

167875

T.C.
MİMAR SİNAN GÜZEL SANATLAR ÜNİVERSİTESİ
FEN BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ
İÇ MİMARLIK ANABİLİM / ANASANAT DALI
YÜKSEK LİSANS TEZİ


TASARIMA VE TASARLAYICILARA DAİR
FELSEFİ SAPTAMALAR

Özkal Barış ÖZTÜRK (İç Mimar)

DANIŞMAN: Prof. Cengiz EREN

İSTANBUL – MAYIS 2005

Özkal Barış ÖZTÜRK tarafından hazırlanan "Tasarıma ve Tasarlayıcılara Dair Felsefi Saptamalar" adlı araştırmanın Yüksek Lisans Tezi olarak uygun olduğunu onaylarım.


Yüksek Lisans Tezi Danışmanı
Prof. Cengiz EREN

Bu çalışma Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü İç Mimarlık Anabilim/Anasanat Dalı, İç Mimarlık Yüksek Lisans Tezi olarak kabul edilmiştir.

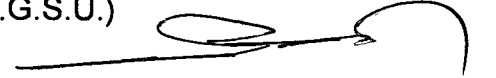
Danışman : Prof. Cengiz EREN (M.S.G.S.Ü.)



Jüri Üyesi : Prof. Dr. Nuri DOĞAN (Haliç Üniversitesi)



Jüri Üyesi : Yrd. Doç. Dr. Burak TANSEL (M.S.G.S.Ü.)



Bu alıřmamdaki katkılarından dolayı; Bölüm Başkanımız Sayın Prof. Dr. Onur ALTAN'a, tez danışmanım Sayın Prof. Cengiz EREN'e, yardımlarını esirgemeyen Sayın Yrd. Do. Dr. Saadet AYTIS'a ve daima beni destekleyen aileme teřekkürlerimi sunarım.



İÇİNDEKİLER

ÖZET	I
SUMMARY	III
ŞEKİL LİSTESİ	V
RESİM LİSTESİ	VI
GİRİŞ.....	1
1. BÖLÜM: TASARIMIN SİSTEMİNDEKİ SAPMALAR VE ETKİLERİ	
 ÜZERİNE GÖZLEMLER	4
2. BÖLÜM: TASARIM NEDİR?.....	20
2.1. TASARIMIN REFLEKSLERİ	20
2.2. TASARIMIN SİSTEMİ	22
2.3. TASARIMIN TANIMI	32
2.4. TASARIMIN KİRLETENLERİ	38
2.4.1. Tasarım – Yaratım karmaşası	39
2.4.2. Tasarım – Moda etkileşimi	40
2.4.3. Tasarım – Grup eğilimleri ve Eğilim taklitçiliği uyumsuzluğu	43
2.4.4. Tasarımın “yapay tasarımcılar” tarafından kirletilmesi	46
2.5. TASARIMIN AMACI	52
2.5.1. Yenileme	53
2.5.2. Yenilenmenin önündeki engeller	56
2.5.3. Yenilenme türleri	59

2.6. TASARIMCININ YETERLİKLERİ	63
2.6.1. Duyargaların açıklığı	63
2.6.2. Bağımsızlık	67
2.6.3. Esneklik	69
2.6.4. Deneyimleri demetlemek	74
2.6.5. Karar verebilme	78
3. BÖLÜM: TASARLAMA (VARLARIN İLİŞKİLENDİRİLMESİ) EYLEMİNİN YÖNTEMLER KAPSAMINDA İRDELENMESİ.....	82
3.1. YOZLAŞTIRILMIŞ ADAPTASYON YÖNTEMLERİ	84
3.1.1. Bağdaştırma merkezli adaptasyonlar	95
3.1.2. Gizleme merkezli adaptasyonlar	98
3.1.3. Birleştirme merkezli adaptasyonlar	101
3.1.4. Her şey merkezli adaptasyonlar	104
3.1.5. Dönem merkezli adaptasyonlar	107
3.1.6. Olan merkezli adaptasyonlar	111
3.1.7. Genel merkezli adaptasyonlar	112
3.1.8. Diğerleri merkezli adaptasyonlar	113
3.1.9. İlk adım merkezli adaptasyonlar	114
3.1.10. Önceki merkezli adaptasyonlar	117
3.1.11. Ben merkezli adaptasyonlar	121
3.1.12. İmge merkezli adaptasyonlar	122
3.2. İMGESEL ARİTMETİK YÖNTEMİ	125
4. BÖLÜM: SONUÇ VE ÖNERİLER.....	163
ÖZGEÇMİŞ	169

ÖZET

Araştırmanın amacı

Bu çalışmada tasarım kavramını, tasarlama eylemini ve eylemcilerini, yapılan tanımlamalar uyarınca felsefi boyutta ele almak amaçlanmıştır.

Araştırmanın konusu

Tasarım ve tasarımcı kavramlarının, ilişkide buldukları diğer kavramlarla birlikte mercek altına alınıp tanımlamalarla altlarının çizilmesi çalışmanın konusunu oluşturmaktadır.

Araştırmanın yöntemi

Çalışmada tasarım kavramının insanlık geneli boyutundan tasarımcı özel boyutuna doğru detaylandırılması yöntemi benimsenmiştir.

*

Giriş bölümünde tasarımın ve tasarlama eyleminin, herkes tarafından uyulması gereken bir sistemi olduğu öne sürülmüştür.

Gözlemler bölümünde, insanlığın ilkelden moderne uzanan gelişim süreci, bu süreçte tasarımın sistemine uyulması yada uyulmamasıyla oluşan olumlu, olumsuz etkiler ışığında irdelenmiş ve sorgulamaya açılmıştır.

Tasarım nedir? üst başlıklı bölümde ise öncelikle gözlemler paralelinde beliren tehlikelerin tasarımın reflekslerinden kaynaklandığının altı çizilmiştir.

Bölümün devamındaki *tasarımın sistemi* alt başlığında, gözlemlerim altında ip uçlarıya ifade ettiğim ve tasarımın refleksleri nedeniyle ortaya çıkan sorunların tek çözüm kaynağı olan tasarımın sistemi, işleyiş biçimi ve sistem parçaları kapsamında incelenmiştir.

Tasarımın tanımı alt başlığında ise; tasarlama eyleminin ve tasarımın tarifi yapılmıştır. Bu tarif tasarımın sisteminde açıklanan ihtiyaç – çözüm soyut bağlantısının somutlaştırılmasıyla oluşturulmuştur.

Ortaya konan sistem ve eylem tanımları ışığında tasarımla zorla ilişkilendirilen kavramlar *tasarımın kirletenleri* alt başlığında ayıklanmıştır.

Tasarımın amacı alt başlığında da tasarımın, insanlık gelişiminin sınırsızlığına ne tür bir döngüyü harekete geçirerek kaynaklık yaptığı ele alınmıştır.

Tasarımcının yeterlikleri alt başlığında, önceki bölümlerde tanımlanan tasarımcı kimliğine hangi yeterlikler aracılığıyla sahip olunacağı açıklanmıştır.

Tasarlama (varların ilişkilendirilmesi) *yöntemleri* üst başlığında ise; tasarlama eylemlerinin gösterdiği yöntemsel çeşitliliğin üzerinde durulmuştur. Geride bırakılan bölümler sonucunda oluşan tasarımcı kimliği bu bölüm kapsamında açıklanan yöntemler uyarınca somutlaşarak sınanmıştır.

Bu bölümde ilk olarak *yozlaştırılmış adaptasyonlar* kapsamında insanlık genelinin ve özellikle yapay tasarımcıların kullanabileceği tuzak tasarlama yöntemleri incelenmiştir.

İmgesel aritmetik yöntemi alt başlığında ise; tasarımın sisteminin tasarımcı kimliği için ayırdığı tasarlama düzeni ele alınmıştır.

Anahtar kelimeler:

Tasarım, Tasarımcı, Adaptasyon, Aritmetik, İmgeleme

SUMMARY

Aim of Research

In this study, concept of design, action of design and activists has aimed at to deal with in philosophical dimension in accordance with definitions made..

Subject of Research

It is constituted the subject of study, design and concept of design together with other concepts that they are in connection to be examined and underlined with definitions.

Method of Research

In the study, the method of detailing has been accepted towards designer specific dimension from humanity public dimension.

In the introduction part, it has been put forward that design and action of design is a system which required conform by everyone.

In observation part, the development process from primitive to modern of humanity, in this process, it has been examined in the lights of impacts in positive or negative arisen to comply with system of design or not and opened for cross-examine.

What is design? In the upper headlined part, it has been underlined that dangers first were arisen from reflexes of design appeared in the parallel of observations.

In the sub heading of design system continuation of the part, design system which only solution source of problems appeared due to

design reflexes and have expressed by tips under observations, it has been examined in the scope of shape of running and parts of system.

In the sub heading of definition of design; action of design and definition of design has been made. This definition has been constituted by concretize of solution abstract connection, necessity explained in the system of design.

By the light of system put forwarded and definitions action, concepts associated by force with design, have been selected in sub heading of violater of design.

In the sub heading of aim of design, it has been deal with limitless of development of humanity and making move with this vicious circle and welded.

In the sub heading of sufficiencies of desifners, it has been determined that sufficiencies to have identity of designer described in the previous sections.

In the upper part of methods of design(associate existents); methodical varieties showed of design actions dwelt upon. At the end of parts left behind, identity of designer formed has been concretized in accordance with methods described and examined. In this section, first of all within the scope of adaptations degenerated, general of humanity and specially artificial designers' s able to use trap design methods have been examined.

In sub heading of the imaginary arithmetic method; design order seperated for identity of designer of design system has been deal with.

Key words: Design, Designer, Adaptation, Arithmetic, Imagination.

ŐEKİL LİSTESİ

- 2.1. Tasarımcının tasarlama eylem süreci**
- 2.2. Tasarlayıcının tasarlama eylem süreci**
- 3.1. Adaptasyon;tasarımın eylemcisi.**
- 3.2. Yozlaştırılmış adaptasyon; tasarımın işlemcisi**
- 3.3. Adaptasyon; var kaynaklı varolmayana ulaşma kabulü.**
- 3.4. Yozlaştırılmış adaptasyon; kaynağı varolmayana uydurma işlemi.**



RESİM LİSTESİ

3.1. Pil ve enerji içeceği ilişkisi.

3.2. Phillipe Starck' ın tasarladığı aydınlatma elemanı "Lightning table. Target 2002"

3.3. Phillipe Starck' ın Alessi için tasarladığı kül tablası. "Joe Cactus O.W.O. 1990."

3.4.,5. ve 6. Çok amaçlı tasarım örnekleri

3.7. Ördek ve sehpa ilişkisi

3.8. Phillipe Starck tasarımı çaydanlık, kremalık ve şekerlik. "Ti Tang/ Su Mi Tang. Alessi. 1992

3.9 ve10. Beyaz saray ' dan bir görünüş. Washington A.B.D.

3.11. Hamam tavanı ve duvar ilişkisi

3.12. Mekanlar arası ilişki ve etkileşim örneği

3.13. Phillipe Starck tasarımı aydınlatma elemanı. "Ara. Flos. 1988."

3.14. Phillipe Starck' ın tasarladığı mimari maket. "Laguiole. O.W.O. Alessi. 1987."

3.15. Phillipe Starck tasarımı çiçeklik. "Vase. Daum 1988."

3.16. Phillipe Starck tasarımı çiçeklik. "Vase. Daum1988."

3.17. Phillipe Starck tasarımı askı. "Chab Wellington. O.W.O. Alessi. 1987"

3.18. Phillipe Starck tasarımı fotoğrafılık. "Shark. L'Oreal. 1989."

3.19,20,21,22 ve 23. Shunei Endo tarafından tasarlanan park tuvaleti.

3.24. ve 25. Massimiliano Fuksas tarafından tasarlanan Niaoux grafiti mağara müzesi girişi.

3.26. Massimiliano Fuksas tarafından tasarlanan Niaoux grafiti mağara müzesi giriş planı.

3.27. Massimiliano Fuksas tarafından tasarlanan Niaoux grafiti mağara müzesi girişinden kesit.

3.28. Sori Yanaghi tasarımı "kelebek "(butterfly) tabure.

3.29. Corian kullanımı için hazırlanan bar.

3.30.ve 31. “Kalkan arkasındaki güvenli boşluk” tanımlı mekan planları.

3.32. ve 33. “Kalkan arkasındaki güvenli boşluk” tanımlı mekan kesitleri.

3.34. “Yalnızlık” şiirinin tanımladığı mekan planı.

3.35. “Yalnızlık” şiirinin tanımladığı mekan kesidi.



GİRİŞ

Kavramlar, bu dünyanın üstünde yer alan - yalnızca insanların ulaşabileceği - bir dünyada depolanmış kusursuz ve sonsuz varolmayanlardır.

Bu varolmayanlar kurulan bağlantılar aracılığıyla depolandıkları soyut dünyadan içinde yaşamakta olduğumuz somut dünyaya yansımalar halinde aktarılır ve buldukları vücut aracılığıyla da varlar haline gelir...

*

Tasarlama eyleminin yukarıda özetlediğim yalın akışında altının dikkatle çizilmesi gereken iki nokta bulunmaktadır.

Bunlar; “...yalnızca insanların ulaşabileceği” belirtecinin altında yatan genellik ve “...kurulan bağlantılar” ifadesinin taşımakta olduğu göreceliktir.

Sahip olduğumuz öz donanımlar sadece bizlerin fark edebildiği kavramların her insanda birbirine benzer karşılıklarla ve benimseyişlerle biçimlenmiş olmasını sağlayan kaynak, genellik ise bu kaynağın ürünüdür. Örneğin adalet kavramı algılayış itibarıyla her insan için “*hak ve hukuka uygunluk, hakkın gözetilmesi, korunması, dağıtılması...*” gibi birbirine çok yakın anlamlar ifade etmektedir.

Bu nedenle *adalet* diğer tüm kavramlar gibi soyut ve geneldir.

Ancak herkesin içinde beslediği algı ortaklığı, bağlantıların kurulup varolmayanın aktarılacak var haline getirilmeye başlanmasıyla bozulacaktır. Çünkü bu somutlaştırma sürecinde devreye ifadelerin, karşılıkların ve tanımlamaların girecek olması nedeniyle ön plana çıkan kişisellik, göreceliği de beraberinde getirecektir.

Bu noktadan itibaren soyutluğu nedeniyle algı boyutunda farklı insanlarda benzer karşılıklarla yer bulan varolmayanlar, somutlaşarak varlaştırılmaya başlandığı an somutlaştırmanın kullanacağı sübjektif aygıtlar (prensipler, kriterler, amaçlar...vb gibi) aracılığıyla birbirinden farklı varlar haline dönüşeceklerdir.

Yukarıda örneğini verdiğim genel ve soyut adalet kavramı da aktararak somut hükümler halinde vücut bulmaya başladıkça ulaşılan sonuçlar arasında zıtlığa varacak kadar farklılıklar oluşacaktır. Artık sizin için adil olan yada olmayanla, benim için adil olan yada olmayanı kişiselliğimize dayanan sübjektif aygıtlarla kurduğumuz sübjektif sistemlerimiz belirleyecektir.

Algılayışların ortaklığından kaynaklanan genelliği ile uygulayışların kişiselliğinden doğan göreceliği arasındaki ilişki istinasız tüm kavramlar için geçerlidir. “Huzur, ev, masa, aşk...” hepimizde birbiriyle paralellik arz eden algılamalarla şekillenmiştir. Ama yaşam içindeki varlaştırma uğraşlarımıza bakılacağı zaman varolan insan sayısı kadar çeşitli ve farklı somutlaştırmalarla karşılaşılacağı şüphesizdir...

Yukarıda açıklamaya çalıştığım süreçten geçmesine rağmen yapısı gereği hepsinden farklı şekilde somutlaşacak olan bir kavram vardır.

Bu kavram “**tasarım**”dır.

Tasarımı diğer tüm kavramlardan ayıran yapısal özelliği; tasarımın varlaşması sürecinde harekete geçecek olan kişiselleşmiş aygıtların işleyiş biçimlerinin yine tasarım tarafından belirlenecek ve denetlenecek olmasıdır.

Herkes tasarım kavramıyla ilgili - diğer bütün kavramlarda olduğu gibi - bir hizaya gelecek kadar denk kavrayışlara sahip olabilir. Hatta olay tanımlama ve uygulama safhasına geldiğinde birbiriyle tam anlamıyla benzeyen yada hiç benzemeyen sonuçlar da biçimlendirebilir. Ama önemli olan bu sonuçların tasarımın yapısındaki özdenetim elemelerinden geçip geçememiş olmasıdır.

Bu nedenle tasarım algılanma boyutunda **genel** ama diğer kavramların aksine uygulamanın kişiselliğinden beslenen göreceliği reddettiği için de **objektiftir**. Çünkü tasarım başlı başına bir kavram olmakla kalmayıp, tüm kavram algılayışlarımızın, fark edişlerimizin, soyut – somut arasında kurduğumuz bağlantı ve aktarışlarımızın da kaynağıdır.

Tasarım insanoğlunun varoluş nedeni, görevi, hem yaşam amacı hem de yaşam aracıdır.

Bir canlının kozmos dediğimiz bu sınırsız birimler toplamına birimler ekleyerek yada eksilterek müdahale edebilmesini sağlayan tek güç olan tasarımın genel ve objektif olmaktan, bu müdahale gücüne sahip olan tek canlının yani insanın da tasarımın genel ve objektif yapısına uymaktan başka yolu yoktur.

Tüm bu gerçeklere rağmen tasarımın ifade etmiş olduğum yapısını görmezden gelerek, diğer kavramların olanak tanıdığı gibi kişiye dayalı sübjektif uygulamaların peşine *tasarlamak* adına düşenler tabii ki çıkacaktır.

Ancak ulaşacakları sonuçlardaki sakatlıkların yine *tasarımın sistemi* tarafından gözler önüne serileceği kesindir...

Unutulmasın ki, yanlış tasarımlardan ve bu yanlışların bıraktığı sakatlıklardan kurtulabilmenin tek reçetesi tasarımın kendisidir.

1. BÖLÜM: TASARIMIN SİSTEMİMDEKİ SAPMALAR VE ETKİLERİ ÜZERİNE GENEL GÖZLEMLER

Alt yontma taş dönemi Homohabilis' inden günümüz modern insanına gelinceye dek geçirilen evreleri masaya yatırdığımızda, bu gelişim sürecinin temel işleticisi olan tasarımın gücü net bir şekilde anlaşılacaktır. Bu evrelerin incelenmeye başlanmasıyla tasarımın objektif ve genel yapısına uyulması yada uyulmamasıyla oluşmuş olan sapmalar da su yüzüne çıkacaktır...

Tasarlanan ilk adımlar

Varlığını hissettiği andan itibaren ilkel insan kendini içinde bulduğu bu yaratı ürünü alt yapıyı *yaşayabilmek* amacına erişebilmek için düzenlemeye ve biçimlendirmeye başlamıştır. Dolayısıyla bu hedefe ulaşabilmesini sağlayacak olan tasarlayabilme gücü aracılığıyla da tüm canlılar için gözetilmesi gereken tek etken olan tabiatı edilgen konumuna getirmiştir. Tabiatın kurduğu doğal eliminasyon sisteminden insanlığın yok olmadan çıkabilmesi de sahip olduğu tasarlama gücü sayesinde yine o tabiatı kullanabilmesiyle işlerlik kazanmıştır.

Kısacası doğaya karşı doğanın biçimlendirilmiş haliyle savaşılmıştır.

-3 milyon yıl önce yaşadığı bilinen Homohabilis (yetenekli insanımsı) türü temsilcilerinin koruma ve avlanma ihtiyaçlarını karşılamak amacıyla alet yapma gereğini fark etmeleri, -1,8 milyon yıllarında ise hayatta kalabilmenin baş şartı olan barınma ihtiyacına mağaralar aracılığıyla cevap bulabilmeleri hatta bu mekânlara yaptıkları aletlerle müdahalelerde bulunmaları, -450.000' lerde Homoerrectus' ların (gelişmiş insanımsı) ateş yakarak ısı ve aydınlık etmelerinin yanı sıra yiyeceklerini de pişirmeye başlamaları ve yine ateş sayesinde daha önce gidemedikleri yarlar giderek yayılmaları... vb gibi. (1)

Doğaya karşı varlığını tasarladıkları aracılığıyla kabul ettiren ilkel insanların bu engelleri aşabilmesindeki en önemli dayanağı; genelliğine ve objektifliğine farkında olmadan sağdık kaldıkları tasarımın sistemidir.

Tüm ilkelliklerine rağmen ilkel insanların tasarımın sisteminin en saf ve sağdık uygulayıcıları olma nedenlerini kavrayabilmeye “*fark etme, içgüdü ve içgüdüsel yönelme*” olgularını incelemekle başlanmalıdır...

Fark etme, İçgüdü, İçgüdüsel yönelme üçlüsü

Fark etme; durumun, konumun algı sınırları içine giren tüm soyut, somut olgu ve öğelerin insanlar tarafından kavranılması ile bu kavranımlardan tasarımı şekillendirecek veriler elde edilmesi zorunlulukları nedeniyle tasarlayabilmenin ilk gerek şartıdır.

Fark edişsiz tasarıma ulaşmak, merkezsiz bir daire çizebilmek kadar mümkündür.

“*Akil ve zeka ile bir şeyin ne demek olduğunu, neyi ifade ettiğini, anlamını kavramak*” olarak tanımlayabileceğimiz fark etme olgusu, duygu ve düşünce yoluyla herhangi bir şeyin değer ve mahiyetini idrak etme becerisini de içine alan bir yetiler bütünüdür.

Sezme gibi, bir düşünce gerektirmeden doğrudan kavrayabilme, *öğrenme* gibi isteğe bağlı bilgi edinebilme, *sonuç çıkarmak* gibi kavranılmış olan farklı olguları birbiriyle ilişkilendirerek başka bir noktaya ulaşabilme yada *teşhis etmek* gibi ulaşılmış sonuçlardan yola çıkarak genel bir kanıya varabilme çabaları vb... bu yetiler bütünü oluştururan parçalardır. Ki bu çabaların sırasıyla kendi içinde gösterdiği zorluk artışı, bireysel akıl ve zekâ gelişiminin ulaştığı seviyeyle paralellik arz etmekte, bu da doğal olarak tasarımları doğrudan etkileyip biçimlendiren verilerin gelişimini sağlamaktadır.

İlkel insanların tasarımın sistemine farkında olmadan sadık kalmalarını sağlayan nedenler de bu noktadan itibaren şekillenmeye başlayacaktır. Bu bilinçsiz sadakatin nedenleri; fark edilmesi gerekenlerin basitliği, netliği ve kıtlığı ile ilkel insanların fark etme yelpazesinin ilk adımlarında bulunuyor olmalarıdır.

Bunlara bir de iç güdülerin en yalın halleriyle eklenmesiyle ilkel insanın tasarımın sistemine sadık kalmasını sağlayan nedenler bütünü tamamlanmış olacaktır.

İçgüdüler; bireyin yargılarını, edimlerini, tutumlarını ve duygularını belirleyen akıl dışı nitelikteki içsel sezgiler bütünü ve canlı organizmanın belirli dış etkenlere karşı gösterdiği tepkiler dizisidir.

Bir refleksler karmaşası olarak ortaya çıkmaları ve her zaman belirli uyarıcılara cevap vermeleri iç güdülerin tabii, kusursuz, özgür ve istikrarlı olmalarını sağlamıştır. İçgüdüleri meydana getiren bu basit reflekslerin, ferdi hayat boyunca şartlı reflekslerin kazanılmasıyla tamamlanması kişinin bir ilerleme gösterebilmesini mümkün kılacaktır, ki bu da akıl ve zeka olarak adlandırdığımız törpüler aracılığıyla şekillenecek olan yumuşaklık ve uyum ile işlerlik kazanabilir. Fakat bahsettiğim törpülerin henüz faaliyete geçmediği bir dönemde bu yalın iç güdülerin cevaplanması mecburiyeti, yukarıda ifade ettiğim gibi tasarımın sistemine uymayı sağlayan temel faktörlerden biri olmuştur. İç güdüler insanları tatmin olma amacıyla çeşitli hedeflere yönlendirmiş, bu yönelmelerin karşılık bulması zorunluluğu da fark edişleri devreye sokmuştur.

Örneğin; beslenme ihtiyacını hissetmek diğer yaşamsal içgüdülerde olduğu gibi hayatta kalabilme mücadelesinin kazanılabilmesi için gerek ama yeter şart olamamıştır.

İlk insanların başka canlılar sayesinde açlıklarını giderebileceklerini hissetmeleri bir *içgüdüsel yöneliştir*. Bu yönelişin ancak avlanarak cevaplanabileceğini sezmeleri, avlanabilmek içinse aletler yapılması gerekliliğini ve daha sonra da yakmayı başardıkları ateş sayesinde de avlarını pişirebilmenin gerekliliğini anlamaları ise tasarlayabilmenin ilk adımı olan *fark edişlerdir*.

Sonuçta, fark edileceklerin basitliği, fark edenin saflığı ve cevap bulmayı zorunlu kılan içgüdülerin yalınlığı tasarımın sistemine - bilinçli olunmasa da - uymayı zorunlu kılmış, ihtiyaçların objektifliği verilecek cevapların ve çözüm yollarının objektifliği ile birebir örtüşmüştür.

Tasarımın sistemini, konumunun ve imkanlarının gereği farkında olmadan uygulamasıyla insanoğlu varlık devamlılığını sağlam temeller üzerine oturtmuştur...

Faydacılıkla başlayan birliktelik

Yaşamdaki yerini tasarımın sistemine riayet ederek sabitleyen insanoğlu üretmeyi, cevap bulmayı, sorun çözmeyi ezberine almasıyla hayatı kolaylaştırmaya ve yaşam kalitesini de yükseltmeye başlamıştır. Bu gelişimin, o ana kadar üretilen ben merkezli çözümlerin artık başkalarının da yaralanabileceği faydalar haline kendiliğinden dönüşmesini beraberinde getirmiş olduğu kesindir...

*

Bahsetmiş olduğum gelişimin sonucunu ve izlediği yolu kavrayabilmek için karşımıza "*bencillik, bireyselcilik ve toplumcuk*" kavramları arasındaki ilişkinin aydınlatılması mecburiyeti çıkmaktadır.

Bencillik, her şeyi kendine indirgeme eğiliminin psikolojik karşılığıdır.

Bireyselcilik ise; sosyal insanın kendini olumlama eğilimidir. Bütün değerlerin fertler merkezinden çıkması görüşüdür ki bu anlamda bireyselcilik, bencillikten diğer bireylerin oluşturduğu “*ben*” grubunu kabul ederek ayrılır.

Bireyselcilik, bencillikle sistemleşebileceği gibi, “*başkası için iyi*” düşüncesini prensip edinen *mutçuluk*la da sistemleşebilir.

Bu sistemleşme toplulaşmaya giden yolun ilk adımıdır.

Temelinde karşılıklı ihtiyaç gideriminin yattığı, toplulaşmanın ana parametreleri olarak algılanması gereken *fyadacılık* ve bununla at başı giden *mutçuluk* kavramları, bencillik anlayışı önem ve yer kaybettikçe boşalttığı yeri doldurmaya, doldurdukça değer kazanmaya, değer kazandıkça da oluşturduğu itici güç sayesinde şekillenmeye başlayan toplumsal yapının sağlamlaşmasına neden olmuştur.

Önce tasarladığı için yaşamsal devamlılığını sağlam temellere oturtan insanoğlu daha sonra ise yine tasarladığı ürünler, değerler sayesinde çekim merkezi haline gelen faydalanma mecburiyeti sebebiyle birbirine yaklaştırmaya ve bu birliktelik neticesinde oluşan algılayış, anlayış ortaklığı nedeniyle de toplulaşmaya başlamıştır.

Yazımın başında özetlediğim ilkel insanların kaskatı duran hayatta kalabilme amacı ile bu amaca bağlı olarak bulduğu çözümlerin benci faydacılığı yaşamsal devamlılığın ne kadar reddedilemez şartı ise, insanlığın belli bir algı, tavır ve davranış bütünlüğü oluşturarak toplum haline gelecek ve toplumsal faydacılığı kaçınılmaz bir gereklilik olarak algılayacak gelişmişliğe yükselmesi de yaşamsal devamlılık için o kadar önemli bir şarttır...

“İnsanın ruhsal yapısı geliştikçe bireyselle toplumsal arasında sürekli bir bağlantı ve ilişki kurma gereksinimi ortaya çıkmış, bu gereksinim ise insanda içgüdüler ve dürtüler kadar güçlü toplumsal güdüler niteliği kazanmıştır.” (2)

Birlikte yaşıyor olmanın beraberinde getirdiği bağıllık psikolojisi gereği başına buyruk yaşanamayacağını fark ettiği an insan, kişiliğini başkalarına göre geliştirmeye, ister istemez davranışlarını onlara göre düzenlemeye başlamıştır. Bu nedenle bireyin kişiliği ve davranışı ancak içinde yaşadığı toplumun amacına, beklentisine, düşüncesine, ilkelerine ve zorlamalarına göre anlaşılıp değerlendirilmelidir.

Toplumun içinde bulunmak, o toplumun ortak tutum ve tavırlarının benimsenmesi ile onlarla bütünleşip özdeşleşilmesi şartını da beraberinde getirmektedir. Bireyin, kişiliğinin ruhsal ve yapısal katmanlarını oluşturan böylesi çoğulcu bir sistem içinde kabul görüp tutunabilmesi ancak varlığıyla bu sisteme bir şeyler katabilmesi ve ortaya koyduğu değerlerin topluma fayda sağlayabilmesiyle mümkün olabilmektedir.

Bu değer üretimi, sunumu ve tüketimi, yan yana gelen bireysel faydaların ve faydalanmanın oluşturduğu döngü aracılığıyla bir toplumsal fayda sisteminin meydana gelmesini sağlamıştır. Bu şekilde tek tek kişilerin mutluluğu ile herkesin mutluluğu arasında gitgide artan ve sonunda en eksiksiz biçimini alacak bir uyum ortaya çıkacak, bu uyum tam anlamıyla gerçekleştirildiği an ise insanların artık birbirlerine ödev gereği değil, isteyerek yaklaşması sonucuna ulaşılacaktır...

Anlaşılacağı gibi bencillikten toplumsallığa doğru uzanan bu yollu oluşturan tüm uygulamaların da kaynağı tasarımın sistemidir.

Bireyin bir başka bireyin ihtiyacına cevap verecek değerler üretiyor olmasıyla, her bireyin bir başka bireyin ürettiği değerlere olan ihtiyacı arasında oluşan genel ve objektif ilişki, sosyal bir varlık olduğunu fark etmeye başlayan insanın tasarımın sistemine uymasını kaçınılmaz tek yol haline getirmiştir.

Birliktelikle başlayan ayrışmalar

Ancak, insanların birlikte yaşamaya geçmesiyle tasarlama gücünün temel amacında da sapmalar oluşmaya başlamıştır.

Her bireyin ürettiği değer diğer bireylerin ihtiyaçlarına da çözüm olmasının, algı ve anlayış ortaklığı nedeniyle birlikte yaşayan insanların toplum olma yolundaki en önemli bağlayıcısı olduğu kuşku götürmez bir gerçektir. Ama bu noktada toplumu meydana getiren bireylerin ürettikleri değerler arasında - **ürünlerin sağladığı faydaların eşit ağırlık ve önemde olamamasından dolayı** - oluşan farklılık, kimi bireylerin genelden sıyrılması ayrıcalığına zemin hazırlamıştır. Hatta bu bireyleri genel üzerinde baskı kurulması sonucunu doğuracak ortamı ve enstrümanları da kurgulamaya yöneltmiştir.

Tasarlayabildiği için toplumsaın insanođlu artık tasarladıklarının önemi nispetinde ayrışmaya (yükselmeye yada ezilmeye) ve tasarlama görevi ise bu yolla suistimal edilmeye başlamıştır.

Barındırdığı objektiflik nedeniyle insanlığı ilkel bencillikten toplum üyesi bir birey olma noktasına getiren tasarımın sistemi artık geçen zaman uyarınca fark edileceklerin çoğalmış ve karmaşıklaşmış, fark edenlerin saflığını yitirmiş, bunlarla birlikte baskınlığını kaybetmeden süregelen dürtülerin de kılık değiştirmiş olması nedeniyle yerini kurgulanan sübjektif sistem, tanım, kriter ve yorumlara bırakmaya başlamıştır.

Artık insanları bir ortak paydada buluşturan ihtiyaçların, amaçların genelliği ve objektifliği, kimilerinin az yada önemsizi, kimilerinin de çok yada önemliyi ürettiği olmasıyla bozulmuştur.

Bunlara birde iç güdülerin üstünlük, güçlülük ve zenginlik gibi sıfatlarla tatmin edilecek olmasıyla bozulan yalınlığı eklenince, tasarımın objektif ve genel sistemi sadece bireyi olumlayan tanımların, kriterlerin, doğruların ve uygulamaların sübjektifliğine teslim olmuştur...

Kaçınılmaz sonuç “Evrensellik” ve Evrenselliğin kaçınılmaz sonuçları

Sübjektivite temelinden kaynaklanan tüm bu çarpıklıklar ve suistimler sürüp giderken, diğer bir taraftan da geçmekte olan zamanın gitgide hassaslaştırdığı akıl ve zeka bencillikten toplumsallığa taşıdığı insanlara toplumlar ötesi bir hedefi, evrenselliği işaret etmiştir.

Her şeyi ve herkesi ilgilendiren ortak sorunlara ortak çözümler bulabilmek, insanoğlunun sahip olduğu yaşama müdahale edebilme yetisinin ve faydacı olma zorunluluğunun kutsallık doruğu olarak algılanmalıdır. Bulunan bu ortak çözümlerin (doğrular, gerçekler, haklar...vb.) evreni kapsayacak bir kriterler zinciri oluşturmasıyla da insanların kendilerini artık toplum bağlantılı değil evren bağlantılı şekillendireceği kaçınılmazlaşmıştır. Çünkü gözetilecek kriterlerin toplum kapsamından evren kapsamına genişlemiş olması yani altında yaşanan çatının evrenselleşmesiyle ortaya konacak değerlerin hitap edeceği alan da evren çapına genişlemiştir.

Gelinen bu noktada oluşan küresel kriterler tüm insanları ve insan gruplarını - ürettikleri değerlerin içeriği nispetinde - evrensele ait olma yada olmama sınavına tabi tutmuştur.

Değer üretim ve sunum platformunun bireyselden toplumsala yükselmesiyle oluşan menfaat merkezli sübjektif sistemler bu kez söz konusu üretim ve sunum alanının evren çapına genişlemiş olmasıyla - boyut farkı olsa da - yine kendini göstermeye başlamıştır.

Sübjektivitenin burada da devreye girmesini sağlayan temel sebep; sürekli üretmek durumunda olan bireyler ve bireylerin oluşturduğu toplumlar arasında - **küresel bir tasarlayabilme standardı olmadığı için** - doğal farklılıklar oluşmuş olmasıdır.

Sonuçta insanın bencillik başlangıcından evrensellik sonucuna ulaşmasını sağlayan tasarlayabilirliği, evrensel değer üretim toplamının oluşturduğu üst sınırla karşılaştırılıp, kimlerin bu sınırı geçip geçmediğini belirleyen farklı bir **eleminasyon sisteminin** oluşumuna kaynaklık etmiştir.

İlk çağlarda tasarlayıp tasarlayamadıklarıyla doğaya karşı elenme savaşı veren insanoğlu artık değişen zaman nispetinde gelişen değer üretim seviyesinin kurguladığı bir başka eleminasyon sistemine karşı yine tasarlayıp tasarlayamadıklarıyla sınanır duruma gelmiştir. Tasarımın genel ve objektif sisteminden ayrılmak, çağlar önce geçilen doğal engelleri farkında olmadan kendi elimizle - yapısal farklar olsa da - tekrar kurup harekete geçirmemize zemin hazırlamıştır.

Ancak, bahsetmiş olduğum bu modern eleminasyon sistemi ilkel dönemlerde karşılaşılan doğal engellerin aksine geçilemeyecek şekilde kurgulanmış yapay engeller öne sürdüğü için elenmeyi kaçınılmaz bir sonuç haline getirmiştir.

İlkelden moderne gelinceye kadar geçen zaman uyarınca eleme prensibi aynı kalmış sadece kullanılan enstrümanlar kimlik değiştirmiştir.

İnsanlar artık kendilerini taşlar ve sopalarla koruyacağı düşmanlara sahip değildir. Bu modern sistem karşımıza maddi güç, nüfus, medya...vb gibi - aynı silahlara sahip olamayacağımız için - bizi savunmasız kılacak silahlarla çıkmaktadır.

Bu silahlar karşısındaki acizliğimiz ise günümüzde elenmek yani yok olmak anlamına gelmektedir...

Kendi hapishanesini inşa eden mahkumlar ve Gardiyan olmak için hapishane inşa edenler

Bu noktaya geliş sebeplerimizi düşünmeye başlayacağımız zaman karşımıza çıkacak olan ilk madde; evrene müdahale edebilecek tek canlı olmamızın önemini kavrayamamamıza neden olan duyarsızlığımızdır.

İnsanın duyarlılığının etkisi uyarınca tepki vereceği ve bu tepkinin de bir tasarlama ürünü olacağı şüphesizdir.

Kilitlenmişliğinden dolayı fark edemeyen, kavrayamayan zihinlerle bir yaşam sürdürüyor olmamız tasarlayabilirliğimizin yukarıda söz ettiğim olumsuz sonuçları doğurmasına uygun zemini hazırlamıştır...

Fark edişler duyarlılığı, duyarlılıklar akılı, gelişen akıl ile buna bağlı bilinç ve algılamaların ulaştığı hassasiyet ise tasarlayabilme yetisini besleyebileceği gibi fark edememek duyarsızlığı, duyarsızlıklar akıl geriliğini, gelişemeyen akıl nedeniyle oluşan bilinçsizlik ve algılayamama sakatlığının da tasarlayamamayı besleyebileceği kaçınılmazdır. Birbirine tam anlamıyla zıt bu iki döngünün yarattığı sistemi yada sistemsizliği yaşayan toplumlar bireylerini, sahip oldukları sistemin veya sistemsizliğin öğretisiyle şekillendirecek, bu öğretilerle yetişen bireyler ise içinde buldukları sistem yada sistemsizliğin boyutlarının artışına katkıda bulunacaklardır.

Sonuçta çıkış noktasında yapılan hata yaşam akışına entegre olarak hatalar zinciri oluşturacak ve birey veya toplum çok net görülmesi, algılanması ve bir tavır gösterilmesi gereken durumlarda ya duyarsızlığından dolayı tepki veremez yada bilinçsizliğinden dolayı yanlış tepki verir hale gelecektir.

Çözümsüzlüğün yaşam tarzı halini aldığı böylesi bir kısır döngü içine sıkışan bireylerin yada toplumların evrensel ulaşacak bir fayda ve değer sunabilmeleri de imkansızdır. Bu da; sistem yapısı nedeniyle tasarlayabilirliğinin önemini kavradığı için evrensel ulaşacak değerler şekillendiren **üretenler** ile sistemsizlik yapısı neticesinde tasarlayabilirliğinin hakkını veremediği için evrensel değerlere ulaşamayan **üretmeyenler** diye adlandırabileceğimiz - bireysel ve toplumsal bazda - iki grubun çıkışına sebep olmuştur.

Üretmeyenlerin, üretenlerin ortaya koyduğu değerleri elde edip yararlanmaya olan mecburiyetlerinin yanına üretenlerin de elde ettikleri değerler aracılığıyla kazanca ve güce ulaşma arzusunun eklenmiş olması zamanla üretmeyenlerin **teslimiyetini**, üretenlerin de **hakimiyetini** kaçınılmaz kılmıştır.

Üretmeden belli bir bedel karşılığında - ki bu bedel her şey olabilir - bu değerlere ulaşabilmenin yarattığı kolaylıkla, ürettikleri sayesinde kavuştuğu gücü korumanın tek yolunun üretmeyenlerin üretebilir konumuna atlamasını engellemekten geçtiğine olan inancın birebir örtüşmesi ise *teslim olanlar*, *hakim olanlar* olarak tanımladığımız bu iki grubun ilişkisinin sağlanmasındaki başlıca etkenlerdendir.

Ancak bu noktada üretmiyor olma nedeni olarak ifade ettiğim duyarsızlıklar, üretenler için de işlemeye başlamıştır. Ürettikleri aracılığıyla hakimiyet kurarak ezme pahasına üstünlük elde etme mantıksızlığının, duyarsızlığın kabul edilemez bir başka boyutu olduğu kesinlikle unutulmamalıdır.

