

PAPER DETAILS

TITLE: Transmedya Anlatisiyla Mekânin Üretimi: Performatif Çizim Serisi

AUTHORS: Sevgi Aslantas, Pelin Yıldız

PAGES: 119-129

ORIGINAL PDF URL: <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/4226794>

Transmedya Anlatısıyla Mekânın Üretimi: Performatif Çizim Serisi*

Production of Space with Transmedia Narrative: Performative Drawing Series

Sevgi Aslantaş, İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümü, Hacettepe Üniversitesi, 0009-0002-3807-7372

Pelin Yıldız, İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümü, Hacettepe Üniversitesi, 0000-0002-7201-8213

Özet

Mimarlık ve Anlatı temelde kurgusal dünyalar inşa eden ve günümüzde etkileşimi giderek arttan benzer iki disiplindir. Son yıllarda tasarım eğitiminde anlatıyı bir tasarım yöntemi olarak öneren akademik çalışmaların arttığı ve mimari pratikte de anlatıyla mekânın yeniden üretildiği uygulamalar görülmektedir. Bu uygulamalardan biri de Piknik Works ekibinin Performatif Çizim Serisi'dir. Bu seride farklı işlevlerdeki mekânlarda anlatılar kurgulanmakta ve anlatının mekânı dönüştürme potansiyeli sorgulanmaktadır. Günümüzün anlatı pratiği olan transmedya hikâye anlatımı ise, bir hikâye kurgusunun farklı medya kanallarında üretilen yeni hikâyelerle genişletilmesidir. Bu anlamda bu seri, mekânlar aracılığıyla bir transmedya hikâye evreni oluşturmaktadır. Literatürde güncel anlatı pratiklerini ve mimarlık ortamlarını birlikte bütünleştirerek ele almanın tasarımın öğrenme ortamlarına katkı sağlayacağı vurgulanmaktadır. Buradan hareketle, çalışmada Performatif Çizim serisi bir örnek olay (vaka) incelemesi olarak transmedya hikâyeciliği bağlamında ele alınmış; Herry Jenkins'in bir transmedya hikâyesinin taşıması gereken yedi temel ilkesine göre analiz edilmiştir. Çalışmanın sonucunda bu serinin genişlemesinin transmedya hikâye anlatımına uygunluk gösterdiği tespit edilmiştir.

Anahtar Sözcükler: Transmedya hikâye anlatımı, Performatif çizim serisi, mekânsal deneyim.

Akademik Disiplin(ler)/Alan(lar): Mimarlık, görsel iletişim tasarımı, iç mimarlık, iletişim bilimleri.

Abstract

Architecture and narrative are disciplines that fundamentally construct fictional worlds. Narrative can be used as a method the production of space. In recent years, academic studies that propose narrative as a design method in design education and applications where space is produced with narrative in architectural practice have been seen. One of these is Performative Drawing Series of Piknik Works. This series, narratives are constructed in different functional spaces and the potential to transform space is questioned. Transmedia storytelling is the expansion of storytelling with stories produced in media channels. this series creates a transmedia story universe through spaces. Integrating narrative practices with architectural environments contributes to design learning environments. Therefore, the Performative Drawing series was considered as a case study in the context of transmedia storytelling; It was examined according to Herry Jenkins' seven basic principles. In conclusion, it was determined that the series was suitable for transmedia storytelling

Keywords: Transmedia storytelling, performative drawing series, spatial experience.

Academical Disciplines/Fields: Architecture, visual communication design, interior architecture, communication sciences.

*Bu çalışma, Sevgi Aslantaş'ın Hacettepe Üniversitesi İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Anabilim Dalında yazımı devam etmekte olan "Tasarım Eğitimine Alternatif Bir Öğrenme Yaklaşımı: Transmedya Hikâye Anlatımı" başlıklı doktora tezinden üretilmiştir.

Sorumlu Yazar: Sevgi Aslantaş.

Adres: Hacettepe Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Beytepe Kampüsü/Ankara.

E-posta: sevgiatici@hacettepe.edu.tr

Çevrimiçi yayın tarihi: 07.12.2024

doi: 10.17484/yedi.1552888

Geliş tarihi: 19.09.2024 / **Kabul tarihi:** 03.12.2024

1. Giriş

Mimarlık ve Anlatı birbirinden bağımsız iki disiplin gibi düşünülse de aslında her ikisi de zihinde kurgulanan bir dünyayı farklı eylemlerle inşa eder. Dolayısıyla birincil eylemleri eşdeğerdir (Gür, 2023, s. 15). Tanımı disiplinlerce farklılaşan anlatı, özünde bir olayı öyküleştirme ve anlatma eylemidir (Aggündüz, 2020, s. 15). Modeller, çizimler ve diğer temsil araçları ile üretilen kavramsal mesajlarla, mimarlık ile birçok yönden ilişki kurar (Psarra, 2009, s. 2). Anlatı özellikle tasarımcıların hem düşüncelerini anlamlı hale getirmesi hem de başkalarıyla paylaşması için tasarımın en başında kullandıkları yaklaşımlardan biridir (Sipahioğlu ve Gürer, 2024, s. 468). Günümüzde anlatının mekân ile ilişkisinin sadece kurgusal zemininde üretilen sanat pratiklerinde değil, mekânın üretiminde de çok sık sorgulandığı görülmektedir (Aggündüz, 2020, s. 17-18). Hatta Tseng'e (2015) göre anlatı ve mimarlık arasındaki ilişkiyi keşfetmek için mekânsal anlatı oluşturma potansiyellerini sorgulamak oldukça önemlidir (s. 122). Ancak tasarım ve anlatının sıkı ilişkisine rağmen ilgili alanda çok az çalışmaya rastlanılmaktadır (Sipahioğlu ve Gürer, 2024, s. 469). Bu gerekçeyle çalışma, güncel mimarlık ve anlatı pratiğinin içerisinde anlatı ile mekânsal deneyimin üretimine odaklanmaktadır.

