Kentsel Ürünlerin Tasarlanmasında Bir Paradigma Olarak Kimlik Kodları

Atakan BAŞ[1], Serkan GÜNEŞ[2], Ezgi KAHRAMAN[3], Abdullah TOĞAY[4]

Özet: *Kentler de tıpkı diğer organizmalar gibi var olurlar, yaşarlar, yok olurlar veya yeni formlara bürünerek dönüşmeye devam ederler. Bu döngü içerisindeki fiziksel mekanlar, kullanıcısı olan birey ve toplumsal grupların birtakım değerlerinden ve birikimlerinden bağımsız biçimde ortaya çıkamazlar. Fiziksel mekanı bir yer olmaktan ayıran ve ona anlam ve devamında içerisinde yaşayanlar adına aidiyet atfeden en önemli etken bireyin mekan ile olan psiko-sosyal tutarlılığının sağlanmasıdır. Bu tutarlılığı ortaya koyacak en önemli veri grubu da tasarımın kodlarından biri olan kimlik kavramıdır. Kimlik kavramı hem bireyin hem de kentin sosyal yapısını var eden toplumsal grupların bileşenlerini doğru okuyabilmek adına bir başlangıç noktasını ortaya koyar. Tasarımcı ele alacağı kentsel ürünün tasarlanma eylemi sürecine başladığında özne-nesne etkileşiminin tutarlı ve beklenen yönde olması açısından kimlik kodlarını analiz eden bir veri grubunu da değerlendirme sürecine dahil etmelidir. Ele alınan bu kodlar tasarlanan ürünün konumlanacağı fiziksel mekan ve kullanıcı ile tutarlı bir bütünlük oluşturması açısından önemli bir rol üstlenmektedir. Kentsel morfoloji analizi bağlamında kullanıcı odaklı olarak ele alınan bu çalışmada , kentin fiziksel formunun parçalarından biri olan kentsel donatıların tasarlanma sürecine dahil edilmesi bir gereklilik olarak görülen kimlik kavramının kullanıcı-nesne tutarlılığı çerçevesinde ele alınması ve irdelenmesi çalışmanın kavramsal çerçevesini oluşturacak ve kentsel morfolojinin sosyal bağlamı kapsamında ele alınan tartışmalara endüstriyel tasarım disiplininin perspektifi ile katkı sunacaktır. Çalışmanın temel önermesi kentlerin kullanıcısı olarak ifade edebileceğimiz bireylerin bellek ve tutum sürecinin bir yansıması olan kimlik kavramının tasarım düşüncesinin somut çıktısı olan ürünlere yansımasının tutarlı bir biçimde olması gerekliliğidir. Bu kapsamda Hartmann'ın ontolojik çerçevede ele alınan ürün ve anlam ilişkisinin irdelenme metodu bağlamında dünyanın farklı bölgelerinden seçilen kentsel donatılar üzerinden yapılan irdelemeler ve tartışmalar çalışmanın yöntemini ortaya koyacaktır. Sonuç olarak ise tasarlanan nesnelerin kentsel mekan ile olan tutarlı bütünlüğünün ve okunabilir nesnelerin kullanıcısı ile olan doğru etkileşiminin kurgulanabilmesi adına temel gereklilikler ve sürdürülmesi gereken yaklaşımlar ortaya konacaktır.*

Anahtar Kelimeler: kent, morfoloji, kimlik, tasarım, ürün

[1] Gazi Üniversitesi, Endüstriyel Tasarım Bölümü, atakanbas@gazi.edu.tr.
[2] Gazi Üniversitesi, Endüstriyel Tasarım Bölümü, serkangunes@gazi.edu.tr.
[3] Çankaya Üniversitesi, Şehir ve Bölge Planlama Bölümü, ekahraman@cankaya.edu.tr.
[4] Gazi Üniversitesi, Endüstriyel Tasarım Bölümü, atogay@gazi.edu.tr.

1. Giriş

Bireysel veya toplumsal ihtiyaçların somut bir karşılığı olarak ortaya çıkan endüstriyel ürünler, tasarlanma sürecinde disiplinler arası birden çok iş birliği sonucu ortaya çıktığından dolayı her işlem basamağının kendine ait farklı tasarım girdileri mevcuttur. Konu ile ilgili kavramsal tartışmaları bulunan Krippendorf, özellikle sürdürdüğü ürün anlambilimi çalışmaları içerisinde ele alınan nesnenin dahil olacağı kullanıcı grubunun sosyal ve psikolojik bağlamdaki bileşenlerle uyum içesinde olması gerektiğinden söz etmektedir. Ona göre bir tasarım fikrinden somut bir biçime evrilmeye başlayan nesneler, etkileşime gireceği kullanıcı grubundan veya fiziksel mekandan bağımsız bir şekilde varlığını tutarlı bir şekilde sürdüremeyecektir (Krippendorf, 1984).

Kente dair tartışmaların merkezinde yer alan kentsel morfolojinin belirleyicileri arasında; fiziksel ve biçimsel yapı, sosyal ve ekonomik yapı, kültürel ve yerleşme değerleri, yasal yönlendiriciler ve yönetim biçimi, teknoloji ve enerjinin kullanılabilirliği ve kapasiteleri konuları yer almaktadır. Bu belirtilen unsurlar somut bir biçimde görünür olsalar da kenti biçimlendiren ana unsurların diğer yüzünü birey ve topluma dair soyut kodlar oluşturmaktadır. Bu kodlar ise bünyesinde bireyin ve bireyin etkileşimleri sonucu olarak ortaya çıkmış toplumsal grupların psikolojik ve kültürel değerlerini barındırır. Kente dair nesne ise bu değerlerin doğru bir biçimde irdelenmesi ve tasarım düşüncesine veri olacak bir biçimde sınıflandırılabilmesi ile mümkündür.

