

Güncel öğrenme ortamlarında tasarım araçlarına bütüncül bir bakış: Transmedya hikâye anlatımı yaklaşımı

A holistic view of design tools in contemporary learning environments: A transmedia storytelling approach

Sevgi Aslantaş^{1*} , Prof. Dr. Pelin Yıldız² 

¹Hacettepe University, Fine Arts and Design Faculty, Department of Interior Architecture and Environmental Design, Ankara, Türkiye.
sevgiatici2010@hotmail.com

²Hacettepe University, Fine Arts and Design Faculty, Department of Interior Architecture and Environmental Design, Ankara, Türkiye.
peliny@hacettepe.edu.tr

*Corresponding Author

**This study is prepared from an ongoing PhD thesis titled “Tasarım eğitiminde alternatif bir öğrenme yaklaşımı: Transmedya hikâye anlatımı” which was accepted in the Department of Interior Architecture and Environmental Design at Hacettepe University Institute of Fine Arts since 2023.

Received: 21.08.2024

Accepted: 13.05.2025

Citation:

Aslantaş, S., Yıldız, P. (2025). Güncel öğrenme ortamlarında tasarım araçlarına bütüncül bir bakış: Transmedya hikâye anlatımı yaklaşımı. *IDA: International Design and Art Journal*, 7(1), 93-107.

Özet

Tasarım eğitiminde tasarım bilgisi tasarım araçları üzerinden yapılandırılmaktadır. Günümüzde eskiz, çizim teknikleri, perspektif, diyagram, kolaj, bilgisayar programları, dijital gerçeklik ve medya araçları gibi birçok tasarım aracı vardır. Ancak literatürde ya tek bir tasarım aracına odaklanıldığı ya da araçların dijital/sayısal ve geleneksel/analog olarak karşılaştırıldığı görülmektedir. Bu bakışı problem edinen çalışma, tasarım araçlarının çoklu durumunu tasarım eğitiminde farklı tasarlama edinimleri için önemli bir potansiyel olarak görmek; alternatif bir tasarım yaklaşımı olarak önerilen transmedya hikâyeciliği yaklaşımının tasarım sürecinin sunum aşamasında tasarım araçlarının çoklu kullanımına ve tasarlama edinimine katkısını sorgulamayı amaçlamaktadır. Bu amaçla İstanbul Teknik Üniversitesi İç Mimarlık Bölümü 2023-2024 Bahar Döneminde İç Mimarlık Proje I dersinde durum çalışması gerçekleştirilmiştir. Durum çalışmasına katılmayı kabul eden 13 öğrencinin tasarım sürecinde kullandığı tasarım araçları araştırmacı tarafından veri olarak toplanmış ve bu araçların tasarlama edinimi bileşenlerinde yarattığı farklılaşmalar analiz edilmiştir. Çalışmanın sonucunda önerilen yaklaşımın tasarım araçlarına bütüncül bakışı destekleyerek öğrencilerin tasarlama edinimlerinin farklılaşmasına katkı sağladığı ve sunum aşamasında kullanılabileceği ortaya konulmuştur.

Anahtar Kelimeler: Tasarım eğitimi, Tasarım araçları, Transmedya hikâye anlatımı

Abstract

In design, knowledge is structured with design tools. Today, many design tools exist, such as sketching, drawing techniques, perspective, diagrams, collages, computer programs, digital reality, and media tools. However, studies have either focused on a single design tool or compared the tools as digital/numerical and traditional/analog. This study sees the multiplicity of tools as a potential for design acquisitions in design education; the contribution of the transmedia storytelling approach, proposed as an alternative design approach, to the use of tools and design acquisition in the presentation phase of the design process is questioned. Thus, the design tools used in the design process by 13 students who accepted to participate in the case study in the Interior Architecture Project I course in the 2023-2024 Spring Semester of the Department of Interior Architecture at Istanbul Technical University were collected as data by the researcher and analyzed. As a result, it was revealed that the proposed approach supports a holistic view of design tools, contributes to the differentiation of design acquisitions and can be used in the presentation phase.

Keywords: Design education, Design tools, Transmedia storytelling

Extended Abstract

Introduction: Since architectural design requires a practice through design tools (Atılğan, 2006: 46), learning in design education takes place while design tools process information between situations (Kökner, 2009: 64). When we look at the development of design tools, “innovations and transformations in their tools have not destroyed the previous tool. On the

contrary, there is a kind of accumulation. For this reason, representation tools are a “multiple” situation today” (Asar & Çebi, 2018: 125). According to Tanrıverdi Çetin and Dülgeroğlu (2020: 126-127), the multimedia environment of the tools can be seen as an opportunity; design tools that become extensions of the body can enable the discovery and emergence of invisible and insensible information in design.

Purpose and scope: In the literature, it is seen that the studies either focus on a single tool or compare the design tools as digital/numerical and traditional/analog. (Aşut, 2010; Aşut, 2016; Çakar, 2019; Heidari, 2018; Pak, 2009; Steffen, 2022; Yetgin, 2011). The study, which sets out from this problem, sees the multiple status of design tools as an opportunity for different design acquisitions in design education. It also aims to reveal the contribution of the transmedia storytelling approach, which is proposed as an alternative design approach, to the multiple use of design tools and the design acquisition acquired through the tools.

Method: The study used the qualitative research method. Qualitative research is a research method in which the researcher can evaluate how events and facts are understood by people together with their comments using many data collection techniques, thus presenting a comprehensible whole of complex situations (Groat & Wang, 2013: 218-223). A case study, which is one of the qualitative research designs, is a research design in which the researcher takes a specific process/time, makes observations about the situation, and in addition to his observations, collects information about the situation from various sources such as documents, people, the press or a web page and transforms it into an information structure (Ceylan Çapar & Ceylan, 2022: 302). The focus of the research is the design process in which the proposed transmedia storytelling approach is utilized. The case study design was used in the research and was approved by the Hacettepe University Social and Human Sciences Research Ethics Board on April 16, 2024, with the number E-44513094-300-00003481113. The case study was conducted in the 2023-2024 Spring Term Interior Architecture Project I course at the Department of Interior Architecture at Istanbul Technical University, and the course’s design studio was used as the experimental environment. The study sample consisted of 18 students enrolled in this course. In the study based on volunteering, 13 students accepted to participate. In the study, it will be observed how these students used the proposed approach in the design process, which design tools they preferred in the process, and all kinds of photographs, videos, maps, audio recordings, events or meetings they produced in the process will be collected as data and evaluated together with the researcher’s observations.

Findings and conclusion: The study revealed that the proposed approach directs the student to create narratives in different environments; since different design tools are required in each environment, design tools diversify and differentiate the supported intelligence areas. These differences in design acquisitions support the idea that even if the same tool is used, acquisition differs according to its use, what it is used for, and the other tool sets it is in. In addition, instead of separating the design tools emphasized in the study as digital and traditional or focusing on any of them, it confirms the positive results of considering the multiple statuses of design tools as a potential. The transmedia storytelling approach supported the development of different experience processes in the presentation phase. While students were constructing experiences, they experienced these virtual physical environments together. Therefore, transmedia storytelling is an approach that has the potential to be used both in continuing learning in different environments and in effectively presenting designs constructed in design studios. However, it was observed that students questioned the suitability of the participatory experience, especially for the presentation phase. It may be related to the perception of the presentation as the stage after the design process is completed. It is recommended that other researchers increase the examples on this subject and study whether this approach will change the presentation’s perception.

Keywords: Design education, Design tools, Transmedia storytelling

GİRİŞ

Tasarım eğitimi, öğrencilerin deneme yanılma yoluyla tasarım stüdyolarında çözümler geliştirdiği ve teorik ve pratik derslerle bu aşamaların desteklendiği bir eğitim sürecini kapsar (Kararmaz & Ciravoğlu, 2017: 412). Tasarım eğitimi disiplinlerinden biri olan mimari tasarım, son ürün ölçeğinde çalışamadığından aracılı bir pratik gerektirir (Atılgan, 2006: 46). Araçlar, tasarım işlemlerinde kullanılan yardımcı mekanizmalardır (Köknar, 2009: 39). Eskiz, maket, perspektif, bilgisayar destekli tasarım programları veya medya araçları gibi birçok farklı nitelikte tasarım araçları bulunmaktadır. Tasarımcı aracılı pratikte, duruma uygun araçları seçerek tasarımın hallerinin, oluşlarının ve olabilirliklerinin araştırıldığı eylemler dizisini oluşturur (Köknar, 2009: 64). Bu eylemlerde, bilgi tasarım durumları arasında araçlarla işlenerek yapılandırılır (Köknar, 2009: 9). Aracın bilginin yapılandırılmasındaki önemi nedeniyle de teknolojik gelişmelerin getirdiği yeni araçların tasarım eğitimine kazandırdığı bilgi ve beceri setleri hep çalışılan konular arasındadır (Şen Bayram vd., 2023: 3). Çalışma iç mekân tasarımı eğitimi kapsamında tasarım sürecinde kullanılan tasarım araçlarına

odaklanmaktadır. Tasarım araçlarının gelişiminde Rönesans, o zamana kadar makette gösterilebilen üç boyutlu algının iki boyuta taşınmasını sağlayan perspektifin keşfiyle önemli bir kırılma noktasıdır (Asar & Çebi, 2018: 125). Bunu, arkasından geliştirilen aksonometrik çizim teknikleri, 17. yüzyılda Desaugres'in kartezyen koordinat sistemi ve 18. yüzyılda Gaspard Monge'ni tasarım geometrisi takip etmiş böylece üç boyutlu nesnelerin sistematik olarak ikinci boyutta çizim prensipleri netleşerek tasarı geometrisi önemli bir araç haline gelmiştir (Atılğan, 2006: 122-124). Bugün sıklıkla kullanılan çizim tekniklerinin kuralları netleşmiştir. 19. yüzyıla gelindiğinde optik araçların geliştirilmesi yine önemli bir kırılmadır. Çünkü bu araçlar hareketli görüntünün kaydedilmesiyle görmeyi hem bedenden hem de zamandan ayırmıştır (Tanrıverdi Çetin, 2020: 40). Bu gelişme, kolaj tekniklerin ortaya çıkmasına kaynaklık etmiştir.

