

DENEYSEL KARTOGRAFİYİ SİVİL TAHAYYÜL KATILIMIYLA YENİDEN KURGULAMAK: BİR ATÖLYE ÇALIŞMASI

RECONSTRUCTING EXPERIMENTAL CARTOGRAPHY WITH CIVIC IMAGINATION: A WORKSHOP STUDY

Gizem Hediye Eren*, Merve Buldaç**

Öz

Deneysel kartografi, mekân ve güç arasındaki ilişkiye alternatif bakış açılarını temsil etmek ve yerin yaşam içindeki önemini vurgulamak için kartografik tekniklerin kullanılması olarak tanımlanabilir. Kentsel mekân kullanıcılarının, farklı bir sivil failliği deneyimleyebilecekleri yarı-kurgusal bir alanda kendine ait bir alan yaratması ve kolektif bir manzaraya kişisel bir iz bırakması için spekülative bir durum tanıtmak, insanların yeni bir dünya tasavvur etmelerine fırsatlar sunmaktadır. Bu çalışmada, “deneysel kartografi”; farklı bir sivil failliğin deneyimleneceği yarı-kurgusal alan; ortak yaşam çerçevesinde İzmir Kültürpark civarında yürütülen “atölye çalışması” ise spekülative durum olarak kurgulanmıştır. Çalışma, bu eleştirel yapım atölyesinde tasarlanmış bir rehber-araç setini ve katılımcıların kente dair kişisel izlenimlerini yansıttığı üretimleri sunmaktadır. Katılımcılar, kentteki uyum ve gerilimlere dair izlenimlerini ve eleştirilerini deneysel kartografiyle yansıtmış, deneysel haritalar, manifestolar ve bunlara yönelik kent tabelası/afiş tasarlamışlardır. Yarı-kurgusal alanı algılama biçimlerine göre farklı fikirler ve teknikler üzerinden üretilen atölye çıktıları, sivil tahayyülü işe koşmada deneysel kartografinin güçlü bir ifade aracı olduğunu göstermektedir.

Anahtar Kelimeler: Deneysel Kartografi, Eleştirel Tasarım, Katılımcı Tasarım, Sivil Tahayyül.

Abstract

Experimental cartography uses cartographic techniques to represent alternative views on the correlation between space, power, and the significance of place. Introducing a speculative situation for urban space “users” to craft their space within a semi-fictional realm offers exercising a unique civic agency and leaving personal imprints on a shared landscape. In this study, “experimental cartography” was the semi-fictional space where a different civic agency is experienced; and the “workshop” conducted around İzmir Kültürpark was the speculative situation. The study showcases a guide-tool set and participants' creations, embodying their city impressions from the critical-making workshop. Participants reflected on their impressions and criticisms of harmony and tensions in the city through experimental cartography and designed experimental maps, manifestos and city signs/posters. Workshop outputs produced with different ideas and techniques, that are influenced by perceptions of the semi-fictional space, demonstrate experimental cartography as a potent tool for activating civic imagination.

Keywords: Experimental Cartography, Critical Design, Participatory Design, Civic Imagination.

Araştırma Makalesi // Başvuru tarihi: 01.03.2023 - Kabul tarihi: 26.09.2023.

* Dr. Öğr. Üyesi, Eskişehir Teknik Üniversitesi, Mimarlık ve Tasarım Fakültesi, Endüstriyel Tasarım Bölümü, gheren@eskisehir.edu.tr, <https://orcid.org/0000-0003-1560-3237>, Eskişehir/TÜRKİYE.

** Dr. Öğr. Üyesi, Kütahya Dumlupınar Üniversitesi, Mimarlık ve Tasarım Fakültesi, İçmimarlık Bölümü, merve.buldac@dpu.edu.tr, <https://orcid.org/0000-0001-8390-0175>, Kütahya/TÜRKİYE.

1. Giriş

Deneysel haritacılığın temel hedeflerinden biri, sosyal ağlar, çevresel modeller ve kültürel dinamikler gibi karmaşık mekânsal ilişkileri ve olguları temsil etmenin yeni yollarını keşfetmektir. Dünya hakkında düşünme ve anlama biçimini değiştirme ve yaşamları şekillendiren karmaşık uzamsal ilişkilere yeni bakış açıları sağlama potansiyeline sahip bu araç, çalışma kapsamında kentlinin, bakış açısını iletmek için eleştirel üretimin odağına kenti alarak, kente ve mekâna ilişkin bir eleştiri yöneltmek için yeniden kurgulanmıştır. Bu yeniden üretimin amacı, kentlinin eleştirel söylemler ve eylemler üretmesi için deneysel kartografinin güçlü yönlerinden yararlanılmasıdır. Bu kapsamda İzmir'in Konak ilçesinde yer alan Kültürpark, çevresi ve Kordon boyu civarında katılımcılarla kişisel deneyimler ve mekânın algısı merkezinde bir atölye çalışması yapılmıştır. Bunun için de bir araç seti ve rehber geliştirilmiştir. Bu araç seti hazırlanırken Sanders ve Dandavate (1999) tarafından geliştirilen ve birlikte tasarım ve üretim aracı olarak herkesin yaratıcı üretimini teşvik eden ve destekleyen Maketools araçlarından esinlenilmiştir. MakeTools, kolektif yaratıcılığı geleceğe yönelik olumlu değişime yönlendirmek ve kullanmak için herkes tarafından kullanılabilen bir dildir. Bu araç setinin kullanım mantığının altında tüm insanların yaratıcı olduğu ve kullanımları için ilgili araçlar ve bağlamlar sağlanırsa ortak tasarım süreçlerine katılabilecekleri fikri yatmaktadır (<http4>).

Çalışma kapsamında insanları kentte halka açık yerlere yönelik deneysel bir harita tasarlamaya davet etmek, yarı-kurgusal ve sınırlı bir senaryoda sivil/yurttaş hayal gücünü geliştirmeye ve sivil/yurttaş gücünü uygulamaya yönelik bir egzersiz olarak düşünülmüştür. İnsanlar kente dair çeşitli unsurları kendi bakış açılarıyla geliştirdikleri kavramlar altında günlük yaşamlarıyla bağlantılı olarak deneyimlemiş ve bu süreçte üzerinde çalıştıkları coğrafyaya dönük çeşitli bağlamlar üzerine düşünmüşlerdir. Bu yönüyle çalışma kurgusunun önemli bir ayağı eleştirel düşünme ve eleştirel tasarımıdır.