Nihayetinde oluşan ***güçlüler*** ve ***güçsüzler*** sınıfları artık, çağa ve döneme uygun enstrümanlarla desteklenen bu **modern eleminasyon sistemini** kurmuş ve yıkılmadan hüküm sürmesini kaçınılmaz bir hale getirmişlerdir...

*

Anlaşılacağı gibi üretim artık faydacı olma ve faydalanma sebebi olmaktan çıkarak, bahsettiğim modern eleminasyon sisteminin tetikçiliğini yapan *ezme pahasına menfaatlenme* ve *ezilme pahasına menfaatlenme* hipnozlarının temel dayanağı olmuştur.

Fakat yaptığım bu yorumlardan yola çıkarak altını çizmeye çalışacağım iki yanılaşa kesinlikle düşülmemelidir.

Bunların ilki bahsettiğim olumsuzlukları kaynağından engellemek için *“evrene hitap edecek değerler üretmek ve kullanmak yanılaşır”* yanılgısına kapılmaktır.

İnsanlığın *“benim faydam”* dan *“etrafımdakilerin faydası”*na buradan da *“herkesin faydası”* na ulaşması, sahip olduğu tasarlama gücü ve görevinin benzersizliği nedeniyle kat edilmesi gereken bir aşamadır. Bu fayda üretme ve faydalanma merkezli döngünün bizler tarafından çizilen yapay sınırlar içinde tutulması yada bu döngünün sınırlar dışına kendiliğinden taşmaması *fayda* kavramının içeriği itibariyle zaten olanaksızdır.

Tasarlama görevi gereği faydacı olmaktan başka seçeneği olmayan insanoğlu yeter ki; eylemlerinin mutluluk yaratması mecburiyetini, mutsuzluk yaratan eylemleri pahasına kişisel menfaatini gözetmeye tercih etsin.

Yanılaş algılama sonucu doğabilecek bir diğer ve **en tehlikeli** çıkarım ise teslimiyetçilerin; *“bizde hakimiyetçi olma yolları bulmalıyız”* düşüncesidir.

Suistimal edilen tasarlama görevi neticesinde kurulan eliminasyon sisteminden mağlup olarak ayrılanların, elenmemenin tek yolunun diğerleri gibi bu görevin suistimal edilmesinden geçtiğine inanmaları kabul edilemez. Bu yaklaşım da tasarlama gücünün ve görevinin kavranamadığını gözler önüne sermenin bir başka yoludur. Çünkü tasarlama, ezen ve ezilen taraflarının oluşmasına kaynaklık etmek bir yana dursun, tüm ayırım ve ayrıcalıkları silecek şekilde modellenmiş bir evrensel müdahale edebilme ehliyetidir.

Bu nedenle tasarlama yetisini ezilen konumundan, ezen konumuna yükselmeyi sağlayan bir itici güç, bu konum değiştirmeyi de terfi etmek olarak algılamak kabul edilemez. Ezilen olmaktan ancak ezen olunmasıyla kurtulabileceğini düşünenlerin farkında olarak yada olmayarak bu eliminasyon sisteminin öğütücü çarkını çeviren birer köle haline geleceği ve bu köleliğin de bir başka elenme şekli olduğu unutulmamalıdır.

Bu mantığın, sömürülmeden sömürerek kurtulabileceği mantığının devamı halinde, hakimiyetçiler ve teslimiyetçiler nitelermelerinin toplumlardan, gruplardan öte bireylere kadar ineceği açıktır. Bu akışın sonunda karşımıza her bir bireyin bir değerini teslim almaya çalıştığı kaotik bir yapı çıkacaktır. Çünkü bu mantıksızlık sürüp gitmeye, tüm alan ve kesimlere yayılmaya başladıkça birey; sömürmekten, ezmekten başka bir yaşama ve menfaat sağlama imkanı olmayacağı yanlışına kayarak, kurgulanan bu sistemsizliğe uyup, devam etmekte olan sömürü merkezli menfaat dağılımından bir pay kapma peşine düşecektir. Artık tek amaç menfaat dağılımı dışında kalıp avucunu yalamaktansa, tutacak bir bal bulup parmağını yalamak olacaktır.

Sonuçta, bu sistemsizliğin pompaladığı zehri hiç umursamadan aldığı nefesle birlikte içine çekip bunu yaşam kaynağı olarak gören, kendi çaldığı kavalın sesini nereye gideceğini hiç bilmeden takip eden bir sömürücüler sürüsü oluşacaktır.

Yalnızca ortak menfaat hedeflerine ulaşabilmek uğruna yan yana gelen aksi takdirde kendi dahil o sürüyü oluşturacak olan tüm üyeleri birbirinden bağımsız, kendi bacaklarından asılmış birer koyun olarak gören bu tuhaf kitleyi tanımlarken söylenecek en son söz ise “**toplum**” dur.

Anlaşılacağı gibi; *faydacılık, evrensellik* derken toplumlaşma bile mumla aranır hale gelecektir...

***İlerlemek her zaman yükselmek midir? yada
Aşağıya doğru nasıl ilerlenir?***

Yukarıda açıklamaya çalıştığım noktaların gözlerden kaçırılması durumunda, insanlığın bencillikten evrenselliğe kadar uzanan gelişime bağlı yaşamlar akışının yönünü belirleyen yatağın yani tasarlayabilme gücünün artık geriye doğru çalışacağı şüphesizdir. Bu şekilde de insanoğlunun önce evrensellikten sonra toplumsallıktan uzaklaşarak bireyselliğe ve hatta başlangıç noktası olan bencillığe kadar gerileyeceği unutulmamalıdır.

Kozmosun insanlar tarafından fethedildiği bir yüzyılda aynı insanların alt yontma taş döneminde yaşadığı bilinen ***pitecantropus erectus*** anlayışı, mantığı ve amaçları çerçevesine sığacak bir yaşam algılamasını benimseyebilmesinin tek nedeni ise; tasarlama gücümüzün içerdiği ölçülemez boyutlardaki hassas dengelerini ve verdiği ödül - ceza tepkilerini belirleyen refleksleridir.

Şu ana kadar açıklamaya çalıştığım gözlemler sonucunda sıra “***yapılması gereken nedir?***” sorusunun cevabını vermeye geldi.

Şüphesiz bu sorunun cevabı “***tasarım***” dir.

Yazım boyunca eleştirerek tekrarladığım ama bir çok kişiye sürekli geliyor ve değişiyor olmanın tartışmasız bir getirisi olduğu için gerekli görünecek olan kişilerin elenmesi mantığı ancak tasarım kavramı doğru tanımlanıp algılandığı an yıkılacak ve bu mantığı kaçınılmaz görenler işte o zaman düştükleri yanılgıyı fark edeceklerdir.

Tabii ki, yaşam kendini sürekli geliyor olmakla besleyecek ve yine tabii ki, sürekli geliyor olmak bir şeylerin elenmesi zorunluluğunu doğuracaktır.

Ancak, bu eliminasyon sistemini de **tasarımın sistemi** kurgulayacaktır.

A' dan, Z' ye tüm konu, alan, olgu, kavram vb. ait bütün soruları cevapları kapsayarak *doğru – yanlış, iyi – kötü, haklı – haksız* vb. arasındaki sınırları gözler önüne seren bu *kutsal belirteç*, amacı gereği yapısında taşıdığı *yenilenmenin kaçınılmazlığı* ilkesi sebebiyle kendine has kusursuz bir **eliminasyon sistemine** sahiptir.

Bu sistemde *ezen – ezilen, sömüren – sömürülen, teslim olanlar – hakim olanlar* yerine varoluşları ve öz donanımları eşit olan tüm insanlık yer alacaktır.

Artık bu hümanist sistemde elenen; duruma uyamayan insanlar yerine, insanlara ayak uyduramayan durumlar, düşünceler, kavramlar ve materyaller olacaktır.

Ana rahmine düşmesiyle, karşılaşılabilecek en çetin eliminasyon sisteminden seçilerek galip çıkan insan, doğduğu andan itibaren kendi gibi seçilmiş olan diğer insanlarla tümüyle eşit yaşam haklarına sahiptir. İçine doğduğu aile, toplum, kültür, imkanlar ne olursa olsun, insanlığın birleştiği tasarlayabilme gücü ortak paydası tüm bu imtiyazların, ayrıcalıkların, farkların sıfırlanmasını kendiliğinden sağlayacaktır.

Bu güç başlangıçta eşitlediği insanların ileride sıçramalar yaparak öne geçmesine de olanak tanıyacaktır. Ama insanoğlu, tasarlayabilme gücü nedeniyle sahip olduğu faydacılık yapısı gereği bu üstünlüğü **ezicilik** yönünde değil **koruyuculuk** yönünde kullanarak barındırdığı kutsal yetinin hakkını verecektir.

Böylece doğru tasarım tanımı ve algılaması neticesinde insanların şekillendireceği, içine de insanlığın yanı sıra tüm canlıların, tabiatın ve düzenlenebilir her şeyin gireceği bir **evrensel fayda döngüsü** oluşacaktır.

Bu döngünün işlerlik kazanabilmesinde ise; karmaşalarla, dağınıklıklarla, yanlışlıklarla, yanılsamalarla dolu yaşama gizlenmiş olan gerçekleri şaşı bakmadan görebilen tasarımcılar başta olmak üzere tüm insanlığa önemli görevler düşmektedir. *İlkelden moderne* ulaşana dek geçirdiği evrelerde insanlığın bir aşama kaydedebildiği tüm zaman dilimlerinde karşımıza objektif ve genel tasarımın sistemi çıkmış, toplumlar yada bireyler arası ayrışmaların, ayrıcalıkların ve alt - üst ilişkilerinin devreye girdiği dönemlerde ise sübjektivitenin egemenliği görülmüştür.

(Yenilenme mecburiyeti nedeniyle bu dönemlerde de ortaya konan tasarımlar aracılığıyla ilerlemeler gözlenmiştir fakat, sübjektivite temeline dayanan bu tasarımlarda, tasarımın sistemindeki "sınırsız faydacılık" prensibi yerine "ben ve çevrem sınırında faydacılık" prensibi işlemeye başlamıştır.)

İşte bu nedenle, her şeyin cevabını içinde barındırdığı için objektif gelişimin tek kaynağı olan **tasarımın sisteminin**, evrene hitap edecek bir tanım çerçevesinde sunulması, kavranılması ve en önemlisi uygulanması gerekmektedir...

Tasarımın sisteminden kaynaklanan tasarımlar, ileriye ve yukarıya doğru gidebilmek için bireylerin birbirleri önüne koyduğu basamaklardır.

2. BÖLÜM: TASARIM NEDİR ?

(Kimi zaman bir araç kimi zaman bir amaç, kimi zaman bir süreç, kimi zaman da sonuç olarak karşımıza çıkan tasarım kavramı bu bölüm boyunca barındırdığı dinamikleri uyarınca ele alınacaktır.)

2.1. TASARIMIN REFLEKSLERİ

Gözlemlerim neticesinde; tasarlayabilme gücümüz aracılığıyla yaşamdaki üstünlüğümüzün ve belirleyiciliğimizin altını kalın çizgilerle çizebilmekle, yine aynı güç sayesinde yok ediciliğimizi, kısıcılığımızı ve eziciliğimizi gözler önüne serebilmek gibi iki zıt kutba da bir adım kadar yakın olduğumuz tüm basitliğiyle ortaya çıkmıştır. Bu sahip olduğumuz kutsal yetinin göz ardı edilemez hassaslığının en önemli kanıtıdır.

Tasarlayabilme gücü tüm saflığı ve kusursuzluğuyla kendini insanların eline her türlü kullanım biçimine uyacak şekilde bırakmış ve bu kullanım sonucunda ulaşılanları da itirazsız hayata geçirmiştir. Bu nedenle tasarlayabilme gücü ve bu gücün sonucu olan tasarımlar, buldukları kabın (sahiplerinin) formunu aldıktan sonra sertleşen sıvılar gibidir.

Tasarımlar özleri itibarıyla tasarlayıcılarının kopyalarıdır. Her tasarım tasarlayıcısının parmak izini silinmeksizin taşıyacak, onu takip ve ifşa edecektir.

Yine bu nedenle tasarım sizden aldığı size verir, kimi zaman hayat kurtaran bir bardak su olur kimi zaman sizi boğacak amansız fırtınaları içinde saklayan bir okyanus. Suyun boyutlarını belirleyerek bardağa koyup içen de, içine atlayıp boğulan da insandır. Çünkü bu güç bizlere dala binme çözümünü kurgulatabileceği gibi bindiğimiz dalı kesecek testereyi de kurgulatacaktır...

Erişebildiğimiz her şeyi kurgulayabilmek, düzenleyebilmek amacıyla varolduğumuz, bu amaca ulaşabilmemizi sağlayacak şekilde donandırdığımız ve içine yerleştirildiğimiz zamanın da durmaksızın akarak yaşayabilmek için bizi bu akışa uyacak tasarımlarla yenilenmeye mecbur bıraktığı... gibi değişmez gerçekler, insanın diğer canlıların hareketsizliğine karşı *eylemcilik* yolunu seçmesini kaçınılmaz kılmıştır.

Eylemciliğimizin tasarlayabiliyor olma kaynağına dayanması da yukarıda kısaca özetlediğim *tasarımın reflekslerini*, gözetilmesi gereken *riskler* boyutuna taşımıştır. Tek mesulünün tasarlayıcının olacağı tasarlama eylemi sonlandığında ulaşılan tasarımın çevresini de yarar, zarar ve mesuliyet çerçevesine gireceği için risk alanına dahil edeceği gözlerden kaçırılmamalıdır.

Ancak bu noktada eylemlerimizin gereği tasarımın reflekslerinden kaynaklanan risklerin, tasarlayıcıların tasarımları aracılığıyla faydalananlarca ödüllendirilmesiyle sonuçlanabileceği de unutulmamalıdır.

Bahsetmiş olduğum tüm bu riskleri masaya yatırdığımız zaman ortaya çıkacak olan, tasarlama eyleminin her insanın bulunduğu ortak payda olması nedeniyle basit, sorunsuz ve en önemlisi keyfe keder olamayacağı gerçeği şüphe götürmez. Bu gerçek, yazımın başından itibaren defalarca tekrarladığım **objektif ve genel tasarımın sisteminin** varlık nedenini ve geçerliliğini kanıtlamakta, bizleri de bu sisteme uymaya zorlamaktadır...

*

Tasarımın sisteminin kavranmasıyla, "*tasarımın refleksleri*"; eylemlerimizin ödüllенmesini sağlayacak bir dinamik haline gelebilir.

2.2. TASARIMIN SİSTEMİ

Tasarımın sistemi; saf ihtiyaçlarla saf çözümlerin, tasarlayıcının yaşama dair biriktirdiği sayısız verinin ilişkilendirilmesi yardımıyla kurulacak bağlantılar aracılığıyla birleştirilmesi temeline oturmaktadır.

Fark edilen (soyuttan somuta aktarılan) saf ihtiyaçlar ancak ulaşılmayı (soyuttan somuta aktarılmayı) bekleyen saf çözümlerle karşılanabilecektir. Soyut dünyadan aktarılacak somutlaştırılan saf ihtiyacın, aktarımlar yapılan diğer soyut dünyadaki saf çözümü arasındaki izdüşümün kavranılması ve bu izdüşümü takip eden bağlantıların kurulması sayesinde birleştirilmesi, tasarımın sisteminin özünü oluşturmaktadır.

Başka bir soyut dünyada sınırsız ve sayısız şekilde yığılmış olan ihtiyaçlar fark edilerek somutlaştırıldığı ilk an en saf halinde bulunacak ve geçen zaman uyarınca da geriye atılacağı, önemsenmeyebileceği yada daha önce ulaşılmış diğer çözümler tarafından kirletilebileceği için saflığını yitirmeye başlayacaktır.

Fark edilerek soyuttan aktarılan ve somutlaştığı an en saf halde olan ihtiyacın, saflığını yitirmeden geçen zamana karşı durabilmesini sağlamanın tek yolu ise; **tanımlamaktır**.

Tüm çözümler tanımla başlar

Ancak tanımlandığı an, zaman ihtiyacın saflığından bir şey götürmeyecektir. *Tanım* ihtiyacı en saf haliyle donduracak, zaman geçse de somutlaştırılan ihtiyaç saflığını koruyacak ve varolan ihtiyaçla bunu karşılayan soyut çözüm arasındaki bağlantı da artık tanım çerçevesince kurulacaktır. Çünkü; somutlaşan ihtiyacın tanımlanması sonucunda, diğer soyut dünyadaki çözümün de tanımına ulaşılmış olunacaktır.

Artık tanımla sabitlenen iki noktanın birleştirilmesi için yukarıda bahsettiğim tasarılayıcıya ait veriler devreye girerek bir aktarım hattı kuracaktır. Aksi takdirde bilinmeyen bir noktanın bilinmeyen bir başka noktayla birleştirilmesi kullanacağınız verilerin seçilmesi ve ilişkilendirilmesi imkansızlaşacaktır.

Kısacası; soyut ihtiyaçlar dünyasından fark edildiği için somutlaşan bir ihtiyacın tanımlanmasıyla, hem somutlaşan ihtiyaç en saf haliyle dondurulacak, hem soyut ihtiyacı karşılayan soyut çözüm, hem de soyut ihtiyaçla soyut çözüm arasındaki izdüşüm hattı en saf halleriyle algılanmış ve kavranmış olacaktır.

Sistemi kuran parçalar

Bahsetmiş olduğum **“soyut ihtiyaçlar dünyası”**, **“soyut çözümler dünyası”** ve **“iki soyut dünya arasındaki ihtiyaç – çözüm izdüşümleri”** kavramlarının beslendiği kaynak da insanlığın tasarlıyor olmasıyla koşut gelişimdir.

Henüz gerek duyulmadığı için kendine ait soyut dünyasında fark edilme sırasını bekleyen **ihtiyaç** ancak daha önce fark edildiği için somutlaştırılan ve yukarıda anlattığım akış uyarınca çözümlenen kendi türündeki tasarımın geçen zaman paralelinde eskimesi ve işlevsiz, yetersiz hale gelmesiyle somutlaşabilecektir. Yine aynı şekilde, somutlaşan ihtiyaç çözümünü bulacak, kullanılacak, eskiyecek ve yerini türdeş olduğu bir ileri ihtiyacın çözümüne bırakacaktır.

Çözümler de benzer şekilde; kendilerine ait soyut dünyalarında somutlaşabilmelerini sağlayacak olan; bağlantıda buldukları soyut ihtiyaçların fark edilme sırasının gelmesini ve somutlaştığı an kendini de somutlaştıracak olan ihtiyacın tanımlanmasını bekleyecektir.

Anlaşılabacağı gibi, tasarımlar kesintisiz akan zamanı bir gelişim süreci boyutuna taşıyacaktır. Bu gelişim süreci içinde devamlılığını sürdüren insan da gelişmişlik seviyesine paralel varolmayanlara ulaşacaktır.

*(Bu akış **tasarımın amacı** bölümünde incelenecektir.)*

Örneğin; ilkel insanın yaşadığı dönem itibariyle bulunduğu gelişmişlik seviyesi, ancak *tekerlek* ihtiyacını ve çözümünü somutlaştırıp uygulayabilmesine yetecek boyuttaydı. Bu nedenle *otomobil* ihtiyacı ve çözümü vücut bulabilmek için otomobile ihtiyaç duyup çözümleyebilecek gelişmişlikteki insanların yaşam sırasını bekledi.

Günümüz insanları da bu akışa uyarak, gelişmişlik düzeylerinin el verdiği kadarıyla örtüşecek olan ve fark edilmek için bizlerin bu noktaya ulaşmasını bekleyen varolmayanları varlaştıracaktır. Şu anda henüz onları fark edecek gelişmişliğe erişemediğimiz varolmayanlar da kendilerini somutlaştıracak nesilleri bekleyeceklerdir...

Tasarımın gelişimi, gelişiminde tasarımı beslemesi ve bu nedenle de geçmişteki tasarımların günümüzde, günümüz tasarımlarının da gelecekte geçersizleşecek olması "*soyut ihtiyaçlar dünyası*", "*soyut çözümler dünyası*" kavramlarının varlığının ve sürekliliğinin kanıtıdır.

Yukarıda açıklamaya çalıştığım "*soyut ihtiyaçlar dünyası*" ve "*soyut çözümler dünyası*" kavramlarından sonra sıra bu iki dünya arasındaki izdüşümlerin de somutlaştırılması ve bu izdüşümlerin birer bağlantı hattı haline dönüştürülmesi çabalarının aydınlatılmasındadır.

Bulduğu soyut dünyadan barındırdığı gelişmişlik düzeyine ulaşabilmiş insanlar tarafından fark edilerek somutlaştırılan ihtiyacın tanımlanmasıyla, soyutken bağlantılı olduğu çözümün de tarif edilmiş olması nedeniyle geriye sadece ihtiyacın işaret ettiği çözüme ulaşacak yolu bulmak kalmaktadır.

Yapılacak tek şey oltaya asla kaçamayacak şekilde takılan balığı sandala çekmektir. Burada en önemli görev misinaya düşmektedir. Oltta sandala sabitlenmiş, kanca ise kopmayacak kadar sağlamdır. Dikkat edilmesi gereken nokta misinanın balığı sandala çekecek yeterlilikte olup olmadığıdır...

(Bu noktadan itibaren tasarlama eyleminin varların ilişkilendirilmesi aşamasına geçilmiş olunacaktır ki bu süreç ileride yer vereceğim “varların ilişkilendirilmesi” bölümünü takiben detaylandırılacaktır.)

Ancak bu akışın tasarımın sistemindeki kapsam çerçevesini çizerken aydınlatılması gereken bazı kritik noktalar bulunmaktadır.

Bunların ilki tanımlanmış ihtiyacı tanımlanmış çözüme bağlarken ilişkilendirilecek olan **kimi** verilerin sübjektif, yanlış, yada gerçek dışı olmamasıdır.

Burada kastedilen, tasarımların taşınması gereken bilimsel doğruların dışına çıkmamasının gerekliliğidir. Bu tüm tasarımlar için - farklı kapsamlarda da olsa - geçerliliği sabit bir zorunluluktur. Çay kaşığından gökdelene varıncaya dek tüm varolmayanların varlaşabilmesi için bu bilimsel doğruların, ihtiyacı çözüme bağlayan hattı kuracak olan ilişkilendirilmiş sübjektif veriler dizisindeki objektif yerini alması şarttır...

Açıklanması gereken diğer husus ise, bu verilerin tasarlayıcıya ait olmasından kaynaklanacak sübjektifliği ile tasarımın objektif yapısının çelişkili bir ilişki oluşturuyormuş gibi algılanmasıdır.

Tasarımın sisteminin genel ve objektif yapısı nedeniyle oluşturduğu çatıyla, tasarlayıcıların bu çatı altındaki bağımsızlığı birbirine karıştırılmamalıdır.

Çünkü tasarımın sisteminde ihtiyacın, çözümün ve aralarındaki bağlantının tek belirleyicisi olan tanımın tasarlayıcıya göre değişeceği hatta tanım aynı olsa dahi kişiye göre farklılaşacak olan verilerin ve verileri ilişkilendirme biçimlerinin çeşitleneceği kesindir. Fakat bu çeşitliliğin tanımlama temeline oturması nedeniyle tasarımın objektif sistemiyle çelişmesi mümkün değildir.

Tasarımın objektif ve genel sisteminin çeşitliliğe izin veriyor olması da bu sebeptendir...

Şimdiye dek tasarımın sistemini oluşturan “soyut ihtiyaçlar dünyası”, “soyut çözümler dünyası” ve “ izdüşümlerin somutlaştırılması” olarak ayırabileceğimiz parçaları açıklamaya çalıştım. Ancak bu sistemin işleyebilmesini sağlayan en önemli parçayı, insanı sona bıraktım...

Sistemin vazgeçilmezi “saf insan”

Yukarıda sıraladığım tüm parçaları sisteme uyacak şekilde birbiriyle ilişkilendirecek olan insanın bu akışın dışındaki bağımsız bir parça olarak nitelendirilmesi mümkün değildir.

İhtiyacı hissederek somutlaştırmanın, tanımlayarak saflığını korumanın ve yine bu tanım aracılığıyla da hem çözümü hem de bağlantıyı tarif etmenin sadece insana sunulmuş olan tasarlayabilme yetisinin birer ürünü olduğu gerçektir.

Fakat bu gerçeğe aldanarak, her insanın tasarımın sistemini işletebilecek bir parça olduğu yanılgısına da düşülmemelidir.

Bölümün başından itibaren defalarca tekrarladığım tasarımın sistemine ait akış, *gözlemler* bölümünde bahsettiğim olumsuz tasarımlar için de aynen geçerliymiş gibi algılanabilir.

Hatırlarsanız “kozmosun fethedildiği bir çağda aynı insanların pitecantropus errectus boyutunda yaşamalarını sağlayan tasarımlar” çerçevesinde söz ettiğim sakat tasarımların da incelendiği zaman; soyut ihtiyacı fark ederek somutlaştırma, somutlaşan ihtiyacı tanımlayarak saflığını koruma ve bu şekilde hem çözümü hem de izdüşümü tarif edebilme akışına aynen uymakta olduğu görülmektedir.

Bu nedenle tasarımın sistemini oluşturan vazgeçilmez parça; “her insan” değil “**saf insan**”dır.

İdaremize sunulan tasarlama gücünün yanlış kullanılması neticesinde oluşacak sakatlıklara neden olan illüzyonlardan sıyrılarak tasarımın sistemine dahil olabilecek saflığı yakalayabilmek de yine insanların bir adımı mesafesindedir. Somutlaşan ihtiyacı en saf şekliyle koruyabilmek için tanımlayan ve bu tanımla hem çözüme hem de izdüşüm hattına en saf halleriyle ulaşan insan, tasarımın sistemine girebilmek için - diğer tüm parçalarda olduğu gibi - bu kez kendini tanımlamalıdır.

İnsanın saflaştırılması, kendini tanımlayabilmesiyle mümkündür.

İnsanları saflaştıracak olan bu adım; “**ben neyim?**”, “**varlık sebebim ne?**”, “**gücüm ne?**”, “**gücümü nasıl kullanmalıyım**” ve “**sonuçta neye ulaşmalıyım?**” türü vb. soruları sorması veya sormaması ile verilen cevapların doğru olup olmaması arasındaki mesafe kadar uzak yada yakındır.

Uzaktır çünkü; insanlık **cevabını bildiği** bu soruları elde ettiği yapay menfaatlerden kopmasına neden olacağı için sormaktan kaçınabilecek kadar etki altında bulunuyor olabilir. Bu adımı atamayanlar için artık tasarımın yapacağı tek şey; kurgulanan sakatlıklarla dolu hayatın içine kendini hapsedmek isteyenlerin bu isteğini geri çevirmemek ve sakatlıkların sahiplerini de sonsuza kadar ifşa etmek olacaktır.

Ama yakındır çünkü; yukarıda sıraladığım insanı arındırarak saflaştırarak bu soruların sorulup doğru yanıtlanmasını sahip olduğumuz *öz donanımlar* zaten kaçınılmaz kılmıştır. Yukarıda altını çizdiğim “*cevabını bildiği*” ifadesi de buradan kaynaklanmıştır.

Hem tasarlayabilirliğimizden etkilenen hem de tasarlayabilirlik sınırlarımızı çizerek belirleyen *ahlak, nefis, vicdan* gibi başlıklar altında toplayabileceğimiz *öz donanımlarımız* aracılığıyla insanın saflaşabilmesi, en azından bu saflaşmayı bir gereklilik olarak hissetmesi kaçınılmazdır.

Yukarıda söz ettiğim *öz donanımlar* saflaşma ihtiyacını ortaya çıkaracak, bu *öz donanımlarla* devamlı bir etkileşim halinde olan tasarlayabilirliğimiz de bu ihtiyacı tanımlayabilmemize neden olacak soruları biçimlendirecektir.

Nihayetinde tüm bu akışı başlatan tasarlayabilirliğimizi denetleyen *öz donanımlarımız*, saflaşmayı sağlayacak olan cevapları gözler önüne serecektir.

Kısacası kişinin saflaşmasını sağlayacak olan; *saflaşma ihtiyacının duyulması, çözümünün tanımlanması ve cevaplanması* süreci, işleticisi olan *öz donanımlarımız* nedeniyle içimizde başlayacak ve yine içimizde son bulacaktır.

Öz donanımlarımız saflaşma ihtiyacının hem nedenini, hem de sonucunu şekillendirecek kapsamdadır...

İnsan ancak bu kavranımlara ulaşabilirse saflaşacak ve bu saflaşma da bir tasarımın, tasarımın sistemine dahil olup olamayacağını kontrol ederek belirleyen “*sınırsız fayda*” fikrinin gözetilmesini kaçınılmaz kılacaktır.

“Sınırsız faydacılık” etiketi

Kendini tanımlayan, varlık nedenini kavrayan kişinin tasarımlarında ister istemez karşılaşılabilecek en belirleyici özellik, ulaşılan tasarımın sağlayacağı faydaların kişi, grup, topluluk vb. gibi sınırların ötesinde, tasarımın sisteminin hitap ettiği çerçeveye yani evrene odaklanmış olmasıdır.

Söz konusu tasarımın sağlayacağı fayda kapsamı daraltılmış bir hedefe yönelik olsa dahi içerdiği özün sınır tanımaz faydacılığı barındırması gereklidir.

Daha önce de örnekleme amacıyla sözünü ettiğim çay kaşığı ile gökdelen arasında kapsamları, boyutları ve amaçları bakımından farklar oluşsa da faydacılıklarının sınırsızlıkları arasındaki eşitlik sabittir. Bu eşitlik, her iki tasarımın da ihtiyacı tanımına uygun şekilde karşılayan çözümler olmasından kaynaklanmıştır. Bu nedenle hiçbir tasarımın kendimizce oluşturduğumuz önem sıralaması uyarınca faydacılığının değişeceği düşünülemez...

*

Tüm bu parçalarıyla kısaca tekrar ele alırsak tasarımın sistemi; kendini tanımlayarak saflaştırmış insanın, ulaştığı gelişmişlik seviyesi uyarınca varlaştırmak istediği varolmayanı tanımlayarak bir çözümü hedeflemesi ve yine tanım gereği seçtiği verileri birleştirerek hedefe ulaşması akışını içermektedir. Bu akış sonucunda vücut bulan tasarım, sistemin *SINIRSIZ faydacı* etiketini üzerinde taşıyacaktır...

*

Şu ana kadar parçalarını ve işleyiş biçimini anlatmaya çalıştığım tasarımın sistemi, genelliğini bu bölüm içinde söz ettiğim öz donanımlarımızdan, objektifliğini ise, çıkış noktası olarak gördüğü tanımlama zorunluluğundan almaktadır.

Tanım her ne kadar sübjektif olsa da varolmayı varlaştırma sürecinin tanım uyarınca gerçekleşmesi nedeniyle kendi içinde bir objektifliği olacaktır. Ki tüm bu süreci işleten insan da öz donanımları sayesinde önce kendini tanımlamıştır.

Öz donanımları ışığında kendini tanımlayarak saflaşan insanın, ulaştığı bu nokta üzerinden yapacağı ihtiyaç, çözüm, bağlantı tanımlamalarının ve uygulamalarının sübjektifliği, sistemin genel ve objektif yapısının vazgeçilmezidir.

Bu iki sistem taşıyıcısı; *öz donanımlarımız* ve *tanımlarımız* arasındaki etkileşim de tasarımın sisteminin şaşmazlık sebebidir.

Tanımlarımız, öz donanımlarımızın işaret ettiği "*olması gerekenler*" in adres tarifçileri, öz donanımlarımız ise; tanımlarımızın hedef denetçileridir.

Tasarımın sistemi dışındaki tüm kurgulama çabaları da ya öz donanımların tanımlamayı sınırlayamamasından yada tanımların öz donanımları harekete geçemeyecek şekilde köreltmesinden filizlenmişlerdir...

Bu noktadan itibaren sistemini bildiğimiz tasarımın nasıl bir eylemler dizisi olduğunu detaylandırmak gerekmektedir.

Sistem boyutunda "*ihtiyacı çözümüne bağlayan hattın tasarlayıcıya ait verilerinin yan yana getirilmesiyle oluşturulması*" olarak bahsettiğim bu eylemler dizisini ele alırken bize yine tasarımın sistemi ışık tutacaktır. Ki bu nedenle tasarımın sistemine tasarımın tanımından önce yer verilmiştir.

Nasıl işlediği bilinmeden tasarlama eyleminin, tasarımın sisteminin özülle paralel kavranılması imkansızdır.

Tasarımın ve tasarlama eyleminin kavranılması ihtiyacını çözümüne ulaştırabilmek için de aynen tasarımın sisteminde olduđu gibi, tasarımı ve tasarlama eylemini tanımlamak gereklidir.

Bu tanımdan sonra çalışmamda yer vereceğim diđer bölümler ise; tanımlayarak bir çerçeve içine alacağım tasarımın ve tasarlama eyleminin kavranılması sonucuna ulaşabilmemizi sağlayacak olan ilişkilendirilecek parçalardır.

Tasarımın tanımlanmasıyla çizilen soyut ve genel çerçeve, ele alacağım diđer bölümler aracılığıyla detaylanıp sabitlenerek tasarımın ve tasarlama eyleminin kavranılması sonucuna bizleri yöneltecektir.

2.3. TASARIMIN TANIMI

(Var' lar, tüm insanlığın oluşturduğu tespitleri, kavramları, olguları, fikirleri, materyalleri, yorumları... ve yaratı ürünleri gibi soyut, somut tüm algılayış ve fark edişleri kapsayan sınırı ve sayısı ölçülemeyen yaşama dair verilerdir.)

“Tasarlamak”, var'ları yan yana getirip, birbiriyle ilişkilendirerek bir varolmayanı bulma çabası, **“tasarım”** ise bu çaba sonucunda ulaşılan ve bulunduğu andan itibaren **var'lar** hanesine geçecek olan varolmayandır.

*

Tasarımın sisteminde ihtiyacı çözümle birleştiren hattı oluşturan tasarlayıcıya ait veriler, tasarımın tanımdaki *varlar*dır.

Varlar dediğimiz tasarlayıcıya ait veriler hafıza bankamızda depolanmışlardır. Bu nedenle varolmayana ulaşabilme noktasında sürekli başvurmak zorunda olduğumuz hafızanın sahip olduğu derinlik, genişlik ve var'ları taze tutabilirlik seviyeleri, tasarımların ve tasarlayıcıların kimliğini belirleyecek olan önemli faktörlerdir.

Farklı zaman dilimlerinde hafızaya yüklenmiş olmasına rağmen kaybolmayan ve gözleme, kaydetme becerisindeki - alıştırmaya bağlı - hassaslaşma neticesinde sayıca artarak nitelik çeşitliliği gösteren var'lar, hem ulaşılması hedeflenen varolmayana giden *yol* hem de bu yolun emniyetini oluşturan *işaretler* kimliğine bürünecektir.

Var'ların nitelik ve niceliğindeki gelişimin tasarıma ulaşmada bizlere sağladığı imkanları, çocuk dergilerinde *“verilen noktaları numara sırasıyla birleştirerek bir hayvan çiz”* bulmacalarındaki numaralanmış noktaların çok olmasının söz konusu hayvan resmini daha sağlıklı çizebilmeye olan etkisiyle bağdaştırabiliriz.

Çizilmesi istenen örneğin tavşan sekiz, dokuz noktayla mı daha detaylı çizilir yoksa on sekiz, on dokuz noktayla mı?...

Kısacası kullanılan var' ların sayıca artışı, ulaşılabilecek olan tasarımın derinlik kazanmasına katkıda bulunacağı gibi var'ları bulup birbirine bağlayan tasarımcının da egemenlik sahasının genişlemesine ve sonucun özelleşebilmesine zemin hazırlayacaktır.

Niceliksek etkilerini anlatmaya çalıştığım var' ların niteliksel etkilerini de aynı örnek üzerinden göstermek için ise, sırayla birleştirilmesi gereken noktalara verilen numaralara bakmak yeterli olacaktır.

Her bir noktanın amaçtan sapılmaması için sırasıyla *“birinci, ikinci, üçüncü...sekizinci”* gibi nitelendirilmiş olması bahsetmek istediğim nitelik çeşitliliğine bir örnektir. Tüm noktaların *“birinci, birinci, birinci...birinci”* gibi nitelendirilmesi, noktaların amaçlanan şekilde ilişkilendirmesi imkanını da ortadan kaldıracaktır.

Ayrıca nitelikteki çeşitlilik yüksekliği nicelikteki sıklık devam ettiği müddetçe de işlevsizdir. Birden, yüze kadar sıralandırılmış numaraları birleştirebiliyor olmak önünüze yalnızca birleştirilecek iki nokta aldığınız yada konuştuğu an önemsiz hale gelecektir. İki nokta birleştirilecek ama potansiyel karşılıksız kalacaktır.

Söz konusu noktaları nitelendirildiği sıraya göre çizgilerle birbirine bağlamak ise bahsetmiş olduğum var' ları ilişkilendirme çabalarının yani ihtiyacı çözüme bağlayan hattın tasarımcının verilerince oluşturulması sistematik düzeninin en yalın örneğidir.

Buradan da anlaşılacağı gibi tasarımcı elindeki varları en kısa ve açık yoldan, mümkün olan en basit ve doğruluğuna inandığı şekilde yan yana getirerek bağlayacaktır.

Tasarımı biçimlendiren var' ların nitelik ve niceliğinin çoğalıyor olması, ulaşılan sonuca ilişkin yöneltilecek olan “neden?”, “niçin?”, “nasıl?” sorularının da tasarlayıcı tarafından yanıtlanabiliyor olmasını kolaylaştıracaktır. Kimi zaman tasarım bu soruları kendisi cevaplayacak hatta kimi zaman sorulacak soru bile kalmayacaktır.

Yukarıda açıklamaya çalıştığım var'ların niteliği, niceliği ve ilişkilendiriliş biçimi sonuçta ulaşılan tasarımın tanımlanışını, algılanışını ve sınıflanışını şekillendirecektir.

*(İfade etmeye çalıştığım ilişkilendirme çabalarının kendi içinde göstermiş olduğu niteliksel farklılıklar tasarımın ve tasarlayıcının kimliğini ayrıca etkileyecek olan faktörlerdir. Bu konuyu ileride yer vereceğim “**tasarımcının yeterlikleri**” ve “**varların ilişkilendirilmesi**” başlıkları altında inceleyeceğim.)*

Ancak, söz konusu var'ların niteliği, niceliği ve ilişkilendiriliş biçimindeki basitliği ile ulaşılan sonucun yaşamdaki tekrarlanış sıklığı kimi çabaların tasarım dışı bir “refleks” veya “alışkanlık” olarak tanımlanmasına neden olmuştur.

Bu altı dikkatle çizilmesi gereken bir başka belirteçtir.

Örneğin; basit bir adres tarifi dahi tarif edenin; aranılan yeri önceden görmüş yada duymuş olmasının kurguladığı veri bankasından duruma uygun olan bilgileri seçmesi, kullanacağı tarif cümlelerini kurması ve bu bilgi aktarımını vücut diliyle de destekleyerek açıklığa kavuşturması çabaları, birbiriyle ilişkilendirilmiş var'lardan amaca hitabeden bir varolmayana ulaşmak yani “**tasarlamak**” tır.

İşte bu noktada örnek verdiğim tasarlama çabalarını, kullanılan var'ların niteliğindeki basitliğe, niceliğindeki kıtlığa, kurulan ilişkideki kolaylığa ve bu ilişkiler bütünüün yaşamdaki tekrarlanış sıklığına aldanarak “alışkanlık” olarak nitelemek yanlışlığına düşülmelidir.

Sonuçta belirleyici olan, birleştirilen var'lar aracılığıyla tanımlanmış varolmayanın bulunması ve ulaşılan varolmayanın ulaşan bireyin izlerini noktasıdır. Varolmayanın bireyin izlerini taşıyor olmasının nedenleri ise; kişilerin hafızaları ile burada depolanmış olan varların nitelik ve nicelik farklılıkları, bireyin ulaştığı saflık derecesi ve var tercihleridir...

Yukarıda vermiş olduğum örnekler ve türdeşleri, tasarım kavramı ve tasarlama eyleminin saf ve en basit çerçevesini çizmektedir.

*

Bu noktadan itibaren tasarım, zorla ilişkilendirildiği yada karıştırıldığı diğer kavramlardan sıyrılarak saflığına kavuşacaktır.

Her hangi bir kavramın tanımlanmasıyla bir sınır çizilmiş olunacak ve kavramın ne olduğunun yanı sıra ne olamayacağını da altı çizilmiş olacaktır.

