

TASARIM KAVRAMINDA YAŞANAN ÖZE DÖNÜK PARADİGMA DEĞİŞİMİ VE MEKÂN TASARIMINA YÖNELİK AÇILIMLARI

Dr. Öğr. Üyesi Özge KANDEMİR*

ÖZET

Günümüzde farklı alanların kapsamına giren tasarım kavramının temelde ne olduğunun anlaşılmasına duyulan ihtiyacın giderek arttığı görülmektedir. Bu nedenle, tasarım kavramının kökeninin ne olduğunun ve özünün ne anlama geldiğinin sorgulanarak anlaşılması, yaşanacak tasarım sürecinin yapısını, tasarım sürecini etkileyen faktörleri ve açığa çıkan/çıkacak olan sonuç ürünlere yönelik yaklaşımı belirlemede giderek önem kazanmıştır. Tasarım kavramına yönelik değişen yaklaşım, tasarım araştırmaları alanı içerisinde günümüzde “paradigma değişimi” olarak nitelendirilen öze dönük bir yönelim göstermektedir. Bu çerçevede ele alınan çalışmada “Tasarım Kavramı” irdelenerek kavramın özünün yakalanması ve bu özün barındırdığı alt açılımların belirlenerek ortaya konulması hedeflenmiştir. Tasarım Kavramına yönelik sorgulamaların doğurduğu, paradigma değişimi olarak nitelendirilen yaklaşım biçiminin mekân tasarımı için yeni ve yeniden ortaya çıkardığı kavramlar belirlenerek aktarılmaya çalışılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Tasarım Kavramı, Paradigma Değişimi, İnsan Odaklı Tasarım, Tasarım Deneyimi, Mekân Tasarımı

*Eskişehir Teknik Üniversitesi Mimarlık ve Tasarım Fakültesi İç Mimarlık Anasanat Dalı, Eskişehir /TÜRKİYE
ozgekandemir@anadolu.edu.tr

A PARADIGM SHIFT IN THE DESIGN CONCEPT TOWARDS IT'S ORIGIN AND IT'S EXPANSIONS FOR THE SPATIAL DESIGN

Assist Prof. Özge KANDEMİR*

ABSTRACT

It is seen that the need to understand the concept of design used by different disciplines has been increased. For this reason, understanding what the origin of the design concept is and what its essence means is getting more and more important to determine the structure of the design process, the factors affecting the design process, and the approach towards the end products. This changing approach to the design concept tends to its essence which is described as a paradigm shift within the field of design research nowadays. Thus, the aim of this study is to capture the essence of design concept, to determine its expansions, and then put forward them through examining. On this direction, the concepts, which are revealed over again by the approach defined as a paradigm shift are tried to be indicated for the spatial design in this article.

Key Words: *Design Concept, Paradigm Shift, Human-Centered Design, Design Experience, Spatial Design.*

1. GİRİŞ:

'Karmaşık bir toplumsal faaliyet' (Hardt, 2006) olarak nitelendirilen tasarım, terim olarak *etkinliklerini ve sonuçlarını belirleyen* pek çok tanım ve açıklama içermektedir (akt. Irbite, 2014, 412). Fakat günümüzde tasarım kavramının ne olduğu ve nasıl ele alınması gerektiğine yönelik sorgulamaların, nesnellik ve rasyonelliğe dayanan pozitivist bilimsel bir yaklaşım yakalama çabasından giderek uzaklaşarak, bir disiplin yaratmaya yönelik olduğu görülmektedir. Bu değişim, tasarım araştırmaları alanı içerisinde "paradigma kayışı" olarak nitelendirilmektedir. Tasarım kelimesi iki halde kullanılmaktadır: ilki somut bir biçimde sonuç ürüne karşılık gelen *isim* ve diğeri de soyut olup sürece karşılık gelen fiil halidir. Tasarım kavramının fiil halinin günümüzde giderek, süreç tarafından tanımlanan stratejik düşünce ile de ilişkilendirilir hale geldiği görülmektedir. Temelde bu kayış tasarım araştırmalarını uzun bir dönem kelime karşılığı olarak kullanılan sonuç ürün/end product (isim) yaratma hedefinden uzaklaştırarak, sürece (fiil) ve süreci etkileyen faktörlerin anlaşılmasına yönelmektedir.

Rodriguez L. & Peralta (2014, 2) bir problem çözme faaliyeti olarak nitelendirilebilen tasarım sürecinin, problem çözme (problem-solving) "yaklaşımı" tarafından 'tanımlanabileceğine' vurgu getirmektedir. Bu bağlamda Muratovski, tasarımın artık günümüzde yapmaktan ziyade bir *düşünce alanı* olarak görüldüğünü dile getirmektedir (Muratovski, 2015, 119). Bu doğrultuda pek çok alan için ortak bir çatı oluşturan tasarım kavramının özünün sorgulanarak anlaşılmasına ve tasarımcının düşünme yollarının bu doğrultuda geliştirilmesine yönelik duyulan ihtiyacın arttığı görülmektedir. Ele alınan çalışma kapsamında ise tasarım kavramına yönelik elde edilen verilerin irdelenerek mekân tasarımı özelinde sorgulanması ve alt açılımlarının belirlenerek ortaya konulması hedeflenmektedir.

Dohr ve Portillo (2011, 2), tasarım alanında yaşanan değişimi ve bu değişimin iç mekân tasarımına yönelik yansımalarını şöyle dile getirmektedir: "Tasarım uzun bir dönem isim ya da obje bir diğer ifadeyle de *ürün* olarak tanımlanmıştır. Bu bakış açısıyla biçim ve mekân ya da stil ile ilgili konuşuruz. Tasarımda malzemelerin, maddenin ve düzenlemelerin benzersizliğini önemseriz. Oysaki tasarım aynı zamanda, bir *fil*, mekânsal düzenlemelere rehberlik eden ilkeleri düzenlemeye yönelik bir *işlemdir*. Bu bağlamda ise tasarımcılar iç mekânda nasıl yaratırlar ve mekânı nasıl organize ederlere ilişkin "düşünmeyi" önemsiyoruz... Burada işlem, tasarımcı düşüncüyü ve karar vermeye-eyleme rehberlik eden yaratıcı problem çözümünü kapsamaktadır".

Günümüzde yaşanan toplumsal değişimler ve teknolojik gelişmelerin genel olarak tasarımcıların ele aldığı konuların doğasını ve onlarla başa çıkma yollarını değiştirdiği görülmektedir. Tasarımcıların günümüzde karmaşık, bulanık, öngörülemeyen ve değerleri çoğulcu olan konularla uğraşmak zorunda kaldıklarını dile getiren Jonas (1996, 242) bu konuları tanımlı olmayan "ill-defined" konular olarak nitelendirmiş, karmaşık problem alanlarının tanımlanması ve analizi için tasarım araçlarına ve metotlarına ihtiyaç olmadığını vurgulamıştır. Jonas'ın ifadesiyle "Artık "gerçek" ihtiyaçlar ya da problemlere "gerçek" çözümler bulunmamaktadır... Tasarımın yükümlülükleri, neredeyse mesleki konulardan, eski yaklaşımların artık tatmin edici görülmediği, tanımlı olmayan problemlere yönelerek değişmektedir.

Bu çerçevede uzun bir süre mimarlık ve planlamaya yönelik rasyonel bir model yaratmaya çalışan Christopher Alexander (1964, akt. Cross, 2007, 42):

“Kendimi alandan ayırıştırıyorum... ‘tasarım metotları’ olarak adlandırılacak çok az şey var. Binalar nasıl tasarlanırla ilişkili söylenebilecek yararlı hiçbir şey yok. Bundan böyle asla literatürü dahi okumayacağım... Söyleyebilirim ki bunu unut, her şeyi unut” ifadesini kullanmıştır.

Rittel ve Webber (1973, 160) aynı yıllarda bu duruma ilişkin şöyle bir açıklamada bulunmuştur: “Planlamacıların ilişkili olduğu problem türleri olan toplumsal problemler tabiatı gereği bilim adamlarının ve de bazı mühendislerin ilgili oldukları problemlerden farklıdır. Planlama problemleri doğası gereği kötü huyludur. Burada kötü huylu terimini “kötü huylu” (yumuşak huyluya karşıt), “kısır döngülü” (daire gibi) ya da “aldatıcı” (cüce cin) ya da “saldırgan” (bir kuzunun uysallığının aksine bir aslan gibi) benzeri anlamda kullanıyoruz”.