Diğer bir önemli kırılma noktasına ise 20. yüzyılda geliştirilen bilgisayar kaynaklık etmektedir (Asar & Çebi, 2018: 125). Zira bilgisayarla fiziksel ortamdan sanal ortama taşınan çizimler, vektör olarak her noktasından bakılabilir, üzerinde sonsuz değişim yapılabilir hale gelmiştir (Tanrıverdi Çetin, 2020: 43-44). Bunun paralelinde kullanıcının bilgisayarla etkileşiminin sorgulanmasıyla dijital gerçeklik teknolojileri de geliştirilmeye başlamıştır (Joklova & Budreyko, 2019: 105). Bunlar; sanal, artırılmış ve karma gerçeklik teknolojilerinden oluşmaktadır. Sanal gerçeklik, fiziksel ortamdaki bir gerçekliğin bilgisayar ortamında üretilmiş benzerinin eldiven, baş gözlüğü gibi teknolojik araçlarla sanal ortama nüfuz edilerek duyumsanabilmesini sağlayan teknolojidir (Freina & Ott, 2015: 1). Artırılmış gerçeklik, fiziksel dünyadaki nesnelere, ses, video, yazı vb. sanal veriler eklenerek gerçeğin artırılarak deneyimlendiği teknolojidir (Künüçen & Samur, 2021: 45). Karma gerçeklik ise hem sanal hem de fiziksel ortam üzerinden sanal ve fiziksel ortam birlikteliğinin deneyimlenebildiği teknolojidir (Serin, 2016: 98). Yukarıda anılan gerçeklik araçları ile tasarımların boyutları, yüzeyleri, mesafeleri tasarımcının zihninin sanal ortama nüfuzu edilebilmesiyle 1:1 ölçekte algılanabilmekte, değişen yapısal ve tasarımsal çözümler, çevre bileşenleri tasarım sürecine eklenerek değerlendirilebilmektedir (Joklova & Budreyko, 2019: 105).

Tasarım eğitiminin dönüşümüne kaynaklık diğer bir araç grubu da yeni medyanın şekillendirdiği kitle iletişim araçlarıdır (Blaschke & Hase, 2016: 25). 21. yüzyılda bilgi teknolojilerinden beslenen yeni medya araçları toplumun bir parçası haline gelmiş, zaman ve mekân fark etmeksizin ağlar üzerinden bilgiye erişme ve bir arada bulunulabilme gücüyle farklı işlevlerde kullanılmaya başlanmıştır (Özpolat, 2022: xv). Böylece bilgisayar, fare aracılığıyla tasarım yapılan bir aracın ötesinde, içindeki her türlü medyanın ilave fonksiyonları ile kullanıldığı bir araç haline gelmiştir (Gürçınar, 2005: 34). Tasarım araçlarının gelişimine bakıldığında “araçlarındaki yenilikler ve dönüşümler, kendisinden önceki aracı yok etmemiştir. Aksine bir tür birikme söz konusudur. Bu sebeple bugün temsil araçlarına bakıldığında “çoklu” bir durum görülmektedir” (Asar & Çebi, 2018: 125). Tanrıverdi Çetin ve Dülgeroğlu'na göre (2020: 126-127) araçların bu çoklu ortamı bir fırsat olarak görülebilir. Zira bugün çizim ve resim yapmak için hala eller kullanılsa da teknolojinin getirdiği yeni malzeme ve ortam kombinasyonları el ile çizim edinimini dönüştürmüştür (Garcia, 2013: 33). Öncesinde çizimle yapılan eskizler, bugün kelime istemcilerle fotogerçeklik görselleri olarak üretilebilmekte böylece düşünce'nin somutlaştırılmasında tasarımcıya birçok olasılık tanınmaktadır (Yıldırım & Kavut, 2024: 190). Öyle ki mimari çıktılar diyagram, metin, fotoğraf, film, dijital model ve resim olabileceği gibi bunların çeşitli kombinasyonları da olabilmekte hatta medya teknikleriyle bile üretilebilmekte böylece daha spesifik ve farklı görünümde olabilmektedir. Bu genişleyen olasılıklar alanı mimari tasarım için büyük bir olasılık yelpazesi sunmaktadır (Garcia, 2013: 30). Böyle bir potansiyelde hala geleneksel araçlar üzerinden tasarım eğitimi yapılandırmak veya gelişen yeni araçlara mesafeli durmak, tasarım eğitime sınırlı bir bakış ortaya koymaktadır.

Tasarım araçlarına yönelik yapılan çalışmalar incelendiğinde, araçların genellikle dijital/sayısal ve analog/geleneksel ikileminde karşılaştırıldığı veya tek bir araç üzerinden biliş çalışmalarının yapıldığı görülmektedir (Bezircioğlu Senvenli, 2023: 1; Çakar, 2019: 3; Goldschmidt, 1992: 191; Heidari, 2018: xiii; İbrikçi, 2019: xiv; Özbaki, 2016: 3; Pak, 2009: xvii; Yetgin, 2011: xv). Oysa her tasarım aracı farklı yöntemler gerektirdiği için tasarım sürecini farklılaştırır (Orbey & Şener, 2016: 179). Herhangi birini diğerinin yerine kullanmak yerine sentezleyerek kullanmak gerekir (Yıldırım & Kavut, 2024: 197). Zira çağdaş tasarım dünyasında, öğrencilerin kendini sürekli yenileyebilen dinamik bir tasarım eğitiminin uzantısı olabilmesi için çağın getirisi olan bu fiziksel ve dijital dünya arasındaki sınır çizgisinde durarak, her iki tarafa da eşit mesafeden bakması ve bütüncül bir düşünme yaklaşımı geliştirmesi gerekir (Aydınlı, 2005: 14). Bu nedenle

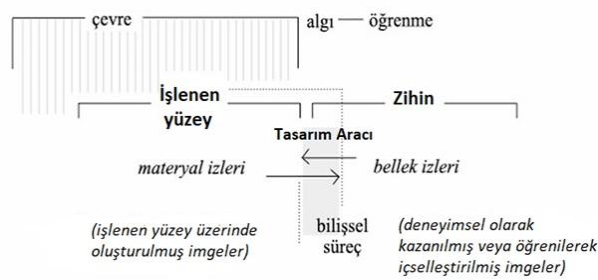
tasarım eğitiminde öğrencilerin farklı araçları kullanmaya yönlendirilmesi ve araç kullanımına yönelik çeşitli deneyimler edinmesinin sağlanması onların çağa uygun bir düşünme yaklaşımı geliştirmesini sağlar.

Bu doğrultuda bu çalışma, tek bir araca odaklanan veya dijital/sayısal ve geleneksel/analog olarak araçları karşılaştıran çalışmalarının aksine tasarım araçlarının çoklu durumunu ve genişleyen olasılıklar alanını tasarım eğitiminde farklı tasarlama edinimleri için önemli bir potansiyel olarak görmektedir. Dolayısıyla henüz yeni bir öğretim yaklaşımı olan transmedya hikâye anlatımı yaklaşımı çalışmanın kapsamını oluşturan iç mekân tasarımı/iç mimarlık eğitimi özelinde sorgulanmaktadır. Bu sorgulamalardaki amaç, bu yaklaşım tasarım sürecinde kullanılan araçların çeşitlenmesine ve tasarlama edinimine katkısını ortaya koymaktadır.

Tasarlama Edinimi

Araç ile tasarlama edinimini açıklamak için Bezircioğlu Senvenli'nin çizim ve biliş ilişkisine yönelik açılmasına bakılabilir. Bezircioğlu Senvenli (2021: 38) araç (çizim) ve biliş ilişkisini güncel biliş teorileri olan somutlaşmış zihin, genişletilmiş zihin, dağıtılmış zihin ve enaktif zihin üzerinden açıklamaktadır. Somutlaşmış zihin, bilişin zihin ve beden birlikteliğinde oluştuğunu belirtmektedir. Genişletilmiş zihin ise çevresel süreçlerin de bilişsel süreçte aktif rol oynadığını, düşünmenin dışavurumunun “aktif bir dışşallığı” oluşturduğunu, bilişin zihin ve çevrenin aktif olduğu birleşik ve soyut bir sistemde oluşup yönetildiğini savunmaktadır (Clark & Chalmers, 1998: 7-8). Dağıtılmış Biliş, bilişin bireyle sınırlı olmadığını, çevrede yer alan insanlara, nesnelere, araçlara hatta zamana dağıtıldığını ve içsel ve dışsal süreçlerin işlevsel ilişkilerinde açığa çıktığını belirtmektedir (Hollan vd., 2000: 175-176). Enaktif biliş teorisi ise eylemin ilişkisel oluşumuna vurgu yaparak, bilişi “bir etkinlik biçimi” yani hareket halindeyken ortaya çıkan bir etkinlik olarak ele almaktadır (Hutto vd., 2014: 2). Senvenli (2021: 38) söz konusu teorilerden referansla, çizimin (araç) zihnin çevredeki aktif bir somutlaşması olduğunu, bilişin sadece zihinle sınırlı olmayıp tasarım aracıyla kurulan ilişkide oluştuğunu hatta çizimin hem fikrin dışsallaştırıldığı bir dış belleği hem de bilinçli veya bilinçsizce oluşturduğu eylemlerle eylemin bilişini ortaya çıkarttığını belirtmektedir.