Deneysel Kartografi Atölyesi kurgusunda önemli bir diğer unsur ise katılımcı tasarım yaklaşımı ve katılımcı tasarım araç ve tekniklerini organize etmek için Sander vd. (2010) tarafından önerilen çerçevedir. Katılımcı tasarım yaklaşımı, katılımcıların tasarım sürecinde söz sahibi olmalarına olanak tanırken, çerçeve ise tasarımcı olmayanları belirli katılımcı tasarım etkinliklerine dahil etmeyi amaçlamaktadır. Ayrıca katılımcı tasarım araçlarına ve tekniklerine

genel bir bakış sağlamakta ve hangi araç ve tekniklerin ne zaman ve hangi amaçla kullanılacağı hakkında öneriler sunmaktadır. Katılımcı odaklı bu atölye süreci, sivil tahayyülü harekete geçirerek, mevcut toplumsal, ekonomik vb. koşullarda şekillenen ilgili kente alternatifler üretebilmelerini ya da mevcut durumu kendi bakış açılarıyla/fikirleriyle ortaya koymalarını desteklemesi açısından önem taşımaktadır.

2. Katılımcı Tasarım Kavramı ve Katılımcı Tasarım Araç ve Teknikleri

Katılımcı tasarım, tüm tarafların gereksinimlerini karşılayan bir çözüm oluşturmak için kullanıcılar ve geliştiriciler gibi paydaşların aktif katılımını içeren bir tasarım yaklaşımı olarak tanımlanabilir. Katılımcı tasarım süreci, paydaşların tasarımın erken aşamalarında dahil edildiği bir süreci ifade etmektedir. Paydaşların ve son kullanıcıların bir araya gelmesi, tasarım sürecinin kullanıcı deneyimini dikkate almaya daha açık olmasını sağlamaktadır. Katılımcı tasarım, daha yaratıcı bir geliştirme atmosferini beslediği için kullanıcı merkezli tasarımın yenilenmesine katkıda bulunmakta (Rosenzweig, 2015), yaratıcı çözümler üretmek için farklı paydaşların fikirler üzerinde tartışması ve iş birliği yapması için bir alan sağlamaktadır. Olası sorunları ya da iyileştirme alanlarını iş birliği içinde belirlemeye ve nihai sonuç için her paydaşa ortak sorumluluk ve sahiplik duygusu oluşturmaya yardımcı olmaktadır. Bireysel bakış açılarının dikkate alındığı daha geniş, daha anlamlı sonuçlara varılmasını sağlamaktadır. Katılımcının eş tasarımcı ve eş üretici olarak sürece katıldığı yaklaşım, bu yönüyle kullanıcı odaklı tasarım yaklaşımından ayrılmaktadır (Kesdi ve Güneş, 2019).

Bu tasarım yaklaşımının araçlarını ve tekniklerini düzenlemeye yönelik bir çerçeve, katılımcı tasarım, araştırma ve uygulamalarını birbirine bağlamaya yardımcı olmaktadır. Sanders vd. (2010) tarafından önerilen “Katılımcı Tasarımın Araç ve Tekniklerini Düzenleme Çerçevesi” adlı çalışma, tasarımcı olmayanları belirli katılımcı tasarım faaliyetlerine dahil etmek için katılımcı tasarım araçlarına ve tekniklerine genel bir bakış sunmaktadır. Bu çerçevenin “biçim”, “amaç” ve “bağlam” olmak üzere üç boyutu vardır. İlk boyut olan *biçim*; bir etkinlikte katılımcılar arasında gerçekleşen yapma, anlatma ve/ya da canlandırma olan farklı eylem türlerini tanımlamakta; ikinci boyut olarak *amaç*; araçların ve tekniklerin neden kullanıldığını açıklayan dört boyutta tanımlanmaktadır. Bu boyutlar;

- Katılımcıları yoklamak (probing),
- Katılımcıları ilgi alanına çekmek için hazırlamak (priming),
- Onların mevcut deneyimlerini daha iyi anlamak (understand),
- Gelecek senaryoları yaratarak ve keşfederek fikirler ya da tasarım konseptleri üretmek (generate)

olarak sıralanabilir. Yapma, anlatma ve/ya da canlandırma biçimlerinden her birini herhangi bir amaç için kullanmak mümkündür. Son olarak *bağlam* ise; araçların ve tekniklerin nerede ve nasıl kullanıldığını açıklamaktadır. Bağlam, “grup büyüklüğü ve bileşimi”, “yüz yüze ve çevrimiçi olma durumu”, “mekân” ve “paydaş ilişkileri” olmak üzere dört boyutla tanımlanmaktadır.

Araçların ve tekniklerin amacını ve bağlamını anlamak ve bunları yapılan ortak tasarım etkinliğine göre özelleştirmek önem taşımaktadır. Kolaj araç setinin içeriği ve kullanım talimatları, uygulanacağı bağlamın yanı sıra amaca bağlı olarak da değişiklik göstermektedir. Örneğin, iki boyutlu kolajlar, mevcut deneyimi anlamak, katılımcıları yoklamak, onları konuya hazırlamak ya da gelecek hakkında fikir üretmelerini sağlamak için kullanılabilir (Sanders vd., 2010). Tablo 1’de de katılımcı tasarım etkinliklerinde kullanılan araç ve tekniklerin biçime göre organize edilmiş (yapma-anlatma-canlandırma) örnekleri listelemektedir. İşaretli kutular bu araç ve tekniklerin hangi amaçlara göre (yoklama-hazırlama-anlama-üretme) uygulandığını göstermektedir.

Tablo 1. Biçim ve amacına göre katılımcı tasarımın araç ve teknikleri (Sanders vd., 2010).

Araçlar ve Teknikler	Yoklamak (probing)	Hazırlamak (priming)	Anlamak (understand)	Üretmek (generate)
Dokunsal (somut) nesnelere yapmak				
Zaman çizelgeleri, daireler vb. içeren arka planlar üzerinde görsel ve sözlü tetikleyiciler kullanan 2 boyutlu kolajlar	x	x	x	x
Desenli arka planlar üzerinde görsel ve sözlü bileşenler kullanılarak 2 boyutlu haritalandırmalar		x	x	x
Köpük, kil, lego ya da cırt cırt ile 3 boyutlu Modelleme			x	x

Söylemek, anlatmak ve açıklamak				
Yazma, çizme, bloglar, fotoğraflar, video vb. aracılığıyla günlükler ve günlük günlükler	x	x	x	
Fikirleri organize etmek, kategorize etmek ve önceliklendirmek için kartlar <i>Kartlar video parçacıkları, olaylar, işaretler, izler, anlar, fotoğraflar, alanlar, teknolojiler, şablonlar veya provokasyonlar içerebilir.</i>			x	x
Sahnelemek, canlandırmak ve oynamak				
Oyun tahtaları, oyun taşları ve oynamak için kurallar		x	x	x
Sahne donanımları ve kara kutular			x	x
Kullanıcıları gelecekteki durumlarda ayarlayarak katılımcı tasavvur ve canlandırma				x
Doğaçlama				x
Canlandırma, skeçler ve oyunculuk			x	x

Katılımcı tasarımın hedefleri, temel olarak insan-bilgisayar etkileşimi geliştirme ile ilgili olmakla birlikte bugüne kadar gelişmiş, mekân tasarımı, ürün geliştirme, endüstriyel tasarım, mimari, hizmet ve dönüşüm tasarımı içeren çalışmalarda kullanılmıştır (Sanders vd., 2010).