Tüm bu açılımlar ve sorgulamalar çerçevesinde Kant ve Newell (1984, 109), tasarım ve diğer zor problem çözüme eylemlerinin “keşif anları” *moments of discovery* tarafından noktalandığını ifade etmiştir. Bu durum belirgin bir hazırlık yapılmaksızın, çözüm girişimi sırasında önemli rol oynayacak yeni bilgilerin ani ortaya çıkışı olarak tanımlanabilmektedir. Bunlar, Kant and Newell’ e göre yeni ve önemli bir şeyin aniden “görüldüğü” anlardır. Bu anların ise problem çözüme eyleminin sınırlandırılmayan, değişen dinamiklerini ve değişken yapısını ortaya koyduğu görülmektedir.

Bu doğrultuda çok farklı şekillerde açığa çıkan her bir tasarım probleminin benzersiz olup, öngörülemez, formüleştiremez bir yapıda olduğu, çözüm yollarının da eleştirel bir yaklaşımla çoklu girdilere, araştırmaya, çok kanallı düşünme eylemine, sorgulamalara ve sentezlere ihtiyaç duyduğu görülmektedir. Tasarım kavramı ve tasarlama eyleminin algılanışına yönelik yaşanan paradigmatik değişim, tasarım eğitiminin varoluş amacının da sorgulanarak varoluş biçiminin yeni ve yeniden kurgulanmasını gerekli kılmaktadır. Bu gereklilik tasarım eğitiminde, kesinlik içeren, doğrusal olarak ilerleyen düşünme yollarından uzaklaşarak, esnek olabilen, açık sonlu, belirsizlikler taşıyan ve çağrışımlarla döngüsel olarak ilerleyen düşünme biçimlerine dayanan, yaratıcı yeni yolların aranmasına yöneliktir. Değişim önce düşünce biçiminde yakalanmalıdır. Bu noktada tasarımcı düşüncenin geliştirilmesi tasarım eğitiminin ana hedeflerinden biri olmalıdır. Lawson (1990, 96)’ın da dile getirdiği gibi tasarım ile ilgili pek çok soru sorulabilir, tasarımcının zihninin içinde neler gittiğine ilişkin mesele çok zor fakat en ilginç ve hayati bir meseledir.

Bu doğrultuda ele alınan çalışmada öncelikle paradigma kavramının ne olduğuna yer verilerek, tasarım kavramının kavranışını ve ele alınışını uzun bir süre etkileyen pozitivist paradigmaya değinilecektir. Pozitivist paradigma, tasarlama eylemine yönelik temel yaklaşımlarıyla ortaya konularak, bugün dünyada gerçekleştiği giderek kabul gören paradigma değişiminin varlığı, unsurları ve göstergeleri ortaya konulacaktır. Ardından paradigma değişiminin hatırlanmasını ve anlaşılmasını hayati hale getirdiği tasarım kavramının kökeninin ne olduğu ve özünün ne anlama geldiği sorgulanacak, tasarlama eyleminin amacının temelde ne olması gerektiği üzerinde durulacaktır. Elde edilen verilerin ön plana çıkardığı kavramların mekân tasarımına yönelik

ana öğretileri ortaya konulacaktır. Bu çerçevede obje odaklı tasarım anlayışını geride bırakarak, günümüzde ön plana çıkan insan odaklı tasarım yaklaşımının önemine dikkat çekilerek, mekân tasarımına yönelik girdileri sorgulanacaktır. İnsan odaklı tasarımın özünün ve tasarım problemlerinin kavranması ve yaratıcı çözüm yollarının aranmasında çıkış noktasını deneyim kavramı oluşturmaktadır. Bu doğrultuda ele alınan çalışmada deneyim ve soyut-somut bileşenleriyle mekânsal deneyim kavramları incelenecek, deneyim kavramı, tasarımın ve mekân tasarımcısının ana edimi olan bir araya getirme eylemi üzerinden değerlendirilecektir.

2. PARADİGMA DEĞİŞİMİ

Temelde yapısalcı dilbiliminden ödünç alınmış bir kavram olan paradigma terimi, Kuhn (1982, 9-10)'nın çalışmalarında birbiriyle yarışan farklı bilimsel yaklaşımlara karşılık gelmektedir. Kuhn'nun ifadesiyle paradigma "belli bir topluluğun üyeleri tarafından paylaşılan inançların, değerlerin, tekniklerin bütünü temsil eden" bir terimdir (Kuhn, 1982, 162). Paradigmaların varlığının, dünyanın farklı şekilde görülmesine, çözümlenecek sorunların belirlenerek ortaya konulmasına, çözüm yollarının oluşturulmasına yönelik yaklaşımlarıyla önemli oldukları düşünülmemektedir.

Yeni paradigmaların açığa çıkmasının gelişimci bir süreç doğrultusunda, devrimsel nitelikli değişimlerle olanaklı hale geldiği, değişen dünyada, değişen değerlerle birlikte hâkim paradigmanın yerine, bir yenisinin geçtiği dikkat çekmektedir. Genel olarak paradigma değiştiği zaman hem problemlerde hem de önerilen çözümlerin geçerliliğini belirleyen ölçütlerde de önemli farklar meydana gelmektedir. Ortaya çıkan paradigmaların bilim alanları (fen bilimleri ve sosyal bilimler) kadar tasarım alanlarını da etkilediği, tasarım kavramının ediminin ve araçlarının yeni ve yeniden sorgulanmasını gerekli kıldığı görülmektedir. Bu doğrultuda, bu gün dünyada yaşanan paradigma değişiminin, pozitivist (positivism) dayanan paradigmadan karmaşıklık teorisine (complexity theory) dayanan yeni bir paradigmaya doğru olduğu ve tasarım alanlarını temelde etkileyen sorgulamalar yarattığı gözlenmektedir.

Bir eğitimci olarak 21. yy için tasarım eğitiminin yapısını teorik, metodolojik ve etik açıdan sorgulayan Alain Findeli, bir paradigma değişimi içinde olduğumuzu dile getirmektedir. Mevcut paradigmamızın pek çok şekilde karakterize edilebilir ve gerçekten de karakterize edilmiş olabileceğini ifade eden Findeli (2001, 5)'ye göre bu paradigmanın ana özelliklerini ise: metafizikle temellenen materyalist yaklaşım; pozitivist sorgulama yöntemleri ve onun agnostikçi (bilinmezci), düalist dünya görüşü oluşturmaktadır. Wang (2010, 180)'ın ifadesiyle Pozitivizmin, tasarım eğitimi için bir paradigma olarak kabul edilmesi, tasarımın, öznel, irrasyonel ve nihayetinde esrarengiz ve betimlenemez doğasını asla tanımlanamaz ve açıklanamaz hale getirmektedir.

Tasarım tarihçisi Victor Margolin, tasarımın başlangıcından bu yana, seri üretim için ürünlerle biçim verme sanatı olarak algılandığından, tüketici kültürüne sıkıca yerleştirildiğini (Margolin, 1998, 83), Sanayi Devrimi'nden bu yana, egemen tasarım paradigmasının pazara yönelik olduğunu ve alternatiflere pek dikkat gösterilmediğini dile getirmiştir (Margolin ve Margolin, 2002, 25).

Bu doğrultuda Findeli tasarımın, günümüz ekonomik modellerin, ticaretin ve pazarın ihtiyaçlarına karşı reaktif olduğunu, proaktif olması ve yeni çerçeveler benimsemesi gerektiğine dikkat çekmiştir (Findeli 2001, 17).

Tasarım endüstrisi ve eğitiminin geliştirilmesinde mevcut paradigmanın değiştirilmesinin önemine dikkat çeken Irbite (2014, 414), temelde paradigma değişiminin, bir düşünce biçiminden ya da kavramsal çerçeveden bir diğerine geçiş olduğunu dile getirmiştir. Burada tasarımcılar değişimin etmenleridir; çünkü tasarımın stratejik önemi yalnızca sorunları çözmek değil onları tanımlamaktır. Tasarım paradigmaları artık yalnızca geleneksel tasarım alanlarında tasarım çözümleri veya tasarım problemi çözme ile ilgili değildir. Daha sistematik hale gelecek tasarımcı düşünce, bir paradigma değişimini mümkün kılmaktadır.

Tasarım eğitimi üzerine araştırmalar yapan Tsungjuang Wang (2010, 174)'ın deyimiyle tasarım eğitimi değiştirme olasılığı, disiplin için önerilen şu anki baskın pozitivist paradigmanın yerine geçen ve karmaşıklık teorisinin son zamanlardaki gelişimine dayanan yeni paradigma doğrultusunda oluşacak, paradigma değişimi ile mümkün olabilecektir. Wang'a göre, tasarım eğitiminin değiştirilmesi ise tasarım teorisinin ve uygulamasının Alain Findeli (2001)'den ödünç aldığı ifadeyle pedagojik ve sosyokültürel olarak "karmaşılaştırılması" anlamına gelmektedir. Bu tür değişiklikler, tasarım epistemolojisinin yeniden düşünülmesini, sistematik tasarım süreçlerinin daha fazla farkına varılmasını ve projeleri ve etkinlikleri tasarlamak için çok disiplinli yaklaşımların benimsenmesini içermektedir.