Tasarım gibi her tarafa çekilebilecek olan bir kavramın da tanımlanmasıyla oluşacak böylesi arınmaya ihtiyacı vardır.

*

İnsan ancak tanımlayabildiklerinde oluşan karışıklıkları çözebilir. Tanımsızlık ve yanlış tanımlama ise başlı başına bir bozma sebebidir...

Doldurulması en kolay ama en tehlikeli boşluk “tanımsızlık”

Tasarımın ve tasarlama eyleminin tanımsızlığa itilerek iinin boş bırakılması, iini sadece kendine yada grubuna ait sbjektif tanımlar ve uygulamalarla dolduracađı boşluklar arayanlara geniř bir hareket sahası yaratmıřtır.

Bu boşluđun kullanım rahatlıđı sonucunda da sadece kendilerini teyit edecek bir dolu sakat kriteri, prensibi, ilkeyi pompalamaya bařlamıřlardır.

Tanımsızlık, tasarımın objektif ve genel sistemini iřlevsiz kılmıřtır.

Nihayetinde oluřan sbjektif cevaplar ve yalnızca bu cevapları dođrulayan sbjektif kriterler kurgusu, *“varlık nedenimiz, yařam amacımız ve aracımız”* olan tasarlama gcmzn, bu kurgu dıřında kalan diđer insanlar tarafından dođru algılanamaması sonucunu dođurmuřtur. Hatta bu kurgu insanlara tasarlama gcmz ve sonucu olan tasarımları *“karmařık, ok zor bir sre ve sadece seilmiřlerin ulařabileceđi bir doruk”* olarak tanımlatacak kadar etkili olmuřtur.

Yukarıda verdiđim tasarıma ait tanımın ve *“adres tarifi”* rneđinin basitliđinden kaynaklanan yadırgatıcılıđı, řphesiz ifade ettiđim yapay karmařıklık algılamasının bir sonucudur.

Tasarlamakla grevlendirilen ve bu grevin yerine getirilmesini sađlayacak donanımlarla yklenen insanın tasarlayabilmeyi *“seilmiřlere zg”* olarak nitelemesi kabul edilemez.

Tasarım tabii ki seilmiřlerin, ayrıcalıklıların iřidir ve sahip olduđumuz g seilmiř olduđumuzu gstermeye yetecek kadar kutsaldır...

Sonuçta tasarlayabilirliğimizi kavramaktan, yine bizler tarafından oluşturulan **“bu beni aşar”** türünden yargılar sayesinde uzak durulmuş ve bu yetiler bütünü söz konusu sübjektif tasarım tanımların sahiplerine havale edilmiştir. Bu şekilde de karmaşa kurgulayarak yetkileri toplamak ve karmaşadan korkarak yetkileri devretmek gibi birbirine kaynaklık eden tuhaf davranış kalıpları biçimlenmiştir...

Bu noktada tanımlanmayan yada yanlış tanımlanan tasarımın ne tür sakatlıklarla doldurulduğunu ve bu sakatlıklar neticesinde hangi ilgisiz kavramların tasarımla ilişkilendirildiği incelenmeli ve tasarımla kurduğu bağlantıları koparılan diğer kavramların da tasarıma yaklaşması sağlanmalıdır.

2.4. TASARIMIN KİRLETENLERİ

Tanımsızlık yada yanlış tanımlama sakatlığı bilgisizlik ve yetersizlik temeline dayanıyorsa bu yalnızca tanımlayamayanın yada yanlış tanımlayanın düzeltilebilir sorunu olma boyutunda kalabilir.

Ancak önemli olan; bu karmaşanın yukarıda da ifade ettiğim gibi özellikle kurgulanması, sunulması ve neticesinde oluşturulan suistimal ortamı aracılığıyla da bu ortamı kurgulayanların tasarımı, **yükselerek** diğer insanlardan ayrılmaya ve statü atlamaya yarayan bir sıçrama tahtası haline dönüştürmeleridir.

Tasarımın içini bu tür sübjektif amaçlara hitap eden sübjektif öğelerle doldurarak ancak sübjektif başarıya ulaşılabilir. Ama tasarımın objektif ve genel sistemi göz önünde tutulduğunda sıraladığım bu sübjektif çabaların ulaşabileceği tek sonuç *objektif başarısızlık* olacaktır.

Hiçbir tasarım, tasarlayıcısını yükselterek diğer insanlardan ayıramaz ve hiçbir tasarlayıcı da tasarımının üstüne basıp statü atlayamaz.

Aslolan tasarım aracılığıyla tasarlayıcının yükselmesi değil, tasarımın ortaya koyduğu çözümün faydacılığıdır. Zaten bu şekilde tasarım sağladığı fayda sayesinde insanların tasarlayıcıyı kendi aralarından **yücelterek, taçlandırarak** çıkarmalarını sağlayacaktır.

Bu noktada da seçim insanlarındır.

Tasarladıklarımız aracılığıyla oluşan faydadan yararlananlar tarafından taçlandırılmak mı, tasarladıklarımız sayesinde insanları altımıza alıp yükselmeye uğraşmak mı?

Öz donanımları sebebiyle cevabını bilmesine rağmen bu soruları bir tarafa koyarak köpüren üstün olma ihtirasını tatmin edebilmenin peşine düşenler, tasarım kavramına söz konusu amaçlarına ulaşmada yardım alacakları farklı kavramları yavaştırmışlardır.

Bu yapay hedefe giderken geçilecek kapıları açan anahtarlardan biri; günümüzde bir kelimededen çok sihirli yeti ifadesine sokulmaya çalışılan “**yaratıcılık**” sıfatıdır.

2.4.1. Tasarım – Yaratım karmaşası

Evrene dair her şey iki yapılanma temelinden çıkmıştır.

Bunlardan biri sadece insana bahşedilmiş olan *tasarlayabilmek*, diğeri ise; içine insanın da dahil olduğu tüm canlıların, tabiatın, kozmosun kısacası tasarlanarak ulaşılamayacakların *üstün güç* tarafından kuruluşu yani *yaratmaktır*.

İnsanlığın sahip olduğu yetiler yalnızca yaratı ürünü dünyayı tasarladıklarıyla biçimlendirip düzenleyebilmekle sınırlıdır.

Bu gerçekler bir tarafta dururken, her şeyi birbirine karıştırıp üstün güce ait bu kurgulama çeşidini insani boyutlara indirerek yaratma gücüne sahip olduğu varsayılan yapay bir kutsallar grubu biçimlendirmek ve kendini de bu yapay grubun bir üyesi olarak tanımlamak kabul edilebilir bir tutum değildir.

Yaratıcılık kisvesini giyenler, bu kisvenin sözde getireceği “**ilahlaşma**” illüzyonunu pompalayarak hedefledikleri amaca daha rahat ulaşabileceklerini düşünüyor olabilirler. Ancak kullandıkları “*tasarlama ile yaratmanın karıştırılması yöntemi*” doğal olarak tasarım kavramını “**yoktan var etme**” tanımlamasına iterek tasarlayabilirliğimizle aramıza aşılması güç mesafeler yerleştirmiştir.

İnsanođlu tasarlama abaları aracılıđıyla; kavrayabildikleri, fark edebildikleri, hissedebildikleri... tarafından oluřturulan veri tabanından setiklerini birbiriyle iliřkilendirerek varolmayana ulařacak bir matematiksel iliřki kurar.

Yaratı rnleri ise; kaynađı, ıkıř noktası ve bileřenleri anlařılamayan, her biri diđerinden farklı matematiksel iliřkiler barındırırlar.

İnsanođlu ancak bu yaratı rnlerini inceleyerek sahip oldukları matematiksel dzeni kavrayabilir ki bu andan itibaren artık sz konusu yaratı rnne ait matematiksel dzen, insanın tasarlarken kullanacađı bir “**var**” haline dnřr. Dolayısıyla bu matematiksel dzenin kavranmasıyla řekillenen var’ ı kullandıđımız tasarımın - var’ ın ıkıř noktası dřnlerek - *yaratım* olarak nitelendirilmesi yanlıřtır. rneđin **kalp**; yapısı, oluřumu ve iřleyiři itibariyle kendine zg matematiksel dzeni olan bir yaratı rndr. İnsanlar sadece kalbin barındırdıđı matematiksel dzen tanımını iřıđında kalbin yerine geebilecek bir eleman tasarlayabilirler ve bu tasarım ne kadar mkemmel olursa olsun asla bir “**kalp**” olamayacaktır...

Tasarımın ve tasarlama eyleminin sbjektif tanımlarla doldurulması noktasında kullanılan bir diđer yardımcı kavram da “**moda**”dır.

2.4.2. Tasarım – Moda etkileřimi

Tasarım gibi genel ve objektif bir kavramın, sanat, ahlak, din, toplumsal dzen vb. alanlardaki bařlama ve deđiřme nedenleri, kaynakları, amaları - sıradan insanlar tarafından - saptanamayan anlayıř farklılařtırma abaları olarak tanımlayabileceđimiz “**moda**” ile de iliřkilendirilmiřtir.

Bu iliřkilendirilme *yaratıcılık* kisvesine brnen tasarlayıcıların oluřturduđu szde seilmiřler grubunun egemenliđini yaymak ve sađlamlařtırmak amacının sık kullanılan bir rndr.

Moda, insan varlığının ve tabii ki tasarım kavramının hem deđişmez ürünü hem deđişmez beslenme kaynađı olan yenilenme akışının kapsamının, hedefinin, sınırlarının *yapay ilahlar* tarafından belirlenmesi yöntemidir.

Bahsettiđim yenilenme zorunluluđu yüzeysel anlamda tasarım ve modanın ortak ekseni gibi görünse de içeriđi özüksendiđi an bu iki kavramın temel ayırıcısı olduđu anlaşılabacaktır.

Tasarımın vazgeçilmezi olan yenilenme kavramı şüphesiz modanın da çıkış sebebidir. Ancak tasarımın barındırdıđı “*yenilenme*” içeriđindeki; geçersiz hale gelen işlevlerin tazelenmesi yada yeni oluşan sorunlara çözümlerin bulunarak ilerlemenin sağlanması fikri nedeniyle **fayda** temeline oturmaktadır.

Modanın kaynađı olan “*yenilenme*” ise sadece sürekli deđişim algılaması boyutundadır ve faydalı olma amacı taşımaz.

Tek dayanađı “*deđişim*” olan ve dođal olarak sübjektiflik arz eden bir kavramın, kendini tanımlayan, tanımlatan, ve bir sistemi olan tasarım kavramıyla ilişkilendirilmesini, hatta tasarımların söz konusu moda uyarınca biçimlenmesini kabul edilebilir görmek imkansızdır.

Sözde “*seçilmişler*”ın, “*yaratıcılar*”ın kurguladıđı, sunduđu ve insanları da benimsemeye zorladıđı moda, herhangi bir mesnedi olmadığı ve devamlı deđişen seçenekler halinde kendini gösterdiđi için akışı itibariyle tuhaf bir kaypaklık da sergiler. ...Benimsenen moda bırakılana kadar sürecek, bırakıldıđı noktada başlayan bir yenisi takip edilecek, kimi zaman eskiden benimsenmiş olan bir moda güncelleştirilerek tekrar sunulacaktır. Devam etmekte olan anlayışa karşı duranlar da tepkilerini moda olabilecek bir başka anlayış kurgulayıp sunarak göstereceklerdir. Bu arada da herkes deđiştirirken benimsediđi modaya sadık kalanlar “*demode*”, her şeye rağmen bu akışa uymayanlar ise “*çađdışı*” olarak tanımlanacaktır...

Sonuçta sorulacak tüm soruların cevabını içinde saklayan insanođlu gücünü seçilmişlere havale ederek, onların çizdiği sınırlar çerçevesince tasarlar hale gelecektir...

Anlaşılacağı gibi fikirsel bir temeli olmadığı için savunulamayan, nedeni belli olmadığı için geçerlilik süresi bilinmeyen, beğenilebilen ama sürekli ve amaçsız şekilde değiştiđi için bađlı kalınamayan kısacası her yönüyle belirsiz, bilinçsiz ve oynak bir kavramın tasarıma yön verebilmesi, tasarım kavramının özü uyarınca imkansızdır.

Tasarımın ve tasarlama sürecinin tek belirleyicisi olan tanımlamalar ve buna bađlı sınırsız çözüm çeşitliliđi modanın yetersizliđinin temel ispatıdır.

Vazgeçilmezliđine inanarak modanın çizdiği kalıplar çerçevesince tasarlamayı düşünenler, tasarımın tanım kaynaklı işleyişi karşısında acınası konumlara düşeceklerdir.

Mesela; 18.yy' da soyluların pudralı perukları ve paçası dizden bađlı pantolonları 19. yy. uşaklarının üniforması haline gelmiş olmasına moda uyarınca tasarlamayı kaçınılmaz görenler ne diyebilirler?

Nasıl bir tanım soylularla uşakları belli bir zaman aralıđı sonunda aynı noktaya getirebilir?

Yada 19. yy. fraklarının, 20. yy. da garsonların iş elbisesi olarak kullanılması karşısında moda kalıplarına bađlı kalanların durumu nasıl açıklanabilir?

İnsanođlu kendini bu bilinçsiz deđişim akışına kaptırarak, aynı bilinçsiz deđişimi yaşamına uyarlamayı düşünebilir mi?

Düşünse aynı süratte uygulayabilir mi?

Uygularsa da hayatta kalabildiği bu zaman zarfına “*özel ve bana ait bir yaşam*” diyebilir mi?...

Moda gibi hem toptancı hem de her an değişebilecek olan kalıplar, tasarımın sahip olduğu mikrodan makroya uzanan bir yelpaze içinde tek bir sorun için var olan insan sayısı kadar çözüm ürettirebilme gücü karşısında daima geçersiz kalacaktır.

*

Tasarım kavramının algı kirliliğine uğramasına moda benzer şekilde neden olan bir diğer kaynaklar ise; “***grup eğilimleri ve grup eğilim taklitçiliği***” kavramlarıdır.

2.4.3. Tasarım – Grup eğilimleri ve Eğilim taklitçiliği uyumsuzluğu

Bir yere ait olma isteğinden kaynaklanan “*kendini başkalarına göre şekillendirme gerekliliği*” algılaması nedeniyle insanlar kendilerini, buldukları konum veya statü gereği oluşturduklarını düşündükleri grubun ortaya koyduğu eğilimleri taklit etmek zorunda hissetmişlerdir.

İnsanları yan yana getirerek bir grup oluşturmalarını sağlayan ortak payda, konum ve statü uyarınca aynı sosyal katmanda bulunuyor olmalarıdır. Bu sosyal katmanlar, sadece maddî güç ve kültür bazında kalmayıp; meslek, yaş, eğitim, alışkanlık, beğeni... vb. birçok alandaki benzerlikleri de kapsamaktadır.

Eğilim taklitçiliğinin tasarımı kirlitebilmesi, aynı sosyal katmanda bulunmasına rağmen bu katman içindeki grubun ortaya koyduğu eğilimlerden uzak kalmış olanların bu eğilim kalıplarına uymayı, ait oldukları konumun gereği olan bir zorunluluk olarak görmeleriyle başlayacaktır.

İfade etmeye çalıştığım *grup eğilimleri* ve *grup eğilim taklitçiliği* ilişkisi aynı sosyal katmanda olamamalarına rağmen bulunduğu konumun üstünde görüp özendiği konuma ait grupların eğilimini takip etmeyi, o konuma yükselmek olarak algılayanları da içine alacaktır.

“*Kendi gibileri taklit etme*” ve “*özendiklerini taklit etme*” olarak ayırabileceğimiz eğilim taklitçiliği türleri, - taklit edenin ruhsal yapısına göre - kimi zaman birlikte kimi zaman ayrı uygulamalar halinde yaşama sokulmuşlardır.

Örneğin; ergenlik dönemindeki bir erkek, bir yandan yaş ve cinsiyet bazındaki benzerleriyle aynı eğilimleri takip ve taklit etmek isteyecek, bir yandan da özendiği ve üstün gördüğü yetişkin erkeklerin davranış kalıplarına uymaya çalışacaktır. Bir diğer taraftan orta yaşları geride bırakmış bir erkek de, eğer kendi konumundakiler gibi görünmek istemiyorsa, ilgi duyduğu genç grubunun tavır ve tutumlarını taklit etmeye başlayabilecektir.

Temelinde taklit etmenin yattığı bu akış doğal olarak tuhaf ve hayret uyandırıcı bir ilişkiler karmaşasına da yol açacaktır.

Kendini ait gördüğü grubun eğilimlerini taklit etmeye çalışanlar, bir süre sonra o gruptaki herkes gibi görünmeye başlayarak grubuna “*ben de sizlerdenim*” mesajı dağıtırken farkında olmadan sürüye katılmış, kendini tanımlayarak farklılaşmak isterken sıradanlaşmış olacaktır.

Yine aynı şekilde bir parçası olduğunu sandığı grupla özdeşleşen eğilimlerin taklitlerini içselleştiren kişi o grubun arasına girecek ve içinden geçirdiği “*ait olmam gereken yerdeyim, dışarıdakilerden farklıyım*” türünden psikolojik olumlama ile da kendini pompalayacaktır.

Halbuki; ne grup üyeleri onun kendileri gibi olduğunu önemseyecek ve ilgi gösterecektir, ne de farklılığını ifade etmeye çalıştığı “*dışarıdakiler*” bu çabaları umursayacak ve “*sen farklısın*” diyeceklerdir...

Hiç gereği yokken bir zorunluluk olarak algılanan eğilim taklitçiliği sonucunda yukarıdaki örnekler ve sayısız benzerlerinde olduğu gibi yanılgılar, sanrılar, illüzyonlar, hayaller ve hayal kırıklıklarıyla dolu bir **kimliklenme kaosu** ortaya çıkacaktır.

Kişilerin çeşitli alanlardaki konum benzerleriyle sahip oldukları var'lar arasındaki paralellikten dolayı gruplaşabilmesi kaçınılmazdır. Ama bu paralellik nedeniyle ortak bir noktada buluşabilen birbirinden bağımsız insanların sahip oldukları var'ları aynı varolmayanı bulacak şekilde kullanmaya çalışmaları sonucuna ulaşılmamalıdır.

Bunlara birde; üstün gördüğü grubu oluşturanların o grubun oluşturulmasına neden olan ortak var'ları sayesinde ulaştıkları var olmayanlara, sahip olduğu yetersiz var'larla ulaşmayı hedefleyenlerin eklenmesiyle durumun vahameti çok daha net anlaşılacaktır.

Trendlerin de moda da olduğu gibi, tasarımın ortaya koyacağı bağımsız kişisel çeşitlilik kalıbına karşı durabilmesi imkansızdır.

*

Bu noktaya gelinceye dek sözünü etmediğim *tasarımcı* kavramının içinin yanlışlarla doldurulması sonucunda oluşan yapay tasarımcı kimliği de tasarım kavramını yıpratıcı bir diğer ve belki de en önemli faktördür.

2.4.4. Tasarımın “yapay tasarımcılar” tarafından kirletilmesi

Konu ne olursa olsun onun en büyük kirleteni; bahsedilen konuya hakimmiş gibi görünenlerin yetersizliğidir.

Bu yetersizlik neticesinde, hem konu yanlış temeller üzerine oturacak, hem bu yapay hakimlerin konuya dair ortaya koyduğu her şey kesin doğruymuş gibi algılanacak ve sonuçta yanlışlarla dolu bu akış düzeltilemez bir hal alacaktır.

Bu nedenle tanımlanmayan tasarımın da önündeki en büyük tehlike; - tasarımın tanımlanması, somutlaştırılması ve saflaştırılmasıyla maskeleri düşeceği için buna yeltenmeyen - *sahte tasarımcılardır*.

Bölümün başından itibaren bahsetmeye çalıştığım yaratıcılık ve moda gibi kavramların tasarımı kirletebilmesinin tek sebebi de; sahte tasarımcıların bu kavramları kullanılıyor, benimseniyor ve pompalanıyor olmasıdır.

Böylece tasarım yanlış algılanmaya, bu kitlenin ortaya koyduğu her şey “önemli” olarak adlandırılmaya başlanacak, ifade ettiğim kavramlar nedeniyle büyük bir çoğunluk tarafından benimsenen uygulamalara da kaynağı “tasarımcı” olduğu için karşı durmak neredeyse imkansızlaşacaktır.

Tam bu noktada şu ana kadar bahsetmediğim tasarımcı kimliğini tasarlayıcı olarak ifade ettiğim genelden ayırmak gerekmektedir.

*

İnsanoğlu sahip olduğu güç dolayısıyla tasarlayan tek canlıdır ama tasarlıyor olduğumuz için herkesin “tasarımcı” nitelenmesine dahil edilmesi mümkün değildir.

Tasarlayıcı sahip olduđu var'ları birbiriyle ilişkilendirerek varolmayana basitliđi nedeniyle ulařırken, **tasarımcı** ulařılamayacak kadar basit varolmayanın peřine dūřendir.

Her iki grubun ulařtıđı sonuç tasarımıdır. Ancak burada belirleyici olan daha önce ifade ettiđim gibi kullanılan varların niteliđi ve ilişkilendiriliř biçimidir.

Tasarlayıcı yukarıda örnek olarak verdiđim çocuk bulmacalarındaki gibi varları en yalın haliyle ele alıp birbirine en kısa yoldan bađlayarak varolmayana basitliđi sayesinde ulařır.

Tasarımcı ise yorumlayarak içselleřtirdiđi varları bađlamaktan öteye geçip bir potada eriterek ve fark edilemeyecek kadar basit homojen varolmayanlar oluřturur.

Örneđin řiir yazmak bir tasarayıcı için "*duygu ve dūřünceleri dörtlúkler halinde ve belli bir uyum içinde kađıda aktarma*" tanımlaması boyutunda hapsedilmiřtir. Bu noktadan itibaren tasarayıcı gözúyle bu kalıplara uyan yazılar yazıyor olmak *řiir yazmak* anlamına gelecektir. Bu, tasarayıcının yani sıradan insanın varolmayana en basit yoldan ulařıyor olduđunun göstergesidir.

Ancak gerçek bir řairin (tasarımcının) řiirinin, tasarayıcıların zorla soktukları bu dar kalıbı kabul etmeyeceđi ařıkardır. řairin řiirinde de tasarayıcının çizdiđi sıđ ilkelere rastlanacaktır.

Ama řairin řiiri bunların çok ötesindedir.

Tasarlayıcıların řiir diye yazdıkları, barındırdıkları kriterlerin ve çıkıř noktalarının basitliđi nedeniyle herkesin ulařabileceđi türden varolmayanlardır.

Şairin şiiri ise; yaşam boyunca tüm insanlığın sayısız kez tekrarladığı, kullandığı, hissettiği basit ve sıradan var'lardan oluşan, - var'ların basitliğine rağmen - daha önce kimsenin ulaşamadığı ve artık kimsenin ulaşamayacağı varolmayandır.

Can Yücel' in de söylediği gibi; *“Şiir; bilindik kelimelerden kurulmuş, hiç duyulmamış cümlelerdir”*.

*

Tasarımın tasarımcıya sunduğu ayrıcalıklı olma imkanı da bu temele dayanmaktadır. Sahip olduğu basitlik nedeniyle tasarlayıcılar tarafından ulaşılabilir görünen kimi tasarımın aslında ulaşamayacak kadar basit olduğu gerçeği, tasarımın sahibi olan tasarımcıyı genelden ayırmaya yetecektir. Bu nedenle kendini tasarımcı olarak adlandıran kişi bahsetmiş olduğum yaratıcılık, ilahlık, seçilmişlik kisvelerini giymek yerine, basit olmasına rağmen kimsenin ulaşamadıklarını bulup çıkartıyor olmanın getireceği farklılığın önemini kavramalıdır.

Tasarımcı gücünü tasarımlarının ulaşılabilir basitliğinden alır...

Mekandan mobilyaya, müzikten resme, endüstriyel üründen tekstile vb. gibi sayısız alanda yukarıda vermiş olduğum tasarlayan - tasarımcı ayrımı hiçbir farklılık göstermeden devam etmektedir.

Tasarlayıcı daima en yakınındaki varolmayana ulaşacak, tasarımcı ise; bileşenlerindeki basitliğe rağmen herkesin ulaşamayacağı varolmayanı bulup çıkaracaktır.

Her iki grubun da ortaya koyduğu varolmayanlar şiir, müzik, mekan, resim vb gibi aynı başlıklar altında toplanabilecektir. Ama bu varolmayanlara ulaşılmasını sağlayan kriterler ve ulaşma yolları söz konusu varolmayanın ve bu varolmayana ulaşmanın kimliğinin temel belirleyicisidir.

Şiir yazmak, beste yapmak yada mekan tasarlamak kavram olarak sanat değildir. Bu kavramları sanatlaştıran söz konusu kavrama ait ürüne kimin ve nasıl ulaştığıdır. Örneğin; tasarlayıcının ürettiği de müziktir. Fakat “*Beethoven’ nin müziği*” müziği sanat boyutuna taşıyacaktır.

Anlaşılacağı gibi, tasarlayıcıyla tasarımcıyı ayıran parametreler aynı zamanda sanat ve sanatçı kavramlarının tanımlanmasını sağlayarak, tasarımcıyla sanatçı arasındaki bağı da gözler önüne sermiştir.

Ancak insanlığı tasarımcılar ve tasarlayıcılar diye adlandırdığımız iki gruba kesin çizgilerle ayırabilmek mümkün değildir. Bu iki grup ulaştıkları varolmayanların barındırdığı kriterler uyarınca birbirlerinden ayrılmışlardır. Bu nedenle tasarlayanın tasarımcılığa geçiş yapabilmesi gibi tasarımcıların da tasarlayanlar kitlesine kayabilmesi mümkündür. Ulaştığı bir varolmayan aracılığıyla tasarımcı kapsamına girebilecek olan tasarlayıcı bu noktadan itibaren ortaya koyacağı varolmayanlara göre ya tasarımcı olarak kalmaya devam edecektir yada tasarlayıcılar grubuna geri dönecektir. Onu bir anlık dahi olsa tasarlayıcı boyutundan tasarımcı boyutuna geçiren tasarımı ise, durum ve konum gereği rastlantısal bir sıçrama olarak nitelenecektir.

İşte burada dikkat edilmesi gereken nokta ortaya konan tasarımların tümü ele alındığında fark edilecek olan süreklilik düzeyidir. Ulaşılamayacak basitlikteki bir varolmayanı bulup çıkaran tasarımcının /sanatçının, bundan sonraki diğer tasarımlarında da aynı çıtaı geçebilmesi ve tahmin edilebilir bir tasarım standardı oluşturabilmesiyle *tasarımcı* kimliğini sağlam temellere oturabilmiş olacaktır. Aksi takdirde yukarıda da ifade ettiğim gibi dönemlik ve rastlantı eseri sıçrama yapabilmiş bir tasarlayıcı olarak genele karışacaktır. Bununla birlikte bir tasarımıyla tasarımcı kimliğine bürünüp bir daha aynı alanda hiçbir şey tasarlamayarak bir kenara çekilenlerin de süreklilik ve buna bağlı bir istikrar oluşturamayacakları için kalıcı olmaları imkansızdır.

Yukarıda müziğini örnek olarak gösterdiğim Beethoven; sanat hayatı boyunca ortaya koyduğu eserleriyle / tasarımlarıyla belli bir standarda erişmese yada bunlardan birini besteleyip geri çekilse bu çapta evrenselleşebilmesi ve adını unutulmazlar arasına yazdırabilmesi nasıl mümkün olabilirdi?

Bu nedenle herkesin ulaşamayacağı basitlikteki varolmayanları bulabilmeyi, bu tasarlama çabalarını sürekli ve istikrarlı kılabilmeyi ancak bir sisteme bağlı olmakla gerçekleştirebileceğimizi kavramak durumundayız.

Yaşam sürekliliğimizin tek kaynağı olan ve bu nedenle tasarlayıcı olarak nitelendirdiğim insanlık genelinin istisnasız uymak zorunda olduğu tasarımın sistemi, herkesin ulaşamayacağı basitlikteki varolmayanlara giden yolu da gösterecektir.

Tasarlayıcıların tasarımcı konumuna sıçramasını sağlayan rastlantıların taşıdığı sübjektiflik, tasarımcıların sahip olduğu istikrarın kaynağı olan tasarımın sisteminin genel ve objektif yapısı karşısında yok olacaktır.

Tasarımın sistemi, tasarımcının istikrar kaynağıdır.

Ancak bu noktada aydınlatılması önemli bir ayrım daha karşımıza çıkmaktadır.

Tüm tasarımları tasarımın sistemine dahil edemeyeceğimiz gibi, ulaşamayacak basitlikteki varolmayanları bulan tüm tasarımcıları da bu sistemin bir parçası olarak algılayamayız.

Tasarımın sisteminde kendine yer bulacak olan *“her tasarımcı”* değil, *“saf tasarımcı”* dır.

Ulaşılamayacak kadar basit varolmayanları bulup çıkarıyor olmanın ayrıcalıkları ancak tasarımcının kendini öz donanımlarımız uyarınca tanımlıyor olmasıyla değerlenecektir. Ve bu saflaşmayı gerçekleştiren tasarımcının tüm tasarımlarında tasarımın sisteminin değişmez ürün kodu olan *sınırsız faydacılığa* rastlanacaktır.

Kimsenin ulaşamayacağı basitlikteki varolmayı varlaştıran tasarımcının, *“sınırsız fayda”* kalıbına uymayan tasarımlarına rağmen tasarımın sistemine ait olabilmesi imkansızdır...

*

Bu noktadan itibaren sıra *“Tasarımın Sistemi”* bölümünün *“sistemi kuran parçalar”* alt başlığında işaret ettiğim tasarımın amacını irdelemeye geldi. Tasarım kavramının sistem akışı itibarıyla tam anlamıyla algılanabilmesi için tasarımın gözetmemiz gereken amaçlarının da açıklığa kavuşturulması gerekmektedir.

2.5. TASARIMIN AMACI

Geçen bölümlerde de bahsetmiş olduğum gibi; insanın yaşayabilmesinin tasarlayabilirliği ile koştur olması; sürekli tasarlamayı, sürekli tasarlamak; tasarlananlar aracılığıyla yenilenmeyi, bu kesintisiz yenilenme akışı da zamanı bir gelişim süreci haline dönüştürmeyi sağlamıştır.

Bu nedenle tasarımın amacı, önce insanların karşılaşacakları soru ve sorunları cevaplayabilmelerini, çözümlenebilmelerini sağlayarak yaşamsal bir devamlılık oluşturmak, bu devamlılığı koruyan tasarımlar sayesinde ortaya çıkması kaçınılmaz olan *yenilenme* fikrini kullanarak da varolmayı bekleyen varolmayanlara sürekli yer açarak, akan zaman uyarınca insanları tasarlayarak gelişmeye zorlamaktır.

Ayrıca yenilenmenin sadece yenilenen kavram sınırındaki değişim ve ilerleme boyutunda kalabilmesi de imkansızdır. Yenilenme aynı zamanda, değişimin ortaya koyacağı sonuçları amaçlarımızla aynı doğrultuya getirecek bir tasarım sürecini de başlatacaktır. Örneğin; bir yenilenme adımı olan otomobilin icadı, bu adımın amacımıza uyacak şekilde işleyebilmesini sağlayacak olan trafik kuralları, trafik işaretleri vb. gibi bir çok elemanın tasarlanması zorunluluğunu da beraberinde getirmiştir. Yada kentlerde tasarımlarımız sonucu oluşan gelişim kaosu, kentlerin planlanması veya metropollerin yönetimi kavramlarının da yenilenmesini kaçınılmaz kılmıştır...

Kısacası tasarım; insanlığın devamlılığı için kendini kullanıma sunacak, bir taraftan da bu sunumun talep edilmesini kaçınılmaz kılacak yönlendiricileri devreye sokacaktır.

Tasarımın amacına ulaşabilmesini sağlayan en önemli güç; sürekli tasarlamak zorunda olmamızdan kaynaklanan ve daha iyinin, daha gelişmişin, daha donanmışın kapılarını açtığı için de çıktığı kaynağı (tasarımı) besleyen "*yenilenme*" kavramıdır.

Sorulacak tüm sorularla verilecek tüm cevapların kaynağı olan tasarlayabilme yetisine sahip tek canlı olan insan, her hareketiyle bir önce ulaştığı “yeni”yi geriye iterek yerine onu eskileştirecek başka bir “yeni”yi yerleştirecektir.

Bu akışın yaşayabildikçe, düşünebildikçe, algılayabildikçe kesintiye uğramaksızın geçmişte devam etmiş ve günümüzde devam etmekte olduğu gibi gelecekte de devam edecek olması nedeniyle, “yenilenme” kavramını incelemeden tasarımı kavrayabilmek olanaksızdır...

2.5.1. Yenilenme

Gözlemler bölümünde söz ettiğim gibi, doğal eliminasyon sisteminin yok edici akışına kapılmadan süreklilik gösterebilen tek canlı oluşumuz, tasarlayabiliyor olmamızın tartışmasız bir getirisidir. Ancak, sürekliliğimizi sadece tasarlıyor olduğumuz gerçeği ışığı altında ararsak, tasarlayabildiği için yaşama tutunan ilkel insanla günümüz gelişmiş insanı arasındaki farkı ve bu farkın nedenlerini kavramaktan hayli uzak kalırız.

Tasarım kavramının kendi başına insanın varlık sebebi olduğu gerçeğinin yanına, tasarlıyor olmanın beraberinde getirdiği dinamikleri ekleyebildiğimiz an ancak insanoğlu dediğimiz geniş çatı altındaki birbirinden gelişerek farklılaşmış insan gruplarının varoluş ve yok oluş sınırlarını kavrayabiliriz...

*

“Tasarımlar, ileriye ve yukarıya doğru gidebilmek için bireylerin birbirleri önüne koyduğu basamaklardır.” ifadesinde anlatmaya çalıştığım gibi insan, tasarlıyor olmakla varolan durumun bir adım üzerine çıkarak farklı bir durum içine girecek ve konan her basamak uyarınca da sürekli durum değiştirecektir.

Anlaşılabacağı üzere tasarlıyor olmak; hayatta kalış süremiz boyunca basamakları tek tek bizler tarafından konması gereken soyut bir merdiven yaratmıştır.

Hayata gözlerimizi, bizden öncekilerin koyduğu bir basamak üzerinde açacağımız ve yeterliklerimiz gereğince de *basamak koyarak yükselmek* akışına katılacağımız şüphesizdir.

Asla tamamlanmayacak ve ancak insan nesli tükendiği an yarım kalacak olan bu merdivenin basamaklarını koyarak ilerleme zorunluluğuna uymayıp akışı kendi istekleriyle kesintiye uğratanların da karşılaşacağı tek sonuç yok olmaktır.

İşte tasarlamak ortak paydasında birleşen insanoğlunun ilkelden moderne gelinceye kadar gösterdiği farklılaşmanın ve insan grupları arasındaki varoluş – yok oluş ilişkisinin temelini de yukarıda açıklamaya çalıştığım akış oluşturmuştur.

Çürümenin başlangıcı; yenilenmemek

Bu akışa uyanlar var oldukları zaman zarfında yenilenme kaynaklı ilerlemeler kaydederek kendilerinden sonra gelecek olanların başlama noktası basamağı yerleştirecek ve ömür dediğimiz bu zaman dilimini geçerliliğinden hiçbir şey kaybetmeden tamamlayacaktır.

İlerlemeye karşı ayak direyerek akışı bozanlar ise; işlevsizleşerek, geçersizleşerek çürüyeceklerdir.

Fark edileceği gibi tasarlamak; yaşam kaynağımız olmakla birlikte, uyulmadığı zaman yok olmamıza neden olacak süratli bir akışa da start verecektir. Kendi reçetesini yazan bu ilacın, uygulanması gereken talimatlarının dışında kullanımı yaşamların sonlanması anlamına gelecektir.

İlkel insanın tasarlamaya başladığı ilk anda harekete geçen ve diğer insanların da dünyaya geliş sırasına göre yaşama gözlerini açtığı noktadan itibaren içine katıldığı bir yenilenme akışından, geride bıraktıklarımıza ve bulunduğumuz konuma bakarak “artık ilerlenecek bir yer kalmadı” diyerek çekilebilmek mümkün değildir.

“Gelişim, bir durum, bir yolculuk veya bir liman değil, bir yol alıştır.” (3)

Bu nedenle de; değişerek dönen, döndüğü için de değişen dünyada korunabilmenin tek yolu yenilenmeyi sürdürmektir. İstikrar ancak devamlı değişimle sağlanabilir.

Ebedi gençlik mi?

Ebedi geçerlilik mi?

Tüm bu anlattıklarımın, bu akışa uyup sürekli yenileniyor olmakla ebedi gençliğe kavuşacağımız sonucu çıkarılmamalıdır. Sonuçta belli bir zaman dilimi içinde bu hayatta varolacağımız gerçeği yaşlanmayı - yenilenme akışına ne kadar sadık kalırsak kalalım - kaçınılmazlaştırmıştır.

Ebedi olan çürümedir.

Bu nedenle, tasarlayabilirliği seçilmişliğinin kanıtı olan insanın hedeflemesi gereken nokta; ebedi gençlik değil **ebedi geçerlilik** olmalıdır.

Kendinden öte gelecektekilerin de kullanacağı, ışığından yararlanacağı tasarımıyla, bahsetmiş olduğum soyut merdivenin henüz kimse tarafından ulaşılmamış basamağını yerleştirerek ebedi geçerliliğe kavuşuyor olmak aynı zamanda, faydacı saf insanı sisteminin vazgeçilmezi olarak gören tasarımı, sistemiyle paralel amacına da ulaştıracaktır.

3. Arnold Toynbee “Civilization on Trial and the World and the West” s.50

Tasarım amacına, sistemini işleten faydacı saf insan tarafından ulaştırılacak, bu görevi eksiksiz yerine getiren insan da ebedi geçerliliğe yükselecektir.

2.5.2. Yenilenmenin önündeki engeller (*)

Tasarımlarımız aracılığıyla yenilenerak sürekli deęişmek zorunda olduğumuz ve bunun aksi bir tutumun silinmek anlamına geleceęi gerçekleri tüm netliğiyle kendini gösterse de, insanların yenilenmeye karşı takınacakları olumsuz tavırlar asla son bulmayacaktır. Kimi zaman bireyin deęişme isteęi toplum tarafından reddedilecek, kimi toplumun verdięi deęişim isteęi sinyalleri de yönetici konumundaki bireylerce algılanamayacaktır.

Sonuçta anlaşılacağı gibi; yenilenmenin önündeki engeller birey kaynağından başlayarak, bireylerin yan yana gelmesiyle oluşan toplum çapına yayılacağı için, bu engellerin kaldırılmaya başlanacağı nokta da birey olmalıdır.

(Toplum dediğimiz üst yapının da yenilenmeye katkısı olacağı kuşkusuzdur ancak ilk adım bireyden gelmelidir.)

Toplumun yenilenebilmesi, bireyin yenilenmeyi kaçınılmaz görmesiyle doğru orantılıdır ki bu farkındalığa erişebilmek, yenilenebilmenin ilk ve en zorlu adımını atabilmekle mümkün olacaktır.

Bu adım; bireyin, ait olduğu grubun yada toplumun yenilenmesi ile ilgili gerçekleri görememesindeki, fark edememesindeki en önemli neden olan; kendisinin bu çürüme sorununun bir kısmını oluşturduğunu ve yenilenmesi gereken ilk bölümün de kendisi olduğu gerçeğini kavrayabilmesiyle atılacaktır.

(*) Bu alt başlıkta, John W. Gardner' ın "Yenilikçi birey, zinde toplum" adlı çalışmasının aynı alt başlıklı bölümünden yararlanılmıştır. Bak. s 61, 62

Tabii ki, hızlı sosyal deęişimin herhangi bir anında insanların bir bölümü haklı olarak ayak direyeceklerdir. Çünkü onlar yeni oluşumlardan çok, kendileriyle aynı hızda yok olup gidenlerle uyum içindedir. İşte bu yüzden birey yenilenmesi gereken ilk parçadır.

Bu erişilmesi yukarıda saydığım sebeplerden dolayı güçleşen fark edebilirlik seviyesine ulaşıldığı an ise birey bazında yenilenebilme imkanının önü açılmış olacaktır. Böylece zihin kelepçelerini kırarak yenilenmeyi kaçınılmaz görmeye başlayan birey, sahip olduğu yetileriyle yaşamın gerekleri arasında sonu asla gelmeyecek ve önceden tahmin edilemeyecek bir diyalog kuracaktır.

Yenilenmeyi hedefleyen birey bu diyalogla birlikte hiç bitmeyecek olan, sahip olduğu yetileri geliştirme ve kendini arama çabalarına da başlayacaktır. Yaşamın gerekleri yetileri zorlayarak geliştirecek, yetiler geliştikçe insan yapabilirlik seviyesini anlamaya başlayarak kendini tanıyacaktır.

