



MİMARLIKTA TASARIM MEKANINI YENİDEN DÜŞÜNMEK

İrem YILMAZ

**DOKTORA TEZİ
MİMARLIK ANA BİLİM DALI**

**GAZİ ÜNİVERSİTESİ
FEN BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ**

EKİM 2018

İrem YILMAZ tarafından hazırlanan "MİMARLIKTA TASARIM MEKANINI YENİDEN DÜŞÜNMEK" adlı tez çalışması aşağıdaki jüri tarafından OY BİRLİĞİ ile Gazi Üniversitesi Mimarlık Ana Bilim Dalında DOKTORA TEZİ olarak kabul edilmiştir.

Danışman: Doç. Dr. Adnan AKSU

Mimarlık Ana Bilim Dalı, Gazi Üniversitesi

Bu tezin, kapsam ve kalite olarak Doktora Tezi olduğunu onaylıyorum.

.....

Başkan: Prof. Dr. Esin BOYACIOĞLU

Mimarlık Ana Bilim Dalı, Gazi Üniversitesi

Bu tezin, kapsam ve kalite olarak Doktora Tezi olduğunu onaylıyorum.

.....

Üye: Prof. Dr. T. Nur ÇAĞLAR

Mimarlık Ana Bilim Dalı, TOBB Ekonomi ve Teknoloji Üniversitesi

Bu tezin, kapsam ve kalite olarak Doktora Tezi olduğunu onaylıyorum.

.....

Üye: Prof. Dr. Abdi GÜZER

Mimarlık Ana Bilim Dalı, Orta Doğu Teknik Üniversitesi

Bu tezin, kapsam ve kalite olarak Doktora Tezi olduğunu onaylıyorum.

.....

Üye: Prof. Dr. Nuray BAYRAKTAR

Mimarlık Ana Bilim Dalı, Başkent Üniversitesi

Bu tezin, kapsam ve kalite olarak Doktora Tezi olduğunu onaylıyorum.

.....

Tez Savunma Tarihi: 17/10/2018

Jüri tarafından kabul edilen bu tezin Doktora Tezi olması için gerekli şartları yerine getirdiğini onaylıyorum.

.....

Prof. Dr. Sena YAŞYERLİ

Fen Bilimleri Enstitüsü Müdürü

ETİK BEYAN

Gazi Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü Tez Yazım Kurallarına uygun olarak hazırladığım bu tez çalışmada;

- Tez içinde sunduğum verileri, bilgileri ve dokümanları akademik ve etik kurallar çerçevesinde elde ettiğimi,
- Tüm bilgi, belge, değerlendirme ve sonuçları bilimsel etik ve ahlak kurallarına uygun olarak sunduğumu,
- Tez çalışmada yararlandığım eserlerin tümüne uygun atıfta bulunarak kaynak gösterdiğimi,
- Kullanılan verilerde herhangi bir değişiklik yapmadığımı,
- Bu tezde sunduğum çalışmanın özgün olduğunu,

bildirir, aksi bir durumda aleyhime doğabilecek tüm hak kayıplarını kabullendiğimi beyan ederim.

İrem YILMAZ

17/10/2018

MİMARLIKTA TASARIM MEKANINI YENİDEN DÜŞÜNMEK

(Doktora Tezi)

İrem YILMAZ

GAZİ ÜNİVERSİTESİ
FEN BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

Ekim 2018

ÖZET

Mimarlık varoluşundan bu yana evrimsel süreçler içinde değişip dönüşür. Mimarlığın ne olduğu ve mimarın ne yaptığı yeniden yeniden sorgulanır, sürekli olarak mimarlığa dair yeni düşünme ve yeni eyleme biçimleri, yeni kavramlar üretilir. Mimarlığın evrimsel sürecinden bir kesit oluşturan güncellik bağlamında ise hem mimarlığı alışıldık şekillerde ve bilindik içeriklerle üretme olanağının daralması hem de mimarın kabul görmüş kimliğinin değişime uğramasıyla birlikte mimarlığın yaratım alanı ve bu alanı var eden yaratım eylemliliği sorunlu bir hal alır. Bu doğrultuda bu tez mimarlığın yaratımını temel yaratım alanı olan tasarım mekanı bağlamında inceler. Tasarım mekanının, mimarlığı var eden dinamiklerin bütünleştiği, çok yönlü ve çok boyutlu bir yaratım alanına dönüşme potansiyeli taşıdığını savlar. Bu potansiyelin ise tasarım mekanının deneyselliğine bağlı olarak etkinleştiğini ileri sürer ve tasarım mekanını deneyselliği üzerinden yeniden düşünmeyi önerir. Buna yönelik olarak tasarım mekanının bağlamsal konumlanışını sorunlaştırarak, çağdaşlık- güncellik ekseninde bir tartışma geliştirir. İki bölümden oluşan tez, ilk bölümde tasarım mekanı güncel görünümüleriyle ilişkili olarak kavramsallaştırır ve tasarım mekanının konumlanışını sorunlaştırılarak, ona yönelik bağlamsal bir oluş olarak çağdaşlık kavrayışını yeniden inşa eder. İkinci bölümde ise, çağdaşlık- güncellik ekseninde kurulan tartışma bağlamında tasarım mekanının kurulumunu ve eylemliliğini deneysel yaratım felsefesi bağlamında ele alır. Böylelikle, mimarlığın tasarım mekânında yaratımına yönelik ilk bölümde varoluşsal ve bağlamsal açılımlar sağlanırken, ikinci bölümde yapısal ve eylemsel içerikler oluşturulur. Tasarım mekanında yaratıma ilişkin oluşturulan bu açılım ve içerikler doğrultusunda ise, farklı kurguların üremesine olanak veren, yöntemsel ve araçsal referanslar sağlayan açık bir bilgi yapısı oluşturulur.

Bilim Kodu : 80107

Anahtar Kelimeler : tasarım mekanı, mimarlığın yaratımı, deney/deneyleme, tasarım/tasarlama

Sayfa Adedi : 159

Danışman : Doç. Dr. Adnan AKSU

RETHINKING DESIGN SPACE IN ARCHITECTURE

(Phd Thesis)

İrem YILMAZ

GAZİ UNIVERSITY

GRADUATE SCHOOL OF NATURAL AND APPLIED SCIENCES

October 2018

ABSTRACT

Since its existence, architecture has evolved in evolutionary processes. What the architecture is and what the architect does is re-questioned over and over again, new forms of thinking and acting and new concepts are constantly produced. In the context of currency, which constitutes a cross-section of the evolutionary process of architecture, along with both the narrowing of the possibility of creating architecture with customary and familiar contents, and the change in the identity of the architect, the field of creation of architecture and the creation activity that establishes this field become problematic. In this context, this thesis examines the creation of architecture in the context of design space, which constitutes the main field of creation. It asserts that the design space has the potential to turn into a field of integration that allows for the creation of architecture within the interaction of all dynamics that have created it. It argues that this potential becomes effective depending on the experimentality of the design space. And it proposes rethinking design space in terms of its experimentality. Accordingly it develops a discussion in the axis of currency-contemporaneity by problematizing the contextual positioning of the design space. The thesis, which is composed of two parts, conceptualizes the design space in relation to its current views and constructs the concept of contemporaneity as a contextual context for the positioning of the design space in the first part. In the second part, in the context of the research which is established on the axis of currency-contemporaneity it constructs the installation and the activity of the design space in context of experimental creation philosophy. Thus, in the first part existential and contextual expansions, while in the second section structural and operational contents are provided on architectural creation in design space. In line with this contents and expansions an open information structure that allows for different structurings to grow and that provides methodical and instrumental references is created.

Science Code : 80107

Key Words : design space, creation of architecture, experiment/experimentation, design/designing

Page Number : 159

Supervisor : Assoc. Prof. Dr. Adnan AKSU

TEŞEKKÜR

Uzun ve özveriye dayalı bir çalışma sürecine yayılan doktora tezi, onu yazanın emeğine indirgenmeyecek kadar çok kişinin desteği ve katkısı sayesinde gerçekleşiyor, Bu süreçte yoluma ışık tutan, sürecin zorluğuna rağmen desteğini ve güler yüzünü bir an olsun esirgemeyen, deneyimlerinden faydalanmamı sağlayan Doç. Dr. Adnan AKSU'ya teşekkür ederim. Lisans çalışmalarında, Atölye 1'in unutulmaz atmosferinde mimarlığa dair ilk adımlarıma rehberlik etmesiyle başlayan tanışıklığımız, beni akademiye yönlendirmesiyle ve sonrasında Atölye z'deki yolculuğumuzda yanında yer vermesiyle yıllar içinde hoca-öğrenci, usta-çırak, baba-kız olarak derinleşti. Bir akademisyen ve mimar olarak yetişebilmem için büyük emek veren hocama, bana güvendiği ve sağladığı olanaklar için her zaman müteşekkire kalacağım. Üniversite sınavı sonrasında Gazi Üniversitesini ziyaret ettiğimde beni mimarlığı seçmek üzere cesaretlendiren, lisans çalışmalarımın bu yana üzerimde emeği olan, tez çalışmalarım boyunca gerçekleştirdiğimiz toplantılarda farklı bakış açıları kazanmamı sağlayarak, tezime önemli katkılar sağlayan hocalarım Prof. Dr. Nur ÇAĞLAR'a ve Prof. Dr. Esin BOYACIOĞLU'na teşekkür ederim. Atölye 1'deki çalışmalarımızdan bu yana her zaman önümde yeni pencereler açılmasını sağlayan Nur Hocam ve yılmadan cesaretle çalışmayı öğrendiğim Esin Hocam olmadan doktora sürecim eksik kalırdı. Vakit ayırarak çalışmalarımı inceleyen hocalarım Prof. Dr. Celal Abdi GÜZER'e ve Prof. Dr. Nuray BAYRAKTAR'a tez değerlendirmesindeki katkılarından ötürü teşekkür ederim. Ayrıca tez değerlendirmesine katılarak katkı koyan, Atölye 1'deki çalışmalarımızdan bu yana desteğini esirgemeyen hocam Prof. Dr. Zeynep ULUDAĞ'a da teşekkür ederim. Atölyede yürüttüğümüz çalışmalarla tezimi yazmam için gerekli deneyimi edinmemi sağlayan Atölye z öğrencileri ve hocaları olmadan da doktora sürecini anlamlandırmak mümkün olmazdı. Onların açtığı perspektif ve birlikte edindiğimiz deneyimler tezin gelişiminde pek çok katkı sağladı. Ve süreç boyunca her anlamda beni destekleyen, güzel dilekleriyle bana moral veren ve hiçbir zaman yalnız bırakmayan eşsiz ailem, Füsun KÜÇÜK, Yusuf KÜÇÜK Necla HEREL, Şerafettin HEREL, desteklerini bir an olsun esirgemeyen Aysel YILMAZ, Burhanettin YILMAZ ve Nehir YILMAZ, minik varlığından beklenmeyecek kadar büyük moral kaynağı olan biricik kızım Aren YILMAZ ve varlığını her daim yanımda hissettiğim, bana her zaman cesaret veren hayat arkadaşım, değerli eşim Fırat YILMAZ olmadan bu çalışmayı tamamlamak için ihtiyacım olan gücü bulmam mümkün olmazdı. Hayatımda oldukları için hepsine çok teşekkür ederim.

İÇİNDEKİLER

	Sayfa
ÖZET	iv
ABSTRACT.....	v
TEŞEKKÜR.....	vi
İÇİNDEKİLER	vii
ŞEKİLLERİN LİSTESİ.....	ix
1. GİRİŞ.....	1
2. BÖLÜM A: TASARIM MEKANINDA MİMARLIĞIN YARATIMI ÜZERİNE	17
2.1. Tasarım Mekânı: Tasarım/Tasarlama.....	19
2.2. Tasarım Mekanında Mimarlığın Yaratımının Güncel Görünümleri	34
2.1.1. Ortamlar	34
2.1.2. Yaratılar.....	37
2.1.3. Aktörler ve ilişkiler	39
2.1.4. Tasarım mekanında yaratımdaki sorunsallar, gereksinimler ve öneriler	42
2.3. Tasarım Mekanının Çağdaşlık Bağlamında Yaratım Potansiyelleri	44
2.3.1. Çağdaşlığın mimarlık bağlamında yeniden kavramsallaştırılması	45
2.3.2. Tasarım mekanının çağdaşlık bağlamında konumlandırılması.....	57
2.4. Bölüm Sonucu	60
3. BÖLÜM B: TASARIM MEKÂNININ KURULUMU VE EYLEMLİLİĞİ	65
3.1. Tasarım Mekânının Kurulumu	65
3.1.1. Tasarım mekânının kurulumunun güncel görünümleri	65
3.1.2. Tasarım mekânının çağdaşlık bağlamında kurulumu	94
3.2. Tasarım Mekânı Eylemliliğinin Yapılandırılması.....	122

	Sayfa
3.2.1. Tasarım mekânı üzerinde düşünme	123
3.2.2. Tasarım mekânı üzerinde inşa etme.....	130
3.2.3. Tasarım mekânı üzerinde araştırma/bilgi üretme.....	135
3.3. Bölüm Sonucu	142
4. GENEL DEĞERLENDİRME.....	145
KAYNAKLAR	149
ÖZGEÇMİŞ	156

ŞEKİLLERİN LİSTESİ

Şekil	Sayfa
Şekil 2.1. Tasarım mekanı ve mimari mekan	32
Şekil 2.2. Tasarım mekanı ve mimari mekan	33
Şekil 2.3. Bağlam-nesne karşıtlığı	41
Şekil 2.4. Çağdaşlık ve güncellik.....	51
Şekil 2.5. Çağdaşlık-güncellik ve çağdaş	53
Şekil 2.6. Çağdaşlığa doğru öteleme.....	56
Şekil 2.7. Çağdaşlık-güncellik ilişkisi bağlamında tasarım mekanı ve mimari mekan...	59
Şekil 3.1. Tasarım mekanını kuran stüdyo ve stüdyoyu var eden yapılanmalar.....	67
Şekil 3.2. Akademik ortamda bağlamsal yapılanma.....	75
Şekil 3.3. Profesyonel ortamda bağlamsal yapılanma	76
Şekil 3.4. Üretim ortamında bağlamsal yapılanma	77
Şekil 3.5. Akademik ortamda araçsal yapılanma	82
Şekil 3.6. Profesyonel ortamda araçsal yapılanma	83
Şekil 3.7. Üretim ortamında araçsal yapılanma	84
Şekil 3.8. Akademik ortamda ilişkisel yapılanma	91
Şekil 3.9. Profesyonel ortamda ilişkisel yapılanma	92
Şekil 3.10. Üretim ortamında ilişkisel yapılanma.....	93
Şekil 3.11. Tasarım mekanının çağdaşlık bağlamında kurulumu kavramsal şeması.....	115
Şekil 3.12 Tasarım mekanı üzerinde düşünme	129
şekil 3.13 Tasarım mekanı üzerinde inşa etme/yapma	134
Şekil 3.14 Tasarım mekanı üzerinde araştırma/bilgi üretme	141

1. GİRİŞ

Mimarlık, varoluşundan bu yana, var olduğu ortamın değişen koşullarıyla kurduğu ilişkiler bağlamında sürekli bir oluş içinde değişip dönüşür. Mimarlığın geçirdiği değişimleri evrimsel süreçler halinde kavramak mümkündür. Bu süreçlerde mimarlığın ne olduğu, ne yaptığı ya da ne yapabileceği yeniden yeniden sorgulanır. Yeni kavramlar, yeni düşünme ve eyleme biçimleri üretilir. Günümüzdeki değişimler de mimarlığın evrimsel sürecinden bir kesit oluşturur. Küreselleşen dünya düzeniyle şekillenen Bilgi Çağında zaman, mekân ve bilgiye dair yeni kavrayışlar oluşur ve mimarlığın yaratımının gerçekleştiği bağlamsal koşullar değişir. Gelişen teknolojiler ile birlikte, mimarlığın yaratımında kullanılan yöntem ve araçların farklılaşarak çeşitlenmesi de bu durumu hızlandırır.¹ Dolayısıyla mimarlığın yaratım alanı ve bu alanı var eden yaratım eylemliliği karmaşık bir hal alır. Bu ortamda, mimarın kendi yaratım alanını oluşturarak değişime müdahalede bulunması, mimarlığın evrilerek varoluşunu sürdürmesinde belirleyici bir dinamik oluşturur.

Mimarlığın yaratımı (architectural creation) yapı tasarım süreçleriyle sınırlı olmayan geniş bir eylemlilik ifade eder. Yapının tasarım sürecine ek olarak, yapım, kullanım ve algılama süreçleri içinde de devam eden bir yaratım söz konusudur.² İnşa edilmiş yapıların mimarlık bilgisinin üretimine yönelik yeniden yorumlanmasından, mimari mekanın toplumsal olarak yeniden üretimine ve hatta yapının ömrü boyunca geçirdiği değişim ve dönüşümlere kadar gerçekleştirilen tüm üretimlerin mimarlığın yaratımı kapsamında düşünülmesi mümkündür. Böyle bakıldığında mimarlığın yaratımı, yapının tasarım süreçleriyle sınırlı olmayan, çakışan çok katmanlı yaratım süreçlerine ve yaratım ortamlarına yayılan, farklı aktörler tarafından sürdürülen farklı yaratım eylemlilikleri içinde gerçekleşen, farklı nitelikte yaratılarla örülen karmaşık bir oluştur. Pek çok değişkene bağlıdır ve yaygın olarak şekillenir. Dolayısıyla, mimarlığın yaratımı mimarın müdahale alanını aşan, geniş bir kapsama yayılır. Ancak mimarın müdahale alanının oluşumu ve bu alan içindeki eylemliliği, mimarlığın evrimini anlamak ve yönlendirmek

¹ Bölüm A'da "Tasarım Mekanında Mimarlığın Yaratımının Güncel Görünümleri" kısmında, ortamlar , yaratılar ve aktörler ve ilişkiler bağlamında mimarlığın yaratımında bağlamsal koşulların değişimi ayrıntılı olarak açıklanır.

² Mimarlığın farklı gerçeklik katmanlarına yaygın olarak yaratıldığını iddia eden Dilay Güney, mimarlığın yaratımını gerçekliğin üretilmesi olarak ifade eder. Ancak mimarlığın yaratımının sadece gerçeklik üretimiyle sonlanan bir süreç olmadığını, üretim sürecinden sonra yapım, kullanım ve algılama süreçleri içinde, yapımcılar ve mimar, algılayan ve algılanan nesne, tasarım ve kullanıcı ile oluşturulan iletişimle şekillendiğini ve bu anlamda mimarlığın tüm bu süreçlere yaygın bir oluşum gösterdiğini belirtir (Güney, 2003:vi-viii, 1,2)

açısından özelleşmiş bir araştırma çerçevesi oluşturur. Bu anlayışla bu tez, mimarlığın yaratımında mimarın müdahalede bulunabildiği ortamlar ve süreçler_bütününe odaklanır.

Philippe Boudon, "Mimari Mekan Üzerine: Mimarlık Epistemolojisi Üzerine Deneme" adlı çalışmasında, "inceleme alanı olarak mimarlık" ile "nesne olarak mimarlık" arasında epistemolojik bir ayrım ortaya koyar. Bu ayrımı ortaya koyarken, mimarlık bilgisine ve mimarlık pratiğine ilişkin sorgulamaların nesnesinin aynı olmayacağını ve bu ikisinin farklı yapıda sorgulamalar olduğunu anlatır. Canguilhem'in bilim nesnesi ile ampirik nesne arasında yaptığı ayrımı referans alan Boudon, "bilgiyi hedefleyen kuramsal söylem" ile "pratiği hedefleyen öğretisel söylemi" de birbirinden ayırır (Boudon, 2015:10,11). Bu bakış doğrultusunda bu tez "bilgiyi hedefleyen kuramsal söylem" üretir. Mimarlık pratiğinin ürettiği tekil mimarlık nesnelere ve onların oluşumunu yönlendiren tekil anlatılara bağlı kalmadan, mimarın pratiğini var eden yaratım alanının oluşumuna ve işleyişine odaklanır. Dolayısıyla mimarın müdahale alanı olarak şekillendirdiği yaratım alanı tezin araştırma nesnesini oluşturur.

Boudon, mimarlığın yaratımında mimari mekan(architectural space) ile tasarım mekanını(design space) birbirinden ayırır. Bu ayrım tezin araştırma nesnesi olan yaratım alanını açık bir şekilde tarif edebilmek açısından önem taşır. Boudon'a göre, tasarım ve tasarım mekânı iki ayrı düzey oluşturur. Tasarım kendisini üreten tasarım mekânına kaydığında, kendisini aşan bir bilgi alanına erişime sahip olur. Boudon bu ayrımı, Bachelard'ın "mekân altındaki mekân" sözünden esinlenerek geliştirir. Bachelard'a göre, gündelik hayat içindeki mekân ile bu mekânı anlamak için kurulan mekân birbirinden farklıdır. Kurulan mekân, Henry Poincare'in deyişle, somut mekânın "gösterimsel mekânı"dır. (Boudon, 2015:15,16,17). Bu anlayışla tasarım mekanının, mimari mekanı önceleyen, onun yaratımının gerçekleştiği müdahale edilebilir yaratım alanları bütünü olarak tanımlanması ve mimari mekanın gösterimsel mekanı olarak düşünülmesi mümkündür. Tasarım mekanının devingen, tamamlanmamış oluşumlarla şekillenmesi, onu mimari mekanın katılaşmış bedeninden farklılaştırır ve her an şekillenmekte olan bir beden olarak kavramaya olanak verir.¹ Bu haliyle tasarım mekanı, mimarın müdahalede bulunabildiği temel yaratım alanı olarak kavranır. Çünkü bitmiş ve inşa edilmiş yapı olarak mimari mekan sınırlı müdahale olanakları barındırır. Oysa tasarım mekanı her an her

¹ Bölüm A'da "Tasarım Mekanı:Tasarım/Tasarılama" kısmında tasarım mekanı ve mimari mekanın ilişkisi ve birbirine dönüşümünde farklılaşan yapısal nitelikleri ayrıntılı olarak açıklanır.

ölçekte değişime uygun olması dolayısıyla sınırsız müdahale olanağı sunar. Bu bağlamda tez, mimarın yaratım alanı olarak tasarım mekanını incelemek ve sağladığı yaratım olanaklarını tartışmak üzere şekillenir.

Tasarım mekanı, tasarım eylemliliği içinde şekillenen kurgusal, muğlak, dinamik mekansal oluşumların çerçevesini oluşturur. Mimari mekanı var eden unsurların ve içeriklerin tamamına yaygın olarak kavranır ve farklı pek çok mimari mekânın yaratım olanağını içinde taşır. Tasarım eylemliliği içinde şekillenmesi dolayısıyla, disiplinlerle sınırlı kalmayan, kuramsal ve kılışsal alanlara doğru genişleyen çok yönlü ve çok boyutlu bir varoluş gösterir.¹ Bu haliyle bir bütünleşme alanı² açan tasarım mekanı, farklı yaratım alanları arasında bağlantılar kurmaya olanak verir. O nedenle mimarlığın yaratımının tasarım mekanında gerçekleştirilmesi, mimarlığı var eden dinamiklerin etkileşim içinde bulunmasına olanak verir. Bu anlayışla bu tez mimarlığın yaratımını tasarım mekanına taşımayı önerir. Bu doğrultuda, tasarım mekanının bütünleştirici, deneysel bir yaratım alanına dönüşme potansiyeli bağlamında yeniden düşünmeyi gündeme getirir.

Tasarım mekanının bütünleştirici doğası, deneysel içeriğine bağlı olarak etkinleşir. Tasarım mekanının deneysel içeriği ise, kurulu yapıların ve bilindik oluşumların ötesine geçen bağlantılar kurulmasına bağlıdır. Fakat güncelliğin içinde mimari mekan yaratımını yönlendiren unsurlar, yapılanmalar ve işleyişler alışıldık bağların ötesine geçmeyi ve sıradışı bağlantılar kurmayı desteklememektedir. O nedenle, tasarım mekanının bütünleştirici doğasından faydalanabilmek ve tasarımın deneyselliğini kuvvetlendirmek için, tasarım mekanını var eden unsurların, yapılanmaların ve işleyişlerin yeniden ele alınmasına ihtiyaç vardır. Bunun için ise, var olan unsurları, yapılanmaları ve işleyişleri yerinden eden bir araştırmanın üretilmesi önem taşır. Böyle bir araştırma etrafında şekillenen tez çalışması, güncelliğin kısıtlarından özgürleşme yolu olarak çağdaşlılığı gündeme getirir ve mimarlık bağlamında yeniden inşa eder.³ Bu doğrultuda tasarım

¹ Tasarım mekanının çok yönlü ve çok boyutlu olma durumu tezin sorunsal alanına ilişkin anlatımlarda ayrıntılı olarak açıklanmaktadır.. Konuya ilişkin olarak, Buchanan ile Brassset ile Marenko'nun sağladığı açılımlar için;

Bkz. Buchanan, R. (2016). Tasarım Odaklı Düşünmede Belalı Sorunlar, Tasarım ne Bekler?, *Cogito*, 83, 139-165.

Brassset, J. Betti Marenko, B. (2015). Introduction, *Deleuze and Design*. (1. Edition). Edinburgh University Press, 1-31.

² Ayrıca bkz. Aksu, A. Küçük, I. ve Çağlar, N., (2011). Mimari Tasarım Eğitimi Söylemleri 2: Bütünleşme, *YTÜ Ulusal Sempozyum*, 20-21 Ekim, İstanbul.

³ Bölüm A'da "Mimarlığın Çağdaşlık Bağlamında Yaratım Potansiyelleri" kısmında yer alan çağdaşlık ile ilgili kavramsallaştırmalarda ayrıntılı olarak açıklandığı üzere; güncelliği oluşturan zamansal, mekansal ve

mekanının oluşumunu çağdaşlık- güncellik ekseninde tartışır ve mimarlığın yaratımını yeniden konumlandıran bir araştırma üretir.

“Mimarlıkta Tasarım Mekânını Yeniden Düşünmek” adıyla geliştirilen tez, mimarlığı tasarım mekanında yaratmanın ona kendisini var eden dinamiklerin bütünleştiği, çok yönlü ve çok boyutlu bir yaratım alanı oluşturma potansiyeli taşıdığını savlar. Bu sav doğrultusunda, mimarın müdahalede bulunabildiği bir yaratım alanı olarak açılan tasarım mekanının, deneyseelliğini tetikleyen bir konumlanış içinde bulunduğu, farklı müdahalelere açık hale geldiğini iddia eder. Bağlamların, araçların ve ilişkilerin değişkenliği içinde şekillenen serbest bir oluşum alanına dönüştüğünü savunur. Ancak tasarım mekanının deneyseelliğini etkinleştirmek için, tasarım mekanının kurulumuna ve eylemliliğine ilişkin unsurların deneyseel yaratım felsefesi bağlamında yeniden yapılandırılmasına ihtiyaç vardır. Bu doğrultuda hem tasarım mekanının oluşumunu sağlayan unsurlar ve yapılanmalar ile eylemsel içerikler tezin sorunsal alanını oluşturur. Böyle bir sorunsal alan tanımı ise, mimarlığın yaratımının eriştiği evrimsel aşamayı anlamak ve evrimini yönlendirme olanaklarını keşfetmek üzere referans sağlaması dolayısıyla, mimarlık ortamına katkı koyar.

Sorunsal alan

Mimarlığın yaratımını çok yönlü ve çok boyutlu bir yaratım alanına taşımayı tartışırken, çok yönlü ve çok boyutlu nitelermelerinin ne ifade ettiğinin açıklanması, tezin sorunsal alanını tarif etmek açısından önem taşır. Çok yönlü olma niteliği, disiplinin sınırları içinde yoğunlaşan tekil bir konumda merkezileşmektense, merkezsizleşerek farklı disiplinlere yaygın konumların çokluğu içinde hareket eden ve mimarlığı var eden tüm unsurlarla ilişkilenebilen türde bir mimari yaratımı niteler. Çok boyutlu olma niteliği ise, düşünümün/yansıtmanın ve eylemin farklı boyutları arasında ilişki kuran bir yaratımı tanımlar. Dolayısıyla, çok yönlü ve çok boyutlu bir mimari yaratım alanı üzerine tartışma açarken, mimarlığın disipliner sınırları ve otonomisi ile mimarlıktaki kuram-kılgı ilişkisi bağlamındaki tartışmalarla ilişki kurulur. Bu bağlamda 20. yüzyılın ikinci yarısından itibaren ortaya çıkan eleştirel, post-eleştirel, pragmatist ve yansıtıcı yaklaşımlar

verisel yapıların ötesine geçen dinamik bir oluşum olarak tarif edilen çağdaşlık, tez bağlamında tüm zaman, mekân ve bilgiye yaygın olarak edimselleşmiş ve edimselleşmemiş her şeyi kapsayan bir oluş olarak ele alınır.

doğrultusunda geliştirilen tartışmalar konuya ilişkin referans sağlar. Her ne kadar bu yaklaşımlar farklı zamanlarda ortaya çıkmış ve farklı gelişim çizgileri göstermiş olsa da, tartışmalarında ortak zeminler bulunur. Ancak, söz konusu yaklaşımlar kendi içindeki farklı konum ve yorumlamalar doğrultusunda çeşitlendiği için, bu yaklaşımları tekil anlatılar içine sığdırmak mümkün değildir. O nedenle, tez kapsamında yapılan aktarımların sorunsal alanın genel çerçevesi olarak değerlendirilmesi önem taşır.

Mimarlığın disipliner sınırları ve otonomisi bağlamındaki tartışmalar, hem farklı disiplinlerin düşünme- eyleme alanları ile hem de gündelik hayatı var eden dinamikler ile kurulan ilişkiyi ele alır. 1960'lı yıllarda ortaya çıkan eleştirel yaklaşım ile birlikte, mimarlığın bir disiplin olarak inşasına odaklanan tartışmalar gelişir.¹ Baskın kültüre karşı duruş gösteren ve gündelik hayattan mesafe alarak, ona karşı direnç oluşturan bir mimarlık anlayışı gündeme getirilir. Eleştirel yaklaşımda disiplinin otonomisi üzerine kurulu bir eleştirelilik üretilir ve disipliner sınırların içinde eylemde bulunma söz konusu olur. (Macarthur, 2017). Kendinden referanslı tasarım süreçlerine vurgu yapılır. Mimarlık kamusal içeriğinden çok, içeriğinin özelleşmiş/ayrışmış yapıda olmasıyla kabul görür (Allen, 2001:2,3,4). Dolayısıyla mimarın bireysel etkinliği ve öznel dünyası üzerine temellenen otonom işleyiş mekanizmaları eleştirel yaklaşımla üretilen tartışmaların odağında yer alır. Ancak eleştirel yaklaşıma karşıt yaklaşımlar, onun disipliner otonomi üzerine vurgusunu ve gündelik hayatla bağları koparmaya yönelik girişimlerini eleştirir (Cowherd, 2009). Buna ek olarak, eleştirel yaklaşımın bir yandan disipliner otonomiye gündeme getirirken, diğer yandan mimarlığı ona ait olmayan yöntemler, içerikler, sorular

¹ Post-eleştireller, eleştirel mimarlık yaklaşımının gelişimini Manfredo Tafuri'nin 1968 Theories and History of Architecture çalışmasına ve onu takiben gelişen çalışmalara dayandırır. Tafuri çalışmalarında temel olarak, mimarların bir çalışmayı gündelik hayat perspektifiyle değerlendirmesinin eleştirel yaklaşımda mümkün olmadığını, onun daha geniş bağlamlarla kurduğu ilişkinin ve kuramsal esinlemelerinin göz önünde bulundurulmasını gündeme getirir. Tafuri'nin yanı sıra, Amerika bağlamında bakıldığında, tasarım çalışmasının kuramsal otonomisini gündeme getiren Peter Eisenman ile *eleştirelliğin formülasyonunda önemli katkılar sağlayan* Michael Hays'in de eleştirel yaklaşımın gelişiminde büyük ölçüde etkili olduğu görülür. Özellikle Michael Hays, Peter Eisenman, Jacques Derrida, Gianni Vattimo gibi çağdaş düşünürlerin işlerini gündeme getirmesi ve, Georg Lusacks, Theodor Adorno ve Frederic Jameson gibi isimlerle ilişkilmesi bakımından eleştirel yaklaşımda öne çıkar. Hem Eisenman'ın kurduğu *Oppositions* dergisi, ANY Konferans ve yayınları hem de Michael Hays'in editörlüğünü yaptığı *Assemblage* dergisi eleştirel yaklaşımla üretilen pek çok kuramsal çalışmaya sahne olmuştur. Ancak Amerika'da eleştirel yaklaşım politik olmayan bir yapı gösterirken, Frankfurt Okulu'nun etkisinde olan Avrupa'da ise, radikal toplumsal değişim önemsenmiştir. 1980'lerin sonuna doğru ise eleştirel yaklaşımda mimari biçim, anlam ve deneyim ilişkisi ön plana çıkmıştır. Bu bağlamda MoMA'da Philip Johnson ve Mark Wigley'in küratörlüğünde düzenlenen, Frank Gehry, Zaha Hadid, Rem Koolhaas, Bernard Tschumi, Coop Himmelblau, Peter Eisenman ve Daniel Libeskind gibi mimarların işlerinin yer aldığı *Dekonstrüktivist Mimarlık Sergisi* eleştirel mimarlık yaklaşımında kritik bir oluşum olarak belirtilir. Buna ek olarak Post Modernizm, Dekonstrüktivizm, Eleştirel Bölgeselcilik vb. farklı eleştirelilik yaklaşımları da söz konusu olur ve daha pek çok çeşitlenen eleştirel yaklaşım günümüze kadar uzanır (Cowherd, 2009; Baird, 2004)

ve kavramlar dizgesiyle inşa etmesi diğer yaklaşımlar tarafından sorunlaştırılır (Lefebvre, 2017).

1980'lerden itibaren ortaya çıkan ve 1990'larda hız kazanan post-eleştirel yaklaşımlarla birlikte, eleştirel yaklaşımın mimarlığın etkinliğini kısıtlayıcı bir çerçeve oluşturması üzerine tartışmalar gelişmeye başlar. ¹ Eleştirel yaklaşımda otonomik bir oluşum olarak yorumlanan disiplinerlik, post-eleştirel yaklaşımda esnek, araçsal bir oluşum olarak tartışılır. (Baird ve Lefebvre, 2004, 2016). Disiplinin oluşumunda çoğul birbirine bağılıklar (multiplistic interdependencies) gündeme getirilir. Çoklu girdileri anlayabilme, karmaşık sistemler üretebilme ve ağ ilişkilerini yönetebilme becerisinin disipliner bütünlüğe zarar vermeden ekonomik, kültürel ve sosyal koşullarla ilişkilene olanağı sağladığı öne sürülür. (Barber, 2005). Mimarlık kendi sınırları içinde işlerlik gösteren bir eleştiri aracı olmak yerine, gündelik hayat içinde işlerlik gösteren onaylayıcı bir mekanizma olarak tartışılır (Allen, 2001). Eleştirel yaklaşımın bağımsızlaştıran otonom bir mekanizma yaratmasının, deneylemenin olanaklarını kısıtladığı iddia edilir. Mimarlığın, kendi sınırları içinde temsili alana sıkışması eleştirilir, gündelik hayatla bağlantı kurma ve yapılan mimari müdahalelerin etkisini doğrudan anlama ihtiyacı gündeme getirilir. (Lefebvre, 2017). Bu doğrultuda gündelik hayatın içinde, onun dinamikleriyle bir arada işleyen bir mimarlık anlayışı söz konusu olur ve gündelik hayattan kopuk bir yapı olarak disipliner otonomi kavrayışı çözülmeye başlar. Ancak post-eleştirel yaklaşım da, gündelik hayatla sıkı sıkıya ilişkilendirirken, sadece üretime odaklanması bakımından eleştirilir. Bu durumun mimarlığın sosyal yönünü zayıflatmış ve onu estetik, teknoloji ve ekonomik pragmatik egemenliğine girme tehlikesiyle karşı karşıya getirdiği iddia edilir. Pazar güçleri tarafından yönlendirilen mimarların, çağdaş toplumun baskıları karşısında zayıf kaldığı, mesafe ve direnç ile sağlanan eleştireliliği kaybettiği düşünülür (Lefebvre, 2017). Eleştirel yaklaşımda var olan estetik hegemonyanın, post-eleştirel yaklaşımda serbest pazar

¹ Post-eleştirel yaklaşımların gelişiminde, Rem Koolhaas'ın eleştirelilik üzerine yaptığı tartışmalar büyük ölçüde etkili olmuştur. Onun çalışmalarıyla birlikte Delft Mimarlık Fakültesi'nde üretilen çalışmalar, Hollanda Okulu olarak post-eleştireliliğin gelişimine pek çok açıdan katkı sağlamıştır. Macarthur'un belirttiği üzere, Koolhaas ve diğer post-eleştireller, devrimci bir mimarlığa ilişkin Neo-Marksist umutların, yapı çevre ile üretken bir ilişkilene sağlamadığını ve mimarlık düşüncesini yapı çevreyi var eden dinamiklerden bağımsızlaştırıp kopardığını iddia etmiştir. Avrupa'nın yanı sıra Amerika'da da yeni bir kuramsal eğilim olarak kendini gösteren post-eleştirel yaklaşım, Robert Somol ve Sarah Whiting başta olmak üzere, Michael Speaks, Sylvia Lavin, Stan Allen gibi kuramcı ve uygulamacıların çalışmalarıyla derinleştirilmiştir. (Macarthur, 2017; Barber, 2005; Baydar, 2016).

Ayrıca bkz. Somol R. ve Whiting S. (2002). Notes Around the Doppler Effect and Other Moods of Modernism. *Perspecta*, 33, 190-203

Speaks, M. (2006). Intelligence After Theory. *Perspecta*, 38, 101-106

hegemonyasıyla yer değiştirdiği ileri sürülür (Cowherd, 2009). Öte yandan, mimarların ilgi alanlarını matematik, görsel ve duysal etkiler doğrultusunda daraltan post-eleştirel yaklaşımın, biçimciliğe doğru yöneldiği iddia edilir. Mimarlığın biçimsel etkinin yanı sıra, sosyal, politik, kültürel ve ekonomik sonuçları bağlamında da düşünülmesinin gerekliliği vurgulanır. (Lefebvre, 2017). Bu haliyle post-eleştirel yaklaşımın esnek disiplin iddiasının, disiplinler otonominin yeniden inşasına dönüştüğü ileri sürülür (Barber, 2005).

Eleştirel ve post-eleştirel yaklaşımlarda eleştirelilik ve direnç olgularının etkili araçlara dönüştürülememesi üzerine yapılan tartışmalarda, pragmatik yaklaşımın yeni bir yol açtığı savunulur (Barber, 2005).¹ Deneylemeye, eleştiriye ve kuramsal spekülasyona olanak veren yeni bir pratik modeli yaratan pragmatik yaklaşım, disiplinler otonomiye alternatif sağlar (Macarthur, 2017). Pragmatik yaklaşımda eleştireliliğin otonomiyle olan ilişkisi sorgulanır, otonomi ve ilişkilendirme, nesne ve bağlam, biçimler ve süreçler, estetik ve etik ikilikleri arasındaki ilişki tartışmaya açılır. Açık iletişim süreçleri gündeme getirilir ve demokratik değerlere dayanan işbirlikçi sosyal etkinliklerin hâkim olduğu mimari yaratım süreçlerinin disiplinin otonomisine ilişkin yeni kavrayışlar oluşturduğu iddia edilir (Lefebvre, 2016). Disipliner otonomiye kuran, mimarın yarattığı anlamın inşası yerine, yapı yaşam süreci içindeki anlam inşasına odaklanılır, mimarlık ve toplum arasındaki karşılaşmalar ön plana çıkarılır (Allen, 2001: 2,3,4). Bu bağlamda mimarlığın disiplinler sınırlarının esnek yapılanma olanakları sorgulanır.

Pragmatist yaklaşımla ilişkili olarak gelişen yansıtıcı yaklaşım ise, eleştirel olma ve gündelik hayatla ilişkili olma durumlarını bir arada tartışır.² Bu anlamda mimarlığın

¹ Mimarlıkta pragmatik yaklaşımların gelişimi 2000'li yılların öncesine dayanır. Ancak Joan Ockman'ın felsefeci John Rajchman ile birlikte 'Things in the Making, Contemporary Architecture and The Pragmatist Imagination' adıyla 2000 yılında MOMA'da düzenlediği, mimarlık söylemi ve pragmatizm arasındaki ilişkinin tartışıldığı etkinlik pragmatik yaklaşımın gelişiminde büyük ölçüde etkili olmuştur. William Saunders'ın "The New Architectural Pragmatism" adlı çalışması ise bu yaklaşımların gelişiminde etkili olan bir diğer çalışma olmuştur. Bunun yanı sıra mimarların, Deleuze ve Foucault'un çalışmaları ile klasik pragmatist felsefede yer alan John Dewey, Charles Pierce ve William James üzerine yaptıkları okumalar da pragmatik yaklaşımın gelişimini etkilemiştir. Ancak klasik pragmatizmin kuramı ötekileştirerek kılığa ağırlık veren eğiliminden farklı bir yaklaşımın benimsendiği, "yeni pragmatizm" anlayışla ilişkilendirildiği ve mimarlıkta "yeni bir mimari pragmatizm" teması altında kuram ve kılıgı ayrımı arasında üçüncü bir yol olarak pragmatizmin yeniden değerlendirildiği görülür. (Lefebvre, 2017; Macarthur, 2017) Ayrıca bkz. Ockman, J.(editör). (2000). The Pragmatist Imagination: Thinking About Things in the Making, Princeton Architectural Press.

Saunders, S. W. (editör). (2007). The New Architectural Pragmatism, U of Minnesota Press.

Rajchman, J. (1998). A New Pragmatism?, *Anyhow*, C. D. Davidson (Eds.), The MIT Press .

²Ulrich Beck, Anthony Giddens, ve Scott Lash'ın çalışmalarında görüldüğü üzere, yansıtıcılığın ilk ortaya çıkışı ikinci modernite ile ilişkilendirilir. Ve hatta yansıtıcılığa ilk ve ikinci modernite arasındaki ayrımı açıklamak için başvurulur. Bilinçli olmaksızın kendiliğinden gelişen bir tepkisellik bağlamında kavranan

yaratımda ortaya çıkan monopollerin baskınlaşmaması ve sosyal ilişkilenmelerin artırılmasına yönelik öneriler geliştirilir. Modernizmin yansıtıcı olmayan mekanizmalarının tasfiye edildiği yansıtıcı yaklaşımda, sosyal olarak yansıtıcı sistemleri destekleyen yansıtıcı tasarım süreçleri ön plana çıkarılır (Cowherd, 2009). Sosyal ve doğal süreçler arasındaki kaotik bağlantılar mimari yaratım gündemine taşınır ve disiplinler sınırların çözülmesinin gerekliliği gündeme getirilir. Mimarlığın içi ile dışı arasındaki ilişkinin istikrarsızlaşması ve bu doğrultuda anti-disipliner bir yapı olarak düşünülmesi önerilir (Barber, 2005).

Farklı yaklaşımlarla açılan tartışmalarda görüldüğü üzere, mimarlıkta disiplinin sınırları ve otonomisi; farklı disiplinlerle kurulan ilişki, gündelik hayatla ve onu oluşturan dinamiklerle kurulan ilişki ve toplumu oluşturan sosyal ve kültürel yapılarla kurulan ilişki bağlamında ele alınır. Mimari yaratımın bir yandan salt disiplinler sınırlarının içinde tutulması eleştirilirken, diğer yandan da disiplinler sınırlarının dışına yaygın hale gelerek kendisi dışındaki dinamiklerin hegemonyası altında etkinliğini yitirmesi sorun edilir. Bu bağlamda tez çalışması, mimarlığın belirli ilişki düzeyleri içinde sabitlenmiş konumlardan kurtulduğu, farklı ilişki düzeyleri arasında hareket ettiği ve sürekli olarak kendini yeniden konumlandığı çok yönlü bir yaratım alanı kurmaya ihtiyacı olduğunu ileri sürer. Bu ihtiyaca yönelik olarak da tasarım mekânında farklı düzeyde ilişkiler kurulmasını sorunlaştırır ve tasarım mekânı eylemliliğinin esnek ilişkilenmeler oluşturma potansiyelini araştırır. Böylelikle mimarlığın yaratımını hem disiplinler sınırlarının içine hapsedmeden, hem de direnç oluşturmayacağı kadar gündelik hayat dinamiklerine yaygın hale getirmeden gerçekleştirme olanaklarını tasarım mekânı bağlamında tartışmaya açar.

Mimarlıkta kuram-kılgı ilişkisi üzerine olan tartışmalar ise, mimarlığın yaratımındaki düşünme ve eyleme etkinlikleri üzerinden şekillenir. 18. yüzyılda kuram ve kılgı kategorilerinin belirginleşmesiyle birlikte, düşünce ile eylem arasındaki süreklilik bozulur. Yapının kendisi ile oluşturduğu anlam birbirinden bağımsız olarak ele alınmaya başlar. Kuram gündelik hayatla bağlarını koparır ve mimarlığın niyetlerini tanımlayan bağımsız

yansıtıcı yaklaşım, ilk modernitenin kurduğu mekanizmalara karşı geliştirilen tepkiler ve söz konusu mekanizmalarda oluşturulan değişimler bağlamında açıklanır. Buna ek olarak, yansıtıcılık, ikici modernite bağlamında değişen koşullara yanıt verme becerisi bakımından ele alınır (Cowherd, 2009) Her ne kadar, Yansıtıcılık ilk ortaya çıkışından bu yana değişen yaklaşımlar ortaya çıkarsa da, günümüzde modernizasyon ile kurduğu bağlantıların ötesinde, yeni kavrayışlar gündeme getirmektedir

Ayrıca bkz. Beck, U. Giddens, A. ve Lash, S. (1994). *Reflexive Modernization: Politics, Tradition and Aesthetics in the Modern Social Order*, Stanford University Press.

bir yapılanma olarak kavranır. Kılğı ise önceden açıkça tanımlanmış amaçlar doğrultusunda işleyen bir üretim sürecine kayar ve önceden belirlenmiş bir kurallar sistemi bağlamında tanımlanır (Perez-Gomez, 1983: 3-17). Kuram ve kılğı arasındaki ayrım 20.yüzyılın ikinci yarısında da varlığını sürdürmeye devam eder. 1960’lardan sonra, eleştirel yaklaşımın gelişimiyle birlikte, mimarlığı kuram yoluyla yeniden yapılandırma çabaları gündeme gelir. Felsefe, dilbilim, psikoloji, antropoloji gibi farklı disiplinlerden alınan aracı kavramlarla, hem mimarlık kuramsal olarak yapılandırılır, hem de mimarlığın diğer disiplinlerle ilişki kurması sağlanır. Kılğıdan belirgin şekilde ayrılan kuram, kurumlar, programlar, yayınlar vb. unsurlar doğrultusunda geliştirilir. (Nesbitt, 1996: 16-72). Frankfurt Okulu entelektüelleri ile Fransız felsefecilerinden edinilen eleştirel kuram, eleştirel yaklaşımı oluşturarak, “spekülatif, sorgulayıcı ve bazen ütopycı” bir düşünce biçimi ortaya koyar. Politik ya da ahlaki yönelmeler taşıyan eleştirel yaklaşımda, hem yapılı çevre hem de yapılı çevrenin toplumla ilişkisi onların dışında kalan üst bir konumlanmada tartışılır. (Nesbitt, 1996: 16-72). 1990’lı yıllarda ise, diğer pek çok yaklaşımın eleştirisine ve karşıt görüşüne rağmen, birtakım kuramcılar, mimarlıkta eleştirel yaklaşımın sosyo-politik öneminden bahseder. Eleştirel düşünme olarak kuramın hala mimarlık söyleminde ve tasarımda önemli rol oynadığını belirtir (Sykes, 2012: 14-30). Bu anlamda kuram-kılğı ilişkisizliği kuramın kendisine içkin bir durum olarak açıklanır. Kılğının inşa edilecek şeyin gerçekliği(ekonomik, sosyal, disipliner, politik) ile sınırlı olduğunu savunulur. Kuramın ise, bu sınırların ötesine geçtiğı, geleceğe yönelik mimari yaratımlar için kılğının faydalı yönlerini açığa çıkardığı iddia edilir. Somut bir temsil olmanın ötesine geçen kuram, disiplin içindeki ve söylemdeki boşlukları ortaya çıkaran başka türde bir yapılanma olarak açıklanır. Bu doğrultuda kuram ve kılğının ayrı bütünlükler olması gerektiğı tartışılır (Hays ve Kennedy, 2000: 6-7).

1990’lı yıllarda birtakım kuramcılar ise, eleştirel projenin tükendiğini belirtip, gündelik hayatın belirsizliği doğrultusunda pratik için yeni alternatifler ortaya koymayı önerir. Kuram ve kılğının içeriklerinin değişmeye başladığını iddia eder. Kurama yönelik eleştirilerin en önemli nedeni ise kuram ile kılğı ilişkisizliği olarak görülür (Sykes, 2012: 14-30). Özellikle post-eleştirel yaklaşımlar bağlamında, mimarlıkta “daha az kuram daha çok pratik, daha az söylem daha çok eylem, daha az eleştiri, daha çok iş” üzerine temellenen bir kayma gündeme gelir. Kuram-kılğı arasındaki ayrımın sorumlusu olarak ise eleştirel yaklaşım gösterilir (Lefebvre, 2017: 23). Ancak bu doğrultuda gelişen tartışmalar, kuram-kılğı ayrımını gidermekten çok, kuramı ötekileştirir ve mimarlığın yaratımını kılğı

etrafında ele almaya başlar. Teknolojik gelişmelerle birlikte dijital ortamda yaratım olanaklarının artması bu durumda etkili olur. “Kuram sonrası” tartışmalar bağlamında mimari düşüncüyü pratikten özgürleştirme niyeti gündeme gelir. Kuram ve kılğı arasındaki ayrıma yönelik eleştirilere rağmen, bu ayrım belirginleşir ve kuram yerine kılğı yönüne ağırlık kaymaya başlar. Bu doğrultuda tasarlama ve inşa etmeyi de birbirinden ayıran anlayışlar gündeme gelir. Ancak kuramdan kopuk olarak sürdürülen kılğısal etkinlikler, kısır döngü içinde çıkmaza girme tehlikesiyle karşı karşıya kalır. Buna ek olarak post-eleştirel yaklaşımın kuramı ve eleştirelliği reddederek üretime odaklanması, kapitalizmin yaygın mantığının bir parçası haline gelmesi bakımından tehlikeli bulunur (Lefebvre, 2017: 27,28,29).

Pragmatik yaklaşımla yürütülen tartışmalarda ise, kuram ve kılğıyı yeni bir ilişkilendirme biçimi içinde bir araya getirmenin olanakları sorgulanır (Macarthur, 2017:105,106,107). Yeni mimari pragmatizm bağlamında gelişen pragmatik yaklaşım, kılğısal olanla alternatif bir ilişkilendirme biçimi gündeme getirir. Bu doğrultuda pragmatik yaklaşım, mimarinin kılğısal etkileri üzerine odaklanmanın kuramsal ve söylemsel olanı dışlamayı gerektirmediğini savunur. Sadece kılğısal durumlara odaklanmak yerine, bu durumların yarattığı etkinin daha geniş çerçevede değerlendirilmesi önerilir (Lefebvre, 2017: 29, 30). Pragmatist yaklaşım ampirik deneyleme üzerine temellenen bir epistemoloji sunar. Alternatif yaklaşımları ve karşıt görüşleri tolere eden, eleştiriye açık, demokratik bir yapı içinde kuram ve kılğının ilişkilendirilmesini gündeme getirir (Macarthur, 2017: 105, 106, 107). Bu bağlamda kuramın gerçeğe uygulanmasındaki tutarsızlık ve boşluklar, bir icat ve yaratıcılık kaynağı olarak görülür. İç içe geçen kuramsal ve kılğısal süreçlerin ortaya çıkardığı tutarsızlıkların da, mimarlığa dinamik ve açık bir yapı kazandırdığı savunulur. Bu anlayışla mimarlığın bir eleştiri aracı olmaktan çok, olumlayıcı ve araçsal yapısıyla ele alınması önerilir. Hem kuramın diktalarına hem de kılğının geleneğine karşı duruş oluşturularak, mimarlık yaratıcı eylemler dizisi içinde kavranır. Kuram ve kılğı ise, bu eylemler içinde işlerlik gösteren kategoriler olarak tartışılır.¹ Böylelikle kuram ve kılğı, hem düşünümsel ve eylemsel etkinlikleri, hem de söylemsel ve maddesel içerikleri kapsayan, ikisinin bir arada işleyebileceği bir eylem alanına taşınır.

¹ Stan Allen kuram ve kılğıyı var olduğu haliyle reddederek, onları bir eylem alanı içinde yeniden tanımlamıştır. Bu doğrultuda söylemsel kılğı ve maddesel kılğı kategorilerini gündeme getirmiştir.(Allen, 2012: x-2). Eyal Weizman ise, mimarlıkta kuram ve kılğıyı estetik pratikler bağlamında tartışmış ve bir sorunu estetik aracılığıyla düşünmenin, eş zamanlı olarak hem kuram hem de kılğı konusunda düşünmeyi gerektirdiğinden bahsetmiştir(Weizman, 2016: 221).

Eleştirel ve post-eleştirel yaklaşımla yürütülen tartışmalardan mesafe alan yansıtıcı yaklaşımla gelişen tartışmalarda ise, düşünüm ve eylem ilişkisine odaklanır ve kuram-kılgı ayırımına yönelik farklı bir açılım oluşturur. Eleştirelilik, eleştirel yaklaşımda ortaya çıkan baskıcı, tümüyle tanımlanmış mekanizmalardan kurtarılır. Eleştireliliğin getirdiği sınırlamalar üzerine odaklanılır ve kuramı dışlamayan bir bakış geliştirilir. Öte yandan kılğısal alanda da önceden tanımlanmış sonuçlar yerine, değişen koşullar ve eylemlilik içinde ortaya çıkan amaçlanmamış sonuçların göz önünde bulundurulması önemsenir. Kuramın kılgı içinde geri besleme döngüleri ile inşası söz konusu olur. Bu anlamda, kuramı kılğının içinde, eleştireliliği planlanmış eylemin içinde var edebilmek için, baskın yapılar kurmayan yeni araçların gelişimine ihtiyaç olduğu savunulur (Cowherd, 2009: 69,70, 74). Bunun yanı sıra, kuram ve kılğının değişen içeriklerinin, düşünüm(reflection) ve eylem(action) arasındaki ilişki bağlamında yeniden değerlendirilmesi gündeme getirilir. (Crysler, Cairns ve Heynen, 2012:1-21).

Farklı yaklaşımlar bağlamındaki tartışmalardan anlaşıldığı üzere, mimarlıkta kuram-kılgı ilişkisi, kimi zaman kılğıyı kimi zaman ise kuramı dışlayan, kimi zaman da kuram ve kılgı arasında etkileşim kuran süreçler içinde şekillenir. İki farklı kategori olarak kuramın ve kılğının mimarlığın yaratımında üstlendiği roller tartışmaya açılır. Bir bilgi ve eylem alanı¹ olarak tanımlanan mimarlığın kuramsal ve kılğısal içeriklerinin gelişimi ve birbiriyle ilişkisi temel bir sorunsal alan olarak tanımlanır. Ancak günümüzde bu sorunsal alan farklı bir görünüm kazanır. Kuramsal veya kılğısal olarak ayrıştırılması çok kolay olmayan yaratım içerikleri söz konusu olur. Zaman ve mekâna yaygın olan bilginin çok boyutlu bir hal almasıyla birlikte kuramın ve kılğının sınırları ve konumları değişken hale gelir. Bu bağlamda tez çalışması, mimarlıkta kuram ve kılğının kendine özgü eylemselliklerinin bir arada, etkileşim halinde gerçekleştiği ve birbirini beslediği çok boyutlu bir yaratım alanına ihtiyaç olduğunu ileri sürer. Bu ihtiyaca yönelik olarak tasarım mekanını, düşünüm ve eylem ilişkisinin kurulumuna olanak veren, farklı boyutlara yaygın bir alan olarak yeniden ele alır ve tasarım eylemliliği içinde düşünüm ve eylem ilişkisinin kurulumunu araştırır. Böylelikle mimarlığın yaratımında farklı boyutlar içinde eylemde bulunmanın ve bu boyutlar arasındaki etkileşimi tasarım eylemliliği içinde sağlamanın yolları tasarım mekânı bağlamında tartışmaya açılır.

¹ Uğur Tanyeli, mimarlıkta yaratım olanaklarını tartışırken, mimarlığı bir bilgi ve eylem alanı olarak tarifler. Bu tarif mimarlığın kuramsal ve kılğısal içeriklerine gönderme yapan bir içerik sağlar. (Tanyeli, 2016: 359).

Tasarılar ve kısıtlar

Mimarlığın yaratımında tasarım mekanını çok yönlü ve çok boyutlu bir yaratım alanı olarak var etme olanaklarını sorgulayan tez, sorunsal alanını mimarlıktaki tasarım pratikleri bağlamında inşa eder. Tasarım mekanının varoluşu, konumlanması, kurulumu ve eylemliliği çerçevesinde şekillenen bir araştırma üretir. Bu doğrultuda mimarlığın disiplinler sınırları ve otonomisi ile kuram-kılgı ilişkisi bağlamındaki tartışmalara referansla, mimarlıkta tasarım mekanında yaratımın ne olduğu, nasıl konumlandığı, nasıl yapıldığı ve ne tür eylemsellikler barındırdığı sorularını gündeme getirir. Tez araştırması, tasarım mekanının oluşumunu formüle etmenin ötesinde onu var eden unsurların yapısını, farklılaşma potansiyelini ve üretkenliğini ortaya çıkarmayı amaçlar. Tasarım mekanının oluşumuna dair tekil bir kurgu oluşturmaktansa, farklı kurguların ortaya çıkmasına olanak veren açık bir çerçeve kurmayı hedefler.

Tez araştırması iki temel tasarı etrafında şekillendirilir:

- Tasarı 1

Tasarım mekanında yaratımın ne olduğunu ve nasıl konumlandığını tartışmak üzere geliştirilir. Tasarım mekanının kavramsallaştırılması, tasarım mekanında mimarlığın yaratımının güncel görünümünün incelenmesi ve çağdaşlık-güncellik ekseninde tasarım mekanının bağlamsal konumlanışının yeniden ele alınması hedeflenir.

Mimarlık bağlamında Philippe Boudon'un çalışmaları dışında tasarım mekanına ilişkin kavramsallaştırma bulunmadığı için, bu bölümde gerçekleştirilen kavramsallaştırmalar mimarlıkta tasarım üzerine yapılan tartışmalardaki tasarım mekanı ile ilgili içeriklerin bağlantılandırılması ve kişisel yorumlamalar çerçevesinde geliştirilmiştir. Aynı nedenle tasarım mekanında mimarlığın yaratımının güncel görünümleri incelenirken de mimarlığın yaratımına ilişkin yayınlar ve tartışmalar bağlamında inceleme yapılmasına karşın tasarım mekanıyla ilgili içerikler aktarılmıştır. Ancak söz konusu yayınların özelleşmiş çerçeveler ve farklı bakışlar doğrultusunda çeşitlenen geniş bir yelpazeye yayılması ve bu kadar geniş kapsamlı bir araştırmanın tez bağlamında ele alınmasının çalışmanın kapsamını aşan bir yaygınlıkta olması sebebiyle, yapılan aktarımlar konuya dair kısmi bir bakış sağlamıştır. Tasarım mekanının bağlamsal konumlanışının çağdaşlık-güncellik ekseninde ele alınmasında ise, mimarlık bağlamında çağdaşlığa ilişkin kavramsallaştırmaların zamansal niteliklerle sınırlı kalması dolayısıyla, konuya ilişkin sanat ve felsefe bağlamında üretilen

kavramsallaştırmalardan aktarım yapılmış ve çağdaşlık kişisel yorumlamalar doğrultusunda mimarlık bağlamında kavramsallaştırılmıştır.

- Tasarı 2

Tasarım mekanında yaratımın nasıl yapılandığını ve ne tür eylemsellikler barındırdığını tartışmak üzere geliştirilir. Tasarım mekanının kurulumu ve eylemliliği çerçevesinde tartışma kurulur. Tasarım mekanının kurulumunu sağlayan yapılanmaların araştırılarak, ilgili unsurların yeniden yapılandırılması ile tasarım mekanının eylemliliğini kuran farklı eylem hallerinin incelenerek, birbiriyle ilişkili olarak ele alınması hedeflenir.

Tasarım mekanının kurulumunun güncel görünümüne ilişkin incelemelerde, mimari tasarım stüdyolarının sayısı ve yaygın olduğu ortamların çeşitliliği göz önünde bulundurulduğunda, stüdyoların tamamının tez kapsamında incelenmesi mümkün değildir. O nedenle, stüdyolar bağlamında tasarım mekânının kurulumuna ilişkin yapılan incelemeler farklılaşmış stüdyo örnekleri çerçevesinde kısmi bir bakışla gerçekleştirilir. Tasarım mekanının deney alanı olarak yapılandırılmasına ilişkin kavramsal altyapının geliştirilmesindeki kısıt ise, kavram ve içeriklerin oluşturulmasıdır. Çünkü farklı dillerde üretilmiş çalışmalar arasında bağlantı kurarak, aynı içeriği ifade eden farklı kavramları eşleştirmek ve onları sahip oldukları diğer açılımlardan bağımsız olarak tekil anlamlar içinde kullanmak belirsizlik tehlikesi barındırır. Bu anlamda kavramlar üzerinde kesin uzlaş sağlamak ve onları tekil anlamlara indirgemek mümkün değildir. O nedenle söz konusu kavramlara ilişkin belirgin bir süreklilik aramaktansa, ele alınan kuramsal çalışmanın çerçevesi içinde bir bakış sağlamak önem taşır. Aslında her kuramsal çalışmanın kısıtlarından biri olan bu durum, çalışmanın ürettiği tartışma içinde kavramların tekrar tekrar yaratılması ve yeni içerikler kazanması ile ilgilidir. Bir başka kısıt ise, yaratım felsefesi bağlamında gelişen Deneysellik anlayışına ilişkin açılımların, söz konusu felsefesinin ancak belirli yönlerine vurgu yapması ve birtakım yönlerini ister istemez dışlamasıdır. Bu anlamda konuya ilişkin daha derin bir kavrayışa sahip olmak için ve yapılan okumanın yüzeysel kalmaması açısından, tezin gösterdiği referanslara ve onların ötesindeki referanslara ulaşmak önem taşır.

Oluşturulan tasarımlardaki kısıtlara ek olarak, tezin bütünü taşıdığı en büyük kısıt, bilimsel bir kesinlikle bilmenin mümkün olamayacağı bir konu üzerine bir tartışma açıyor olmasıdır. Bu anlamda üretilen çalışmayı konun taşıdığı doğasına özgü belirsizlikler göz

önünde bulundurarak değerlendirmek ve tez bağlamında tasarım mekanına ilişkin oluşturulan kurguyu bileşenleri tümüyle belirlenmemiş, tamamlanmamış açık bir bütün olarak kavramak önem taşır.

Yöntemsel yaklaşım

Mimarlıkta tasarım mekanında yaratım olanaklarını değerlendirmek üzere geliştirilen tez, mimarlığın yaratımda tasarımı araçsallaştıran bir yöntemsel yaklaşımla geliştirilir. Tasarımın belirsiz ve örtük doğası nedeniyle, konunun ele alınmasında betimleyici bir yaklaşımdan çok, konuyu farklı şekillerde ele almaya olanak veren yorumlayıcı bir yaklaşım benimsenir. Araştırmayı şekillendiren yorumlamaların gelişiminde, yazarın Atölye z'de edindiği kişisel deneyimler referans sağlar.

Tez içeriğinin yapılandırılmasında, Gilles Deleuze'ün düşünceyi düzenlemeler içine yerleştirerek geliştirme yönteminden faydalanılır. Tez kapsamında yapılan araştırma düzenlemeler içinde aktarılacak açık bir yapı halinde geliştirilir. Yapılan araştırmaların aktarımında, literatür araştırmasıyla elde edilen bilgi, yorumlamaya dayalı mantıksal tartışmayla tez kurgusunu oluşturan düzenlemeler içine yerleştirilir. Hem mimarlığa hem de mimarlık dışındaki bilgi alanlarına yayılan tez araştırmasının yorumlayıcı bir yaklaşımla geliştirilmesi derlenen bilginin mimarlık bilgisi olarak yeniden üretilmesine de olanak verir.

İçerik ve strüktürel yapı

İki bölüm halinde kurgulanan tez çalışmasında, ilk bölüm tasarım mekanının varoluşsal durumunun açıklanmasına ve bağlamsal koşullarının tartışılmasına ayrılır. İkinci bölüm ise, tasarım mekanını var eden yapısal unsurların kavramsallaştırılmasına ve eylemsel içeriklerin yeniden yapılandırılmasına yönelik olarak geliştirilir.

Bölüm A: Mimarlıkta Tasarım Mekanında Yaratım

- Tasarım Mekanı: Tasarım/Tasarılma
- Tasarım Mekanında Mimarlığın Güncel Yaratımı
- Mimarlıkta Tasarım Mekanının Yaratım Potansiyelleri
- Bölüm Sonucu

Bu bölümde, ilk olarak tasarım mekanı tasarım/tasarlamaya dair içeriklerle ilişkili olarak ele alınır ve mimari mekandan ayrıştırılarak kavramsallaştırılır. Sonrasında tasarım mekanına ilişkin tartışmayı çağdaşlık-güncellik eksenine taşımak üzere, tasarım mekanının güncel görünümüleri incelenir ve çağdaşlık bağlamındaki varoluşu sorgulanır. Bu doğrultuda tasarım mekanında yaratımın güncel görünümüleri, ortamlar, yaratılar, aktörler ve ilişkiler bağlamında tartışılır, mimarlığın tasarım mekanında yaratımına ilişkin sorunsallar saptanır, gereksinimler ortaya çıkarılır ve araştırmayı yönlendirmek üzere öneriler geliştirilir. Tasarım mekanının yaratım potansiyellerini bağlamsal yapısı üzerinden tartışmak için, çağdaşlık bağlamsal bir oluş olarak mimarlık çerçevesinde yeniden kavramsallaştırılır. Tasarım mekanının varoluşu güncellik bağlamında sorunlaştırılır ve çağdaşlık içinde konumlanması sorgulanır.