Karmaşıklık ve Eğitim üzerine yaptığı araştırmalarında Kuhn, karmaşıklık teriminin, bir düşünce tarzını veya bir paradigmatik yaklaşımı ifade ettiğini dile getirmektedir. Kuhn'a göre başkaları bunu Karmaşıklık Teorisi olarak adlandırmaktadır... Karmaşıklık şemsiye bir tanım oluşturmaktadır. Bu tanım kapsamında araştırmacılar, bilimsel kuramların, bazı olayların katotik veya rastgele görünmesine rağmen aslında daha büyük tutarlı bir işlemin parçası olduğu görüşünü paylaşan bir dizi yeni bilimsel teoriyi gruplandırmaktadır (Kuhn, 2008, 178). Yapayın Bilimleri adlı çalışmasında Herbert Simon ise özde karmaşıklığın, görünür kaos içindeki gizli örüntüyü bulmaya yönelik olup, basitlik için sadece bir maske olduğunu belirtmiştir (Simon, 1996, 1).

Bu bağlamda Findeli, Bauhaus okulu eğitmenlerinden Moholy-Nagy'nin tasarım sürecinin ve projesinin karmaşıklığı diye adlandıracağımız şeyin farkında görünerek, bu noktada "çağımızın anahtarının, her şeyin ilişkili olduğunu görmek (görebilmektir) olduğunu vurguladığını belirtmiştir. Findeli'nin ifadesiyle de gerçekte nesnenin görünür bir varlığı bulunurken, ilişkiler özünde görünmezdir (Findeli, 2001, 10-11). Bu noktada tasarım eğitimi bir sistem teorisine ihtiyaç duymaktadır. Bu teori, yalnızca planlanmış artefaktların değil, tasarımcıların iç dünyaları ile kullanıcı (lar) arasındaki ve de toplumlar ile biyosfer arasındaki karşılıklı görünmez ilişkilere olanak tanıyacak ve bu ilişkileri anlayacak yapıda olmalıdır. Böyle bir paradigmada, tasarlama eyleminin sonucu, bir soruna çözüm değil, değerlerin ve olanakların açık bir ufku haline gelecektir. Başka bir deyişle, hem tasarım metodolojisi hem de tasarım eğitiminin sonucu, daha önce olduğundan farklı olarak daha karmaşık ve anti-rasyonel hale getirilecektir.

Bu yeni paradigmaya yaygın olarak verilen ad ise karmaşıklık teorisidir (Findeli, 2001, akt. Wang, 2010, 178).

Karmaşıklık kavramı ve açılımlarına yönelik anlatıların ise genel olarak, pozitivistin doğa ve toplumsal hayata yönelik önerdiği rasyonel, doğrusal, objektif yaklaşımlarına alternatif; esnek, açık uçlu bakış açısı ortaya koyduğu dikkat çekmektedir. Fakat karmaşıklık teorisinin öznelliğe ve yaratıcılığa değer verirken, objektifliği ve rasyonelliği de göz ardı etmediği, bu iki öğe arasında dengenin sağlandığı bütünlük bir yaklaşımı benimsediği görülmektedir. Bu doğrultuda karmaşıklık teorisinin, genelde eğitimi, özelde ise tasarım eğitimi, doğruyu bulma ve davranışı kontrol etmeye yönelik problem çözme eylemi olarak algılamadığı, aksine eğitime, açık uçlu keşif süreci olarak yaklaştığı görülmektedir. Burada keşfedilmesi, farkına varılması ve sorgulanması beklenen ise 'ilişkiler'dir. Tasarım eğitimde problemler ve çözümlerinin odak olmaktan çıkarılıp, tasarım kavramının özünün hatırlanarak sorgulanması, bu özün sorumlu olduğu bağlamın unsurlarına yönlendirilmesi temel gereklilik haline gelmiştir.

Ele alınan çalışma kapsamında bu doğrultuda öncelikle tasarım kavramının özünün ve temel ediminin ne olduğuna yönelik açılımlara yer verilecektir. Ardından bu özün insana, doğal/yapılı çevreye ve aralarındaki ilişkiye yönelik sorumluluklarına, bir başka ifadeyle de açılımlarına, bu gün tasarım alanlarında ele alınan ve başlı başına birer çalışma ve araştırma konusu olan kavram karşılıklarıyla genel olarak yer verilecektir.

3. TASARIM KAVRAMI

Simon tasarımın mevcut durumları, tercih edilenlerle değiştirmeyi amaçlayan eylem planları yapan herkes tarafından gerçekleştirildiğini ifade ederek, mühendislik okulları, mimarlık, iş, eğitim, hukuk ve tıbbın tasarımıyla ilişkili olduğunu dile getirmiştir (Simon, 1996, 111). Bu doğrultuda günümüzde çok farklı disiplinlerin kullanımına giren tasarım kavramının sorgulanarak temelde ne olduğunun anlaşılmasına duyulan ihtiyacın giderek arttığı görülmektedir. Değişen dünyada tasarıma ilişkin katı bir tanım arayışına gitmektense; tasarıma yönelik araştırmaya, katılıma ve dünyayla ilişkili öğrenme eylemine gereksinim duyan daha büyük bir resmin varlığının farkına varılması daha önemli bulunmaktadır. Bu doğrultuda tasarım kavramının özünün ne olduğunun algılanması ve bu özün nelere ihtiyaç duyduğunun belirlenmesi temel gereklilik olarak görülmektedir.

Mitchman'ın ifadesiyle tarihsel olarak, tasarımın her zaman olmadığı ve dolayısıyla buna ihtiyaç duyulmadığı açıktır. Örneğin, doğada tasarım süreci gerçekleşmemektedir. Modern bilime göre, doğa ya kör kararlılıkla ya da rastgele değişimlerle doğmaktadır (Mitcham, 1995, 174). Bu çerçevede Papanek, sürekli bir biçimde değişen, son derece karmaşık varlığımızı, içinde düzen arayarak, durmaksızın anlamaya çalıştığımızı dile getirmiştir. Papanek'e göre doğada bir şeylerin keyfini çıkarmamızın nedeni, kolaylık, basitlik, zariflik ekonomisini ve oradaki temel doğruyu görmemizdir. Fakat örüntü, düzen ve güzellik açısından zengin olan tüm bu doğal şablonlar, *'insanlığın karar verme sürecinin sonucu değildir'* ve bu nedenle tasarım tanımının ötesine geçmektedir. Onları "tasarım" olarak adlandırabiliriz, sanki insanlar tarafından yaratılan bir

araçtan veya eserden söz ediyormuşuz gibi. Fakat bu, konuyu saptırmak olup, doğada gördüğümüz güzelliği, sürece yordduğumuz bir şey olduğu için sıklıkla ‘anlamayız’ (Papanek, 2004, 4).

Bu noktada Mitchma, köken olarak tasarımın *design*, İngilizce bir kelime olup, Latin *designare*’den türetildiğini dile getirmektedir. Bu terim, Latince de işaret etmek, belirtmek, betimlemek, becermek olup, Fransız tasarımcılar için ise, göstermek ya da işaret etmek ve de bir eylem ya da çok küçük bir eylem için planlama yapmak olarak tanımlanmaktadır. Bununla birlikte, ne Yunancanın, ne de Latincenin “tasarım” ın modern sözcüğüne tam olarak karşılık gelen herhangi bir kelime içermediği dikkat çekmektedir (Mitcham, 1995, 173). Krippendorff’a göre ise, tasarım kelimesinin kökenine bakıldığında Latin de+signare’ye kadar geriye gitmekte olup, bir şey yapmak, bir işaretle onu ayırt edici, önemli hale getirmek, diğer şeylerle, sahibiyile, kullanıcısıyla ya da tanrı ile olan ilişkisini tayin etmek anlamına gelmektedir (Krippendorff, 1989, 9). Krippendorff daha sonraki yıllarda bu kavramı herhangi bir kullanım, kullanıcı, yapan ya da sahip olan kişi için önemli hale getirmek, ayırmak, ayrı kurmak olarak nitelendirmiştir. Ona göre bu orijinal anlamlarına dayanarak söyleyebilmektedir ki:

“Tasarım şeylere (diğerleri için) anlam vermektir” (Krippendorff, 2006, xiii, 2007,3)

Tasarımcı ve tasarım eleştirmeni Victor Papanek, 1972 yılında yayınladığı çığır açan “Gerçek Dünya için Tasarım” *Design for the Real World* adlı kitabında bütün insanların tasarımcı olduğunu ifade etmiştir. Papanek’e göre yaptığımız tek şey, neredeyse daima tasarımdır, çünkü tasarım tüm insan etkinliklerinin temelidir. Herhangi bir eylemin istenen ve öngörülebilir bir amaç doğrultusunda planlanması ve düzenlenmesi, tasarım sürecini oluşturur... Tasarım destansı bir şiir, bir duvar resmi, bir yapıtın resmedilmesi, bir konçerto yazılmasıdır. Ancak tasarım, aynı zamanda masanın çekmecesini temizlemek ve yeniden düzenlemek, darbeli bir diş çekmek, elmalı turta pişirmek, arka bahçede bir beysbol oyununda kenarlar seçmek ve bir çocuğu eğitmektir... Tasarım “anamlı” bir düzen için ortaya konulan bilinçli ve sezgisel bir çabadır (Papanek, 1985, 3-4). Tasarım anlamlı olmalıdır. Ve ‘anamlı’, ‘güzel’, ‘çirkin’, ‘sevimli’, ‘iğrenç’, cazibeli, ‘gerçekçi’, ‘belirsiz’, ‘soyut’ ve ‘hoş’ gibi ifadelerin yerini almaktadır (Papanek, 2004, 6).