Tasarımcı araçla düşüncesini geliştirirken/işlerken düşüncelerini zihin ve aracın işlem yaptığı yüzeye dağıtır ve bu iki alanın kesişiminde bilgiler iç içe geçerek soyut uzamı yani bilişsel alanı oluşturur (Bezircioğlu Senvenli, 2021: 5) (Görsel 1). Burada işlenen yüzey bir bilgisayar arayüzü veya bir kâğıt ortamı olabilirken, araç bilgisayar yazılımı veya kalem olabilir. Araç hem düşüncenin somutlaşarak çevreye uzantılanmasını hem de sağladığı eylemlerle zihnin ve çevrenin kesişiminde bilişsel alanın oluşumunu sağlamaktadır. Dolayısıyla tasarım aracı, hem düşüncenin somutlaştırıldığı bir dış bellek (materyal) hem de süreci yürüten eylemler dizisidir. Somutlaşmış dış bellek, maket, çizim gibi düşüncenin aktarım biçimini tanımlarken, eylemler dizisi, süreçte araç ile izlenen yolu ifade etmektedir.



Görsel 1. Tasarlama edinimi

Görsel 1’de gösterilen tasarlama edinimi bileşenleri, tasarım eğitimi bağlamında düşünüldüğünde bu bileşenlerden çevreyi, tasarımın deneme-yanımlarla öğrenildiği tasarım stüdyoları oluşturmaktadır. Zihin bileşeni ise tasarımcı adayını (öğrenen-öğrenci) tanımlamaktadır. D’Souza’ya göre (2007: 20), tasarımcı zekâsı/zihnini anlamak ve değerlendirmek için Howard Gardner’ın Çoklu Zekâ Kuramı’ndan faydalanılabilir. Öyle ki tasarım, Gardner’ın sekiz zekâ alanına fenomolojik bir altlık sağlamakta ve hepsiyle örtük ilişki kurmaktadır (Wang & Joplin, 2009: 10). Bu nedenle tasarımcı zihnini çoklu zekâ alanlarının bir kombinasyonu olarak ele almaya zemin oluşturmaktadır (D’Souza, 2007: 19). Bu referanslarla çalışmada zihin bileşeni çoklu zekâ kuramı üzerinden açıklanmaktadır.

Gardner'a göre (2005: 6), zihin sekiz farklı zekâ alanından oluşmaktadır. Bunlardan, sözel-dilsel zekâ; bireyin sözlü veya yazılı olarak kelimeleri etkin kullanabilme kapasitesi olup; kişileri ikna etme, bilgiyi hatırlatma, açıklama veya dilin kendisini tartışmaya açmak için kullanılabilir (Armstrong, 2018: 2). Mantıksal-matematiksel zekâ; sayıları etkin bir şekilde kullanma, sistematik akıl yürütme, mantıksal argümantasyon yapabilme, ilişkisel düşünerek önermeler geliştirebilme ve soyut yapıları anlayabilme becerisidir (Armstrong, 2018: 2). Görsel-uzamsal zekâ; dünyadaki bir imgenin zihinsel temsilini üretebilme ve bu temsili manipüle edebilme kapasitesidir (Gardner, 2005: 8). Bedensel-kinestetik zekâ; kişinin bir sorunu çözmek veya yeni bir ürün ortaya koyabilmek için gerekli olan vücut kullanımını (tümü veya bir kısmı) yapabilme kapasitesidir (Gardner, 2005: 8). "Koordinasyon, denge, el becerisi, güç, esneklik ve hız gibi belirli fiziksel becerilerin yanı sıra proprioseptif, dokunsal ve dokunsal kapasiteleri de içerir" (Armstrong, 2018: 3). Müziksel-ritmik zekâ; müzik üretme, icra etme ve takdir etme kapasitesidir (Gardner, 2005: 7). Kişinin bir müziğin ritmine, tınısına, melodisine, perdesine, ton rengine duyarlılığını içerir (Armstrong, 2018: 3). Kişilerarası-sosyal zekâ; insanları anlayarak onların kişisel farklılıkları hakkında bilgi edinebilme ve bu farklılıklara göre iletişim kurma ve motive etme becerisidir (Gardner, 2005: 8). Öze dönük-işsel zekâ; kişinin kendi duygusal dünyasını tanıma becerisidir, güçlü veya zayıf yönlerinin, isteklerinin, korkularının farkındalığında kendi iç dünyasına erişebilme becerisidir (Gardner, 2005: 8). Natürist-doğacı zekâ; doğadaki, bitki hayvan, bulut, dağ gibi arasında ayrımlar yapabilme becerisidir (Gardner, 2005: 8). Bu anlamda kişinin çevresindeki farklı türleri ayırt etme ve bunları sınıflandırabilme becerisidir (Armstrong, 2018: 3). Alternatif bir öğretim yaklaşımı olarak önerilen transmedya hikâye anlatımı yaklaşımının araçları/ortamları çeşitlendirilerek tasarlama edinimine katkısı sorgulandığı çalışmada tasarlama ediniminin zihin ve çevre bileşenleri sırasıyla çoklu zekâ alanları ve tasarım stüdyoları ekseninde çözümlenerek değerlendirilmektedir.

Transmedya Hikâye Anlatımı

Transmedya hikâye anlatımı, hikâye kavrayışının farklı medya ortamlarında genişletilmesidir. Her medya ortamı hikâye evreni için yapabileceğinin en iyisini yaparak hikâyenin yeni bir boyutunu sunar; film anlatısıyla hikâye kitlelere duyurulur, televizyon ve romanlarla genişletilir, oyunla keşfedilir veya eğlence parkıyla deneyimlenir (Jenkins, 2006: 97). Transmedya hikâyeciliği, hikâyenin trans medyada genişlemesidir. Bu nedenle daha tutarlı anlaşılabilmesi için ilgili kavramlarla ilişkisine bakılmalıdır (Scolari, 2009: 587-588). En çok atıfta bulunulan iki kavram, çapraz medya ve multimedya'dır (Gambarato, 2013: 83). Maloney'e göre (2014) multimedya, çapraz medya ve transmedya kavramları arasındaki farkı ayırt etmek için medya formunun ve medya kanallarının nasıl kullandığına bakılabilir. Medya formu, hikâyenin kullandığı dildir; metin, fotoğraf, illüstrasyon, hareketli resim, ses, kurgu dışı grafik, etkileşimli formlar ve daha birçok şeyi içerebilir. Medya kanalı ise medya formlarının çoğaltıldığı ve erişime açıldığı platformlardır; gazeteler, dergiler, kitap, televizyon, radyo, oyun, web sitesi veya bir mobil uygulaması yeri alabilir. Multimedya ile hikâyeyi anlatmak için birçok form kullanılır ve hepsi tek bir kanalda sunulur. Çapraz medya ise aynı hikâyeyi değiştirmeden birçok farklı medya kanalında anlatmak demektir. Transmedya hikâyeciliğinde ise hikâye dünyasına ait birçok hikâye, farklı medya kanalları ve medya formlarından faydalanılarak üretilir.

Çapraz medya aynı hikâyenin farklı platforma uyarlanmasıdır. Multimedya, bilgiyi oluşturmak için metin, resim, bilgisayar grafikleri, ses kayıtları, animasyonlar ve videoların bir kanal üzerinde birleştirilmesidir (Dudáček, 2018: 29). Transmedya hikâyeciliği ise sadece bir medya grubuyla ilişkili değildir. Hem dijital hem de geleneksel medyayı birlikte kullanmakta ve bu birlikteliğin sinerjisinden faydalanmaktadır (Dönmez & Güler, 2016: 159). Ayrıca her anlatı parçasının yeni bir şey anlatması, öğrenciyi üretime yönlendirmekte, eğitime birden fazla giriş noktası oluşturmakta, çoklu ve heterojen ortamlarda öğrenmeyi sağlamaktadır (Raybourn, 2014: 480). Dijital ağ teknolojileriyle çoğalan farklı araç ve ortamları (sanal-fiziksel) sürükleyici deneyim oluşturmak için birlikte kullanan transmedya hikâyeciliği (Fleming, 2013: 370), farklı ortamlarda bilginin yapılandırmasını, anlamlı ve zorlu deneyimlerin teknolojiyle tasarlanarak aktarılmasını sağlar (Fleming, 2013: 377). Transmedya hikâyesi oluşturmanın dört aşaması vardır; hikâyeyi belirleme, hikâye dünyasını belirleme, deneyimleri belirleme ve uygulama. Hikâye belirleme aşamasında, hikâyede ne anlatılacağı, hikâyelerin amacı, teması, karakterleri, konumu, zamanı, sayısı gibi temel bileşenler belirlenir. Hikâye dünyası belirleme aşamasında, hikâyelerin geçtiği yer; iç mekan, dış mekan, ütöpik bir dünya gibi hikâyeyi inandırıcı kılan ve hikayenin izleyicinin zihninde canlanmasını sağlayan unsurlar belirlenir. Ardından deneyimleri belirleme aşamasında, izleyici tarafından bu hikâyelerin nasıl deneyimleneceği ve sürece katılım