Bölüm B: Mimarlığın Yaratımında Tasarım Mekanının Kurulumu ve Eylemliliği

-Tasarım Mekanının Kurulumu

-Tasarım Mekanı Eylemliliğinin Yapılandırılması

- Bölüm Sonucu

Bu bölümde ise, ilk olarak tasarım mekânının kurulumu çağdaşlık-güncellik ekseninde tartışılır. Tasarım mekanının güncel kurulumu akademik ortam, profesyonel ortam ve üretim ortamı bağlamında mimari tasarım stüdyoları üzerinden bağlamsal, araçsal ve ilişkisel yapılanmalar çerçevesinde incelenir. Tasarım mekanının çağdaşlık bağlamında kurulumuna yönelik olarak ise, deneysel yaratım felsefesi bağlamında bir kavrayış oluşturulur ve tasarım mekanını kuran unsurlar tasarım süreci, tasarım yaratısı ve tasarım öznesi olarak yeniden kavramsallaştırılır. Sonrasında tasarım mekanı eylemliliği barındırdığı farklı eylemsel içerikler üzerinden deneysel yaratım felsefesi bağlamında ele alınır. Bu doğrultuda tasarım mekanı üzerinde düşünme, inşa etme ve araştırma/bilgi üretme eylemleri araçsal ve yöntemsel olarak yeniden yapılandırılır.

Tez, sorunsal alanını tasarım mekanının varoluşu üzerinden tanımlarken, tasarım mekanına ve onun güncel görünümüne ilişkin derlenmiş bir tespit dizisi ortaya koyar. Çağdaşlık kavrayışını mimarlık bağlamında yeniden inşa ederek, çağdaşlık-güncellik ekseninde kurduğu tartışma bağlamında tasarım mekanı için bağlamsal bir konumlanış önerisi sunar. Tasarım mekanının kurulumunu tartışırken ise hem onun güncel görünümüne ilişkin tespitler ortaya koyar hem de çağdaşlık bağlamında konumlanmasına yönelik, onu var

eden unsurları Deneysellik bağlamında yeniden yapılandıran bir kavramsallaştırmalar dizisi oluşturur. Tasarım mekanı eylemliliğine ilişkin de, düşünme, inşa etme araştırma/bilgi üretme eylemliliklerinin güncel görünümleri üzerinden bir inceleme sunar ve deneysel yaratım felsefesi bağlamında söz konusu eylemliliklerin gerçekleşmesine yönelik yöntem ve araçlar gündeme getirir.

2. BÖLÜM A: TASARIM MEKANINDA MİMARLIĞIN YARATIMI ÜZERİNE

Varlığı ortaya çıkarma sürecini ifade eden yaratım, sürece yaygın bir yapma olarak bir oluş belirtir (May, 2015:36,64,73). Yaratımı gerçekleştiren yaratıcı edim de, “asla tamamlanmayan, her zaman meydana gelmekte olan ve her an yaşanabilir ya da yaşanmış malzemeyi aşan bir oluş meselesi” olarak açıklanır. (Karadağ, 2014:61) Bu kavrayış ışığında mimarlığın yaratımı, yapı yaratım süreçleriyle sınırlı olmayan, çakışan çok katmanlı yaratım süreçlerine ve yaratım ortamlarına yayılan, farklı aktörler tarafından sürdürülen farklı yaratım eylemliliklerinin çokluğu içinde gerçekleşen, farklı nitelikte yaratılarla örülen karmaşık bir oluş ifade eder. O nedenle mimarlığın sadece yapı yaratımına indirgenmesi ya da tekil bir mimarlık tanımının oluşturulması mümkün değildir. Dolayısıyla, mimarlığı barındırdığı çokluklar bütünü içinde kavramak için, yaratım olanaklarının araştırılmasına ihtiyaç vardır. Bu anlayışla, mimarlığın yaratımını özelleşmiş bir çerçevede sorgulamaya ve araştırmaya niyetlenen bu çalışma, tasarım mekanında yaratımı sorunlaştırır.

Mimarlığın tasarım mekanında yaratımı, tasarım yoluyla gerçekleştirilen bir yaratımdır. Tasarım yoluyla yaratım ise kendine özgü bir yapış gösterir. Bu yapışın nasıl bir doğaya sahip olduğunu açıklayabilmek için, "bir şeyi eylemek (to act)/ yapmak (to do)" ile "bir şeyi meydana getirmek (to make)/üretmek (to produce)" anlamındaki iki farklı tür yapma eylemi arasındaki farkın tartışmaya açılması önem taşır. Kökleri Antik Yunan'daki "praxis" ve "poiseis" kategorilerine kadar uzanan bu iki farklı tür yapmanın ilkinde yapmanın/yapışın kendisiyle ilişki kurulurken, ikincisinde bilme/biliş ile ilişki kurulur. (Agamben, 1999: 68-94). Bir şeyi eylemek/yapmak; kendi sonucunu kendisinde barındırarak, kendisini gerçekleştirmek ile ilgilidir. Öte yandan bir şeyi meydana getirmek/üretmek; kendisinden başka bir sonuç barındırarak, kendisi dışında bir şeyi gerçekleştirmek ile ilgilidir. Örneğin, flüt çalmak sadece kendisini gerçekleştirerek, kendisinden başka bir sonuç barındırmazken, yapı yapmak kendisinin ötesinde bir şey gerçekleştirerek, kendisinden başka bir sonuç oluşturur (Crisp, 2014). Bu anlayışla bir şeyi eylemek/yapmak; kılğısal idrak/zeka (practical intellect/phronesis)ile ilişkili açıklanırken, bir şeyi meydana getirmek/üretmek; teknik beceri (technical skill, techne) ile ilişkili açıklanır (Agamben, Yüncü, 1999,2008: 68-94, 133). Her ikisi de niyet doğrultusunda gerçekleşmesine rağmen, ilkinde koşullandırılmamış kendiliğinden gelişen bir niyet söz

konusu olurken, ikinci de bilinçli olarak belirlenmiş bir niyet söz konusudur. (Agamben, 1999: 68-94). İki farklı yapma eylemi arasındaki farklılıklar göz önünde bulundurulduğunda tasarım yoluyla yaratım, eylemin sonucuna odaklanan "bir şeyi meydana getirmek/üretmek"ten çok, eylemin kendisine odaklanan "bir şeyi eylemek/yapmak"a yaklaşan bir anlam ifade eder. Böyle bir kavrayış, tasarım yoluyla yaratımı ortaya çıkardığı yaratıların ötesinde, o yaratıların ortaya çıkmasına neden olan düşünce ve eylemler bütünü içinde kavramaya olanak verir. Öte yandan tasarım eylemliliğini, bir şeyi meydana getirmek/üretmek olarak yapmayı da tamamıyla dışlayan bir yapı olarak düşünmek eksik bir kavrayış oluşturur. Bu anlamda "bir şeyi meydana getirmenin/üretme"nin tasarım eylemliliği boyunca gerçekleşen eyleme/yapma halinin bir parçası olarak görülmesi, fakat devreye girme durumunun, eyleme/yapma halinin akışına bağlı olarak düşünülmesi tasarımın yaratıcı doğasını açıklar. Böylelikle tasarımın işaret ettiği yapışı, üretimler üzerinden yaratıcı güçleri açığa çıkaran bir eylemlilik olarak tarif etme olanağı doğar.

Tasarım eylemliliği, koşullandırılmamış niyet doğrultusunda işlediği için, farklı yönelimlerin mümkün olduğu bir belirsizlik oluşturur. Agamben ve Eco koşullandırılmamış niyetin oluşturduğu belirsizliğin, hayal gücünü harekete geçirerek potansiyellerin keşfedilmesini teşvik ettiğini ve varoluşsal anlam yaratımının önünü açtığını belirtir. Belirsizlik içinde dışavurumcu bir eylem hali içinde olmanın ise şiirsel bir oluş ortaya çıkardığını iddia eder. (Agamben, Eco, 1999,2001: 68-94,16-30). Bu anlayışla, tasarım eylemliliği poetik yapış gösteren bir yaratım eylemliliğidir. Stan Allen tasarımı iç içe geçmiş pratikler dizisi olarak kavrar. Ona göre mimarlığın tasarım yoluyla yaratımında sadece eylem(action) ve temsile(agency) dayanan “pratikler” vardır. Eylem içinde üretilen temsil, materyal gerçekliği dönüştüren ve organize eden bir tekniktir. Diğer taraftan temsili alanda gerçekleştirilen eylemliliklerin ortaya koyduğu know-how sürekli bir yenilik ve değişim kaynağıdır (Allen, 2009: x1, x11, x111, xvi, xvii, xx). Bu bakışla, tasarım eylemliliği ürettiği materyal gerçeklik üzerinden anamlanan, ancak onun tümüyle kapsayamayacağı kadar yaygın anlam dizileri oluşturur.¹ Tasarım eylemliliğinin ürettiği materyal gerçekliğe

¹ Literatür incelendiğinde mimarlığın yaratımında farklı disiplinler arasındaki ilişkiler ve kuram-kılgı ilişkisi bağlamında, gelişen üretim olanaklarının incelendiği ve materyalizasyon süreçleri üzerine araştırmalar yapıldığı görülür.

Ayrıca bkz. Voyatzaki, M. (2018) *New Materialisms: Nonhuman Creativity (New Materialism)*, Edinburgh University Press

bkz. İnternet: Materiart 2014 Symposium, TOBB University Department of Architecture Web: <https://www.materiart.org>

indirgenemeyen bu anlam dizileri, onun poetik içeriğiyle ilgilidir. Belirsizliğin içinde eylem yoluyla dışavurum, ürettiği yenilik ve yarattığı değişim ile her defasında söz konusu belirsizliğe dair daha çok şeyi anlaşılır kılar, ancak anlaşılır kılınmayı bekleyen başka şeyler de eylemlilik içinde askıda kalır.

Mimarlığın tasarım mekanında yaratımı, tasarım eylemliliğinin oluşturduğu kendine özgü poetik yapış üzerinden kavranır. Bu anlayışla, bu bölüm tasarım mekanını tasarım eylemliliği ile ilişkili olarak kavramsallaştırır ve sorunlaştırır. İlk kısımda tasarım mekanı tasarıma/tasarlamaya dair içeriklerle ilişkili olarak ele alınır ve mimari mekandan ayrıştırılarak kavramsallaştırılır. Sonrasında tasarım mekanında mimarlığın yaratımının güncel görünümüleri incelenerek, ortamlar, yaratılar, aktörler ve ilişkiler bağlamında tartışılır. Tasarım mekanında yaratıma ilişkin sorunsallar saptanır, gereksinimler ortaya çıkarılır ve öneriler geliştirilir. Tasarım mekanının yaratım potansiyellerini bağlamsal yapısı üzerinden tartışmak üzere, çağdaşlık-güncellik ekseninde tasarım mekanının konumlanışı sorunlaştırılır. Çağdaşlık bağlamsal bir oluş olarak mimarlık çerçevesinde yeniden kavramsallaştırılır ve tasarım mekanının çağdaşlık içinde konumlanması sorgulanır. Böylelikle, mimarlığa özgü bir yaratım alanı olarak tasarım mekanının kurulumunu ve eylemliliğini yapılandırmak için zemin oluşturulur.

2.1. Tasarım Mekânı: Tasarım/Tasarlama

Tasarım mekânına dair içeriklerin tasarım/tasarlama ile ilişkili olarak aktarıldığı bu bölümde, tasarım mekânı tasarım eylemliliği içinde kurulan ve bu eylemliliğe bağlı olarak şekillenen bir oluşum olarak ele alınır. Tasarım mekanında yaratımı tartışmak üzere, tasarım ve yaratım arasındaki bağlantılar ortaya çıkarılır ve tasarım mekânı yaratım alanı, tasarım ise yaratım eylemliliği olarak kavramsallaştırılır. Ancak tasarım eylemliliği içinde kurulan yaratım alanı olarak tasarım mekânının, yine tasarım eylemliliği içinde üretilen yaratıdan ayrıştırılması tasarım mekânının oluşumsal, dinamik yapısını açıklayabilmek açısından önem taşır. Bu anlamda mimari yaratımda yaratım alanını ve yaratıyı birbirinden ayrıştırmak üzere tasarım mekânı ve mimari mekân kavramları karşılıklı olarak işlenir ve yapısal niteliklerindeki farklılaşmalar üzerinden tanımlanır.

Tasarım kavramı, “zihinde canlandırılan biçim, tasavvur”, “bir sanat eserinin, yapının veya teknik ürünün ilk taslağı, tasar çizim”, “bir araştırma sürecinin çeşitli dönemlerinde

izlenecek yol ve işlemleri tasarlayan çerçeve” ve “daha önce algılanmış olan bir nesne veya olayın bilinçte sonradan ortaya çıkan kopyası” şeklinde dördü bir anlam dizisi içinde açıklanmaktadır. Tasarlama kavramı ise, “bir şeyin nasıl gerçekleşebileceğini düşünmek, zihinde hazırlamak” olarak açıklanmaktadır.¹ Tasarım/tasarlama kavramlarına dair anlamlar incelendiğinde, her ikisinin de zihinsel bir eylemlilik haline gönderme yaptığı görülür. Bu anlamda tasarım ve tasarlama kavramları, bir tür canlandırma/yeniden canlandırma hali içinde tamamlanmamış/örtük yapılanmalara çağrışım yapan içeriklere sahiptir. Flusser, İngilizcede “tasarım”(design) kavramının "uzağa, öteye götürme" anlamındaki ön ek “de” ile “işaret, belirti” anlamına gelen “sign” sözcüklerinden türediğinden ve her iki anlamı da bünyesinde taşıdığından bahseder. Tasarımın güncel anlamını sorgularken, “tasarım” kavramını hem isim hem de fiil olarak değerlendirir. İsim olarak “tasarım”(design), hedef, plan, niyet, amaç, şema, çizim, motif, basit strüktür kavramlarıyla açıklar ve tüm bu kavramların kurnazlık/açıkgözlülük/beceri(cunning) ve yalancılık/düzenbazlık/hilekârlık(deceit) kavramlarıyla ilişkili olduğunu anlatır. Fiil olarak “tasarlama”yı (to design) ise uydurmak/düzenlemek/kurmak, benzerini yapmak/yalandan yapmak, taslak yapmak/tasarı hazırlamak, taslağını çizmek, meydana getirmek/şekil vermek/öncülük etmek, bir şey üzerine tasarımda bulunmak eylemleriyle açıklar (Flusser, 1999). Tasarımın, tekhne, ars, sanat, zanaat, teknik ve mekanik kavramlarıyla bağlantısını vurgulayan Ali Artun da, tasarlamaı Flusser’e benzer şekilde, "düzen kurmak, hesap-kitap yapmak, şeklini çıkartmak, taklit etmek" olarak açıklar. Tasarlamanın, doğayı dönüştürmek, ona hile yapmak içerikleri doğrultusunda sanat, sanayi ve tekhne kavramlarıyla yakından ilişkilendiğini belirtir (Artun, 2011:78,79). Bu anlamda tasarım/tasarlama kavramları mesafe alarak işaret etme anlamı içermesinden ötürü, mevcut durumu ondan uzaklaşarak yeniden inşa etmeye çağrışım yaparak, farklı bir gerçeklik durumu gündeme getirir. Söz konusu kavramların kurnaca içeriği ve yapaylık vurgusu da bu kavrayışı destekler niteliktedir.

Öte yandan, yaratım kavramı, “özel yetenekle ortaya konulan eser veya nesne, yaratı” olarak ifade edilmektedir. Yaratma kavramı ise, “olmayan bir şeyi var etmek”, “zekâ, düşünce ve hayal gücünden yararlanarak o zamana kadar görülmeyen yeni bir şey ortaya koymak, yapmak ” ve “olmasına, ortaya çıkmasına yol açmak, sebep olmak” şeklinde bir

¹ "Tasarım" ve "tasarlama" kavramlarına ilişkin anlamlar dizisine dair ayrıntılı bilgi için: Bkz. Web sitesi: <http://www.tdk.gov.tr/>

anlam dizisiyle açıklanmaktadır.¹ İngilizcede de benzer içeriklere sahip olan yaratım (creation) kavramı, “bir şeyin oluşumu, yaratma eylemi ve yaratılan şey” içerikleriyle açıklanmaktadır. Yaratma (create) kavramı ise, “yapmak, meydana getirmek, üretmek, yol açmak/sebepe olmak, oluşmak, büyümek/dönüşmek” anlamlarını taşımaktadır.² Bu kavrayışa paralel olarak yaratıcılık da “yapma, varlığı ortaya çıkarma süreci” olarak tarif edilir. Yeni oluşumlara yol açabilmek için alışıldık olandan mesafe almak, kurulu olan düzenlenişlere karşı başkaldırı eğilimi taşımak ve kurulu olanın ötesine geçebilmeyi sağlayan mücadele becerisini geliştirebilmek için “yaratıcı cesaret”e sahip olmak şeklinde çeşitli yaratımsal koşullar bağlamında tartışılır. Dolayısıyla, yaratım/yaratma belirlenimlerin yok olduğu, yeni belirimlerin ortaya çıktığı kendiliğinden akışlar üzerinden kavranır ve anlamlandırılır. (May, 2015: 48,49,56,57,64) Bu doğrultuda yaratım/yaratma kavramlarına dair anlamlar incelendiğinde, özgün bir oluşumun meydana gelme durumuna gönderme yapıldığı görülür.

Tasarım/tasarlama ve yaratım/yaratma kavramları sahip oldukları içerikler doğrultusunda incelendiğinde, bu kavram ikililerinin birbiriyle ilişkilenebileceği birtakım yönler olduğu fark edilir. Tasarlamanın bir şeyi kurmak ve canlandırmak üzere onu farklı yönleriyle düşünmeye olanak veren yapısı, bir şeyin oluşumuna yol açan yaratma için araçsal bir yapı oluşturur. Bunun yanı sıra, tasarımın örtük bir doğaya sahip olması, önceden belirlenmemiş, tanımlanmamış yeni türde ilişkiler kurulmasına imkân tanıyarak, yaratımı tetikleyen üretken enerjilerin açığa çıkmasını sağlar. Aynı zamanda tasarımın gerçeklikten mesafe alarak bir şeyleri yeniden kurması, gerçeklik içindeki olanak ve potansiyellerin keşfedilmesini sağlayarak, yaratım olanaklarını genişletir. Bu haliyle her tasarlama eylemliliği yaratma eylemliliğine dönüşme potansiyeli taşır. Bu anlayışla, tasarım/tasarlama kavramlarına ilişkin açılımlar, yaratım/yaratma kavramlarına ilişkin de kapsamlı bir kavrayış oluşturulmasına olanak tanır.

Flusser, tasarım, makine, teknoloji, zanaat ve sanat kavramlarının birbiriyle ilişkili olduğunu ve birinin diğerinden bağımsız olarak düşünülemeyeceğini belirtir (Flusser, 1999). Benzer şekilde Ali Artun da tasarımın, doğayı dönüştürmek, ona hile yapmak

¹ "Yaratım" ve "yaratmak" kavramlarına ilişkin anlamlar dizisine dair ayrıntılı bilgi için:

Bkz. Web sitesi: <http://www.tdk.gov.tr/yaratim>

Web sitesi: <http://www.tdk.gov.tr/yaratmak>

² "Yaratım" ve "yaratmak" kavramlarının İngilizce içeriklerine dair ayrıntılı bilgi için:

Bkz. Web sitesi: <https://www.etymonline.com/word/create>

Web sitesi: <https://www.etymonline.com/word/creation>

içerikleri doğrultusunda sanat, sanayi ve tekhne kavramlarıyla yakından ilişkilendiğini vurgular (Artun, 2011:78,79). Flusser'e göre bahsedilen kavramların hepsi aynı varoluşsal görüşten kaynaklanır. Ancak Rönesans'tan sonra, bahsedilen bu içsel bağlantı reddedilmiş, teknoloji ve makinelerin dünyası ile sanatın dünyası keskin şekilde ayrılmıştır. Bilimsel, nitelendirilebilir(quantifiable) olan ile estetik, değerlendirilebilir(evaluative) olan birbirini dışlamış ve hatta birbirinden kopmuştur (Flusser, 1999). Artun, sanattaki yaratıcı evreleri tanımlamakta kullanılan tasarımın, Rönesans'ta tüm görsel sanatların temeli olarak düşünüldüğünü ve bu dönemde tasarımın henüz özelleşmiş bir ilgi alanına dönüşmediğini anlatır. Ancak 18. ve 19. yüzyılda, Endüstri Devrimiyle birlikte, uzmanlaşmaların ortaya çıkmasıyla, tasarımın evrildiğinden ve zanaattan farklılaşarak, ayrı bir gelişim çizgisi izlediğinden bahseder. Bu anlamda Artun da, Flusser'i destekler şekilde, tasarımın modern anlamını ve işlevini, Rönesans'a kadar bir arada düşünülen sanat ve sanayinin giderek birbirini dışlaması sürecinde kazandığını belirtir. Rönesans ile birlikte, zanaatların düşünceye ve uygulamaya dayalı öğelerinin parçalanmasının Endüstriyel Devrimi ile tamamlandığını anlatır. Bu durumda bilim ve sanatın, zanaat üretiminden koptuğunu, mühendisliğin bilimin, tasarımın da sanatın üretime uygulanması amacıyla kurumlaştığını, bilim ve sanatla ilgili bilgi ve becerilerin üretimden yalıtılarak farklı disiplinler içinde örgütlendiğini belirtir. Böylelikle de sanat-sanayi ve zanaat birliği ile bunun öngördüğü tasarım ve uygulama bütünlüğünün dağıldığını açıklar (Artun, 2011: 84-87).

Artun tasarımın evrimini değerlendirirken, Arts and Crafts, Art Nouveau, Bauhaus gibi girişimlerin tasarım ile zanaatın ilişkisini yeniden kurmaya çalışmasına karşın, daha çok sanayinin sanat üzerindeki etkinliğinin artmasına neden olduğunu anlatır. Günümüzdeyse durumun değiştiğinden, tasarımın, fikir üretiminden uygulamaya kadar yayılan düşünsel ve maddi süreçleri kapsayan daha geniş bir içerik kazandığından bahseder (Çakır, 2014: 17,18). Benzer anlayışla durumu değerlendiren Hal Foster da tasarımı, Art Nouveau tarafından düşünülmüş, Bauhaus tarafından uygun araçlarla donatılmış, ticari taklitler aracılığıyla yayılmış ve günümüzün kapitalist ortamında tam anlamıyla hayata geçirilmiş yaygın bir oluşum olarak tarif eder. Ona göre, gelişen teknolojilerle birlikte günümüzde hâkimiyet alanı genişleyen tasarım, üretim-tüketim çevriminin önemli unsurlarından biri haline gelmiştir. Kültür sanayisi ile ilişkisi bağlamında sanat ile hayatı birleştirici bir unsur olma haline evrilmiştir. Bu anlamda Foster'a göre tasarımı, sanat ile hayatın çarpık uzlaşmasının günümüzdeki temel formu olarak görmek mümkündür (Foster, 2015: 34-35). Tasarımın günümüzde yeniden evrildiğini düşünen Flusser'e göre de, tasarım sanat ve

teknoloji arasındaki içsel bağlantının bir ifadesi olarak yorumlanmakta ve estetik olan ile bilimsel olan arasındaki kopukluk bağlamında bir köprü rolü üstlenmektedir.¹ Bu haliyle de kendisinin yanıltıcı/aldatıcı(deceptive) olduğunun, başka bir deyişle kendisinin tasarlanmış olduğunun farkında olan yeni bir kültür oluşturmaktadır. Tasarımın güncel söylemdeki yerini bu kültür bağlamında açıklayan Flusser, onu doğal olanın yapay olanla yer değiştirmesini yönlendiren temel unsur olarak tarif eder (Flusser, 1999). Tasarımın yaygın olma durumuna odaklanan Highmore ise, günümüzde tasarımın, "materyal ve materyal olmayan nihai ürün" anlamına gelen tasarlanmış nesne içeriğinin ötesine geçtiğini belirtir. Tasarımın sadece ürüne işaret eden bir kavram olmanın ötesinde, gündelik yaşamın her alanıyla bütünleşme gösteren bir içerik kazandığını anlatır. Tasarımı "her yerde ve kurulu olan" olarak kavramsallaştıran Highmore, tasarımılanmış ortamların insanları yönlendirdiğinden, duyuşsal ve toplumsal yaşantıların tümüne yayılıp, onları düzenleyecek kadar genişlediğinden bahseder. Benzer şekilde Sparke da tasarımın kültürü yansıtan aracı bir rolden ziyade, toplumun ve kültürün kurucu öğelerinden biri olduğunu belirtir. Bu doğrultuda tek bir tanıma indirgenmesi mümkün olmayan tasarımın, geniş bir toplumsal bağlama yayıldığından ve bu bağlamdaki ideolojiler, söylemler ve pratiklerle sürekli değişen bir içeriğe sahip olduğundan bahseder (Aktaran Çakır, 2014: 17,18; Highmore, 2009: 1-11).

Tasarımı bir değişim, icat ve spekülasyon süreci olarak kavramayı öneren Brassett ve Marenko ise, bu sürecin, olası dünyaların yaratımı ve maddeleştirilmesinin yanı sıra, güncel konuları eleştirel olarak düşünme ve onlara yönelik yanıt üretme yolu olarak da çalıştığını belirtir. Bu anlamda tasarımı, ticari pratiklerin, kuramsal söylemlerin, endüstriyel gündemlerin, tüketici yaşam biçimlerinin ve davranışlarının birbiriyle ilişkilendirildiği, materyal kültürlerin, nesne kuramlarının, piyasa gereksinimlerinin, zanaat modellerinin, yaratıcılık ve yenilik paradigmalarının kesiştiği bir ortamda, karmaşık ve çelişen ihtiyaçları kavrayabilmek ve birbiriyle ilişkilendirmek üzere gerekli becerilere sahip olmak üzerinden açıklar. Tasarımın güncel koşullarda, birlikte yaratım, açıklık, doğrusal olmama ve deneyleme bağlamında açıklanır hale geldiğini anlatır. Aynı zamanda içinde işlerlik gösterdiği ortamın karmaşık yapısından dolayı, tasarımın varoluşsal bir parçalanma içinde bulunduğundan bahseder. Bu doğrultuda problem çözmeye dayalı bir

¹ Tasarımın estetik olan ile bilimsel olana verdiği referanslar, onun insan bilimlerine ve mühendislik bilimlerine verdiği referanslarla yakından ilişkilidir. Bu anlamda Tasarım bilimleri bağlamında Herbert Simon, poetik bağlamında ise Paul Valery'nin çalışmaları konuya ilişkin pek çok referans sağlar. (Aktaran Boudon, 2015:37)

eylemlilikten, problem üretimine dayalı bir eylemliliğe doğru evrildiğini belirtir. Pek çok kuramcı da tasarımın değişen ve evrilen doğasının, onu disiplinlerarası bir sorgulama olarak kavramaya olanak tanıdığını savunur. Brassett ve Marenko bu durumu, Matthew Kearnes’in tasarımın “varoluşsal tamamlanmamışlık”ı bağlamında açıklar. Potansiyel olanı olası gelecekler bağlamında sorgulayan tasarımın, asla tamamlanmayan bir somutlaştırma eylemliliği tanımladığını belirtir. Bu haliyle tasarımın, Herbert Simon’un tanımladığı gibi tahmin edilebilir çıktılar üreten probleme çözmeye dayalı bir eylemlilik yerine, Richard Buchanan’ın Rittel ve Weber’e referansla tanımladığı “belalı problemler”le ilişkilenen bir eylemlilik tanımladığını anlatır. (Brassett ve Marenko, 2015).

Lief Östman ise tasarımın içeriğine dair yapılan tanımlamalar doğrultusunda üç farklı yorumlama gündeme getirir. İlkinde tasarımı, profesyonel bir etkinlik olarak yorumlar. Ve büyük oranda teknoloji odaklı tasarım meslekleri bağlamında tartışır. İkincisinde tasarımı temel bir bilgi türü olarak yorumlar ve her türlü mesleki etkinlik için bir gereklilik olarak tartışır. Üçüncüsünde ise, tasarımı yaratıcı eylem içinde bir bilme türü olarak ayırt edici bir bilgi yapısı olarak tanımlar (Östman, 2005: 6). John Hesket ise tasarıma dair pratik ve terminolojinin geniş bir alana yayılmasından ötürü, tasarımın birçok anlam basamağına sahip karmaşık bir yapı gösterdiğini belirtir. Kimin kullandığına, hangi bağlamda kime uygulandığına bağlı olarak da anlamının köklü şekilde değiştiğini anlatır. Teknolojik, örgütsel ve kültürel değişimler doğrultusunda da tasarlamanın araç ve yöntemlerinin değişkenlik gösterdiğini söyler (Hesket, 2017:12,13,19). Benzer şekilde Richard Buchanan da, tasarımı farklı yorumlara tabi olan esnek bir disiplin olarak tanımlar. Tasarıma dair hiçbir tanımın ona dair geliştirilen fikir ve yöntem çeşitliliğini kapsamadığını anlatır. Tasarımla temasa geçen bilgi alanlarının her birinin, tasarımı kendi bilgisi, yöntemleri ve ilkeleri bağlamında uyarlayarak uyguladığını belirtir. O nedenle de tasarımın konu alanının kapsamı bakımından oldukça yaygın olduğunu ve tasarım düşüncesinin insan deneyiminin her alanına uygulanabileceğini savlar. Bu doğrultuda, tasarımın kelimeler ile şeyler, kuram ile kılğı arasındaki ayrımı da aştığını belirtir. Dolayısıyla tasarımın her geçen gün genişlemeye devam eden bir kavram olduğundan, hem pratik hem kavrayış açısından farklı boyutlarının açığa çıktığından bahseder. Farklı bilgi alanları içinde kurulan tasarım eylemliliğini de, tasarım düşüncesinin farklı boyutlarının keşfedildiği icat yerleri olarak tanımlar (Buchanan, 2016: 139,146,161). Brassett ve Marenko da tasarım eylemliliğinin bütünleştirilmiş bir araya gelişler içinde kavranabileceğini anlatır. Hem farklı eylemlilik alanlarının hem de kuramsal ve kılğısal alanların bir araya geldiğini, ancak bunların bir

sentez oluşturmaktan çok, aralarında kurulan bağlantılara bağlı olarak, değişen ağırlık dengeleri doğrultusunda sürekli değişen bir bütünleşme içinde olduğundan bahseder (Brassett ve Marenko, 2015).

Peter Dalsgaard'ın, tasarım alanında son zamanlarda ortaya çıkan tartışmalara dair incelemeleri ve yaptığı saptamalar, tasarımın doğasına ilişkin pek çok açılım sağlar. Alandaki tartışmaların hepsini kapsamamasına karşın, merkezi konulara ışık tutan tartışmalar altı başlık altında toplanır. Bu başlıklar; kuram-kılgı ilişkisi, ortaya çıkış/belirme ve etkileşim, yerleşme/konumlanma, araştırma/sorgulama, dönüşüm ve teknolojidir. İlk başlık, kuram-kılgı ve düşünüm-eylemin(reflection-action) tasarımda iç içe geçme durumuyla ilgilidir. Tekrarlı düşünme ve yapma süreçlerinin bu iki farklı boyut arasında etkileşim kurması konu edilir. İkincisi, tasarımın ortaya çıkış/belirme(emergence) ve etkileşim ile karakterize olması ile ilgilidir. Tasarım problemlerinin ve çözümlerinin, çözüm kadar problemin doğası da göz önünde bulundurulacak şekilde, bir arada geliştiğinden bahsedilir. Geçici çözüm kavrayışlarının oluşturulması sırasında, durumla ilgili yeni özelliklerin ortaya çıkması, bu doğrultuda çözüm ve problem kavrayışlarının etkileşimli olarak geliştirilmesi anlatılır. Tasarım mekânında ele alınan durumla etkileşime girildikçe ya da durum evrildikçe yeni tasarım olanaklarının ve kısıtlarının ortaya çıktığı belirtilir. Üçüncü olarak, tasarımın yerleştirilmiş/konumlandırılmış (situated) ve sistemli olma durumundan bahsedilir. Bu anlamda var olan durum ile geliştirilen tasarım ürünü, tasarımcının güncel anlayışı ile tasarım ürününde kristalleşen fikir ve anlayışlar arasında oluşan “hermetik boşluğun” tasarımcının yorumlama becerisiyle kapatılmasının, tasarımın sistemik doğasıyla ilgili olduğu açıklanır. Aynı zamanda tasarım durumu ile kullanım durumu arasındaki ilişkinin de bu bağlamda düşünülmesi gerektiği vurgulanır. Dördüncü başlık tasarımın deneysel olmasıyla ilgilidir. Bu doğrultuda tasarım problemlerinin nadiren tamamen tanımlandığından ve tasarım mekânının özelliklerinin tasarım içinde belirip evrimleştiğinden bahsedilerek, tasarımcıların deneysel bir yaklaşım benimsemeye ihtiyaç duydukları belirtilir. Buna ek olarak tasarım sürecinin tasarımcı için deneyler ve yorumlamalar ile şekillenen bir öğrenme süreci olduğu ve bu sürecin kullanıcının da yorumlamalarıyla dâhil olmasına olanak verecek şekilde esnetilebileceği vurgulanır. Beşinci olarak tasarımın müdahaleci (interventionist) ve dönüştürücü (transformative) bir disiplin olması gündeme getirilir. Bu doğrultuda tasarımın yeni bir şeyler getirerek, mevcut durumu değiştirmeye/dönüştürmeye çalışmasından bahsedilir. Gerçeğin ne olduğundan çok ne olabileceği ile ilgilenildiği anlatılır. Altıncı olarak ise, tasarımcıların yaptıkları işe

özgü teknikler ve araçlar kullanması gündeme getirilir. Bu doğrultuda, tasarım becerisinin araçsal etkinliklerden çok, araç ve tekniklerin ustaca kullanımıyla ilgili olduğu belirtilir. Tasarımcının tasarım durumu içindeki ulaşılabilir tüm kaynakları (kendi bilgi ve becerileri, diğer insanlar, araçlar, malzemeler vb.) değerlendirmesinden ve ele alınan durumun dönüştürülmesine olanak verecek uygun araçların seçilip uygulanmasından bahsedilir. (Dalsgaard, 2014:144,145,146). Tüm bu başlıklar altında gelişen tartışmalar, tasarımın erişim alanına, gerçekleştiği eylemlilik mekânına, işleyiş süreçlerine ve bu süreçler içinde yöntem ve araçların kullanımına dair pek çok referans sağlar. Tüm bu referanslar ise, tasarımı bir yaratım eylemi ya da yaratımı gerçekleştiren bir araç olarak tartışmak ve yorumlamak üzere üretken bir altyapı sağlar.

Bölüm kapsamında güncel görünümüne ve içeriğine dair oluşturulan tüm bu açılımlar doğrultusunda, tasarımı, disiplinlerle sınırlı kalmayan, farklı bilgi alanları içinde işlerlik gösterebilen, genişleme potansiyeline sahip, çok yönlü ve çok boyutlu işleyiş gösteren esnek/uyarlanabilir bir eylemlilik olarak tarif etmek mümkündür. Bu bakışla tasarım, yaşamı var eden somut ve soyut alanlara yayılan, kurgusal bir yapı gösterir. Kurmaca içeriklerin üretimi bağlamında ise, kurgulayıcı/kurucu bir yaşamsal unsur konumuna yerleşir. Kendi kurgusallığı ölçüsünde yorumlamaya açık, tekil bir tanıma indirgenemez, muğlak, evrimsel bir oluş olarak kavranır. Tasarımdaki bu oluş hali ise, sürekli olarak yeni oluşlara yol açan yaratımın doğasına uygun bir varoluş sağlar.

Tasarım eylemliliği, tasarım mekânını kuran ve ona özgün yapısını kazandıran bir eylemlilik hali olması dolayısıyla, ona dair oluşturulan açılımlar tasarım mekanını açıklamak ve kavramak için bir altyapı oluşturur. Ancak tasarım mekanını tariflerken bu altyapı tek başına yeterli değildir. Bunun yanı sıra yaratım alanı olarak tasarım mekanının, bünyesinde üretilen yaratı olarak tasarımın kendisinden ayrıştırılması önem taşır. Bu yaklaşımla, mimarlıkta tasarım mekânının ne olduğunu tartışırken, her ikisi de tasarım eylemliliği içinde kurulan tasarım mekânı ile mimari mekânı birbirinden ayrıştırarak, iki ayrı düzey olarak ele almak konuya kavramsal açıklık getirilmesini sağlar. Bu doğrultuda Philippe Boudon'un tasarım mekânı ve tasarım kavramlarını ayrıştırmasına referansla, tasarım mekânı ile mimari mekân varoluşsal olarak birbirinden ayrılır. Boudon'un Henry Poincare'e referansı doğrultusunda, tasarım mekânı somut mekânı var etmek için kurulan gösterimsel bir mekânı ifade ederken, mimari mekân somut bir mekân tanımlar. (Boudon, 2015:15,16,17). Dolayısıyla tasarım mekânı, mimari mekânın yaratımında etkili olan

unsurların bir araya geldiği bir ortam olarak, mimari mekânın ötesine geçen, çok daha geniş açılımlar barındıran farklı bir varoluşsal yapı gösterir. Bu anlayışla, tasarım mekanı ve mimari mekânın varoluşlarının farklılaşan nitelikleri üzerinden incelenmesi iki kavramın farklılıklarını ortaya koymak ve birbiriyle ilişkisini tartışmak açısından konuya ilişkin kavrayışı derinleştirmeye olanak verir. Ancak yine de iki mekan arasında keskin ayrımlar yapmak mümkün olmadığı için, söz konusu mekanları tanımlamak üzere ortaya konan nitelikler, kutuplaşmış içeriklerindeki düzey farklılıkları bağlamında değerlendirilir ve birbirine dönüşümlerindeki kaynaşma durumlarının açığa çıkmasına olanak veren ilişkiler bakımından tarif edilir. (Şekil 2.1, 2.2)

Nesneye aşkınsal-Nesnesel: Tasarım mekanı nesneyi aşan, aşkınsal oluşumları barındıran bir mekânsallık gündeme getirir. Mimari mekana aktarılmamış pek çok niteliğin tasarım mekânında yer aldığı görülür. Bunun yanı sıra nesneye aktarılmamış pek çok çağrışımın da tasarım mekânının bir parçası olarak kavranması mümkündür. Bu haliyle tasarım mekânı, mimari mekân gibi yaratılan tekil bir ortam değil, yaratımın gerçekleşmesini sağlayan ortamlar ve koşullar bütününe yaygın olarak kavranır. Ancak yine de tasarım mekânını tümüyle nesnesel içeriğinden ayrı düşünmek mümkün değildir. Öte yandan mimari mekân, ancak nesnesel varoluşuyla anlam kazanır.

Yokluğa gönderme yapan - Kendi varlığına gönderme yapan: Tasarım mekanı gösterimsel içeriğe sahip olmasına karşın, gösterimde bulunduğu var olan değil var olma potansiyeli taşıyandır. O nedenle henüz var olmamış durumlara referans verir. Ancak tasarım bağlamına bağlı olarak, kendisinin bir yaratıya dönüşme potansiyeli doğrultusunda, zaman zaman kendi varlığına gönderme yapması da söz konusu olur. (kağıt mimarlığı vb.) Mimari mekân ise, birebir kendi varlığını temsil eder. Kendinden başka bir oluşumun bilgisini taşımaz.

Hipergerçeklik içinde üretime dayalı - Fiziksel gerçeklik içinde üretime dayalı: Tasarım mekanı farklı gerçeklik düzeylerinde işleyen temsil ortamları içinde işlerlik gösteren bir doğaya sahiptir. Simülasyona dayalı olan bu ortamda, mimari mekânın maket, model vb. araçlar yoluyla yaratımı söz konusu olur. Dolayısıyla tasarım mekânında gerçeklikle doğrudan ilişki kurulmaz. Aksine, farklı gerçeklik alanlarıyla kurulan ilişkilendirmelerin

kurgusal içeriği doğrultusunda, bir hipergerçeklik¹ yaratılır. Ancak gelişen teknolojilerle birlikte, sanal gerçekliğin fiziksel gerçeklikle içiçe geçme olanağının doğması, tasarım mekanının fiziksel gerçeklikle kurduğu ilişkilenmeyi kuvvetlendirir. Benzer şekilde, fiziksel gerçeklik içinde var olan mimari mekanın da sanal gerçeklik üzerinden tasarım mekanına doğru genişleme olanağı doğar.

Güncelliğin ötesine uzanan - Güncelliğin içinde yer alan: Tasarım mekânı, yaratıcı potansiyeli doğrultusunda, kurulu olanın ötesine geçebilmek ve yeni olanının kurulumuna yol açabilmek için güncelliğin ötesine geçme eğilimi gösterir. Ancak bir yandan da, güncel olana sağladığı yaratıcı aktarımlar doğrultusunda onunla bağlarını korur. Öte yandan mimari mekan, güncelliğe aktarılmış bir mekansal oluşum olarak, güncelliğin ötesinde çağrışımlar taşısa bile, güncelliğin içinde yer alır.²

Düşünümsel/yansıtıcı -Yönelimsel/tasarlanmış: Tasarım mekânı, tasarımın/tasarlamanın oluşum halindeki kurgusal içeriği doğrultusunda, düşünöme/yansıtmaya olanak tanıyan bir alan açar. Farklı çizgilerde gelişen/genişleyen, düşünöcenin yönlendirilmemiş rastlantısal akışlarını destekleyen bir kavrayışı tetikler. Yönlendirilmiş, tasarlanmış içeriğin baskın olduđu mimari mekan ise, her ne kadar esnekliğı ve açıklığı ölçüsünde düşünöme/yansıtmaya olanak tanısa da, birçok bakımdan oluşumunu tamamlamış olması sebebiyle, yönlendirici bir yapı gösterir.

Anlık/geçici/değişken - Sürekli/kalıcı/durağan: Mimari mekânın sürekli bir yapı oluşturmak üzere yönlendirilmiş ve tasarlanmış içeriğinden farklı olarak, tasarım mekânı, kendiliğinden gelişen oluşumlarla şekillenen, anlık bir yapı gösterir. Anlık olması da tasarım mekânına geçici ve değişken bir yapı kazandırır ve onu devinim halinde tutar. Öte yandan mimari mekanın da kurgusundaki açıklığa bağlı olarak, belirli yönleriyle geçici ve değişken mekansal oluşumlara sahne olması mümkündür. Ancak bu değişkenlik, tasarım mekanının değişkenlik düzeyinden oldukça farklı, kurgulanmış bir değişkenliktir.

¹ Hipergerçeklik, gerçeklik ile ilişkili olarak tartışılırken, "bir köken ya da bir gerçeklikten yoksun gerçeğin modeller aracılığı ile türetilmesi hipergerçeklik ya da simölasyon." olarak tarif edilir. (Aktaran Güzel, 2015; Baudrillard, 2011: 14)

² Konuya ilişkin daha geniş anlatımlar, "Tasarım/Tasarlama Yoluyla Mimari Yaratımın Çağdaşlık Bağlamında Yeniden Konumlandırılması" adlı bölümde yer alır.

Belirsiz- Belirlenmiş: Mimari mekânın tanımlanmış, sınırları belirlenmiş yapısının aksine, tasarım mekânı sürekli devinim halinde olmasından ötürü sınırlanmamış ve belirsizdir. Belirli çerçeveler oluştursa bile, her an yeni çerçeveler oluşturmaya ya da çerçevelerin ötesine geçmeye müsait bir akışkanlıktadır. Mimari mekan ise, programatik, yapısal ya da bağlamsal akışkanlıklara imkan tanıyan bir açıklık taşısa bile, sahip olduğu kurgu belirsizliği çerçeveler. Bu anlamda mimari mekanın belirsizlik düzeyinin tasarım mekanından oldukça farklıdır.

Kaotik/muğlak - Düzenlenmiş: Belirsizliği doğrultusunda yaygın bir yapı gösteren tasarım mekânı, anlık oluşumların gelişimine uygun olarak kaotik yapıdadır. Tasarım/tasarlama eylemliliği içindeki doğrusal olmayan karmaşık ilişkilendirmelere olanak veren üretken bir ortam oluşturur. Bu haliyle çok katmanlı, döngüsel, iç içe geçmiş, eş zamanlı gelişen eylemlilik hallerini barındırabilen bir akışkanlığa sahiptir. Düzenlenmemiş yapısındaki kuvvetli etkileşim, her an yeni potansiyellerin açığa çıkmasına olanak verir. Diğer yandan mimari mekan, kaotik ilişkileri barındırmaya olanak veren bir kurguya sahip olsa dahi, kendisini var eden unsurlar arasındaki kurulu ilişkiler bağlamında hiç düzenlenmemiş bir yapıya sahip olması mümkün değildir.

Kısmi yapılanan/bütünüyle kavranamaz - Bütünüyle yapılanan/bütünüyle kavranabilir: Tasarım mekanının kaotik yapısı onu tümüyle kavranabilir olmaktan alıkoyar. Tümüyle kavranabilir olmaması, onu pek çok potansiyel taşıyan, örtük bir yapılanmaya dönüştürür. Bu anlamda tasarım mekânı kısmi olarak algılanabilen, çok parçalı, karmaşık bir yapı gösterir. Tanımlanmamış içeriklere sahip olması ve oluşum halinde olmasından ötürü hiçbir zaman bütünüyle kavranması mümkün olmaz. Mimari mekan ise, genellikle bütünüyle kavranabilir bir yapı göstermesine karşın, sahip olduğu değişim/dönüşüm potansiyeli ve belirsizliği ölçüsünde bütünüyle kavranabilir olma durumu değişkenlik gösterir.

Yaygın/yayılmış - Odaklanmış: Tasarım mekanı, sadece tasarım problemini oluşturan içerikleri ve probleme yönelik olarak geliştiren içerikleri kapsamakla kalmaz. Tasarım/tasarlama eylemliliği boyunca kurulan ilişkiler doğrultusunda pek çok bilgi alanına yaygın bir oluşum gösterir. Bu haliyle, tasarımsal durumu var eden ve onun ötesine geçen tüm içeriklere yaygındır. Öte yandan mimari mekân ise, tasarlanmış mimari durumun içerikleriyle sınırlıdır. Tasarım mekanı kadar yaygın bir içeriğe sahip olamayacak

kadar odaklanmış bir içerik etrafında yapılandırılmıştır. Ancak kurgunun esnekliği ölçüsünde içeriğe kazandırılan açıklık, belirli bir düzeyde yaygınlık göstermesine olanak tanır.

Yaratıma açık - Yorumlamaya açık: Tasarım mekânı yaratıcı güçlerin etkisi altında şekillenir. Bu anlamda var olanın dönüşmesine dayalı bir olanaklar alanından çok, yeni olanın yaratımına dayanır. Her an yeni oluşumların ortaya çıkabileceği önceden belirlenemez, yaratıcı bir varoluş gösterir. Sabitlenmiş belirlenimlerin olmaması sebebiyle, belirli referanslar içine sıkışmak durumunda kalmaksızın, yeni referansların yaratımına olanak tanır. Mimari mekan ise, belirli referanslar bağlamında kurulduğundan, referansların oluşturduğu sınırlar içinde yaratımdan çok, referansların yorumlanmasına olanak veren bir yapı oluşturur.

Oluşum halinde - Oluşmuş: Tasarım mekânı, tasarım/tasarlama eylemliliği boyunca sürekli oluşum halinde bulunur. Eylemliliğin sonlanmasıyla birlikte ise, oluşmuş bir yapıya dönüşür. Bu anlamda mimari mekan sonlanmış bir tasarım/tasarlama eylemliliğinin ürettiği bir yapı olarak oluşmuş bir yapı gösterir. Ancak kendisini yeniden tasarım mekânına döndüren müdahaleler doğrultusunda, tasarım mekânına doğru yaptığı genişleme sayesinde oluşum haline geri döner.

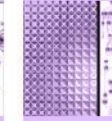
Deneyisel/deneyimsel - Deneyimsel: Tasarım mekânının anlık, geçici, muğlâk, kaotik, örtük olması, onun içinde bildik şekillerde eylemde bulunmaya olanak vermez. O nedenle tasarım/tasarlama eylemliliğinin deneyisel içeriği önem kazanır. Çünkü ancak deneysellik, alışılmışın dışında bağlantılar kurarak saklı potansiyelleri ortaya çıkarmaya ve tasarım mekânının belirsizliği içinde eylemde bulunmaya olanak verir. Buna ek olarak, tasarım mekânında gerçekleşen deneyisel eyleme hali yaratıcı bir edimdir¹ ve deneyisel şekilde gerçekleşen tasarım/tasarlama da yaratım eylemine dönüşür. Bu anlayışla, tasarım mekânı doğası gereği deneyiseldir. Mimari mekândan farklı olarak, her an yeni deneyler gerçekleştirmeye, yıkıp yeniden yapmaya uygun bir alan oluşturur. Mimari mekân ise yaratımdan çok yorumlamaya olanak veren yapısı doğrultusunda kurulmuş bir nesne

¹ Deleuze "düşüncenin yaratıcı edimi" kavramını "asla tamamlanmayan, her zaman meydana gelmekte olan ve her yaşanabilir ya da yaşamış malzemeyi aşan bir oluş meselesi" olarak tanımlar. Bu anlamda tez kapsamında kullanılan "yaratıcı edim", yeni ve farklı olanı açığa çıkaran bir edimselleşme olarak tanımlanır(Aktaran Karadağ, 2014:61).

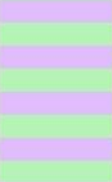
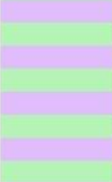
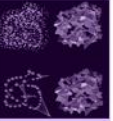
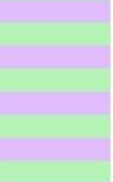
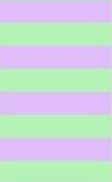
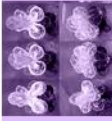
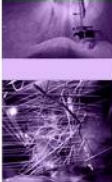
olarak deneyimlemeye dayalı algısal bir eylemlilik gündeme getirir. Benzer şekilde tasarım mekânı da nesnenin deneylenmesine dayalı kurgusal bir eylemlilik gündeme getirir. Bir yandan yaratıcı eylemliliğe olanak vermesiyle deneylemeyi olanaklı kılar, diğer yandan da deneylemenin yorumlandığı deneyimleme haline olanak vererek, deneyleme ve deneyimlemeyi iç içe barındırır.

Mimarlığın ötesine genişleyen - Mimarlığın sınırları içinde kalan: Daha önce belirtildiği üzere, tasarım/tasarlama, içeriğinin sınırsızca genişleme potansiyeli doğrultusunda, mimarlığın sınırlarının ötesine geçerek, farklı bilgi alanları ile ilişki kurmayı sağlar. Dolayısıyla tasarım/tasarlama eylemliliğinin gerçekleştiği tasarım mekânı, mimarlığın ötesine genişleyen bir alana yayılma potansiyeline sahiptir. Bu anlamda tasarım mekânının yayılım sınırları tasarlama eylemliliği içinde kurulur. Farklı bilgi ve pratik alanlarının tasarım/tasarlama yoluyla çok yönlü olarak ilişkilenebilmesi, tasarım mekânını bu disiplinlere yaygın hale getirerek, sınırlarını esnetir. Tasarıma/tasarlamaya konu olan içerikleri kapsayacak şekilde genişlemesine neden olur. Tasarım mekânının yayılması ise, mimarlığı farklı yöntem ve araçlarla üretmeye, farklı bakış açılarından ele almaya olanak vererek, mimari yaratımı çok yönlü kılar. Öte yandan, mimari mekan tasarım mekanının yaygınlığı içinde üretilmiş olmasına karşın, mimarlığa sağladığı aktarımlarla birlikte, onun sınırları içinde kalan bir konumlanışa taşınır.

Kuramsal/kılgısal - Kılgısal: Tasarımın geliştiği ve tasarlama eyleminin gerçekleştiği alan olarak tasarım mekânı, çok boyutlu bir kavrayış alanı oluşturmaktadır. Kuramsal ve kılgısal ayrımların ötesine geçen bir oluşum düzeyi sağlamaktadır. Boudon tasarım mekânının sağladığı bu oluşum düzeyini mimarlık bağlamında örnekleyerek açıklar. Ona göre, mimarlık bilgisi ile mimarlık pratiğine ilişkin sorgulamalarda, kuram ve kılğının kullandığı nesneler "bilgi-nesnesi olarak mimarlık" ve "nesne olarak mimarlık" olarak ayrışır. İlki bilimsel nesne, ikincisi ise ampirik nesnedir. Bu anlayışla, tasarım mekanında üretilen mimari mekan ampirik nesne olarak görülür. Ancak mimari mekân, tasarım mekânına taşındığında bilimsel nesne içeriği de kazanır (Boudon, P., 2015:10-17). Bu şekilde mimari mekânı önceleyen tasarım mekânı, kuramsal ve kılgısal olanın farklı gelişim çizgileri izleyerek geliştiği, etkileşimli bir oluşum alanı oluşturur. Kuram ve kılğının ayrılmış konumlarının ötesinde çok boyutlu bir birleşim düzeyi gündeme getirir. Mimari mekan ise, tasarım mekanının oluşturduğu birleşim düzeyinden kopup, materyal bir oluşum içinde somutlaşarak, kılgısal içeriğiyle var olur.

TASARIM MEKANI		MİMARİ MEKAN	
		nesneye aşkınsal	nesnesel
		yokluğa gönderme yapan	kendi varlığına gönderme yapan
		hipergerçeklik içinde üretime dayalı	fiziksel gerçeklik içinde üretime dayalı
		güncelliğin ötesine uzanan	güncelliğin içinde yer alan
		düşünsel/ yansıtıcı	yönelimsel/ tasarlanmış
		anlık/geçici/ değişken	sürekli/kalıcı/ durağan
		belirsiz	belirlenmiş
		kaotik/muğlak	düzenlenmiş

Şekil 2.1. Tasarım mekânı ve mimari mekân

TASARIM MEKANI		MİMARİ MEKAN	
			
			
			
			
			
			
			
			

Şekil 2.2. Tasarım mekânı ve mimari mekân

Yapılan anlatımlardan çıkarılacağı üzere, yapısal olarak mimari mekândan oldukça farklı bir yapı gösteren tasarım mekânı, mimari mekânı aşan, onu var eden unsurların ve içeriklerin tamamına yaygın, birbirinden farklı pek çok mimari mekânın yaratım olanağını içinde taşıyan aşkınsal bir oluşumdur. Bu anlayışla, mimarlığın çok yönlü ve çok boyutlu yaratımına yönelik olarak, tasarım mekânı pek çok açıdan zengin bir potansiyel oluşturur. Ancak mimarlıktaki güncel yaratım pratiklerinde bu potansiyel yeterince etkinleştirilememektedir. O nedenle, tasarım mekanının güncel oluşumunun incelenmesi, sorunsal ve gereksinimlerin saptanması ile bu saptamalara referansla tasarım mekanının varoluşunun bağlamsal olarak tartışılmasına ihtiyaç vardır.

2.2. Tasarım Mekanında Mimarlığın Yaratımının Güncel Görünümleri

Mimarlığın yaratımı, mimarlığın oluşumunu süreklilik içinde, evrimsel bir kavrayışla ele almak üzere kullanılan bir ifadedir. Sonu olmaksızın, katmanlanarak, birikerek, çoğalarak, farklılaşarak tekrar eden, içi içe geçen döngüsel yaratma edimleriyle ilgilidir. Bu kavrayışla mimarlığın güncel yaratımı, bahsedilen döngüsel oluş içinden alınan bir kesittir. Ortamlar, yaratılar, aktörler ve ilişkiler çerçevesinde incelenen bu kesit, tasarım mekanında mimarlığın güncel yaratımını anlamak ve tartışmak üzere süreç-bağlam, nesne ve özne bütünlüğü içinde bir kavrayış oluşturur. Oluşturulan kavrayış, incelenen alanın yaygınlığı ve karmaşık yapısı nedeniyle konuya ilişkin genel/kısmi bir bakış sağlar. Ancak bu genel/kısmi bakış, tasarım mekanında mimarlığın güncel yaratımında ortaya çıkan sorunsallara ve gereksinimlere ilişkin saptamalarda bulunmaya olanak tanır.

2.1.1. Ortamlar

Tasarım mekanında yaratımda ortamlar olarak tanımlanan çerçeve, fiziksel gerçeklik içindeki mekanların ötesinde, yaratımı gerçekleştirmek üzere gereksinim duyulan koşullara göre özelleşmiş, sanal modelleme ortamından, analog üretim tezgahına, kağıt üzerinde yaratılan ortamdaki, sözcüklerin çağrışımlarıyla oluşturulan soyut ortama kadar çeşitlenen farklı nitelikteki çevreleri ifade etmek üzere kullanılır. Bu anlamıyla ortamları, farklı gerçekliklere yaygın farklı nitelikteki çevreler bütünü olarak kavramak gerekir. Ancak böyle bir kavrayışa sahip olabilmek için günümüzdeki gerçeklik kavrayışını gözden geçirmek önem taşır. Bu bağlamda Baudrillard'ın simülasyon kuramı konuya ışık tutar.

Baudrillard, simülasyon kuramında gerçekliğin yapay olarak sürekli olarak yeniden üretiminin, gerçeklikle olan bağları kopardığından ve ona dair kavrayışı geri dönülmez şekilde değiştirdiğinden bahseder. Gerçekliğin, simülasyonların üretimiyle yitirildiğini anlatan Baudrillard, simülasyonu, "bir köken ya da bir gerçeklikten yoksun gerçeğin modeller aracılığı ile türetilmesi" olarak tanımlar (Baudrillard, 2011:13). Bu haliyle simülasyonun bir yokluğa gönderme yaparak, gerçekliği yok ettiğini ve hipergerçeklik yarattığını belirtir:

"Burada bir taklit, sûret ya da parodiden değil aslı yerine göstergeleri konulmuş bir gerçek, bir başka deyişle her türlü gerçek süreç yerine işlemsel ikizini koyan bir caydırma olayından söz ediyoruz. Gerçeğin tüm göstergelerine sahip, gerçeğin tüm aşamalarına kısa devre yaptıran kusursuz, programlanabilen, göstergeleri kanserli hücreler gibi çoğaltarak dört bir yana savuran bir makineden. Gerçek bir daha asla geri dönmeyecektir. Bir ölüm daha doğrusu ölmenin imkânsızlaştığı bir 'ölür ölmez dirilme' sistemine özgü model böyle bir hayati işleve sahiptir. Bundan böyle her türlü düşsel ve gerçek ayrımından yoksun, yalnızca aynı yörünge çevresinde dolanan modellere dayalı ve farklılık simülasyonu üretiminden ibaret bir hipergerçekten söz edebiliriz." (Baudrillard, 2011:14). Baudrillard, hipergerçekliğin oluşumunu ve gerçekliğin aşama aşama yitimini tarihsel süreç içinde değerlendirirken: Rönesans ile Sanayi Devrimi arasında doğal değer yasası tarafından belirlenen "biçim kopyalama"; Sanayi Devrimi sonrasında ticari değer yasası tarafından belirlenen "biçim üretim"; Güncel koşullarda yapısal değer yasası tarafından belirlenen "biçim simülasyon" olmak üzere üç simülakr düzeninden bahseder. Günümüzde gelinen aşamada, gerçekliğin simülasyon olarak sürekli yeniden üretiminin kısır bir döngü oluşturduğunu, bunun da gerçekliği bir daha ulaşmanın mümkün olmayacağı şekilde yok ettiğini ve her şeyin bir temsile dönüştüğünü anlatır. Bu anlamda işlemsel bir gerçeklik olarak sanal gerçekliğin yaşantıya yaygın hale geldiğini ve gerçekliği yok ederek, yerine kurguya dayalı bir hipergerçeklik oluşturduğunu söyler. Yapay durumlar bütünü olarak da kavranabilecek olan hipergerçekliğin, kitle-iletişim alanlarıyla birlikte binalar, kurumlar, kültür, eğlence gibi çok çeşitli alanlar yoluyla sürekli olarak kendini yeniden ürettiğini vurgular (Aktaran Güzel, 2015). Bu anlayışla, mimarlığın güncel yaratımını değerlendirirken, yaratımın gerçekleştiği ortamları hipergerçekliğe yaygın çevreler olarak düşünmek konuya ilişkin daha kapsamlı bir kavrayış sağlar.

Tasarım mekanını kuran güncel yaratım ortamların şekillenmesinde, mimarlık dahil pek çok pratiğin sınırlarının belirsizleşmesi etkili olur. Daniel Baber mimarlığın yaratımının,

ürün tasarımından, internet çevrelerine ve kentsel planlamaya kadar değişkenlik gösteren, ayrılmış profesyonel yapılanmalara ve sosyal çevrelere yayılan bir pratikler dizisine çözüldüğünü anlatır (Barber, 2005). Öte yandan bu durumu sınıraşımı olarak tanımlayan Tanyeli ise, sanat, tasarım, mimarlık gibi estetik pratiklerin sınırlarının çözülmesinin, bu pratiklerin nerede başlayıp, nerede bittiğini belirlemenin mümkün olmadığı, farklı pratiklerin iç içe geçtiği bir kaynaşmaya sebep olduğunu söyler (Tanyeli, 2016: 16, 17). Dolayısıyla sürdürülen yaratım eylemliliğinin içeriğine bağlı olarak farklı yaratım ortamları arasında sirküle etmeye olanak veren bir esnekliğin oluşumu söz konusudur. Ancak Baber'in de bahsettiği üzere, farklı ortamlara yayılım sağlayan bu esnekliğin tespit edilmesinden çok, bu esneklikle ne yapılabileceğinin keşfedilmesi önem taşır (Barber, 2005).

Mimarlığın güncel yaratımı, bina üretiminin gerçekleştiği ortamlara sıkışmadan, simülasyona dayalı temsil ortamlarında da (modelleme programları, görselleştirme programları, maket üretim laboratuvarları, görselleştirme laboratuvarları vb.) gerçekleştirilebilmektedir. Adnan Aksu, mimarlığın sadece inşa edileni hedefleyen içeriğinin genişlediğinden ve her şeyi kapsayıcı bir pratik haline geldiğinden bahseder. Dolayısıyla mimarlığın yapı inşa etme pratiğinden elde edilmiş bilgi ve uygulama sınırlarının dışında da vücut bulabileceğini anlatır. (Çağlar ve Aksu, 2017:39). Uğur Tanyeli ise, mimari nitelikte olmasına alışılmamış mecralarda mimarlığın üretilebilir hale geldiğini belirterek, mimarlığın temsili yaratımının da mimarlığın yaratımı kapsamına girdiğinden bahseder. Bunun ise, mimarlığın inşai olanla kurulu bağının çözülmesi, özerkleşmesi ile ilgili olduğunu anlatır (Tanyeli, 2016: 56,59). Maket, çizim, fotoğraf gibi temsil nesnelerinin üretim ortamlarının genişlemesi ile birlikte 19. yüzyıldan bu yana sürmekte olan bu durum, özellikle dijital ortamların mimarlığın yaratımında kullanılmaya başlamasıyla hız kazanır. Mimarlığın temsili yaratım olanaklarını genişleten, farklı sembolik yapılarla işlerlik gösteren ortamların çoğalması, mimarlığın yaratımının farklı gerçeklik alanlarına yayılmasını sağlar.

Teknolojinin gelişimiyle birlikte, mimarlığın yaratım ortamlarının dijital ortamlara ve robotik ortamlara doğru çeşitlenmesi, bir yandan mimarlığın inşai olanla bağının çözülmesini ve özerkleşmesini sağlarken, diğer yandan da inşai olanla yeni etkileşim düzeyleri kurulmasını sağlar. Dijital ortamların ve robotik ortamların inşa edilmiş binaya yayılmasıyla, yaratımın süresi ve kapsamı genişler. Kas Oostherhuis, bilgi teknolojilerinin

gelişimiyle birlikte, etkileşimli ve hareketli sistemlerle desteklenen programlanabilir, bilgiyi işleyen yapıları çevreler yaratmanın mümkün olduğundan bahseder ve bu durumun tasarım süreci, üretim süreci ve işletim sürecine yaygın bir yaratım eylemliliği gündeme getirdiğini anlatır (Ooestherhuis, 2015). Bu anlamda inşa edilmiş binanın tamamlanmamış, organik, geri beslemeyle değişebilen bir yapı kazanması, onu da bir yaratım alanına dönüştürür. Fiziksel ve sanal gerçekliklerin çakıştığı bir ortam olarak yapıları çevre ise, müdahale edilebilir bir hipergerçeklik alanı haline gelir.

Mimarlığın yaratıldığı ortamlara ilişkin yapılan incelemelerde görüldüğü üzere, çeşitlenen güncel yaratım ortamları farklı gerçeklik alanlarına yayılan etkileşimli ortam dizileri oluşturur. Mimarlığın yaratım ortamlarındaki bu değişim ve çeşitlenme, yaratma eylemliliğini değişime uğratar. Bilindik düşünme ve yapma biçimlerinin işlevliliği azalır. Mimarlığı yaratmak üzere kullanılan ortama özgü yeni düşünme ve yapma biçimleri geliştirmeye ihtiyaç duyulur. Bu durum, mimarlığın var edilme şeklini dönüştürerek, varoluşunu da değişime uğratar. Yaratım alanına bağlı olarak mimarın yaratımda oynadığı rol ve etkinlik alanı da değişim gösterir.