Güncel mimarlık pratiğinde özellikle 1990'lı yıllardan itibaren tasarlama, süreç ve temsil ilişkisinde önemli değişimler olmuştur. Bu değişimlerin temeli ise bir ideolojiden veya estetik bir kaygıdan ziyade yenilenen tasarım ortamının sağladığı tasarım ve üretim sürecine dayandırılmaktadır (Turan, 2011, s. 162). Bugün tasarım süreci artık zihinde kurgulanmış bir fikrin araç ile dışavurumunun ve anlatımının ötesinde, başlangıçta planlanmayan, süreç içerisinde şekillenen unsurların da sürece eklenebildiği bir boyuta taşınmıştır. Böylece aracın tasarımı üretme sürecinin kavranması, alternatiflerle çeşitlendirilmesi, genişletilmesi ve tasarlanması, tasarımın öğrenimi için önemli hale gelmiştir (Tanrıverdi Çetin, 2021, s. 151-152). Bu dönüşüme vurgu yapan Atılğan'a (2009) göre, mekânın tasarım sürecinde "bedenin duyuşsal yetenekleri, pozisyonu ve zaman içinde hareketine bağlı değişken algıları, çevresi ile etkileşimi" gibi durumlar çokça sorgulanmaya başlamıştır. Böylece tasarım sürecinde kullanılan araçlarda ve ürünlerde bir Deneyimsellik Paradigması ortaya çıkmıştır (s. 212). İçinde bulunduğumuz bu tasarım ortamında "insan deneyiminin doğasıyla ilişkili olan yaş, anlatı ve zaman boyutu ile zihinsel boyutun, mimari tasarım sürecine ve temsil araçlarına dâhil edilmesi gerekmektedir" (Tseng, 2015, s. 130). Anlatı, her türlü formun ve dünyanın üretilip çoğaltılabildiği dijital çağda, mimarlar için insan doğasının zenginliğinden gelen bir araçtır (Coates, 2012, s. 263). Bu nedenle anlatı, aracın tasarlama ve üretme sürecindeki rolünün zihinsel, bedensel ve zaman boyutuyla sorgulanmasında ve bu sürecin farkındalığının geliştirilmesinde tasarım için yeni bir alan yaratabilir. Çünkü dinamik, tamamlanmamış ve parçalı yapısı ile sonuç üründen ziyade süreci temsil eder (Gür, 2020, s. 85). Son yıllarda da anlatının tasarım stüdyolarında bir tasarım yaklaşımı/yöntemi olarak kullanılmasına yönelik önerilerin arttığı görülmektedir (Ferhan Yalçın, 2022; Gür, 2023; Keleş, 2019).

Anlatı pratiği, anlatıda kullanılan araçların gelişimi ile dönüşmektedir. Tarihsel süreçte hikâyeler ilk mağara resimleriyle, sonra sözlü, yazılı, ardından kitle iletişim araçlarının gelişimiyle dijital olarak anlatılmıştır (Yılmaz, 2023, s. 51). 21.yüzyılda ise, farklı medya araçlarının farklı kombinasyon biçimleriyle hikâye anlatımına katıldığı yeni bir çağ ortaya çıkmıştır (Kinder, 1991, s. 6). Bu "içerisinde interaktif multimedyanın olduğu ve izleyicinin-dinleyicinin sürece tam katılım gösterdiği ve tüketirken etkileşimde bulundu bir çağdır" (Kinder, 1991, s. 6). Bu çağ, medya yakınsaması, katılımcı kültür ve kolektif zekâ kavramlarının etkileşiminde ortaya çıkmıştır (Jenkins, 2006, s. 2). Yakınsama, "birden fazla medya işlevini aynı cihazlar içerisinde bir araya getiren teknolojik bir süreç" olduğu kadar "tüketicilerin yeni bilgi aramaya ve günlük medya içeriği arasında bağlantı kurmaya teşvik edilmesiyle kültürel bir değişim" (Jenkins, 2006, s. 3) olarak da düşünülmelidir. Bu kültürel değişim, katılımcı kültürü ve kolektif zekâyı da beraberinde getirmiştir. Katılımcı kültür, pasif konumdaki izleyicinin ve ayrı görevler verilmiş üretici- tüketici ilişkisinin yerine üretici ve tüketici sınırının silikleştiği hem üreticinin hem de tüketicinin yeni kurallar dizisinde birbirleriyle etkileşimde bulunduğu bir kültürdür (Jenkins, 2006, s. 3). Kolektif zekâ ise, eskiye nazaran artık medya ürünleri ile ilgili araştırma yapan, başkalarının bilgilerini kendi bilgileriyle birleştirerek kararlar veren bir tür kaynaktır (Jenkins, 2006, s. 4). Jenkins (2016) bu üç kavramın etkileşimindeki bu yeniçağın hikâye anlatma pratiğini 2003 yılında transmedya hikâye anlatımı olarak tanımlamaktadır (s. 220). Transmedya, basitçe medyalar arası anlamına gelir ve çoklu medya platformları ve uygulamaları arasındaki yapısal ve sistematik ilişkiyi imâ eder (Jenkins, 2016, s. 220). Transmedya hikâye anlatımı ise bir hikâye kurgusunun farklı medya kanallarında üretilen hikâye parçaları ile genişletilmesidir (Jenkins, 2006, s. 97).

Günümüzde mekânda performanslar aracılığıyla anlatı kurgulayan birçok sanatçı vardır. Bunlardan biri de Piknik Works ekibidir. Bu ekip, 2017 yılında Atıl Aggündüz ve Oğul Öztunç tarafından kurulmuştur. 2019

yılında Melodi Gülbaba'nın ekibe katılmasıyla genişleyen ekip, günümüzde hala ulusal ve uluslararası çalışmalar gerçekleştirmektedir (Aggündüz, 2020, s. 38). Ekip, üretimlerinden biri olan performatif çizim serisinde, çizim eylemi etrafında çizimin mekânı üreten bir araç olup olamayacağını, hikâye ve mekân birlikteliğinin mekânı dönüştürmedeki potansiyelini, bu üretim pratiğinin günümüz mimarlık pratiğine mesafesini, tarihsel süreçte mekânların yitirilen anlatıcılık özelliğinin 21. yüzyılda ne ifade edebileceğini sorgulanmaktadır (Piknik Works, 2020). Ayrıca, çizimi sonuç ürününden, yani temsilden ziyade çizim eyleminin yarattığı deneme, sorgulama, keşfetme, yeni sorular yaratma ve bütün bunlarla oynama gibi süreçlere izin veren bir araç ve ortam olarak ele aldığını belirtmektedir (Abay, 2020). İlk 2019 yılında üretilmeye başlanan çizimle mekânda anlatı kurgulama çalışması, yeni işbirlikleriyle farklı mekânlarda devam ettirilmektedir.