için hangi fırsatların yaratılabileceği; gözlemlene, keşfetme, oyun, rol yapma belirlenir. Son aşama olan uygulamada ise, hangi hikâye parçasının ne zaman sunulacağı, hikâye parçalarının sıralaması, zamanı, platformlarının ne olduğu, birbirine uyumları ve platformlar arası geçişler belirlenir ve bütün anlatı parçaları önerilen medya kanallarında sunulur (Pratten, 2011: 67-68). Literatürde bu yaklaşımın iç mimarlık eğitiminde kullanımına yönelik bir çalışmaya rastlanmamıştır. İlgili tasarım disiplinlerinden, mimarlık bölümünde kültür tarihi dersinde faydalandığı (Winton, 2017), iletişim tasarımı bölümünde “grafik tasarımı” dersinin ders işleyiş planına uygulandığı (Gürsoy, 2023: 426) ve öğrencilere transmedya becerilerinin kazandırılmasında Instagram uygulamasının değerlendirildiği (López & Bolinches, 2020: 138) görülmektedir. Literatürden farklı olarak bu çalışmada, bu yaklaşımdan iç mimarlık eğitiminin sunum aşamasında faydalanılması önerilmektedir. Çalışmada sunum, tasarımdan ayrı, bir görselleştirme ve tasarım sürecinde üretilen temsillerin organize edildiği bir süreç olarak görülmemektedir. Aksine öncesinde “nasıl olacağının” sorgulandığı tasarımın, belirlenen hedef kitle (izleyici) açısından “nasıl deneyimleneceğinin” sorgulandığı, tasarım sürecinin devam eden son aşaması olarak görülmektedir. Dolayısıyla tıpkı tasarımın geliştirildiği diğer aşamalar gibi öğrencinin tasarım stüdyosunda izleyici/hedef kitle için tasarladığı bir süreçtir.

YÖNTEM

Çalışma nitel araştırma yöntemiyle oluşturulmuştur. Nitel araştırma, olay ve olguların kişilerce nasıl anlaşıldığını birçok veri toplama tekniği kullanılarak araştırmacının yorumlarıyla birlikte değerlendirebildiği böylece karmaşık durumların anlaşılır bir bütününe ortaya konulduğu bir araştırma yöntemidir (Groat & Wang, 2013: 218-223). Nitel araştırma desenlerinden biri olan durum çalışması ise, araştırmacının belirli bir süreci/zamanı ele alarak, durumla ilgili gözlem yaptığı, gözlemlerinin yanında duruma ilişkin bilgileri dokümanlar, kişiler, basın veya web sayfası gibi çeşitli kaynaklardan da toplayarak bilgi strüktürü haline getirdiği bir araştırma desendir (Ceylan Çapar & Ceylan, 2022: 302). Araştırmanın odak noktası, önerilen transmedya hikâye anlatımı yaklaşımının faydalandığı tasarım sürecidir. Bu nedenle araştırmada durum çalışması deseni kullanılmıştır. Durum çalışması için Hacettepe Üniversitesi Sosyal ve Beşeri Bilimler Araştırma Etik Kurulu’ndan 16 Nisan 2024 tarihinde E-44513094-300-00003481113 sayı numarasıyla onay alınmıştır. Durum çalışması, İstanbul Teknik Üniversitesi İç Mimarlık Bölümü, 2023-2024 Bahar Dönemi İç Mimarlık Proje I dersinde gerçekleştirilmiş ve dersin tasarım stüdyosu deneysel ortam olarak ele alınmıştır. Araştırmanın örneklemini bu derse kayıtlı 18 öğrenci oluşturmaktadır. Gönüllülük esasına dayanan çalışmada 13 öğrenci araştırmaya katılmayı kabul etmiştir. Çalışmada bu öğrencilerin önerilen yaklaşımı tasarım sürecinde nasıl kullandıkları, süreçte hangi tasarım araçlarını tercih ettikleri gözlemlenmekte ve süreçte ürettikleri her türlü fotoğraf, video, pafta, ses kayıtları, etkinlikler veya toplantılar veri olarak toplanarak, araştırmacının gözlemleriyle birlikte değerlendirilmektedir.

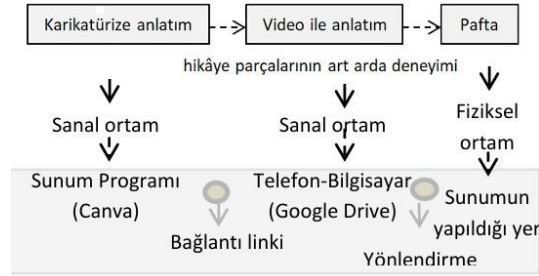
Çalışmada değerlendirme belli aşamaları takip etmektedir. Önce öğrencilerin transmedya hikâye anlatımından nasıl faydalandıkları transmedya hikâye oluşturma aşamalarına göre analiz edilmektedir. Sonra bu faydalanmanın gerçekleştiği tasarım sürecinde öğrencilerin tercih ettiği tasarım araç ve ortamları ortaya konularak ve araçlarındaki farklılaşmaların tasarlama edinimine katkısı, tasarlama ediniminin zihin bileşeninde yarattığı değişim üzerinden değerlendirilmektedir. Çoklu zekâ kuramıyla ilişkilendirilendirilen zihin bileşeninin çözümlenmesinde Tablo 1’deki tanımlamalar esas alınmaktadır. Son olarak ise, bütün analizler tablo haline getirilerek, tasarımda araçları çeşitlendirmenin tasarlama ediniminin farklılaşmasına katkısı değerlendirilmektedir.

Tablo 1. Çoklu Zekâ Alanları Tanımlamaları

Sözel-Dilsel Zekâ	Kişileri ikna etme, bilgi verme, açıklama, hatırlatma, hikâye yazma veya anlatma, Ses kaydetme
Mantıksal-Matematiksel Zekâ	Kavramsal düşünme, İlişkisel düşünme, Soyut örüntüler tanımlama ve anlamlandırma
Görsel-Uzamsal Zekâ	Görselleştirme, Zihinsel temsilleri dışa vurma,
Bedensel-kinestetik zekâ	Bedenin (tümünün veya bir kısmının) etkin kullanma, el becerileri, koordinasyon, denge
Müziksel-ritmik zekâ	Müziğin ritmini, tonunu, tınısı gibi özelliklerini algılama ve ayarlayabilme, ses farklılıklarını ayırt etme
Kişilerarası-Sosyal Zekâ	Kişisel farklılıklara göre düşünce ve tasarım geliştirebilme
Öze Dönük-İçsel Zekâ	Kişinin kendi ilgi alanlarını bilmesi ve süreçte kullanabilmesi
Natürist-doğacı zekâ	Doğadaki farklılıkları ayırt edebilme

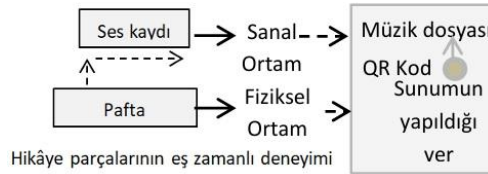
BULGULAR

Durum çalışmasına katılan öğrencilerin çalışmaları transmedya hikâyesi oluşturma aşamalarına göre değerlendirildiğinde; 1 numaralı çalışma karikatür, video ve pafta anlatıları kurgulanmıştır. Bu anlatılarda iç mekân tasarımı anlatılmakta, hikâye evrenini iç mekân oluşturmaktadır. Bunlardan önce karikatürün telefonda sanal ortamda okunması ve bağlantı linkinden videoya erişilip izlenmesi sonrada sınıftaki paftanın incelenmesi planlanmıştır. İzleyicilerin tasarım sürecine katılması için bazı kat planı tefrişlerinin görünmez kalemle çizilmesi ve böylece izleyicinin buranın boş olma halini sorgulayarak, nasıl olabileceğini düşünmesi, deneyimlerken de düşünülen tefriş ile görünen tefriş karşılaştırması planlanmıştır (Görsel 2).



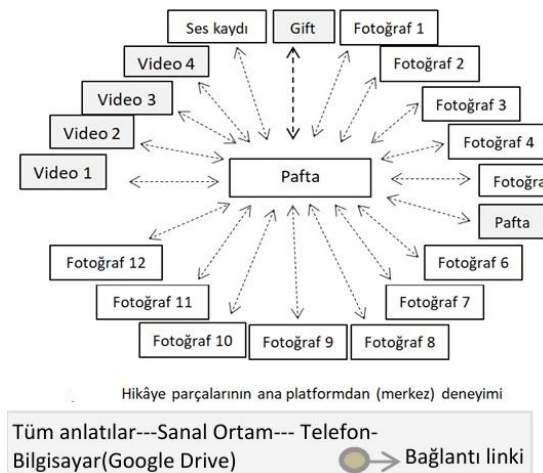
Görsel 2. Transmedya hikâyesinin strüktürü 1

2 numaralı çalışmada pafta ve ses kaydı üretilmiştir. Hikâye olarak iç mekân tasarımı anlatılmakta, hikâye evrenini tasarlanan iç mekân oluşturmaktadır. Bu anlatıların önce sınıfta asılı olan paftanın incelenmesi sonra telefonda paftadaki QR kodun okutularak ses kaydının paftaya birlikte incelenmesi planlanmıştır (Görsel 3).