Apple’in kurucu ortaklarından olup, ortaya koyduğu yenilikçi teknolojileriyle tanınan Steve Jobs’un deyimiyle de çoğu insanın sözlüğünde tasarım kaplama demektir. İç dekorasyon. Perdeler ve kanepe kumaşı. Fakat Jobs’a göre hiçbir şey tasarımın anlamından uzak olamaz. Tasarım, ürünün veya hizmetin birbirini izleyen dış katmanlarında kendisini ifade eden, insan yapımı bir yaratılışın temel ruhudur (Steve Jobs, 2000, akt. Buchanan, 2000, 2). Bu çerçevede Hesket’e göre tasarım, özüne yönelik olarak: ihtiyaçlarımızı karşılamak ve yaşamımıza “anlam vermek” üzere doğada emsali olmayan yollarla çevremizi biçimlendirme ve oluşturmaya yönelik insan kapasitesi olarak tanımlanabilmektedir (Hesket, 2002, 7). Heidegger bu bağlamda şeylerin anlam yarattığına vurgu getirmiştir. İnsanoğlu şeylere anlam vermekle sorumludur. İnsanoğlu kendine ve diğer şeylere anlam verir. İnsan olgusu bulunduğu her şeye dair anlam oluşturabilir fakat buna karşın eğer bir şeye dair anlam oluşturamıyorsa onunla buluşmamış demektir (Sheehan, 2011, 1-16.).

Kazmierczak'a göre de tasarım bir tetikleyici olup, bir obje değildir. Tasarım anlam yaratmak için bir ara yüz ya da basitçe anlamın tasarlanmasıdır. "Anlam", tasarım ile ilişki kurulduğunda alıcıda oluşan düşünceyi temsil etmektedir. Tasarım malzemesinde ve kavramsal yapıda basit ya da karmaşık olabilir fakat bütünde birer ara yüzdürler (Kazmierczak, 2003, 48). Bu durum tasarım eylemini öncelikli olarak objeye dayalı maddesel bir varlık yaratma ediminden uzaklaştırıp, insan odaklı oluşumlar yaratmaya yönlendirmektedir. Redström (2006, 123)'in ifadesiyle eğer tasarım fiziksel form yaratma kaygısında olursa konusu maddi objedir. Buna karşın şuan görülmektedir ki artan bir oranda tasarım kullanıcısı ve onun deneyimlerine yönelmiştir.

Bu çerçevede günümüzde giderek tasarımın insan-merkezli olduğunun kabul edildiği görülmektedir. Bu, tasarımın aynı zamanda sosyo-kültürel bir aktivite olduğunun ve bağlamdan ayrı tutulamayacağına da kabul edilmesidir. Benzel'in ifadesiyle "bağlam" terimi Latin kökenli, yapı (fabric) anlamına gelen textus ve dokumak (weave) anlamına gelen "texere" den gelmektedir. Latin *contextus* birlikte dokumak "weaving together" anlamındadır. Bu yüzden "context" bağlam, bütüne yönelik sistemli bir metot, tutum ya da örüntü (patern) oluşturma eylemi aracılığıyla varlığı kabul eden, birbirine geçmiş parçalardan oluşan bütünlük oluşturmaktadır" (Benzel, 1997, 15). Bu çerçevede bağlam, temelde herhangi bir varlığı karakterize etmek için kullanılabilen her türlü bilgi anlamına gelirken, kişiye, yere ya da objeye ilişkin verilerden oluşabilmektedir. Mekân tasarımında ise anlamın yaratılabilmesinde kişiye, yere ve de objeye ilişkin bağlamsal verilerin farkına varılarak tasarım sürecine dâhil edilmesi temel gerekliliktir.

Bağlamsal verilerin tespit edilip, mekân tasarımında birer veri olarak değerlendirilebilmesinin ise farklı disiplinlerin ortaya koyduğu araştırmaların farkına varılmasını, disiplinler arası çalışmaların yapılmasını gerektirdiği görülmektedir. Bu noktada Margolin, tasarımın, tarihsel olarak metalara şekillendirme sanatı olarak tanınması oranında, tasarımcıların mühendislik, doğa bilimleri ve sosyal bilim alanındaki diğer profesyonellerle çalışmayı sağlayacak bilgi türlerine ilgisiz kaldıklarını dile getirmiştir. Margolin (1998, 86-87)'nin deyişiyle:

...tasarım, hem ideoloji hem de faaliyetler açısından durgunluk halinde olma izlenimini veriyor... Biri, çevre, refah, doğal afetler ve trafik gibi sayısız ciddi sorunlara kafa yorarken, tasarımın sadece seyretmek için ayrıldığı izlenimi ediniliyor. Ve işler bu halde bırakılırsa, hiçbir şey gerçekleşmeden zaman geçecek. Zamanın ana akışına bağlı olmak ve önemli bir rol olarak planlamada başarılı olmak için, tasarımın amaçlarını yeniden tanımlaması ve kendisi için yeni bir organizasyonel yapı oluşturması gerekmektedir.

Sonuç olarak tasarım kavramının tanımına ve de bu tanımların barındığı temel amacına yönelik açıklamaların, geçmişten günümüze dünyada yaşanan yaklaşım değişikliğinin tanıklığını yaptığı görülmektedir. Bu noktada Lefebvre'nin kavram tanımlarına yönelik yaklaşımı değerli hale gelmektedir. Lefebvre (2014, s. 39)'nin ifadesiyle "tanımların ve kopuşların sonsuz çokluğu bunları güvenilir kılmaktadır". Bu noktada zamandan ve mekândan bağımsız biçimde, bir kavrama yönelik temelde hatırlanmaya değer olanın onun "özü" haline geldiği görülmektedir. Bu noktada Husserl (1950, akt. Schrag, 2006, s. 208) "Her edimsel cogito'nun (düşünce'nin) özü-nün onun her zaman bir- şeyin bilinci olması" olduğunu ifade etmektedir. Bu ise tasarlama eyleminin altında yatan bilincin, bir diğer ifadeyle onun temel ediminin- amacının farkına

varılmasını gerekli kılmaktadır. Çalışma kapsamında yapılan taramalar sonucunda elde edilen veriler doğrultusunda görülmektedir ki, tasarım kavramı ve onun eyleme dönüşmüş hali, temelde doğada var olmayan, insana özgü bir eylem olup, genellenemeyen problemlere, özgün ve biricik çözümler geliştirmeye yönelik bir düşün eylemi olarak değerlendirilmelidir. Bu düşün eyleminin altında yatan bilincin bir diğer ifadeyle de amacın ise ele alınan tasarım problemine yönelik olarak, şeyler arasındaki ilişkilerin doğurduğu anlamlı bütünlüklerin açığa çıkarılması, kurgulanması, oluşturulması, yaratılması olduğunun farkına varılması gerekmektedir.

Genelde tasarım kavramına ve eylemine yönelik elde edilen veriler ve değerlendirmelerin bir tasarlama eylemi olan “Mekân tasarımı” için de temel olduğu bilinmelidir. Mekân tasarlama eylemi de bir tasarım probleminin çözülmesine ilişkin veriler arasında anlamlı ilişkiler kurgulamaya yöneliktir. Lefebvre (2014, s.108)’nin ifadesiyle de “Mekân bir şey olmasa da, şeyler (nesnelere ve ürünler) arasındaki ilişki kümesidir”. Bu bağlamda tasarım kavramına yönelik elde edilen verilerin, mekân tasarımı özelinde ilişkisel olarak ön plana çıkardığı alt açılımlarının farkına varılarak sorgulanması önemli hale gelmektedir.

