

Keyifli Okumalar Dileriz

Binlerce kategoride milyonlarca PDF e-kitap, ders kitapları, dergiler ve romanlara platformumuz üzerinden ücretsiz ulaşabilirsiniz.

RESMİ WEB SİTEMİZ

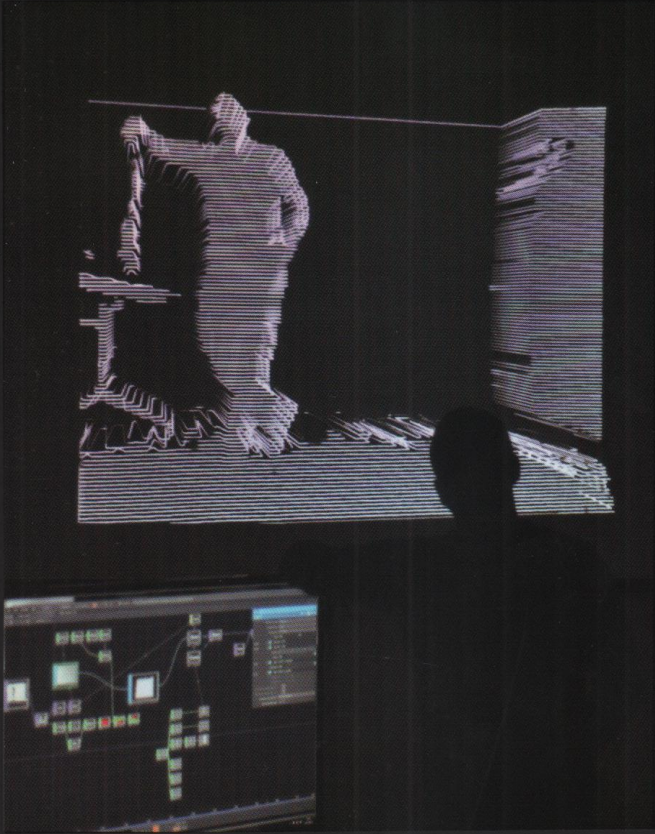
<https://rantey.org>

Yedek ve Duyuru Kanallarımız

Sitemize erişim engeli gelmesi veya adres değişikliği durumunda aşağıdaki kanallardan güncel giriş adresine erişebilirsiniz:

- Telegram: <https://t.me/birkitapbir>
- WhatsApp Kanalımız : <https://whatsapp.com/channel/0029VbDHv8uE50Us4lvMoc0Y>

Tasarım Ne Bekler?



Cogito
Üç aylık düşünce dergisi
Sayı: 83 Bahar, 2016
ISSN 1300-2880

Yapı Kredi Yayınları: 4654

Yapı Kredi Kültür Sanat Yayıncılık A.Ş.
adına sahibi:
LEVENT ALTUNBEK

Reklam ve Halkla İlişkiler:
DERYA SOĞUK

Genel Müdür:
TULAY GÜNGEN

Yazışma Adresi:
COGITO
Yapı Kredi Kültür Sanat Yayıncılık A.Ş.
Kemeraltı Caddesi Karaköy Palas No: 4 Kat: 2-3
34425 Karaköy / İstanbul
Tel.: (0212) 252 47 00 (pbx)
Faks: (0212) 293 07 23
E-posta: ykykultur@ykykultur.com.tr
E-posta: scyda.ozturk@ykykultur.com.tr
İnternet adresi: <http://www.cogitoyky.com>
<http://alisveris.yapikredi.com.tr>

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü:
ASLIHAN DİNÇ

Dergi Editörü:
ŞEYDA ÖZTÜRK

Bu Sayının Editörleri:
OĞUZHAN ÖZCAN - AYKUT COŞKUN

Yayın Türü:
Yerel süreli

Yayın Kurulu:
ÖMER AYĞÜN, ZEYNEP DİREK,
KAAN H. ÖKTEN, NAZLI ÖKTEN,
ŞEYDA ÖZTÜRK

Partner of "European Network of Cultural Journals – Eurozine"
"Avrupa Kültürel Yayınlar Ağı – Eurozine" Üyesi
www.eurozine.com

Grafik Tasarım:
FARUK ULAY, AKGÜL YILDIZ

Cogito'da yayımlanan tüm yazıların sorumluluğu yazarına aittir.
Dergide yer alan yazılar kaynak gösterilmek kaydıyla yayımlanabilir.
Yayın Kurulu, dergiye gönderilen yazıları yayımlayıp yayımlamamakta serbesttir.
Gönderilen yazılar <http://www.cogito.org> adresinde yayımlanır.

Renk Ayrımı / Baskı:
PROMAT BASIM YAYIM SAN. VE TİC. A.Ş.
Orhangazi Mahallesi, 1673 Sokak, No: 34
Esenyurt-İstanbul
Tel.: (0212) 622 63 63
Sertifika No: 12039

Ücretsiz PDF Kitap Arşivi: <http://www.kitapci.com>

Sertifika No: 12334

Bu Sayıda:

Cogito'dan

- 5 • Tasarım Ne Bekler?

- 7 • İnci Eviner • Sanatla Yaratmak
- 25 • Mustafa Ergen • Girişimcilik Felsefesi
- 35 • Tilbe Göksun • Tasarım, Psikoloji ve Dil
- 46 • Başak Can • Tasarım ve Etnografi
- 50 • Çiğdem Maner • Tasarıma Arkeolojik Bakış
- 61 • Ali Çarkoğlu • Hedef Kitle Kavramı
- 73 • Gülay Hasdoğan • Tasarım, Sistem, Hizmet ve Deneyim
- 85 • Aykut Coşkun • Sürdürülebilirlik
- 96 • Çiğdem Yazıcı • Tasarım İçin Felsefeyi Anlamak
- 115 • Hakan Ürey • Teknoloji ve Tasarım İlişkisi
- 129 • Nigel Cross • Bilmenin Tasarımdan Geçen Yolları:
Tasarım Disiplini ile Tasarım Bilimi Karşı Karşıya
- 139 • Richard Buchanan • Tasarım Odaklı Düşünmede Belalı Sorunlar
- 166 • Nathan Stegall • Sürdürülebilirlik İçin Tasarlamak:
Ekolojik Yönelimli Tasarım İçin Bir Felsefe
- 177 • Marc Hassenzahl, Kai Eckoldt, Sarah Diefenbach, Matthias Laschke,
Eva Lenz, Joonhwan Kim • Anlam ve Haz Anlarını Tasarlamak /
Deneyim Tasarımı ve Mutluluk

Geçen Sayıdakiler

- 204 • Gilles Deleuze: Ortadan Başlamak
- 206 • Yazarlar Hakkında

Anadolu'nun tarih öncesi döneminden günümüze: *101 Yapı ve Yer*

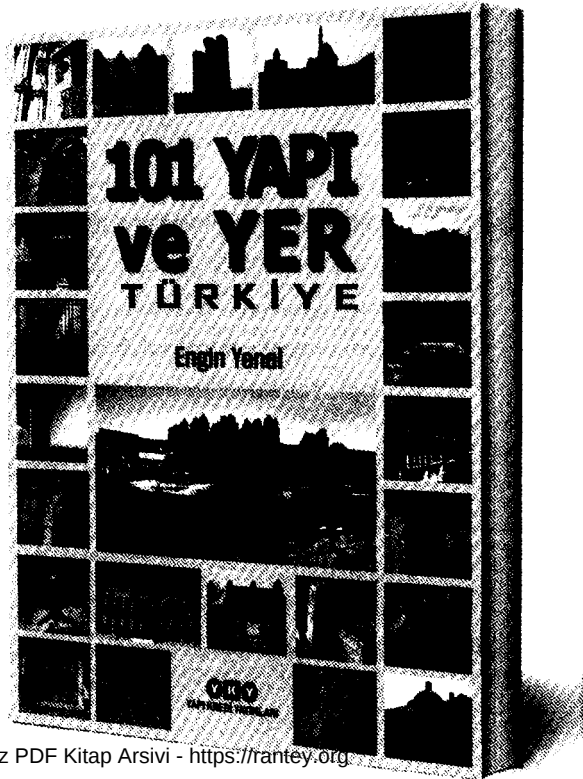
Anadolu'da geçmişı yaklaşık on iki bin yıl geriye giden yapılı çevrenin süreklilik gösteren evrelerinin, içeriksel bütünlüğü olan kültür tarihinin farklı işlev ve biçimlerdeki yapılar aracılığıyla ayrıntılarıyla incelenmesi, irdelenmesi ve tanımlanmasıyla oluşan bu kitap çağdaş kültür tarihi yazımında ilginç bir deneme...

101 Yapı ve Yer

Türkiye

Hazırlayan: Engin Yenel

Özel Dizi, 504



Tasarım Ne Bekler?

Sosyologlar tarım ve endüstri devriminden sonra, bilişim devrimiyle insanlığın yeni bir devrimin içinde olduğunu savunuyor. Bu sürecin son 10 yıldır giderek hızlandığı biliyoruz; sadece kullandığımız teknolojilerde hızlı bir değişim yok, aynı zamanda yaşam biçimimizde de büyük bir değişim yaşıyoruz. İletişim araçları çalışma biçimimizi, bilgi edinme ve öğrenme yöntemimizi, alış verişimizi, sohbetlerimizi, kısacası her şeyimizi değiştiriyor. Daha da ötesi, bu bilişim devriminin izlerini, devletlerin yapılarındaki, ekonomilerindeki ve politik duruşlarındaki değişimde de görüyoruz. Giderek artan savaşlar, insanlık dramları da bunun bir ürünü olabilir.

Böylesine bir bilişim devriminin yaşandığı bu süreçte tasarım anlayışının değişmediğini söylemek mümkün mü? Muhtemelen hayır. Peki, tasarım bu değişimden ne bekliyor? Yeni nelerden beslenmeli? Diğer disiplinler ile olan ilişkisi ne olmalı?

İşte bu soruların cevaplarını almak için Koç Üniversitesi Tasarım, Teknoloji, Toplum lisansüstü programı, disiplinlerarası araştırma yöntemleri dersi kapsamında bir grup öğretim üyesi ve araştırma öğrencisiyle Eylül-Aralık 2015 tarihleri arasında bir araya geldik. Araştırma öğrencileri, kendi alanlarında dünya çapında tanınan, girişimci, sanatçı, tasarımcı, mühendis, psikolog, sosyolog, arkeolog, felsefeci, siyaset bilimci öğretim üyelerine tasarım perspektifinden sorular sordular. Öğretim üyeleri de bilimsel makale kalıbının dışına çıkarak bu soruları yanıtladılar. Ne öğrenciler, ne öğretim üyeleri önceden hazırlıklı geldi; ne sorular ne de cevaplar önceden biliniyordu.

Amacımız merak edilen sorulara her kesimden herkesin anlayacağı “özlü” cevaplar bulmaktı. Sohbetlerin deşifre edilmiş son haline bakan uzmanlarımız, kendi disiplinleri açısından çok şey söylemediklerini düşünse de, biz tasarımcılar için çok önemli ipuçları sundukları şüphesiz. Hatta kendi adıma

birkaç yeni tasarım araştırmasının tohumunu atmama yardımcı olduklarını şimdiden söyleyebilirim.

Gündelik hayatımızda önemli fikirler üretsek de bunları kayıt altına almayı çoğu zaman unutuyoruz. İşte “Tasarım Ne Bekler?” özel sayısını kıymetli bulmamın bir nedeni de, bir ders kapsamında gelişen projenin yayına dönüşmesinin tek başına çok önemli bir kazanım oluşu...

Bu özel sayının şekillenmesine, üstün yeteneğe sahip olduklarına inandığım öğrencilerim Mehmet Aydın Baytaş (koordinasyon), Oğuz Turan Buruk, Ahmet Börütecene, Doğa Çorlu, Damla Çay, Çağlar Genç, Onur Gürkan, Sezen Kayhan, Muhammet Ramoğlu, Melike Aslı Sim, Selman Yücetürk ve Gülben Şanlı soruları ile katkıda bulundular.

Koç Üniversitesi'nden Prof. Dr. Hakan Ürey (Elektronik Mühendisliği), Prof. Dr. Ali Çarkoğlu (Siyaset Bilimi), Doç. Dr. Mustafa Ergen, Yrd. Doç. Dr. Tilbe Göksun (Gelişim Psikolojisi), Yrd. Doç. Dr. Çiğdem Maner (Arkeoloji), Yrd. Doç. Dr. Çiğdem Yazıcı (Felsefe), Yrd. Doç. Dr. Aykut Coşkun (Tasarım), Orta Doğu Teknik Üniversitesi'nden Prof. Dr. Gülay Hasoğlu (Tasarım), Kadir Has Üniversitesi'nden Doç. İnci Eviner, değerli görüşleri ile projenin ortaya çıkmasını sağladılar.

Tabii ki özel sayı fikrini veren *cogito* Yayın Kurulu üyesi Prof. Dr. Zeynep Direk de bizi sürekli teşvik etti.

Emeği geçen herkese bu vesileyle sonsuz teşekkür ederim.

Prof. Dr. Oğuzhan Özcan,
İstanbul, Ocak 2016

Sanatla Yaratmak

İNÇİ EVİNER

Desenle çalıştığınızı biliyoruz. Desenle başlıyor her şey ama süreçte bu desenlerin, oradaki figürlerin farklı medyalara dönüştüğünü görüyoruz. Bu dönüşüm esnasındaki o kazanımlar veya kayıplar desenleri nasıl etkiliyor veya bunları bilinçli olarak sürece entegre ederek kullanıyor musunuz? Çünkü tasarım sürecinde benzer şeyler yaşanıyor. Mesela tasarımcı işe eskizlerle başlayabiliyor ama ürünleştirme sürecinde farklı medyalar kullanıp o medyaların da etkisini az da olsa ürünlerde hissedebiliyor. Araç olarak kullandığımız çizgiler tasarımcı olarak o sınırları aşmamıza yardımcı oluyor. O açıdan tasarımcı da birazcık daha sınırları aşmak için kullanıyor olabilir medyayı. Bu açıdan bakarsak, siz eskiz çizmenin veya o sınırları aşma çıktılarının bir şekilde son işe giderken neler kaybettiği veya neler kazandığı; farklı etkenlerin, farklı medyaların kullanılmasının bu açıdan çok kurgulanabilir bir şey olup olmadığı konusunda ne düşünüyorsunuz?

Benim çalışma biçimim sürekli birbirini dönüştüren, iç içe geçmiş süreçleri gerektiriyor ama o süreci hazırlayan ve başlatan şey desen. Desen benim için hem hayallerim ve bilinçaltının hem de aklın işleyişini görünür kılan bir eylem. Bu süreci iki aşamada gerçekleştiriyorum: Skeç, daha çok jestüel olarak, anlık notları içeren desen çalışmaları, eskiz ise bütün bu notları toparlayan ve eleyen bir tasarım sürecini içeriyor. Bir videonun tasarımı için yaptığım desenler her iki süreci de taşır ve eskizler son hazırlık aşaması olarak, sahnelerin tasarlanmasıdır. Bu durumda eskiz, daha açıklayıcı ve çizgisel olarak artistik olmaktan çok didaktiktir. Atölyede sürdürdüğüm bu desen çalışması, aslında, tüm işlerim için geçerli olan ve bütün bu fikirlerin çıktığı, daha tekinsiz, daha tesadüflerin olduğu, beklenmeyene açık imgelerin

Cogito, sayı: 83, 2016



doğumunu hazırlar. Bu ikisi, bu iki davranış biçimi, sanki bilinçle bilinçaltı birlikte çalışıyormuş gibi daima iç içe bulunuyor. Şöyle ki, desen benim için sanatsal bir yöntem değildi, yani bilinçli bir resim eğitimi almadan önce sadece kendimi ifade etme ihtiyacıyla başlamıştım. Hatırlıyorum, beş yaşındaydım mesela – tuhaf bir şekilde hatırlıyorum nasıl başladığını. Kuzenim çizgili bir deftere profilden bir kız portresi çizdi ve ben günlerce aynısını yapmak için çıldırdım. O günden bugüne çiziyorum. Bu bir yandan hayatın içinde kendi hayatımı yerleştirme çabamdı. Bunun içinde, mesela kadın olmayı çok önemsiyorum çünkü o zamanlar hayatta kadınların alanı çok dardı. Çizmek bana kendimi ifade edecek ve kendi hayatımı kurabileceğim bir imkan olarak gözüktü ve bununla kamusal alanı keşfettim. Akademideyken sokakta desen çizmek benim için kendimi aşmanın bir yolu. Akademideki klasik desen eğitimiyle başım dertteydi. Günlerce Nü çizmenin zorunluluğuna kendimi inandıramıyordum. Mehmet Gülerüz o dönem hocamızdı ve muhalif bir ressamdı. Akademinin dışında kendi dünyamı yaratmam konusunda beni cesaretlendirdi. Dışarda çizmek beni gerçekten özgürleştirdi. Çizerek dünyayı öğrenme alışkanlığı o zamandan beri benim için temel olmaya devam ediyor.

Bir sanatçı çizim alışkanlığını, hayatının her noktasına taşıyabilir; yeni fikirler bulmak için insan zihninin ve elinin ezberlediği şeylerle mücadele

edebilir, aslında desen çok basit bir şey. Çini mürekkep kullanırsınız, bin yıldır ucuz kırtasiye malzemesidir çini mürekkebi; fırça, uç, kalem, defter, çok basittir. Defterlere belli bir zaman sonra geri dönüp baktığınızda kendinizi eleştirmek ve kendinizle yüzleşmek için doğru bir alan kurduğunuzu fark edersiniz. Yaşadığınız çağı doğru değerlendirmek için gereken mesafeyi defterler arasında gezinirken kurabilirsiniz. Kendi deneyimimi sürekli yeniden kurgulanan bir benlik ve onun sınırlarını aşmak için sürekli başa dönen bir mücadele olarak ifade edebilirim.

Kendi sanat pratiğim içinde elbette sanat tarihinin ikonlarıyla hesaplaşmak için stratejiler geliştirdim. Dünyada daha önce yapılmış ve yapılmakta olan yapıtları izlerken, hangi form ve söylemlerin tüketildiğini de görmeniz mümkün. Ama bazen sizi kalbinizden ve aklınızdan vuran yapıtlara rastlarsınız ve sizi yukarı taşır, heyecanlandırır, ben buna esinlenmenin ilk adımı diyorum. Öte yandan, sanat tarihinin ikonografisine dahil olan *Las Meninas* gibi eserleri de hep kafamda taşıyorum. Bunları bir şekilde bir sahneye taşıyorum. *Las Meninas*'tan sonra Rembrandt'ın *Anatomi Dersi*'ni, *Modern çöküşün bakışı* olarak da görebilirsiniz.

Sanat tarihiyle ilişkimin bu kadar karmaşık olmasında 70 ve 80'li yıllarda Avrupa'daki müzelere ulaşmanın zorluğu önemli bir etkidir. O yıllarda Akademide Fransız modeli eğitimi benimsenmişti ve usta-çırak ilişkisi vardı, hocalar sürekli ustalara bakmamızı söylerdi. Biz tabii ki İstanbul'da o sırada Türk resmi dışında orijinal bir resim görmemiştik; Rönesans resmini, Leonardo'yu görmemiştik. Cézanne hiç görmemiştik, sadece reproduksiyonlarda gördüğümüz ustalara duyduğumuz güven çok komikti tabii. Biraz bu durumla da çekişiyorum bütün yaptığım işlerde. Sonra tabii ki orijinallerini gördük, müzelere gittik ama o zamanki Cézanne ile çıplak gözle karşı karşıya durup baktığım Cézanne arasında fark vardı çünkü araya hayaller girmişti. Dolayısıyla bütün bu sanat tarihi ikonografisi benim için önemlidir.

Tasarımda bilimsel çalışma yaparken referanslardan yararlanıyoruz, bizden önce yapılmış işlere bakıyoruz, onları tarıyoruz, onların üstüne bir şeyler ekliyoruz ya da eğer şanslıysak yepyeni bir şey yapabiliyoruz. Sizin geçmişte yapılmış bir işi alıp onu kendi işiniz haline dönüştürmeniz hakkında neler söyleyeceğinizi merak ediyorum. Çok ham bir şeyi alıyorsunuz aslında ve ham olmayan bir şeye dönüştürüyorsunuz ve bunu yapmak çok zor gibi geliyor bizlere.

Çok erken yaşta reproduksiyon bile olsa sanata bakıyor olmak sizin dün-

yaya ve doğaya bakışınızı değiştiriyor. Örneğin evde *Hayat* dergisinden çıkmış, çerçevelenmiş bir Constable baskısı vardı. Şimdi ağaçlara baktığımda hala o peyzajdaki ağaçları görürüm. Dolayısıyla böyle bir hafızanın farkındayız, sıfırdan bir şey yaratılamayacağını çok iyi biliyoruz. Orada bir şey var, onu açığa çıkaracağım iddiasında da değiliz. Fakat bütün bu temsil, sembol, ikonografi bir çeşit hafıza ve bir çeşit sözlük vazifesi görüyor. Oradaki kalıplaşmış bakış açılarını kırmak için onları yeniden başka bağlamlar içine taşıyorsun. Dolayısıyla o dönüşüyor. Birbirlerini dönüştürüyorlar. O hafıza olmadan hareket edilebileceğini düşünmüyorum. Yani günümüzde sanata bakıldığında hep o geçmişi görürsünüz, bizi bir yerlere bağlar. *Las Meninas* benim her zaman ilgimi çekti. *Las Meninas* bir sürü felsefecinin, görsel iletişim bilimcinin dikkatini çekmiştir. Dolayısıyla bütün bunlar benim kendi ikonografimi etkiledi. İkincisi, batı sanatıyla derdim vardı, hiçbir zaman kendimi onun içinde rahat hissedemedim. Batı temelli bir sanat anlayışı dayatılıyordu, onun dışında bir alternatif yoktu. Evrensel sanat kurallarını Batı yaratmıştı. Niye bu kadar keskin modeller konuyor önümüze? Dolayısıyla, bir şeyi taklit ederek öğrenmek ve onu aşmak ancak, ayağınızı sağlam bir zemine bastıysanız mümkün ve o yıllarda bundan yoksunduk. Sanat ve kültür birikimini, sembolik, politik, görsel, imgesel boyutta tartışmak bana daha öznel alanlar açtı.

