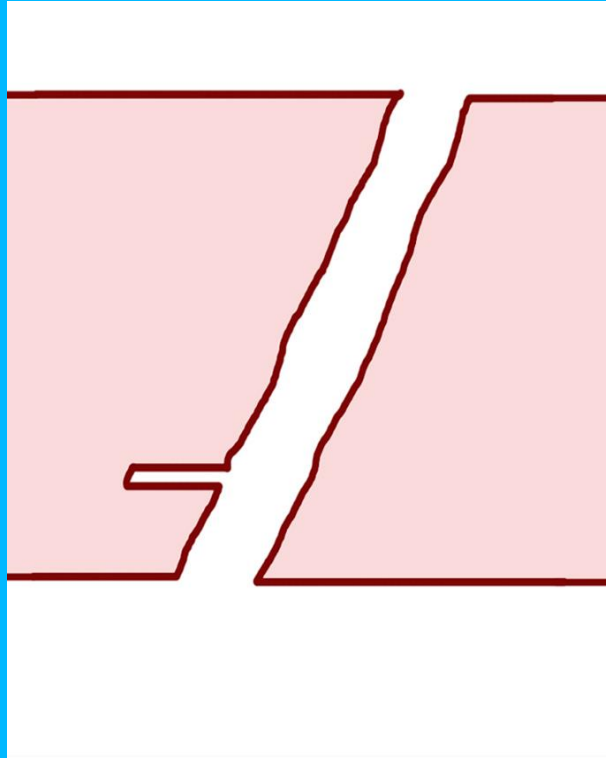


Şekil 3.2 İstanbul'un Türkiye üzerindeki yeri

İstanbul şekil itibarıyla iki boyutlu harita düzleminde incelendiğinde birbirine bakan iki yaka, onları ayıran boğaz ve sıldaki kara parçasını bñen bir su yd undan meydana gelmektedir. Harita ara aşına d mayan herhangi bir insanın, kenti hiç görmemiş olsa bile bu bilgi ile kafasında d uşabilecek bir resim vardır. Daha önce Vernori dan alıntı yaptığımız detaylarından arındırılarak sadeleştirilmiş ve belli geometrik formlara indirgenmiş görüntünün algısının her zaman daha kolay d acağı ve akılda daha kalıcı bir yer edineceği düşüncesinden yd a çıkarak İstanbul'un haritası üzerinde oynamalarla kenti iki su parçası ile bñünen iki d körtgen d arak şemalaştırdım. (Şekil 3.3, 3.4, 3.5).



Şekil 3.3 İstanbul' un haritası.



Şekil 3.4 Haritayı basitleştirmek için yapılan ilk aşama girinti ve çıkıntıları ayıklayarak, sadde eştirmek.

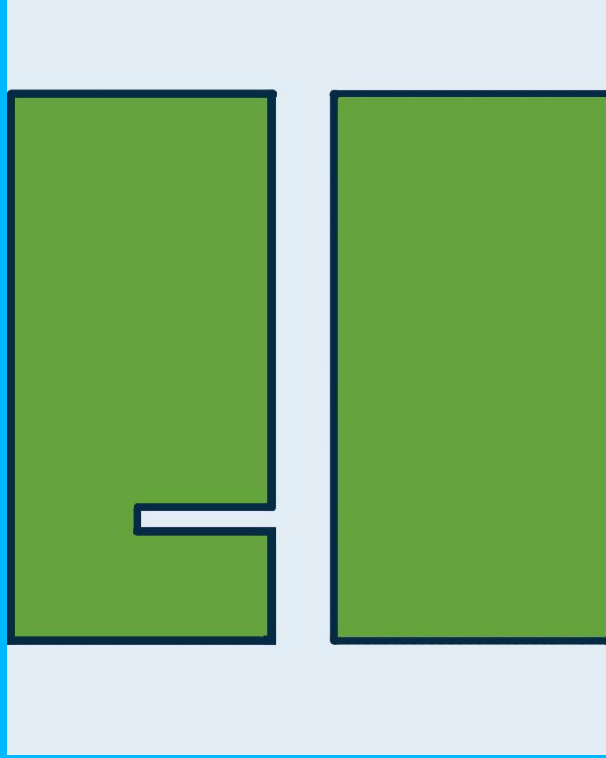
İstanbul iki derizi birbirine bağlayan bir li man kenti d ma özelliğinden dd ayı, dğer şehirler egöre deriztrafiğ ri nyoğun d duğu bir şehir. Dğer şehirlerden bir dğer farkı da topoğrafya. Düz bir şehirde sadece binaların boyutları ile d uşan silüet, İstanbul'da farklı bir çok d emandan d uşuyor. Derizden şehre yaklaşı mda d uşan silüet şehrin zi hinde kalacak ana yapılarını ve bir bakı ma for munu ortaya koyuyor. Bu silüet i ğinde şehrin topografik ve kütle sil sınırlarını ortaya ı kardı ğ mızda, ğ zd ğ nınz kontür bi ze figürü, bunun i ğinde ve dı şında kalan d anlar ise fonu ver mektedir. Bunu bir kağı t üzerindeki iki farklı res me uyarlar sak, resi nher renkl eri ve parlaklı kl arı ile bir birinden ayrı şı yorlar.

Vernon gözl emlenen obje rin şekli ne kadar basit d ur sa dı ğ sı o kadar net d ur d yor. Bir ğ izi m, bir kontürü, silüeti ne kadar basitle ştirisek dı ğ sı nı o kadar kd ayl aştı r mış d ur uz.

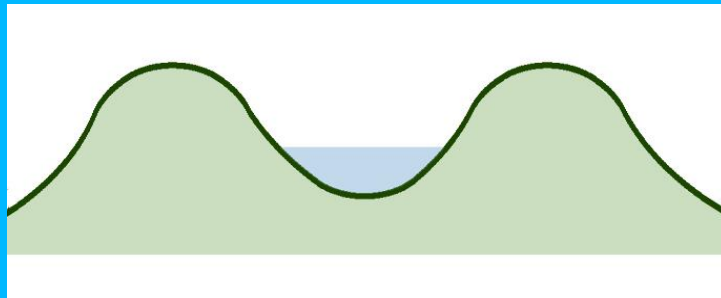
İstanbul'a harita düzl eminde en yakı n şema Şekil 3.4te ğ izilen d sa da İstanbul'u anl atı lı l ecek en basit geometrik for ma d a ş ma çabası i ğinde şekli iki dı ğ kört gene dönüşt ürdüm(Şekil 3.5)İki yakadan d uşan ortasından su geç en iki kara parçası d arak basitle ştird m. Bu Vernon'un tezi do ğ ru tusunda, belli bir geometriye sahi p, detaydan arı nmış basit bir for m d arak dı ğ yı kuvvetl endirip hafızada uzun sür di bir yere sahi p d acaktır. Bir çocu ğ a ya da bir turisti e bu şemayı bir kere göster meni n, bireyi n kent e bakı ş açısını, yön duygusunu il erl ede ğ e düşüncesi ile İstanbul il e il gli tüm harita bil ğ leri ni bu ana şema üzeri nden yür üttüm

Kontürleri ğ izil mış basit for mları n akı l da kal maları kd ay d duğu i ğin gözl emci ye bu şekil de veril mış bir bil ğ daha sonra ğ izili d arak geri i stend ğ inde, orji ndi ne çok yakı n bir bi ğ mde alı nı l ece ğ e düşünül mektedir. Bu da dı ğ yı, dd ayısı yla da öğrenmeyi kd ayl aştı rabilir. Bu hafıza geli ştir me programları nda öğ retil en zi ndr teori si ile de ili ş kili bir yöntemdir. Sayıları, keli meleri, d ayl arı hatırlamak i ğin hepsi ni belli bir mantık zi ndr i ğinde birbirine bağ lar sı nız. Böylece birini hatırlamanız yeterli d up dğerleri, örgüden kaçanı plik ğ bi peşpeşe gel ecektir. Bu yöntemin bir dğer adı da akı l haritası dır. Eraf mızdaki dünyayı, basitle ştirerek belli for mlar a ve şekill ere indirgemek, temel şekill erle ili ş kil endir mek, dı ğ mızı kd ayl aştı rarak hafızamızı geri şı tı tı lı l ecektir.

Kent bu basit şemalar a iki boyutlu harita düzl eminde bi ze birçok bil ğ sağ laması na kar şı n özellikle belirtil mesi gereken bir topoğrafyası mevcuttur. Topoğrafya i ğin yapı lı l ecek bir şemada da anl atıl mak i stenen kenti n düz de ğ il tepelik bir arazi ye sahi p d du ğudur. (Şekil 3.6)



Şekil 3.5 Karşılıklı iki kara parçası ve onları ayıran su yd u



Şekil 3.6 Tepd er üzeri ne kur ul u kenti ni ki yakası su yol u ile ayrılır.

İstanbul'un coğrafi konumu, kenti n sosya, pditik ve kültürel al arındaki çeşitlili ğ in sebepleri nden birini d uştur maktadır. Avrupa ve Asya ğ i dünya üzeri nde çok farklı kültür, ekonomi, yaşam ve anı ayış tarzına sahi pi ki kıtayı birleştiren köprü görevi ni gör mektedir. Kenti de kend i ğ i nde iki ye böl en bu durum farklılı ğ Şekil 3.7 de gör üldü ğ ü ğ i ki farklı renkle yansıtıl mıştır. Bu şemadaki amaç İstanbul'un “Asya” ve “Avrupa” yakalarını göster menin yanı nda bir çocu ğ a “do ğ u” ve “batı” ve ya “sd” ve “sağ” kavranlarını da beraber öğ retilir.



Şekil 3.7 İstanbul'un Avrupa-Asya kıtaları ya da batı-doğu yakaları ya da sd-sağ tarafı

Bu kıtalarla birlikte sağ – sd, do ğ u-batı ğ i bilgilerin verild ğ şemanın hemen ardından gelebilecek “kuzey” ve “güney” yörl erini ve orlarla birlikte İstanbul'u yukarı da ve aşağı da sınırlayan “Karadeniz” ve “Marmara Denizi”ni gösteren bir şema yapılabilir. Bu şemada vurgulanabilecek nokta Marmara denizi ve Karadenizi n İstanbul'a sınır d uştur manın yanı nda, Boğaz ile birlikte birbirine de bağ andıklarını vurgulamaktır. Burada önemli d an bil ğ şudur; boğaz bir akarsu ğ i kıvrılarak iki denizi birbirine bağ lar. Şehir i ğ i nde, boğaz kıyısında dd anırken bu kıvrı mardan dd ayı gör üntüye ğ i ren kara parçaları boğazın sınırı ğ i dı ğ lanır. Kuzeye ya da güneye do ğ ru ilerled kçe bir koydan d ğ erine geçersiniz. Ancak Karadeniz e yaklaştı ğ ınız noktada ufukt a deniz ve gökyüzü birleşir. (Şekil 3.8)

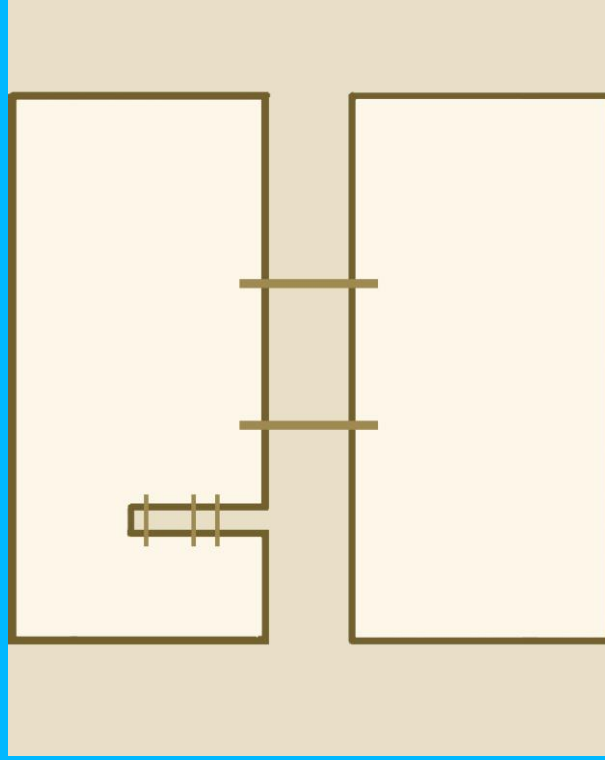


Şekil 3.8 Kuzeyde Karadeniz ile güneyde Marmara Denizi ile sınırlanan İstanbul'da, boğaz bu iki derizi birbirine bağlamaktadır.

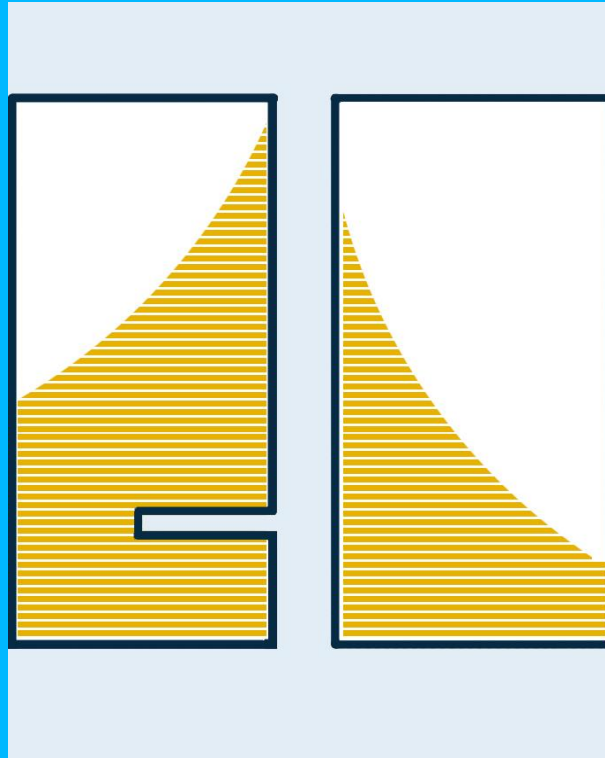
İstanbul'daki büyük ve boğazda, üç tane de küçük de Haliç'den mak üzere toplam 5 adet köprü mevcuttur. Bu köprüleri dik göbük yakayı birbirine yaklaştıran bağlantı demarlarıdır. (Şekil 3.9)

İstanbul'da topoğrafyanın ve boğazın etkisiyle tarih içinde önce güney kıyısı keskinerinde başlayan yerleşimzamları kenti niçerine ve kuzeye doğru bir gelişim göstermektedir. Bu yerleşim ufak ölçekte iş, konut, alışveriş ve eğlence mekamları olarak ayrılabilse de, büyük ölçekte bunu ifade etmek güçleşmektedir. Çünkü iş ve alışveriş alanlarının olduğu her merkezde, konutta bu iki kolda paralel bir gelişim göstermektedir. (Şekil 3.10)

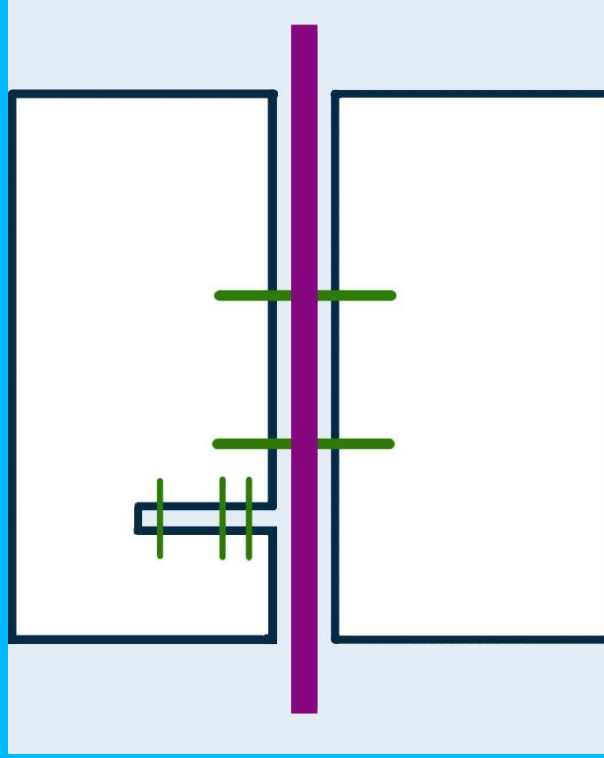
İstanbul'a kuzey ve güney doğrultularında baktığımızda, iki kara arasındaki köprü bağlantıları, boğazın Marmara ve Karadenizi birleştirirken takip ettiği yol, Haliç'in uzadığı yön, Haliç üzerindeki köprüler, İstanbul şeması üzerinde yatayda ve düşeyde bir takım hayali çizgiler düştürmektedir. (Şekil 3.11)



Şekil 3.9 İstanbul Boğazı üzerinde 2 köprü, Haliç üzerinde 3 köprü ile yakalar birbirine bağlanmıştır.