2.1.2. Yaratılar

Yaratılar, mimarlığın yaratımı boyunca gerçekleştirilen üretimlere ilişkin bir çerçeve oluşturmak üzere kullanılır. Yaratım eylemlilikleri içinde oluşturulan farklı nitelikteki nesnelerin ve nesne ötesi oluşumların(model, kod dizileri, kavram vb.) tümünü kapsar. Bu kapsamda mimarlık yaratısı, sanatsal ve zanaatsal açılımlara sahip bir oluşum olarak kavranır. Macarthur'un belirttiği üzere, sanat yaratısı ile zanaat yaratısı arasında ontolojik bir ayrım olduğuna dair kavrayış geçerliliğini kaybetmektedir. Mimarlık yaratısı, işaret ettiği farklı estetik ve sosyal işlevler doğrultusunda hem sanat yaratısı hem de zanaat yaratısı olarak kavranmaktadır (Macarthur, 2017:114). Nur Çağlar ve Adnan Aksu, dijital teknolojinin gelişimiyle birlikte simülasyona dayalı yaratımların yaygınlaştığını, mimarın zanaatçı kimliği, mimarlık yaratısının ise hem temsil hem de inşa nesnesi olma niteliği kazandığını anlatır. (Çağlar ve Aksu, 2017:87-90). Bu durum mimarlık yaratısının niteliksel yapısını değişime uğratar. Bu anlamda Tanyeli, mimarlık yaratısının niteliksel yapısının değişimini temsiliyet nesnelerinin de mimarlık yaratısı haline gelmesi üzerinden tartışır. Mimarlığın üretim skalasının genişlediğini, tasarımsal içeriğinin önem kazanması sonucu yaratımların inşa edilmiş yapının ötesinde bir çeşitlilik oluşturduğunu belirtir.

Medya, tasarım ve mimarlık arasındaki ilişkilerin kuvvetlendiğini, tasarlanmış mimari imgelerin alınıp satılabilen metalar olarak dolaşıma katıldığını anlatır (Tanyeli, 2016:56-59, 81, 82). Bu durum ise mimarlık yaratısının kültürel nesne olma halini başka bir bağlama taşır. Belkıs Uluoğlu'nun bahsettiği üzere, bu şekilde temsil ettiği gerçeklikten koparılan ve dünya ile bağını yitiren mimarlık yaratısı, temsili olmaktan çıkarak, ayrı bir gerçeklik halini alır (Uluoğlu, 2002:38). Bunun yanı sıra, kültür nesnesine dönüşen mimarlık yaratısı, sahip olduğu meta değeri doğrultusunda, kültür endüstrisi yaratan piyasanın eğilimlerine uyum gösterme sorunsalıyla karşı karşıya kalır. Bu doğrultuda, piyasa eğilimleriyle uyumlu birbirine benzer yaratıların oluşumu gündeme gelir ve hızlı sirkülasyon içinde tüketim nesnesi haline gelen yaratının özgün niteliğini kaybetmesi söz konusu olur.

Wes Jones mimarlığın yaratımında akla hitap eden işler ile duyulara hitap eden işler arasındaki çatallanmanın da mimarlık yaratısının niteliğini doğrudan etkilediğinden bahseder. Mimari gereklilik ve hesaplamanın kuru kesinliğinin, mimarın yaratım deneyimiyle olan empatik bağlantının kaybedilmesine neden olduğunu anlatır. Aklın biçimsel ifadesinin duyumun olanaklarını kısıtladığını söyler. Bu doğrultuda hesaplamalı yaratım ortamlarının açık-uçlu, iradeyi dışlayan bir otomatizm yaratarak durdurulamaz bir yaratım çeşitliliği gündeme getirdiğini ve bunun ise nesneyi anlaşılabilirlikten uzaklaştırarak, zihin uyuşturucu duyum alanına taşıdığını belirtir. Bu nedenle de yaratının, bir komut dizisi tarafından üretilen özelleşmiş bir versiyon olarak nesnenin ötesinde, soyut bir makine, bir komut dizisi(script) haline geldiğinden bahseder. Bu durumun aynı zamanda nesne olarak yaratının da tasarlanmış olandan ölçülmüş/hesaplanmış olana doğru bir kaymasına neden olduğunu anlatır (Jones, 2010). Bu durum mimarlık yaratısının oluşumunun otonom bir alana sıkışmasına neden olur.

Bu anlamda Jeremy Till nesnelerin sosyal ortamlarından ayrı, dışsal unsurlardan bağımsız olarak yaratımını gündeme getirir. Stefan Kohler ise, yaratıların barındırdığı sosyal ilişkiler bağlamında düşünülmesinin gerekliliğinden bahsederek, otonom yaratımların mimari oluşumları düşünmeyi ve kavramayı sorunlu hale getirdiğinden bahseder (Lefebvre, 2016: 30, 31, 32). Dolayısıyla mimarlık yaratısının oluşumun otonom bir alana sıkışmasına bağlı olarak, yaratıyı var eden içeriğin kapsamı değişir. Duyumsal ve sosyal içeriklerin dışlandığı görülür. Bununla ilişkili olarak, mimarlık yaratısının yorumlamaya ve kamusal olarak yeniden üretime açıklığı da tartışma konusu olur.

Tasarım mekanı üzerinde üretilen yaratılara ilişkin yapılan incelemelerde görüldüğü üzere, mimarlığın yaratımının gerçekleştiği ortamların çeşitlenmesi ve genişlemesi, mimari yaratıların niteliğinde köklü değişimler oluşturur. Yaratıların hem farklı temsil ortamlarında hem de temsili olmayan ortamda yaratılması ve farklı gerçeklikler üretmesi, içeriklerinde hem genişlemeye ve hem de ayrışmaya neden olur. Belirli ölçek ya da tanımlamalar içine sığdırılması mümkün olmayacak şekilde değişkenlik ve çeşitlilik gösteren mimarlık yaratıları, varoluşsal zeminini kaybetme tehlikesiyle karşı karşıya kalır. Mimarlığın yaratımı tasarım mekanı üzerinde üretilen nesnesel oluşumlara bağlı olarak sorgulanır. Ancak farklı gerçeklikler içinde üretilen nesnesel oluşumlar, mimarlığın gerçeklikle temas etme şeklini sorunlu hale getirir. Buna ek olarak söz konusu nesnesel oluşumların kültürel nesne olarak dolaşıma girmesiyle birlikte, yaratının iletişimsel olanakları önem kazanır. Diğer yandan ise, yaratının sosyal ve toplumsal içeriği sorgulanır. Bu durumda mimarlığın ne olduğu tasarım mekanı üzerinde üretilen yaratılar bağlamında tartışma konusu olur ve mimarın yapı yapma pratiği üzerinden tanımlanan rolü değişir ve çeşitlenir.

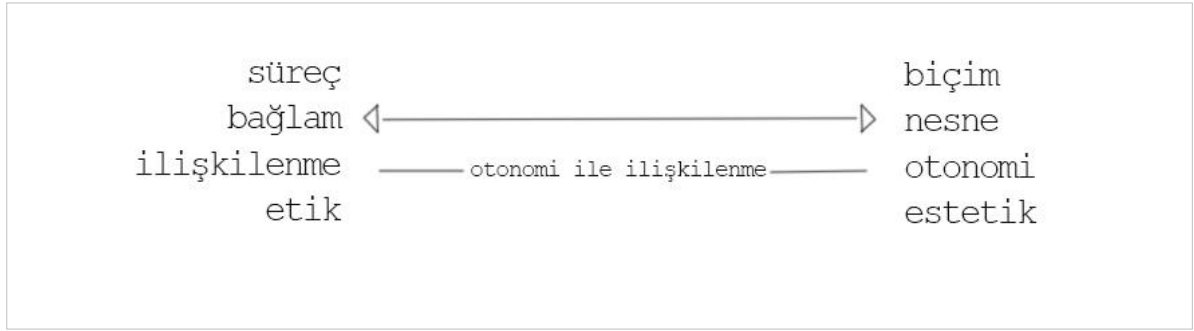
2.1.3. Aktörler ve ilişkiler

Aktörler ve ilişkiler, mimarlığın yaratımında rol oynayan aktörleri ve onların yaratım eylemliliği içinde kurdukları ilişkileri incelemek üzere kullanılan bir çerçevedir. Mimar öznenin yaratım eylemliliği içindeki konumunun, sahip olduğu donanım ve becerilerin yanı sıra, yaratımda rol oynayan diğer öznelerin durumunu da kapsar. Bu kapsamda, farklı pratiklerin sınıraşımı yaşamasıyla mimarlığın yaratımı farklı pratiklerin yaratım alanına doğru genişler. Bu doğrultuda bir yandan farklı pratiklere sahip farklı aktörler mimarlığın yaratım sürecine dahil olurken, diğer yandan özelleşmiş çalışma alanlarının ortaya çıkışıyla mimarın sahip olduğu donanım ve beceriler değişime uğrar. Belirlenmiş bir donanım ve beceriye sahip tekil mimar özne, yerini kendini sahip olduğu donanım ve becerilerle ayırtıran değişken mimar figürüne bırakır. Bu anlamda mimar özne farklılaşmış becerilerle donanan bir figürler çokluğu belirtir ve yaratım süreçlerindeki hakim tek figür olma durumu değişir.

Stan Allen, tasarım ve inşaa süreçlerinin, işverenler, danışmanlar, inşaatçılar, düzenleyici kuruluşlar, bütçeler ve kodlar gibi dinamiklerin etkisiyle yapılan düzenlemeler

doğrultusunda şekillendiğinden bahseder. Yaratıcı özneler olarak mimarların, tüm bu dinamiklerden doğan bir dizi soyut değişkenle uğraştığını anlatır. Bu anlamda, tutarsız ve karışık bir gerçeklikle ilişkilenebilir sebebiyle, mimarlığın yaratımının tutarsız ve değişken bir pratik olmaya eğilimli olduğunu savunur (Allen, 2009: x1, x11, x111, xx). Benzer şekilde Tanyeli de yaratım sürecinde gerçekleşen farklı nitelikte işlerin ve yer alan sayısız aktörlerin gerçekleştirilen yaratıma özgü, öngörülemez bir uzlaşmayla bir araya geldiğini ve bunun yaratım sürecini tek bir öznenin iradesine atfedilemeyecek şekilde karmaşıktırdığını belirtir. Bu doğrultuda mimarın mutlak özne olma durumunun geçerliliğini kaybettiğini, farklı bilgi ve etkinlik alanları arasında aracılık yapma rolü üstlendiğini ve her seferinde konumlanma problemiyle karşı karşıya kaldığını anlatır. Karar verme, tasarım, projelendirme, statik hesaplama ve uygulama süreçlerinin ardışık ve özerk olmaktan uzaklaşmasıyla, mimarın bu farklı alanlar arasında çalışan bir iletişim görevlisine dönüştüğünü söyler. Bu bağlamda mimarlığın yaratımının bütünsel ve hiyerarşisiz olarak yürütülmesinin araştırılması gereken bir alan olduğunu belirtir (Tanyeli, 2016: 314, 317, 318, 328, 329). Bu bakışla, mimar öznenin konumlanması ve etkinlik alanı sorunsal bir hal alır.

Müelliflik kavramı, mimar öznenin sorunlu halini ele alırken, tartışmayı derinleştirmek üzere açılım sağlar. Mimarlığın yaratımında müellifin tekil mimar özneye indirgenmesi mümkün olmadığı gibi, müellifin tamamen yok olduğu bir otomatizasyon da sorundur. Wes Jones bu durumu, mimarlıkta müellifli ve müellifsiz tasarım tartışması bağlamında gündeme getirir. Ona göre, müellifsiz tasarım, konvansiyonun baskıcı etkilerinden kaçınmanın bir aracı olarak siyasi özelemlerle başlamış olsa da, simülasyona dayalı hesaplamalı yaratım ortamlarının etkisiyle mekanik bir hal alarak başka türde bir baskıya dönüşür. Söz konusu ortamların sahip olduğu otomatizasyon doğrultusunda yaratımın hesaplamalara göre gerçekleştirilmesi, karar alıcı olarak mimar özneyi dışlayan bir durum oluşturur (Jones, 2010: 8). Bu durum mimar öznenin yaratım eylemliliği sırasında oluşturduğu duyarlılığa zarar verir ve hesaplamanın soyut ve kusursuz gerçekliği baskın hale gelir. Buna ek olarak mimarın otonom bir eylemlilik içine hapsolmesi söz konusu olur. Kendiden referanslı simülasyon ortamlarında yaratımın sonucu olarak, mimarın yaratımı kendine özgü değer sistemleri içinde değerlendirilen, toplumsal ve bağlamsal değerlerden kopuk olarak kavranan bir yapı içine hapsolür. Pauline Lefebvre, bu durumla ilişkili olarak otonom mimar ve sosyal mimar kavramlarını gündeme getirir ve ikisini karşılaştırmalı olarak ele alır. Ve mimarlığın yaratımının nesne ve bağlam, biçimler ve



Şekil 2.3. Bağlam-nesne karşıtlığı (Lefebvre, 2016: 24)

süreçler, otonomi ve ilişkilenme, estetik ve etik arasındaki bu ölçek üzerinden tanımlandığını iddia eder (Lefebvre, 2016) (Şekil 2.3).

Öte yandan müelliflik kavramını var eden yıldız mimarlar oluşturan deha modeli de sorunlu bir durum oluşturmaktadır. Ali Artun'un belirttiği üzere, yıldız mimarlar küresel piyasa mimarları olarak, küresel sermayenin beslendiği marka değeri haline gelir. Mimar öznenin kimliğini kullanarak, şöhret inşasına dayalı finansal/spekülatif bir değer üretilir. Ve bu değer, yıldız mimarın ismi altında çalışan başka mimar özneleri de yok edecek kadar kapsayıcıdır (Artun, 2011: 217-218). Macarthur sahip olduğu marka değeri doğrultusunda, piyasanın yıldız mimara istediğini üretme hakkı vermesinin onu kutsallaştıran, sorgulanamaz bir konuma taşıdığını anlatır (Macarthur, 2017:116). Dolayısıyla bu tür bir müelliflik durumu, mimar özneyi piyasa iktidarı için çalışan, piyasa tarafından şekillendirilen kültür endüstrisine yönelik yaratımda bulunan bir figür haline getirerek yapaylaşmış bir durumun içine sokar ve özgün bir yaratım eylemliliği geliştirmesini tehlikeye sokar. Benzer bir anlayışla Aksu, müelliflik durumunu kimlik üzerinden tartışırken, mimar kimliğinin oluşumunun sorunlu olduğundan bahseder. Piyasanın öne çıkan mimarlar ve yapıları üzerinden kurduğu beklentiler doğrultusunda, kabul görme arzusuyla yaratımda bulunmanın kimliksizleşmeye yol açtığını anlatır. (Çağlar ve Aksu, 2017:39-45).

Mimarlığın yaratımında rol oynayan aktörlere ve ilişkilere dair yapılan incelemelerde görüldüğü üzere, yaratım eylemliliğinin dönüşmesi mimar öznenin kimliğini, üstlendiği rolü, konumunu ve etkinlik alanını büyük ölçüde değiştirir. Mimarın özne olarak kendini var etmesi sorunlu bir hal alır. Tekil üstlenici olan mimar figürü geçerliliğini kaybeder ve

hem birçok aktörle kurduğu ilişkisel becerileriyle hem de sahip olduğu bilgi, beceri ve duyarlılıklarıyla tanımlanan çokluk kurucu bir mimar figürüne doğru kayma olur.

2.1.4. Tasarım mekanında yaratımdaki sorunsallar, gereksinimler ve öneriler

Tasarım mekanında mimarlığın yaratımının güncel görünümüne ilişkin yapılan araştırmaya referansla, üç temel sorunsal ve bu sorunsallar doğrultusunda ortaya çıkan üç temel gereksinim belirlenir ve tez araştırmasını yönlendirmek üzere bu sorunsal ve gereksinimler çerçevesinde öneriler geliştirilir.

Tez çalışmasını yönlendiren sorunsallar şöyle sıralanır:

- Tasarım mekanının genişlemesi:

Tasarım mekânı mimari yaratımın sınırlarını aşarak farklı yaratım alanlarına doğru genişler. Tasarım mekânını var eden dinamikler değişir ve onlara dair yeni içerikler gündeme gelir. Genişlemeye bağlı olarak tasarım mekanının var olan konumu geçerliliğini kaybeder.

-Tasarım mekânının yapısının değişmesi:

Tasarım mekanını var eden unsurların değişmesi, tasarım mekanının yapısını da değişime uğratar. Buna paralel olarak tasarım mekanını kurmak üzere geliştirilmiş yerleşik yapıların işlevini kaybetmesi söz konusu olur. Bu durum tasarım mekanının değişen yaratım koşulları içinde işleyişini aksatır.

- Tasarım mekanı eylemliliğinin içeriğinin ve işleyişinin değişmesi:

Tasarım mekanının genişlemesi ve yapısının değişmesi, tasarım mekanı eylemliliğini de yapısal bir değişime uğratar. Eylemin hem içeriği ve hem de işleyişi dönüşür. Dolayısıyla var olan, kabul görmüş olan eylemsel becerilerin yaratımı sağlayan yaratıcı nitelikleri zarar görür. Bu doğrultuda yerleşmiş eylemin gerçekleşme olanaklarının daralması, pasifleşmeye neden olan bir eylemsizlik halini beraberinde getirir.

- Mimarlığın ve mimarın varoluşunun sorunlu bir hal alması:

Mimarlığın yaratım koşullarının değişmesi, hem mimarlığın hem de onun yaratımında rol oynayan mimarın varoluşunu sorunlu hale getirir. Mimarlığın daha önce yaratıldığı şekilde

yaratılmasının ve mimarın da öncesinde sahip olduğu kimliği ve üstlendiği rolü sürdürmesinin mümkün olmadığı, var olan içeriklerin, düşünme ve yapma biçimlerinin dönüşüme uğradığı bir süreç söz konusu olur. Değişime bağlı olarak mimarlığın ne olduğuna ve mimarın ne yaptığına ilişkin tartışmalar tetiklenir. Bu doğrultuda hem mimarlığın varoluşu sorunlu hale gelir, hem de mimar değişimle yüzleşme ve yeni koşullarda kendilerini yeniden var etme sorunsalı ile karşı karşıya kalır.

Sorunsallar doğrultusundaki gereksinimler ve öneriler ise şöyle sıralanır:

-Tasarım mekânının konumlandırılması:

Tasarım mekanını kendisini oluşturan dinamiklerin genişleyen içeriklerini kapsayacak şekilde var edebilmek için, onu yeniden konumlandırmaya gereksinim duyulur. Tez çalışması tasarım mekanının konumlanışını sorgulamak üzere, çağdaşlık kavrayışının mimarlık bağlamında tasarım mekânı ile ilişkili olarak yeniden kavramsallaştırılmasını, tasarım mekanının güncellik- çağdaşlık ekseninde yeniden konumlandırılmasını önerir.

-Tasarım mekanının yapılandırılması:

Tasarım mekanını değişimin içinde var edebilmek için, onun yapılanışına dair bir kavrayış inşa etmeye gereksinim vardır. Bu doğrultuda tez çalışması yorumlanabilir tasarım mekanı kurgularının oluşumunu desteklemek üzere tasarım mekanının kurulumunun araştırılarak tartışılmasını, çok yönlü ve çok boyutlu yapılanmaların oluşumunu sağlayan kavramsallaştırmaların yapılmasını önerir.

- Tasarım mekânı eylemliliğinin eylemsel içeriklerinin geliştirilmesi:

Tasarım mekânı eylemliliğinin içeriğinin ve işleyişinin dönüşümünden ötürü, eylemliliği var eden eylemsel içeriklerin araştırılması ve yeniden ele alınarak geliştirilmesi gereksinimi ortaya çıkar. Bu doğrultuda tez çalışması tasarım eylemliliğinin gelişimini desteklemek üzere, tasarım mekânı eylemliliği içindeki farklı eylem hallerinin ortaya çıkarılmasını, bu eylem hallerinin birbiriyle ilişkilerinin kurulmasını ve eylemlerin yaratıcı içeriğini ele almaya olanak veren kavramsallaştırmaların yapılmasını önerir.

-Mimarlığın ve mimarın tasarım mekanında yaratım olanaklarının araştırılması:

Hem mimarlığı alışıldık şekillerde ve bilindik içeriklerle üretme olanağının daralması hem de mimarın kabul görmüş kimliğinin değişime uğramasıyla birlikte, mimarlığın

yaratımının gerçekleştiği ve onun yaratımında rol oynayan mimarın kendini kurduğu tasarım mekanının yeniden tanımlanmasına ve bu alandaki yaratım olanaklarının araştırılmasına gereksinim vardır. Bu doğrultuda tez çalışması, tasarım mekanını varoluşsal, bağlamsal, yapısal ve eylemsel içerikleri bakımından incelemeyi önerir. Bu içeriklere ilişkin derlediği araştırmalar doğrultusunda da tasarım mekanında yaratım olanaklarını tartışmaya olanak veren kurgular sunmak üzere şekillenir.

2.3. Tasarım Mekanının Çağdaşlık Bağlamında Yaratım Potansiyelleri

Mimarlıkta yaratım koşullarının değişmesi, mimarlığın yaratıldığı tasarım mekanını dönüştürürken, sınırlarını da belirsizleştirir. Bu durum ise tasarım mekanını konumlanma sorunsalıyla karşı karşıya getirir. Ancak tasarım mekanını konumlandırma girişimleri çoğunlukla sabitlenmiş ve kesinleşmiş konumlar önerdiği için, değişen yaşam koşulları içinde ya geçerliliğini kaybeder ya da çelişkili ve çıkmaz durumlara dönüşür. Çünkü bu tür konumlar, mimarlığın yaratımını tekil uzam-zaman bağlamları içine sıkıştırır ve belirli yer ve zamanda tanımlanan pratiklerle sınırlı kalır. Oysa sınırların belirsizleşmesiyle, mimarlığın yaratımı belirlenmiş uzam-zaman ilişkilerine sığdırılamayacak kadar yaygın bir veriler alanına yayılır. Uğur Tanyeli, belirli bir yerde varlık kazanmış bir yaratıcıyı ve belirli bir yerde tanımlı yaratım pratiğini anlatan mimarlığın, yerötesi ve zamanötesi bir bilgi alanını anlatacak şekilde dönüşmesinin kaçınılmaz olduğundan bahseder. Mimarlığı zamanötesi ve yerötesi uzanımda var etmenin, onu her yerde ve zamanda geçerli kılacağını anlatır (Tanyeli, 2017:104, 267). Bu anlayışla, mimarlığı zamanötesi ve yerötesi uzanımda yaygın bir veri alanı içinde yaratmak üzere, tasarım mekanının konumlanacağı yaygın ve devingen bir hareket alanına¹(running room) ihtiyaç vardır.

Mimarlık bağlamında daha çok zamansal nitelikleriyle konu edilmiş olan çağdaşlık, bundan çok daha derin ve yaygın bir kavrayışa işaret eder. Zamansal, uzamsal ve verisel nitelikleriyle bir arada düşünüldüğünde çok boyutlu, devingen bir yapı olarak yeni anlamlar kazanır. Bu kavrayışla ele alındığında, çağdaşlık mimari yaratımı

¹ Hal Foster, Adolf Loos ve Karl Kraus'a referansla geliştirdiği "hareket alanı" kavramsallaştırmasına yönelik anlatımlarında, bir bilgi alanının tanımlanmış, özerk bir yapı olarak kalmasının, potansiyellerinin ortaya çıkarılması ve çeşitli olanaklardan faydalanılması bakımından kısıtlayıcı bir durum oluşturduğunu anlatır. Özgürleştirici bir özelliğin ve kültürün oluşmasına imkan tanımanın tek yolunun, bilgi alanına, içinden yeni potansiyel ve olanakların yükseleceği bir hareket alanı açmak olduğunu savunur (Foster, 2015:10,32,33,42).

konumlandırmak için bağlamsal bir oluş¹(contextual becoming) sağlar ve uzam-zamana yaygın bir hareket alanı açar. Güncelliğin kurulu, belirli bağlamsal yapılarla örülmüş, tanımlanmış uzam-zamanındaki sınırlı olanakların aksine, çağdaşlık potansiyellerin sınırsız olarak dağıldığı, tüm zamana ve mekana yaygın bir yapı gösterir. Mimarlığın yaratımı için yaratıcı kuvvetlerin etkinleşmesine alan açan üretken bir oluş hali sunar. Ancak onu kavrayabilmek ve tasarım mekanının onun içindeki konumlanışını açıklayabilmek için çağdaşlığın mimarlık bağlamında zamansal, uzamsal ve verisel nitelikleriyle yeniden kavramsallaştırılması önem taşır.

Çağdaşlığa ve onun zamansal, uzamsal ve verisel niteliklerine ilişkin kavrayışlar sanat ve felsefe alanlarında farklı açılardan ele alınmakta, yaşama ve içinde bulunduğumuz evrene ilişkin değişen kavrayışlara paralel olarak yeniden inşa edilmektedir. Yaratıcı oluşlara dair yeni bakışlar oluşturulmakta ve insanın yaratıcı eylemliliği bu bağlamda yeniden değerlendirilmektedir. Buna karşın mimarlıkta çağdaşlık sadece zamansal nitelikleriyle kavramsallaştırılmış ve yaratıcı eylemliliklerle olan ilişkisi tartışılmamıştır. Bu çerçevede, çağdaşlığa ilişkin kavrayışların, yaratıcı eylemlilikler etrafında gelişen mimarlık bağlamında da yeniden ele alınması, mimarlığın yaratımının gerçekleştiği bağlamsal koşulları tartışmak üzere referans oluşturur.

2.3.1. Çağdaşlığın mimarlık bağlamında yeniden kavramsallaştırılması

Çağdaşlık mimarlık bağlamında genellikle modern ile olan ilişkisi bağlamında tartışılır ve dönemsel bir tarifleme olarak zamansal nitelikleriyle ele alınır. Ancak çağdaşlığın ifade ettiği yapı bundan çok daha fazlasıdır. Her ne kadar mimarlığın dışında farklı düşün ve eylem alanları içinde yürütülen tartışmalar çağdaşlığın zamansal niteliklerinin yanı sıra uzamsal ve verisel niteliklerine ilişkin referans sağlasa da, konu üzerine mimarlığın içinden üretilen bir kavrayışa ihtiyaç vardır. Çünkü bu tür bir kavrayış çağdaşlık üzerine mimarlık bağlamında özelleşmiş bir alan bakışı oluşturmaya olanak verir. Bu anlayışla bu kısımda mimarlıkta çağdaşlık kavrayışını yeniden kavramsallaştırmak amaçlanır. Felsefi ve sanatsal tartışmalara referansla çağdaşlık(contemporaneity) ve çağdaş(contemporary) kavramları yeniden ele alınır ve tartışmalarda ortaya çıkan zamansal, uzamsal ve verisel nitelikleri doğrultusunda yeniden tariflenir. Bu tariflemeyi derinleştirmek üzere, çağdaşlık

¹ Tez bağlamında kullanılan "bağlamsal oluş" kavramı, içinde pek çok bağlamın kurulup bozulabileceği, zamansal, uzamsal ve verisel olarak sürekli genişleyen, yaygın bir oluşumu tarif etmek üzere kullanılır.

ve güncellik kavramları birbiriyle ilişkili olarak tartışılır ve yapısal farklılıkları ortaya çıkarılır. Çağdaşlığın içinde üretilmiş olmayı ifade eden çağdaş kavramı ise çağdaşlığın güncellikle kurduğu ilişki bağlamında yeniden anlamlandırılır. Oluşturulan tariflemeleri ve yeniden anlamlandırmaları mimarlık bağlamına yerleştirmek üzere de, çağdaşlığa dair kavrayışın gelişmesi için referans oluşturan kritik süreçler ve kırılmalar mimarlıkla ilişkili olarak tartışılır.

Çağdaşlık ve çağdaş

Çağdaşlık, çağdaş kavramıyla aynı kökenden gelir ve eş zamanlı olma, aynı döneme ait olma, şimdiye ait olma ya da güncel olma durumunu ifade etmek için kullanılır. Benzer şekilde çağdaş kavramı da genellikle bir şeyin yeni ve güncel olduğunu ifade etmek için kullanılır. Etimolojik olarak incelendiğinde, çağdaş kavramının aynı çağda yaşayan, çağcıl, muassır, bulunulan çağın anlayışına şartlarına uygun olan, çağcıl, uygarca, asri, modern anlamlarını çağrıştırdığı görülür. Latince *com* (with) ile *temporarius* (of time) sözcüklerinin birleşiminden oluşan *contemporarius* sözcüğünden gelen çağdaş, şimdinin karakteristiği, zamanın yoldaşı anlamlarında da kullanılır.¹ Terry Smith'in açıkladığı üzere Oxford English Dictionary çağdaş kavramı için dört ana anlam açıklaması sıralar. İlk üç açıklama şöyle sıralanır: “Aynı zamana çağa ya da döneme ait olmak”, “Aynı zamanda var olmuş ya da yaşamış olmak, aynı yaşta olmak, akran olmak”, “Zamanın aynı anında ya da aynı dönem boyunca gerçekleşmek; aynı dönemi işgal eden, aynı anda olan, eş zamanlı”. Bu açıklamalar tanımlanmış bir zaman aralığı ile ilişkili olarak ayırt edilebilir bir şimdi kavrayışına işaret eder. Zamandan, zamanda, zamana doğru ve zaman boyunca ilişkiler tanımlaması itibarıyla bu açıklamaların hepsi birbiriyle ilişkilidir. Ancak dördüncü anlam açıklaması çağdaş kavramının farklı bir yönüne işaret eder: “Modern; mevcut dönemin karakteristiği; güncel; son derece modern; modern karakteristiklere sahip olmasıyla belirgin avangard kalitede bir sanat, eşya, yapı, dekorasyon vb. tanımlar (Smith, 2015). Bu açıklama çağdaş ile modernin ilişkisini gündeme getirir. Aynı zamanda sanat ve mimaride farklılaşma durumlarına da işaret eder. Literatürdeki çalışmalar incelendiğinde de görüleceği üzere, çağdaş kavramı salt terminolojik bir mesele olmanın ötesinde, farklı anlayışlar içinde kavramsallaştırılır. Bu anlamda sahip olduğu anlam kullanıldığı bağlama

¹ "Çağdaş" kavramına ilişkin anlamlar dizisine dair ayrıntılı bilgi için:

Bkz. Web sitesi: <http://www.tdk.gov.tr/>

Ayrıca bkz. Web sitesi: <http://www.etymonline.com/>

göre deęişkenlik gösterir. Birtakım yaklaşımlarda, modern ve postmodern ile olan ilişkisi açısından sorgulanır. Bu kapsamda bazı düşünürler tarafından modern karşıtı olarak tartışılırken, bazı düşünürler onu postmodernin bir parçası olarak tartışır. Öte yandan bazı düşünürler ise onu modern ve postmodern süreçlerden tamamen farklı bir tarihsel süreç olarak ele alır. Başka birtakım yaklaşımlarda ise çağdaş küreselleşme ile ilişkili olarak tartışılır ve zamanda geçici bir kopma olarak yorumlanır. Bu anlamda zamansız bir oluşum olarak değerlendirilir.

Çağdaş sanatsal ve felsefi bağlamlarda yürütölen tartışmalarda çoğunlukla zamansız ve güncel kavramlarıyla ilişkili olarak tartışılır. Tüm zamanlara içkin olabilen ortak bir güncelleşme anıyla ilişkili olarak ifade edilir. Çağdaşlık ise geçmiş, şimdi ve geleceęe yaygın olarak kavramsallaştırılır (Rajchman,2011:127,128,129). Ancak bu üç zamansal konumlanma arasından, çağdaşlık perspektifinin açıldığı alan olarak özellikle şimdiye vurgu yapılır. Bu durum hem geçmişin hem de geleceğın şimdinin içinden üretilmesiyle ve bu ikisinin birbiriyle olan bağlarının şimdinin içinde kurulmasıyla yakından ilgilidir (Agamben,2013:43). Agamben çağdaş olmayı “şimdinin karanlığında bize ulaşmaya çalışan ama bunu başaramayan ışığı algılamak” olarak ifade eder (Agamben,2013:46). Ancak çağdaşlığa dair bir perspektif kazanmak için sadece şimdinin içinde bulunmak yeterli değildir; aynı zamanda ondan mesafe almak gerekir. Agamben’in belirttiğı üzere çağdaş olmak “zamana bir kopma ve anakronizm yoluyla bağlanmak” ile ilgilidir. Çünkü içinde bulunduğı dönemle her noktada çakışan kişinin zamanının saklı potansiyellerinin farkına varması mümkün değildir (Agamben,2013:43). Benzer şekilde Smith de çağdaş kavramını “zamanda ve şimdide olmanın yabancılık duygusuyla”¹ ilişkili olarak açıklar. (Smith, 2015, 5).

Tüm bu farklı yaklaşım ve görüşler çağdaş kavramını zamansal nitelikleriyle tanımlar. Ancak çağdaşlık ve çağdaş kavramlarının zamansal niteliklerin yanı sıra, uzamsal ve verisel nitelikleri bakımından başka yönlerden de tanımlanması ve bu kavramlara ilişkin daha derin anlamların inşa edilmesi mümkündür. Öte yandan çağdaşlığı anlamak ve tariflemek için başka niteliklerin de gündeme getirilmesi ve kavramsallaştırılmasına alan açmak önem taşır. Çünkü çağdaşlık, günümüzde geline noktadan bakıldığında kesin olarak tanımlanması ve birtakım kavramsal çerçevelere bütünüyle sığdırılması mümkün

¹ “Zamanda ve şimdide olmanın yabancılık duygusu” ifadesi “a sense of the strangeness of being in time, now” ifadesinden çevrilmiştir. (Smith, 2015)

olmayacak kadar yaygın ve muğlâk bir oluşum gösterir. Ancak çağdaşlığın zamansal, uzamsal ve verisel nitelikleri bakımından ele alınması, çağdaşlığı ve mimari yaratımı birbiriyle ilişkili olarak tartışabilmek için ortak bir kavramsal zemin oluşturduğu için, tez kapsamında üretilen çağdaşlık kavramsallaştırması bu çerçeveye sınırlı tutulur.

Çağdaşlığın zamansal niteliklerine ilişkin olarak yürütülen tartışmalarda, çağdaş an, şimdinin içinde süreksizlik ve kopma yaratan bir an olarak tanımlanır. Zamanlararası ilişkilerin çağdaş anın içinde etkinleştirildiğinden ve kuşaklararası bir karşılaşmaya olanak açıldığından bahsedilir. (Rajchman, 2011; Agamben, 2013; Groys, 2010). Groys çağdaş anı artık zaman kavrayışı doğrultusunda açıklar. Onun tanımladığı üzere artık zaman, yaşamın sürekliliğinde kırılma yaratan bir an olarak “üretken olmayan, harcanmış, tarihsel olmayan askıda kalmış bir zaman”ı ifade eder. Groys'a göre “uzatılmış, hatta potansiyel olarak sonsuz bir erteleme dönemi” oluşturan artık zaman, çağdaş olanın üretiminin gerçekleştiği bir aralık oluşturur (Groys, 2010: 27-31). Öte yandan Smith de çağdaş an ile ilgili benzer bir kavrayış üretir. Ona göre, çağdaş olmak, içinde bulunulan ortamdaki ötelenmiş yönlerin, derinleşen yoğunlukların, ayrılıkların ve yakınlıkların kavranabildiği "yoğunlaştırılmış şimdiki an" içinde yaşamakla ilgilidir (Smith, 2015). Yapılan alıntılamalardan çıkarılacağı üzere, çağdaşlığın zamansallığı, şimdinin geçmişe ve geleceğe olan uzanımı/yayılımı bağlamında zamansız bir bütünlük olarak tanımlanır. Şimdiki anın ötelenerek yoğunlaştırılmasıyla oluşturulan çağdaş an ise, çağdaşlığın zamansal bütünlüğüne erişim sağlayan bir kesite işaret eder. Öteleme¹ yoluyla şimdiki andan mesafe almayı sağlayan bu kesit yaşamın sürekliliğinde bir kırılma yaratır ve şimdinin içinden zamansız bir uzanım oluşturur. Bu şekilde zamanötesi bir alan açılmış olur.

Çağdaşlığın mekânsallığına referans veren tartışmalarda, farklı gerçekliklere yaygın çok boyutlu bir uzamsal yapıya işaret edilir. Smith'in belirttiği üzere, çağdaşlık içinde yaşadığımız dünyayı; küresel olandan bireysel olana kadar çoğalan bir çeşitlilik içinde, onun kültürel sosyal, politik, ekonomik, teknolojik vb yönleriyle ve potansiyelleriyle kapsayacak şekilde çok katmanlı olarak barındırır. (Smith, 2015: 5,6) Benzer şekilde Rajchman da çağdaşlığın düşünme ve yaratıma yönelik olarak bütün araştırma biçimleri ve

¹ Tez kapsamında kullanılan "öteleme" kavramı, zaman, uzam ve bilgi düzeylerinde yatayda bir genişleme yaratarak, etkinleşmemiş potansiyelleri görünür kılmak üzere mevcut durumdan mesafe almayı anlatmak üzere kullanılır.

yerleri (laboratuvarlar, merkezler, ağlar) ile yakından ilişkili olduğunu belirtir. (Rajchman, J., 2011, 144). Gelişmekte olan bilgi, iletişim ve ulaşım teknolojileriyle birlikte fiziksel gerçeklik, sanal gerçeklik ve hipergerçeklik gibi farklı uzamsal gerçeklikler günlük yaşantımıza entegre olmaktadır. Birbirine eklemlenebilen ve iç içe geçebilen bu farklı uzamsal durumlar, içinde bulunulan yeri öteleyen, çok katmanlı bir uzamsal kavrayış geliştirilmesine olanak vermektedir. Bu anlayışla, yapılan alıntılarının da destekleyeceği üzere, çağdaşlık yeri öteleyen farklı uzamsal yapıların etkileşimi içinde kavranabilir hale gelir. Çünkü farklı uzamsal yapıların bir arada bulunması dağınık ve belirsiz bir yapı oluşturur. Bu yapı ise sürekli bir yersiz-yurtsuzlaştırma ve yeniden yerli-yurtlulaştırma süreçlerine¹ ortam sağlar. Böylelikle var olan bağlamların çözülmesi ve var olan bağlamsal yapı içinde birbiriyle ilişkili olmayan özne ve nesnelerin yeni bağlamlar içinde bir araya getirilmesi mümkün olur. Dolayısıyla, çağdaşlık kurulu yeri öteleyen ve farklı uzamsal gerçekliklere doğru genişleyen bir kesit içinde kavranabilir hale gelir. Başka bir deyişle, bu kesit yerötesi bir alan açarak kavrayışı genişletir.

Zamansal ve uzamsal yönlerinin yanı sıra, çağdaşlık ile ilgili tartışmalarda tüm zaman ve uzama yaygın bir verisel² oluşum gündeme getirilir. Bu verisel oluşum sonsuz potansiyeller dizisi ve sayısız olası bağlar içermesiyle bir çokluk oluşturur. Bu doğrultuda verisel çokluk içinde üretilen çağdaş, herhangi bir tekil anlatıya bağlı kalmadan pek çok farklılık ve bir aradalık barındırır (Smith, 2015; Rajchman, 2011: 132-136). Rajchman'a göre bilgi çağdaşlığın içinde katmanlar halinde yayılır. Ancak bu katmanlar içindeki eski bilgileri yersiz-yurtsuzlaştırarak onlara yeni bir çağdaşlık kazandırmak mümkündür. (Rajchman, 2011: 130). Bu anlamda, çağdaşlığın verisel yapısını kavrayabilmek için, verili olanı öteleyerek, verilerin potansiyelleriyle birlikte kavranmasının mümkün olduğu verisel

¹ Gilles Deleuze ve Felix Guattari'nin "yerli-yurtlulaştırma", "yersiz-yurtsuzlaştırma" ve "yeniden yerli-yurtlulaştırma" kavramları çağdaşlığın uzamsal doğasını ve içindeki bağlamsallığı araştırmak üzere pek çok referans sağlar.

Ayrıntılı bilgi için bkz. Deleuze, G. Guattari, F. (2004). *Anti-Oedipus*, Vol 1 of *Capitalism and Schizophrenia*, A&C Black.

² "Veri" kavramı bilinen genel anlamıyla bilgi ve data olarak kullanılır, ancak tez kapsamında kullanılan "veri" kavramı, Hume'un felsefesindeki "duyulur olanın akışı" ve "bir izlenimler ve imgeler topluluğu, bir algılar kümesi" tanımlamalarına referansla kullanılır. Dolayısıyla, veri, onun üzerinden verili olmayanın da çıkarımsanabileceği ya da icat edilebileceği, algılanabilir ve kavranabilir her tür oluşumun yaygın bir kümesini ifade eder.

Ayrıntılı bilgi için bkz. Deleuze, G. (2008). *Ampirizm ve Öznellik: Hume Açısından İnsan Doğası Üzerine Bir Deneme*, Norgunk Yayıncılık, s. 9, 86-90,94,95, 110.

bir alana taşımak gerekir. Böylelikle, yersiz-yurtsuzlaştırılan verileri, yeni düzenlemeler¹ içinde yeniden yerli-yurtlulaştırma olanağı doğar. O halde, çağdaşlığın verisel yapısı içinde öteleme yoluyla bir kesit açarak veriötesi bir kavrayış geliştirmek mümkün olur.

Çağdaşlık çok boyutlu bağlantısallıklar doğrultusunda sürekli olarak yeniden düzenlenen, önceden tanımlanmamış, muğlâk oluşumlara sahne olur. Bu haliyle sürekli olarak genişleyen ve katmanlanan açık bir süreklilik oluşturur ve kaotik bir yapı gösterir. Zamansal, uzamsal ve verisel bütünlüğü içinde sürekli bir devinim söz konusudur. Bu doğrultuda, çağdaşlık, ona doğru yapılan ötelemeler yoluyla farklı bağlamlar kurulmasına olanak veren, bağlamsal bir oluşturdur. Bağlamsal oluş olarak kast edilen, öteleme yoluyla geçici olarak kurulan bağlamsal yapıların yanı sıra, bütünüyle tariflenmesi mümkün olmayan, sürekli genişleyen yaygın bir oluşumdur.

Çağdaşlık ve güncellik

Çağdaşlık kavrayışını derinleştirebilmek için çağdaşlık ve güncellik arasındaki yapısal farklılıkların tartışılması önem taşır. Güncel(actual) kavramı etimolojik olarak incelendiğinde, "fiili, eylemsel" anlamına gelen Latince actualis sözcüğünden evrilen "fiili, eylemli, güncel" anlamına gelen Fransızca kökenli actualite sözcüğünden kaynaklandığı görülür. Türkçede ise günün konusu olan, şimdiki, bugünkü (haber, olay vb.), aktüel anlamına gelir. Güncellik(actuality) kavramı ise güncel olma durumunu, aktüaliteyi ifade eder.² Ancak çağdaşlık ile olan ilişkisi bağlamında güncellik kavramı yeni içerikler kazanır. Bir önceki bölümde belirtildiği üzere, çağdaşlık içinde bulunan an olarak şimdinin içinden kavranır. Güncellik ise bilinen anlamıyla şimdiye ait olanı ifade etmek için kullanılır. Fakat her iki kavram da, şimdiki an ile olan ilişkisi üzerinden kavramsallaştırılıyor olsa da farklı yapılara işaret eder.

¹ Tez kapsamında "örgütlenme, bir araya getirme, bir alanda toplanma" anlamında kullanılan "düzenleme" kavramı, pek çok farklı unsurun üretken bir bütünlük oluşturacak şekilde sabitlenmemiş/gevşek, değişken bağlantılarla ilişkilendirilmesini tarif etmek üzere kullanılır.

Ayrıntılı bilgi için bkz. Adrian Parr, A. (editör). (2010). *The Deleuze Dictionary: Revised Edition*, Edinburgh University Press, s.18-19.

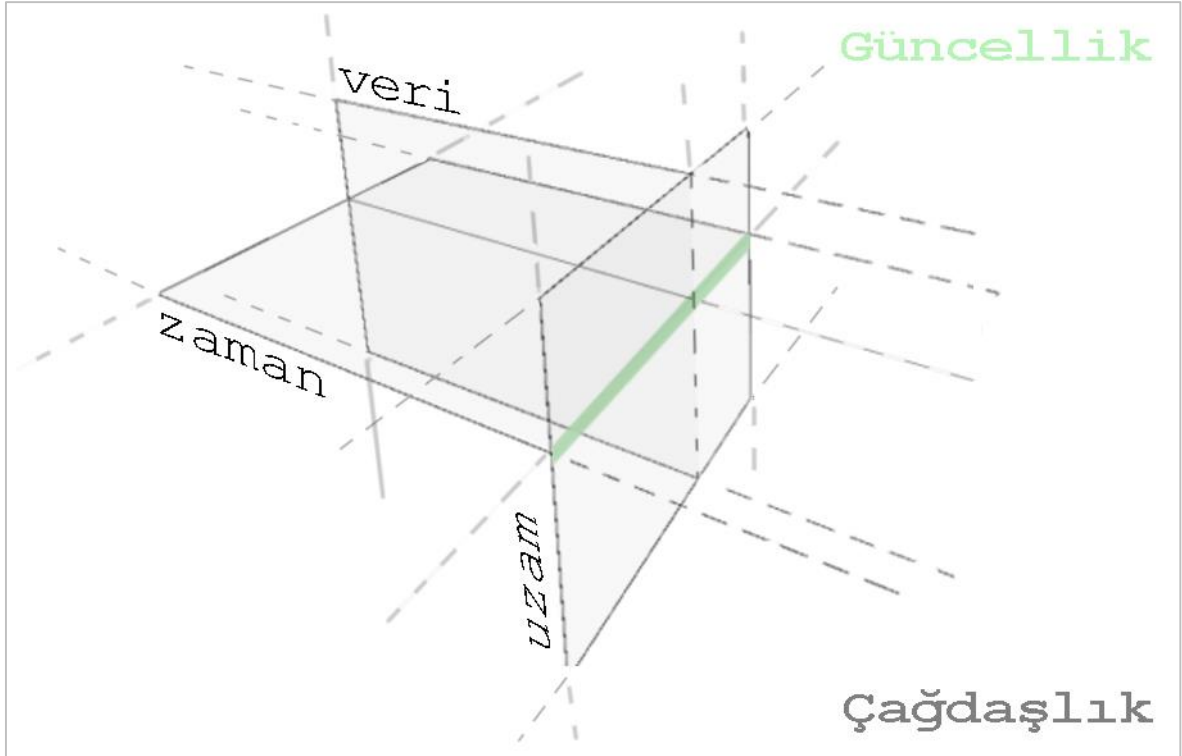
Ayrıca bkz. Deleuze, G. Guattari, F. (2004). *Anti-Oedipus*, Vol 2 of *Thousand Plateaus*, A&C Black.

De Landa, M. (2016). *Assemblage Theory*, Edinburgh University Press.

Dovey, K., 2013. *Assembling Architecture*, *Deleuze and Architecture*, Frichot, H. (Ed.), Edinburgh University Press, 131-151.

² "Güncel" ve "Güncellik" kavramlarına ilişkin anlamlar dizisine dair ayrıntılı bilgi için:

Bkz. Web sitesi: <http://www.tdk.gov.tr/>



Şekil 2.4. Güncellik- çağdaşlık

Çağdaşlık ile güncellik arasındaki ayrımı kavramsallaştırırken, Deleuze’ün virtüel ve edimsel kavramları ile bu kavramlar arasında kurduğu ilişkiler referans olur. Deleuze virtüel olanı oluş halinde olan gerçekleşmemiş kuvvetler alanı olarak tanımlarken edimsel olanı ise şey durumlarıyla ilişkili olarak açıklar. Edimsel parçacıkların virtüellik çemberleriyle çevrili olduğundan ve her virtüel parçacığın da kendi virtüel alanıyla çevrili olduğundan bahseder (Deleuze,2016:14). Bu anlayışla, yaygın ve ötedeki oluşlara işaret eden bir anlamsallık barındıran Çağdaşlık, edimsel ve virtüel olanın bir arada bulunduğu yaygın bir oluş ifade eder.

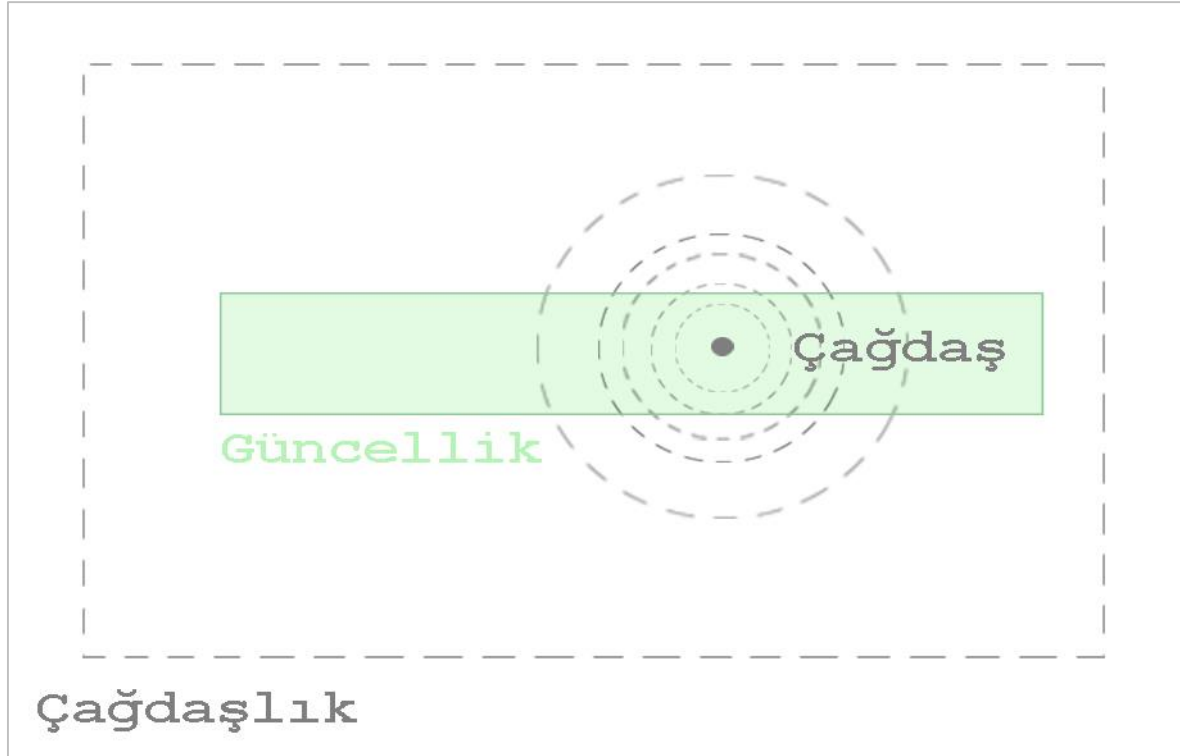
Öte yandan fiili olan bir yapıyı ifade etmekte kullanılan Güncellik ise, edimsel olanın kurduğu tanımlanmış bir olma haliyle ilgilidir. Dolayısıyla, edimsel olan güncelliğin içinden kavranır. Ancak edimsel olanı sarmalayan virtüellikleri duyumsayabilmek için çağdaşlığın içinden bir bakış geliştirmeye ihtiyaç duyulur. Bu bakışı geliştirmek için güncelliğin ötesine geçerek, başka bir deyişle onu öteleyerek(to hold over), ondan mesafe alarak (to cover a distance) çağdaşlığa açılmak gerekir. Çünkü çağdaşlık, güncelliği de içinde barındıran geniş bir yayılım alanı oluşturur ve edimsel ile virtüeli bir arada barındırır. O nedenle, her ne kadar güncelliği ötelemeden çağdaşlığa ilişkin bir kavrayış

oluşturulması mümkün değilse de, çağdaşlığın içinden güncelliği duyumsamak mümkün olur. Bu anlamda, çağdaşlık, güncelliği de içinde barındıran geniş bir yayılım alanını ifade eder. (Şekil 2.4)

Çağdaşlık ve güncellik ayrımını derinleştirmek üzere, yaygın olma durumunu tartışmak önem taşır. Aureli yaygın olmayı, farklı bireyselliklerin oluşturduğu bir buluşma alanı olmaktansa, bireysel eylemlerle tekil üretimlerin oluşturulduğu birey-öncesi bir alan olarak tanımlar. Bu anlamda yaygın olan, azami derecede yaygın olan ile azami derecede tekil olan arasında sürekli bir etkileşime sahne olur. Aureli'ye göre yaygın olan, potansiyellerin ve sayısız olanakların yer aldığı bir alanı niteler. Tekil olan ise, sonlu şeyler ya da sonlu olaylar içindeki potansiyeli ifade eder. Ancak bu potansiyel yaygın olanın kapsadığı potansiyellerle karşılaştırılmayacak kadar azdır (Aureli, 2012:148,149). Bu kavrayış yaygın bir oluşum ifade eden çağdaşlık ile çağdaş olanı açıklamak için referans sağlar. Virtüelliklerin yayılımı bağlamında düşünüldüğünde, çağdaşlık birey-öncesi bir alan oluşturur. Çağdaş olanı ise, bu alanın içinde bireysel eylemlerle gerçekleştirilen tekil üretim olarak kavramak mümkündür.

Bu bağlamda çağdaş olan çağdaşlığın yaygınlığı içinde etkinleştirdiği potansiyelleri sonlu şeyler ya da sonlu olaylar halinde var olan gerçekliğe, yani güncelliğe aktarır. Dolayısıyla çağdaş olan çağdaşıktan güncelliğe doğru sağlanan bir aktarım olarak anlam kazanır. Negri çağdaşlığın, öznellik üretim alanı olarak, tekilliklerin çokluğunu barındırdığından bahseder ve onu çağdaşların uzam-zamansal birleşimi olarak tanımlar (Negri, 2008:23-29). Bu bakımdan düşünüldüğünde çağdaşlık içinden üretilen çağdaş, güncelliğin içine aktarılsa da güncelliği kapsayacak kadar yaygın bir oluşum gösteren çağdaşlık, çağdaş olanı da içinde barındırır. Bu haliyle, çağdaş olan, çağdaşlık içindeki potansiyelin tekil, kısmi bir tezahürü olarak onun içinde bulunan tekilliklerden biri haline gelir. Ancak bu tekil olma hali, onu özgün bir durum haline getirerek güncel olandan ayırır. Dolayısıyla çağdaş olan, çağdaşlığın içinde üretildikten sonra güncelliğe doğru boyut değiştirirse de, çağdaşığa dair taşıdıkları onu güncelik içinde farklılaştırır. (Şekil 2.5)

Güncellik- çağdaşlık ayrımını mimarlık üzerinden örneklemek konun daha iyi anlaşılmasına olanak verir. Güncel mimarlık, güncelliği var eden sosyal, kültürel, teknolojik, politik ve ekonomik eğilimlerle ilgilidir. Güncel dinamikleri sarmalayarak, baskın kültüre ve popüler beğeniye hitap eder. Çatışma yaratmak yerine, çatışmaları



Şekil 2.5. Güncellik- çağdaşlık ve çağdaş

uzlaşmacı bir yaklaşımla çözüme odaklıdır. Güncel değer sistemleriyle ilişkilenebilir. Güncel Mimari, bir çeşit sembolik kapital oluşturduğundan, marka değeri önem taşır. Ve güncel değer sistemleriyle ilişkilenebilir küresel kapitalist sistemi destekler.¹ Öte yandan çağdaş mimarlık, güncel olandan mesafe almasıyla tekilleşir. Güncel olan ile kurduğu bağları gevşeterek, güncel olanın ötesinde saklı kalmış potansiyel ve olanakları keşfetmeye çalışır. Çağdaşlığın içinden güncel olanın olası varoluşlarını deneyler. Bunu yaparken ise güncel değer sistemleriyle ilişkilenebilir endişesi taşımaz. Çağdaşlığın oluşturduğu alanda herhangi bir üst konumlanış (değer, kapital vb) olmaksızın deneyimler gerçekleştirir. Ancak bu alandaki her üretim birtakım virtüellikleri edimselleştirerek güncel olanın içine dâhil olur. Çünkü çağdaşlık içindeki her deneyim, etkileşime girilen olanak ve potansiyelleri güncelliğin alanına taşır. Yine de, edimselleştikten sonra güncelliğin içine katılmasına rağmen, çağdaş mimarlık taşıdığı farktan dolayı, yani çağdaşlık içindeki virtüellikleri edimselleştirerek güncelliğe taşımış olmasından ötürü, güncel mimarlıktan ayrışır. Başka bir deyişle, çağdaşlık içinde virtüellikleri edimselleştiren yaratıcı kuvvetler etkinleştirilerek yeni oluşumlar geliştirilir.

¹ Ali Artun kültür endüstrisine hizmet eden güncel mimarlık ve sanatı tartışırken, Johanna Drucker'dan referansla "işbirlikçi" ve "iliştirilmiş" nitelendirmelerini kullanır. (Artun, 2011: 27-59, 207-221)

Öte yandan güncellik içinde var olan oluşumlar farklı durumlara uyarlanarak yenilik üretmeyen benzer oluşumlar üretilir. Yine de mimari yaratıların çağdaş mimarlık ya da güncel mimarlık olarak keskin şekilde birbirinden ayrılması mümkün değildir. Ancak kavrama ve yorumlama becerileri doğrultusunda mimarlık yaratısını oluşturan çağdaş ve güncel yönlerin açığa çıkarılması mümkündür. Bu anlamda tek bir mimarlık yaratısının pek çok oluşumu gündeme getirmesi, hem çağdaş hem de güncel olanı barındıran melez bir yapı üretmesi söz konusu olur.

Kritik süreçler ve kırılmalar bağlamında çağdaşlık

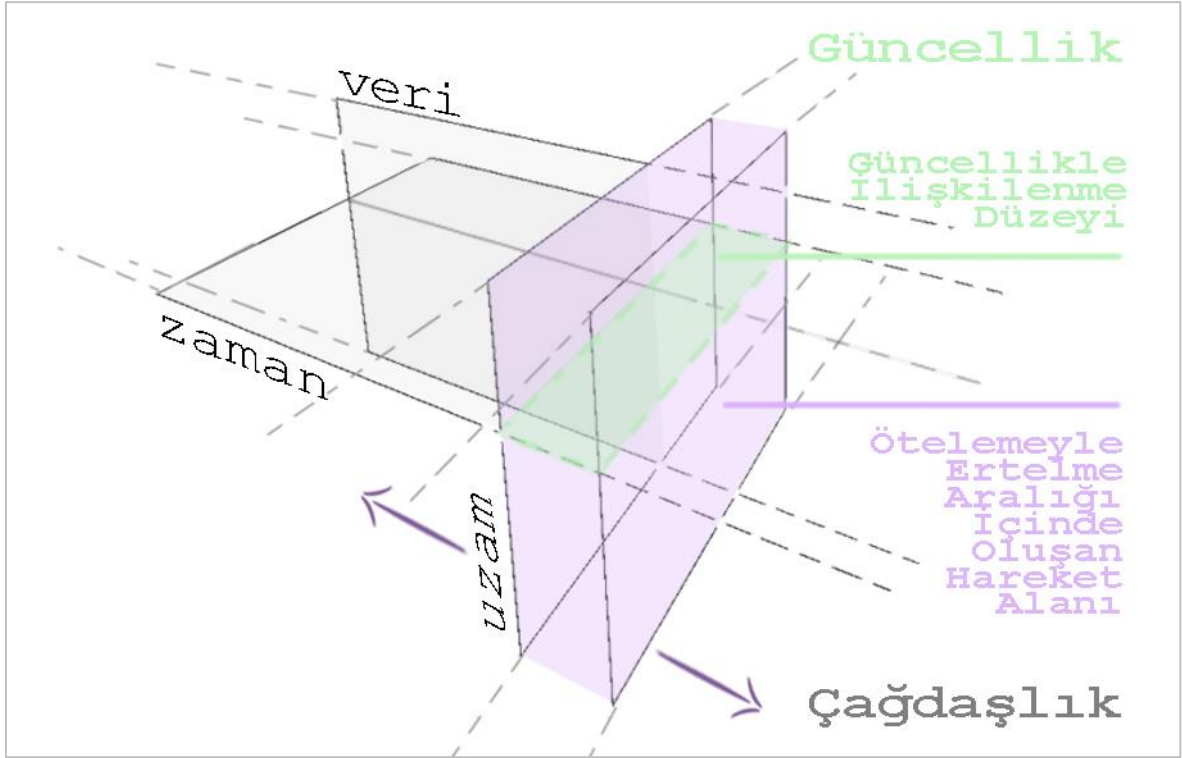
Sanayi Devrimi ve onun ilerleyen aşamaları ile halen yaşamakta olduğumuz Dijital Devrimin oluşturduğu süreçler pek çok kırılmaya sahne olmuştur. Birtakım olayların tetiklemesiyle oluşan kırılmalar, yeni düşünme ve yapma biçimlerinin gelişimine olanak veren alanlar açmış ve değişimi yönlendiren itici gücü sağlamıştır. Mimarlık da, diğer pek çok alanda olduğu gibi, bu değişim süreçlerinden etkilemiş ve belirtilen aralıkta farklı evrimsel aşamalardan geçmiştir. Her seferinde de yeni düşünsel ve eylemsel pratikler geliştirilmesiyle, mimari yaratım yeniden yapılandırılmıştır. Günümüzde ise, yeni bir evrimsel aşama söz konusudur. Evrilen kapitalist sistemin yarattığı kültür endüstrisinin bir parçası haline getirilmeye çalışılan mimarlık, koşulları küresel politikalar tarafından belirlenen yaygın bir pazar alanı içinde yeni dinamiklerle yüz yüze gelir. Bunun yanı sıra, küreselleşmeyle birlikte kurulan yeni dengeler sonucu değişen dünya düzeni, yeni teknolojilerin gelişimi ve yaşamın her alanında yaşanan köklü değişimler mimarlığın sorunsal alanını genişletir ve yeni sorunsallar gündeme getirir.

Mevcut düşünsel ve eylemsel pratiklerin geçerliliğini kaybetmesiyle, mimari yaratımın varoluşu sorunlu bir hal alır. Sistemi oluşturan dinamiklerin baskısı altında, Mimarlığın hareket alanı giderek daralır ve ortaya çıkan sorunsallarla ilişkilenebilen yeni ve özgün oluşumların üretimi güçleşir. Bu koşullarda, mimarlığın içinde olduğu evrimsel aşamada varlığını sürdürebilmesi için, hareket alanını genişletmeye ihtiyacı vardır. Hareket alanının nasıl genişletilebileceğine ilişkin referanslar ise, mimarlığın evrimsel süreci içindeki kırılmalarda saklıdır. Bilindiği üzere sanatın pek çok alanında olduğu gibi mimarlıkta da ortaya çıkan avangart hareketler geçen yüzyılda, kayda değer kırılmalar yaratan özgün oluşumlar olarak ortaya çıkmıştır. Bu anlayışla, Hal Foster'ın sanatsal çalışmalar bağlamında avangart hareketler üzerine yaptığı kavramsallaştırmalar, kırılmalar yaratan hareketlerin varoluşsal yapısını açıklamak ve mimarlığın hareket alanını genişletme

durumunu tartışabilmek için kuramsal bir zemin sağlar. Ona göre avangart hareketler tarihsel süreç içinde bir döneme yayılmış, tamamlanmış bir oluşum olmanın ötesinde, varoluşsal yapısı üzerinden kavranmalıdır. Bu doğrultuda Foster avangart hareketlerin geçmişini anlamaya çalışırken geleceğini de kurmaya ihtiyacımız olduğundan bahseder ve çağdaş sanat hareketlerini bu gelecek kurgusu bağlamında tartışır (Foster, 2009:28,31).

Foster'ın bahsettiği üzere avangart hareketler yeniden kurdukları bağlar aracılığıyla zamansal, mevcut durumdan mesafe almaları aracılığıyla ise uzamsal bir içerik oluşturmaktadır. Bu haliyle avangart hareketler uzamsal, eş zamanlı ve yatay ekseninde oluşan bir genişleme gündeme getirmektedir. Ancak yatay eksenindeki bu genişlemenin dikey eksenle ilişkisi temel sorunsallardan biri olarak ortaya çıkmaktadır. Foster da avangart hareketleri kavramsallaştırırken dikey/tarihsel akış ile yatay/eş zamanlı oluşumların koordinasyonunu problem edinmektedir. Ona göre, tarihsel avangart yatay ekseninde genişleme yaratırken, yeni avangart yatay ve düşey eksenini “eleştirel bir koordinasyon” içinde tutmasıyla fark yaratmıştır. Böylelikle hem sanatın yatay eksenini ve hem de toplumsal boyutunu değişime uğratmıştır (Foster, 2009: 13-14). Bu anlayışla, mimarlıkta açılan hareket alanının yatay ekseninde olduğu kadar dikey eksenle de ilişki kurması, mimarlığı içinde bulunduğu koşullardan tamamıyla koparmayan, toplumsal yapının sosyal, kültürel, politik, teknolojik vb. unsurlarıyla ilişkilenebilir olanak veren çok boyutlu bir alan açması önem kazanır.

Avangard hareketlerin açtığı alanda dikey ve yatay eksenlerin koordinasyonunu açıklamak üzere, Foster paralaks ve ertelenmiş eylem kavramlarını gündeme getirir. Paralaks, öznenin hareketiyle nesnenin görüntüsünün değişimini açıklayan bir kavramdır. Foster bu kavramı avangart hareketler bağlamında zamanda gerçekleştirilen “yapı-bozumsal bir yer değiştirme modeli” olarak açıklar. Farklı zamansal konumları kendi konumumuza göre, kendi konumumuzu da bu zamansal konumlara göre şekillendirmemizi bu model bağlamında tartışır. Böylelikle kırılmalar yoluyla açılan alanın oluşumuna dair avangardın karşı duruş mantığından uzaklaşan daha genel bir kavrayış geliştirir. Paralaks ile ilişkili olarak açıklanan ertelenmiş eylem ise, bir olayın sonraki bir olayda öncekini kapsayan ve yeniden anlamlandıran şekilde ortaya çıkma halini ifade eden bir kavramdır. Foster bu kavramı avangart hareketlerin tekrarlı oluşumunu açıklamak üzere “karmaşık bir bekleyiş ve yeniden oluş döngüsü” olarak anlatır (Foster, 2009: 14-15). Her ne kadar paralaks ve ertelenmiş eylem kavramları avangart hareketler özelinde gündeme getirilse de,



Şekil 2.6. Çağdaşlığa doğru öteleme

kavramların ortaya koyduğu içerikler, kırılmalar yaratan hareketleri kavramak ve bu hareketlerin açtığı hareket alanını açıklamak üzere, süreklilik içinde kavranabilecek bir oluş hali tarif eder. Bu anlamda Foster da çağdaş sanat hareketlerini avangart hareketlerin yarattığı kırılmalar ile ilişkili olarak tartışır. Bu doğrultuda avangart hareketlere yönelik geliştirdiği kavrayışların, avangart hareketlerin günümüzdeki izlerini aramaktansa, bu hareketleri açığa çıkaran eylemselliğin günümüzdeki varoluşunu sorgulamakta olduğunu anlatır:

“İçinde bulunduğumuz zaman gerçekleşmesi yakın bir devrimden yoksundur; ayrıca devrimci söyleme yönelik feminist eleştiriler tarafından yola getirilmiş ve yalnız sanat kurumlarının değil, eleştirel söylemlerin de dışlayıcı olabileceği konusundaki postkolonyal endişelerle uyarılmıştır. Sonuç olarak ikinci yeni avangardın kurumsal analizini geliştiren çağdaş sanatçılar büyük karışıklıklardan uzaklaşarak ustalıklı yer değiştirmelere veya değişik topluluklarda stratejik iş birliklerine yönelmişlerdir. Bu, avangart eleştirinin, aslında avangardın süregeldiği yollardan biridir. İddia edildiği gibi derin ve biçimci düşünce anlayışına reçete değil; bir eylem formülüdür. Ayrıca avangardın değişik aşamalarıyla ilgili herhangi bir çağdaş algılamının da ön koşuludur.” (Foster, 2009: 54).