Tasarımda olduğu gibi sanatta da güç ilişkilerini düşünmeden fikir üretmek mümkün değil. İktidarın benim zihnimdeki işleyiş biçimini nasıl fark edebilirim? Hayatın pek çok alanına nüfuz etmiş olan bu anlayışı nasıl fark ederim? Bazen bütün bunların akmasına izin veririm, bazen de bilinçli olarak durdururum o akışı. Dolayısıyla bir sürü dinamiği bir araya getirmek, kavramları ve düşünceleri çatıştırmak durumundayım. Bu da varolan disiplinlerin sınırlarında yer almayı gerektirir. Tasarımla diğer disiplinlerin sınırında olmak kolay bir şey değil. Yani sanatın şöyle bir görevi var aslında: bütün bu hayata, pazara, sisteme, sermayeye bir şey kazandırmanız lazım. Bu insan odaklı olabilir, aynı zamanda çok ekolojik ya da çok idealist olabilir. Sosyal tasarım diye bir şey duymuşsunuzdur; bunun öncüleri de hep sanattan çıkmıştır. *Superflex* gibi son derece anarşist, aktivist tasarım grupları vardır, sosyal tasarımcılardan da bahsedebiliriz. Bütün bunların sınırında durmak demek, hep tetikte olmak demek, bir şekilde eleştirel bir kapasite ortaya koymaktır. Sanatın tek amacı bağımsız olabilmek, özgür olabilmek. Özgür olabilmenin koşullarını hazırlamak. Piyasayı eleştirmek. Piyasanın



2006 "I don't belong here"
Digital print out, folio cut, animation, handmade glass object with drawing.
"Pattern, Modernism as Moderator" Curated by Michele Thurns (Borusan Art Gallery Istanbul)

varolan sorunları içine yerleşerek proje yapan arkadaşlarım var. Bunlardan bir tanesi Ahmet Öğüt; "Sessiz Üniversite" onun yapıtıdır. Bütün bu sistemlerin içine sızıp bunları ayrıştıran, ortaya çıkaran sanatsal projeler vardır ve eleştirel düşünceyi canlı tutuyorlar. Bütün bu tartışmalar aslında sanatın bazen sezgisel bazen şiirsel bir şekilde ortaya attığı sorunlarla karşılaşarak oluşuyor. Yani sanatı sadece haz veren, evin duvarlarını süsleyen, müzelerde yer alan objeler olarak düşünmeyiniz. Kendi benliğinizi, kendi farkındalığınızı ve yaptığınız işin sistemler içinde politik olarak nasıl işlediğini sanatın yöntemlerini ödünç alarak farklı bir boyuta getirebilirsiniz, daha duyumsal ve deneysel yaklaşımları ve metotları sanattan ödünç alabilirsiniz.

Oyuncuların rol yapmaktan kurtulabilmek için role kendinden bir şey katması, onu içselleştirmesi gerektiği söylenir. Bu sözcüklerle yapılmaya çalışılır ama sözcükler bazen duvar gibi, oyuncunun zırhı gibi olur. Ne kadar betimleyici olursanız o kadar ters teper, oyuncunun kafası karışabilir. Bunun yerine daha yaratıcı yöntemler kullanmak gerekebilir. Örneğin sözcüklerin tamamen dışlandığı sessiz drama teknikleri olsun, psikanaliz metotları olsun, oyuncuları tahrik eden, bedensel tepkiler vermesini sağlayan yöntemler, teknikler kullanılabilir. Siz de buna benzer bir enerji ortaya çıkarttığınızdan bahsettiniz. Ne tür yöntemler kullandınız bunun için? Bunu bilmek farklı disiplinlerden gelenlerin

yaratıcılığa katkıda bulunması için önemli. Onlara ulaşabilmemizi sağlayacak görüşlerinizi merak ediyoruz.

Benim bu yöntemlerle alakam yok aslında. Peki, biz ne yapıyoruz? Harem'deki çalışmalarımızı sadece dans disipliniyle sınırlamadığımız için bedeni doğrudan doğruya ham malzeme gibi ele alıp tekrar duyumsal olarak şekillendirdik. Taklidin burada önemli bir rolü var. İkinci jenerasyon Fransız feministlerini bilirsiniz; taklit etmek, kurgulamak çok önemlidir. Irigaray, Simone de Beauvoir, Judith Butler'ın önünü açtığı yaklaşım beni performatif yöntemlere sürükledi ve taklit, tekrar ve alıntıdan oluşturduğum son derece dinamik, kendimin de katıldığı bir süreç oluştu. Benim ve onların arasında, bu ortam içinde karşılıklı gidip gelen bir şey var. Aslında buna bir yöntem diyemeyiz; daha çok karşılıklı bir üretim biçimi... Hatta artık bunun benim için tükenmeye başladığını hissetmeye başladım. Nihayet bütün bu hareketler tükeniyor. Kendimi tekrar etmek istemediğim için o bedenin kapasitesi ve sınırları konusunda araştırmalarım sürmekte...

Bütün bu yaratım süreçlerinde kendi hafızamızın kendi kişisel deneyimlerimizin nasıl bir rolü var? Benim için hafıza ve yaşanmışlık çok önemlidir mesela. Hayal gücümde, ergenlik döneminden kalma, kamusal alanla karşılaşan bir kız çocuğunun toplum ve aile ile yaşadığı çarpışmaları ve çelişkileri taşıyorum. Hâlâ onları kullanıyorum.

Videoların arkasındaki sahnenin nasıl oluştuğuna ve hangi çalışma ve araştırma yöntemlerini kullandığıma dönersek; ilk önce performansla performatif arasında bir ayrım yapmam gerekiyor. Performans, sonucu baştan belli olan ve canlı olarak yapılan sanatsal bir eylem. Dolayısıyla, duyguların sürekli sahnelenmesini oldukça yapay bulduğumu söylemeliyim. Performatif ise bir işin oluş sırasında farklı etkilere açık olduğu ve sonucunu net olarak kestiremediğiniz dinamik bir çalışma biçimi. Burada yarattığınız sahnede nosyon ve kavramlar hareket imkânı buluyor ve imgelerle karşılaşarak yeni deneyimlere açılabilir. Burada duyumların rolü çok önemli ve bu da öngörülmemiş yeni ilişki ve karşılaşmaların doğmasına neden olabiliyor. Bu herkes için değişebilir; yine de bu bir meseleyi arayıştır. Hatırlar mısınız, 2014'te İstanbul Bienali'nde "Performative Research" adı altında Rum okulunda bir alternatif bir okul ortaya koymuştuk. İşte orada sürekli okumalarla, sürekli hareket içinde sözcükleri yeniden keşfetmek üzerine, sürekli tekrar üzerine araştırmalarla farklı beden kapasiteleri aradık. Beden, araştırma, akademi, okul, hepsini bir arada tutmaya çalıştım. Sanatçı kimliğimle

hoca kimliğini bütünleştirmeye çalıştığımda ortaya deneysel bir model çıktı ve okulun kendisi bir sanat yapıtı oldu. Beuys bunu yıllar önce yapmış ve şu anda dünyada alternatif eğitim ve araştırma yöntemlerini sanatsal projelere dönüştürmüş sanatçılar var. Bu farklı modeller, öğrenme ve araştırmanın kendisini performatif bir çalışma olarak hayatın içine yerleştiriyor. 'Ortak Eylem Aygıtı'nın ikinci edisyonu 5 kişilik çekirdek bir grupla devam ediyor. Bir yandan çalışıyoruz, araştırıyoruz, bir yandan da araştırırken yeni formlar keşfediyoruz. Şu anda (2015) sürmekte olan İstanbul Bienali'nde düşünce formlarından bahsediliyor, bilimle sanat yanyana yaratıcı araştırma yöntemlerini paylaşıyorlar.

Anladığımız kadarıyla çalışmalarınızda sosyoloji, felsefe gibi disiplinleri dışarıdan yorumlamak yerine onları sanatın içinde yoğurup bir araç olarak kullanıyorsunuz; aynı zamanda da bir amaç olmuş oluyor bu bilimler. Bu perspektifte özellikle sosyolojik bir araştırmanın içinde sanatsal metotları nasıl kurgulayabiliriz? Örneğin kadın kimliği üzerine bir araştırma olsa... Örneğin çevrimiçi günlük tutma (blogging) aracılığıyla özgürleşme imkânı bulan kadınların bunu yaparken bir yandan da sayısal emek süreci içinde belli sömürülere maruz kaldığını varsayalım. Söz konusu durumda kadınların mekânını kendi konumunda sosyal medya ortamı olarak algıladığımda kadının gösterdiği dijital emeği de performansı olarak yorumlayabiliriz [Bu durumda sosyal medya ortamını kadının mekânı, sarf ettiği dijital emeği de performansı olarak yorumlayabiliriz]... Böyle bir ortamda desenden yardım almak zor belki ama fotoğraf veya video bir seçenek olabilir. Bu araştırma vakası üzerinden gidersek, sizin yaptığınız mekanla performans arasındaki gerilimi kadın kimliğine nasıl yansıtabiliriz?

Alain Badiou'nün sosyolojinin geleneksel araştırma yöntemlerini alt üst eden bir saptaması var. Badiou'ye göre bir araştırmacı için sosyal bir olgu bir vaka değildir; Badiou bizzat araştırmacının deneyiminden geçen, olup bitenden kendini soyutlamayan bir tür araştırmacıdan bahseder. Kullandığı medyumları sosyologların da uyguladığı böylesine bir yaklaşım, elbette sanatçıların, yeni bir kişiye dönüşmesinden bahseder. Sosyolojide bunları Bourdieu, Ranciere ortaya koydular. Hiçbir zaman önündeki sosyal meseleyi bir vaka olarak ele alamazsın. Aynı zamanda senin parçandır o.

Mekanla performans arasında yarattığım gerilimi kadın kimliğime yansıtmıyorum. Kadınlığı bir varlık alanı olarak ele almaya, toplumsal olarak maruz bırakıldığı kimliklerden dışarı çıkarmaya çalışıyorum. Yüklendiği-

miz varolan kimlikler mevcut, fakat bunun dışında farklı bir kapasite yaratmazsak ölümler gideriz, araçsallaşırız ve iktidar çalışmayı sürdürür. İşte bu iki arada durmak ve özgürleşmekle ilgili bir kapasite ortaya çıkarmaya çalışıyorum. Bir şeyi bir şeye yansıtmak yerine olayın kendisinin içine girip bir çeşit aracılık yüklenmek ve onu ortaya çıkarmaya çalışıyorum.

Bahsettiğin metot konusunda sanata bakmak önemli çünkü zannetmeyin ki sanatçıların hepsi güzel sanatlar okumuş. Hayır. İçinde sosyolojiden sanata geçmişler de var, ki ilginç şekilde bu alana dışarıdan girenlerin çok daha büyük katkısı olmuştur. Dolayısıyla sanatı yakından izlemelisin ve kameranın ne olduğunu sorguladığın andan itibaren, kameranın gözünün gördüğü şeyi nasıl araçsallaştırdığını, nesneleştirdiğini hissetmelisin. Sonra elindeki telefon kamerası bile olsa tek başına bir problem haline geliyor. Yani yaptığın işi problematize ederken kullandığın araçları çok iyi gözden geçirmen gerekiyor. Tabii ki video kullanmalısın, imaj kullanmalısın. Fotoğraf bizi bu hayattan niye bu kadar nefret ettirdi? Geleneksel fotoğrafçıların ortaya attığı her şey göçtü şu anda. Hepimiz telefonlarla fotoğraf çekiyoruz. Şimdi fotoğrafçılar kendilerine başka bir şey arıyorlar ve doğrusu da bu. O yanlış bir yaklaşımdı. Instagram gibi uygulamalarla hepimiz bunu yapabiliyoruz. Dolayısıyla araç ne olursa olsun yalnızca yazmak yetmez –çünkü yazmak da bir formdur– üzerine düşünülmesi gerekir. Tez danışmanlığında o süreçleri performatif yazım biçimi dediğim bir şeyle hallediyoruz. Çok dinamik, farklı etkenleri bir araya nasıl getiririz, bu ön çalışmayı nasıl yaparız dediğimde okuma ve yazma konusunda çok performatif yöntemler çıkardık ortaya. Tasarımcı için de aynısının söz konusu olduğunu, bu farklı etkenleri görsel olarak, kutulara yerleştirerek, bütün bu dinamikler arasında çakışmalar ve üst üste bindirmeler kullanarak yaratmak için farklı metotlara başvurmanın çok daha yaratıcı olacağını düşünüyorum. Çünkü bahsettiğin konuda şiir olmazsa, hayaller olmazsa yaratıcılık sürecine giremeyiz. Böyle bir şey kalmadı herhalde zaten sosyolojide. İnsana bir veri olarak bakamayacağımızı öğrendik. Bir kere o videoyu bir araç olarak nasıl kullanıyorsun? Köleleştirici bir şey de olabilir sanatçının bakışı. Ya da çok özgürleştirici bir şey olarak da kullanabilirsin. Araştırma da aynı şekilde – bir yandan fikirleri indirgemek ve hapsetmek de olabilir. Öte yandan, konuyu özgürleştirecek ve yeni olasılıkları açacak şekilde de yapabilirsin araştırmayı. Dolayısıyla performatif araştırma dediğim şey bütün bu alanlar için çok önemli.

Sanat eserlerinde bir kompozisyon ve içinde durağan figürler göremeye alıştığımız biz. Sizin işlerinizdeyse hareketleri görüntü içinde sürekli dönerek tekrarlanan figürler var. Figürler tekrar ediyor ve aynı insan bir yerde varken başka bir noktada tekrar var. Dahası, bu durumda biz onun özel olmadığını biliyoruz... Bu tekrarlar, yeni jenerasyon için biraz korku yaratıyor gibi... Büyürken kendisine sürekli çok özel olduğu telkin edilmiş bir jenerasyon... Bu tekrarlı hareketleri bilinçli olarak mı öyle yaptınız?

Tekinsiz kelimesini sık sık kullandım, bu Freud'un bir kavramıdır biliyorsunuz: Heimlich-Unheimlich. Hayatın içinde, ölümle sınırlı olduğumuz yaşantımız içinde hep tekinsiz yan var tabii. İyi yapıtların derinliğinde hep ölüm vardır. Sonlu varlıkları. Ve varlık alanımızla ilgili elbette ki bir takım boşluklar, uçurumlar, endişeler var. Bu bütün yapıtlarda var. Mesela Francis Bacon'a bakabilmek lazım. Francis Bacon hem çok inanılmaz güzeldir, estetik hem de çok acımasızdır. Burada estetiği felsefi bir anlamda kullanırız. Hayatın güzel ve hoş yanlarını gösterme çabasında olan yapay dekoratif işlerle sanatı ayırmak gerekir. Sanat daima risk alır ve varoluşun karanlık sularında dolaşmaktan korkmaz.

Yaptığım işlerde ortaya çıkan video izleyiciden algılama için daha fazla dikkat ve sabır istiyor. Alışık olduğumuz bir video tarzı da değil bu. Yani ben ressam olarak video teknolojisini kullanıyorum açıkçası. Sabit kimliklerle ancak bu sürekli tekrarlarla ve döngüyle başa çıkabiliyorum yani bunlar kimliği sürekli kurgulanan ve yaşayan ve dönüşen bir şey olarak ifade etmemi olanaklı kılıyor.

İçerikle tekniği hangi aşamada nasıl düşünüyorsunuz? Tekniğin içeriğe, içeriğin tekniğe katkısını nasıl ele almaktasınız?

Çalışma yöntemim yapıtın işleyişiyle fikirler arasında geçişliliği mümkün kılıyor. Bir işe başlarken asla zihnimde tamamlanmış bir imge yoktur ama şiddetli bir arzu ve bir sürü desen vardır. Sürekli bir etkileşim masası kuruyorum aslında atölyede.

'Parlamento' çalışmam üzerinden bu sorunuza daha detaylı cevap verebilirim. Bu çirkin binanın neden ilgimi çektiğini ve bunu nasıl bir problematiğe dönüştüğünü farklı aşamalarda görebiliriz.

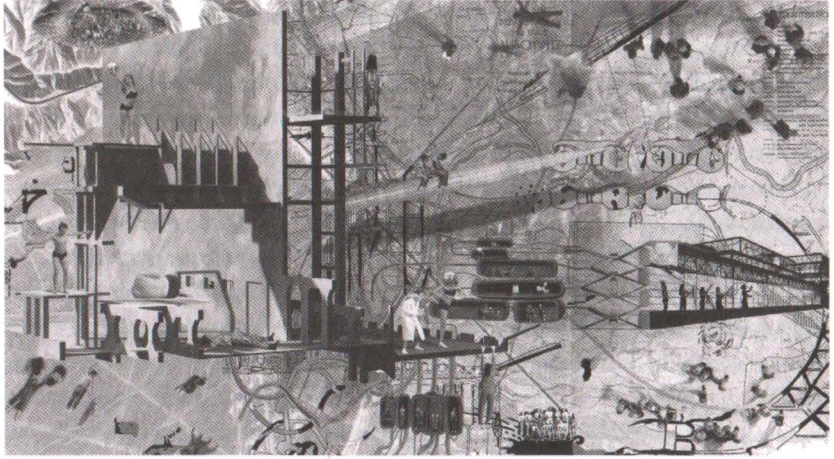
Elbette ilk soru, "Nedir bu Avrupa kimliği?" olacaktır. 2009'da ben üç ay boyunca bir Paris banliyösü olan Vitry-Sur Seine'deki müze MAC-VAL'dayım ve orada Fransız kültürel kimliğinin nasıl inanılmaz bir şekilde yaygın-

laştırıldığını ve bu amaçla yaptıkları sanat programlarını gözleme olanağı buldum. Göçmenleri sanatla ve sanatı pedagojik bir araç olarak kullanarak nasıl eğittiklerine şahit oluyorum. Yabancı olanı Batı sanatıyla ehlileştirmeye kalkmak... Tam o sırada da Agamben okuyordum ve insan doğmak ve vatandaşlık arasındaki boşlukla çok ilgilenmeye başladım. İstanbul Modern'deki *Yeni Vatandaş* da o sırada çıktı zaten. Bazen tesadüfler, bazen insanın yaptığı araştırmalar bütün bu süreçleri tetikliyor. Kendim için kurduğum çalışma disiplini kavramsallaştırmak değil, bir şeyi temsil etmek değil, bir sosyal probleme dikkat çekmek değil, Heideggerci anlamda varlık alanı ve bütün bu zihin ve fikir ve hayalgücünün birbirini tetiklemesinden oluşacak bir atölye yaratmak. Bir atölye aslında bu. Dolayısıyla birbirlerini değiştiriyorlar. Hangi noktada bitiyor? Ben de bilmiyorum. Videolarda genellikle Yıldız Üniversitesi'nde ve daha sonra Kadir Has Üniversitesi'nde öğrencim olmuş arkadaşlarla çalıştım. Bunlar Yıldız'daki deneysel sanat eğitiminden geldiklerinden prodüksiyon paraları ödeniyordu, bu ekip kuruluyordu ama hep aynı masada yanyanaydık. Hiçbir şey sipariş etmedim. Teknik olarak ses üzerine çalışırken bilgisayar sistemlerinde çalışmanızın görsel haline de ulaşabilmeniz büyük şans. Benim için sesten çok görsele ağırlık vermek önemli. Yanyana oturup baktığımızda birlikte çalışabiliyoruz. Kendim bizzat başına oturup yapamam ama birlikte çalışmak, bütün bu süreci bilmek, dijital araçların nasıl kullanılacağı benim için önemli olmuştur.

Bienallere katılım sürecinizde bir iş yapmanız istendiği için o konseptte uygun mu doğuyor iş yoksa daha mı farklı?

Küratörün görüşü bienal gibi büyük sergilerde oldukça etkili. Genellikle, felsefe, siyaset bilimi, eleştirel teoriden beslenerek kavramsal çerçeveyi oluştururlar. Çağdaş sanatı hem teorik olarak hem de sanat pratikleri açısından çok iyi araştırmaları beklenir. Burada elbette yaratıcı bir çalışma söz konusudur ve küratör sezgi ve deneyimi doğrultusunda özgün bir sergi yapmayı hedefler. Çağın ruhunu yakalamak burada temeldir ve sanat yapıtlarından esinlenerek kendi ara kavramlarına ulaşırlar. Hem yenilikçi olmak hem de küratörlük çalışmalarına yeni metotlar kazandırmak uzun soluklu bir çalışmayı gerektirir.

Son yıllarda sanatçıların üretimlerinin bu kadar farklı malzeme ve kapsamda olması küratörlerin varlığını zorunlu kıldı denebilir. Günümüzde sanatçının yapıtına yeni boyutlar kazandıracak kadar donanımlı küratörler olduğu gibi, tam tersine teoriden türetilmiş klişelerle çalışan küratörler de



vardır. Bazen sanatçı kendini fikirlerini karşılıklı olarak geliştirebileceği bir tartışmanın içinde bulur ve bu da son derece üretken bir diyalogla gelişecek bir şeydir. Küratör sanatçının işinin içeriğini hiçbir şekilde etkilemeye kalkışmaz ya da bu olmayan bir sanatçının yaratılması gibi bir duruma dönüşmez.

Kendi deneyimlerimden bahsedecek olursam, Paris'ten aldığım teklifler içinde Lill 2009'da yapılacak bir serginin küratörünün beni desteklemesi ve bana cesaret vermesi sanat hayatımda bir kırılma noktası yaratacak Harem'in gerçekleşmesini sağladı. Benim için küratörle çalışmanın genellikle olumlu ve üretken ilişkilerle gelişen bir işbirliği olduğunu söyleyebilirim. Ama yıllar önce İstanbul'dan bir küratörle tatsız deneyimlerim olduğu da bir gerçek. Yapıtın sergi mekanına yerleştirilmesi, basın ilişkileri, katalog gibi konularda kendi tecrübemin eksikliğinin de etkisiyle yanlış yönlendirildiğim bir sergi oldu. Yapıtın doğru değerlendirmesini engelleyen bu tür hatalara daha sonra düşmemeye çalıştım.