Şekil 3.10 İstanbul'un yerleşim yoğunluğunun gelişimi.



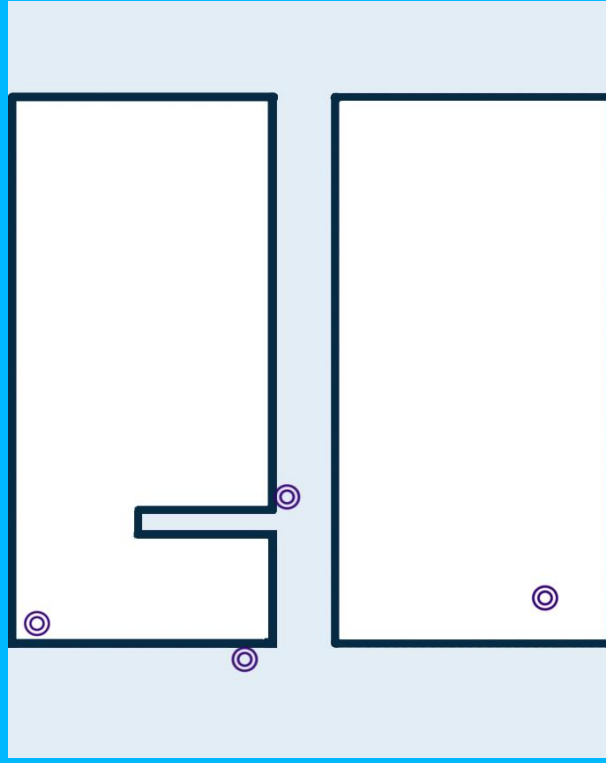
Şekil 3 11 İstanbul'un çizgisel grafiği

İstanbul' un kara, deniz ve hava ulaşım yollarından giriş noktaları vardır. Bu noktaları şehrin kapıları diyebiliriz (Şekil 3 12)

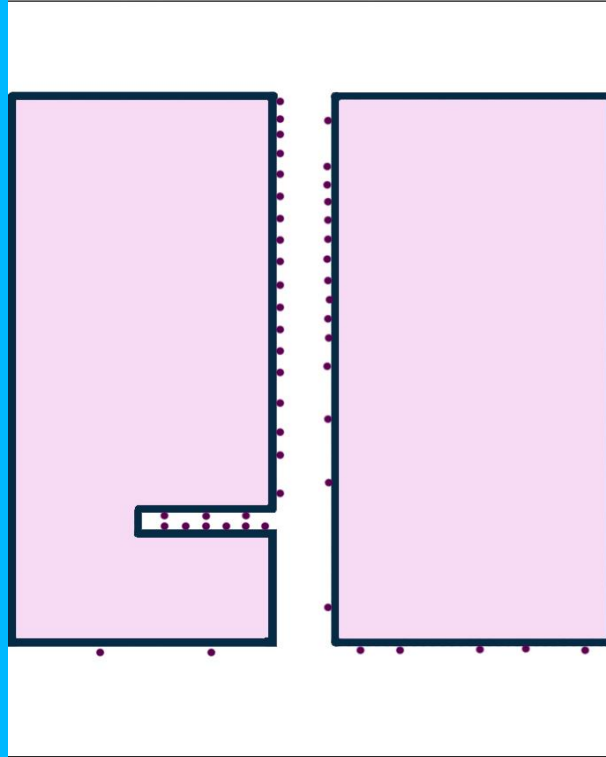
İstanbul bir liman kentidir. Deniz ulaşımının şehre giriş ve şehir içinde yaygın kullanımı halen devam etmektedir. Bu nedenle Boğaz'a ve denize kıyısı olan neredeyse her sentsinlimanı vardır. (Şekil 3 13)

İstanbul'un en eski yerleşimyerleri olan Üsküdar, Karaköy'darı ve Tarihi yarımada, turistik niteliklerinin fazlalığından dolayı halen bir çok haritada İstanbul olarak gösterilen üç senttir. Bu sentlerin dışı bu haritalarda yer almamaktadır. Bu sentlerin eski adı; tarihi yarımada' Stamboul', Karaköy'darı' Pera ve Üsküdar ise 'Scutari' dir. Bu üç bölge günümüzde de İstanbul'un bölünmüşlüğünde halen etkilidir.(Şekil 3 14)

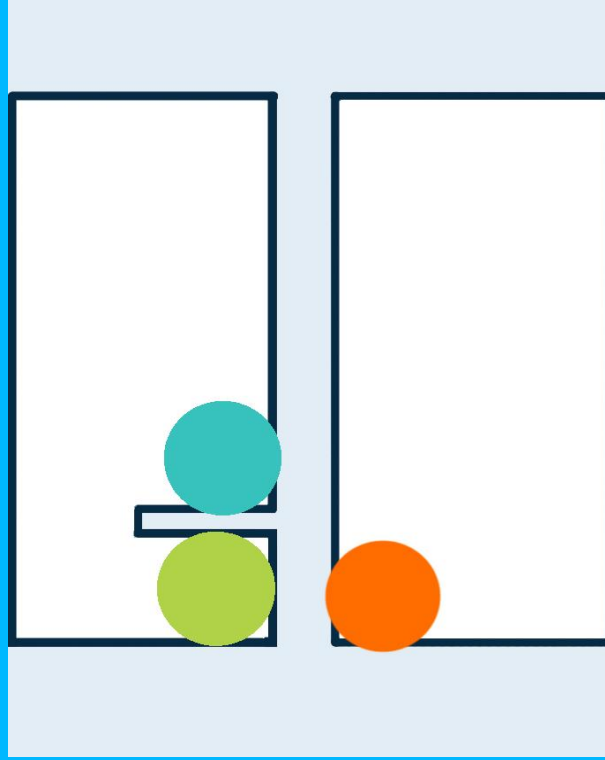
İstanbul'un topoğrafik yapısının getirdiği birtakı malg ve görüş farklılıkları vardır. Bir tepeden gördükleriniz ile bir vaden gördükleriniz ya da bir yamaçtan görebildikleriniz değişiklik gösterir. Bu değişiklik kentin algısını ve majını bir çok noktada belirgin bir biçimde etkiler. Topoğrafyanın bir etkisi olarak binalar görüşü çoğu yerde etkilemez, bu da görüntüye bir çeşit derinlik katar. (Şekil 3 15)



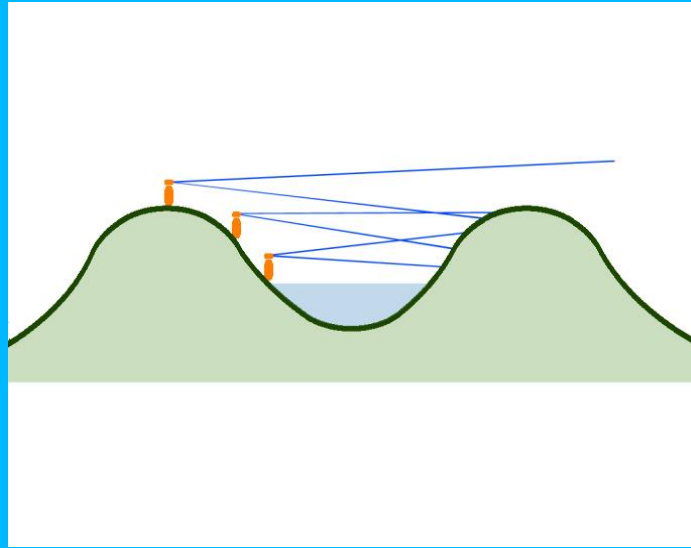
Şekil 3 12 İstanbul'un giriş kapıları.



Şekil 3 13 İstanbul'un li rranları

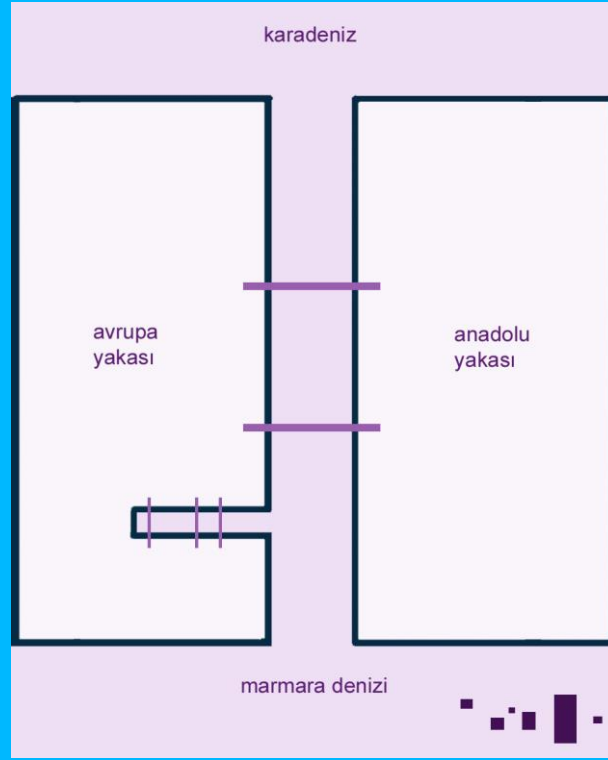


Şekil 3.14 İstanbul'un 3 ana bđgesi.



Şekil 3.15 İstanbul topografyasının getirdđ đđ farklılıkları.

İstanbul'un gđneyinde Marmara Denizi ¼zerinde irili ufaklı 9 ada bulunmaktadır. Bunlardan B¼y¼kada, Heybeliada, Burgazada, Kınalı ve Sedef adası yerleşime açıktır. Kaşık adası ¼zel m¼lkt¼r. Svrıada ve Tavşan adası tamamen boştur. Yassı adayı ise İstanbul ¼niversitesi Su ¼r¼nleri Fak¼ltesi kullanmaktadır.(Şekil 3.16)



Şekil 3.16 İstanbul'un güneyinde yer alan adalar soldan sağa; Kınalıada, Burgazada, Kaşık adası, Heybeliada, Büyükada, Sedef adasıdır.

İstanbul üzerine buna benzer daha bir çok şema yapılabilir. Bu şemaların tamamı bilgi içeriği düğümleri kullanıya bilgiyi öz ve basit bir biçimde ulaştırır.

4 OYUN

4.1 Oyun Tanımları

Oyun ki mine göre enerji fazlasını atmak; ki mine göre, benzetmece içgüdüünü doyurmak; ki mine göre ise boşalma gereksinmesini karşılamaktır. Bir kurama göre oyun genç yaratıklar (insan ya da hayvan) ilerde yaşamın gerektirdiği ciddi iş ve uğraşlara hazırlamak, yetiştirmek içindir. (Hüznaga, 1995).

Hüznaga'ya (1995) göre oyunun, oyun dımayan bir amaca varmaya yaradığı varsayımından hareket edilmelidir. Oyun gündelik gerçek hayatın, zorunlu yapılan işlerinin dışında, kendi gerçekliğini kendi yaratan keyfi bir eylemdir.

Oyun, özgürce razı dunan, ama tamamen emredici kurallara uygun olarak belirli zaman ve mekan sınırları içinde gerçekleştiren, ikindil bir amaca sahip olan, bir gerilim ve sevinç duygusu ile dışlanmış hayat'tan başka türlü olmak bilindinin eşlik ettiği, irad bir eylem veya faaliyettir (Hüznaga, 1995).

Oyun kendi içinde tutarlı dmalıdır. Kurallara uyulmazsa, hile yapılırsa, mızıkalık yapılırsa bozulur. Kurallar bozulunca, çöker, biter (And, 1974). Oyunun bu gerçek dışı dıma durumu içinde, kendi sınırlarını çizmesi ve kendi gerçekliğini ortaya koyması gereklidir.

Oyun oynamak, belli bir duruma, yalnızca kurallarını zindeverdiği araç ve yöntemlerin kullanılmasıyla varılmaya çalışıldığı; kuralların daha etkisiz araç ve yöntemlerle ne daha etkili daları yasakladığı ve kuralların salt o etkililiğ dıanaki kıldığı için benimsendiği bir uğraştır (Süts, 1995).

Oyun, serbestliğe rağmen sınırları belirli bir eylemdir. Baş ve sonu dıan bir kurgudur. Oyunun, bir kurgu dıarak değerlendirilmesi, Rals'un 'yaşamoyunu' (Rals, 1979) veya Fink'in 'kozmik oyunu' veya 'evrenin simgesi dıarak oyunu' (Fink, 1994) gibi yorumlarıyla paraleldir. (Yürekl, 2003)

Oyunu, kelimelerin modern anlamında bütünsellik olarak adlandırabiliriz, ve oyunu bütünselliği içinde kavramak ve değerlendirmek zorundayız. Oyun düzen yaratır, düzeni nitelediği kendisidir. Dünyanın mükemmel olmaması ve hayatın karışıklığı içinde geçirdiği ve sınırlı bir mükemmellik yaratır. (Hüzniga, 1995)

And (1979), Mitchell ve Mason adlı iki incelemede oyunun tanımını yaparken bunu kişinin öz anlatımı gereksinimi ile açıkladıklarına değinir. Onlara göre insan yaşamak, yeteneklerini kullanmak ve kendini anlatmak ister. Öz anlatımı belirlemek için çığdülerden farklı olan ve yaşantıların sonucu ortaya çıkan istekler vardır. Bu istekler :

1. Yeni bir yaşantıyı denemek – dövüşmek, avlanmak, kürek çekmek vb.
2. Güvenli ki teğ ne sahip olma, taklit, d n vb.
3. Tepki, yanıtlama isteğ – toplumseverlik, aşk, aile sevgisi, dostluk, özgüçlük.
4. Tanınma isteğ – utku, önderlik, kendini gösterme, üne kavuşma vb.
5. Katılma isteğ – üye olmak, bir topluluğa bağlanmak.

Güzel isteğ – renk, biçim, ses, hareket, tartımda güzellikler için estetik istek (And, 1974)

Bu maddelerdeki öz anlatımı And'a göre oyundaki itkilerin* belli başlı kaynağıdır.

Aynı incelemede oyunun şu şekilde de sınıflandırılmaktadır :

A Karşıl aşımlı

1. Yarışmalar – Bireyler arasında, Topuluklar arasında
2. Oyunlar – Çocuk oyunları, kişisel çatışmalar, takım oyunları, zihin oyunları.

B Karşıl aşıması z

1. Arama
2. Merak

* İtki : tepki, bir iş yapmak, bir eyleme geçmek için duyulan ve bireyin engelleyemeyeceği kadar güçlü dâniştek

3. Gezme
4. Yaratıcı
5. Başkası yerine – okuma, film düşünmek.
6. Yansılama
7. Edinmek, biriktirmek, koleksiyon merakı.
8. Toplumsal, dernek – dost toplantıları, dansı eğentiler.

Borç avise oyun kümelmesi ni şöyle yapmaktadır :

1. Sadece çocuklara özgü oyunları,
2. Tali, kumar, fâ, niyet oyunları; büyüklük ve tördik oyunları
3. Beceri ve güç oyunları
4. Zeka oyunları
5. Katışıklı oyunları (And, 1974)

Yürekli'nin yaptığı alıntıya göre oyun, kişiliğin gösterilme ve yeniden yaratılma mekanizmasıdır, insanın kendini ifade etmesi ni sağlar (Ducharme, Fine, 1994). Çocuk, kendisiyle ilgili imajı, oynayarak geliştirir (Sponseller, 1974). Oyunun çocuk gelişimine yaptığı katkılar, esas olarak şu açılardandır;

- 1.fiziksel gelişim
- 2.düğüsel gelişim
3. duygusal gelişim
4. sosyal gelişim(Chance, 1979)

4.2 Kültürel Yapının Devamlılığı Kapsamında Oyun

Huizinga'ya göre kültür oyun biçiminde doğar, kültür başlangıçtan itibaren oynanan bir şeydir. Örneğin av gibi doğrudan hayati ihtiyaçların giderilmesi hedefleyen faaliyetler bile, arkaik toplulukta kdaaylıkla oyun biçimine bürünmekteydi. Toplumsal hayat, oyunun artarından temsil edilen yüksek bir saygınlık veren biydgi-üstü biçimier halinde açığa çıkmaktadır. Topluk bu oyunlarda, hayatı ve dünyayı yorumlama biçimini ifade etmektedir (Huizinga, 1951, 1995). Huizinga oyunun kültüre değil de, tamamentersine, kültürün oyun biçimlerini taşıyarak, oyun biçimier altında ve oyun ortamında geliştiğini öne sürer.

Barbara Tuchman'a göre, ortaçağda "sıradan ya da ortalama bir kişi, bilgiyi kullanan, toplu ayırlar aracılığı ile, gizenli oyunlarla ve şiir, türkü ve masallar aracılığıyla edederd." (Postman, 1995)

Çocuk sahiplenme duygusu yüksek, bendil bir varlıktır. Bu bendillik yetişkin insanlardaki dümsüz anlamından öte bir duygu durumunu içermektedir. Çocuğun bu tutumu elindeki oyuncağı ve oyunu uzun yıllar devam ettirmesini ve ondan sonra gelen küçüklerine ulaştırmasını sağlar. Bu durumda bilgiyi oyunla çocuğa ulaştırmak, bilgilerin ve bilgilerin saklı olduğu biçimin sürekliliğine destek olacak bir ortam yaratır.