Anlatı oluşturma etrafında dönen çizim pratiklerini, teorik ve pratik bakışları, ilgili kavramlara yönelik incelemeleri ve tartışmaları güncel koşullarla bütünleştirerek ele almak, tasarımın öğrenme ortamlarında anlatı oluşturma potansiyellerinin daha güçlü, daha yaratıcı ve daha kışkırtıcı bir şekilde tartışılmasına zemin oluşturabilir (Gür, 2020, s. 85). Alanyazındaki ilgili çalışmalarda, anlatı ile mekân üretimi Osmanlı'nın Servet-i Fünûn Dergisi (Hiz, 2020), Zaha Hadid'in erken dönem çizimleri (Yetkin, 2023), Christopher Nolan'ın Kara Şövalye Üçlemesi (Barut, 2020), kentsel ve mimari projeler (Tseng, 2015) veya aynı eserin roman ve sinema türünün karşılaştırılması (Hacıömeroğlu, 2015) üzerinden incelenmiştir. Ayrıca anlatının mimari tasarımı stüdyolarında yeni bir yöntem/yaklaşım olarak önerilmesiyle gerçekleştirilen öğrencilerin çalışmaları üzerinden de değerlendirildiği görülmektedir (Ferhan Yalçın, 2022; Gür, 2023; Keleş, 2019; Ferhan Yalçın, 2022). Çalışmada performatif çizim çalışmalarının farklı mekânlar ve platformlar üzerinden genişleyen hikâyesinin transmedya hikâye anlatımına uygunluğunun ortaya konulması amaçlanmaktadır. Bu amaçla bir örnek olay incelemesi olarak ele alınan performatif çizim serisi Jenkins'in bir transmedya hikâyesinin yedi temel ilkesine göre incelenecektir.

1.1. Transmedya Hikâye Anlatımı

Transmedya hikâye anlatımı, hikâyenin farklı medya kanallarında üretilerek kurgusunun genişletilmesidir. Böylece hikâye, film kanalı ile insanlara ulaştırılabilir, televizyon ve romanlarla genişletilebilir, oyun veya eğlence parkında deneyimlenebilir (Jenkins, 2006, s. 97). Dolayısıyla katılımcı veya izleyici, her yeni hikâyede an be an duygusal bir yolculuğa çıkartılır (Pratten, 2011, s. 2). Bu noktada her bir hikâye parçasının kendi başına yeterli olması ve hikâye evrenine giriş noktası oluşturması gerekir (Jenkins, 2016, s. 220). Böylece hikâye parçalarından alınan keyif, bütün hikâyeler deneyimlendiğinde artar (Pratten, 2011, s. 2). Hikâye parçalarının hem kendi anlatımında yeterli olması hem de bütüne katkı sağlaması için hikâyenin kurgusunun genişletilmesi gerekir. Bu nedenle "genişleme" Transmedya hikâye anlatımında bir ön koşuldur (Long, 2007, s. 33).

Transmedya hikâye dünyası, aktif hikâye sistemine benzemektedir (Pratten, 2011, s. 62-74). Aktif hikâye sisteminde iki temel bileşen vardır. Birincisi, hikâye dünyası tasarlanması ve planlanması gereken bir deneyim olarak ele alınmalıdır. İkincisi ise, hikâye dünyasının katılımcı olması sağlanmalıdır (Pratten, 2011, s. 62). Katılım anda olmak, diğer bir deyişle dikkatini bütünün içindeki bir şeye odaklamaktır (Pratten, 2011, s. 77). Transmedya hikâyeciliğinde katılım oldukça önemlidir. İnteraktif bir proje, izleyiciye bir tuşa veya düğmeye basarak projeye ilişki kurma imkânı tanır. Fakat hikâyeyi birlikte yaratıp dönüştürmez. Katılımcı bir proje ise izleyiciyi sürece davet ederek nihai sonucu etkilemesine ve dönüştürmesine olanak tanır. Dolayısıyla katılım, hikâyenin sürecini etkileme durumunda gerçekleşir (Gambarato, 2013, s. 87).

Transmedya hikâyeciliğinin geriye dönük bir tarih incelemesi yapan Freeman'a (2016) göre, 21. yüzyılın transmedya hikâye anlatımı "planlanmış olanın aksine daha çok rastlantısal-koşullu özelliklere sahiptir" (s. 190-195). Phillips (2012)'e göre de bir transmedya hikâyesi ya tek bir hikâyenin parçalara ayrılıp medya ortamlarına dağıtılarak ya da bir hikâyeye başlanıp, hikâyeye yeni parçalar eklenerek geliştirilebilir. Bir anlatının transmedya hikâye anlatımı olabilmesi için taşıması gereken yedi temel ilke vardır (Jenkins, 2009, s. 3). Bunlar: yayılabilirlik ve derinleşebilirlik, devamlılık ve çeşitlilik, kuşatılmışlık ve çıkarılabilirlik, yeni dünya inşası, diziselik, öznellik ve performans ilkeleridir (Jenkins, 2009, s. 3-7).

Yayılabilirlik ve Derinleşebilirlik: izleyicilerin sosyal ağlarda hikâyeyi yayma motivasyonu yayılabilir olduğunu (Pratten, 2011, s. 7), "daha derinine inerek" hikâye dünyasını keşfedebilmesinin sağlanması ise derinleşebilir olduğunu gösterir (Pratten, 2011, s. 7).

Devamlılık ve Çeşitlilik: Hikâyenin farklı medya kanallarında anlatımının devam etmesi ve her bir anlatının tutarlılığının korunması devamlılık ilkesidir. Çeşitlilik ise her yeni medya kanalında hikâyenin "alternatif anlatımlarının" anlatılmasıdır. Böylece izleyicilerin anlatıları tüketerek,

karakterleri ve olayları yeni perspektiflerden görmesi ve alınan keyfin desteklenmesi sağlanır (Jenkins, 2009, s. 3).