14. İstanbul Bienal küratörü Carolyn Christov-Bakargiev'in yaptığı bu bienal, aslında küratörlerin de farklı araştırma metotları ve yeni modeller üzerine çalışmak durumunda olduklarının iyi bir örneği. Burada Christov-Bakargiev bir sanatçı gibi çalışarak kendi konumunu değiştirdi hatta kendine küratör denmesini istemedi ve "drafter" denmesini tercih etti. Bu jestiyle şunu demiş oldu: Ben bir şey seçmiyorum. Ben sanatçılarla birlikte çalışıyorum. Sanatçılardan çok şey öğreniyorum. Teori yapmıyor, teorilerden besleniyor.

Onlardan beslenerek düşünce formları diye bir yapı kurdu ama bu esnek bir yapı ve oldukça performatif. Dağılabilir, toplanabilir, farklı biçimlere girebilir. Bienalde bilim insanları, felsefeciler ve sanatçılar yan yana yer alıyorlar. Sonuçta ortaya hem farklılık hem de bütünlük sunan hem yerel hem de global bir durum çıktı.

Bazen de doğrudan doğruya birkaç işe müdahale etmiş mesela. Burada aynı zamanda sanatçı egosu denen şey de tartışılıyor. O hiç dokunulmaz, ne dese yapılan, büyü, "aura"sı muhteşem, her şeyin üstünde, toplumun üstünde sanatçı tipinin de modası geçti zaten. Onu dersensansür, bunu dersensansür. Kim oluyorsun sen yani? Tabii ki, bazen sansür oluyor. Kamusal alana bir heykel dikilecek mesela, oranın halkı o heykeli istemiyor. Amerika'da çok oldu bu. İstemez, çünkü onunla yaşayacak olan o. Sanatın her şeyin üstünde olması gibi bir şey kabul edilmez. Yani bütün bunların makul birtakım gerekçeleri var. Dolayısıyla küratörle sanatçı arasındaki ilişkide sanatçı bazen yeni bir iş yapmak isteyebilir. Mesela ben Roma sergisi için yeni bir iş yapmak istiyorum. Onun parasını bulup bana verecekler. Ne iş yapmak istediğimi sadece bir beyan (*statement*) olarak belirtirim. "Statement / beyan" yazmak benim de işime gelir çünkü yazmak aynı zamanda zihni de disipline sokan bir şey. Kendine özgü yazma biçimlerini her sanatçı ortaya koymak zorunda. Karşılıklı gelişecek diyaloglarla belirleniyor bu. Şu iş dünyanın başka bir yerine gidecek mesela. Küratörün kurguladığı sergi konseptine uygun düşmüş, bunu istiyor. Günümüzde de güncel çakışmalar olabiliyor. Göçmen meselesi, Avrupa'ya kabul edilmemeleri, Avrupa'nın insanlık, eşitlik ve özgürlük üzerine attığı palavralar bütün bunlar çok ilginç. Bunu ifade ederken de bir teori temsil etmek için yapmıyorum. Neye yansıyor bu? Bizim hayatımıza yansıyan, başkalarının yüzüne yansıyan, hareketlerine bedenlerine yansıyan bazen komik şeyler oluyor, tuhaf şeyler oluyor. Bu hayatla ve bizle çok ilgili bence. Sizin yaptığınız işte nasıldır bilmiyorum. Mesela sizin kişisel duygu, düşünceleriniz, hafızanız, birikiminiz, tutkularınız etkili midir yaptığınız araştırmalarda? Yoksa hep objektif, akıllı, fonksiyonel, piyasada varolan işler mi yapılıyor? Bu Bauhaus'ta kaldı değil mi? İşte orada galiba hepimizi birleştiren bir şey var. Şimdi o çalışma biçimi var ya, teoriden türetilmiş kavramlarla uğraşmıyoruz. Siz de kendi masanızı oluştuyorsunuz besbelli. Kendi yaratıcılığınızı, kendi zihninizi tetikleyecek şeyi oraya koyuyorsunuz. Peki buna kişisel diyebilir miyiz? Bireysel katılım. Nedir o birey dediğimiz? Bana göre şudur birey: ölümle sınırlandırılmış bir varlığım; ciddi bir hafıza yükü altındayım ve şu

andaki politik durum ve bütün çocukluğumdan bu yana yaşadıklarım; gerilimler ve özgürlük arayışlarım beni ben yapan şeylerden. Yani ben bir tane değilim. Kendi özneni oluşturan pek çok etken var ve başka özneler var. Ben böyle çalıştığım zaman ister istemez karanlıklara dalıyorum. Siz, tasarımcı dediğinizde ne anlıyorsunuz, bunu ben hayal edemiyorum. Sermaye nasıl etkiliyor mesela tasarımı? Sermaye doymak bilmiyor, hep yeni şeyler istiyor ya. İhtiyaç yaratmak çok ilginç gelir bana mesela. Nedir, sorun mu çıkarıyorsun ortaya? Varolan mı çıkıyor yoksa hakikaten yaratıyor musun? İşte sosyal tasarımı dediğim; birçok sanatçı ve tasarımcının bir araya gelip yaptıkları çalışma bunları kapsıyor. Hatta okula da yeni aldırduğım birtakım kitaplar var. Sanatçıların el yordamıyla birtakım ihtiyaçtan oluşturulmuş malzemeler sonra endüstriye taşınıyor; böyle bir kitap var mesela. Dolayısıyla ben tasarımla sanatın kesiştiği yerlerde bir ders veriyorum. Hoşuma gidiyor buraya bakmak.

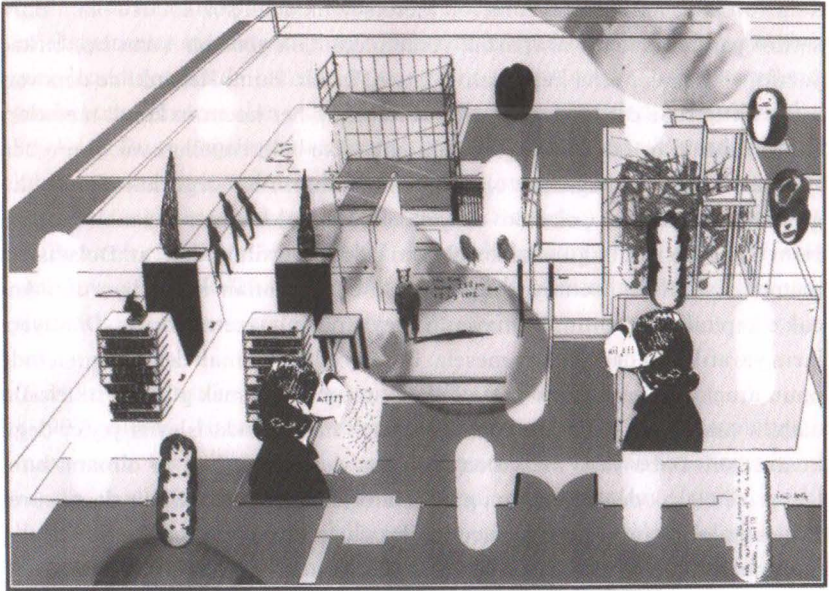
İşlerinizde ses ve sesler bütünüünün oluşumu nasıl oluyor? O süreç nasıl ilerliyor? Çünkü hem anlatıcı hem tamamlayıcı bir yanı var. Ayrıca kullandığınız seslerin orada oluş sebepleri nedir?

Bende “narratif” parçacıklar var, hiçbir zaman bütünlüklü bir anlatım yok. Dolayısıyla sesi ben önceden ses çalıştığımız arkadaşla söylüyorum ki genelde ses tasarımcısı olur bu kişi. En son Baba Zula’yla çalıştık mesela. Dedim ki ben köpek sesi istiyorum. İkinci olarak şu sesi istiyorum. Kontrbas istiyorum, şunu istiyorum, bunu istiyorum. Bir kere bunları ayırıyoruz. Bu sesler bulunuyor ya da oluşturuluyor. Sonra bunları videodaki ritimlere göre düzenliyor, belli yerlerde yükseltip belli yerlerde alçaltarak o işin sound’unu oluşturuyoruz. Asla video klip hazırlar gibi yapmıyoruz. Benimle beraber geliyor ama müzik demiyorum ben bunlara. Mesela bu işte; Strasbourg’da Avrupa Parlamentosu’na girdim ve orada ses kaydettim. Aynı anda yaklaşık 15 ayrı dilde çeviri yapılıyor ve kulaklıkla dinliyorsun. Sürekli çeviri oluyor, düşünebiliyor musun? Avrupa kimliğinin ideal parçası olarak sunulan o kültürel çeşitlilik aslında yok. İşte var ya sanatçıların o kötü huyu, hep altında bir pislik aramak falan, o iyi bir şey yani. O sesleri topladık. Bütün bu malzemeler önümüzde dururken ses tasarımcısı arkadaşla beraber bilgisayarda onu tekrar tekrar düzenliyoruz. Seslerin bir sebebi var tabii. Burada mesela kahkaham ve çığlığım bir yere giriyor çünkü hakikaten o çekim süresinde öyle yaşıyorum ben. Ben oyum yani; kendimi bu şekilde yerleştiriyorum içine. Parlamento çeviri seslerini koyduk. Orada kontrbas var. Bir kız var, ka-

çacak bir yer kırıyor. Yani hareketlerin seslerini düzenliyoruz ama anlatımcı olmamasına çalışıyorum. Bir şey temsil etmek, bir şey anlatıyor olmak istemiyorum. Bir olguyu da temsil etmiyorum. Bir sürü faktörü aynı anda işleyerek duygularımızı içine alacak bir şey yaratmaya çalışıyorum. Ben burada parlamento nasıl işliyor diye anlatmıyorum. O yüzden çok çarpıtıldı bu iş Paris'te izlendiğinde. Şöyle bir soru sorardı gazeteciler: "Avrupa Birliği'ne girmek istiyor musunuz, istemiyor musunuz?" İş buraya gelince tabii çok kötü oluyor. "Mesaj ne mesaj? Çabuk mesajı ver, işimize bakalım" gibi olmuyor. Ama Avrupa Parlamentosu'nu ele almak da ister istemez çok güncel bir konu olduğu için etkiliyor. Baba Zula'yla da anlattığım şekilde çalışıyoruz. Hatta Baba Zula çok ciddi bir müzisyen olduğu için kendisi yapıp koydu ortaya, öyle zannetti. Hepsini çöpe atmak zorunda kaldık. Böyle değil, birlikte yapacağız dedik ve onlar için müthiş bir deneyim oldu. New York'ta sergilenen iş. Ama ben müzisyen değilim. Sesle ilişkimde hiç ukalalık etmiyorum; müzisyene, ses tasarımcısına nefes alacak yer bırakıyorum ama video klip yapmıyoruz. Yani müzik döşemiyoruz. Öyle çalışan arkadaşlar var, hiç hoşlanmıyorum. Bir iş yapıyor sonra arkasında da kullanım haklarını alıp bir müzik koyuyor. Bu video klip mantığı, olmuyor. Ama ben sesçi değilim. İşte sanatçı böyle bir şey. Hiçbir alanda gerçek anlamda uzmanlaşmamanın avantajını taşıyor. Bu ben canımın istediğini yaparım demek değil. Çok büyük bir sorumluluk bu.

Benim birden çok öznenem var yaşadığım şeylerden dolayı diyorsunuz. Acaba bunun eserlere yansımaları yarattığınız çoklu figürlerde görüyoruz diyebilir miyiz? Bu süreçte sistemi yıkmaya çalışmak gibi bir eğiliminiz var. Çocukken de kuralları sevmezdim, diyorsunuz. Olan kurallara uymamak olarak görebilir miyiz bunu? Önceki bir soruda metotlardan bahsederken, o metotlar bana ters düşüyor gibi bir yorumda bulundunuz. Bunların hepsini topladığınızda sanki metoda karşı bir duruşunuz var gibi ama bir yandan güne eskiz çizerek başladığınızı söylüyorsunuz. Bir yandan bu metotsuzluk sizin kendi metodunuz olmuş gibi de duruyor.

Yok, o basit bir anlatım olur. Onun yerine şöyle diyebilirsiniz: Müzisyenle çalışmak, sosyal bilimlerin alanında Agamben'le ilgilenmek ve buradan doğrudan doğruya kişisel bir ifade biçimi olmaması. Halbuki desenlerim çok beni yansıtıyor. Jestüel şeyler çünkü; o jestüel olanla, bir anda oluşanla sonra düşünerek süreçler içinde oluşan şey arasındaki mesafede bir sürü özne var tabii. Yani o ben dediğin şeyi abartıp bunu merkeze almanın doğru olmadığı.



ğını düşünüyorum çünkü abartılmış insan odaklı çalışmalar bizi ne kadar hayal kırıklığına uğrattı biliyoruz. Dolayısıyla sanatçı egosu denen şeyi çok kontrollü kullanmak lazım. Özne derken tabii Judith Butler da var bunu için de, Simone de Beauvoir da var. Bizi biz yapan aynı zamanda ben değil başkaları, toplum, kültür, bir sürü şey var. Kendinde bir sürü şey fark ediyorsun. Foucault bunu çok uzun zaman önce söylemiş. O öznelere geçişlilikler benim başkalarıyla çalışmamı da kolaylaştırıyor. Öğrencilerle yaptığım derslerde de böylece daha fazla şey öğreniyorum. Çünkü o tek bir sınırlandırılmış ego özne; hani o eskiden olan hoca tipi, sanatçı tipi pek kalmadı. Şimdi sanatçıları görseniz, Mesela Theaster Gates aynı zamanda bir müzisyen, aynı zamanda sosyal projeler yapan, hem öğretim üyesi hem sanatçı, aynı zamanda caz sanatçısı olan bir adam. Olağanüstü sanatçı tipleri gelişti, ben bundan çok memnunum çünkü benim gençliğimde bu kocaman, erkek, aurası yüksek sanatçı tipinden çok zarar gördük. Hele çocuğu olan bir kadının sanat ortamlarına kabul edilmesi hiç mümkün değildi. O egolar şişti şişti sonunda patladı, ben bundan çok memnunum. İnsani ilişkiler kuruyoruz, yeryüzüne indik. Olimpos'ta yaşamıyoruz. Kurallarla ilgili soruna gelince. Ona kuralları şüpheli hale getirmek, askıya almak diyelim. Yoksa aktivist değilim. Metot

konusunda da şunu söyleyebilirim. Metotsuzluk değil söz konusu olan. Bahsettirmiş ya, performatif araştırma yöntemleri. Çok yeni bir konu bu, birkaç yazılmış kitap var ama hepimizin yöntemi farklı. Bunu Helsinki'de ders vermeye gittiğimde de açıkladım. Her sanatçının, her hocanın kendi metotları var. Bu metotlar ihtiyaçlara göre belirleniyor ve belli ritüelleri var. Bunu ben kurmak istiyorum bağımsız olarak çünkü sanatın bir özgürlük alanı olduğunu düşünüyorum. Çok ciddi disiplinler ve sorumluluklar var tabii burada. Hem özgürlük var, bağımsızlık var, hem ciddi sorumluluklar var. Dolayısıyla metotsuzluktan bahsetmiyorum, kendi metotlarımdan bahsediyorum. Ancak o kapitalist sistemin, sermayenin işleyişinden hazzetmiyorum. O ihtiyaçların yaratılması dediğin şey mesela. Bütün onları yıkmak değil, onun içinde onun araçlarını yanıltmak ya da onları tuzağa düşürmek gibi cin fikirlerim olabilir ama bunlar da çok böyle Facebook mantığında işleyen şeyler değil benim için. Daha yaşlı bir sanatçı olmam, desenle ilgileniyor olmam, bunları proje olarak değil yaşamın, günlük atölye çalışmalarının bir doğal süreci olarak çalışıyor olmam sonucunda bunlar çıkıyor. Ama metot ve disiplin çok önemlidir. Okumak, farklı okumak, performatif okuma dediğimiz şeyler. Aynı şekilde tez danışmanlığı yapmak benim için çok verimli bir şey. Hepinizin herhalde kendi metotları vardır. Bir yandan genel bir çalışma metodu var bilimsel bir konunun, öte yandan da sizin kişisel olarak oluşturduğunuz metotlarınız vardır. O yüzden diyorum ya, sanatı takip etmek sizi hem kişisel olarak özgürleştirecek hem yeni düşünce kapıları açacak.

Çok fazla insanın dahil olduğu büyük ve karmaşık bir üretim sürecinden bahsediyorsunuz. Sonuçta ortaya çıkan alınıp satılabilir bir sanat eseri değil, kopyalanabilir bir eser. Bu durumu nasıl açıklıyorsunuz?

Video eserler de fotoğraf gibi edisyonla üretiliyor ve satış sertifika ile orijinallik garantisi taşıyor. Bu konuda galeri ve sanatçı arasında ilke olarak dürüstlük ve güven çok önem kazandı. Aslında satılan, sanat eserinin maddi varlığından çok sembolik değeridir. Dijital olarak kopyalanabilir olması sanat yapının değerini düşürmez. Günümüzde sanatçılar bilimsel ve teknolojik gelişmelerden yararlanıyorlar ve kullandıkları sanat diline bu imkanlar uzun zarnandır girmiş durumda. Tuval ve kağıt kadar video ve sinema, dijital teknikler günümüzün bir gerçeği. Leonardo bugün yaşasaydı, o müthiş araştırma ve merak duygusuyla herhalde olağanüstü yapıtlar ortaya koyardı.

2009'da ilk video yapıtım "Harem" Türkiye'de bir ilki gerçekleştirdi. Yerli koleksiyonerler bir video işininin değerini kavradılar. Sanıyorum bu daha genç jenerasyonun da önünü açtı ve onlara cesaret verdi. Harem sergilendiğinde birtakım insanlar video kameralarla girip kopyaladılar ve Youtube'a koydular. Bunu engelleyemezsiniz ama o da o eserin biricikliğinden bir şey kaybetmesine neden olmuyor. Bu teknoloji, bu ışık bir araç. Ne anlattığının, nasıl anlattığının, ne yaptığının önemli. Bütün dünyada 5 edisyon olarak üretil-di. Buna ek olarak bir "artist proof" benim koleksiyonumda yer aldı. Harem yine Viyana'da çok önemli bir Habsburg koleksiyonuna ve Pompidou müze-sine satıldı.

İlk video işiniz satılmadan önce fonun etkisi nasıldı?

90'lı yıllarda İstanbul sanat ortamı çok dardı, sanatıyla yaşayan çok az insan vardı. Üstelik yaptığım işler oldukça sertti ve varolan sanat ortamında yaygın olan beğeniye ters düşüyordu. Trendler dışındaydım. Üstelik çocuklu bir kadın olarak sanatçı modellerine uygun değildim. Dolayısıyla hayatımı ders vererek kazanıyordum. Caddebostan'daki atölyemde kadın ve çocuk-lara ders veriyordum. Daha sonra Yıldız Teknik Üniversitesi Sanat ve Tasa-rım fakültesinde ders vermeye başladım. Belli bir yerden para geliyor olma-sı beni özgürleştirdi. Dolayısıyla kendi dünyamı bir etki altında kalmadan kurabildim.

2000'li yıllarda sanat dünyaya açıldı ve kendine dünyada bir yer edin-di. Sanat fuarları ve İstanbul bienaliyle birlikte durum değişti. Doğal ola-rak sanat dili de çeşitlendi. Bu durum beni oldukça rahatlatmıştı. Yurtdışın-dan aldığım sergi teklifleri ve "residence" burslarıyla yepyeni bir deneyim kazandım. Videoların üretim parası daha çok Fransa'dan gelen desteklerle sağlandı. Sanatçı hiçbir zaman kendini "local" bir ortamda konumlandır-maz, her zaman kendini dünyada milli kimliklerin ötesinde hayal eder; bu elbette evrensel bir dünyadır. Ancak son işimi koleksiyonerlerin kurduğu bir dernek olan SAHA destekledi ve bu iş NYC'de Drawing Center'da sergilen-di. Prodüksiyon destekleri karşılıksızdır, kurumlar hiçbir zaman sanatçının sanatını belirlemeye kalkmazlar. Böylece hayatımda ilk kez bir bütünlük ve tutarlık içinde çalışmaya başladım. Yine de derinlerde bir yerde İstanbul sanat ortamına duyduğum güvensizlik hâlâ canlı. Para için sanat yapmak değil ama sanattan para kazanmak elbette çok önemli. 90'lı yılların yalnız ve soyutlanmış sanatçısından 2000'lerde son derece dinamik ve sosyal bir

sanat ortamına doğru geliştik. Pek çok yerli ve yabancı müze ve önemli koleksiyonlarda eserlerim yer aldı. Genç bir sanatçı olarak benimsediğim prensipler hala devam etmekte. Galerî NEV’le 20 yıldır çalışıyorum ve karşılıklı birbirimizi dönüştürdüğümüzü düşünüyorum. Evini ve duvarını süslemenin dışında koleksiyonerlik konusunda daha iddialı insanların olması hoşuma gidiyor. Ve bütün bu alışveriş sadece galeride oluyor, asla atölyenin içine girmiyor. Çünkü galerî bütün bunlarla senin aranda bir aracıdır. Ödün vermek çok önemlidir sanat için. Eğer satışın pırıltısına kapılırsan içindeki tüm muhalefet etme gücünü yitirir ve tükenirsin. Bu alanın tuzaklarına karşı dikkatli olmak gerekir. Ve yapıtlarımla insanların daha sık buluşması, yani bu paylaşım beni mutlu ediyor.

Giriřimcilik Felsefesi

MUSTAFA ERGEN

Giriřimci Kapital: Silikon Vadisi Tarihi ve Startup Ekonomisi adlı kitabınızda Silikon Vadisi'nin tarihinden bahsederken Amerika'daki "özgürlük akımlarından" nasıl etkilendiklerinden ve teknolojik gelişimin demokrasi ile nasıl bağlantılı olduğundan bahsetmişsiniz. Teknolojinin ve girişimciliğin gelişmişliği demokrasinin gelişmişliği ile doğru orantılıdır diyorsunuz. Türkiye'ye baktığınızda bu modelin veya bir benzerinin burada uygulanmasının mümkün olduğunu düşünüyor musunuz? Değilse, ne gereklidir burada teknolojinin ve girişimciliğin gelişebilmesi için?