4. MEKAN TASARIMINA YÖNELİK AÇILIMLAR

Auguste Blanqui (1872: 57) “Yıldızlara göre sonsuzluk” *Eternity According to the Stars* adlı çalışmasında kum saatine gönderme yaparak “Yeni’nin her zaman eski, eskinin her zaman yeni” olduğunu ifade etmiştir. Benzer bir biçimde tasarım alanında yaşanan paradigma değişimi, tasarım eyleminin özünün barındırdığı değerlerin fark edilmesini gerekli hale getirmiştir. Bu çerçevede ele alınan çalışmada yaşanan paradigma değişiminin Mekân Tasarlama eylemi için de yeni-yeniden önemli hale getirdiği değerlerin ortaya konulması önemli bulunmaktadır. Bu doğrultuda burada insan odaklı tasarım, tasarım deneyimi ve bir araya getirme eylemleri, tasarımcıların üzerinde düşünmesi gereken değerler olarak ortaya konulmaktadır.

4.1. İnsan Odaklı Tasarım

Bugün dünyada tasarım alanında yaşanan paradigma değişimi, her bir tasarım probleminin her daim farklı şekillerde açığa çıkan yapısıyla; genellenemez, benzersiz, öngörülemez, formüleleştirilemez olduğuna dikkat çekmektedir. Bu noktada, tasarım problemlerine ilişkin çözüm oluşturan mutlak bir yöntem önermeyen İnsan Odaklı Tasarım’ın, tasarım probleminin koşullarına göre şekillenen yapısıyla tasarımcı için önemli olduğu görülmektedir. Temelde “İnsan Odaklı Tasarım” *Human Centered Design*, tasarım sürecinde insanı odak noktasına koyan, doğrudan ya da dolaylı olarak insandan elde ettiği psiko-sosyal ve fiziksel verilerle (birey-grup özellikleri: ön deneyimleri, algıları, tercihleri, hayalleri, istek ve beklentileri, gereksinimleri, eğilimleri, davranış biçimleri, vb.) hareket eden bir yaklaşım ortaya koymaktadır. Bu yaklaşımın özü:

“kullanıcının tasarıma değil, tasarım sürecinin kullanıcıya adapte edilmesidir”.

Burada tasarımcı, tasarım sürecinde veri olarak değerlendirmeye almadığı kullanıcıyı, sonuç tasarımı belirli şekillerde kullanmaya zorlamak yerine; her yönüyle kullanıcıyı tanımaya, onun algı ve deneyimlerine dayalı olan potansiyel davranış ve kullanım şekillerini keşfetmeye yönelmektedir. İnsan odaklı tasarımın odaklandığı temel sorun, cevap oluşturmaktan öte elde edilen verilerle problemi tanımlamak bir diğer ifadeyle de “tasarım problemini tasarlamak”tır.

Burada tasarımcı, tasarım problemine ilişkin tanımı ve kapsamı genellenebilir, önsel “apriori” kabullerle oluşturmamaktadır. Problemin tanımı, çözümün parçasını ve aynı zamanda çözümün yolunu oluşturmaktadır (Bknz, Krippendorff, 2007, Tim Brown, 2008, IDEO, 2015, vb.). Bu yapısıyla disiplinler arası bir bakış ve yaklaşımı gerektiren insan odaklı tasarımın, çok farklı açılardan ortaya konulan tasarım probleminin çözümüne ilişkin sonuç ürünün; amacına, kullanıcıya ve çevresine daha uygun hale getirilmesine yönelik olarak değerlendirildiği görülmektedir.

Bu doğrultuda insan odaklı tasarım, problem çözümlere topluluklar ile tasarlamak, hizmet edeceğimiz insanları derin bir biçimde anlamak, fikirleri zihninde kurmak ve insanların gerçek ihtiyaçlarına dayanan yenilikçi yeni çözümler yaratmak için şans elde etme yolu önermektedir (IDEO, 2015, 9). Bu bağlamda Norman & Verganti (2014, 88)’nin ifadesiyle “insan veya kullanıcı odaklı tasarım, kesin bir metotlar serisi değildir fakat şu varsayılmaktadır ki, yenilik kullanıcıya yakın olmayla ve eylemlerini gözlemlemeyle başlamalıdır”. Brown (2008, 86)’nın ifadesiyle insan odaklı tasarım, ethosu (karakteri) ile kişiye yenilikçi eylemler spektrumunu aşıl原因 bir metodoloji sunmaktadır. Bu doğrultuda yenilikçilik; anlama ve insanların ne isteğinin ve yaşamlarında nelere ihtiyaç duyduklarının, üretilen, paketlenen, pazarlanan, satılan ve desteklenen belirli ürünlerden neyi sevip sevmediklerinin doğrudan gözlemlenmesi yoluyla güçlendirilmektedir”.

İnsan odaklı tasarım yaklaşımında elde edilen verilerin ise temelde tasarım süreci sonucunda ulaşılması hedeflenen anlamlı ilişkiler bütünü oluşturmaya yönelik değerlendirildiği görülmektedir. Bu noktada Krippendorff insan odaklı tasarımın, kullanıcılar ya da diğer ilgili kişiler için “*anlamlı*” olan artefaktlar (bknz. TDK. İnsan eliyle oluşturulmuş, yapay yapı veya görünüm) oluşturmaya yönelik olduğunu dile getirmektedir. Krippendorff İnsan odaklı tasarımın, bu yönde tasarımcı için teşvik edici olduğunu; tasarımcıların ise bunu desteklemese bile en azından kullanıcının anlayış ve arzularını kabullenmek durumunda kaldığını belirtmektedir. Bu durum (a) diğer insanlar nasıl düşünürü, içinde yaşarken sürekli bir biçimde inşa etme işlemi gerçekleştirdikleri dünyadaki eylemlerini nasıl savunduklarını dinlemeyi (b) tasarım sürecine aktif bir biçimde katılmalarına yönelik olarak tasarımın ilgili kişilerinin sürece dâhil edilmesini gerektirmektedir (Krippendorff, 2007, 4).

Bu çerçevede İnsan odaklılığı, tasarım ve araştırmaya yönelik bir yaklaşım olarak adlandırılan Krippendorff (2004, 8-9) bu yaklaşımda davranış ve anlayışın birlikte gittiğine, artefaktların kullanımının, kullanıcıların onları nasıl algıladığından ayrılamaz olduğuna, dünyalarında onlarla nasıl ilişkili olduklarına yönelik önermelerin ciddiyetle değerlendirilmesi gerektiğine dikkat çekerek, buna yönelik özü şöyle ifade etmektedir:

“İnsanlar şeylerin fiziksel özelliklerine tepki göstermemekte fakat onlar için ne anlama geldiğiyle ilgilenmektedirler”.

İnsan odaklı tasarım yaklaşımının odak noktasını oluşturan anlamlandırma eyleminin ise deneyim yoluyla gerçekleştiği görülmektedir. Etkileşim yoluyla kazanılan deneyimler, anlamlandırma eylemi olarak açığa çıkmaktadır. Yapısalcı yaklaşımlara göre bilgi ve fikir bireyde, bireyin kendisi için anlamlı ve önemli olan deneyimler açığa çıkardığı durumlarda oluşabilmektedir. Bu noktada deneyim kavramının temelde ne olduğunun anlaşılmasının, anlam yaratma ediminde olan tasarlama eylemi için hayati bir önem taşıdığı görülmektedir. Günümüzde Dohr ve Portillo (2011, 2)'nin ifadesiyle de tasarımcılar, eğitimciler, sakinler ve de kullanıcılar tasarımı, deneyim olarak görmektedirler... Tasarımı deneyim olarak tanımlamak için odak noktasını tümüyle fiziksel olan varlıklardan, içlerin ya da mekânların insani “anımlar”ına kaydırmak gerekmektedir. Bu duyumla tasarım yapmak, ilişkiseldir. Öğeler, oluşumlar, roller ve insanlar arasındaki bağlantılarla ilişkilidir. Bu noktada tasarım deneyimi, daha derin ve daha geniş tasarım anlayışını bir bütün olarak sunmaktadır.

4.2. Tasarım Deneyimi

En genel ifadeyle deneyim ise, herhangi bir organizmanın çevresi ile etkileşimi sonucunda organizmada kalan «iz» olarak tanımlanmaktadır. Bu izler, kalıcı davranış değişiklikleri olup, dışarıdan gözlenebilen ya da gözlenemeyen her türdeki tepkiyi içermektedir. Çevre etkileşimiyle kazanılan bu kalıcı izler bir diğer ifadeyle de deneyimler, bireyde “anlamlandırma” eyleminin gerçekleşmesinde belirleyici olmaktadır. Bu bağlamda anlam ve gerçekleşme aracı olduğu görülen deneyimin, tasarım kavramının özüne yönelik algılanması ve eylem olarak gerçekleştirilmesinde önemli olduğu görülmektedir.