Andın Caillôs'dan yaptığı alıntıya göre oyunun öz havası kültüre gereklidir, ama zaten oyunlar ve oyuncaklar tarihin akışı içinde kültürün kalıntılarıdır. Bir kültürün zaman aşımına uğrayıp aşınması ya da başka bir kültürün etkisiyle değişme uğramasıyla bu kalıntılar anlamlarını yitirmişlerdir. Oysa bugün önemsi z görülen bu oyunlar, eskiden dinsel ve dindışı önemli kurunların ayrılmaz bir parçasıydı. Gerçi bugünkü çocuk oyunları na verdiğimiz anlamda değillerd, ama her bakımdan oyunun tanımındaki öğelere uyuyorlardı. Zamanla toplumsal işlevleri değişti, ama doğaları aynı kaldı. Uğradıkları değişim ve değerlerini yitirmeleri orları siyasal ya da dinsel anlamlarından soyutladı, ama zaten incelediğinde, bu kurunların her birinde oyunun doğasını bulmaktayız (2) Oyuncaklar da bunun dışı nheşmiş bugüne kalıntıları değiller midir? (And, 1979)

Bu incedemelerin ışığında oyunun kültüre bir geçiş, çocuk oyunlarının da onların yetişkinlerin dünyasına katılmalarını sağlayan bir yolduğu saptanmıştır. Oyuna - ister çocuklar ister yetişkinler için olsun- yaşama hakkını vermek, oyuncuya geniş mülk özgürlüğü, kişiliğe de yaratıcı gücü tanınacaktır.

Çocuk, tutucu, koruyucu olduğundan, oynadığı ve oyuncakları çağlar boyunca bozulmadan günümüze kadar yaşatır. And'a göre çocuk oyunlarının, eski çağlarda toplumun ciddi uğraşlarının bir kalıntısı ve uzantısı olduğu görüşünün en güzel dayanak noktası, yetişkinlerin çocuk oyunlarını tanıdığı yorum ve önemdir. Şunu da belirtmek gerekir, Anadolu'nun kırsal kesimindeki tüm oyunların en azından yarısı, hem çocukların hem yetişkinlerin oynadıkları oyunlardır.

Oyun birey açısından biyolojik evden kaçınılmazdır ve topluluk açısından da içerdikleri anlam ifade değeri, yarattığı manevi ve toplumsal bağlar açısından, kısacası kültür işlevi olarak vazgeçilmez niteliktedir. (And, 1979)

Hüzniga oyunu biçim açısından, özgür, "kurmaca" ve dağın hayatının dışında yer aldığı hissedilen, ama yine de oyuncuyu tamamen özünheme yeteneğine sahip bir eylem olarak tanımlar. Oyun her tür maddi çıkar ve yarardan arınmış bir eylemdir; bu eylem bilhassa sınırlandırılmış bir zaman ve mekanda tamamlanmakta, belirli kurallara uygun olarak, düzeni içinde cereyan etmekte ve kendilerini gönüllü olarak bir esrar havasıyla çevreleyen veya alışılmış dünyaya yabancı olduklarını kılık değiştirerek vurgulayan grup ilişkilerini doğurmaktadır. (Hüzniga, 1951, 1995)

Hüzniga'ya göre oyun bir şeyiğin mücadelesidir veya bir şeyi temsilidir. Bir amaç söz konusudur.

Winnicott (1998) "kültürel deneyimin yerleştiği yer, birey ile çevre (başlarda nesne) arasındaki potansiyel mekandır, aynı şey oyun oynamaya ilişkin de söylenebilir; kültürel deneyim ilk olarak oyunda ortaya çıkan yaratıcı yaşamla başlar" der. Birey ve çevresi arasındaki ilişki, oyunun içinde gelişen yaratıcılık durumu ile şekillenir. Bütün bireyler için bu ilişki ve bu mekanın kullanılabilişi, bireyin ilk yaşam deneyimlerinin aracılığı ile bildirilir.

Bebek ile anne, çocuk ile aile, birey ile topluma da dünya arasındaki potansiyel mekan, güvene yoldan açan deneyime bağlıdır. Birey yaratıcı yaşamı burada deneyimlediği için bu potansiyel mekanın birey için kutsal olduğu söylenebilir (Winnicott, 1998).

Oyun çocuğun yaşam deneyimlerinin başladığı noktada, çevresi ile ilişkileri

kapsamında, tanıma, öğrenme ve öncelikle eğlenme amaçlı yaptığı bir eylemdir. Oyunun bu özelliklerini kullanarak, birey(çocuk) ve çevresiyle olan deneyimleri, kent ve kentli bağında genişletirsek, kenti oyun aracılığı ile çocuklara tanıtmak ya da en basit haliyle kentle ilgili çocuklara bir oyun oynatmak bu tezin varmak istediği noktadır.

Bu kapsamda kentin ortak değerlerini ve durumlarının algısı, bu algı sonucu oluşan imajlar ve bu imajların sadeleştirilerek kentliye iletilmesi yolda kullanılacak araç bir oyun olacaktır. Her yaşa hitab edebilme özelliğine sahip bu tür bir oyunun öncelikli hedefi, kenti tanıtmaya ve deneyimlemeye yeni başlamış çocuklara gündelik hayatlarında dâhil olacaklarından daha fazlasını sunabilmektir. Oyunun devamında dâhil olacak bir kent bilinciyle, her çocuğun gelişim sürecinde kentle ilişkilerini kuvvetliliğini ve durumunun sağlanacağı düşünülmektedir.

Oyun olarak hazırlanan kent imajlarının, algıyı kolaylaştırmak ve düşünceyi en basit hale getirebilmek amacı ile şemalaştırmakla izlenen temel yoldur.

Oyunu kültürün bir parçası, kültürü devam ettiren bir araç olarak düşündüğümüz zaman, evrensel yönünü de göz önünde bulundurursak hazırlanan şemaların başka tanıtım araçları yerine oyun olarak hazırlanması İstanbul'un özeti sayılabilecek şemaların İstanbul dışındaki şehirlere yayılmasını hızlandıracak bir durumdur. Günümüzde bilgisayarda ülkeler arası futbol takımı kurarak maç yapan çocuklar, etrafındaki yetişkinlerden çok daha fazla ülke bayrağı tanımak gibi bir dânağa sahiptirler. Aynı biçimde bazı nimetlerin dahi adını söyleyemeyecekleri stadyumları bulundukları ülke ve seyirci kapasiteleri gibi teknik bilgilerini sayabiliyorlar. Bu şekilde bir genel kültür aracı olarak kullanılabilen oyun çocuğu hatta yetişkin bile belli belirsiz bir öğrenme eylemine sürüklenebilir. Bu durum oyunun evrensel boyutunun kanıtıdır.

5. SONUÇLAR

Bu çalışmanın sonucunda varılan düşüncelerden biri, kenti kentlinin düştürdüğü ve kentlinin yaşadığı kente yönelik bilgisinin arttırılabilirceğdir. Kentler, içinde yaşayan insanlara sınırları çizilmiş yaşam alanları olarak tanımlanabilir. Kentli, kenti yaratan, değiştiren, dönüştüren taraf gibi görülmekte, kentte aynı şekilde içinde yaşayan insanları değiştirmek ve dönüştürmek gücüne sahiptir. Bu durum kent ve kentli arasındaki etkileşimle oluşmaktadır. Bu etkileşim bireyin kente dair bilgisi ve bilinci seviyesinde bulunur ya da bulunmaz olabilmektedir. Olumlu durumun, bireyin kent bilgisinin ve kente dair algısının arttırılarak oluşabileceği düşünülmektedir.

Her kentlinin zihninde, içinde bulunduğu ekonomik, sosyal ve kültürel durumlara göre değişen resimler vardır. Zihinsel resimler algılandıkları zamandan sonra da hatırlanacak şekilde kalıcı imgeler düştürmektedir. Bu imgeler bireyin, kentte gördükleri ve bildikleri ile sınırlıdır.

Bu çalışmanın amacı, kent ve kentli etkileşiminin, bulunur yönde ilerletilebilmesi için bireyin kenti tanıması gerekliliğinden yola çıkarak, kentin zihninde düştürdüğü imgelerin zenginleştirilmesi ne yardımcı olacak bir yöntem önermektedir.

Çalışma sürecinde bir bilgiyi hafızada tutmanın en kolay yoldunun, onu algının en hızlı dabileceği şekilde basitleştirmek ve başka bilgilerle ilişkilendirmek olduğu görülmektedir. Bu doğrultuda yapılması amaçlanan, kentin herkes için ortak değerlerini ve fiziki durumlarının ortaya koyan görsel bilgilerini elde ederek, bunları basitleştirmek ve algıyı kolaylaştırmak için şematize etmektir.

Bu amaçla kentliye kent bilgisini vermek için kullanılabilircek bir yöntem olarak oyun düşüncesi düştürülmektedir. Oyunun bireyin gündelik hayatta yapması zorunlu kılınan işler dışında eğlence amaçlı yaptığı bir eylem olduğu önerilmektedir. Bu doğrultuda bireyin eğlenerek öğrenmesi düşüncesi, oyun üzerine yazılan yazılarda her ne kadar oyun kapsamı dışında görülse de, dâsi bir durumdur.

Kentin i majlarının ortaya konması, bu i majların bildirilebilecek bir grafik dille Őematize edilerek Őizilmesi ve bu Őizilmenin oyun kartlarına dökülerek bu kapsamda bir oyun hazırlanması mümkün görülmektedir. Bu tarz bir çalışmanın i Őeyi Ői henüz test edilmiş olması na rağmen, d unlu bir yaklaşı m d uđu düşünölmektedir.

İstanbul'un harita bilgisi, üçüncü boyuttaki topoğrafik verileri ve doğal – yapay yapıları üzerine geliştirilen Őemalar, bu verilere ait gerekli öz bilgiyi i çermekte ve bunurenk, fon, figür ve geometrik elamanları kullanarak ifade etmektedir. Hazırlanan oyun çalışmaları, bu tezin inceleme ve araştırma sürecinde, alg, i maj ve Őematizasyon yöntemleri üzerine yapılmış incelemeler sonucunda d uşturulmuştur.

Tez kapsamında hazırlanmış deneme oyunlarının bir kısmı ekler bđümünde yer almaktadır.

KAYNAKLAR

- And, M,** 2003, *Oyun ve B   *, Yapı Kredi Yayınları, İstanbul
- And, M,** 1979, *Çocuk Oyunlarının K  lt  r  m  zdeki Yeri ve   nem  *, *Ulusal K  lt  r Dergisi*, Sayı 4
- Bahtiyar, S,** 1997, *İstanbul Topoğrafyası   zerine G  rsel Bir İnceleme*, Y  ksek Lisans tezi, İT  
- Bausch, P,** 2002, <http://www.istfest.org/tiyatro/default.asp>
- Bechtel R B ve Churchman A,** 2002, *Handbook of Environmental Psychology*, John Wiley & Sons, New York
- Belge, M,** 2003, *İstanbul Gezi Rehberi*, Tarih Vakfı Yurt Yayınları, İstanbul
- Berger, J,** 1999, *G  rme B   nheri*,   ev. Yurdanur Salman, Metis Yayınları, İstanbul
- Bunin, K,** 1990, *Demokrasi Arayışında Kent*, Ayrıntı Yayınevi, İstanbul
- Burnette, C,** 1974, *The Mental Image and Design, Designing for Human Behavior, J. Lang ve di  erleri*, pp. 169-182, Dowden, Hutchinson, Ross, Stroudsburg
- Calvin, I.,** 2002, *G  r  nmez Kentler*,   ev. Işıl Saatço  lu, Yapı Kredi Yayınları, İstanbul
- Cevizci, A,** 2000, *Felsefe S  zl    *, Paradigma Yayınları, İstanbul
- Cogito** 1996, Sayı 8, *Kent ve K  lt  r  *, Yapı Kredi Yayınları, İstanbul
- Cogito** 2003, Sayı 35, *Yeri İstanbul*, Yapı Kredi Yayınları, İstanbul
- Demiray, K,** 1994, *Temel T  rk  e S  zl  k*, İnkılap Kitabevi, İstanbul

Dünya Kenti İstanbul Sergisi, Yapı Kredi Yayınları, İstanbul 1996

Eco, U, 2003, Atlas Dergisi 2. Baskı; Tek ve Ruhani Üçü Oarak İstanbul, Doğan Burda Rızdi Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş., İstanbul

Ger, G, www.tusiad.org.tr/yayin/gorus/29/htnh/sec5.htnh

Glikson, A, 1971, The Ecological Basis of Planning, Martinus Nijhoff-Hague, Netherlands

Huizinga, J, 1995, Homo Ludens; oyunun toplumsal işlevi üzerine bir deneme, çev. Mehmet Ali Kılıçbay, Ayrıntı Yayınları, İstanbul

İstanbul, 2002, En Kapsamlı İstanbul Rehberi, Güncelleştirilmiş Basım, İntermedya İstanbul

Kaplan, S, 1973, Cognitive Maps, Human Needs And The Designed Environment, *Environmental Design Research*, W.F. E. Preiser (Ed.), Stroudsburg, Pa.: Dowden, Hutchinson and Ross

Kömrüciyan, E. Ç, 1988, İstanbul Tarihi, XVI. Asırda İstanbul, Eren Yayıncılık, İstanbul

Kuban, D, 1998, Kent ve Mimarlık Üzerine İstanbul Yazıları, YEM Yayın, İstanbul

Le Corbusier, 1994, Journey to the East, edited and annotated by Ivan Žakrić, MIT Press

Lynch, K, 1960, The Image of The City, MIT Press, Cambridge

Lynch, K, 1991, Managing The Sense of a Region, MIT Press, London

Caws, M. N, 1993, The City On Our Mind, *City Images, Perspectives from Literature, Philosophy, and Film*, Gordon and Breach, Amsterdam

Munari, B, 1998, Alla Faccia, Maurizio Corraini, Mantova

Munari, B, 1999, Flight of Fancy, Maurizio Corraini, Mantova

Norberg – Schulz, C, 1971, Existence Space and Architecture, London: Studio-Vista

- Norberg – Schulz, C.**, 1980, *Genius Loci Towards A Phenomenology Of Architecture*, Rizzoli International Publications, Inc.
- Parsons, R Ve Tassinari, L G.**, 2002, *Environmental Psychophysiology*, in *Handbook of Environmental Psychology*, sf.172-190, Eds. Bechtel R B ve Churchman A, John Wiley & Sons, New York
- Perri ng, D.**, 2000, Roma Kentlerinde Mekansal Organizasyon ve Toplumsal Değişim, *Antik Dünyada Kırsal ve Kent*, Ri ch, J. ve Wallace-Hadrill, A, çev. Lale Özgencil, Homer Kitabevi ve Yayıncılık Ltd Şti., İstanbul
- Post man, N.**, 1995, Çocukluğun Yokluğu, çev. Kemal İnal, İmge Kitabevi Yayınları, Ankara
- Rapaport, A.**, 1977, *Human Aspects of Urban Form; Towards a Man-Environment Approach to Urban Form and Design*, Pergamon Press, Great Britain
- Ri ch, J. ve Wallace-Hadrill, A.**, 2000, *Antik Dünyada Kırsal ve Kent*, çev. Lale Özgencil, Homer Kitabevi ve Yayıncılık Ltd Şti., İstanbul
- Sanat Dünyamız**, 2000, Sayı 78, *Kent: Hazır – yapıt*, Yapı Kredi Yayınları, İstanbul
- Soysal, M.**, 2003, *İstanbul Masalı*, Güneş Kitabevi, İstanbul
- Ste a, D.**, 1965, Space, Territory and Human Movements, *Landscape Vol.15*, pp. 13-16
- Suits, B.**, 1995, Çekirge; Oyun Yaşam ve Ütopya, çev. Süha Sertakboğ u, Ayırntı Yayınları, İstanbul
- Thi el, P.**, 1997, People, Paths, and Purposes, *Notations for a Participatory Environment*, Washington Press, USA
- Vernon, M D.**, *The Psychology of Perception*, Great Britain Penguin Books, second edition 1971
- Volterrani, E.**, 2003, *Atlas Dergisi 2 Baskı; Tek ve Ruhani Üçü Oarak* İstanbul, Doğan Burda Rizzoli Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A Ş, İstanbul
- Winnicott, D W.**, 1998, *Oyun ve Gerçeklik*, çev. Tuncay Birkan, Metis Yayınları, İstanbul

Yerasimos, S., Atlas Dergisi, 1999, (Fransız Anadolulu Araştırmaları Enstitüsü yöneti di si)

Yürekli, K. F., Çevre Görsel Değerlendirme ne İlişkin Bir Yöntem Araştırması, Doktor Ünvanı nın verilmesi için kabul edil en tez, İTÜ Mimarlık Fakültesi Baskı At d yesi, 1977

Yürekli, İ., 2003, Mimarî Tasarım Eğitiminde Oyun, Doktora Tezi, İ.T.Ü

EKLER

İstanbul Oyunu – Mavi kutu

İnsanların yaşadıkları çevreye dair zihrinde duşan i mğlar, çevre bilgileri kapsamında duşmaktadır. Breyn kent bilgisini ve bilini artır maya yğndik bir deneme olarak öngör ÷len bu çalıřma da yapılmak istenen, yařanan kent İstanbul'un i mğların řemal ařtırarak, bir oyun aracılığ ile bu bilgileri kentliye aktarmaktır.