"Demokrasi olursa girişimcilik olur" demek istemedim. Sebebi şu: Demokratik olmayan fakat girişimciliğin gelişmiş olduğu yerler var. İktisatçı Daron Acemoğlu'nun görüşüdür— bir toplumda gelir dağılımı eşitlikçi olursa orada artı değer üretimi kolaylaşır. Örneğin artı değer üretimi Amerika'da fazladır, Afrika'da azdır. Fakat bu ilişkinin böyle olmadığı yerler de var. Örneğin Asya ülkeleri demokrasinin gelişmiş olduğu yerler olarak akla gelmez fakat teknoloji üretiminde öncüdürler. Türkiye biraz arada kalmış bir ülke. Örneğin Bangladeş kadar nüfusumuz yok fakat Almanya kadar ortalama gelirimiz de yok. Arada bir ülkemiz, biraz Güney Kore gibi...

Silikon Vadisi'nin tarihinde iki önemli husus var. Birincisi Amerika'nın kuruluş şekli: "zoraki demokrasi". İspanyollar Güney Amerika'ya geldiklerinde büyük zenginlik buluyorlar. Oradaki kabilelerin, medeniyetlerin zenginliğini külçe altın yapıp evlerine geri gönderiyorlar. İlk önce kralın kızıyla evleniyorlar, yavaş yavaş bir "sömürü endüstrisi" kuruyorlar. Kabileleri nasıl kendilerine bağlayacaklarını biliyorlar. İspanya bu şekilde zenginleşince ilk işleri İngiltere'ye savaş açmak oluyor. Savaş başlayınca İngilizler diyor ki,

Cogito, sayı: 83, 2016

biz de gidelim yeni kıtaya. Onlara yalnızca Kuzey Amerika kalmış, Güney Amerika tamamen İspanyolların elinde. Kuzey Amerika'ya gidip, bugünkü Baltimore civarında, Jamestown isimli bir kasabaya yerleşiyorlar. Onların da amacı —İspanyollar gibi— yerlilerin zenginliklerini almak, onları kendi hesaplarına çalıştırmak, zengin olmak, güçlü olmak. Göz ardı ettikleri tek bir husus var: Güney Amerika'da kilometrekareye 400 yerli düşüyor. Kuzeyde kilometrekareye 0.75 yerli düşüyor; ortada yerli yok! Adamlar aç kalıyor. Şükran Günü gibi adetler hep bu zorluklardan çıkıyor. Zenginliklerini almaya gittikleri yerliler aç kalan İngilizlere yardım ediyorlar, yemek veriyorlar. İngilizler bakıyor ki bu yerlilerle olmayacak.

Girişimcilikte "pivot" diye bir kavram vardır — iş planını değiştirirsin şartlara göre. İngilizler diyor ki, o zaman anayurttan çalışan getirelim bu raya. Bu sefer ipsiz, sapsız ve dinen dışlanmış herkesi getiriyorlar, onlara maaşlı iş veriyorlar. Bunu yapan "Virginia" diye bir şirket. Gelenlere diyorlar ki, bize maaşlı çalışacaksın, mesela patates ekeceksin. Başlıyorlar çalışmaya. Bir süre sonra bakıyorlar ki uçsuz bucaksız tarla var burada. İşçiler Jamestown'ın 20 km ötesine gitseler özgür olacak, kendi tarlasını ekip kendi patatesini üretebilecek halde. Bu sefer yine değiştiriyorlar iş planını, diyorlar ki herkese arazi verelim. Lordlar geliyor, onlara eyalet veriyorlar. Diyorlar ki, bu topraklar sizin, buraları ekin, biçin, malınızı bize satın. Biz de gidelim Eski Dünya'ya bunları pazarlayalım. Böyle olunca herkes zorunlu olarak toprak sahibi oluyor. Döngüyü kuruyorlar, İngiltere'ye mallar gitmeye başlıyor. Belli bir süre sonra karışıklıklar olmaya başlayınca diyorlar ki toprak sahipleri toplansın, bir parlamento olsun. Ekonomik olarak demokrasiye doğru gidiyorlar. Parlamento kuruluyor, bir süre işler karışık olsa da belli bir düzen oturtuyorlar. Diyorlar ki biz İngiltere'ye çalışıyoruz, fakat İngiltere parlamentosunda temsilimiz yok. "Taxation without representation" dedikleri durum. Yani İngilizler bunları sömürge olarak kullanıyor. Bu sefer Amerika'dakiler İngiltere'ye savaş açıyorlar; artık güçlenmişler, kenetlenmişler, kendi orduları var. Önce İngilizleri hallediyorlar, sonra kendi aralarında Kuzey-Güney savaşı oluyor, sonunda parlamento iyice oluşuyor. Daron Acemoğlu diyor ki, zenginlik bu insanların arasında eşit olarak paylaşıldığı için burada demokrasi oluşmuş. Güney Amerika'da ise böyle bir demokrasi yok. Diktatörler geliyor gidiyor, bir türlü kölelik düzenini atamıyorlar. Kuzey Afrika'da da yok. Acemoğlu'nun görüşü şöyle yani: Zenginlik eşit olarak dağıtılırsa bir şekilde demokrasi ortaya çıkar, demokrasinin olduğu yerde inovasyon olur,

teknoloji geliřir, hepsi arka arkaya gelir. Geliřmiř lkeler iin bu byle, ok doėru. Geliřmemiř lkeler iin de doėru – hakikaten oralarda zenginlik kk bir kesimin elinde toplanmıř, klelik dzenini var, kimse yeni bir deėer yaratamıyor. Fakat ortadakiler iin bu doėru deėil. Bizde doėru deėil mesela. Ne kadar demokrasiyi geliřtirirsek geliřtirelim, byk bir zenginliėimiz yok ya da iř yaratmanın nnde bir zgrlk engeli yok.

řimdi Gney Kore nasıl yapmıř bu iři, in nasıl yapmıř, Tayvan nasıl yapmıř, bunlara bakmakta fayda var. Gney Kore’de teknoloji yatırımlarının hepsi devlet dzenlemesiyle olmuř. Devlet kendisini bazı yerlerde kaleci yapmıř, bazı yerlerde forvet yapmıř, kendi sanayisini dzenlemiř, ve adamlar her 3-4 yılda bir, bir tane gol atmak istemiřler. Bir teknolojiyi denemiřler, olmamıř; ikinciye denemiřler, ncy denemiřler... Buna iktisatta “Schumpeterian Catch-up” deniyor. Schumpeter 1930’larda yařamıř bir ekonomist. Dediėi řu: Deėiřiklik “yaratıcı yıkımlarla” olur. Yani bir řeylerin yıkılması lazım ki o yıkımdan birileri yaratıcı olarak bir řeyler ıkarsın. Hibir yıkım olmazsa eski hal devam eder. Bunu Schumpeter’den 500-600 yıl nce İbn-i Haldun da sylyor. Dnyada dngler vardır, olaylar bu yıkıcı-yaratıcı dngler zerinden geliřir. Korelilere dnelim. nce haberleřme teknolojilerini denediler, birden Samsung diye bir dnya devi ıktı ortaya. Samsung’dan sonra Kore’yle ilgili algı deėiřti, akabinde LG ve diėerlerinin imajları dzeldi. rneėin Hyundai, Kia Amerika’da “junk” arabalardı fakat algı tersyz oldu.

Trkiye ise tamamen aık bir pazar. Devlet hi karıřmamıř. Bir kargařa var. Burada bizim denememiz řyle oldu: en son 3G/4G/5G meselesinde devletin ahenkle alıřması iin abaladık. Yerli payı artsın, sermayedarlar bu sektre girsın, yerli baz istasyonları ıksın, global oyuncu olalım gibi bir



oyun planını zorluyoruz. En son 4.5G meselesinde olay Cumhurbaşkanı'na kadar gitti. İhaleler iptal edildi, yerli payı %3'lerden %45'lere çıkartıldı. Şu anda yine eksik var, sermayedar yok bu sefer Türkiye'de. Yatırım yapabilecek olanları devletin teşvik etmesi lazım; burada %45 yerli var, kesin para kazanacaksın, niye bu işe girmiyorsun diye sorulması gerekiyor. Normalde sermayedarın otomatikman bu işe girmesi lazım. Mesela böyle bir ekosistem olsa üniversitede yaptıklarınızın değeri burada daha yüksek olacak. Mesela giyilebilir teknolojiler çalışılıyor — belki ilk pazar burası olacak. Aksi takdirde Silikon Vadisi'nde milyar dolar yatırım alan başlangıç firmaları ile boy ölçüşmeniz çok zor.

Soruya dönersek, illa demokrasi gelişmiş olmak zorunda değil. Demokrasinin gelişmiş olması güzel bir şey ama esas olarak bir oyun planı gerekiyor. Bu oyun planını kuracak da bir akıl gerekiyor. Demokrasi o akli tepeye çıkartabiliyorsa müthiş bir şey. Ama çıkartamayabilir de.

Teknoloji geliştirme ve tasarımcıların istihdamı ile ilgili teşvikler var. Fakat iş ortamlarında insanlar oldukça muhafazakâr. İş alanlarının dışına çıkarlarsa kovulacaklarını zann ediyorlar. İnsanların işlerine yaklaşımı ve inovasyon arasındaki ilişkiyle ilgili ne söyleyebilirsiniz?

Bu iş biraz iş yasalarıyla ilgili. Örneğin Türkiye'de insanlar bir işe giriyorlar ve emekli olana kadar kalmak istiyorlar. Belki daha gençler arasında durum değişiyordur ama böyle bir yaklaşım var. Eskiden Amerika'nın doğu yakasında da böyleymiş — bir işe giriyorsun, oradan emekli oluyorsun. Bir süre sonra müdür oluyorsun, direktör oluyorsun, genel müdür yardımcısı oluyorsun... İş bir nevi senin evin gibi oluyor. California'da, Silikon Vadisi'nde farklı yasalar var. "At-will employment" (ihtiyari istihdam) denen bir şey var orda. California yasalarına göre herhangi bir kağıda attığın imza senin iş değiştirmeni engelleyemez. İşverenini istersen ertesi gün bırakabilirsin. İşverenin de isterse seni ertesi gün bırakabilir ortada tazminat olmadan. İkincisi, gizlilik sözleşmeleri gibi şeyler ile garantileniyor, işin sırlarını başka yere taşıyamazsın. Yeteneğini taşırsın ama işte öğrendiğin bir sırrı, şirket sırrını taşıyamazsın. Bir de rekabet etmeme hükümleri var, mesela bir işi bırakırsan, belli bir süre o çevrede o işe rakip bir iş kuramazsın. Bu üç yasa California'nın iş yasaları.

California'da iş yasaları "altına hücum" döneminde yazılmış, "1872 yasaları" diyor. O sırada Amerikalılar Meksika'dan California'yı satın almış.

Ülkenin her tarafından insanlar California'ya "rush" (akın) ediyorlar, altın madenlerinde çalışıyorlar. Şimdi, bir altın madeninde çalışan adam diğer madene geçtiği zaman olaylar çıkıyor, "Sen benim bilgilerimi oraya taşıyamazsın" gibi bir ültimatome alıyor. Geçişleri engellemek için insanlar birbirlerini öldürmeye başlamışlar. Devlet karışıklığı engellemek için yasa çıkartıp bu üç hususu devreye sokuyor. Bunlar hâlâ gündemde. Bu üç husustan dolayı, Silikon Vadisinde bir insan her sene bir şirket değiştirebilir.

Bir de hisse konusu var. Silikon Vadisinde çalışmanız karşılığında şirketten hisse alabilirsiniz. Bunu almak için en az bir sene çalışmanız lazım. Hisseler o şirket başarılıysa para yapıyor. Eğer kurucuysanız şirketinizde sonuna kadar kalırsınız. Kurucu değilseniz, az hisse almışsanız, riskinizi minimize etmek için birden fazla ata oynamanız gerekiyor. Şirketin gidişatını çok başarılı görmüyorsanız başka bir şirkete geçip oradan hisse alırsınız. Sizin yeteneğiniz aslında bir şirketten diğerine geçiyor. Her seferinde beyaz bir sayfa açarak geçiyorsunuz; fakat mühendiskeniz yine mühendis olarak geçersiniz, müdürseniz müdür olarak geçersiniz. Herhangi bir şirkette çalışanlara bakın, 1-2 yıldan sonra verimleri düşmeye başlar. Hele müdür olanlar iyice elini eteğini çekmiştir. [Silikon Vadisinde] öyle değil. 70 yaşına gelmiş, hâlâ programlama yapan insanlar var. Sektör onları istiyor çünkü hâlâ kendilerini geliştiriyorlar. Sürekli programlama dilleri değişiyor, yeni teknolojiler çıkıyor, bunlara adapte oluyorlar. Yeni teknoloji dalgaları oluyor sürekli. Örneğin şu an giyilebilir cihazlar üzerinde çalışıyorsunuz, iki sene sonra belki başka bir şey yapacaksınız, o iş bitmiş olacak. İki sene önce ise bu konu konuşulmuyordu bile. İnsanın kendini adapte etmesi için bir dürtü lazım; o da işte, işsizlik.

Bu durum bilgiyi dolaştırıyor. Bilgi dolaştıkça inovasyon gelişiyor. Ne kadar çok bilgili insan bir araya gelirse, o kadar çok "tesadüf" (*serendipity*) dedikleri etkileşimler oluyor, bu tesadüfi etkileşimlerden de inovasyon doğuyor. Çoğu yazar Silikon Vadisinin esasını buna bağlar. Türkiye'de ise, mesela en güzel teknoparklardan birinde, İTÜ'de alt kattan üst kata iş değiştiren yoktur.

Bir de, Türkiye'de hâlâ kölelik düzeni var. Diyelim ki iş değiştireceksiniz, bir şirketten diğerine geçeceksiniz. İki şirketin CEO'ları birbirini tanıyor. İlk önce kendi CEO'na söylüyorsun, o lütfederse ve "benim adamımı nasıl alırsın" diye gönül koymazsa diğer şirkete geçebiliyorsun, böyle bir düzen var. Sonuç olarak burada çalışanlar bir işe girdi mi ömür boyu ona sıkı sıkı

tutunmaya çalışıyor. Amerika'dakiler işe biraz daha farklı bakıyor. Olaylar belli bir döngüye oturmuş, sistemin içinde çalışanların milyoner olma şansı var. Herkes onu kovalıyor, maaş ikinci sırada. Bu pozitif döngüyü yaratabilirsek bizde de herkes sağa sola bakıp daha iyiye doğru çalışır.

Günümüzde İnternet'te insanlar "izleyici" değil, "kullanıcı" ve "yaratıcı" konumunda. Ancak teknoloji bütün söylemlerde daha ataerkil bir alan gibi görünüyor. Buna rağmen kadınlar evde yaptıkları işleri çevrimiçi (online) olarak pazarlayarak kimlik kazanabiliyor; birer girişimciye, hatta ünlüye dönüşebiliyor. Ancak bu girişimler belli bir yere kadar gidebiliyor, bunları daha fazla nasıl geliştirebiliriz? Kadınların erkekler kadar teknolojinin bir parçası haline gelmesi, toplumsal cinsiyet kalıplarından çıkmaları ve teknolojiyle entegre olmaları nasıl sağlanabilir? Örneğin Silikon Vadisi başarısında kadının yeri nedir?

Bu konu çok ilginç. Mesela Trendyol diye bir şirket var Türkiye'de; CEO'su kadın, çok da başarılı birisi. Sonuçta bu işte kadın-erkek değil, yatırımcı gözüyle bakarsak önemli olan kimin para kazanacağı. Üst düzey yöneticilerin genelde erkek olduğu doğru. Belki de kadınların içindeki cevheri çıkartacak mekanizmamız yok.

Girişimcilik zor bir iştir. İnsanları işe alacaksın, işten atacaksın, kendi takımını yöneteceksin, müşterinle iyi ilişkiler kuracaksın... Bunların hepsini kadınların yapmaması için hiçbir neden yok, hatta bence çok daha iyi yaparlar. Türkiye'deki mekanizmalar eksik olabilir, doğrudur; ama zaten girişimcilik mekanizması eksik. Her şey tesadüfi çıkıyor. İşler tesadüf değil mekanizma haline geldiği zaman burada kadın-erkek ayrımı olmayacağını düşünüyorum. Mühendisliklerde kadın oranı ne kadardır mesela? Yüzde 30 civarı. Örneğin Berkeley'de yüzde 2'ydi. Amerika'da kadın daha da azınlıkta. Türkiye'de kadının mühendis olma, programcı olma oranı daha yüksek Amerika'ya göre.

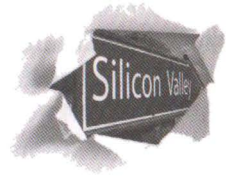
Ev işi olayı çok fazla büyüyemiyor. Ev işi üzerine burada büyük bir işletme kuramazsınız. Ancak bütün ev hanımlarını toparlayıp bir güç elde edebilirsiniz, belki içlerinden bir lider çıkar. Bu işin sırrı rakiplerin sizi ezemeyeceği işler çıkarmak. Teknoloji bunlardan biri, tasarım başka bir tanesi. Bunların hepsi zekanın, yaratıcılığın içine girdiği işler. Kadınların bir numaralı katkısı tasarım olabilir. Şu an Nesnelerin İnterneti (*Internet of Things*) devri, M2M (Makineden Makineye İletişim) devri geliyor; giyilebilir teknolojiler, kablo-suz haberleşme ile insanlar ürün yapıyor mesela. Bunların gerçek hayata

MUSTAFA ERGEN

GİRİŞİMCİ

K A P İ T A L

SİLİKON VADİSİ TARİHİ VE STARTUP EKONOMİSİ

KOC
ÜNİVERSİTESİ
YAYINLARI

uyum sağlamasını tasarlayacak insanlara ihtiyaç var. Gerçek hayatta insanlar nasıl oturuyor, eşyalar nasıl kullanılıyor... Bunların tasarlanması gerekiyor. Kadınların kendilerini göstermeleri için bir numaralı yol bu bence şu an – neye ihtiyaç var?

Bunun dışında, bana göre kadınların Türkiye’de kurumsal yaşamda bulunma oranı Amerika’dakinden fazla. Gelecekte gerçek anlamda Silikon Vadisi gibi bir risk yatırımı olursa da kadınlara yatırım yapılacağını düşünüyorum. Ben olsam yapardım, kadınlara çok daha fazla güvenirim, işleri çok daha rahat yapabileceklerini düşünüyorum.

Tasarımcıların en büyük sermayesi düşünüş biçimleridir. Örneğin bir tasarımcıyı bir firmaya koyduğunuzda bırakırsanız o firmaya çok şey katabilir. Süreçleri düzenleyebilir, ürünleri sevebilir ve satılabilir kılabilir, ürün çeşidini genişletebilir, firmayı ileriye taşıyabilir. Avrupa ve Amerika’da bu durum fark ediliyor, masada oturan üç kişiden birinin mühendis, birinin iş adamı, diğerinin tasarımcı olması söz konusu. Türkiye’deki durum hakkında ne düşünüyorsunuz? Teknoloji bakımından Amerika ile rekabet etmemiz mümkün olmayabilir, fakat tasarım ile Türk firmaları öne çıkabilir mi?

Öncelikle şunu söylemem lazım, Türkiye’de KOSGEB’de, TÜBİTAK’ta girişimciye bedava para var. Geçenlerde sanayi bakanı ile Silikon Vadisini gezmeye gittik, oradakilerle oturup konuştuk. “Plug and Play” diye meşhur bir “hızlandırıcı” şirkete gittik. İranlı bir halı satıcısı PayPal şirketi kurulurken dükkanının arka kısmını onlara ofis olarak kir alıyor, kira yerine hisse alıyor, milyoner oluyor. Sonra “bu işte iş var” diye “Plug and Play” isimli dev bir yer açıp içinde girişimcileri barındırıyor. Başlangıç sermayesi olarak 25,000 dolar para veriyorlar, yüzde 5-10 arasında hisse alıyorlar. Türkiye’de KOSGEB’in verdiği para 30,000 dolar. Ama 30,000 doların değeri 3 dolar bile değil. Sen o 30,000 doları almak için 6 ayını veriyorsun, evrak üstüne

evrak. İşin ilginç, en tepedeki adam, siyasetçi, bu işin olmasını istiyor ama sorumluluk alamıyor. Çünkü Türkiye'deki mantık Osmanlı mantığı, "ganimet ekonomisi". Aşağıdaki memur müfettişten korkuyor. Müfettiş gelip niye 100 lira verdiniz, 60 lira verelim diye dayatıyor. Verilen para muhasebeciye, mobilyaya harcanıyor. Oysa bu para var. Ben o parayı size 30,000 dolar çek olarak yazsam üzerinize bir sorumluluk alırsınız, kötü söz söylenmesin diye çalışırsınız. Yüzde 1'iniz çalsa ne zararı olacak ülke için? Yüzde 1'iniz 30,000 doları alıp tatile gitse ne olacak? Hiçbir şey olmaz. Ama bu değişiklik yine de yapılamıyor. Kötü proje çok geliyor önlerine. O kötülerden dolayı, iyi projenin geçmesi gereken bürokrasi de çok artıyor. İşini bilenlerin peçete arkasına hesabını yazıp "bana 3 milyon dolar lazım" diyebilmesi gerekirken, aynı bürokrasi buraya da yansıyor. Sonuçta kendi ayağımızı bağladığımız, hiçbir yere gidemediğimiz, kendi paramızla rezil olduğumuz bir durum var.