Günümüzdeki kırılmaların varoluşsal yapısına ilişkin Foster’ın açtığı kavramsal bakış, çağdaşlığı, mimari üretim için sağladığı hareket alanı bağlamında kavramsallaştırmaya

olanak verir. Güncellikten çağdaşlığa doğru gerçekleşen her genişleme yaratıcı güçlerin etkinleşmesi için alan açarak güncellikte kırılma yaratır ve ertelenmiş bir aralık açarak hareket alanı oluşturur. Ancak mesafe alarak, öteleme yoluyla açılan bu hareket alanı, avangart hareketlerin aşkın, özerk yapısından farklı olarak, yaygın bir yapı gösterir. Hem yatay eksenle hem de dikey eksenle ilişkilenebilir olanak veren bu alanda yeni konumlanmalar oluşturarak tarihsel akış içinde etkinleştirilememiş potansiyellerin etkinleşmesine olanak veren bir eylemsellik söz konusu olur. Buna ek olarak yatay eksenle oluşan öteleme ile güncellikle bir ilişkilenebilir düzeyi ortaya çıkar ve ondan mesafe almasına karşın tamamen güncellikle bağlarını koparmayan bir hareket alanı oluşur. (Şekil 2.6) Çağdaşlığın zamansal, uzamsal ve verisel doğası içinde kurulan hareket alanı, onun içinde bir kesit oluşturarak, mimari yaratıma yönelik bağlamsal bir konumlanma sağlar. Böylelikle mimari yaratımda yeni düşünme ve yapma biçimlerinin gelişimini tetikleyen potansiyellerle örülü bir yaratım alanı açar. Bu anlayışla mimari yaratımın çağdaşlık içinde konumlandırılması, mimarlığın sürekli değişen yaşam koşulları içinde varlığını sürdürebilmesini sağlayacak yaratıcı devingen bir varoluş geliştirmesine olanak verir.

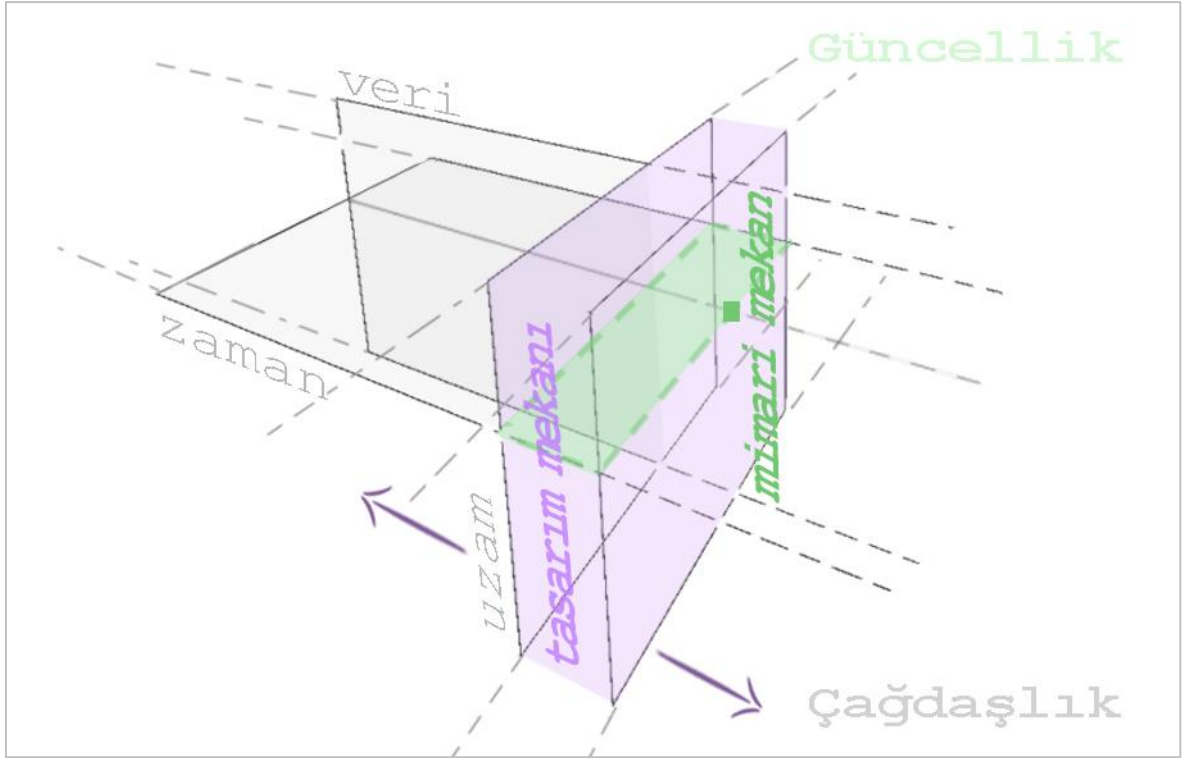
2.3.2. Tasarım mekanının çağdaşlık bağlamında konumlandırılması

Tasarım mekanının çağdaşlık içinde konumlandırılmasından bahsederken, konum kavramının ifade ettiği anlamın açıklanması önem taşır. Tanyeli'nin belirttiği üzere konum yerden farklı bir anlam taşır. Konum çoğulluk ifade ederken, yer tekillik ifade eder. Konumun çoğulluk ifade etmesinin nedeni uzam-zamanda sabitlenmeyen nesne ve öznelere çağrışım yapmasıdır. Bu haliyle konum, öznenin aktif rol oynadığı, devingen bir durumu açıklamak üzere kullanılır. (Tanyeli, 2016). Bu anlayışla, tasarım mekanının çağdaşlık içinde konumlandırılması sürekli bir yerleşme ve yerinden etme süreciyle ilişkilidir. Sabitlenmiş sınırları tanımlanmış bir yerleşimden ise, çağdaşlık içine yayılan, değişken konumlanmalar dizisi söz konusu olur. Çağdaşlığın sürekli genişletmekte olan, devingen bir oluşum olduğu göz önünde bulundurulduğunda, güncellikten ona doğru oluşturulan her öteleme farklı bir bağlamsal genişleme sağlar. Aynı zamanda güncelliğin de sürekli ilerlemekte olduğu düşünüldüğünde, çağdaşlığa doğru yapılan her öteleme farklı bir konumlanış ifade eder. Dolayısıyla, tasarım mekanının çağdaşlık içinde konumlandırılması, ötelemenin gerçekleştirildiği konuma ve yarattığı genişlemeye bağlı olarak dinamik yapı gösterir. Bu anlamda, öteleme yoluyla açılan her hareket alanı

çağdaşıktan alınmış bir kesit oluşturur. O yüzden tasarım mekanın konumlandığı hareket alanı, her defasında farklı kesitler oluşturarak, çağdaşığa dair kısmi bir kavrayış sağlar.

Otto von Busch, içinde bulunulan ortam için bir labirent benzetmesi yapar ve iki farklı bakış açısı önerir. Bir yandan labirentin içinde yer alırken, diğer yandan da kolektif ve politik eylemleri planlayabilmek için, labirente daha yukardan bakmanın iki farklı perspektif sağladığını anlatır. Bu iki perspektif arasındaki bağlantının ise tasarım yoluyla kurulabileceğini iddia eder (Von Busch, 2015:82,83). Bu kavrayış çağdaşlık ve güncellik ilişkisi bağlamında düşünüldüğünde, tasarım mekanının çağdaşlık içindeki konumlanması ve yayılımı bakımından referans sağlar. Tasarım mekanının konumlandığı hareket alanının güncellikten çağdaşığa doğru öteleme yoluyla açılması iki farklı perspektif sağlar. Çağdaşlık içinde konumlanırken, güncellikten mesafe alınmış olmasına karşın, güncellik ile olan bağlar, korunan ilişkilenme düzeyi doğrultusunda varlığını sürdürür. Güncellik içinden tasarım yoluyla gerçekleştirilen öteleme, tasarım mekânının sınırlarını genişletir ve onu bir hareket alanı içinde konumlandırarak çağdaşığa doğru taşır. Ancak Güncellik ile olan bağların tümüyle koparılmadığı bu durumda genişleyen tasarım mekânı içinde yürütülen tasarım eylemlilikleri, güncellikle ilişkilenme düzeyi üzerinden bağ kurar ve güncel olanla çağdaş olan arasında özgün bağlantılar geliştirir. Bu şekilde tasarım mekânının çağdaşlık bağlamında konumlandırılması onu belirlenmiş yer ve zamanda bulunan verinin ötesine erişim sağlayan, uzam ve zamana yaygın olan, verisel çokluklarla örülü çok boyutlu bir alan haline getirir. Bu haliyle tasarım mekânı tümüyle tariflemenin ya da belirlenmiş çerçeveler içinde açıklamanın mümkün olmadığı bir oluş durumu belirtir. Tasarım eylemliliği içinde şekillenen bu oluş durumu dinamik bir yapı gösterir ve tasarım eylemliliği yoluyla etkinleştirilen potansiyeller bağlamında kavranır.

Jamie Brassett ve Betti Marenko, tasarımcının, tasarım eylemliliği sırasında dünyanın olan hali, olabileceği hali ile olduğu hali arasında sıra dışı bir yerde konumlandığından bahseder. Tasarım eylemliliğini şimdinin, geleceğin ve geçmişin etkileşimli olarak bir arada yeniden inşa edildiği bir süreç içinde tarif eder. Bu doğrultuda tasarımın gelecek üstünde güçlü bir perspektif oluşturarak, yeninin yaratımıyla ilişkilendiğini anlatır. Tasarımı yaratıcı bir edim olarak açıklayan Brassett ve Marenko, tasarım yoluyla şimdinin kesintiye uğratıldığını ve geçmişle etkileşim içinde olası geleceklerin maddesel olarak şimdide açığa çıkmasının sağlandığını belirtir. Yeni olanın yaratım koşullarının ancak



Şekil 2.7. Güncellik- çağdaşlık ilişkisi bağlamında tasarım mekânı ve mimari mekân

böyle bir konumlanış içinde oluşturulabileceğini iddia eder (Brasset ve Marenko, 2015:13,21,22). Bu bakışla, tasarım mekânının çağdaşlık bağlamında konumlandırılması, tasarım eylemliliğini bahsedilen türde bir konumlanış içinde gerçekleştirmeye olanak verir. Çünkü çağdaşlık bağlamında konumlanma güncelliğin, diğer bir deyişle güncelliği var eden şimdinin, geçmiş ve gelecek ile etkileşim halinde bulunabileceği bir genişlemeye tabi olması anlamına gelir. Dolayısıyla, tasarım mekânının Çağdaşlık bağlamında konumlandırılması, yeninin yaratım koşullarının oluşumunu tetikleyecek bir bağlamsal oluşum sağlar.

Tasarım mekânının bağlamını çağdaşlık ve güncellik ilişkisi üzerinden tartışırken, mimari yaratım alanı olarak tasarım mekânı ile mimari yaratı olarak mimari mekânın birbiriyle ilişkisinin, yapısal ve konumsal farklılıklarının açıklanması konuya ilişkin kavramsal bir açıklık sağlar. Daha önce belirtildiği gibi, tasarım mekânını Çağdaşlığın yaygın bağlamsal oluşu içinde açılan bir hareket alanı olarak düşünmek, onu katmanlanmış bir zamansal, uzamsal ve verisel içeriğe doğru genişleyen dinamik bir oluşum olarak kavramayı mümkün kılar. Öte yandan Güncellik içinde konumlanan mimari mekân, belirli bir zamansal, uzamsal ve verisel içerik içinde yerleşmiş, katılmış bir oluşumdur. Tasarım mekânı ve

mimari mekân arasındaki temel varoluşsal farklılık olarak kavranabilecek olan bu durum, iki mekânı birbirinden ayırt etmek ve tasarım mekânının taşıdığı yaratımsal potansiyelleri kavramak için anahtar bir kavrayış sağlar. Tasarım mekânı, Çağdaşlığın içinde dinamik bir

varoluş içinde kendini sürekli olarak yeniden kurarken; mimari mekân, Güncellik içinde durağan bir varlık olarak kendini sürdürme eğilimiyle şekillenir. Tasarım mekânı belirlenmemiş, müdahaleye açık, taslak bir yapı göstererek, yaratıcı güçlerin etkinleşebileceği bir alanı çerçevelerken; mimari mekân belirlenmiş, müdahalesi tamamlanmış, yaratıcı güçlerin etkinleştirdiği, tasarlanmış bir alan oluşturur. Bu anlamda çağdaşlık içinde konumlanan tasarım mekânı, mimari mekânının yaratıldığı, onun taşıdığı mekânsal yaratım potansiyellerinin etkinleştirildiği, sürekli olarak kurulmakta olan bir hareket alanı olarak kavranır. Güncellik içinde konumlanan mimari mekân ise, belirli potansiyellerin etkinleşmiş hali olarak kurulmuş, uzam-zamansal olarak sabitlenmiş bir alan olarak açıklanır. (Şekil 2.7)

2.4. Bölüm Sonucu

Tez çalışması, tasarım mekanının, mimarlığı var eden dinamiklerin bütünleştiği, çok yönlü ve çok boyutlu bir yaratım alanına dönüşme potansiyeli taşıdığını savlar. Ancak bu potansiyeli etkinleştirmek için, tasarım mekanının bağlamsal olarak yeniden konumlandırılmasına ve bu konumlanışı bağlamında yapısal ve eylemsel olarak yeniden ele alınmasına ihtiyaç olduğunu iddia eder. Tezin savı ile ilişkili olarak Bölüm A, tasarım mekanının çağdaşlık bağlamında yeniden konumlandırılmasının, tasarımın deneyselliğini tetikleyerek tasarım mekanını bağlamların, araçların ve ilişkilerin değişkenliği içinde şekillenen, müdahaleye açık, etkileşimli, dinamik bir alan haline getireceği hipotezi üzerine geliştirilir. Bu hipotezi desteklemek üzere, tasarım mekanına ilişkin içerikler ile onu var eden unsurların güncel görünüşleri incelenerek, tasarım mekânında yaratım varoluşsal ve bağlamsal açılardan tartışmaya açılır. Varoluşu bakımından mimari mekândan ayrıştırılarak ele alınan tasarım mekânı, mimarlığın yaratımı bağlamında yeniden kavramsallaştırılır ve yeniden konumlandırılır. Böylelikle tasarım mekanını mimarlığa özgü bir yaratım alanı olarak yapısal ve eylemsel içerikleriyle kurmak üzere zemin oluşturulur.

Üç bölüm halinde gelişen Bölüm A'da, ilk olarak tasarım mekânı tasarım/tasarlamaya ilişkin içerikler üzerinden ele alınır ve Philippe Boudon'un kavramsallaştırmasına referansla mimari mekândan farklılaşan nitelikleri bağlamında yeniden kavramsallaştırılır. Tasarım eylemliliği içinde kurulan bir oluşum olarak tarif edilen tasarım mekânı, tasarım/tasarlama ile ilişkili olarak ele alınmasına karşın tasarımın kendisinden ayrıştırılarak açıklanır. Bu doğrultuda tasarım mekânı ve onun üzerinden üretilen mimari mekân karşılaştırmalı olarak incelenir ve yapısal farklılıkları ortaya konur. Nesneye aşkınsal-nesnesel, yokluğa gönderme yapan-kendi varlığına gönderme yapan, hipergerçeklik içinde üretime dayalı-fiziksel gerçeklik içinde üretime dayalı, güncelliğin ötesine uzanan-güncelliğin içinde yer alan, düşünümsel/yansıtıcı-yönelimsel/tasarlanmış, anlık/geçici/değişken-sürekli/kalıcı/durağan, belirsiz-belirlenmiş, kaotik/muğlak-düzenlenmiş, kısmi yapılanan/bütünüyle kavranamaz-bütünüyle yapılanan/bütünüyle kavranabilir, yaygın/yayılmış-odaklanmış, yaratıma açık-yorumlamaya açık, oluşum halinde-oluşmuş, deneysel/deneyimsel-deneyimsel, mimarlığın ötesine genişleyen-mimarlığın sınırları içinde kalan, kuramsal/kılgısal - kılgısal ikilikleri bağlamında tasarım mekânı ve mimari mekân birbirinden ayrıştırılır. Ancak bahsedilen kutuplanmış ikilikler üzerinden keskin ayrımlar yapmak yerine, tasarım mekanının ve mimari mekânın birbirine dönüşümünde farklılaşan nitelikleri ortaya konur. Bu niteliklere referansla tasarım mekânı, mimari mekânı yaratan, ancak onu aşan ve onu var eden unsurların ve içeriklerin tamamına yayılarak, birbirinden farklı pek çok mimari mekânın yaratım potansiyelini içinde taşıyan aşkınsal bir oluşum şeklinde kavramsallaştırılır.

İkinci olarak, mimarlıktaki tasarım pratikleri bağlamında tasarım mekânının güncel görünüşleri incelenir. Ortamlar, yaratılar ve aktörler ve ilişkiler bağlamında yapılan incelemeler, tasarım mekanının değişen yapısını anlamak ve tartışmak üzere süreç-bağlam, nesne ve özne bütünlüğü içinde bir bakış oluşturulmasını sağlar.

Tasarım mekanında yaratımın gerçekleştiği ortamlara ilişkin yapılan incelemelerde görüldüğü üzere; bir yandan mimarlığın sınırlarının çözülmesiyle, farklı pratiklerin yaratım ortamları mimarlığa dâhil olurken, diğer yandan gelişen teknolojiyle birlikte simülasyona dayalı yeni yaratım ortamları ortaya çıkar. Bu doğrultuda mimarlığın yaratımında kullanılan araç ve yöntemler çeşitlenir, farklı gerçeklik alanlarına yayılan etkileşimli ortam dizileri söz konusu olur. Simülasyona dayalı etkileşimli yaratım ortamlarının yayılım alanının yapılı çevreyi de içine almasıyla, yaratım müdahalelerinin süresi ve kapsamı

genişler, niteliği değişir. Bilindik düşünme ve yapma biçimlerinin işlevliliği azalır, yaratım ortamlarının yapısına uygun yeni düşünme ve yapma biçimlerine ilişkin arayışlar gündeme gelir. Değişen ve çeşitlenen yaratım ortamlarıyla birlikte kullanılmaya başlanan araçların avantajlarının yanı sıra dezavantajları da ortaya çıkar. Tasarımın tümüyle belirlenemez, muğlak doğasına aykırı araçların kullanımı sorunlaştırılır.

Tasarım mekanı üzerinde üretilen yaratılara ilişkin yapılan incelemelerde görüldüğü üzere; yaratım ortamlarının değişmesine ve yaratımı yönlendiren içeriklerin genişleyip, ayrışmasına bağlı olarak, yaratılarının yapısı değişir. Gelişen teknolojiyle birlikte hem temsili hem de temsili olamayan ortamlarda üretilen yaratılar, farklı gerçekliklerde var olması sebebiyle farklı yapılar gösterir. Belirli ölçek ve tanımlamalar içine sığdırılması mümkün olmayacak şekilde değişkenlik gösteren yaratılar, varoluşsal zeminini kaybetme tehlikesiyle karşı karşıya kalır. Temsili ve temsili olmayan içerikleri doğrultusunda tasarım mekanı üzerinde üretilen mimarlık yaratılarının gerçeklikle temas etme şekli de sorunlu bir hal alır. Buna ek olarak tasarım mekanı üzerinde üretilen yaratının kültürel nesne olarak dolaşıma girmesiyle birlikte, sahip olduğu iletişimsel olanaklar önem kazanır. Diğer yandan ise, yaratının sosyal ve toplumsal içeriği sorgulanır.

Mimarlığın yaratımında rol oynayan aktörlere ve ilişkilere dair yapılan incelemelerde görüldüğü üzere ise; mimarlıktaki yaratım eylemliliğinin dönüşmesi mimar öznenin kimliğini, üstlendiği rolü, konumunu ve etkinlik alanını değiştirir. Mimari yaratım ortamlarının ve mimarlık yaratılarının değişimiyle etkileşimli olarak, mimari yaratımda rol alan aktörlerin profili ve altyapısı da değişir. Uzmanlaşmalar doğrultusunda aktörlerin sayısı artar, buna bağlı olarak mimarın özne olarak kendini var etmesi sorunlu bir hal alır. Tekil üstlenici olan mimar figürü geçerliliğini kaybeder. Birçok aktörle kurduğu ilişkisel becerileriyle tanımlanan çokluk kurucu bir mimar figürüne doğru kayma olur.

Mimarlığın tasarım mekanında yaratımında ortamlar, yaratılar ve aktörler ve ilişkiler birbirini etkileyen temel unsurlar olarak mimarlığın var edilme şeklinin değişim ve dönüşümünde belirleyici etki gösterir. Bu unsurlar bağlamında yürütülen araştırmanın gösterdiği üzere, tasarım mekanının konumu, yapılanışı ve eylemliliği değişime uğrar ve hem mimarlığın hem de mimarın varoluşu sorunlu bir hal alır. Dolayısıyla, tasarım mekanının konumlanışının, yapılanışının ve eylemliliğinin araştırılmasına ve onlara ilişkin kavrayışın yeniden ele alınmasına gereksinim duyulur. Bununla ilişkili olarak, mimarlığın

ve mimarın tasarım mekanında var edilme durumunun araştırılması ve sorunlu varoluşlarının bu bağlamda değerlendirilmesi de gereksinim haline gelir. Ortaya konan bu gereksinimler doğrultusunda, bölüm kapsamında tasarım mekanının bağlamsal konumlanışı sorgulanır ve yapısal ve eylemsel olarak yeniden ele alınması önerilir.

Bölüm kapsamında üçüncü olarak, mimarlığın tasarım mekanında yaratım potansiyellerini keşfetmek ve etkinleştirmenin yollarını tartışmak için, tasarım mekânının bağlamsal konumlanışı araştırılır. Mimarlığın geçirmekte olduğu evrimsel sürecin bir parçası olarak varlık gösteren düşünsel ve eylemsel pratiklerin geçerliliğini kaybetmesiyle, mimarlığın tasarım mekanında yaratımı sorunlu bir hal alır. Kurulu yapıları oluşturan dinamiklerin baskısı altında, mimarlığın hareket alanı giderek daralır ve ortaya çıkan sorunlu halle ilişkilenebilen, değişimi yönlendiren yeni ve özgün oluşumların üretimi güçleşir. Bu doğrultuda yaratıma yönelik yeni eylemlilik alanları açma yönünde itkilerin oluştuğu görülür. Güncelliğin içindeki yerleşmiş ve ayrılmış mekanizmaların oluşturduğu kurulu yapıların içine sıkışmak yerine, bütünleşme eğilimiyle yaratıma yönelik etkileşimli bir hareket alanı oluşturma ihtiyacı doğar. Bu bağlamda tasarım mekânını bu tür bir hareket alanı içinde konumlandırmak üzere bağlamsal bir oluş olarak çağdaşlık gündeme getirilir ve çağdaşlık kavrayışı mimarlık bağlamında yeniden ele alınır.

Güncelliği oluşturan zamansal, mekânsal ve verisel yapıların ötesine geçen bir oluşum olarak tarif edilen çağdaşlık, tüm zaman, mekân ve bilgiye yaygın olarak edimselleşmiş ve edimselleşmemiş her şeyi kapsayan bir oluş olarak kavramsallaştırılır. Sınırsız genişleme eğilimi göstermesi dolayısıyla bünyesinde birçok bağlamın kurulmasına olanak veren dinamik bir yapı olarak tarif edilir. Güncellik ile ilişki içinde kavramsallaştırılan çağdaşlık, güncelliğin içinden erişilen uzam-zamansal ve bilgisel bir genişleme olarak açıklanır. Bu anlayışla çağdaşlığa erişimin güncellikten mesafe alarak, öteleme yoluyla yaratılan, erteleme aralığı olarak adlandırılan zamansal-mekânsal-verisel bir genişlemeyle sağlandığı ve bunun güncelliğin ötesinde bir hareket alanı oluşturmaya olanak verdiği belirtilir.

Tasarım mekanının çağdaşlık içinde konumlandırılması güncelliğin içinden ötelemeyle açılan erteleme aralığı ile ilişkili olarak tartışılır. Güncellikten çağdaşlığa doğru oluşturulan erteleme aralığının, güncellik içindeki edimselleşmiş oluşumların statik alanından çıkış sağlayan bir hareket alanı oluşturduğu anlatılır. Tasarım mekanının bu hareket alanında konumlanması önerilerek, bu tür bir konumlanışın tasarım mekanını tasarım eylemliliği

içinde kurulan dinamik, geçici bir oluşum haline getirdiği ve onu mimarlığın yaratımına yönelik bütünleştirici ve etkileşimli bir yaratım alanı olarak var etmeye olanak verdiği iddia edilir. Böylelikle mimarlığın tasarım mekanında yaratımının çok yönlü ve çok boyutlu olarak gerçekleşmesi, tasarım mekanının bağlamsal oluşumu üzerinden tartışmaya açılır.

Bölüm A'da aktarılan araştırmalar kapsamında: tasarım mekanının kavramsallaştırılması; onun güncel görünümüne ilişkin ortamlar, yaratılar, aktörler ve ilişkiler üzerinden bir kesit oluşturulması; bu kesite referansla ona ilişkin sorunsalların ve gereksinimlerin ortaya çıkarılması doğrultusunda tasarım mekanı üzerine kavramsal içerikler geliştirilir ve onun var olan mekanizmalar içindeki durumu betimlenir. Tasarım mekanının oluşumunun çağdaşlık-güncellik ekseninde tartışılması ve çağdaşlığın tasarım mekanı için bağlamsal bir oluş olarak kavramsallaştırılması doğrultusunda ise, tasarım mekanının konumlanışı üzerine kavramsal içerikler geliştirilir. Tasarım mekanının varoluşsal yapısına ve bağlamsal konumlanışına ilişkin oluşturulan bilgi yapılarının, onu tanımlamak ve konumlandırmak üzere birbiriyle ilişkili yeni kavramsal açılımlar oluşturması çalışmaya özgün niteliğini verir. Bölüm kapsamında üretilen bilgi, mimarlığın yaratımına ilişkin pratiklerin tasarım mekanında bütünleşmiş olarak gerçekleşmesine yönelik olarak tasarım mekanını varoluşsal ve bağlamsal olarak yeniden var etmek için sağladığı referanslar bakımından ortama katkı sağlar.

3. BÖLÜM B: MİMARLIĞIN YARATIMINDA TASARIM MEKÂNININ KURULUMU VE EYLEMLİLİĞİ

Mimarlığın tasarım mekânında yaratım olanaklarının sorgulandığı ve araştırıldığı bu bölümde, tasarım mekânının yapısal ve eylemsel içerikleri tartışmaya açılır. Hem tasarım mekânının kurulumu, hem de eylemliliği irdelenir. Tasarım mekanının yaratıcılığını arttırmak üzere onu var eden kurucu unsurlar ve eylemler deneySELLİK bağlamında kavramsallaştırılır ve yapılandırılır. Bölüm kapsamında, ilk olarak tasarım mekânının güncel kurulumunu şekillendiren yapılanmalar ortaya konur ve bir bağlamsal oluş olarak çağdaşlık bağlamında tasarım mekanının kurulumuna yönelik düzenlemeler önerilir. İkinci olarak ise, tasarım mekânı eylemliliğini yapılandırmak üzere, farklı eylem halleri tasarım bağlamında birbiriyle ilişkili olarak ele alınır.

3.1. Tasarım Mekanının Kurulumu

Bu bölümde tasarım mekanının kurulumu deneySELLİĞİ bağlamında araştırılır. İki kısımda şekillendirilen araştırmanın ilk kısmında, tasarım mekanının güncel koşullardaki durumu, kendisini kuran unsurlar ve bu unsurların yapılanışı üzerinden incelenir . İkinci kısımda ise, tasarım mekanının çağdaşlık bağlamında kurulum olanakları tartışılır. Bu doğrultuda tasarım mekanının deneySELLİĞİNİ etkinleştirmek üzere, tasarım mekanını kuran unsurların yeniden yapılanmasına yönelik referanslar oluşturulur.

3.1.1. Tasarım mekânının güncel kurulumu

Mimarlıkta tasarım mekânının güncel kurulumunu incelerken, mimari tasarım stüdyoları¹ temel araştırma ve sorgulama alanını oluşturur. Hem akademik ortamda, hem profesyonel ortamda, hem de üretim ortamında bulunan mimari tasarım stüdyoları, mimarlıkta tasarım eylemliliğinin gerçekleştiği ana yapıyı oluşturur ve bu haliyle tasarım mekânının güncel kurulumuna ilişkin referans sağlar. Farklı ortamlardaki tasarım stüdyoları incelendiğinde, her bir stüdyoya özgün yapısını kazandıran çeşitli yapılanmalar olduğu görülür. Söz konusu yapılanmalar, stüdyoda gerçekleşen tasarım eylemliliklerine özgü olarak tekrar

¹ Tez kapsamında, tasarım eylemliliğinin gerçekleşmesine olanak veren bağlamlar, araçlar ve ilişkiler bütünü kapsayan bir kavramsal çerçeve olarak ele alınan mimari tasarım stüdyosu (architectural design studio), yalnızca akademik çağrışım oluşturma ötesine geçen bir içerikle donatılır. Bu haliyle, mimarlıkta farklı pratik alanlarındaki (akademik ortam, profesyonel ortam, üretim ortamı) tasarım eylemliliğinin yayıldığı bağlamsal, araçsal ve ilişkisel yapılanmaların çerçevesini kurar.

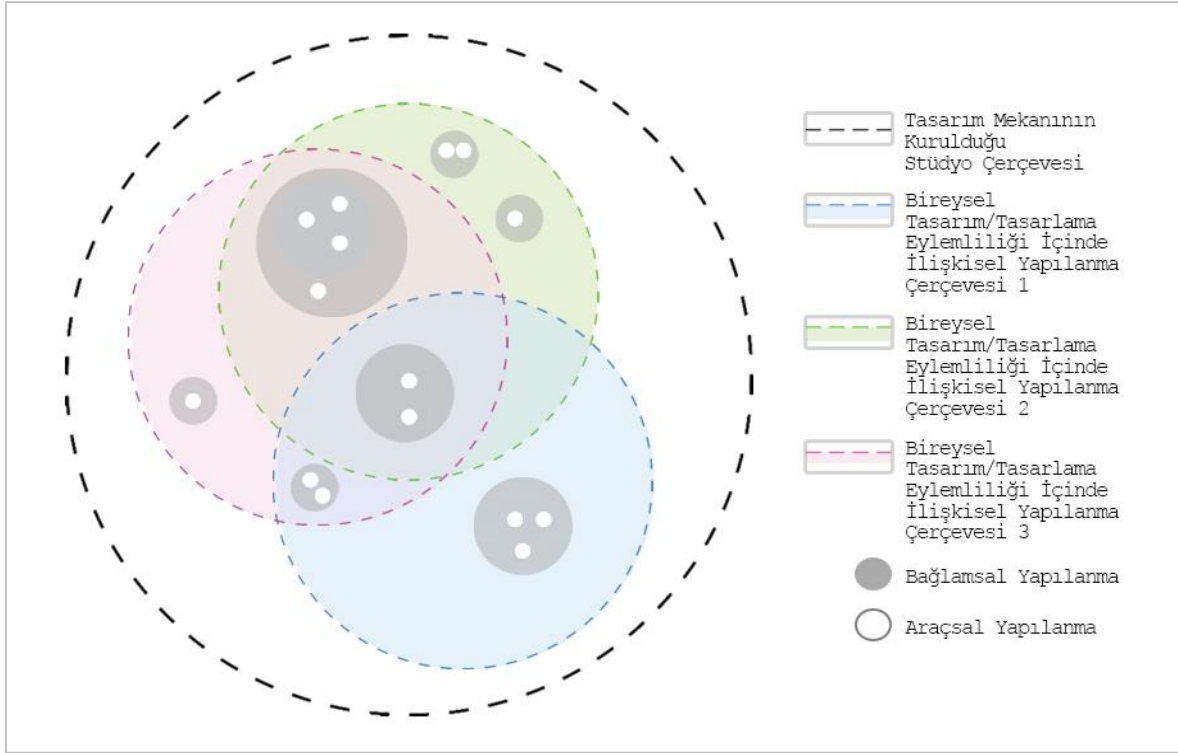
tekrar şekillenir ve tasarım mekânının kurulmasında doğrudan etkili olur. Bu kavrayışla stüdyo yapılanmaları üç başlık altında kavramsallaştırılıp ayrıştırılır:

- bağlamsal yapılanmalar
- araçsal yapılanmalar
- ilişkisel yapılanmalar

Ancak her ne kadar ayrı başlıklar altında kavramsallaştırılmış olsa da, bu yapılanmaların tamamıyla birbirinden bağımsız olarak düşünülmesi mümkün değildir.

Stüdyonun yapısına ve içeriğine bağlı olarak, tasarım eylemliliğinin gerçekleştiği farklı bağlamlar söz konusu olur. Birbirini kapsayıcı, birbiriyle ilişkili ya da birbirinden bağımsız olabilen bu bağlamlar içinde ise çeşitli tasarım araçları yer alır. Tasarım sürecinde rol alan aktörler de, tasarım stüdyosunun yayıldığı farklı bağlamlar içindeki farklı araçları kullanarak, stüdyoda birtakım ilişkiler kurarlar. Bu süreçler boyunca her bir aktör bir yandan ilişkilendiği bağlamlar ve araçlar doğrultusunda kendi tasarım eylemliliğini gerçekleştirir, diğer yandan da aynı araç ve bağlamlarla ilişkilenen diğer aktörlerle ilişki kurar. Böylelikle tasarım mekânı, stüdyonun yapısal çerçevesi içinde, farklı bağlamların, farklı araçların ve farklı aktörlerin tasarım eylemliliği içinde bir araya gelişleriyle çok katmanlı olarak kurulur. (Şekil 3.1)

Tasarım mekânının güncel kurulumu akademik, profesyonel ve üretim ortamlarındaki mimari tasarım stüdyoları üzerinden incelenirken, söz konusu ortamların oluşturduğu çerçeve stüdyoları konumlandırmaya olanak tanınmasına karşın, bu ortamlardan herhangi birindeki stüdyoların tamamı için geçerli olacak türde yapılanmalardan söz edilmesi mümkün değildir. Ele alınan yapılanmaların aynı ortamdaki stüdyolarda dahi farklılık gösterdiğini görmek mümkündür. Öte yandan farklı ortamlarda yer almasına karşın benzer yapılanma gösteren stüdyolara da rastlanır. O nedenle, akademik, profesyonel ve üretim ortamlarındaki stüdyoların bağlamsal, araçsal ve ilişkisel yapılanmaları bağlamında incelendiği bu kısımda, söz konusu ortamlardaki yapılanmaları var eden unsurların ortaya çıkarılmasına ve bu yapılanmalara ilişkin genel-kısmi bir peyzaj oluşturulmasına



Şekil 3.1. Tasarım mekânını kuran stüdyo ve stüdyoyu var eden yapılanmalar

odaklanılır. Bu doğrultuda, Avrupa ve Amerika bağlamında öne çıkan kurumsal yapılar üzerinden yürütülen araştırmalarda, benzeşen ve farklılaşan yönler genel bir çerçeve içinde ele alınır ve kurumdan kuruma değişiklik gösteren farklı yönlerin birbirini tamamlama potansiyeli tartışılır.

Bağlamsal yapılanmalar

Bağlamsal yapılanmalar, tasarım mekânını kuran değişken bağlamları anlatmak üzere geliştirilen bir kavramsallaştırmadır. Bu haliyle tasarım konusunun bağlamının ötesine geçen bir bağlamlar dizisi ifade eder. Tasarımsal durumun oluşturduğu bağlamın da dâhil olduğu, çeşitlenen fiziksel tasarım ortamlarının ve farklı medyalara yayılan dijital tasarım ortamlarının etkileşimi doğrultusunda oluşturulmuş tasarım bağlamlarını açıklamak için kullanılır. Bu anlamda farklı gerçeklik alanlarını etkileşim içinde barındıran bağlamsal yapılanmalar, farklı karakterdeki yaratım bağlamlarının ilişkilendirildiği bir peyzaj sunar. Söz konusu peyzajın farklı mimari stüdyo ortamlarındaki durumu, bu kısmın inceleme alanını oluşturur.

Akademik, profesyonel ve üretim ortamlarındaki mimari tasarım stüdyoları incelendiğinde; stüdyoda ele alınan tasarımsal durumun yer aldığı kurgusal ya da kentsel/mimari ortamlar, analog ve dijital araçlarla donatılmış/desteklenmiş ortak kullanımlı stüdyo ortamları ve çeşitlenen üretim ortamları (fabrikasyon laboratuvarları, medya laboratuvarları, deneysel inşa alanları), tasarım mekânının kurulduğu temel bağlamlar dizisi olarak gözlemlenir. Mimari tasarım stüdyosu, bulunduğu ortamın yapısı, donanımı ve diğer ortamlarla etkileşimine bağlı olarak, stüdyodaki tasarım içerikleri ve yaklaşımları doğrultusunda bu bağlamlar dizisinin tamamına ya da bir kısmına farklı ölçülerde yayılır. Bu anlamda, farklı stüdyolardaki bağlamsal yapılanmalara ilişkin verilen örneklemeler, farklı yayılımlara ilişkin fikir oluşturulmasını sağlar.

Akademik ortam

Akademik ortamdaki stüdyoların bağlamsal yapılanmaları incelendiğinde, akademik kurumun sahip olduğu olanaklar doğrultusunda, stüdyonun geniş bir bağlamlar dizisine yayılma olanağına sahip olduğu görülür. Akademik ortamdaki stüdyoların bağlamsal zenginliğini oluşturan unsurlardan biri, ele alınan tasarımsal durumların kurgusal, kentsel ve mimari bağlamlara yayılan çeşitliliğidir. Profesyonel ortamın piyasa ekonomilerinden kaynaklanan kısıtlarından arınmış bir ortam sağlayan akademik ortam, ele aldığı tasarımsal durumların çeşitliliği bakımından zengin bir içeriğe sahiptir. Gündelik hayata ilişkin pratik sorunların yanı sıra, gündelik hayatın ötesine geçen, kurgusal içeriği ağır basan sorunlar da akademik ortamda konu edilmektedir. Özellikle geleceğe ilişkin öngörüler barındıran yaşam kurgularından gündelik hayatta baskılanmış eylem durumlarına ilişkin mekân yaratımlarına ve yenilikçi üretim şekillerine kadar çeşitlilik gösteren bir konu ve bağlamlar yelpazesi, tasarım çalışmalarının deneyselliğini kuvvetlendirmektedir. Bu anlamda akademik ortamın sağladığı otonom yapı, güncel değer sistemleriyle ilişkilene kaygısı taşımayan, gündelik hayatta baskın olan politik, ekonomik ve kültürel içeriklerin ötesine geçen ve onaylayıcı/uzlaşmacı bir mekanizmadansa yaratıcı/dönüştürücü bir mekanizma oluşturan tasarımsal içeriklerin gelişimine olanak vermektedir. İncelemelerde görüldüğü üzere, AA, Bartlett, SCI-arc gibi düşey stüdyolara sahip ve stüdyo temelli araştırma programları çeşitlilik gösteren kurumlarda söz konusu tasarımsal içerikler daha zengin ve doygun bir yapı kazanmaktadır.¹ Bunun yanı sıra, eğitim programının genel işleyişinden

¹ Sözü edilen okulların düşey stüdyolarına ilişkin ayrıntılı bilgi, okula ait web sitesinde ve okul kataloğunda bulunmaktadır.

bağımsız olarak gerçekleşen AA Hooke Park – Visiting Schools, IAAC Global Summer Schools, Columbia GSAAP Summer Workshops ve Studio X Workshops gibi gezici ya da dönemsel stüdyo temelli programlar da farklı kurumlar arasında işbirliği oluşturmasının ve farklı bir stüdyo profili geliştirmesinin sağladığı melezlikle zengin tasarımsal içerikler geliştirmekte, kurgusal, kentsel ve mimari ortamlar arasında çeşitlenen bağlam dizileri gündeme getirmektedir.¹

Akademideki stüdyo ortamları, kurumun yerleşik olduğu mekânsal yapı ve sahip olduğu donanımlar doğrultusunda çeşitlilik göstermektedir. TU Delft ve SCI-arc'daki gibi geniş mekânsal hacimlere yayılan çok sayıda kişinin kullanımına açık yüksek etkileşimli ortamlar olduğu gibi, AA, Bartlett, Columbia Üniversitesi'ndekilere benzer daha küçük hacimli belirli sayıda kişinin kullanımına özelleşmiş ortamlar da bulunmaktadır. Bunun yanı sıra, stüdyonun sahip olduğu donanımsal yapı (bilgisayarlar, yazıcılar, projeksiyonlar, maket yapma araçları, sergi alanları v.b.) ya da çeşitli donanımsal yapıların bulunduğu ortamlar (dijital üretim alanları, dijital görselleştirme alanları vb.) ile olan ilişkisi de onun bağlamsal oluşumunu etkilemektedir. Stüdyonun donanımının yüksek olması ya da donanımsal yapıya mekânsal akışkanlık barındıran bir erişim içinde olması etkileşimi arttırması ve tasarımsal döngülerin sürekliliğini desteklemesi bakımından önem taşımaktadır. Bu anlamda, tasarım eylemliliğinin gerçekleştiği sanal ve fiziksel gerçeklikler arasında bağ kurulması ve etkileşimli işleyişlerin oluşturulmasında, stüdyo ortamının kurgusunun önemli rol oynadığı görülür.

Akademik kurumların farklı üretim ortamlarını kendi yapılanmalarına dâhil etmiş olması ya da bu ortamlara rahat erişim sağlayacak ilişkiler kurmuş olması, stüdyonun farklı nitelikteki üretim ortamlarına doğru genişlemesine olanak vermektedir. Fabrikasyon

Ayrıntılı bilgi için bkz.

Architectural Association (AA) - website: <http://www.aaschool.ac.uk/>

katalog websitesi: https://issuu.com/aaschool/docs/170925_prospectus_2017-18_final_ful

Bartlett School of Architecture- website: <https://www.ucl.ac.uk/bartlett/architecture/>

katalog websitesi: <https://issuu.com/bartlettarchucl/docs/thebartlettbook2016-preview>

South California Institute of Architecture (SCI-arc) - website: <https://sciarc.edu/>

katalog websitesi: https://issuu.com/sci-arc/docs/student_handbook_2017-18_issuu

¹ Sözü edilen okulların gezici ya da dönemsel stüdyo programlarına ilişkin ayrıntılı bilgi, okula ait web sitesinde bulunmaktadır.

AA Hooke Park - website: <http://hookepark.aaschool.ac.uk/>

AA Visiting Schools - website: <https://www.aaschool.ac.uk/STUDY/VisitingProgramme.php>

IAAC Global Summer Schools - website: <http://globalschool.iaac.net/>

Columbia GSAAP Summer Workshops - website: <https://www.arch.columbia.edu/summer-workshops>

Studio X Workshops - website: <https://www.studio-xistanbul.org/en/>

laboratuvarları, medya laboratuvarları, deneysel inşa alanları olarak sayılabilecek söz konusu üretim ortamları, tasarım eylemliliğinin kapsamını genişletmekte, farklı araçların kullanımıyla tasarımsal durumların çok yönlü olarak yapılandırılmasına olanak vermektedir. Robot laboratuvarları ya da özelleşmiş malzeme ışıkları gibi fabrikasyon laboratuvarları ile fotoğraf, video, simülasyon vb. yapıların üretildiği medya laboratuvarları artık çoğu akademik kurumun bünyesinde bulunmaktadır. Buna ek olarak AA, Valparaíso gibi okulların sahip olduğu deneysel inşa alanları, tasarım eylemliliğinin 1-1 inşa ortamına kadar genişlemesine olanak vermekte, tasarımsal durumun oluşturduğu bağlam ile tasarım/tasarlama eylemliliğinin bağlamını bir araya getirmektedir.¹ (Şekil 3.2)

Profesyonel ortam

Profesyonel ortamdaki stüdyoların bağlamsal yapılanmaları incelendiğinde, mimari ofisin sahip olduğu ortam, donanım, iş ve müşteri portföyü doğrultusunda yayıldığı bağlamların değişkenlik gösterdiği görülür. Bu anlamda stüdyonun yayıldığı bağlamlar dizisini araştırırken, ofiste ele alınan tasarımsal durumların içeriği ve ona yönelik olarak geliştirilen yaklaşımlar belirleyici unsurlardan birini oluşturur. Piyasa ekonomileriyle doğrudan ilişkili olan profesyonel ortamda, tasarımsal durumlar büyük ölçüde kültür politikalarına bağlı olarak, işverenin isteği üzerine şekillenir. Ancak ofisin tasarımsal durumu ele alış ve geliştirmeye yönelik gündeme getirdiği içerikler, tasarım bağlamını zenginleştirir. Bunun yanı sıra, ofisin piyasaya yönelik üretimlerine paralel olarak yürüttüğü araştırma çalışmalarına ya da katıldığı sanatsal ve kültürel etkinliklere bağlı olarak da stüdyoda ele alınan tasarımsal durumların içeriğinin çeşitlendiği görülür. OMA'nın kendisine paralel mimarlık araştırmalarına yönelik kurduğu AMO'da yürütülen çalışmalarla mimari üretimlerini beslemesi, ONL'nin Delft Hyperbody araştırma grubuyla ortak yürüttüğü çalışmalara ilişkin içerikleri projelerine yansıtması, Diller Scofidio+Renfro'nun ofis bağlamında mimari üretimlerin yansısı, mimari yaklaşımlarının gelişimine katkı sağlayan sanatsal çalışmalara da yer vermesi gibi örnekler tasarımsal durumların oluşturduğu bağlamların nasıl genişletildiğini ve derinleştirildiğini açıklamaya olanak sağlar.²

¹ Sözü edilen okulların inşa ortamlarına ilişkin ayrıntılı bilgi, okula ait web sitesinde bulunmaktadır.

AA Hooke Park - website: <http://hookepark.aaschool.ac.uk/>

Valparaíso Open City - website: <https://www.ead.pucv.cl/proyecto-academico/area-taller/taller-de-amereida/>

² Sözü edilen mimari ofislere ilişkin ayrıntılı bilgi ofislere ait web sitesinde bulunmaktadır.

OMA-AMO - website: <http://oma.eu/office>

Ofiste bağlamsal yapılanmanın oluşumunda, ofisin sahip olduğu stüdyo ortamının özellikleri diğer bir önemli unsurdur. Stüdyonun mekânsal yapılanması tasarım eylemliliğinin gerçekleşme şeklinde belirleyicidir. Kimi ofislerde farklı çalışma alanlarının açık bir düzenleme içinde yer aldığı etkileşim içinde bulunduğu geniş stüdyolara rastlanırken, kimi ofislerde ise, daha özelleşmiş ve ayrılmış çalışma alanları oluşturulduğu, farklı stüdyolar kurulduğu ve bu alanlar arasında kontrollü bir etkileşim sağlandığı görülür. Yine kimi ofislerde dijital ve fiziksel üretim ortamlarının çeşitlendiği görülürken, kimilerinde ise, dijital üretime dayalı ortamların ağırlık kazanması ve fiziksel üretim ortamlarının ofis dışına alınması söz konusu olur. Bunun dışında ofisin iş hacmine bağlı olarak, büyük ya da küçük ölçekli stüdyo ortamları oluşur. BIG, SOM, MVRDV gibi iş hacmi geniş ofislerde büyük ölçekli mekansal düzenlemelere yaygın bir ya da daha fazla stüdyo ortamı oluşurken, Atelier Zelium, AUA gibi iş hacmi daha dar olan ofislerde küçük ölçekli, atölye tipi mekansal düzenlemelerle şekillenen stüdyo ortamlarının kurgulandığı görülür.¹

Ofislerin, farklı üretim ortamlarını kendi bünyelerine taşımaları ya da farklı üretim ortamlarıyla ilişki kurarak, stüdyo ortamlarını, bu mekânları da kapsayacak şekilde, çok bağlamlı hale getirmeleri stüdyonun bağlamsal yapılanmasında belirleyici olur. Bu anlamda Renzo Piano, BIG, Snohetta gibi ofislerin bünyesinde çeşitli araçlarla donatılmış maket üretim alanlarının yer aldığı gözlenirken, Gramazio Kohler Architects'in ETH Dijital Üretim Laboratuvarı, ONL'nin ise, Hyperbody'nin Robotik Laboratuvarını kullanarak, stüdyoyu farklı üretim ortamlarına doğru genişlettiği görülmektedir. ² Bunlara ek olarak, ofisin yürütmekte olduğu işlerin içeriğine ve tasarımsal duruma ilişkin yaratımlardaki ihtiyaca bağlı olarak, ofis dışındaki kurumlardan danışmanlık ve üretim desteği aldığı

ONL - website: <http://www.onl.eu/>

Diller Scofidio+Renfro - website: <https://dsrny.com/>

¹ Sözü edilen mimari ofislere ilişkin ayrıntılı bilgi ofislere ait web sitesinde bulunmaktadır.

BIG - website: <http://www.big.dk/>

SOM - website: <http://www.som.com/>

MVRDV - website: <https://www.mvrdv.nl/en/home>

Atelier Zelium - website: <http://www.atelierzelium.fr/>

AUA - website: http://www.atelier-ua.co.uk/index_eng.html

² Sözü edilen mimari ofislere ilişkin ayrıntılı bilgi ofislere ait web sitesinde bulunmaktadır.

Renzo Piano - website: <http://www.rpbw.com/>

BIG - website: <http://www.big.dk/>

Snohetta, - website: <https://snohetta.com/>

Gramazio Kohler Architects-ETH Dijital Üretim Laboratuvarı - website: <http://gramaziokohler.arch.ethz.ch/>

ONL - Hyperbody Robotik Laboratuvarı - website: <http://www.hyperbody.nl>

durumlara da rastlanmaktadır. Bu doğrultuda tasarımsal durumu inşa etmek üzere, farklı ölçek ve nitelikte deneysel üretimlerin gerçekleştiğine rastlanmaktadır. (Şekil 3.3)

Üretim ortamı

Üretim ortamı, yüksek teknolojiye sahip çeşitli dijital ve analog üretim araçlarına erişim sağlayan kurumsal yapılanmaları ifade etmek üzere kullanılır. Genellikle "makerspace", "fablab" ya da "techshop" gibi kavramlar çerçevesinde açıklanan bu kurumsal yapılanmalar, tasarım ve inşa arasındaki kopukluğu gidererek, inşa süreçlerine de yaygın hale gelen bir tasarım/tasarlama eylemliliğinin oluşturulmasını sağlar.¹ Bu doğrultuda çeşitli üretim endüstrileri ile de ilişki kurulmasına olanak veren bir ara yapılanma oluşturur. Mimarlıkta genellikle akademik kurumlara bağlı olarak işleyen yarı-bağımsız kurumlar şeklinde ortaya çıkan bu yapılanmaların bazen de bağımsız kurumlar olarak kamunun kullanımına açık olarak kurgulandığı görülür. Örneğin, Barcelona Fablab IAAC'a bağlı bir yapılanma olmasına karşın, Fab Pro, Fab Kids, Pop-up Fablab gibi bünyesinde barındırdığı diğer yapılanmalar doğrultusunda çalışma bağlamını genişletmektedir. Öte yandan bağımsız bir oluşum olan OpoLab, hem akademi ya da profesyonel ortam ile ortak çalışmalar gerçekleştirerek, hem de her alandan çalışmalara olanak veren kamuya açık bir çalışma ve üretim alanı oluşturarak geniş bir bağlamlar dizisine yayılmaktadır.² Bu anlamda üretim ortamındaki stüdyoların bağlamsal yapılanmaları incelendiğinde, üretim ortamının yapısına ve donanımına, ortamı işleten ve kullanan grubun profiline bağlı olarak stüdyoda farklı bağlamsal yapılanmalar oluşur.

Akademik ortama benzer şekilde, üretim ortamlarında ele alınan tasarımsal durumlar da zengin bir içerik barındırır ve kurgusal, kentsel ve mimari ortamlara yayılır. Genellikle bienaller, yarışmalar, akademik ortamda yürütülen araştırma çalışmaları, öğrenci projeleri

¹ Cavalcanti'nin "hackerspace" "makerspace", "fablab" ya da "techshop" kavramları ve aralarındaki farklılıklara ilişkin yaptığı açıklamalar üretim ortamlarının yapısını anlamak açısından önem taşır. Bu anlamda fablablar, mimarlık okullarıyla ve ofislerle kurduğu bağlantılar ve farklı bağlamlardaki fablabların kendi aralarında oluşturduğu bağlantı ağı nedeniyle, mimarlıkta öne çıkan üretim ortamlarının çerçevesini oluşturur.(Cavalcanti, 2013)

² Sözü edilen laboratuvarlara ilişkin ayrıntılı bilgi fablablara ait web sitesinde bulunmaktadır.

Barcelona Fablab - website: <https://fablabbcn.org/>

Fab Pro- website:https://fablabbcn.org/fab_pro.html

Fab Kids- website:<http://kids.fablabbcn.org/>

Pop-up Fablab- website:https://fablabbcn.org/popup_fab_lab.html

Opolab- website:<http://www.opolab.com/>

ya da çeşitli kurumlar tarafından yürütülen deneysel çalışmalar bağlamında gerçekleştirilen üretimlerde 1-1 ölçekli prototipler olarak inşa edilmek üzere içeriklerin özelleştirildiği görülür. Bu doğrultuda üretim ortamlarında gündeme gelen mimari tasarım içerikleri, ele tasarımsal duruma ilişkin geliştirilen tasarım kurgularının içinde bulunduğumuz gerçekliğe aktarımı bağlamında dijital ve analog ortamlara yaygın olarak derinleştirilir.

Üretim ortamları içinde yer alan stüdyo ortamı ve üretim ortamı birbiriyle ilişki içinde bir arada şekillenir ve çoğunlukla mekânsal olarak iç içe geçen bir kurgu gösterir. Dijital ve analog araçlarla çoklu medyalar içinde düşünme ve inşa etme kültürünün etkisiyle oluşturulan stüdyo ve üretim ortamlarını kesin çizgilerle birbirinden ayırmak mümkün değildir. Bu anlayışla stüdyo ortamı, her tür araca rahatlıkla erişim sağlayan, medyalar arası etkin data aktarımına olanak verecek şekilde kurgulanmış, farklı medyalar içinde etkileşimli yaratım üzerine temellenen bir mekan kurgusu doğrultusunda şekillenir. Üretim ortamı ise, stüdyo ortamıyla ilişki kuracak şekilde, teknik gereksinimleri doğrultusunda üretim araçlarının özelleşmiş mekânsal yapılar içinde yerleştirildiği, akışkan, farklı düzeylerde etkileşime dayalı mekân kurgularına uygun olarak yapılandırılır. Stüdyo ve üretim ortamlarının yapısı, kurumların sahip oldukları donanımların mekânsal gereksinimine ve kurumların yer aldığı bağlama göre değişkenlik gösterir.¹ Örneğin bir Eco Fablab olarak geliştirilen Valladura Self-Sufficient Lab geniş bir araziye yaygın olarak iç ve dış mekânların farklı üretimlere yönelik olarak özelleşmesiyle kurulur. Öte yandan Barcelona Fablab, endüstriyel yapıların yer aldığı bir alanda eski bir hangar yapısının farklı üretimlere olanak sağlayacak şekilde yeniden düzenlenmesiyle oluşturulur. Başka bir örnek olarak Aalto Fablab ise, Aalto stüdyolarıyla iç içe olarak, Aalto Üniversitesi bünyesinde, onun ihtiyaçlarına uygun olarak düzenlenmiş bir mekânsal yapılanma içinde yer alır.² (Şekil 3.4)

Mimari tasarım stüdyolarının bağlamsal yapılanmasına ilişkin yapılan açıklamalardan ve verilen örneklemelerden de anlaşılacağı üzere, stüdyoyu yapılandıran ve tasarım mekanını

¹ Fablabların sahip olduğu donanımlar, 3 boyutlu yazıcılar, kesme makineleri, CNC makineleri, 3 boyutlu yazıcılar, CAD istasyonları, elektronik aksamalar, el aletleri, dikiş makineleri, çeşitli malzemelere yönelik (metal, ahşap vb.) özelleşmiş üretim araçları, çok eksenli robotik kollar, görselleştirme araçları olarak çeşitlenir.

Ayrıntılı bilgi için bkz. website: <https://www.fablabs.io/machines>

² Ayrıntılı bilgi için bkz.

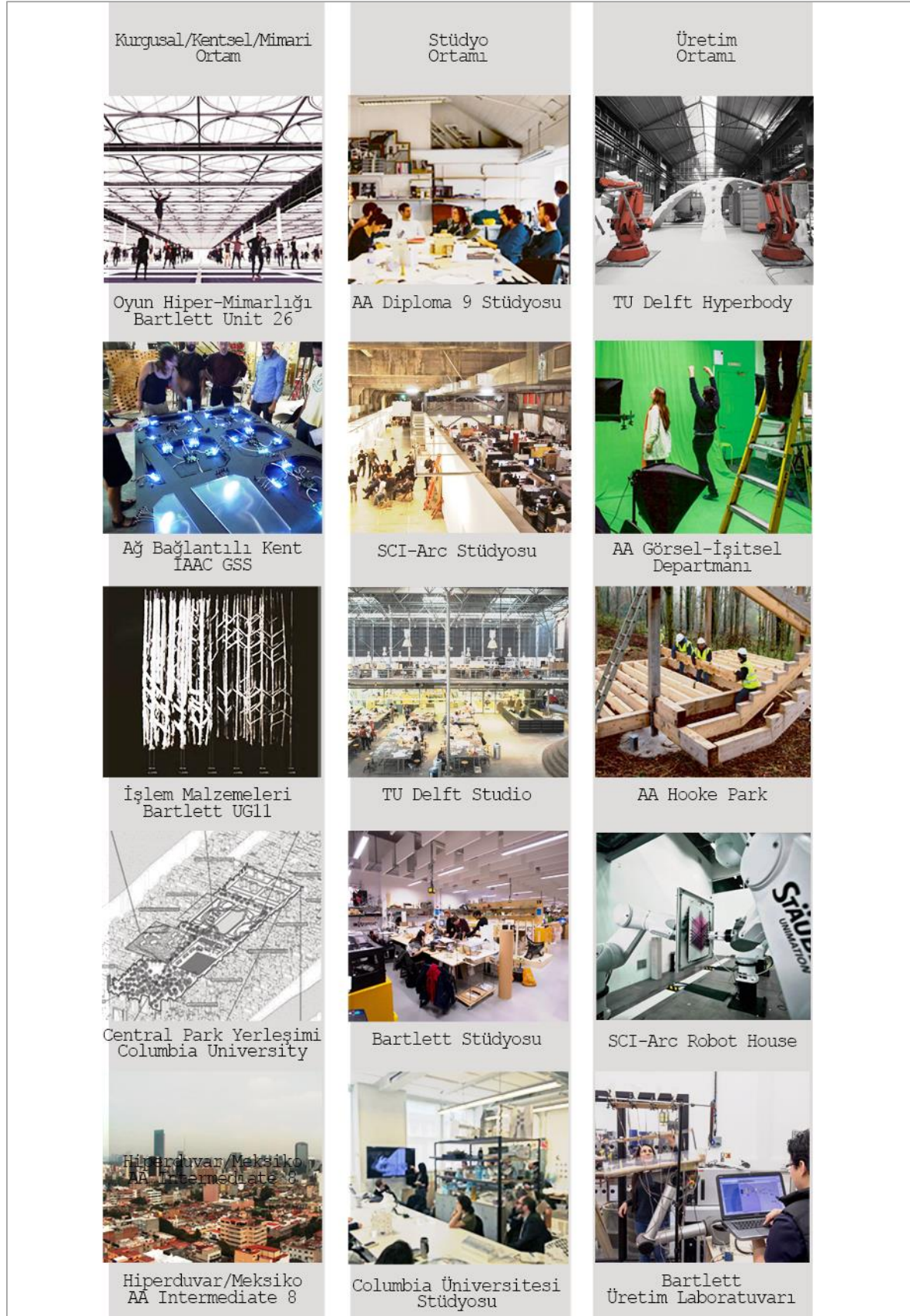
Valladura Self-Sufficient Lab - website: <http://valldaura.net/>

Barcelona Fablab - website: <https://fablabbcn.org/>

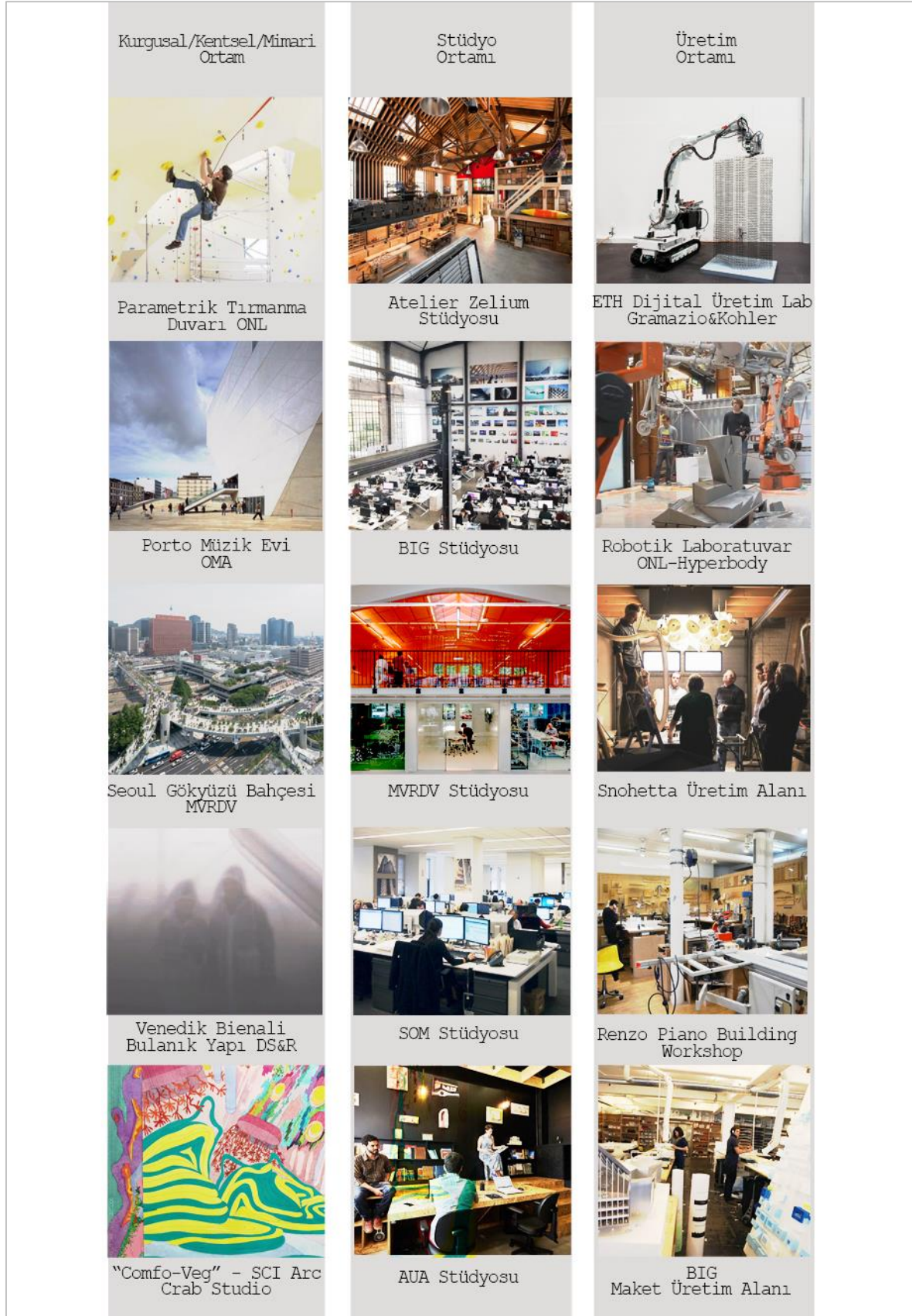
Aalto Fablab - website: <http://fablab.aalto.fi>

kuran yaratım bağlamları hem farklı stüdyolar hem de farklı tasarım eylemlilikleri doğrultusunda değişkendir. Tasarım mekânına sonsuz bir çoğalma potansiyeli içinde özgün ve tekil olma niteliğini kazandıran da bu değişkenliktir. Stüdyo çalışmalarının yayıldığı kurgusal, kentsel ve mimari ortamlar, stüdyo ortamı ve üretim ortamından oluşan bağlamlar dizisi, stüdyonun tasarım konusu ve konuya ilişkin tasarım yaklaşımları, yapılanması ve donanımsal gereksinimlerine bağlı olarak dinamik bir yayılım gösterir. Her ne kadar, stüdyonun bağlamsal yapıları, akademik ortam, profesyonel ortam ve üretim ortamı çerçevesinde ayrıştırılarak ele alınmış ve bu ortamların stüdyoların şekillenmesinde etkili olan belirli karakteristikleri vurgulanmış olsa da, stüdyonun değişken bağlamsal yapılanmasını sadece söz konusu çerçevelere bağlı kalarak açıklamak mümkün değildir.