Katılımcı tasarım, tasarımcıların kullanıcıları ve paydaşları tasarım sürecine dahil etmesine, çeşitli bakış açılarını ve deneyimleri dikkate almasına olanak tanıyarak, daha ilgili, etkili ve sosyal açıdan sorumlu çözümler geliştirebilmesine olanak tanımaktadır. Eleştirel tasarım için; (i) çeşitli katılımcı gruplarını dahil ederek, tasarımcıların kritik sorunları belirlemesine ve birden çok bakış açısını dikkate almasına yardımcı olan ortak tasarım atölyeleri (co-design workshops) (Sanders and Westerlund, 2011); (ii) kullanıcıların prototip oluşturma sürecine dahil edilmesini, geri bildirim ve önerilerde bulunmalarını sağlayan ortak üretim atölyeleri (Sanders ve Stappers, 2008); (iii) gereksinimleri ve davranışları hakkında fikir edinmek için kullanıcıları doğal ortamlarında gözlemlemeyi içeren “bağlamsal sorgulama” (contextual inquiry) yaklaşımı (Holtzblatt ve Jones, 1993); (iv) tasarımların olası etik, sosyal ve politik sonuçları belirlemek, kapsayıcı ve eşitlikçi olmasını sağlayabilmek için, tasarım süreci ve sonuçları üzerinde

derinlemesine düşünmeyi içeren eleştirel yansıtma (critical reflection) yaklaşımı (Frauenberger vd, 2015) olmak üzere katılımcı tasarım tekniklerinin ve araçlarının kullanılabilceği bir takım yollar mevcuttur. Dolayısıyla, katılımcı tasarım belirtilen bu farklı bağlamlarda eleştirel tasarım için güçlü bir yaklaşım olabilmektedir.

3. Eleştirel Tasarım ve Sivil Tahayyül

Tasarımın sosyolojik ve kültürel yönlerine artan ilgi, bu alanların tasarım pratiğiyle yakından ilişkili olduğu iki yaklaşım olan "spekülatif ve eleştirel tasarımın" gelişimine katkıda bulunmuştur (Auger, 2013). Eleştirel ve spekülatif tasarım, sanat, politika ve tasarım alanlarından gelen etkilerin bir kombinasyonundan ortaya çıkmıştır. "Eleştirel tasarım" terimi ilk olarak, Anthony Dunne tarafından yazılan "Hertzian Tales: Electronic Products, Aesthetic Experience and Critical Design (1999)" adlı kitabında ve daha sonra o ve Fiona Raby tarafından hazırlanan "Design Noir: The Secret Life of Electronic Objects (2001)" adlı kitaplarında yer almıştır. Yazarlar, eleştirel tasarımı, "hem tasarım sürecinin hem de üretilen nesnelerin sosyal, kültürel, çevresel ve politik yönlerine meydan okumak ve bunlar hakkında yorum yapmak için tasarımı kullanan bir uygulama" olarak tanımlamaktadırlar. Ayrıca eleştirel tasarımın "geleneksel tasarım yaklaşımlarına meydan okumak, yeni olasılıklar açmak ve yansıma/tartışma alanları yaratmak için estetiği ve şiiri kullandığını" belirtmektedirler (Raby, 1999; Dunne ve Raby, 2001).

Bu yaklaşım, ürünlere, hizmetlere ve sistemlere gömülü sosyal, politik ve kültürel değerler hakkında tartışmayı ve yansıtmayı kışkırtmak için tasarımı kullanmaktadır. Uygulanabilirlik ya da işlevsellikten daha çok, tasarımın çevreyi/dünyayı nasıl şekillendirdiği hakkında bir diyalog yaratmak amaçlanmaktadır. Eleştirel düşünme yoluyla mevcut norm ve değerlere meydan okumak ve onları sorgulamak için tasarım ortamı kullanılmaktadır. Bu yönüyle eleştirel tasarım, insanları toplumdaki rolleri hakkında eleştirel düşünmeye ve geleceği şekillendirmede aktif katılımcılar olmaya teşvik etmektedir. Eleştirel düşünme ise, ele alınması gereken temel sorunları belirlemeye yardımcı olmaktadır. Toplum, siyaset, kültür, medya ve teknoloji açısından daha adil deneyimler yaratmak amacıyla eleştirel düşünmeye ve statükoya meydan okumaya teşvik etmektedir ([http 1](http://1)).

Eleştirel tasarım ve tasarım kurgusu gibi ilgili uygulamalarla birlikte spekülative tasarımın önemi 2000'li yılların başından itibaren artış göstermiştir. Başlangıçta teknoloji kullanımının “yeni türlerini” hayal etmek için bir uygulama olarak geliştirilen spekülative tasarım, ticari uygulanabilirliğin acil pratik endişelerinden uzak, olası ve genellikle alternatif geleceklerin yapay temsili ya da tasvirini yaratan eleştirel yönelimli araştırma uygulamalarını tanımlamak için kullanılmıştır. Spekülative tasarım, tasarım yoluyla değerler ve politika hakkındaki konuları sorgulamanın bir aracı olarak dünyanın alternatif “sosyoteknik¹ konfigürasyonlarını” hayal etmek için, önerilerinden inşa edilmiş eserlere kadar çeşitli biçimler almaktadır (Wong ve Khovanskaya, 2018). Yalnızca gündelik sorunları çözmekle ilgilenmeyen, aynı zamanda tasarımın toplumdaki felsefi ve etik çıkarımları ile aktif olarak ilgilenen bir tasarım biçimini tanımlamaktadır. Eleştirel ve spekülative tasarım, alternatif gelecekler hayal etmeye ve mevcut teknolojilerin ve uygulamaların, mevcut güç yapılarının ve sistemlerinin sonuçlarını keşfetmeye odaklanmaktadır. Bu uygulama sayesinde, tasarımcılar mevcut ve potansiyel sorunlar hakkında farkındalık yaratabilir, mevcut sistem ve değerlere meydan okuyabilir ve alternatif yaşam biçimleri tasavvur edebilirler.

Sivil tahayyül, mevcut kültürel, sosyal, politik ya da ekonomik koşullara alternatifler hayal etme kapasite olarak tanımlanabilir. Bunun ötesinde, sivil tahayyül, kişinin kendisini, ortak çıkarları olan daha geniş bir kolektifin parçası olarak, demokratik bir kültür içinde eşit bir katılımcı ve başkalarının duruma empatiyle yaklaşan, değişiklik yapabilecek bir yurttaş temsilcisi olarak görme kapasitesini de gerektirmektedir (http 5).