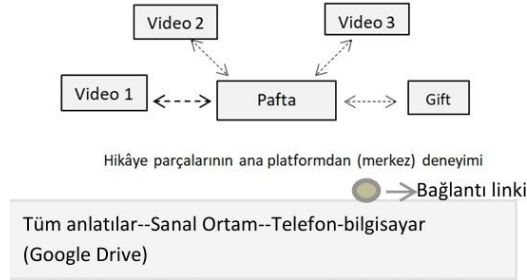
Görsel 3. Transmedya hikâyesinin strüktürü 2

3 numaralı çalışmada 2 adet pafta, 4 adet video ve gif anlatısı kurgulanmıştır. Anlatılarda hikâye evreni olarak iç mekân kullanılmakta, hikâyede kullanıcılarının yaşamı anlatılmaktadır. Her biri sanal ortamda yer alan bu anlatılara paftada yer alan bağlantı linklerinden erişilmektedir. Ayrıca izleyicinin tasarım sürecine dâhil edilmesi için mekânın renk kararlarıyla ilgili anket yapılmasını planlanmış ancak uygulanmamıştır (Görsel 4). Çünkü öğrenci, sunum aşamasının izleyicinin tasarım sürecine dâhil edilmesi için uygun olmayacağını düşündüğünü belirtmiştir.



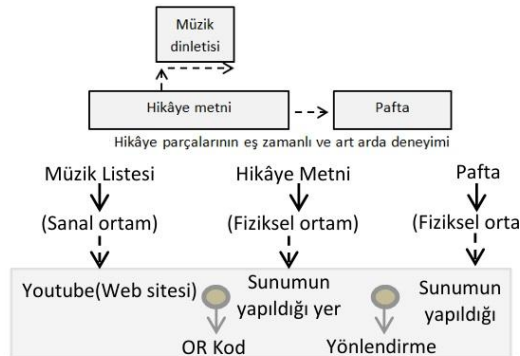
Görsel 4. Transmedya hikâyesinin strüktürü 3

4 numaralı çalışmada pafta, 3 adet video ve bir gif anlatısı kurgulanmıştır. Bu anlatılarda yine iç mekân kullanıcılarının yaşamı anlatılmakta hikâye evrenini iç mekân oluşturmaktadır. Anlatıların hepsi sanal ortamda olup paftadaki bağlantı linklerinden erişilmektedir. İzleyicinin tasarım kararlarına dâhil olması için mekâna ait iki farklı öneri geliştirilmiş, bu önerilerin izleyici oylamasına sunulması planlanmış ancak süreçte uygulanmamıştır (Görsel 5). Çünkü öğrenci, bu anketle izleyicinin tasarım kararına katılımından ziyade tasarlanmış bir önerinin seçimine dâhil olabileceğini ve tasarım sürecinin sunum aşaması için zaten bitmiş olduğunu belirtmiştir.



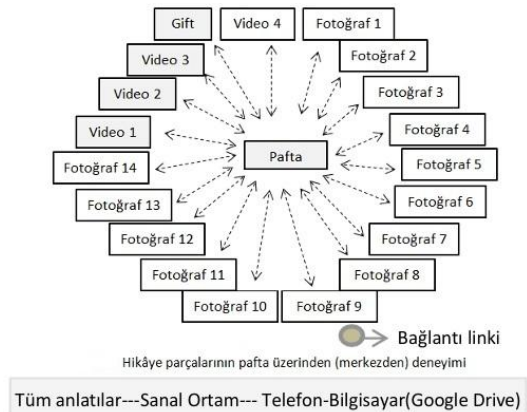
Görsel 5. Transmedya hikâyesinin strüktürü 4

5 numaralı çalışmada hikâye metni, müzik dinletisi ve pafta anlatıları kurgulanmıştır. Anlatılarda iç mekân kullanıcıların yaşamı anlatılmakta ve hikâye evrenini tasarlanan iç mekân ve çevresi oluşturmaktadır. Önce hikâye metninin sınıfta okunması, üzerinde yer alan QR kodun telefonla okutularak Youtube kanalında yer alan müzik dinletisiyle birlikte okunmaya devam edilmesi ve ardından sınıftaki paftanın incelenmesi planlanmıştır (Görsel 6).



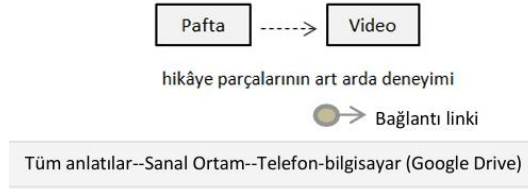
Görsel 6. Transmedya hikâyesinin strüktürü 5

6 numaralı çalışmada bir pafta, üç video ve bir gif anlatısı kurgulanmıştır. Hikâyede iç mekân kullanıcılarının yaşantısı anlatılmakta ve hikâye evrenini iç mekân oluşturmaktadır. Anlatıların hepsi sanal ortamda olup paftadaki bağlantı linklerinden erişim sağlanmaktadır (Görsel 7).



Görsel 7. Transmedya hikâyesinin strüktürü 6

7 numaralı çalışmada pafta ve video anlatısı kurgulanmıştır. Hikâye evreni tasarlanan iç mekân, hikâye ise iç mekân kullanıcıların yaşamlarıdır. Her iki anlatı da sanal ortamda yer almakta ve paftadaki QR koddan videoya erişilmektedir (Görsel 8).



Görsel 8. Transmedya hikâyesinin strüktürü 7

8 numaralı çalışma karikatür ve pafta anlatısı oluşturmuştur. Hikâye olarak iç mekân kullanıcılarının tanışma, evlenme ve iç mekânlarını tasarlatma süreçleri anlatılmakta, hikâye evrenini bu süreçlerin gerçekleştiği okul, havalimanı ve tasarlanan iç mekân oluşturmaktadır. Her iki anlatı da sınıf ortamında asılarak izleyiciye sunulmaktadır (Görsel 9).



Görsel 9. Transmedya hikâyesinin strüktürü 8

9 numaralı çalışmada broşür, katlamalı kitap ve pafta anlatıları kurgulanmıştır. Bu anlatılarda tasarlanan iç mekân anlatılmaktadır. Hikâye evreni kurgulanmamıştır. Anlatılardan broşür ve katlamalı kitap, pafta üzerinde oluşturulmuş ceplere yerleştirilmiş ve hepsinin pafta üzerinden okunması ve incelenmesi planlanmıştır (Görsel 10).



Görsel 10. Transmedya hikâyesinin strüktürü 9

10, 11 ve 13 numaralı çalışmalarda pafta ve video anlatısı kurgulanmıştır. Anlatılarda tasarlanan iç mekân tasarımı anlatılmaktadır. Hikâye evrenini tasarlanan iç mekân oluşturmaktadır. Önce paftanın sınıfta incelenmesi sonra telefonda QR kod ile videoya erişilmesi planlanmıştır (Görsel 11).



Görsel 11. Transmedya hikâyesinin strüktürü 10-11-13

12 numaralı çalışmada broşür ve pafta anlatısı kurgulanmış olup hikâyede iç mekân kullanıcılarının yaşamı anlatılmakta, hikâye evrenini iç mekân oluşturmaktadır. Her iki anlatının da sınıfta asılarak izleyiciye sunulması planlanmıştır (Görsel 12).



Hikâye parçalarının deneyimi

Tüm anlatılar-----Fiziksel Ortam

Görsel 12. Transmedya hikâyesinin strüktürü 12

Durum çalışmasında öğrencilerin önerilen yaklaşımdan faydalanırken zorlanmadığı ancak izleyiciyi tasarım sürecine dâhil etmenin sunum aşaması için uygunluğunu; izleyicinin tamamlanmaya yakın bir tasarımda hangi karara dâhil edilebileceği ve izleyicinin sürece etkisinin gerçekte olup olamayacağı noktasında sorguladığı gözlemlenmiştir. Ancak bu sorgulamalara rağmen 1, 3 ve 4 numaralı çalışmalarda, izleyiciyi tasarım sürecine dâhil etmek için öneri geliştirdiği ama uygulamadığı görülmüştür. Araştırmacı, önerilerin geliştirilmesinin önerilen yaklaşımın sunum aşamasında uygulanabilirliğini gösterdiğini düşünmektedir. Öte yandan bu önerilerin uygulanmamış olmasının öğrencilerin sunumu, tasarım sürecinin devamı olarak değil bitiminden sonra gelen aşama olarak ele almasından kaynaklanabileceği düşünülmektedir. Öğrenci çalışmalarında kurgulanan anlatılar, anlatı içerikleri, tasarım sürecinde tercih edilen tasarım araçları ve desteklenen zekâ alanları Tablo 2’de gösterilmektedir.