Bu ilişkiler bütünü, tasarım kaynaklı yenilenme akışını işleten alt dinamiktir.

Ancak bu aşamaları geçerek yenilenmeyi başaran bireylerin, toplumu da içinde bulunduğu ağırlıktan kurtararak yenilenme akışına dahil edebilmesi için toplumu oluşturan diğerleri tarafından duyulması ve önem verilmesi gerekmektedir.

Bu da aşılması gereken bir diğer önemli engeldir.Çünkü; yaşlanan toplum yada grup, kendi kurduğu ve halen varlığını devam ettiren yapıya kilitlemiş olduğundan, yenilenmeyi sağlayacak bireysel çıkışlara karşı korunma mekanizmaları geliştirmiştir. - Bu direnç, yukarıda söz ettiğim bireysel dirence oluşum açısından tıpatıp benzer. –

Toplumdaki yenilenmeye karşı olumsuz duruşun temelinde yatan en önemli sebep; yaşlanmayla birlikte sistemde oluşan kemikleşmenin beraberinde getirdiği, *düzendir*.

Halbuki toplumun “*düzen*” diye adlandırdığı bu özellik, esneklikten ve yeni deneyimlere karşı isteksizlikten kaynaklanan damar sertliğinin uygulamadaki yansımasıdır. Kemikleşen bu yapı varlığını devam ettirdiği müddetçe oluşturduğu küflenme artarak her şeye bir yanıtı olan kurallar ve teamüller biçimlendirecektir.

“Devamlı çürüyen bir toplumun yada grubun yok olmadan önceki son işi; kurallar kitabının yeni ve genişletilmiş baskısını yapmak olacaktır.” (4)

Yazılı kurallar bu çürüme akışının en önemiz kısmıdır.

Aslolan kişileri deli gömleği gibi bağlayan yazılı olmayan kurallardır. Bunların bir bölümü, mükemmellik standartları, amaç ortaklıkları, ahlak vb. gibi toplumun davranış ve değer sembollerini temsil edecektir. Fakat gelenekleşmiş usullerin hepsi yapıcı değildir. Bu usuller yanlarında, kişiyi baskı altında tutacak olan işleyiş ve yapılaş normlarını da getirmektedir.

Sonuç itibarıyla, gelenekler ve *saygı değer* usuller, çürümeyi kaçınılmaz kılacak ve toplumu hızla sona yaklaştıracaktır.

Çürümeye başlayan toplumun değişime karşı oluşturduğu katı korunma mekanizmaları yüzünden, yenilenmenin gerçekleştirilebilmesi içinse genellikle şok tedavisine ihtiyaç duyulur. Zorunlu olmadan değişmemek, dibe vurmadan yükselmek yenilenmeye karşı geliştirdiğimiz refleksler haline gelmiştir.

4. “Parkinson’ s Law” C.Northcote Parkinson’ un örgütsel çürümeyle ilgili çalışması.

Zamanın, bireylerin ve gerçeklerin başlatamadığı yenilenme sürecini felaketler başlatacaktır.

Örneğin; Pasifik kıyılarının en güzel kentlerinden biri olan Santa Barbara, sahip olduğu güzelliklerin bir çoğunu kentin neredeyse tamamının yıkılmasına neden olan 1925 depremine borçludur.

Konuyla ilgili olarak, Pulitzer ödülünü kazanmış Santa Barbara News Press' in yayımcısı Thomas M. Storke otobiyografisinde şunları yazar;

"1925 ilkbaharında kent meclisi, bina inşaatları ve kentin imar planlarıyla ilgili yeni ve daha katı standartlar kabul edilmişti... Bu karara rağmen yüzlerce çirkin yapı State Street' in görüntüsünü mahvediyordu. Kent plancıları ise, bu yapıların yeniden düzenlenmesinin 50 yıl daha alacağını tahmin ediyorlardı...Fakat bir gün, kentimizin kaderiyle ilgili bir melek çirkin görüntümüzü bir çırpıda temizlemeye karar vermiş. Kentimize bu iyilik meleğinin ziyareti büyük bir deprem şeklinde oldu..." (5)

Yenilenmeye karşı direnç gösteren bireylerin de alışkanlıklarında, inançlarında yada davranış kalıplarında köklü değişikliklerin gerçekleştirilebilmesi için yukarıdakine benzer sarsıcı güçlere ihtiyaç duyulur.

2.5.3. Yenilenme türleri

Tasarlıyor olmamızla doğan ve oluşturduğu akış aracılığıyla da doğduğu kaynağı sürekli canlı tutacak, geliştirecek şekilde besleyen yenilenme kavramı, harekete geçiş türleri itibariyle tasarlama sürecinin başlayacağı noktaları ve bu sürecin takip edeceği sınırları da belirleyicilik yönünde etkilemektedir.

5. "Thomas M. Storke, California Editor" Thomas M. Storke s. 269

Yenilenme ihtiyacının amaç ve kapsam bazında ayrılan türleri, söz konusu yenilenme ihtiyacının karşılanacağı adresi de gösterecektir. Bu nedenle yenilenme sürecinin hedeflenen noktada son bulabilmesi için bu sürecin belirleyicisi olan yenilenme türünün saptanması kaçınılmaz bir gerekliliktir.

Bahsetmiş olduğum gibi tasarlıyor olmamız temelinden kaynaklanan sürekli yenilenme akışı, beraberinde getirdiği *eskimenin sürekliliği* özelliği nedeniyle tasarlama sürecinin değişmez itici gücüdür. Bu itici güç yenilenme türlerinden biri olan; işlevsizleşenin, geçersizleşenin, eskiyenin yerine konuma uygun yeninin yerleştirilmesi gerekliliği sonucunu doğurmuştur.

“Taze” ile yenilenmek

Geçtiğimiz bölümlerde ifade ettiğim gibi; tasarım kaynaklı yenilenme akışı zamanı bir gelişim süreci boyutuna taşımıştır.

Bu nedenle, tasarımın sistemi doğrultusunda oluşturduğu eliminasyon düzeni zamanın gelişimiyle paralellik gösteren insanın gelişim seviyesini karşılamayan tasarımların elenmesini sağlamıştır. Ve bu tasarımların elenmiş olmasına neden olan yetersizlikleri ise, yerlerine gelecek işlevli, geçerli yeni tasarımların şekillendirilmesi zorunluluğunu bizlere dayatmıştır.

Bu noktada “Gözlemler” bölümünde yer verdiğim bir ifadeyi hatırlatmak istiyorum.

*“...Tabii ki, yaşam kendini sürekli geliştiriyor olmakla besleyecek ve yine tabii ki, sürekli geliştiriyor olmak bir şeylerin elenmesi zorunluluğunu doğuracaktır. Ancak, bu eliminasyon sistemini de **tasarımın sistemi** kurgulayacaktır.”*

Tasarımın başlattığı yenilenme akışı yetersiz tasarımları eleyecek ve yenilere yer açacaktır.

Bu tasarımın eleminasyon sistemidir.

“Tasarımın amacı” başlığı altında açıklamak istediğim noktaları kavrayarak yenilenmeye - önce kendinden - başlayan insanın geçersizleşerek elenebilmesi olanaksızdır.

İşte bu nedenle **tasarımın sistemi** kişiler yerine geçersiz tasarımları eleyecek bir eleminasyon sistemi kurmuş ve yine işte bu nedenle tasarımın sistemine uymamak yok olmak anlamına gelmiştir. Tasarımın sistemine dahil olmayarak kişi, grup yada toplum kendini elemiştir...

Yenilenme ihtiyacı sadece *geçersizleşenin* yerine *geçerlinin* yerleştirilmesiyle tam anlamıyla cevaplanmış olamayacaktır.

“İlk” ile yenilenmek

Gelişim süreci boyutuna taşınmış zaman içinde yaşıyor olmak yenilenecek işlevlenen kavramların yanı sıra, o ana kadar ihtiyaç duyulmadığı için ulaşılmamış yeni kavramların da hayata geçirilmesini kaçınılmaz hale getirmiştir.

Açıkladığım ilk yenilenme ihtiyaç türünde; tasarlanmış **A** kavramı zaman dediğimiz gelişim süreci içinde yetersizleşerek yerini **A2**'ye bırakmış, o da aynı süreç uyarınca eskikip sırasıyla **A3, A4, A5, A6, ...**'ya yer açarak tazelenmiştir.

Ancak bu gelişim süreci kendi içinde tazelenerek yenilenen **A**'nın dışında, yine kendi içinde tazelenen olan **B, C, Ç, D, E, F, ...**'ye de ihtiyaç duymamıza neden olacaktır.

Birinin diğerini engellemediği ve birbirinin yerine geçemediği bu yenilenme sistemleri teorik anlamda basit gibi görünse de uygulamada farklı yönlere sapılmasına neden olacak kadar karışıktır.

Örneğin yukarıda bahsettiğim soyut **A** kavramı geçmişten başlayarak kendi içinde tazelenmiş ve günümüzdeki **A8** konumuna ulaşmıştır. Bu noktadan itibaren **A** kavramı kapsamında ortaya konması gereken tasarım **A9** dur.

Ancak yenileniyormuş gibi görünse de, **A8** den sonra **A5** e dönüş yaparak yada **A8** i küçük eklemelerle, değiştirmelerle, eksiltmelerle, uyarlamalarla tekrarlayarak **A9** a ulaşmak imkansızdır. Çünkü, **A9** tasarımını oluşturacak olan var'lar dönemler, ihtiyaçlar, özneler, amaçlar vb. bakımından dana önceki hiçbir tasarımla aynı değildir.

Yeni tasarım; her biri bir diğeriyle kenetlenmiş var'larının özellikleriyle diğerlerinden ayrılan benzersiz ve homojen bir hedefdir. Ve bu hedefe ancak, net, özel, etkilenmemiş, etrafını da zarar verecek şekilde etkilemeyen nokta atışıyla ulaşılacaktır...

Yada benzeri bir soyut kavram olan **E4** ü tasarlarken küf tutmuş **B2** ye ait olan bir parçanın konum gereği bir çeşitlemesini kullanmak da yenilenme süsü verilmiş bir tekrardan başka bir şey olamayacaktır.

Söz konusu tasarımı oluşturan var'ların - basit dahi olsa - kullanım şeklindeki gelişmişlik seviyesi, o tasarıma ulaşmayı zorunluluk haline getiren gelişim seviyesiyle paralellik arz etmelidir. Dönemler ve o dönemlere ait getiriler arasındaki gelişime dayalı fark, aynı var'ların kullanım şekillerindeki farkla örtüşmelidir.

Döneme adapte edilen sonuçlar (tasarımlar) değil, var'lar olmalıdır...

2.6. TASARIMCININ YETERLİKLERİ

Geçtiğimiz bölümlerde tanım boyutunda birbirinden ayırmaya çalıştığım tasarlayıcı – tasarımcı kimlikleri arasındaki sınırın daha net anlaşılabilmesi için, tasarımcının barındırması gereken özellikleri incelemek mecburiyetindeyiz.

İnsanlık geneli ancak bu şekilde yenilenecek gelişebilmeye katkıda bulunan tasarımcıların davranış ve tutumlarını kavrayabileceklerdir. Bu, tasarımcıların hareket sahasını genişleteceği gibi aynı zamanda ortaya koydukları yeniliklerin genel tarafından önemsenmesini de sağlayacaktır.

Bunlarla birlikte açıklamaya çalışacağım koşullar, *“Tasarımın Arınımı”* bölümünde ifade ettiğim *“Tasarlayan sahip olduğu var’ları birbiriyle ilişkilendirerek varolmayana basitliği nedeniyle ulaşıırken, tasarımcı ulaşamayacak kadar basit varolmayanın peşine düşecektir.”* tanımlamasının oturduğu zemini de şekillendirecektir.

2.6.1. Duyargaların açıklığı

İnsanlığın tasarlayabilirliği, fark edebilirlik seviyesini belirleyecek olan duyargalarının açıklığı ile doğru orantıda gelişecek yada sığlaşacaktır.

Tasarımı oluşturan var’ların insanlar tarafından kavranılması gerekliliğinin ancak bu var’ları algılayacak duyargaların hassaslaşmasıyla yerine getirileceği gerçeği, yukarıda bahsettiğim orantı ilişkisinin aksi iddia edilemez kanıttır.

Duyargaların açıklığı biriktirilecek var’ları, var’ların *“tasarımın tanımı”* bölümünde bahsettiğim gibi nitelik ve nicelik bakımından gelişimi de tasarımları doğrudan etkileyecektir.

Bu etkileme, yalnızca tasarlarken yan yana getirilecek olan var'ların ulaştığı gelişmişlik düzeyinin beraberinde getireceği ilişkilendirme çeşitliliği kolaylığı boyutunda algılanmamalıdır.

Duyargaların açıklığı sayesinde geçtiğimiz duyarlı olma konumu bizleri etkilenme - tepki verme döngüsü içine de sokacaktır. Bu nokta, açık duyargalarımızın tasarım malzemesi sağlama katkısının yanı sıra bizleri tasarlama görevini de yürüttüğünü göstermektedir.

Fark edebilirliğimiz kadar etkileneceğimiz, etkileneceğimiz kadar da tepki vereceğimiz kesindir...

Dışa açık yada kapalı

İnsanlık geneli olarak adlandırılan tasarımcılar grubu ya kendini çevreden soyutlayarak duyargalarını kilitledikleri için etrafı algılamış gibi yapar yada çevrelerindeki akışa bu kilitlerle birlikte dahil olarak anlamsız, amaçsız ve sebepsiz bir dolu şey tasarlar. Kilitlenmişliklerinden dolayı da bu bilinç dışında işleyen tasarlama sürecini de durduramazlar.

Bilinç dışında gelişen ve konu insan olduğu için tasarım olarak adlandırmak zorunda olduğumuz bu akışın bizle birlikte etki alanımıza giren her şeyi içine alacak bir kısır döngü haline geleceği kaçınılmazdır. Bu; geçtiğimiz bölümde ifade ettiğim yenilenme engellerinin de, "düzen" dediğimiz katılığın da aynı kaynaktan; duyarlı olmayı, tepki vermeyi mecburiyet görmeme kolaylığının zamanla biçimlendirdiği duyarsızlık kaynağından beslendiğinin de bir kanıtıdır.

Tasarımcılar ise; çevrelerine karşı sürekli taze tutulacak bir duyarlılık ve algılama açıklığıyla hakimdir.

Bu hakimiyet *bakmak, bulunmak, katılmak* fiillerinin çok ötesinde, *yaşamak, özümsemek, tahlil etmek, incelemek ve irdelemek* çabalarının sonucunda elde edilecek bir farkındalık durumu olarak algılanmalıdır.

Dünyayı biriktirmek

Tasarımcı sonuna kadar açılmış duyargalarıyla dünyayı sebepler, sonuçlar, tanımlar, amaçlar, yöntemler ve sayıp sıralayamayacağımız başlıklar altında toplayıp veriler halinde biriktirir. Biriktirdiği bu verileri sahip olduğu duyarlılık sürekliliği sayesinde çoğaltır, detaylandırır, yeniler. Maruz kaldığı etkiler uyarınca da veriler halinde biriktirdiği dünya parçalarını birbiriyle ilişkilendirerek ulaştığı tasarımlarla tepki verir.

Tasarlayıcılar benzer şekilde dünyayı biriktirmeye çalışsalar da, duyarga tıkanıklıkları etkilenmeyi ve buna bağlı tepki vermeyi, çevreyi veriler halinde tasnif etmeyi ve bu verileri güncelleyerek, geliştirerek, detaylandırarak canlı tutmayı zorlaştırmıştır.

Tüm bu ifadelerimden tasarımcıların tüm dünyaya aynı duyarlık seviyesiyle inceleyerek, irdeleyerek, tahlil ederek hakim olduğu sonucuna ulaşılmamalıdır.

Hiç kimse duyargaları ne kadar açık olursa olsun hayat dediğimiz gürültü ve karmaşayla dolu bütünü kavrayabilecek yeterliliğe erişemeyecektir.

Tasarımcılar bile gelişmiş algılayabilme kapasitelerine rağmen ancak yaşamın çevre olarak adlandırabileceğimiz bire bir ilişkili olduğu bölümüne hakim olacaktır. Bu da doğal olarak beraberinde, içine girememesi nedeniyle çevresi haline gelemeyecek olan diğer yaşam parçalarını kavrayabilerek bu bölümlere ait veriler biriktirebilmelerini ve tasarımlarında bunları kullanabilmelerini güçleştirecektir.

Söz konusu tasarımcı olsa dahi kişinin tasarlayabilirlik çeşitliliği, ilişkiye girdiği çevrenin çapının genişliği uyarınca artacak yada daralacaktır. İnsan ancak bildikleri kadar tasarlayabilecektir.

*

Duyargaların açıklığı tasarlayıcı ile tasarımcı arasındaki farkı dışarıya açıklık ve bunla ilintili veriler biriktirmek boyutunun yanı sıra kendini bilme yeterliliğine yaptığı katkıyla da belirginleştirecektir.

İçe açık yada kapalı

Tasarımcı ulaştığı gelişmiş duyarlılık seviyesi aracılığıyla çevre dediğimiz ilişkili olduğu dış dünyayı kavrayabiliyor olmasının yanına, aynı duyarlılık kaynağının bir ürünü olan kendi iç dünyasını fark edebilme gücünü de ekleyecektir.

Kişinin kendini kavrayabilmesi, duyargalarının açıklık sınırlarını zorlayarak elde edebileceği bir hakimiyettir.

Tasarımın sistemini işletecek saf insana ancak insanın kendini tanımlamasıyla ulaşılabileceğinin altında yatan genel zorluğa bu noktada, saflaşmak gerektiği için girilmesi güçleşen bu genel sistemin tasarımcılara ait özel bölümüne girilmesini sağlayacak olan özel bir saflaşmanın da artan zorluğu eklenecektir.

Tasarlayıcı için saflaşarak tasarımın sistemine dahil olmanın güçlüğü, bu sisteme tasarımcı kimliğiyle adım atılmasıyla kimsenin yapamadığını yapanın saflaşması boyutuna taşınacaktır.

Tasarlayıcı kendini tanımlarken sorduğu “*ben neyim?*”, “*varlık sebebim ne?*”, “*gücüm ne?*”, “*gücümü nasıl kullanmalıyım*” ve “*sonuçta neye ulaşmalıyım?*” benzeri genel soruları cevaplarken, tasarımcı ister istemez üstlendiği *yenilenme önderi* görevi nedeniyle detaylı kişisel sorgulamalara başlamalıdır.

Tasarlayıcıların bile kişisel menfaatlerini sınırsız faydacılığı kabul etmesiyle geriye iten saflaşma çabaları, dünyayı kimsenin ulaşamadıklarıyla yenileyen tasarımcılar için çok daha zorlu bir sınavdır.

Tüm bunlardan anlaşılacağı gibi duyargaların açıklığı hem tasarımcıyla tasarlama ayıracak, hem de tasarımcıların genelden çok daha zor olan kendini tanımlama aşamasını geçerek saflaşmasına neden olacaktır.

2.6.2. Bağımsızlık

Tasarımcıları tasarlama ile ayıran bir diğer özellik ise; genelin kendini bir parçası olarak gördüğü otoriteyi reddetmesiyle kazandığı bağımsızlığıdır.

Çevre ile sürekli ilişkide olarak ileride kullanacağı tasarım malzemesini biriktiren tasarımcılar, bu ilişki sürekliliğine paralel bir sorgulama sürekliliği de kurmuşlardır. Böylece tasarlama ile davranış biçimlerinin en önemli belirleyicisi olan “*başkaları ne der?*” yada “*herkes ne yapıyor?*” sorularına verilecek cevaplar tasarımcıların var'lar listesinde **alt sıralara** düşmüşlerdir.

*

Bu noktada bağımsızlık kavramını yanlış anlaşılmaya mahal vermeden açıklamak gerekmektedir.

Özne kim olursa olsun *bağımsızlık* sözcüğünü tam manasıyla karşılayacak olan; *maddi, manevi ve düşünsel yönden bir zorunluluk yokluğuna* kavuşarak yaşayabilmesi mümkün değildir. Hele çevresiyle sürekli bir ilişki kurmak mecburiyetinde olan tasarımcının bu anlamdaki bağımsızlığı arzulaması zaten düşünülemez.

Hedeflenmesi gereken bağımsızlık; kişinin hareket alanını çevresini olumsuz yönde etkilemeyecek şekilde kendi iradesiyle çizebiliyor olmasıdır. İşte bu anlamda iradesini çevrenin oluşturduğu genel kalıpların şekillendirmesine izin vermeyerek bağımsızlaşan tasarımcı tasarlayıcıdan ayrılacaktır. Ancak, ortaya koyacağı tasarımların da kendi dışındakilerin taleplerini cevaplayacak olması nedeniyle, yukarıda ifade ettiğim gibi genelin kendini şekillendirdiği kalıpları yok saymayacak ama tasarlayıcıların tersine geriye atarak iradesini koruyacaktır.

Bağımsızlaşmasıyla tasarımcının kendini genelden sıyırması beraberinde *olan* ile *olması gereken* arasındaki farkı kavrayabilmesi sonucunu da getirmiştir.

Bu farkları görebilen tasarımcı, tasarlayıcının kendini uydurduğu *olandan* ayrılarak *olması gerekenin* peşine düşmüştür ki *olanla olması gereken* seçenekleri arasındaki kişisel takip tercihi tasarlayıcıyla tasarımcı farkını açılığa kavuşturan bir başka ayrıdır. *Olan* ve *olması gereken* arasındaki ilişkinin yenilenme başlığı altında söz ettiğim *düzene uymak ve yenilenmeyi istemek* arasındaki ilişkiyle birebir örtüştüğü aşikardır.

Bağımsızlığın riski

Tasarımcı bağımsızlaşarak farklılaştığı geneli duyarlığının ve sorgularının hedefi haline getireceği gibi, aynı bağımsızlaşma tasarımcının da genelin hedefi haline gelmesini sağlayacaktır.

Bu nedenle bağımsızlık elde edilmesi kadar giyilebilmesi de zor bir elbisedir.

Yukarıda bahsettiğim örtüşme nedeniyle tasarımcı bir anda genelin kutsal vazgeçilmezi *düzenin düşmanı*, doğruluğu şüphesiz kabul edilen akışı bozmaya çalışan "*bizden olmayan*" kişi konumuna yerleştirilecektir.

Hayat dediğimiz sınırsız ve sayısız olasılıklarla dolu varlık dilimine saklanmış kaçma yollarını, gizlenme boşluklarını kullanmanın kolaylığı ve bu kolaylığı tercih edenlerin sayıca çokluklarından oluşan güçten faydalanacakları kesindir. Ama bu kalabalık tarafından "*bizden olmayan*" olarak nitelenme pahasına yenilemekten, yenilenmekten ve olması gerekenin peşine düşmekten vazgeçmemek ancak tasarımcının yapabileceği bir tercihtir.

Geneli oluşturan tasarlayıcılar kendi gibilerle birlikte olmalarının sağladığı rahatlıkla yaşarken, tasarımcı az sayıda olan benzerleriyle dayanışabilmenin özlemini duyacaktır. Sayıca azlıktan doğan bu yalnızlık *olması gerekenler* başlığı altındaki önerilerin genelin savunduğu *olanlara* karşı üstün gelebilmesini hayli güçleştirmiştir.

Sonuçta anlaşılacağı gibi tasarımcının bağımsızlığı; körlerle sağırın birbirini ağırladığı bir dünyada gören gözler, duyan kulaklarla yaşıyor olmak demektir.

2.5.3. Esneklik

Bağımsızlık alt başlığı kapsamında ifade ettiğim güçlüklerle karşı korunabilmesi ancak kişinin yapısında esnekliği barındırabilmesiyle mümkün olacaktır.

“Maruz kaldığı tüm etkiler sonucunda oluşan biçim kayıplarını düzelterek, etkilenmeden önceki haline dönebilme kabiliyeti” olarak tanımlayabileceğimiz *esneklik*, aynı zamanda *“sorgulamaya açıklık”* özelliğini de kapsayarak tasarımcıyı tasarlayıcıdan ayıracak bir diğer yeterlidir.

(“Etkiden önceki haline dönebilmek” ve “sorgulamaya açık olabilmek” gibi birbirinden farklı iki işleyiş biçiminin aynı başlık altında bulunuyor olmasının oluşturacağı sanılan çelişki, bölümün devamında yer vereceğim alt başlıklar çerçevesinde yok olacaktır.)

Esneklik kavramın kapsamı içine aldığı bu iki farklı yapının birbirinden kesin çizgilerle ayrılmaması ve işleyiş alanlarının karıştırılması sonucunda oluşacak olan zafiyet tasarımcı kimliğinin yok olmasını beraberinde getirecektir.

Etki öncesine dönebilme ve sorguya açık olma özellikleri arasındaki ayrıma esneklik kavramının kurallaşmış reflekslerinin kavranmasıyla ulaşılabilecektir.

Esneklik sınırı

Tasarımcılar tabii ki esnektir. Ama bu özellikleri sayesinde sorgulamaya açık olmaları, her türlü etkiye kendilerini - eski hallerine dönebilecekleri için - sınırsız bir şekilde açmalarına neden olmamalıdır. Çünkü esneklik, hedefi olunan etkinin süreklilik kaybetmesiyle yada güçsüz olmasıyla devreye girecek bir yeterlidir. Bu nedenle söz konusu etkinin devamlı yada esneklik yeterliliğine oranla daha güçlü olabilmesi durumunda, esnekliğin geriye dönüş özelliği işleyebilecek bir alan bulmayacak ve oluşan değişim sahip olunan bu özelliğe rağmen geri dönülemez bir hal alabilecektir.

Esnekliğin de, aşılması durumunda sonunun *“bozulma”* olacağı bir sınıra sahip olduğu unutulmamalıdır.

Esneklik kontrolü

Altı çizilmesi gereken bir diğer nokta ise; etkiler karşısında oluşan değişim uç noktası ile değişim öncesi konum arasındaki farkın da kişinin kontrolü altında şekillenmesidir. Bu kontrolün kaybedilmesi durumunda, esnekliğin sağlayacağı geri dönebilme imkanına duyulan güven kişiyi istikrarsızlık boyutuna taşıyacak ve esneklik, koruma özelliğini terk edip öz' den uzaklaşmasını sağlayan bir başkalaşma aracı haline dönüşecektir.

Esneklik kesinlikle bir kanaat değiştirme, eğilme yada taviz verme sürecinin başlatıcısı değil çizilen kişisel sınırların maruz kalacağı etkilerden sıyrılabilme destekçisidir...

*

Yukarıda kısaca altını çizdiğim özellikleri taşıyan esneklik kavramı tanımında da açıklamaya çalıştığım *geriye dönebilme ve sorguya açık olma* özellikleri arasındaki farkın dayandığı hassas nokta, söz konusu etkilerin geliş yönüdür. Bu iki farklı yapısal özellik etkilerin geldiği “iç” ve “dış” olarak niteleyebileceğimiz yönlere vereceği cevaplara göre şekillenmiş ve her bir yapı ilişki kuracağı yöne vereceği cevaplar uyarınca devreye girmiştir.

Dışa esneklik

Genelin çoğunluğuna dayanarak tasarımcı üzerinde kurmaya çalıştığı tahakküm, sınırları ve boyutları tasarımcı tarafından sürekli kontrol edilen bir esneklikle geri püskürtülebilecektir.

Bu, esnekliğin *etkilerden önceki hale geri dönebilme* özelliğinin devreye girmesiyle mümkün olacaktır.

Esneklik kaynaklı böylesi bir savunmanın kurulamamış olmasıyla tasarımcı sadece kendini dışa karşı koruyacak olan bir kalkandan mahrum olmakla kalmayacak aynı zamanda açık duyargalarını ve sorgulamaları sonunda ulaştığı tasarımcılığın bir diğer vazgeçilmezi olan bağımsızlığını da savunmasızlığından dolayı kaybetmeye başlayacaktır.

Tasarlayıcı ise hedefi olduğu tasarımcıdan gelecek etkileri, çoğunluğa benzemenin sağladığı rahatlıkla kendi gibi diğer tasarlayıcılarla birlikte karşılayacak ve yine bu çoğunluk temeline dayanarak *olanı savunma, düzeni koruma* katılığına paralel bir tepki verecektir. Kalabalık olmanın verdiği inandıkları hareket serbestisi nedeniyle, kendilerine oranla sayıca az olanlardan yönelecek olan etkileri ayrı bir savunma perdesine ihtiyaç duymadan karşılayabileceklerine olan güven, dışa esnekliği elde edilmesi gereken bir yeterlilik olma konumundan uzaklaştırmıştır.

İçe esneklik

Esnekliğin devreye gireceği diğer etki yönü ise, tasarımcıların sürekli yenilenen, etrafını yenileyen ve olması gerekeni arayan kişi olmasıyla birlikte başlayan içsel tartışmaları kısacası kendisidir.

Bu yön de anlaşılacağı gibi esnekliğin *sorgulamaya açıklık* özelliğiyle ilişki kurmaktadır.

İçe karşı esneklik; dış etkilere karşı dışa esneklik ile koruncak olan her adımın içe dönük sorgulamalarla, araştırmalarla, sınamalarla bulunmuş olmasını sağlayan kaynaktır.

Her hangi bir tasarım, tasarımcının içe esnekliğinden kaynaklanan tartışmalarının süzgecinden geçtikten sonra vücut bulacak ve tasarımcı içe dönerek muhasebesini sonlandırdığı bu tasarımını genelin etkilerinden dışa esnekliğiyle savunacaktır.

Bu nedenle dışa esnekliğin barındırdığı etki öncesine geri dönebiliyor olma inadinın, içe esnekliğin beraberinde getirdiği sorgulamalardan geçmiş olmaya duyulan inançtan destek aldığı şüphesizdir. Ancak bu inanç tasarımcının dışardan gelecek eleştirilere, fikirlere kapalılığı anlamını taşımamaktadır. Dış etkiler çevreyle sürekli bir bağlılık kurmuş olan tasarımcı tarafından toplanarak içsel sorgulamaların bir parçası haline getirilecektir.

Tasarımcı bir taraftan dışa esneklikle söz konusu dış etkilerden korunmalı ama diğer bir taraftan da bu dış etkiler içe esnekliğin getirisi olan içsel tartışmaların içine katılmalıdır.

Bahsettiğim kapsamda bir içsel sına mekanizmasının işletilebilmesi için tasarlayıcıların aksine olanı koruma fikriyle aynı zemine oturan ön kabullerden uzaklaşmış olmak gerekmektedir.

Duyargalarını kapayan, genel gibi yaşamayı bağımsızlığına tercih eden tasarlayıcılar ise; savundukları statükonun değişmez destekçisi olan ön kabuller nedeniyle kendilerini sına ve sorgulama ihtiyacı hissetmeyeceklerdir. Çünkü herkesin yaptığını yapıyor olmanın kolaylığı, yapılan bir hatanın hesabının da herkesle birlikte paylaşılacak olmanın kolaylığını peşinde getirecektir.

Tasarımcının burada dikkat etmesi gereken belki de en önemli nokta ise, içe esneklik kaynaklı sorgulamaları sonucunda önkabullerle arasına koyduğu aynı mesafeyi daha önce ürettiği tasarımlarıyla arasına da yerleştirmesinin gerekliliğidir.

Genelin ön kabullerinden sıyrılan tasarımcı önceki tasarımlarını takip edilmesi gereken birer ön kabul haline dönüştürmemelidir...

2.6.4. Deneyimleri demetlemek

Duyargaların açıklığı bölümünde söz ettiğim, tasarımcıların dünyayı sürekli taze tuttukları duyarlılıklarıyla ve algılama yollarıyla biriktirerek tasarlayıcılardan ayrıldığı tespitinin ardından bu birikimlerin nasıl depolanacağını da ayrı bir başlık altında ele almak gerekmektedir.

İnsanoğlunun sahip olduğu ortalama fark edebilirlik ve hatırlayabilirlik düzeyi, hem kendisiyle hem de çevresiyle kurduğu tüm ilişkileri deneyimler konumuna taşımıştır. Tasarlayıcılarla tasarımcılar daha önce de ifade ettiğim gibi dünyayla birbirinden tam anlamıyla farklı amaçta ilişkiler kurmuş olsa da her iki grubun ulaştığı kazanımlar deneyim olarak adlandırılmalıdır.

Fakat ilişki kurma amaçlarındaki farklılığa rağmen tüm kazanımlar deneyimler çatısı altında toplanmış olsa da söz konusu deneyimlerin depolanış biçimlerindeki fark yine tasarlayıcıyla tasarımcıyı ayıracaktır.

Tasarımcı, deneyimlerin bir ilişkiler bütünü oluşturduğunu algılayacak ve bu deneyimleri aralarındaki düzen uyarınca depolayacaktır. Burada aydınlatılması gereken karanlık nokta deneyimler arasındaki ilişkilerin niteliğidir.

İçerik birliği

Var' ları yan yana getirerek varolmayana ulaşan tasarımcı, aynı akışa paralel bir şekilde her bir deneyimini diğer deneyimin var' ı olduğunu düşünür ve böylece tüm deneyimleri arasında eksiksiz bir bağlantı kurar.

Bu bağlantılar bütünü'nün geçen zaman içinde yenileniyor olmayla ulaşılan yeni kazanımları da kapsayarak sürekli güncellenmesi, anlatmaya çalıştığım akışın zorluğunu ve bu zorluğu aşmaya çalışan tasarımcının da genelden farkını açıklayacaktır.

Tasarımcının dışarıdan ilgisizmiş gibi görünen bir dolu var' ı birbirine bağlayarak tasarlıyor olması, iç dünyasındaki - yukarıda anlatmaya çalıştığım tüm deneyimlerin arasında kurulan - ilişkiler yumağının mahsulüdür.

Deneyimler ve bunlardan çıkarılan varlar kapsam itibariyle farklı olsa da tasarımcının bunları birbirine bağlıyor olmasının tek sebebi; var' ların arasındaki içerik paralelliğidir.

Tasarımcı, tüm deneyimlerini konu ayırımına bakmaksızın içerik ortak paydasında toplayarak birbirine bağlar.

İlham perisi mi, demetlerin getirisi mi ?

Tasarımcının deneyimlerini adeta birbirine bağlanmış demetler halinde saklamasıyla, bu deneyimlerden damıtılan var' ların kaybolması engelleneceği gibi kullanılmak istenen var bağlı olduğu diğer var'ları da beraberinde getirerek tasarımcıya yardımcı olacaktır.

Bir çok kişinin "*ilham*" olarak adlandırdığı tasarlama sürecini başlatmayı sağlayan var' lara ulaşma anı, şimdiye kadar somutlaştırılmamış olan yukarıdaki düzenin işlemeye başladığı noktadır.

Tasarımcı tasarlama sürecinin startını verecek uyarıcılara ulaşmak için kendini odaklayacak ve bu odaklama sonucunda kökü deneyimlerine dayanan var'ların birine ulaşmasıyla başlayan tasarlama süreci de birbirini devirerek ilerleyen domino taşlarının süratiyle sonuca (tasarıma) doğru akacaktır.

Bu, kullanılmak istenen var' ın bağlı olduğu diğer var' ları peşi sıra sürüklüyor olmasından kaynaklanmıştır.

Tasarlayıcılar ise; tasarımcıların var' lar çıkartmaya uğraştığı ve bu nedenle sürekli taze tuttuğu deneyimlerini birbirinden kopuk “sonuçlar” olarak algılar. Aralarında her hangi bir ilişki kurmadıkları bu *kapanmış dosyaların* da zihinde kavrayacak bir yer bulamamaları, bulsalar da kapaklarının tasarlayıcı tarafından incelenmeyeceği için açılmayacak olmaları kaçınılmazdır.

Tasarlayıcının kapanmış dosya konumuna sokarak eskittiği deneyimleri hatırlayabilmesi için daha sonra kazandığı başka bir deneyimle bu kapalı dosya arasında bir benzerlik bulması gerekmektedir.

Kısacası tasarlayıcının deneyimleri arasında kurduğu ilişki, *sonuçların benzerliği* boyutundadır.

Hiçbir deneyim aktif halde kullanılmamış, hatta özellikle bitiş noktası olarak algılanmış ve tasarımı etkileyemez durumda saklanan sonuçların benzerliği yorumlanmıştır.

Bu yolu takip eden tasarlayıcı farkında olmadan edilgen, durağan ve ders almayan bir unutkan olduğunu ispat edecektir. Ki birçok tasarımcının dahi tam anlamıyla kavrayıp uygulayamadığı, uygulasa da farkında olmadan uyguladığı bu yapıya dahil olmadığı için tasarlayıcıları eleştirmek yanlıştır.

Tasarlayıcılarla tasarımcıları ayırdığı gibi, kimi tasarımcıları da tasarımcılar bütününden ayıracak olan *deneyimleri demetler halinde biriktirerek kullanıma hazırlama çabalarının* uygulamadaki zorluğunun sebebi soyutluğudur.

Bahsettiğimiz kişi tasarımcı bile olsa kimsenin zihnini her biri bir diğerine açılan ve sürekli genişleyen odacıklar şeklinde bölebilecek gücü yoktur.

Bu nedenle bölüm boyunca anlatmaya çalıştığım teorik akışın uygulamaya yansıyabilmesi için alıştırmalara, tekrarlara, zorlamalara ihtiyaç vardır.

Tasarımın sisteminin tasarımcıya ayırdığı özel alt başlığı inceleyeceğim imgesel aritmetik kavramının temel adımların ilki olan deneyimlerin ve berberinde gelen var'ların demetlenmesi çabalarını kavramaya bizleri yönlendirecek olan bir tasarım örneği vermek istiyorum.

(İmgesel aritmetik kavramıyla ilgili ip uçları verecek olan bu yorumsuz örneği ileride yer vereceğim "imgesel aritmetik" bölümünde yorumuyla birlikte tekrar ele alacağım.)

GİDERKEN

*Bilerek mi yanına
almadın
Başının yastıkta
bıraktığı çukuru*

*Güveniyordum oysa
ben sevgimize
Vapur iskelesi
yada tren istasyonundaki
saatin doğruluğu kadar*

*Beni senin gibi
bir de annem terk etmişti
ki göbeğimde durur
Onun yokluğundan
bana kalan
çukur*

Sunay AKIN

2.6.5. Karar verme

Tüm bölüm boyunca açıklamaya çalıştığım duyarga açıklığı, bağımsızlık, esneklik ve deneyimleri demetleyebilme yeterliliklerine sahip olan tasarımcının atacağı son adım karar vermektir.

Açık duyurgalarla gelişmiş bir farkındalık düzeyine ulaşılmış, bağımsızlıkla olması gerekeni takip etme tavrı kazanılmıştır. Esneklikle iç sorgulamalardan geçirilen tasarımları dışa karşı savunabilme imkanı, demetlenen deneyimlerle de her biri bir diğerini tamamlayan varlara ulaşabilmenin rahatlığı sağlanmıştır.

Karar veremiyor olmak, bu yeterliliklerin biri veya bir kaçından mahrum olmaktan kaynaklanacaktır. Bu nedenle karar verebilme özelliği şimdiye kadar saydığım bütün yeterliliklerin sınavıdır.

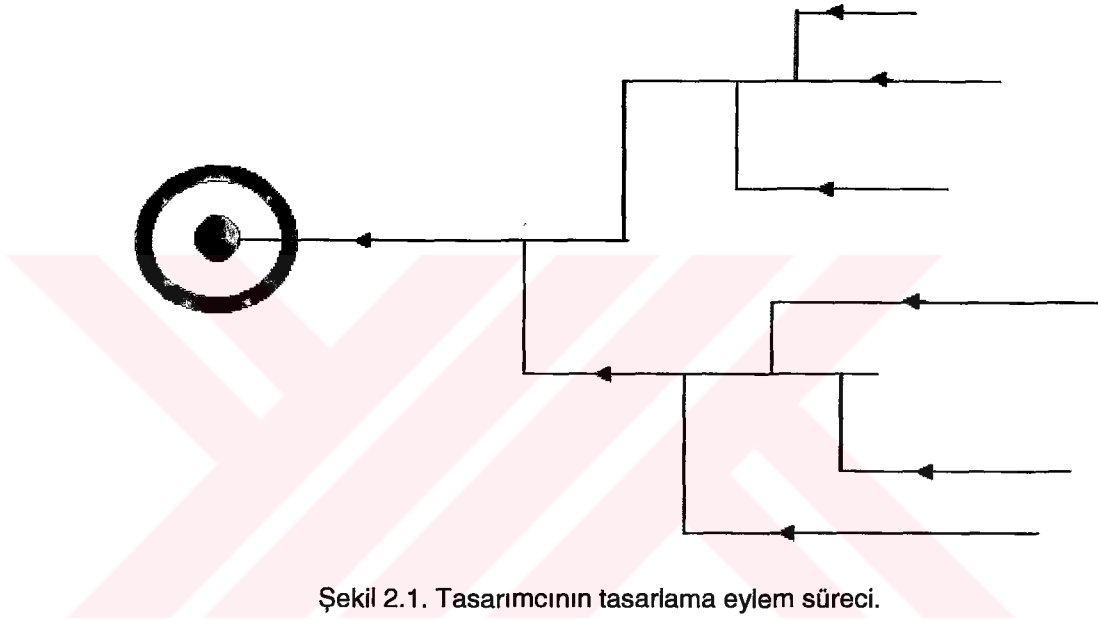
Saydığım tüm yeterlilikleri barındırarak tasarımcı kimliğine sahip olan kişinin karar verebilir olması kaçınılmazdır.