Tasarımın ele aldığı nesnenin oluşumu ve okunması paralelinde anlam ve biçim uyumunu da beraberinde getirmektedir. Tasarımda anlam ise kimlik, kültür, bellek gibi birçok soyut alt bileşeni kapsayan bir bütünün yansımasından meydana gelmektedir. Biçim, kendini var eden bu soyut faktörlerden bağımsız bir şekilde ortaya konduğunda tanımsız bir nesne olarak tartışmalara açık bir hedef haline dönüşmektedir. Çünkü ne iletişim kurduğu kullanıcıda ne de konumlandığı fiziksel mekanda kendine atfedilen misyon veya bulunduğu çevrede yerine getirmesi gereken işlevi karşılayamamaktadır. Bu da tasarımın tartışma konularından biri olarak kendini zaman içerisinde var etmiş, öz ve biçim tartışmalarını farklı başlıklar kapsamında sorgulamaya açarak çözüm sunabilmek adına bir eylem ortaya koymuştur.

2. Kentsel Morfolojinin Tasarım Kavramı ile Etkileşimi

Kente dair tanımlı bir mekandan bahsetmek istediğimiz takdirde, yerleşim dokusunu var eden form ve biçimlendirme eylemleri, bireylerin ya da toplulukların sosyo-psikolojik ve kültürel boyutlarının fiziksel mekana yansıyan görüntüleridir. Mekansal dönüşümlerin ve tasarım eylemlerinin yanı sıra, bireyin davranış biçimlerinin ve biçimlerin dönüşümlerinin zaman içerisindeki seyrini takip etmek kentsel çalışmalar adına göz ardı edilemez bir gerekliliktir. Yaşam biçimleri, kültür, örf, adetler, kişisel tercihler, toplumsal tercihler, seçimler, değer yargıları, kurumsal yapılar, örgütsel yapılar gibi bileşenlerin zaman içerisinde girdikleri etkileşimler mekanın yapısal örüntüsüne anlamlı bir hal kazandırır. Dolayısıyla tanımlı mekanlardan bahsedebilmek ya da bir mekanı yeniden ele alıp yorumlayabilmek istediğimizde çevresel ve maddi unsurlardan ziyade öncelikli olarak birey ve bireysel etkileşimler kaçınılmaz bir ön şarttır (Moore, 1983). Kentsel mekanı yaşamın gerekliliklerine göre geliştiren ve dönüştüren bireyin,

yaşamda süreklilik sağlamaya yönelik olan davranışları fiziksel. mekanların da biçimlenmelerinde önemli derecede rol oynamaktadır. Farklı bireysel etkenlere maruz kalmış mekanlar, diğerleri arasında daha tanımlanabilir ve öne çıkan bir hale gelmeye başlamaktadır. Bu da mekanın bünyesinde barındırdığı çeşitliliklerin kendisine sağladığı bir avantaj olarak görülmektedir. Dolayısıyla her birey, aidiyet hissettiği veya sadece yaşamını sürdürmek adına bulunduğu mekana dolaylı veya doğrudan olarak katkı sunmaktadır. Bu sayede kentsel mekanlar zaman içerisinde kimliklerini kazanıp, tanımlanabilir bir forma bürünmeye başlarlar. Yaşanan bu değişimler ve oluşumlar kentlerin morfolojik bir çerçeve kapsamında tartışmaya açılarak, katkı sunabilecek tüm paydaşlarına da yeni bir kanal oluşturmaktadır.

Tasarım kavramı da bu çerçevede kentsel morfoloji çalışmalarına kendi disiplininin doğası gereği doğrudan katkı sunabilecek bir yaklaşıma sahip olup, kullanıcı-ürün-kent paralelinde kentsel ürünlerin kentsel bağlam kapsamında tutarlı ve süreklilik ilkesine atıf yapan bir ele alış biçimi ile kente dair donatıların tasarlanmasında rol oynamaktadır. Hertzberger'in (2015) ifadesi ile "tasarım, bireylerin sahip olmak istediklerini bilmekten, anlamaktan başka bir şey değildir. Biçim kendi kendine oluşur, İcat etmeye gerek yoktur. Yapılacak şey kullanıcının dikkatle dinlenmesi ve tanınmasıdır". Yapılan bu değerlendirme bir açıdan da tasarımın birey odaklı yaklaşımına vurgu yaparak, tasarım eyleminin merkez noktasına özneyi yerleştirmiş ve öznenin analizini ve beklentilerini tasarım eylemi adına bir şart olarak vurgulamıştır. Bu özne analizi ise bireyin kimlik ve bellek bileşenlerinin irdelenmesi ve anlaşılabilmesi üzerine şekillenmektedir.

3. Tasarımın Kodu Olarak Kimlik Kavramı

Tasarımın doğasına ve problemi ele alış biçimlerine baktığımızda karşımıza çıkan en temel ayrım dolaylı ve doğrudan ifade içeren kodlardır. Dolayla anlatım olarak ifade edilen kodlar, tasarım düşüncesinin çıkış noktası olarak alındığı, mesajın işlenmeye başladığı, iletilmek istenen kullanıcısı ile ilk iletişime geçtiği basamak olarak kabul edilmektedir. Bu basamak soyut kodları içermektedir. Kimlik, bellek, kolektif bellek ve toplumsal dinamikler bu işlem basamağının en temel unsurlarıdır. Tasarımcı, ele aldığı probleme yönelik olarak gerçekleştireceği işlem sürecinde hedefinde olan nesneyi, öznenin temel dinamiklerinden bağımsız olarak var edemez. Bu dinamikler arasında özne konumunda olan kullanıcının nesneye yönelik beklentileri, ona dair duyduğu ihtiyaç durumu ve nesnesini seçim veya onunla etkileşiminde doğrudan rol oynayacak bellek ve kimlik bileşenlerinden söz edilebilmektedir. Bu açıdan özellikle bireyin kimlik evreni ürün ile olan etkileşiminin anlamlı bir biçimde sürdürülmesinde önemli bir etkendir.