Tablo 2. Transmedya hikâye anlatıcılığı yaklaşımı, faydalanılan tasarım araçları ve desteklenen zekâ alanları

No	Anlatı Türü	Anlatı İçeriği	Kullanılan Tasarım Araçları	Desteklenen Zekâ Alanları
1	Karikatür	Hikâye yaklaşımı hakkında bilgi	İnternet tabanlı sunum programı (Canva)	Sözel-Dilsel Zekâ
	Video	İzleyicinin ışıkla paftayı nasıl deneyimleyebileceği	İki boyutlu anlatım (AutoCAD), diyagram, eskiz ve tefriş çizimleri, fotoğraf , infografik anlatım (Canva), Video oluşturma programı (Movie-maker)	Müziksel-Ritmik zekâ Sözel-Dilsel Zekâ
	Pafta	İç mekân tasarımı	İki boyutlu anlatım (AutoCAD), infografik anlatım (Canva), Adobe Photoshop, diyagram, eskiz, tefriş çizimleri, yazılar	Görsel-Uzamsal Zekâ
2	Ses kaydı	İzleyicinin ses haritasıyla paftayı nasıl deneyimleyebileceği	Youtube, yapay zekâ, telefon ses kaydetme programı, Movie Maker.	Öze-dönük İşsel zekâ Sözel-Dilsel Zekâ Müziksel-ritmik zekâ Natürist-doğacı zekâ
	Pafta	İç mekan tasarımı ve Ses haritası	İki boyutlu anlatım (AutoCAD), Adobe Photoshop, Diyafram, Eskiz	Natürist-doğacı zekâ Görsel- uzamsal zekâ Bedensel-Kinestetik zekâ Sözel-Dilsel Zekâ
3	Pafta(A)	İç mekân tasarımı	Adobe Photoshop, yapay zekâ uygulaması, Üç boyutlu anlatım (Skeeth up), İki boyutlu anlatım (AutoCAD)	Sözel-Dilsel Zekâ Mantıksal-Matematiksel Zekâ Görsel- uzamsal zekâ
	Video 1	Hikâye karakterleri	Artırılmış gerçeklik tasarım programı (Unrealty)	Natürist-doğacı zekâ
	Video 2	Hikâye karakterleri	Artırılmış gerçeklik tasarım programı (Unrealty)	Natürist-doğacı zekâ
	Video 3	Kumaş katlama sesi	Youtube	Müziksel-ritmik zekâ
	Video 4	Kumaşın kesim tekniği	Youtube	Müziksel-ritmik zekâ
	Video 5	Kumaşın makine ile dikimi	Youtube	Müziksel-ritmik zekâ
	Gif	Hacmin oluşumu	Üç boyutlu anlatım (Skeeth up)	Görsel- uzamsal zekâ
	Pafta	Kat planı detayı	İki boyutlu anlatım (AutoCAD)	Görsel- uzamsal zekâ
4	Pafta(A)	İç mekân tasarımı	Üç boyutlu anlatım (Skeeth up), perspektif, Görsel düzenleme programı	Sözel-Dilsel Zekâ Kişilerarası-Sosyal zekâ Mantıksal-Matematiksel Zekâ Görsel- Uzamsal Zekâ
	Video 1	Hikâye karakterleri	Artırılmış gerçeklik tasarım programı (Unrealty)	Natürist-Doğacı Zekâ
	Video 2	Hikâye karakterleri	Artırılmış gerçeklik tasarım programı (Unrealty)	Natürist-Doğacı Zekâ
	Video 3	İç mekânın üç boyutlu anlatımı	Üç boyutlu anlatım (Skeeth up)	Görsel- Uzamsal Zekâ
	Gif	Hacmin mevcut halindeki değişimler	Üç boyutlu anlatım (Skeeth up)	Görsel- Uzamsal Zekâ

5	Hikâye metni	İç mekân kullanıcılarının bir günü	Yapay zekâ uygulaması	Sözel-Dilsel Zekâ Görsel- Uzamsal Zekâ Natürist-Doğacı Zekâ
	Müzik dinletisi	Hikâyenin ana karakterin dinlediği müzikler	Youtube	Müziksel-Ritmik zekâ
	Pafta	İç mekân tasarımı	Görsel düzenleme programı, iki boyutlu anlatım (AutoCAD) Yapay zekâ uygulaması İnternet kaynaklarından edinilmiş görseller	Natürist-Doğacı Zekâ Mantıksal-Matematiksel Zekâ Görsel- Uzamsal Zekâ
6	Pafta	İç mekân tasarımı ve kullanıcıların günlük rutinleri anlatılmakta	İnfografik anlatım, Görsel düzenleme programı, Üç boyutlu anlatım (Skecth up), İki boyutlu anlatım (AutoCAD).	Natürist-Doğacı Zekâ Görsel- uzamsal Zekâ
	Video 1	Hikâye karakterleri	Artırılmış gerçeklik tasarım programı (Meta human)	Natürist-Doğacı Zekâ
	Video 2	Hikâye karakterleri	Artırılmış gerçeklik tasarım programı (Meta human)	Natürist-Doğacı Zekâ
	Video 3	Sanat galerisi açılışı	Youtube	Görsel- Uzamsal Zekâ Müziksel-ritmik zekâ
	Gif	Mekânın plandan hacme dönüşümü	Üç boyutlu anlatım (Skecth up)	Görsel- Uzamsal Zekâ
7	Pafta	İç mekân tasarımı	Üç boyutlu anlatım (Skecth up), İki boyutlu anlatım (AutoCAD), İnfografik anlatım, Görsel düzenleme programı	Sözel-Dilsel Zekâ Görsel- Uzamsal Zekâ
	Video	Mekân sirkülasyonu	Üç boyutlu anlatım (Skecth up)	Görsel- Uzamsal Zekâ
8	Karikatür Kitapçığı	Karakterlerin tanışıp evlenmeleri	Yapay zekâ uygulaması (Chat GPT)	Sözel-Dilsel Zekâ
	Pafta	İç mekân tasarımı	Görsel düzenleme programı, iki boyutlu anlatım (Autocad), Üç boyutlu anlatım (Skecth up)	Görsel- Uzamsal Zekâ
9	Broşür	Tasarıma dair kısa bilgiler	Eskiz, Diyagram, perspektif, yazı	Bedensel-Kinestetik zekâ Sözel-Dilsel Zekâ
	Pafta	İç mekân tasarımı	İki boyutlu anlatım (Autocad), Görsel düzenleme programı, maket	Sözel-Dilsel Zekâ Görsel- uzamsal Zekâ Bedensel-Kinestetik zekâ
	Katlamalı Kitap	Kitaplık ve detayı	Maket, Eskiz, Diyagram, yazı	Bedensel-Kinestetik zekâ Görsel- uzamsal Zekâ
10	Pafta	İç mekân tasarımı	Yapay zekâ uygulaması, İki boyutlu anlatım (Autocad), Görsel düzenleme programı, Üç boyutlu anlatım (Skecth up)	Sözel-Dilsel Zekâ Görsel- Uzamsal Zekâ
	Video	İç mekânın üç boyutlu anlatımı	Üç boyutlu anlatım (Skecth up), fotoğraf, video oluşturma programı (Movie-Maker)	Görsel- Uzamsal Zekâ
11	Pafta	İç mekân	Üç boyutlu anlatım (Skecth up), İki boyutlu anlatım (Autocad), Görsel düzenleme programı	Sözel-Dilsel Zekâ Görsel- Uzamsal Zekâ
	Video	İç mekânın oturma elemanları	(Movie-maker)	Görsel- Uzamsal Zekâ Müziksel-Ritmik zekâ
12	Broşür	Karakterlerin antikaya olan ilgileri	Eskiz, Görsel düzenleme programı	Sözel-Dilsel Zekâ Görsel- uzamsal Zekâ Bedensel-Kinestetik zekâ
	Pafta	İç mekân tasarımı	İki boyutlu anlatım (Autocad), Görsel düzenleme programı, Üç boyutlu anlatım (Skecth up)	Görsel- uzamsal Zekâ
13	Pafta	İç mekân tasarımı	Üç boyutlu anlatım (Skecth up), İki boyutlu anlatım (Autocad), Görsel düzenleme programı	Sözel-Dilsel Zekâ Görsel- uzamsal Zekâ
	Video	İç mekân sirkülasyonu	Üç boyutlu anlatım (Skecth up), fotoğraf, video oluşturma programı (Movie-maker)	Görsel- uzamsal Zekâ

Tablo 2’de siyah olarak belirtilen araçlar, öğrenciler tarafından önerilen yaklaşımla birlikte tasarım sürecinde tercih edilen araçlardır. Durum çalışmasında transmedya hikâye anlatımı yaklaşımı çalışmaları paftaya ek olarak istenmiş, video, karikatür, ses kaydı, gif, ek paftalar, katlamalı kitap ve broşür anlatıları önerilen yaklaşımla birlikte üretilmiştir. Dolayısıyla transmedya hikâyeciliği yaklaşımı, öğrenciyi paftanın yanında farklı anlatı türlerine yönlendirmiş böylece süreçte kullanılan araçları çeşitlendirilmesine olumlu katkı sağlamıştır.