Tasarımcıyı karara götüren süreç

Tasarımcının daima karar verebilir olması bu bölümde yer verdiğim diğer yeterlilikler toplamının oluşturduğu etkilere bağlıdır. Bu yeterliklerin karar vermeye olan etkileri, tasarlama sürecinin her aşamasını besliyor olmasıdır. Bu noktada söz konusu yeterliklerin tasarlama süreci üzerindeki özetlediğim etkilerini detaylandırmak gereği karşımıza çıkmaktadır...

Tasarımcı, tasarımın sistemi bölümünde açıkladığım soyut ihtiyaçlar ve soyut çözümler dünyalarının kendi zihninde yer aldığını, doğal olarak bu iki dünya arasındaki bağlantının da yine kendi zihninde kurulacağını bilir.

Bu bağlantıların kurularak çözüm dediğimiz varolmayanlara ulaşılması için yan yana gelerek bu varolmayanları oluşturacak olan varlara ihtiyaç duyulması ve bu varların da bağlantıların kurulacağı yere (zihne) kullanılabilir şekilde aktarılması kaçınılmazdır.



Şekil 2.1. Tasarımcının tasarlama eylem süreci.

Tasarımcı önce, açık duyurgalarıyla dünyayı birikeceği yere taşıyan kanalları oluşturur. Bu kanallardan gelen deneyimlerini, olması gerekenleri takip etmek isteğiyle genelden ayrılarak bağımsızlığını ilan etmiş zihnine birbirine bağlanmış demetler halinde ve sürekli yenilenmeye açık bir şekilde depolar.

Bu noktadan itibaren zihninin başka bir bölümünde yine bağımsızlığının olması gerekenlere ulaşma isteğinden ve açık duyurgalarının tepki vermeye zorlamasından etkilenen tasarımcı bitmeyen ihtiyaç taramalarına başlayacaktır.

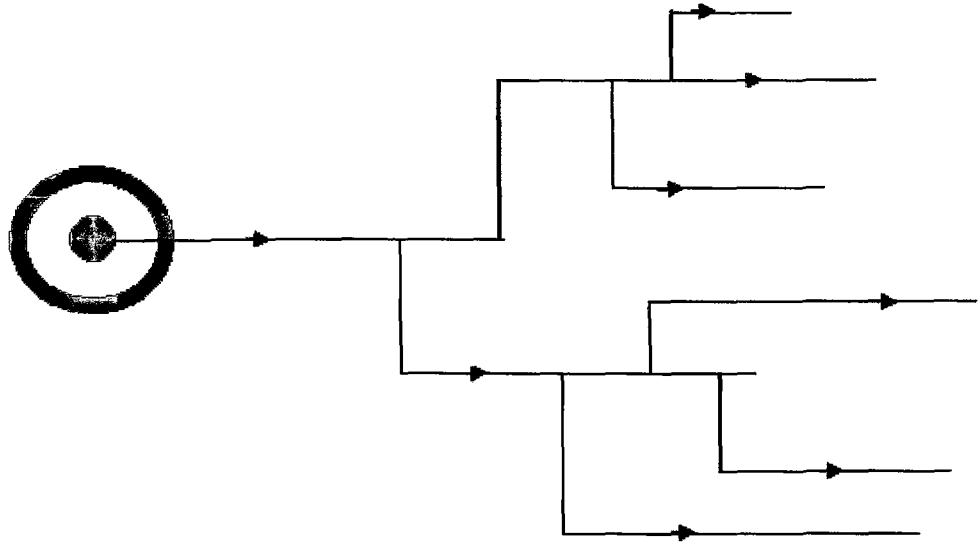
Tespit edilen her ihtiyaç, yine varlar deposundan alınan ve yine demetlenmişliği gereği peşi sıra birbirini takip eden varların

ilişkilendirilmesiyle çözüme kavuşacaktır. İhtiyacı çözüme kavuşturan varların ilişkilendirilmesi aşamasında; içe esnekliğin çetin sorgulamaları devreye girecek, ulaşılan sonuç yani tasarım ise dışa esneklik sayesinde inatla savunulacaktır. Tüm aşamalarında söz konusu yeterliklerin bazen biriyle, bazen bir kaçıyla ve hatta bazen hepsiyle birden beslenen bu süreç sonucunda ortaya konan tasarımın bizatihi kendisi bir karardır.

İşte bu nedenle kararsızlık tasarımcı kimliğiyle bağdaşamayacak ve yine bu nedenle bölümün başında da söz ettiğim gibi kararsızlık bu yeterliliklerden biri veya bir kaçının eksiliğini kanıtlayacaktır...

Tasarlayıcıyı kararsızlığa götüren süreç

Tasarlayıcılar ise karar verme konusunda yukarıda yer verdiğim şemaya benzer gibi görünse de temelinde tam aksi bir akış izleyeceklerdir.



Şekil 2.2. Tasarlayıcının tasarlama eylem süreci.

Tasarlayıcılar için de soyut ihtiyaçlar ve soyut çözümler dünyaları, bağlantılarıyla birlikte varlığını aynen devam ettirmektedir. Ancak tasarayıcılar genel olmanın getirdiği diğerleri gibi olma ön kabulü nedeniyle bu iki soyut dünya ve aralarındaki bağlantıları kurma sürecini zihninde başlatsa da dışarıda sonlandırmaya uğraşacaktır.

Tabii ki genel de varolmayana ulaşmak için varlara ihtiyaç duyacaktır. Ama *başkalarının yaptığı, başkalarının dediği* vb. gibi sıralayabileceğimiz kriterler çerçevesine sığan varları zihninde biriktirecektir.

Varların depolandığı yer olduğu için zihinde başlayan tasarlama sürecinin kullanılan varların *başkalarına göre* sınırının içine hapsedilmesi nedeniyle dışarıda sonlanacağı açıktır. Başkalarına göre cevaplanan soruların sahibi olmayla şekillenen mesuliyet devrinden sağlayacağı sözde kolaylığı benimseyen tasarayıcı, dışarıda sonlanacağı kesin olan tasarımlarının nasıl sonlanacağıyla ilgili en ufak bir fikre de sahip değildir.

Burada tasarımcının barındırdığı yeterlilikler dizisini takiben yukarıda anlattığım biçimde oluşturulan sınanmış, sorgulanmış ve savunmaya değer hale getirilerek noktalanmış bir kararın homojen ve masif yapısından eser yoktur.

Tek belirleyicinin mesuliyetlerini birbirine aktaran *başkaları* olduğu bir tasarlama sürecinin sonunda ulaşılacak tasarım, kararsızlık torbasından rast gele çekilmiş bir niyetten ileri gidemeyecektir...

3.BÖLÜM: TASARLAMA (VARLARIN İLİŞKİLENDİRİLMESİ)EYLEMİNİN YÖNTEMLER KAPSAMINDA İRDELENMESİ

İlk olarak “varolmayana basitliğinden dolayı ulaşan” ve “ulaşılamayacak kadar basit olan varolmayanı bulan” genel tanımlamalarıyla ayırdığım tasarılayıcı – tasarımcı kimlikleri arasındaki farkları daha sonra yeterlilikler ve bu yeterliliklerin biçimlendirdiği tasarlama süreçleri boyutuyla detaylandırmaya çalıştım.Böylece hangi farkındalıklar ve donanımlarla tasarılayıcılar genelinden ayrıldığını kavrayabileceğimiz bir soyut tasarımcı kimliğine ulaşılmış oldu.

Bu noktadan itibaren sıra oluşturmuş olduğum bu soyut tasarımcı kimliğinin ortaya koyacağı uygulamalarla somutlaşarak sınanmasına gelmiştir. Tasarımcı kimliğine soyut yeterliliklerle değil bu yeterlilikler sonucu ulaşılan ürünlerle sahip olunacak ve her şey uygulama yöntemiyle açıklığa kavuşacaktır...

Açık duyurgalarıyla topladığı varları tasarlama mekanı olan zihne taşıyarak demetleyen tasarımcı, bağımsızlığının ve esnekliğinin besleyeceği bir karara ulaşma yani tasarlama süreci başlatacaktır.

Ancak bizi tasarıma götüren bu süreçte varolmayanı şekillendirecek olan varların aralarında kurulacak olan ilişkinin niteliği nedir?

Tüm bu yeterlilikler sonucu oluşturduğumuz tasarım malzemeleri birbirine hangi yöntemle bağlanmalıdır?

Bu nasıl bir yöntemdir ki; hem tek olacak hem her alana eksiksiz hitap edecek hem de tasarımın objektif sistemini bozmadan tasarımcıya hareket çeşitliliği sunacak bir sübjektiviteyi devreye sokarak birbirine benzemeyen ve her biri bir diğeri kadar homojen varolmayanlara bizi ulaştıracaktır?

İşte tam bu noktada geçen bölümlerde defalarca bahsettiğim, insanlık geneline hitap eden tasarımın sisteminin tasarımcı alt kimliğini hedefleyen alt başlığı devreye girerek tüm soruları yanıtlamaya başlayacaktır.

“İmgesel aritmetik” olarak adlandırdığım bu sistem alt başlığı, varların ilişkilendirilmeye başlanmasıyla devreye girecek bir metodolojik düzendir.

Benimsenmesi gereken tüm soyut gerekliliklerle aynı temeli, tasarımın sistemi temelini paylaşan bir somutlaştırma yöntemidir.

Bu nedenle, yukarıda bahsettiğim soyut kazanımlar ancak kaynakda olduğu uygulama yöntemine karşı vereceği sınavdan başarıyla ayrılabilir. Ve bu sınav sonucunda varolmayanı oluşturan varlar arasında kurulan ilişkilerin niteliği hem tasarımcı kimliğini hem de tasarımcı yeterliliklerine ait tüm fark edişlerin samimiyetini gözler önüne serecektir.

Anlaşılacağı gibi tasarımın sisteminin tasarımcı kimliği için ayırdığı *“imgesel aritmetik”* tanımıyla ifadelendirdiğim varları ilişkilendirme yöntemi şu ana kadar anlatmaya çalıştığım soyut tasarımcı kimliğinin somut denetçisidir.

*

İnsanların donanımları gereği zaten tasarlıyor olması nedeniyle, *“varların ilişkilendirmesi”* kavramının içermekte olduğu esneklik, saydığım bütün yeterlilikleri barındırdığına inanarak kendini *tasarımcı* olarak tanımlayanların rahatlıkla düşeceği tuzaklar hazırlamıştır.

Bu sebepten varların ilişkilendirilmesi kavramını incelemeye, tümünü *“yozlaştırılmış adaptasyonlar”* başlığı altında toplayabileceğimiz, tasarımcılığın reddi olarak algılanması gereken ve içine düşmek için sözde tasarımcıların kuyruklar oluşturduğu tuzak yöntemleri işaret ederek başlanmalıdır.

3.1. YOZLAŞTIRILMIŞ ADAPTASYON YÖNTEMLERİ

Adaptasyon; bir şeyin başka bir şeye uydurulması, bir varlığın başka bir varlık ile veya içinde yaşadığı çevreye bağdaştırılmasıdır.

Sözde tasarımcılar yapaylıklarını, şaşırtmacalarla dolu varları ilişkilendirme sınavının değişmez başarısızlık sebebi olan adaptasyonun kolayca yozlaştırılabilmesi nedeniyle açılan çukurlara düşerek kanıtlayacaklardır.

Adaptasyon kavramının varların ilişkilendirilmesi çabalarına başladığı andan itibaren yozlaştırılmaya bu kadar açık olması, tasarlama eylemiyle kurduğu iki yönlü ilişkinin karmaşıklığındandır.

Bu ilişkilerden ilki; adaptasyonun tasarım sürecini işleten adı konmamış temel alt dinamik olmasıdır.

Adaptasyon; tasarımın değişmez eylemcisi

Yozlaştırılmış adaptasyon; tasarımın değişmez işlemcisi

İnsan çevreyle ilişki kurmuş, çevresinden süzerek aldığı varları zihne depolamış ve varları birbirine bağlayarak da bir varolmayan oluşturmuştur.

Bu akış aslında, insanın çevreye adapte olması, çevreden alınan verilerin zihne adapte edilmesi ve nihayetinde de zihne adapte edilen verilerin birbirine adapte edilmesi alt eylemleriyle tamamlanmıştır.

Kısacası insanoğlunun tasarlama süreci boyunca attığı her adımın altında yatan uygulama prensibi adaptasyondur.

Adapte etmeden tasarlayabilmek mümkün değildir.

Çünkü adaptasyon, varları birbiriyle buluşturarak tasarlama eylemine zemin hazırlar. Ama kesinlikle bir varları ilişkilendirme yöntemi değildir. Sadece hedeflenen sonucun kapsamını sınırlar.

Tasarımın alt dinamiği olan adaptasyon; varları birbirine yakınlaştırarak ilişkilendirme işlemine kullanacağı ortamı hazırlayan çok taraflı bir düşünsel yönlendiricidir...

Yukarıda verdiğim tasarlama akışını ele alırsak, insanın çevreye ancak buluşabileceği noktada adapte olabileceği fark edilecektir.

İnsanın kendine has yapısıyla, çevrenin kendine has yapısı arasındaki çatışma bir adaptasyon değildir. Adaptasyon insanı özelliklerinde yapacağı oynamalarla çevreye, çevreyi de aynı şekilde özelliklerinde yapacağı oynamalarla insana yaklaştıracaktır.

Bu çok taraflı yönlendiriciliğinin göstergesidir.

Yada bu çevreden alınan varlar zihinle, oluşum sebeplerinin yorumsuz çıplaklığıyla değil algılama biçimimizin imkanları dahilinde bulacağı ortak zeminde buluşacak ve depolanmaya başlayacaktır. Ki aynı varlardan farklı varolmayanlara ulaşıyor olunması, adaptasyonla oluşturulan buluşma zeminin farklılığındandır.

Nihayetinde geline varların birbirine adapte edilmesi çabalarında da benzer yapıdaki elemanların birbirine yaklaşacağı düzlem tespit edilecektir...

Tüm saydıklarımın da anlaşılacağı gibi adaptasyon ilişkilendirme yöntemiyle ilgili bir işlem tarifi içermemektedir.

Fakat sürecin son aşaması olan varların ilişkilendirilmesi noktasına gelindiğinde tasarımın alt dinamiği olan adaptasyon kavramının üstlendiği görev karıştırılmaya ve bozulmaya başlayacaktır.

Bu aşamaya kadar adaptasyonu farkında olarak yada olmayarak görev sınırları içinde kullanan insan artık bu kavramı bir ilişkilendirme işlemi haline getirecektir.

Varlar arasındaki temelinde ilişkilendirme düzlemi bulma amacı yatan yönlendirmeye bağlı hareket hedefinden saptırılarak bir varın bir diğer varın içine girmesini, bir yerine eklenmesini, uydurulmasını, yapışarak bir parçası haline gelmesini, üzerine yansıtılmasını yada giydirilmesini sağlayan zorlamalar haline dönüştürülmüştür.



Şekil 3.1. Adaptasyon; tasarımın eylemcisi.



Şekil 3.2. Yozlaştırılmış adaptasyon; tasarımın işlemcisi

Yukarıda örneklemediğim yansıtma, aktarma, ekleme, yapıştırma vb. fiillerinin varların ilişkilendirilmesini sağlayan işlemler haline dönüştürülmesiyle tasarımın alt dinamiği olan adaptasyon amacından koparılarak yozlaştırılmaya başlamıştır.

*

Tasarlama sürecinin varların ilişkilendirilmesi eyleminden önceki diğer tüm aşamalarında adaptasyonu sıraladığım işlemler boyutunda kullanmayı aklının ucundan geçirmeyen insanın bir anda değişmesinin iki sebebi vardır.

Bunların ilki; *çevreye adapte olma* ve *çevreden aldığı varları zihnine adapte etme* çabalarındaki aktif konumundan artık uzaklaştığını hissetmesidir.

Sözde tasarımcı; *çevreye girme* ve *çevreden alma* aşamasında kullanılan adaptasyonun varların ilişkilendirilmesi noktasındaki gibi işlemler haline dönüşmesinden, kendini çevreye eklenen, yansıtılan, yapıştırılan, giydirilen olarak görmek istemeyeceği için uzak durmuştur. Çevreden aldıklarını zihnine kendi algılama süzgecinden geçirmeyerek çevrenin sebeplerini yorumlanmamış kendi sebepleri olarak kabul etmeyeceği için adaptasyonu işlemleştirmemiştir.

Ancak iş varları ilişkilendirmeye geldiğinde kendinin *uygulanan* sıfatından *uygulayan* sıfatına geçtiğini farz ederek elindeki tasarım malzemesini birbirine eklemeye, yapıştırmaya başlamıştır.

Yozlaştırılmış adaptasyonlarla varların ilişkilendirilmesini sağlayan ikinci sebep ise; ekleme, yapıştırma, uydurma... eylemlerinin kolaylığı ve bu eylemler sonucunda ortaya çıkan sonucun ilgi çekiciliğidir.

İşte bu noktada tasarımcılar dışındaki genelin varolmayana basitliğinden dolayı ulaşırken izlediği yol çok daha net anlaşılacaktır.

İçine sözde tasarımcıların da girdiği tasarlayıcılar genelinin varolmayana ulaşırken izleyeceğini söylediğim *en kısa yol* ; eklemeleri, yapıştırımları, uydurmaları işlemeleştiriren yozlaştırılmış adaptasyonlardır.

Yine işte bu nedenle varları bir potada eriterek tanımladığı varolmayan kalıbına dökken tasarımcının elde edeceği homojen ve masif sonuca yozlaştırılmış adaptasyonlarla ulaşmak imkansızdır.

Bir varları ilişkilendirme yöntemi haline dönüşerek yozlaşan adaptasyon, tasarımla arasındaki paralelliğin ince sınırını kavrayamayanları ulaştıkları varolmayanların taşıdığı sıklıkla ifşa edecektir.

Unutulmamalıdır ki tasarlayıcılar da aynen tasarımcılar gibi varları, tüm kolaylığına ve ilgi çekiciliğine rağmen yozlaştırılmış adaptasyonlarla değil ileride detaylandıracağım aritmetikle birbirine bağlamalıdır.

Adaptasyon; var kaynaklı varolmayana ulaşma kabulü

Yozlaştırılmış adaptasyon; kaynağı varolmayana uydurma işlemi

Tasarlama eylemiyle adaptasyon arasındaki karıştırılmaya uygun ilişkilerin ikincisi ise; adaptasyonun, ulaşılmış bir varolmayanın ulaşılması amaçlanan bir başka varolmayana kaynaklık yapması prensibini temel alan bir tasarlama kabulü olmasıdır.

Adaptasyonun tasarlama sürecinin belirleyicisi bir kabul olarak varların ilişkilendirilmesi eylemine katılmasıyla, bundan önce ifade ettiğim tasarımın alt eylemcisi konumundaki adaptasyonda yapılan hatalar üst yapıyı da etkileme şansı bulacaktır.

Alt yapıdaki sınırlarını aktarma, yapıştırma, ekleme, yansıtma vb. gibi işlemler haline dönüşerek aşan adaptasyon, uygulamanın yapılacağı üst yapıdaki sonuç kaynağından hareketle bir varolmayana ulaşma temel prensibinde de kendini alt yapıdan yansıyan sakat bir varları ilişkilendirme yöntemi olarak gösterecektir.

Bir alt eylemciyken işlemlenerek bozulan adaptasyonun, üst yapıda kapsam belirleyici bir kabul boyutunda da aktif hale geçmesiyle iki yönlü bağlandığı varların ilişkilendirilmesi eylemi içinden çıkılmaz bir hal alacaktır.

Bu noktadan itibaren uyarılama tasarımlar kapsamında kaynak alınan var, işlemlenmiş alt yapı eylemcilerinden geçerek başkalaşan, farklılaşan, değişen bir kopya varolmayan olarak ortaya çıkacaktır.

Bu, yozlaşmış adaptasyonun üst yapıdaki sonucudur.

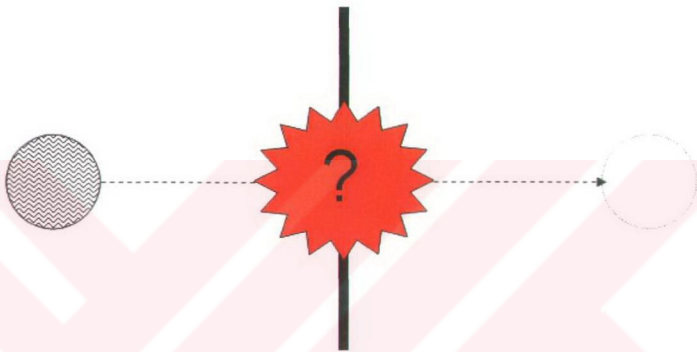
Kimi zaman ulaşılmış var, başkalaşmış kopyalar, uydurmalar halinde karşımıza çıkarılacak hatta kimi zaman da ulaşılmaması hedeflenen varolmayanın içeriği ile benzeştirilecek olan herhangi ulaşılmış bir varın peşine yansımalarından yararlanmak için düşülecektir.

Sonuçta bu yöntem, her şeyin her şeyleşebilmesi sınırsızlığını beraberinde getirmiştir.

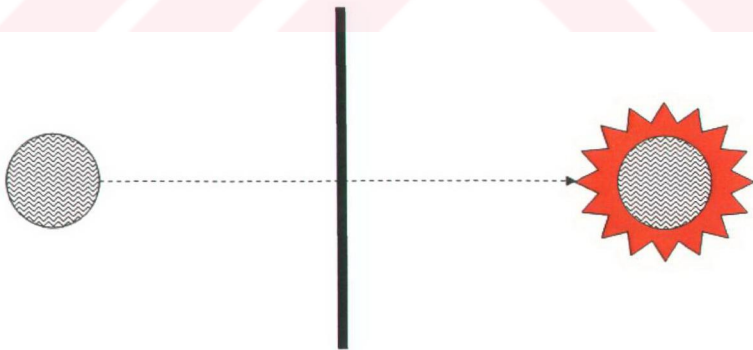
Amaç anlatılmak isteneni öne çıkartmak, altını çizebilmek, şaşırtmak, yönlendirmek yada ikna edebilmek olsa bile böylesi bir ilişkilendirme biçimi kabul edilemez...

Adaptasyon tabii ki tasarlama sürecine bir kabul olarak katılacaktır. Ama bu katılım adaptasyonun tasarlama eylemiyle alt yapıda kurduğu yakınlaşma amaçlı ilişki çerçevesince gerçekleşmelidir.

Tasarım üst yapısında bir kabul olarak yer alması gereken adaptasyon; içeriğiyle tanımlanarak saklanan varların amaca birebir uydurulmuş gerçek dışı izdüşümlerinin, hedeflenen varolmayanın tanımı (zamanı, mekanı, tekniği, teknolojisi vb...) gereği taşıması gereken içeriğiyle bir ara kesitte buluşuyor olmasıdır.



Şekil 3.3. Adaptasyon; var kaynaklı varolmayana ulaşma kabulü.



Şekil 3.4. Yozlaştırılmış adaptasyon; kaynağı varolmayana uydurma işlemi.

Bu ara kesit, kaynağın amaçlanan varolmayana uyarlanıp, uyarlanamayacağını, uyarlanabiliyorsa hangi değişimlerden geçtikten sonra ne şekilde uyarlanabileceğinin tespit edileceği bir tasarım hattıdır.

Burada dikkatlerin toplanması gereken en önemli nokta yukarıda işaret ettiğim *“bilinen özellikleriyle saklanan varların birebir amaca uydurulmuş gerçek dışı izdüşümleri”* cümlesindeki **“varlar”** tanımlamasının niteliğinde yatmaktadır.

İşlemeşmenin temel sebebi; hatalı “var” tercihi

Bu niteliği kavrayabilmek için de öncelikle geçmiş bölümlerde ifade ettiğim tasarım tanımına bakmak gerekmektedir.

“Tasarlamak, var’ları yan yana getirip, birbiriyle ilişkilendirerek bir varolmayanı bulma çabası, tasarım ise bu çaba sonucunda ulaşılan ve bulunduğu andan itibaren artık var’lar hanesine geçecek olan varolmayandır.”

Bu tanımlamadan da anlaşılacağı üzere; adaptasyonda kullanılacak **“varlar”** genel ifadesiyle hem adapte edilecek sonucu oluşturan parçalar, hem de ulaşılmış sonucun kendisi aynı başlık altında toplanmıştır.

Adaptasyonun yozlaşmasıyla ilgili düğüm de bu noktada çözülecektir.

Adapte edilecek varlar sonuçlar mıdır, sonuçları oluşturan elemanlar mıdır?

Kullanılacak var olarak sonuçları ele aldığımız an yozlaşma sınırsızlaşacak ve kaçınılmazlaşacaktır.

Sonuçlar kendini oluşturan elemanlardan soyutlandığı an adapte edilmesi hedeflenen varolmayanın biçimsel, boyutsal yada görüntüsel sınırlarının belirleyicisi konumuna gelecektir ki daha önce bahsettiğim “her şeyin her şeyleşebilmesi” olgusu da bu temel üzerinde yükselmiştir.

Sonucun adaptesi tercihiyle birlikte aslında adapte edilenin yalnızca formel özellikler olmasıyla artık ortaya konacak tasarımların yozluk sınırını tasarlayıcının insaf sınırları denetleyecektir.

Ancak yukarıdaki tercih sorusuna adapte edileceklerin sonuçları oluşturan elemanlar olacağı yanıtı verildiği zaman adaptasyonu yozlaştırmak imkânsızlaşacaktır.

Sonuçlar yerine o sonuçları oluşturan elemanların adapte edilmesiyle tasarlanacak olan varolmayanın içeriği belirlenecek yada bu elemanların taşıdığı içerik özellikleriyle amaçlanan varolmayanın taşıyacağı içerik özellikleri uyuşmuyorsa adaptasyon imkanı ortadan kalkarak yanlıştan dönülmüş olunacaktır.

Varları yardımıyla aktarılmış olan da sonuçtur. Ama buradaki varolmayan belirleyicisi form değil içeriktir.

Sonucun formel yapısı tasarlandığı dönemin, durumun, konumun, tasarlayıcının vb. birçok etkenin ürünüdür. Halbuki aktarılanların içeriği oluşturan varlar olmasıyla yukarıda bahsettiğim varların gerçek dışı karşılıklarıyla, varolmayanın tanımı uyarınca taşıyacağı içeriğin bulunduğu ara kesitin dışına çıkmak mümkün olamayacaktır.

Örneğin Sheakspear’ in klasikleşmiş eseri Otello günümüz sinemasına adapte edileceği zaman karşımıza iki seçenek çıkacaktır.

Bunların ilki bir varolmayan olarak hedeflenen Otello' nun Sheakspear gibi tanımlanmasıdır.

Böylesi bir tanımla adaptasyon kaynağı olan Otello sonucuyla, ulaşılabacak varolmayan olan Otello arasında bir ara kesit belirlenmeye ve adaptasyon kabullü tasarlama süreci de bu ara kesit üzerinde akmaya başlayacaktır. Sonuçta var olan formel yapı varolmayanda da benzer şekilde devam edecektir. Ama bu formel benzerlik, vara ulaşılmasını sağlamış olan tanımla varolmayana ulaşılmasını sağlayacak olan güncel tanımın aynılığındandır.

Diğer seçenek ise; Sheakspear' in Otello' sunu oluşturan o döneme ait nitelikleri, ilişki düzeni, içeriği, amacı vb. gibi varlara ait izdüşümlerin, tasarımcı tarafından tanımlanan Otello varolmayanıla bir ara kesitte birleştirilmesidir.

Burada tasarımcının Otello çıkarımlı varlarıyla, Sheakspear' in Otello' yu oluştururken kullandığı varları içerikleri kapsamında birbirlerini karşılar hale gelmelidir. Zaman, mekan, anlatım biçimi, teknik... değişse de örtüşen içerikler tasarımcıyı sağlıklı bir adaptasyon uygulamasına yöneltecektir.

Bu noktada tasarımcı yine Otello çıkarımlı varlarını kullanarak, Sheakspear' ın Otello' sundaki ilişkileri, kimlik yapılarını, amacı ve sonucu değiştirme yoluna da gidebilir. Fakat ulaşacağı varolmayanın adı artık Otello değildir.

Yada varların adaptesinin kabulüyle örneğin asma yaprağı gibi bir sehpayı tasarlanabilir görmek, yaprak sonucunun içeriğini oluşturan varlarla, sehpa dediğimiz elemanın içeriği gereği taşınması gereken varlar arasında herhangi bir bağ bulunamayacağı için olanaksızlaşacaktır.

Bulaşacak bir ara kesit bulamamak adapte edememek için yeterlidir.

Tabii ki adaptasyonun yozlaştırılması kapsamında verilecek tüm örneklerin yukarıda sıraladıklarımdaykiler kadar net ve somut olmayacağı, yöntem çeşitliliği gösteren bu kavramın kimi zaman kavranamayacak incelikteki çarpıtmalarla yoluna devam etmek isteyeceği şüphesizdir...

Tasarımla; alt yapıda bir eylem dinamiği, üst yapıda da varolmayanın yani tasarlanacak olanın kapsamını belirleyen bir tasarım kabulü olmak üzere iki yönden bağlantılı olan adaptasyon kavramı görev sınırlarının tanımlamasında yapılan hatalardan dolayı varları ilişkilendiren bir işlemler bütünü haline dönüştürülmüştür. Bu işleme nedeniyle şekillenen yozlaşmanın temelini oluşturan tanım hatasının da adapte edilecek varların nitelik tespitinde yapılan tercih hatasını kullanarak kendi sağlamasını yaptığı tüm netliğiyle anlaşılmaktadır.

Alt yapısı, üst yapısı ve kullandığı elemanlar arasında kurduğu ilişkilerin birbirini tamamlıyormuş gibi görünmesi nedeniyle bu yozlaştırılmış kavramın sözde tasarımcının takip edeceği bir yöntem haline dönüşebileceği şüphesizdir.

Bu bütünlüğün yapaylığını kavrayabilmek için kendimizi gerçekten zorlamamız gerekmektedir. Çünkü bu yoz düzen; sonuçları, kendini oluşturan varlardan ayıklayarak adapte edebileceği için kabul edilemeyecek somut yanlışlıklar taşıdığı gibi, tüm yeterliliklerle kendini donatmış tasarımcıların bile karşı koyamayacağı; bireysel tercihleri, fikirleri, hamleleri neden gözetmeksizin sonuçlaştıracak bir tuzak soyutluk da içermektedir.

Kısacası yozlaştırılmış adaptasyonlar, tasarımcılar bir yana kimsenin "hayır" diyemeyeceği hesabı sorulmayacak bir sübjektiviteye sahip olma arzusunu tatmin ederek, insani zaafı aracılığıyla bir yapay bütünlük oluşturmuştur.

Bu noktadan itibaren yozlaştırılmış adaptasyonların ne tür çeşitlilikler arz eden farklı tuzak yöntemlerle uygulandığını açıklamaya çalışacağım...

3.1.1. Bağdaştırma merkezli yozlaştırılmış adaptasyonlar

Tasarlanması düşünülen varolmayanın içermesi gerekli görülen boyut, amaç, biçim vb. gibi sıralanabilecek özelliklerin, daha önce ulaşılmış herhangi bir tasarıma ait aynı tür özelliklerin biri yada birkaçıyla bağdaşıyor olması temeline oturmaktadır.

Söz konusu tasarımın tüm varlarından ayıklanmış formel sonucunun hedeflenen varolmayana benzeştiği özellik yada özellikler uyarınca eklenmesi, giydirilmesi, aktarılması yoluyla işlemiş bir yozlaştırılmış adaptasyon yöntemidir.

Bu yöntem, merkez aldığı bağdaştırma mantığı neticesinde şekillenen; farklı tasarımlara ait varların, bulunan bir ortak payda uyarınca birbirine eklenmesi, yapıştırılması akışının sonuca taşıdığı başkalaşmışlık nedeniyle zeka pırlantılarıyla dolu espriler taşıyormuş gibi algılanmaktadır.

Bağdaştırma merkezli adaptasyon yöntemi sonucunda ortaya konan tasarımın yukarıda bahsettiğim başkalaşmışlığı gereği oluşturduğu yanılsamalar; bu yöntemi bir var ilişkilendiricisi olarak görüp benimseyenlerin ulaştıkları sonuçları ulaşılamaz sanmalarına zemin hazırlamıştır.

Halbuki *tasarımın amacı* bölümü *yenilenme türleri* alt başlığında ifade ettiğim; *“Yeni tasarım; her biri bir diğeriyle kenetlenmiş var’ larının özellikleriyle diğerlerinden ayrılan benzersiz ve homojen bir hedeftir. Ve bu hedefe ancak, net, özel, etkilenmemiş, etrafını da zarar verecek şekilde etkilemeyen nokta atışıyla ulaşılabacaktır... (bak. s 64)”* tespiti göz önünde tutulduğunda, bağdaştırma merkezli adaptasyonlarla ulaşılamayacak basitlikteki varolmayanlara ulaşabilmenin imkansızlığı anlaşılacaktır.

Bu yöntem varların birbiriyle kenetlenmesi yerine bağdaştırılacak sonuca diğer varların uydurulmasını kaçınılmazlaştırmış ve uydurulma kavramına bağlı olarak çeşitlemelere bıraktığı açık kapı nedeniyle de benzersizlikten uzaklaşmıştır.

Varolmayanın kendi özelliğiyle benzeşen başka bir sonuçla, bu özelliği düzeyinde yapılacak tek merkezli bir zorlama ilişkilendirmeyele birleştirilecek olması ve diğer tüm varların bu birleşime yamanması ise homojenliği imkansız kılmıştır. Sadece bağdaştırma merkezi temeline dayanan varolmayana ulaşabilmek için de özenli bir nokta atışı yerine “ya uyarsa”larla dolu rastgele bir yayılım ateşi yeterli olacaktır.

“Kimsenin yapamayacağını yapıyorum” iddiasıyla yola çıkarak yine aynı *yenilenme* alt başlığında sembollerle verdiğim örnekte olduğu gibi A2’ leşmiş bir E6’ yı, arada ne tür bir benzerlik bağı olursa olsun ulaşılmayacak basitlikteki bir varolmayan olarak kabul etmek mümkün müdür?

Bu sonuca ulaşına *“tasarımcı”* denebilir mi?

Tekrarlamakta fayda görüyorum; tasarıma, tanımlanmış bir varolmayanın sadece bu tanıma özel seçilen varların ilişkilendirilmesiyle ulaşılabacaktır.

Bu nedenle tanımı gereği barındırdığı bir vardan kaynaklanan özelliğinin cımbızla çekilerek, sadece o var temelinde oluşan özelliği bazında benzeşeceği hesaplanan bir varolmayana yansıtılması kabul edilemez...

(Bölüm boyunca ele alacağım her yozlaştırılmış adaptasyon yönteminin ardından kafalarda çeşitli soru işaretleri oluşturmak amacıyla bazı tasarım örneklerine yer verilmiş ve yoruma açılmıştır. Kimi yöntemleri takiben örnekler verilmemiş olması ise; söz konusu yozlaştırılmış adaptasyon yöntemlerinin işaret edilemeyecek kadar gizlilik arz etmesindedir.)

Aşağıdaki örnekte, bir enerji içeceğinin kutu tasarımında içeceğin enerji veriyor oluşu, *pil* olarak tanımladığımız enerji kaynağıyla bağdaştırılmıştır.



Resim 3.1. Pil ve enerji içeceği ilişkisi.

Bu nedenle de pilin sonuçlandırılmış görselliğinin içecek kutusunun üzerine yansıtılması, giydirilmesi yoluna başvurulmuştur.

Tabii ki her iki var da enerji verme ortak paydasında birleşmektedirler. Fakat bu birleşim, pilin tanımı gereği taşınması gereken biçimsel özellik ve ibarelerin sonuçlandırılarak içecek kutusuna birebir yansıtılması, giydirilmesi sonucuna ulaşılmasına neden olmalı mıdır?

Her ne kadar pilin enerji çıkaran (+) kutbuyla, içeceğin kutudan çıkacağı kapak noktası birbirine uydurularak (+) olarak işaret edilmeye çalışılması mantıklıymış gibi gözükse de bu yöntemin kurduğu tuzaklardan biri değil midir?

Şu açıktır ki; pili oluşturan tanım ve buna bağlı varlar, enerji içeceği tanımının ve buna bağlı ele alınacak olan varların yerine geçirilemez...

3.1. 2. Gizleme merkezli yozlaştırılmış adaptasyonlar

Gizleme merkezli adaptasyonlar içerdiği uygulama mantığı itibariyle bağdaştırma merkezli adaptasyonlara benzemesine rağmen uygulama yönü açısından tam tersi bir akış izlemektedir.

Bağdaştırma merkezli adaptasyonların temelini oluşturan; ulaşılmış sonucun barındırdığı her hangi bir özelliğin, ulaşılmaması hedeflenen varolmayana taşıyacağı her hangi bir özellik ile bağdaştırılması nedeniyle sonuçlaştırılarak yansıtılması akışı, gizleme merkezli adaptasyonlarda da varlar arasındaki yönelme bakımından aynen devam etmektedir.

Ancak bu yöntemde roller değişerek hedeflenen varolmayan daha önce ulaşılarak varlaştırılmış olan başka bir tasarımın yada yaratımın içine yerleştirilerek saklanacaktır.

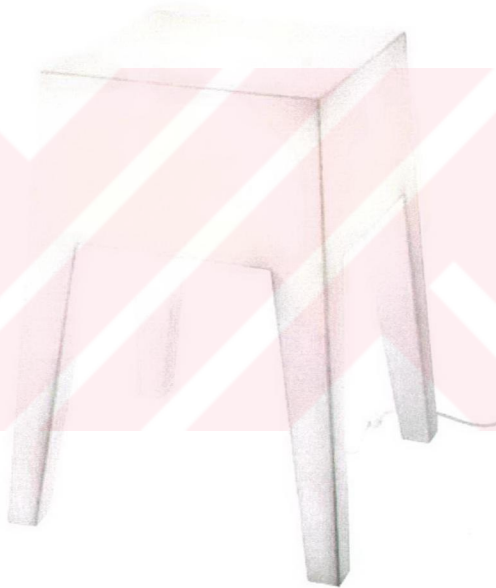
Ayrıca bu yöntemde bundan önce anlatmaya çalıştığım adaptasyon türündeki gibi bağdaşabilir bir noktaya bile ihtiyaç duyulmamaktadır.

Tasarlanması düşünülen varolmayanın tasarlanmış yada yaratılmış olan sonucun içine her anlamda sığabiliyor olması bu adaptasyon yönteminin kullanılması için yeterlidir.

Bağdaştırma merkezli adaptasyonlarda varolmayanlar hiç değilse bağdaştırıldığı sonuca ait özelliğin üzerlerindeki yansımaları dışındaki tüm özelliklerini koruyabilmiştir. Ama adaptasyon merkezinin gizleme sınırlarına oturtulmasıyla birlikte varolmayan sadece amacıyla ilgili en kaba özelliğini saklandığı tasarımın içine taşıyabilmiştir.

Bunun dışındaki - kendini oluşturacak varlar aracılığıyla barındırması gereken - tüm özelliklerini ise saklama eylemiyle şekillenen başkalaşma nedeniyle kaybetmiştir.