İstanbul için kentin her köşesinde yařayan insanın zihrinde, yařadığı çevreye, ekonomik, sosyal ve kültürel durumuna ve bireyin karakterine göre değıřkerlik göstereni mğlar vardır. Bu çalıřma da izlenen yöntem bu bireysel i mğların dışında, kentin ortak deęerleri çerçevesinde sosyal, kültürel ve topoğrafik yapısını ortaya koyan, kentin karakterine yğndik bilgiler veren i mğları, bir grafik dil bütünlüğü içinde řemal ařtırmaktır.

řemal arın amacı, insan algısı üzerinde yapılan çalıřmalar ile ortaya konmuř yöntemleri gözönüne alarak, kent bilgisini, basitleřtiril miř ana hatları ile kentliye vermektir. Görsel algı yöntemleri doęrultusunda, görüntünün detaylardan arındırılarak ana hatlarını – kontürlerini – çizmek ve görüntüyü fon (arka plandaki düzlem) ve figür (ön planda görüntü düzlemi) olarak iki esas elemana ayırma yd uyla řemal ar hazırlanmıřtır.

Düşünce řemal arın içerdğı bilgilerin kentliye aktarımı için bir araç budur. Çalıřma kapsamında bilgi aktarımı için seęilen kitle çevre bilgisi sınırlı, kenti tanı maya yeri bařlayan çocuklardır. Çevreye dair bilgisi ve bilini zenginleřtiril miř bireylerin çevreyle d anile di ř nlerini, kent ve kentli etkileřim doęrultusunda d unlu olarak geliřebileceğı düşün÷lmektedir. Bu doęrultuda çocuklara verilen bir bilgini, terdih edilebilmesi için ilgi çekmesi, merak uyandırması ve eğlendirmesi gerekmektedir.

Oyun burada, gerekli bilgilerin – İstanbul řemal arının – bireylere aktarımı için öngör ÷len araçtır. Bu doęrultuda çeřitli oyun tasarımları üzerinde durulmuřtur. Bu amaçla yapılabilecek oyun puan ve zaman sınırları ile zorlařtırılabilecek bir strateji oyunu d abileceğı gibi, řema kartlarının ters çevrilmesi ile oynanabilecek bir hafıza oyunu kadar basit de d abilmektedir. Yapılan çalıřma doęrultusunda, amacına uygun olarak, daha nimeri bir yaklařma d anak verecek en uygun i ki tip oyun üzerinde durulmaktadır.

Bundan birini si, gerçekte zamanda ve mekanda, kent içinde d d ař mı amaçlayan bir kart oyunudur. Oyuncu elindeki iskambil kağıdı büyüklüğündeki, üzerinde

İstanbul şemalarının yer aldığı kartlarla yönlendirilme ve kent içinde şemalarındaki bilgilerle gerçek görüntülerini eşleştirilerek algının zenginleştirilmesi sağlanmaktadır. Oyunun amacı, oyuncunun verilen görevler doğrultusunda bir noktadan diğerine, belirli güzergahlardan giderek ulaşmasını sağlamak ve vardığı noktada bir sonraki görevini öğrenerek kent içi dolaşımını sağlamaktır. Oyuncunun bu şekilde kentin imajlarını, içindeki şemalar yardımıyla zihninde birebir oluşturabileceği düşünülmektedir.

İkinci oyun yöntemi, ilkinde ön hazırlık ritüeli şeklinde görülebilecek bir masa başı oyunudur. İstanbul haritası üzerinde, yapılan şema kartlarını kullanarak bir bölgeden diğerine ulaşmak hedefidir. Tüm bilgiler şema kartları içinde yer almaktadır. Belediyeler ve önemli merkezler olarak bölgeye ayrılmış bu ana harita üzerinde, coğrafi ve mimari ilişkiler ile gerçeğe referans veren ulaşım bilgileri oyuncuya verilmeye çalışılmaktadır.

Tüm oyun yöntemlerinde amaç mümkün olduğunca çok, fakat basitleştirilmiş kent bilgisini, belirli oyun kuralları bütününde, eğlenme ve eğlenirken öğrenme düşüncesi ile oyuncuya aktarmaktır. Bu doğrultuda hazırlanan iki oyunun bilgisi Ek A ve Ek B'de yer almaktadır.

EK A

KENTTE MAM KUTU

Tezin gendinde kent imajı, oyun ve İstanbul konuları ile işlenen, her kentlinin yaşadığı kente dair zihninde düştürdüğü bir resim düğudur. Bu resmin zenginleştirilmesi ve genişletilmesi ile, kentin ve kentlinin yaşamı içinde ilişkilerinin geliştirilmesi ne de katkıda bulunacağı düşünülmektedir. Kentlinin düştürdüğü bu zihinsel resmin bir eğlence aracı olarak oyuna verilme çalışması, bireyi bilinçsiz bir eğitimsürede sokmayı hedefler. Amaç bu işe en az bilgiyle başayanlara, yani çocuklara ve turistlere bu bilgiyi ulaştırmak ve daha gelişmiş bir çalışmayla yetişkin kentlinin dahi ilgisini çekebilmeştir. Bu doğrultuda yapılan incelemeler ve değerlendirmeler İstanbul imajını anlamaya yönelik şemalardan duşan bir oyuna sonuca ulaştırılmıştır.

Bu oyun, gerçek zamanda ve mekanda bireyin, birebir kenti içinde ddaşarak, oyun kurucunun kurallarıyla kendi deneyimlerini düştürmesini sağlamaktır. Oyun kurucu, oyunun kurallarını, verilecek bilgiyi, kentin var olan durumları ve her kentli için ortak olan değerleri üzerinden en genel anlamda düştürmekle yükümlüdür. Bu genel yaklaşım oyuncu grubunun bilinç ve bilgi seviyesine göre farklılık gösterebilir. Bu doğrultuda kentin bilşerlerini, bu bilşerleri basitleştirdi ve destekledi şemalar ve imajlarla oyun hazırlanabilir. Oyunun bir nınmarından çıkması, verilen bilgileri sosyal, kültürel durumlardan çok kentin fiziksel yapısının ve mekamlarının şematizasyon yöntemi ile incelenmesi yönünde geliştirir.

Oyunda esas olan kurgudur. Her oyunun bir hikayesi, kurgusu ve sonucu vardır. Amaçsız bir oyun, zihnyada el pratiğ sağlamasına rağmen talep edilmeyebilir. Oyunun temel amacı farklı aşamalardan duşan oyunda, bireyi birebir şehirde ddaştırarak bir sonraki aşamaya geçebilmesi için gerekli bilgiyi toplamasını sağlamak ve bu arada şehri deneyimlemesini sağlamakdır. Toplanan puçları oyunun bir sonraki adımı için anahtar niteliğ detadır.

Oyun 3 seviyede hazırlanabilir.

- 1) Kenti kullanmaya yeni başayan çocuklar (easy)
- 2) Kısa sürede kentin özelliklerini anlamak isteyen turistler (intermediate)
- 3) Kenti hali hazırda kullanan fakat bilgisini arttırmak isteyen bireyler (hard)

Burada üzerinde durulacak seviye biridir. Amaç kenti kullanmaya yeni başlamış, kente dair bilgisi ev, okul ve yapılan gezilerden artı kalan kentli imajlarından duşan

çocukları, kentle etkileşimde oldukları zaman süresince eğitmeştir. Kent, kültür ve yaşantı sınırları çizilen, insanların belirlediği bir alandır. Kenti, kentli değiştirir ve kent de kentliyi yönlendirir. Karşılıklı etkileşimdir. Bu durumda bu ilişkiyi iki taraf içinde ortada ama bilinç seviyelerinde tutabilmek, kente yapılacak müdahalelerin ve gelişiminin dünümden geleceğe doğru düşünülmesi gerekir.

Tez kapsamında örneklerle anlatılacak oyun çocukları için hazırlanacak kaday seviye olarak düşünülecektir. Çocukları için düzenlenmesinin başlıca sebebi önceden de belirtildiği gibi şehre dair bilgileri, henüz şehirle ilgili fazla fikir sahibi olmamış, şehri deneyimlemeye yeni başlayan bireyler üzerinden vermek, ileriye yönelik kent ve kentli etkileşimine katkıda bulunmak ve adaptasyona kolaylık sağlamayı amaçlamaktadır. Nerede olduğunu ve önemini bilmeden okul gezisi kapsamında bir müzeye, saraya yada herhangi bir tarihi noktaya götürülen çocuğun aklında çok fazla bir bilgi kalması mümkün değildir tüm gerekli bilgileri alarak yaptığı gezilerin – ki her şey bir oyun aracıyla verildiğinde daha eğlenceli ve cazip olacaktır – düşünülmesi gerekir – çocuğun aklında daha kalıcı bir yere sahip olacaktır.

Gerçek zamanlı tasarlanan İstanbul oyununda da amaç kentin görsel analizlerinin şemalaştırılarak oyuncuya kente dair bilgiler ortaya koymasında ve bilgilendirmede yardımcı olmasıdır. Oyun oyuncunun birebir şehri deneyimleyerek kullandığı bir araçtır.

Oyunun ismi ‘Mavi Kutudur. Mavi kutu (bluebox), film yapımlarında kullanılan, montaj sahnelerinin çekimi için kullanılan tek renkli bir odadır. Odanın kullanılması amaçları çekim yapılan sahneler ile eş zamanlı olarak çekim şekliyle montajı yapılacak görüntülerin eklenmesini kolaylaştırıcı, zamandan ve mekandan soyut sanal bir ortam oluşturmaktır. Odanın tek renkli homojen olması çekilen görüntülerde, odanın ortamını montaj sırasında kolayca gerçek görüntüden ayırarak, yerine istenilen başka bir sanal görüntünün eklenmesini, farklı zamanda ve mekanda çekilmiş iki ayrı görüntünün, tek görüntü olarak yansıtılmasına olanak sağlar. Her türlü efekt ve yansımaların izleyiciye gerçekmiş gibi yansıtılması, görüntünün gerçekliğini sağlanmasına olanaklı kılar.

Mavi kutu oyununda, oluşturulan gerçek zaman ve mekanda hareket ederek oyun oynamaları gerçekleştirme durumunun bu sanal oda ile karşılaştığı tezatlıktan dolayı seçilmiştir. Bu oyunun başlangıçta bilgisayar ortamında tasarlanması durumu mevcuttur. Fakat bireyin zihinsel resmini geliştirmek, ve görmediği yerlere dair bir resim oluşturmak hedeflendiğinden dolayı, gerçek zamanda ve mekanda geçmesi,

mekanı deneyi nheyerek bunu d uşturmak, amaca daha yakın bir eylem d acağı düşüncesi ile oyun, sanaldan gerçeğe dönüştürülmüştür.

Hui zingá ya göre oyun ‘gündelik veya ‘asıl’ hayat değildir. Oyun bu hayattan kaçarak, kendine özgü eğilimleri d an geçidi bir fadiyet d anına girmeye bahanesi sunmaktadır. Gerçek hayatını içinde, gerçek zamanını ve mekanını verileri ile oyanan bir oyun Hui zingá nın görüşleri doğrultusunda mavi kutu düşüncesi ne uymaktadır. Oyunun gerçek dışılığı nı, mekanın ve zamanın gerçekliliğiyle bağdaştırmak sand ortam d acak şekilde d uşturulan mavi kutunun yerine gerçek şehri koymaktadır.

Bu çalışmada tasarlanan oyunun bir bölümü, oyunun genel prensipleri ile anlatılacaktır.

Oyun bir kutu içerisinde kartlardan d uşmaktadır. Bu kartlar İstanbul’un görsel incelenmeleri den doğan şemalar dan d uşur. Şemalar İstanbul’un ana karakterini d uşturan tüm bilgileri içermektedir. Her kartın arkasında, şemanın ait d uduğu bölgeye yönelik, genel kültür bilgisi bulunmaktadır. Tüm bu kartlar dışında oyuna başlamak için farklı 3 adet kart mevcuttur. Bu başlangıç kartları, oyuncunun kentin neresinden oyuna başlayacağı bilinemediğ i için İstanbul’un Anaddı, Avrupa ve tarihi yarımadadan d uşan üç bölümüne göre ayrı d arak düzenlenmiştir. Bu kartların yanında, oyun içinde kullanılan kartların da dışında, kentle ilgili genel bilgiler veren kartlar da bulunmaktadır. Bunlar kentin dünya üzerindeki ve Türkiye üzerindeki konumu, iki derizi birleştiren bir boğazı iki yakasında kurulmuş d ması, doğu ile batının birleştiren bir köprü riteğ i nde d ması, yerleşim ve ulaşım bilgileri gibi vs... oyuna başlamadan önce kenti tanım amaçlı hazırlanmış bilgi kartları d acaktır. Oyun süresince genel bilgiye ihtiyaç duyulduğu noktada başvurulabilecek bu kartlar oyunda birer kez kullanılacaktır. Bu kartların amacı oyuncuyu, oyuna başlamadan önce içinde gezineceği ve oynayacağı kente dair bilgilendirmektir.

Bilgi kartlarını inceledikten sonra, başlangıç kartlarından, bulunan bölgeye göre düzenlenmiş d an kartı seçerek oyun başlatılır. Başlangıç kartlarında geçeceği ri z ve varacağı ri z noktaları ait şemaların numaraları bildirilmektedir. Bu numaraların ait d uduğu şemaları bularak kartları yanyana getirilir ve ne yapılması gerektiği keşfedilir. Varılan noktada, bir sonraki görevle ilgili yeni bir kart alınır ve bir sonraki hedef noktası belirlenmiştir d ur. Şema kartlarının çoğu oyuncuya oyunun başında verilir, fakat bunları hangi sırada ve ne zaman kullanacağı varılan hedef noktalarında, alınan yeni kartlarla öğrenilir. Buna ek d arak bazı şema kartları gidiş yönü önemli görülen noktalarda, görevin yerine getirildiğini teyit amaçlı, alınacaktır. Tüm

kartların toplandığı ve bu yolla kentin öngörülen tüm alanlarının gezildiği noktada oyuncuya bir atlılık hedye edilir. Bu atlılık ile oyuncu, elindeki tüm şemaları belli bir düzende yanyana koyarak, şemalarından oluşmuş bir İstanbul posteri yapabilmektedir.

Şema kartları şehrin geçilmesi, görülmesi veya varılması gereken önemli noktaları yönlendirmek için hazırlanır. Bu noktalar şehrin karakterini belirleyen mekamlardan oluşur. Çok sayıda şema yapılabilir. Oyuncu oyun süresince ilk geçtiği mekanlara ya da sentlere dair yoğunlukla harita niteliğinde şemalarla yönlendirilir. Bir sonraki geçişinde ise devreye bölgenin daha karakteristik şemaları girer. Bu şekilde oyuncuyu kentin birçok noktasına birden fazla sayıda göndererek, hem geçtiği sentler ve yerler arasındaki ilişkileri kuvvetlendirir, hem de her geçişinde o bölge ile ilgili ayrı bir şema yaparak bölgenin zihninde oluşturduğu resmi, zenginleştirir amaçlanmaktadır.

Burada verilecek örnekte oyuna Anaddu yakasında oturan bir oyuncu ile başlanacaktır. Kutudan çıkan başlama kartlarından Anaddu yakası kartını seçerek oyun başlatılır. Kartta yer alan numaraların ait olduğu şemaları bularak, nereden, nereye, nasıl gidilmesi gerektiği bilgisi keşfedilir.

İlk başlangıç kartında yer alan numaralar : 1, 2, 3, 4, 5 tir.

1 numaralı kart Üsküdar kartıdır. Bu oyuna başlamak için Üsküdar'a gidilmesi gerektiğini gösterir.

2 numaralı kart Eminönü kartıdır: Bu Üsküdar'dan Eminönü'ne geçilmesi gerektiği anlamındadır. Bunu ister doğrudan, ister vapurla yapılabilir.

3 numaralı kart Sirkeci kartıdır. Eminönü'nden Sirkeci tramvay durağına nasıl ulaşılacağı anlatılmaktadır.