Kimlik kavramını özet bir biçimde ifade etmek gerekirse; bir bireyin veya nesnenin ayırt edilebilirliğini veya okunabilirliğini sağlayan tüm özelliklerin bir bütünü olarak tanımlanabilir. Tasarlama sürecinin bir öznesi olan birey, tüm alt unsurları ve değerleriyle eylem sürecine belirli katkılar sunmaktadır. Bunların en başında ise kişisel veri içeren bellek, belleğin bir yansıması olan kimlik ve bu etkileşimlerin toplumsal boyutta ortaya çıkan kolektif değerleridir. Tasarımcı ele aldığı ürünün biçimsel ve fonksiyonel sürecini bu kodlar dahilinde yönlendirerek kullanıcı ve ürün bağını doğru kurabilmekle yükümlüdür. Doğrudan anlatım içeren kodlar ise daha çok formel bir şekilde ifade edilen, tasarım düşüncesinin maddi unsurlar olarak izlerini taşıyan malzeme ve imge olarak karşımıza çıkmaktadır.

Tasarımcının, yaşamın geçmişi ve geleceği arasında tutarlı ve amacına uygun bir etkileşim kurmasının yegane yolu kalıcı ve geçici değerlerin farkındalığı ile olur (Loos ve Stuiber, 2012). Bireyin veya toplumsal grupların gündelik yaşam içerisindeki sosyal etkileşimlerinden ve kültürel paylaşımlarından geriye kalan her bir iz kentsel mekana ve mekanın özelinde kentsel ürünlere yönelik ipuçlarını ardında bırakır. Bu ipuçları ise tasarımcının kenti biçimlendirirken başvuracağı özgün bir rehber olan tasarım kodlarını zaman içerisinde ortaya çıkarır. Bu yüzden bellek ve kimlik kodları anlamlı bir fiziksel çevre kurgusunun temelini oluşturur. Bu açıdan kimlik ve bellek, nesnenin ya da mekanın semantik içeriğini inşa eden önemli tasarım kodlarındandır.

3.1. Kimlik Türleri

Birey ve toplum tasarım disiplininin etkileşim kurduğu alanlar olduğundan dolayı kimliği hem psikolojik hem de sosyolojik açıdan analiz edebilmek, tasarlanan nesnenin kullanıcısı veya mekanı ile olan tutarlılığının sağlanmasında etkilidir. Bireysel veya toplumsal hareketleri doğru irdelemeden sürdürülen tasarım eylemlerinde, ürün pazarına veya mekana dahil olan ürün kendi varlığını sorgulatacak ve tanımsız bir nesne statüsüne dönüşecektir. Bu dönüşüm de tekrarlayan bir sürece evrildiğinde tanımsız nesneler grubunu ifade edecek, okunabilirlik özelliğini zaman içerisinde yok etmeye başlayacaktır. Özellikle son yıllarda kentlerimizde meydana gelen ve fiziksel mekanları işgal etmeye başlayan bu ürünler biçim ve anlam karmaşasının bir sonucu olarak kolektif yaşam alanlarını dönüştürmeye başlamışlardır. Dolayısıyla biçim ve anlam ilişkisine yön veren kimlik unsurunun tasarım sürecinde tartışılmaya açılması, tutarlı bir nesneler dünyası meydana getirebilmek adına gereklilik arz etmektedir.

Kimlikler de tıpkı bireyler ve toplumlar gibi değişken, yok olabilen veya yenilenip varlığını kaldığı noktadan itibaren sürdürmeye devam eden bir yapıya sahiptir. Çünkü kimlik, birey ve toplum ile sürekli etkileşim halindedir. Dolayısıyla belirli kırılma noktalarında meydana gelen yenilikler birbirlerini etkileyerek döngünün sürdürülmesini sağlar. Bu bağlamda meydana gelen değişimler bireyler gibi kimlik türlerinde de farklılaşmalara ve alt gruplara ayrılmaya sebebiyet verir. Kimliklerin de toplum biçimleriyle ilişkili olarak var olması, geleneksel veya modern toplumların da alt başlıklar olarak kendi özgün kimlik türlerini ortaya çıkarmalarına neden olmuştur. Bu durumu genel bir çerçeve ile ifade etmek gerekirse Şekil 1'deki kimlik ve toplum sınıflandırması konuya genel bir çerçeve çizmek adına yardımcı olacaktır.

Değişen ve dönüşen yaşam biçimlerinde kimlikler de ait olduğu toplumun dinamiklerine bağlı olarak kendi yeniden inşa edebilmekte ya da tamamen farklı bir biçimde yeni bir forma bürünebilmektedir. Bu bağlamda modern toplumların yaşam biçimleri incelendiğinde daha kapalı olarak yaşanan geleneksel ilişkilerin ve yaşam biçimlerinin formları değişmeye başlamış, özellikle son yıllarda etkilerinin kırıldığı gözlemlenmiştir (Giddens, 2010).

Kolektifin kimliğin sahip olduğu bu değerler kümesi ağırlıklı olarak geçmişin izlerinin günümüze taşınması ile ortaya çıkmaktadır. Bu kimlik grubuna dahil olan üyeler ise töresel bir misyonla geçmişin barındırdığı tüm bu birikimleri gelecek kuşaklara aktarabilmek adına rol üstlenirler. Bu eylem kavramsal bir ifade ile aidiyet olarak da tanımlanabilmektedir. Kolektif kimliğin kültürel bu yönü kendini özgün bir biçimde var edecek bir normdan ziyade, sürdürmeyi tercih ettiği ortak

kültürün unsurlarına sadakat ve sürekliliğini sağlama üzerine gelişen bir duygu üzerinedir (Smith, 2009).

Tablo.1 Kimlik türleri ve alt başlıkları.