Sorunuza gelirse, tasarım güzel bir başlangıç noktası, gelecek burada bence. Bu işe Türkiye'deki KOBİ'yi güzelleştirelim, onlar da büyüsün, biz de kazanalım diye bakmayın; artık global olma şansınız var. Buradan Apple'la çalışmaya bakın, Samsung'a kendinizi göstermeye bakın. Bu sonuçta bir zihin olayı; siz daha iyiyseniz neden başkasını alsınlar, sizi alırlar. Bence bu noktada önce kendinizi geliştirmekte fayda var. Siz buradaki KOBİ'den daha büyüksünüz. Örneğin Mobil elektronik sektöründe inanılmaz bir yarış var. Milyarlarca dolar dökülüyor, hâlâ da sorunlar var; görsel olarak, kullanım olarak. Yapılacak çok iş var. Sadece bunları düşünüp raporlasanız bile sektörün dikkatini çekersiniz. Bu da ülkemize eninde sonunda bir katma değer sağlayacaktır.

Sanatı bir başlangıç firması olarak düşünüp bir çeşit sosyal girişimcilik olarak değerlendirebilir miyiz? Sanatı şirketleştirmek ya da para getirecek bir hale dönüştürmek mümkün olur mu?

Bu noktada çok uçmuş olabiliriz. Sosyal girişimcilik aslında normal girişimcilik gibi; bir büyümesi var, bir iş planı var... Şirketlerin bahsettiği "sosyal sorumluluk" ise başka bir şey... Sanatın nasıl kullanılabileceği hakkında açıkcası bir şey söylemek zor. Şunu duymuştum, mesela sanatçıları bir araya getirip, bir çeşit kuluçka merkezi kurup yapılan işlerden yüzde 10 almaya çalışanlar var... Eskiden insanlar boyaları bir araya getirip eser yaratırlarken şimdi çipleri, kabloları bir araya getirip gerçekten sevdiğimiz bir iş yapabiliyorlar. Belki sanatın anlayışı ve perspektifi değişebilir bu doğrultuda.

Giriřimcilikte, tasarımıda, hatta kitap yazarken fikirlerin ve “oyun planının” evrilmesinden bahsettik. Giriřimcilikte bařlangıçta spesifik bir plan yapmak ve zaman içinde hedeflerin evrilmesi arasındaki dengeden bahsedebilir misiniz?

Artık işler o kadar hızla ilerlemeye başladı ki... Eskisi gibi bir şirket kur-
dun diyelim; elinde bir ürün var, bir portföy var, o yönde ilerletiyorsun...
Bizde mesela şöyle olmuştu: WiMAX diye bir teknoloji vardı, WiFi’nın devamı
olarak düşünölen yeni nesil bir iletişim teknolojisi. Yeni olduđu için büyük,
oturmuş şirketler bu teknolojiye şüpheyile bakıyordu. Bu şüpheyile bakılan
yerler risk yatırımcılarının odağı. Yüzde 100 olacak işe zaten büyük şirketler
giriyor. Olmayacak işe kimse girmiyor. Ortada ise diyorsun ki, tamam, bura-
da bir kâr elde edebiliriz.

Biz WiMAX ile başladık, para aldık. Bir süre sonra bu teknolojiyi öldür-
düler. Biz de kullandığımız teknolojiyi kabul gören LTE’ye 4G’ye değıřtirdik.
Piyasa neyse kendinizi adapte etmeniz lazım. Fakat bizim yaptığımız eski
usul bir şirketti; ürün var, pazarlama var... Şimdi adam cep telefonuna bir
oyun yapıyor; ne satıcıyla muhatap, ne çalışanı var – direk müşteri ile mu-
hatap. Müşteri bunu kullanacak mı, kullanmayacak mı? Kullanmadığı anda
değıřtirmeye bařlıyor. Ya da önce müşteriye bakıp değıřtirmeye bařlıyor.

Burada aslında tasarım bir numaralı husus. İşini doğru yaptıysan az
değıřim (pivot) yaparsın. Kim bilebilirdi ki biz “tablet” diye bir cihaz ala-
cağıız? Kimse bilemezdi. Giriřimciler baktı, ev hayatını inceledi, demek ki
burada böyle bir cihaza ihtiyaç var dediler – klavyenin kullanılmadığı, tık-
lamayla iş yapılacak... Bunun üzerine çıktı bu cihazlar. Aynı şekilde řu an
uygulama pazarlarında, cihaz pazarlarında ürünler gerçekten müşteriye
“dokunacak” mı, bunu yakalaman gerekiyor. Dokunmuyorsa değıřtirmek
zorundasın. Değıřtirme daha rahat oluyor o zaman, altyapıyı kurmuşsun,
yazılımı yapmışsın... Ufak değıřikliklerle doğru damara dokunman gereki-
yor. Kılcal damar ise para kazanamazsın. Atardamar ise çok büyük zengin
oluyorsun.

*Giriřimci olmak isteyen insanın önce araştırma yapması, piyasaya bakması
gerekıyor. Nereye bakması, nasıl bakması gerek, nasıl araştırma yöntemleri
kullanılmalı?*

Giriřimci olacaksanız bir kere řu mekanizmayı anlamamız lazım: bu iş
dalgaları geliyor. řu anki dalgayı değıřil, öndeki dalgayı yakalaman gereki-
yor. Öndeki dalganın daha ismi yok. Kimse ismini henüz telaffuz etmemiş.

Risk yatırımcısı öndeki dalgayı yakalıyor çünkü sürekli insanlarla görüşüyor; işi zaten dışarıda olmak. Girişimcinin böyle bir lüksü yok. Her toplantıya gidecek parası yok, zamanı yok. Dalga onun kafasına gelecek, bir ışık yanacak. O ışığı doğru yakması gerek. Bu fikir ve “yön” en çok terlenecek alan. Türkiye’de ise en az terlenen alan. Birisi sabah kalkıyor, “bir fikrim var” diyor. İnternet’te aradın mı? “Aramadım” diyor. Halbuki yapılmış bu iş. Ya da yapılmamışsa, niye yapılmamış ya da niye kötü yapılmış? Buna bakılması gerek öncelikle.

Bence sürekli okumak, risk yatırımcılarının nereye para yatırdığını tahlil etmek, o adamlar neyi çözmüş diye düşünmek çok önemli. Ondan sonra gerisi takır takır geliyor. Benim tavsiyem gözlemlemeniz. Geleneksel risk yatırımcıları var, melek yatırımcılar var; bunların hepsinin web sayfaları var. Dünyada nerde olduğunuz önemli değil, o hareketi, o dalgayı yakalayabilerseniz zihninizde, ilerisi için kendinize çok rahat yol çizersiniz. Onu da birisinin önüne koyduğunuz zaman değeri anlaşılır. O noktada sizin nereden geldiğinize kimse bakmaz. O değeri ortaya koyan bir adam becerikli bir adamdır.

Tasarım, Psikoloji ve Dil

TİLBE GÖKSUN

Bir sanatçının veya görsel anlatım biçimlerini kullanan bireyin kendine özgü bir grameri olabilir mi? Böyle bir gramer varsa saptanabilir mi?

İşe dilbilimsel yaklaşırsam, gramer aslında sadece dillerde olduğu düşünülen bir şey. Dili sözel ve sözel olmayan olarak ikiye ayırabiliriz. Sözel olmayanı örnek olarak işaret dilini verebiliriz. Gramerin, sadece bu ikisinde olduğu düşünülüyor. Jestlerde bile bir gramer yapısı yok aslında. Gramer yapısı olması için belirli kurallar olması gerekir. Eğer bu kurallar görsel iletişimde varsa o zaman bir gramerden söz edebiliriz. Gramer dediğimiz şey, sadece sözcüklerden kaynaklanmaz çünkü ben sözcüklerin görsel iletişiminin olduğunu düşünüyorum. Görsel iletişimde farklı bir sözcük yapısı vardır ama bir şekilde her bir parçanın belki bir sözcük olduğu düşünülebilir ya da o parçalar arasındaki herhangi bir ilişkinin de bir adım ötesi olduğu düşünülebilir. Dilde, gramerin içerisinden bir şeyler çıkartıp tekrar başka şeyler yapabilirsin. Bu formatın dildeki gramerle aynı olduğunu düşünmüyorum. Ama konuştukça, sanki görsel sanatta da böyle bir şey varmış gibi geliyor bana. Yani kendi kendini yinelemek, içinden bir şeyler çıkması gibi.

Yani bence psikolojik yaklaşıma yol verecek kadar gramer var görsel sanatta, öyle söyleyeyim. Ama dilbilimsel açıdan daha detaylı bir analize gideceksek, gramer sadece kelimelerden oluşan bir şey değil aslında. Ben görsel sanatta da o kelimelerin olduğunu düşünüyorum örneğin, o unsurları birleştirmek ve yeniden bir şey yapmak mümkün.

Çocuklar çok ilginç bir şekilde dilde ilk önce grameri çözerler. Türkçeyi düşünürsek, çocuklar Türkçedeki ekleri çok çabuk öğrenir. Bu çok ilginç bir

şeydir. Bu kadar çabuk öğrenmesini bekleyemezsin ama grameri çabuk çözerler. Fakat biz sanatçıları bu kadar çabuk çözemiyoruz. Yani, örneğin eğer iki veya daha çok sanatçı benzer şeyleri kullanabiliyorlarsa, gerçekçi bir bakış açısıyla, gramer olması A sanatçısının yaptığı B sanatçısının çok rahat anlayabilmesi demek. Çünkü diller bunun için var olmuştur, yani dildeki gramerin işlevi budur en azından. Metaforik olarak dili kullanıyorsak, gramerden söz edebiliriz ama gerçekçi olarak gramerin olduğunu düşünmüyorum.

Dünyayı gözlemleyen bir insan olarak, bir sandalyeye baktığımızda o sandalyenin söylediği şeyler vardır bize... malzemesiyle veya formuyla. Bu çok soyut da olsa analiz edilebilir bir konu mudur? Mesela bir projede jestleri kodlamaya ve onlardan genel çıkarımlar yapmaya çalışıyoruz. Jestlerin anlamlarını belirliyoruz. Esasında jestler hareket ve görsel öğeler içeren şeyler. Bunun gibi, herhangi bir ürünün analizini dil açısından, dili algılamamız açısından yapmak mümkün mü?

Şimdi herhangi bir şeye baktığında, mesela sandalyenin bir sürü versiyonunu çizebiliriz ama bana yine de onun sandalye olduğunu anımsatacak belli prototip özellikleri olması gerekiyor, değil mi? İşte dilde de böyle aslında. Sonuçta benim ona sandalye demem için, mutlaka bir şeyinin benzermesi gerekiyor. Burada belki de soru şu: üç, dört ayaklı bir şey yaptığımda ben buna niye sandalye diyorum? Nasıl diyorum, demem doğru mu? Belki de kavramlar bu. Belki de sandalye değil de başka bir anlam ifade etmeliyim. Dil açısından yaklaşırsak başka bir şey söylemelisin. Bu yaptığım şeye “sandalye” demem doğru mu, belki de “sandalye” kavramı yerine başka bir şey kullanmam gerekiyor. Dil açısından bakarsak, evet, başka bir şey demek gerekiyor çünkü o bir sandalye değil ve çocuk açısından kafa karıştırıcı bir durum ortaya çıkıyor. Yani, sandalye söz konusu olduğunda, o prototip özelliğini anlamak gerekiyor.

Çok soyut olan bir şeyi yapmaya çalışıyoruz, hatta soyut anlamlar içeren bir şeyi. Zamanı anlamaya çalışıyoruz. Zaman nasıl jestlerle ifade edilir diye anlamaya çalışıyoruz. Zamanın kendisi zaten soyut bir kavram ama bizim iddiamız, zamanı uzay ile anlatmak. Jestlerde de uzay kullanılıyor. Nasıl anlatmaya çalışıyorum diye kategorize etmeye çalışıyoruz. Zaten psikolojideki durum budur; biz her şeyi kategorilere ayırırız, kategorize ederiz. Oysa birçok alan bunu yapmıyor. Demin dediğim gibi, o kadar dilden bahsediyoruz aslında dilbilim bile bu kadar kategorize etmiyor. Ama biz psikoloji araştır-

macıları kategorize etmeyi, onların aralarında analiz yapmayı, A kategorisi B'den farklı mı diye bakmayı seviyoruz.

Örneğin, şu soru akla gelebilir: 5 tane farklı sandalyeye bakarak acaba kategori yapabilir miyiz? Yapabiliriz. Gene çocuklardan örnek vereceğim: Mesela çocuklar böyle öğreniyor. Baktığında, ilk önce şekil eğilimi (*shape bias*) diye bir şey vardır ... Prototip dediğimiz şey, çocuktaki şekil eğilimidir. Sandalye dört ayaklıysa, çocuk başka dört ayaklı sandalyeyi direkt alır o kategorinin içerisine. Sorduğun zaman, bunlardan hangisi buna benziyor dediğinde çocuk onu gösterir. Dört ayaklı olan diğer dört ayaklıya benziyor der. Ya da üçgen vb. şekline göre öğrenir ama daha sonra yavaş yavaş fonksiyon da devreye girmeye başlar. Bunun üzerine oturabiliyorum, bunun üzerine de oturabiliyorum, demek ki bu da sandalye, der. Hatta ufak küçük masalara, tabure gibi olan masalara bile sandalye diyebilir çocuklar çünkü onun da üzerine oturabiliyor.

2 yaşına kadar, 18-20 aylıkken, şekil eğilimi oluşuyor. Hatta o da ilginçtir, dillere göre değişiyor. Eğer dil, onları spesifik kodluyorsa o zaman çocuk daha erken öğreniyor. Ama 3 yaşına gelen çocuklarda, daha pragmatik yaklaşımlar ön plana çıktığı için şekil eğilimleri fonksiyona doğru gidebiliyor. O yüzden sandalye ve masa örneği verdim. Ama dediğimiz kadar katı kategorilere ayırmıyoruz, ayıramıyoruz da.

Çocuğa bir sürü şey verip sıralamasını istediğimizde genelde dilden etkilenerek ayırıyor. Objeleri ayırmak işin en kolayıdır. Daha da kompleks şeyler de var tabii, mesela olaylar. Çünkü fiil dediğimiz şey çok zor. Ne nereye denk geliyor, olayın neresini anlatmaya çalışıyorum, diller bunları farklı anlatıyor. Herkes farklı bir yerini önemsiyor. Ama işte orada ayrımlar gerçekten de dilden etkileniyor. Senin dilin nasıl kullanıyorsa onu, sen de öyle ayırmaya çalışıyorsun. O yüzden, ben bazen böyle sanat galerinde ilginç şeyler gördüğümde hakikaten onları isimlendirmeye çalıştığımı hissediyorum. İsimlendiremediğim bir şeyde zorlanıyorum, ayırım yapamıyorum. Bu tabii benim kendi eğilimlerimden (*bias*) kaynaklanıyor. İsimlendiremediğimde ben onu bir şeye benzetemiyorum ve beğenmiyorum ilginç bir şekilde. Ama dediğim gibi, ben o kadar sanatçı değilim.

Peki bir çocuğun 5 tane sandalye arasından birine güzel dediği nokta nasıl oluşuyor? İlk başta, kesinlikle kendi kafasındaki o ana kadar gördüğü sandalyelere hangisi benziyorsa onu beğeniyor. Ya da beğenmek demeyeyim de, en azından gidip onu seçiyor. Çünkü biz %100 beğeniyi 2 yaşındaki bir

çocukta ölçemeyiz. Sadece seçim ölçebiliriz. Hangi yaşta daha sanatsal bir bakış açısı edinip başka şeyleri de hoş bulmaya başlıyor? Bunun öğrenildiği düşünülüyor. O yüzden, sanatçı ailelerde muhtemelen çocuklar bunu daha çabuk öğreniyor. Mesela, bir gün bir sanatçı dostumla sohbet ederken daha önce hiç aklıma gelmemiş bir şey söyledi. Evimizdeki resimleri göz hizasında yukarılara asarız. Çocuk o resmi göremediği ya da ona dokunamadığı için aslında o resim onu bizi etkilediği gibi etkilemiyor. Çünkü ben resme dokunabilirim, ona yaklaşabilirim. Arkadaşım buna dikkatimi çekene kadar hiç bunun üzerine düşünmemiştim. Onlar resimleri evde yere koyuyorlarmış, yani yer hizasında tutuyorlarmış ki, çocuk gidip ona dokunabilsin. Ben eminim onun çocuğunu test etsek bambaşka şeyler çıkacak. O da işte deneyimle alakalı. O yüzden, bire bir bu yaş diyemesek de çocuk 3-4 yaşından sonra eğer bir şekilde maruz kalıyorsa, bu yönü oluşuyor diyebiliriz. Ben hep insanlara çocuklarını müzeye götürmelerini öneririm. İstanbul Modern çok rahat bu konuda. Ben kendi yeğenimi de götürmüştüm oraya, hoşlarına gidiyor, koşuyorlar. Onlar da günün en yoğun saati değilse bir şey demiyorlar genelde çocukların orada olmasına. Yani, deneyimle seçiyorlar. Ama başta kesin prototipe gidiyorlar.

Tasarım odaklı düşünmede kavramlar çok soyut olduğu için hep metaforlarla örnek veriyoruz. Tasarım düşünürleri zaman zaman soyut kavramlar başka nasıl anlatılabilir diye düşünür ama, bir türlü o metafor kullanımından sıyrılamaz. Neden sürekli metafor kullanımına ihtiyaç duyuyoruz? Mesela, akıl sözcüğü Arapçada gerçeği kavramaktan geliyor. Soyut bir kavram gene başka soyut bir kavramla açıklanmış.

İşte o yüzden zaten, akıl gibi soyut bir kavrama erişemediğimiz için aslında. Mesela beyin dediğimiz somut bir şey. Bütün büyük filozofların Descartes'tan itibaren tartıştığı bir konu beyin ve zihin (*Brain and mind issues*). Benim kişisel görüşüm, ikisi bir, ama bir sürü insan sana bunların ayrı olduğunu söyleyecek ya da bunları savunacak. Böyle felsefi teoriler var. Beyin, zihnin bir şekilde temsilidir. Ben böyle ayrıma vardığımda zaten sen akla bütün soyut şeyleri ithaf ediyorsun. Beyin dediğimiz kısma da somut şeyleri veriyorsun. Soyutu soyutla anlatmanın sebebi bence başka bir yol bulamadığımızdandır. Ya da ellerimizi kullanıp somutlaştırmaya çalışıyoruz bunu. Araştırmalar da onu söyler, soyut kavramlar hakkında konuşurken daha çok jest kullanıyoruz. Aslında soyut bir kavramı anlatmak bizi

yoruyor. O yüzden şimdi yine kendi araştırmamızdan örnek vereceğim. Zaman soyut bir kavram olduğu için biz zamanı anlatırken muhtemelen normalde konuştuğumuzdan daha çok jest kullanıyoruz. Çünkü bir şekilde karşımızda iletişime geçtiğimiz kişiye anlatmaya çalışıyoruz. Ama dilde karşındaki insanın anladığını düşündüğün anda soyut kavramlarla konuşmaya devam ediyorsun. Zaten aslında ikinci dil öğrenmek zor şeyler değil ama bunlarda zorlanıyoruz işte. Mesela başka bir dil öğrendiğimizde, soyut kavramlarını, o dilin metaforlarını öğrenemezsek aslında dilde bir sürü şey kaybediyoruz. Çocuklar için de öyledir, onları öğrendikten sonra dilden zevk almaya başlarlar.

Bu akıl ve beyin konusunda biz biraz aslında öyle düşünmeye kendimizi itiyoruz. Bu tamamıyla felsefi bir soru hala, bunu kanıtlayabilmiş değiliz, nörobilim de kanıtlayabilmiş değil. Bu tamamıyla bir görüş, kişisel görüşüm. Ama şöyle yapmaya çalışıyoruz: soyut daha farklı bir şey, o burada dursun, somut da burada. Birini diğzerinin temsili gibi algılatmaya çalışıyoruz. Niye böyle düşünüyoruz, neden soyut konuşmayı ve soyut anlatmayı seviyoruz? Mesela metaforlar çok ilginç. Metafora baktığında, metaforların kendi içerisinde de farklılıklar var. Bazı metaforlar, çok daha lafzî anlamına yakındır; zamanla alakalı olanlar da keza. Ama bazıları lafzî anlamından neredeyse tamamen uzaklaşmıştır, bambaşka şeyler ifade ederler. Onları da çok sık kullanırız.

Peki yaratıcı işlerle uğraşan insanlarda metafor kullanımı daha fazla oluyor mu?

Evet, oluyor, kesinlikle oluyor. Ama önce sinestezi diye bir kavram var ondan bahsedeyim. Sinestezi, mesela normal siyah harflere bakarken her harfin başka bir renk olduğunu düşünmek ya da bir müzik notasından tat almak gibi. Aslında bunun çok normal bir nedeni var. Beyinde bu bölgeler yan yana geliyor ve bazı teorilere göre, normalde beynimizde belli şeylerin, örneğin, bunların arasındaki bağlantıların çocukluktan itibaren kaybolması gerekiyor. Ama sinestezisi olan insanlar bu bağlantıları kaybetmiyor, sanki böyle bir aşırı aktivasyon oluyor o bölgede. O yüzden de onlar öyle görmeye devam ediyor. Nabokov gibi yazarların ve özellikle metafor kullanan başka birçok yazarın da sinestezisi olduğu söyleniyor. Sinestezisi olan insanların metaforları iyi kullandığı ve yaratıcı olduğu düşünülüyor.

Sinestezi (Synesthesia) nereden geliyor?

Syn, iki farklı şeyin aynı anda olması, bir araya gelmesi anlamına geliyor, bu örnekte iki hissin aynı anda ortaya çıkması söz konusu. Çok metafor kullanan insanlarla, yaratıcılık her ne ise, o yaratıcılık arasında bir ilişki olduğu düşünülüyor.

Genel olarak oyunlar, ürünler hepsi tasarlanırken belli yaş aralıklarına göre tasarlanıyor, 4-6 yaş aralığı, 3 yaş üstü gibi kategorizasyonlara başvuruluyor. Örneğin 6-12 yaş grubu için uzun süreli drama atölyeleri düzenleniyor; aynı atölyeler hem bazı özel okullarda hem de kimsesiz çocuklar için de düzenleniyor. Görülmüş ki, iki grup arasında, gerçekten gruplanabilecek bir fark var; kimsesiz çocuklarda dil ve kendini ifade açısından diğerleriyle büyük bir fark oluşturuyor. Aynı yaş grubu bunlar ama bariz bir şekilde, bireysel farklılıklar değil grup olarak bir farklılık var. Peki, böyle kategorilere ayırıyoruz ama bu ne kadar sağlıklı?