4 numaralı kart Sultanahmet kartıdır. Burada Sirkeci kartı üzerinde vurgulanan durağından, tramvaya binerek Sultanahmet'e ulaşılması gerektiği bilgisi çıkar.

5 numaralı kart ise Sultanahmet'te Milli ontaşı'nı göstermektedir. Milli ontaşı ile ilgili şema, başlangıç (görev) kartı üzerinde ki son numaralıması nereden ve varılması hedeflenen noktadan olduğu bilgisi ortaya çıkar.

Burada çocuk bir zamanlar İstanbul'un sıfır, başlangıç noktası olarak kabul edilen bir noktaya gönderilmiş ve bu noktadan oyuna başlamıştır. Milli ontaşı'nı bulduğunda

buradaki en yakın kart postaldı dan diindeki başlangıç kartını göstererek bir sonraki görev kartını alır.

İstanbul'un diğer iki bölgesi için düzenlenen kartlarda, tarihi yapılarıdan başlayan bir oyuncu Sultanahmet kartı ile oyuna başlar ve millet taşına ulaşarak ilk bölümünü bitirir. Avrupa yakasından başlayan bir oyuncu ise önce Karaköy iskelesine ulaşır, oradan Eminönü'ne geçerek oyuna başlar. Her bölgenin yalnız ilk başlangıç kartları aynıdır. Geri kalan tüm görev kartları, oyunun durdurulduğu noktadan bir sonraki sefere devam edilmeden her oyuncu için aynıdır.

Milli on taşına ulaşmış oyuncu buradaki ikinci görev kartını aldığı anda oyunun ikinci bölümüne geçmiş kabul edilir. Bu ikinci görev kartında yer alan numaralar; 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15'tir. Buna göre:

8 numaralı kart Çemberlitaş kartıdır. Oyuncu yürüyerek Çemberlitaş'a gitmelidir. Bu kart üzerinde yer alan şema da Çemberlitaş Sütununun şeması ve Sultanahmet'le harita düzlemi üzerindeki ilişkisi gösterilmektedir.

9 numaralı kart Kapalıçarşı kartıdır. Oyuncu Çemberlitaş'tan yürüyerek Kapalıçarşı'ya ulaşmalıdır. Bu karttan iki adet mevcuttur. Bunlardan biri Kapalıçarşı'nın şehir içerisindeki yeri ve dış mekan mimari karakteristiğini yansıtmaktadır. Diğer şema kartında ise Kapalıçarşı'nın iç mekan özelliği vurgulanmaktadır. Oyuncu Kapalıçarşı'ya vardığında buradaki dükkanlardan eksik olan bir şema kartını alacaktır. Bu noktadan sonra varması gereken yer Süleymaniye Camii'dir.

10 numaralı kart Süleymaniye Camii kartıdır. Burada da Kapalıçarşı'daki gibi eksik bir kart alınacaktır. Bu kartta şema olarak Süleymaniye Camii'nin mimari ve mekansal kurgusu yansıtılmıştır.

Süleymaniye'den çıkan oyuncunun bir sonraki güzergahı Yeni Camii meydanına inmek, oradan da Galata köprüsünü yürüyerek geçerek Karaköy'e varmaktır. Karaköy'den oyuncu Beyoğlu tüneline ilerler. Tünelden metroya binerek Beyoğlu'na geçer. Oradan da Galata kulesine yürür. Galata Kulesi'nin tepesine çıktığında orada yeni bir kart alır. Bu kart Galata kulesinin balkonunda durması gereken noktayı ve bakacağı yönü işaret eder. Yeni aldığı bu kartta oyuncuya oyunun başladığı noktadan, geldiği noktaya kadar geçtiği güzergahlar ve mekanlar gösterilmektedir. Böylece oyuncu şehrin üst noktasından geçtiği alanları ilişkilendirerek, topoğrafyayı anlayabilecektir.

11 numaralı kart Yeni Camii meydanı

12 numaralı kart Galata Köprüsü

13 numaralı kart Karaköy

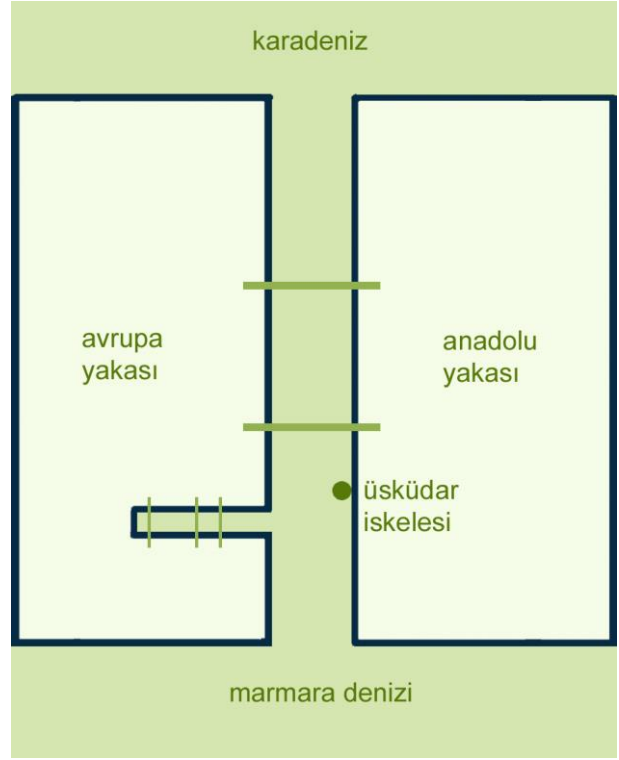
14 numaralı kart Tünel

15 numaralı kart Galata Kulesi

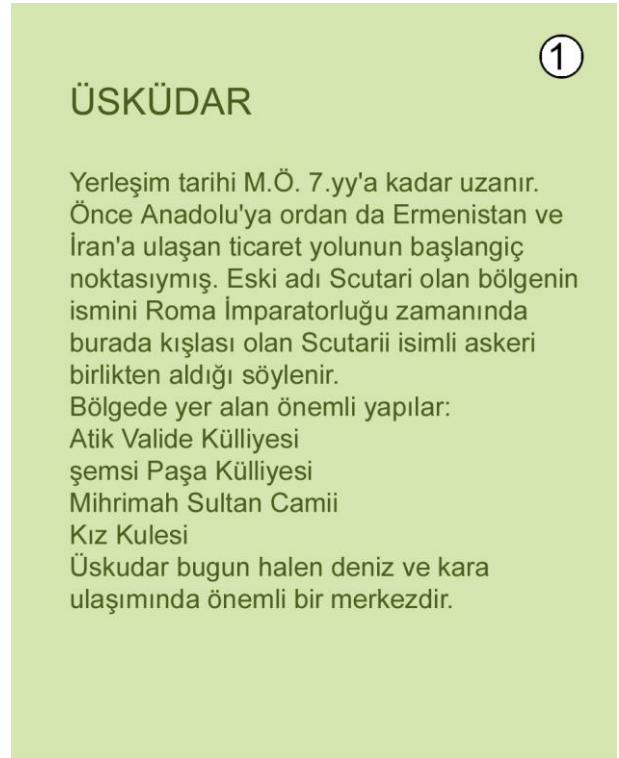
Galata kulesi girişinde yeni görev kartını alan oyuncunun şimdiki hedefi Taksim meydanına ulaşmaktır. Burada izleyeceği rota Taksimden Beşiktaş'a inmek, buradan Bebek'e doğru giden bir otobüse binmek ve Ortaköy, Kuruçeşme, Arnavutköy, Bebek hattını dölglayarak Sarıyer'e kadar devam etmektir. Burada Beykoz'a geçerek Galata Kulesi'nde yapılan mantıkta geçtiğüzüzergahları karşı yakadan takip edebileceğüz yeni karta sahip olacaktır.

Oyun bu şekilde devam ederek, sentler ve mekamlar bir zindır halinde gezilir. Oyunun sonunda, başarı ile bitiren oyuncu tüm şemalarını, bir poster haline getirebileceğüz bir altlık kazanmış dır. Oyuncu artık yaşadığüz kente dair gerekli görülen pekçok temel bilgiyi edinmiş dırak deneyimlerine devam edebilecektir.

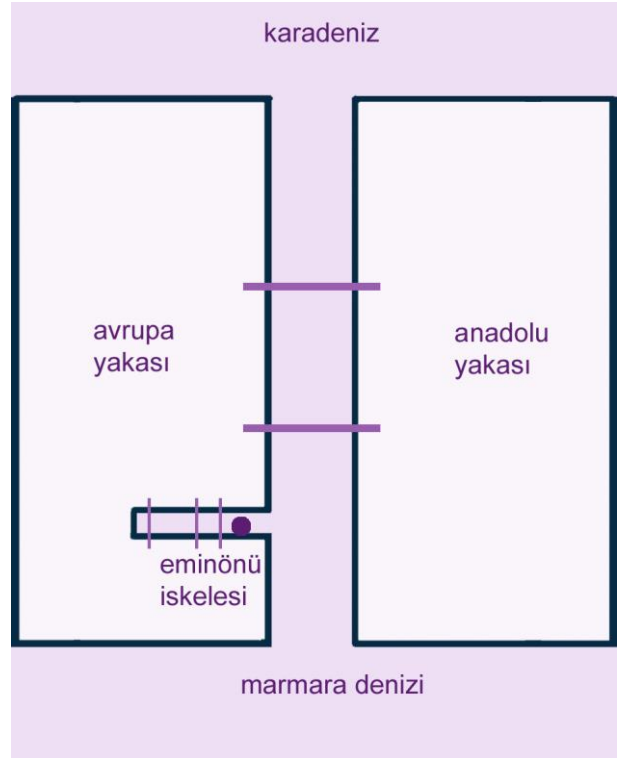
Aşağıda bu oyunun birkaç şemasını gösteren kartlar yer almaktadır.



Şekil A 1 Üsküdar oyun kartı, ön yüz



Şekil A 2 Üsküdar kartı, arka yüz



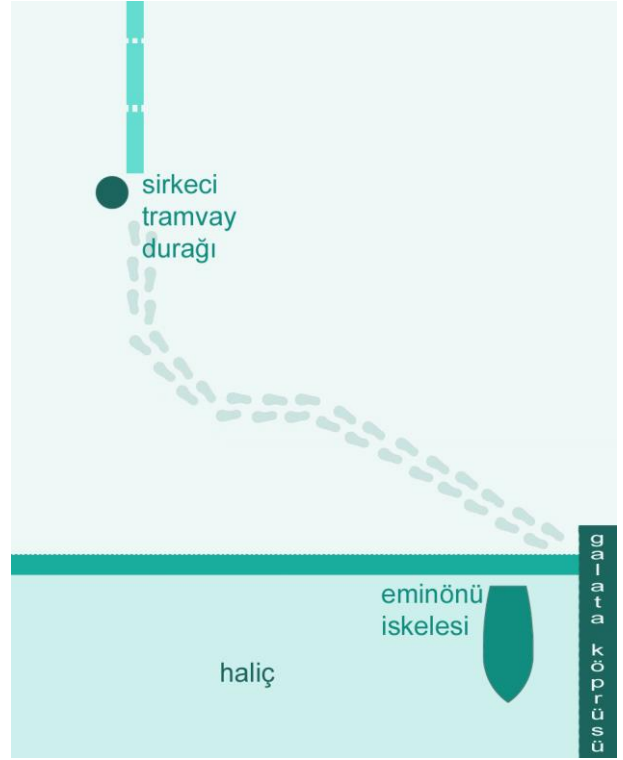
Şekil A3 Eminönü oyun kartı, ön yüz

②

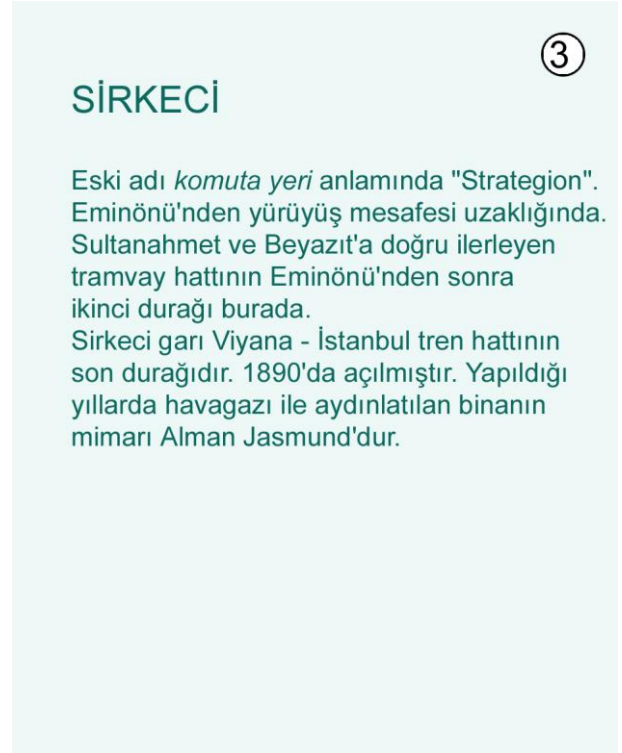
EMİNÖNÜ

İstanbul'un tarihi yarımada olarak bilinen kısmında yer alan Eminönü ilçesi kuzeyden Haliç, güneyden Marmara Denizi, doğudan İstanbul boğazı, batıdan ise Fatih ilçesi ile çevrilidir. İlçe bütünüyle İstanbul kentinin tarihi çekirdeği olan suriçinde yer alır ve merkezi alanın en canlı bölgelerinden birini oluşturur. Aranılan herşeyin en ucuza bulunduğu zengin bir alışveriş semtidir. Osmanlı döneminde Deniz Gümrüğü ve Gümrük Eminliğinin burada bulunması sebebiyle Eminönü adını almıştır. Pera olarak adlandırılan İstanbul'un ikinci bölgesine Galata köprüsü ile bağlanmaktadır. Yeni Camii ve Külliyesi
Kapalı Çarşı
Mısır Çarşısı
Rüstem Paşa Camii bölgenin önemli yapıları.