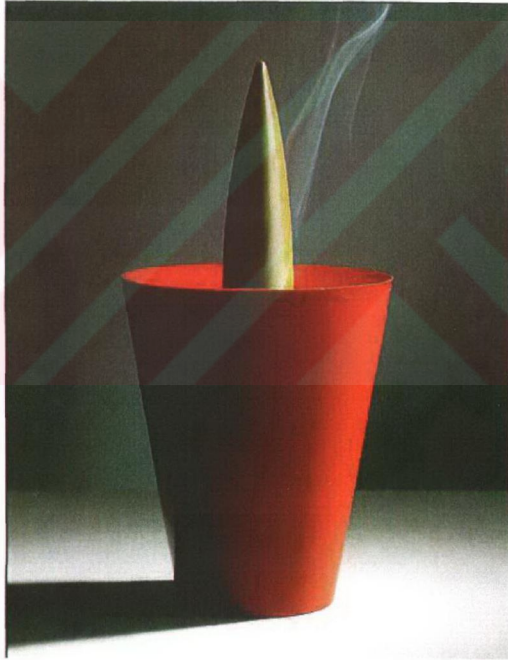
Aşağıda örnek olarak verilen iki tasarımda da hedeflenen varolmayanlar kendilerine ait en basit ve detaysız özelliklerini daha önce ulaşılmış olan varların içine taşıyabildikleri gözlenmektedir.



Resim 3.2. Phillipe Starck' in tasarladığı aydınlatma elemanı "Lightning table. Target 2002"

İlk örnekte ulaşılmaması hedeflenen varolmayan olan aydınlatma elemanı sadece bir aydınlatma elemanın barındırması gereken asgari özelliklerini masa varı içine taşıyabilmiştir.

Aşağıda verilen ikinci tasarım örneğinde ise; stilize edilmiş saksı içindeki bitki objesine bir kül tablası, yalnızca amacı gereği taşması gereken çukurluğu kapsamında gizlenmiştir. Hatta resimden de anlaşılacağı gibi bu elemanın bir kül tablası olduğunu anlatabilmek için içinden çıkan dumanları göstermek zorunluluğu hissedilmiştir.



Resim 3.3. Phillipe Starck' ın Alessi için tasarladığı kül tablası. "Joe Cactus O.W.O. 1990."

Bu tasarımlar, gizleme merkezli adaptasyonlar aracılığıyla çevremizdeki her şeye herhangi bir varolmayanın en yalın özelliğini saklayabiliyor olmamızın açtığı sınırsız çeşitlenebilirlik kapısından geçmiş örnekler değil midir?

Bu doğal olarak, tanımlanarak hedeflenmiş bir varolmayanın yapılacak nokta atışlarıyla varlaştırılması fikrinin reddidir...

3.1.3. Birleştirme merkezli yozlaştırılmış adaptasyonlar

Bu adaptasyon yöntemi çok amaçlı derleme sonuçlarla karşımıza çıkmaktadır.

Bu yöntemde, bir varolmayanın ulaşılmış sonuçların yan yana gelip bağlanmasıyla oluşturulması esas alınmıştır.

Birleştirme merkezli adaptasyonlarda, daha önce ulaşılmış farklı tasarımlara ait farklı sonuçlar yan yana getirilerek, birleştirilen sonuçların beraberlerinde taşıdığı özelliklerin derleneceği bir varolmayan oluşturmak hedeflenmiştir.

Derlenen sonuçlar aracılığıyla birden çok ve farklı amaca hitap edecek olan tek bir tasarıma ulaşmanın önemli görülmesi tuhafliğınca beslenen bir yozlaştırılmış adaptasyon yöntemidir.

Birleştirme merkezli adaptasyonların içerdiği sakatlıkları kavrayabilmek için tasarımın sistemi bölümünü hatırlamak yeterli olacaktır.

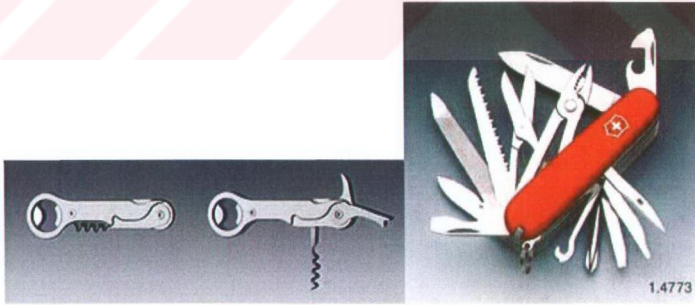
"Soyut dünyadan aktararak somutlaştırılan saf ihtiyacın, aktarımlar yapılan diğer soyut dünyadaki saf çözümü arasındaki izdüşümün kavranılması ve bu izdüşümü takip eden bağlantılar sayesinde birleştirilmesi, tasarımın sisteminin özünü oluşturmaktadır." bak. s. 20.

Tanımlanarak saflaşmış ihtiyacın karşılanacağı çözüme, daha önce oluşan ihtiyaçları karşılamış olan çözümlerin irdelenmemiş sonuçlar halinde ele alınıp birleştirilmesiyle ulaşılamaz. Eğer varolmayanın böylesi bir birleştirmeyle oluşturulması düşünüüyorsa, bu varolmayanın yukarıda da tekrarlamış olduğum benzersiz, homojen ve ancak nokta atışıyla ulaşılan bir yeni tasarım olması mümkün değildir...

Kimi durumlarda bir şeyle birkaç şeyin üstesinden gelebilmek gerekeceği tabiidir. Ama bunun sınırları çok iyi tespit edilmelidir.

Örneğin bir iş makinesinde hem delicinin hem kepçenin yan yana getirilmiş olmasından oluşan birliktelik, söz konusu tasarımın kullanılacağı yer ve amacı kısacası tanımı göz önünde tutulduğunda kesinlikle doğrudur.

Yada bir oturma elemanının isteğe bağlı fonksiyon değiştirebilirliğiyle meydana gelen çok amaçlılığı (yatabilmesi yada sallanabilmesi gibi) tercih sebebi olabilir. Aşağıdaki örneklerde olduğu gibi...



Resim 3.4 ve 5. Çok amaçlı tasarım örnekleri



Resim 3.6. Çok amaçlı tasarım örneği

Burada belirleyici olan fonksiyonlardır.

Oturma elemanının oturma fonksiyonuyla türdeş fonksiyonları (yatma, sallanma...vb. gibi) kapsayabilmesi kuşkusuz akla yatkındır. Çünkü bu oturma elemanı dar ve kısıtlı bir alanda seyahat boyu ihtiyaç duyulacak tüm fiziki konumlanmaları cevaplamak zorundadır.

Fakat yukarıdaki örneğin tam tersi özellikler taşıyan konut yaşam mekanındaki bir oturma elemanına, yaşam mekanı oturma fonksiyonu ve türdeşleriyle ilgisi olmayan sehpanın bir düzlem olarak ele alınıp, kullanım kolaylığı sağlayacağı ümidiyle eklenmesi kabul edilemez.

Tanım izin vermediği sürece, tasarıma ait fonksiyonun türdeşleriyle olan ilişkisi, farklı tasarımların farklı fonksiyonları arasındaki ilişkiyi yakınlığı ilişkisiyle karıştırılmaz.

Varolmayan bir sehpa koltuk varolmayanını oluşturacak bir var olarak düşünülemez...

3.1.4. “Her şey” merkezli yozlaştırılmış adaptasyonlar

Bu yöntem, aynı kaynaktan beslendiği ilk üç adaptasyon türünün de ötesinde sakatlıklar içeren, hatta yozlaştırılmış adaptasyonlara ait en sığ, en çığ örneklerle vücut bulmuş bir varları ilişkilendirme biçimidir.

“Her şey” merkezli adaptasyonlar nedeniyle; bağdaştırma mantığının kabulüyle şekillenen zorlama özellik yansımaları, varolmayanın gizleniyor olması sebebiyle yalnızca en detaysız özelliğini beraberinde sonuca taşıyor oluşu hatta varolmayanın sonuçları birleştiren bir paket haline dönüştürülmesi bile mumla aranır hale gelecektir. Çünkü bu yöntem daha önce de söz etmiş olduğum gibi adaptasyonu; her şeyin her şeyleşebilmesine yarayan bir var ilişkilendiricisi konumuna düşürecektir.

“Her şey” merkezli adaptasyonlarla artık insan zihnine depolanabilecek tüm yaratı ve tasarı ürünleri, hedeflenecek bütün varolmayanların formel belirleyicisi olacaktır.

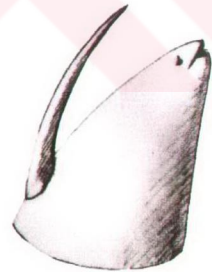
Bağdaştırma merkezli adaptasyonlar başlığı altında yer verdiğim “yeni tasarım” tanımı destekli yorumlarda işaret ettiğim eleştiri yığınlarının doruğuna her şeyin her şeyleşebilmesi mantığının benimsenmesiyle ulaşılabacaktır.

“Her şey” merkezli adaptasyonlarda; tasarımın, varlarının birbirleri içinmişçesine kenetleniyor olmasından doğacak benzersizliği yerini sıradanlığa, yine bu kaynaktan oluşacak yapısal homojenliği yerini heterojenliğe ve bu homojen yapıdaki tasarıma bizi ulaştıracak nokta atışı ise yerini sınırsız çeşitlenebilirliğin lojistik yardımıyla sonu gelmeyecek bir bombardımana bırakacaktır...

Aşağıda adapte edilen kaynağın nasıl *her şey* olabileceğini düşünmeye bizleri sevk edecek örnekler verilmiştir.



Resim 3.7. Ördek – sehpa ilişkisi



Resim 3.8. Phillipe Starck tasarımı
çaydanlık, kremalık ve şekerlik. "Ti
Tang/ Su Mi Tang. Alessi. 1992

Gelinen bu noktadan sonra artık herhangi bir şeyi tasarlamak için sadece çevremize bakmamız ve görebildiğimiz her şeyi herhangi başka bir şey haline dönüştürmek için biraz zaman harcamamız yetecektir.

*

Şu ana kadar “bağdaştırma”, “gizleme”, “birleştirme” ve “her şey” merkezli adaptasyonlar başlıkları altında, adapte edilecek sonucun formel özellikleriyle varolmayana yansıtılmasını bir varları ilişkilendirme işlemi olarak kabul eden yozlaşmış adaptasyon yöntemlerini açıklamaya çalıştım.

Bu dört yöntemin, ortaya koyduğu tasarımları ışığında kendini ele verecek olan en belirgin ortak özellikleri; işleyiş biçimleri nedeniyle beraberlerinde taşıdıkları sakatlıkları, ortaya koydukları tasarımların boyutlarındaki, kapsamlarındaki, varlık nedenlerindeki, amaçlarındaki darlıkla perdeleyerek gizlemeye çalışıyor olmalarıdır.

Bu yöntemler kullanılarak tasarlanmış her hangi bir şeyin kapsamındaki, boyutlarındaki, varlık nedenlerindeki yada amaçlarındaki gelişmişliği, ister istemez o tasarımın karikatürizeleşmesine ve buna bağlı olarak da reddedilmesine neden olacaktır.

Örneğin, kapsamı, amacı, boyutları bakımından gelişmiş olması kaçınılmaz olan Fenerbahçe kulüp binasının, kulübün simgesi olan kanarya ile formel anlamda bağdaştırılması neticesinde kanarya biçiminde tasarlanması düşünülemez.

Ancak, Fenerbahçe klüp binasının yemekhane bölümünde yer alan masaların üzerindeki tuzlukların gagasında delikler açılmış kanaryalar halinde tasarlanıyor olması, tuzluk elemanın içeriğinin basitmiş gibi algılanması nedeniyle mümkün görülebilir. Hatta tuzluklaşmış kanarya, barındırdığı varsayılan sempatikliği gereği beğeni bile toplayabilir...

Her şeyi kapsayan tek bir sistemi olan tasarım kavramının konu tasarımcının tasarımı dahi olsa ulaşılacak olan varolmayanlar arasında bir önem sıralaması yapması ve bizler de bu sıralamadaki bir noktadan sonra saçmalama izni vermesi olanaksızdır...

3.1.5. Dönem merkezli yozlaştırılmış adaptasyonlar

Bu adaptasyon yönteminde ulaşılması düşünülen varolmayanın, sonuçlandırılmış zaman dilimlerinin ve bu zaman dilimlerine ait elemanların biçimsel özellikleri tarafından doğrudan belirlenmesi kabul edilmiş ve varolmayanı oluşturacak olan varlar da bu kabul uyarınca birbirleriyle ilişkilendirilmiştir.

Ancak unutulmamalıdır ki; her dönem kendi varlarını, bu varlar da kendi varolmayanlarını şekillendirecektir.

İnsanların; kavrayabilirlik seviyelerinin, toplumsal yaşam kalıplarının, biriktirilmiş olan tasarım malzemelerinin, bu malzemelerin kullanım imkan sınırlarını çizen teknik - teknolojik gelişmişliklerinin ve sıralayabileceğimiz sayısız verinin bulunan zaman diliminde ulaştığı düzey nispetinde tasarlayabileceği şüphesizdir. Bu nedenle kendi dönemsel yeterliliklerinin tanıdığı imkan çerçevesince ulaşılan varolmayanların formel özelliklerini tasarlanacak olanın belirleyicisi olarak ele almak yanlıştır.

Örneğin; yığma yapı tekniğini kullanan tasarımcıların açıklıkları yığma yapı tekniğinin tanıdığı imkanlar nedeniyle kemerler ve tonozlarla geçiyor olmalarını görmezden gelerek, kemer yada tonozun sahip olduğu biçimsel özelliklerin sonuçlandırılıp günümüze adapte edilmesini ve bu adaptasyon neticesinde de yığmaymış gibi gösterilen betonarme kemerler ve tonozlara ulaşılmasını kabul edebilmek imkansızdır.

Betonarme tekniğinin kemer ve tonozla inşa imkanı tanıyor olması nedeniyle tabii ki bu formlarda betonarme elemanlar tasarlanacaktır.

Ancak bu tasarımın kaynağı geçmişin kemeri ve tonozu olmayacaktır.

Günün beraberinde getirdiği tüm olanaklardan faydalanan, yaşamını, davranışları, alışkanlıklarını, beğenilerini bu olanaklar merkezinde kurgulayan insanın, geride kalmış, geçersizleşmiş sonuçların yüzeysel etkilerini yaşamlarına dahil etmeleri yadırganması gereken çelişkiler içermektedir. Geçersizleşmiş bu sonuçların yapay biçimleri içinde yaşamayı arzulayanların, bu yapay biçimleri kullanarak ulaşmak istedikleri hedeflerin tümüne günün getirdikleri aracılığıyla kavuşabileceklerini fark etmeleri gerekmektedir.



Resim 3.9.

Dünyayı yönetmeye çalışanların yunan ve roma mimarisinin vazgeçilmezleri olan sütunlar, sütun başlıkları, kornişler ve üçgen alınlığı beraberinde getireceğini umdukları güç, kudret, ihtişamın sembollenmesi amacıyla kullandıkları yapılar nasıl olur da kabul edilebilir?

Amaçlanan bu güç gösterisini günün gerçekleri aracılığıyla gerçekleştirmenin bir yolu bulunamaz mı?



Resim 3.10.

Resim 3.9 ve10. Beyaz saray ' dan bir görünüş. Washington A.B.D.

Yada Zeynep Fadıllıođlu' nun tasarladığı bu mekanın duvarında kendi ifadesiyle *"bir hamam tavanı"* kullanmış olması dönem merkezli bir yozlaştırılmış adaptasyon değil midir?

Bu mekanın duvarıyla, hamam tavanının buluşacağı arakesit dönem merkezli yozlaştırılmış adaptasyonların oryantalizm kılıfına sokulmuş uydurmalarından başka ne olabilir?



Resim 3.11. Hamam tavanı ve duvar ilişkisi

Tüm bunlardan anlaşılacağı gibi, işlemez hale gelerek geçersizleşmiş zaman dilimlerine bugünün açısıyla bakarak bir şeyler atfetmek ve bu atıf nedeniyle de o zaman dilimlerine ait varları sonuçlaştırarak günümüzde hedeflenecek olan varolmayanlara giydirmek tasarımın amacını inkar etmek anlamına gelecektir.

3.1.6. Olan merkezli yozlaştırılmış adaptasyonlar

Olan merkezli adaptasyonlar ise; dönem merkezli adaptasyonlardan takip ettiği zaman diliminin “günümüz” olmasıyla ayrılmaktadır.

Varları ilişkilendirme yöntemi haline gelmiş bu yozlaştırılmış adaptasyon türündeki tek amaç; tasarlanacak varolmayanla türdeş olan ulaşılmış ve halen kullanılmakta olan varların sonuçlaştırılarak hedeflenen varolmayanlara, söz konusu varolmayanın taşıyacağı düşünülen konum, durum ve imkanlar nispetine göre eklemelerle, eksiltmelerle, ayarlamalarla uydurarak yansıtmaktır. Bu noktadan itibaren tasarlanacak olan varolmayanın halen geçerliliğini koruyan bir diğer varın çeşitlemesi olma konumundan öteye gidebilmesi imkansızdır.

Konuyu daha net açıklayabilmek için tekrar yenilenme alt başlığı altında yer verdiğim bizlere ışık tutacak bir ifadeyi anımsatmak istiyorum.

“... tasarımın sistemi doğrultusunda oluşturduğu eliminasyon düzeni zamanın gelişimiyle paralellik gösteren insanın gelişim seviyesini karşılamayan tasarımların elenmesini sağlamıştır. Ve bu tasarımların elenmiş olmasına neden olan yetersizlikleri ise, yerlerine gelecek işlevli, geçerli yeni tasarımların şekillendirilmesi zorunluluğunu bizlere dayatmıştır.” Bak. s.62

Buradan da anlaşılacağı gibi; halen kullanılmakta olan varın içerdiği tespit edilmiş yetersizliklerinden geçersizleştiğini, tasarlanacak olan varolmayanın mamurluğu ispat edecektir. Eğer kullanılmakta olan varın imkanlar uyarınca bir çeşitlemesi varolmayan hedefiyse, bu varolmayanın kaynaklığını yapacak olan varın geçerliliğini ve yeterliliğini gözler önüne serecektir ki bu durumda zaten söz konusu varolmayana ulaşmayı hedeflemeye gerek olmadığı anlaşılabilir olacaktır.

Ama gerçekten de devam etmekte olan varın geçersizleştiği tespitini doğrulayacak nitelikte bir varolmayan tasarlanacaksa, buna da aynı yenilenme alt başlığında verdiğim soyut ömekte olduğu gibi kullanılmakta olan **A8** varını geçersizleştirenin ancak **A9** olacağı gerçeğini benimseyerek ulaşılabacaktır...

3.1.7. “Genel” merkezli yozlaştırılmış adaptasyonlar

Bu yozlaştırılmış adaptasyon yönteminin temel dayanağı genelin eğilimleridir.

Ulaşılabacak olan varolmayanın, genelin tavır, tutum, beğeni, dayatma ve arzularının sonuçlaştırılarak üzerine yansıtılması, giydirilmesi, eklenmesi vb. gibi işlemler yardımıyla kurgulanmasını ilke edinmiş bir var ilişkilendiricisidir.

Kimsenin hayır demeyeceği, herkesin kendini karşılayacak bir parça bulacağı ve bu nedenle her telden çalabilmeyi başarıya ulaşma şartı olarak gören bu düzenin, kimseyi eleştirmeyecek şekilde rendelenmiş, köşeleri yumuşatılmış, arada kalmış, doldurulmaya izin verir biçimde kimliği boş bırakılmış varolmayanların adres tarifçisi olacağı kesindir.

Tasarımın taşınması gerektiğini daha önce de ifade etmiş olduğum homojenliğinin, genel merkezli adaptasyonlarla kurgulanmış tasarımların, kendini oluşturan varların çeşitliliği nedeniyle taşımak zorunda olduğu heterojenlikle çatıştığı da aşıkardır.

Genel merkezli adaptasyonlarda kimi zaman tasarlanan varolmayan hedeflediği genelin isteklerini karşılayacak birbirine eşit parçalardan, kimi zamansa baskın bir parçaya konum gereği eklenmiş parçacıklardan oluşturulacaktır.

Burada karıştırılmaması gereken iki nokta; geneli tatmin edecek parçaları birbirine ekleyerek kullanma çabasıyla, hedeflenen varolmayanın genelin kullanacak olmasıdır.

Amaçlanan bazı tasarımların içerikleri bakımından herkesin rahatlıkla kullanabileceği şekilde kurgulanması gerekecektir. Ancak bu gereklilikten yola çıkarak tasarlanacak varolmayanın barındırması gereken kendine has karakterini kullanıcılarının kendilerine has karakterlerinin izdüşümleriyle çizmeye çalışmak düşünülemez.

Varolmayanlar tabii ki hedef kitlelerinin **yorumlanmış** karakteristik özelliklerine cevap verecek şekilde kurgulanacaklardır.

Ama söz konusu hedef kitlenin "*herkes*" olması mümkün değildir.

Tasarımcının ortaya koyduğu tasarımla benzersiz ve homojen bir *olması gerekeni* göstermesiyle, bazılarını karşısına alacağı bir sınır çizmiş olacaktır.

Bu sınırın da herkesi tatmin ederek içine alacak bir çerçeve olabilmesi imkansızdır...

3.1.8. "*Diğerleri*" merkezli yozlaştırılmış adaptasyonlar

Bu en sık başvurulan adaptasyonu yozlaştırma türlerinden biridir.

Diğerleri merkezli yozlaştırılmış adaptasyon yönteminde varları ilişkilendirerek varolmayı kurgulama görevi, diğer insanların ortaya koyduğu yada kullandığı tasarımların sonuçlaştırılarak hedeflenen türde varolmayanlara aktarılması işlemine verilmiştir.

Bu yöntemde kişiler bazen başkalarına benzemeyi bir zorunluluk olarak görecektir, bazen de karşı konulmayan yönlendiriciler tarafından bu başkalarına benzeme durumu kişiye empoze edilecektir.

Anlaşılacağı üzere; tasarımın arınımı bölümünde yer verdiğim grup eğilim taklitçiliği ve moda kavramları diğerleri merkezli adaptasyonların içini doldurduğu kavramlardır. *bak. s. 41-47*

Diğerleri merkezli adaptasyonlarda dikkat edilmesi gereken en önemli nokta bu yöntemi kullananların takındıkları *komisyoncu* tavırlarıdır.

Tasarlayıcılar başlığı altında topladığım insanlık geneli diğerlerinin yaptığını yapmak, eğilmelerini taklit ve takip etmek gibi çabalamalara kendilerini mecbur hissedebilirler.

Ancak aşağıda vereceğim konuya ait metin örneklerinde kullanılan anlatım dilinden de rahatlıkla fark edileceği gibi tasarımcı kimliğine sahip olduğuna inananların, adresi bilinmeyen bir yerden yollanan takip edilesi (!) *tarz* davetiyelerini, bu davetlere icabet etmek için can atan tasarımcılar geneline ulaştırarak kazanç elde eden komisyoncular haline dönüşebilmeleri kabul edilemez...

“Mor perdeler olacak”

“Son trend kültür fusion olacak. Bu biraz gelecekle, biraz modern, biraz da içinde etnik temalar barındıran bir tasarım biçimi olacak.son dönemde turuncu modaydı. Bu yıl mor ile lila arasında bir renk. Perdeler mor ama önünde değerli, bakır malzeme ağırlıklı bir tarz olacak...”(6)

3.1.9. “İlk adım” merkezli yozlaştırılmış adaptasyonlar

Bu, fark etmeden düşülecek ve düşenleri de içerdği ilüzyonlar aracılığıyla tatmin edecek olan bir yozlaştırılmış adaptasyon yöntemidir.

Varolmayana ulaşmak için atılan ilk tasarlama adımının doğruluğu ve gerekliliği tartışılmaksızın sabitlenip sonuçlaştırılmasını ilke edinmiştir. Artık varolmayana ulaşana dek atılacak diğer tüm adımların sonuçlanmış bu ilk adıma uydurulması yada sadece uyacak adımların atılması zorunluluk haline gelecektir. Bu tuzak yöntemin atılan ilk adımın, herhangi bir sorgulamaya mahal vermeden varolmayan belirleyicisi bir kabul ve kendinden sonra gelecek olan varları uyabilirliğine göre seçen bir sonuç olarak tasarım eylem sürecinin demirbaşı sıfatına bürünmesiyle; aslında tasarımcının beslediği sübjektivite sınırsızlığı arzusunun okşandığı fark edilmelidir.

Bu sübjektivite sınırsızlığı arzusunun okşanması ise, ilk adım merkezli adaptasyonların düşenlerin çıkmak isteğini engelleyecek ilüzyonlarla dolu tuzak bir varları ilişkilendirme yöntemi olmasının temel nedenidir.

Tasarlayıcı kimi zaman bir cümlesine, kimi zaman bir melodisine, kimi zaman bir çizgisine, kimseye - ki bu en başta kendisidir - hesap vermeyecek olmanın getirdiği rahatlığı kullanarak kendini kaptıracak ve o varolmayana ait geriye kalan tüm varları nedensiz sabitlediği bu ilk adıma uyduracaktır.

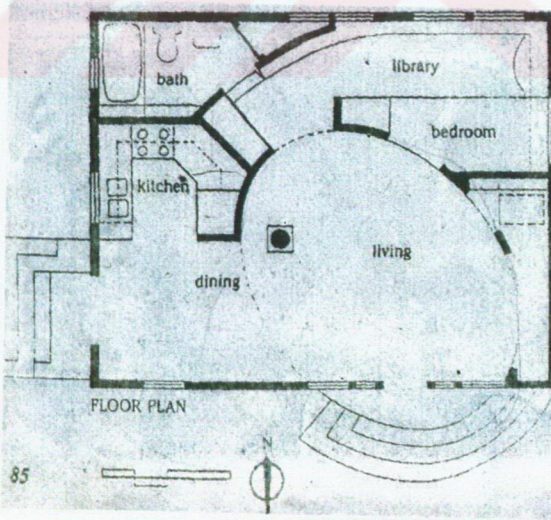
Tasarımcı tabii ki tüm tasarlama çabalarını bir merkez uyarınca yönlendirmeye mecburdur.

Ancak bu yöntemin içerdği kolaylığa, tatmin ettiği arzulara ve tanıdığı var sayılan özgürlüğe aldanarak ilk adımlarını kendince sonuçlandırmak yerine tüm zorluğuna rağmen tasarımın sisteminin tanıma dayalı objektifliğini korumalıdır.

Tasarımcının yeterlikleri kapsamında daha önce bahsetmiş olduğum *esneklik* özelliğini işlemez hale getiren ve kişinin tüm içsel engellemelerine rağmen kendini uzak tutamadığı ilk adım merkezli adaptasyon yöntemiyle oluşturulmuş tasarımların, kurgulayıcıları olarak daima tasarılayıcı kimliğini işaret edeceği gözlerden kaçırılmamalıdır.

İçsel sorgulamaları devamlı kılan bir tasarımcının kaynağı belirsiz ilk adımına bağlanması mümkün değildir.

Ayrıca tasarımların ilk adım merkezli adaptasyonlar aracılığıyla oluşturulduğunun, yöntemin yapısındaki soyutluk nedeniyle dışardan bakan gözler tarafından fark edilmesi ve kurgulayıcısı tarafından da kabul edilmesi zor, neredeyse imkansız olması da bu yöntemin tuzaklığının bir diğer ispatıdır.



Resim 3.12. Mekanlar arası ilişki ve etkileşim örneği

Verilen bu mekan örneğinde atılmış ilk adım olan yaşam mekanına, bu mekanın formel özelliği uyarınca diğer mekan parçalarının uydurulduğu açıktır. Bu söz konusu ilk adıma uydurulan diğer adımlar birer “*artık mekan*”dır. Diğer mekanların tek kimlik belirleyicisi sabitlenmiş ilk adım haline gelen yaşam mekanının biçimidir.

3.1.10. “*Önceki*” merkezli yozlaştırılmış adaptasyonlar

Tasarlayıcının kendini tekrar etmesi sonucuna ulaşmasını sağlayan ve işleyiş şekli itibarıyla de tasarlayıcının gözünde güvenilirliğini hiç kaybetmeyecek olan bir yozlaştırılmış adaptasyon türüdür.

Bu yöntemde tasarlayıcının daha önce ulaşarak varlaştırıldığı tasarımı diğer yozlaştırılmış adaptasyonlarda olduğu gibi tüm varlarından ayıklanmış bir sonuç haline getirerek tasarlanacak varolmayanın sınırlarını çecektir.

Bunların yanı sıra önceki merkezli adaptasyonlar tasarlayıcının hedeflediği varolmayana ulaşacağı yolun, daha önce ulaştığı varolmayanlarda izlediği yolun nedenlerinden ayrılmış bir izdüşümü olacağı fikrini de kapsamaktadır.

Kısacası adapte edilenin öncekiler merkezine oturmasıyla, ulaşılmış olan tasarımlar ve bu tasarımları oluşturan varları ilişkilendirme biçimi sonuçlaştırılarak, amaçlanan varolmayanı ve bu varolmayanın şekillendiren varları ilişkilendirme yönteminin belirleyicisi durumuna gelecektir.

Bu yöntemin tasarlayıcılar tarafından güvenilir görünmesinin en önemli nedeni ise; önceki merkezli adaptasyonların yapısı gereği yönlendirdiği *yaptığını tekrar etme* fikrini benimsiyor olmanın peşi sıra taşıyacağı risksizliğidir.

Önceden sonlandırdığı, nasıl sonlandırdığını bildiği tasarımını şimdi de sonlandıracağını bildiği için sadece durum, konum ve bunlara bağlı imkanlar gereği aslını bozmayan uydurmalarla tekrarlamanın risksizliğini tercih edenleri, *tasarımcı* olduklarını düşünmedikleri sürece haklı görmek gerekmektedir...

Aşağıdaki üç örnekte de adete sabitleştirilen bir biçimin amaçların ve konuların farklılığına rağmen ısrarla tekrarlanmasının altında yatan sebep nedir?

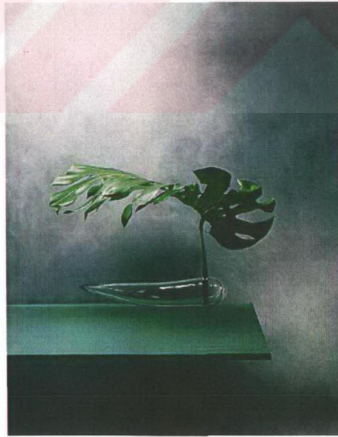
Ulaşılmış bir varın, varolmayan hedefi fark etmeksizin yinelenmesi bir anlamda her şeye uydurulması önceki merkezli adaptasyonların bir getirisi değil midir?



Resim 3.13. Phillipe Starck tasarımı aydınlatma elemanı. "Ara. Flos. 1988."



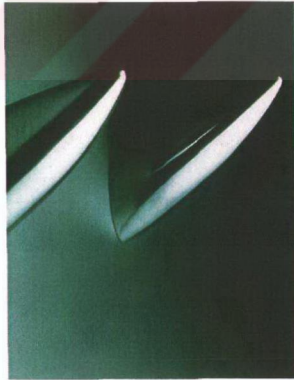
Resim 3.14. Philippe Starck' ın tasarladığı mimari maket. "Laguiole. O.W.O. Alessi. 1987."



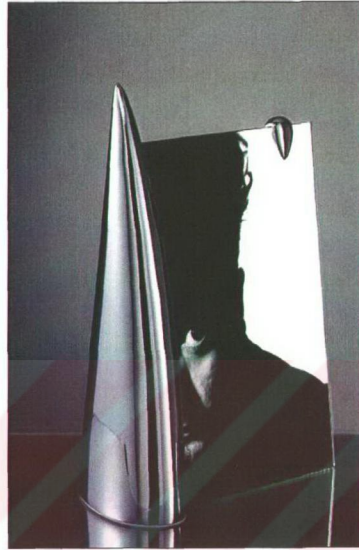
Resim 3.15. Philippe Starck tasarımı çiçeklik. "Vase. Daum 1988."



Resim 3.16. Phillipe Starck tasarımı çiçeklik. "Vase. Daum1988."



Resim 3.17. Phillipe Starck tasarımı askı. "Chab Wellington. O.W.O. Alessi. 1987"



Resim 3.18. Phillipe Starck tasarımı fotoğrafılık. "Shark. L'Oreal. 1989."

3.1.11. "Ben" merkezli yozlaştırılmış adaptasyonlar

Ben merkezli adaptasyonlar bundan önce açıklamaya çalıştığım ilk adım merkezli adaptasyonlar ve önceki merkezli adaptasyonlarda olduğu gibi yine tasarlayıcının kendini olumlama ihtiyacını karşılayacak hatta bu anlamda diğer iki yozlaştırılmış adaptasyon türünün de ötesine geçecektir.

Bu yöntem tasarlayıcının isteklerini, amaçlarını, tavırlarını, yargılarını diğer bir deyişle benliğini sonuçlaştırarak ulaşacağı varolmayanın tek belirleyicisi olarak kabul etmesi temeline dayanmaktadır.

Kişinin kendini varolmayanların tek belirleyicisi olarak görüp, her şeyin uyacağı uymayanların yok varsayılacağı sabitlenmiş bir sonuç haline dönüştürmesiyle yukarıda bahsettiğim kendini olumlu arzusu eksiksiz bir karşılık bulmuş olacaktır.

Tasarlayıcının kendini sonuçlaştırma eğiliminin su üzerine çıkan yansımaları ise; tasarımın arınımı bölümünde işaret etmeye çalıştığım “yaratıcılık” sıfatının tasarlayanlar tarafından sahiplenilmesi ve tasarlayanın “yoktan var etmek” tanımlamasına kaydırılmasıdır. *Bak. s. 38, 39*

Varolmayan belirleyicisinin kişinin benliği olacağı inancı nedeniyle ilahlaştığını uman yada tasarımcı olduğu ümidiyle benliğinin belirleyiciliği aracılığıyla ilahlaşmak zorunda olduğunu sananların tasarımcılık bir tarafa tasarımın sistemini bile kavrayamamış olan birer tasarlayıcı olduğu kesindir.

Kimsenin yetersizliklerini, boşalttığı içini kendini doğrulayacak sakat tanımlamalarla doldurduğu kavramlarla, gerçeklemediğinden uzaklaştırdığı sıfatlarla ve kendimizce oluşturup doğru var saydığımız algılama biçimlerimizdeki yanlışlıklarla gizleyebilmesi, tasarımın sisteminin bozulamaz içeriği göz önünde tutulduğu müddetçe olanaksızdır...

3.1.12. İmge merkezli yozlaştırılmış adaptasyonlar

Bu şu ana dek sıraladıklarımın daha dar kapsamda kullanılan bir yozlaştırılmış adaptasyon yöntemidir.

İmaj merkezli adaptasyonlar, ulaşılmaması düşünülen varolmayanı kapsayacak olan konu başlığına ait ifade kalıplarının yada varolmayana yüklenen amaç ve içerik özelliklerini karşılayacağı düşünülen ifade kalıplarının, varolmayanı açıklayan tarifçiler haline dönüştürülüp varolmayana eklenmesi işlemini kullanmaktadırlar.

Bu yozlaştırılmış adaptasyon yönteminin tek amacı; kurgulanacak olan varolmayanın ait olduğu konu başlığına veya kendi içeriğine ve amacına ait imajları *tarifçiler* konumuna sokarak söz konusu varolmayanın altını çizerek belirginleştirmek ve hedef kitleyi ikna etmektir.

Halbuki hiçbir tasarımın konu başlığına, amacına ve içeriğine ait imajları kendini anlatmayı yada çevreyi ikna etmeyi sağlayacak tarifçiler olarak kullanmaya ihtiyacı yoktur.

Tasarımın varları aracılığıyla oluşturulacak olan hedeflenmiş kimliği onu tarif etmeye yetecektir.

Bu nedenle örneğin bir balık lokantasının kendini anlatmak için balık ağlarına yada deniz fenerlerine muhtaç değildir.

Yada bir müzik marketin kimliğini döşemedeki gitar resminin belirleyeceği düşünülemez.

Bu ayrımların kavranamaması durumunda tasarımların farklılaşabilmesi imkanı kullanılan imaj etiketleri nedeniyle ortadan kalkacaktır. Birbirine benzer etiketlerle tanımlanmış tasarımların özgünleşebilmesi mümkün değildir.

Bu imaj etiketleri nedeniyle tasarımların varları aynı olsa dahi farklı noktalarda sonuçlanabiliyor olması ihtimali ortadan kalkacaktır.

Örneğin bir aktörün hem Çehov' un *Vişne Bahçesi*'ndeki uşak *Firs* rolünün unutulmuşluğundan ve terk edilmişliğinden doğan üzüntüsünde, hem de *Hamlet*' in aldatılmışlığından doğan üzüntüsünde kendince oluşturduğu *üzüntü* imajını değiştirilmemiş bir etiket, bir tarifçi olarak tekrarlayabilmesi kabul edilemez.

Çünkü *Hamlet* kendini oluşturan varlarını kavrayabilen aktöre rolünü eksiksiz yerine getirilebilmesini sağlayacak ip uçları verecektir. Bu noktadan itibaren ip uçlarını varlar halinde kullanarak birbirine bağlayan aktör(tasarımcı) hedeflenmiş "*Hamlet*" varolmayanına ulaşacaktır.

Yine aynı şekilde *Firs'* de barındırdığı kendine ait özelliklerini aktöre *Firs* varolmayanını şekillendirecek varlar halinde sunacaktır.

Pantomim gibi tek enstrümanın beden olduğu hareket tasarımların da dahi anlatılmak istenenlerin, anlatılanlara ait birebir yorumsuz ifade alıntıları olduğu görülmemiştir...

*

Bu bölüm boyunca ele almaya çalıştığım yozlaştırılmış adaptasyon yöntemlerinin gelecekte de sıralamış olduğum başlıklar sınırında kalmayacaktır.

Şu an ki kavrayabilirlik seviyem uyarınca 12 başlık altında toplayabildiğim yozlaştırılmış adaptasyon yöntemlerinin, insanlık var olduğu sürece çeşitlenerek artabileceği, hatta başlıklar altında toplanamayacak kadar kişiselleşebileceği ihtimal dahilindedir.

Ancak yozlaştırılmış adaptasyon yöntemleri ne kadar çeşitlenirse çeşitlensin tek sınıyıcı olan tasarımın sistemi ve amacı değişmeyerek inatla bu yöntemlerin sakatlıklarını ifşa, tasarımcıyla tasarlayıcı arasındaki farkları da işaret edecektir.

Sıraladığım yozlaştırılmış adaptasyon yöntemleri kimi zaman tek başına, kimi zamansa birlikte kullanılarak tasarımlarda kendilerini göstereceklerdir.

Bu nedenle her bir yöntem alt başlığı için yaptığım hatırlatmaların ve eleştirilerin diğerleri için de geçerliği olacağı unutulmamalıdır...

3.2. İMGESEL ARİTMETİK YÖNTEMİ

Tasarlayıcılar ve tasarımcı kimliğine sahip olduğuna inanlar, tasarlama sürecinin varların ilişkilendirmesi aşamasında tasarımın iki yönlü bağlantılı olduğu adaptasyon kavramını yanlış tanımlayarak yozlaştırmışlar ve yozlaştırılmış bu adaptasyonları da varları ilişkilendiren işlemler haline dönüştürmüşlerdir.

Bu noktadan itibaren tasarımcının varları nasıl ilişkilendireceğiyle ilgili soruları cevaplayacak olan tasarımın sisteminin tasarımcı alt kimliği için ayırdığı “*imgesel aritmetik*” olarak adlandırdığım sistem alt başlığını incelemek gerekmektedir.

(Tasarlayıcılar geneli de varları aritmetikle birbirine bağlayacaktır. Ama tasarımcılar bunun da ötesine geçerek imgelenmiş varları aritmetikle ilişkilendirecektir.)

İmgesel aritmetik; imgelenmiş varların aritmetikle ilişkilendirilmesi düzenidir...

*

İmgesel aritmetik düzenini kavrayabilmeye, yöntemini tarif ettiği varların ilişkilendirilmesi eylemiyle kurduğu yukarıda işaret ettiğim bağı sorgulayarak başlamak gerekmektedir.

Varların ilişkilendirilmesi eylemindeki imgeselliğin muhatabı nedir?

Bu imgeselliğin sonuçları neler olacaktır?

Aritmetik nerede ve nasıl devreye girecektir?

Aritmetiğin amacı nedir?...

Yukarıda sorulacağını umduğum sorulara açıklık kazandırabilmek için varların ilişkilendirilmesi ve imgesel aritmetik kavramlarını sözcük gruplarını yükledikleri anlamlar ve görevler uyarınca da birbirlerine bağlayarak farklı iki kavram oluşturmayı bir gereklilik olarak görüyorum.

Varların imgeselliği

Bu kavramlardan ilki, “*varlar*” ve “*imgesel*” sözcüklerinin eşleşmesinden oluşacak olan “*varların imgeselliği*” dir.

Bu eşleşmeden de anlaşılacağı gibi varların ilişkilendirilmesi eyleminde, imgesel aritmetik düzeninin imgeselliğine varlar muhatap olacaktır.