Kuşatılmışlık ve çıkarılabilirlik: kuşatılmışlık, kurgusal dünyanın gerçek dünyanın etrafını sarma yeteneğidir. Çıkarılabilirlik ise gerçek dünyanın kurgusal dünyayı sarma yeteneğidir (Pratten, 2011, s. 8). Kuşatılmışlıkta izleyici hikâye dünyasının içine girmeyi hayal ederken çıkarılabilirlikte hikâyenin bazı yönlerini gerçek hayata taşır (Jenkins, 2009, s. 4).

Yeni Dünya inşası: hikâyelerin ve onunla ilgili içeriklerin anlamca bir bütünlük yaratmasıdır. Bu anlamda ileride hikâye evrenine doğrudan katkı sağlamayacak içeriğin de genişlemede kullanılabilirliğini ifade eder. Bu içerikler tek başına bir hikâye anlatmaz, ama yine de hikâye dünyasına dair anlayışımızı genişletir (Pratten, 2011, s. 8). Pratten'e (2011) göre bir film hakkında farkındalık yaratmak için organize edilmiş bir konuşma buna örnek verilebilir (s. 8). Bu anlamda dünya inşası, ana hikâye evreninin transmedya uzantıları ile anlam bütünlüğünün korunarak genişletilmesidir.

Dizisellik: bir hikâyenin parçalar halinde birden fazla medya kanalında anlatılmasını, dağıtılmasını ifade eder (Pratten, 2011, s. 8). Burada her anlatı hikâye dünyasına hizmet etmekte ve parça bütün ilişkisinde çalışmaktadır.

Özellik: ana karakterin yanında farklı karakterlerinde farklı bakış açıları anlatılmasıdır. Böylece kahramanın hikâyesinin anlattığı platformdan farklı bir platforma geçildiğinde, ikincil veya destekleyici karakterler açısından hikâye düşünülür (Pratten, 2011, s. 9). Jenkins'e (2009) göre transmedya uzantıları, hikâyenin keşfedilmemiş boyutlarına odaklanabilir, hikâyenin zaman çizelgesini genişletebilir veya bize ikincil karakterlerin deneyimlerini ve bakış açılarını gösterebilir (s. 6).

Performans: Hayranların hikâye dünyasına katkıda bulunma yeteneğini ve boyutunu tanımlar (Pratten, 2011, s. 9). Katılımcıların transmedya hikâye dünyasına katkısı bir piramit üzerinden değerlendirilebilir. Piramidin en altında, hikâyeyi tek bir medyadan tüketen kullanıcı vardır. Bir üst piramitte hikâyeyi televizyon, roman gibi birden fazla medya kanalından tüketen katılımcı vardır. Bunun bir üst piramidin de hikâye ile ilgili çevrimiçi paylaşımlar yapan ve onun hakkında konuşan katılımcılar vardır. En üst basamakta ise, 'prosumer' olarak tanımlanan, hikâye ile bağlantılı yeni içerikler üreten ve paylaşan katılımcılar vardır. 'prosumer' transmedya hikâyeciliğinde en üst seviyedir ve üretken hayran kültürünü tarifler (Scolari vd., 2014, s. 2-3).

2. Yöntem

Çalışmada araştırma yöntemi olarak Örnek olay (vaka) çalışmasından faydalanılmıştır. "Vaka çalışması, özellikle olgu ve bağlam arasındaki sınırlar açıkça belirgin olmadığında, çağdaş bir olguyu gerçek yaşam bağlamında inceleyen deneysel bir çalışmadır." (Yin, 2009, s. 18). Örnek olay çalışmasının hedeflenen amaca ve elde edilmek istenen sonuca göre betimleyici, yorumlayıcı ve değerlendirci olmak üzere üç türü vardır. Bunlardan, betimleyici örnek olay çalışması, incelenen olguya ilişkin detaylı bilgi edinilmesini sağlamaktadır. Bu tür çalışmalar genellikle daha sonraki çalışmalara veri tabanı oluşturmak ve kuram geliştirmek amacıyla yapılmaktadır. Yorumlayıcı örnek olay çalışması, araştırmacının toplanması mümkün olan çokça veriyi toplayarak yoğun ve zengin betimlemelerle kuram geliştirdiği diğer bir türdür. Özellikle bu kuramlara yönelik değişkenlerin tespit edilmesinde yüksek düzeyde soyutlama ve kavramlaştırma yapılması gerekir. Değerlendirci örnek olay çalışması ise betimleme, açıklama ve yargıya varma sürecini içerir. Dolayısıyla yargı sürecin son aşamasıdır (Vural ve Cenkseven, 2005, s. 128).

Performatif Çizim Serisi'nin transmedya hikâye anlatımına uygunluğunu tespit edilmesinin amaçlandığı çalışmada bu ele alışı daha sonraki çalışmalara zemin oluşturabileceği ve tasarım eğitimi ortamlarındaki anlatıya yönelik sorgulamaları destekleyebileceği düşünülmektedir. Bu amaçla bu seri bir betimleyici örnek olay incelemesi olarak ele alınmış ve Herry Jenkins tarafından belirlenen transmedya anlatısının yedi temel ilkesine göre incelenmiştir.

2.1. Performatif Çizim Serisi

Performatif Çizim Serisi, Piknik Works ekibinin iş birliği yaptığı kuruluşlar aracılığıyla başlattığı mekânda çizim ile anlatı oluşma pratiğidir. Bu seri, Şapel (Performatif Çizim #01), Yaşayan Zemin Katları (Performatif Çizim #02), Disko Çizimi (Performatif Çizim #03) ve Piknik Salon (Performatif Çizim no.4) olarak adlandırılan dört çalışmadan oluşmaktadır (Piknik Works, 2024).