Lefebvre (2016, s.100)'nin ifadesiyle “içerik ve anlamın tükenmez” yapısının, anlam yaratma aracı ve ortamı oluşturan deneyim kavramını pek çok disiplinin odak noktası haline getirdiği gözlenmektedir. Fakat düşünce tarihçisi Martin Jay (2012, s.28), Deneyim Şarkıları (*Songs of experience*) adlı kitabında, deneyim kavramının zengin tarihine ve anlamına yer verirken, temelde “deneyim” gibi uzun ve karmaşık bir tarihe sahip bir sözcük söz konusu olduğunda, vaktinden evvel gerçekleşen anlam kapanmalarının, sözcüğün yaşadığı serüvenlerin hakkını veremeyeceğine dikkat çekmektedir.

Bu farkındalıkla deneyim kavramının kavranabilmesine yönelik olarak tarihçi Joan Scott (1991) ve antropolog David Scott (1992), Robert Desjarlais (1994, 1997), Cheryl Mattingly (1998)'nin çalışmalarında deneyim kesin bir biçimde antropolojide teorize olan “ortak bir duyum” olarak karakterize edilirken (akt. Throop, 2003, 220), Merleau-Ponty, çoğunlukla, bir çeşit “anlam” (anlamlandırma) ya da “duyum” (sezme) olarak tanımladığı deneyimin içeriğini, semantik bir içerik olmayıp daha çok, onları bulduğumuzda ve elverişli koşullarda onlarla başa çıktığımızda, bizim için şeylerin sahip olduğu sezgisel tutarlılık olarak görmektedir (Carman, 2012, x).

Benjamin ise deneyimi, geleneğin yarattığı ve aktardığı “ortak bir anlam dizgesi” içerisinde oluşan bir “bütünlük” olarak nitelendirmektedir. Tekil yaşantılar bu bütüne bağlı olarak anlamlı hale gelmektedir. Buna göre deneyim, ortak anlam dizgesi içerisinde «dünyayla kurduğumuz

ilişkiyi», «dünyayı görme biçimimizi» ifade etmektedir (Benjamin, 1991, akt. Çörekçiöğlü, 2010, 424). Bu bağlamda Merleau-Ponty deneyimle ilişkili olarak şu noktalara dikkat çekmektedir: deneyim yaşanmış somutlaştırmalardan ayrı tutulamaz, deneyim gözlemciyi manzaradan ayıracak yoruma açık mesafede konumlandırılmaz. Deneyim; özne, beden ve dünyası arasındaki olağanüstü ilişkiyi unutan yüksek düşünce yoluyla algılanamaz (Merleau-Ponty, 2012, xxxi). Deneyimi temelde bilinçle ilişkili kılan Merleau-Ponty'e göre, bir bilinç olmak ya da daha doğrusu bir deneyim olmak; dünyayla, bedenle ve başkalarıyla içsel bir iletişim kurmayı, onların yanında olmaktan ziyade onlarla birlikte olmayı gerektirmektedir (Merleau-Ponty, 2016, s. 145).

Merleau-Ponty'nin felsefesinin insan bedenini, deneyimin merkezi haline getirdiği; insan bedenini ise soyut-somut, fiziksel-bilişsel yönleriyle birlikte değerlendirdiği görülmektedir. Benzer bir biçimde Pallasmaa, dünyaya bütün bedensel varoluşumuzla baktığımızı, dokunup, dinleyip, ölçtüğümüzü dile getirirken, deneyim dünyasının bedeninin merkezi etrafında örgütlenip eklendiğini ifade etmektedir (Pallasmaa, 2011, s.80). Bu çerçevede deneyimin oluşabilmesinin temel koşulunun; şey ile insan bedeni (fizyolojik, psikolojik ve algısal bütünlüğü içinde) arasında kurulan dolaysız etkileşim, ilişkilene ve iletişim olduğu görülmektedir.

Bu noktada deneyimin, kişinin kendi dünyasıyla eylem aracılığıyla girdiği diyalogdan ortaya çıkan bir hikâye olduğunun (Hassenzahl, 2010); insanların bir olaydan (*episode*) geçtikten sonra anlam yaratma sürecine girdiğinin; kelimenin tam anlamıyla kendi kendilerine (ve başkalarına) hikâyeler anlattıklarının (Baumeister&Newman, 1994) (akt. Hassenzahl vd., 2013, s. 22) farkına varılması ilgi çekicidir. Bu kapsamda deneyimin genel sorunlardan ziyade özgül sorunlara, evrensellerden ziyade tikellerle ilişkili olduğuna, kolektif ve değiş tokuş edilebilir değil, kişisel ve aktarılamaz olduğuna değinen Jay (2012, s.24), deneyim kavramını nasıl tanımlarsak tanımlayalım, başına geldiği kişinin önceki gerçekliğini çoğaltan, onu zaten nasılsa öyle bırakan bir şey olmadığını; terimin anlamlı olması için bir şeylerin değişmesi, yeni bir şeyin meydana gelmesi gerektiğini vurgulamaktadır.

Dohr ve Portillo tasarım deneyimi hakkında bilgili olmak için ise, hem kişi ve hem de yerin anlaşılmasının gerekli olduğuna dikkat çekmektedir (Dohr ve Portillo, 2011, 2). Bu noktada Heidegger (akt. Malpas, 2006, 6) “deneyimin: kendimizi “orada” dünyada, yerde hâlihazır bulmak” olduğunu belirtmektedir. Bu çerçevede bilinmektedir ki deneyim, sosyal, psikolojik, kültürel, tarihsel bağlamı içerisinde mekân kavramını kendine özgü bir karakter taşıyan “yer” kavramına dönüştürmektedir. Bir diğer ifadeyle mekân, deneyim yoluyla bir yer haline gelmektedir.

Norberg-Schultz, Mekân'ı (space), yeri (place) meydana getiren bileşenlerin üç boyutlu organizasyonu olduğu ifade ederken, yer kavramını, yaşamın gerçekleştiği mekân olarak tanımlamakta ve yer kavramının, ayırt edici nitelikleri olan mekân kavramına karşılık geldiğini ifade etmektedir (Norberg-Schultz, 1984, 5-6). Salomon Bochner da iddia etmektedir ki Yunanlılar mekânı topos olarak sadece yer aracılığıyla anlamaktadırlar. Heidegger ayrıca iddia etmektedir ki Yunanlılar “mekânı” anlatmak için her hangi bir kelimeye sahip değillerdi. Bu ise rastlantı değildir; *mekânsal olanın deneyimlenmesi yerin (topos) deneyimlenmesidir...* (akt. Malpas, 1999, 24). Heidegger'in ifadesiyle de “mekânlar” matematiksel olarak kavranan “mekânla” değil, in-

san deneyimi yoluyla kavranan “yer” ile varlık bulmakta; yerler tıpkı şeyler ve binalar gibi öncelikle kullanım ve deneyim yoluyla algılanabilmektedir (akt. Sharr, 2010, s. 53-54).

Heidegger’in mekânın onu bir nesneye dönüştüren ve nesne olarak algılatan görsel ve soyut değerlerle değil; öncelikle duygulara yönelik ele alınması gerektiğine ilişkin vurgularda bulunması da dikkat çekicidir. Bu noktada Pallasmaa’nın da ifadesiyle, bir mimarlık yapıtı bir dizi yalıtılmış retinal resim olarak deneyimlenmez, tastamam kaynaşmış maddesel, cisimsel ve tinsel özülle (Pallasmaa, 2011, s.14), maddi ve ruhani mevcudiyetiyle bütünüyle cisimleşmiş olarak deneyimlenir (Pallasmaa, 2011, s.56). Böylelikle mimarlık deneyimi, dünyayı bedenle en yakın temasa getirmektedir (Pallasmaa, 2011, s.74). Bu çerçevede mekânın deneyimlenmesinde gözün ve de görmenin başat bir veri ya da hedef haline getirilmemesinin; görme duyusunun yalıtılmaksızın diğer duyularla etkileşime girmesine olanak tanınmasının önemli olduğu görülmektedir. Beden, bütün soyut-somut, fiziksel-zihinsel yönleriyle birlikte deneyimi olanaklı hale getirmekte, bu doğrultuda değerlendirilmeyi gerektirmektedir.

Bu noktada Proust ve Wordsworth’ dan Davidson ve Heidegger’a kullanılan kaynaklar dizisi ortaya koymaktadır ki, yerin önemi, yeri deneyimlememize değil yerdeki deneyime dayanmaktadır (Malpas, 1999, i). Yerdeki deneyimlerin ise bir yeri vareden soyut (gelenekler, değerler, anılar, anlatılar, semboller, ritüeller, festivaller, dokular, renkler, kokular vb.) – somut (doğal-yapılı çevreye ilişkin fiziksel veriler) değerlerden oluşan bütünle, bedenin girdiği etkileşim sonucunda açığa çıktığı görülmektedir. Bu etkileşimin ise, insan için bir araya gelmeyi, tasarımcı için ise bir araya getirmeyi gerektirdiği bilinmelidir.