*

Adaptasyonların yozlaştırılarak varları ilişkilendiren işlemler konumuna çekilmesinin temel dayanağı olan yanlış tanımlama yada tanımlayamama, adapte edilecek varların niteliği tercihinin *varlarından ayrılmış sonuçlar* olması sakatlığına zemin hazırlamıştır.

Tasarımın sisteminin tasarımcı alt başlığına hitap eden alt sisteminde ise yerini adapte edilecek olan varların *sonucu oluşturan varlar* olması gerçekliğine bırakacaktır.

Ancak kullanılmak üzere ele alınan varların tasarı yada yaratı ürünü olması fark etmeksizin sonuçlardan süzölmüş soyut varlar durumuna hangi yolla getirileceği, varolmayana giden yolda bu soyutlaştırılmış varların nasıl somut katkılar yapabileceğiyle ilgili sorular oluşacaktır.

Somut varları ne soyutlaştıracaktır?

Bunların zaten soyut olan diğer (güven, korku, sevgi vb. gibi) duygusal, izlenimsel varlara eklenmesiyle oluşan bu soyut varlar yığını nasıl somutlaşacaktır?

Zihinde depolanmış bu soyut varlar varolmayanlarda ne tür somut karşılıklarla yer alacaktır?

Tüm bu soruların cevaplanacağı noktada devreye yukarıda varlar kavramıyla bağlantı kurduğum imgesellik kavramı girecektir.

İmgesel aritmetik düzeninde hem somut varları soyutlaştırma, hem de ilişkilendirilecek olan tüm soyut varları somutlaştırma görevi düzenin imgeselliğine aittir.

“Her hangi bir varın zihindeki duygusal karşılığını bulmak” olarak adlandırabileceğimiz imgelemek kavramı, varın zihinde canlandırılması eylemiyle yani *imgeleme* vücut bulacak ki bulunduğu bu vücut da *imge* olacaktır.

Bu canlandırma eylemi sayesinde tasarımcılar tüm somut varlarla ilgili imgesel bir karşılık şekillendirebilecektir.

Kaynağı itibariyle zaten soyut olan güven, korku... vb. kavramlar ise, duygusal karşılıklarını kendini bilmeye başladığı andan itibaren insanın zihnine kazıyarak istem dışı yerleşmiştir. İnsanın bu soyut varların duygusal karşılıklarına ulaşmak için özel çaba harcamasına gerek yoktur.

Ancak imgeleme nasıl yapılacaktır?

Ve bu ne tür bir aygıtla yapılacaktır ki hem soyutu somutlaştıracak, hem de somutu soyutlaştıracaktır?

Bu soruların cevapları *imgelem perdelerinde* gizlidir.

İmgelem perdeleri; ulaşılabacak varolmayanlarla ilgili konu başlığına göre çeşitlenen ve bu konu başlığına ilişkin tasarımcının sahip olduğu uzmanlık düzeyindeki donanımları tarafından oluşturulan, kişiye göre değişeceği için sübjektiflik arz eden ve çift yönlü kullanılan düşsel düzlemlerdir.

Tasarımcı zihninde depoladığı soyut varları, yine zihninde oluşturduğu imgelem perdesine yansıtarak varolmayanı oluşturacak olan ilişkilendirilebilir somut karşılıklarına ulaşacaktır.

Soyut varlar imgelem perdeleri aracılığıyla somutlaşacaktır.

(Bulunan karşılıkların yani imgelerin somutluğu, imgenin yanında getirdiği ifadelerden kaynaklıdır. Genel için soyut olan imge sadece tasarımcının elinde, barındırdığı ifade aracılığıyla somutlaşmıştır. Çünkü tasarımcının imgeyle gelen ifadeyi hayata geçirmesi yeterlilikleri gereği an meselesidir ki bu an tasarımcının örneğin elindeki kalem kağıt üzerinde oynatmasıyla başlayacak ve bitecektir.

İşte bu nedenle tasarımcı açısından, ifadesini bulmuş olması imgenin somutlaşması için yeterlidir.)

Bunlarla birlikte adapte edilecek tasarıma ait yüzeysel sonucun ulaşılabacak varolmayanı belirleyecek olan varlarını süzebilmek yani somut varları soyutlaştırabilmek için de tasarımcı aynı imgelem perdesine ihtiyaç duyacaktır. Ki bu tasarımın üst yapısında bir kabul olarak kullanılan adaptasyonlarda özellikle kendini gösterecektir. Örneğin Macbeth in günümüze uyarlanması gibi...

Burada da tasarımcı varolmayanına kaynaklık eden sonucu yani somut varı bir ters işlem yapıp imgelem perdesinin diğer yüzüne yansıtarak, bu sonucu oluşturan soyut varları bulacak, bulduğu bu soyut varları da yukarıda olduğu gibi tekrar imgelem perdesine yansıtarak kendine ait bir somut karşılık biçimlendirecektir.

Somut varları da imgelem perdesi soyutlaştıracaktır ki bu imgelem perdesinin yukarıda bahsettiğim çift yönlülüğünün kanıtıdır.

Ayrıca bu düzende kullanılan varlar tıpa tıp aynı olsa dahi imgelem perdesinde oluşturulacak karşılıkların sübjektifliği, aynı konularda bile birbirinden farklı varolmayanlara ulaşma yolunu sonuna kadar açacaktır.

(Bu sübjektiflik imgeleme eyleminin kişiye göre değişebilir olmasından kaynaklanacak ama tasarımın objektif sistemini ileride anlatacağım nedenlerle bozmayacaktır.)

Kişiler gibi kişilerin zihinleri ve bunlara bağlı imgelem perdeleri de birbirine benzemeyecektir. Var aynı olsa da kişilere göre değişen imgelem perdeleri, aynı konulu farklı varolmayanlara kaynaklık yapacaktır.

Tasarımın sisteminin tasarımcı alt kimliği için ayırdığı alt sistemin tekliline rağmen sınırsız çeşitliliği sağlıyor olmasının ilk nedeni yapısındaki imgeselliğidir.

*

Varların imgelemesiyle oluşacak olan bir diğer çeşitlilik ise; bu yöntemle aynı varlarla farklı konu başlıklarındaki varolmayanlara da ulaşılacak olunmasıdır.

Kullanılacak varlar aynılıklarına rağmen farklı tasarımcıların zihinlerinde oluşturdukları farklı donanımlı imgelem perdelerinde, her perdenin içeriğine uygun farklı somut karşılıklar bulabileceklerdir.

Bu yöntemle aynı varlarla örneğin; mekan tasarlanacağı gibi bir hareket de tasarlanabilecektir. Çünkü var, mekan kavramıyla ilgili donamlara sahip tasarımcının zihninde mekan içerikli imgelem perdesindeki somut karşılığını bulacakken, aynı var hareket kavramıyla ilgili donanımlara sahip bir diğer tasarımcının zihnindeki hareket içerikli imgelem perdesinde de somutlaşacaktır.

Soyut varın somut karşılığının tek konu belirleyicisi imgeleme perdesinin tasarımcının yeterlilikleri, donanımları ve bunlara bağlı amacıyla doldurulmuş içeriğidir.

*

Yine varların imgeleniyor olması ve kullanılan imgelem perdeleri aygıtıyla adapte edilecek kaynak tasarım aracılığıyla, o tasarımı kapsayan konu başlığı dışındaki başka bir konu başlığında da bir varolmayan kurgulanabilir hale gelecektir.

İleride örneğini vereceğim gibi bu yöntemle şiir kaynaklı bir mekan tasarlamak mümkün olacaktır.

Burada da daha önce ifade ettiğim gibi bir ters işlem kullanılacaktır.

Tasarımcı kaynak aldığı tasarımı önce o tasarımın konu türüne bağlı içeriğiyle oluşturulmuş imgelem perdesinden geriye doğru yansıtarak kaynak tasarımı oluşturan soyut varlara ulaşacaktır. Sonra da bu soyut varları ulaşacağı varolmayanı kapsayacak konuya ait içerikle oluşturulmuş imgelem perdesine yansıtarak varolmayanına ulaşırken kullanacağı somut karşılıklar şekillendirecektir. Bir anlamda varlar imgelem perdesi tarafından bir transformasyona tabi tutulacaklardır.

Tüm bu saydıklarımın da anlaşılacağı gibi varların imgelemesiyle yani imgesel aritmetik tek yönteminin sadece bir parçasıyla bile sınırsız çeşitlilikteki sonuçlara ulaşılacağı kesindir.

*

Varların imgeselliği kavramı tasarımcının koşulları bölümünde yer verdiğim deneyimlerin demetlenmesi eylemiyle de karşılıklı birbirini besleyen bir ilişki kurmuştur.

Deneyimleri yani somut varları birbirine bağlayan, bu varların tasarımcının imgelem perdesinin ters yüzündeki soyut karşılıklarının aynılığıdır.

Diğer bir taraftan da imgelem perdesinde farklı karşılıklarla somutlaşmış aynı amaçlı soyut varların kaynağı da bu varların içerikleri icabı demetlenmişliğidir.

Kısacası, somut varları bağlayan soyut karşılıklarının aynılığıdır. Ama tasarımcıya bu somutların adresini veren de bunları demetleyen içeriklerdir.

Bu, imgeleme eylemiyle varların demetlenmesi arasındaki karşılıklı beslemeye ve kontrol etmeye dayalı ilişkinin özüdür. Birbirinden ayrılmıyor olmaları nedeniyle de varların demetlenmesi tasarımcıyı işaret eden bir yeterlilik, imgeleme eylemini vazgeçilmez bir parçası olarak gören bu alt sistem de tasarımcının değişmez var ilişkilendiricisi olacaktır.

Yeterliliğin uygulamadaki, uygulamanın da yeterlilikteki eşini bulamadığı zihnin sahibi tasarımcı olamaz...

*

Bu noktada deneyimlerin demetlenmesi bölümünde yorumsuz bir ipucu olarak verdiğim tasarım örneğini tekrar ele almak faydalı olacaktır.

GİDERKEN

*Bilerek mi yanına
almadın
Başının yastıkta
bıraktığı çukuru*

*Güveniyordum oysa
ben sevgimize
Vapur iskelesi
yada tren istasyonundaki
saatin doğruluğu kadar*

*Beni senin gibi
bir de annem terk etmişti
ki göbeğimde durur
Onun yokluğundan
bana kalan
çukur*

Sunay AKIN

Bu şiirde terk edilme soyut varı tasarımcının imgelem perdesinde aynı içeriksel karşılığı oluşturan yastıktaki çukur ve göbekteki çukur ifadeleriyle somutlaştırılmıştır.

Bu iki somut varın kullanılmasının tek nedeni ise; içerikleri uyarınca demetlenmiş olmalarıdır. Terk edilme soyutunun perdedeki ilk somut yansıması peşine demetlendiği diğer somutu da takmıştır.

Ayrıca burada gözlenen bağdaştırma; içeriğindeki, sonuçları oluşturan varların adaptesi yöntemi nedeniyle kesinlikle sonuçların birbirine yansıtıldığı, eklendiği bir yozlaştırılmış adaptasyon olarak algılanmamalıdır.

Bağdaştırma, göbekteki çukur somut varyıyla, yastıktaki çukur somut varın imgelem perdesinin diğer yüzüne yansıtılmasıyla oluşan terk edilme soyut karşılığındaki içeriksel aynılığın sonucudur.

Bu noktada imgeleme kavramını tasarımcı – tasarlayıcı ayrımı boyutunda ele alacak bir parantez açmak istiyorum.

Genel; algıladıkları, bildikleri, benimsedikleri nesnelere, görüntüleri yada olayları şimdiki zamanda zihninde canlandırmasını sağlayan imgeleme düşsel işlevine, kendini yanılgılara sürükleyecek bir kaynak gözüyle baktığı için yavaşmamıştır.

İmgelemeye yanılgı kaynağı sıfatının atfedilmesinin temel nedeni ise, imgeleme işlemi sonucunda oluşturulacak olan imgelerin yani algının olduğundan başka bir şeyin yerini alıyor olmasıdır. Olanların peşine takılarak yaşayan insanlık genelinin yani tasarlayıcıların, olması gerekenlerin kapısını açacak bir düşsel karşılık arama çabalarından uzak duracağı bellidir.

Çünkü tasarlayıcının, çoğunluğun kendini bağladığı yorumlanmamış somutlar üzerinden, tek belirleyicinin kendi olduğu bir soyut karşılığa ulaşma riskine atılması mümkün değildir. Ki, böyle bir soyut karşılık oluşturmaya çabalasa dahi ulaştığı karşılığı somutlaştıracak olan imgelem perdesinin belli donanımlar aracılığıyla aktif hale geçeceği gerçeğinin beraberinde taşıyacağı zorluğu da aşması gerekecektir.

Ayrıca harekete geçirilmeyen imgeleme işlevi karşısında imgelem perdesini oluşturacak donanımlara sahip olmanın da bir anlamı - tasarımcı kimliği açısından - kalmayacaktır.

Kısacası tasarlayıcı, olan bir tarafta dururken olanın yorumlanmış algısının peşinde koşmayacaktır. Koşsa da ulaştığı soyut imgeyi varolmayanı oluşturacak bir somut haline getirecek olan imgeleme perdesinin ancak uzmanlık düzeyindeki bilgi, görgü, eğitim vb. gibi donanımlarla doldurulması zorunluluğuyla karşılaşacaktır.

Her şeye rağmen imgeleme perdesi oluşturabilecek donanımlara sahip olsa da imgeleme eyleminden uzak durduğu için bu donanımların bir önemi kalmayacaktır.

“İmgelemek bir bilinçtir, varolmayan şeye yönelmenin bilincidir.” (6)

*

Varların ilişkilendirilmesi ve imgesel aritmetik kavramları arasındaki eşleştirme sonucunda oluşturulacak bir diğer yardımcı kavram ise; ilişkilerin aritmetikselliğidir.

İlişkilerin aritmetikselliği

Kaynağını ne olursa olsun tasarımcının donanımlarıyla doldurduğu imgelem perdesine yansıtarak somutlaştırdığı varların hangi yolla birbirine bağlanarak bir varolmayan oluşturacağı sorusunu yanıtlamaya, bu sorunun yanıtı olan aritmetik kavramını ve bu kavramı bir kolu olarak kapsayan matematik üst başlığını kısaca tanımlayarak başlamak gerekmektedir.

Matematik; tündengelimli akıl yürütme yoluyla soyut varların özelliklerini ve aralarındaki ilişkileri inceleyen bir bilim dalıdır.

Aritmetik ise; bir çok bağıntının karşılaştırılmasıyla elde edilen bir tek bağıntının kısaltılmış ifadesini bulma sanatıdır. Bir hesaplama ilmidir.

Bu genel tanımdan da anlaşılacağı gibi aritmetik; varolmayanı, varları ilişkilendirerek bulan yöntemdir. Ancak aritmetiğin bir sayılar ilmi olmasını göz önüne alarak varların ilişkilendiricisi olamayacağı çıkarımına ulaşılmamalıdır.

Çünkü *“sayılar - aynen varlar gibi - soyut birimler çokluğudur.”* (7)

Bu anlamda varlar ile sayılar arasında hiçbir fark yoktur. Varlar tasarım dediğimiz dermenin nasıl birer parçası ise, sayılar da *sayı* dediğimiz dermenin birer parçası yani birimleridir.

Birim; dermenin bir parçası olduğuna göre yanına aldığı her birimle bir başka birim oluşturarak farklı dermeler meydana getireceklerdir.

Her hangi bir var yanına bir başka varı aldığı anda tasarım dediğimiz bir derme oluşturacak, oluşan bu derme (tasarım) birimleşerek başka bir varla ilişki kurduğunda da ileride birimleşecek olan farklı bir derme şekillendirecektir.

Sayılar da durum bundan farklı değildir.

Her hangi bir sayı yanına bir başka sayıyı alarak *sayı* dediğimiz bir derme oluşturacak, bu derme birimleşerek bir diğer sayıyla bağlantı kurduğunda da birimleşecek olan başka bir derme oluşturacaktır.

Birim ister sayı ister var olsun ilişki kurduğu türdeşlikle birimleşecek bir farklı derme oluşturacaklar ve bu ilişki akışı sürdüğü müddetçe de oluşturmaya devam edeceklerdir. Bu nedenle de ilişkilendirilecek varlardan ulaşılabilecek varolmayanlar gibi, birbiriyle ilişkilendirilen sayılardan oluşacak olan tam sayılar dizisi de sınırsızdır.

7-“L’ Aritmetique en sa Perfection” Legendre (En Mükemmel Halinde Aritmetik adlı incelemesinin önsözünden)

Varlar daha önce anlatmaya çalıştığım gibi tasarımcının zihnindeki imgelem perdelerine yansıtılarak somutlaştırılacaklardır.

Bir niceliksel dermeyi ifade eden sayılar ise, rakam dediğimiz grafiksel simgelerle somutlaşacaklardır.

0'dan 9'a kadar farklı simgelerle tanımlanan bu niceliksel ifadelerde bir başkasının soluna yazılacak her rakam bu rakamı karşılayan bir yüksek basamaktan birlikleri gösterecektir. Herhangi bir sayının daima farklı basamaklardan birliklere ayrılabilirdiği ve bu ayrılmada, her grupta birlikler sayısının on' dan küçük olacağı kabulü ışığında her sayıya bir grafiksel karşılık verilmiştir.

Rakam dediğimiz bu grafiksel tanımlamalardan sonra oluşturulacak olan her somut birim, somutlaştırılmış varlar gibi birbiriyle ilişkilendirilmeye hazırdır.

Sayıları simgelenmiş somutlarıyla kullanan aritmetik, tasarımda da imgelenecek somutlaşmış olan varları ele alacaktır.

Bu noktadan sonra, şu ana kadar benzerliklerini ortaya koymaya çalıştığım varlar ve sayılar kavramlarının aralarında kurulacak olan, *ilişkilendirme* sözcüğüyle tanımladığım işlemler dizisini incelemek gerekmektedir. Sayılardan farksız süreçlerden geçen varların birbiriyle ilişkilendirilmesi aşamasında da sayılarla arasındaki benzerlik bozulmayacaktır.

Sayılar kapsamlı bir hesaplama sanatı olan aritmetikte örneğin yukarıda anlattığım çerçevede ifadelendirilerek somutlaştırılmış olan 9 aynı şekilde somutlaştırılmış olan 3 ile ilişkilendirileceği zaman, ilişkinin ekleme (toplama, çarpma) yada eksiltme (çıkarma, bölme) niteliğine göre farklı dermelere ulaşan denklemler kurulacaktır.

Bu denklemler sonucunda ulařılan dermeler de, kendilerini oluřturan simgelerin ifade ettiđi niceliksel deđerleri, aralarında kurulan iliřkilendirme biçimlerine göre taşıyarak birbirlerinden ayrılacaklardır. ($9 + 3 = 12$), ($9 - 3 = 6$), ($9 \times 3 = 27$), ($9 : 3 = 3$) gibi...

Var da yanına yanařtırılacak olan bir diđer varla aritmetiđin ekleme yada eksiltme kapsamlı iřlemleriyle bađlanarak bir varolmayan oluřturacaktır.

Tasarımcının imgelem perdesinde ifadesini bularak somutlařan her var, aynı akıř sonucunda somutlařan bir diđer varla ekleme yada eksiltme amaçlı bir iřlem kapsamında iliřkilendirilecektir. Varlar arasındaki iřlemlerin niteliđine göre oluřan varolmayanların özellikleri de, kendilerini oluřturan varların beraberinde getirdiđi özellikler nispetinde Őekillenecektir.

Tıpkı yukarıda örnek olarak verdiđim 9 ve 3 rakamlarının aritmetiksel iřlemler sonucunda oluřturduđu dermelerin bu iki sayının iđerdiđi birimsel çoklukların ürünü olması gibi... Yani sonuç dediđimiz dermeyi belirleyen kullanılan parçaların içeriđi ve iřlemlerin niteliđidir. Bu iřlemler haricinde oluřturulacak tüm iliřkilendirme biçimleri tasarımcıyı dođrudan yozlařtırılmıř adaptasyonlara yöneltecektir.

Yozlařtırılmıř adaptasyonların imgesel aritmetikle arasındaki farkı daha net kavrayabilmek için yukarıda verdiđim 9 ve 3 elemanlarının yozlařtırılmıř adaptasyonların yansıtma, yapıřtırma, giydirme gibi iřlemlerine maruz kaldıđında ne tür sonuçlar oluřturacađını tahmin etmek yeterli olacaktır.

Varları iliřkilendirirken kullanılan yozlařtırılmıř adaptasyonların taşıdıđı sakatlık, bu yöntemle ait türlerle iliřkilendirilenlerin, varlarla iđerik ortaklıđı kuran sayılar olmasıyla çok daha net fark edilecek ve gözlerden kaçamaz hale gelecektir.

Hiçbir şeyin yokken var, varken yok edilemeyeceği bu kozmik düzende varoluş devamlılığının ekleme yada eksiltmeden başka bir kaynağı yoktur.

Tabii ki her ekleme yada eksiltme henüz varolmayan başka bir sonuca ulaşılabacaktır.

Ancak bu işlemler sonucu oluşturulan varın başkalığıyla, bu işlemler dışındaki ilişkilendirme biçimleriyle (yoz adaptasyonlar) oluşturulacak varın başkalaştırılmışlığı arasındaki fark açıktır.

9' laştırılmış 3' ün başkalığı ile, 9' a eklenmiş yada 9' dan eksiltilmiş 3' ün oluşturduğu başkalık gibi...

Bu noktada karşımıza ekleme ve eksiltme kapsamlı aritmetiksel ilişkilerin tasarlama eyleminde birebir ne tür karşılıklar bulacağını açıklanması mecburiyeti çıkmaktadır.

Designare yani tasarım İtalyanca çıkışlı “işaret etmek” karşılıklı bir terimdir.

Söz konusu fark etmeksizin her şeyin yalnızca iki şekilde işaret edilecektir.

Bunların ilki; herhangi bir şeyin kendiyle paralellik arz eden, türdeşi ve benzeri olan şeylerin ip ucu olarak sağladığı katkılarla işaret edilmesidir. Bu yöntemde varolmayan, türdeşi olan varların izi sürülerek ifade edilecektir.

Bahsettiğim bu işaret etme şekli, aritmetiğin ekleme işleminin varların ilişkilendirilmesi eylemindeki karşılığıdır.

Diğer işaret etme biçimi ise; herhangi bir şeyin kendiyle çelişen, zıttı olan şeylerle bir arada sunulmasıdır. Böylece çelişen varları sayesinde varolmayanın altı çizilecektir.

Bu yöntem de aritmetiğin eksiltme işleminin varların ilişkilendirilmesi eylemindeki karşılığıdır.

Bunlar dışındaki tüm ifadelendirme çabalarının kişiyi doğrudan yozlaştırılmış adaptasyonlara götüreceği kaçınılmazdır...

Aritmetiksel ilkeler ışığında kavramaya çalıştığımız zaman bu kozmik düzende uydurmalara ve zorlamalara yer olmadığı anlaşılacaktır.

Kozmos bir birimler çokluğu toplamıdır.

Burada da yan yana gelen her birim kurduğu ilişki türü uyarınca birimleşecek bir derme oluşturacak birimleşen her derme de ilişkili olduğu birimle birimleşecek bir başka derme oluşturacaktır.

Böylesi bir düzende işleyen evrenin sadece bir parçası olan insanların evreni işleyen bu akışı tasarımlarıyla bozabilmeleri imkansızdır .Ki tasarımın tek sistemi olması da buradan, kozmosun işleyiş tekliğinden kaynaklıdır.

Kozmosa müdahale edebilecek tek canlı olan insanın, kozmosun işleyiş biçiminin dışına çıkmamalıdır. Kişi kendince veya çevresince bu akış dışında varolmayanlara ulaşıyor olduğunu sanılabilir. Ama bu yanılsılığı kimsenin fark etmiyor oluşu, sanının gerçek olduğunu kanıtlamayacaktır. Kozmos kendi bozulmaz sistemi içinde işlerken, bunu fark etmeyen hatta bilerek yada bilmeyerek karşı gelen insan da sadece kendini işletecektir...

Bu noktaya kadar tasarımın sisteminin tasarımcı alt kimliğine ayırdığı imgesel aritmetik olarak tanımladığım alt sistemi varları ilişkilendirilmesi çerçevesince ele elmaya çalıştım.

Ancak varları ilişkilendiren bu sistemi sadece akışı itibariyle anlayabilmek uygulayabilmek için yeterli olmayacaktır. Çünkü tam bu noktada karşımıza cevabını arayan bazı sorular çıkacaktır.

Bu ilişkilendirme biçiminde hangi işleme nasıl karar verilecektir?

Kullanılan soyut varları ne belirleyecektir?

Varolmayan dediğimiz şey sürpriz midir?

Tanımla oluşan tündengelim

Yukarıda sıraladığım soruların yanıtları bölümler önce bahsettiğim tasarımın sistemi hatırlandığı an kendiliğinden ortaya çıkacaktır.

“Tüm çözümler tanımla başlar”

“Tanım ihtiyacı en saf haliyle donduracak, zaman geçse de somutlaştırılan ihtiyaç saflığını koruyacak ve varolan ihtiyaçla bunu karşılayan soyut çözüm arasındaki bağlantı da artık tanım çerçevesince kurulacaktır.” bak. s. 20

Tasarımın sistemine dair bu hatırlatmadan da anlaşılacağı üzere; tasarımın sisteminin imgesel aritmetik alt sisteminde de tek belirleyici tanımdır.

Bu tanım aritmetiği bir kolu olarak kapsayan matematiğin tündengelimli akıl yürütme işlevinin tasarımın sistemindeki karşılığıdır.

Tanım; gelinen tündür.

Bu nedenle, varolmayan bir bilinmez değil tanımlı gereği ön görülebilir bir hedeftir.

Varolmayanın yani ihtiyacın tanımlanmasıyla, soyut çözümler dünyasından bu varolmayana bizi ulaştıracak olan varlar da tanımlanmış, belirlenmiş olacaktır. Ki burada deneyimlerin demetlenmesi eylemi ve imgeleme eylemi arasındaki yukarıda söz ettiğim bağlanmışlık devreye girecektir.

Bu noktadan itibaren çözümü ihtiyaca bağlayacak olan izdüşüm hattı yani tasarımcının varları birbiriyle ilişkilendireceği aritmetiksel işlemin niteliği de kararlaştırılmış olacaktır.

Yukarıdaki aritmetiksel örnekleri tekrar ele alırsak tasarımcı ihtiyacını tanımlamış ve ihtiyacın 9 varolmayanına ulaşılmasıyla cevaplanacağını öngörmüştür. Bu noktadan itibaren tasarımcı tanımdan hareketle 9 varolamayanını oluşturacak varlar ve işlemler belirleyecektir.

Aynı hedefe bir tasarımcı $8 + 1$ ile ulaşırken, bir diğeri $12 - 3$ ile, bir diğeri ise 3×3 ile ulaşacaktır.

Böylece bu bölüm içinde daha önce kısaca geçmiş olduğum imgesel aritmetik alt isteminin, bağlı olduğu tasarımın sistemini bozmayacak sübjektifliğinin kaynağı kendini göstermektedir.

Önce imgelem perdelerinde başlayan sübjektiflik, daha sonra tanımlama ve buna bağlı varları, işlem türünü seçme evrelerinde de devam edecektir.

Tanımın tek belirleyici olmasıyla imgesel aritmetik sistemi sınırsız çeşitlilikte, doğru, ve homojen varolmayanlara tasarımcıyı ulaştıracaktır.

Hatta tanım uyarınca kimi zaman tasarımcı yozlaştırılmış adaptasyon kapsamındaymış gibi görünen sonuçlara bile ulaşacaktır. Ama bu varların yozlaştırılmış adaptasyonlarla ilişkilendirilmesi gerekliliğinden değil, sistemin tek belirleyicisi olan tanımın getirdiklerinden kaynaklanacaktır...

Tasarımın sisteminin tasarımcı alt kimliği için açtığı imgesel aritmetik sistem alt başlığına ait akışı özetleyerek toplarsak;

Tasarımcı soyut ihtiyaçlar dünyasından tanımlayarak somutlaştırdığı ihtiyacı, bu tanımla birlikte somutlaşan çözümle yine aynı tanımla somutlaşan bağlantı hattıyla buluşturacaktır. Bu buluşma için tasarımcı öncelikle tanım gereği belirginleşen ihtiyacın yani varolmayanın hangi varların ilişkilendirilmesiyle oluşacağına yine tanım gereği karar verir. Zaten birbirlerine içerikleriyle bağlanarak demetlenmiş bir şekilde zihinde tutulan deneyimlerden süzölmüş varlar, demetleniş nedenlerini yani içerik ortak paydalarını bilen tasarımcılar tarafından depodan çıkarılmaya başlayacaklardır.

Bir varın çekilmesiyle içerik benzeri diğer varların da çekiliyor olmasıyla tasarımcının bir var seçim hatası yapması neredeyse imkansızlaşacaktır. Çünkü bu soyut varları varolmayan parçası birer somut var haline getirecek olan imgelem perdeleriyle, soyut varların demetlenmesi arasında birbirini tamamlayacak, birbirinin sağlamasını yapacak bir ilişki vardır. Bu ilişki imgelem perdesinde aynı içeriksel karşılıklarla somutlaşacak olan varların demetlenmiş olacağı yada demetlenmiş varların imgelem perdesinde farklı içerikli somut karşılıklar bulamayacak olmalarıdır.

Kısacası tasarımcı, tanım uyarınca içerikleriyle demetlediği soyut varları seçerken, bu soyut varların imgelem perdesindeki somut yansımalarının içerik ortaklığı taşıyacağı, taşıyamıyorsa da kullanılmayacağı imgelem perdesinin yapacağı sağlama gereği kesindir.

İmgelem perdesinde somutlaşan tanıma uygun varların belirlenmesiyle aynı anda bu varların ilişkilendirilmesinde öngörülen varolmayanı oluşturabilmek için hangi işlem yada işlemlerin kullanılacağı da belirginleşecektir.

Tanım kaynaklı varları tanım kaynaklı varolmayan haline getirecek olan işlem tanım kaynaklı tüm bu elemanların niteliğine göre kendiliğinden ortaya çıkacaktır.

(Kendiliğinden ortaya çıkmasının tek nedeni varolmayanın tanımlanmasıyla birlikte varları seçme ve ilişkilendirecek işlemi bulma eylemlerinin sırasındır.

Yukarıda verdiğim sıra takip edilirse, varların belirlenmesi nedeniyle ilişkilendirecek olan işlem kendini belli edecektir. Öngörülen varolamayan 9, kullanılan varlar da 10 ve 1 ise; işlemin çıkarma olacağı kesin olduğu gibi...

Ancak kimi durumlarda tanım gereği işlem önceden belirleneceği için bu sefer de sayısı azalan seçilecek varlar kendilerini öne çıkarmaya başlayacaklardır. Öngörülen varolmayan 4, işlem de toplama ise; kullanılacak varların sayısının azalarak sadece 1,2,3 olacağı gibi...)

Sonuçta tanımla hedeflenen varolamayana yine tanımla belirlenen varlar ve işlemlerle ulaşılabacaktır.

İmgelenmiş varları aritmetikle ilişkilendiren bu sistem tasarımcının varolmayana ulaşmasını sağlayan tek doğru yoldur.

Alt sistemin temel dayanağı olan tanımın taşıyacağı niteliksel özellikler de imgesel aritmetiğin uygulanması aşamasını doğrudan etkileyecektir.

Tanım, varolmayanla ilgili detaylı cevaplar veren ve yeni tasarım tanımında ifade etmeye çalıştığım özelliklere ulaşılmasını sağlayacak ip uçları barındıran bir tasarlanmış sözel işaretçidir.

Bu işaretçiye ulaşırken de kullanılacak olan aygıt imgelem perdeleridir.

Bu sefer imgelem perdeleri, tasarımcıyı varolmayana ulaşmaya yönlendiren ihtiyaç hissini sözlerle somutlaştıracaktır. İşte somutlaşan bu karşılığın adı tanımdır.

İmgelem perdesine yansıtılan - eksiklikten, yetersizlikten, gereklilikten doğan - hisler tanım dediğimiz sözel karşılıkla somutlaşacaktır.

Anlaşılabileceği gibi burada da adapte edilen içeriklerdir.

Tanım hissin somutlaşmış içerik eşidir.

Bunlarla birlikte imgelem perdesinin diğer yüzünü kullanarak, his dediğimiz soyutun yanı sıra var dediğimiz somutların da transforme edilerek sözel somut karşılıklarına ulaşılabilecektir. Burada da daha önce anlatmış olduğum ters işlemin bir benzerine başvurulacaktır.

Yaratı yada tasarı ürünü var imgelem perdesinin diğer tarafından yansıtılarak bu varın içeriği itibarıyla tasarımcı üzerindeki hissel karşılıklarına ulaşılacak, daha sonra da bu his tekrar imgelem perdesine yansıtılarak sözel somut karşılığı oluşturulacaktır.

Tasarımcının var tanımı, varın imgelem perdesinde transforme edilmiş halidir. Betonun “*kalıplanabilir taş*” olarak tanımlanması gibi...

Bu ters işlemde de adapte edilen içeriktir.

Yukarıda bahsetmiş olduğum tanımın niteliğinin uygulamaya olan etkisi de bu noktada anlaşılabilir başlayacaktır.

Tanım başka bir tasarımın yada yaratının yüzeysel sonucu merkezinden hareketle ulaşılmaması, imgesel aritmetiğin doğruluğunu fark etse dahi tasarımcıyı yozlaştırılmış adaptasyonların kucağına atacaktır.

“...gibi” olması söz konusu varolmayanın tanımlanması anlamına gelmeyecektir.

Tanımın içeriğine bakılmaksızın ulaşılmış (yaratı, tasarı ürünü) varlarla yada hislerin her hangi bir varla, bu varın her hangi bir özelliği bazında eşleştirilmesiyle oluşması durumunda imgesel aritmetiğin dayanaklaştırdığı tanım imgesel aritmetiği işleyemez hale getirecektir.

“Ev güvenlidir” gibi korunaklı, güvenli bir ev ihtiyacından kaynaklanan “ev bir kayadır” yada “kaya gibi bir ev” cümleleri de birer varolmayan tanımlı değildir.

Güven, ev tanımının bir parçası olabilir. Ancak güvenin kaya somutuyla eşleştirilmesiyle kişi kendini kayalaştırılmış ev yada evleştirilmiş kaya biçimsel sonuçlarına ulaşmak zorunda hissedecek ve doğal olarak kullanacağı yöntem de yozlaştırılmış adaptasyonlar olacaktır.

Tasarımcı varolmayan tanımında yer verdiği güven soyutunu mekansal yeterlikleriyle oluşturduğu imgelem perdesine yansıtarak güven hissini karşılayacak olan mekansal somutlar kurgularken belki güven içeriğiyle bağladığı varlar demetinden kaya varını da ele alacaktır. Ama güven soyutunun mekan tasarımcısına ait imgelem perdesinde kaya olarak somutlaşması düşünülemez.

Kayanın mekan tasarımında kullanılabilmesi, ancak kaya somutunun imgelem perdesinde transforme edilmiş mekansal karşılığına ulaşılmamasıyla mümkün olacaktır.

Bu, bir çok özelliklerin altının çizildiği tanımda sadece güvenin karşılığı olarak tasarımın bir parçası haline gelmelidir. Çünkü bir varolmayan tanımının yukarıda bahsettiğim güven de olduğu gibi tek ayak üzerine oturması mümkün değildir.

Tüm tasarımlarda güvenli olma özelliğine rastlanabilir. Ama sadece güvenle eksiksiz bir varolmayan tasarlamak, bir varolmayanın sadece güvenli olmakla yetinebilmesinin imkansızlığı nedeniyle ihtimal dışıdır.

Burada tasarımın tanımı bölümünde yer verdiğim çocuk dergilerindeki bulmaca örneğini hatırlamak faydalı olacaktır.

“Var’ ların niceliğindeki artışa bağlı gelişimin tasarıma ulaşmada bizlere sağladığı imkanları, çocuk dergilerinde sıkça karşılaştığımız “verilen noktaları numara sırasıyla birleştirerek bir hayvan çiz” bulmacalarındaki numaralanmış noktaların sayıca çok olmasının söz konusu hayvan resmini daha sağlıklı çizebilmeye olan etkisiyle bağdaştırabiliriz.

Çizilmesi istenen örneğin tavşan sekiz, dokuz noktayla mı daha detaylı çizilir yoksa on sekiz, on dokuz noktayla mı?

Kısacası kullanılan var’ ların sayıca artışı, ulaşılabilecek olan tasarımın derinlik kazanmasına katkıda bulunacağı gibi var’ları bulup, saflaştırıp birbirine bağlayan tasarlayanın da egemenlik sahasının genişlemesine ve sonucun özelleşebilmesine zemin hazırlayacaktır.” Bak. s. 28-29

Anlaşılacağı gibi varların artışıyla özelleşen ve belirginleşen varolmayanın, tanımının işaret ettiği tek bir varla oluşturulması imkansızdır.

Kumbara da güvenlidir. Ama ev kumbarayla benzeştiği güven ortak paydası dışında kapsamı gereği başka özelliklere de muhtaçtır.

Ayrıca tasarımcı mekan varolmayanı tanımında eğer güven algılamasını kastederek *kaya* somutuna yer veriyorsa, kayanın imgelem perdesindeki ters işlem sonucu oluşturulacak hissel karşılıklarından güveni seçerek mekan kapsamlı imgelem perdesine yansıtmalıdır.

Böylece tasarımcı ev tanımında hangi amaçla *kaya* somut varına yer verdiğini tasarladığı mekandaki *kaya* kaynaklı *güven* içerikli elemanlarla cevaplamış olacaktır...

*

Bu bölüm boyunca ele aldığım varların ilişkilendirilmesi akışını başlangıcından bitişine doğru basitçe sıralarsak;

Tasarımcı önce yetersizlik, eksiklik yada gereklilik nedeniyle bir varolmayan ihtiyacı hissedecek, bu hissi imgelem perdesi aracılığıyla somutlaştırarak tanımlayacak, oluşturduğu tanımla ön görülebilir hale getirdiği varolmayanı oluşturacak varları ve işlem türünü seçecektir.

Burada dikkat edilmesi gereken en önemli nokta; ölçülemeyecek süratteki bu akışın başladığı anda nasıl biteceğinin belli olmasıdır.

Kısacık bir zaman dilimine sığan bu akışa ait bölümler halinde anlattığım parçalarının, söz konusu akışı işletenin ve işletilen yerin zihin olması sebebiyle birbirinden bağımsız olduğu düşünülemez.

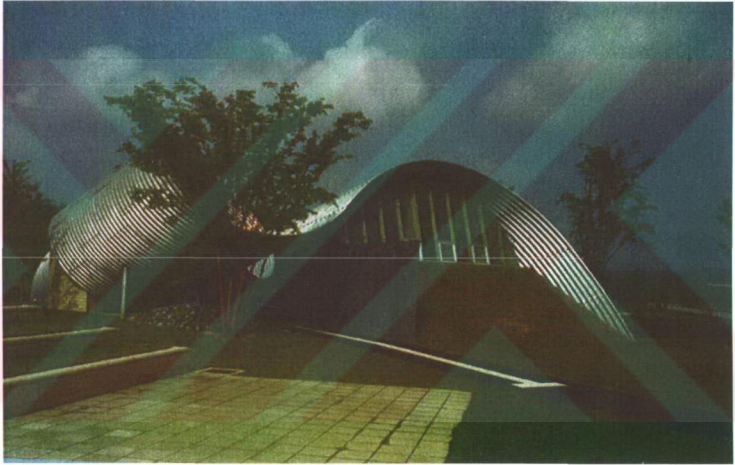
Tasarımcı ihtiyaç hissiyle birlikte tanımdan, varolmayana ulaşana kadar geçen tüm aşamaları zihinde bağlayacaktır.

Kısacası bu bölümde, ölçülemeyecek süratteki varları ilişkilendirme akışı aşamaları uyarınca parçalara bölünerek ele alınmıştır...

İmgesel aritmetik alt başlığı, bu yöntemle ulaşılmış tasarım örnekleriyle çok daha net anlaşılacaktır.

Aşağıda imgesel aritmetik yönetimiyle ulaşılmış bir tasarım örneği verilmiştir.

Shunei Endo tarafından Japonya da bir park için tasarlanan ve içerisinde bay-bayan tuvaletleri ile bir hizmetli odasının bulunduğu bir yapıdır.