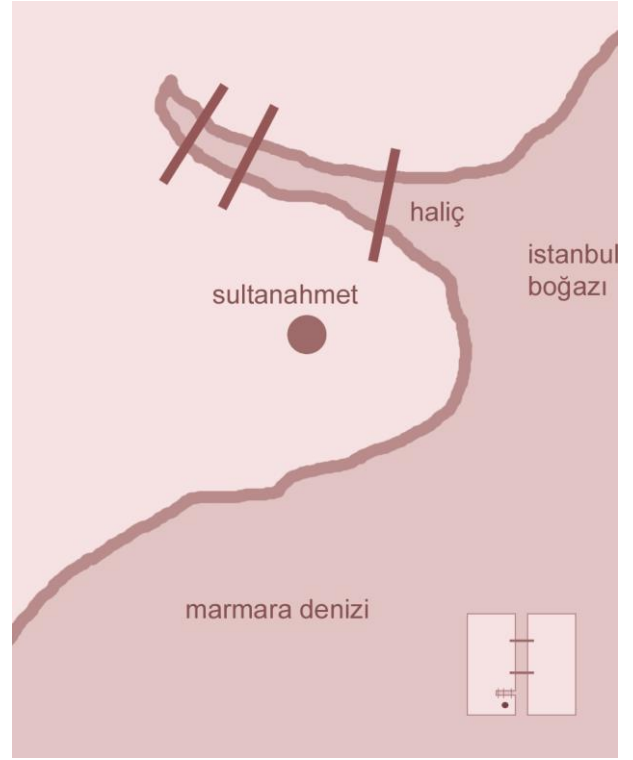
Şekil A4 Eminönü kartı, arka yüz



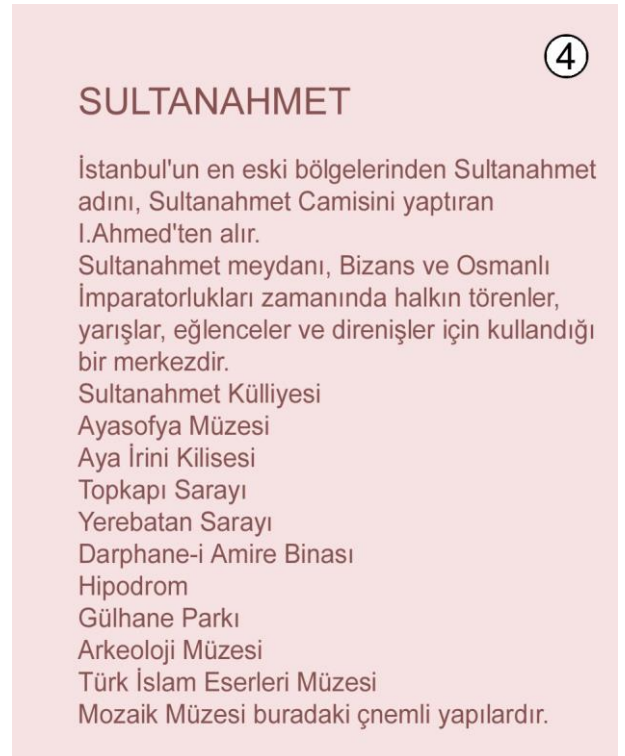
Şekil A 5 Srkeci oyun kartı, ön yüz



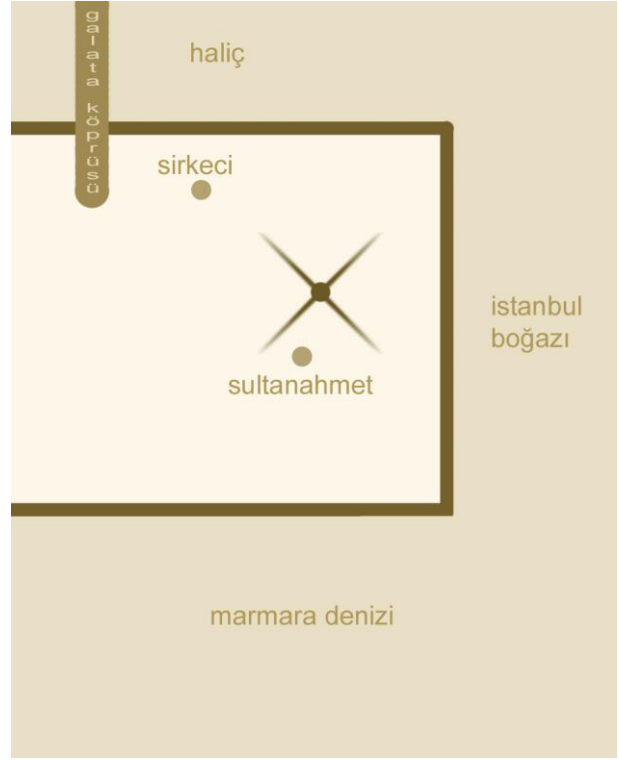
Şekil A 6 Srkeci kartı, arka yüz



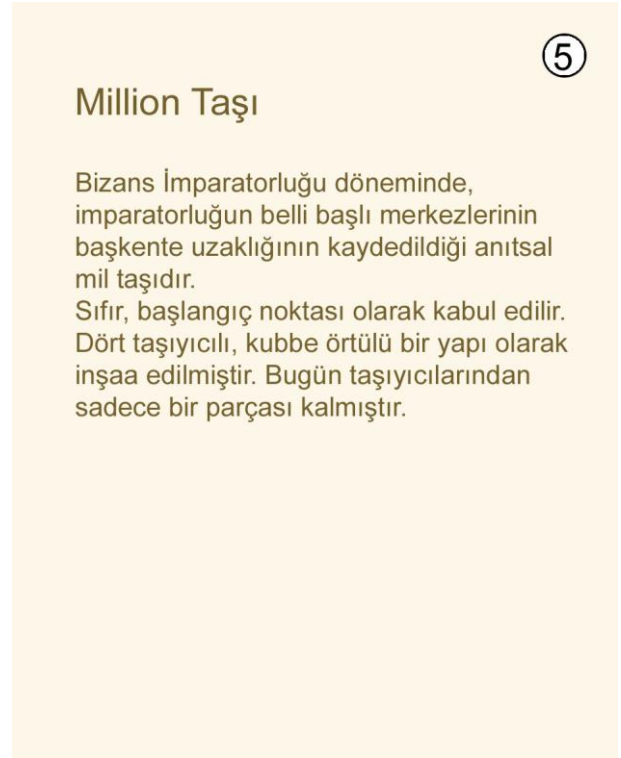
Şekil A 7 Sultanahmet oyun kartı, ön yüz.
Bu kart a ek olarak bir de Tarihi Yarımada Sİ üeti ri n
Gör ündüğü bir kart veril ebilir.



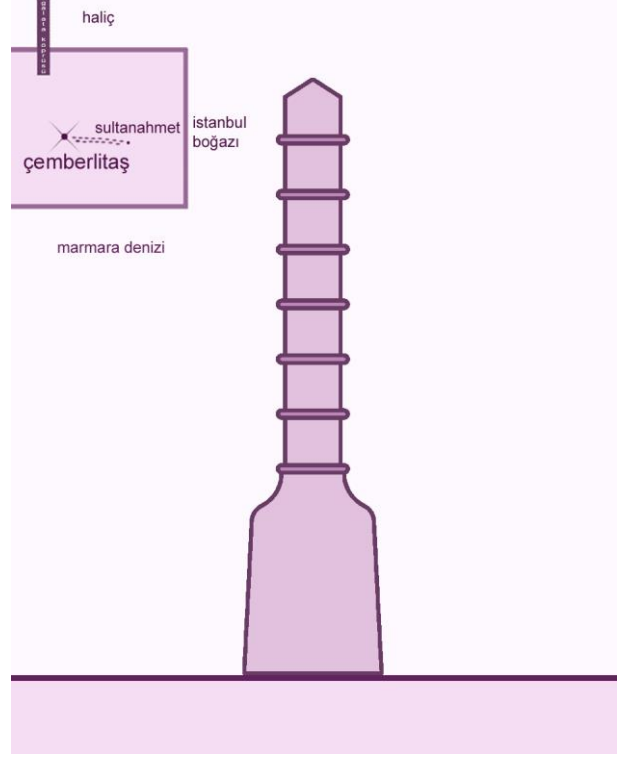
Şekil A 8 Sultanahmet yazı kartı



Şekil A 9 Milli on taşı oyun kartı, ön yüz



Şekil A 10 Milli on taşı kartı, arka yüz



Şekil A 11 Çemberlitaş oyun kartı, ön yüz

⑧

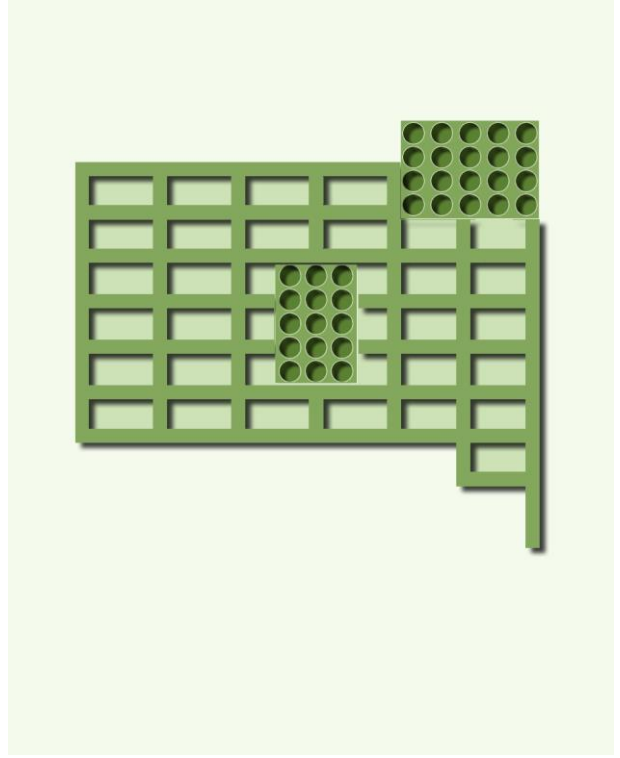
ÇEMBERLİTAŞ SÜTUNU

Bizans İmparatoru Constantinus tarafından yaptırılmış. Eskiden en üstünde kendi heykeli bulunurmuş.

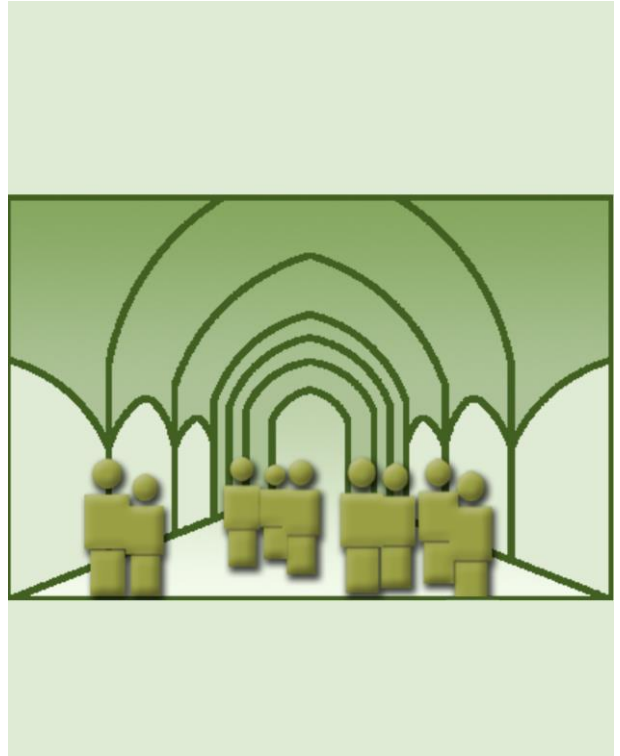
Bizans'lıların inanişına göre, Türkler şehre girdiklerinde gökten bir melek inecek, anıtın dibindeki aciz bir adama kılıç verecek ve ona "Bu kılıcı al ve Kurtarıcı'nın intikamını al!" diyecek. Halk bu kehanete o kadar inanmış ki, anıtın ötesine geçtiklerinde her tehlikeyi atlattıklarını sanıyorlarmış.

Sütun üzerindeki çemberler Osmanlı döneminde onarımı yapılırken eklenmiş.

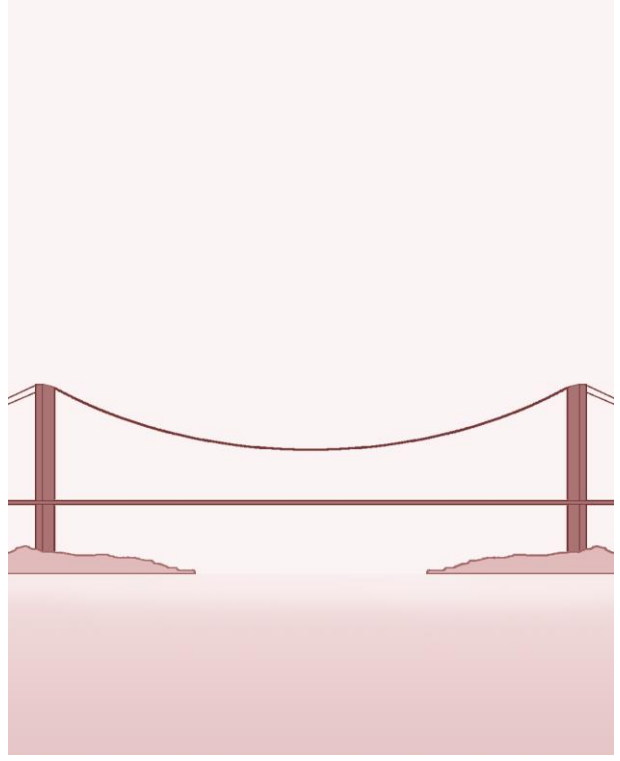
Şekil A 12 Çemberlitaş kartı, arka yüz



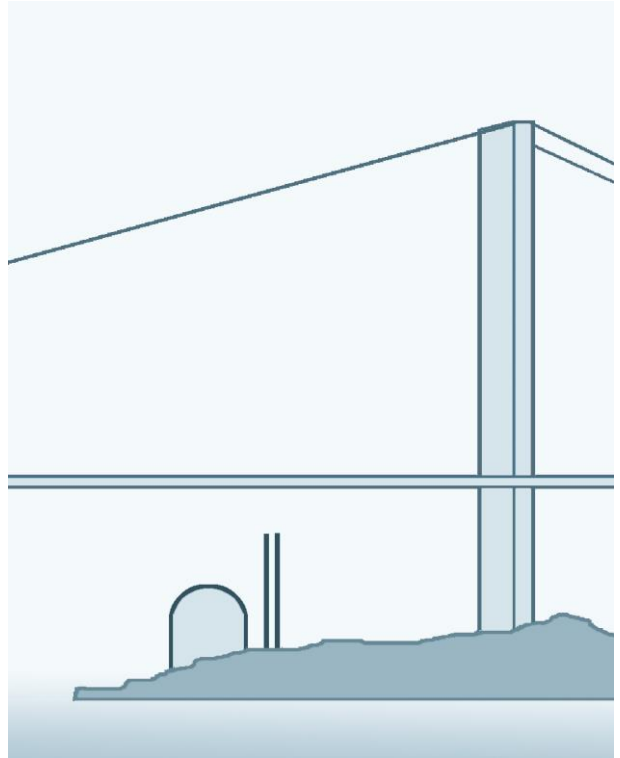
Şekil A 13 Kapalı çarşı kartı.



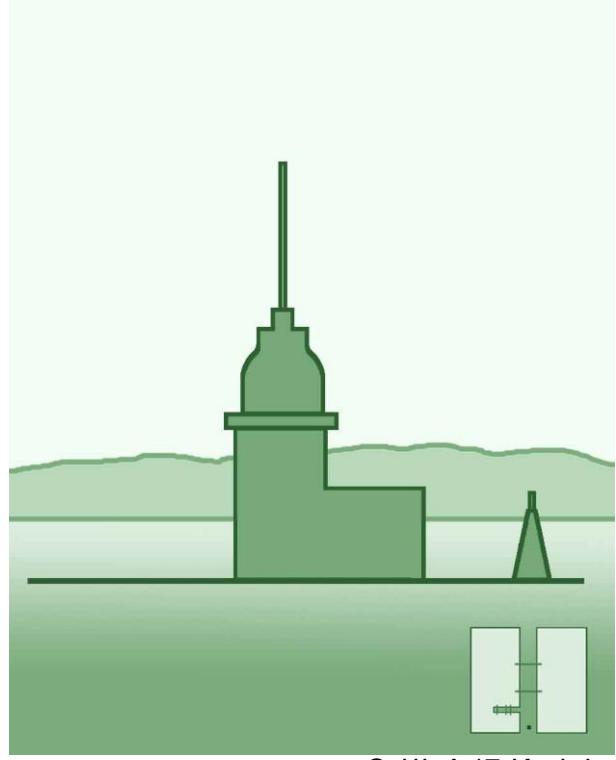
Şekil A 14 Kapalı çarşı kartı.



Şekil A 15 Köprü kartı



Şekil A 16 Otaköy kartı



Şekil A 17 Kız kulesi kartı

EK B

EVDE MAVİ KUTU

Kutunun ieriđi:

Oyun tahtası : Bu oyuncuları n piyonu ile zerinde hareket edebilecekleri, bderi n ve bde sınırlarını n iřaretli dduđu, oyuncu iđin belirli rdarını zili dduđu řematik bir İstanbul haritasıdır. Bu harita zerinde tm İstanbul grid e ayrılmıřtır. Grid e ierisinde bde yerleri, oyun ierisinde kullanılacak tařıt, řans ve soru cevap kartlarına bařvurması gerekli bnler ve oyuncu iđin hareket kabiliyetini İstanbul'daki gerek yd ve ulařmađı arı n a ref erans verecek řekilde sınırlandırılmıř rdar yer almaktadır. Grid e arasında her bderin sınırlarını zen erevde er yer almaktadır. Tm oyun bu harita zerinde oyuncuları n gerekli kartları grid bnleri zerine dzer ek bařlangı noktalarından, bitiř noktalarına varmaları zerine kuruludur.

Bde kartları : İstanbul sınırları ierisindeki belediyelerin bađı dduđu ilde ve burlara ek darak belirli merkezleri n, harita zerinde bulunduđı noktaları n iřaretli dduđu kartlar. Bu kartlar oyunun bařında, oyuncuları n bařlayacakları ve varacakları noktaları belirtmek amacı ile, oyun ierisinde de bderin İstanbul ierisinde nerede dduđları bilgisi ne bařvurmak amacı ile yardımcı kartlar darak kullanılacaktır.

Oyun kartları : Bderin harita zerindeki yerlerini n, ykseklik bilgilerini n, ulařım bilgilerini n ve belirli yapısal zelliklerini n řemal ařtırıldıđı kartlar. Bu kartları kullanarak oyuncu piyonunu oyun tahtası zerinde hareket ettirebiliyor.

řans kartları : Oyun ierisinde oyuncuya komutlar ve genel bilgiler veren kartlardır. Grid e zerinde daire ile sembolize edilmiřlerdir. Oyuncunun kafasını ok fazla kategoride kartla dađıtmak amacıyla ieri kleri geriş tutulmuřtır. Oyuncunun beklemesi ya da hızlı ilerlemesi gibi řans durumları verđi gibi, İstanbul i majına yndelik genel bilgilerin řematize edilđi kartlar da bu grupta yer almaktadır.

Tařıt kartları : İstanbul ierisinde ulařımıđın kullanıl antmt ařtılarıđın duřturulmuř kartlardır. Bu grubun oyun tahtası n zerinde kullanıldıđı, kare ile sembolize edil en zel noktalar vardır. Bu gruptaki kural deriz tařıtlarını n yalnız kıyı kenarlarındaki kardeerde kullanılabilmesi, kara tařıtlarında ise metro ve tderiđi n yalnız Avrupa yakasında ki kardeerde kullanılabilmesidir.