Sivil tahayyül iki temel bileşene sahiptir. Birinci bileşen; spekülative alanda kalarak mevcut koşullara, geleceğe yaratıcı alternatifler geliştirme kapasitesidir. İkinci bileşen ise; kendisini aktif bir politik aktör olarak hayal edene kadar kimsenin dünyayı değiştiremeyeceği inancıyla, onları güçlendirmeye ve güçlü kılmaya odaklanmaktadır. Jenkins vd. (2016) de bu bileşeni, “daha iyi bir dünyanın nasıl görünebileceğini hayal etmediğimiz sürece kimse dünyayı değiştiremez ve çoğu zaman, güncel sorunlara odaklanmamız acil kısıtlamaların ötesini görmeyi imkânsız hale getirir.

¹ Örgütsel sistemler için geliştirilmiş olan sosyo-teknik yaklaşım, örgütün sosyal ve teknolojik alt sistemlerinin işleyişinin birbiriyle olan ilişkisini ve örgütün bir bütün olarak içinde faaliyet gösterdiği çevre ile ilişkisini vurgular (Griffith ve Dougherty, 2001). Bir sistemi etkileyen tasarım, yeniden tasarım ve müdahalelerde toplumun sosyal yönlerin önemini kabul etmeyi önerir (Bauer ve Herder, 2009).

Kişi kendini aktif bir politik aktör olarak tasavvur edinceye kadar da dünyayı değiştiremez” olarak ifade etmektedir.

D'Ignazio (2017), sivil tahayyülün etkinleştirilmesi, beslenmesi, eğitilmesi gerektiğini ve kolektif sivil hayal kurma kapasitesi eğitiminin, "sivil sanatın" devreye girdiği yer olarak tanımlamaktadır. Yurttaşlık faaliyetinin politik sorumluluğa açılan bir kapı olabileceğini gösteren uzun bir bilim tarihi vardır (Putnam, 2000; Bowyer ve Kahne, 2017). Sivil tahayyülü geliştirmek, insanlara yeni bir tür yazarlık denemeleri, yeni bir tür politik faillik gerçekleştirmeleri ve yeni bir dünya tasavvur etmeleri için düşük riskli bir fırsat sunmakla ilişkilidir. Bu hayal gücünü tetikleyecek yollardan biri de kentin "kullanıcıları" yerine, katılımcıların farklı türde bir sivil failliği deneyebilecekleri yarı-kurgusal bir alanda, kişinin kendine ait bir alan yaratma ve kolektif bir manzaraya kişisel bir iz bırakma için spekülasyon bir durum yaratmaktır (D'Ignazio, 2017). Bu yaklaşım, bireylerin toplumda daha etkin ve bilinçli bir şekilde yer almasını teşvik ederken, daha demokratik, katılımcı ve etkileşimli bir toplum oluşturma yolunda önemli bir adım olarak değerlendirilebilir.

4. Sivil Tahayyül ve Eleştirel Tasarım Aracı olarak Deneysel Kartografi

Deneysel kartografi terimi, Amerikalı coğrafyacı David Woodward tarafından ortaya atılmıştır. Sosyo-politik bölge, tarih ve kimlik üzerine alternatif bakış açılarını keşfetmek ve temsil etmek için haritaların ve kartografik tekniklerin kullanılması anlamına gelmektedir. Dünyayı anlamının alternatif yollarının olasılıklarını keşfetmek için kullanılan, güvenilir belgeler olarak haritaların geleneksel görüşüne meydan okuyan, eleştirel, yaratıcı ve eğlenceli bir haritacılık biçimidir (Woodward, 1987). Bu yaratıcı uygulama, karmaşık sosyal ve politik sorunları keşfetmek/iletme için haritaları ve diğer görselleri kullanmaktadır. Verileri temsil etmek, hikayeler anlatmak ve çevre/dünya hakkında diyaloglar başlatmak için kullanılacak haritalar; diyagramlar ve diğer görselleştirmeler için genellikle geleneksel kartografik teknikleri ve araçları yeni teknolojiler ve sanatsal yöntemlerle birleştirmektedir. Mekân-güç arasındaki ilişkiyi göstermek, alternatif bakış açılarını keşfetmek ve yerin yaşamdaki önemini vurgulamak için kullanılabilir. İnsanların merakını harekete geçirebilecek araçlar olarak deneysel kartografinin gücünden yararlanılması, eleştirel tasarımın sanatla olan sinerjisiyle mekânın sivil tahayyülünü ortaya çıkarabilecek yaklaşımlardan biri olarak değerlendirilebilir.

Deneysel kartografi yaklaşımı, harita yapmak, kullanmak için gerekli bilim, sanat ve teknik olarak tanımlanan ve haritadaki coğrafi gerçekliğin temsili hali (International Cartography Association, t.y.) olarak tanımlanan geleneksel kartografi yaklaşımının mevcut sınırlarından sıyrılmakta ve farklılık göstermektedir. Geleneksel kartografi, nesnel ve normatif bir anlatım ile coğrafi gerçeklik harita yapımcısı tarafından seçilmiş objelerle temsil edilmekte ve mekânsal ilişkileri göstermekte iken; deneysel kartografi, haritayı özgün kavramsal bir araç olarak kullanmaktadır. Harmon (<http2>), "Experimental Cartography: The Map as Art" isimli çalışmasında 1960'lardan bu yana yoğun bir biçimde sanatçılar, sosyal, ekonomik ve kültürel dönüşümlere dikkat çekmek için haritalardan deneysel olarak faydalandıklarını ve özgün eserler ortaya koyduklarını ifade etmektedir.

"Postmodern zamanlarda, tüm gerçeklerden şüphe duyulduğunda, sanatçılar haritacılıkta zengin bir kavram ve imge damarı bulmuşlardır. Kartografik kurallar, sanatçılara kullanmaları ve alt üst etmeleri için tüm varsayım ağlarını sunmaktadır. Son elli yılda sanatçılar, sanatın haritalar hakkında topluma neler söyleyebileceğini ve haritaların sanatı nasıl geliştirdiğini takdir edenler için çok ilham verici materyaller üretmiştir" (Harmon, 2009).

Deneysel kartografi, birey ile kent arasında bir ifade aracı olarak kullanılabilir (Canoğlu vd., 2018). İnsanların çevresi, kendisi ve başkasının davranışları arasındaki karmaşık ilişkileri daha iyi anlamasına yardımcı olmak için eleştirel tasarımın bir aracı olabilir. Harita ve diyagramların kullanımıyla, yaşamlarını şekillendiren fiziksel, sosyal ve kültürel manzaraları daha iyi anlayabilir; bu manzaraları görsel olarak keşfederek kalıpları daha kolay tanımlayabilir, hipotezler oluşturabilir ve yeni söylemler ortaya koyabilir. Deneysel kartografi kullanılarak, potansiyel çatışma ya da gerilim alanları belirlenebilir ve bu sorunları ele alan çözümler oluşturulabilir. Deneysel kartografi gücünü deneyselliğinden ve haritalardan almaktadır. Deneysel kartografi, haritalar oluşturmak için deneyselliğe dayanan yaratıcı üretim biçimidir. Mekânsal kalıpları, insanlar ve yerler arasındaki ilişkileri keşfederek ve inceleyerek, benzersiz görsel temsillerini oluşturmak için verileri, görsel tasarımı ve diğer yaratıcı ifade biçimlerini birleştirmektedir.