Tercih edilen araçların tasarım sürecinde desteklenen zekâ kullanımlarında yarattığı farklılaşmalarla tasarlama edinimine katkısını değerlendirmek için Tablo 2’deki farklı öğrencilerce üretilen aynı anlatı türlerinin tasarım sürecine bakıldığında; video anlatısı kurgulayan çalışmalardan 1 numaralı projede video, hikâyenin bir kısmını anlatmak geri kalan kısmının nasıl deneyimleneceğini açıklamak için Movie-Maker programında üretilmiştir. Programın video oluşturma süreci; fotoğrafları arka arkaya belirli bir zaman dilimi belirterek eklemekten oluşmaktadır. Öğrenci bu programdan faydalanırken, paftanın üzerine diyagram, eskiz ve tefriş çizimleri yapmış ve bunları fotoğraflayarak müzik eşliğinde video haline getirmiştir. Bu üretim sürecinde deneyim ve müziğin ritmini ilişkilendirmesiyle müziksel-ritmik zekâ, hikâyeyi açıklama ile sözel-dilsel zekâ alanları desteklenmiştir. 10 ve 13 numaralı çalışmalarda da video oluşturmada Movie Maker programı tercih edilmiş ancak 1 numaralı çalışmanın aksine, fotoğraflar üç boyutlu anlatım programından çıktı olarak alınmıştır. Bu nedenle sadece görsel-uzamsal zekâ kullanımı desteklenmiştir. 3, 4 ve 6 numaralı çalışmalardaki video anlatılarında, karakterlerin üç boyutlu modellenmesi için bir artırılmış gerçeklik programı olan Unrealty kullanılmıştır. Bu modelleme sürecinde karakterler detaylıca tarif edilmiş böylece farklılıklarının ayırt edilebilirliği sağlanmasıyla natürist-doğacı zekâ alanı desteklenmiştir. 11 numaralı çalışmada ise iç mekân 3ds Max ile üç boyutlu olarak üretilmiş ve görsel-uzamsal zekâ kullanımı desteklenmiştir. 4, 6 ve 7 numaralı çalışmalardaki videolar mevcutta üzerinde çalışılan skeetch up programında üretilmiştir. 3, 5 ve 6 numaralı çalışmalarda ise videolar Youtube programından seçilmiş ve müziksel ritmik zekâ kullanımı desteklenmiştir. Dolayısıyla hepsinde anlatı türü video olsa da süreçte tercih edilen tasarım araçlarının farklı yöntemler ve üretim süreçleri gerektirmesi ve farklı amaçlarda kullanılması destekledikleri zekâ alanlarını farklılaştırmıştır.

Karikatür anlatılarının tasarım sürecine bakıldığında, 1 ve 8 numaralı çalışmalarda internet tabanlı sunum programı Canva ve yapay zekâ uygulaması ChatGPT tercih edilmiştir. Canva programında beğenilen bir şablonun indirilmesi ve istenilen anlatının bu şablona göre oluşturulması gerekiyorken yapay zekâ programında, programa istenilen sahnenin detaylarının anlatılması (istem/prompt) gerekmektedir. Farklı üretim süreçleri gerektirse de her ikisi de aracın kullanım amacına göre sözel-dilsel zekâ kullanımını desteklemiştir. 5 numaralı çalışmanın hikâye metninde de yapay zekâ programı kullanılmış, ancak programdan karikatür değil gerçekçi bir hikâye dünyası yaratılması istenmiş ve programa daha detaylı bilgi verilmesi gerekliliği doğmuştur. Böylece sözel-dilsel zekânın yanında görsel- uzamsal zekâ ve natürist-doğacı zekâ alanı da desteklenmiştir. Dolayısıyla aynı tasarım araçları kullanılmasına rağmen, araçların kullanılma yoğunluğunun ve hedeflenen son ürünün desteklenen zekâ alanını farklılaştırdığı görülmektedir. 9 ve 12 numaralı çalışmalardaki broşür anlatısında, önce eskiz çizimleri yapılmış sonra görsel düzenleme programına aktarılarak görsellerle desteklenerek broşür haline getirilmiştir. Her iki çalışmada da eskizde eli etkin kullanma ile bedensel kinestetik zekâ, bir şeyi açıklama ile sözel dilsel zekâ kullanımı desteklenmiştir. Tüm bu bilgiler, transmedya hikâyeciliği yaklaşımının tasarım araçlarının kullanımını çeşitlendirdiğini, her tasarım aracının süreçte gerektirdiği yöntem, üretim süreci, kullanım amacı ve hedeflenen son ürüne göre desteklenen zekâ alanı kullanımını farklılaştırarak tasarlama edinimini çeşitlendirdiğini doğrulamaktadır.

SONUÇ

Transmedya hikâye anlatıcılığı tasarım eğitimi disiplinlerince faydalanılan güncel bir yaklaşımdır. Gerçekleştirilmiş olan durum çalışmasında bu yaklaşımının iç mimarlık eğitiminin tasarım stüdyolarında tasarım sürecinde kullanılan araçları çeşitlendirerek tasarlama ediniminin farklılaşmasına katkısı, değişen çoklu zekâ alanlarına göre değerlendirmiştir. Araştırmanın sonucunda, önerilen yaklaşımın öğrenciyi farklı ortamlarda anlatı oluşturmaya yönlendirdiği, her ortamın da gerektirdiği farklı araç kullanımıyla desteklenen zekâ alanlarını farklılaştığı ortaya konulmuştur. Tasarım araçlarının desteklediği bu farklılaşmalar, tasarımda aynı araç kullanılsa dahi, aracın nasıl ve ne için kullanıldığına, içerisinde bulunduğu diğer araç setlerine ve gerektirdiği üretim yöntemlerine göre tasarlama edinimin farklılaştığını göstermektedir. Dolayısıyla aynı son ürün üretilse dahi, öğrencinin tasarım sürecinde kullandığı tasarım araçları tasarlama edinimi farklılaştırmaktadır. Bu noktada önerilen yaklaşım, öğrencilerin, tasarım araçlarının çoklu durumunu bir potansiyel olarak ele almalarına olumlu katkı sağlamıştır.

Transmedya hikâyeciliği yaklaşımının faydalanılma sürecinde farklı deneyimler ve deneyim süreçleri geliştirmeyi desteklediği ve öğrencilerin süreçte zorlanmadığı görülmüştür. Tasarım, düşünüleni denerken

deneyimlenen bir süreç olduğundan öğrencinin kendisi de tasarlarken bu deneyimleri edinmektedir. Bu nedenle önerilen bu yaklaşım hem farklı ortamlarda öğrenmenin devam ettirilmesi hem de tasarım stüdyolarında kurgulanan tasarımların etkin bir şekilde sunulmasında potansiyeli olan bir yaklaşımdır. Ancak, süreçte öğrencilerin özellikle katılımcı deneyimin sunum aşaması için uygunluğunu sorguladığı ama yine de bazı öğrencilerin izleyiciyi tasarım sürecine dâhil etmek için öneri geliştirdikleri gözlemlenmiştir. Bu nedenle araştırmacı bunun öğrencinin sunumu tasarım sürecinden ayrı bir aşama olarak görme algısından kaynaklandığını düşünmektedir.

Bütün bu nesnel bilgilere ek olarak geleneksel sunum yaklaşımlarında öğrenci sunumda tasarımını eğitimciye anlatmayı amaçlar ve oluşturduğu bütün anlatıları eş zamanlı olarak eğitimciye sunar. İzleyicinin pasif olduğu bu yaklaşımların aksine transmedya hikâyeciliği yaklaşımında izleyici aktif bir konuma taşınmakta, izleyicinin bilgiyi deneyimleyerek keşfetmesi, sunumu doğrusal olmayan bir akışta art zamanlı da deneyimleyebilmesi ve hatta tasarıma etki edebilmesi sağlanır. Dolayısıyla geleneksel yaklaşımlardan daha esnek, dinamik ve çağdaş bir yaklaşımdır. Diğer araştırmacılar, bu yaklaşımın farklı tasarım stüdyolarında veya diğer teorik ve pratik derslerde kullanımını sorgulayabilir ya da öğrencinin araç bilgisinin bu yaklaşımdan faydalanma biçimine etkisini değerlendirebilir. Bunun yanı sıra araştırmanın devamı olarak bu yaklaşımdan tasarım stüdyosunda faydalanılması durumunda öğrencilerin sunuma yönelik algılarında değişim olup olmadığı incelenebilir.

Authors' Contributions

The authors contributed equally to the study.

Competing Interests

There is no potential conflict of interest.

Ethics Committee Declaration

Ethics committee approval dated 16/04/2024 and numbered 2024/08 was obtained by Hacettepe University Social and Human Sciences Research Ethics Committee.

KAYNAKÇA

- Armstrong, T. (2018). *Multiple intelligences in the classroom*. ASCD.
- Asar, H., Çebi, P. (2018). Mimari temsilde kişisel anlatılar: Karışık yapıli temsiller ve dillendirdikleri. *Uluslararası Hakemli Tasarım ve Mimarlık Dergisi*, 14, 118-143.
- Avcı, H. O. (2016). *Duyumsamayı ortaya çıkaran bir karşılaşma olarak mimari temsil* [Doktora Tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.
- Atılgan, D. (2006). *Gelişen tasarım araç ve teknolojilerinin mimari tasarım ürünleri üzerindeki etkileri* [Doktora Tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.
- Aydınlı, S. (2015). Tasarım eğitiminde yapılandırıcı paradigma: "Öğrenmeyi öğrenme". *Tasarım ve Kuram*, 11(20), 1-18. <https://doi.org/10.23835/tasarimkuram.239579>
- Bezircioğlu Senvenli, G. (2021). *Mimari tasarım sürecinde çizim mekânının keşfi-çizim edimi üzerine bir model önerisi* [Doktora Tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.
- Blaschke, L. M., Hase, S. (2016). Heutagogy: A holistic framework for creating twenty-first century self-determined learners. Begona Gros, Marcelo Maina, Kinshuk (Eds.). *The future of ubiquitous learning: Learning designs for emerging pedagogies* (s. 25-40). Springer Verlag.
- Ceylan Çapar, M., Ceylan, M. (2022). Durum çalışması ve olgubilim desenlerinin karşılaştırılması. *Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 22(Özel Sayı 2), 295-312. <https://doi.org/10.18037/ausbd.1227359>
- Clark, A., Chalmers, D. (1998). The extended mind. *Analysis*, 58(1), 7-19. <https://doi.org/10.1093/analys/58.1.7>
- Çakar, E. (2019). *Üretken sistemlerde mimari bağlamın hesaplanabilirliği* [Yüksek Lisans tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.
- Dönmez, M., Güler, Ş. (2016). Transmedya hikâyeciliği "Doritos Akademi" örneği incelemesi. *Süleyman Demirel Üniversitesi Vizyoner Dergisi*, 7(16), 155-175. <https://doi.org/10.21076/vizyoner.265477>
- D'Souza, N. (2007). Design intelligences: A case for multiple intelligences in architectural design. *Archnet-International of Architectural Design*, 1(2), 15-34.