Ben o kategorilere çok fazla katılan birisi değilim. Ürünlerde şu yaş, bu yaş diye kategorilere ayrılması gerektiğini düşünüyorum. Çünkü bence bir ürün yapılırken en iyi ürün aslında eklenerek gidebilecek bir ürün. İlk aşamada bir şey verilir, ondan sonra ikinci aşamada üstüne bir şey eklenmiştir, o verilir gibi. Çünkü 4 yaşındaki bir çocuğun anlama kapasitesi olacak bir şeyi 2 yaşındakine de basitleştirilmiş bir şekilde anlatabilirsin hatta bu, yararlı olur. Bizim eğitim dediğimiz odur. Her üründe olmayabilir bu. Mesela, kitaplarda çok rahat olur bence. Çünkü yazılı bir kitabı çocuğa çok rahat verebilirsin. Önce sadece resimlere odaklanır, daha sonrasında yazıyı okumaya çalışır gibi.

Maalesef, sadece kimsesiz çocuklar değil, alt veya üst sınıf aileler arasından –bu kategoriler eğitime göre yapılıyor maddi duruma göre değil– çok büyük farklılıklar görülüyor ailelerde. Mesela burada yaptığımız çalışmalarda yaştan bağımsız olarak görülüyor bu. Örneğin anne okuma bilmiyorsa çocuğun dil gelişimi çok geri kalıyor, isterse çocuk ailedeki tek çocuk olsun... Asıl bizim kritik dediğimiz 0-3 yaş arası periyotta çocuğa yeteri kadar uyaran verilmediğinde olumsuz sonuçlanıyor. Kimsesiz çocuklarda en önemli neden de bu, bir kere o çocuklara birebir bir şey verilmesi çok zor oluyor, hep grup halinde bir arada oluyorlar. Yapılacak bir şey olmuyor maalesef. İlgiilenilse bile onların kelime haznelerinin yanı sıra dil becerileri pek çok açıdan eksik kalıyor. Ve kimi zaman o yüzden dile özgü bazı pragmatik şeyleri öğrenemiyorlar. Çünkü

dil eğitimi gerçekten birebir eğitim gerektirir, nerede hangi kelimeyi söylemen gerektiğini bilmek gibi. Belki de en kötü şeyi bile söyleyebilirsin ama her şeyin bir söylenme yeri ve zamanı vardır. Bunlar hep ailede öğretilen şeyler ve bunlar öğretilmemiş oluyor. Farklar kimi zaman tek ya da iki çocuklu bir aile de olsa, babanın değil annenin özellikle eğitim seviyesiyle çok alakalı olarak gelişiyor. İlginç şeyler de var mesela, bizim burada Aylin Küntay'ın yaptığı bir araştırma var, biz de onun verilerine geçen yaz biraz bakmıştık. Çok küçük yaştaki 7-9-11 aylık çocukları çağırıp test ettiler burada. Deneyde bir oda var, odanın her tarafında değişik resimler, tepeden sarkan objeler var. Aslında orada işaret etme alışkanlığını ölçüyorlar. Anne nereyi işaret ediyor, çocuk da takip ediyor mu, bakıyor mu ve bunun bir şekilde konuşmayla alakası var mı, bu test ediliyor. Biz de dedik ki, 2,5 yaşına gelmişti bu test edilen çocuklar, benim bir öğrencim ile aradık aileleri acaba 2,5 yaşına geldiğinde, bizim standart olmuş bir dil testimiz var o testi uyguladık acaba kelime sayılarında bir farklılık var mı görmek için. Şimdi 1-2 şey var, bu eğitim seviyesi düşük aileler tekrar katılmak istemiyor [Test edilen çocuklar 2,5 yaşına gelmişti ve standart kabul edilen dil testimizi bu çocuklara uyarlayarak arada bir fark olup olmadığını görmek istedik. Maalesef eğitim seviyesi düşük aileler teste tekrar katılmaya yanaşmadı ve ikna etmek için çok uğraştık.] Eğitim seviyesi yükseldikçe anne daha düzgün işaret ediyor ve çocuk onu daha güzel anlıyor. Ama bizim çağırdığımız çocuklarda pek bir fark bulamadık. Bütün literatür aslında bunun tam tersini söylüyor. Ama bunun sebebi belki de ailenin iyi bir eğitimi olmasa da, çocuğu için bir şey yapma eğiliminde olması olabilir. Çocuğunu böyle testlere getirmesi de bundan kaynaklanıyor olabilir.

Medyadaki dil kullanımına gelem; örneğin, hepimizin bildiğini bir konuda, farklı söylemler insanları farklı şekilde yönlendirebiliyor. Bir çizgi filminden etkilenen çocuk oradaki karakterler gibi konuşmaya ve hareket etmeye başlıyor. Bunu örneğin blog yazarlığı üzerinden kimlik oluşumuna bağlamak mümkün. Sonuçta bloglarda da insanlar kullandıkları özgün dille belli bir izleyici kitlesi oluşturuyorlar. Özgün bir dille iyi bir içerik üretmek blog yazarınınların geniş dünyasında sivrilmeyi sağlıyor. Dinleyici ve kullanıcı tarafını biliyoruz, bir şekilde aşına oluyor kullanılan dile. Ama kimlik olarak baktığımızda bazen şöyle bir durumla karşılaşıyoruz: Blog yazarının bu kullandığı dille oluşturduğu "süper kimlik" günlük yaşamındaki kimliğinden tamamen farklı. Orada kişinin kimlik oluşumunda dilin önemi nedir?

Öncelikle, bir kişi normalde dili düzgün kullanamıyorsa, bloglarda da düzgün kullanamadığını düşünüyorum. Normalde de öyle kullanıyor bence, yani kullanamıyor. Ama yazılı dil ve sözlü dil arasında bayağı bir farklılık var. Kişi kendini rahat ortamında hissettiği zaman, yani kendi hoşuna giden güzel bir şey yaptığında güzel yazabiliyor. Şimdi ben de istediğim alanda yazdığımda güzel yazıyorum ama zorla bir şey yazdırıldığında kötü yazıyorum, yazamıyorum. Tabii ki farklı bir dil oluşuyor, ama ben normalde düzgün bir dil kullanamamış insanın orada bir anda ortaya çıkıp dil kullanımıyla bambaşka bir kişiliğe bürünebileceğini düşünmüyorum. Ama bunun içine başka kişilik faktörleri giriyor. Bunun örnekleri var, sen bu alanda çalışma yapıyorsan benden daha iyi biliyorsundur. Aslında normalde hiç sosyal olmayan, kendini ifade edemeyen veya etmek istemeyen bir grup insan da –ben de böyle blogları takip ediyorum, kendileri de yazıyor zaten normalde böyle değilim, hiç konuşmuyorum, arkadaşım yok diyor kimi zaman– bloglarında değişik bir şey ortaya çıkartabiliyorlar. Ama bu dilin üstünde kişilikle alakalı bir şey bence. Ben normalde fırsat bulup kendini ifade edebilse başka ortamlarda da yazılı ve sözlü olarak öyle ifade edeceğini düşünüyorum. O onun sevdiği alan, istediği şeyi yazıyor, bir de o ortamda çok daha rahat yazıyoruz. Okunduğunu biliyor ama o kadar da emin olmuyor. O aşamada bambaşka şeyler düşünüp yazabiliyoruz. Mesela, esprili yazmaya çalışıyor kimisi, farklı şeyler yazmaya çalışıyor.

Bence kötü yönleri de var. Mesela, bloguna sürekli nörobilim alanında yazılar yazan ve Twitter’da da çok ünlü olan biri vardı ve kim olduğu bilinmiyordu – kim olduğu hâlâ bilinmiyor bir sürü insan tarafından. Ben Pennsylvania Üniversitesi’ndeyken oranın direktörlerinden biri, ben bu kişiyi buraya konuşmaya davet edeceğim dedi. Çok güzel şeyler yazıyor, belli ki doktorasını almış bir insan, boş yazmıyor dedi ve o kişiyi davet etti. Biz de asistanlar ve doktora öğrencileri olarak öğlen yemeğine katıldık onunla. Fakat orada hiç konuşmadı. Benden belki 1-2 yaş büyük birisi. Hiç konuşmadı ve zaten ben inanılmaz rahatsızım şu anda burada olmaktan dedi.

Biz sinestaziyle ilgilenirken, diyelim ki görme duyusuyla ilgili sinestezisi olan bir insan için renk körü olan biri üzerinden bir araştırma yapmak nasıl bir sonuç çıkarabilir?

Psikolojide her zaman ilk önce prototip grubu üzerinden, kontrol grubu adını verdiğimiz grup üzerinden gidilir. Sizin örneğinizde önce renk körü

olmayan bir grup üzerinde çalışılır. Şu sıralar psikoloji biliminde daha önce hiç olmadığı kadar atipik popülasyonları çalışma isteği var. Artık bir sürü şeyi biliyoruz gibi görünüyor - ki bence hala bir sürü şeyi bilmiyoruz, özellikle görme konusunda bir sürü bilmediğimiz şey var hâlâ. Bu tarz çalışmaları, üstüne, acaba bu da nedir diye yapıyoruz. Renk körü olan insanlarla yapılıyor böyle çalışmalar. Önceden görürken sonradan görme yetisini kaybetmiş insanlarda da yapılıyor sinestezi çalışması. Ve ilginç bir şekilde, hâlâ aynı şeyin devam ettiği görünüyor. Çünkü bir şekilde renk körü ama o onu hep mavi görüyorsa hep mavi o onun için. Tabii, dediğim gibi bunlar ampirik sorular dediğimiz açık uçlu sorular ve hâlâ test edilmesi, daha fazla test ile doğrulanması gerekiyor. Ama şuan psikoloji, yine söylüyorum, hiç olmadığı kadar atipik popülasyonları test etme yönünde ilerliyor ve görme de bu alanlardan biri. Ben sinesteziyle ilgili dersi anlatırken öğrencilerime de söylediğimi üzere , biz görme duyusuyla ilgili çok şey biliyoruz ama işitme duyusunu aslında o kadar bilmiyoruz, bunun da çeşitli sebepleri var. Sonra düşündükçe anlattıkça fark ettim ki aslında görme duyusu konusuna da tam olarak hâkim değiliz. Bunun da sebebi aslında çok komplike bir sistem olması; beynin görme duyusunu yöneten occipital korteks adı verilen bölgesi bütün görsel girdilerimizi alıyor. Ve o bölgede inanılmaz bir dağılım gerçekleşiyor. Yani ufacık bölgenin etkileri bile farklılaşıyor. Bir taraf rengi, bir taraf formu vb. farklı yerleri algıladığı için bunların hepsinin bir araya gelmesi gerekiyor. Bunları bile çok fazla bilmediğimiz için en açık uçlu sorular aslında o bölgede olup bitenler üzerine. Ve de yapılan deneylerin çoğu hayvanlarda yapılıyor hâlâ.

Sinestezinin yanı sıra bir de "ideastezi" diye bir kavram var. Duyusal girdilerin bir anıyı çağrıştırması anlamında kullanılıyor. Sarıyı gördüğümüzde a harfi demiyoruz da sarıyı gördüğümüzde bir olayın aklımıza geliyor olması. Sinestezi ve Ideastezi arasındaki fark nedir?

İdeastezi için yaptığın bu tanım bana, hepimizde olan bir durumu hatırlattı: müziğin veya kokunun bir olayı çağrıştırması. Otobiyografik hafıza çalışanlar kimi zaman deneklere koku verir ve kokudan hafızanın neresine gidildiğine bakar.

Peki, bu duyulara bağlı testler nasıl yapılıyor?

Muhtemelen hiç düzgün yapılmıyor diye düşünüyorum. Çünkü sinestezi bile çok zorlanılıyor, yani açık uçlu testler yapılıyor. Şimdi psikolojide

deneysel bir yöntem kullanmamız gerekiyor, ben bunu savunuyorum çünkü bunlar kullanılırsa daha iyi sonuçlar elde edeceğimize inanıyorum. Çünkü değişkenleri (*variable*) kontrol ederek ilerlememiz gerekiyor. Ama bu tarz testlerde neyi kontrol edelim, hangisini yapalım gibi kararlar olmadığı için biraz açık uçlu oluyor ve bizim öz raporlama (*self reporting*) dediğimiz kısma geçiyoruz ki orada da işin içine bir sürü unsur giriyor ve verinin güvenilirliği konusu öne çıkıyor. Tabii ki de doğrudur, öyle bir bulgu var ama çok tekrar edilmesi gerekiyor.

Psikoloji biliminde yetenek ve yeteneksizlik nasıl tanımlanır?

Psikolojide genelde her şeyin genetik ve çevreyle etkileşimin bir sonucu olduğu düşünülür. Yaptığımız hemen hemen her hareket, her zihinsel aktivite bunlara bağlıdır. İki doktora yapmış kişinin “Down sendromlu” bir çocuğu olursa yapılacak bir şey yok. Doktorasını yapmış tamam, çok bilgili ama bu durumda genetikten ileri gelen bir problem olduğunda yapılabilecek bir şey yok. Genetik bir bozukluk olduğu için Down sendromunu örnek verdim. Yetenek de bunun gibi, sistematik açıklaması %50 genlerden geçecek, %50 de uğraşılacak. Ne demek bu? Bana müzik geni geçti, müzik kulağım da var ama beni hayatta kimse müzik kursuna götürmemişse, elime bir enstrüman vermemişse ben onu yapamam ve gittikçe de bu yeteneğim körelmeye başlar. Müzikte kesin var bu, ama %50-50 genel bir kalıp. Bir sürü konuda öyle düşünülüyor. Ama tabii farklı teorilere gidersek dil yetisinin %80 doğuştan geldiğini savunan çok sayıda teori var. O yüzden ben yeteneğin biraz da uğraşla, öğrenerek geliştiğini düşünüyorum. Yine bu tamamen çocuk gelişimi araştırmalarından yola çıkılan bir şey, doğru zaman çok önemli. Eskiden bizde 0-3 yaşa kritik dönem deniyordu ve çocuklar bu yaşlarda bir şey öğrenemediklerinde bir daha öğrenemiyorlardı. O yüzden mesela ikinci dil 0-3 yaş arasında verilmiyorsa – bu daha eski bir görüş – asla o dili anadil aksanında konuşamayacakları düşünülürdü. Ki bu bir gerçek biraz da, hepimiz konuşuyoruz İngilizce, bilmiyorum doğuştan anadil gibi öğreneniniz var mı ama anadil gibi öğrenilmemişse hepimizde bir aksan var. Çok düzgün ve akıcı konuşabiliriz ama bir aksan oluyor, bu fonolojik kısmında sorun yaşıyor. Ama günümüzdeki psikoloji teorileri kritik dönemi bir kenara bırakıp hassas (*sensitive*) dönem görüşüne geçti. Ne demek bu hassas dönem? Bu yaşta öğrenilse iyiydi ama sonrasında da bir şeyler yapabilir demek, yani hiç yapamaz anlamına gelmiyor. Mesela 0-3 yaşta dil öğrense çok iyiydi evet

ama öğrenemediyse ne yapalım, 3 ile 6 yaşta da fena olmuyor ama gittikçe bir düşüş gözlemleniyor. Bence dil de yetenek kısmına giriyor. Müziğe yeteneği olan insanlar dili de kolay öğrenebilir. Bu yine beyin araştırmalarında da kanıtlanmış bir şey müzik ile dilin çok iç içe geçtiği gözlemleniyor. Çünkü bence birçok şeyi aynı, müzik de bir kurallar bütünü, dil de öyle, ikisinin de fonolojik kısmı var aslında biraz kulak dediğimiz işitsel işleme ikisinde de devreye giriyor. Yani yetenek de bence öğrenilir, her alan için aynı değil, konuya bağlı biraz da. Ama hiç yoksa da, genetikten gelebilir. Genetik derken anne babadan gelmesi gerekmiyor, genler 3-5 nesil öteye de gidebilir. Bir şekilde birazcık genlerde de olması gerekiyor. Yeteneğin öğrenilebilir olduğu düşünülüyor ama her alan için aynısı söz konusu değil.

Tasarım ve Etnografi

BAŞAK CAN

Giyilebilir teknolojiler insanlarla ilgili veri toplayan cihazlar. Bu teknoloji giyilebilir olunca algılayıcı (sensörlü) altyapısıyla sürekli veri toplayabiliyor ve insanların en özel diyebileceğimiz biyolojik verisine kadar tüm bilgiler toplanabilir duruma geliyor. Kafaya takılabilir projeksiyon cihazını geliştiren ilk araştırmacılardan biri yukarıdan izleme" (Surveillance) teriminin karşısı olarak "aşağıdan izleme" (Sousveillance) terimini ortaya attı. Esasında bu teknolojiler sürekli bizi izlerken aynı zamanda bizim de otoriteyi izleyebilmemize yarıyor. Bu da insanlarda genel olarak bir kaygı oluşturuyor. Siz bu konu hakkında ne düşünüyorsunuz? Bu konu hakkında devlet yasaları var mı? Güvenlik konusunda veya bu kişisel güvenlik kaygısının toplumda yansımaları ile ilgili bir bilginiz var mı?

Ortaya attığınız anahtar kelimeler bir sürü konuya açılıyor. Yasal kısmını hiç bilmediğimi belirtmekle birlikte muhtemelen bir sürü yükümlülük olduğunu tahmin ediyorum.

Bu noktada zihnime iki temel tartışma geliyor. Bir tanesi, Foucault'dan beslenen gözetim toplumu meselesiyle ilgili çalışmalar. Bu çalışmalar bize temel olarak modern dünyadaki iktidar biçimlerinin tam da beden ve nüfus odaklı iktidar biçimleri olduğunu söylüyor. Bu zaten bilindik, az çok iyi resmedilmiş ve analiz edilmiş bir hikaye. Giderek daha çok artan bir gözetim-denetim mekanizması ve kültürü içerisinde yaşıyoruz. Tasarım konunuzun bir yanı tabii ki buraya bağlanıyor.

Benzer bir tartışma kadın hareketi içinde de yapılıyor. Özel alan – kamusal alan ya da kişisel alan – toplumsal alan tartışması da bununla alakalı. Bu ikisi arasındaki ayrım çok Batı perspektifinden, Avrupa ve Amerika odaklı

bir ayırım. Özellikle feminist mücadele tarihine baktığımızda kişisel alan ve kamusal alan ayırımı beyaz, orta sınıf kadın olarak tanımlanan profildeki kadınların feminist hareketi nasıl tahayyül ettikleriyle ortaya çıkan bir ayırım. Temel argüman da kadınların tarih boyunca özel alana sıkıştırılması ve kamusal olana açılımın kadınlar için vazgeçilmez bir şey olduğu tespiti.

Fakat özellikle 70'lerden sonra sömürgecilik karşıtı hareketlerin yükselmesi, sivil haklar mücadelesinin ortaya çıkmasıyla beraber siyah kadınlar, eşcinsel kadınlar, üçüncü dünya ülkelerinin kadınları, işçi sınıfı kadınlar bu meseleye el attı ve bambaşka bir hikaye ortaya çıkardı. Mesela siyah Amerikalı kadınlar polis ve devletin zaten sürekli evlerinin içinde olduğunu, bunun yanında sosyal hizmet çalışanlarının da yoksul olmalarından dolayı sürekli evlerindeki kişisel alanlara istedikleri gibi girebildiklerini anlatıyorlardı. Aynı şekilde, özel alanlarının nüfus kontrolü, örgüt bağlantısı aramak gibi sebeplerle sürekli devletin ihlaline, müdahalesine, analizine, bilgi üretmesine açık bir alan olduğunu söylüyor ve mücadelelerini tam da buna karşı yapıyorlardı. Erkek egemen devletin müdahale etmediği kişisel alan haklarını talep ettiler.

Bu mesele doğrudan sorunuzla alakalı olmasa da şunları sormamız gerektiğini bizlere hatırlatıyor: kişisel, özel alan ne demek, ne anlama geliyor ve nerede ne anlama geliyor? Belki bu soruları sorarak bu kavramları kullanmak saydali olabilir diye düşünüyorum. Tüm bunların yanında, her şeyimiz bu kadar ortadayken, gizli bir siyasetin tüm olanakları kapalıyken, bu açıklık içinde radikallik ya da özgürleşme alanı yaratabilmek mümkün mü? Tam da bu noktada belki de giyilebilir cihazların sağladığı başka teknik imkanlar var. Direniş ya da özgürleşme ya da farklı bir okuma, yani her şeyi giderek artan kontrol, denetim, rasyonelleşme hikayesi üzerinden bir karabasan gibi okumaktansa, var olan durum içinde bunlar başka yerlerde dolaşıma girdiğinde, başka imkanlar ortaya çıkacak mı, onu değerlendirmek gerek.



Spesifik bir konu olarak baktığımızda örneğin otizm hastaları dış uyaranlardan çok etkilenebiliyor ve dış uyaranların (renkler, sesler vb.) tetiklemesiyle krize girebiliyorlar. Bu ses, renk gibi uyaranları filtreleyecek ya da rahatsız etmeyecek seviyeye getirecek bir sistem tasarlanması düşünülebilir.

Gerçekliği değiştirerek bir tedavi ya da kolaylık sağlamanın bir bireyin tedavi alma hakkıyla olan alakası nedir? Tedavi almak bir tercih ama bu tedaviyi gerçekliğin değişeceğini bilerek almak sizce insan hakları açısından kabul edilebilir bir durum mu?