Soru – Cevap kartları : gen ile sembolize edil en bu kartlarda kutu iđinde numaralı soru ve cevap kartları yanyana kullanılmaktadır. Oyuncu gen al arı ara gelđiđinde bir soru kartı ekip, soruyu yanıtladıktan sonra aynı numaralı cevap

kartını çekerek yanıtı öğrenmektedir. Soruyu doğru cevaplaması ilerlemesi ne, bilememesi bir d beklemesi ne neden d maktadır.

Piyon : Oyun i ğinde takı nharın harita üzerindeki yerlerini takip edebil mek i ğin kullandıkları taşlardır.

Oyun en fazla dört takı m ile oynanabilmektedir. Genel hedefi belirlenen bir başlangıç noktasından hareketle, di nde en az kart kalacak şekilde biti ş noktasına var maktır.

Tüm kartlar ön yüzleri görünmeyecek şekilde ters d arak dur maktadır. Bu durum oyuna şans faktörünü sok maktadır. Oyun genelinde bilgi ve şans, genel oyun kuralları kapsamında heyecan ve eğ enceyi etkil eydi faktörler d arak dağıtılmışlardır.

Oyun kapalı d an bđ ge kartlarından iki adet seçilerek başlar. Seçil en kartlardan biri oyunun başayacağı noktayı, d ğeri ise biteceğ noktayı göstermektedir. Her takı ma üçer adet oyun kartı dağıtılır.

Her bđ ge çerçevei ğ ne alınmıştır ve bu çerçeve sınırları i çeri si nde düz gri d arı lar da ancak o bđ geye ait oyun kartları ile ilerlenebilmektedir.

Takı nhar ar d arı nda zar atarak veya oturuş sırasına göre oyun sırasını belirler. Her takı moyuni ğinde, tahta üzeri nde bđ ge ad arı nı n yazd ğı noktalar da ve düz gri t aralı bđ ünlerde, çerçeve ile sınırlandırılmış al anda, i ğinde bulunduğ bđ geri n kartını tahta üzeri ne koyarak ilerleyebilmektedir. Her sefer aksi belirtil med kçe bir kare yukarı ya da yarı l ara hareket edebilmektedir. Oyuncunun di nde i ğinde bulunduğ bđ geye ait gerekli oyun kartı yoksa kutudan, ona l azı m d abilecek bir tane çikana kadar oyun kartı çekmek zorundadır. Oyun kartları her takı ma yetebil mesi amacı ile dört takı md arak hazırlanmıştır.

Oyun kartları bđ ge i si nheri nı n yazd ğı merkez gridler ve düz gri boyalı gridler i ğin kullanılabil mektedir. Bu kartların üzeri nde yalnız şemalar yer d maktadır, yazı yoktur. Her bđ geri n kartları o bđ geye ait renktedir. Oyuncu kartın hangi bđ geye ait d duğunu kestiremed ğ noktada arkası nda bđ ge yazan başlangıç ve biti ş noktalarını belirlemek i ğin çekilen böl ge kartlarından yardım alabil mektedir.

Oyun tahtası üzeri nde daire d arı l ara gelen oyuncu bir şans kartı çekmek zorundadır. Çekti ğ şans kartında, İstanbul i ğinde gerçekte karşılaşabileceğ iyi ve kötü şans durumlarına referans verebilecek durumlar d abileceğ ği bi, genel bilgi ye yönelik kartlar da yer d maktadır. Genel bilgi içeren kartlar oyuncunun o kareyi

geçebilmesini sağlamaktadır. Şans kartları ise içerdikleri bilgi doğrultusunda bir el beklemek ve ya i ki kare ile oynamak gibi üzerlerinde yazılı bilgiye göre avantajlı ya da dezavantajlı bir duruma sağlamaktadır.

Üçgen alanlar soru cevap alanlarıdır. Bu alanlarda sorular doğru yanıtlanabilirse takımlerleyebilir, aksi durumda hareket sırasını kaybetmektedir. Oyuncunun bilgisinin doğruluğu ve ya yanlışlığı, soru kartlarını numaralandırarak, aynı numara ile bir de cevap kartı oluşturarak sağanmıştır. Bu yöntemle oyuncular, oyun içerisinde kendi başlarına bir d o kontrol mekanizması oluşturabilirler.

Takımlar oyun tahtası üzerinde kare alanlara geldiklerinde bir taşı kartı çekmek zorundadırlar. Kıydan uzakta bir kare üzerinde iseler çektikleri kart, bir kara taşı kartı ve bulundukları yakada gerçekte de olan bir taşı ise ileleme hakkına sahip olabilirler. Bu pozisyonda bir deriz taşı çekmiş iseler, kıyı kenarındaki bir taşı işaretli kareye gelene kadar bu kartı kullanamamaktadırlar. Deriz taşı kartı, kara taşı kartlarından farklı olarak oyuncuyu bulunduğu karenin karşı kıydaki hizasına geçirmektedir. Kullanılan taşı kartı, diğer taşı kartlarının altına yerleştirilerek tekrar oyuna katılabilir.

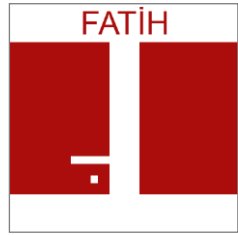
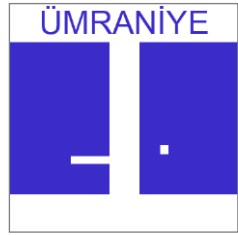
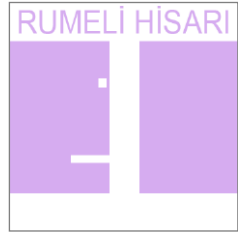
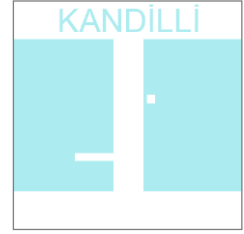
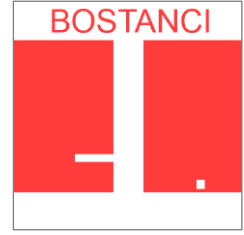
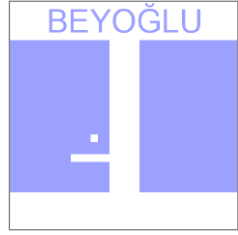
Oyun içerisinde, oyuncular kendi insiyatiflerine bağlı olarak birbirleri arasında kart değiş tokuşu yapabilir.

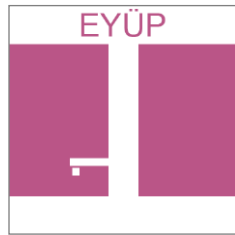
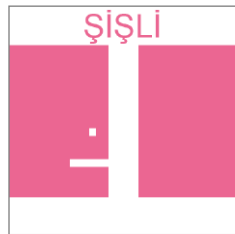
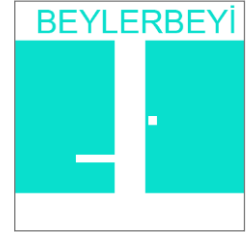
Bilgiler ağırlıklı olarak iki boyutta, iki dördörtgen olarak ifade edilen harita düzleminde verilmektedir. İstanbul, topoğrafik özelliklerinden dolayı, bütününde parçaların ve ilişkilerinin algılanması zor bir kent olarak görülmektedir. Tepe noktalarından ve deriz kenarları gibi düşük noktalardan görünenler ve algılananlar değışkerlik göstermektedir. Bu değışkerliğin, harita ve yön bilgisi zayıf kişilerde sentilerin konularının ilişkilendirilmesini güçleştirdiği düşünülmektedir. Bu doğrultuda şematik harita üzerinde verilen bilgiler, yukarı, aşağı, sağ ve sol gibi yön bilgileri ile noktaların konularını ifade etmektedir.

Oyun süresince, tahta üzerinde geçtikleri karelere kartlarını yerleştiren oyuncular, şemaları, yanyana atıldıkları yerinde görmekte, yapıların ulaşmağlarının ve coğrafik konularını ilişkilerini kurabilirler.

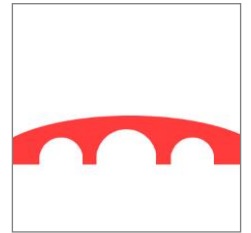
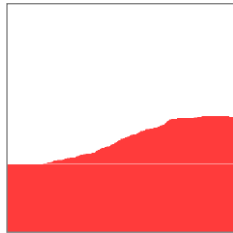
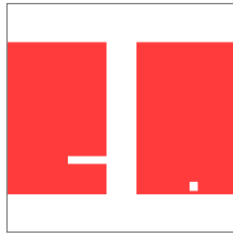
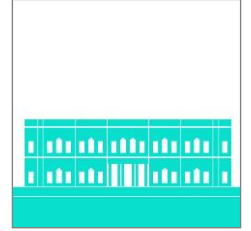
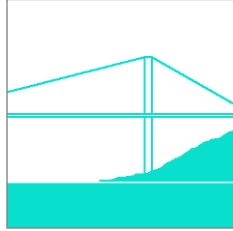
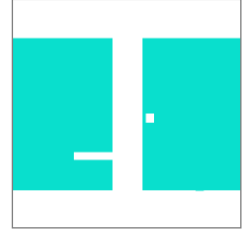
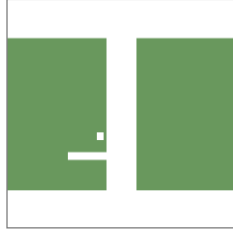
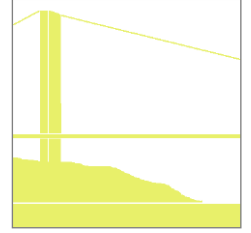
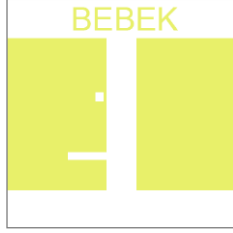
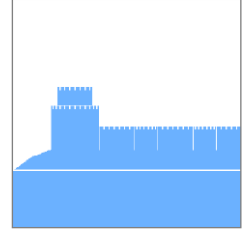
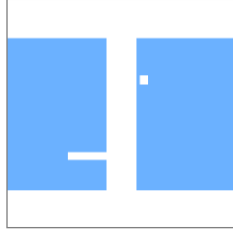
Aşağıda oyun için yapılan kartlara her kategori de birkaç örnek verilmiştir.

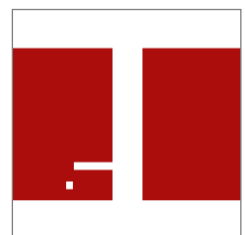
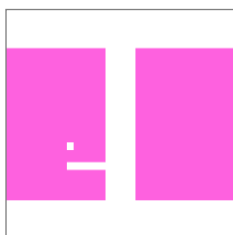
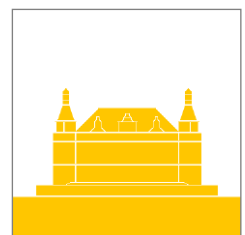
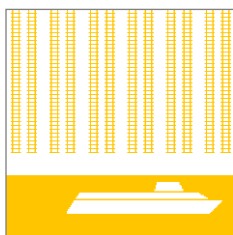
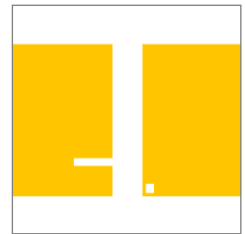
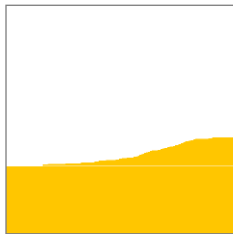
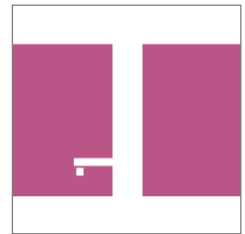
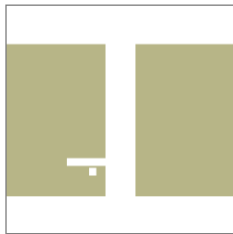
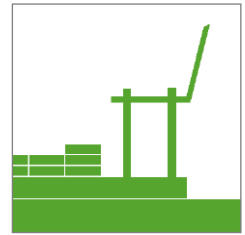
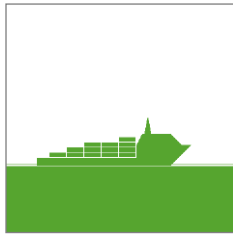
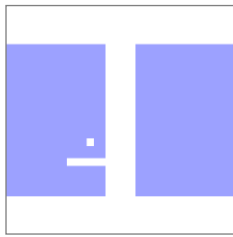
BÖLGE KARTLARI

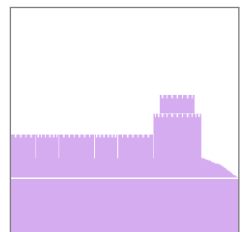
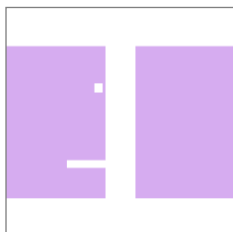
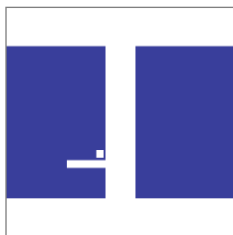
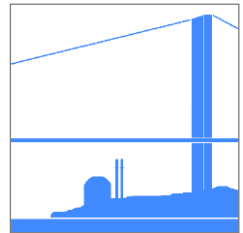
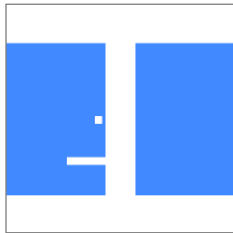
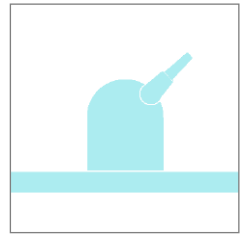
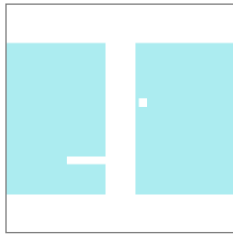
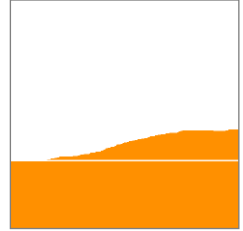
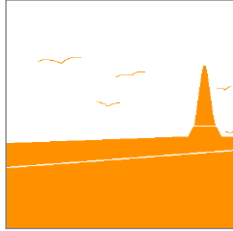
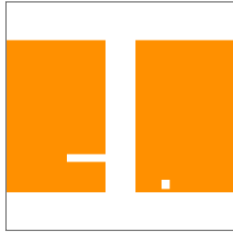


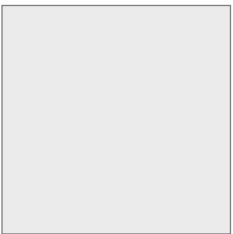
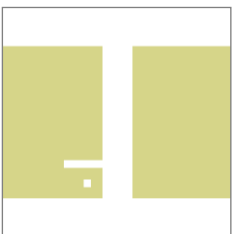
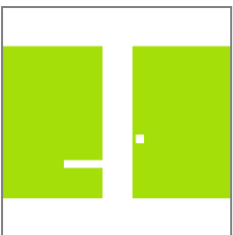
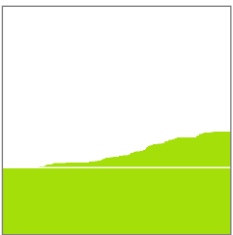
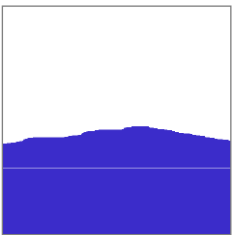
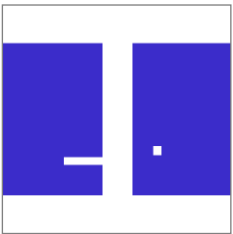
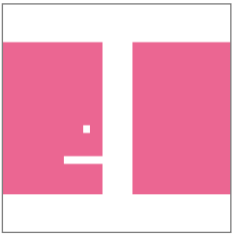


OYUN KARTLARI









ŞANS KARTLARI

YÜK GEMİSİ
GEÇİYOR.
KIYI KENARINDA
İSEN BİR EL BEKLE.

YILBAŞI
KUTLAMASI
EĞLENMEK İÇİN
BİR EL BEKLE

BAYRAM, TOPLU
TAŞITLAR BEDAVA
İKİ KARE İLERLE.

TAŞIT KARTI ÇEK.

SORU CEVAP
KARTI ÇEK.