- Dudáček, O. (2018). *Contemporary trends in transmedia storytelling. Transmedia television* [Doctoral Thesis, University of Girona]. <http://hdl.handle.net/10803/670297>
- Fleming, L. (2013). Expanding learning opportunities with transmedia practices: Inanimate Alice as an exemplar. *Journal of Media Literacy Education*, 5(2), 370-377. <https://doi.org/10.23860/jmle-5-2-3>
- Freina, L., Ott, M. (2015). A literature review on immersive virtual reality in education: State of the art and perspectives. *eLearning and Software for Education (eLSE) Conference, Bucharest*. <http://dx.doi.org/10.12753/2066-026X-15-020>
- Gambarato, R. R. (2013). Transmedia project design: Theoretical and analytical considerations. *Baltic Screen Media Review*, 1, 80-100. <https://doi.org/10.1515/bsmr-2015-0006>
- Garcia, M. (2013). Emerging technologies and drawings: The futures of images in architectural design. *Architectural Design Magazine*, 225, 28-35. <https://doi.org/10.1002/ad.1659>
- Gardner, H. (2005, Mayıs 25). Multiple lenses on the mind. *Expo Gestion Conference*. Bogota Colombia.
- Goldschmidt, G. (1992). Serial sketching: Visual problem solving in designing. *Cybernetics and Systems*, 23(2), 191-219. <https://doi.org/10.1080/01969729208927457>
- Groat, L., Wang, D. (2013). *Architectural research method* (2. baskı). Wiley.
- Gürçinar, E. (2022). *Artırılmış gerçeklik ortamında hazırlanmış eğitsel bir oyun ile üniversite öğrencilerinin zihinde döndürme ve kesit alma yeteneklerinin geliştirilmesi* [Doktora Tezi, Mimar Sinan Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.
- Gürsoy, D. (2023). Eğitimde deneysel yöntemler: Görsel iletişim tasarımının transmedya anlatıları ile buluşması. Ç. Tüker, I. Ververi, A. Leman, F. Gül (Eds.). "Connected To" çevrimiçi görsel iletişim tasarımı eğitiminde yeni yöntemler new methodologies in online visual communication design education (s.426-458). Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Yayınları.
- Heidari, P. (2018). *Questioning design tools in the early stage of architectural design process: Pen and paper vs. digital sketching* [Doktora Tezi, Yıldız Teknik Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.
- Hollan, J., Hutchins, E., Kirsh, D. (2000). Distributed cognition: Toward a new foundation for human-computer interaction research. *ACM Transactions on Computer-Human Interaction*, 7(2), 174-196. <https://doi.org/10.1145/353485.353487>
- Hutto, D. D., Kirchhoff, M. D., Myin, E. (2014). Extensive enactivism: Why keep it all in? *Frontiers in Human Neuroscience*, 706(8), 1-11. <http://dx.doi.org/10.3389/fnhum.2014.00706>
- İbrikçi, A. (2019). *Mimarlıkta görsel düşünme aracı olarak düşünceli fotoğraf* [Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.
- Jenkins, H. (2006). *Convergence culture: Where old and new media collide*. New York University Press.
- Joklova, V., Budreyko, E. (2019). Digital technologies in architectural design, verification and representation. *2019 International Conference on Engineering Technologies and Computer Science*, Moscow. <http://dx.doi.org/10.1109/EnT.2019.00028>
- Kararmaz, Ö., Ciravoğlu, A. (2017). Erken dönem mimari tasarım stüdyolarına deneyim tabanlı yaklaşımların bütünlleştirilmesi üzerine bir araştırma. *Megaron*, 12(3), 409-419. <https://doi.org/10.5505/megaron.2017.05925>
- Kökner, S. A. (2009). *Tasarım araçları bakışıyla bir tasarlama okuması* [Doktora Tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.
- Künüçen, H., Samur, S. (2021). Dijital çağın gerçeklikleri: Sanal, artırılmış, karma ve genişletilmiş gerçeklikler üzerine bir değerlendirme. *Yeni Medya*, 11, 37-62.
- López, N. A., Bolinches, R. T. (2020). Transmedia literacy and social networks: Case study of instagram as a teaching instrument in university classrooms. *Revista De Comunicaci6ny Tecnologías Emergentes*, 18(2), 138-160.
- Maloney, K. (2014, Nisan 21). *Multimedia, crossmedia, transmedia...What's in a name?* Transmedia Journalism. <https://transmediajournalism.org/2014/04/21/multimedia-crossmedia-transmedia-whats-in-a-name/>
- McCullough, M. (2006). 20 years of scripted space. *Architectural Design*, 76(4), 12-15. <https://doi.org/10.1002/ad.288>
- Orbey, B., Şener, S. M. (2016). Variations in design process: A case study about tool and task as design variants. *A/Z ITU Journal of the Faculty of Architecture*, 13(3), 167-180. <https://doi.org/10.5505/ituja.2016.80148>
- Özbaki, Ç. (2016). *Model yapma yoluyla tasarım düşünme süreci: Analog ve dijital model karşılaştırması* [Doktora Tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.
- Özpolat, G. (2022). *Dijital uzamda kamusal mekânın üretimi: Twitter verilerine dayalı model önerisi* [Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.

- Pak, B. (2009). *Design activities and decisions in conventional and computer aided architectural design processes* [Doktora Tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.
- Pratten, R. (2011). *Getting started in transmedia storytelling: A practical guide for beginners*. CreateSpace Independent Publishing Platform.
- Raybourn, E. (2014). A new paradigm for serious games: Transmedia learning for more effective training and education. *Journal of Computational Science*, 5(3), 471-481. <http://dx.doi.org/10.1016/j.jocs.2013.08.005>
- Scolari, C. A. (2009). Transmedia storytelling: İmplicit consumers, narrative worlds, and branding in contemporary media production. *International Journal of Communication*, 3(3), 586– 606.
- Serin, A. P. (2016). *Etkileşimli teknolojilere sınır kavramı üzerinden bir bakış* [Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.
- Şen Bayram, A. K., Güzelci, O. Z., Alaçam, S. (2023). Mimarlıkta sayısal tasarım pedagojisi bağlamında enformel öğrenme. *Journal of Computational Design*, 4(1), 1-16. <https://doi.org/10.53710/jcode.1227228>
- Tanrıverdi Çetin, Ç. (2020). *Mimari çizimin görünmeyen içeriği ve eylemselliği* [Doktora Tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.
- Tanrıverdi Çetin, Ç., Dülgeroğlu Yüksel, Y. (2020). Tracing the hidden dimension of line in architectural representation. *A/Z ITU Journal of the Faculty of Architecture*, 17(1), 115-128. <http://dx.doi.org/10.5505/ituja.2020.78800>
- Yetgin, S. (2011). *Sayısal tasarım araçları: Tasarım sürecindeki rolleri bağlamında bir inceleme* [Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.
- Yıldırım, B., Kavut, İ. E. (2024). Tasarım imgesinde teknoloji etkisinin eskiz olgusu üzerinden okunması. *Yedi: Sanat, Tasarım ve Bilim Dergisi*, 31, 189-200. <https://doi.org/10.17484/yedi.1296890>
- Wang, D., Joplin, A. (2009). The design substrate: The phenomenological unity enabling howard gardner's theory of multiple intelligences. *Environmental & Architectural Phenomenology Newsletter*, 20(1), 10-15.
- Winton, T. E. (2017, Kasım 22). *The alternate reality game in architectural education: An adventure in transmedia storytelling, placemaking, history, collaboration, public space, & how playing fosters learning*. The alternate reality game. https://www.academia.edu/Documents/in/Alternate_Reality_Games
- Görsel Kaynakçası**
- Görsel 1:** Aslantaş, S. (2025). *Tasarım eğitiminde alternatif bir öğrenme yaklaşımı: Transmedya hikâye anlatımı* [Doktora Tezi, Hacettepe Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.

Authors' Biography

Sevgi Aslantaş received BArch degree from Istanbul Technical University, Department of Interior Architecture in 2016) and her MSc degree from Hacettepe University, Department of Interior Architecture and Environmental Design in 2020. She is currently continuing her PhD thesis at Hacettepe University, Department of Interior Architecture and Environmental Design. Her main research interests include spatial design education, design tools, and transmedia storytelling.

Pelin Yıldız works as a professor at Hacettepe University, Department of Interior Architecture and Environmental Design. Her main research interests include spatial design education, basic stage design, building physics, and sustainable design.