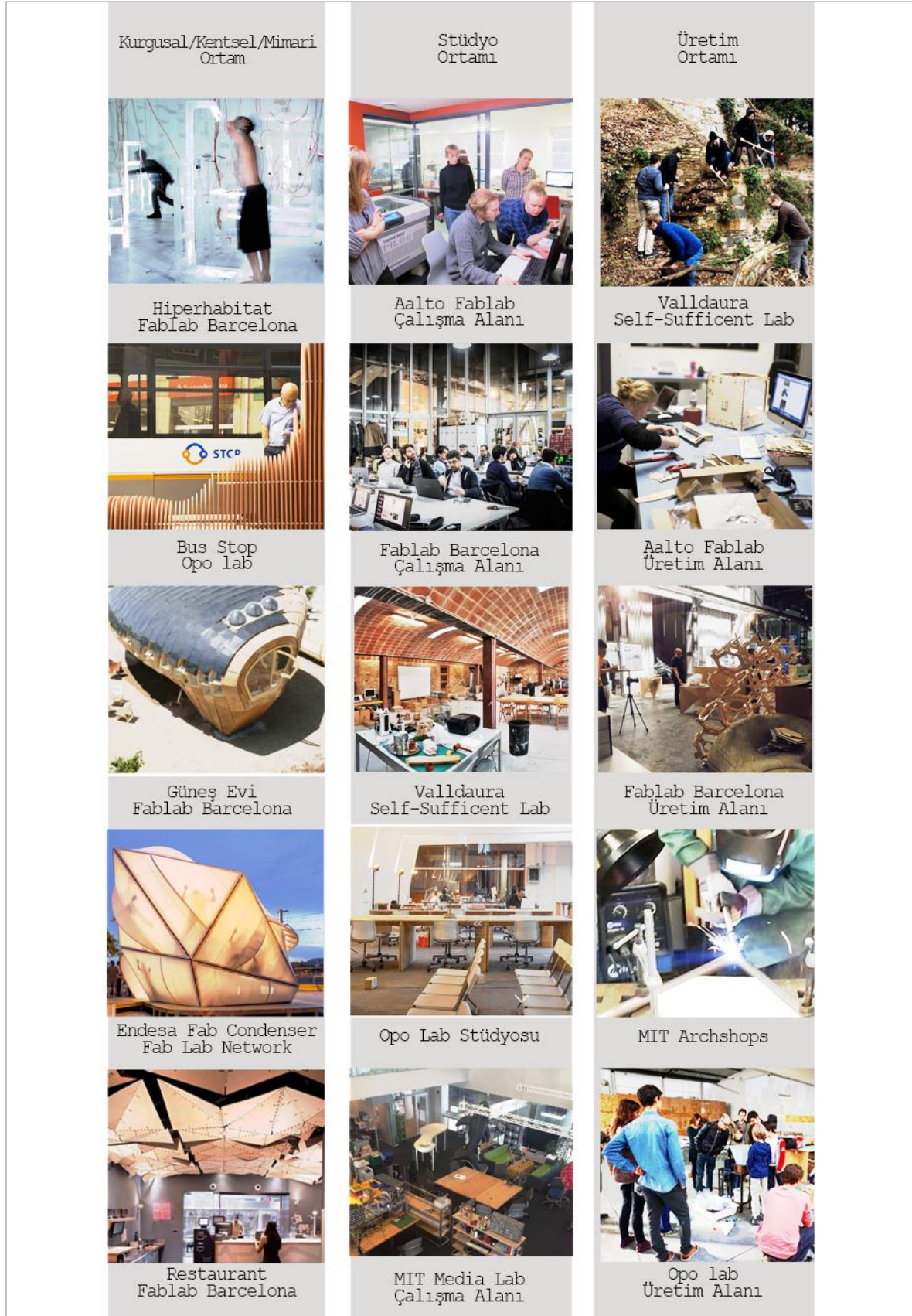
Hangi ortamda olursa olsun, stüdyo, mimari tasarım eylemliliğini gerçekleştirmek ve bu yolla tasarım mekânını kurmak için temel bir bağlam oluşturur. Bu temel bağlamı var eden bağlamlar dizisi ise, tasarım mekânının her kurulumunda değişkenlik gösterir ve ele alınan tasarımsal duruma özgü olarak tekrar tekrar şekillenir. Söz konusu bağlamlar dizisinin şekillenmesinde tasarım eylemliliği boyunca kullanılan araçlar ve kurulan ilişkiler de büyük ölçüde etkili olur. Bu anlamda tasarım mekânı, araçsal ve ilişkisel yapılanmalarla etkileşimli olarak ele alınan tasarımsal duruma özgü şekillenmiş bağlamlar dizisi içinde, farklı gerçeklikler oluşturan ve iç içe geçen mekânların bütününe yayılır. Bu yönüyle bakıldığında, tasarım mekânının, tasarım eylemliliğinin gerçekleştirilebildiği her tür ortama yayılma potansiyeli taşıdığını ve böylelikle stüdyo çerçevesinin de bu ortamlara doğru genişleyen esnek bir bağlamsal yapı sağladığını iddia etmek mümkündür. Ancak güncel koşullarda, farklı ortamlardaki stüdyoların bağlamsal yapılarının, genellikle bulundukları ortam içinde geliştiği ya da diğer ortamlarla kurdukları ilişkilerin yerleşmiş, bilindik bağlamsal oluşumlar içinde sınırlı kaldığı görülür. Akademik ortamda gerçekleştirilen kısa süreli programlar içinde ya da profesyonel ortamdaki özelleşmiş birtakım çalışmalarda ya da üretim ortamında yürütülen deneysel çalışmalarda, her ne kadar tasarım bağlamları kurulan ilişki ağları doğrultusunda çeşitlense de, genellikle ilgili ortamdaki kuruma özgü bağlamlar içinde sıkıştığı gözlenir.



Şekil 3.2. Akademik ortamda bağlamsal yapılanma



Şekil 3.3. Profesyonel ortamda bağlamsal yapılanma



Şekil 3.5. Üretim ortamında bağlamsal yapılanma

Araçsal yapılanmalar

Araçsal yapılanmalar, tasarım eylemliliği boyunca gerçekleştirilen eylemleri, o eylemleri gerçekleştirmekte kullanılan araçlarla bir arada ele almak üzere geliştirilmiş bir kavramsallaştırmadır. Stüdyoda bulunan ya da stüdyonun erişiminde olan donanımsal araçlar bütününe ifade eder. Bu anlayışla, mimari tasarım stüdyosunda kullanılan tasarım araçları, bu araçların birbiriyle ilişkili ya da birbirinden bağımsız olarak kullanımı ve gerçekleşmesine olanak verdiği eylemler araçsal yapılanmalar bağlamında ele alınır.

Farklı ortamlardaki stüdyolarda gelişen eylem halleri ve kullanılan araçlar incelendiğinde, hem mimarlıkta kullanılan analog araçlar ve dijital araçlar hem de farklı disiplinlerden mimarlığa uygulanmak üzere alınan araçların birbiriyle ilişkili olarak kullanıldığı görülür. Kavramsal haritalar çıkarma, şiir yazma, imgeleme, tartışma gibi düşünme eylemleri, eskiz yapma, modelleme, kolaj oluşturma, simülasyon üretme, animasyon oluşturma, prototip üretme gibi inşa eylemleri, yolculuk yapma, araştırma çerçeveleri kurma, analiz yapma, deney kurguları oluşturma gibi araştırma eylemleri stüdyodaki araçların yaratıcı kullanımıyla gerçekleştirilir. Ancak çoğunlukla birbiriyle iç içe geçen ve sonsuz sayıda çeşitlenme potansiyeli taşıyan bu eylem hallerini belirgin şekilde tanımlamak ve onları gerçekleştirmekte kullanılan araçları tümüyle sıralamak mümkün değildir. Stüdyodaki aktörlerin yaratıcı becerilerine bağlı olarak kullanılan araçlar ve o araçlarla gerçekleştirilen eylemler değişkenlik gösterir. O nedenle araçsal yapılanmaları tartışırken, tüm çeşitliliği ve değişkenliği kapsayan örneklemeler yapılması mümkün değildir. Bu anlayışla, bu kısımda farklı mimari tasarım stüdyolarında gelişen eylem hallerine ve bu eylem hallerinin gelişiminde kullanılan araçlara dair özelleşmiş örneklemeler sunulur ve farklı uygulamalara yer vermeye özen gösterilir. Böylelikle, hem stüdyodaki araçlar dizgesine hem de o araçlarla gerçekleştirilen eylemlere ilişkin kapsayıcı olmayan bir tartışma zemini oluşturulur.

Akademik ortam:

Akademik ortamdaki stüdyolarda, stüdyonun bulunduğu ortamın sahip olduğu donanım göre değişiklik göstermesine karşın, genellikle analog ve dijital araçların bir arada ve etkileşimli kullanımı söz konusu olur. Farklı medyalar arasında aktarım yoluyla, çok boyutlu ve çok ortamlı yaratım süreçleri söz konusu olur. AA, Barlett, TU Delft, ETH,

SCI-arc, Columbia GSAPP, Cooper Union gibi okulların çoğunda teknolojik olarak donanımlı tasarım ve üretim ortamları yer almasına karşın, elle çizim, kolaj üretimi ya da eskiz yapımı, elle ya da aletle maket yapımı gibi eylemlere yönelik analog araçların tümüyle dışlanmadığı, hatta analog ortamlarla çeşitli çizim, modelleme, analiz ve üretim eylemlerinin olanaklı olduğu, analog ortamlar ile dijital ortamlar arasında yeni etkileşim şekillerinin oluşturulmaya çalışıldığı görülür. Bunun yanı sıra, farklı disiplinlerde kullanılan çeşitli araçların, mimari üretime yönelik olarak stüdyo çalışmalarında yer aldığına da rastlanır. Bu anlamda elektronik sistemler kurma, enstalasyon üretme, drama yapma, sanal gerçeklik inşa etme, fotoğraf çekme vb. eylemliliklerin tasarım/tasarlama araçları olarak stüdyo kurgusuna dahil edilmesi söz konusu olur. Dolayısıyla akademik ortamda, öğrencinin becerilerine ve ele aldığı tasarımsal durum üzerinden kurduğu ilişkilere bağlı olarak, her tür aracın ve eylemliliğin stüdyonun araçsal yapılanmasında yer alma potansiyeli taşıdığını söylemek mümkündür. (Şekil 3.5)

Profesyonel ortam:

Profesyonel ortamdaki stüdyolarda da, tıpkı akademik ortamda olduğu gibi, analog ve dijital araçların bir arada ve etkileşimli kullanımına rastlanır. Her ne kadar piyasanın işleyiş mekanizmaları açısından dijital araçlar tüm ofislerin vazgeçilmez temel araçlar dizisi olarak tasarım eylemliliklerine ağırlıklı olarak yayılmış olsa da, analog araçlar tasarımcıya özgü inşa olanakları sağlayan, nesnellikten uzak işleyişler sunmasından ötürü tasarım eylemliliğinin içinde yer almaya devam eder. Bu anlamda Snohetta, Heatherwick Studio, CRAB Studio, Coop Himmelblau gibi ofislerin, dijital ve analog araçların etkileşimli kullanımına yönelik olarak bir know-how geliştirdiği gözlenir.¹ Var olan dijital ve analog araçlara ek olarak, mimarlık ofislerinin de farklı disiplinlere ait araçları kendi pratiklerini geliştirmekte kullandığı görülür. Özellikle sanal gerçeklik sistemlerinin ve interaktif sistemlerin farklı gerçeklikleri çakıştırmaya olanak veren yapısıyla ONL, Perkins+Will gibi yenilikçi ofislerin bu sistemleri kendi pratiklerinin bir parçası haline getirmeye başlaması söz konusu olur.² Bunlara ek olarak, MAD Architects, Diller Scofidio

¹ Ayrıntılı bilgi için bkz.

Snohetta - <https://snohetta.com/>

Heatherwick Studio - <http://www.heatherwick.com/>

CRAB Studio - <http://www.crab-studio.com/>

Coop Himmelblau - <http://www.coop-himmelblau.at/>

² Ayrıntılı bilgi için bkz.

ONL- <http://www.onl.eu/>

Renfro, EMBT gibi ofislerin mimarlığın dışına çıkan disiplinler arası üretimleri de, ofislerin araçsal yapılanması açısından dikkat çekicidir.¹ Bu tür pratikler içinde yer alan ofisler, bir yandan farklı üretim biçimlerini ve bunları üretmekte kullanılan araçları deneyimlerken, diğer yandan da bu üretimleri mimari düşüncelerini ve yaklaşımlarını geliştirmekte araç olarak kullanırlar. (Şekil 3.6)

Üretim ortamı:

Üretim ortamlarındaki stüdyolarda, bu ortamların teknolojik laboratuvarlar olarak çalışması sebebiyle ağırlıklı dijital araçların yer aldığı görülür. Ancak söz konusu ortamlarda endüstri ile ve çeşitli zanaatsal üretimlerle işbirlikleri de kurulduğundan, zanaatsal üretimin dayandığı analog araçlara da yer verildiği gözlenir. Stüdyoların genellikle üretim odaklı olarak eylemlilik göstermesinden ötürü, çeşitli yazılımlar aracılığıyla sanal üretimler gerçekleştirilmesine karşın, kullanılan araç dizgelerinin somutlaştırmaya ve işlerlik gösterecek şekilde inşaaya olanak vermesinin önemsenmesi söz konusudur. Buna ek olarak, elektronik sistemler, interaktif sistemler, robotik sistemler gibi farklı disiplinlere ait araçların da mimarlığın yaratımına yönelik kullanım için özelleştirildiği ve buna yönelik know-how geliştirildiği görülür. Araçsal yapılanmanın bir diğer önemli yönü ise, tekstil sistemleri, biyomalzeme sistemleri gibi farklı disiplinlerin işbirliği içinde geliştirilen sistemlerin araçsallaştırılması ve mimarlık bağlamında gerçekleştirilecek yaratımlara yönelik olarak potansiyellerinin ortaya çıkarılmasının sağlanmasıdır. MIT Media Lab, Fablab BCN gibi üretim ortamları bu alandaki yapılanmalarıyla öne çıkan kurumlar arasındadır.² (Şekil 3.7)

Mimari tasarım stüdyolarının araçsal yapılanmasına ilişkin yapılan açıklamaların ve verilen örneklemelerin gösterdiği üzere, her ne kadar içinde bulunduğu ortamın sahip olduğu donanım ile doğrudan ilişkili olsa da, araçsal yapılanmalar genellikle stüdyodaki tasarımcıların çeşitli araçları kullanma becerileri ve altyapıları doğrultusunda şekillenir. Ancak bununla kast edilen tasarımcının kullanmakta deneyimli olduğu araçlar veya daha

Perkins+Will - <https://perkinswill.com/>

¹ Ayrıntılı bilgi için bkz.

MAD Architects - <http://www.i-mad.com/>

Diller Scofidio Renfro - <https://www.sfmoma.org/>

EMBT - <http://www.mirallestagliabue.com/>

² Ayrıntılı bilgi için bkz.

MIT Media Lab - <https://www.media.mit.edu/>

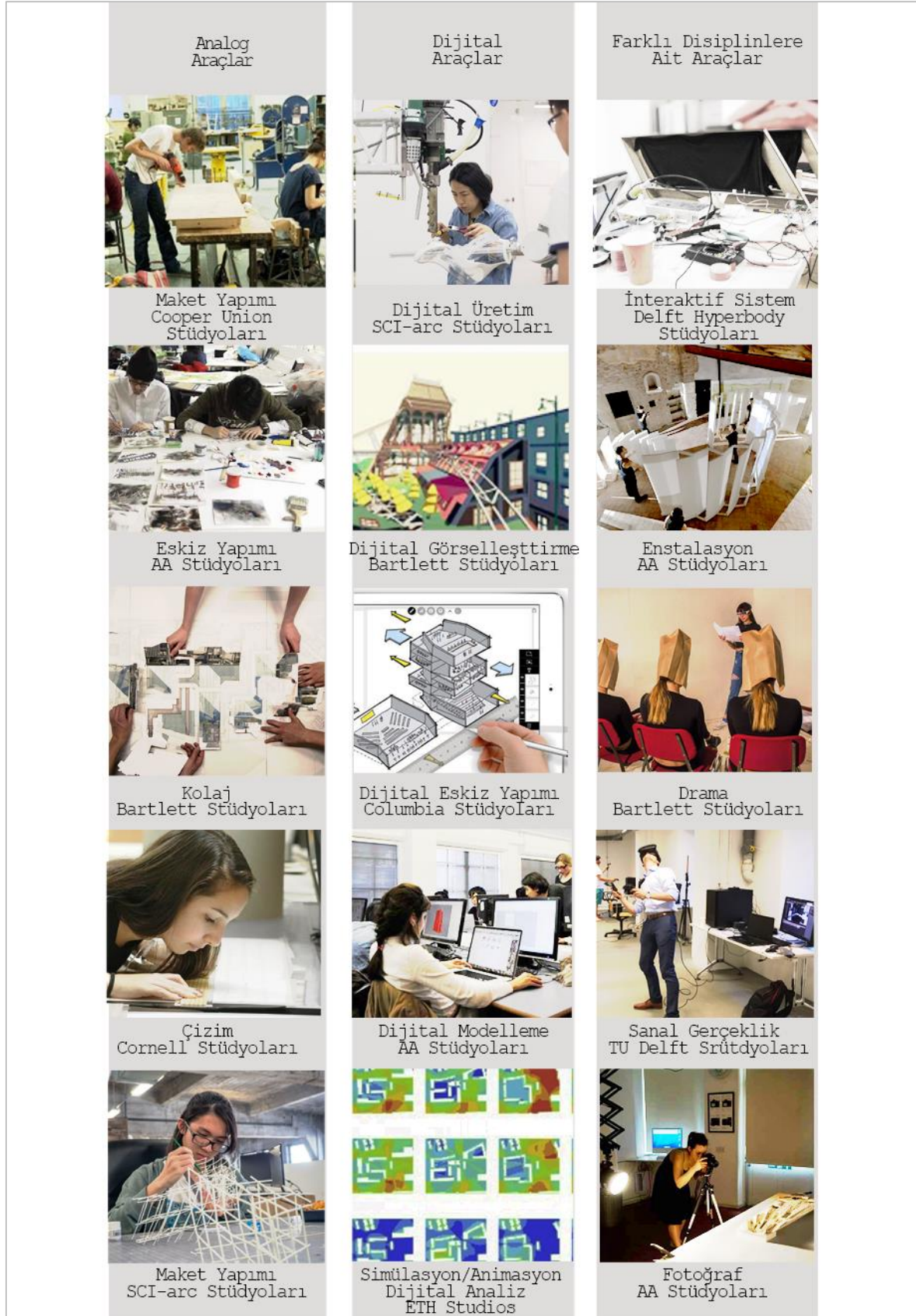
Fablab BCN - <https://fablabbcn.org/>

önce uyguladığı eylem biçimleriyle sınırlı kalan bir araçsal yapılanma değildir. Tam tersine, tasarım eylemliliği içinde ele alınan tasarımsal duruma ve geliştirilen tasarıma bağlı olarak, tasarımcının daha önce kullanmadığı birtakım araçları ya da daha önce uygulamadığı birtakım eylem biçimlerini gündeme getirmesi söz konusu olur. Bu anlamda stüdyonun araçsal yapılanması, ele alınan tasarımsal duruma özgü olarak kullanılan araçlar ve gelişen eylemlilikler doğrultusunda özgün niteliğini kazanır.

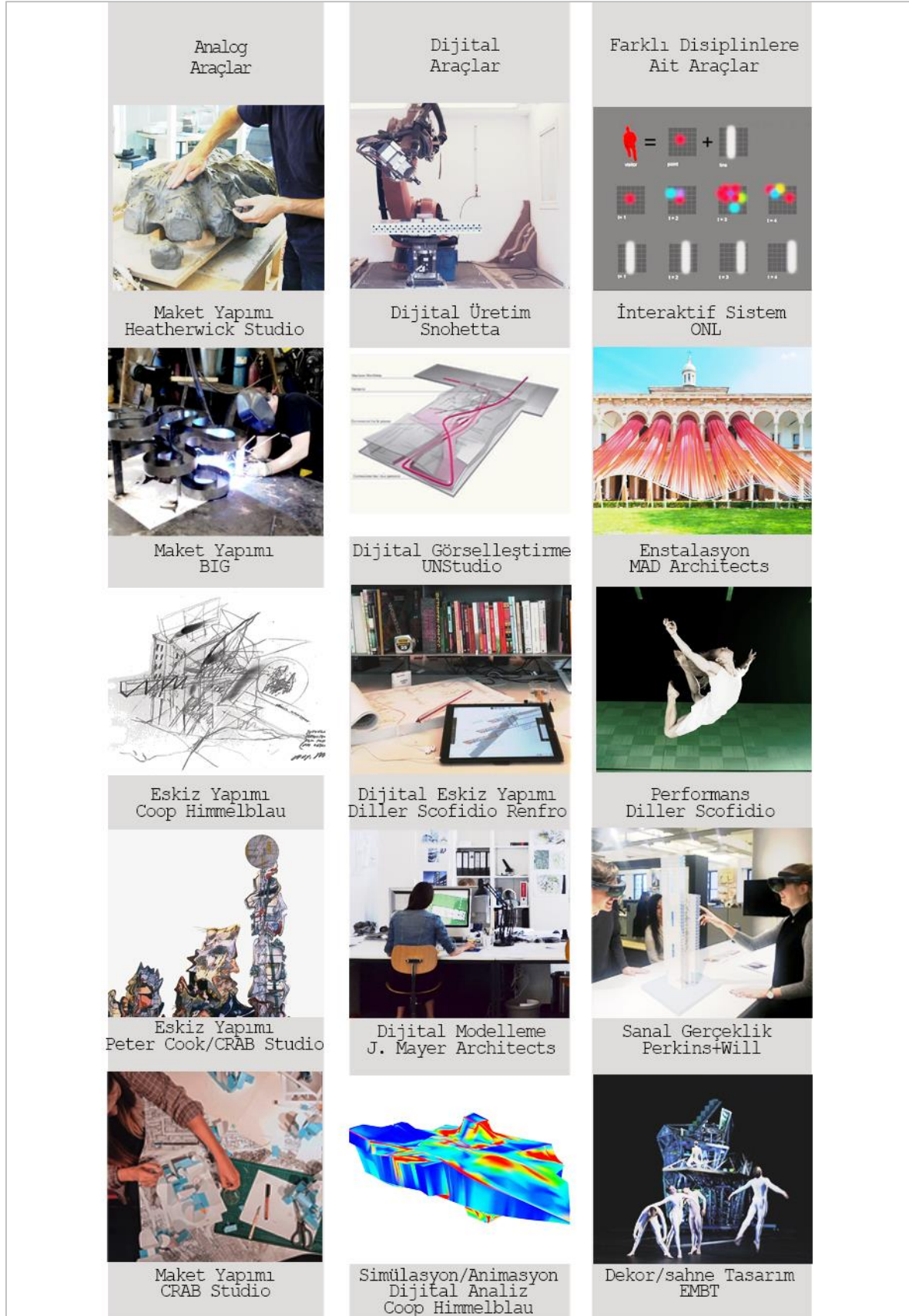
Stüdyonun araçsal yapılanması, bir yandan araçların yer aldığı bağlamlar doğrultusunda tasarım/tasarılma eylemliliğinin farklı gerçeklikler içinde gelişimini olanaklı kılarken, diğer yandan da araçları kullanan öznelerin kurduğu ilişkilennmeler doğrultusunda söz konusu gerçeklikler arasında çeşitli etkileşim alanları kurulmasını sağlar. Dolayısıyla araçsal yapılanma, beraberinde getirdiği bağlamlar ve ilişkilennmeler dizisiyle, stüdyoda kurulan tasarım mekânının yayılım alanının ve içeriğinin şekillenmesinde etkili olur. Bu anlamda, tasarım mekânının, tasarım eylemliliği içinde kullanılan araçlara ve o araçları kullanma biçimlerine bağlı olarak, sonsuz değişim potansiyeli taşıdığını söylemek mümkündür. Fakat güncel koşullarda stüdyoların genelinin stüdyoyu oluşturan bireylerin uzmanlaşmış olduğu alışıldık mimari yaratım araçlarını bilindik kullanma biçimleriyle kullanmak yönünde eğilim gösterdiği görülür. Özellikle profesyonel ortamdaki stüdyoların mümkün olduğunca stüdyonun geliştirmiş olduğu sistem ve araçlar bütününe bağlı kalmayı tercih etmesi söz konusudur. Öte yandan akademik ortamda ve üretim ortamında yeni araçların keşfine ya da var olan araçların farklı kullanımlarına daha ılımlı yaklaşıldığı gözlenir.

İlişkisel Yapılanmalar

İlişkisel yapılanmalar, tasarım eylemliliği içinde yer alan aktörlerin tasarım süreciyle, tasarım nesneleriyle ve kendi aralarında kurduğu ilişki örgülerini ifade etmek üzere geliştirilmiş bir kavramsallaştırmadır. Bu haliyle stüdyoda farklı düzeylerde gelişen farklı nitelikteki ilişkilennmelerin bütününe kapsayan bir çerçeve oluşturur. Bu anlamda, ilişkisel yapılanmaları stüdyoda ortaya çıkan farklı etkileşim alanlarında süreç içinde şekillenen tümüyle belirlenmemiş yapılanmalar olarak kavramak önem taşır.



Şekil 3.5. Akademik ortamda araçsal yapılanma



Şekil 3.6. Profesyonel ortamda araçsal yapılanma



Şekil 3.7. Üretim ortamında araçsal yapılanma

Farklı ortamlardaki stüdyolarda kurulan ilişkisel yapılanmalar incelendiğinde, stüdyoyu oluşturan ve stüdyoya katkı koyan aktörlerin profili, ilişkilene düzeyleri ve ilişkilene süreleri, kullanılan araçların ve gelişen eylemlerin sağladığı etkileşim olanakları doğrultusunda farklı ilişkisel yapılanmalar olduğu görülür. Ve söz konusu ilişkisel yapılanmalar, stüdyoda her tasarım eylemliliğinin kendine has yapısı nedeniyle farklılık gösterir. O nedenle, ilişkisel yapılanmalar olarak tarif edilen stüdyodaki karmaşık ilişki örgülerini birtakım belirlenmiş kalıplar içinde ifade etme olanağı yoktur. Ancak bu karmaşık ilişkileri incelerken, ilişkisel yapılanmaları oluşturan birtakım ilişki düzeylerinden bahsetmek mümkündür. Bu anlamda, özne-süreç ilişkileri, özne-nesne ilişkileri ve özneler arası ilişkiler olarak belirlenen farklı ilişkilene düzeyleri, ilişkisel yapılanmaların farklı ortamlardaki durumunu ele almak üzere bir bakış sağlar. Bu anlayışla yapılan örneklemeler, stüdyoların dönemsel çalışmalarına referansla farklı ilişki örgülerine yer vermek üzere şekillenir. Bu şekilde ilişkisel yapılanmaların değişkenliğini ve geniş kapsamını göz ardı etmeden, ona dair bir kavrayış oluşturmaya olanak sağlayacak bir tartışma zemini oluşturulur.

Akademik Ortam:

Akademik ortamdaki stüdyolarda kurulan ilişkisel yapılanmaların eğitim programlarının içeriğine, süresine ve kişi profiline bağlı olarak çeşitlilik gösterdiği görülür. Genişletilmiş içeriğe sahip programlarda özelleşmeler doğrultusunda karmaşık ve çeşitlenen ilişkiler ortaya çıkarken, özelleşmiş içeriğe sahip programlarda benzer ilişkilenemelerin oluşumuna rastlanır. Kısa süreli programlarda yoğunlaştırılmış ilişkilenemeler söz konusu olurken, uzun süreli programlarda ilişkilerin daha yaygın ve gelişkin olduğu gözlenir. Programa dâhil olan kişilerin altyapılarının farklı olmasının da, benzer altyapıya sahip kişilerin yer aldığı programlara kıyasla, daha geniş kapsama yayılan ilişkiler kurmaya olanak verdiği görülür.

Akademik ortama farklı ilişkilene düzeyleri üzerinden bakıldığında, özne-süreç ilişkilerinin, süreçlerin işleyişindeki farklılıklara ve çeşitlenmelere rağmen, süreç içindeki gelişimi lineer olmayan birtakım ilişkilene durumları içinde kurulduğu gözlenir. Bu ilişkilene durumlarından biri olan tasarımsal durumla ilişkilene, arazi gezileri ya da teknik geziler kapsamında oluşan çeşitli eylem halleri doğrultusunda gerçekleşir. Valparaiso Mimarlık Okulunda olduğu gibi kimi zaman kurgusal, şiirsel ya da teatral

eylemler aracılığıyla ilişkiler kurulurken, kimi zamanda gezi boyunca yaşanan karşılaşmalar ve kendiliğinden gelişen eylemlerle ilişkiler kurulur (Oyarzun, 2003:8-13). Bir diğer ilişkilendirme durumu olan, tasarıma yönelik olarak tasarımsal durum içinde var olan ilişkilerin keşfedilmesinde hem bilindik mimari analiz yöntemlerinin kullanımına, hem de duruma özgü olanı açığa çıkaracak alışılmadık analiz yöntemlerinin geliştirilmesine rastlanır. Başka bir ilişkilendirme durumu olan tasarımı oluşturan yeni ilişkilerin kurulmasında ise, doğrudan tasarımı kurmaktansa tasarımı kurmayı sağlayan ilişkilerin oluşturulmasına odaklanılır. İlişki tasarımı ya da sistem tasarımı olarak ifade edilen bu süreçte, farklı tasarımların kurulmasına olanak veren bir ilişkiler ağı oluşturulur. Kimi zaman dijital programlar içinde komut dizileri oluşturulmasıyla üretken sistemler oluşturulduğuna rastlanırken, kimi zaman ise programsal çeşitlilikler oluşturacak esnek sistemler geliştirildiği görülür. Diğer bir ilişkilendirme olan tasarımı kurmada ise, birbiriyle ilişkilendirilmiş farklı medyalar içinde tasarım nesnesinin oluşturulması söz konusu olur. Akademik ortamdaki stüdyolar, donanımları ölçüsünde pek çok medyada üretim gerçekleştirmeye elverişli olduğundan, tasarımın yaratımı karmaşık ilişki örgüleri içinde gerçekleşir. Başka bir ilişkilendirme durumu olan tasarımı ilişkilendirme ise, gelişmiş ya da gelişmekte olan tasarım nesnesinin farklı aktörler tarafından yorumlanma süreçlerini kapsar. Stüdyo kritikleri ve jüriler de bu süreçlere örnek oluşturur. Özne-nesne ilişkileri incelendiğinde, nesnenin yapısına ve içinde var olduğu medyaya bağlı olarak farklı ilişkilendirme biçimlerinin gündeme gelmesi söz konusu olur. Bu anlamda çizimle, fiziksel modelle, sanal gerçeklik nesnesiyle, dijital üretim nesnesiyle ya da enstalasyon nesnesiyle ilişkilendirme, akademik ortamda sıklıkla karşılaşılan ilişkilendirme durumlarını oluşturur. Tüm bu farklı ilişkilendirme durumlarının doğasına uygun olarak da, nesneyle ilişki kurmaya olanak veren araç ve yöntemler değişiklik gösterir. Örneğin fiziksel ortamda üretilen model ya da sanal ortamda üretilen model ile ilişki kurmanın ve onu yönlendirmenin/değiştirmenin/dönüştürmenin aynı araç ve yöntemlerle gerçekleştirilmesi mümkün değildir. Bu doğrultuda, akademik ortamda, farklı özne-nesne ilişkilerinin gelişimine olanak veren bir nesne üretim çeşitliliğinin olması, nesneyle çok yönlü ilişkiler kurmaya olanak verir. Böylelikle nesnenin yaratımını farklı medyalar içinde aynı ya da farklı yönlerden ele alarak, ona dair kapsamlı bir kavrayış oluşturmak mümkün olur. Öznel arasındaki ilişkiler incelendiğindeyse, stüdyo içinde öğrencilerin birbiriyle ilişkilendirilmesi, kritikler sırasında stüdyo yürütücüleriyle ilişkilendirilmesi, jürilerde hem stüdyo yürütücüleriyle hem de jüriye katılan stüdyo dışından kişilerle ilişkilendirilmesi söz konusu olur. Buna ek olarak, öğrencilerin özelleşmiş çalışmaları doğrultusunda mimarlık dışında

başka uzmanlık alanlarından kişilerle ilişki kurduğuna da rastlanır. Ayrıca tasarımsal durumun yer aldığı kentsel bağlamdaki kişilerin de zaman zaman tasarım/tasarlama eylemliliğine dâhil edildiği ve onlarla da ilişkilendiği görülür. Bahsedilen ilişkilendirmelerin, tasarım sürecinin bütününe yayılabildiği gibi belirli aşamalarla sınırlı kalabildiği ya da uzaktan erişim veyahut doğrudan fiziksel erişim şeklinde gerçekleştirilebildiği gözlenir. (Şekil 3.8)

Profesyonel Ortam:

Profesyonel ortamdaki stüdyolarda kurulan ilişkiyel yapılanmaların, stüdyonun çalışma sistemine ve yapısına, stüdyoda ele alınan tasarımsal durumun niteliğine ve ona yönelik oluşturulan tasarım yaklaşımına ve kurulan işbirliklerine bağlı olarak değışkenlik gösterdiği görülür. Tüm bu bileşenlerin etkileşimi, farklı ilişki örgüleri oluşturur. Örneğin kimi zaman küçük ölçekli ofislerin kurduğu işbirlikleri ve yenilikçi yaklaşımları doğrultusunda, büyük ölçekli tasarımsal durumlar üzerine çalıştığına rastlanırken, kimi zaman ise, büyük ölçekli ofislerin kendi içinde daha küçük gruplara ayrılarak, küçük ölçekli tasarımsal durumlara ilişkin üretimlerde bulunduğu izlenir. Söz konusu ilişkiler, her bir bileşendeki değışime bağlı olarak yeniden şekillendiğinden, belirli, tekil ilişkiyel yapılanmaların varlığından söz etmek mümkün değildir.

Stüdyolardaki özne-süreç ilişkileri, stüdyonun üzerinde çalıştığı tasarımsal durumlar, tasarım yaklaşımı ve çalışma sistemiyle yakından ilişkilidir. Kimi zaman tasarımsal durumla doğrudan ilişkilenecek üzere arazi gezilerine yer verilirken, kimi zaman ofis ortamında araziye dair edinilmiş datalar üzerinden uzaktan ilişkilendirmeler gerçekleştirildiği görülür. Tasarıma yönelik ilişkilerin keşfedilmesinde geniş bir araçlar dizisine yayılan çeşitli analiz yöntemlerinden faydalandığı izlenir. Tasarımı kurmak üzere yeni ilişkilerin oluşturulmasında ise, hem kullanılan araç dizileri hem de o araç dizilerini kullanan çalışma gruplarının araçları kullanma, birbiriyle ilişkilene şekilleri etkili olur. Kullanılan araçların ve kullanılma biçimlerinin tasarımla ilişkilendirmede oldukça belirleyici olduğu görülür. Profesyonel ortamdaki özne-nesne ilişkileri de akademik ortamda olduğu gibi farklı araçlar ve yöntemler dizisine yaygın olarak gerçekleştirilir. Bu anlamda profesyonel ortamdaki stüdyolarda da nesne üretim çeşitliliği ve nesneyle çok yönlü ilişkiler kurulması söz konusu olur. Üretilen nesnelerin çeşitliliğine bağlı olarak, kimi zaman ilişkilendirmelerin ofis ortamı içindeki dijital ya da fiziksel modellerle sınırlı kaldığı görülürken, kimi zaman

endüstriyel ortamlara ve şantiye ortamına doğru genişlediği görülür. Stüdyolardaki öznelere arası ilişkiler incelendiğinde ise, ofis çalışanlarının ya da ofis içindeki farklı çalışma gruplarının birbiriyle kurduğu ilişkiler, işverenle kurulan ilişkiler, işbirliği yapılan kurumlarla ya da farklı disiplinlerden kişilerle kurulan ilişkiler söz konusu olur.

(Şekil 3.9)

Üretim Ortamı:

Üretim ortamındaki stüdyolarda kurulan ilişkisel yapılanmaların, üretim ortamının yapısına, donanımına ve kurduğu bağlantılara, geliştirilen üretimin niteliğine ve ortamı kullanan çalışma gruplarına bağlı olarak değişkenlik gösterdiği görülür. Bu ortamda tasarımsal durumun üretim odaklı gelişimi söz konusu olduğundan, ilişkisel yapılanmalar, tasarımın kendisinden çok onun üretimini tasarlamaya yönelik olarak şekillenir.

Stüdyolardaki özne-süreç ilişkilerinin gelişiminde, sürecin kendisinin tasarlanmasına yönelik olarak ilişkiler geliştirildiği görülür. Bu durum sürecin, tasarımın üretiminin tasarlanmasına yönelik olarak geliştirilmesiyle ilgilidir. Bu doğrultuda, tasarım bilgisinin üretimi, bilginin farklı ortamlar arasında aktarımı ve aktarımı sağlayan işleyişler karmaşık ilişki ağları oluşturur. Stüdyolardaki özne-nesne ilişkileri de, kullanılan araç ve yöntemlere bağlı olarak, nesnelerin üretiminin yayıldığı ortamlara yaygın olarak gelişir. Şantiye ortamından, laboratuvar ortamına, zanaat atölyesine ya da sanal gerçeklik ortamına kadar çeşitlenen ortamlar dizisi içinde farklı ilişki örgüleri oluşur. Özneler arası ilişkiler incelendiğinde ise, üretim ortamının üniversite, endüstriyel üretim ortamları gibi kurumsal yapılarla kurduğu ilişkiler, farklı üretim ortamlarının birbiriyle olan ilişkisi, üretim ortamını kullananların birbiriyle ve çalışanlarla kurduğu ilişkilerin tasarım üretiminin şekillenmesinde etkili olduğu görülür. (Şekil 3.10)

Mimari tasarım stüdyolarının ilişkisel yapılanmasına dair yapılan açıklamaların ve verilen örneklemelerin gösterdiği üzere, stüdyo bağlamında çeşitli düzeylerde kurulan ilişkiler stüdyodaki etkileşim alanlarını şekillendirerek, stüdyo sinerjisinin oluşumunu sağlar. Bu sinerji tasarım eylemliliği içinde yaratıcı güçlerin açığa çıkmasına olanak vererek, stüdyonun yaratıcılığında belirleyici olur. Bu anlamda alışılmadık ilişkilendirme biçimleri kurulması ve ilişkilendirmelerin yoğunluğunun artırılması, stüdyonun sinerjisini kuvvetlendirerek, yaratıcılığı destekler. Dolayısıyla stüdyodaki ilişkisel yapılanma, her

tasarım eylemliliğinde yeniden oluşan sinerjinin kendine has yapısı doğrultusunda, çoğunlukla belirli kalıplar içine sıkıştırılamayacak kadar değişken ve anlık yapı gösterir.

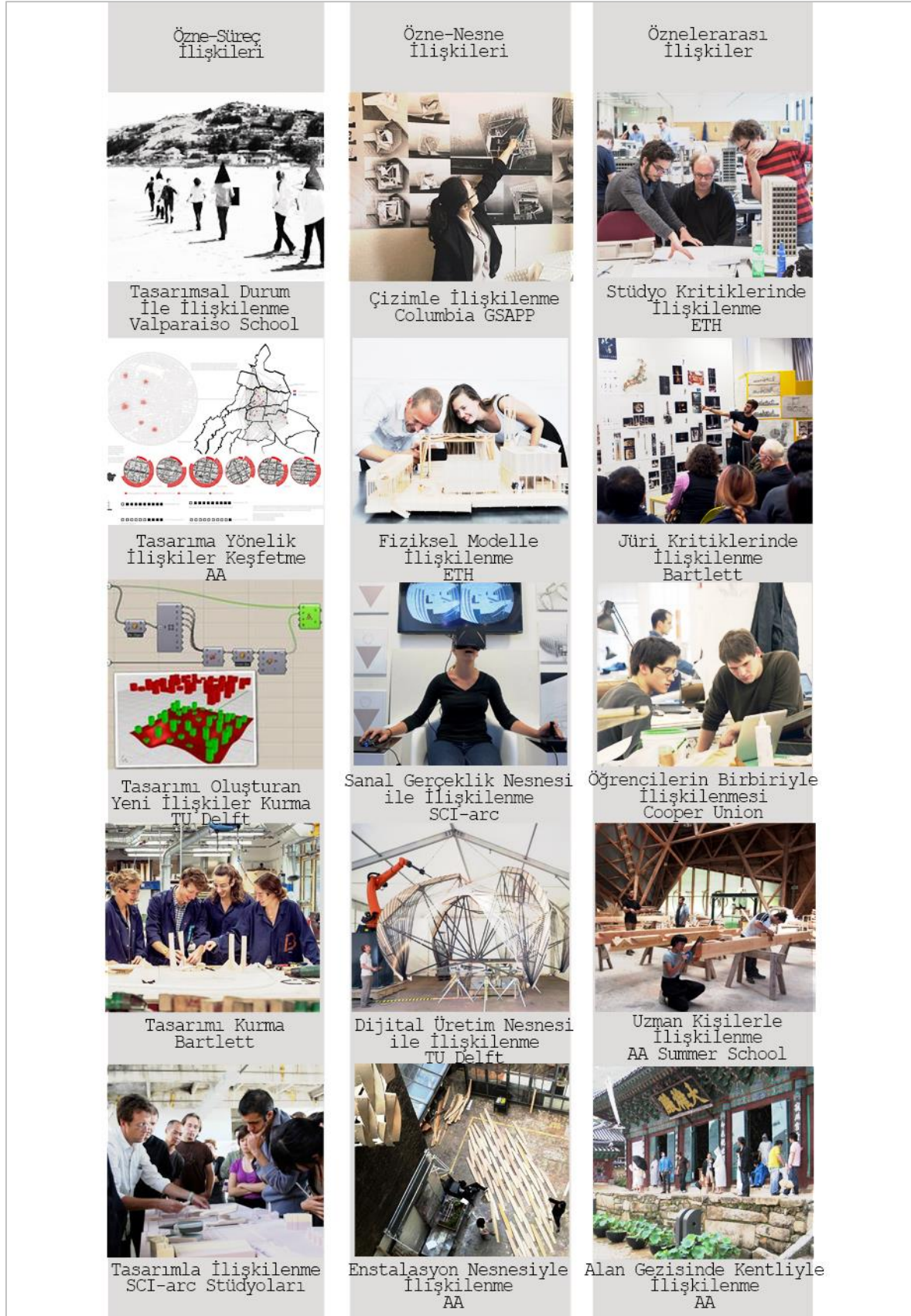
Bağlamsal ve araçsal yapılanmaların yönlendirici etkisi doğrultusunda stüdyonun ilişkisel yapılanması, stüdyodaki tasarım mekânının kurulumunda iradesel bir güç oluşturur. Çeşitli tasarım eylemlilikleri boyunca bağlamsal ve araçsal yapılanmalar içinde farklı öznelerin iradesiyle oluşan çeşitli ilişkilermeler, tasarım mekânını kuran unsurların bir araya gelmesini sağlar. Başka bir deyişle, stüdyodaki ilişkisel yapılanmalar, tasarım mekânını kurucu unsurların bir araya gelişlerini düzenleyerek, tasarım mekânının kurulmasına yönelik itici güç sağlar. İlişkisel yapılanmalardaki değişkenlik ve çeşitlilik ise bu gücün etkinliğini artırır. Ancak güncel koşullarda stüdyolarda kurulan ilişki ağlarının kısmi ölçüde değişkenlik gösterme eğilimde olduğu görülür. Akademik ortamdaki ve üretim ortamdaki çalışma gruplarında öğrenci sirkülasyonunun, profesyonel ortamdaysa çalışan sirkülasyonunun daha fazla olmasına karşın, tüm bu ortamlardaki yürütücü grubun kısa vadede fazlaca değişkenlik göstermediği görülür. Bunun yanı sıra, genellikle içinde bulunulan ortamda daha önceden kurulmuş olan ilişki ağlarının sürdürülmesi yönünde eğilim olduğu ve yeni ilişki ağları oluşturma çabalarının fazla olmadığı gözlenir. Öte yandan stüdyo kurgularının bireyler arasında yeni ilişkilermme biçimleri sağlayacak şekilde güncellenmesi de sıkça rastlanan durumlar arasında değildir. Genellikle var olan kurguları geliştirerek sürdürme eğilimi baskın olur.

Akademik ortam, profesyonel ortam ve üretim ortamı üzerinden yapılan örneklemeler bağlamında yapılan açıklamalar ve kurulan tartışmalarda görüldüğü üzere, bulunduğu ortamın özellikleri doğrultusunda farklılıklar taşısa da, farklı ortamdaki mimari stüdyoların aynı yapılanmalar çerçevesinde ele alınması mümkündür. Bu durum, hangi ortamda olursa olursun, tasarım eylemliliğinin gerçekleştiği mimari tasarım stüdyolarının aynı genetiğın farklılaşmış tezahürleri olarak kavranabileceğini gösterir. Ancak stüdyoların farklı ortamlarda farklı oluşumlar olarak belirli mekanizmalar içinde ayrıışmış olması ve bir araya geldikleri ortak zeminin belirsizleşmesi nedeniyle, stüdyolar arasındaki ayrımın giderek keskinleşmesi ve stüdyoların farklı evrimsel çizgilerde ilerlemesi tehlikesi söz konusu olur. Bu durum mimarlığın yaratımında kutuplaşmalar oluşmasına yol açarak, birbirini besleyen etkileşimli yaratım eylemliliklerinin gelişimine engel olur ve birbirini dışlayan, ortak zemini kalmamış, parçalanmış yaratım süreçlerini tetikler.

Bahsedilen türde bir kutuplaşmanın ve ayrışmanın önüne geçebilmek ve mimari yaratımı çok yönlü ve çok boyutlu olarak gerçekleştirebilmek için: ayrılmış ortamlar arasındaki ilişkilerin güçlendirilmesine; kullanılan yaratım araçlarının ve o araçların kullanım şekillerinin belirlenmiş çeşitlerin ve kalıpların ötesine taşınmasına ve bu doğrultuda farklı bilgi alanlarına ait farklı yapma bilgilerinin etkileşime sokulmasına; farklı ortamlardaki yerleşmiş konumlara ve rollere bağlı kalmayan, yeni ilişkilene biçimlerinin geliştirilmesine ihtiyaç vardır. Her ne kadar birtakım stüdyolardaki özelleşmiş çabaların bu ihtiyaçlara yönelik bazı farklılaşmış yapılanmalar denediği görülse de, henüz konuya ilişkin kapsamlı yapılanmalar oluşturma ya da bu yapılanmaların oluşumu için bilgi altyapıları kurma yönünde çalışmalar yapılmamıştır.

Bu kapsamda bu tez çalışması, tasarım mekânının söz konusu ayrılmış ortamlardaki mekanizmaların bütününe yayılma ve farklılaşmış yapılar oluşturma potansiyelini etkinleştirmeye odaklanır. Böylelikle hem farklı nitelikteki stüdyoların farklılaşmış evrimsel gelişimlerini, birbirini besleyen ve dönüştüren etkileşimli oluşumlar olarak var etmeye, hem de stüdyolar dışında kalan mimari yaratım alanlarını "stüdyo" çerçevesinde tasarım mekânının yaygın yapısı içinde bütünleştirmeye olanak tanıyan bir mimari yaratım anlayışı gündeme getirir. Ancak yaratım ortamı ve eylemliliği bütünlüğü içinde kurulan bu yaratım anlayışının geliştirilebilmesi için yaratım ortamı olarak tasarım mekânının kurulumunun ve o mekânı kuran tasarım eylemliliğinin saptanan ihtiyaçlara yönelik olarak yeniden ele alınması gerekir.

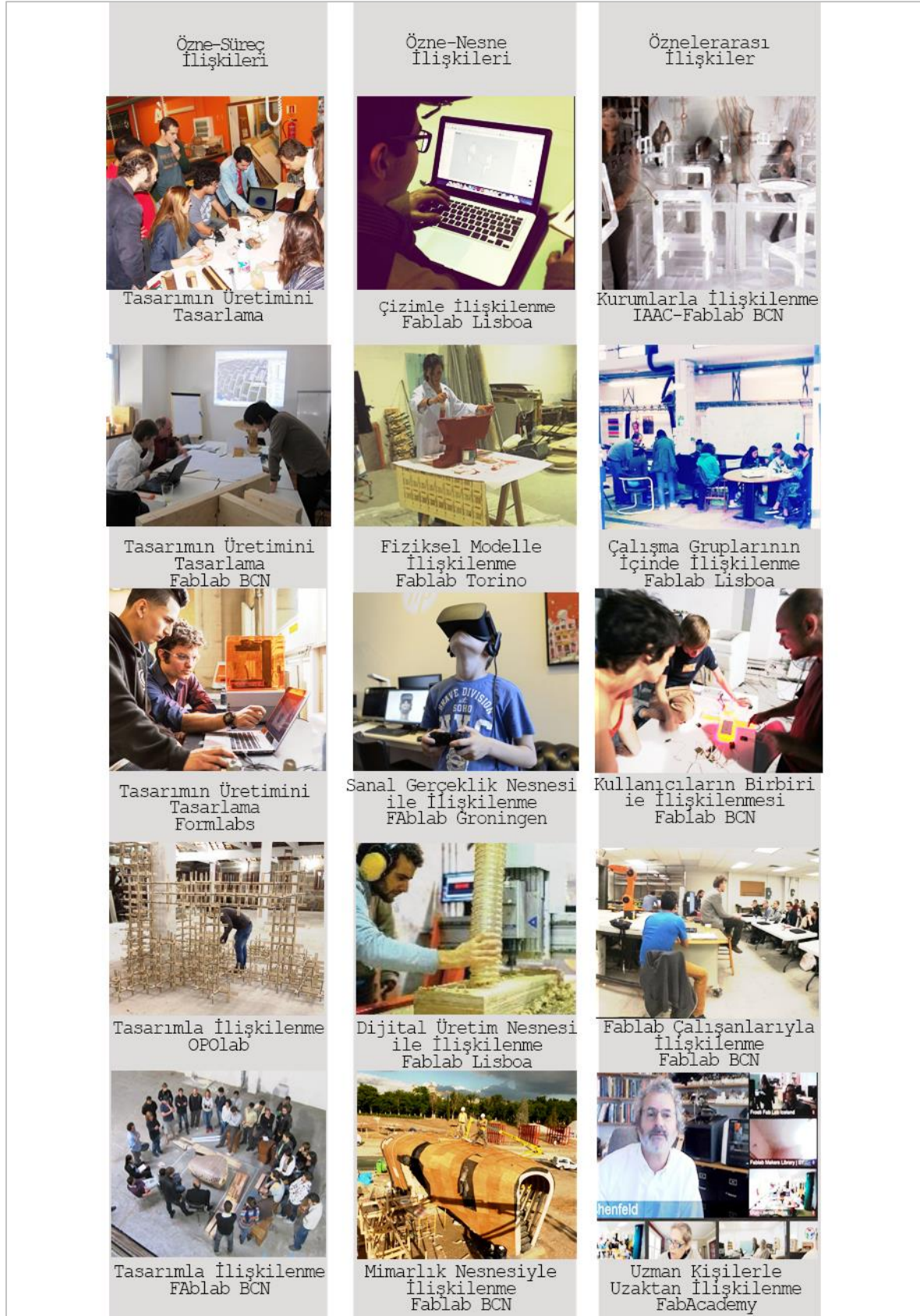
Daha önce bahsedildiği üzere, tasarım mekânı deneysel yapıya sahip bir yaratım ortamı, tasarım eylemliliği ise deneysel içeriğe sahip bir yaratım eylemliliği tanımlamaktadır. Ancak hem tasarım mekânının hem de tasarım eylemliliğinin deneyselliği mimarlık bağlamında yeterince değerlendirilememektedir. Pek çok tasarım pratiğinde olduğu gibi, mimari tasarım pratikleri de bir yandan kültür politikalarının ve kapitalist güç ilişkilerinin etkisi altında çıkmaza girerken, diğer yandan kendi sınırları içinde sıkışarak boğulmakta, öte yandan ise mimarlığı var eden işleyiş mekanizmalarının kendi içindeki kopuklukları dolayısıyla aksak yaratım süreçlerine mahkûm olmaktadır. Oysa tasarımın deneyselliği, bir yandan baskın kuvvetlerin etkisinden sıyrılmaya olanak veren bir hareket alanı açmayı mümkün kılarken, diğer yandan mimarlığın sınırlarının ötesine geçen yaygın ilişkilerin gelişimini teşvik eder. Öte yandan ise mimarlığın işleyiş mekanizmalarının bir arada var



Şekil 3.8. Akademik ortamda ilişkisel yapılanma



Şekil 3.9. Profesyonel ortamda ilişkisel yapılanma



Şekil 3.10. Üretim ortamında ilişkisel yapılanma

olabileceği bir ortamın oluşmasını sağlar. O nedenle, mimari yaratımı çok yönlü ve çok boyutlu olarak gerçekleştirebilmek için, tasarım mekânının ve onu kuran tasarım eylemliliğinin deneysel niteliğinin etkinleştirilmesine yönelik bilgi yapılarının geliştirilmesi önem taşır. Bu anlamda tezin tasarım mekânını çağdaşlık bağlamında yeniden konumlandırmaya yönelik girişimi, tasarımın deneyselliğini etkinleştirecek çeşitli yöntem ve araçlar geliştirmeye yönelik bir bilgi altyapısı oluşturmayı amaçlar.

3.1.2. Tasarım mekânının çağdaşlık bağlamında kurulumu

Mimarlıkta tasarım mekânının kurulumunu çağdaşlık bağlamında tartışmak, mimari yaratımı yeniden konumlandırma niyeti taşır. Dolayısıyla bu tür bir tartışma, tasarım mekânını, zamansal, uzamsal ve verisel içerikleri doğrultusunda yeniden yapılandıran bir kavrayış etrafında gelişir. Bu anlamda tasarım mekânını çağdaşlık bağlamında kurmak, onu ertelenmiş, genişletilmiş bir uzam-zaman verisellik içinde var etmeyi ifade eder. güncellik ve çağdaşlık ilişkisi içinde açıklanan bu tür bir kurulum, tasarım mekânı için sürekli oluşum halinde olan sabitlenmemiş bir konumlanış önerir. Güncellikten alınan referansla, tasarım mekânının çağdaşlığa doğru ötelenmesini ve her ötelemede yeni referanslarla yeniden yeniden kurulmasını gündeme getirir.

Tasarım mekânının çağdaşlık içindeki kurulumu, öteleme ile oluşturulan erteleme aralığı bağlamında açıklanır. Bu aralık içine yayılarak şekillenen tasarım mekânı, güncellikle olan bağlarını tamamen koparmadan, zamansal, uzamsal ve verisel içeriklere farklı düzeylerde erişim sağlar ve sonsuz genişleme potansiyeline sahip akışkan bir oluşuma dönüşür. Bu haliyle, güncellik içindeki kurulu yapılanmalardan mesafe almaya olanak veren, potansiyellerin keşfedilip etkinleştirilebileceği bir hareket alanı oluşturur. Dolayısıyla tasarım mekânının çağdaşlık içinde konumlanması, onun anlık, değişken, muğlak ve kaotik yapısına uygun bir oluşa yol açarak, sahip olduğu yaratıcı doğayı kavramak ve etkin hale getirmek üzere bağlamsal bir çerçeve sunar.

Tasarım mekânının çağdaşlık bağlamında konumlandırılması ve bu bağlamda kurulum olanaklarının araştırılması, hem çağdaşlığın, hem de tasarım mekânının doğasına uygun kurulum düzenlemelerinin geliştirilmesi üzerine temellenir. Daha önce de belirtildiği üzere, çağdaşlık kaotik, katmanlı, muğlak ve yaygın yapıya sahip bir oluşumdur. O nedenle çağdaşlık bağlamında gerçekleşen bir eylemliliğin yerleşik düşünme ve yapma

biçimleriyle sürdürülmesi yaratıcı oluşumların gelişimini desteklemez. Bu kaotik ortamdaki potansiyellerin etkinleştirilmesi, alışılmadık biçimlerde, deneysel şekilde düşünmeye ve yapmaya bağlıdır. Bu anlamda tasarım eylemliliği, farklı düşünme ve yapma biçimleriyle özgün bağlantılar geliştirmeye, şeylerin olağan bir araya gelişlerinden farklı oluşumları denemeye imkan veren bir eylemlilik halidir. Tasarım eylemliliğinin deneysel işleyişle gerçekleşmesi, kesinleşmemiş gevşek bağlantılar yoluyla potansiyellerin ve olanakların keşfedilmesini sağlar. Buna uygun olarak, tasarım eylemliliği yoluyla kurulan tasarım mekânı da taslak yapıda, müdahaleye açık olması ve tümüyle belirlenmemiş, her an değişebilir içeriklerle inşa edilmesi ölçüsünde deneysel hale gelir. Böyle bakıldığında deneysellik niteliği, çağdaşlığın, tasarım mekânının ve tasarım eylemliliğinin doğasına içkin bir nitelik olarak belirir. O nedenle, tasarım mekânın çağdaşlık bağlamında kurulumuna yönelik olarak, deneysellik çerçevesinde bir araştırma oluşturulması, tasarım mekânının deneyselliğini etkinleştirmeye olanak verir. Bu anlayışla, bu kısımda, tasarım mekânının kurulumunda deneyselliği araç olarak kullanmak önerilir.

Tasarım mekânının kurulumuna yönelik düzenlemelere ilişkin deneysellik bağlamında bir bilgi alt yapısı oluşturmayı amaçlayan bu kısım iki aşamada oluşturulur. İlk aşamada tasarım mekânının deneyselliğine ilişkin içerikler ile deneylemeye ve tasarlamaya ilişkin kavrayışlar mimari yaratıma yönelik olarak yeniden inşa edilir. İkinci aşamada ise, tasarım mekânını kuran düzenlemeler yeniden ele alınır ve söz konusu düzenlemelerin deneysel yapılar olarak nasıl var edileceğine ilişkin bir referanslar dizisi oluşturulur. Bu referanslar dizisi doğrultusunda tasarım mekânının kurulumuna dair geliştirilen kurgu da, tekil, belirlenmiş ve hatta formüle edilmiş bir yapı sunmak yerine, çokluk barındıran, indirgenmeyen, tasarımı yönlendiren bağlamlar, araçlar ve ilişkilere bağlı olarak, farklı süreç, yaratı ve özne düzenlemeleri doğrultusunda farklılaşan bir kurulumun gelişimine odaklanır. Böylelikle tasarım mekânının her tasarım eylemliliğine özgü olarak yapılandırılmasına olanak veren bir kavrayış sağlanır. Östman'ın da belirttiği üzere, tasarım sürecinin özgün özellikleri kuramda tümüyle aktarılamaz. Ancak bu durum tasarımı anlamayı ve yapılandırmayı da olanaksız kılmaz (Östman, 2005: 7). Bu anlamda bu bölüm bağlamında oluşturulan kavramsal yapının, konuya ilişkin oluşturduğu açılımlar doğrultusunda, farklı tasarım eylemliliklerine özgü tasarım mekanlarının şekillenmesine yönelik bir altyapı sağlaması hedeflenir.

Tasarım mekânının kurulumunda araç olarak deneysellik

Tasarım doğası gereği deneyseldir. Tasarımı var eden ona özgü pek çok nitelikten biri de deneysel olmasıdır. Hatta tasarımın deneysel yapısı, yeni olanı ortaya çıkarması, potansiyellerin etkinleşmesini ve olanakların keşfini sağlaması bakımından, onun yaratıcı gücünün temel koşuludur. Dolayısıyla burada bahsedilen deneysellik, bilimsel deney çağrışımlarının ya da algılamayla ilişkilenen deneyimleme çağrışımlarının ötesinde, tasarlama deneyinin kendisiyle ilgilidir.¹ Tasarım eylemliliğinde şeylerin bir araya gelme durumu sürekli bir bağlantılandırma içinde gerçekleşir. Yaratıcı, özgün bağlantılar geliştirebilmek, şeyleri olağan bir araya gelişlerinden farklı olarak bağlantılandırmayı denemekle mümkün olur. Yani deneysel, kesinleşmemiş gevşek bağlantılar yoluyla, yaratıcı oluşumların gelişimi söz konusu olur. Bu anlayışla, yaratıcı oluşumlar gerçekleştiren her tasarım eylemliliği, bir tasarlama deneyi haline gelir. Dolayısıyla tasarımda deneysellik, tasarım eylemliliğinin yaratıcılığıyla yakından ilişkilidir.

Tasarım mekânının kurulumunda Deneyselliğin araç olarak kullanılması, tasarım mekânında yaratıcı güçleri etkinleştirmenin yollarını araştırmak üzere önerilir. Deney, deneyleme ve deneyselliğe ilişkin oluşturulan kavramsal açılımlar bağlamında, deneyleme ve tasarlama arasındaki içsel bağlantılar değerlendirilir. Tasarım mekânının bir deney alanı olarak kurulumuna yönelik, tasarım eylemliliğinin deneysel doğası ön plana çıkarılır ve tasarım mekânın tasarım eylemliliği içinde kurulumu tartışmaya açılır. Bu doğrultuda, tasarım mekânının kurulumunda tasarım eylemliliğinin gerçekleşmesini sağlayan tasarım süreci, tasarım nesnesi ve tasarımcı özne unsurları gündeme getirilir. Tüm bu unsurlar da, tasarım mekânını kuran düzenlemeler olarak yeniden kavramsallaştırılır.

Deney/deneyleme ve deneyselliğe ilişkin kavramsal açılımlar

Deneyselliğe(experimentality) ilişkin kavramsal açılımlar oluşturulurken, pragmatik ve ampirik anlayışlara referans vermeden bir bakış oluşturulması mümkün değildir. Her ne kadar deneyselliğin köklerini Baruch Spinoza ve David Hume'a kadar takip etmek mümkün olsa da, yakın tarihte klasik pragmatizmi oluşturan Kurt Lewin, William James,

¹ Boudon, Poincare'e referansla mekanın deney yoluyla edinilen veriler doğrultusunda kurulduğunu anlatır. Ancak bu deneyin gündelik deneyden, başka bir deyişle algılama deneyinden farklı bir tasarlama deneyi olduğunu belirtir. Her ne kadar algılama deneyi de bu sürece dâhil oluyor olsa da, tasarlama deneyinin algılama deneyine indirgenemeyeceğini belirtir.(Boudon, 2015: 20)

Charles Pierce ve John Dewey gibi pragmatistlerin öncellerine referansla oluşturdukları kuramlar konuya ilişkin temel kaynaklar arasındadır. Bunun yanı sıra günümüzde çağdaş pragmatizmi oluşturan Richard Rorty, Richard Schusterman, Robert Brandom, Nicholas Rescher, Sami Philström, Joseph Margolis gibi düşünürlerin çalışmaları da önem taşımaktadır (Bignall, Bowden, Patton, 2014:1-21). Ancak Mimarlıktaki pragmatist eğilimler ve ampirik yaklaşımlar incelediğinde, özellikle Gilles Deleuze'ün oluşturduğu felsefi anlayışın söz konusu eğilim ve yaklaşımların gelişimde oldukça etkili olduğu görülür (Jobst, 2013: 63). Buna karşın, deneysellik gibi farklı yaklaşımlar doğrultusunda, farklı yönleriyle geliştirilmiş ve farklı açılardan ele alınmış yaygın bir konunun sadece Deleuze çalışmalarına indirgenmesi elbette mümkün değildir. Öte yandan deneyselliği yaratım felsefesi(philosophy of creation) bağlamında ele alması sebebiyle, Deleuze'ün çalışmaları, tasarımı deneysel(experimental) niteliği bağlamında tartışmak üzere, alandaki diğer çalışmalara kıyasla daha çok referans sağlamaktadır. Araçsalıcı olmayan bir pragmatizm ortaya koyan Deleuze'ün, önceden verili olmayan bağlantıların daima yapılmasını teşvik eden, yaratıma dayalı bir deneyleme gündeme getirmesi, deneyleme(experimentation) ve tasarlama ilişkisini kurmak bakımından kritik bir kavrayış oluşturmaktadır (Rajchman, 2000: 9-12,55).

Deleuze'ün deneysellik üzerine çalışmaları, kimi zaman doğrudan, kimi zaman ise Deleuze üzerine başkaları tarafından gerçekleştirilen çalışmalar doğrultusunda dolaylı olarak, pragmatik ve ampirik anlayışlarla ilişkilendirilir. Bunun yanı sıra, Deleuze'ün Spinoza, Hume, Kant, Nietzsche, Bergson, Leibniz'in çalışmaları üzerine yaptığı çalışmalar ile Felix Guattari ile yürüttükleri ortak çalışmalar da, onun deneysellik anlayışını farklı açılardan ele almaya olanak veren yaygın bir bilgi alanı oluşturmaktadır. Bu durum ise, Deleuze'ün deneysellik anlayışı üzerinden şekillendirilen bir çalışmanın, farklı referanslar doğrultusunda farklı yönlerde genişleme potansiyelini ortaya çıkarır. Bu anlayışla, bölüm kapsamında deneyselliğe dair yapılan açıklamalar ve kavramsallaştırmalar Deleuze'ün deneysellik anlayışı bağlamında gerçekleştirilir. Ancak, Deleuze'ün deneysellik tartışmaları içinde yer bulan, konuyla ilgili diğer çalışmalara da yer verilmesi ve onlara dair de referanslar oluşturulması önemsenir. Fakat Deleuze felsefesi bağlamında deneyselliğe ilişkin tüm bağlantıları aktarmak ve tüm referansların izini sürmek tezin kapsamını aşan derinlikte ve yoğunlukta bir bilgi derlemesi gerektirdiğinden, tezin odağını dağıtmamak için, yapılan aktarımlar temel referanslarla kısıtlı tutulur. Bu anlayışla Deleuze'ün deneysellik anlayışını şekillendiren kavramlar çerçevesinde tasarıma yönelik

birtakım izlekler oluşturan bir haritalama yapısıdır. Oluşturulan harita, başka kavramların eklenmesine ve farklı referanslar doğrultusunda genişlemeye olanak veren bir yapıda tasarlanır. Böylelikle konuya ilişkin bir bilgi altyapısının gelişimini sağlamak üzere, birçok yönde genişleme potansiyeli taşıyan, gevşek bağlantılarla oluşturulmuş bir izlekler dizisi ortaya konur.