5. Araştırma Yöntemi

Bu çalışmada, deneysel kartografi aracılığıyla sivil tahayyülü işe koşmak için bir rehber ve araç seti geliştirilmiş, katılımcıların kente dair izlenimlerini iki ya da üç boyutlu olarak ifade

etmelerine yardımcı bir aracı olarak kullanılmıştır. Bu özel durumda, ortak yaşamsal ilişkiler konunun odağında olmuştur. Ortak yaşam tanımı kentte bir arada var olan tüm canlı ve cansız varlıklara birlikte bakmayı, uyumlar ya da gerilimler üzerine düşünmeyi teşvik etmek üzere seçilmiştir. “Kentteki canlı-cansız birçok varlığın çeşitliliğine yönelik farkındalık oluşturmak, tasarımı yaşamsal kılmak için; ekolojik boyutta ekosistemdeki tüm canlıların ve sistemlerin ayrılmaz biçimde birbirine bağlı olduğunu bilerek, yeryüzünde yaşayan her türlü varlığa nezaketle ve şiddetsiz davranabilir miyiz?” (http3) sorusunun etrafından örgütlenmiş bir yaklaşım çerçevesinde ele almak atölyenin ana hedeflerindedir.

Üç içmimar, bir endüstriyel tasarımcı, bir restoratör, bir gayrimenkul danışmanı ve bir serbest meslekten oluşan toplam yedi katılımcı eşliğinde iki gün süren atölye çalışmasında, kentsel mekandaki mikro ölçekteki yaşamsal ilişkilerin sorgulanmasını ve yaşama dair unsurlar arasındaki uyum ya da gerilimleri keşfederek özgün kavramsal bir araç olarak kullanılan deneysel kartografi ile alternatif bir kent haritası olarak yeniden yapılandırmayı amaçlamaktadır. Katılımcılar atölye yürütücüleri ve etkinlik organizatörlerinin sosyal medya hesaplarından açık çağrı ile belirlenmiştir. Katılımcılar davet edilirken herhangi bir yaş ya da meslek grubu kısıtlaması aranmamış, atölye konusu ile ilgilenen herkesin katılımına açık bir davet yayımlanmıştır. Kente dair üretilmiş manifestolarla deneysel bir harita tasarlanarak, kent üzerinde varlığını sürdüren ve karşılıklı ilişkileri olan unsurların eleştirisi yapılmıştır. Keşfedilen bu ilişkiler, kritik bir bakış açısıyla, sırasıyla kolektif keşif ve bireysel ya da ekip olarak yüz yüze üretimi içeren bir çalışmayla ortaya koyulacak deneysel haritalar ile deneyimlenmiştir. Katılımcılar, mikro/makro ölçekteki simbiyotik ilişkileri yakalayıp atölye sürecini;

- Tanışma, konunun tanıtılması
- Daha derin kavramayı amaçlayan bir öğrenme desteği (Scaffolding): gözlemlemek ve keşfetmek
- Yoklama-Soruşturma (Probing): Arşiv fotoları, Google geçmiş zaman görselleri
- Hazırlama (Priming): Görsel belgeleme, dışarıya çıkıp fotoğraf çekmek, eskizlerle kaydetmek
- Anlama (Understand): Mevcut deneyimler (manifestoların üretilmesi)

- Üretme (Generate): Kolajlar ve asamblajlar aracılığıyla haritalar üretmek olmak üzere yedi adımda tamamlamışlardır.

Atölyede kullanılan araç seti ve rehber, katılımcı tasarım çerçevesi ile eleştirel tasarım bakış açısından bir süreç deneyimlemek üzerine kurgulanmıştır. Rehber, atölye sürecinin yönetilmesinde faydalanılmış bir akış planını içermektedir. Öncelikle Deneysel Kartografi Atölyesi'nin amaçları tanıtılmış, bu tanıtımdan sonra tüm katılımcılarla, mikro ortam yaşam coğrafyasına/bölgesine dair gözlem ve belgeleme gezisi yapılmıştır. İlk deneysel harita, kavramlar ve ilişkiler üzerine bir beyin fırtınasıyla oluşturulmuştur. Belirlenen bu kavramlar, kolektif bir harita üzerine not edilmiş ve atölye süreci boyunca yaşayan bir harita olarak var olarak, kavramların bir yenisi gelmiş, eskileri çeşitlenmiş ya da geri dönüp bakılıp anımsanmıştır (Görse1).



Görsel 1. Atölye sürecinde oluşturulan kolektif harita.

Tüm katılımcılarla oluşturulan kolektif haritalama çalışmasının ardından iki aşamadan oluşan üretim aşamasına geçilmiştir. Atölyedeki üretimler;

- Seçilen ortak yaşam coğrafyasının unsurları nelerdir?
- Bu unsurların birbirleriyle olan ilişkileri nasıldır? (Uyum/Uyumsuzluk; Armoni/Gerilim; Tutarlılık/Çelişki)

- Bu ortak yaşam coğrafyası için geliştirdikleri deneysel haritalara katılımcılar gerekçeleriyle ilişkilendirerek ne ad vermişlerdir?

sorularına cevap vermektedir.

Atölyede; iki ve üç boyutlu (harita altlıkları, görsel arşivler, kolay ya da asamblaj üretimi için) malzemeler, iki boyutlu dijital üretim araçları (Photoshop, Illustrator), metinden imaj üreten yapay zekâ araçları (örn. Midjourney) ve metni görsel bir anlatıma dönüştüren araç setleri (örn. Word Cloud Generator) kullanılarak dokunsal (somut) nesnel aracılığıyla, üretimin ilk aşmasında deneysel haritalar ve manifestolar hazırlanmış, ikinci aşamasında ise kentin seçilen bölgesine yönelik oluşturulan eleştirel söylemin görselleştirildiği tabela ya da afiş tasarımları yapılarak katılımcı sunumları ve tartışmaları ardından süreç tamamlanmıştır.

Katılımcıların ortaya koydukları deneysel haritalarda (kent tabelası ve tanıtım afişi ile birlikte), kente dair kritik bakış açısının ne olduğu, manifestolarıyla örtüşen bir görsel anlatım biçiminde yer almaktadır. Buna ek olarak katılımcılar, ele aldıkları bölgeyi, kentsel unsurların onu oluşturduğu şekline öznel bir bakış açısıyla yeniden adlandırmışlardır.

6. Bulgular ve Sonuç

Atölye süreci boyunca katılımcılar, izlenimleri doğrultusunda kente dair farklı kavramlar ve temalar üzerinden (kentin sokak lezzetleri, müzeler, barınma sorunu -düzensiz yapılaşma, deniz ve kara arasındaki sınır, o an-orada bir gün) üretimlerini gerçekleştirmişlerdir. Yazdıkları manifestolar, ürettikleri deneysel haritalar, kent tabelaları ve afişler, katılımcı izlenim ve bakış açısının kente dair eleştirel bir düzlemde yansımalarını içermektedir.

