



Görselinde sosyal aktivitelere ve hobilerinin oynadığı zaman genellikle çalınan zamanlarımızın artık kalın zaman dilimleri olmaktadır. Sizden biri "umarızla öğütüldü" adı altında öğütüldü "belirli zamanlarda" yapılabilecekleri konusunda adeta parlatıyor. Peki ya durum başka olsaydı? Çalınan zamanda olmadığımız bir dünyada, aktivitelerimiz için ne tür mekânlara ihtiyacımız var? Nihayetinde tamamen "oyun oynayabiliyor" oluyorduk nasıl olurdu?

Bu proje kapitalist düzenin dayatmış çalınan zamanda olma, üretmek zorunda olma algısına olumsuz bir alternatif sunuyor. Çanakkale kentinin plöze için açılması üzerine kurulan, 2042 yakın tarihli bir projeksiyonu olarak tanımlanıyor.

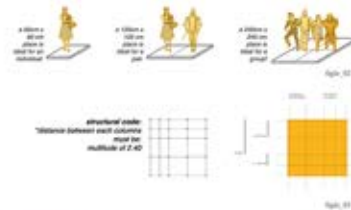
#### oklaya

Dünya insanların artık çalınan zamanda olacağı, ya da çalınan zaman öncelikle kendi belediyesi aktivitelere yönlendi bir dünyaya döndüğünde, Türkiye'ye bir grup vizyone tamamen farklı bir zaman ve oyun deneyimi ile yıkılmaya başlamış mekân üzerine oyun devletin de desteği ile Çanakkale ilçesinde kurulan, mevcut pazar yeri karşısında bir "ludic plant" oluşturmak için imkân yakalar. Bu "plant" ludic plant'ların öncülü ve yeni oluşturulacak merkezler için de bir karagah merkezi olacaktır. Özellikle oyun deneyimi sayesinde "aktör"leri teşvik eden bir yapıdır. Hatta daha sonra pehin başka bölgelere yayılır ve "yapılan değişir, oluyordur."



Bu plant'da çalınan zaman bulamaz, insanlar parçaları değil "ludic plant"ta/yılıya aktivitelere katılır. Öğretimi aktif olarak öğrenen öğrenen gerçekleştirir (figür 01)

Aktif cihazlarla bulunan uygulamalar yardımı ile dışarıdan gelen aktivitelere belirli bir puan karşılığı katılabilir, ya da kendileri bir aktivite düzenleyerek, ya da daha sonra bir sergi kurulumuna yardım eden puan kazanabilir. Yeni bu uygulamalar üzerinden yeni mekân talebinde bulunabilir, hatta internet buradan yayımlanabilir.

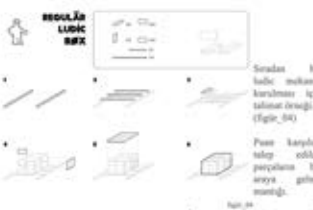


figür 02

figür 03

Mekân oyun deneyiminin parçası olarak açık alanlar, sahne alanları, sosyal kavramların gerçekleştirildiği yerler olarak, yükseklik, yükseklik, yükseklik olarak kabul ediliyor (figür 02)

Yeni oyun deneyiminin parçası olarak katılımlı (çalışmalar) sayesinde kavramların karşılığı olarak "kara" -ki her oyun katılımlı- ve "sahne" alanları olarak sistem de tanımlanmaktadır (figür 03)



figür 04

Sizden bir ludic mekân kurulumu için katılım sağlayın (figür 04)



Puan karşılığı olarak ödülleri kazanın bir oyun deneyimi.



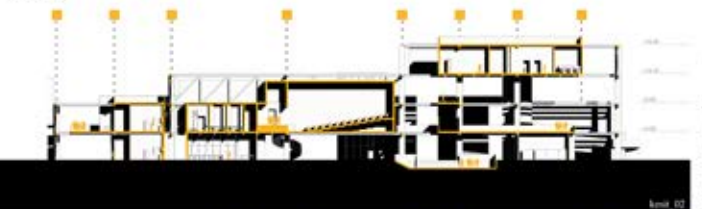
2042 yılında sonra plant'lar için diğer bölgelere sunmaya başlar. Festivalleri mahallelerde sergisi konaklama zonu'na, sosyal kurumda spor zonu, fabrikalara belirsizlik içinde alternatif tertip platforma, güncel insan yerleşimi gibi farklı aktörlerle pehin yayılır. Uzun vadede pehin zaman zaman dönüştürülmeye başlar. 5000 ilüstratif planda birer diğer projeksiyon te edilmeye.

Ludic plantlar ve mevcut yapılarına bir arada geliştirilmektedir.

Çanakkale'de kurulan olan ludic city uygulaması uzun vadede önce Çanakkale'ye daha sonra ise diğer Anadolu şehirlerine yayılır. Bölgece büyük ölçekli olan ayrı güncellenen de önüne geçiyor. Her insanlar büyük ölçekli olan ludic city'ne yerleşmeye başlar.

#### ludic city

infrastructure and place generator for homo ludens.



kesit 02



#### güç bölgesinde karşılaştırmalar