Ürettiği felsefe bağlamında bakıldığında, Deleuze’ün Aşkınsal Ampirizmi, yaratım mantığı üzerine temellenen bir yapısalcılık üzerinden açıklanır (Satoor, 2014:44). Ancak bu yapısalcılık problem temellidir. Bu doğrultuda Deleuze ampirizmi, "belirli bir problemin ortaya konmasıyla ve bu problemin koşullarının sunulmasıyla" tanımlar (Deleuze, 2008: 113). Deneyimin nesne ya da öznesine indirgenmeden, deneyimi oluşturan yaratıcı kuvvetlerin açığa çıkmasına olanak veren aşkınsal koşulları(transcendental conditions) arar. Buradaki “aşkınsal”(transcendental) niteliği, deneyim dışı aşkın (transcendent) kategoriler yerine, deneyime içkin(immanent) olan, onu önceleyen, onun oluşmasını sağlayan yaratımsal koşullara referans verir. Dolayısıyla Aşkınsal Ampirizm, herhangi bir şeyin aşkın bir konuma oturarak belirleyici olamayacağı bir düzlemde, şeylerin serbest bir akış içinde bir araya gelmesine ve aralarında dinamik bağlantılar kurulmasına dayanan bir ampirizmi ifade eder. (Karadağ, 2014:63-64). Başka bir deyişle, Aşkınsal Ampirizmin yegâne temeli hiçbir şeyin aşkın olmamasına dayanır (Deleuze, 2008: 11). Bu anlayışla Deleuze ampirizmin poetik, özgür ve vahşi bir doğaya sahip olduğunu savunur (Bignall, Bowden ve Patton, 2014: 2). Ampirizme yönelik bu kavrayış, vurguyu yaratım koşullarına(conditions of creation) kaydırması ve yaratıcı güçleri etkinleştiren koşulların deneyselliğini hiçbir şeyin aşkın olmadığı serbest akışlar üzerinden gündeme getirmesi bakımından, deneyselliğe ilişkin bilindik kavrayışların ötesinde farklı bir açılım oluşturur. Bilimsel ya da algısal içeriğe dayalı açılımlardan farklı olarak, yaratım içeriğine dayalı bu açılım, deneyselliği tasarım bağlamında yeniden kavramsallaştırmak üzere referans sağlar.

Deleuze Aşkınsal Ampirizm kuramını geliştirmeye, 1953’te Hume üzerine yazdığı, ampirizmi yeniden düşünme çabası olarak görülen “Ampirizm ve Öznellik” (Empiricism and Subjectivity) kitabıyla başlar. Deleuze için Hume ampirizmi özgün bir ilişkiler kuramı oluşturması bakımından önem taşır (Baker, 2016:34). Hume’un Kartezyen düşüncenin kesinliğinden sıyrılması ve düşüncenin deneyimle olan ilişkisine farklı bir kavrayış getirmesi, Deleuze’ün kurduğu ampirizm anlayışında etkili olur. Bu doğrultuda Deleuze, Hume ve Kant arasındaki karşılaşmada, Kant’ın gündeme getirdiği aşkın koşullardan

ayrışan bir yol çizer. Olanaklı deneyimin koşullarını aramak yerine, düşüncenin aşkınsal koşulları doğrultusunda, henüz keşfedilmemiş ve düşünülmemiş olanın ortaya çıkmasına olanak veren bir deneysellik gündeme getirir. Bu tür bir deneysellik kavrayışı oluşturmada, “olmuş bitmiş şeylere değil de olmakta olan şeylere dair” bir ampirizm ortaya koyan Bergson’un fark kavrayışı da etkili olur (Rajchman, 2000:22). Bu doğrultuda Deleuze’nin, Hume, Kant ve Bergson’u bir arada okuyarak geliştirdiği ampirizm anlayışı, deneyimde verili olanla ilgilenen Klasik ampirizmden farklı bir yönde gelişir. Geliştirmiş olduğu Aşkınsal Ampirizm, bir yanda herhangi bir tür deneyüstü konumlanışa karşı durarak aşkınlığı reddederken, diğer yanda düşüncenin salt deneyimle sınırlandırılmasını eleştirir. Böylelikle “Aşkınlık” ile Klasik Ampirizm arasında farklı bir yol açmaya çalışır (Karadağ, 2014:62,64). Bu anlamda Deleuze’nin Aşkınsal Ampirizmini, aşkın - ampirik, deney öncesi - deney ikilikleri ötesinde değerlendirmek gerekir (Karadağ, 2014:62,64). Deleuze’e göre Ampirizm “yalnızca belirli bir problemin ortaya konmasıyla ve bu problemin koşullarının sunulmasıyla” tanımlanabilir. Çünkü ona göre ampirizmde bilgi deneyimden çok veriden türer. Bu anlayışla verili olan, ideler -deneyim ile deneyimin ötesinde geçen özne-ilişkiler ikiliğidir ve ampirizm bu ikilik içinde tanımlanır. Söz konusu ampirik ikiliği “terimler ile ilişkiler, algıların nedenleri ile ilişkilerin nedenleri, doğanın gizli kalmış güçleri ile insan doğasının ilkeleri” arasında bir ikilik olarak da açıklar (Deleuze, 2008:113-114).

Deleuze’nin gündeme getirdiği deneyselliği açıklayabilmek için, Hume’un ampirizmi üzerine yapmış olduğu incelemeleri ve tartıştığı kavramları anlatmaya ihtiyaç vardır. Hume zihinde kurulan ilişkileri açıklarken imgelem (imagination) , ide (idea), ve izlenim (impression) kavramlarından bahseder ve onlarla ilişkili olarak insan doğasının ilkelerini gündeme getirir. Hume’a göre imgelem, idenin içinde yer aldığı, hareket halinde olduğu belirsiz bir alandır. Deleuze’e göre de imgelem, ideler oluşturan bir yetiye sahip değildir ve idenin imgelemde oluşumu izlenimin yeniden üretiminden ibarettir. Bu doğrultuda idenin izlenimin imgelemde yeniden üretimi olduğuna dair bir tanım ortaya çıkar. Bu noktada izlenimin içeriği önem kazanır. Deleuze Hume incelemesinde izlenimin iki anlamının birbirinden ayrılmasını önemser. Duyum izlenimleri (impressions of sensation) ile düşünüm izlenimleri (impressions of reflection) olmak üzere iki izlenim türünden bahseder. Duyum izlenimlerinin zihnin kökeninde yer aldığını, düşünüm izlenimlerinin ise insan doğasının ilkelerinin (principles of human nature) zihindeki etkisiyle ilgili olduğunu anlatır. Ancak Deleuze, Hume’un düşünüm izlenimlerinin bazı duyum izlenimlerinden

geldiğine dair iddiasını reddeder. Ona göre, insan doğasının ilkeleri belirli duyum izlenimleriyle belirli düşünüm izlenimlerinin arasına yerleşir. Ve bu ilkelerin ayıklayıcı ve kurucu rolü doğrultusunda, seçilmiş duyum izlenimleriyle bağlı olarak düşünüm izlenimleri kurulur. Dolayısıyla düşünüm izlenimlerini oluşturan duyum izlenimleri değil, düşünüm izlenimlerini duyum izlenimleriyle bağlayan insan doğasının ilkeleridir (Deleuze, 2008: 18,19,119,120).

İzlenimin, dolayısıyla idenin oluşumunu anlayabilmek için insan doğasının ilkeleri olarak ifade edilen şeyin ne olduğunu açıklamak önemlidir. Hume felsefesi insan doğasının iki ilkesini, çağrışım ilkeleri (principles of association) ve tutku ilkeleri (principles of passion) olarak sunar. Çağrışım ilkeleri, bitişiklik(contiguity), benzerlik(resemblance)ve nedensellik(casuality) olarak tanımlanır. Bitişiklik duyulara, benzerlik imgeleme, nedensellik zamana hitap eder. Özne çağrışım ilkelerinin etkisi altında ideler arasında ilişkiler kurar. Ve çağrışım ilkelerinin etkisi altında ideler kıyaslanır, gruplanır ve çağrılır. Bu anlamda çağrışım ilkeleri olası karşılıklı ilişkilerle ilgilidir. Ve zihinde kurulan ilişkiler çağrışım ilkelerinin bir sonucu olarak görülür. Çünkü ideler kendi başına aralarında kurulan ilişkileri açıklayamazlar. Tutku ilkeleri ise tutkularımızı ve çıkarlarımızı tanımlar. Yararlılık ilkeleri olarak da belirtilir. Özne tutku ilkelerinin etkisi altında bir erek için araçlar örgütler. Ve tutku ilkeleri çağrışım ilkelerinin zihinde oluşturduğu ilişkilere anlam ve yön vererek, imgelemde onları belirli şekilde etkiler. Ancak her iki ilke de zihnin sınırlarını aşarak, imgelemi düzenler. Fakat bunu farklı şekillerde yaparlar (Deleuze, 2008: 24, 57,58,59,103,105).

Hume felsefesinde çağrışım ilkeleri anlama yetisi sistemlerinin (system of understanding), tutku ilkeleri ise tutku ve ahlak sistemlerinin (system of passion and ethics) belirlenimidir. Bu anlamda, anlama yetisi sistemi akıl problemini ortaya koyar, idelerle ilgilidir. Tutku ve ahlak sistemleri ise erek ve pratik ile ilgilidir ve koşulların oluşumunda etkilidir. Anlama yetisinin pratiği yayılmacı olarak hareket eder. Nedensel ilişki idelerin niteliği olmadığından, anlama yetisi pratiğinde ideleri içinde ele alınan nesneler birbirlerinin sebebi ya da sonucu haline gelebilir. Dolayısıyla anlama yetisi sistemleri inanca dayalı bir pratik sunar. İnanmak ise, *“doğanın bir kısmından verili olamayan başka bir kısmını çıkarsamak”* olarak tanımlanır. Öte yandan tutku ve ahlak sistemlerinin oluşturduğu ahlak pratiği yayılmacı olmak yerine karşılıklı olarak dışlayıcıdır. Çağrışım ilkelerinin oluşturduğu ilişkilere yeterli sebebi veren şatlarla ilgilidir. Ahlak pratiğinde akıl yerine his

etkili olur. İcat etmeye dayalı bir pratik sunar. İcat etmek ise, “*güçleri birbirinden ayırt etmek, işlevsel bütünlükler kurmak, yine doğada verili olmayan bütünlükler kurmak*” olarak tanımlanır. Bu iki farklı pratik, çıkarım ve icat, inanç ve yapaylık ikilemleriyle ayrımlanır. Ancak bilgi bu iki pratik arasındaki ilişkiler sistemi olarak tanımlanır. Bu anlamda Hume’un toplanmış-işsel bir bilgi olmadığını, yayılmacı ve dışsal olan dışında mümkün bilginin olmadığını söylemesi Deleuze açısından önemlidir. Hume’un belirttiği üzere bu iki pratik doğrultusunda bilgide “kâh bilinen ilişkilerden bilinmeyen ilişkilere, kâh bilinen koşullardan bilinmeyen koşullara gideriz (Deleuze,2008:20,24,25,59, 86, 87,134).

Deleuze’un Hume üzerinden yaptığı okumalar, izlenimler yoluyla imgelemde idelerin oluşturulması ve ideler arasında ilişkiler kurulması ile yaratımda bulunulması sırasında gerçekleşen işleyişlere dair bir kavramlar dizisi oluşturur. Bu dizi, yaratımın gerçekleşmesinde etkili olan akla ve hisse/sezgiye dayalı eylemliliklerin farklılaşmış doğalarını ve etkilerini anlamak üzere referans sağlar. Bu doğrultuda akla dayalı çağrışım ilkeleri, ilişkilerin oluşturulmasıyla çıkarımda bulunmaya olanak veren ve yaratımda problemin ortaya konmasını sağlayan eylemlilikleri yönlendirici olarak kavranır. Öte yandan hisse/sezgiye dayalı tutku ilkeleri, yaratımın yöneldiği problemin koşullarının oluşturulmasını ya da icat edilmesini sağlayan eylemlilikler bağlamında anlaşılır. Ancak bu eylemlilikleri tümüyle birbirinden ayırmak ve iç içe geçmiş işleyişlerini çözümlemek pek olası değildir. Yine de, söz konusu kavram ve içerikler yaratımda iç içe geçen akla ve sezgiye dayalı süreçlere ilişkin bir kavrayış oluşturmaya olanak verir. Aynı zamanda yaratımın deneysel doğasının akla ve sezgiye hitap eden yönlerini anlamak için de bir altlık sağlar.

Deleuze’un geliştirdiği Aşkınsal Ampirizm, gerçeğin türeyiş koşullarıyla ilgilenir ve bu türeyişi diferansiyel kuvvetlerin üretkenliği bağlamında ele alır.¹ Bu doğrultuda, deneysellik, bir türeyiş eylemliliği olarak yaratıcı edim(creative act) bağlamında tartışılır. “Yeni yaşam olanaklarının ortaya çıkarılması” olarak tanımlanan yaratıcı edim, deneysel bir eyleme şekli ifade eder. Bu haliyle de yaratım eylemliliği olarak tasarımın deneysel içeriğini açıklamak ve tartışmak açısından pek çok açılım sağlar. Söz konusu açılımları

¹ Kant sonrası geleneğin oluşmasına katkıda bulunan Salomon Maimon'un, gerçek deneyimin türeyişsel koşullarına dair çalışmaları ve özdeşlik yerine farkı gerçek düşüncenin türeyişsel ve üretken ilkesi olarak ele alan tartışmalarıyla Deleuze'un deneysellik anlayışının gelişiminde etkili olmuştur. (Smith ve Protevi, 2016: 53-54).

oluşturmak üzere, Deleuze felsefesinde yaratıcı edimi açıklamakta kullanılan birtakım izleklerden faydalanmak mümkündür.

Edimsel ve virtüel: Deleuze'e göre edimsel(actual)¹ nesne ve virtüel(virtual)² imgeler ayrılmaz bir bütünün sürekli etkileşim halinde olan parçalarıdır. Deleuze'ün belirttiği üzere edimsel olan her şey virtüel imgelerden bir sisle çevrilidir ve farklı düzeylere ait virtüeller yaymakta ya da yutmaktadır. Çünkü edimseli çevreleyen virtüel olduğu gibi, virtüeli de çevreleyen başka virtüeller mevcuttur. Bu anlamda edimsel nesneyi çevreleyen virtüellik çemberleri farklı düzeylere yayılmış virtüellerden oluşan çok katmanlı bir yapı olarak kavranır. Ancak söz konusu virtüeller, yayılması, yutulması, yaratılması ya da yıkılması düşünülebilir sürekli zamandan daha küçük bir zamanda meydana gelmesi dolayısıyla karasız ve belirsizdir. O nedenle virtüellik çemberi tıpkı bir sis gibi zaman zaman yoğunlaşıp, zaman zaman ayrılan değişken bir yapı gösterir (Deleuze, 2016: 14-17). Edimsel ve virtüel ilişkisini anlamak üzere, tayfun örneği oldukça açıklayıcıdır. Bir tayfunun kendisiyle onun oluşumuna neden olan kuvvet ilişkileri farklı olmasına karşın, tayfunda bir arada bulunur (Karadağ, 2014: 62,63). Dolayısıyla edimsel olan tayfun, edimselleşmenin nesnesidir. Öte yandan edimselleşmenin öznesi virtüeldir. Tayfunun oluşumuna neden olan kuvvetler edimselleşmekte olan virtüellerdir (Deleuze, 2016:15). Bu bakışla, edimsel ve virtüeli iç içe geçmiş olay ve oluş halleri olarak sarmal halde düşünmek mümkündür. Bu anlamda edimsel ve virtüel olan sürekli birbirine dönüşerek yaşamın asimetrik bir sentezini oluşturur.³ Dolayısıyla edimsel ve virtüel ancak birbirinden ayrı düşünülmediği, bir bütün olarak kavrandığı zaman anlaşılabilir. O nedenle yaşamı var eden bu iki unsurun aralarındaki farklılıkları da bu bütünlük kavrayışı içinde değerlendirmek önem taşır. Edimsel olan yaratılmış, kompoze edilmiş olan iken, virtüel olan yaratıcıdır ve

¹ İngilizcede her ikisi de "actual" kavramıyla ifade edilen güncel ve edimsel kavramları tümüyle eş anlamlı kavramlar olmamalarına karşın, her ikisi de "fiili, eylemsel" anlamını taşımaktadır. Ancak zamansal bir belirlenime işaret eden güncel kavramı, aynı zamanda "günün konusu olan, şimdiki, bugünkü (haber, olay vb.), aktüel" anlamını da taşımaktadır.

Ayrıntılı bilgi için bkz. websitesi: <http://www.tdk.gov.tr/güncel> ve <http://www.tdk.gov.tr/edimsel>

² İngilizcede her ikisi de "virtual" kavramıyla ifade edilen sanal ve virtüel kavramlarının birbirine karıştırılmaması tezin tartışmasını kavrayabilmek açısından önem taşır. "Gerçekte yeri olmayıp zihinde tasarlanan, mevhum, farazi, tahmini" olarak ifade edilen sanal kavramı, virtüelden farklı olarak zihinde kurulu olanı ifade eder. Oysa, yaygın bir potansiyellik olarak ifade edilen virtüel kavramı, zihnin ötesinde, edimselleşme yoluyla kavranması mümkün olan ve zihinde kurulu olamayan bir oluş hali belirtir (Deleuze, 2016: 14-17).

Ayrıntılı bilgi için bkz. websitesi: <http://www.tdk.gov.tr/sanal>

³ Peter Halward'ın Deleuze üzerine geliştirdiği "Out of this World" çalışmasında, Deleuze'ün yaratım felsefesinin metafizik bir dünya içine sıkıştığı iddiasına katılmayan Christopher Satoor, Deleuze'ün felsefesinin tam da içinde yaşadığımız dünya ile ilgili olduğunu savunur ve edimsel-virtüel ilişkisinin yaşamsal olayları açıklamakta pek çok referans sağladığını belirtir. Bu anlayışla, edimsel-virtüel arasında süregelen etkileşimi de yaşamın sürüp giden asimetrik sentezi olarak değerlendirir (Satoor, 2014:45).

kompoze etme edimiyle ilgilidir. Edimsel olan, maddesel, uzatılmış, sınırlı, temsil edilebilir ve bireyleştirilmiş olarak tanımlanırken, virtüel olan yoğunlaştırılmış, maddesel olmayan, sınırsız, temsil edilemez ve bireyleştirici saf kuvvetler olarak tarif edilir. Bu anlayışla edimsel yaratılar(creatures), pasif kendilikler olarak, kendileriyle kendi temsiliyetlerine dayanarak ilişkilendirir ve ancak belirli bir zaman ve yerde tanımlanır. Oysa virtüel yaratımlar(creatings), yeninin ortaya çıkabileceği tek üretim şekli olarak, temsil edilemez yapılar olarak zaman ve mekâna yaygın olarak kavranır (Satoor, 2014: 21-24). Edimsel ve virtüel arasındaki bu ayrım doğrultusunda, virtüel yaratıcı edimin türeyişsel temeli olarak görülür. Diğer bir deyişle virtüel olan gerçek deneyimin türeme koşulu olarak kabul edilir. Türeyişte vuku bulan şey ise, virtüelin edimselleşmesi olarak tarif edilir (Smith ve Protevi, 2016: 54, 55).

Tutarlılık düzlemi ve içkinlik düzlemi: Deleuze türeyiş koşullarının oluşumunu tartışmak üzere, edimsel, yeğin ve virtüelden oluşan üçlü bir şema kurar. Bu şema bağlamında tutarlılık düzlemi(plane of consistency), ve içkinlik düzlemi(plane of immanence) önemli izlekler oluşturan kavramlar olarak belirir. Deleuze'e göre, edimsel olanın yaratımı, diferansiyel virtüel çoklukların yeğin morfogenetik süreçler içinde edimselleşmesiyle gerçekleşir. Başka bir deyişle virtüel olan, yeğin süreçler yoluyla edimselleşir. Bu anlamda Deleuze'ün anlayışında, yeğin olanın, virtüel ile edimsel arasında sürekli bir gel-git halinde olduğundan, başka bir deyişle edimselleşme halinde olduğundan bahsedilir. Bu haliyle yeğin olanın edimselliğe ya da virtüelliğe doğru giden süreçler kümesi olarak açık sistemler oluşturduğundan bahsedilir (Smith ve Protevi, 2016: 62, 74). Tutarlılık düzlemi, diğer bir deyişle yeğlilik(intensity) düzlemi, bu tür bir açık sistem olanağı doğrultusunda, sürekli bir edimselleşme alanı olarak kavramsallaştırılır (Deleuze ve Guattari, 2004: 77-81). Öte yandan içkinlik düzlemi kendileri virtüel olan ve edimsel nesnenin de onlarda virtüel hale geldiği, tutarlılık düzlemindeki edimselleşmeyi önceleyen virtüellerden kurulu bir alan tanımlar (Karadağ, 2014: 62,63). Şeylerin doğasında bulunan ve görünür olmayan içkin nitelikler bağlamında kavramsallaştırılır.¹ Bu haliyle içkinlik düzlemi, "özneleri ve nesneleri önceleyen inşaların olanaklılığı" bağlamında tarif edilir (Rajchman, 2013: 23).

¹ Deleuze ve Guattari'nin içkinlik düzlemi kavrayışlarının gelişiminde etkili olan Spinozacı içkinlik fikri üzerinden konuyla ilgili bakışı derinleştirmek mümkündür (Ballantyne, 2010: 31-34; Deleuze, 2001:27-31). Bkz. Gilles Deleuze, 2001.Pure Immanence: Essays on a Life, Zone Books, Michigan, s. 27-31

Düşüncenin aşkınsal sahası: Deleuze'ün yaratıcı edimi, “öznel olmayan bir yaratım” (a non-subjective creation) olanağına işaret eder. O nedenle öznenin aşkın olmadığı düşüncenin aşkınsal sahası (transcendental field of a thought), yaratıcı edimin gerçekleştiği alan olarak, diğer bir önemli izleği oluşturur. Deleuze düşüncenin aşkınsal sahasını hareket halinde bulunan oluş (becomings) ve oluşun sonunda belirli momentlerin ortaya çıkmasına olanak veren şey durumları (state of things) arasında tanımlar. Bu saha, oluş ile şey durumlarının hem ayrımı hem de karşılıklı belirlenimiyle karakterize olur. İki unsurun da birbirini karşılıklı olarak belirlediği bir kuvvetler sahası oluşturur. Bu kuvvetler sahası aşkınsal koşullara sahiptir. Bu anlamda düşüncenin aşkınsal sahası edimsel ile virtüelin etkileştiği bir alandır. Bu doğrultuda nedensel zincirlemeler ve tarihsel ilerleme çizgisiyle ilgili olan şey durumları edimseldir. Şeylerin kendilerini ampirik deneyimde verdikleri haliyle ilgilidir. Öte yandan oluş virtüeldir ve nedenselliğe indirgenemez (Karadağ, 2014: 62,63). Bu haliyle düşüncenin aşkınsal sahasını bir yeğinlik alanı olarak tutarlılık düzlemi bağlamında düşünmek mümkündür.

Karşılaşma: Düşüncenin aşkınsal sahası aşkınsal koşulların oluşumuyla açılır. Aşkınsal koşulların oluşumu ise, “koşullayan ile koşullanan arasında hiyerarşik olmayan bir karşılıklı belirlenim ilişkisi” kurmak ile ilgilidir. Bu bağlamda Deleuze'ün aşkınsal koşulların oluşumuna yönelik olarak gündeme getirdiği karşılaşma (encounter) yaratıcı edim ile ilgili diğer bir önemli izlek olarak belirir. Deleuze'e göre, düşünme ve dolayısıyla yaratıcılık karşılaşma ile başlar. Bu anlamda karşılaşma bir yöntem gibi işler, ancak yönteme indirgenemeyecek kadar belirsizdir. Karşılaşmanın en temel özelliklerinden birisi rastlantısal olmasıdır. Çünkü ancak rastlantısal olarak karşılaşılan şey düşünceyi ön yargılardan arındırmaya, dolayısıyla aşkınlığından kurtarmaya olanak verir. O nedenle karşılaşma, edinilmiş ön yargılar doğrultusunda bir şeyi istemli olarak aramak yerine, farklı olana rastlamak ile ilgilidir. Bu anlamda karşılaşma, yabancılaşmayı beraberinde getirir. Çünkü ancak bir şey tanıma ve temsil alanında bir fark yarattığında karşılaşma gerçekleşir. Burada bahsedilen fark bir kuvvet farkıdır ve şeyleri önceleyen oluş ile ilgilidir. Söz konusu farkın duyumsanması karşılaşmayı başlatır. Öznenin duyumsadığı fark ile girdiği ilişki doğrultusunda aşkınsal koşullar oluşur ve edimsel olan özne karşılaşmanın şokuyla bir şey durumu olarak olduğu durumdan kendisini oluşturan kuvvet ilişkilerine doğru geriler.(regression) Böylelikle oluş durumuna doğru bir düzey geçişi yapan özne kendini içkinlik düzlemine taşır (Karadağ, 2014: 69-76). Bu şekilde karşılaşma esnasında yeğinliğin, başka bir deyişle "kendinde fark"ın duyumuyla tetiklenerek, virtüel

ideleri düşünmeye doğru giden dinamik bir türeyiş söz konusu olur. (Smith ve Protevi, 2016: 60). Öznenin böyle bir varoluş içindeyken, gerçekleştirdiği yaratıcı edimle, bir yandan oluşu şey durumuna dönüştürerek nesnenin ortaya çıkmasına neden olurken diğer yandan da kendisini dönüştürerek farklı bir öznelleşme oluşturur. Böylelikle karşılaşma içinde karşılaşılana da karşılaşana da dönüşmüş olur. Bu anlamda karşılaşmayı salt öznenin kendi koşullarına döndüğü kapalı bir içsellik olarak anlamamak önemlidir. Tam tersine, özne kendisini oluşturan koşullara gerilediği, çokluk haline geldiği düzeyde, dışarıya açılarak başka çokluklarla ilişkiye girer (Karadağ, 2014: 69-76).

Çokluk ve dışarı: Öznenin karşılaşma esnasında çokluk haline gelmesi ve başka çoklukların yer aldığı dışarıyla etkileşime girerek yaratıcı edimde bulunması, çokluğu(multiplicity), ve dışarıyı(outside) da yaratıcı edimi anlamak açısından önemli izlekler haline getirir. Öznenin karşılaşmada bir çokluk haline gelme durumu, içsel bir çokluk değil “dışarı” ile bağlantılanan ve onunla birlikte çoğalan bir çokluk ifade eder. Deleuze bunu “bir çokluğu başka bir çokluğa geçirmek” olarak açıklar. Bu yoğun etkileşim alanında, çoklukları oluşturan kuvvetler birbiriyle çeşitli bağlantılar kurarlar (Karadağ, 2014: 71, 72, 79, 80). Bu anlamda çokluk, "açık bir bütünde çeşitlenme ve çatallanma potansiyeli" olarak ifade edilir. Bu anlamda çokluğun bileşenleri belirsiz ve muğlaktır. çok parçalılıktan farklı olarak, karmaşılaşmış bir aradalığı ifade eder (Rajchman, 2013: 60, 61, 67). Farklı çoklukların birbiriyle bağlantılanması ise "dışarı ile bağlantılanmak" olarak ifade edilir ve oluşturulan bağlantılar doğrultusunda birtakım potansiyellerin edimselleşmesini sağlar. Bu süreçte çokluk ve dışarı ile ilişkili olarak yaratıcı edimin iki niteliği önem kazanır. Çoklukların oluşturduğu bir düzeyde karşılaşmaya olanak veren duyarlılık ile çokluklardan oluşan dışarının kaosu içinde bulunmayı sağlayan dayanıklılık olarak ifade edilen bu iki nitelik, yaratıcı edimde bir arada bulunması gereken nitelikler olarak tarif edilir (Karadağ, 2014: 71, 72, 79, 80).

Yersiz-yurtsuzlaşma ve yeniden yerli-yurtlulaşma: Deleuze felsefesinde ve onun Guattari ile birlikte ortak yürüttüğü çalışmalarında birbiriyle ilişkili olarak ele alınan yersiz-yurtsuzlaşma(deterritorialization) ve yeniden yerli-yurtlulaşma(reterritorialization), yaratıcı edim ile ilgili diğer bir önemli izleği oluşturur. Yersiz-yurtsuzlaşma, değişim üreten bir hareket olarak açıklanır. Bir kaçış çizgisi olarak çalışan yersiz-yurtsuzlaşma, sabit ilişkilerin çözülmesiyle yaratıcı potansiyelin ortaya çıkmasını sağlar. Bu haliyle dönüştürücü bir rol üstlenir. Doğrusal olmayan bir ilişkiler sistemine geçiş süreci olarak da

kavranır (Parr, 2010: 69-72). Böylelikle, yersiz-yurtsuzlaşma, virtüel yaratım noktasına taşıyan bir çözülme yaratır (Satoor, 2014: 25). Her şeyin hareketli hale geldiği bu çözülmede, yersiz-yurtsuzlaşma yabancı alanlarda gezinmek olarak tarif edilir. (Goodchild, 2005: 16, 18) Bu anlayışla yersiz-yurtsuzlaşma alışkanlık kırılmasıyla oluşan bir çözülme olarak ifade edilirken, yeniden yerli-yurtlulaşma, yeni yer-yurtların oluşturulmasıyla alışkanlıklar kurulması olarak açıklanır. (Smith ve Protevi, 2016: 75).

Fark ve Tekrar: Deleuze'ün yaratıcı edim yoluyla gerçekleştirilen diferansiyel türeyiş anlayışı bağlamında fark(difference) ve tekrar(repetititon) önemli izlekler olarak belirir. Deleuze konuyla ilişkili olarak "özdeşliklerden kurtulmuş fark" olarak kendinde fark(difference in itself) ve "özdeş olanın tekrarı olmaktan kurtulan tekrar" olarak kendi için tekrar(difference for itself) kavramlarını geliştirir (Smith ve Protevi, 2016: 58-59). Farkın edimsel ve virtüel oluşumunu açıklamak üzere ise, farklılaşma(differenciation) ve farklanma(differentiation) olarak iki farklı eylemlilik gündeme getirir. Farklılaşma, "virtüelin şey durumunda edimselleşmesi" olarak ifade edilirken, farklanma "virtüelin kendi içindeki çeşitlenmesi" olarak açıklanır. Deleuze edimselleşme boyunca hem farklılaşmanın hem de farklanmanın gerçekleştiğini ileri sürer (Hakan Yücefer, 2016: 107). Öte yandan tekrar, bir şeyin yeniden yeniden aynı şekilde oluşumunun ötesinde, üretken bir süreç olarak farkın oluşumuyla ilişkili olarak açıklanır. Henüz görülemeyenin ve yeni olanın oluşumunu olumlayan bir yapı gösterir. Bu haliyle, yeniden başlamak olarak kavranan tekrar, keşif ve deneyleme bağlamında açıklanır. Bu çerçevede, Deleuze tekrarı, döngüsel olarak, fark açığa çıkararak kendini yeniden üretmek olarak kavrar. Bu haliyle potansiyel olarak sonsuz olan tekrarın yeni başlangıçların sürekliliği içinde kavranabileceğini anlatır.¹ Tekrarı dönüşüm için yaratıcı bir eylemlilik olarak gören Deleuze, henüz ortaya çıkmamış olanın, bilinmeyenin ortaya çıkışı için alan açtığını belirtir (Parr, 2010: 225-226).

Olay ve oluş: Olay(event) ve oluş(becoming), Deleuze felsefesinde yaratıcı edimin açıklanmasına yönelik başka bir izlek oluşturur. Deleuze olayı oluş içinde konumlandırmasına karşın, olayı "şey durumlarında edimselleşmesi" bakımından oluştan ayırır. Bu doğrultuda olayı, bir yandan belirli bir yerde ve belirli bir zamanda bir şey durumunda olma olarak bir boyutuyla, diğer yandan yeri ve zamanı aşan, şey durumuna

¹Deleuze tekrarın döngüsel sürekliliğini Nietzsche'nin bengi dönüş anlayışına referansla oluşturur. Ayrıntılı bilgi için bkz. Deleuze, G. (2016). Nietzsche ve Felsefe, Norgunk Yayıncılık.

taşınamaz olarak diğer bir boyutuyla olmak üzere iki boyut üzerinden tanımlar. Bu doğrultuda, Deleuze'e göre, olayda yer alan oluş boyutu, hareketli ve deneysel bir alan açması doğrultusunda, yeninin yaratımın gerçekleştiği boyuttur. Böyle bakıldığında, Deleuze'ün olay ve oluş ayrımı, edimsel ve virtüel ayrımıyla ilişkili olarak şekillenir. Ancak taşıdığı bu iki farklı boyut düşünüldüğünde, olay edimsel bir şey olmaya indirgenemez. Bunun yerine şey durumunda bir edimselleşme süreci olarak, iki boyuta da yaygın olarak tarif edilir (Yücefer, 2016: 89). Bu şekilde olayı, yeğlilik oluşturan tutarlılık düzlemi bağlamında düşünmek mümkün olur. Diğer yandan, varlık ile yokluk arasında konumlandırılan oluş ise, sürekli değişim geçiriyor olmak, başkalaşmak olarak açıklanır. Potansiyel olanın, yani virtüelin deneyimlenmesine olanak sağlayan bir alan açarak, edimsel olanda görünür olmayanın görünür hale geldiği bir süreç oluşturur. Dolayısıyla oluş içinde yeni yaşam olanaklarının görünür kılınması ve daha önce şey durumu olarak ortaya çıkmamış, öngörülemez şey durumlarının edimsellik kazanmaya başlaması söz konusu olur. Bu şekilde oluş, bir olayın diğerini tetiklediği, onla kesiştiği, karmaşık bir olay örgüsünü kapsayacak bir yayılım göstererek, virtüel olana yaygın edimselleşme süreçleri olarak kavranır (Yücefer, 2016: 96, 106, 116).

Arzu: Karşılaşma sırasında, "ilişki üreten bir kendiliğinden ortaya çıkış" olarak tanımlanan arzu(desire), yaratıcı edimi tetikleyen bağlantılar yaratarak, önemli izleklerden birini oluşturur. Bu anlamda arzuyu üreten şey, karşılaşmadır (Goodchild, 2005: 18-19, 64, 70, 75). Deleuze arzuyu, içkinlik düzleminde bir deneyleme süreci olarak tarif eder. Dolayısıyla Deleuze'e göre arzu, arzunun sürekli olduğu bir içkinlik düzleminin yaratımı bağlamında tanımlanır. Bu haliyle arzu, dışarı ile bağlantı kurulmasını sağlayan deneysel bir düzenleme olarak kavranır (Ross, 2010: 65-67). Ancak düzenlemenin (assemblage) ürünü olmaktan çok, kendisi olarak ifade edilir ve belirli toplumsal düzenlemelerin ürettiği içgüdü, gereksinim, istek ya da çıkardan farklı bir oluşum gösterir. Deleuze, arzuyu olumlayıcı bir eylem, bağlantı kurma ya da varoluş olarak değerlendirir. Farkın olumlanması olarak da ifade edilen arzu ilişkisi, kendini sadece yaratımda gösteren bir oluşum olarak, heterojen yer-yurtlar sentezleyerek sürekli olarak kendi üzerinden tekrar eder. Bu anlamda "olumlayıcı bir sentez" olarak kavranır (Goodchild, 2005: 18-19,64,70,75). Arzu ile ilişkili olarak tanımlanan olumlama(affirmation) ise, "karşılıklı etkileşime, ilişkiye ve senteze yönelik arzu" olarak ifade edilir (Goodchild, 2005: 64). Kuvvetlerin dönüştürmek üzere diğerlerine etkide bulunmasıyla ilgilidir. Dolayısıyla arzu üretimi, içkinlik düzleminde bağlantıların sürekli üretimiyle açıklanır (Goodchild, 2005:

18-19,64,70,75). Otonom olarak tanımlanır ve, kendi kendini kuran, yaratıcı bir oluşum olarak tarif edilir (Smith ve Protevi, 2016: 70).

Yaratıcı edime dair oluşturulan izleklere referansla, deney, deneyleme ve deneyliliği yaratıcı edim bağlamında tarif etmek ve yaratıcı edimin deneyisel içeriğinin nasıl şekillendiğini açıklamak mümkün olur. Deleuze, yeni ve özgün olanın üretim şekli olarak deney/deneylemeyi gündeme getirir (Rajchman, 2013: 20). Bu doğrultuda deney/deneyleme, yaratıcı edimle gerçekleştirilen eylemlilikleri ifade eder. Deneyin/deneylemenin koşulları, yaratıcı edimin gerçekleştiği koşulların oluşumuyla açıklanır. Bahsedilen koşulların oluşumu ise, önceden belirlenmiş ya da bilindik, kalıplaşmış yaşamsal yapılanmaların ötesine geçerek gerçekleşir. Rastlantısal oluşumların meydana gelmesine alan açan, alışılmadık bir araya gelişler, yabancılaşma oluşturarak, karşılaşmayı tetikler. Bu anlamda karşılaşma bir yersiz-yurtsuzlaşma içinde meydana gelir. Farkın duyumsanır hale gelmesiyle gerçekleşen karşılaşma, yaratıcı edimin, dolayısıyla deneyin/deneylemenin koşullarının oluşmasını sağlar. Bu koşullar içinde gerçekleşen deney/deneyleme, edimsel ve virtüel alanlar arasında bir akış oluşturur. Edimsel olanın virtüele doğru gerilediği, virtüel olanın ise edimselleştiği bir süreç söz konusu olur. Bahsedilen akışların oluşumunu ise, karşılaşma sırasında ortaya çıkan arzunun kurduğu bağlantılar sağlar. Başka bir deyişle ortaya çıkan arzu, deney/deneyleme yoluyla bağlantılar oluşturur. Böylelikle deney/deneyleme yoluyla tutarlılık düzleminde sürekli bir edimselleşme gerçekleşir ve şey durumunda edimselleşmeler doğrultusunda, deney olarak adlandırılması mümkün olan olaylar gerçekleşir. Bu anlamda deney/deneyleme edimselleşme sürecini ifade ederken, deney edimselleşmiş şey durumlarının çerçevesini oluşturur.

Deleuze felsefesinde aralarında bir ayrım olmaksızın kullanılan deney/deneyim, mevcut inşalarda var olmayan ilişkilerin yaratımıyla açıklanır. Deleuze söz konusu yeni inşalardaki unsurları ve onlar arasındaki ilişkileri açıklarken, inşaları oluşturan unsurları, bir yapbozun parçalarından çok, çimentolanmamış bir duvardaki taşlara benzetir. Bu haliyle her bir unsurun kendi başına önem taşıdığından ve birbiriyle sabitlenmemiş, değişken ilişkiler kurduğundan bahseder (Rajchman, 2013: 27-28). Bu anlatım, edimselleşmiş şey durumlarının, mevcut, kurulu ilişkilerin ötesinde bir durum ortaya koyuşunu ve fark ortaya çıkaracak şekilde kendini var edişini açıklamak açısından önem taşır. Böyle bakıldığında, deney/deneyim, karşılaşma esnasında kendini gösteren farkın, tutarlılık düzlemine

taşınarak edimselleştirilmesi ve edimselleşmiş şey durumunun içinde yaşadığımız gerçekliğe fark oluşturan bir yapı olarak taşınmasını ifade eder. Bu durumla ilişkili olarak deneyimin atomize olmuş anı üç farka ayrılır: "duyumsanır olanın akışı, yinelemenin sonucu olarak tasarlayıcı zihin tarafından sentezin inşa edilmesi ve bu akış ile sentez arasındaki fark" (Goodchild, 2005: 40).

Deleuze felsefesinde deney/deneyim, nesnenin ve öznenin kurulumunu önceleyen bir sürece çağrışım yapacak şekilde ifade edilir. Bu anlamda deney ve deneyim kavramlarının bir arada kullanımını, deneyleme süreci içinde nesne gibi öznenin de yeniden kurulumu bağlamında açıklanır. Her deney nesne gibi özneyi de yeniden var ederek aynı zamanda bir deneyim haline gelir. Dolayısıyla edimselleşme yoluyla nesnenin yaratımını gerçekleştiren deneyin/deneylemenin, aynı zamanda öznenin çözüldüğü bir süreç ifade ederek, onun da yeniden edimselleştiği deneyim/deneyimleme olarak kavranması söz konusu olur. Deleuze Aşkınsal Ampirizm anlayışı bağlamında geliştirdiği deneyselliği, "özneleri ve nesneleri önceleyen inşaların olanaklılığı" üzerinden açıklar.¹ Bu anlamda deneysellik, yaratıcı edim yoluyla gerçekleştirilen edimselleşme süreçleri boyunca nesnenin ve öznenin yaratıcı edim yoluyla kurulumunu ifade eder. Bu haliyle de sürekli bir türeyişin çerçevesini kurar.

Deney/deneyleme ve tasarım/tasarlama ilişkisi

Deleuze felsefesi bağlamında deneyselliğe ilişkin geliştirilen kavramsal açılımlara referansla, bu bölüm deney/deneyleme ve tasarım/tasarlama arasındaki bağlantıların ortaya çıkarılmasına ve tasarımın deneysel bir eylemlilik olarak yürütülmesine dair olanakların tartışılmasına odaklanır. "Tasarım Mekânı: Tasarım/Tasarlama" bölümünde ayrıntılı olarak aktarıldığı üzere, tasarım oldukça geniş ve değişken bir içeriğe sahiptir. Her ne kadar yaygın anlamıyla farklı disiplinler içindeki yaratıcı eylemlilikleri ifade etmekte kullanılıyor olsa da, güncel koşullarda tasarımın, kurulmuş sistemleri yaygınlaştırmak üzere kültür politikalarının bir parçası haline geldiği ve sistemi düzenleyici rol üstlendiği de görülür. Bu doğrultuda yaratıcı bir oluşum ortaya koymayan, birbirini uyarlayarak tekrar eden yapılar da tasarım bağlamında yer bulur.² Bu anlamda bu tez çalışması, tasarımın güncel

¹ Deleuze'ün bu kavrayışı geliştirmesinde Hume başta olmak üzere, Kant, Bergson ve James üzerinde yaptığı çalışmalar da etkili olur. (Rajchman, 2013: 21-24)

² Nazar Şihager, tasarımın pratiğinin güncel durumunu kopya tasarım, refleks tasarım ve özgün tasarım olmak üzere üç kategori halinde değerlendirirken, tasarımın yaratıcı içeriğini sadece özgün tasarım

içeriğindeki değişimden mesafe alır ve tasarımı yaratıcı bir eylemlilik olarak değerlendirmek ve yaratım eylemliliği için araç olarak kullanılma potansiyelini değerlendirmek üzere geliştirilir.

Jamie Brassett “tasarımın boş içeriği” olarak gördüğü yaratıcı olmayan içeriklerinden sıyrılarak, onu kuram ve kılğının, akıl ve sezginin birleşim düzlemi olarak değerlendirmeyi ve yaratıcı yönlerini ortaya çıkarmayı hedefler. Tasarımı salt düşünmeye dayalı yorumlamanın ötesinde, kuram-kılgı, akıl-sezgi arasında sürekli akışın gerçekleştiği bir deney/deneyleme olarak görmeyi gündeme getirir. Bu doğrultuda tasarımcı düşünme ile tasarımcı yapmanın aynı şey olduğunu savunur. Deneyin/deneylemenin ise, düşünüş ve yapışlar arasında örülen, ancak her ikisinde de sonlanmayan bir eyleme hali olarak tasarım/tasarılmanın temel içeriğini oluşturduğunu iddia eder. Brassett’e göre tasarım başlangıcı ve sonu olmayan, ortasından dâhil olduğumuz, değişimin içkin olduğu yaratıcı bir eylemlilik tanımlar. Bu haliyle yaratıcı eyleme şekilleri gündeme getiren tasarım, bir deneyleme/deneyimleme haline dönüşerek yaratıcılığın olanaklarını genişletir (Brassett, 2015).

Tasarım, yaratıcı içeriği bağlamında ele alındığında, bir şeyi meydana getirmek/üretmekten çok, eylemin kendisini ifade eder, bir şeyi eylemek/yapmak olarak anlanılır. Böylelikle ortaya çıkardığı yaratıların ötesinde, o yaratıların ortaya çıkmasına neden olan düşünme, inşa etme ve araştırma eylemleri bütünü içinde kavranır. Bu haliyle iç içe geçmiş bir eylemler bütünü tanımlayan tasarım, daha önce de açıklandığı üzere poetik bir yapı gösterir. Yaratıcı güçleri açığa çıkaran, onlara yol açan bir eyleme hali oluşturur. Öte yandan Deleuze de deneylemeyi açıklarken onun poetik içeriğini vurgular (Bignall ve Bowden ve Patton, 2014: 2). Bir arada düşünüldüğünde, tasarımın poetik yapısı doğrultusunda, deneylemeye dönüşerek, değişimi tetikleyen ve fark yaratan yaratıcı oluşumlar meydana getirme potansiyeline sahip olduğu görülür. Tıpkı deneylemede olduğu gibi, tasarımı da önceden belirlenmiş bir koşullandırma olmaksızın, pek çok yönelimin mümkün olduğu bir belirsizlik içinde gerçekleştirme olanağı vardır. Bu anlamda planlanmış, belirli düzenlemeler yerine, karşılaşmayı tetikleyecek alışılmadık, planlanmamış bir araya gelişler yaratan, kendiliğinden oluşumlara alan açan, devingen

bağlamında tartışmıştır. Dolayısıyla tasarım, güncel koşullarda yaratıcı olmayan uyarılma içerikleriyle de tartışılır hale gelmiştir.

Bkz. İnternet : Nazar Şihager, N. (2015). Tasarım Pratiği, *XXI Dergisi*, Temmuz - Ağustos 2015, Puna Yayın. Websitesi: <http://xxi.com.tr/yazilar/tasarimpratigi>

koşullarla şekillenen süreçler içinde tasarlamak mümkündür. Ancak bunu yapabilmek için, tasarımın örtük doğasını öne çıkarmak ve belirsizlik içinde anlık oluşumlar doğrultusunda eylemde bulunma becerisi geliştirmek önem taşır.

Tasarımın örtüklüğü, deneylemedeki edimsel ve virtüel olan arasındaki tümüyle görülebilir olmayan akışları barındırmak açısından uygun bir yapı sağlar. Söz konusu örtüklük sayesinde karmaşık işleyişler gerçekleştirmek, doğrusal olmayan akışlar içinde yaratımda bulunmak mümkün olur. El yordamıyla ilerlemeye olanak veren örtüklük içinde, aklın yanı sıra sezginin de kullanılması yaratıcılığı tetikler ve yaratım eylemliliğini aklın kısıtları içine sıkışmaktan kurtarır. Böylelikle mantıksal olarak açıklanamayan süreçlerin üretkenliğinden faydalanmak da mümkün olur. Deleuze, deneysellik anlayışını geliştirirken, Bergson'dan referansla tartıştığı sezgiyi, aklın yapılanmış, alışkanlıklarla örülmüş kavrayışının ötesine geçen bir kavrayışın deneyleme/deneyimleme içinde oluşumunu açıklamak üzere gündeme getirir (Parr, 2010: 10, 135-137). Bu anlamda aklın yanı sıra sezginin tasarım içindeki etkinliği, tasarımın deneysel içeriğinin şekillenmesi açısından önem taşır.

Tasarım yaratımın sürekliliğini teşvik edecek şekilde açık, bitmemiş bir yapı göstermeye eğilimlidir. Bu yönüyle tamamlanmış, bitmiş ilişki örgüleri ya da tümüyle en ince ayrıntısına kadar tanımlanmış yaratılar oluşturmak yerine, taslak halinde olan, başka yaratımlara açık, çeşitli potansiyeller barındıran yaratıların oluşumuna yol açar. Dolayısıyla tasarımda ortaya çıkan yaratılar bütüncül olmayan, parçalı bir kavrayış sunar. Belirsizlikleri ölçüsünde, farkın ortaya çıkacağı başka karşılaşmalara olanak tanır. Tasarım eylemliliğinin sağladığı bu açıklık, onun deneysel niteliğini kuvvetlendirir. Tasarım yoluyla deneylemenin sürekliliği desteklenir ve yaratının açık kalmış, bitmemiş yönleri üzerinden başka potansiyellerin keşfi mümkün olur. Böylelikle deneyleme içindeki sürekli edimselleşme halini, tasarım eylemliliğine yayma olanağı doğar.

Tasarım, farklı eylem ve bilgi alanlarına yayılan ve onlar arasında etkileşimi sağlayan kapsamı geniş bir eylemlilik ifade eder. Farklı içerikleri bir arada, etkileşim halinde barındırmaya olanak tanıyan kaotik bir eylemlilik alanı tanımlar. Bu haliyle çok katmanlı ve çok yönlü bağlantılar kurmaya olanak tanıyan tasarım, deneylemeye uygun, yaratıcılığı destekleyen bir yayılım sağlar. Tasarımın geniş yayılımı içinde daha önce bir araya

gelmemiş, birbiriyle ilgisi bulunmayan olgu ya da durumlar arasında alışılmadık bir araya gelişler oluşturması, karşılaşmaları tetikler ve fark ortaya çıkmasını sağlar.

Yapılan anlatımlardan çıkarılacağı üzere, tasarımın/tasarlamanın yaratıcı içeriği bağlamında deney/deneyleme ile arasındaki bağlantılara ilişkin geliştirilen açıklamalar, tasarımın poetik yapısı, örtüklüğü, bitmemişliği/açıklığı ve yaygınlığı üzerinden geliştirilir. Tasarım eylemliliği, deneylemeye dönüşme potansiyeli bağlamında değerlendirilir. Ancak bu tür bir değerlendirme, tasarımın nasıl deneyleme haline geldiğini açıklamak için tek başına yeterli değildir. Bu anlayışla, tasarımın gerçekleştiği tasarım mekânının, bir deney alanı olarak kurulumunu tartışmaya ihtiyaç vardır.

Tasarım mekânının bir deney alanı olarak kurulumu

Tasarım/tasarlama ve deney/deneyleme arasındaki bağlantılara referansla geliştirilen bu bölümde tasarım mekânının bir deney alanı olarak kurulumu, çağdaşlık bağlamında konu edilir. Daha önceki bölümlerde açıklandığı üzere, deneysel niteliğe sahip bir oluşum olan çağdaşlık, tasarım mekânının ve onu kuran tasarım eylemliliğinin deneysel yapısına uygun bir bağlamsal oluş sağlar. Bu anlayışla, tasarım mekânının çağdaşlık içindeki kurulumunu kavramsallaştırmak için, çağdaşlığa dair içeriklerin, tasarıma/tasarlamaya ve deneye/deneylemeye dair içerikler doğrultusunda ele alınmasına ihtiyaç vardır.

Tasarım mekânının çağdaşlık bağlamında bir deney alanı olarak kurulumunu tartışırken, çağdaşlığın uzam-zamansal verisel içeriğini, deney alanının uzam-zamansal verisel içeriği ile ilişkili olarak değerlendirmek önem taşır. Deleuze'ün deneysellik anlayışı, “zamana ve yere bağlı olmaksızın, sayısız koşul ve olumsuzluk altında serbest kalan bir potansiyellik” üzerine temellenir (May, 2016). Bu anlayışla geniş bir verisel alana yaygın olarak kavramsallaştırılan bu potansiyellik, zamanın ve mekânın kurucusu olarak düşünülür. Diğer bir deyişle, veri zaman ve mekânda var olmaz, tam tersine zaman ve mekân verinin içinde kurulur (Deleuze, 2008: 9, 86-90,94,95,110; Goodchild, 2005, 39). Deleuze'ün deneysellik anlayışı, içinde yaşadığımız ortamı oluşturan veriler bütününe dayanır. Ancak bahsedilen veriler bütünü sadece olduğu haliyle değil, henüz verili olmayan, yani verili olanı çevreleyen potansiyellerle birlikte ele alınır. Bu anlamda Deleuze'ün deneysellik anlayışına referansla, verisel olanı, verili olanı ve onu çevreleyen potansiyeller olarak verili olamayanı içeren bir bütünlük olarak ifade etmek mümkündür. Bu haliyle verisel olanın,

verili ve verili olmayanı, başka bir deyişle edimsel ve virtüeli bir arada bulunduran zamanın ve mekânın ötesinde bir oluşum olarak kavranır. Öte yandan çağdaşlık, sonsuz genişleme ve çeşitlenme potansiyeline sahip, uzam-zamana yaygın verisel bir oluşum gündeme getirir. Bu haliyle Güncelliğin belirli zaman ve mekânda yerleşik veri oluşumlarını da içine alan Çağdaşlık, zamanın, mekânın ve verinin ötesine geçen zamanötesi, mekanötesi ve veriötesi sınırsız ve muğlak bir oluş hali tanımlar. Böyle bakıldığında Çağdaşlığın uzam-zamansal verisel yapısı, deneyin/deneylemenin içeriğini şekillendiren uzam-zamansal verisel yapının şekillenmesine uygun bir oluş sağlar.

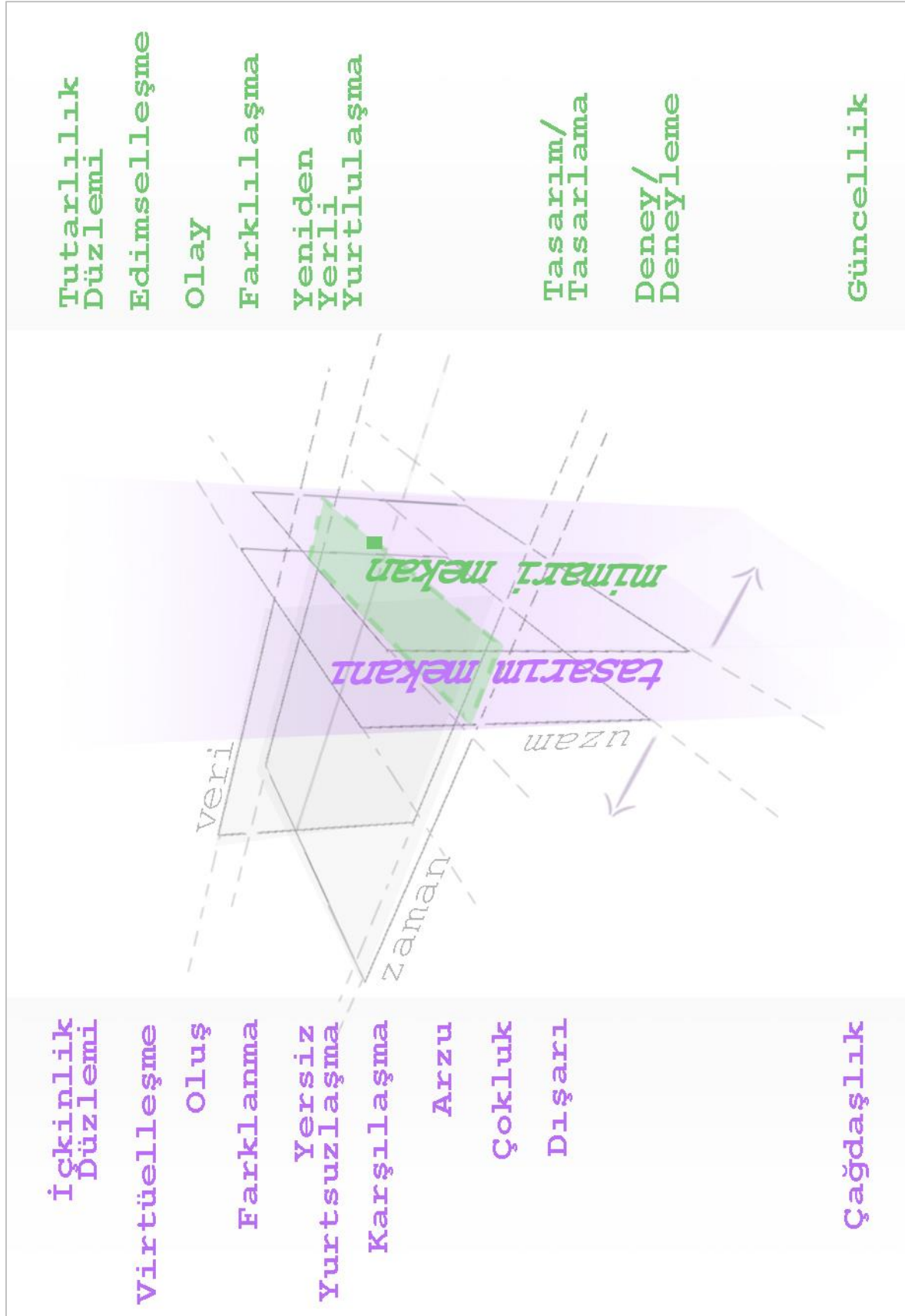
“Tasarım mekanının çağdaşlık bağlamında konumlandırılması” kısmında ayrıntılı olarak açıklandığı üzere, tasarım mekânın çağdaşlık bağlamında konumlanması güncellikten Çağdaşlığa doğru oluşturulan ertelenmiş bir aralık içindeki hareket alanı üzerinden açıklanır. Çağdaşlığın içinde bir kesit oluşturan bu aralık, şimdiki anın içinden gerçekleşen bir genişleme olarak ifade edilir. Benzer şekilde, Deleuze deneyin/deneylemenin gerçekleşmesini açıklarken, zamanın ardıl anlar halinde akışında bir kopma ve genişlemeden bahseder ve süre¹ kavramını devreye sokar. Bu anlamda süreyi, beklenti oluşturan belirli anların zamanın sürekliliğinden koparılması olarak açıklar ve süreyi bir aralık olarak tarif eder. Sürenin oluşumu, zamanda bulunan bir fark olarak görünür hale gelen yoğunluğun genişleme eğilimi göstermesi ve değişim yaratmak üzere bir hareket alanı oluşturmaya ilişkin olarak açıklanır. Bu haliyle süre, değişimin varlık kazanabilmesi için, diğer bir deyişle yoğunluğun kendini tutarlılık düzlemine aktararak edimselleşebilmesi için alan açar. Goodchild bu durumu, halka açık bir idamda giyotinin düşmesi örneği üzerinden açıklar. Giyotinin düşmesini beklerken, suçlu, kalabalık, cellat, din adamı, hava koşulları, koku, suç, birisinin suçluyla ilişkisi, ölüm anına ilişkin beklentiler vb. pek çok unsur bir araya gelerek yoğunluk olarak deneylenir/deneyimlenir (Goodchild, 2005, 49-55). Giyotin düştüğünde, süre sonlanır ve yoğunluğu oluşturan unsurlardaki edimselleşmeler şey durumu olarak görünür hale gelir. Bir başka deyişle süreye yaygın olarak gelişen olayın sona ermesiyle, potansiyeller alanı kapanır ve geriye edimselleşmiş şey durumları kalır (Yücefer, 2016: 112). Çağdaşlık içindeki erteleme aralığının oluşumunu da bu tür bir oluş olarak kavramak mümkündür.

¹ Deleuze felsefi tartışmalarına aktardığı süre kavramını Bergson’dan referansla kullanır. Ayrıntılı bilgi için bkz. Deleuze, G. (2014). Bergsonculuk, Otonom Yayıncılık, s.77-91.

Tasarım eylemliliği içinde alışılmadık bir araya gelişlerin kurulmasıyla, karşılaşma gerçekleşir ve tasarımı yönlendiren fark ortaya çıkar. Fark olarak ortaya çıkan yoğunluğun genişleme eğilimi doğrultusunda, Güncellikten Çağdaşlığa doğru öteleme gerçekleştirilir ve virtüel olan ile edimselin etkileşime girebileceği erteleme aralığı oluşturulur. Ancak yersiz-yurtsuzlaşmayla mümkün olan bu öteleme, Günceliğin ötesi olarak, dışarıyla etkileşime geçmeye olanak veren bir aralık oluşturur. Yeni ve özgün olanın yaratımı için, kurulu mekanizmalardan azade bir hareket alanı sağlayan bu aralık, tasarım eylemliliğinin verisel koşulları içinde zamanın ardıl akışındaki kopma ve mekânsal konumlanmayla inşa edilir. Yaygın bir virtüel alan tanımlayan çağdaşlık içinden alınmış bir kesit olarak da kavranması mümkün olan erteleme aralığı, içkinlik ve tutarlılık düzlemlerini bir arada barındırır. Bu şekilde sürekli bir edimselleşmeye sahne olur ve Güncellik ile olan bağlantısı doğrultusunda edimselleşmiş şey durumlarının güncelliğe aktarılmasını sağlar. Bu aralıkta gerçekleştirilen tasarım eylemliliği, sürekli bir edimselleşme olarak şey durumlarının, başka bir deyişle tasarım yaratılarının oluşumunu sağlar. Erteleme aralığı içinde şekillenen tasarım mekânı ise, edimselleşme içinde kurulur ve görünür hale gelir. Dolayısıyla her ne kadar tasarım mekânının oluşumu, onu çevreleyen virtüellikler doğrultusunda erteleme aralığına yaygın olsa da, ancak tutarlılık düzleminde edimselleşme sırasında kavranması mümkün olur. Edimselleşme içinde, maddesel içerik kazanmaya başlayan tasarım mekânı, dışavurumsal malzeme¹ üzerinden şekillenir ve kavranabilir hale gelir. (Şekil 3.11)

Tasarım mekânının tasarım eylemliliği içinde şekillenmesini olay olarak kavramak mümkündür. Olay boyunca süren edimselleşme içinde sürekli olarak yeniden şekillenen tasarım mekânı, olay tamamlandığında şey durumuna, başka bir deyişle tasarım yaratısına dönüşerek katılaşır. Ancak olayın diğer boyutu olan oluş boyutunda hala devingen bir halde bulunan tasarım mekânı, başka olaylar içinde başka edimselleşmeleri mümkün kılar. Bu anlamda tasarım eylemliliği boyunca tekrar tekrar tasarım mekânına dönerek, onu farklı olaylar içinde yeniden şekillendirmek ve şey durumu olarak pek çok tasarım yaratısı üretmek mümkün olur. Böylelikle tasarım mekânı, sürekli bir deneyleme eylemliliğinin gerçekleştiği bir yaratım ortamına dönüşerek, içinden çeşitli yaratıların edimselleştiği bir deney alanı haline gelir. Güncellikten Çağdaşlığa doğru yayılan bu deney alanı kavrayışı,

¹ Tez kapsamında kullanılan "dışavurumsal malzeme" kavramı, bir şeyin görünür hale gelmesine ve algılanmasına olanak veren farklı tür medyaya yaygın olabilen, ifade oluşturmaya uygun, koşullandırılmamış bir biçimlenim alanını ifade etmek üzere kullanılır.



Şekil 3.11. Tasarım mekânının çağdaşlık bağlamında kurulumu - kavramsal şema

veriötesi, zamanötesi ve mekanötesi bağlantıların geliştirilebildiği, farkın açığa çıkmasına olanak veren ve bu doğrultuda yeni ve özgün olanın üretimini sağlayan bir tasarım mekânı kavrayışının inşa edilmesini sağlar.

Tasarım mekânını kuran düzenlemeler

Tanyeli'nin bahsettiği üzere, mimarlık "pratiğin öznesinden pratiğin kendisine ve oradan da nesnesine doğru uzanan bir oluşum süreci içinde" anlam kazanmıştır (Tanyeli, 2016). Bu bakışla, mimari yaratımı ve dolayısıyla tasarım eylemliliğini de, kendisini var eden süreç, nesne ve özne bütünlüğü içinde yorumlayıp anlamlandırılmak mümkün olur. Benzer bir anlayışla, Visser de, tasarım eylemliliğinin farklılaşmasını açıklarken, tasarım süreci, tasarım nesnesi ve tasarımcı olmak üzere üç farklı boyut gündeme getirmiş ve söz konusu farklılaşmanın bu boyutlar üzerinden açıklanabileceğini ileri sürmüştür (Orbey ve Şener, 2016: 67). Bu kavrayış doğrultusunda, tasarım/ eylemliliği içinde kurulan tasarım mekânının şekillenmesinde etkili olan unsurlar tasarım süreci, tasarım yaratısı ve tasarımcı özne çerçeveleri üzerinden ele alınır. Tasarım süreci, tasarım yaratısı ve tasarımcı özne çerçevelerinin, düzenlemeler olarak ele alınması ve tasarım mekânının kurulumundaki etkilerinin tartışılması, tasarım mekânının oluşumunu ve işleyişini kurucu unsurlar bağlamında açıklamak açısından önem taşır. Bu anlayışla bir deney alanı olarak kavramsallaştırılan tasarım mekânının yapısına uygun olarak, tasarım mekânını kuran unsurlar da belirli niteliklere sahip tümüyle tariflenebilir yapılar yerine, dinamik düzenlemeler olarak ele alınır. Deleuze ve Guattari'nin çalışmalarına referansla kullanılan düzenleme kavramı, tasarım mekânının kurulumunu sağlayan unsurların kendilerinin de tasarım eylemliliği içinde kurulumunu varsayan bir ifade oluşturmak üzere seçilir.

Düzenleme, birtakım unsurların üretken bir bütünlük oluşturacak şekilde sabitlenmemiş, gevşek bağlantılarla bir araya gelişini ifade etmekte kullanılır. Bir işleve yönelik olarak üretken ve yenilikçi oluşumlar ortaya koyan bağlantılar bütünü olarak açıklanır (Parr, 2010: 18-19). İçinde yer alan unsurların birbiriyle etkileşim halinde bulunduğu bir oluşumu ifade eden düzenleme, kendi kendini örgütleyen bir bütünlük olarak da tarif edilir (Bray, 2014; Deleuze ve Guattari, 2015). Edimsel olanı ve virtüel olanı bir arada barındıran düzenleme, içinde sürdürülen yersiz-yurtsuzlaşma ve yerli-yurtlulaşma hareketlilikleri doğrultusunda dinamik bir oluşum olarak betimlenir (Patton, 2002: 42-46; Deleuze ve Guattari, 2004). Düzenlemenin bahsedilen içeriklerine referansla, tasarım

süreci, tasarım yaratisı ve tasarımcı özne çerçevelerinin her biri birer düzenleme olarak ele alınır. Bu doğrultuda da tasarım eylemliliğinin bir oluş hali olarak gerçekleşme süreci, tasarım yaratisının onu oluşturan kuvvet bağlantıları bağlamında fark yaratan bir ilişkiler alanı haline gelme durumu ve aşkınsal oluşum olarak tasarımcı öznenin tasarım yaratisının oluşumu boyunca nesneyle birlikte sürekli dönüşümü tartışmaya açılır.