İlk performans çalışması Ocak 2019'da İstanbul Taksim'de bulunan İsveç İstanbul Konsolosluğu'nun içindeki âtil durumda olan bir şapelin iç mekânında gerçekleştirilmiştir (Aggündüz, 2020, s. 39). Bu süreçte iç mekânın fiziksel sınırları ve ekip üyelerince alınan kolektif kararlar doğrultusunda iç mekânın bazı bölümleri şeffaf plastik brandayla kaplanmış ve mavi kalem kullanılarak çizim performansı gerçekleştirilmiştir (Aggündüz, 2020, s. 43). 72 saat süren performansta ekip üyeleri bu mekânda yaşayarak çizim eylemine devam etmiş ve tüm süreci kaydederek Piknik Works'ün sosyal medya hesabından canlı olarak paylaşmıştır (Görsel 1). Doğaçlama olarak üretilen bu çizimlerde, 21. yüzyılın gündelik hayatı anlatılmaktadır. Anlatıya günümüz kültüründen çizimler, alıntılar, gündelik hayatın değişimi, geçmişe referanslar, ekip üyelerince yapılan kolektif tartışmalar, üretim sürecinde mimarlık ve sanat tarihi ile ilgili okunan kitaplardan alınan ilhamlar, Instagram aracılığıyla izleyicilerden alınan etkileşimlerin yansımaları ve sosyal medya paylaşımları kaynak oluşturmaktadır (Piknik Works, 2019). Aggündüz'e (2020) göre, mekânda kurgulan bir hikâyenin odak noktası mekânsal deneyim sıralaması değiştirebilir veya mekânda hiç odaklanılmayan bir yeri vurgulayarak dikkat çeken bir yer haline getirilebilir (s. 39). Bu seride de mekânın içerisinde kolektif kararlar doğrultusunda anlatı ile mekânsal deneyimi ve önceliği değiştirecek anlatılar yer almaktadır. Bu nedenle performans çizimi, mekânın deneyiminin anlatıyla yeniden üretimi olarak değerlendirilebilir (Aggündüz, 2020, s. 39-40).



Görsel 1. Piknik Works. (2019). Performatif Çizim 1: İstanbul İsveç Şapeli. Piknik Works Arşivi.

İkinci performatif çizim çalışması, 11-15 Kasım 2019 tarihleri arasında Stockholm'de gerçekleştirilen 'yaşayan zemin katları' çalışmasıdır (Görsel 2). İlk çalışmada mekânın anlamının anlatı ile yeniden üretimini ve dönüşüm potansiyelini sorgulayan ekip, bu çalışmada mekân ve hikâyenin birlikte üretiminin mümkün olup olmadığına odaklanmaktadır (Aggündüz, 2020, s. 46). İlk çalışmadan farklı olarak vitrinin iç ve dış mekânla kurduğu ilişkiye ve mekânsallığına odaklanan ekip, bu performans çizimi için mekânda bir kara kutu inşa etmiştir (Aggündüz, 2020, s. 47). İstanbul ve Stockholm arasındaki iklim ve kültür farklılıklarının gündelik hayattaki yansımalarını ve bu iki şehrin değişen saat dilimi ile gece ve gündüz olma farkını göz önüne alan ekip, bu kez anlatı dilinde neon kalem tercih etmiş ve mor ışık ile aydınlatılan çizimlerin parlaması sağlanmıştır. İç mekânın aydınlatılmasında ise mavi projektör ışıklar kullanılmıştır (Aggündüz, 2020, s. 51-52). Yine gündelik hayatın anlatıldığı çizimlerde, bu sefer mekânın üç cephesinin de cam olması ve işlek bir caddeye bakması ile sürecin izleyicilerce canlı izlenebilmesi sağlanmış böylece hem sokaktaki gündelik hayatın hem de performansı camdan izleyenlerin suretlerinin anlatıya kaynaklık oluşturma avantajından faydalanılmıştır (Aggündüz, 2020, s. 47). Performansın izleyici ile olan etkileşimini ekip, "gerçekten de sokaktan geçen binlerce insan performansın izleyicisi oldu ve yaptığımız işi kayıt altına aldı" (Abay, 2020) diyerek açıklamaktadır.



Görsel 2. Piknik Works. (2019). Performatif Çizim 2: Yaşayan Zemin Katlar, 2019, Piknik Works Arşivi.

Üçüncü performatif çizim çalışması, 13-23 Ağustos 2020 tarihleri arasında İstanbul Akaretler’de bir diskonun iç mekânında gerçekleştirilmiştir. Bir eğlence mekânı olan diskoda kurgulan anlatıya, müzik ve eğlence kültüründeki önemli kırılma noktaları ve performans eylemi devam ederken mekâna gelen konuklarla yapılan sohbetler kaynaklı etmektedir. Bunun için gün içerisinde mekâna gelen konuklarla vakit geçirilerek çizim için veriler toplamaktadır. Bütün çizim süreci kayıt altına alınıp ekibin Facebook sayfasında video olarak yayımlanmıştır (Piknik, 2020).

Performatif Çizim Serisi’nin dördüncü çalışması olan salon çalışması, 23-30 Haziran 2022 tarihleri arasında Hansen House’daki Kudüs Tasarım Haftası’nda gerçekleştirilmiştir. Bu çalışma her şeyin beyaza boyandığı bir yemek masası düzeni üzerinde gerçekleştirilmiştir. Anlatıya, 21. yüzyılının gündelik hayatı, ziyaretçilerle ve sergideki diğer sanatçılarla yapılan sohbetler kaynaklı etmektedir. Süreç yine kayıt altına alınarak sergide izleyici sunulmuştur (Piknik Works, 2022). Görsel 3’de de görüldüğü gibi bu performatif çizimde zemin, masa örtüsü, sandalye yüzeyleri, tabaklar, peçeteler ve bardaklar gibi farklı ölçeklerdeki birçok elemandan anlatı yüzeyi olarak faydalanılmıştır.



Görsel 3. Piknik Works. (2022). Performatif Çizim 4: Salon, Piknik Works Arşivi.

2.2. Transmedya Hikâyeciliği Örneği Olarak Performatif Çizim Serisi

Transmedya hikâye anlatısı, farklı medya kanallarında anlatının genişlemesi ve bir hikâye dünyasının inşa edilmesidir (Jenkins, 2009, s. 6). Medya kanalları ise kitap, film, bilgisayar oyunu veya yapboz oyunu vs. olabilmektedir. Dolayısıyla medya kanalı burada anlatının üretildiği, sunulduğu ve genişletildiği kanalları tanımlamaktadır. Performatif Çizim Serisi ise, anlatı kanalı olarak farklı işlevlere hizmet eden şapel (dini yapı), vitrin (Alışveriş mekânı), disko (eğlence mekânı), yemek masası (sergi salonu) gibi fiziksel mekânın bileşenlerini ve öğelerini kullanmaktadır. Serinin ilk 2019'da şapel çalışması ile başladığı, sonra 2019'da Stockholm'da bir vitrinde, 2020'de Disco mekânında, 2022'de ise Kudüs Tasarım Haftasındaki salon çalışmasıyla devam ettirildiği görülmektedir. Çalışmanın seri olarak isimlendirilmesi ve sonlandırılmaması genişleyen bir transmedya hikâyesi evreni yaratılmasına kapı açmaktadır.