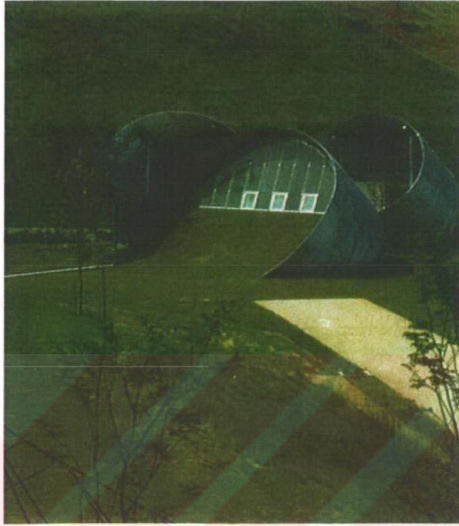


Resim 3.19. Shunei Endo tarafından tasarlanan park tuvaleti. 1998.

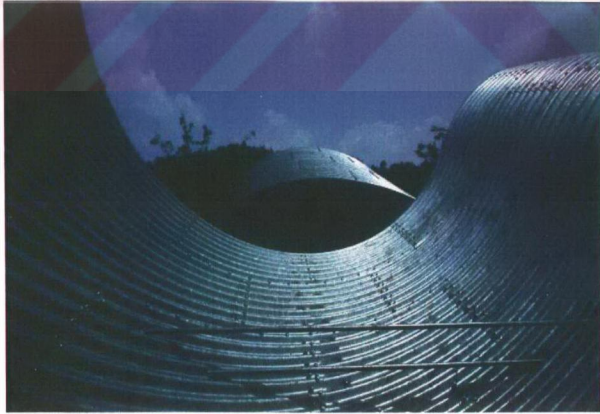
Kaynak: Domus Ekim – Kasım 2002

Tasarımcı bu mekanı, umumi tuvaletlerin hem herkesi kavrayabilecek türden bir açıklığa hem de tuvalet kavramının getirdiği gizlilik ve güvenlik nedeniyle kapalılığa sahip olması gerekliliğinden yola çıkarak oluşturmuştur.

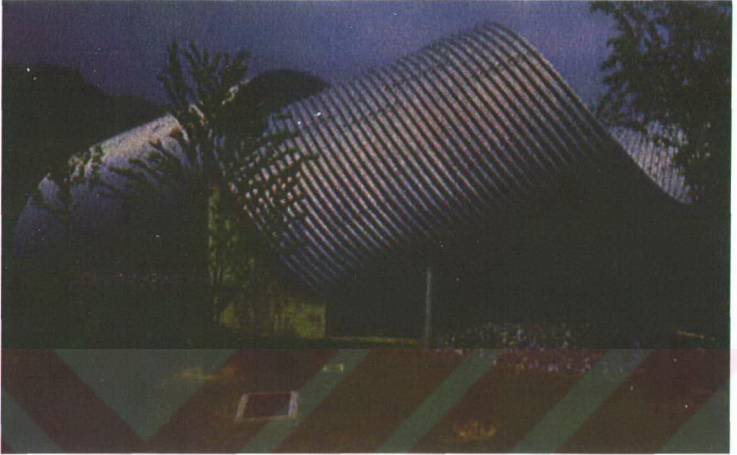
Tanımdaki açıklık nedeniyle kapı yerine geçişler girilebilir her boşluktan sağlanmıştır. Tüm mekanın kimi zaman tavan, kimi zaman duvar kimi zaman döşeme görevini üstlenen levhalarla kurulmuş olması ise; tanımda yer verilen hem açık hem kapalı olma ilişkisinin mekansal karşılığıdır.



Resim 3.20. Shunei Endo tarafından tasarlanan park tuvaleti. 1998.
Kaynak: Domus Ekim – Kasım 2002



Resim 3.21. Shunei Endo tarafından tasarlanan park tuvaleti. 1998.
Kaynak: Domus Ekim – Kasım 2002



Resim 3.22. Shunei Endo tarafından tasarlanan park tuvaleti. 1998.
Kaynak: Domus Ekim – Kasım 2002



Resim 3.23. Shunei Endo tarafından tasarlanan park tuvaleti. 1998.
Kaynak: Domus Ekim – Kasım 2002

Aşağıdaki tasarım örneği ise; imgesel aritmetik ve yozlaştırılmış adaptasyon yöntemleri arasındaki çizginin inceliği göstermek adına verilmiştir.



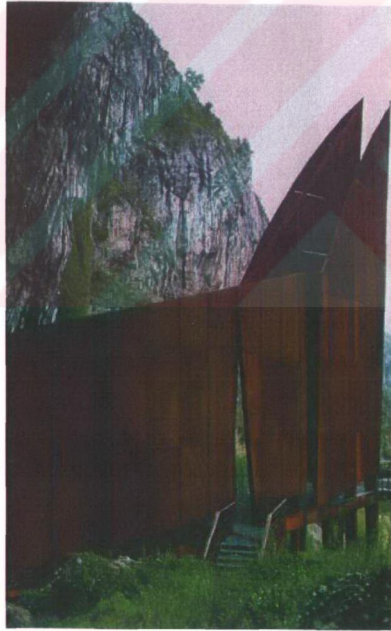
Resim 3.24. Massimiliano Fuksas tarafından tasarlanan Niaoux grafiti mağara müzesi girişi.1993. Kaynak: Domus. Ekim – Kasım 2002

Bu mekan ilk çağlara ait mağara resimleriyle ünlü Niaoux mağarasının girişi için Massimiliano Fuksas tarafından tasarlanmıştır. Fuksas mağara girişini mağaradan çıkarak kanatlarını açmış bir prehistorik hayvandan yola çıkarak tasarladığını ifade etmektedir.

İşte yozlaştırılmış adaptasyonlarla imgesel aritmetik yöntemleri arasındaki ince çizgi burada belirginleşmektedir.

Bir mağara girişinin bu örnekte olduğu gibi dışarıdaki insanları karşılayan bir giriş belirtecine ve içeri kabul ettiği insanları mağaranın derinliklerine ilerlemelerini sağlayacak yönlendiricilere sahip olması kesinlikle doğrudur. Bu kapsamda tasarımın eleştirilecek bir yönü yoktur.

Ancak Fuksas bu girişi bir prehistorik hayvandan esinlenerek tasarladığını ifade ettiği an her şeyin değişeceği kesindir. Çünkü bir mağara girişinin nasıl olması gerektiğini açıklayan tanımın stilize edilmiş bir prehistorik hayvan olması imkansızdır.



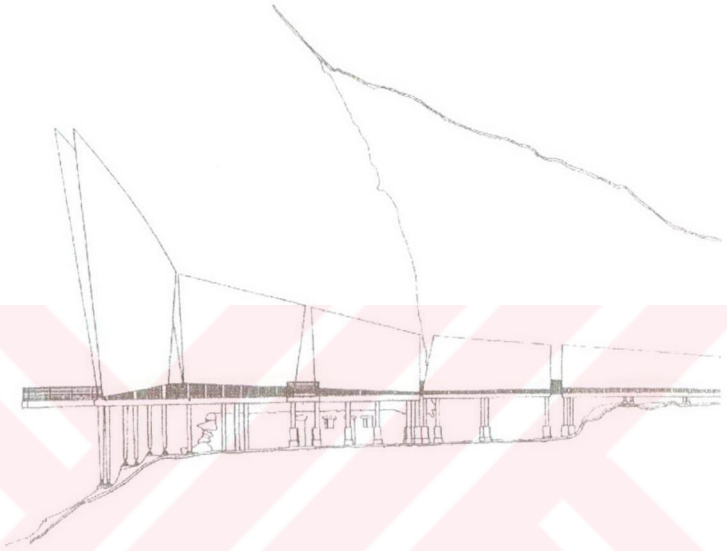
Resim 3.25. Massimiliano Fuksas tarafından tasarlanan Niaux grafiti mağara müzesi girişi.1993. Kaynak: Domus. Ekim – Kasım 2002

Fuksas'ın mağara girişini, mağara kavramıyla örtüştürdüğü tarih öncesi bir hayvan şeklinde tasarlaması bir bağdaştırma merkezli yozlaştırılmış adaptasyondur.

Sayfa 98 de verdiğim enerji kaynağı olma benzerliği nedeniyle bağdaştırılan pil ve enerji içeceği örneğinde olduğu gibi burada da dönemsel benzerlikleri aracılığıyla mağara ve prehistorik hayvan varlarının bağdaştırılmasıyla bir varolmayan oluşturulmuştur.



Resim 3.26. Massimiliano Fuksas tarafından tasarlanan Niaux grafiti mağara müzesi giriş planı. 1993. Kaynak: Domus, Ekim – Kasım 2002



Resim 3.27. Massimiliano Fuksas tarafından tasarlanan Niaux grafiti mağara müzesi girişinden kesit. 1993. Kaynak: Domus. Ekim – Kasım 2002

Bu örneğin bizlere gösterdiği diğer önemli nokta ise; bir tasarımın yozlaştırılmış adaptasyonla mı yoksa imgesel aritmetikle mi oluşturulduğunun kimi zaman ancak tasarımın sahibinin fark edebileceği kadar belirsiz olmasıdır. Eğer Fuksas esin kaynağının bir prehistorik hayvan olduğunu ifade etmese dışarıdan bakanların bunu fark edebilmesi imkansızdır.

İşte bu nedenle daha önce de ifade etmeye çalıştığım gibi tasarımcı kimliği için önemli olan sonuç değil, sonuca hangi yoldan ulaşıldığıdır...

Buna benzer bir diđer örnek ise Sori Yanaghi' nin ünlü "kelebek"(butterfly) taburesidir.



Resim 3.28. Sori Yanaghi tasarımı "kelebek "(butterfly) tabure.

Bu tasarım aydınlatılması gereken soru işaretlerine sahiptir.

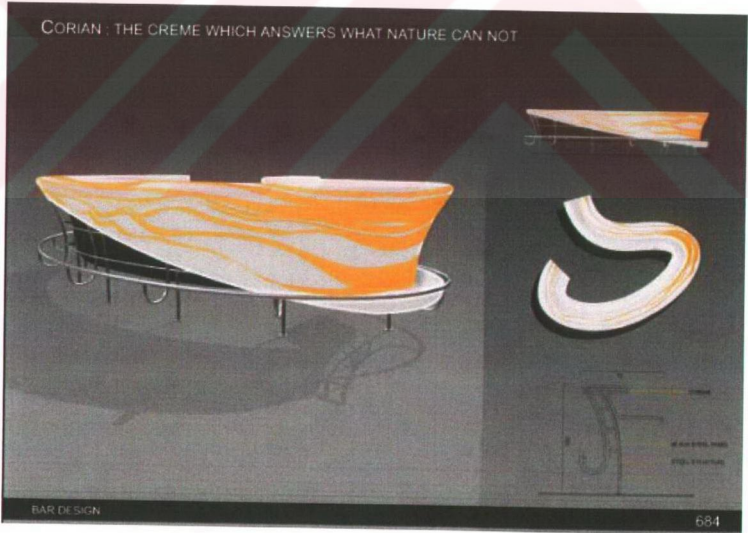
Yanaghi eđer bu tasarıma kontrplađı tanımlayarak ulařmıřsa bu bir imgesel aritmetiktir.

Ama çıkış kaynağı *“kelebeğe benzeyen bir tabure nasıl yapılır”* sorusuysa ve tasarımcı bu nedenle kontrplağın bükülebilirliğini kullanmayı tercih etmişse bu bir yozlaştırılmış adaptasyondur. Çünkü her ne kadar soyutlaştırılmaya çalışılsa da kelebekle tabure arasında bir içerik ortak paydası bulabilmek imkansızdır.

*

Aşağıdaki örnek ise Dupont firmasının açtığı yarışma için hazırladığımız bar yüzeyinde Corian kullanımı kapsamlı bir tasarımıdır.

Amaç, Corianın kullanım özelliklerinin ifadesini bulmak olduğu için ilk iş olarak Corian *“Doğanın yapamadığını yapan, yetersiz kaldığı yerde devreye giren bir krema”* olarak tanımlandı. Bu noktadan itibaren geriye sadece bu tanım uyarınca bir corian yüzey şekillendirmek kaldı.



Resim 3.29. Corian kullanımı için hazırlanan bar.

Bu tasarımda altının dikkatle çizilmesi gereken bir diğer özellik ise aritmetiğin varların ilişkilendirilmesi eyleminde nasıl karşılıklar bulacağını açıkça ifade edilmiş olmasıdır.

Yüzeyin, malzemenin özellikleri ve tanımın getirdikleri gereğince bir akışı anlatan eğriselliğinin, devamlılığının ve renklerinin aralarında birbirini desteklemişçesine kurdukları ilişki aritmetiğin ekleme işleminin tasarlama eylemindeki karşılığıdır. Corian' ın ifade edilmesi gereken özellikleri, yüzeyi oluşturan tüm bu parçaların yan yana gelmesiyle işaret edilmiştir.

Yüzeyin devamlılığı, yumuşaklığı ve akışı ile taşıyıcı iskeletin parçalılığı, sertliği ve dikeyliği arasındaki zıtlığın birlikte sunulması ise; Corianın altının çizilmesini ve ön plana çıkarılmasını sağlayan bir aritmetiksel eksiltme işlemidir.

Ayrıca açıklanması gereken bir diğer konu ise Corian tanımında *krema* somut varına yer verilmiş olmasının, Corianın imgelem perdesindeki soyut karşılığı ile *krema* varının imgelem perdesindeki soyut karşılığının içeriksel demetlenmişliği. Krema, Corianın tanımındaki transforme edilmiş karşılığıdır.

Bunlarla birlikte tanımda yer verilen kremaya rağmen yüzeyin kremalaşmasından uzak durulmuş olması da bir diğer önemli noktadır.

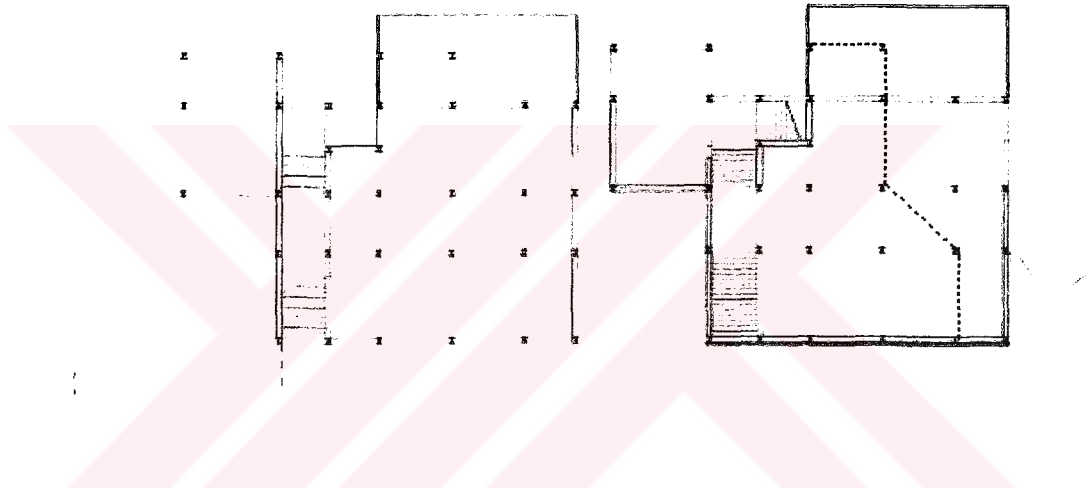
Kremayla Corianın içeriksel demetlenmişliği ile Corianın kremalaştırılması arasında büyük fark vardır.

Yukarıdaki tasarım, tanımındaki *krema* nedeniyle örneğin meyve yada çikolata parçalarını anımsatan sembollerle desteklenmiş olsaydı iste istemez bağdaştırma merkezli bir yozlaştırılmış adaptasyonun ürünü haline gelecektir...

Aşağıdaki örnek de imgesel aritmetik yöntemiyle ilişkilendirdiğim varlarla ulaşılmış bir tasarımdır.

Bu mekan *“kalkan arkasındaki güvenli boşluk”* olarak tanımlanmıştır.

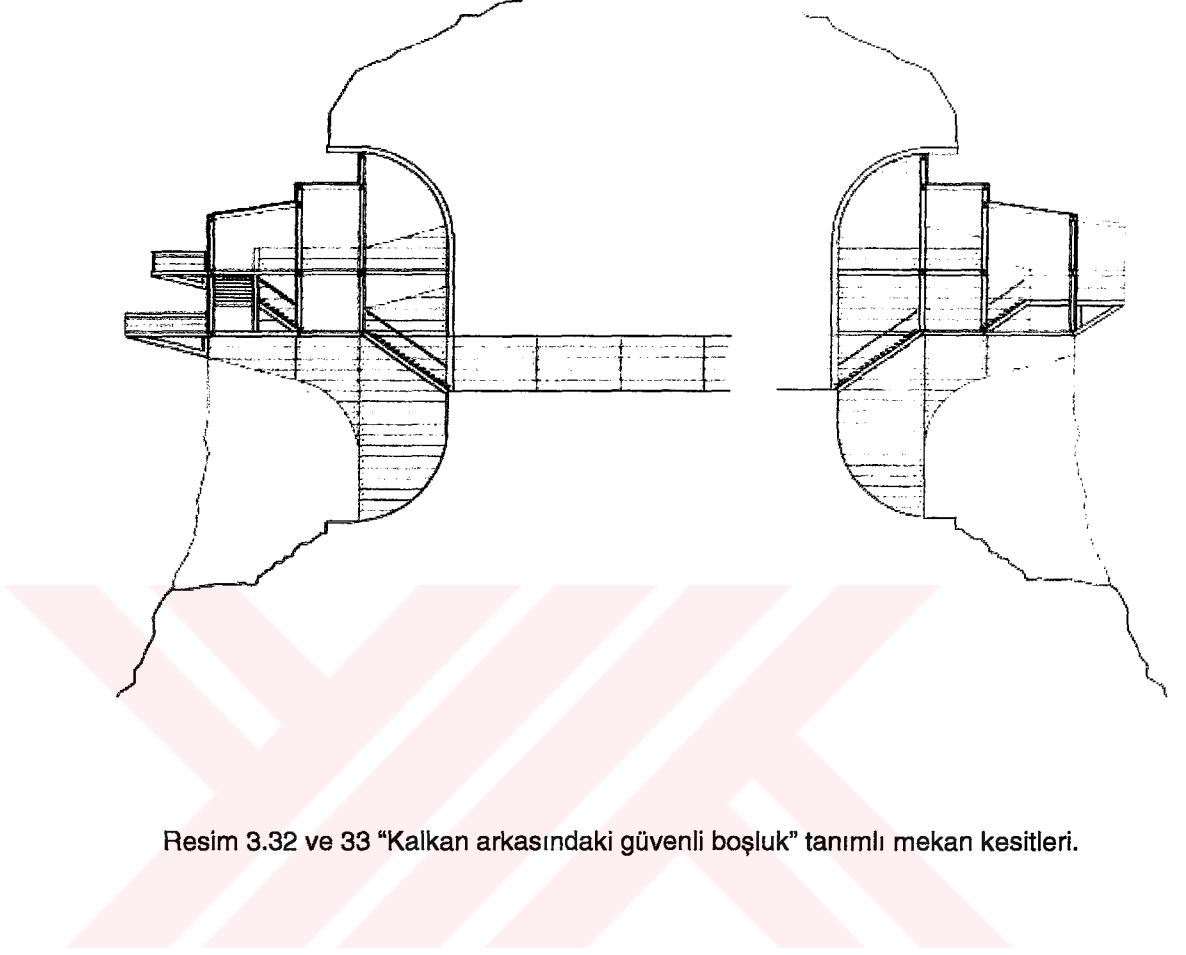
Tüm mekandaki kapalı – açık ilişkisiyle tanımdaki güven ve boşluk özellikleri sağlanmıştır.



Resim 3.30.ve 31. “Kalkan arkasındaki güvenli boşluk” tanımlı mekan planları.

Her açıklık bir boşlukla, boşluk da bir açıklıkla birlikte sunulmuştur. Bu ilişkilendirme biçimi aritmetikteki eksiltme işleminin mekandaki izdüşümleridir.

Örneğin girişte başlayan ve mekanı yararmışçasına kat eden kesintisiz açıklık tanımdaki boşluk hissini karşılarken yine tanımdaki güven gereği bir doluluğun içine yerleştirilmiştir. Bu ilişki duvar yüzeylerinde de aynen korunmuştur. Duvarın kalkana yaklaştıkça artan doluluğuna rağmen yerden koparılmış olması bunun bir örneğidir.



Resim 3.32 ve 33 "Kalkan arkasındaki güvenli boşluk" tanımlı mekan kesitleri.

Ayrıca tüm bu ilişkiler içinde yer döşemesinin rengi ve dokusuyla, taşıyıcıların renk ve dokusu arasındaki benzerlik ise güven hissinin ifade edilmesini sağlayan bir ekleme işlemidir.

Üst kat döşemesinin şeffaflığıyla ulaşılan boşluk hissi taşıyıcılarla yukarıda anlattığım şekilde bir ilişki kuran ana mekan döşemesinin doluluğuyla beraberdir.

Anlaşılabacağı üzere mekan tanımlandıktan sonra yapılacak tek iş mekanı oluşturan tüm birimler arasında tanıma uygun bir ilişkiler bütünü oluşturmaktır.

Aşağıda vermiş olduğum bu son örnekte ulaşılmış bir tasarımın imgelem perdesinde nasıl transforme edileceği gösterilmiştir.

Bu tasarımda yazılmış bir şiirin nasıl mekansal karşılıklar bulabileceği, şiir kaynaklı bir mekan varolmamasına nasıl ulaşılacağı açıklanmıştır.

YALNIZLIK

Şemsiye yapımçıları

ıslanmaktan

Tek kişiyi koruyacak

genişlikte

kesince kumaşları

Yağmur değil

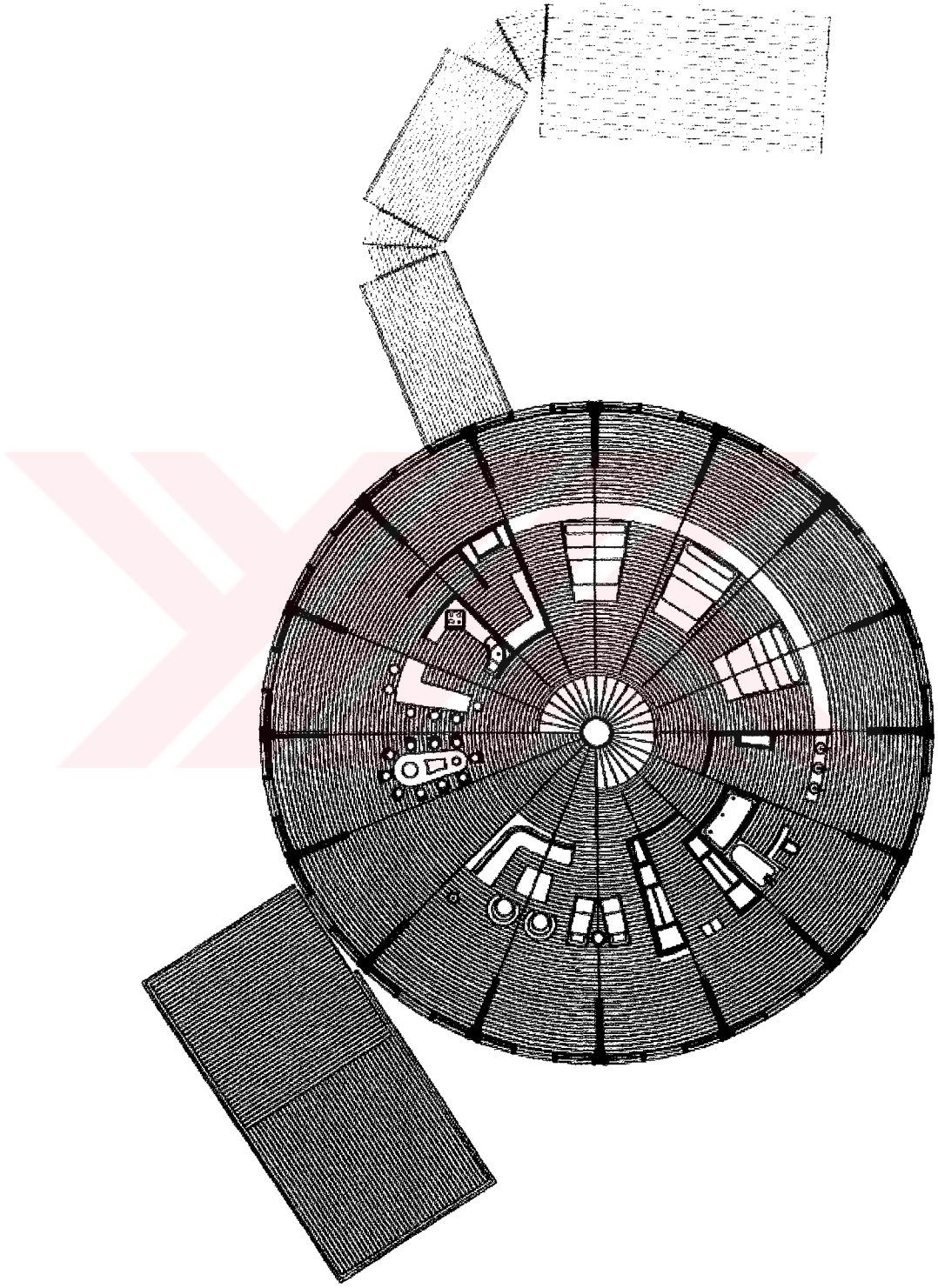
yalnızlıktır yağın...

Sunay AKIN

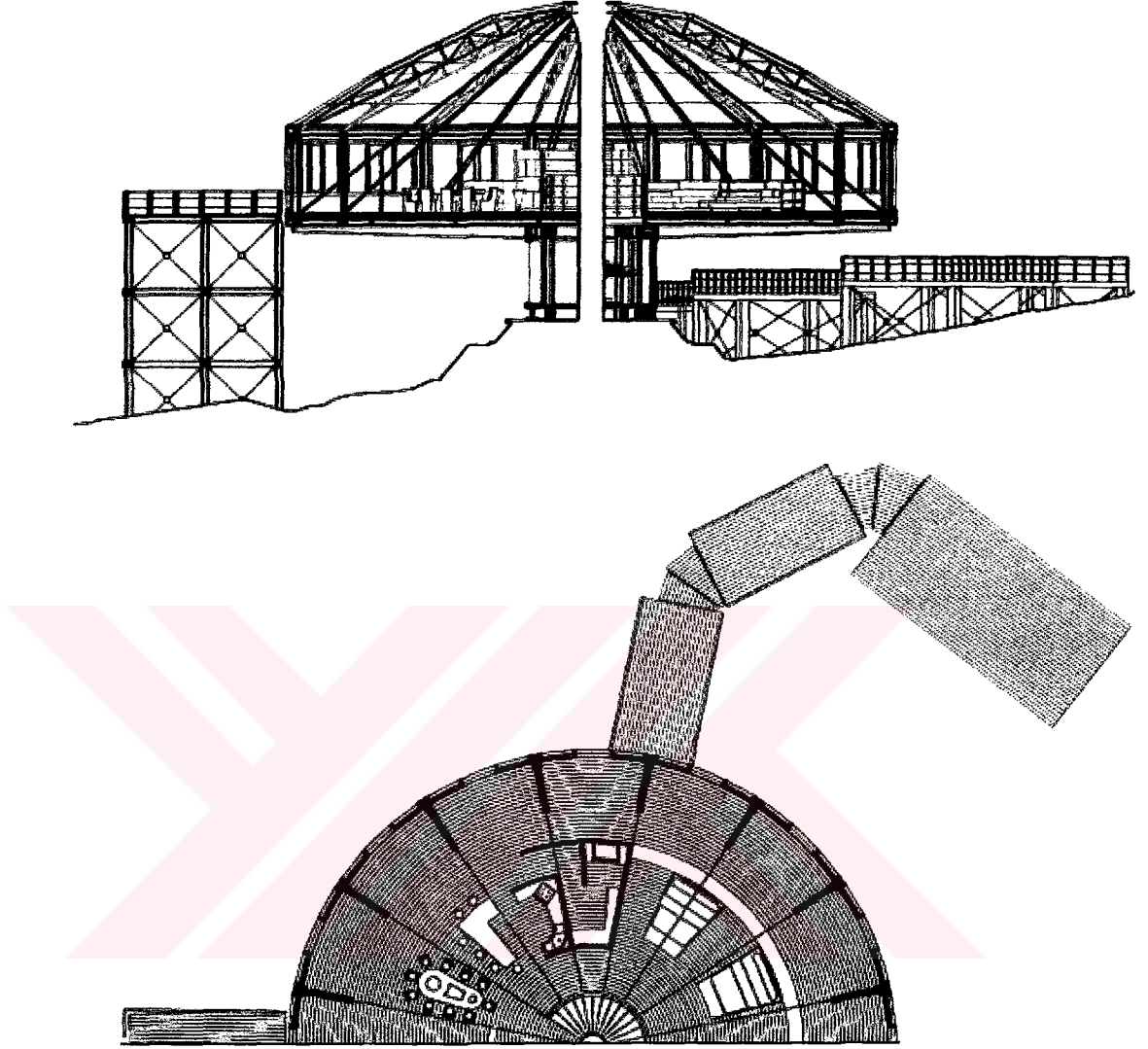
Bu noktada önce yukarıdaki şiirin imgelem perdesindeki soyut karşılığına ulaşılmalıdır. Ulaşılan bu soyut karşılığın mekan içerikli imgelem perdesindeki yansıması ise ulaşılabilecek varolmayanın adresidir.

İmgesel aritmetik yönteminin temel dayanağı olan tanım burada şiirin kendisidir.

Bu transformasyon işlemi sonucunda aşağıdaki mekan tasarımı örneğine ulaşılmıştır.



Resim 3.34. "Yalnızlık" şiirinin tanımladığı mekan planı.



Resim 3.35. “Yalnızlık” şiiirinin tanımaladıđı mekan kesidi.

Mekan planı, yalnızlık geređi etrafındaki herkesi kabul etme isteđi nedeniyle geliř y6n6 ne olursa olsun herkesin aynı y6zeyi g6rebilmesi i6in dairedir. Mekana ulařımı sađlayan yol ve teras ise; herkese a6ıklıđı ifade eden iskeleler řeklinde somutlařtırılmıřtır.

Mekanın merkezine giriř b6l6m6n6 yerleřtirilmesi mekana gelmiř olmanın deđer ve 6nemiyle 6rt6řt6r6lm6řt6r.

4. BÖLÜM: SONUÇ VE ÖNERİLER

Bu çalışma sonucunda ortaya çıkan tasarım, tasarlama eylemi ve eylemcileri kapsamındaki saptamaları masaya yatırdığımız zaman aşağıdaki şu sonuçlara ulaşılabacaktır;

Tasarım kozmosa yapılan insani müdahalelerdir.

Bu müdahalelerin kozmosun işleyiş biçiminden soyutlanması mümkün değildir. Kozmos dediğimiz birimler çokluğu toplamının var oluş ve yok oluş merkezli aritmetiksel akışının - yapılan insani müdahalelerle - dışına çıkmak düşünülemez.

İnsanoğlu “*varlar*” dediğim kozmosu oluşturan tüm birimleri aynen kozmosun işleyişinde olduğu gibi aritmetikle birbirine bağlayacak ve bu birimler çokluğuna bir birim olarak ilave edecektir.

“*Varlar*” olarak adlandırdığım birimlerin ilişkilendirilmesiyle ulaşılan ve ulaşıldığı anda bir başka varolmayanın şekillenmesinde bir birim olarak kullanılacak olan tasarımların kozmosa eklenmesiyle artık işlevsiz hale gelecek olan bir diğer birimin (tasarımın) bu birimler çokluğundan eksileceği kesindir.

Bu, ekleme ve eksiltme merkezli aritmetiksel akışın değişmezi olduğu gibi insanın müdahale edebilirliğinin de temel besleyicisidir.

Tasarlayabilirliği sayesinde kozmosa müdahale edebilme ayrıcalığına sahip tek canlı olan insan bu müdahalelerini tanımları sınırında ve özdonanımları denetiminde gerçekleştirecektir. Tanımlarla belirlenen varolmayanlara ahlak, vicdan vb...gibi özdonanımlarının denetiminde ulaşacağı hatta özdonanımlar izin vermiyorsa söz konusu varolmayan tanımının da geçersizleşeceği şüphesizdir.

Özdonanım kontrollü tanım kaynaklı tasarımların sınırsız faydacı olacağı tabiidir.

Bu birimler çokluğuna bir birim olarak dahil olan insanın da diğer tüm birimler gibi çürüyerek eksilecektir. Ama insanın yukarıda anlattığım akış uyarındaki sınırsız faydacı müdahaleleri aracılığıyla çürümenin kaçınılmazlığına ebedi geçerliliğe ulaşarak karşı koyacağı unutulmamalıdır.

Tüm bu gerçeklere rağmen sınırsız faydacılığı ulaşılması gereken bir hedef olarak görmeyenlerin, değişmez reflekslere sahip tasarımlar tarafından takip ve ifşa edileceği kaçınılmazdır.

Tasarımın bir gelişim dinamiği olduğu kesindir. Fakat yukarıda özetlediğim akışın dışında oluşturulan tasarımlarla sadece aşağıya doğru ilerlenecektir.

*

Tüm insanlığa hitap eden bu genel müdahale prensibi tasarımcıların özel müdahalelerinin de sınırlarını belirleyecektir.

Tasarımcı tüm bu akışın yanı sıra genelin ulaşmayacağı basitlikteki varolmayanları bulup çıkaracaktır. Bu noktada devreye imgeleme düşsel eylemi girecektir. Tasarımcı tanımladığı varolmayana yine bu tanıma uyarınca seçtiği varların imgelenmiş ifadelerini aritmetiklerle birleştirerek ulaşacaktır.

Ulaşılabilecek sonuç herkes için ulaşılabilir bir hedefmiş gibi görünebilir. Ama tasarımcı kimliği için belirleyici olan ulaşılan formel sonuç değil bu sonuca ulaşırken geçilen aşamalarıdır. Bu aşamaların ancak içeride sıraladığım yeterliklere sahip olduğu an geçileceği kesindir. Bu yeterliklere sahip olamadığı için de tasarımcılar dediğim genel varolmayana daima basitliğinden dolayı ulaşır.

İşte bu kırılmaların başlayacağı noktadır.

İnsan zihninde biriktirdiği varları birbirlerine bağlayacağı en kısa yolu ararken tasarlama eyleminin alt dinamiği olan adaptasyonu yozlaştırarak kullanmaya başlayabilecektir.

Bu varları ilişkilendirme yolu kendini tasarımcı olarak tanımlayanların dahi rahatlıkla düşeceği tuzaklar barındırmaktadır.

İçeriği göz ardı edilen sonuçların birbirine yada ön görülen varolmayana yansıtılması, giydirilmesi, yapıştırılması vb. gibi işlemleri aritmetiğin yerine ikame eden yozlaştırılmış adaptasyonlar kimi zaman tasarımcının benliğini, kimi zaman attığı ilk adımları sonuçlaştırarak sübjektivite sınırsızlığı arzusunu tatmin edecektir.

Artık tek belirleyici tanım değil, sonuçlaştırılabilecek her şey olacaktır.

Bu yöntem, sonuçlaştırarak kullandığı varların kişinin benliğine kadar uzanabilir olması nedeniyle de dışarıdan anlaşılacak şifreler içerecektir.

İngelenmiş varların aritmetikle birleştirilmesiyle ulaşılan bir sonuca yozlaştırılmış adaptasyonlarla da ulaşmak imkansız değildir. İşte bu nedenle yukarıda ifade ettiğim gibi tasarımcı kimliğini sonuçlarla değil sonuca ulaşırken geçilen aşamalar belirleyecektir.

Tasarımcılar bir tarafa tüm insanlığın tasarımlarında yozlaştırılmış adaptasyonlardan sıyrılarak tanımları uyarınca var dediğim birimleri aritmetikle ilişkilendirmesi gerekmektedir. Tasarımcılar ise bunun bir adım ötesine geçerek varların ingelenmiş hallerini kullanacaktır.

Aydınlatılması gereken son konu ise varların ilişkilendirilmesinde aritmetiğin nasıl kullanılacağıdır.

Tasarımın sözlük karşılığı “*işaret etmek*” tir.

Söz konusu ne olursa olsun her hangi bir şeyi işaret etmenin sadece iki yolu vardır.

Bir şey ya kendini anlatmaya yardımcı olacak türdeş ipuçlarının yan yana getirilmesiyle yada kendi gibi olmayan hatta çelişeceği şeylerle bir araya toplanmasıyla işaret edilecektir.

İşte bu işaret ediş aritmetiğin tasarlama eylemindeki karşılığıdır.

Türdeşlerin yan yana getirilmesinin ve kattıkları değerle ulaşılacak varolmayanı işaret etmesinin aritmetiksel karşılığı eklemedir.

Hedeflenen varolmayanın çelişeceği varların zıtlığıyla ifade edilmesi ise; aritmetiğin eksiltme işleminin ta kendisidir.

Bunlar dışındaki tüm işaret etme yani tasarlama çabaları yozlaştırılan adaptasyonların uydurmalarına muhatap olacaktır.

KAYNAKLAR

CEYHUN, D. (1992) Ah Őu biz kara bıyıklı Trkler. E Yayınları. İstanbul. s. 11 – 16

CEYHUN, D. (1992) Ah Őu biz kara bıyıklı Trkler. E Yayınları. İstanbul. s. 164 – 168

GARDNER, J.W. (1990) Yenilikçi Birey, Zinde Toplum. İlgi Yayıncılık. İstanbul s. 61 – 67

GARDNER, J.W. (1990) Yenilikçi Birey, Zinde Toplum. İlgi Yayıncılık. İstanbul s. 15 – 21

GARDNER, J.W. (1990) Yenilikçi Birey, Zinde Toplum. İlgi Yayıncılık. İstanbul s. 109 – 115

GARDNER, J.W. (1990) Yenilikçi Birey, Zinde Toplum. İlgi Yayıncılık. İstanbul s. 87 – 94

KAĞITÇIBAŐI, Ç. (1977) İnsan ve İnsanlar. Duran Ofset. İstanbul.

KÖKNEL, Ö. (1986) İnsanı Anlamak. Altın Kitaplar. İstanbul. s. 159 – 162

KÖKNEL, Ö. (1986) İnsanı Anlamak. Altın Kitaplar. İstanbul. s. 244 – 252

LEGENDRE. L' Aritmetique en sa Perfection. (En Mkemmek Halinde Aritmetik). Önsöz

NURBAKÍ, H. (1986) İnsan Bilinmezi. Damla Yayınevi. İstanbul. s. 26 - 31

NURBAKİ, H. (1986) İnsan Bilinmezi. Damla Yayınevi. İstanbul. s. 121 – 153

NURBAKİ, H. (1986) İnsan Bilinmezi. Damla Yayınevi. İstanbul. s. 195 – 199

PARKINSON, C. N. (1957) Parkinson's Law. Houghton Mifflin Co.

PILE, J.F. (1988) Interior Design 5. Harry N. Abrams. Inc. Japan .

SAGAN C. (1982) Kozmos, Evrenin ve Yaşamın Sırları. Altın Kitaplar. İstanbul

SARTRE, J. P. (1940) L' Imaginaire (İmgelem Dünyası)

STORKE, T. M. (1958) California Editor. Westerlove Press. s. 269

Sürelî yayınlar:

DOMUS. (2003 EKİM – KASIM) s. 74 - 75, 128 -135

SABAH GAZETESİ. (26. 9. 2003) "Sabah Dekorasyon" s. 8 – 9

İnternet siteleri:

www.Phillipe-Starck.com

www.zfdesign.com

ÖZGEÇMİŞ

12.06.1979'da İstanbul'da doğdum. İlkokulu Şişli Ondokuzmayıs İlkokulunda, Orta okulu Şişli Lisesi, orta kısmında okudum. 1993 yılında İstanbul Anadolu Güzel Sanatlar Lisesi'ni, girdiğim yetenek sınavı sonucunda kazandım. Bir yılı hazırlık olmak üzere, toplam dört yıl süren eğitimim sonunda, okulumu temsilen Berlin Kreuzberg Belediyesi'nin davetlisi olarak Almanya'ya sergi açmak üzere gittim. Aynı dönemde Mimar Sinan Üniversitesi, Mimarlık Fakültesi, İç Mimarlık bölümünü kazandım. 2002 yılında lisans eğitimimi bitirdim, bunu takiben yüksek lisans eğitimime başladım. Halen Mimar Sinan Üniversitesi, Mimarlık Fakültesi, İç Mimarlık bölümünde Araştırma Görevlisi olarak akademik kariyerime devam etmekteyim.