Oluş hali olarak tasarım süreci

Tasarım süreci tasarım eylemliliğinin geçtiği zaman aralığında gerçekleşen olaylar bütünüdür. Bu kapsamda tasarım eylemliliği içinde geliştirilen ya da izlenen yöntemler, kullanılan araçlar ve bunların süreç içindeki yayılımı en az ortaya çıkarılan yaratılar kadar önemsenir. Tasarım sürecini anlamak ve dışsallaştırarak tariflemek üzere çeşitli aşamalar tanımlandığı, döngüsel ya da doğrusal işleyişler betimlendiği ve bu doğrultuda çeşitli modeller geliştirildiği görülür (Lawson, 1990: 9-36). Ancak tasarım eylemliliğinin kaotik ve muğlak yapısını göz ardı eden, belirlenimci modellemeler, tasarım sürecinin yaratıcı ve üretken doğasını ortaya çıkartamayan mekanik işleyişler gündeme getirir. Her bir tasarım sürecinin kendine özgü yapısını ortaya çıkartmaktan uzak, aşamalara bölünmüş şemalar, süreci belirli akışlar içine sıkıştırır. Bu bağlamda bu bölüm tasarım eylemliliğinin kaotik ve muğlak yapısını, tasarım sürecine özgün yapısını kazandıran bir nitelik olarak ele alır ve belirli aşamalar içine sıkıştırılmayan bir tasarım süreci kavrayışı oluşturmayı amaçlar. Bu doğrultuda tasarım eylemliliğinin işleyiş mekanizmalarına dair bir çerçeve oluşturan tasarım süreci, tasarım mekanını kuran bir düzenleme olarak kavramsallaştırılır.

Tasarım süreci, süreci şekillendiren yöntemler, araçlar, ortamlar, kişiler, konular vb. pek çok unsurun bir araya gelişlerinden doğan etkileşime bağlı olarak şekillenir. Bu doğrultuda tasarım eylemliliğini yönlendirmek üzere, söz konusu unsurların birbiriyle ilişkilerinin araştırılması ve tasarlanması gündeme getirilir. Ancak bu tür bir yaklaşım, bahsedilen unsurların etkileşimi içinde kendiliğinden gelişen akışların oluşumunu önler ve onları önceden oluşturulmuş izlekler doğrultusunda gelişime yönlendirir. Bu durum ise, sürecin deneysel işleyişini duraksatır ve tasarım eylemliliğinin yaratıcı doğasının zarar görmesine neden olur. Oysa bahsedilen unsurları önceden tasarlanmamış anlık oluşumlar içinde alışılmadık biçimlerde bir araya getirmek, başı ya da sonu belirlenmemiş, iç içe geçen etkileşim alanları oluşturarak farklı çizgilerde gelişen ve genişleyen karmaşık işleyişlerden oluşan bir örgü oluşturur. Böylelikle herhangi bir öngörüselle işleyişe bağlı kalmadan,

kendiliğinden gelişen, özgün işleyişlerin ortaya çıkması da mümkün olur. O yüzden tasarım sürecini programlanmış bir zaman aralığında gerçekleşen eylemlilikler dizisi olarak ele almak yerine, her süreci kendini oluşturan unsurların dinamizmine bağlı olarak şekillenen bir oluş hali olarak düşünmeye ihtiyaç vardır.

Oluş hali belirli bir amaca ya da bir sonuç durumuna eğilim göstermeksizin, değişimin dinamizmini ifade eder. Olaylarla belirlenim kazanmanın ötesinde, olaylar arasında sürekli bir akış halini ifade eder (Parr, 2010). Deleuze de süreçleri oluşlar olarak görür ve onları sona erdiren sonuçla değil, ilerleyişlerinin niteliği ve devam etme güçleriyle değerlendirmek gerektiğinden bahseder (Karadağ, 2014; 83). Bu anlayışla tasarım sürecini bir oluş hali olarak düşünmek, süreçte gerçekleşen olaylardan/tasarım deneylerinden başka, tüm bu olaylar/tasarım deneyleri içinde varlık gösteren düşünümsel ve eylemsel içeriklerin olaylar/deneyler boyunca değişimini kavramak anlamına gelir. Çünkü tasarım süreci, süreç boyunca etkinleştirilen potansiyellerin ötesinde bir kapsama sahiptir. Olayların/tasarım deneylerinin akışı içinde doğrudan etkinleştirilemeyen çeşitli düşünümsel ve eylemsel içerikler tutarlı bir bütünlük kazanamadığından üretime aktarılamadan kalır. O nedenle, tasarım sürecini bir oluş hali olarak kavramak, edimselleştirilmemiş potansiyeller için alan bırakır ve süreci tamamlanmış, ölü bir aralık yerine, her an yeniden etkinleştirilmesi mümkün dinamik, açık bir oluşum olarak var etmeye olanak verir.

Tasarım sürecinin bir oluş hali olarak kavramsallaştırılması, onu tasarım mekanını kuran bir düzenleme olarak ele almayı sağlar. Süreçte bir araya gelen unsurlar kendi kendini örgütler hale gelir ve aralarında kurulan bağlantılar doğrultusunda tasarımın mekanının kurulumunu yönlendirir. Sürece dahil olan unsurların niteliği, dahil olduğu anlar ve dahil olma şekli tasarım mekanını doğrudan etkiler. Bu anlamda süreçte farklı nitelikteki unsurların bir araya gelmesi, beklenmedik dahil oluşlar ya da sıra dışı dahil olma şekilleri etkileşimi artırarak, tasarım mekanının çok yönlü ve çok boyutlu gelişimini destekler. Sürecin farklılaşmaya olanak veren esnek yapısı, tasarım mekanının olanaklar alanını genişletir ve daha çok potansiyelin edimselleşmesine imkan verir.

Fark yaratan ilişkiler alanı olarak tasarım yaratısı

Tasarım yaratısı, tasarım/ eylemliliği içinde üretilmiş algılanabilir yapıları ifade etmek için kullanılır. Tasarım nesnesi yerine tasarım yaratısı kavramının kullanılmasının nedeni,

tasarım ya da mimarlık yaratımlarının nesne olmanın ötesine geçen bir çeşitlilik ve açılım sunmalarıyla ilgilidir. Boudon, Yves Barrel'den ödünç aldığı bir nosyonla, mimari nesneyi çoklu nesne olarak tanımlar. Kendi varoluşunun ötesinde, onu oluşturan kuvvetler bileşkesine olan gönderimleriyle sayısız perspektif açabileceğinden bahseder (Boudon, 2015: 32). Bu anlamda mimari yaratıyı oluşturan tasarım yaratısı da tekil bir durum edimselleştirmiş olmasına karşın, kendisini oluşturan ilişkiler bağlamında düşünüldüğünde çokluk barındıran bir oluşum olarak kavranır. Bu tür bir kavrayış, tasarım yaratısının tasarım mekanını kuran bir düzenleme olarak yeniden değerlendirmesi açısından önem taşır.

Dijital ortam, fiziksel ortam vb. farklı ortamlarda varlık kazanması mümkün olan tasarım yaratısı, gerçek içeriğiyle olduğu kadar temsili içeriğiyle de gündeme gelir. Her ne kadar günümüzde yaşanan teknolojik gelişmeler doğrultusunda, tasarım yaratısının varoluş gösterdiği ortamların değişimine bağlı olarak tasarım yaratısına ilişkin kavrayış farklılaşsa da, tasarım yaratısını temsil nesnesi olarak düşünme eğilimi sürmektedir. Bu eğilim doğrultusunda tasarım yaratısı temsil ettiği nesneyle birlikte anlamlı hale gelmektedir. Ancak özellikle dijital teknolojilerin gelişimini takiben tasarım ortamının inşa ortamına doğru genişlemesiyle birlikte, tasarım yaratısının temsili içeriği değişmiş ve temsil ettiği nesneden bağımsız kendi başına anlam kazanması söz konusu olmuştur. Bu doğrultuda tasarım yaratısı temsili bir oluşum yerine, yapısal bir oluşum olarak ele alınmaya başlamıştır (Turan, 2011: 167). Bu durum tasarım yaratısını açıklarken, onun temsili içeriğini yeniden değerlendirmeyi ve tasarım yaratısının temsili olma durumuna ilişkin kavrayışı değiştirmeyi gerekli kılar.

Temsil, dolayimli bir ilişkinin varlığını gündeme getirir ve temsil ettiği nesneyle bir özdeşlik ilişkisi kurar. Bu tür bir ilişki, önceden kurulu bir yapı oluşturduğu için farkın duyumsanır olmasına engel olur ve deneyin/deneylemenin önünü keser. Bu nedenle tasarım yaratısının, diyagramın temsili olmayan yapısı bağlamında ele alınması önerilir. Bir kesişme ve birleşme düzlemi oluşturan diyagram, dolayimsız bir ilişkiler alanı kurarak deneyin/deneylemenin olanaklarını genişletir. Her ne kadar diyagram bilgi-sayımsal düşünmeyi çağırırsa da, onun çok ötesinde, bilgi-sayımsal araçların da özneye birlikte yer tuttuğu, deneysel yordamlara olanak veren, aklın ve sezginin bir arada çalıştığı, çok boyutlu ve çok yönlü bir düşünmeyi mümkün kılar (Rajchman, 2013: 15-16, 76-82). Bu anlamda diyagramatik bir inşa olarak ortaya konan tasarım yaratısı, diyagramın sağladığı

kesişme ve birleşme düzleminde deneysel bir ilişkiler alanı oluşturur. Bu haliyle de tamamlanmış bir yapı oluşturmaın ötesinde, fark açığa çıkaran karşılaşmalar oluşturarak yeni yaratımları tetikleyen, taslak halinde bir yapılanış gösterir.

Brasset, yaratıcı eylemliliklerin yaratıcı çıktılar oluşturduğundan ve söz konusu çıktıların işlerlik gösterdikleri çevrede yaratıcılık için olanak açtıklarından bahseder. Ve hatta yaratıcı deneyimleme biçimleri ürettiklerini söyler. Bu tür çıktıların yaratıcı süreçler içindeki donmuş anlar olarak algılanabileceğini ve her an üretken hale getirilebilir olduklarını anlatır (Brasset, 2010, 2015). Bu anlamda fark yaratan ilişkiler alanı olarak tasarım yaratısının, oluş halindeki bir tasarım süreci içinden alınmış bir kesit olarak düşünülmesi mümkündür. Diyagramatik yapıdaki tasarım yaratısı, sağladığı açılımlar doğrultusunda, başka deneyleri tetikler ve tasarım mekanıyla yeniden ilişkilendirilmesini, başka bir deyişle tasarım mekanının yeniden kurulmasını sağlar. Bu şekilde de, tasarım mekanının kurulumunda rol oynayan bir düzenleme olarak iş görür.

Tasarım yaratısını var eden unsurlar karmaşık ilişkiler içinde diyagramatik bir inşada bir araya gelir. Açık bir yapı gösteren bu inşa, kendisini var eden, edimselleşme alanı olarak tasarım mekanına doğru gerileme oluşturacak duyumsal nitelikler barındırır. Fark olarak adlandırılan bu duyumsal niteliklerin, yeni tasarım deneylerini tetiklemesi, tasarım mekanın yeni tasarım yaratıları üretmek üzere yeniden kurulmasına neden olur. Yeniden kurulum, yeni unsurların da sürece dahil olmasını sağlar. Bu doğrultuda tasarım yaratısı fark ve tekrara dayalı bir döngüsellik içinde, tasarım mekanının yeniden yeniden var edilmesini sağlar. Böylelikle tasarım mekanı, onu çokluk olarak kavramaya olanak veren bir kurulumlar dizisi içinde var olur.

Aşkınsal oluşum olarak tasarımcı özne

Tasarımcı özne, tasarım eylemliliğini gerçekleştiren kişi ya da kişileri ifade etmek üzere kullanılır. Ancak bu ifade, kişiyi tasarımcı özne olarak, özelleşmiş, ayrılmış bir konuma taşımaktansa, onun tasarım süreci içinde varoluşunu ve kurduğu ilişkileri tartışmak üzere kavramsallaştırılır. Tasarımcı öznenin önceden ona yüklenmiş rol doğrultusunda eylemde bulunma durumu yerine, kendiliğinden gelişen roller üstlenerek, kendini tasarım eylemliliği boyunca yeniden var etmesi üzerine odaklanılır. Dolayısıyla da tasarımcı özne kimliğini ya da onu oluşturan unsurların ne olduğunu tartışmaktan çok, tasarımcı öznenin

belirli bir kimlik içine sıkıştırılmadan, kendisini pek çok farklı şekilde dışa vurmasının olanakları sorgulanır. Bu kavrayışla, bir düzenleme olarak tasarımcı öznenin tasarım mekanının kurulumunda gösterdiği var olma biçimi yeniden ele alınır.

Tasarımcı özne, genellikle belirli etiketlerle tarif edilmeye, belirli beklenti kalıpları içine sığdırılmaya çalışılmasından ötürü sürekli bir kimlik problemiyle¹ karşı karşıya kalır. Bu doğrultuda Foster güncel koşullarda postmodernin kurgulanmış öznesinin tasarlanmış özneye dönüştüğünden bahseder (Foster, 2002: 9). Benzer şekilde Wigley de günümüzde tasarımcının tasarlamaktan çok tasarlandığını belirtir (Wigley, 2016, 257). Tanyeli ise, toplumsal kişiliklerin sonsuz bileşenli denklemler gibi şekillendiğini anlatarak, mimarlık dışındaki rollerin de mimari rollere eklemelendiğini ve mimarın rollerinin çoğullaştığını söyler (Tanyeli, 2017, 75,79). Öte yandan gelişen dijital teknolojiler bağlamında bir perspektif açan Uluoğlu, sanal ortamın tek referansı kendinden olan ve enformasyon doğrultusunda kurulmuş bir özne gündeme getirdiğinden bahseder (Uluoğlu, B., 2002: 43). Tüm bu anlatılardan anlaşılacağı üzere, tasarımcı özne, kendisine empoze edilen niteliklerden ya da önceden belirlenmiş, kalıplaşmış roller yüklenmesinden ötürü, kendiliğinden oluşan süreçlere ve doğal işleyişlere dirençli hale gelir. Oysa, deneysel bir işleyişin içinde bulunabilmek ve yaratıcı oluşumlar açığa çıkarabilmek için kendiliğinden oluşlara açık olmaya ihtiyaç vardır. Bu anlayışla tasarımcı öznenin aşkınsal bir oluşum olarak varoluşunun gündeme getirilmesi, onun bahsedilen oluşlara açık hale gelme ve yarattığı nesne gibi kendisinin de yaratıcı bir oluşum haline dönüşme olanaklarına işaret eder.

Daha önce belirtildiği üzere, aşkınsal(transcendental) niteliği, deneyim dışı aşkın(transcendent) kategoriler yerine, deneyimin altında yatan dinamizmi oluşturan içkin(immanent) koşullarla ilgilidir. Bu anlamda aşkınsal olan, şey durumları ile oluşun karşılıklı olarak birbirini etkilediği bir alanı tanımlar (Karadağ, 2014: 63-64). Aşkınsal oluşum olarak tasarımcı özne ise, aktif ve pasif durumlar arasında sürekli gel git halinde bulunan bir oluşumu ifade eder (Satoor, 2014: 27-28). Bu tür bir oluşum ise, "kurmaca bir yapıntı olarak kendilik"in çözülmesiyle ilgilidir. Deleuze deneysel işleyişleri açıklarken, Hume'un çalışmalarına referansla "aşkın bir özne"ye karşı "özneleri ve nesneleri önceleyen inşaların olanaklılığı" kavrayışını gündeme getirir (Rajchman, 2011: 21-24).

¹ Bahsedilen kimlik problemini star mimarların oluşumu ve kimliğin markalaşarak, ticari ortamda bir rekabet aracına dönüşümü üzerinden örneklemek mümkündür.

Aşkınsal oluşum olarak özneyi ise, öznenin deneyleme/deneyimleme sırasında veri içinde oluşumu olarak açıklar (Deleuze, 2008; 109,119). Bu anlamda aşkınsal oluşum olarak tasarımcı özne, tasarım eylemliliği boyunca, kendini pasifleştiren ve yeniden kurarak aktifleştiren bir döngüsellik ifade eder. Bu haliyle, tasarım yaratisını kurduğu gibi kendini de kurar ve önyargılarından arınarak kendini yaratıcı oluşumları kavramaya ve oluşturmaya açık hale getirir. Böylelikle, aşkınsal oluşum olarak tasarımcı özne, tasarım mekanının kurulumunda da kendini oluşturan unsurların gevşek bağlantılarla bir arada bulunduğu bir düzenleme olarak çalışır hale gelir.

Tasarımcı öznenin çözülmesi, direnç oluşturmaksızın onu tasarım mekanının kurulumuna dahil olan unsurlarla etkileşime sokar ve üretken, sıradışı bağlantı geliştirmesini destekler. Öznenin daha önce bağlantı kurmadığı kişi, araç, malzeme vb. unsurlarla bağlantı kurması doğrultusunda yeni kavrayış ve beceriler geliştirmesi ve kendini yeniden kurması söz konusu olur. Böylelikle farklı unsurlarla bağlantı kuran özne, hali hazırda kurulu bağlantılarının ötesine geçer ve yeni bağlantıları sayesinde kurduğu tasarım mekanının olanaklarını genişletir.

3.2. Tasarım Mekanı Eylemliliğinin Yapılandırılması

Mimarlığın yaratımında tasarım mekanı eylemliliğinin yapılandırılması için, onu var eden farklı eylem hallerinin açıklanmasına ve birbiriyle ilişkilerinin tartışılmasına ihtiyaç vardır. Jamie Brassett, tasarımda düşünme ve yapma eylemlerinin birbirinden ayrıştırılamayacak şekilde iç içe geçtiğinden bahseder. Gilles Deleuze ve Michael Foucault'a referans veren Brassett, kuram ve kılğının birbiriyle olan bağlarına vurgu yaparak, tasarımın kuramsal ve kılğısal işleyişler arasında sürekli bir akış oluşturduğunu anlatır ve bu akışın ikisinden birinde sonlamadığını belirtir (Brassett, 2010). Donald Schön de tasarım sürecine yaygın tekrarlı eylemlilikleri "eylem içinde yansıtma" olarak ifade ederek, düşünme ve yapma arasında süregelen akışlara işaret eder (Schön, 1983: 128-168). Tasarımda düşünme ve yapmanın tasarıma özgü içerikleriyle ele alınmasının önemini vurgulayan Nigel Cross ise, düşünme ve yapmaya ek olarak bilmeyi gündeme getirir ve bu üç eylem halinin tasarımdaki işleyişlerini anlamanın gerekliliğinden bahseder¹ (Cross, 2001: 53-55). Buna

¹ Donald Schön bilimin pozitivist bakışının tasarıma uyarlanmasını eleştirerek, tasarımın karmaşık ve sorunlu durumlarla uğraşan bir disiplin olmasının göz önünde bulundurulmasının öneminden bahseder ve tasarımdaki sezgisel süreçleri vurgulayarak tasarımın "düşünsel bir pratik" olarak değerlendirilmesini önerir. Nigel Cross da Schön'e referansla "bir disiplin olarak tasarım" kavrayışını gündeme getirerek, bilim, sanat gibi

paralel olarak, Royal Sanat Kolejinin yürüttüğü araştırma projesine¹ referansla, tasarımın kendine özgü bilmesi gereken şeyler, bu şeyleri bilme şekilleri ve bunlarla ilgili bilgi edinme yolları olduğundan bahseder (Cross, 1982). Bu yaklaşıma referansla bu bölüm, tasarım mekanı eylemliliğini, düşünme, inşa etme/yapma ve araştırma/bilgi üretme olarak ayrıştırılmış farklı eylem halleri üzerinden araştırır. Tasarımda gerçekleşen düşünme, inşa etme/yapma ve araştırma/bilgi üretme eylemlerini bazen temas edip bazen ayırışan, karmaşık sarmal yapılar oluşturan döngüsel süreçler bağlamında kavramsallaştırır. Söz konusu eylem hallerinin bilim, felsefe, sanat-zanaat alanlarıyla ilişkisini ortaya koyar ve eylem hallerine ilişkin yöntemsel ve araçsal yapıları tartışır. İki aşamadan oluşan bu araştırmanın ilk aşamasında belirtilen eylem hallerinin ve eylemsel yapıların güncel durumu incelenir. İkinci aşamadaysa, bu eylem hallerinin yapılandırılmasına yönelik Deneysellik bağlamında birtakım yöntem ve araçlar ortaya konur.

3.2.1. Tasarım mekânı üzerinde düşünme

Düşünme eylemi, "karşılaştırmalar yapma, ayırma, birleştirme, bağlantıları ve biçimleri kavrama yetisi" anlamı taşır.² Tasarım mekanı üzerinde düşünme ise, tasarım mekanını var eden verinin farklı boyutları içinde sürdürülen bilişsel süreçleri ifade eder. Söz konusu bilişsel süreçler farklı düşünme şekillerinin³ etkileşimiyle şekillenir ve tasarım mekanını var eden veriler arasında kurulan bağlantılar bütünü bağlamında açıklanır. Bu kavrayışla tasarım mekanı üzerinde düşünmeyi yapılandırmaya yönelik geliştirilen bu bölüm, yaratıcı bağlantılar kurmaya olanak veren düşünme yöntemleri ve araçları bağlamında bir tartışma açar.

farklı alanlara özgü yapıların tasarıma uyarlanması ise, tasarıma özgü olan yapıların ortaya çıkarılmasına vurgu yapar. Bu doğrultuda düşünmenin, eylemin ve bilmenin tasarımdaki işleyişlerini anlamının öneminden bahseder. (Cross, 2001: 53-55).

¹ Royal Sanat Kolejinin "genel eğitimde tasarım"(design in general education) adlı projesi, fen bilimlerinde eğitim ve sanat ya da beşeri bilimlerde eğitim olarak kurulmuş iki temel alana ek olarak tasarımı eğitimde üçüncü bir alan olarak tanımlar. (Cross, 1982)

² Bkz. websitesi: <http://www.tdk.gov.tr/dusunme>

³ Düşünme şekilleri farklı kaynaklarda farklı şekillerde kategorize edilmektedir. (dikey düşünme, yanal düşünme, analitik düşünme, görsel düşünme, algoritmik düşünme vb.) Bu anlamda burada belirtilen düşünme şekilleri herhangi bir tür bir kategorizasyona bağlı kalmaksızın aklı ya da sezgiyi etkileştiren zihindeki farklı belirlenimlere referans veren bir çeşitlilikten bahseder.

Tasarımda düşünme yaklaşımları

Tasarımda düşünme, özelleşmiş bilişsel bir beceri olarak tarif edilir. Ancak bilişsel süreçler üzerinden tartışılmasına karşın, sadece zihinsel eylemlilikler içine sıkıştırılamayacak kadar yapmaya dayalı eylemliliklerle iç içe geçer. Literatür incelendiğinde, tasarımcı düşünme şekilleri üzerine farklı düzeylerde deneyim ve bilgi altyapısına sahip farklı araştırma gruplarınca, çeşitli yöntemler(röportaj yapma, gözleme ve örnek alan çalışmaları yapma, deneysel çalışmalar yapma, simülasyon yapma, yansıtma ve kuramlaştırma) kullanılarak pek çok araştırmanın geliştirildiği görülür. Fakat tasarımda düşünmenin örtük bir yapıya sahip olması ve özelleşmiş bilişsel becerilerle şekillenmesi, ona dair doğrudan bütünsel bir kavrayış oluşturulamamasına sebep olur. Bu durum araştırmalarda kullanılan yöntem çeşitliliğini artırır ve düşünmeyi farklı yönlerden ele alan, dolaylı, parçacıl bilgi yapılarının gelişiminde etkili olur (Cross , 2011). Tasarımda düşünmeye ilişkin güncel yaklaşımların incelendiği bu bölümde, bir sonraki bölümde tartışılan düşünme yöntem ve aracını değerlendirmeye zemin oluşturmak üzere düşünme eylemine ve düşünce yapısına ilişkin öne çıkan tartışmalar aktarılır.

Genellikle problem ve çözüm üretimi bağlamında değerlendirilen düşünme eylemi, sezgisel ya da akılcı/rasyonel yaklaşımlar bağlamında tartışılırken, sanatsal ya da bilimsel alanlardan devşirilen çerçeveler içinde ele alınır. Buna rağmen bir yandan tasarımda düşünmenin sadece sezgisel yaklaşımlarla mümkün olmayacak kadar karmaşık olduğuna, diğer yandan da sadece akılcı/rasyonel yaklaşımlarla yürütülemeyecek kadar eksik tanımlanmış (ill-defined) problemlerle uğraştığına değinilir (Cross, 2001: 133-138). Bu doğrultuda sadece sezgiye dayalı olarak düşünceyi kurmanın, aklı tümenden dışlayan rastlantısal oluşumlar yoluyla tasarılmanın mümkün olmayacağı savunulur. Öte yandan tasarımda düşünmenin, problem tanımı ve çözümünden oluşan analitik ve sentetik silsileler halinde gerçekleşen aşamalı çizgisel süreçler olarak kavranıp, anlaşılmasının mümkün olmayacağından da bahsedilir. Tasarım problemlerinin belirli koşul ya da sınırlara sahip olmaması dolayısıyla taşıdığı belirsizlik vurgulanır, tasarımda düşünme ise bu belirsizlik içinde gösterilen bilişsel eylemlilik ile ilişkili olarak, çizgisel olamayacak kadar karmaşık işleyiş gösteren yapılanmalar üzerinden açıklanır¹ (Buchanan,2016). Bu anlamda tasarımda

¹ Buchanan, tasarım sorunlarının belirsizliğini Rittel'in 1972'de ortaya koyduğu tasarımın "belalı sorunlar" (wicked problems) üzerinden tartışmış ve ona referansla bu sorunların özelliklerini şöyle sıralamıştır: "(1) Belalı sorunların belirli bir formülasyonu yoktur ama bir belalı sorunun her formülasyonu bir çözümün

düşünme eylemini tümüyle dışsallaştırılabilir bir eylemlilik ya da tamamen muğlak, açıklanması mümkün olmayan bir eylemlilik çerçevesine sıkıştırmayan yaklaşımların geliştiği görülür. Düşünmeyi bilinebilir ve bilinemeyen yönlerinin bütünüyle kabul eden bu yaklaşımlarla yürütülen araştırmalar da onu farklı yönleriyle ve farklı içeriklerle tartışarak, konuya dair belirlenimci ve kısıtlayıcı olmayan bilgi yapıları oluşturur.

Tasarımın çok yönlü bir eylemlilik olması ve tasarımda düşünmenin sezgisel ya da akılcı belirli yaklaşımlara indirgenememesi ile ilişkili olarak tasarım düşüncesinin yapısı tartışma konusu olur. Düşüncenin gelişiminde benimsenen yaklaşımlara, kullanılan yöntemlere bağlı olarak düşüncenin yapısının da değişim gösterdiği ileri sürülür. Bu anlamda literatürde çeşitli yöntem ve araçların kullanımının tetiklediği düşünme şekillerinin ve ortaya çıkardığı düşünme yapılarının araştırıldığı görülür. Örneğin, son zamanlarda tasarım eylemliliklerine hakim olan akılcı yaklaşımla bilgi-sayımsal araç ve yöntemlerin kullanımıyla ilişkili olarak, hesaplamaya dayalı tasarım düşüncesinin (computational design thinking) yapısı ve gelişimi araştırma konusu olur (Menges ve Ahlquist, 2011: 8,9). Bu doğrultuda, tasarım düşüncesi nesnel formülasyonlara indirgenebilir ya da sabitlenmiş bir yapı olarak tartışılmaz. Ancak yapısal olarak tekil tanımlamalar içine sığdırılamasa da, birtakım yapısal niteliklere sahiptir. Buchanan'ın tasarım düşüncesinin gelişiminde kategoriler ve yerleştirmeler arasında yaptığı ayırım, söz konusu yapısal nitelikleri açıklamak üzere referans sağlar. Onun bahsettiği üzere, kategoriler üzerinden düşünmek, belirli bir konu üzerine sabitlenmiş çerçeveler oluşturarak, düşünceyi keskin şekilde yönlendirir ve önyargılı bir kavrayış oluşmasına neden olur. Öte yandan yerleştirmeler üzerinden düşünmek ele alınan konu üzerinde belirli bir çerçeve oluşturmaya karşın, sabitlenmemiş, değiştirilebilir olması dolayısıyla, ön yargı barındırmaksızın yeni olanakların ortaya çıkarılmasına alan açar. Bu anlamda Buchanan tasarım düşüncesinin yapısının kategorilerle düşünmekten çok, yerleştirmelerle düşünmeye uygun olduğunu iddia eder. Dolayısıyla tasarımda düşünmeyi, kategorilerin oluşturduğu izlekler üzerinde doğrusal işleyiş göstermek yerine, yerleştirmenin sağladığı esneklik içinde farklı yönelimler doğrultusunda gelişmeye, doğrusal olamayan, karmaşık yapılanmalar

formülasyonuna denk düşer. (2) Belalı sorunların durma kuralı yoktur. (3) Belalı sorunların çözümleri doğru veya yanlış olamaz, ancak iyi veya kötü olabilir. (4) Belalı sorunların çözümünde kabul edilebilir işlemleri içeren eksiksiz bir liste yoktur. (5) Her belalı sorun için daima birden fazla olası açıklama vardır; açıklamalar da tasarımcının Weltanschauung'una (düşünsel bakış açısına) bağlıdır. (6) Her belalı sorun bir başkasının, "üst düzey" bir sorunun belirtisidir. (7) Bir belalı soruna dair herhangi bir formülasyonun ve çözümün kati testi yoktur. (8) Bir belalı sorunu çözmek "tek atışlık" bir işlemdir, deneme-yanılmaya olanak yoktur. (9) Her belalı sorun eşsizdir. (10) Belalı sorun çözücüsünün haksız olmaya hakkı yoktur-eyleminden bütünüyle sorumludur." (Buchanan, 2016).

oluşturmaya eğilimli olarak anlatır. (Bucahanan, 2016: 150-151) Bu haliyle, tasarımda gelişen düşünce yapısı, keşfetmeye ve icat etmeye olanak veren, formüle edilmesi mümkün olmayan, değişken işleyişe sahip dinamik bir yapı olarak tartışmaya açılır.

Tasarımda düşünme eyleminin örtük işleyişi ve düşünce yapısının karmaşık doğası göz önünde bulundurulduğunda, tasarımcı düşünmeye uygun yöntem ve araçların gelişimi önem kazanır. Tasarımın doğasına uygun olarak, onun deneysel içeriğini etkinleştiren düşünme yöntem ve araçlarının gelişimi, yaratıcılığı destekleyen düşünsel işleyişlerin gelişimine olanak verir. Bu anlayışla tasarım mekanı üzerinde düşünme eylemini Deneysellik bağlamında yöntemsel ve araçsal olarak yapılandırma olanaklarını tartışmak, tasarımcı düşünceyi kalıplaşmış düşünme yöntemlerinin ve belirli düşünce yapılarının kısıtlarından kurtarmaya yönelik referans sağlar.

Tasarımda eylem içinde düşünerek düşünce imgesinin yaratımı

"Eylem içinde düşünerek düşünce imgesinin yaratımı"nın kavramsallaştırıldığı ve tartışıldığı bu bölüm, tasarımda düşünmeye yönelik yöntemsel ve araçsal bir açılım oluşturur. Eylem içinde düşünerek düşünce imgesinin yaratımı, tasarımda düşünmenin kendine özgü doğasını sorgulamak ve yaratıcı potansiyelini etkinleştirme yollarını araştırmak için, Deneysellik bağlamında bir tartışma kurgular. Bu doğrultuda tasarım mekanı üzerinde düşünme eylemliliğini yapılandırmaya yönelik, düşünme yöntemi olarak "eylem içinde düşünme"yi, düşünme aracı olarak ise "düşünce imgesi"ni gündeme getirir. Schön'ün "eylem içinde düşünüm" kuramına (Schön,1983) referansla geliştirilen "eylem içinde düşünerek yaratım", tasarımda düşünme ve yapmanın etkileşimli şekilde gerçekleşme durumunu ifade eder. Tasarımda düşünmeyi, yapmaya dayalı uzanımları olan bilişsel bir eylemlilik olarak yapılandırmaya dayanır. Deleuze felsefesine referansla gündeme getirilen "düşünce imgesi" ise, düşünme eylemini tetikleyen müdahaleye açık, örtük bir yapı ifade eder. Tasarımda düşünmenin deneysel içeriğini kuvvetlendirmeye yönelik önerilen bu yöntem-arac ikilisi, belirlenimci bir işleyiş oluşturmak yerine, farklı işleyişlerin gelişimine olanak veren bir çerçeve oluşturur.

Düşünmenin deneyselliği, duyum yoluyla tetiklenir. Duygular ve algıların birleşiminden oluşan duyum, düşüncenin gelişimi için, içinden yeni bağlantıların yükseleceği yargılamadan uzak bir deneyleme alanı sağlar. (Rajchman, 2013: 11-17, 80-

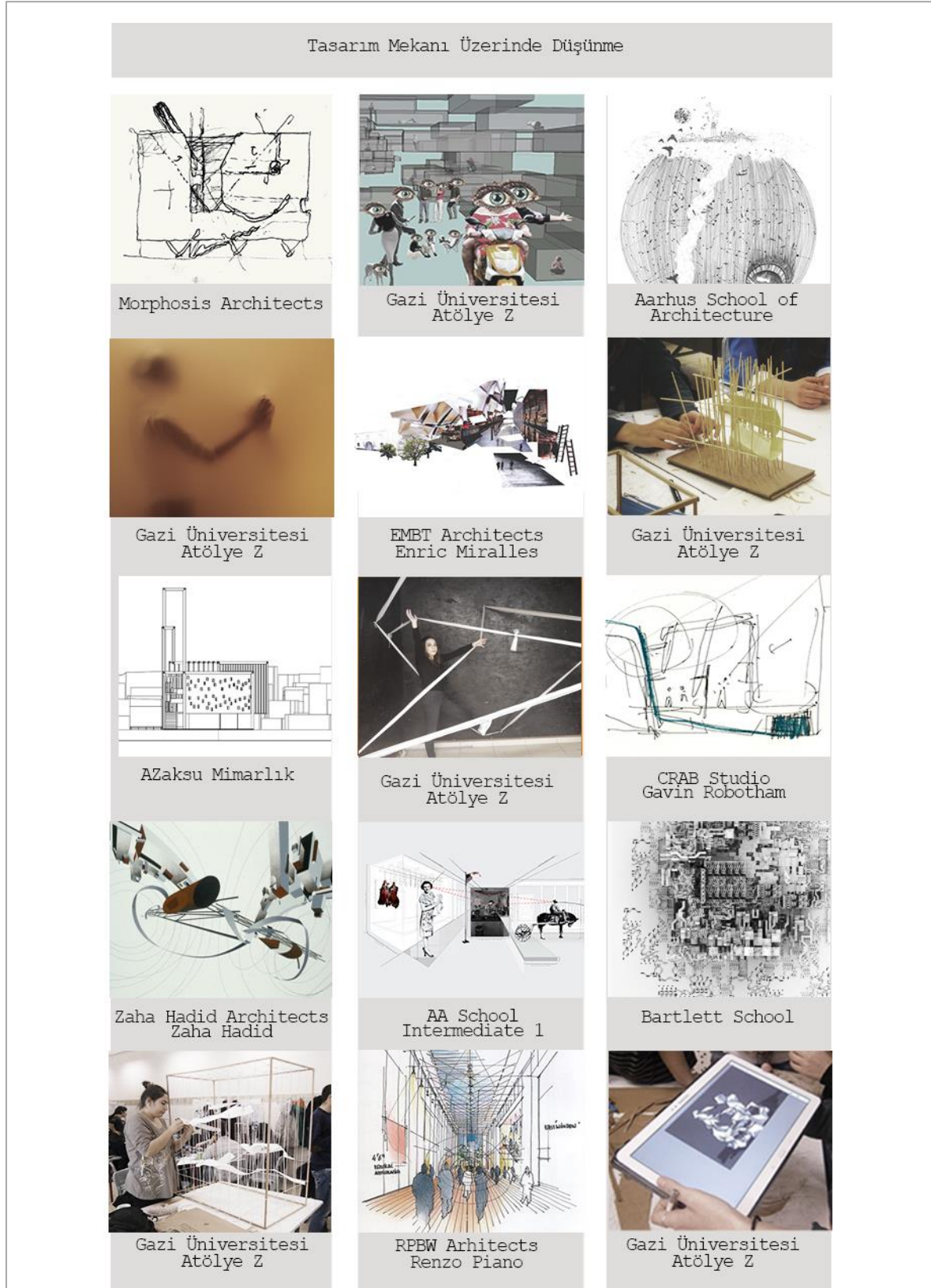
82). O nedenle düşünme eylemini deneysel kılmak için, bilmenin yanı sıra duyumsamayı da düşünmenin bir parçası haline getirmeye ihtiyaç vardır. Duyumsamanın ve bilmenin birlikteliğini sağlayabilmek için ise, düşünme ve yapmanın etkileşim içinde olması önem kazanır. Yapma içinde edinilen duyum, düşünceye yeni deneyleme alanları açarak, yaratıcı güçlerin etkinleşmesini sağlar. Bu anlamda Donald Schön'ün, "eylem içinde düşünüm" kuramı düşünme ve yapmanın etkileşimini açıklamak için referans sağlar. Bu kuramda belirtildiği üzere, ele alınan duruma uygulanan her eylem, durumun eyleme verdiği tepki doğrultusunda onun farklı yönlerini açığa çıkarır. Durumu oluşturan koşulları hareketlendirerek, durağan olmaktan çıkarır. Her yapım düşünceyi, her düşünce de yapımı sürekli bir döngü içinde tetikler. Bu tür bir dinamizm ise hem yapma hem de düşünme için deneysel bir alan açar. (Schön, 1983). Bu anlayışla, eylem içinde düşünerek yaratım, tasarım mekanı üzerinde sürdürülen düşünme eylemini deneysel bir alana taşımak için yöntemsel bir içerik sağlar.

Deneysellik bağlamında düşünme eylemi, yargıda bulunmaktan çok deney yapmak olarak açıklanır. Bir bağlantılar haritası üzerinde deney yaparak, verili olmayanın ortaya çıkmasına olanak veren bağlantılar kurmayı ifade eder. Düşünme eylemi içinde bağlantıların olanaklarını kısıtlayan mekanizmalara karşı durmak ve düşüncenin akışını serbest bırakacak özgürleşme alanları oluşturmak deneyselliği tetikler. Bu anlamda düşünme eylemiyle kurulan bağlantıların bilincin ötesine erişimi, karmaşılaşması ve çatallanması deneyin olanaklarını genişletir. (Rajchman, 2013: 11-17, 80-82). Bu tür bir deneyselliğin gelişiminde düşünce imgesi müdahaleye açık, belirsiz, taslak bir yapı oluşturması, sayısız uzanım ve çoğalma potansiyeline sahip olmasıyla düşünme için araç haline gelir. Deneysellikte düşünce imgesi, üzerinde uzlaşma sağlanmamış, temsili olmayan "imgesiz bir düşünce"yi ifade eder. İçkinlik düzleminde işlerlik gösteren düşünce imgesi, düşüncedeki "düşünülmeyen"i ortaya çıkaran bir yapıdır. Maddesel ve maddesel olamayanın bir arada bulunduğu içkinlik düzleminde konumlanması nedeniyle dinamiktir. Bir kere yaratıldıktan sonra, donup geçerliliğini kaybetmek yerine, tekrar tekrar yaratılır. Bu doğrultuda düşünme eyleminin yönlenmesinde harita gibi görev yapan düşünce imgesi, bir dinamikler sistemi oluşturur. İçkinlik ve aşkınlık düzlemleri arasındaki geçişleri, başka bir deyişle düşey ve yatay akslar içinde gerçekleşen hareket ve işleyişleri yönlendirir (Parr, 2010: 161-162, 194, 284). Bu haliyle "kendi zamanıyla daha farklı ve karmaşık zamansız bir ilişkisi olan bir şey" olarak tarif edilen düşünce imgesi, çokluklarla düşünebilmeyi sağlayan açık bir yapı oluşturur (Rajchman, 2013: 37-38, 56). Ancak düşünce imgesi

bulanık ve açıklanması mümkün olamayan şekilde ortaya çıktığı için, düşünce imgesini sadece açık bir "belirlenimler seçkisine" indirgemek mümkün değildir. Bu anlamda bir ifade olarak düşünce imgesi, ifadesine yöneldiği şeyden bağımsız, ondan başka ve ondan daha fazla bir şeyler içeren, örtük bir yapıya da sahiptir (Baran, 2012). Alıntılanan tanımlamaların gösterdiği üzere, düşünce imgesi sahip olduğu değişme eğilimi doğrultusunda farklı düşünce yapılarının gelişimine zemin sağlamasıyla, düşünmenin yaratım potansiyelini genişletir. Tutarlı bir bütünlükten, kaotik bir yapı oluşturmaya düşüncenin farklı çizgilerde gelişimine ve uzlaşma alanı dışında bağlantılar kurmaya olanak verir. Böylelikle düşünce imgesi, tasarım mekanı üzerinde düşünmenin deneyselliğini açıklamak için araçsal bir çerçeve oluşturur.

Adnan Aksu tasarımda düşünmeyi, "zihinsel cesaret" ile ilişkili olarak açıklar. Ona göre, zihinsel cesaret ele alınan durumun kabul edilmiş yönlerinin ötesine geçerek, uzlaşmış yapıları yıkmaya, durumun uzlaşma alanı dışında kalan yönlerini ortaya çıkarmaya ve durumu yeniden yapılandırmaya olanak verir. Zihinsel cesaretle düşünmek de, deneysel işleyişler içinde tasarlamayı sağlar. (Aksu, 2014). Bu anlamda tasarım mekanı üzerinde düşünürken, düşünce imgeleriyle tasarlamak, uzlaşıların ötesinde deneysel bir alanda iş görmek anlamına geldiği için, zihinsel cesaret gerektirir. Zihni uzlaşıların ötesinde, var olan kalıpların dışında çalıştırmak, belirsizliğin ve bilinemezliğin içinde eylemde bulunmak anlamına gelir. O nedenle, düşünce imgeleriyle tasarlayarak düşünmek, farklı türde bilişsel işleyişleri deneylemeyi göze almakla mümkün olur.

Gilles Deleuze, düşünmenin felsefe, sanat ve bilim alanlarının kesişmelerine ve karşılaşmalarına sahne olduğunu anlatır. Bu alanları üç ana düşünce formu olarak değerlendirir ve felsefenin yaratımını kavram, sanatın yaratımını duyum, bilimin yaratımını ise fonksiyon olarak tanımlar. Ona göre, bu üç alandaki yaratımlar bir düşüncenin farklı mecralardaki belirli biçimleridir. Dolayısıyla düşünme eylemi kavramlar, duyumlar ve fonksiyonlar aracılığıyla gerçekleşir. (Deleuze ve Guattari, 2001, 176) Böyle bakıldığında, düşünce imgesini söz konusu farklı yaratımları kapsayan bir yapı olarak düşünmek mümkündür. Tasarım mekanı eylemliliği boyunca üretilen düşünce imgelerinin de, bir düşünce formunda başlayıp diğer bir düşünce formunda oluşumuna devam etmesi ya da farklı yaratımları içermesi söz konusu olur. Ancak tüm bu düşünce formlarından farklı olarak tasarımcı düşünme (designerly thinking), yaratıcı/yapıcı bir düşünme biçimidir (constructive thinking) (Cross, 1982). O nedenle her ne kadar tasarım



Şekil 3.12 Tasarım mekanı üzerinde düşünme

eylemliliği içinde farklı düşünce formlarına ait düşünce imgelerinin oluşumuna rastlansa da, tasarıma özgü olan düşünce imgesi diğer imgelerden farklı bir oluşum gösterir. Bu anlamda tasarım mekânı üzerinde gerçekleşen tasarımcı düşünmeyi, maddesel olana dayalı insan yapımı yapılar üzerinde işleyen, ayrı bir düşünce formu olarak kavramaya ihtiyaç vardır. Bu doğrultuda tasarımda düşünme eyleminin Deneysellik bağlamında yöntemsel ve araçsal içerikleri üzerinden tartışılması konuya ilişkin referans sağlar.(Şekil 3.12)

3.2.2. Tasarım mekânı üzerinde inşa etme/yapma

İnşa etme/yapma eylemi "kurmak, ortaya koymak, gerçekleştirmek, oluşturmak, meydana getirmek, bir şeyi başka bir şey durumuna getirmek, üretmek" anlamı taşır.¹ Tasarım mekânı üzerinde inşa etme/yapma ise, farklı ortam ve araçların kullanımıyla farklı nitelikte yapılar oluşturan bir eylemliliği ifade eder. Belirli araç, yöntem ve ortam dizilerine indirgenemeyecek kadar yaygın bir alan tanımladığı için, çok çeşitli iş akışlarını ve yapma biçimlerini kapsar.

Bu kavrayışla tasarım mekânı üzerinde inşa etmeyi/yapmayı yapılandırmaya yönelik geliştirilen bu bölüm, farklı bilgi alanlarına yaygın, etkileşimli inşa etme/yapma yöntemleri ve araçları bağlamında bir tartışma açar.

Tasarımda inşa etme/yapma yaklaşımları

Tasarımda inşa etmenin/yapmanın izlerini, henüz tasarım ve üretimin ayrışmamış olduğu, mimari yaratımdaki zanaatsal faaliyetlere kadar sürmek mümkündür. Sonrasında Endüstri Devrimini takiben yaşanan teknolojik gelişmelerle birlikte tasarım ve üretim alanlarının ayrışması ve inşa etmenin/yapmanın temsili bir nitelik kazanması, dolayimli bir ilişki oluşturur. Güncel koşullarda ise bilgisayar teknolojilerindeki hızlı gelişim, tasarım ve üretim alanlarını yeniden kaynaştırmaya başlar. İnşa etmenin/yapmanın temsili niteliği dönüşür, temsili olan yapısal olana doğru evrilir (Turan, 2011: 168,169; Kendir, 2005). Bununla ilişkili olarak inşa etmenin/yapmanın gerçekleştiği ortamlar da çeşitlenir ve hatta melez yöntemlerin ve araçların gelişimi söz konusu olur (Proto ve Kruysman, 2014).

¹ <http://www.tdk.gov.tr/inşa-etmek>
<http://www.tdk.gov.tr/yapmak>

Dolayısıyla inşa etme/yapma eylemi daha önce pek çok kez olduğu gibi güncel koşullarda da değişime uğrar ve ona ilişkin farklı yaklaşımlar söz konusu olur. Bu bağlamda tasarımda inşa etmeye/yapmaya ilişkin güncel yaklaşımların incelendiği bu bölümde, bir sonraki bölümde tartışılan inşa etme/yapma yöntem ve aracını değerlendirmeye zemin oluşturmak üzere, inşa etme/yapma eylemine ve inşa yapısına ilişkin öne çıkan tartışmalar aktarılır.

Tasarımda inşa etmeye/yapmaya yönelik yeni ortam ve araçların ortaya çıkması, hem inşa etme/yapma hem de düşünme eylemlerinin işleyişlerinde değişimi tetikler. Bu doğrultuda tasarımda inşa etmenin/yapmanın düşünme ile olan ilişkisi de kuvvetlenir. İnşa olanaklarının genişlemesi, bilişsel işleyişlerin de olanaklarını genişletir. İnşa etme/yapma aktarımsal bir eylemlilik olmaktan çok kurmaya dayalı bir eylemlilik halini alır. Bu değişimin içinde yeni ortam ve araçların var olan inşa etme/yapma ve düşünme biçimleriyle kullanılmasına karşı, bu ortam ve araçların sahip olduğu doğanın anlaşılmasına ve sunduğu olanakların keşfedilmesine odaklanan yaklaşımlar ortaya çıkar. Tasarım eylemliliğinin söz konusu ortam ve araçların doğasına uygun işleyişler içinde gerçekleşmesi üzerine araştırmalar yürütülür, farklı inşa etme/yapma şekillerinin yanı sıra, farklı düşünme biçimleri gündeme getirilir (Menges ve Ahlquist ve Kendir, 2011: 8-9; 2005). Bunun yanı sıra, farklı ortam ve araçların etkileşimli olarak kullanımı söz konusu olur. Bu doğrultuda melez işleyişlerin geliştirilmesine yönelik çalışmalar üretilir. Böylelikle farklı ortam ve araçların kısıtlarını, birbiriyle ilişkili olarak kullanılmaları yoluyla azaltmak amaçlanır (Proto ve Kruysman,2014:106-107). Bu durum, hem farklı inşa etme/yapma biçimlerinin, hem de düşünme biçimlerinin etkileşimli olarak gerçekleştirilmesini gündeme getirir. Buna ek olarak inşa etme/yapma eylemliliğinin kendisinin tasarlanması söz konusu olur. İnşa etme/yapma eylemi simülasyona dayalı olarak tasarım eylemliliği içinde kurgulanır ve gerçekliğe doğrudan aktarılabilir dolaylı bir inşa etme/yapma durumu ortaya çıkar. (Oosterhuis, Bier, Aalbers ve Boer, 2014:294-305). Tüm bu gelişmeler tasarımdaki inşa etmenin/yapmanın etkinlik alanının genişlemesine neden olur. Diğer bir bakış açısıyla da inşa etme/yapma tasarlanabilir bir eylemlilik olarak tasarım probleminin kapsamına dahil olur.

Tasarım eylemliliği içinde üretilen inşa, kavramsal çizim, maket ya da model, performans, simülasyon, animas tasarım ve yapım tekniklerinin gelişmesi, sanal ve fiziksel gerçeklikler

arasındaki ilişkiyi kuvvetlendirir. Bu doğrultuda arttırılmış nesnelerin(augmented objects) üretimi söz konusu olur. İnşa edilen nesneler tek yönlü olmaktan çıkarak, fiziksel ve sanal gerçeklikler arasında iki yönlü etkileşime olanak veren bir yapı kazanır. Böylelikle temsil ve gerçeklik arasındaki kopukluk tamamen giderilmese de ikisinin birbirine yaklaşması söz konusu olur. (Proto ve Kruysman,2014). Bu durum tasarımdaki inşa yapısının niteliklerini dönüştürür ve ona ilişkin kavrayışları değiştiren tartışmaların ortaya çıkmasına neden olur.

Tasarımda inşa etme/yapma eyleminin ve inşa yapısının dönüşen ve genişleyen içeriği göz önünde bulundurulduğunda, yeni tasarım yöntemlerinin ve araçlarının gelişimi önem kazanır. Bu bağlamda, deneyselliği destekleyen inşa etme/yapma yöntemlerinin ve araçlarının gelişimi, inşa etme/yapma eylemini var olan işleyişlerin ötesinde ele almaya olanak tanır. Onu değişen koşullar içinde yeniden var etmeye ve ona dair yaratıcı unsurları ortaya çıkarmaya yönelik referans sağlar.

Tasarımda bağlantılar oluşturarak inşai yapının yaratımı

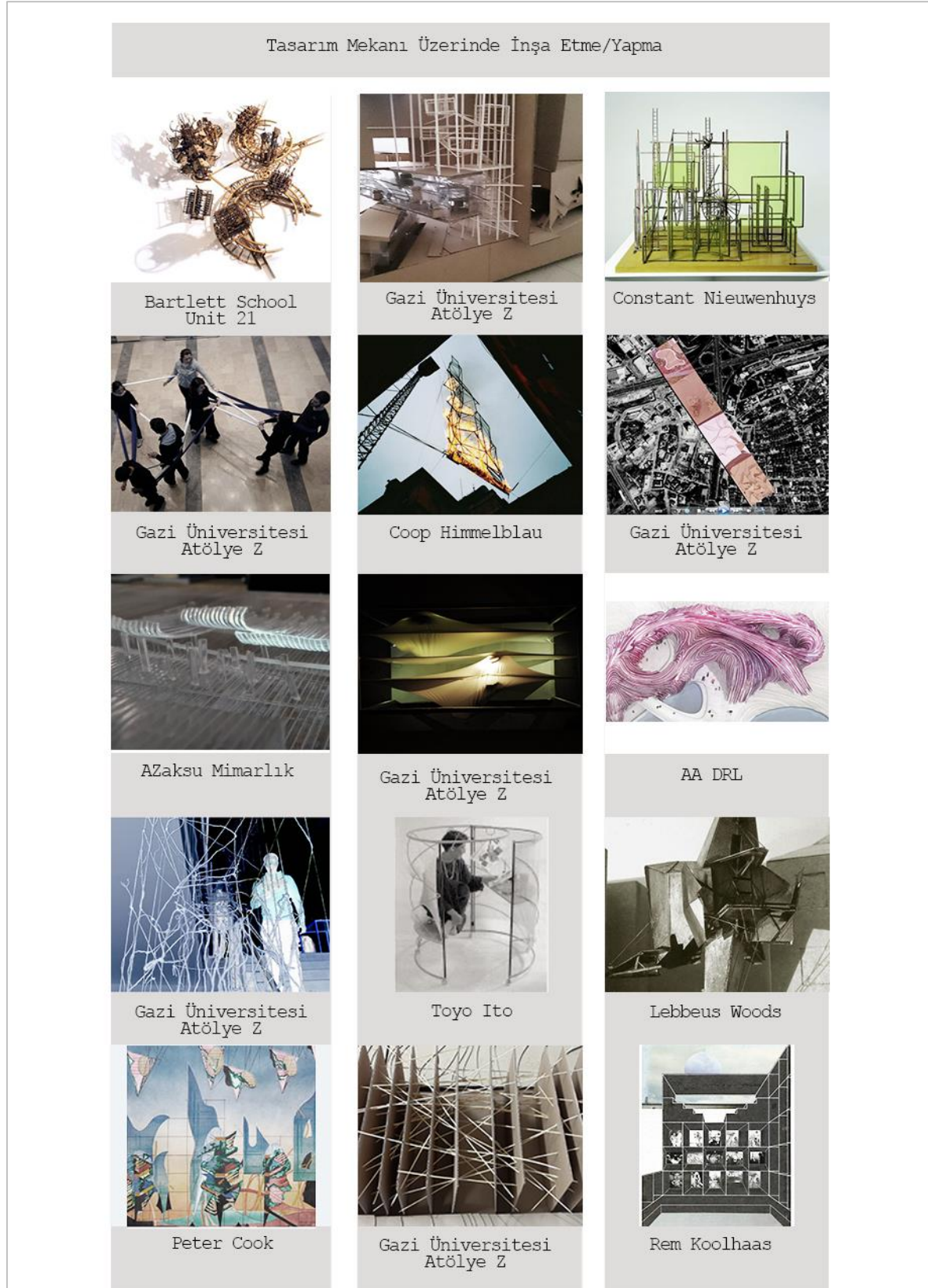
"Bağlantılar oluşturarak inşai yapının yaratımı"nın kavramsallaştırıldığı ve tartışıldığı bu bölüm, tasarımda inşa etmeye/yapmaya yönelik yöntemsel ve araçsal bir açılım oluşturur. Bağlantılar oluşturarak inşai yapının yaratımı, tasarımda inşa etmenin/yapmanın kendine özgü doğasını sorgulamak ve yaratıcı potansiyelini etkinleştirme yollarını araştırmak için, Deneysellik bağlamında bir tartışma kurgular. Bu doğrultuda tasarım mekanı üzerinde inşa etme/yapma eylemliliğini yapılandırmaya yönelik, inşa etme/yapma yöntemi olarak "bağlantılar oluşturarak yaratım"ı, inşa etme/yapma aracı olarak "inşai yapıt"ı gündeme getirir. Deleuze'ün deneysellik felsefesine referansla geliştirilen "bağlantılar oluşturarak yaratım", tasarım içinde bağlantıların kurulmasıyla anlık olarak geliştirilen dinamik bir yapısı ifade eder. "İnşai yapıt" ise, kesinleşmemiş, katılaşmamış bağlantı örgüleriyle şekillenen sürekli inşa halinde olma durumunu belirtir. Tasarımda inşa etmeyi/yapmayı deneysel yordamlarla gerçekleştirmek üzere önerilen bu yöntem-arac ikilisi, insanın çoklu ortamlarda etkileşimli olarak, katılaşmadan gelişmesine ve inşayı tasarlanabilir bir eylemlilik olarak ele almaya olanak veren bir çerçeve oluşturur.

Deleuze felsefesinde bağlantı oluşturmak, "verili olmayan olanaklarla iş görmek" olarak tarif edilir. Bağlantıları oluşturan herhangi bir ön belirlenime ihtiyaç duymaksızın,

birtakım bir araya gelişler kurgulamak olarak açıklanır. Kaotik bir işleyişi ifade eden bağlantı oluşturmak, bir belirlenimsizlik ve deneyleme alanının oluşumuna yol açar. Kesişmelerle örülü bir diyagram düzlemi olarak anlatılan bu alan, önceden kurgulanmamış, bağlantıların anlık oluşumuyla gerçekleşen maddesel dışavurumların oluşumuna sahne olur. (Rajchman, 2013:10-15,18). Bu anlayışla, tasarımda inşa etme/yapma önceden belirlenmiş, temsili bir içeriğe yönelik değil, inşa sırasında belirlenim kazanan oluşum halindeki içeriklere yönelik bir eylem olarak kavranır. İnşa etmeyi/yapmayı deneysel bir alana taşıyan bu kavrayış, maddesel dışavurum içinde potansiyellerin edinmselleştirilmesini açıklamak üzere referans sağlar. Bu kavrayış ışığında, inşa etmede/yapmada materyal, ortam, araç seçimi, inşa etmede/yapma yönteminin oluşumu, vb. pek çok şey bir bağlantı problemi olarak kavranır. Beklenmedik, yaratıcı oluşumların gelişimine olanak veren bağlantı oluşturmak, tasarım mekanı üzerinde sürdürülen inşa etme/yapma eylemi için yöntemsel bir içerik sağlar.

İnşai yapıt, temsili olmayan, sürekli bir insanın içinden alınmış fragman niteliğindeki bir yapıyı ifade etmek üzere geliştirilmiş bir kavramsallaştırmadır. Edimselleşme süreci içinde yerleşik olan inşai yapıt, oluşumunu yönlendiren kuvvetlerin her an etkinleşmesinin mümkün olduğu, geçici bir olma hali oluşturur. İnşayı sürekli kılan kuvvetlerin döngüsel işleyişi içinde direnç göstermeden devinmeye eğilimlidir. Her defasında fark açığa çıkaran tekrarlı yaratım olanakları barındırır. Bu doğrultuda inşai yapıt, her an yeniden yaratımı mümkün olan gevşek bir bağlantılar topluluğu olarak kavranır. Ancak yine de inşai yapıtı sadece müdahale edilebilir bir bağlantılar dizgesine indirgemek mümkün değildir. Bu anlamda bağlantıların etkileşiminden ortaya çıkan potansiyelleri görünür kılmak üzere gerçekleştirilen inşai yapıt, bağlantıların çoğaldığı ve sürekli olarak yeniden kurulduğu oluşum halinde bir yapıdır. İnşai yapıtın oluşum halinde olması, tasarımda düşünmeyi sürekli besleyip, tetikler ve başka inşaların oluşumuna yol açan üretken bir alan oluşturur. İnşai yapıtın yaratımıyla, bir yandan düşüncenin farklı yönlerde gelişimine olanak veren bir açıklık sağlanırken, diğer yandan da yapım olanaklarının sorgulanması, yorumlanması ve yeniden üretimi desteklenir. Bu haliyle tamamlanmamış, taslak bir yapı oluşturan inşai yapıt, tasarım mekanı üzerinde inşa etmeyi/yapmayı gerçekleştirmek üzere araçsal bir yapı sağlar.

Bağlantılar oluşturarak inşai yapıtın yaratımı Deneysellik bağlamında bir yordam oluşturur. Nur Çağlar ve Adnan Aksu yordamı, mimarın davranış ve yapma biçimleriyle



Şekil 3.13 Tasarım Mekanı Üzerinde İnşa Etme/Yapma

tanımlanan, bakış açısına, yöntem ve üretim mecrasına bağlı olarak gelişen bir yapış olarak açıklar. Onlara göre, tasarımdaki karşılaşmalar içinde tasarımcı tepkilerinin oluşumuna neden olan tasarımcı refleksi yordama bağlı olarak gelişir (Çağlar ve Aksu, 2017:31-34). Bu anlamda, bağlantılar oluşturarak inşai yapıtın yaratımı, pek çok yordamın gelişmesine olanak veren bir yapış tanımlaması nedeniyle, tasarımcının kendini yordamını geliştirmesine alan açan, kişiselleştirilmemiş bir yordam olarak açıklanır. Bu yordama bağlı olarak gelişen tasarımcı refleksi de her yapışta edinilen duyarlılıklarla tekrar tekrar kendisini var eden dinamik bir mekanizma haline gelir. Çünkü bağlantılar oluşturarak inşai yapıtın yaratımı, ön belirlenimler olmaksızın, tasarımdaki karşılaşmalar içinde belirlenim kazanarak gelişen inşa etme/yapma biçimleri üzerinden açıklanır. Dolayısıyla, inşa etme/yapma eyleminin bu şekilde geliştirilmesi, denenmiş, bilindik yordamların aynen uygulanmasındansa, yordamların birbiriyle etkileşim içinde evrilmesiyle, yeni yordamların oluşumuna olanak verir. Böylelikle, tasarımcı refleksi ön yargıların ya da edinilmiş deneyimlerin çerçevesi dışında gelişim gösterir ve tekil bir yordam yerine, çokluk oluşturan yordamlar topluluğu doğrultusunda işleyiş kazanır.

Nigel Cross, bir disiplin olarak tasarımın maddesel bir kültür içinde geliştiğinden bahseder. (Cross, 1982).Bu anlayışla tasarımda inşa etme/yapma eylemi, maddesel kültürün oluşumunda etkili olan sanatsal ve zanaatsal yaratım ile yakından ilişkilendirir ve duyum üretimi ile ilişkili olarak kavranır. Ancak tasarımda inşa etmenin/yapmanın sadece duyum üretimi bağlamında anlaşılması, sahip olduğu diğer üretimsel içeriklerin göz ardı edilmesine neden olur. İnşa edilen maddesel oluşumun tüm üretim içerikleriyle birlikte kavranabilmesi için, tasarıma özgü bir üretim olarak kavranmasına ihtiyaç vardır. Bu doğrultuda tasarımda inşa etme/yapma eyleminin yöntemsel ve araçsal içerikleri üzerinden tartışılması konuya ilişkin referans sağlar.(Şekil 3.13)

3.2.3. Tasarım mekanı üzerinde araştırma/bilgi üretme

Araştırma/bilgi üretme eylemi "bilim ve sanatla ilgili olarak yapılan yöntemli çalışma, araştırma" anlamı taşır.¹ Tasarım mekanı üzerinde araştırma/bilgi üretme, tasarım eylemliliği içinde ortaya çıkan dağınık bilgi yapısının düzenlenmesi ve kullanılabilir hale getirilmesiyle ilgilidir. Düşünme ve inşa etme/yapma eylemlerinden farklı olarak, ele

¹ Bkz. websitesi: <http://www.tdk.gov.tr/araştırma>

alınan durumu netleştirme, açıklanabilir kılma eğilimi taşır. Bu kavrayışla tasarım mekanı üzerinde araştırmayı/bilgi üretmeyi yapılandırmaya yönelik geliştirilen bu bölüm, tasarım eylemliliğini var eden içerikleri tasarım eylemliliğinin kendisi yoluyla anlamaya olanak veren araştırma yöntemleri ve araçları bağlamında bir tartışma açar.

Tasarımda araştırma/bilgi üretme yaklaşımları

Tasarımda araştırma/bilgi üretme yaklaşımları, tasarım yoluyla yürütülen araştırma yaklaşımlarını ifade etmek üzere kullanılır. Tasarım yoluyla araştırma, düşünsel ile inşasal alanlar arasındaki bağlantıyı kuvvetlendirerek, kuramsal olan araştırmayı kılışsal olan ile etkileşim içinde yürütmek üzere şekillenir. Tasarım tarafından yönlendirilen ve tasarım içinde şekillenen araştırmanın gelişimini konu alır. Tasarım eylemliliği içinde, deneyleme/deneyimleme yoluyla kazanılan örtük bilginin iletilebilir tartışılabilir hale gelmesine dayanır. Tasarımın doğasına içkin olarak, hem dışavurumcu hem de sistematik araçları kullanımına olanak veren bir araştırma gündeme getirir (Hauberg,2011). Bu bağlamda tasarımda araştırmaya/bilgi üretmeye ilişkin güncel yaklaşımların incelendiği bu bölümde, bir sonraki bölümde tartışılan araştırma/bilgi üretme yöntem ve aracını değerlendirmeye zemin oluşturmak üzere, araştırma/bilgi üretme eylemine ve bilgi yapısına ilişkin öne çıkan tartışmalar aktarılır.

Tasarım yoluyla araştırma/bilgi üretme eylemi, doğa bilimleri ile beşeri bilimlerin yöntemlerine alternatif üçüncü bir eylemlilik tanımlar. Doğa bilimlerinde ve beşeri bilimlerde araştırma sorusunun önceden yapılandırılması ve araştırmanın bu sorunun etrafında gelişmesi beklenir. Ancak sanatsal yaratımın karışıklığından ötürü tasarımda böyle bir belirlenim sağlamak sorunsal bir durum oluşturur. Bu anlamda tasarım yoluyla araştırmanın/ bilgi üretmenin belirlenmiş bir sorudan yola çıkmak zorunda olup olmadığı sorgulanır. Araştırma gibi, onu yönlendiren araştırma sorusunun da tasarım eylemliliği içinde şekillenme durumu tartışmaya açılır (Moloney ve Twose ve Smitheram, 2014). Bu bağlamda eylem içinde düşünüm ile ilişkili açıklanan tasarım yoluyla araştırmanın/bilgi üretmenin, pratik felsefeyle bağlarının bulunduğu belirtilir ve eylem araştırması(action research) bağlamında tartışılır (Yüncü, 2008: 7, 12-18). Mimari tasarımın pratik temelli araç ve yöntemlerle(eskiz, model, protip vb.) gerçekleşiyor olmasının ve mimarlığın düşüncenin maddesel dışavurumuna dayanmasının, tasarım temelli araştırmanın/bilgi üretmenin pratik felsefe ilişkilenmesine neden olduğu anlatılır. Bu doğrultuda araştırma

sorusunun ve ona yönelik üretilen çözümlemelerin maddesel pratikler içindeki tekrarlı süreçler boyunca birbiriyle ilişkili olarak yeniden yeniden şekillendiğinden bahsedilir. Böylelikle el ve beyin arasında sürekli ve çift yönlü geri besleme döngüleri sağlandığı anlatılır. (Hauberg, 2011). O nedenle tasarımda araştırma/bilgi üretme, eylem içinde araştırma yaklaşımını benimseyen kuramcılar tarafından tasarım eylemliliğinin bütününe yaygın olarak gerçekleşen bir eylem olarak kavranır. Bilginin tasarım eylemliliği içinde oluşumunu ve aktarımını sağlamak üzere şekillenir.