21. yüzyılın gündelik hayatı ve kültürü, serinin bütün çalışmalarında anlatının merkezinde yer almaktadır. Bunun yanında anlatının kurgulandığı mekânın bağlamına göre; şapelde sanat ve mimarlık tarihi, disko mekânında müziğin kırılma noktaları, yaşayan zemin katlarında Stockholm ve İstanbul'un kültür ve zaman dilimi farklılığı, salon çalışmasında ise orada geçirilen zamandan alınan etkileşimler anlatıyı şekillendirmektedir. Bu nedenle Jenkins'in (2009, s. 6) belirttiği gibi anlatılar farklı bağlamlarda ele alınmakta, hikâye evreninin farklı boyutları ve zaman çizelgesini genişletilmektedir. Ayrıca performans süreci, şapelde sosyal medyadan canlı paylaşımlar ile izleyiciye sunulmakta (Piknik Works, 2019), vitrin çalışmasında caddeden izlenirken (Aggündüz, 2020, s. 47), salon çalışmasında sergide izlenebilmektedir (Piknik Works, 2022). Disco performans çizimi ise konuklar mekâna gelirken de devam etmektedir (Piknik, 2020). Dolayısıyla bu dört çalışma da izleyiciye farklı şeffaflıkta etkileşim imkânı sunmaktadır.

Bu serinin genişletildiği bir mecra, katılımcılara çizim pratiğini deneyimlemesi için düşünülen dijital çizim deneyimi tasarımıdır. 2023 yılında gerçekleştirilen Apple Dijital Çizim Deneyimi Tasarımı, Apple ile yapılan iş birliği sonucunda İstanbul Kadıköy'de bulunan Apple mağazası açılışı için tasarlanmıştır (Piknik Works, 2023). Ekibin şu cümleleri bu çizim deneyiminin amacını özetlemektedir. "Deneyimin amacı, katılımcıların yanıtlarını ve tepkilerini kullanarak 21. yüzyıldaki 'an'ın ve günlük yaşamın kapsamlı bir hikâyesini yaratmaktır. Ortaya çıkan sanat eseri, katılımcıların çeşitliliğinin ve yaratıcılığının bir yansımasıydı ve sanatta iş birliğinin ve teknolojinin gücünü sergiledi" (Piknik Works, 2023).

Bu dijital çizim deneyimi tasarımı, ekip mekânda katılımcıların kullanabileceği oturma birimleri tasarlayarak dev bir dijital ekrana göre iç mekâna konumlandırmıştır (Görsel4). Katılımcılara oturma imkânı sağlayan bu deneyim ortamında, katılımcılardan Piknik Works ekibi tarafından hazırlanan soruları dijital tabletler üzerinden çizimle cevaplamaları istenmektedir. Sonrasında ise katılımcıların süreçteki tepkileri ve gönderdikleri çizimler üzerinden ekip tarafından hikâye kurgulanmaktadır (Piknik Works, 2023). Performatif Çizim Serisi'nin dört çalışmasında da fiziksel bir mekânın bileşen ve öğeleri üzerinde kurgulanan hikâyeler bu kez katılımcıların ve ekibin iş birliğinde dijital ortamda kurgulanmıştır. Bu yönüyle bu genişleme, Gamabarato'nun (2013) belirttiği gibi katılımcıların süreci ve sonucu değiştirmesine izin verme durumuyla (s. 87) transmedya hikâyeciliğinin vurguladığı katılımcı deneyimi sağlamaktadır. Ayrıca Jenkins'in (2009) belirttiği gibi hikâyenin keşfedilmemiş boyutunu (s. 6) yani çizimle bir şey anlatma deneyimini izleyiciye yaşatmaktadır.



Görsel 4. Piknik Works, 2022, Apple için İşbirlikçi Çizim Etkinliği Tasarımı, 2022, Piknik Works Arşivi, İstanbul

Bu serinin genişletildiği diğer bir kanal ise ekip üyelerinden Atıl Aggündüz'ün 2020 yılında hazırladığı *Bir Uzlaşma Ortamı Olarak Tuval-Mekân* başlıklı yüksek lisans tez çalışmasıdır. Aggündüz (2020) Bu tezde çizim aracılığıyla oluşturulan ve anlatı ile dönüşen bu yeni mekânı tuval-mekân olarak tanımlamakta ve disiplinlerin eritildiği bir uzlaşma zemini olarak ele alarak bu üretimin kuramsal bakışını ortaya koymaktadır (s. 85-87). Bu yönüyle izleyicilerin süreçte izlediği veya sonradan gezdiği bu anlatı mekânı, bu tez çalışmasıyla hem yazın ortamına taşınmış hem de bu pratiğin üretiminin arka planı okuyucuya sunulmuştur. Bu anlamda Jenkins'in (2009) genişlemede belirttiği "hikâyenin keşfedilmemiş boyutunun"(s. 6) izleyici tarafından okunması sağlanmıştır.

Transmedya hikâye anlatısında, hikâye evrenine ait farkındalık için geliştirilmiş her türlü organizasyon, etkinlik veya hayranlar tarafından üretilen her türlü çalışma bu evrenin genişlemesine katkı sağlamaktadır (Pratten, 2011, s. 8). Bu açıdan bakıldığında ekibin kendisine ait internet ve sosyal medya platformlarının yanı sıra Youtube kanalında da bu seri ile ilişkili yayınlar görülmektedir. Bu videolarda serideki performansların video kayıtları, Mimarlar Derneği, The Circle, Mercado ve Aura İstanbul ekipleri tarafından düzenlenen ve ekip üyelerinin bu performansları anlattığı söyleşiler yer almaktadır. Google'da ise, bu seri ile ilişki Arkitera, bi_özet, in-between gibi mimarlık dergilerinde ve farklı haber ve söyleşi programlarında serinin anlatıldığı ve tanıtıldığı içerikler yer almaktadır. Bu içerikler çizimle anlatı oluşturarak mekânı dönüştürmenin sorgulandığı bu anlatı evrenine doğrudan bir katlı sağlama da bu evrene dair kavrayışımızı genişletmektedir.