		Geleneksel Toplumlar	***Modern Toplumlar***	***Postmodern Toplumlar***
Kolektif Kimlikler	Dini Kimlik	Birincil konumdadır. Bütün toplumu kuşatan dine referans esastır.	İkinci konumdadır. Sekülerleşme sürecinde arka plana itilmiştir.	Hem birincil hem ikincil konumdadır. Toplumda küçük cemaatçiklere referans esastır.
	Milli Kimlik	Birincil konumdadır. Dini kimliği destekler bir görünüm arz eder.	Birincil konumdadır. Etnik ve Ulusallık vurgusuna göre farklılık gösterebilir. Dini çağrışımları arka planda ve özellikle seküler bir karakterdedir.	Hem birincil hem de ikincil konumdadır. Farklı şartlar altında bütün ulusu kapsamakla birlikte ulus içindeki ayrılıkları da kışkırtabilir.
Bireysel Kimlikler	Modern Kimlik	-	Birincil konumdadır. Özellikle siyasal alanda bireylerin varlığı kabul eder. Bireyin vatandaş, meslek sahibi ya da ulusa mensubiyetine vurgu yapar.	Birincil ve ikincil konumdadır. Hem bireyselleşmeyi salık verir hem de bireyin kontrol altına alınması için çalışır.
	Postmodern Kimlik	-	-	Birincil konumdadır. Özellikle tüketici birey bağlamında ve belirli yaşam tarzları çerçevesinde görünmektedir.

Bireysel kimlikler üzerine vurgu yapan ve toplumdaki etkileri üzerine odaklanan kavramsal tartışmaları ortaya koyan kent araştırmacıları bireyleri değişken ve sürekli dönüşen bir form olarak görürler. Çünkü bireyler yaşam boyunca belirli aralıklarla farklı grupların içerisine dahil olmaktadır. Bu dahil olma süreleri kimi zaman çok kısa kimi zaman ise yaşam sürecinin önemli bir boyutunu kapsayan bir süre içerisinde devam etmektedir. Bu gruplar aile, din, millet, meslek, cemaat gibi kolektif kimliklerdir. Fakat birey değişen ve dönüşen şartlar gereği belirli aralıklarla bulunduğu kümeyi değiştirir. Dolayısıyla kimlik tüm yaşam sürecini kapsayan bir olgu değil, durumsal, dönüşüme ve değişime açık bireysel bir olgudur (Smith, 2002).

4. Hartmann'ın Ürün ve Anlam Metodolojisi Bağlamında Kentsel Ürünler

Kent morfolojisinin tartışılmaya başlandığı ve çözümleme arayışlarının sürdürüldüğü bir noktada bize veri sunabilecek ve kullanıcının dolaylı veya dolaysız yoldan sürekli iletişim içerisinde bulunduğu kente dair nesneleri analiz edebilecek bir çıkış noktası da nesnenin anlamının ve anlam basamaklarının irdelendiği ontolojik tartışmalardır. Yapılan bu tartışmalar ürün-anlam ve kullanıcı-ürün ilişkilerini doğru temellendirmemize olanak sağlarken, kente dair morfolojik bir çözümlemenin temelini oluşturabilir. Bu bağlamda yeni ontolojinin kurucusu ve teorik zeminini ortaya koyan Hartmann nesnelerin ve kullanıcı olan öznenin oluşum basamaklarını irdeleyerek katmanlı iki yapıyı ortaya koymaktadır.

Hartmann'a göre varlık olarak ele aldığımız nesne ile öznenin algıladığı farklı şeylerdir. Ona göre varlığın ideal bir biçimde ele alınışından elde edilen veri bize tamamen gerçek varlığı oluşturan bilginin içeriğini sağlamaz (Hartmann, 1965). Bunun nedeni gerçek varlığının özne tarafından görünen ve bilinen kısmından çok daha geniş bir bilgi kapsamını barındırmasından dolayıdır ve bu algıladığımız kısım aslında bu kapsamın çok daha kısıtlı bir bölümünü içerir. Bu ele alış biçiminden yola çıkarsak nesnenin bilgisi dediğimiz şey gerçek varlığın küçük bir temsilidir ve bu temsil sadece öznenin varlığı algılayabildiği deneyimler sonucu elde ettiği bilgi olarak ortaya çıkar. Bu yüzden bizim öncelikle varlığın katmanlarını çözümlememiz gerekmektedir.

4.1. Varlık Katmanları

Hartmann'ın kavramsal çerçevesini oluşturduğu bu Yeni Ontolojinin varlık olarak ele aldığımız şeyi irdeleme sürecinin ardında varlığın tüm çeşitlerini, kategorilerini ve varlığı oluşturan tabakaları geniş bir çerçeve içerisinde ele alarak, tüm bileşenlerini kapsamlı bir biçimde çözümleme amacı bulunmaktadır. Varlığın çözümlenme eylemi ve bu çözümleme sürecinde ortaya çıkan katmanlar bize varlık olarak ele aldığımız şeyin hangi bileşenlerden oluştuğunu, bu bileşenlerin öznede yani kullanıcıda olan karşılığını ve bu karşılığın somut bir çıktısı olan nesnenin yani ürünün algılanmasına olan etkilerini ortaya çıkaracaktır.

Varlığın katmanlarını oluşturan ilk bileşen inorganik tabakadır. İnorganik tabaka konum bakımından varlık piramidinin tabanını ifade etmektedir ve bu konumu itibariyle tüm varlık evrenini içerisine alan bir tabakadır. Bu tabakanın üzerinde ise canlılık tabakası bulunmaktadır. Bu tabaka evren üzerindeki en ilkel organizmalardan olan tek hücreli yapılardan, insan formuna kadar süregelen tüm canlı yapısını barındırmaktadır. Bir üstteki katman olan ruhsal tabaka ise

bilincin ortaya koyduğu bir evreni ifade etmektedir. Yalnız buradaki en önemli nokta bu tabakanın inorganik veya canlılık tabakası gibi fiziksel bir tabakayı ifade etmemesidir.