Antropolojide tek bir gerçek yok, daha doğrusu dolaylımsız bir gerçek yok. Biz sürekli yapılmış mekanların içindeyiz. Laboratuvar ne kadar gerçekse burası da o kadar gerçek. Özellikle tarih boyunca sürekli birilerinin tasarladığı mekanların içinde yaşıyoruz. Daha da çok beyaz adamların bakışına göre tasarlanmış binalar içinde yaşıyoruz. O yüzden bu binalara tamamen doğal gerçeklik diyemeyiz. Aslında sizin yarattığınız ortamın tam tersi etki yapacağını düşündüm. Bir şeye bakıyorken ben burada durduğum için onu öyle görüyorum, başka biri başka yerde, başka bir beden içinde duruyor ve o bedenin ya da bakışının bilgisi bende yoktur. "Primitifleri" çalışırken de laboratuvardaki bilim adamını çalışırken de anlama çabası bu şekilde oluyor. Bu gerçekliği otizm hastalarının ihtiyacına göre kurmak bana o anlama çabasına uygun bir çaba gibi geldi. Bir hakikat, mekanın özü, bir hakikati yok ki onu değiştirebilesiniz. Şu an dünyada herhangi bir noktaya çıktığınızda saf haliyle bir ortam bulmanız imkansız. Dokunulmamış neredeyse hiçbir şey yok.

Ürün tasarımında son zamanlarda kullanıcı odaklılık ana akım bir kavram oldu. Ağırlıklı olarak bu konu üzerinde çalışıyoruz fakat burada kullanıcının problemlerini belirlemede daha çok persona (karakter) yaratmak gibi bir eğilim var. Toplumun geneline bakarak o stereotipten bir persona yaratıyor, onu kişi olarak tanımlayıp onun problemleri üzerinden çalışmalarımızı sürdürüyoruz; fakat buna karşı çıkan söylemler de var. Tüm topluma bakıp oradan genelleyip persona çıkarmaktansa bir tek bireyi inceleyerek de çıktılar elde edilebileceğini savunan bir görüş de var. Bu iki yaklaşımın farkları hakkında ne düşünüyorsunuz? Aslında sadece ürün odaklı bakmak yerine toplumsal problemleri anlamak için de topluma mı bakmalı yoksa bireye bakarak problemlerini daha iyi anlayabilir miyiz?

Bu durum yönteme dair çok önemli sonuçlar doğurabilecek bir sorun. Antropolojik açıdan etnografik çalışmalarda nasıl yöntemler kullanıldığına dair bir şeyler söyleyebilirim. Örneğin reklamcılar toplumu “A grubu”, “AB grubu” gibi gruplara ayırıyor. Aslında bir yandan bu grupların Türkiye toplumunu iyi yansıttığını düşünüyorum. Bu stereotipler oldukça detaylı, belli açılardan açıklayıcı olabilirler ama bir sürü şeyi de görünmez kılıyor. Bir sürü farklı ilişkiyi, katmanı, karmaşıklığı onlarla görünmez kılıyorsunuz. Tek kişi üzerine yazılan etnografiler var. Bunu yapabiliyorsunuz. Bu şekilde kurgulanmış kitaplardan bir tanesi çok büyük bir ödül aldı. Kitabın adı *Vita: Life in a Zone of Social Abandonment*. Katarina adlı hastaneye terk edilmiş bir kadının hayatı üzerinden bize Brezilya toplumunun hikayesi anlatılıyor. Bir insana bakmak, onu tüm duyguları, kaygıları ve tercihleriyle yazmak o topluma dair çok önemli bilgiler verebilir. Etnografik araştırmayla alakası da bu yaklaşımın yakın bilgi toplamak konusundaki önemi. İnsana dair genel geçer bilgiler yerine çok özel bilgiler yakalayabilirsiniz. Siz o insanın bir şeyi nasıl kullandığını, bir yere nasıl gittiğini, hangi kararı nasıl aldığını hangi okuldan mezun olduğuna bakarak değil o insanın yaşamının bütünlüğü içinde anlayabilirsiniz. Bu da hayat öyküsüyle olabilir, o kişinin gündelik hayatının akışının içinde anlaşılabilir. Bu şekilde metodolojik bir varsayım var. Antropolojide stereotipleme yapmıyorsunuz. Stereotipler mantıklı gelebilir, sosyolojik bir hakikati olabilir ama insan ve etkileşiminin ürettiği biçimler çok daha karmaşık ve o karmaşıklığa dair bilgi üretmek çok daha karmaşık yöntemler, daha yakından, detaylı ve yoğun bir araştırma gerektiriyor. Stereotiplerin açıklayıcılığı yetersiz çünkü insanların başka türlü olma potansiyellerini kapatan bir şey.

Tasarıma Arkeolojik Bakış

ÇİĞDEM MANER

Çalışmalarımız Yakın Doğu ağırlıklı ve bölgedeki pek çok kazıya katılmışsınız. Bildiğiniz gibi uzun süredir Ortadoğu'da devam eden savaş ortamı ve güvenlik sorunları nedeniyle bu bölgedeki arkeolojik kazılar oldukça zor yapılıyor. Özellikle Suriye iç savaşı sırasında IŞİD'in pek çok arkeolojik alanı yok ettiğine tanık olduk. Bu yıkımlarla birlikte arkeologlar yeni arayışlar içerisine girdiler. Bu arayışlardan biri de yok edilen Palmira antik kentinin 3D rekonstrüksiyonunun yapılması ve şehrin başka bir yerde yeniden inşası projesi oldu. Bu ve benzeri projeler arkeologları dijital dünyaya daha çok yaklaştıran, onları görsel sanatlarla uğraşanlarla daha yoğun işbirliğine iten projeler. Siz bu kurtarma projelerine ve bu yeni işbirliğine nasıl bakıyorsunuz?

Bir taraftan bu projeler çok iyi. Çok daha önceden yapılmaları gerektiğini düşünüyorum. Ancak insanoğlu maalesef bir şey bozulduktan sonra onu kurtarmaya çalışıyor. Bir iki hafta önce Metropolitan Müzesi ve Columbia Üniversitesi işbirliğiyle İstanbul'da bir konferans düzenlendi. Konferansta Irak'tan ve Suriye'den gelen müze müdürleriyle bu konular üzerine konuşuldu. Sonuçta orada her şey kırılmış, dökülmüş ve şu an bunları ayağa kaldırmak gerekiyor. Fakat bu da çok zor. Kaybolmuş çok fazla bilgi var ve var olan planlar da çok eski planlar. Özellikle Irak'taki kazılar neredeyse yüz senelik. Yüz sene önce yapılan planlar bugüne nasıl uygulanabilir ve uygulanması ne kadar doğru, bunlar da ayrı tartışma konusu.

Aslında arkeoloji ve teknolojinin her alanda birlikte çalışması gerektiğini düşünüyorum. Mesela Hitit döneminde yapılan festivallere dair metinler bize bu festivallerdeki kokular, sesler, müzikler gibi pek çok konuda bilgi veriyor. Bunun gibi ses ve kokuyu da kapsayacak bir rekonstrüksiyonun çok

ilginç olacağını düşünüyorum. Belki gelecekte müzelerde bu tip projeler görülebiliriz.

Ancak rekonstrüksiyon kolay bir konu değil. Kazılardaki dokümantasyon eksikliği rekonstrüksiyonlarda da yanıltıcı sonuçlara neden olabilir. Mimari planlardaki eksik bilgiler rekonstrüksiyon için de sağlıklı olmayan sonuçlar doğurabilir.

Sizce geçmişte kaybolmuş bir düşünce biçiminin ya da icadın keşfi günümüz için yeni olabilir mi? Antik uygarlıkların bulunduğu ancak günümüzde teknolojik devrim olarak nitelendirilebilecek şeylerin varlığının keşfedilmesinden bahsediyorum. Örneğin uzun yıllardır sinemanın başlangıç tarihinin 17-18. yüzyıllar olduğu sanılıyordu. Fakat bir arkeolog Fransa yakınlarında bir mağarada ateşin anime edilmesiyle belirli imgelerin oluştuğunu ortaya çıkardı ve bu büyük bir devrim yarattı. Geçmişte bulunmuş ancak günümüzde unutulmuş ve arkeologların bulmasıyla tekrar gün yüzüne çıkmış buluşlardan bahsediyoruz.

Şu an aklıma geçenlerde okuduğum bir buluş geliyor; o da biyolojik silah. Hititlerin Batı Anadolu'daki düşmanlarını yok etmek için biyolojik silah kullandıkları bazı metinlerde yer alıyor. Biyolojik silahı oluşturmak için koyun, keçi dışkıları kullanılmış. Bu dışkıları sıkıştırıp düşmanlarına atmışlar ve insanlar gerçekten bu nedenle mikrop kapıp ölmüşler. Ancak daha sonra biyolojik silah kayboluyor ve yirminci yüzyılda tekrar ortaya çıkıyor.

Bunun dışında aklıma bir de kuyumculuk geliyor. O dönemin takılarına baktığımızda inanılmaz bir tekniğin kullanıldığını görüyoruz. Levant ya da Tell Açana'da örnekleri mevcut. Ancak daha sonra insanlar bu teknikleri unutmuş. Kuyumculuk teknikleri çok eski ancak kayboldukları için yeniden keşfediliyorlar.

İznik çinilerinde kullanılan boyaları da bu gruba dahil edebiliriz. O boyaların karışımları da kesin olarak bilinmiyor. Bugün o çinilerdeki renkleri çıkarmaya, onların özünü bulmaya çalışıyorlar. Ancak aynı renkleri tutturamıyorlar.

Teknik açıdan ise mimariye bakabiliriz. Anadolu mimarisi aslında Tunç Çağı'nda kullanılan mimarinin aynısı. Taş temel üzerine ahşap ve kerpiç hatıllar ile bir duvar yapılıyor. Ancak Tunç Çağı'nda hatıllar açılan zıvana deliklerine tutturuluyormuş. Bugün tam olarak bu teknik kullanılmıyor. O zaman yapılanlar çok daha zahmetliymiş ancak bunları iyi yapan özellikleri unutulmuş ve şimdi tekrar keşfedilmeye çalışılıyor.

Siz Almanya'da yaşamış ve orada eğitim almışsınız. Çocuk kitaplarınızı da Almanya'daki deneyimlerinize karşılaştırma yaparak yazmışsınız. Bu iki kültürden beslenme ve kıyas yapabilme durumunun arkeolojik çalışmalarınıza da etkisi oluyor mu? Yaptığınız alan araştırmalarında karşılaştırma tekniklerinden besleniyor musunuz? Ve kültür bazında düşündüğümüzde bu sosyolojik alana nasıl uygulanabilir?

Aslında iki grup arkeolog vardır. Bir grup kültürler arasında hiçbir etkileşim olmadığını, her şeyin homojen olduğunu düşünür. İkinci bir grup arkeolog ise benim gibi etkileşimler üzerine çalışıyor.

Örneğin Sümer metinlerini okuduğumuzda, bir yeri fethettiklerinde buradan köle getirdiklerini görüyoruz. Ancak köleler kör ya da sakat insanlardan değil o bölgenin en işe yarayan insanlarından seçiliyor. Yazı yazan, kuyumculuk yapan, dönemin teknolojisine hakim, hayvan bakımını bilen insanları getiriyorlar. Biz kölenin zavallı, sakat bir tip olduğunu düşünüyoruz ancak durum bu değil. Dolayısıyla böyle bir alışveriş ile kültürde de garip bir karışım oluşuyor. Gelenler kendileriyle birlikte yeni teknikler getiriyorlar. Mesela Hititler Babil'i alıyorlar ve Babil'den getirdikleri köleler onlara yeni teknolojiler taşıyorlar. Bazen oradaki insanlarla evleniyorlar. Ya da Mısır'dan bir doktor getiriyor, karşılığında ona bir eş veriyor, evlendiriyorlar. Yani sürekli bir karışım ve göç söz konusu.

Günümüze baktığımızda da sürekli devam eden göç durumunu görebiliriz. Geçenlerde *Der Spiegel* dergisinde Almanya'da aslında "gerçek Alman" diye bir grubun kalmadığını okudum. Polonya'dan, eski Çekoslovakya'dan, Yugoslavya'dan ve pek çok farklı ülkeden, kültürden gelenler birbirine karışmış. Şimdi de Orta Doğu'dan gelen göçlerle birlikte yeni yerlerde çok farklı kültürler birbirine karışıyor. O yüzden ben her zaman etkileşim olduğunu düşünüyorum. Zaten Anadolu'ya da baktığımızda bölgede Cilalı Taş Devri'nde çıkan obsidyenin Ürdün, Kıbrıs, Yunanistan gibi çok farklı coğrafyalarda bulunduğunu görüyoruz. Sonuçta bu obsidyen oraya uçarak gitmediğine göre mutlaka birinin onu götürmüş olması gerekiyor. Bu götüren kişi de orada kalıyor, yaşıyor. Krallar arasında çeşitli değiş tokuşlar yapılabiliyor. Krallar seviyesindeki değiş tokuş yalnızca materyal değil insanlar bazında da olabiliyor. Mesela prenseslerin acı görevi dönemler boyunca farklı uygarlıklara hediye olarak gönderilmek olmuş. Bu durum Orta Çağ için de geçerli. Bir Bizans prensesi oradaki kayzerle evlenmesi için Almanya'ya gönderiliyor. Bu bile etkileşim konusunda bir işaret. Prensес başka bir uygarlığa

gittiği zaman kendi eşrafıyla birlikte gidiyor. O eşraf da orada hayat kuruyor ve gelenekler, görenekler, düşünce tarzları, yemekler, adetler değişebiliyor.

Bugün de aynı etkileşimi görmek mümkün. Düşünün ki 1960'larda Almanya'da on tane ev yandı ve bunlardan ikisinde cezve çıktı. Bu evde Türklerin oturduğuna işaret eder. Bu materyal kültüre bakarak da göçü anlayabiliyor ve karşılaştırma yapabiliyoruz.

Sizce arkeoloji geçmişte var olan sesleri bulmak için bir araç olabilir mi? Farklı disiplinlerden gelenler bu sonuçları kendi araştırmaları doğrultusunda nasıl kullanabilirler?

Arkeolojik buluntularla da ilgili olabilir ancak özellikle metinlere bakmak gerekiyor. Metinler bize festivallerde ve yaşam ortamındaki sesleri detaylı şekilde betimliyor. Arkeolojik buluntulara baktığımızda ise çeşitli müzik aletlerini görüyoruz. Ancak sesler tabi ki sadece müzikten oluşmuyor. Doğa ve hayvan sesleri, bakırcılar gibi zanaatkarların çalışma sesleri de önemli. Anadolu'da bu seslerin geçmiştekine benzer şekilde duyulabileceği, hâlâ Orta Çağ'daki gibi kalmış yerleşimler var. Örneğin Mardin on, on beş yıl kadar önce böyleydi. Bakırcılar çarşısında çeşitli bakır sesleri, kasapların olduğu sokakta bıçak sesleri duyulabilir, farklı kokular alabilirdiniz. Bu şekilde karşılaştırmalı bakmak gerek sanırım. Ancak araştırmalara yardımcı olabilecek esas kaynak metinler, çünkü orada bu konudan oldukça detaylı bahsediliyor.

Metinlerde seslerin nasıl olduğunu tanımlayan betimlemeler mi var?

Evet metinlerde var. Farklı kelimeler kullanılıyor. Örneğin "uğultu" ya da "rüzgarın sesi" gibi betimlemeler var. Kuş sesleri de oldukça üzerinde durulan bir konu. Zaten kuşları takip eden falcılar varmış, özellikle sesleri üzerine yazılı kayıt tutmuşlar.

Metinler ve müzik aletleri dışında bulunabilecek alternatif kaynaklar var mıdır?

O biraz hayal gücüne kalmış aslında. Sesle ilgili bir kaynak bulmak zor çünkü. Bir de biz kazılar sırasında tüm yerleşimi kazamıyoruz, yalnızca belirli bir bölgeyi kazıyoruz. Bütün köyü kazmış olsak yerleşimi belirli bölgelelere ayırıp; bu bölge çanak çömlek için kullanılmış; bu bölgede bakırcılar varmış gibi ayrımlar yapabiliriz. O zaman günümüzle karşılaştırıp genel bir ses kompozisyonu oluşturmak daha mümkün olur. Ancak hem maddi hem de

zaman kısıtlaması nedeniyle bizim tüm köyü kazma imkanımız yok. Hiçbir zaman tüm bir höyük açılmıyor. Ancak açılrsa sizin sorunuzun cevabı alınır diye tahmin ediyorum.

Kazı alanlarında bulunan objelerin kazı alanları dışında sergilenmesi konusunda ne düşünüyorsunuz? Bu objelerin kazı alanının atmosferinden koparılıp farklı coğrafyalardaki müzelerde sergilenmeleri anlamlarından bir şey kaybetmelerine neden oluyor mu?

Aslında dünyanın hiçbir yerinde objeler *in situ* sergilenmiyor. Ancak soruyu duyunca bunun oldukça iyi bir fikir olduğunu düşündüm. Tabii çalınma riski ve güvenlik problemleri nedeniyle bunu uygulamak oldukça güç. Diğer taraftan, şu an Türkiye’den eser çıkarmak yasak. Kaçakçılar çıkarıyor olabilir. Ancak Kültür Bakanlığı’nın resmi genelgesine göre yurtdışına herhangi bir sanat eseri çıkarmak yasak. Türkiye’nin farklı ilçelerinde ziyaretçi merkezleri açıldı. Bunlar genelde kazının hemen yanında yer alır. Ancak bu müzelerde eserlerin kopyası sergilenebiliyor. Resmi olarak orijinal eser sergilemelerine izin verilmiyor.

Bu konuyla ilgili şu an İzmir Bornova’daki ilginç bir projeden bahsedebilirim. Orada Yeşilova Höyük’ün yanında Türkiye’nin ilk kazı alanı yanında müzesi inşa edildi. Ancak daha bakanlıktan resmi izin alınamadığı için müze statüsüne sahip değil. Müzede büyük bir ziyaretçi merkezi bulunuyor. Bu proje geniş kapsamlı bir yarışmanın sonucunda oluşturuldu. İzmirli bir mimarlık ofisi yarışmayı kazandı ve müzeyi inşa etti. İlk planlanan burada orijinal eserlerin sergilenmesiydi. Aslında kopya sergilendiği zaman zaten müze statüsüne gerek kalmıyor. Ancak buradakiler müze statüsüne geçmek istiyorlar.

Tabii ki farklı bir yerde sergilenince obje anlam kaybediyor. İyi bir etiketleme sisteminin olduğu müzelerde dahi etiketlerde sadece objenin bulunduğu yer, tarih ve objenin ne olduğu yazıyor. Ancak çevresel şartlardan bahsedilmiyor. Çevre ve atmosferden bahseden müzeler çok ender. Türkiye’de Niğde Müzesi’nin bu konuda başarılı olduğunu söyleyebiliriz. Niğde Müzesi’nde Kapadokya ve çevresinden gelen tarih öncesi döneme ait buluntular var. Orada bir höyüğü tamamen yeniden inşa edip (*reconstructon*) orijinal kapların nerede bulunduğunu göstermişler. Bu güzel bir örnek. Bu şekilde müze bir anlamda ziyaretçiye orayı yaşatmaya çalışıyor. Ancak çoğu müze bunu yapmıyor. Louvre, British, Metropolitan müzeleri yalnızca eserleri sergiliyorlar.

Bergama Müzesi'nde Milet'ten gitmiş çok büyük bir Agora kapısı var mesela. Ancak çevresiyle ilgili hiçbir bilgi verilmiyor. Ya da Mezopotamya'dan gelen heykelleri kronolojik olarak sıralamışlar ama bağlamla ilgili bir bilgi yok. Bağlam oldukça önemli. Aslında yerli yerinde, *in situ* sergilemek en ideal olanı ama bu tam olarak bir açık hava müzesi konseptine giriyor ve Türkiye'de daha bunlar tam olarak yapılamıyor. Bu alanlar ve buluntular milli varlık olduğu için izinler konusunda çok ciddi bürokratik aşamalardan geçmek gerekiyor. Belki küçük yerlerde bunu uygulamak çok daha kolay olabilir. Bor-nova'daki de bunun uygulanabileceği bir proje.

Acaba kazı çevresindeki atmosferi objeyle birlikte sergileyebilecek interaktif bir cihaz olabilir mi? Kazı alanında bir alan olmasa da acaba bu hissi verebilir mi?

Bence bu proje tek başına bir müze olabilir. Çünkü hazır bir müzede bunu yapmak zor. Çoğu müzede çok fazla eser sergileniyor. Bu eserlerin dört beş katı eser de yer darlığından ötürü depolarda duruyor. Yer sorunu nedeniyle bu cihazın çalışması zor olabilir. Çünkü genellikle duvarda onun yansıtacağı bir alan kalmamış oluyor. O nedenle belki sadece bu konseptte uygun bir müze tasarlamak daha uygun olabilir.

Böyle bir müze Anadolu Medeniyetlerinin farklı bir türü olabilir. Ankara'daki Anadolu Medeniyetleri Müzesi butik müze olarak geçiyor çünkü Anadolu uygarlıklarının en güzel ve özel eserlerini sergiliyor. Karışık bir müze değil, belirli sayıda özel eser sergileniyor. Bu baz alınarak farklı bir alanda böyle bir proje de geliştirilebilir.

Bazen de mimari tasarım çok güzel olsa da iç mekan tasarımı objeleri sergilemeye uygun olmuyor. Örneğin Mario Botta'nın tasarladığı Yeni Akropolis Müzesi'nde benzer problemler var. Ana holden yürüyen merdivenlerle yukarıya çıkıyorsunuz ve çok büyük, on on beş metre yüksekliğinde vitrinler görüyorsunuz. Ancak vitrindeki eserler küçük. Aşağıda duran biri yukarıdaki eserleri göremiyor. Bina dışarıdan çok güzel ancak içeride ciddi sergileme hataları mevcut. Bir mimarın bunu da düşünmesi gerekiyor. İç tasarımı yaparken de arkeolog ve sanat tarihçileri ile çalışmak gerekli.

Eski uygarlıkların buluntuları çağımıza kadar gelen oldukça dayanıklı materyallerden yapılmışlar. Ben gelecekte bizden geriye ne kalacak bunu merak ediyorum. Çok fazla kullan-at malzeme üretiyoruz. Tüm bunlar gelecekte nasıl kaydedilecek?

Arkeolojide “karanlık çağ” diye bir terim var. “Karanlık çağ”, hakkında fazla bilgi edinemediğimiz, yazının kullanılmadığı ya da kullanıldığı ancak bize ulaşmadığı dönemleri anlatmak için kullanılıyor. Anadolu’nun farklı dönemlerinde karanlık çağlar var. Ve bence şu an biz de karanlık çağdayız. Burada da büyük bir imparatorluk çöktü. Zaten tarihe baktığımızda karanlık çağların hep imparatorlukların çöküşlerinin ardından geldiğini görüyoruz.