4.3. Bir Araya Getirme Eylemi

Margolin’in ifadesiyle tasarım, nesnelere biçim vermeye yönelik egemen paradigmadan ayrıştırıldıktan sonra, tasarımcıların projeye ne gibi katkıda bulunduğunu açıkça ortaya koymak gerekmektedir (Margolin, 1998, 86). Bu noktada Heidegger’a göre mekân tasarımının ve dolayısıyla da tasarımcının varoluş amacının bir araya getirme eylemi olduğu görülmektedir. Bu çerçevede “Köprü” Heidegger için bir nesne, bir ürün olmaktan çıkarak bir kavrama bir düşünme aracına dönüşmektedir. Heidegger’ın ele aldığı şekliyle köprü, görsel bir sonuç ürün yaratmanın ötesinde, tasarlama eyleminin ve açığa çıkan ürünün gerçekte ne olduğu-olması gerektiği üzerinde düşünme, sorgulama aracı olarak değerlendirilmektedir. Bu doğrultuda kavramsal olarak bir köprü, görselleştiren, sembolize eden, bir araya getiren ve çevreyi bütünleşmiş bir bütün haline getiren bir “yapı” oluşturmaktadır. Heidegger (1971, 150)’ın ifadesiyle:

“Köprü, akıntı üzerinde huzur ve güç içinde salınmaktadır. Köprü sadece orada bulunan yakaları birbirine bağlamamaktadır. İki yaka köprü akıntının üzerinden geçtiği zaman yaka olmaktadır. Köprü tasarımsal olarak onların birbirinden uzakta olmalarına sebep olur. Bir yaka, diğerinden köprü tarafından uzaklaştırılır. İki kıyı, akarsu boyunca, arazinin üstündeki iki farksız sınır çizgileri olarak da uzanmazlar. Kıyılarla köprü, akıntıya birini taşır, diğeri ise arkalarında uzanan peyzajı genişletir. Köprü, akıntıya, iki yakaya ve araziye komşuluk tanımlamaktadır. Peyzajın akıntının etrafında bir araya gelmesi gibi köprü de dünyayı etrafında bir araya getirmektedir”.

Köprü Heidegger'ın deyimiyle bir "şeydir" ve gerçekte öğelerin bir araya gelmesidir. Köprü, eğer doğru bir köprüyse asla sadece bir köprü olmayıp, bir semboldür. Eğer köprü sadece bir köprü olarak algılanırsa bir ifade olarak görülemez. *Köprü bir şeydir ve o kadardır. O kadar?* Bu şey öğeleri bir araya getirmektedir (Heidegger, 1971, 151). Bu noktada Merleau-Ponty (2005, s.27), bir "şeyin" ise, farklı duylara yönelik nitelikleri düşünsel bir bireşimle bir araya getiren bir sistem olduğunu ifade etmektedir.

Heidegger katedraller yerine çeşitli köprü türlerini, şey örnekleri olarak kullanmıştır. Buradaki şeyler düşünüp, parlamamaktadır (Dreyus ve Spinoza, 1997, 168). Heidegger için binalar (mimarlık) da masadan farklı bir obje değildir, her ikisi de şeyler olup benzerdir. Çünkü onlar günlük yaşam içindeki öğelerle insanları ilişkilendirmekte, insanlara kendilerini dünya içinde yönlendirmelerine yardım etmektedir. Heidegger için şeyi inşa etmek –her hangi bir şey gibi- ayrı tutulmuş bir nesne olarak değil, dokunulabilir ve hayale açık bir deneyim olarak algılanmalıdır (Sharr, 2007, 46). Dolayısıyla Heidegger köprüyü kuramsal olarak örnek vermektedir. Bir köprünün bir şey olarak nasıl bir araya getirme ve öğeleri yerleştirme konusunda rol oynayabileceğini, böylelikle bir mekânı nasıl bir yer haline getirebileceğini ortaya koymaktadır. Norberg-Schulz (1984, 18)'un deyimiyle de binaların varoluşsal amacı da, sunulan çevredeki olası anlamları ortaya çıkartmak anlamına gelen, bir alanı yer haline getirmektir. Burada da köprü varlıkları, "yer" olarak tanımlanabilecek bir "konumda" bir araya getirmektedir

Bu noktada genel olarak Pallasmaa (2011, s. 56), bir mimarlık yapıtının hem fiziksel hem de zihinsel yapıları bir araya getirerek kaynaştırdığını dile getirirken, Lefebvre (2016, s.125)'nin yer kavramına karşılık kullandığı görülen toplumsal mekânın formunu; buluşma, kendiliğindenlik ve bir araya gelme olarak değerlendirdiği, toplumsal mekânın bir noktada, bu noktanın etrafında fiili ya da olası bir araya gelmeyi içerdiğini ifade etmektedir. Norberg-Schultz'a göre ise,

Mimarlık "varoluşsal mekânın somutlaştırılması"dır. Somutlaştırma ise, "bir araya getirme" ve nesne kavramları ile açıklanmaktadır. Nesne kelimesi ise aslında bir araya gelmeyi gerektirir ve bir şeyin anlamı neyi bir araya getirdiğinden ibarettir. "Bir nesne dünyayı bir araya getirmektedir" (Norberg-Schultz, 1984, 5).

Bir araya getiriş probleminin; genelde tasarımının, özelde ise mekân tasarımının temel problemini oluşturduğu görülmektedir. Bu bir "şey" için soyut ile soyutun, somut ile somutun ve de soyut ile somutun bedenle bir araya getiriliş problemidir. Bu problemler mekânın-insanın-eylemin tüm yönleriyle nasıl bir araya getirileceğine ilişkin olup, öncelikle tasarlamanın düşün eylemi olduğuna açıklık getirmektedir.

SONUÇ VE DEĞERLENDİRME

Deleuze (akt. Colebrook, 1998, s. 22-35)'un ifadesiyle temelde bir "kavram", bir sözcük değildir; bilinen, varsayılan ve deneyimlenenin ötesinde düşünme yollarının yaratılmasıdır. Bir diğer ifadeyle kavramlar şeylere iliştilen temsili adlar olmayıp; düşünme yönelimi veya yönü üretmektedir. Yeni sorunlar ve yeni anlam ortamları yaratan kavramlar kışkırtıcı, düşünme biçimlerini sarımsı, etkisiz kılıcı yapısıyla, kişileri farklı görme biçimlerine ve yeni deneyim olasılıkları yaratmaya yönlendiren bir yapı sergilemektedir. Ele alınan çalışma kapsamında da "Tasarım Kavramı" bu çerçevede bu eylemi gerçekleştirenler özellikle de mekân tasarımcıları için sorgulamaya alınmıştır.

Tasarımın günümüzde en iyi ifadeyle bir meslek değil, bir tutum olarak (Findeli, 2001, s. 16) olarak değerlendirildiği görülmektedir. Fakat bu tutumun tarihi süreçte değişime uğradığı, günümüzde ise bu değişimin tasarımın özünü tekrar yakalamaya yönelttiği görülmüştür. Bu farkındalıkla ele alınan çalışmada tasarım kavramının ele alınışa yönelik yaşanan değişim Paradigma değişimi olarak ortaya konulmuştur. Burada tasarım disiplini etkisi altına alan Pozitivist paradigmanın yerini Karmaşıklık teorisine bırakmaya başladığı; tasarım alanlarının nesnel bir ürün yaratma ediminden, çok yönlü düşünme ve ilişkiler üzerine odaklanma yönünde evrildiği görülmüştür. Bu kayış tasarım kavramının özünün yeniden keşfedilmesini gerekli kılmıştır. Tasarım kavramının özde anlamlandırma eylemiyle ilişkili olduğu, tasarımcının ise anlamlı ilişkiler kurmakla yükümlü olduğu görülmüştür.

Burada tasarım kavramının algılanmasına ve gerçekleştirilmesine yönelik tasarımcıya veri teşkil edecek bu verilerin, mekân tasarımı ve tasarımcısı için de temel olduğu gözlenmiştir. Tasarım kavramının günümüzde değişen algılanış biçiminin hatırlattığı bu özün, Mekân tasarımı eyleminin özünün de hatırlanmasının önünü açtığı görülmüştür. Bu doğrultuda tasarım kavramına yönelik değişen paradigma yaklaşımın mekân tasarımına yönelik açılımları; insan odaklı tasarım, tasarım deneyimi ve bir araya getirme eylemleri üzerinden değerlendirilmiştir. Bu üç alt başlığın mekân tasarımının ana ediminin ortaya çıkarılarak görünür hale getirilmesinde önemli oldukları belirlenerek temel değerleriyle ortaya konulmuştur.