Katılımcı 1 ve Katılımcı 2'nin, deneysel haritalarını yaptıkları kentsel bölgeye oldukça aşina oldukları gözlemlenmiştir. Katılımcıların her ikisi de İzmirli olup, keşifsel gezilerinde İzmir'in en sevdikleri sokak lezzetlerinin olduğu mekanların arasında dolaşmak onlara deneysel haritalarının ve kent tabelalarının ilhamını vermiştir (Görsel 2).

Katılımcı 1 ve 2, manifestolarını şu şekilde iletmışlerdir: "Sokak tatları denince akla gelen şehirlerden bir tanesi de İzmir'dir. Sokak lezzetleri İzmir'in olmazsa olmazıdır. Eğer İzmir'de geçirilecek kısa bir zamanda değişik lezzetler keşfedilmek istenirse bu rota sizi doğru yerlere götürecektir. Bir mikro ortak yaşam coğrafyası olarak Konak, ikame edenlere ve ziyaretçilere

farklı tatlar sunmakta ve doğru rotada bir gezintiye çıktığınızda bu tatların doyumunu yakalamaya fırsat vermektedir. Tatlı, tuzlu, ekşi, acı, baharatlı türlü zenginlikler barındıran bu mutfak, üretilen Konak Sokak Lezzetleri başlıklı deneysel harita da bir yönlendirme ve işaretleme yaklaşımıyla bir rota eşliğinde sunulmuştur”.



Görsel 2. Katılımcı 1 ve Katılımcı 2 tarafından üretilen “Konak Sokak Lezzetleri” deneysel haritası ve kent tabelası, 5mm’lik mukavva üzerinde kolaj (harita) ve dijital üretim (afiş), Harita: 70 cm x 50 cm, afiş: 60 cm x 40 cm.

Katılımcı 3, çalışmasında haritasını müzeleri mesleği restorasyon ile ilişkilendirerek deneyimlediği bölgede yer alan müzeler için bir harita uygulaması ve bu uygulamaya yönelik bir afiş hazırlamıştır (Görsel 3). Harita tasarımı bir uygulama olarak müzeleri bulunduğu enlem ve boylama göre bir "adres" oluşturan plus kodlar aracılığıyla tanıtmaya yarayacaktır. Katılımcının çalışmasının alt yapısını oluşturan manifestosu şu şekildedir:

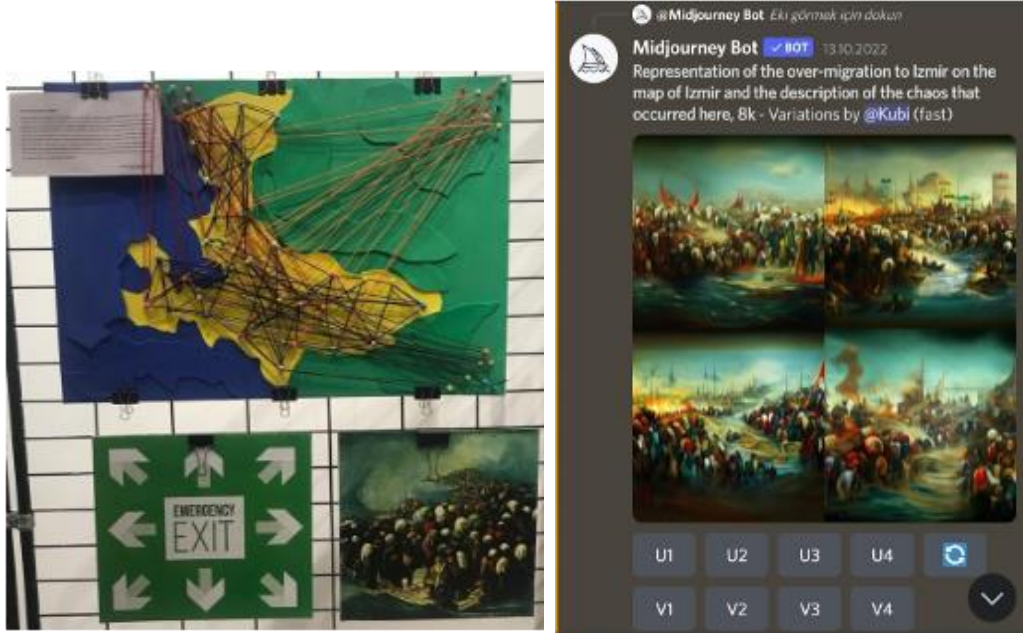
“İzmir’in güzel bir kadına benzetilmesinin kökeninin müzelerle uzanması belki de rastlantı değildir... Müzeler ilham perilerinden ismini almıştır. Konak bölgesinde sanatın ve kültürün bu denli canlı olması, hele ki müzelerin bu bölgede yoğunlaşması, deneysel harita fikrini doğmasına sebep oldu. Plus kodlar cebimizdeki mikro haritalarda ve bunu kullanmak ise bizlere sunulmuş güzel bir imkân. Dönemsel farklılıkların hepsi bir renk, çağdaşa ayak uydurmak ise rengarenk...”



Görsel 3. Katılımcı 3 tarafında üretilen "İlham Perileri Müzeler" deneysel haritası ve afiş tasarımı
5 mm'lik mukavva üzerinde kolaj (harita) ve dijital üretim (afiş), Harita: 70 cm x 50 cm, afiş: 40 cm x 40 cm.

Katılımcı 4, çalışmasında İzmir'e yönelen insan hareketliliği ve amacı kentin fiziksel, sosyal ve ekonomik gelişmesini düzenli ve dengeli bir yapı içerisinde gerçekleştirebilme olan kentsel planlamanın içinde bulunduğu koşulların eleştirisini yapmıştır (Görsel 4). Katılımcı 4'ün manifestosu şöyledir: "Yıllar içerisinde İzmir'deki yaşam alanları, yoğun hareketliliği karşılayamayan yerleşim stoğu sebebiyle kaotik bir hal almıştır. Haritada yer alan kırmızı, turuncu ve kahverengi ipler hareketliliği, siyah ipler ise dengeli bir yapılaşmadan kopuşa atıfta bulunmaktadır. Haritada değinilen konunun sonuçlarına yönelik hazırlanan tabela da bizim için çalan alarmları ve çözüme yönelik her türlü acil çıkışların kullanılması gerektiğini anlatmaktadır".

Katılımcı 4 tarafından kullanılan teknik şöyledir: Katılımcı Midjourney isimli bir yapay zekâ uygulaması ile metinden imaja bir görselleştirme aracından yararlanmıştır. Kullandığı metin istemi (promptlar) Görsel 4'te gösterilmiştir. Deneysel haritasının yanında, bahsettiği kaosu bu uygulama aracılığıyla bir afiş olarak, bu kaosa yönelik çözüm önerisini de bir kent tabelası olarak görselleştirmiştir.