Tasarım yoluyla araştırmanın/bilgi üretmenin, tasarımın doğasına bağlı olarak, geçici, beklenmedik/olası, esinleyici kuramlar ürettiği belirtilir. Tasarım yoluyla üretilen bilgi yapısı ise, sorgulamaya, yorumlamaya, özelleştirmeye ve farklılaştırmaya olanak veren, kavramsal olarak zengin artifaktlara dayalı bir belirtim olarak açıklanır (Gaver, 2012). Eylem içinde düşünümüne dayalı bir eylemlilik içinde üretilmesi dolayısıyla, tasarımda edinilen bilgi örtük bilgi(tacit knowledge) olarak tanımlanır.¹ Tasarımcı bilme biçimleri (designerly ways of knowing) bağlamında tartışılan örtük bilgi ise, bilinç düzeyinde erişilemeyen bilgi olarak ifade edilir. (Schön, 1983, 49-54). Michael Polanyi, konu üzerine olan çalışmasında², örtük bilgiyi kişisel bilgiyle ilişkili olarak açıklar. Entelektüel eylem çerçevesinde bir tartışma açarak, örtük bilgiyi beceriler üzerinden tartışır. Farkındalık (awareness), problem çözümü (problem solving), entelektüel güzellik (intellectual beauty), entelektüel tutku (intellectual passion), alt algı (subception) kavramlarını örtük bilginin açıklanmasında kullanır. Madde, araç ve süreç ile tanımladığı pratik performansı ise, örtük bilginin üretim alanı olarak kavramsallaştırır. (Polanyi, Yüncü, 2012, 2008: 71, 91-99) Dolayısıyla, bir pratik performans olan tasarım eylemliliği içinde üretilen bilginin yapısı, söz konusu yapıyı kurmakta kullanılan yöntem ve araçların çeşitliliğine bağlı olarak değişkenlik gösterir. O nedenle bu tür bilginin yapısı, ancak içinde üretildiği tasarım eylemliliğinin özgün yapısından taşıdığı izler bağlamında her tasarım eylemliliğinde farklılaşan bir çokluk içinde kavranır. Bu doğrultuda tasarımda edinilen bilginin, bilimsel ya da sanatsal bilgi yapılarına indirgenemeyecek kadar karmaşık bir yapıya sahip olduğu görülür.

¹ Donald Schön "eylem içinde düşünüm" kuramını geliştirirken, tasarımda elde edilen bilgiyi Michael Polanyi'nin "örtük bilgi" kavramsallaştırmasına referans vererek açıklar ve tartışır. (Schön, 1983)

² Polanyi 1958 yılında basılan *Personal Knowledge: Towards a Post-Critical Philosophy* adlı çalışmasında, örtük bilgiyi kavramsallaştırır.

Ayrıca bkz. Polanyi, M. (2012). *Personal Knowledge: Towards a Post-Critical Philosophy*. University of Chicago Press.

Tasarımda araştırma/bilgi üretme eyleminin diğer disiplinlerdeki araştırma eylemlerinden farklılaşması ve bilgi yapısının tasarıma özgü, örtük yapıda olması göz önünde bulundurulduğunda, tasarıma özgü araştırma yöntemlerinin ve araçlarının gelişimi önem kazanır. Bu bağlamda araştırma/bilgi üretme yöntemlerinin ve araçlarının Deneysellik bağlamında gelişimi, tasarımda araştırma/bilgi üretme eyleminin doğasına uygun işleyişler geliştirmeye yönelik referans sağlar.

Tasarımda yerleştirme kurarak açık bilginin yaratımı

"Yerleştirme kurarak açık bilginin yaratımı"nın kavramsallaştırıldığı ve tartışıldığı bu bölüm, tasarımda düşünmeye yönelik yöntemsel ve araçsal bir açılım oluşturur. Yerleştirme kurarak açık bilginin yaratımı, araştırmanın/bilgi üretmenin kendine özgü doğasını sorgulamak ve yaratıcı potansiyelini etkinleştirme yollarını araştırmak için, Deneysellik bağlamında bir tartışma kurgular. Bu doğrultuda tasarım mekanı üzerinde araştırma/bilgi üretme eylemliliğini yapılandırmaya yönelik, araştırma/bilgi üretme yöntemi olarak "yerleştirme kurarak yaratım"ı, araştırma/bilgi üretme aracı olarak "açık bilgi"yi gündeme getirir. Richard Buchanan'ın tasarım kuramına referansla geliştirilen "yerleştirme kurarak yaratım", yönelim sağlayan geçici araştırma çerçeveleri oluşturmayı ifade eder. Umberto Eco'nun açık yapıt kuramına referansla geliştirilen "açık bilgi" ise, üzerinde uzlaşa sağlanmamış oluşum halindeki bilgi yapılarını belirtir. Tasarım mekanı üzerinde araştırmayı/bilgi üretmeyi deneysel yordamlarla gerçekleştirmek üzere önerilen bu yöntem-arac ikilisi, araştırmanın/bilgi üretiminin nesnel kalıplar içine sıkışmadan, öznel ve gevşek bağlantılar yoluyla üretimine ilişkin bir çerçeve oluşturur.

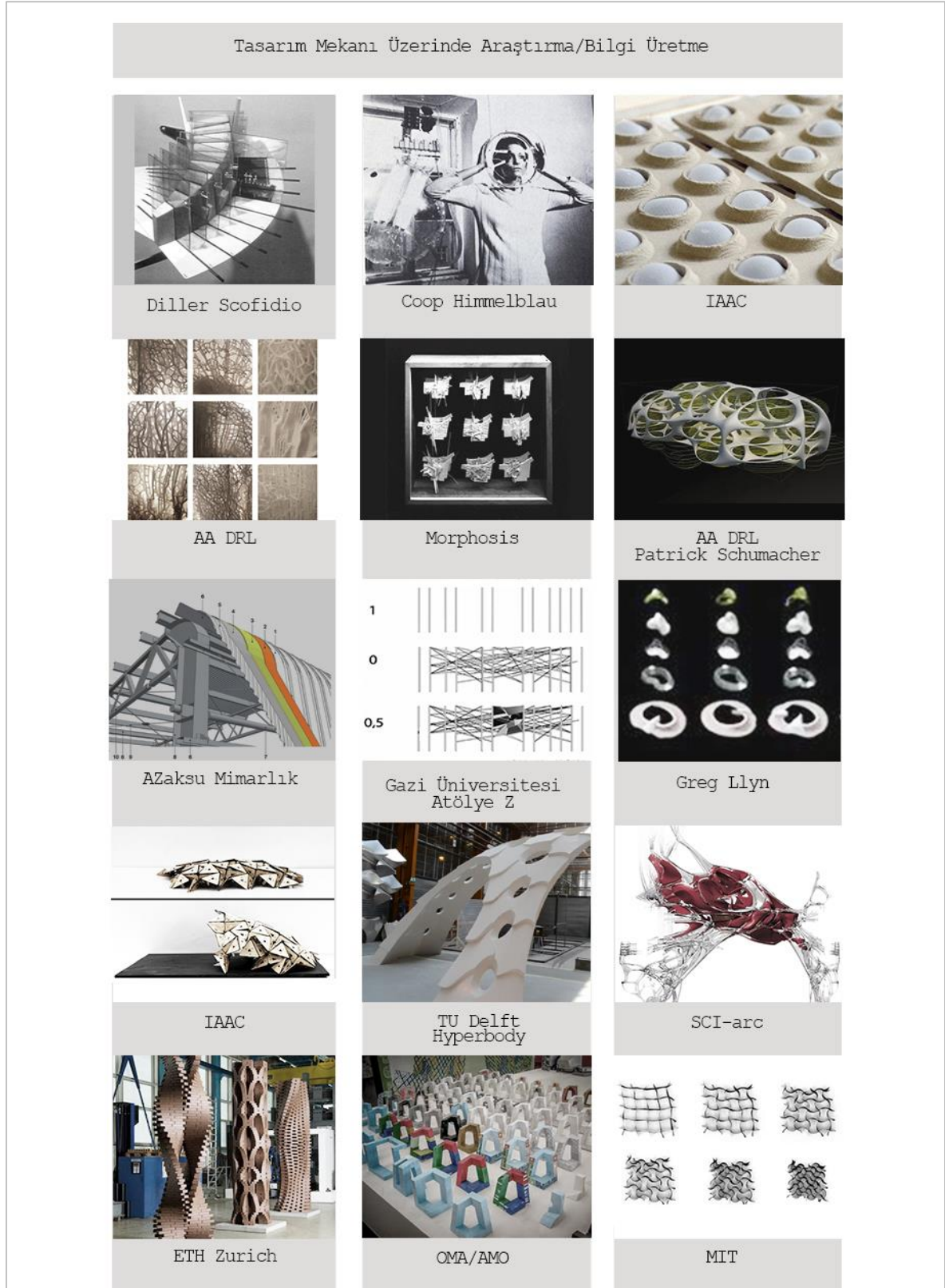
Tasarımda araştırma/bilgi üretme düşünmeyle içiçe geçen bir eylem halidir. Buchanan tasarımda düşünmeyi ele alırken, tasarım probleminin oluşturduğu konu alanının yaygınlığı üzerine bir tartışma açar. düşünmenin bu yaygınlık içinde gerçekleştirilmesinin mümkün olmadığını, düşünme yoluyla özelleşmiş bir konunun keşfedilmesine ya da icat edilmesine ihtiyaç olduğunu belirtir. Bu doğrultuda tasarımda henüz özelleştirilmemiş, pek çok açılım ve referans taşıyan konu alanını "güya-konu alanı" olarak tanımlar. Güya-konu alanının tasarım eylemliliği içinde düşünme yoluyla özelleştirilmesini tartışır ve yerleştirme kurmayı gündeme getirir. Buchanan yerleştirme kurmayı, güya-konu alanını sezgisel ya da akılcı olarak şekillendirerek, geçici hipotez işlevi görececek bir icat haline getirme olarak açıklar. Bu anlamda tasarımda düşünmenin yerleştirmeler olarak

tanımlanan değiştirilebilir, kesinleşmemiş, yorumlamaya açık düzenlemeler üzerinden gerçekleştirildiğini savunur. Düşüncenin oluşumunda açıklanamayan örtük yönlerin, böyle bir kavrayış içinde açıklanmasının mümkün olduğunu iddia eder. Ona göre, yerleştirme kurmak, konumlanma sağlayan bağlamsal bir yapı oluşturur. Yerleştirmenin sabitlenmemiş ve değiştirilebilir olması da, koşullandırma yaratmayan bir belirlenim sağlar (Buchanan,2016). Buchanan'ın bu kavramsallaştırması tasarımı düşünme eylemiyle ilişkili olarak araştırma/bilgi üretme eylemine ilişkin referans sağlar. Bu anlayışla yerleştirme kurarak araştırma/bilgi üretme, tasarım eylemliliği içinde ele alınan durumun hangi açılardan inceleneceğine dair yönelim sağlayan bir eylem hali olarak kavramsallaştırılır. Bu eylem halinde kurulan yerleştirmeler, tasarım eylemliliğinin işleyişi doğrultusunda oluşum halinde bulunan geçici çerçeveler olarak iş görür. Tasarım eylemliliği içinde bilgi üretiminin kapsamını genişletme, daraltma ya da değiştirme ihtiyacına bağlı olarak, yeni yerleştirmeler kurma ya da var olan yerleştirmeyi dönüştürme yoluyla başka yönelimlerin oluşturulması da söz konusu olur. Bu şekilde araştırmayı/bilgi üretimini tekil bir yerleştirme içinde tamamlamak yerine, pek çok yerleştirme kurarak tasarıma konu olan durumu farklı açılardan, farklı yönelimlerle ele alma olanağı doğar. Söz konusu işleyiş düşüncenin serbest akışını kısıtlamadığından, yeni deney/deneyleme alanları açmayı sağlar ve tasarımın deneyselliğini destekler. Böylelikle yerleştirme kurmak, tasarım mekanı üzerinde sürdürülen araştırma/bilgi üretme eylemi için, tasarım eylemliliğinin karmaşık işleyişi içinde yeni bilgi yapıları ortaya çıkarmaya olanak veren yöntemsel bir içerik sağlar.

Açık bilgi, içinde üretildiği olay ya da duruma ilişkin olarak sürekli üreyebilme potansiyeli taşıyan, yeniden düzenlenebilir, tamamlanmamış bir bilgi yapısı olarak kavramsallaştırılır. Umberto Eco, üzerinde uzlaşa sağlanmış bir yapının açıklığından bahsederken, "açıklık" kavramının "iletişimin belirsizliği", "olası formların sınırsızlığı" ya da "algılamada tam anlamıyla özgürlük" anlamına gelmediğini, belirlenmiş ve koşullandırılmış bir yorumlama olanağının söz konusu olduğunu anlatır (Eco, 2001: 13). Bu bölüm kapsamında kavramsallaştırılan açık bilgi, kurulmuş olanın sınırlı yorumlama olanağını ifade eden bir açıklığın ötesindedir. Tam tersine, üzerinde uzlaşa sağlanmamış, her an farklı yorumlamalar doğrultusunda dağılması mümkün olan, farklılaşmaya ve yeniden üretime açık olmayı ifade eder. Eco, bu türden açıklığı, "belirsizlik üzerine temellenmiş", "yönlendirici merkezler"in olmadığı", "değer ve dogmaların sürekli sorgulandığı" bir yapısal nitelik olarak tarif eder. Bu türde açıklığa sahip bir yapının, açılışları bakımından

sonsuz bir potansiyel taşıdığını anlatır (Eco, 2001: 17). Bu anlamda taşıdığı potansiyeller bakımından, görünür kıldığından çok daha geniş bir alana yayılan açık bilgi, başka potansiyelleri görünür kılmak üzere dağılıp farklılaşmaya uygun taslak bir yapı olarak açıklanır. Açık bilginin taslak yapıda olması, bilgiyi sabitlenmiş çerçeveler içine sıkıştırmak yerine, ona üreyebilme, genişleyebilme ve yeniden yapılanabilme niteliği kazandırır. Bu şekilde, açık bilgi tasarımdaki sürekli yaratma eğilimine uygun bir yapı oluşturur. Aynı zamanda, tasarımdaki hiçbir zaman tümüyle ak tarılması mümkün olmayan örtük bilginin farklı yerleştirmeler yoluyla farklı açılardan görünür kılınmasını sağlar. Bu haliyle sürekli devinim halinde olan açık bilgi, tasarım mekanı üzerinde araştırmayı/bilgi üretmeyi gerçekleştirmek üzere araçsal bir yapı sağlar.

Nigel Cross tasarımın, insan yapımı dünyaya dayalı kendine özgü bir inceleme alanına, modelleme, örüntü oluşturma, sentez gibi kendine özgü yöntemlere ve pratiklik, yaratıcılık, empati, uygunluk gibi kendine özgü değerlere sahip bir alan tanımladığından bahseder. Bu doğrultuda bilimsel(scientific) ve sanatsal(artistic) nitelermelerine ek olarak tasarımcı(designerly) nitelermesini ortaya çıkarır. Tasarımın kendisine özgü bir araştırma mantığının eksikliğinden bahseder ve tasarımda bilimsel ya da akademik araştırma yerine tasarımcı araştırmayı gündeme getirir. Bununla ilişkili olarak tasarımcı araştırma kültürünün tam anlamıyla oluşturulamadığından bahseder (Cross, 1982). Bu anlayışla tasarım mekanı üzerinde araştırma/bilgi üretmeyi ele alırken, tasarımcı bilişin(designerly knowing) açıklanmasına ihtiyaç vardır. Çünkü tasarımcı biliş, tasarım alanını kendisine özgü yapılarla inşa etmeye olanak veren bir bilme biçimidir. Cross'a göre tasarımcı biliş eksik tanımlanmıştır(ill-defined). Hem tasarım sürecindeki işleyişlere hem de tasarım nesnesine dair tümüyle dışsallaştırılması mümkün olmayan bir biliş ifade eder. Sözel olmayan düşünce ve iletişim yoluyla edinildiği için her yönüyle açıklanması ve aktarılması da mümkün değildir. (Cross, 1982). Dolayısıyla bu tür bir bilme biçimiyle yürütülen bir araştırma/bilgi üretimi hem yöntemsel hem de araçsal olarak bilimin, sanatın ya da felsefenin ürettiği araştırmalardan farklı bir yapı gösterir. Bu anlamda, tasarımda araştırma/bilgi üretme eyleminin yöntemsel ve araçsal içerikleri üzerinden tartışılması konuya ilişkin referans sağlar. (Şekil 3.14)



Şekil 3.14 Tasarım mekanı üzerinde araştırma/bilgi üretme

3.3. Bölüm Sonucu

Tez çalışması, tasarım mekanının, mimarlığı var eden dinamiklerin bütünleştiği, çok yönlü ve çok boyutlu bir yaratım alanına dönüşme potansiyeli taşıdığını savlar. Ancak bu potansiyeli etkinleştirmek için, tasarım mekanının bağlamsal olarak yeniden konumlandırılmasına ve bu konumlanışı bağlamında yapısal ve eylemsel olarak yeniden ele alınmasına ihtiyaç olduğunu iddia eder. Tezin savı ile ilişkili olarak Bölüm B, tasarım mekanının kurulumunun ve eylemliliğinin çağdaşlık bağlamında yeniden yapılandırılmasının, tasarımın deneyliliğini etkinleştireceği ve tasarım mekanını yaratıcı oluşumların ortaya çıkmasını sağlayan bir deney alanına dönüştürecek hipotezi üzerine geliştirilir. Bu hipotezi desteklemek üzere, tasarım mekanının kurulumunu sağlayan unsurlar ile tasarım eylemliliğini yapılandıran farklı eylem halleri deneysel yaratım felsefesi bağlamında ele alınır ve, sahip olduğu deneysel içerikler bağlamında yaratıcı potansiyelleri ortaya çıkarılır. Böylelikle, tasarım mekanını tasarım eylemliliği içinde kurulan bir deney alanı olarak var etmek üzere yorumlamaya açık bir referanslar dizisi oluşturulur.

İki bölüm halinde gelişen Bölüm B'de, ilk olarak tasarım mekanının kurulumu çağdaşlık-güncellik ekseninde kendisini var eden unsurlar üzerinden ele alınır. Tasarım mekânının güncel kurulumundaki güncel görünümeler araştırılırken, tasarım eylemliliğinin gerçekleştiği mimari tasarım stüdyoları tasarım mekanının kurulumuna ilişkin sunduğu referanslar bağlamında temel araştırma alanını oluşturur. Farklı nitelikte stüdyolar akademik ortam, profesyonel ortam ve üretim ortamı çerçeveleri içinde incelenir. Stüdyoların kendine özgü yapıları, bağlamsal, araçsal ve ilişkisel yapılanmalar üzerinden ele alınır ve tasarım mekanının kurulumu bu yapılanmalara referansla tartışılır. Yapılan incelemelerde farklı ortamlar içinde ayrıştırılmış stüdyoların aynı genetiğin farklılaşmış görünümeleri olduğu görülür ve tasarım mekanının kurulumunda ortak yönler taşıdığı tespit edilir. Bu doğrultuda, tasarım mekânı, farklı nitelikteki stüdyolarda gerçekleştirilen tasarım eylemliliklerinin bütününe çerçevesini oluşturan bir oluşum olarak ele alınır. Ancak tasarım mekanında yaratımı çok yönlü ve çok boyutlu olarak gerçekleştirebilmek için: stüdyoyu oluşturan ortamların çeşitlendirilmesine ve ayrılmış ortamlar arasındaki ilişkilerin güçlendirilmesine; kullanılan yaratım araçlarının ve o araçların kullanım şekillerinin belirli kalıpların ötesine taşınmasına ve farklı bilgi alanlarına ait farklı yapma bilgilerinin etkileşime sokulmasına; farklı ortamlardaki yerleşmiş konumlara ve rollere

bağlı kalmayan, yeni ilişkilene biçimlerinin geliştirilmesine ihtiyaç olduğu ortaya konur. Buna yönelik olarak da tasarım mekânının çağdaşlık bağlamında kurulum olanaklarının araştırılması önerilir. Çağdaşlığın sağladığı bağlamsal oluşun, tasarım mekanını genişleterek, onu var eden unsurların bütünleşeceği etkileşimli bir alan oluşturacağı savlanır.

Tasarım mekânının çağdaşlık bağlamında kurulumu araştırılırken, deneysel yaratım felsefesi referans olarak alınır. Deneyselliğe dair kavramsal açılımlar oluşturularak deney/deneyleme ve tasarım/tasarılma arasındaki bağlantılar ortaya çıkarılır. Tasarıma ilişkin deneysel içerikler kavramsallaştırılarak, tasarım mekanının bir deney alanı olarak kurulumunu açıklamaya olanak veren izlekler oluşturulur. Bu izleklere referansla, tasarım mekanını kurmak üzere tasarım süreci, tasarım yaratısı ve tasarımcı özne unsurlarının her biri birer düzenleme olarak önerilir ve birbiriyle ilişkileri göz ardı edilmeden, tasarım mekanını kurmada üstlendikleri roller bağlamında yeniden kavramsallaştırılır. Tasarım mekanının güncel görünümünde ortamlar, yaratılar ve aktörler ve ilişkiler bağlamında saptanan sorunsallar ve gereksinimler göz önünde bulundurularak, kavramsallaştırılan düzenlemelerin bunlara yönelik sağladığı olanaklar tartışılır.

Bölüm kapsamında ikinci olarak, tasarım mekânı eylemliliği farklı eylem halleri üzerinden deneysel yaratım felsefesi bağlamında yapılandırılır. Düşünme, inşa etme/yapma ve araştırma/bilgi üretme olarak ayrıştırılmış farklı eylem hallerinin tasarım yoluyla gerçekleşmesi araştırılır. Tasarım mekânı üzerinde tasarım yoluyla gerçekleşen düşünme, inşa etme/yapma ve araştırma/bilgi üretme eylemleri bazen temas edip bazen ayırışan, karmaşık sarmal yapılar oluşturan döngüsel süreçlere yaygın olarak kavramsallaştırır. Söz konusu eylem hallerinin bilim, felsefe, sanat-zanaat alanlarıyla ilişkisi ortaya koyulur ve onlara ilişkin yöntemsel ve araçsal yapılar araştırılır. İki aşamadan oluşan bu araştırmanın ilk aşamasında belirtilen eylem hallerinin ve ortaya çıkardıkları eylemsel yapıların güncel görünümeleri incelenir. İkinci aşamadaysa, bu eylem hallerinin yapılandırılmasına yönelik deneysel yaratım felsefesi bağlamında yöntemsel ve araçsal referanslar oluşturulur.

Bölüm kapsamında yapılan araştırmalar ve geliştirilen kavramsallaştırmalar, tasarım mekanının kurulumuna ve eylemliliğine yönelik, deneysel yaratım felsefesi üzerine temellenen açık bir bilgi yapısı oluşturur. Söz konusu bilgi yapısı tasarım mekanının ve eylemliliğinin sahip olduğu yaratıcı potansiyeli deneysel içerikleri bağlamında

etkinleřtirmek üzere geliřtirilir. Bu doęrultuda belirlenmiř kurgu ve yapılanmalar yerine, farklı kurgu ve yapılanmanın üremesine olanak veren, yöntemsel ve araçsal referanslar sunulur. Tasarım mekanının tasarım eylemlilięi içinde kurulumuna yönelik oluřturulan bilgi yapısının yorumlamaya açık olması çalıřmaya özgün nitelięini verir. Bu tür bir bilgi yapısının oluřturulması, tasarım mekanında yaratıcılıęı arttırmaya yönelik referans sağlaması ve tasarım mekanının evrimsel geliřimine olanak veren bir açıklık oluřturması bakımından önemlidir.

4. GENEL DEĞERLENDİRME

Günümüzde mimarlığın yaratımının gerçekleştiği bağlamsal koşulların değişime uğraması ve yaratımın gerçekleşmesini sağlayan yerleşik mekanizmaların geçerliliğini kaybetmeye başlaması, mimarlığın yaratım alanını sorunlu hale getirir. Var olan içeriklerin, düşünme ve yapma biçimlerinin değişime uğradığı bu süreçte, mimarlığın ve mimarın varoluşu da sorunlu bir hal alır. Bu ortamda, mimarın değişime müdahalede bulunabildiği yaratım alanı, mimarlığın geçirdiği evrimsel süreci anlamak ve evirilerek varoluşunu sürdürmesine yönelik olanakları tartışmak açısından zemin sağlar. Bu anlayışla geliştirilen "Mimarlıkta Tasarım Mekanını Yeniden Düşünmek" adlı tez çalışması, mimarın pratiğini var eden yaratım alanı olarak tasarım mekanını araştırma nesnesi olarak ele alır. Mimarlığın yaratımını tasarım mekanı bağlamında ele almak ve bir yaratım alanı olarak tasarım mekanını yeniden düşünmek üzere kurgulanır. Tez kapsamında mimarlığın yaratımı, yapı yaratım süreçleriyle sınırlı olmayan, çakışan çok katmanlı yaratım süreçlerine ve yaratım ortamlarına yayılan, farklı aktörler tarafından sürdürülen farklı yaratım eylemliliklerinin çokluğu içinde gerçekleşen, farklı nitelikte yaratılarla örülen karmaşık bir oluş olarak tanımlanır. Sonu olmaksızın, katmanlanarak, birikerek, çoğalarak, farklılaşarak tekrar eden, içi içe geçen döngüsel yaratma edimleriyle ilgili olarak açıklanır. Bu anlayışla mimarlığın yaratım alanı, sadece mimarın müdahalede bulunduğu alanlar bütünüyle sınırlandırılmayacak kadar geniş bir alanı ifade eder. Phillippe Boudon'a referansla mimari mekandan ayrıştırılan tasarım mekanı ise, mimari mekanın yaratımının gerçekleştiği müdahale edilebilir yaratım alanları bütünü bağlamında tanımlanır. Mimari mekanı aşan, onu var eden unsurların ve içeriklerin tamamına yaygın bir oluşumu anlatır. Bu anlayışla birbirinden farklı pek çok mimari mekanın yaratım potansiyelini içinde barındırır. Taşıdığı potansiyel doğrultusunda da çok yönelimli bir yaratım alanını ifade eder. Bu haliyle bağlamların, araçların ve ilişkilerin devingenliği içinde müdahaleye açık devingen bir alan oluşturan tasarım mekanı, tez kapsamında mimarın müdahalede bulunabildiği temel yaratım alanı olarak ele alınır. O nedenle tasarım mekanında yaratım, mimarlığın yaratımı bağlamında mimarın müdahalede bulunabildiği ortamlar ve süreçler bütününe odaklanan, özelleşmiş bir araştırma çerçevesi oluşturur. Tasarım yoluyla gerçekleştirilen bir yaratımı ifade eden tasarım mekanında yaratım, tasarım eylemliliğinin kendine özgü poetik yapışı üzerinden kavranır. Bu sebeple, tasarım mekanını mimarlığın

yaratımı bağlamında yeniden düşünmeyi öneren tez, mimarın eylemliliğinden yola çıkarak, mimarlığı poetik bir eylemlilik içinde yaratma olanaklarını sorgular.

Tez çalışmasında, bir yandan tasarım mekanında yaratım yeniden ele alınırken, diğer yandan da mimarlığın yaratımını tasarım mekanına taşımanın olanakları sorgulanır. Tasarım mekanının, mimarlığı var eden dinamiklerin bütünleştiği, çok yönlü ve çok boyutlu bir yaratım alanına dönüşme potansiyeli taşıdığı savlanır. Tasarım mekanında bütünleşmenin ise onun deneyseelliğine bağlı olarak gerçekleştiği ileri sürülür. Tezin savını desteklemek üzere, tasarım mekanının deneyseelliğini etkinleştirmenin yolları araştırılır. Tasarım mekanının varoluşu, konumlanması, yapılanması ve eylemliliği üzerinden gelişen araştırma, iki bölüm halinde geliştirilir. İlk bölümde, tasarım mekanının mimari mekanın yaratımını sağlayan dinamikler bütününe yayıldığı ileri sürülür. Tasarım mekanının deneyseelliğini etkinleştiren bir konumlanışın onu çokluk belirten dinamiklerle şekillenen, yoğun etkileşimli bir alan haline getirdiği iddia edilir. Bu doğrultuda bölüm kapsamında sunulan araştırma, tasarım mekanının ne olduğunu ve nasıl konumlandığını ele alır. Tasarım mekanına ilişkin içerikler ile tasarım mekânını var eden unsurların güncel görünümeleri incelenerek, tasarım mekânında yaratım varoluşsal ve bağlamsal açılardan tartışmaya açılır. Varoluşu bakımından mimari mekandan ayrıştırılarak ele alınan tasarım mekânı, bağlam, araç ve ilişki ağlarıyla şekillenen, müdahale edilebilir dinamik bir oluşum olarak yeniden kavramsallaştırılır. Bağlamsal konumlanışı bakımından ise çağdaşlık-güncellik ekseninde tartışılan tasarım mekânı, çağdaşlık bağlamında yeniden konumlandırılır. İkinci bölümde ise, tasarım mekanını çağdaşlık bağlamında konumlandırmanın onu bir deney alanı haline getirdiği ve onun üzerindeki deneysel eylemlilikleri tetiklediği iddia edilir. Bu doğrultuda bölüm kapsamında sunulan araştırma, tasarım mekanında yaratımın nasıl yapılandığını ve ne tür eylemsellikler barındırdığını tartışır. Tasarım mekanının kurulumu ve eylemliliği deneysel yaratım felsefesi bağlamında ele alınarak, tasarım mekânı yapısal ve eylemsel açılardan tartışmaya açılır. Yapısal bakımdan, tasarım mekanının kurulumunu sağlayan yapılanmalar incelenerek, kurucu unsurları var eden deneysel nitelikler ortaya konur. Eylemsel bakımdan ise, tasarım mekânı eylemliliğini oluşturan farklı eylem halleri deneysel işleyişleri bağlamında birbiriyle ilişkili olarak ele alınır. Her iki bölümde sunulan araştırmalar bağlamında kurulan tartışmalarda, tasarım mekanının deneyseelliğini etkinleştirmenin sağladığı yaratım olanakları ortaya konur. Böylelikle tasarım mekânını bütünleşmeyi sağlayan bir deney alanı olarak var etmek üzere yorumlamaya açık bir referanslar dizisi oluşturulur.

Tezde sunulan araştırma bağlamında dört temel bulgu ortaya konur:

- Tasarım mekanının varoluşsal bakımdan ele alınmasıyla, tasarım mekanına ilişkin bir kavramsallaştırmalar dizisi oluşturulur ve onun güncel görünümleri üzerinden geçirmekte olduğu değişime ilişkin tespitler sunulur.
- Tasarım mekanının bağlamsal bakımdan ele alınmasıyla, çağdaşlığa ilişkin mimarlık bağlamında bir kavramsallaştırmalar dizisi oluşturulur ve çağdaşlık ile ilişkili olarak kavramsallaştırılan erteleme aralığı, tasarım mekanı için bağlamsal bir konumlanış önerisi olarak geliştirilir.
- Tasarım mekanının yapısal bakımdan ele alınmasıyla, tasarım mekanını var eden unsurların güncel görünümüne ilişkin bir derleme sunulur ve bu unsurları deneysel yaratım felsefesi bağlamında yeniden yapılandıran bir kavramsallaştırmalar dizisi oluşturulur.
- Tasarım mekanının eylemsel bakımdan ele alınmasıyla, tasarım mekanı eylemliliği bağlamında, düşünme, inşa etme/yapma, araştırma/bilgi üretme eylemliliklerinin güncel görünümüne ilişkin bir derleme sunulur ve bu eylemliliklerin gerçekleşmesine yönelik deneysel yaratım felsefesi bağlamında yöntem ve araçlar geliştirilir.

Ortaya konan bulgular doğrultusunda tasarım mekanını çok yönlü ve çok boyutlu bir yaratım alanı olarak kurmak üzere, ona ilişkin varoluşsal, bağlamsal, yapısal ve eylemsel içerikler sunulmuş olur. Bu içeriklere referansla tasarım mekanı, mimarlığın ayrılmış yaratım alanlarının ve yaratım eylemliliklerinin kendilerine özgü yaratıcı niteliklerini kaybetmeden bir araya gelmesine olanak veren bir bütünleşme alanı olarak, deneyselliği bağlamında yeniden yorumlanır. Böylelikle mimarlığın yaratımının gerçekleştiği yaratım ortamlarını, yaratıları ve yaratımında rol oynayan aktörleri poetik bir eylemlilik içinde bir araya getirme olanaklarını araştırın tez, mimarlığın yaratımını tasarım mekanına taşımak üzere bir tartışma açar.

Mimarlığın tasarım mekanında yaratımı üzerine bu tür bir tartışma açılması, güncel mimarlıktan mesafe alarak çağdaş mimarlık kavrayışına ilişkin yeni açılımlar sağlar. Ancak güncel mimarlıktan mesafe alma durumu, onu dışlayan ya da yok sayan bir konum alma niyeti taşımaktan uzaktır. Tam tersine tez çalışması güncel mimarlık içinde bir hareket alanı açarak, bütünleşmiş bir alanda mimarlığın evrimini sağlayacak yaratıcı oluşumlar meydana getirme olanaklarını tartışır. Bu yaklaşım güncel mimarlığı

eleştirmenin ötesinde, güncelliği yaratıcı şekilde var etmek üzere yeni bir kavrayış oluşturma niyeti taşır. Bu kavrayışla çağdaş mimari yaratım, mimarlığın çok yönlü ve çok boyutlu yaratımına olanak vermek ve evrimsel gelişiminin bütüncül yapıda gerçekleşmesini desteklemek üzere çağdaşlık bağlamında kurulan tasarım mekanında gerçekleşen poetik bir eylemlilik olarak yeniden tanımlanır. Çağdaş mimari yaratımı yapılandırmak üzere ise, tasarım mekanının çağdaşlık bağlamında kurulumuna ve eylemliliğine yönelik belirlenimci olmayan açık kurgular sunulur. Böylelikle mimarlığı sürekli olarak yeniden var etmeye ve mimarın sürekli olarak kendini yeniden kurmasına olanak veren dinamik, tetikleyici yaratım mekanizmalarının gelişimine ilişkin çağdaşlık bağlamında yeni bir bakış oluşturan bir araştırma ortaya konur. Bu tür bir araştırma hem mimarlığın yaratımının eriştiği evrimsel aşamayı anlamak hem de evrimini yönlendirme olanaklarını keşfetmek üzere referans sağlaması dolayısıyla mimarlık ortamına katkı koyar.

Konu üzerine gelecekte yürütülecek araştırmalara ilişkin belirlenmiş önerilerde bulunmak, ele alınan konunun içeriğindeki belirsizlik nedeniyle kısıtlayıcı ve indirgemeci olma tehlikesi taşır. Ancak mimarlığın yaratımının evrimini araştırmak üzere tasarım mekanını sorun eden araştırmaların besleneceği temel kaynağın tasarımın kendisi olduğu açıktır. Tümüyle tanımlanması ve her yönüyle anlaşılması mümkün olmayan konu, sabitlenmiş, kesin yapılanmalarla araştırılamayacak kadar karmaşık bir yapı gösterir. O nedenle konu üzerine yürütülecek araştırmaların, kurulu yapılar yerine tekrar tekrar kurmaya olanak veren açık yapılar oluşturması, araştırmaların sürekliliğini sağlamak ve üretkenliğini arttırmak açısından önem taşır.

KAYNAKLAR

- Agamben, G. (1999). Poiseis and Praxis, *The Man Without Content*, (1. Edition). California: Stanford University Press, 68-94.
- Agamben, G. (2013). Çağdaş Nedir?, *Çağdaş Sanat Nedir:Modernlik Sonrasında Sanat*. ed. Artun, A. ve Öge, N. (editörler), (1. Baskı). İstanbul: İletişim Yayınları, 41-53.
- Agamben, G., (2009). What is the Contemporary?, *What is Apparatus?And Other Essays*, California: Standford University Press, 39-56.
- Akipek, F. Ö. ve Kozikoğlu, N. (2007). Prototypes In Architectural Education: As Instruments Of Integration In The Digital Era, *METU JFA*, 24(2), 169-178.
- Aksu, A. (2014). Bir Mola Ver: Dünyayı Değiştirmeye İhtiyacın Var. *Mimarlık Eğitiminde Pedagoji ve Pratik Arasında Var Olmak*. İstanbul: Kemerburgaz Üniversitesi.
- Allen, S. (2001). Pragmatism in Practice, 1-10
- Allen, S. (2009). Introduction: Practice vs. Project.. *Practice: Architecture, Technique and Representation*. (2. Edition). Abingdon: Routhledge, x-2.
- Artun, A. (2011). *Çağdaş Sanatın Örgütlenmesi:Estetik Modernizmin Tasviyesi*. (1. Baskı). İstanbul: İletişim Yayınları, 27-59, 78, 79, 84-87, 207-221.
- Aureli, P. V. (2012). The Common and the Production of Architecture: Early Hipotheses. *Common Ground: A Critical Reader*, Chipperfield, D., Long, K. and Bose, S. Fondazione (Eds.), (1. Edition).Venezia: La Biennale di Venezia, 148-149.
- Baird, G. (2004). “Criticality” and Its Discontents. *Harvard Design Magazine*, 21, 16-21.
- Baker, U. (2016). Deleuze ve Ötekiler, *Gilles Deleuze: Ortadan Başlamak*. Yücefer, H. (editör) Cogito, 82, 33-44.
- Ballantyne, A. (2010). *Mimarlar İçin Deleuze ve Guattari*. (çev. Ögdül R.). (1. Baskı). İstanbul: YEM Yayın,(Eserin orijinali 2007'de basılmıştır.) s. 31-34
- Baran, A. (2012). *Gilles Deleuze ile Bir Karşılaşma, Yüksek Lisans Tezi, Akdeniz Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü*.
- Barber, D. (2005). Militant Architecture: Destablising Architecture’s Disciplinarity. *The Journal of Architecture*, 10(3), 245-253.
- Baudrillard, J. (2011). *Simülakrlar ve Simülasyon*.(çev. Oğuz Adanır) (3. Baskı). Ankara: Doğu Batı Yayınları,(Eserin orijinali 1982'de yayımlandı.) 13,14.
- Beck, U. Giddens, A. ve Lash, S. (1994). *Reflexive Modernization: Politics, Tradition and Aesthetics in the Modern Social Order*. (1. Edition). California: Stanford University Press.

- Bignall, S. Bowden, S. and Patton, P. 2014. Deleuzian Encounters with Pragmatism. *Deleuze and Pragmatism*. Bignall, S., Bowden, S. ve Patton, P. (Eds.) (1. Edition). Abingdon: Taylor and Francis, Londra, s. 1-21.
- Boudon, P. (2015). *Mimari Mekan Üzerine: Mimarlık Epistemolojisi Üzerine Deneme*. (1. Baskı). İstanbul: Janus Yayıncılık, 10-21, 32, 37.
- Brasset, J. Betti Marenko, B. (2015). Introduction, *Deleuze and Design*. (1. Edition). Edinburgh: Edinburgh University Press, 1-31.
- Bray, P. M. (2014). Deleuze's Proust and Signs: The Literary Partial Object, *Understanding Deleuze, Understanding Modernism*, Ardoin, P. Gontarski, S. E. Mattison, L. (Eds.). London: Bloomsbury Publishing.
- Buchanan, R. (2016). Tasarım Odaklı Düşünmede Belalı Sorunlar, Tasarım ne Bekler?, *Cogito*, 83, 139-165.
- Cowherd, R. (2009). Notes on Post-criticality: Towards an Architecture of Reflexive Modernisation. *Footprint Journal*, 3(1), 65-79.
- Crisp, R. (2014). *Aristotle: Nicomachean Ethics*. Crisp, R. (Ed.) (Revised Edition). Cambridge: Cambridge University Press.
- Cross, N. (2011). Design Ability, *Design Thinking: Understanding How Designers Think and Work*, Berg.
- Cross, N. (1982). Designerly Ways Of Knowing, *Design Studies*, 3(4), 221-227.
- Cross, N. (2001). Designerly Ways Of Knowing: Design Discipline vs Design Science, *Design Issues*, 17(3), 49-55.
- Crysler, C. G. Cairns, S. ve Heynen, H. (2012). Introduction 1: Architecture Theory in an Expanded Field, *The SAGE Handbook of Architectural Theory*. Cryslar, C. G. Cairns, S. ve Heynen, H. (Eds.). (1 Edition). California: SAGE Publications, 1-23.
- Çağlar, N. Aksu, A. (2017). *Tenekeden Mimarlık*. (1. Baskı). Ankara: Şevki Vanlı Yayınları.
- Çakır, S. (2014). Geç Kapitalist Toplumun Değişen Dinamikleri ve Tasarım Kültürü, *Medya ve Tasarım*. (1. Baskı). İstanbul: Urzeni Yayıncılık, 15-71.
- Dalsgaard, P. (2014). Pragmatism and Design Thinking, *International Journal of Design*, 8(1), 143-155.
- De Landa, M. (2016). *Assemblage Theory*, Edinburgh: Edinburgh University Press.
- Deleuze, G. (2001). Pure Immanence: Essays on a Life, New York: Zone Books, s. 27-31
- Deleuze, G. (2008). Ampirizm ve Öznellik: Hume Açısından İnsan Doğası Üzerine Bir Deneme. (çev. Erbay E.). (1. Baskı). İstanbul: Norgunk Yayıncılık, (Eserin orijinali 1953'de yayımlandı.).s. 9, 11, 18, 19, 20, 24, 25, 57-59, 86-90, 94, 95, 103, 105, 110, 113-114, 119, 120, 134.

- Deleuze, G. (2013). *Müzakereler*. İstanbul: Norgunk Yayıncılık.
- Deleuze, G. (2014). *Bergsonculuk*. İstanbul: Otonom Yayıncılık, s.77-91
- Deleuze, G. (2016). *Difference and Repetition*. London: Continuum.
- Deleuze, G. (2016). *Nietzsche ve Felsefe*, (çev. Taylan F.). (2. Baskı). İstanbul: Norgunk Yayıncılık, (Eserin orijinali 1962'de yayınlanmıştır.)
- Deleuze, G. Guattari, F. (2004). *Anti-Oedipus, Vol 1 of Capitalism and Schizophrenia*. London: A&C Black (Eserin orijinali 1972'de yayımlandı.).
- Deleuze, G. Guattari, F. (2004). *Anti-Oedipus, Vol 2 of Thousand Plateaus*, London: A&C Black, 77-81.
- Deleuze, G. Guattari, F. (2015). *Kafka: Minör Bir Edebiyat İçin*, İstanbul: Dedalus Kitap.
- Deleuze, G., (2016). Edimsel ve Virtüel, *Gilles Deleuze: Ortadan Başlamak*, Yücefer, H. (editör), Cogito, 82, Yapı Kredi Yayınları, 14-17.
- Dovey, K. (2013). Assembling Architecture, *Deleuze and Architecture*, Frichot, H. (Ed.), Edinburgh: Edinburgh University Press, 131-151.
- Eco, U. (2001). *Açık Yapıt*, (çev. Savaş P.). (1. Baskı). İstanbul: Can Yayınları, 13-17, 30.
- Flusser, V. (1999). About the Word Design, *The Shape of Things: A Philosophy of Design*. (trans. Anthony Mathews, A.). London: Reaktion Books.
- Foster, H. (2009). Gerçeğin Geri Dönüşü: Yüzyılın Sonunda Avangard, (çev. Hoşsucu C.). (1. Baskı). İstanbul: Ayrıntı Yayınları, (Eserin orijinali 1996'da basılmıştır.), 13-15, 28,31, 54.
- Foster, H. (2015). Tasarım ve Suç: Müze-Mimarlık-Tasarım. (çev. Gen, E.). (4. Baskı). İstanbul: İletişim Yayınları, (Eserin orijinali 2002'de yayımlandı.), 9, 10,32-35,42
- Goodchild, P. (2005). *Deleuze&Guattari:Arzu Politikasına Giriş*. (çev. Öğdül, R. G.). (1. Baskı). İstanbul: Ayrıntı Yayınları, (Eserin Orijinali 1996'da yayımlandı.), s.16, 18-19, 39-40, 49-55, 64,70,75.
- Groys, B. (2010). Comrades of Time. *What is Contemporary Art?*, ed J. Aranda, J., B.K. Wood, B. K. and Vidokle A. (eds), Berlin: Stenberg Press, 22-40.
- Güney, D. (2003). *Mimarlık gerçeklikleri ve Mimarlıkta Zamanın Kavranışı*, Doktora Tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul, vi-viii, 1,2.
- Güzel, M. (2015). Gerçeklik İlkesinin Yitimi: Baudrillard'ın Simülasyon Teorisinin Temel Kavramları, *FLSF Felsefe ve Sosyal Bilimler Dergisi*,19, 65-84.
- Hauberg, J. (2011). Research by Design – A Research Strategy, *AE Revista Lusófona de Arquitectura e Educação Architecture & Education Journal*
- Hays, M. (2000). *Architecture Theory Since 1968*. (2. Edition). Cambridge: MIT Press.

- Hays, M., Kennedy, A. (2000). After All, or the End of “End of”, *Assemblage*, 41, 6-7.
- Hesket, J. (2017). *Tasarım*. (Çev. Uzun E.). (2. Baskı). Ankara: Dost Yayınevi, (Eserin Orijinali 2002'de yayınlanmıştır.) s. 12,13, 19.
- Highmore, B. (2009). General Introduction: A Sideboard Manifesto: Design Culture in an Artificial World. The Design Culture Reader, Highmore, B. (ed.), Abingdon: Routledge, 1-11.
- İnternet : Şihager, N. (2015). Tasarım Pratiği, *XXI Dergisi*, Temmuz - Ağustos 2015, Puna Yayın.
URL:
<http://www.webcitation.org/query?url=http%3A%2F%2Fxxi.com.tr%2Fyazilar%2Ftasarim%C2%ACpratigi&date=2018-11-30> adresinden 5 Mart 2018'de alınmıştır.
- İnternet: Deleuze, G. (1987). Yaratma Eylemi Nedir?, Gilles DELEUZE'ün Paris'teki FEMİS Sinema okulu öğrencilerine hitaben yaptığı konuşmanın Chaos Media tarafından yapılan video kaydından Ulus Baker tarafından çevirisidir. URL:
<http://www.webcitation.org/query?url=http%3A%2F%2Fwww.korotonomedy.net%2Fkor%2Findex.php%3Fid%3D6%2C23%2C0%2C0%2C1%2C0+%&date=2018-11-30>, Son Erişim Tarihi: 05.03.2018.
- İnternet: Baydar, G. (2016). Mimarlığın Değişen Gündemi. *E-skop Sanat Tarihi Eleştiri*
URL:
<http://www.webcitation.org/query?url=http%3A%2F%2Fwww.e-skop.com%2Fskopbulten%2Fmimarligin-degis-en-gundemi%2F2802+%&date=2018-11-30>, Son Erişim Tarihi: 05.03.2018.
- İnternet: Brassett, J. (2010). On Design Thinking, Part One—From The Empty To The Full
URL:
http://www.webcitation.org/query?url=https%3A%2F%2Fwww.academia.edu%2F13127972%2FOn_Design_Thinking_part_two_Experiment_and_Experience&date=2018-11-30, Son Erişim Tarihi: 05.03.2018.
- İnternet: Brassett, J. (2015). On Design Thinking, Part Two: Experiment and Experience, Designaustria.
URL:
http://www.webcitation.org/query?url=https%3A%2F%2Fwww.academia.edu%2F13127972%2FOn_Design_Thinking_part_two_Experiment_and_Experience&date=2018-11-30, Son Erişim Tarihi: 05.03.2018.
- İnternet: Cavalcanti G. (2013). Is it a Hackerspace, Makerspace, Techshop or Fablab?
URL:
<http://www.webcitation.org/query?url=https%3A%2F%2Fmakezine.com%2F2013%2F05%2F22%2Fthe-difference-between-hackerspaces-makerspaces-techshops-and-fablabs%2F+%&date=2018-11-30>, Son Erişim Tarihi: 05.03.2018.
- İnternet: Kendir, E. 2005. Mimarlık Pratiğinde Bilgisayar Desteği: Temsili Olandan Yapısal Olana Doğru, *Mimarlık Dergisi*, Ocak-Şubat 2005. URL:
<http://www.webcitation.org/query?url=http%3A%2F%2Fwww.mimarlikdergisi.com%2Findex.cfm%3Fsayfa%3Dmimarlik%26DergiSayi%3D37%26RecID%3D898+adresinden+%&date=2018-11-30>, Son Erişim Tarihi: 05.03.2018.
- İnternet: Moloney, J., Twose, S., Smitheram, J., (2014). Introduction, Venice Architectural Design Symposium Proceedings
URL:

http://www.webcitation.org/query?url=http%3A%2F%2Fwww.victoria.ac.nz%2Ffad%2Fpdf%2FVenice_Architectural_Design_Symposium_Proceedings.pdf&date=2018-11-30, Son Erişim Tarihi: 05.03.2018.

İnternet: Ooesterhuis, K. (2015). *We Robots, CCC Conference Emotive Embodiments*, TU Delft. URL: <http://www.webcitation.org/query?url=http%3A%2F%2Fwww.oosterhuis.nl%2F%3Fp%3D111+&date=2018-11-30>, Son Erişim Tarihi: 05.03.2018.

İnternet: Smith, T., “Contemporary, Contemporaneity”, *Keywords Project*, University of Pittsburg. URL: http://www.webcitation.org/query?url=http%3A%2F%2Fkeywords.pitt.edu%2Fpdfs%2Fcontemporary_and_contemporaneity.pdf+&date=2018-11-30, Son Erişim Tarihi: 05.03.2018.

Jobst, M. (2013). Why Deleuze Why Architecture?. *Deleuze and Architecture*, ed. Helene Frichot, H. and Loo, S. (Eds.). (1. Edition). Edinburgh : Edinburgh University Press, 61-79.

Jones, W. (2010). Big Forking Dilemma: Contemporary Architecture’s Autonomic Turn, *Harvard Design Magazine* 32(1), 8-17.

Karadağ, İ. (2014). Yaratıcılık ve Öznellik, *Göçebe Düşünmek*, ed. Aytaç, M., A. ve Demirtaş M. (Editörler). (1. Baskı). İstanbul: Metis Yayınları, 50-84.

Lawson, B. (1990). *How Designers Think: The Design Process Demystified*, Cambridge: The University Press, s. 9-36.

Lefebvre, P. (2016). Architecture and Pragmatism: Design Objects Made Moral. *Architecture Philoshopy Journal*, 2(1), 23-37.

Lefebvre, P. (2017). What Difference Could Pragmatism Have Made? From Architectural Effects to Architecture’s Consequences. *FootprintJournal*, 11(1), 23-36.

Macarthur, D. (2017). Reflections on Pragmatism as a Philoshopy of Architecture. *Footprint Journal*, 11(1), 105-120.

May, R. (2015). *Yaratma Cesareti*. (2. Baskı) İstanbul: Metis Yayınları, 36, 64, 73.

May, T. (2016). Cilles Deleuze, Fark ve Bilim. *Gilles Deleuze: Ortadan Başlamak*, ed. Yücefer, H. (ed.). Cogito, 82, 120-143.

Menges, A. Ahlquist, S. (2011). Preface, *Computational Design Thinking: Computation Design Thinking*, Menges, A. Ahlquist , S. (Eds.). Hoboken: John Wiley&Sons Ltd., s.8-9.

Negri, A. (2008). Contemporaneity Between Modernity And Postmodernity, *Antinomies of Art and Culture: Modernity, Postmodernity, Contemporaneity*, ed. Okwui Enwezor, O., Condee, N. and Smith, T. (Eds.), Durham: Duke University Press, 23-29.

- Nesbitt, K. (1996). *Theorizing a New Agenda for Architecture: An Anthology of Architectural Theory 1965–1995*, (1. Edition). New York: Princeton Architectural Press, s.16-72
- Ockman, J.(editör). (2000). *The Pragmatist Imagination: Thinking About Things in the Making*, New York: Princeton Architectural Press.
- Oosterhuis, K., Bier, H., Aalbers, C., Boer, S. (2014). File to Factory and Real-Time Behavior in ONL-Architecture, *ACADIA: Responsive Environment Proceedings*, 294-305.
- Orbey, B. Sinan Mert Şener, S. M. (2016). On Tools and Representation. *Megaron*, 11(2), 265-272.
- Oyarzun, F. P. (2003). The Valparaíso School. *Valparaíso School Open City Group*. Risa R. (ed.) Basel: Birkhauser, 8-13.
- Östman, L. (2005). *A Pragmatist Theory of Design: The Impact of the Pragmatist Philosophy of John Dewey on Architecture and Design*, PhD Dissertation, School of Architecture Royal Institute of Technology Stockholm, s. 6.
- Parr, A. (editör). (2010). *The Deleuze Dictionary*. (Revised Edition). Edinburgh: Edinburgh University Press, s. 10, 18-19, 65-72, 135-137, 161-162, 194, 225-226, 284.
- Patton, P. (2002). *Deleuze and The Political*, Abingdon: Routledge, s. 42-46.
- Perez-Gomez, A. 1983. Introduction: Architecture and The Crisis of Modern Architecture. *Architecture and The Crisis of Modern Science*. (1. Edition). Cambridge: MIT Press, 3-13.
- Polanyi, M. (2012). *Personal Knowledge: Towards a Post-Critical Philosophy*. Chicago: University of Chicago Press.
- Proto, J., Kruysman, B. (2014). " Impossible Objects", *Architectural Design (AD)*, 106-111.
- Rajchman, J. (1998). A New Pragmatism?, *Anyhow*, C. D. Davidson (Eds.), Cambridge: The MIT Press
- Rajchman, J. (2011). The Contemporary: A New Idea, *Aesthetics and Contemporary Art*, Avanesian, A. ve Skrebowski, L.(Eds.), Berlin: Stenberg Press, 126-144.
- Rajchman, J. (2013). *Deleuze Bağlantıları*, (çev. Şannan B.). (1. Baskı). İstanbul: Bağlam Yayıncılık, (Eserin orijinali 2000'de basılmıştır.) 9-17, 20-25, 27-28, 37-38, 55-58, 60, 61, 67, 76-82.
- Ross, A. (2010). Desire. *The Deleuze Dictionary: Revised Edition*, Parr, A.(ed.) Edinburgh: Edinburgh University Press, 65-67.
- Satoor, C. (2014). *A Part of This World: Deleuze and The Logic of Creation*, Dissertation, York University

- Saunders, S. W. (editör). (2007). *The New Architectural Pragmatism*, Minneapolis: U of Minnesota Press.
- Schön, D. (1983). *The Reflective Practitioner: How Professionals Think in Action*. (1. Edition). New York: Basic Books, 128-168.
- Smith, D., Protevi, J. (2016). Gilles Deleuze, *Dışarıdan Düşünmek: Deleuze ve Guattari Perspektifinden Felsefe, Siyaset ve Sanat Yazıları*, Faruk, Ö. (editör). İstanbul: Chivi Yazıları Yayınevi, 49-91.
- Somol R. ve Whiting S. (2002). Notes Around the Doppler Effect and Other Moods of Modernism. *Perspecta*, 33, 190-203.
- Sparke, P. (2004). *An Introduction: Design and Culture*, Abingdon: Routledge.
- Speaks, M. (2006). Intelligence After Theory. *Perspecta*, 38, 101-106.
- Sykes, A. K. (2012). Introduction, *Constructing a New Agenda: Architectural Theory 1993-2009*. (1. Edition). New York: Princeton Architectural Press, 14-30.
- Tanyeli, U. (2013). *Rüya, İnşa, İtiraz: Mimari Eleştiri Metinleri*. (1. Baskı). İstanbul: Boyut Yayınları, 275-277.
- Tanyeli, U. (2017). *Yıkarak Yapmak: Anarşist Bir Mimarlık İçin Altlık*. (1. Baskı). İstanbul: Metis Yayınları, s.16-17, 56-59, 75-79, 81,82, 104, 267, 314, 317, 318, 328, 329, 359.
- Turan, B. O. (2011). 21. Yüzyıl Tasarım Ortamında Süreç, Biçim ve Temsil İlişkisi, *Megaron*, 6(3), 162-170.
- Uluoğlu, B. (2002). ..miş gibi, *Çağdaş Mimarlık Sorunları Dizisi 1: Mimarlık ve Sanallık*, Togay, N. (editör), (1.baskı). İstanbul: Boyut Yayın Grubu, 37-45.
- Von Busch, O. (2015). *Tasarlanacak Ne Kaldı? Sosyal Tasarım Üzerine Acil Sorular*. (çev. Ertaş H., Yasak T. ve Öztok G.). (1. Baskı). Ankara: Puna Yayın, 82-83.
- Voyatzaki , M. (2018) *New Materialisms: Nonhuman Creativity (New Materialism)*, Edinburgh: Edinburgh University Press
- Weizman, E. (2016). Belleğe Karşı Madde, *2000+ Mimarlık Teorisinin Acil Sorunları*, J. Graham (editör). (1. Baskı). İstanbul: Janus Yayıncılık, 221- 245.
- Wigley, M. (2016). Flaş Teorisi , *2000+ Mimarlık Teorisinin Acil Sorunları*, J. Graham (editör). (1. Baskı). İstanbul: Janus Yayıncılık, 245-263.
- Yücefer, H. (2016). Potansiyelleri Düşünmek: Deleuze'de Virtüellik, Oluş ve Tarih. *Gilles Deleuze: Ortadan Başlamak*, Ed. Yücefer, H. (editör), *Cogito*, 82, 87-119.
- Yüncü, O. (2008). *Research By Design In Architectural Design Education*, Doktora Tezi, ODTÜ Fen Bilimleri Enstitüsü, Ankara, 133.

ÖZGEÇMİŞ

Kişisel Bilgiler

Soyadı, adı : YILMAZ, İrem
 Uyuğu : T.C.
 Doğum tarihi ve yeri : 26.08.1986, Ankara
 Medeni hali : Evli
 Telefon : 0 (312) 582 36 21
 Faks : 0 (312) 202 37 10
 e-mail : iremkucukyilmaz@gmail.com



Eğitim

Derece	Eğitim Birimi	Mezuniyet Tarihi
Doktora	Gazi Üniversitesi / Mimarlık	2018
Yüksek lisans	Gazi Üniversitesi / Mimarlık	2013
Lisans	Gazi Üniversitesi / Mimarlık	2009
Lise	Mehmet Emin Resulzade Anadolu Lisesi	2004

İş Deneyimi

Yıl	Yer	Görev
2011-Halen	Gazi Üniversitesi	Araştırma Görevlisi
2010-2011	Aymaz Mimarlık Mühendislik Ltd. Şti.	Tasarımcı Mimar

Yabancı Dil

İngilizce, İspanyolca

Yayınlar

Aksu,A. Küçük, İ. ve Çağlar, N. (2010). Mimarlık Eğitimi/ Eğitim ve Meslek Pratiğinin Karşılıklı Beklentileri: Mimari Tasarım Eğitiminde Arayışlar: Deneysel bir Yaklaşım, Poster Bildiri, *Mimarlık ve Değişim*, 22. *Uluslararası Yapı ve Yaşam Kongresi*,26-27 Mart, Tüyap Fuar Merkezi, Bursa.

Aksu,A. Küçük, I. ve Çağlar, N., (2011). Mimari Tasarım Eğitimi Söylemleri 2: Bütünleşme, *YTÜ Ulusal Sempozyum*,20-21 Ekim, İstanbul.

- Aksu,A. Küçük, İ. ve Çağlar, N. (2012). Mimari Tasarım Eğitimi Söylemleri II: Bütünleşme, *Deneyim 1&2 2010-2011: Gazi Üniversitesi Mimarlık Bölümü M202, M301, M302, M401 Mimari Proje Dersleri 2010-2011/I. ve II. Dönemleri Proje Çalışmaları*, Rekmay Reklam ve Tanıtım Ltd. Şti., s. 137-147
- Aksu, A. Çağlar, N. Küçük, İ. (2013). Avangard Mimarlık Tartışmaları: Deneysel Mimarlık-Mimari Tasarım/Yapım Stüdyolarının Deneysel Mimarlık Anlayışı Çerçevesinde Geliştirilmesi, Gazi Üniversitesi Bilimsel Araştırma Projesi (BAP).
- Atelier 1, (2012). 4 Posters – Manifest, Integration, Experiment and Experience, Poster Presentation to the 1-ICAUD, *First International Conference on Architecture and Urban Design*, 19-21 Nisan, Tiran, Arnavutluk.
- Çağlar, N., Aksu,A. ve Küçük, İ. (2011). Archiscapes: To Touch Upon The Alternative Approaches To Urban Transformation Process Within The Context Of Housing, *Intenational Network Symposium 2011*, 10-14 Ekim, Daegu, Kore.
- Çağlar, N. Aksu,A. ve Yılmaz, İ. (2013). Towards an Experimental Approach in Design Research: Urban Archi-Scapes Studio, *3rd Annual International Conference on Architecture*, 10-13 Haziran, Atina, Yunanistan.
<http://www.atiner.gr/papers/ARC2013-0760.pdf>
- Çağlar, N., Aksu,A. ve Yılmaz, İ. (2014). Mimari Tasarım Eğitimi Söylemleri III: Açık Kent ve Şiirsel Eylem, *Deneyim 3&4 2011-2012: Gazi Üniversitesi Mimarlık Bölümü M202, M301, M302, M401 Mimari Proje Dersleri 2011-2012/I. ve II. Dönemleri Proje Çalışmaları*, Rekmay Reklam ve Tanıtım Ltd. Şti., 1-17.
- Çağlar, N. Aksu,A. ve Yılmaz, İ. (2015). Towards an Experimental Approach in Design Research: Urban Archi-Scapes Studio, Urbano, J. (Ed.), *Architecture Anthology I: Education, Research, and Practice*, Athens Institute for Education and Research, 75-89.
- Güleç, G.(ed.), Çağlar, N. AKSU, A. Uludağ, Z. Gasco, G. Sorgucu, E. Sönmez, M. ve Küçük, İ. (2010). *Atölye 1 2009-2010 / Seçki: Gazi Üniversitesi Mimarlık Bölümü M202, M301, M302, M401 Mimari Proje Dersleri, 2009-2010/I. ve II. Dönemleri Proje Çalışmaları*, Rekmay Reklam ve Tanıtım Ltd. Şti.
- Sönmez, M.(ed.), Çağlar, N. Aksu, A. Uludağ Z. Gasco, G. Duruk, K. Güleç, G. ve Küçük, İ. (2012). *Deneyim 1&2 2010-2011: Gazi Üniversitesi Mimarlık Bölümü M202, M301, M302, M401 Mimari Proje Dersleri, 2010-2011/I. ve II. Dönemleri Proje Çalışmaları*, Rekmay Reklam ve Tanıtım Ltd. Şti.
- Yılmaz, İ. (2013). *Mimari Tasarım Stüdyosunun Deneysel Mimarlık Anlayışı Doğrultusunda Kurgulanması*, Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Yılmaz, İ. (ed.), Çağlar, N. Aksu, A., Uludağ Z., Gasco, G., Duruk, K., Güleç, G., (2014). *Deneyim 3&4 2011-2012: Gazi Üniversitesi Mimarlık Bölümü M202, M301, M302, M401 Mimari Proje Dersleri, 2011-2012/I. ve II. Dönemleri Proje Çalışmaları*, Rekmay Reklam ve Tanıtım Ltd. Şti.

- Yılmaz, K. İ. Yazgan, Ö. E. (2014). From The Brukner Apartment to The Museum of Innocence: An Unusual Adaptive Re-use Within The Interaction of Fact and Fiction, *Environment and Design 2014 International Congress*, 11-12 Aralık, Bahçeşehir Üniversitesi, İstanbul, Türkiye.
- Yılmaz, İ. (2014). Kinetic Architecture: Towards The Poetry of Space in Movement, *International Congress Of Architecture Innovative Approaches In Architecture And Planning*, 22-24 Kasım, Şelçuk Üniversitesi, Konya, Türkiye.
- Yılmaz, İ. (2016). Dissolution in Architecture: Digitally Driven Kinetic Structures, *Design Communication Association European Conference (DCAE) 2016*, Inclusiveness in Design, 11-14 Mayıs, Özyeğin Üniversitesi, İstanbul, Türkiye.
- Yılmaz, İ. (2016). A Reading on Digitally-Driven Housing Structures in Movement, *X. International Theory Of Architecture Conference (Archtheo 2016)*, 27-29 Ekim, DAKAM, İstanbul, Türkiye.
- Yılmaz, İ. (2016). Mimari Tasarım Stüdyosunda Deneysellik Arayışları, 60. Yıl Tartışmaları/Mimarlık Eğitimi Nereye? Konferansında sunulmuş çalışma, TMMOB Mimarlar Odası Ankara Şubesi, Ankara.
- Yılmaz, İ. (2017). Move-ecture: A Conceptual Framework for Designing Movement in Architecture, *WMCAUS 2017, 2nd World Multidisciplinary Civil Engineering - Architecture - Urban Planning Symposium*, 12-16 Haziran, Prag.
- Yılmaz, İ. (2017). Move-ecture: A Conceptual Framework for Designing Movement in Architecture , *IOP Conf. Ser.: Mater. Sci. Eng.* 245 042061, doi:10.1088/1757-899X/245/4/042061, IOP Publishing,.
- Yılmaz, İ. (2018). Contemporaneity: A Common Space-Time-Data For Architectural Creation,, *WMCAUS 2018, 3rd World Multidisciplinary Civil Engineering - Architecture - Urban Planning Symposium*, 18-22 Haziran, Prag.

Hobiler

Çello, Grafik Tasarım, Fotoğraf



GAZİ GELECEKTİR..