Co-funded by
the European Union

PALIMPSEST CITIES

PALIMPSEST CITIES: GAMIFICATION AND STORYTELLING FOR ARCHITECTURAL HISTORY AND CULTURAL HERITAGE AWARENESS
ÇOK KATMANLI ŞEHİRLER: MİMARLIK TARİHİ VE KÜLTÜREL MİRAS FARKINDALIĞI İÇİN OYUNLAŞTIRMA VE HİKÂYE ANLATICILIĞI

Çok Katmanlı Şehirler

Dersine ve Projesine

Genel Bir Bakış

ALANYA ÜNİVERSİTESİ
İTÜ
de-a arhitectura
InnoVED

Co-funded by
the European Union

Bundan tam bir yıl önce, Aralık 2022'de Palimpsest Cities projemizi başlattık. Çok katmanlı şehirlerimizin önemine dikkat çekmek amacıyla yola çıktık ve temel eğitsel araçlar olarak oyunlaştırma ile hikâye anlatıcılığını benimsedik. Bu süreçte Alanya ve İstanbul'dan iki üniversite ile Bükreş ve Volos'tan iki STK'nın oluşturduğu proje ekibi, projenin ana çıktısı olan Palimpsest Cities dersini tasarladı. 2023 güz döneminde, bu dersi mimarlık fakültelerinde uygulamaya başladık. Şimdi bu dersin içeriğini ve ilk uygulamalarını kısaca anlatmak istiyoruz.

Ben Muzaffer Özgüleş. Mimarlık tarihçisi ve çocuk kitapları yazarıyım. Palimpsest Cities projesinin Alanya Üniversitesi adına koordinatörlüğünü yürütüyorum.

Ben Zeynep Kuban. Arkeoloğum ve mimarlık tarihi profesörüyüm. Proje ortaklarımızdan İstanbul Teknik Üniversitesi ekibinin koordinatörlüğünü yapıyorum.

Proje ile aynı adı taşıyan bu yeni ders, öğreneni merkeze koymayı ve öğrenme sürecini – yani kenti keşfetmeyi– bir oyuna dönüştürmeyi amaçlıyor. Amacımız, öğrencilerimizin ve sonrasında tüm kentlilerin şehirlerini oyun yoluyla, doğrudan deneyimle ve eğlenerek keşfetmelerini sağlamak.

Katılımcıların, kentin farklı katmanlarının anlattığı hikâyeleri dinlemelerini, bu hikâyeleri içselleştirip kentin bir parçası olduklarını hissetmelerini hedefliyoruz. Bu nedenle, özellikle oyunlaştırma ve hikâye anlatımı olmak üzere çeşitli yenilikçi yöntemleri bir araya getiren bir müfredat hazırladık.

Peki ilk test dersleri nasıl geçti?

İstanbul ve Alanya'da iki farklı uygulama gerçekleştirdik. Her iki çok katmanlı kent için özel olarak tasarlanan yedi modüllük ders programı, 14 haftalık dönem boyunca uygulandı.

Yedi modül, Alanya Üniversitesi ve İstanbul Teknik Üniversitesi'nde kent ve ekip koşullarına göre farklı biçimlerde uygulandı. İçerikler doğal olarak farklıydı ve her ekip modülleri farklı bir sırayla ve farklı sürelerle uyarladı. Bu da dersin farklı bağlamlara uyarlanabilirliğinin bir kanıtı oldu. Şimdi ilk dönem uygulamamıza birlikte bakalım:

Giriş Dersi

Bu ilk derste, dersin amacı, yöntemi ve içeriğini paylaştık. Oyuncularımızla, yani öğrencilerimizle sınıf ortamında tanıştık. Oyunlar aracılığıyla onların şehirle olan ilişkilerini, kültürel miras kavramına bakışlarını ve tarihi dokuya ilgilerini anlamaya çalıştık.

Oyunlaştırılmış Saha Gezileri

Bu modülde, ilgilenilen alan önce tanıtıldı. Tarihi bir mekânı sadece gezmek yerine, geziler çeşitli oyunlaştırma teknikleriyle zenginleştirildi. Öğrenciler, şehirdeki yapıları oyun ortamında bizlerle birlikte keşfetti. Yapılar hakkında bilgiler verdik ama esas olarak onların tarihsel, toplumsal ve ekonomik katmanları görme, algılama ve ayırt etme biçimlerine duyarlılık geliştirmelerini amaçladık. Her uygulamada içeriğin değişebilir olması nedeniyle güzergâhlar da sabit değildi. Ancak kentlerimizde en çok çıktı sağlayabilecek örnek mekânları tercih ettik.