Ruhsal tabaka diğer iki katmandan farklı bir biçimde, kendine bağımlı olarak ortaya çıkan tinsel tabakayı bünyesinde barındırmaktadır. Bu tabaka aynı zamanda tarihsel devinim ve kültür dünyasını kapsamına almaktadır. Buradaki en önemli ayrıntı kolektif eylemlerin ilk olarak bu basamakta ortaya çıkmaya başlaması ve özne etkileşimlerinin oluşturduğu topluluk eylemlerinin bu basamakta görülmeye başlamasıdır. Tinsel tabakayı bireylerin bir arada var ettikleri ruhsal yaşamları ortaya çıkarmaktadır. Yeni Ontoloji kapsamında tinsel tabaka üç bileşenden var olmaktadır (Hartmann, 1965).

Tinsel tabakanın ilk bileşeni kişisel tindir. Kişisel tin olarak adlandırılan bu kavram bireyin kendi hakkındaki bilincini ifade etmektedir. İnsanın doğası gereği bilen ve bilme eyleminin bir yansıması sonucu davranan bir varlık olması bu katmanın temelini ortaya çıkarmaktadır. Tinsel tabakayı oluşturan ikinci bileşen ise nesnel tindir. Bu bileşen bir alt basamak olan kişisel tinlerin bir araya gelmesi sonucu oluşmaktadır. Kişisel tinlerin bir araya gelmesi eylemi sonucu tarih ve kültürel varlık da bu katmanda ortaya çıkmaya başlamaktadır. Dolayısıyla kentlerin sosyo-kültürel yapısını irdelediğimiz tartışmaların çıkış noktasını oluşturan basamak nesnel tinin çözümlenmesi ile sistemli bir biçimde ele alınabilecektir. Üçüncü ve son bileşen ise nesneleşmiş tindir. Maddi unsurların fiziksel bir yansıması olan nesne ve tinsen varlığın ilk birlikteliği bu basamakta ortaya çıkmaktadır. Bireyin düşünce ve yaratım eylemenin bir çıktısı olan sanat ve tasarım gibi birçok kavram nesneleşmiş tini ortaya çıkarmaktadır. Nesneleşmiş tin basamağında ortaya çıkan bir içerik nesne olarak fiziksel bir forma bürünür. Özne ve nesne etkileşiminin ilk basamakları da bu süreçte ortaya çıkmaktadır. Ancak nesneleşmiş tin sadece onu kavrayacak, onunla etkileşim sonucu bir bağ kurabilecek canlı bir özne ile varlığını sürdürebilmektedir.

Hartmann'ın varlık katmanları bize öznenin algıladığı nesnenin oluşum ve anlam basamaklarını çözümleyebilmemiz ve kullanıcıya veya kente dair ürünleri ortaya koyarken varlığın oluşum sürecinde ortaya çıkan dönüşümleri okuyabilmemiz adına bir işlemler basamağı sunmaktadır. Tasarımcı, nesnesini ortaya koyduğu bu sürecin nihai basamağında onu algılayan bilinç ile iletişime geçeceği zamanın beklentisi ve heyecanı içerisindedir. Tasarım eyleminin çıktısı olan somut ürün, yani tasarım eseri hem kendisiyle hem tasarımcısıyla hem de tüm bu somut çıktıyı algılayan süjesi ile var olmaktadır. Tasarım ürünü algılayan süje için bir veri ortaya koymaktadır. Tasarım eylemi sürecinin bir çıktısı olan bu ürünün anlaşılabilmesi için onun tinsel varlığı ile etkileşime girebilecek bilinçli kullanıcılara ihtiyacı vardır ki bu süjeler tasarım eyleminin tamamlanmasındaki ve bu eylemin çıktısı olan tasarım ürününün nesnelleşmesindeki son basamağı oluşturmaktadır (Güneş, 2019).

4.2. Ürün Katmanları

Hartmann'ın Yeni Ontolojisinde temellendirdiği varlık katmanlarının kümesini oluşturan özne ve nesne yapılanmasının çözümlenmesi paralelinde öznenin iletişim kurduğu, tinsel evrenin bir çıktısı olan maddi ürünlerin de ele alınış biçimleri tartışılmakta olup kendine özgü, birbirini sistematik bir biçimde var eden ürün katmanlarından meydana gelmektedir. Tasarım eylemi sonucu ortaya çıkan tasarım nesnesi, onunla iletişime geçecek kullanıcısı yani özne ile birçok

farklı basamakta iletişime geçmektedir ve bu basamakların sırasıyla tamamlanması halinde ürünün kullanıcısı ile kurmak istediği etkileşimin doğru bir biçimde sonuçlanması amaçlanmaktadır. Tasarım nesnesi olarak ele alının ürün gerçek (real) katman ve gerçek olamayan (irreal) katman olarak iki katmandan meydana gelmektedir. Bu katmanlar ise kendi içerisinde alt tabakalara ayrılmaktadır (Hartmann, 1965).