Görsel 4. Katılımcı 4 tarafında üretilen “Yavaş Yavaş Solan Güneş” deneysel haritası, yapay zekâ aracılığıyla görselleştirdiği afiş ve kent tabelası, 5 mm’lik mukavva üzerinde kolaj (harita) ve dijital üretim (afiş), Harita: 70cmx50cm, afişler: 40 cm x 40 cm.

Katılımcı 5, çalışmasında yüksek binalar ve dar sokaklardan sonra denize kavuşan kıyı şeridinin varlığını özgürlüğe uzanan çok değerli vazgeçilmez bir kırmızı çizgi olarak ele almıştır. Katılımcı 5 hazırladığı manifestosunda şunlardan bahsetmektedir:

“Kordon sahil şeridinde yer alan binalar doluluk kavramını temsil ederken; deniz ise boşluk kavramını temsil etmektedir. Sahil şeridi boyunca yer alan yapıların kişi üzerinde tinsel bir baskı oluşturduğu düşünülürken; şeridin diğer tarafında bulunan denizin ise rahatlık hissi oluşturduğu düşünülmektedir. Üretilen bu haritada kullanılan ipler binaları, ahşap çubuklar ise insanları temsil etmektedir. İki farklı konumda kurgulanan çalışma mevcut konumundayken - iplerin ahşap çubuklar üzerine düşmesi- binaların insanlar üzerinde yarattığı tinsel baskıyı; eksenin etrafında döndürüldüğünde ise -ahşap çubukların üzerinden geri çekilmesi- rahatlık kavramını temsil etmektedir. Böylece kişi üzerinde oluşan tinsel baskı durumu da azalmış olmaktadır.”



Görsel 5. Katılımcı 5 tarafında üretilen “Dolu-Boş Arasında Bir Sınır: Red Line”,deneysel haritası ve kent tabelası, 5 mm’lik mukavva üzerinde kolaj (harita) ve dijital üretim (afiş), Harita: 70 cm x 50 cm, afiş: 60 cm x 40 cm.

Katılımcı 6 ve Katılımcı 7, İzmir’i turistik bir bakış açısıyla değerlendirmiş, o an orada olma halinin kendilerinde bıraktığı izlenimler üzerinden deneysel harita ve afiş hazırlamışlardır. Katılımcı 6 ve 7’nin ortaya koyduğu manifestosu ise şöyledir: “Hem fiziksel hem de insan ilişkileri için kentsel mekanlar toplumsal yaşantının odağında olmuştur. Eylemler/gündelik pratikler kentsel mekânda kullanıcıların kendi yaşayan/yaşanan mekanların oluşmasına neden olmaktadır. “Kordon OnAir” deneysel kartografi çalışmasında Konak bölgesi sahil şeridi üzerinden kurgulanmıştır. 7/24 canlı/yaşayan bir bölge olması, tüm canlı-cansız varlıkların ortak bir alanda ortak bir yaşama dolaylı/dolaysız dahil olması ortak yaşam ifadesini desteklemektedir”.

Katılımcı 6 ve 7 tarafından kullanılan teknik ise şu şekildedir: Çalışmada deneysel harita kolaj/asamblaj tekniğiyle; afiş üretimi ise, çevrimiçi bir kelime bulutu oluşturma programı aracılığıyla üretilmiştir.



Görsel 6. Katılımcı 6 ve 7 tarafından üretilen "Kordon OnAir" deneysel haritası ve kent tabelası
5 mm'lik mukavva üzerinde kolaj (harita) ve dijital üretim (afiş), Harita: 70 cm x 50 cm, afiş: 60 cm x 40 cm.

Atölye çıktıları neticesinde; üretilen beş sonuç ürününden üçünün olumlu, ikisinin ise olumsuz/riskli durumlar üzerinden tartışıldığı gözlemlenmiştir. Kentin sınırları içinde birbirine yakın birçok müze olması, farklı sokak lezzetlerinin erişilebilirliği, gece ve gündüz hareketli bir yaşam tarzına sahip olması katılımcılar açısından kentteki uyumlu ve olumlu unsurlar olarak değerlendirilmiştir. Kıyı şeridinde yükselen binaların ve bunların arasında kalan dar sokakların ve kente son zamanlarda olan insan hareketliliği ve düzenli kentsel gelişimin sağlanamamasının eleştirisini yapan iki katılımcı ise bunları, kent ve kentli açısından riskli/olumsuz unsurlar olarak görmüşlerdir.

Eleştirel söylemi her zaman olumsuz algılamak gerekmektedir. Eleştirel düşünme, bir yargıya ya da sonuca varmak için bilgiyi aktif ve nesnel olarak analiz etme süreci olarak ifade edilebilir. Bu süreç, kanıtların değerlendirilmesini, önyargıların/varsayımların belirlenmesini ve alternatif bakış açılarının dikkate alınmasını içermektedir. Eleştirel düşünme genellikle tartışma ya da fikirlerdeki sorunları ve zayıflıkları tanımlamayı içerse de güçlü yanları ve olumlu yönleri tanımayı da içermektedir. Bir olgunun olumlu ve olumsuz tüm yanlarını sorgulamayı gerektirmektedir.

Haritalar, belirli bir düzen içinde yer bulmayı ya da yer değiştirmeyi deneyimletmekte, ölçek oranlarını keşfetmeye hizmet etmektedir. Mevcut sınırları, bölgeleri belirleyen güç

izdüşümlerini temsil eden bir zemin görevi görmektedirler (Harmon, 2009). Çalışmada, burada belirtilen çerçeveden farklı olarak deneyselliğin içine girdiği bir harita üretimi, metaforlar için kestirme bir yol sunarak tasarımın eleştirel düşünme aracı haline gelmişlerdir.

Çalışmada, deneysel kartografinin eleştirel bir tasarım atölyesi bağlamında kullanımına yönelik gereksinim duyulabilecek bir rehber ve araç seti sunulmuştur. Atölye kapsamında katılımcı tasarım araç ve tekniklerinden, katılımcıları eleştirel bir söylem üretmeye teşvik etmede faydalanılmıştır. Sivil tahayyülün iki kritik bileşeninden spekülative alanda kalma ve mevcut koşullara gelecek için alternatifler geliştirme kapasitesi ve kendini aktif bir politik aktör olarak hayal edebilmede katılımcı tasarım yaklaşımının, yöntem, teknik ve araç setleri, hem amatör, tasarımcı-olmayan kişilerin fikirlerinin vücut bulmasına, hem de hızlı bir şekilde üretilen fikirleri ortaya koymada güçlü potansiyeller içermektedir. Kentlinin kent için bir şeyler söylemek ve kendi hayal güçleri ile geçmişe ve bugüne alternatif senaryolar üretmek için onlara katılımcı tasarım araç setleri sunulmuştur. Üretim için iki boyutlu araç setlerinden faydalanılmıştır. "Ortak yaşam" anahtar kavramı çerçevesinde katılımcılar kente dair uyum ve gerilimleri kendi öznel bakış açıları üzerinden sanatsal bir üretim aracı olan deneysel kartografi ile üreterek eleştirilerini, gözlemlerini, deneyimlerini ve izlenimlerini ifade etmişlerdir. Sonuç olarak, sivil tahayyül, eleştiri, kente bakma, bir söylem üretme için kentte yaşayanları paydaş olarak işe koşma açısından deneysel kartografi güçlü bir araç olarak kendini göstermiştir.