KÖPRÜLER

BÜYÜK LİMANLAR

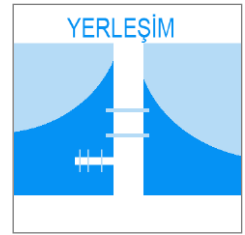
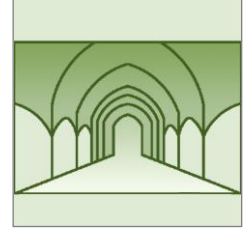
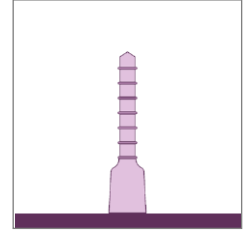
7 TEPE

SIFIR NOKTASI

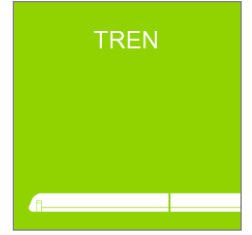
ESKİ KULELER

TOPKAPI SARAYI

İLK ÇAĞ YERLEŞİMİ



TAŞIT KARTLARI



SORU – CEVAP KARTLARI

GALATA KÖPRÜSÜ
HANGİSİDİR?



BOĞAZ KÖPRÜSÜ
HANGİSİDİR?



GALATA KULESİ
NEREDEDİR?



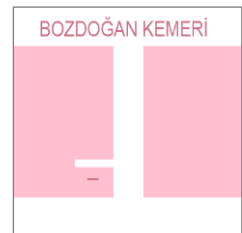
BEYAZIT KULESİ
NEREDEDİR?



İSTANBUL BOĞAZI
HANGİ DENİZLERİ
BİRBİRİNE BAĞLAR?



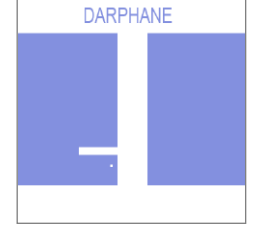
BOZDOĞAN KEMERİ
NEREDEDİR?



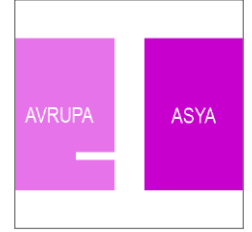
KIZ KULESİ NEREDEDİR?



İSTANBUL'DA ESKİDEN PARA BASMAK İÇİN KULLANILMIŞ, GÜNÜMÜZDE SERGİLER GİBİ KÜLTÜREL AKTİVİTELER İÇİN KULLANILAN DARPHANE BİNASI NEREDEDİR?



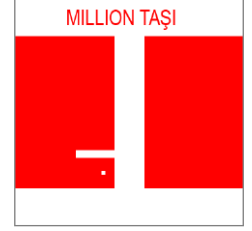
İSTANBUL'UN ASYA VE AVRUPA YAKALARINI GÖSTERİNİZ!



DOLMABAĞÇE SARAYI NEREDEDİR?

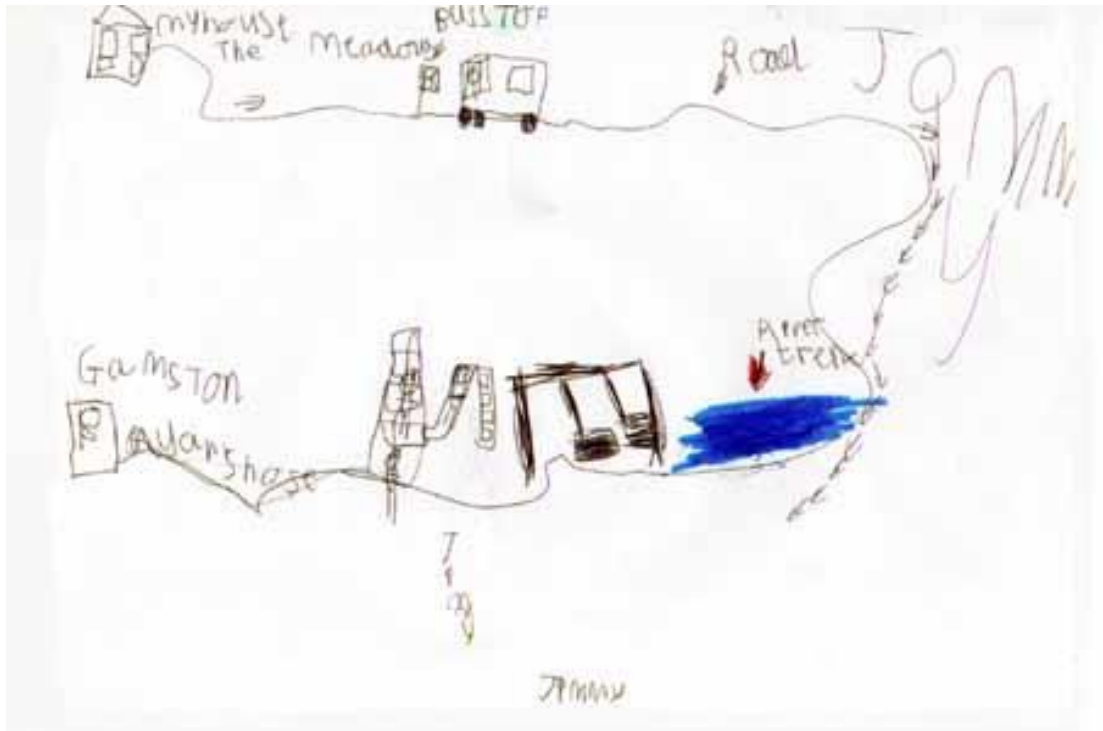


BİZANS İMPARATORLUĞU DÖNEMİNDE UZAKLIKLARIN ÖLÇÜLDÜĞÜ BAŞLANGIÇ - 0 - NOKTASI OLARAK KABUL EDİLEN MILLION TAŞI NERESİDİR?

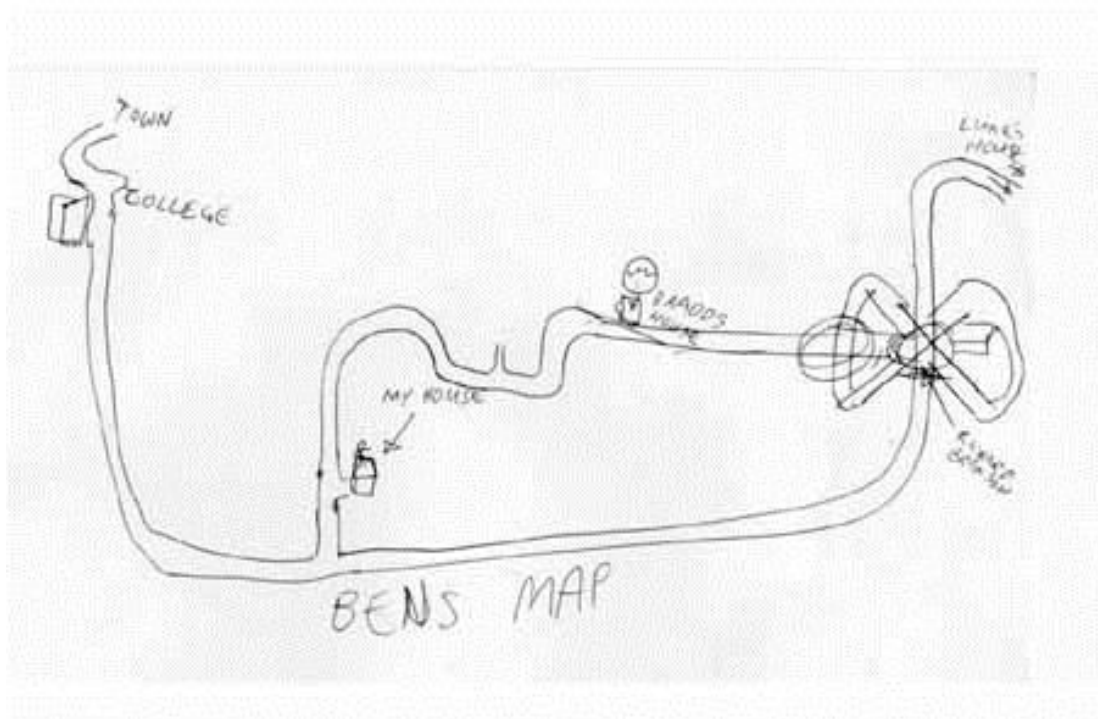


EK C

**NOTTİ NGHAM DA YAPILAN ÇALIŞMADA ORTAYA ÇIKAN HARİTA
ÖRNEKLERİ**



Jimmy, 6 yaşında. Kırı nehir.



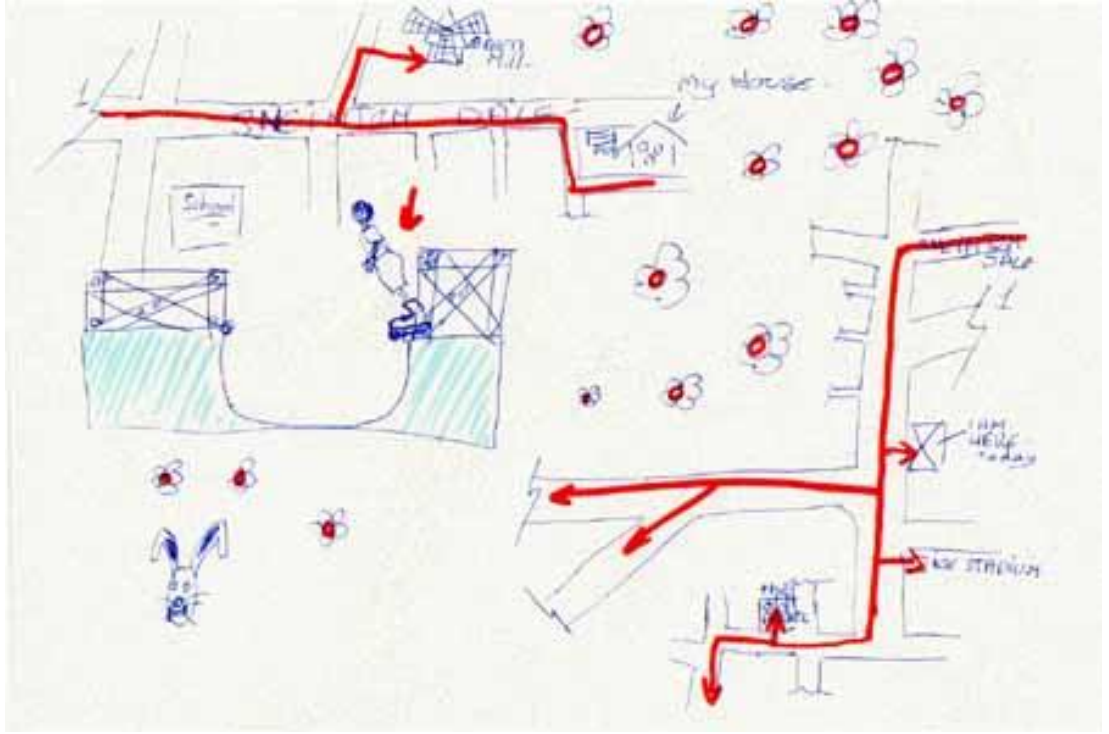
Ben, 4 yaşında



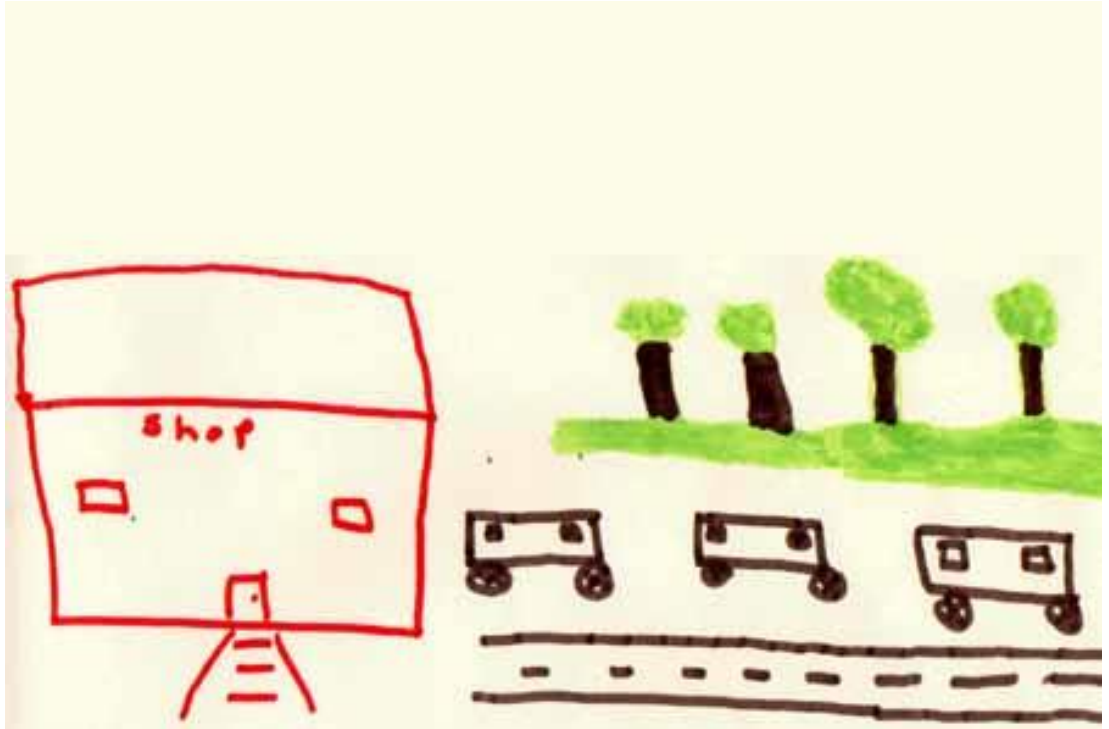
Conor, 5 yaşı nda

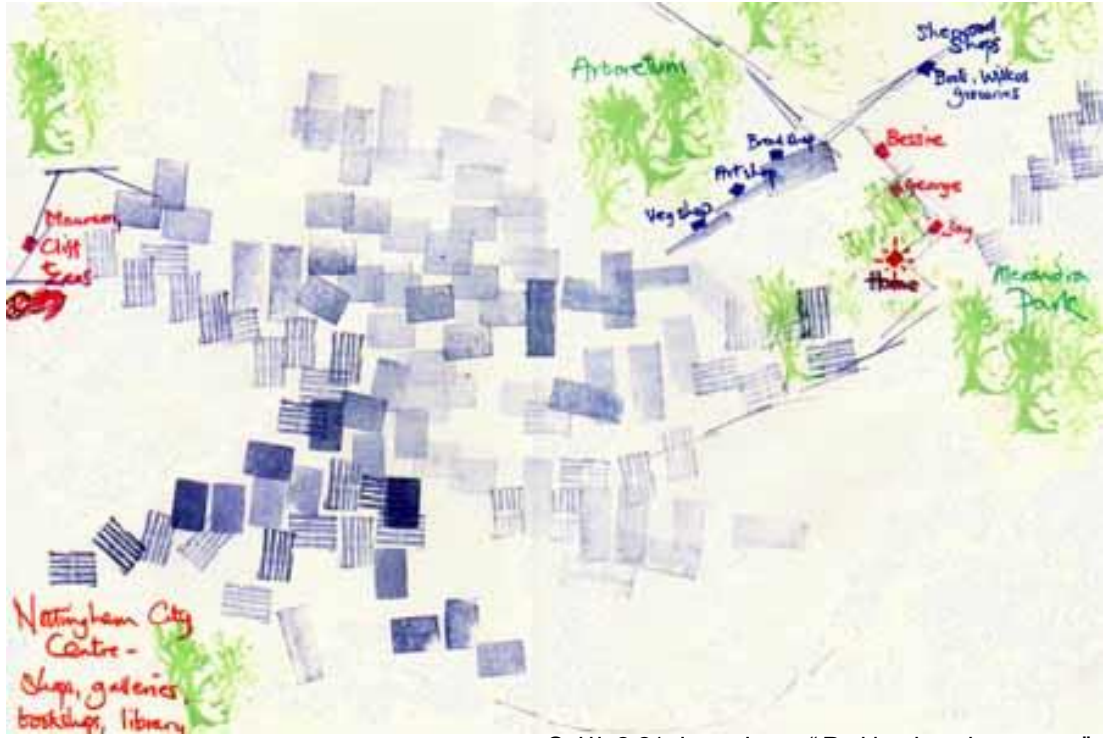


Jon, " Okul un karşı sı nda dı uruyor umı.



“ Her yere pat erl eri nhe g di yor um ĩ .





Şekil 2 21 Juan Jago, "Parklar da çok yürürüm."



Şekil 2 22 Ms. O'Shealy

ÖZGEÇMİŞ

Gülçin Çuhacı

1978 yılında İstanbul’da doğdu. Orta öğrenimini 1996 yılında Marmara Kd.e’nde, lisans öğrenimini 2000 yılında İstanbul Teknik Üniversitesi Mimarlık Fakültesi, Mimarlık Bölümünde tamamladı. 2000 yılından bu yana serbest mimar olarak çalışmaktadır.