Ürünün gerçek katmanını oluşturan üç alt tabakadan biri olan "ürün kompozisyonu tabakası" ele alınan ürünün fiziksel kompozisyonunun kullanıcı tarafından algılanmaya başladığı tabakadır. Kullanıcının karşılaştığı ürün ile ilgili temel çıkarımlar bu seviyede algılanmaya başlar. Ürünün geometrisi, formu, kütlesel ayrıntıları ve boyutu temel olarak kullanıcısının odağındadır. İkinci tabaka ise "dinamik kompozisyon tabakasıdır". Bu aşamada kullanıcı karşılaştığı ürünün temel bileşenlerini gerçek dünya ile ilişkilendirdiği ve ilk anlamlandırma çabalarının başladığı basamak olarak kabul edilir. Bu aşamada kullanıcının geçmişe dayalı deneyimleri de büyük rol oynamaktadır. Bu deneyimler ürünün fiziksel mekandaki karşılığını çözümleyebilmek adına bir çıkış noktası sağlar. Örneğin kentsel mekan içerisinde karşılaşılan bir kioskun nasıl tanımlanması gerektiği ile ilişkili olarak kullanıcının geçmiş deneyimleri devreye girer ve kioskun yüzeyini bir "bilgi ekranı", yönlendirici paneli "kontrol tuşları" olarak yorumlar ve geçmiş deneyimleri ile karşılaştırarak somut bir karşılık bulmaya çalışır. Üçüncü tabaka ise "amaç tabakası" dır. Tasarımcının, söylem olarak somutlaştırdığı tasarım düşüncesinin bir karşılığı olan ürünlerin tanımlı bir amacı da bulunmaktadır. Ürün ile karşılaşan kullanıcı bu basamakta mevcut formun analizi ve geçmiş deneyimlerinin etkileşimi sonucu ürünün amacını çözümlemeye çalışır. Bu basamak en temel ifade ile kullanıcı algısında ürünün ne işe yaradığının bir karşılığıdır. Bir önceki örnekte ele alının kentsel ürünlerden olan kiosk, kullanıcısı ile bu basamakta buluşur ve bilgilendirmeye yönelik bir kentsel ürün biçiminde yorumlanır.

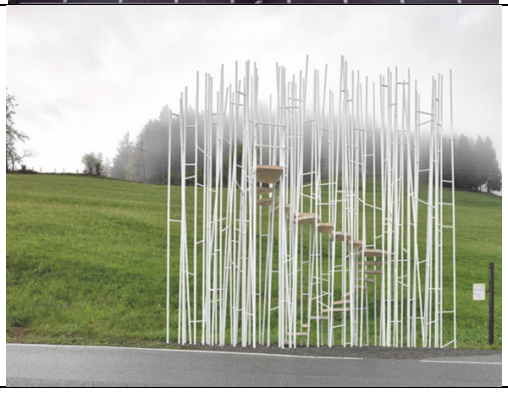
Ürün katmanlarının ikinci ana basamağını oluşturan gerçek olmayan (irreal) katman dört alt tabakadan meydana gelmektedir. Bunların ilki olan "pratik anlama tabakası" ürünün algılanma eyleminin ötesinde ürün detaylarının kavranmaya başladığı işlem basamağıdır. Bu evrede kullanıcı ürünün tüm detaylarını inceleyerek her bileşeni kendi içerisinde anlamlandırmaya çalışır. Bu aşamada tasarımcının ürün içerisinde gizlediği tinsel varlık artık açığa çıkmaya başlar ve kullanıcısının keşfine açıktır. Verilen kiosk örneği özelinde kullanıcı artık tüm ayrıntılara anlam yüklemeye ve ürün deneyimlerine açık hale gelir. Ürün ekranı, bilgilendirme amaçlı bir kentsel ürün olarak yorumlanır, üzerindeki tuşlar bu bilgi akışının kontrol noktasıdır. Kullanıcı bu basamakta ürünü deneyimler ve detaylar üzerinde yoğunlaşır. Bir sonraki basamak olan nesne tabakası ise kullanıcının karşılaştığı üründe eğer var ise anlam-yoğun kısımlarına odaklanmaya başlar. Ürünü benzer diğer örneklerinden ayıran temel detaylar fark edilir. Anlam-yoğun kısımlar aynı zamanda tasarımcının tasarım düşüncesini vurgulayan zirve noktalardır ve tasarıma dair kimlik öğelerini barındırır.

Sonraki basamakta ise karakter tabakası yer almaktadır. Bu tabaka ruhsal bir tabaka olup, ürün ile iletişime geçen kullanıcının, ürünü ortaya koyan tasarımcısının analizini yapmaya çalıştığını, onu var eden unsurları sorguladığı ya da anlamlandırdığı basamaktır. Bu basamak üst bir evre olup, kullanıcı yani özne tinsel varlık üzerinden tasarımcının kişisel ve nesne tin dünyasına ulaşmak üzere bir yolculuğa çıkmaya başlar. Eğer bu basamakta kullanıcı tasarımcının geçmiş

ürünlerine ve söylemlerine hakim ise karşılaştığı ürün üzerinden geçmiş ürün deneyimleri aracılığıyla bir anlamlandırma sürecini başlatır. Son katman ise kolektif kimlik tabakasıdır. Bu katmanda yapılan analizler bireysel çıkarımlardan ziyade toplumsal etkiler barındırır. Dolayısıyla kolektif kimlik katmanında kullanıcının nesnesi ile yapacağı tüm çıkarımlarda kültürel ve sosyolojik unsurların birlikteliği söz konusudur. Kullanıcının bu basamakta ulaşmayı hedeflediği seviye tasarımcılar ve onların ürünlerinden ziyade kolektif veya evrensel seviyede bir söylemdir. Dolayısıyla bu katman her üründe karşılık bulmaz. Ancak çok güçlü bir dayanağı olan kolektif kimliğin yansımaları ile var ettiği ikonik ürünlerde karşılık bulmaktadır (Hartmann, 1965).

Tasarım eylemine dair bu bileşenlerin farklı kentsel mekanlar üzerinden somut bir biçimde gösterilebilmesi adına aşağıdaki tablolar oluşturulmuş, bu kapsamda tasarlanan ürünlerin kullanıcı ve kolektif kimliğe dair beslendiği kodlar üzerinden ürünlere nasıl bir biçimde katkı sunduğu incelenmiştir. Örneklerdeki kentsel donatı ürünlerinin biçimsel yönlerine bakıldığında kullanılan formların kimi zaman rastlantısal kimi zaman ise tutarlı bir biçimde ortaya çıktığı görülmektedir. Kullanıcının tanımlayabildiği biçim çözümlemelerinde ürünün kolektif kullanıma sunulacağı alan ile olan tutarlılığı fark edilebilir bir şekildedir. Bu biçim çözümlemelerinin ardındaki tasarım düşüncesine bakıldığında formun nesnenin amacı olmasından ziyade, tasarımcının bireye ve kente dair kodları nasıl yorumlayarak biçime dönüştürdüğü dikkat çekmektedir. Dolayısıyla Hartmann'ın sistematik bir yaklaşım ile ele aldığı ürün-anlam çözümlemeleri kente dair biçimlendirmelere de doğrudan katkı sunabilecek bir gerekliliktedir.