Bunun yanı sıra izleyiciler tarafından yapılan bir genişletme örneği, bu performans çalışmalarını takip eden ve EKA Creative Studio ekibinde yer alan bir izleyicinin animasyon çalışmasıdır (EKA Creative Studio, 2023). Bu animasyonda ekibin tasarım dilini korunarak çalışmaları eğlenceli bir dilde bir araya getirilmiştir (Görsel 5).



Görsel 5. Eka Creative Studio (2023), Piknik Works İçin Animasyon Çalışması, Eka Creative Studio Arşivi.

Bu doğrultuda bu serinin genişlemesini transmedya hikâye anlatımı bağlamında incelediğimizde, Phillips'in (2012) transmedya oluşturmada belirttiği gibi bir hikâye ile sürece başlandığı ve her yeni mekân ve anlatı birlikteliğinde genişleyerek devam ettiği görülmektedir. Bunun yanında bu genişleme Freeman'ın (2016) söylediği gibi planlanmış olanın aksine daha çok rastlantısal-koşullu özelliklere sahiptir.

Transmedya hikâye anlatımının yedi ilkesine göre analiz edildiğinde Performatif çizim serisi, farklı işlevlere sahip mekânlarda gerçekleştirilen dört anlatı performansı, bir dijital çizim deneyimi tasarımı, bir tez çalışması ve hayran üretimi bir animasyon ile fiziksel mekândan dijital ortama ve yazın ortamına taşınarak genişletilmektedir. Ek olarak ekibin yer aldığı etkinlikler ve söyleşilerle de bu evrenin kavrayışı genişletilmiştir. Böylece bu seri dizisellik, yayılabilirlik ve yeni dünya inşası ilkelerini sağlamaktadır. Diğer ilkelerine baktığımızda, serinin dört çalışmasında izleyen ve etkileşimde bulunan izleyici, tez ile yazın ortamında okuyan, dijital çizim deneyimi ile çizen konumuna taşınmış böylece farklı etkileşim ve katılım biçimleri ile izleyici sürece dâhil edilmiştir. Böylece seri performans ilkesini de sağlamaktadır. Ayrıca bütün anlatıları, gündelik hayatı merkez alarak oluşturuldukları mekânın bağlamına göre oluşturulmuştur. Her biri, çizimle anlatı kurgulamanın farklı alternatiflerini ve bakışlarını sunarak çeşitlilik ve öznellik ilkesi sağlamaktadır. Bu genişlemelerden tez ile teorik düşüncesinin keşfedilmesi, dijital çizim deneyimi ile bu pratiğin deneyimlenmesi dolayısıyla izleyicinin hikâyenin derinini keşfetmesi sağlamıştır. Bu nedenle derinleşebilirlik ilkesini de sağlamaktadır.

3. Sonuç

Çalışmada anlatı ile mekânsal deneyimin yeniden üretimini sorgulayan performatif çizim serisi bir örnek olay incelemesi olarak ele alınmış, Herry Jenkins'in transmedya hikâye anlatımının yedi temel ilkesine göre incelenmiştir. Bu inceleme sonucunda, bu serinin transmedya hikâyeciliğinin yedi ilkesini sağladığı ve transmedya hikâyeciliğine uygun bir genişleme gösterdiği tespit edilmiştir.

Performatif çizim serisi, mekânı ve onun bileşenlerini anlatının üretildiği ve sunulduğu bir kanal olarak ele alarak hikâyenin mekânlar ve bileşenleri aracılığıyla genişleyebilme potansiyelini ortaya koymaktadır. İlk 2019 yılında bir Şapelin iç mekânın de başlanılan bu seri, 2019'da Stockholm'da bir vitrinin içerisinde, 2020'de disco mekânında, 2022'de bir tasarım faaliyetinde devam ettirilmiştir. Bu seri ekibin tasarladığı bir dijital çizim deneyimi tasarımı, ekip üyelerinden birinin hazırladığı yüksek lisans tez çalışması ve ekibin katıldığı etkinlikler ve söyleşiler ile genişletilmektedir. Ayrıca hayran üretimi bir animasyon çalışma ile de genişletildiği görülmektedir. Böylece fiziksel bir mekânda başlayan bu süreç, dijital ortama ve yazın ortamına taşınarak devam ettirilmiştir. Bakıldığında bu makale çalışması da bu serinin genişlemesine katkı sağlayan bir genişleme türünü oluşturmaktadır. Dolayısıyla bir anlatı ile başlanılan ve yeni anlatı parçaları eklenerek hikâye evreninin genişletildiği, planlanmamış ve raslantısal-koşullu özellikte bir genişleme özelliği taşıyan bir transmedya örneği görülmektedir. Bu yönüyle de mimari pratikte güncel bir transmedya hikâyesi oluşturma örneği ortaya koymaktadır.

Bu çalışmanın tasarımın öğrenme ortamlarındaki anlatı ve mekâna ilişkin sorgulamaları destekleyeceği ve daha sonraki teorik ve pratik çalışmalara bir altlık oluşturabileceği düşünülmektedir. Bu çalışmadan yola çıkarak oluşturulacak çalışmalarda ise araştırmacılara bu ilişkilendirme biçimlerine yönelik deneysel çalışmalar önerilmektedir.

Bulgulardan ulaştığımız nesnel bilgilere ek olarak transmedya hikâyeciliği yaklaşımı farklı medya ortamlarının ve araçlarının birlikte kullanabilmesine esneklik sağlaması ile yirmi birinci yüzyılın mimari eğitiminde ve pratiğinde hem farklı medya kanallarının hem de farklı araç setlerinin farklı kombinasyonlarda kullanımına yönelik yeni sorgulamaları da aralayabilir. Özellikle herhangi bir tasarım aracının veya araç gruplarının potansiyellerini sorgulamada ya da deneyimlemede yeni olasılıklara kapı açabilecek bir potansiyel taşımaktadır.