Kaynakça

Auger, J., (2013). "Speculative Design: Crafting the Speculation", *Digital Creativity*, Sayı 24, Cilt 1, s. 11-35.

Bauer, J. M. ve Herder, P. M. (2009). "Designing Socio-Technical Systems", *Handbook of the Philosophy of Science: Philosophy of Technology and Engineering Sciences*, Ed. Anthonie Meijers, North-Holland, s. 601-630.

Canoğlu, S., Geçimli M., Eren G. H., Buldaç M. ve Alhan F. M. (2018). "Kent'in Değişim ve Dönüşümün Deneysel Kartografi ile Yorumlanması: Eskişehir Örneği Çalıştayı", ISUEP: International Symposium on Urbanization and Environmental Problems: Transition/Transformation/Authenticity, 28-30 Haziran, Balıkesir: Türk Mühendis ve Mimar Odaları Birliği Yayınları, s. 379-384.

D'Ignazio, C. (2017). "Civic Imagination and a Useless Map", *DIY Utopia: Cultural Imagination and the Remaking of the Possible*, Ed. Amber Day, Maryland: Rowan and Littlefield, s. 21-46.

Dunne, A. (1999). *Hertzian Tales: Electronic Products, Aesthetic Experience and Critical Design*, Portland: Book Happy Booksellers.

Dunne, A. ve Raby, F. (2001). *Design Noir: The Secret Life of Electronic Objects, 1. Baskı*, New York: Springer Science & Business Media.

Frauenberger C., Good J., Fitzpatrick G., Iversen O. S. (2015). "In Pursuit of Rigour and Accountability in Participatory Design", *International Journal of Human-Computer Studies*, Sayı 74, s. 93-106.

Griffith, T. L. ve Dougherty, D. J. (2001). "Beyond Socio-technical Systems: Introduction to the Special Issue", *Journal of Engineering and Technology Management*, Cilt 18, Sayı 3-4, s. 207-218.

Harmon, K. (2009). *The Map As Art: Contemporary Artists Explore Cartography, 26. Basım*, New York: Princeton Architectural Press.

Holtzblatt, K., ve Jones, S. (1993). "Contextual Inquiry: A Participatory Technique for System Design", *Participatory Design: Principles and Practices (1. Basım)*, Ed. Douglas Schuler ve Aki Namioka, Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum Associates Publishers, s. 177-210.

Jenkins, H., Shresthova, S., Gamber-Thompson, L., ve Kligler-Vilenchik, N. (2016). "17 Superpowers to the People!: How Young Activists are Tapping The Civic Imagination", *Civic media: Technology, Design, Practice*, Ed. Eric Gordon ve Paul Mihailidis, Massachusetts: MIT Press, s. 295-320.

Kahne, J. ve Bowyer, B. (2017). *Educating for Democracy in a Partisan Age: Confronting the Challenges of Motivated Reasoning and Misinformation*. American Educational Research Journal, Sayı 54, Cilt 1, s. 3-34.

Kesdi, H., ve Güneş, S. (2019). "Tasarım Araştırmalarındaki Katılımcı Uygulamalara Dair Bir Değerlendirme: Bağlam ve Pratik Farklılıkları", *Sanat ve Tasarım Dergisi*, Cilt 9, Sayı 2, s. 286-313.

Putnam, R. D. (2000). *Bowling Alone: The Collapse and Revival of American Community*, New York: Simon and Schuster.

Rosenzweig E. (2015). "UX Thinking", *Successful User Experience: Strategies and Roadmaps*, Ed. Elizabeth Rosenzweig, Massachusetts: Morgan Kaufmann, s. 41-66.

Sanders, E. B. N., Brandt, E., ve Binder, T. (2010). "A Framework for Organizing the Tools and Techniques of Participatory Design", *11th Biennial Participatory Design Conference*, 29 Kasım-3 Aralık, New York: Association for Computing Machinery Yayınları, s. 195-198.

Sanders E. B. N. ve Dandavate, U. (1999). "Design for Experiencing: New Tools", *The First International Conference on Design and Emotion*, 3-5 Kasım, Delft: Delft University of Technology Yayınları, s. 87-92.

Sanders, E. B. N., ve Stappers, P. J. (2008). "Co-creation and the New Landscapes of Design", *International Journal of CoCreation in Design and the Arts*, Sayı 4, Cilt 1, s. 5-18.

Sanders, E. B. N. ve Westerlund, B.(2011) "Experiencing, Exploring and Experimenting in and with Co-Design Spaces", *Nordes 2011 - Making Design Matter*, 29 - 31 Mayıs, School of Art & Design, Aalto University, Helsinki, Finland.

Wong R. Y. ve Khovanskaya V. (2018) "Speculative Design in HCI: From Corporate Imaginations to Critical Orientations", *New Directions in Third Wave Human-Computer Interaction: Volume 2 – Methodologies*, Ed. Michael Filimowicz, Veronika Tzankova, Human-Computer Interaction Series. New York: Springer, Cham.

Woodward, D. (1987). *Art and Cartography: Six Historical Essays*, University of Chicago Press.

İnternet Kaynakları

http1. Dunne, A. ve Raby, F., (t.y.). "Critical Design FAQ", Dunne & Raby, <http://dunneandraby.co.uk/content/bydandr/13/0>, Erişim tarihi: 02.04.2022.

http2. Harmon, K. (2009). "The Map of the Art", tmn Newsletter, <https://themorningnews.org/gallery/the-map-of-the-art>, Erişim tarihi: 12.09.2022.

http3. Kipöz Ş. ve Irkdaş Doğu D. (2022). "Yaşamsal (Vital)", İyi Tasarım İzmir 7, <https://www.iyitasarimizmir.org/tr/2022/Tema/58>, Erişim tarihi: 07.05.2022.

http4. Sanders (t.y.). "Maketools: Generative Research for the Front End of Design", <https://maketools.com/>, Erişim tarihi: 17.02.2020.

http5. The Civi Imagination Project (2017). "Theory", <https://www.civicimaginationproject.org/theory>, Erişim tarihi: 14.04.2022.

Görsel Kaynaklar

Görsel 1, 2, 3, 4, 5 ve 6. Yazarların kişisel arşivi (2022).

Teşekkür

İyi Tasarım İzmir_7 etkinliği organizatörlerine, etkinliğin atölyelerinin küratörlerine ve Deneysel Kartografi Atölyesi katılımcılarına teşekkürlerimizi sunarız.