Timeline Travel

Öğrenmenin önemli bir kısmı, bilgiyi bağımsız olarak toplamak ve kullanmaktır. Bu modülde, öğrencilerimizin kentin geçmişindeki farklı dönemlerden yapılar, kişiler ve olaylara odaklanarak bir mobil uygulama olan Timeline Travel üzerinden zaman çizelgeleri oluşturması sağlandı. Verileri kendileri araştırarak uygulamaya entegre ettiler ve sınıfta birbirlerine sundular.

Çok Katmanlı Şehrin Maketi

Bu modül, şehrin katmanlarının fiziksel bir maketle temsil edildiği uygulamalı bir çalışmaydı. Grup çalışması olarak üretilen bu maket, öğrencilerin şimdiye kadar topladıkları tüm verileri entegre ederek tasarlanıp inşa edildi. Ders sıralamasına bağlı olarak bu maket, ya toplanan verilerin birleşme istasyonu olarak ya da dijital hikâyeler için özgün bir sahne olarak kullanıldı.

Dijital Hikâye Anlatıcılığı

Öğrenciler, hazırladıkları zaman çizelgelerindeki dönemlerden birinde geçen kurgu hikâyeler yazarak kendi dijital hikâyelerini oluşturdu. Ardından bu hikâyeleri canlandırıp kamera arkasına geçerek kendi filmlerinin oyuncusu, animatörü ve yönetmeni oldular. Evde yapılan kurgu aşamasının ardından sınıfa dönerek kısa filmleri izledik, üzerine konuştuk ve "film ödülleri" verdik.

Şehir Yargılanıyor

Diğer modüller dijital medya ve uygulamalı etkinlikleri birleştirirken, bu modül kent sorunlarına rol yapma üzerinden dikkat çekmeyi amaçladı. Sınıf, savcılık, savunma ve jüri ekiplerine ayrıldı; saha gezilerinde gördükleri bir kent sorununu çözmeye çalıştılar.

Kapanış Dersi ve Geri Bildirimler

Dönemin son haftasında, tüm modüller gözden geçirildi. Öğrenciler dersi, modülleri ve süreçleri değerlendirdi. Son ders sınıfta yapıldı, sonuçlar ve ortak kültürel mirasla ilişkisi tartışıldı. Maket ve diğer tüm çıktılar, ders dışındaki öğrencilerin de görebileceği şekilde üniversitede sergilendi.

Somut Olmayan Kültürel Miras

Ders izlencesinde ayrı bir modül olmasa da çalışılan alanlardaki somut olmayan miras örnekleri de önemliydi. Yaban keçilerinden balıkçılığa, geçmişteki halkların efsanelerinden geleneksel yapı tekniklerine kadar pek çok örnek belgelendi ve oluşturulan modellere entegre edildi.

Birçok insan yaşadığı kentin mekânlarıyla ve geçmişiyle bağ kuramaz. Kentin tarihi sorgulanmadan kabul edilir ya da mevcut çevre hep böyleymiş gibi yaşanır. Bu nedenle ortak mirasımız göz ardı edilir, ihmal edilir, hatta fark edilmeden yok olur.

İşte bu yüzden Palimpsest Cities projesini geliştirdik ve yürütüyoruz: kentin farklı tarihî katmanlarına daha fazla insanı duyarlı hâle getirmek, kültürel mirasın korunmasına katkı sağlamak. Mimarlık öğrencilerini hedefliyor olsak da, sunduğumuz eğitim modeli yukarıdan aşağıya bir sistem değil; toplumun her kesimine ulaşmayı amaçlıyoruz.

Üniversite düzeyindeki bu yeni ders, projenin merkezini oluşturuyor. Ancak bir kentin katmanları ve geçmişin sesleri sadece mimarlık öğrencileriyle sınırlı kalmamalı. Statik bir "miras" kavramı yerine, insan hikâyelerinin tükenmeyen kaynağı olan bir şehir anlayışını yerleştirmeye çalışıyoruz.

Bu doğrultuda, dersin modüler ve esnek yapısı daha geniş kitlelere ulaşabilecek şekilde tasarlandı. Modüller, farklı yaş ve sosyal gruplar için atölye ve etkinliklere dönüştürülebilir. Kendi şehirlerimizde dezavantajlı gruplara yönelik özel uyarlamalar da yapıyoruz. Ayrıca bu yeni eğitim modeline ilgi duyanlar için bir rehber belgeyi web sitemizden erişime açtık.

Dileriz ki bu proje, şehirlerimizin zengin, çokkültürlü geçmişine saygılı ve sürdürülebilir bir yaklaşım için kalıcı bir adım olur. Ve umarız, çok katmanlı şehirlerde yaşayan herkes bu projeden faydalanabilir.