Tablo.2 Oturma birimi ve durak örnekleri

Örnek	Yer	Kentsel Mekan ile Kurulan İlişki	Açıklama
	Londra İngiltere	Bağlam Etkileşim Denge İşlev	Tasarımcı: Paul Cocksedge "Pleace be seated" Açık hava oturma alanı
	Krumbach Avusturya	Çevre Malzeme Form Uyum	Tasarımcı : Sou Fujimoto Otobüs durağı Bekleme noktası

Birinci örnekteki "Pleace be seated" isimli oturma birimi tasarımı formunu var eden iç içe geçmiş bir şekilde üç parça dairesel yüzeyden meydana gelmektedir. Tasarımcı bu üründe ahşap malzemenin sürdürülebilir ve fonksiyonel olanak sağlayan etkisini bir oturma birimi üzerinden ortaya koyarak, kullanıcı gruplarını yönelik bir kentsel ürün geliştirmiştir. Üründeki bu dalgalı ve hareketli tekrarlar bireysel ve grup olarak kullanım sağlanabilecek oturma, dinlenme, uzanma ve yaslanma fonksiyonlarını destekler nitelikte bir araya getirerek kolektif etkileşime katkı sunan bir biçime dönüştürülmüştür. Kullanıcı ürün ile ilk iletişim kurduğu noktada gördüğü bu nesnenin oturma/dinlenme ihtiyacına yönelik bir nesne olduğu izlenimini edinebilir ancak bulunduğu mekan ile olan birlikteliğinde ne için oraya konumlandığı ya da konulacak herhangi bir oturma biriminin kullanıcıda aynı karşılığı bulup bulmadığı belirsizdir.

İkinci örnekte görülen sarmal biçimdeki otobüs durağı ise kullanıcılara ulaşım noktalarında araç beklerken aynı zamanda vakit geçirebilecekleri bir ortamı sunmaktadır. Ürünün yerleştirileceği fiziksel mekanın çevresel unsurları göz önünde bulundurularak tasarlanmış olup bu sayede tutarlı bir bütünlük gerçekleştirmektedir. Durak, bekleyen kullanıcıların orman ve doğa içerisinde gözlem yapabilmelerine de imkan sunmaktadır. Ürün ile iletişime geçen kullanıcı eğer ait olduğu kentsel mekanı tanıyorsa ürün ile direkt bir bağ kuracak ve bulunduğu doğal atmosferin gözleme dayalı deneyimini keşfetmeye başlayacaktır. Bu bağlamda ürünün malzeme seçimi ve malzemelerin biçimsel anlamda bir araya getiriliş şekli de tutarlılık göstermektedir.

Tablo.3 MINI Hub isimli kentsel donatı çalışması

Örnek	Yer	Kentsel Mekan ile Kurulan İlişki	Açıklama
	Madrid İspanya	Bağlam Etkileşim İşlev Aidiyet	Tasarımcı: Mini ve Enorme "MINI Hub" Kentsel Platform Sosyal etkileşim
	Madrid İspanya	Bağlam Etkileşim İşlev Aidiyet	Tasarımcı: Mini ve Enorme "MINI Hub" Kentsel Platform Sosyal etkileşim

Üçüncü ve dördüncü görselde yeni bir tasarım firması olan Mini ve Enorme, MINI Hub isimli bu üründe kentsel bir platform oluşturma söylemi üzerinden kolektif bir birliktelik sağlanabilecek kamusal bir alan tasarımı ortaya koyabilmeyi hedeflemiştir. MINI Hub isimli bu çalışma yerleştirildi kent meydanında, kullanıcı gruplarının etkileşim sağlayabileceği bir çalışma ve dinlenme alanının yanı sıra, toplumsal grupların kente dair fikirlerinin, önerilerinin ve beklentilerinin tartışıldığı bir kentsel platform misyonu da üstlenmektedir. Bu platformun en önemli misyonu bireyin, yaşamını sürdürdüğü kentsel mekana dair söylemlerini dışa vurabileceği, tartışabileceği, kente dair aidiyetini güçlendirebileceği bir oluşumu kullanıcısına sunmasıdır. Bu sayede gruplar bir araya gelerek, yaşadıkları çevre ile ilişkili olan, öngördükleri ya da tercih ettikleri mekana dair kurguları paylaşarak kolektif bir etkileşimin zeminini de hazırlamaktadır.

Tablo.4 Oturma birimi ve sokak pavyonu örnekleri

Örnek	Yer	Kentsel Mekan ile Kurulan İlişki	Açıklama
	Londra İngiltere	Renk Biçim Oran Kavram	Tasarımcı : Camille Walala Oturma birimi Bekleme alanı
	Rijeka Hırvatistan	İşlev Bağlam Denge	"Level Up" Sokak pavyonu Oturma birimi Sosyal etkileşim

Beşinci görseldeki bu üründe Fransız tasarımcı Camille Walala, Londra Tasarım Festivali için bir yıllığına inşa edilen ve trafiğe kapalı bir sergi alanı olarak kolektif kullanıma sunulan South Molton Caddesi'ne özel olarak tasarladığı bu oturma birimleri ile kullanıcılara, tasarımın temel elemanları ve unsurları bağlamında ürün üzerinden bir sergi alanı sunmaktadır. Ürünler üzerinden söylem olarak sunulan ikinci vurgu ise sokağın hareketsiz ve durağan yapısını kamusal sanat ürünleri olarak da misyon üstlenen bu donatılar sayesinde hareketlendirebilme düşüncesidir. Bu gibi ürünlerde iletilmek istenen mesaj sınırlı bir süre içerisinde varlığını sürdüreceği için kolektif veya bireysel aidiyeti ya da deneyimi yansıtacak bir kimlik kodu ortaya koymamaktadır.