Kaynakça

- Abay, B. (2020, Nisan 24). Piknik works. *Mimarizm Mimarlık ve Tasarım Yayın Platformu*.
https://www.mimarizm.com/hobi/piknik-works_131231?ysclid=m16w92l59z790191611
- Aggündüz, A. (2020). *Bir uzlaşma ortamı olarak tuval-mekân* (Tez no: 637418) [Yüksek lisans tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.
- Atılğan, D. (2006). *Gelişen tasarım araç ve teknolojilerinin mimari tasarım ürünleri üzerindeki etkileri* (Tez no: 202709) [Doktora tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.
- Aydın, N. (2023). *Nitel araştırma yöntemleri*. Özgür Yayınları.
- Barut, B. (2020). *Architecture and cinema: Analysis of the relationship between narrative and architectural space in Christopher Nolan's The Dark Knight trilogy* (Tez no: 654041) [Yüksek lisans tezi, Orta Doğu Teknik Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.
- Coates, N. (2012). *Narrative architecture*. Wiley-Academy.
- EKA Creative Studio, (2023). Piknik Works 2023. *EKA Creative Studio*.
<https://www.ekaistanbul.com/blog/portfolio-item/4583/>
- Ferhan Yalçın, D. (2022). *Mimari tasarım stüdyosunda anlatının kullanılmasına yönelik bir yöntem önerisi* (Tez no: 758361) [Doktora tezi, İstanbul Arel Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.
- Gambarato, R. R. (2013). Transmedia project design: Theoretical and analytical considerations, *Baltic Screen Media Review*, 1(1), s. 80–100. <https://doi.org/10.1515/bsmr-2015-0006>
- Gür, P. (2023). *Narrative act in an architectural design studio: Studio altı | üstü* (Tez no: 803285) [Yüksek lisans tezi, TOBB Ekonomi ve Teknoloji Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi

- Hacıömeroğlu, T.N. (2015). *The transformation of architectural narrative from literature to cinema: Differences, continuities and limits of representation in different media* (Tez no: 416685) [Doktora tezi, Orta Doğu Teknik Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.
- Hiz, G. (2020). *Servet-İ Fünûn'da toplumsal mekânın anlatılar ile üretimi: Tahayyüller, inşalar ve deneyimler atlası (1891-1910)* (Tez no: 620662) [Doktora tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.
- Jenkins, H. (2006). *Convergence culture: Where old and new media collide*. New York University Press.
- Keleş, H. (2019). *Mimari tasarlama yaklaşımı olarak anlatıyı araçsallaştırmak* (Tez no: 588397) [Doktora tezi, Eskişehir Teknik Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.
- Kinder, M. (1991). *Playing with power in movies, television, and videogames: From muppet babies to teenage mutant ninja turtles*, University of California Press.
- Long, G. (2007). *Transmedia storytelling: Business, aesthetics and production at the Jim Henson Company* [Yayınlanmamış yüksek lisans tezi]. Massachusetts Institute of Technology.
- Piknik Works, (2019, Ocak 18-21). *The chapel [performative drawing #01]*. Piknik Works. <https://piknik.works/performativedrawing01>
- Piknik Works, (2020, Ağustos 28). *Welcome to Drawing Disco by Piknik Works in collab. with @artibir Akaretler No+1* [Video eklentili] [Durum güncellemesi]. Facebook. <https://www.facebook.com/watch/?v=2379619129014234>
- Piknik Works, (2020, Ocak 14). Çizim ile mekânları yeniden kurgulamak. *In Between*. <https://in-between.online/tr/portreler/piknikworks>
- Piknik Works, (2022, Haziran 23-30). *Piknik salon [performative drawing no.4]*. Piknik Works. <https://piknik.works/pikniksalon>
- Piknik Works, (2023). *Piknik x today at apple*. Piknik Works. <https://piknik.works/apple>
- Piknik Works, (2024). *Piknik Works Work*. <https://piknik.works/work>
- Phillips, A. (2012). *A creator's guide to transmedia storytelling: How to captivate and engage audiences across multiple platforms*. McGraw Hill.
- Pratten, R. (2011). *Getting started in transmedia storytelling: A practical guide for beginners*. CreateSpace Independent Publishing Platform.
- Psarra, S. (2009). *Architecture and narrative: The formation of space and cultural meaning*. Routledge.
- Scolari, C., Bertetti, P., and Freeman, M. (2014). *Transmedia archaeology: Storytelling In the borderlines of science fiction, comics and pulp magazines*. Palgrave Macmillan.
- Sipahioğlu N., Gürer, E. (2024). Mimari eskizlerde renk ve anlatı: İki aşamalı protokol çalışması, XVIII. *Mimarlıkta Sayısal Tasarım Ulusal Sempozyumu* (s. 465-481) içinde. Balıkesir Üniversitesi Yayınları.
- Tanrıverdi Çetin, Ç. (2021). Bir tasarım araştırması olarak eğrisel çizgiyi araçlaştırmak, *JCoDe: Journal of Computational Design*, 4(1), (s. 145-166). <https://doi.org/10.53710/jcode.1246451>
- Tseng, C.P. (2015). Narrative and the substance of architectural spaces: the design of memorial architecture as an example, *Athens Journal of Architecture*, 2(1), (s. 121-136).
- Turan, B. O. (2011). 21. yüzyıl tasarım ortamında süreç, biçim ve temsil ilişkisi. *Megaron*, 6(3), s. 162-170.
- Vural, R.A. ve Cenkseven, F. (2005). Eğitim Araştırmalarında Örnek Olay (Vaka) Çalışması: Tanımı, Türleri, Aşamaları ve Raporlaştırılması. *Burdur Eğitim Fakültesi Dergisi*, s. 126-139.
- Vural, R.A. ve Cenkseven, F. (2005). Eğitim araştırmalarında örnek olay (vaka) çalışması: Tanımı, türleri, aşamaları ve raporlaştırılması. *Burdur Eğitim Fakültesi Dergisi*, s. 126-139.
- Yetkin, H. N. (2023). *Mimari anlatılarda mekân-zamansal okumalar: Zaha Hadid'in erken dönem çizimlerinde deneyim* (Tez no: 815278) [Yüksek lisans tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.

Yılmaz, M.S. (2023). Medya çalışmaları bağlamında dönüşen hikâye anlatıcılığı: Transmedya hikâye anlatısı, *Middle Black Sea Journal of Communication Studies*, 8(1), s. 49-66.
<https://doi.org/10.56202/mbsjcs.1192909>

Yin, R. K. (2009). *Case study research: Design and methods* (4th Ed.). Thousand Oaks.