Sonuç olarak ele alınan konuya yönelik yapılan literatür taramaları uzun süren ve titizlikle gerçekleştirilen bir keşif, analiz ve sentez sürecinin sonucu olup, temelde mekân tasarımının öncelikle biçimsel değil, düşünsel üretime yönelik bir eylem olduğunun farkına varılması, hatırlatılmasına yönelik gerçekleştirilmiştir. Burada genel olarak tasarımın, özelde de mekân tasarımının bir düşünme eylemi olup, bu eylemin sorumluluk ve hedeflerinin olduğu ortaya konulmaya çalışılmıştır. “Düşün, yapma eyleminden önce gelmelidir” görüşü hem çalışmaya başlamanın etkisini hem de sonuçta varılan noktayı açığa çıkarır hale gelmiştir.

KAYNAKÇA

- Benzel, K. F. (1997) *The Room in Context. Design beyond boundaries*. New York: McGraw-Hill.
- Blanqui, L. A. (2009) *Eternity according to the stars* (Çev: M. H. Anderson). CR: *The New Centennial Review*, 9 (3), 3-60.
- Brown, T. (2008). "Design Thinking." *Harvard Business Review*. June: 84-95.
- Buchanan, R. (2000). "Good Design in the Digital Age". *AIGA Journal of Design for the Network Economy | Volume 1, Number 1*.
- Carman, T. (2012). *ForeWord. Phenomenology of Perception*. Oxon: Routledge.
- Colebrook, C. (1998), Gilles Deleuze. *Bagimsis Kitaplar*.
- Cross, N. (2007). *Designerly Ways of Knowing*. Basel: Birkhäuser GmbH.
- Çörekçioğlu, H. (2010). *Parçalanmış Politik Birliği Yeniden Kurmak: Hikaye Anlatımı. Özgürlük, Eşitlik ve Kardeşlik. Birinci Uluslararası Felsefe Kongresi, Bursa*.
- Dohr, J. and Portillo, M. (2011). *Design Thinking for Interiors. Inquiry + Experience+ Impact*. New Jersey: John Wiley & Sons, Inc.
- Dreyus, H. L. and Spinoza, C. (1997). *Highway Bridges and Feasts: Heidegger and Borgmann on How to Affirm Technology*. *Man and World* 30: 159-177.
- Findeli, A. (2001). *Rethinking Design Education for the 21st Century: Theoretical, Methodological, and Ethical Discussion*. *Design Issues: Volume 17, Number 1 Winter*.
- Hassenzahl, M., Eckoldt, K., Diefenbac, S., Laschke, M., Len, E. and Kim, J. (2013). "Designing Moments of Meaning and Pleasure. Experience Design and Happiness" *International Journal of Design*. Vol 7, No 3. 21-31.
- Heidegger, M. (1971). *Poetry, Language, Thought*. New York: Harper Collins Publishers.
- Hesket, J. (2002). *Toothpicks and Logos Design in Everyday Life*. New York: Oxford University Press.
- IDEO, (2015). *The Field Guide to Human-Centered Design*. <https://www.ideo.com/work/human-centered-design-toolkit/>
- Irbite, A. (2014). "The Importance Of The Paradigm Shift In The Development Of Design Industry And Design Education". *Proceeding of the International Scientifical Conference May 23th - 24th, 2014 Volume II*.
- Jay, M. (2012). *Deneyim Şarkıları, Evrensel Bir Tema Üzerine Modern Çeşitlemeler*. Çev: Barış Engin Aksoy. Metis Yayınları, İstanbul.
- Jonas, W. (1996). "System Thinking in Industrial Design". *Proceeding of System Dynamics* 96, July 22-26, 1196, Cambridge, Massachusetts. Pp. 241-244.
- Kant, E. and Newell, A. (1984). "Problem Solving Techniques for the Design of Algorithms," *Information Processing and Management, Volume 20, Issues 1-2*, Pp. 97-118.
- Kazmierczak, E. T. (2003). "Design as Meaning Making: From Making Things to the Design of Thing." *Design Issues: 19, 2: 45-59*.
- Krippendorff, Klaus. (1989). "On the Essential Contexts of Artifacts" or on the Proposition that "Design is Making Sense (of Things)." *Design Issues* 5,2: 9-39.
- Krippendorff, Klaus. (2004). "Intrinsic Motivation and Human-Centered Design" *Theoretical Issues in Ergonomic Science*, 5,1: 1-12.
- Krippendorff, Klaus. (2006). *The Semantic Turn: A New Foundation for Design*. Published by CRC Press Taylor & Francis Group.
- Krippendorff, Klaus. (2007). *Design Research, an Oxymoron? Design Research Now Essays and Selected Projects* Basel: Birkhauser, 67-80.
- Kuhn, L. (2008) "Complexity and Educational Research: A Critical Reflection" *Complexity Theory and The Philosophy of Education*. Ed. Mark Mason. Wiley-Blackwell .Pp. 169-180.
- Kuhn, T. S. (1982) *Bilimsel Devrimlerin Yapısı*, Çev. Niliüfer Kuyuş. Birinci Baskı. Alan Yayıncılık, İstanbul.
- Lawson, B. (1990). *How Designers Think. The Design Process Demystified. Second Edition*, Oxford: An Imprint of Butterworth-Heinemann Ltd.

- Lefebvre, H. (2014). *Mekanın Üretimi*. Çev. Işık Ergüden. Sel Yayıncılık, İstanbul.
- Malpas, J. E. (1999). *Place and Experience. A Philosophical Topography*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Malpas, J. (2006). *Heidegger's Topology: Being, Place, World*. Cambridge: The MIT Press
- Margolin V. (1998). *Design for a Sustainable World, Design Issues, Vol.14, No.2, Pp.83-92.*
- Margolin V. and Margolin S. (2002). A "Social Model of Design: Issues of Practice and Research, Massachusetts Institute of Technology" *Design Issues: Vol.18, No. 4 Autumn.*
- Merleau-Ponty, M. (2005). *Algılanan Dünya*. Çev: Ömer Aygün. Metis Yayınları, İstanbul.
- Merleau-Ponty, M. (2012). *Phenomenology of Perception*. Oxon: Routledge.
- Merleau-Ponty, M. (2016). *Algının Fenomonolojisi*. Çev: Emine Sarıkartal ve Eylem Hacımuratoğlu. İthaki Yayınları, İstanbul.
- Mitcham, C. (1995). *Ethics into Design, Discovering Design, Explorations in Design Studies*. Ed. Richard Buchanan, Victor Margolin. The University of Chicago Press, Chicago and London, Pp. 173-189.
- Muratovski, G. (2015). *Paradigm Shift: Report on the New Role of Design in Business and Society*, Tongji University and Tongji University Press.
- Norberg-Schultz. C. (1984). *Genius Loci, Towards a Phenomenology of Architecture*. New York: Rizzoli International Publications, INC.
- Norman, D. A. And Verganti, R. (2014). *Incremental and Radical Innovation: Design Research Versus Technology and Meaning Change*. *Design Issues* 30,1:78-96.
- Pallasmaa, J. (2011). *Tenin Gözleri*. Çev: Aziz Ufuk Kılıç. YEM Yayınları, İstanbul.
- Papanek, V. (1985). *Design for the Real World: Human Ecology and Social Change*, Thames and Hudson Ltd; 2 edition.
- Papanek, V. (2004). *Design for the Real World, Human Ecology and Social Change*, Thames & Hudson Ltd.
- Redström, J. (2006). "Towards User Design? On the Shift from Object to User as the Subject of Design." *Design Studies* 27, 2: 123-139.
- Rittel, Horst W. and Webber, Melvin M. (1973). "Dilemmas in a General Theory of Planning" *Policy Sciences* 4: 155-169.
- Rodriguez L. & Peralta, C. (2014). "From Product to Service Design: A Thinking Paradigm Shift" www.FORMakademisk.org, Vol.7, Nr.3, 2014, Art. 5, 1-27.
- Schrag, Calvin O.(2006). *Heidegger Felsefesinde Fenomonoloji Varlık Bilim ve Tarih*. Çev. Serdar Şen. ÇTTAD, V/13. Ss. 205-215.
- Sharr, A. (2007). *Heidegger for Architect*. Taylor & Francis Group.
- Sharr, A. (2010). *Mimarlar için Heidegger*. Çev: Volkan Atmaca. Yem Yayınları, İstanbul.
- Sheehan, T. (2011). "Astonishing! Things Make Sense!" *Gatherings*, 1: 1-16.
- Simon, H. (1996). *The Sciences of the Artificial - 3rd Edition* 3rd Edition, MIT Press.
- Throop, C. J. (2003). "Articulating Experience" *SAGE Publications* 3,2: 219-241.
- TDK. *Türk Dil Kurumu, Büyük Türkçe Sözlük*.
http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com_bts&view=bts&kategori1=veritbn&kelimesec=21743
- Wang, T. (2010). *A New Paradigm for Design Studio Education*. *JADE* 29.2.2010. 173-183.