Altıncı görseldeki bu üründe ise sokak pavyonları ise Hırvatistan'ın Rijeka şehrinde kentsel kullanım amaçlı tasarlanmış bir donatıdır. "Level Up" isimli bu kentsel donatı elemanı, yerli halkın gündelik yaşam içerisinde sosyalleşebilmelerine, paylaşımlarına ve etkileşimlerine katkı sunabilmek adına şehrin kıyı noktası olan sahil şeridinde bina yüzeylerine yerleştirilmiştir. Gündelik yaşam rutininde durağan, birbirinden kopuk bir etkileşim ağı olan bahsedilen bölge, kentsel ürünler üzerinden deneysel bir çalışma örneği ortaya koymuştur. Yerleştirilen donatılar sonrası bölgede kıyı şeridinin toplumsal gruplar arasındaki etkileşime katkı sunduğu ve mekanın zaman içerisinde popülaritesini arttırarak tanınır bir bölge olmaya başlandığı gözlemlenmiştir. İkinci bir fonksiyon olarak ise bu yapılar binalar için koruyucu cephe unsuru olarak misyon üstlenmişlerdir.

5. Sonuç

Tasarım literatüründe özellikle günümüzde tasarım eyleminin sınırlarının ve perspektifinin geliştirilmesi ve genişletilmesi adına sürekli olarak kavramsal tartışmalar ve kavramlar arası etkileşimler güncel bir çalışma alanı olarak yerini almaktadır. Tasarımın yeni bakış açılarına ve yöntemlerine duyulan bu ihtiyaç bireyler gibi toplumların ve yaşam biçimlerinin de dönüşmesinden kaynaklanmaktadır. Bireyi eylem sürecinin temelinde konumlandıran tasarımcı, onu çözümleyen, analiz eden bu doğrultuda tasarlama eylemini gerçekleştiren bir misyon üstlenmektedir.

Kente dair tartışmaların merkezinde yer alan kentsel morfolojinin belirleyicileri arasında; fiziksel ve biçimsel yapı, sosyal ve ekonomik yapı, kültürel ve yerleşme değerleri, yasal yönlendiriciler ve yönetim biçimi, teknoloji ve enerjinin kullanılabilirliği ve kapasiteleri konuları yer almaktadır. Bu belirtilen unsurlar somut bir biçimde görünür olsalar da kenti biçimlendiren ana unsurların diğer yüzünü birey ve topluma dair soyut kodlar oluşturmaktadır. Bu kodlar ise bünyesinde bireyin ve bireyin etkileşimleri sonucu olarak ortaya çıkmış toplumsal grupların psikolojik ve kültürel değerlerini barındırır. Kente dair nesne ise bu değerlerin doğru bir biçimde irdelenmesi ve tasarım düşüncesine veri olacak bir biçimde sınıflandırılabilmesi ile mümkündür. Bu bağlamda kimlik kavramı, tasarımın öznesi olan kullanıcının temel referanslarını ortaya çıkardığından dolayı tasarım sürecinin girdilerini ortaya koyabilmek adına önemli bir veri grubunu ifade etmektedir.

Endüstriyel tasarım ürününün kullanıcısı olan birey, iletişime geçeceği nesnesi ile arasında oluşacak bağı ürünle karşılaştığı ilk aşamada deneyimlemek istemektedir. Çünkü ürünün içerisinde kendisinden kodlar taşıdığını bilinçli veya içgüdüsel olarak düşünmektedir. Bunun nedeni sunulacak ürünün bizzat kendisine yönelik bir fonksiyon veya biçim içermesindendir. Bu yüzden bireyin soyut veya somut tüm kodlarını analiz edebilmek, özne-nesne uyumunu veya ürün-mekan tutarlılığını ortaya koyabilmek adına önem arz etmektedir. Bu uyum sağlanmadığı süreçte, kullanıcı kendisine sunulan ve etkileşim kurması beklenen nesne ile herhangi bir iletişime geçemeyecektir. Bu da tasarlanan ürünlerin kullanıcı tarafından bağlamsız, tutarsız ve amaçsız olarak anlamlandırılmasına neden olacaktır.

Referanslar

Giddens, A, (2010). *Modernite ve Bireysel Kimlik, Geç Modern Çağda Benlik ve Toplum*, Ankara: Say Yayınları,

Giddens, A, (1998). *Modernliğin sonuçları,* İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Gunes, S. , (2019). Analyzing The Ontic Layers of the Desing Products . Journal of Science Part B, 7(4), http://dergipark.gov.tr/gujsb

Hartmann, N., (1965). ” Zur Grundlegung der Ontologie”, Walter de Gruyter & CO., Berlin.

Hartmann, N., “Das Problem des Geistigen Seins”, Walter de Gruyter & CO., Berlin, (1949).

Heidegger, M., (1986). “Being and Time, State”, University of New York Press, New York.

Hertzberger, H., (2015). *Architecture and Structuralism: The Ordering of Space.*

Humpert, K., (1997). *Einführung in den Städtebau.* Kohlhammer Architektur. Stuttgart.

Loos, A., ve Stuiber, P., (2012). *Adolf Loos - ornament und verbrechen*. Wien: Metroverlag.

Krippendorff, K., (1984). Anlambilim, Ürün Tasarım Sürecinde Farkındalık İçin Bir Kapı Açılmaktadır, Form Dergisi, Sayı 108/109, s.14-16.