Biz derken Türkiye’yi mi kastediyorsun?

Bütün dünyayı kastediyorum. Şundan dolayı; bugün her şeyimizi bilgisayarlarda, dijital cihazlarda tutuyoruz. Ancak büyük bir yangında, bir felakette bunlar kalmayacak. Eski dönemlerde kil tabletlerin, taşların üzerine yazıyorlardı. Ebediyete kalacak nesneler yapıyorlardı. Ancak bugünden ebediyete kalacak pek bir şey yok. Çanak çömlek yine kalsa bile yazı ve bilginin kalması çok zor. İki bin sene sonra bizi kazanlar şöyle diyebilirler: “Evet yazıyı kullanıyorlardı ama bu konuda çok da bilgimiz yok.” Çünkü her şey bilgisayarlar, CD’lerde, hard disklerde. Mimari de aynı şekilde. Çok özel bir mimari yok.

Kullandığımız malzemeler iki bin yıl sonra bizi temsil edecek malzemeler değil. Plastik ya da kullandığımız kumaşlar kalıcı malzemeler değil. Metal bilgisayar kasaları kalabilir belki. Öğrencilerime de derste ilk sorduğum sorulardan biridir: “Bir ev yansa ve bir detektif gelse bu evde ne bulabilir?” Mobilyalar kalmaz mesela. Metal objeler kalır. İki bin sene sonra kalan küçük metal parçalardan bizi yeniden inşa edecekler.

Örneğin Hitit İmparatorluğu’nun çöküşüne bakabiliriz. Çöküşten sonra yaklaşık dört yüz yıl boyunca hiçbir yazılı belge yok. Hitit belgelerine baktığımızda anlaşmalar, ayinler gibi on binlerce tablete ulaşabiliyoruz. Ancak çöküşten sonra yazı neredeyse yok denecek kadar seyrek. Daha sonra Frigler ortaya çıkıyor, Hititlerin Antep, Maraş civarındaki yazıtları çıkıyor. Ancak dört yüz yıllık bir boşluk var.

Hattuşa’yı kazanlar çöküşten sonra göçebe halkların geldiğini ve eskiden anıtsal mimarinin olduğu yerde basit taş kulübelerin yapıldığını buluyorlar. Tekrar elle yapılmış çanak çömlek kullanmaya başlamışlar. Halbuki ondan önce binlerce parçanın aynı anda üretilebildiği bir çark var. Gelişmiş metalcilik söz konusu. Ancak bunların hepsi kayboluyor. Roma İmparatorluğu çöktükten sonra da aynı şey oluyor. Orada da bir karanlık çağ yaşanıyor. Ancak özellikle Geç Tunç Çağı’ndaki çöküş sadece Anadolu’da değil, Yunanistan, Mısır, Suriye’de de karanlık çağın hakim olmasına neden oluyor.

Günümüzde karanlık çağa neden olan belirli bir imparatorluğun çöküşü mü? Yoksa tüm dünyada klasik imparatorlukların çöküşünden mi bahsediyoruz?

Her yerden bahsediyorum. Avusturya-Macaristan, Almanya, İngiltere, Osmanlı bunlardan bazıları. Dünya 1920'lere kadar farklı imparatorluklar tarafından yönetiliyordu. Bunların hepsi Birinci Dünya Savaşı'ndan sonra çöktü. Bu çöküşün ardında yapılaşmanın yanı sıra farklı konularda da çöküşler yaşanmaya başlandı. Günümüzde olduğu gibi.

Günümüzde dijital dünya ilginç bir teknolojik gelişme olarak gözükse bile belki iki bin sene sonra hiç bulunamayacak materyaller kullanılıyor. Kağıda yazılan bir yazıya ulaşılır belki ancak dijital dünyada veri saklanması kalıcılık anlamında çok daha riskli. Kalıcılık yok. Mesela Hitit metinlerinde kral mimara diyor ki: "Ebediyete uzayacak binalar yap". Metinlerde yazılan istek ebediyetin inşa edilmesi.

Varlığını henüz bilmediğimiz şeyler üzerinden hipotez oluşturarak araştırmaya başlıyorsunuz. Ben bu yöntemi çok ilginç buluyorum. Nasıl bir yöntem olduğunu biraz açıklayabilir misiniz?

Aslında artık tam olarak öyle olmuyor, söylediğiniz 20. yüzyılın başı için geçerli bir durum. Örneğin Schliemann *İlyada'yı* okuyor ve Truva'yı arıyor. Bugün kazılan Truva'nın gerçek Truva olup olmadığı tartışılan bir konu ancak o, metinlere göre Truva'nın orası olması gerektiğini söylüyordu. Ancak bugün teknoloji o kadar gelişti ki, yüzey araştırmasında yerleşimleri belirleyip buralardan topladığımız çanak çömlekle alanın hangi döneme ait olduğunu öğrenebiliyoruz. Jeofizik yaparak höyüğün içindekileri görebiliyoruz. Bu çok güzel bir şey. İki hafta boyunca yapılan jeofizik ile tüm höyüğü anlayabiliyoruz. Üç metreye kadar binaları görebiliyoruz. Farklı metotlar farklı materyaller için değişik sonuçlar veriyor. Yanmış kerpiç için farklı bir metot cevap veriyor, taş binalar için daha değişik bir metot cevap veriyor. Jeofizik sonuçlarıyla çanak çömlek sonuçlarını karşılaştırıp gayet bilinçli bir şekilde kazıya başlayabiliyoruz.

Örneğin eskiden Babil'i kazıyorlar, beş yüz tane işçileri var ancak amaç eser çıkarmak ve müzeleri doldurmak. Bugün ise sistematik kazı yapılıyor. Höyükte kat kat aşağı iniyoruz. Eskiden yapıldığı gibi höyüğün ortasından girip bir tünel açmıyoruz. Yukarıdan aşağıya eserleri ve yapıları anlamaya çalışarak iniyoruz.

Bugün yaptığımız jeofizik çalışmaları bize yapıların türü ve şekli hakkın-

da oldukça bilgi sağlıyor. Yapının tapınak mı, saray mı olduğu ya da hangi döneme ait olduğunu daha kazmadan tahmin edebiliyoruz. Örneğin Kon-ya'daki yüzey araştırmasında yaptığımız jeofizik çalışmasından heyecan verici sonuçlar çıktı. Bu nedenle önümüzdeki yazı sabırsızlıkla bekliyorum.

Teknolojinin arkeolojiyle genel ilişkisi nasıl? Kullandığınız araçlara teknoloji- nin ne gibi bir etkisi oldu? Teknoloji arkeolojide ne gibi değişimlere neden oldu?

60'larda başlayan modern arkeoloji akımıyla birlikte teknoloji ve fen bi- limleri yoğun olarak kullanılmaya başlandı. Eski usul kazılarda yapıldığı gibi höyüğün ortasından kazıya başlama dönemi sona erdi. Eser toplamak için değil de gerçekten o dönemi anlamak ve yeniden inşa etmek üzerine çalışmalar yapılmaya başlandı. Ian Hodder gibi isimler buna öncülük ettiler. Günümüzde de kazılar hâlâ bu şekilde devam ediyor. Teknoloji ile birlikte fizik, kimya, biyoloji gibi yan bilim dallarından da faydalanılmaya başlandı. Örneğin Yunanistan'da Miken Uygarlığı'na ait bir mezar kazılmıştı. Schli- emann döneminde yapılan bu kazıda mezarda iskeletin yanında kılıçlar ve bıçaklar bulunmuştu. Mezarın dönemin prensine ait olduğu düşünülmüştü. Ancak on sene önce yapılan bir DNA analizinde ise bu iskeletin bir kadına ait olduğu ortaya çıktı. Sonuçta teknoloji ve yan bilim dallarından aldığımız yardımlar bize çok farklı bir resim verebiliyor.

Teknoloji arkeolojiye farklı bir boyut katıyor. Biz yoğun olarak 3D jeofizik taramalar yaptırıyoruz. Türkiye'de bu işlem oldukça pahalı. Ayrıca jeofizik yapanların arkeolojiye aşına olmaması nedeniyle de bazı sorunlar oluşabi- liyor. Bazen tam istenen yerler taranamayabiliyor. O nedenle bu yan bilim dallarında da arkeologların çalışması gerektiğini düşünüyorum. Sonuçta bunlar herkes tarafından kullanılan teknikler.

Arkeolojik bulgularda 'tasarım' tanımını kullanıyor musunuz? Kullanıyorsanız ne tür buluntuları tasarım olarak adlandırıyorsunuz?

Bu oldukça zor bir soru. Çünkü arkeolojide çoğu zaman "şehir" kelimesini kullanmak bile sakıncalı. Bunun yerine "yerleşim" diyoruz. Şehir nedir, ne zaman oluşur, bir yerin şehir olması için ne gerekiyor gibi karmaşık sorular ile ilişkili olduğu için bundan kaçınıyoruz. O nedenle "tasarım" ve "sanat" gibi kelimeler de çok dikkatli şekilde kullanılıyor. Terminoloji oldukça tar- tışmalı bir konu. Bazıları çok rahat bir şekilde bu kelimeleri kullanıyorlar. Örneğin alan surlarla çevriliyse "bu şehirdir" diyebiliyorlar. Ancak diğerleri

de bir yerin şehir olması için çok farklı özellikler taşıması gerektiğini iddia ediyorlar. “Sanat” ve “tasarım” kelimeleri de bu şekilde farklı kişilerce değişik şekillerde kullanılabiliyorlar.

Her branşın kendine göre becerileri var. Dilbilimcilerin, mühendislerin farklı yetenekleri var. Arkeologların tahmin becerileri diğer insanlara göre daha mı yüksek? Bulunan parçaların şekillerinin tamamlanması ya da işlevlerinin tanımlanması konusunda pek çok tahmin yapılması gerekiyor. Bu işin içinde olan ve bunlara kafa yoran senin gibi arkeologların tahmin becerileri diğer insanlara göre daha mı yüksek?

Açıkçası arkeolojide şans da çok önemli. Eski kazılara baktığımızda bazılarının elinin çok şanslı olduğunu görüyoruz. O şans da muhtemelen beceriyle alakalı. Bu konudaki becerinin ise daha çok okumak, görmek, farklı şehir planlarını anlamaya çalışmak, bunlara kafa yormak ile geliştiğini düşünüyorum. Diyelim ki bir höyük var ve bu höyüğün üzerinde hiçbir şey görünmüyor. Yükseltilerden veya alçaklıklardan, farklı planları inceleyerek kapıların nerede olduğunu tahmin edebiliyoruz. Buna göre bina yapısı ve onun önemi hakkında yorum yapabiliyoruz. Ancak bu gerçekten de biraz şans ile bağlantılı.

Daha önce bahsettiğim gibi günümüzde jeofizik de bize bu tahminler konusunda çok yardımcı oluyor. Yüzeyle çok etkileyici çanak çömlek kalıntıları bulsak da jeofizik bize aşağıda üç metreye kadar önemli bir yapı olmadığını gösterebiliyor. Zaten kazılar eskisi gibi çok fazla işçiyle yapılmadığı ve oldukça yavaş ilerlediği için, bizim ilgilendiğimiz dönem üç metrenin daha altındaysa biz zaten orada kazı yapmıyoruz. Sonuçta bu vakit ve para kaybına yol açıyor ve bir kişinin ömrü buna çok zor yetiyor. Tell Açana yüz elli seneye yakın süredir kazılıyor. Boğazköy’de, Bergama da çok eski kazılar. Kazı başkanları değişiyor, yeni kuşaklar kazıyı devralıyor. Bunun dışında bir de kazılar için çok ciddi bütçeler gerektiğinden daha uygun yerleri kazmayı tercih ediyoruz.

İnsan neden arkeolojiye merak duyar? Her mesleği icra edenlerin kendine göre merakları var. Mesela tıp bazıları için çok ilginç bir alan gibi görünmese de işini tutkuyla yapan bir cerrahı örneğin kalp üzerine konuşmasını dinlerken insan heyecanlanabiliyor. Uzmanını arkeolojide heyecanlandıran nedir? Ve neden bizler arkeolojiye merak duymalıyız ve bu alanı sevmeliyiz?

Öncelikle tabii ki geçmişimizi merak ediyoruz. Biz arkeologlar insanlar geçmişte nasıl yaşamış, nerede yaşamış, ne tür aletler kullanmışlar ve günümüze ne kalmış gibi konuları anlamak istiyoruz. Arkeoloji için ciddi bir aşk gerekiyor. Arkeologluk dünyanın en zor mesleklerinden biri. Her alanda bilgi sahibi olmanız gerekiyor. Tıp, biyoloji, kimya, fizik, mimari, restorasyon gibi pek çok alana hakim olmalısınız. Her şeye bakmanız, her şeyi anlamanız gerekli.

Diğer yandan ciddi bir organizasyon yeteneği de istiyor. Siz çok iyi bir araştırmacı olabilir, pek çok yayın yapabilirsiniz. Ancak organizasyon yeteneğiniz yoksa bir kazıyı yürütmekte zorlanabilirsiniz. Tek başınıza proje başlatmak oldukça yıpratıcı bir tecrübe olabiliyor. Bürokrasi, insanlar ya da farklı olaylar hevesinizi kırabiliyor. Ağır bir yükün altında kalmış gibi hissedebiliyorsunuz. Tüm bunların üstesinden gelebilmek için elbette arkeolojiyi çok sevmek gerekiyor. Çünkü geçmişi ve tarihi anlayabilmek için elimizdeki-leri korumak zorundayız.

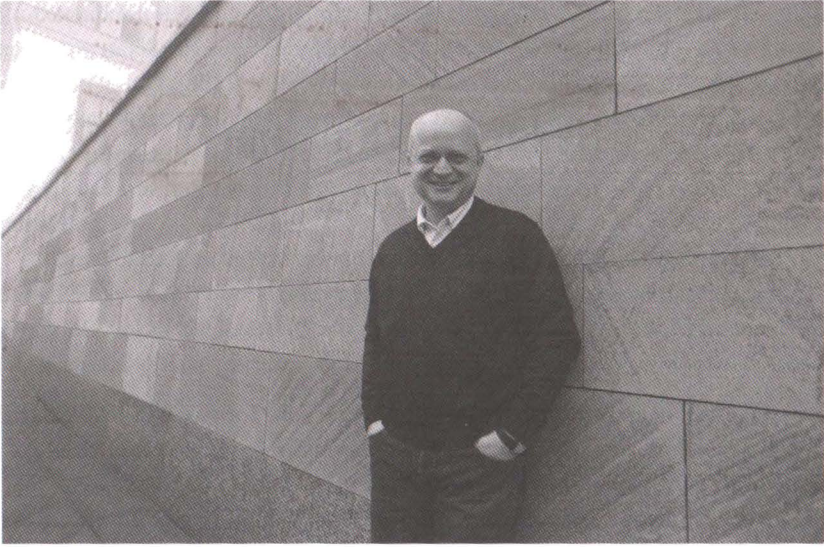
Hedef Kitle Kavramı

ALİ ÇARKOĞLU

Son genel seçimlere dair herkesin merak ettiği bir soru sormak istiyorum. Daha önceki seçmen davranışını incelediğiniz çalışmalarınızda, seçmenin daha çok pragmatist yaklaşımlarla oy verdiğini ve kültürel geçmişin de yapılan tercihlerde önemli olduğunu belirtmiştiniz. Bu son seçimle ilgili olarak da benzer bir tespitte bulunulabilir mi yoksa farklı etmenler de var mı? Son iki seçim arasında seçmen davranışı üzerinde ne gibi etkenler etkili oldu?

1 Kasım 2015 seçimlerinde, niceliksel ve niteliksel çalışmalar açısından ilginç bir durum ortaya çıktı. Daha önceki seçimlerde olmayan bir şey oldu ve niceliksel çalışanların yanı sıra niteliksel çalışan bir arkadaş da ilk kez Türk kamuoyuyla görüşlerini paylaştı. Bizim yaptığımız işte nicel ve nitel unsurlar arasında hep bir gerilim vardır. Kitabı olarak bu ikisini birlikte tutmak gerektiğini biz hep söyleriz. Fakat bu işin insanların kendilerini yetiştirmede, daha varoluşsal (ontolojik) bir temeli de var. Niteliksel çalışmaları yapan arkadaşlar gerçekliğin ulaşılması güç, tamamen sübjektif olan, bireylerin özel tecrübelerine bağlanması gerektiğini ileri sürerler. Niceliksel çalışanlar da, “bireyler ve tecrübeleri, bunları anlatmak ve ölçmek kolay olmasa da önemlidir; bir ormanda bir ağacın yıkılmasına kimse tanık olmasa bile o ağaç yine de yıkılmıştır” der ve bu işe devam eder. Niceliksel yaklaşımı benimseyenler bu felsefi zorluğu ikinci plana atar ve “bu öznenliğin işimizi ne kadar zorlaştırdığını bir kenara bırakalım ve onu tamamen göz ardı ederek ilerleyelim ama [gerekli olursa] zaman zaman da geri dönelim” demeye eğiliminde oluyorlar.

Çiğdem Kağıtçıbaşı’nın yıllardır sürdürdüğü uzun dönemli panel çalışmasında, belirli ailelerle çocukları ve eğitimleri üzerine sürekli görüşülüyor;



böylelikle çiftin evliliğini, çocukların büyüme sürecini, eğitimlerini gözlemleme, kendilerini keşfedişlerini, kararlarını takip edebilme, her şeye tanık olabilme fırsatı yakalanıyor. Ancak siyaset biliminde böyle bir çalışma yok. Siyasi sosyalleşme literatürü 70'lerin ortalarına doğru popülaritesini kaybetti ve biz de izlemeyi bıraktık bu işi. Tanım gereği doğru olmaya başladı, yani solcu bir aileye doğuyorsanız, çevrenizde solcular varsa, arkadaş ortamınız öyleyse evet sol yönelimli oluyorsunuz. Peki, burada ilginç olan ne? Bu soruyla paralize oldu literatür ve rafa kalktı. Fakat bireylerin siyasi hayatı nasıl yorumladıklarına dair elimizdeki verileri de tamamen dışarıda bırakmış olduk böylelikle. Nicel çalışmayı yaparken insanların günlük siyasetteki olayları nasıl yorumladığını, nasıl düşündüğünü bir kenara bırakmasını istemiş gibi oluyoruz. Tam böyle yapmıyoruz diye savunabiliriz kendimizi ama bu seçimlerde bu mevcut.

Niteliksel çalışmalarda insanlarla kahvehanede görüşülüp yorumları alınıyor mesela. Kimdir bu görüşülen kişi, nerede bulunmuştur, gerçekten siyaseti kavrama, anlama ve yorumlama yetisine sahip midir? İşte nitel ve nicel arasındaki gerginlik burada başlıyor. Hikayeler güzel, inandırıcı da ama ne kadar genellenebilir sorusunu sormaya başlıyoruz. Nicelciler haklı olarak verinin genellenebilirliği ve bilgiyi veren kişinin temsil potansiyeli

konusunda kaygılanıyor. Genelleme derdiniz olmazsa temsil yeteneği derdiniz de olmaz.

1 Kasım 2015 seçiminde ortaya çıkan resim çok anlaşılır ve net değil. Bu iki tür araştırmanın birbirini tamamlar şekilde veriler üretebileceğini düşünüyorum. Niteliksel ve niceliksel olarak birlikte bakılabilir. Belli bir metodoloji duruşu benimseyebiliriz ama bu duruşumuz alternatif bir metot karşısında ne kadar durabilir? Nicel bulgularla çalışanlar, metodoloji konusunda hassastır, niteliksel araştırmalardaki kişilerin seçimi, bu kişilerle nerede ve hangi koşullarla görüşüldüğü konusunda titizlenir. Bu çalışmalar yinelenebilir mi? Fikrimiz yok. Nicel argümanların veri toplama metodolojisi üzerine titizlenmelerinin temelini oluşturan bir gözlemdir her zaman için.

Nitel araştırmada verilen hikayeler önemli Haziran ve Kasım arasında. Partiler, kendini diğerlerinden ayırtıcı bir özellik koymadıkları sürece oy tutamazlar. 7 Haziran öncesinde iktisadi pragmatizm ön plandaydı, o dönemde iktisadi kaygılar, işsizlik, geçim sıkıntısı, enflasyon sorun olarak gündeme gelirken 1 Kasımda durum değişti. Güvenlik konusu ön plana çıktı ve durum, iktisadi pragmatizmden güvenlik pragmatizmine dönüştü. Pragmatizm sonuç olarak hâlâ işliyor Türkiye’de.

Araştırmalarınızda deneysel metotlar kullanıyor musunuz?

Bizim yaptığımız işlerde de her zaman deneysel kaygılar vardı. Fakat siyaset bilimde, 60-70’lerde gerçekleşen ve davranışsal devrim olarak anılan şey, işi deneyselliğe yakın deneylere yönlendirdi. Gerçek anlamda laboratuvar deneyleri biraz daha yeni. Son 5-10 yıl içerisinde bu iş neredeyse bir endüstri haline dönüştü. İki türlü iş yapılıyor sosyal bilimlerde. Bir tanesi laboratuvar temelli deneyler. Laboratuvardan gerçek dünyaya ne kadar genelleme yapılabilir bunu bilmiyoruz ama burada sadece nedensellik sıralamalarını yapalım diyerek kenarda bırakıyoruz. Fakat anket çalışmalarında da deneysel çalışmalar yeni yeni yer almaya başladı. Bunun güzel tarafı, eğer anket temsil yeteneğine sahip bir örneklemle yapılmışsa o zaman dışsal geçerlilik sorunu da ortadan kalkıyor. Nedensellik ile ilgili sınamanızın tam anlamıyla ikna edici olma imkânı olduğu gibi, bunun hedef kitleye genellenebilirliğini de garanti etmiş oluyorsunuz.

Bizim son yaptığımız araştırmalardan birinde, Erdem Aytaç ile birlikte yaptığımız bir sinama vardı, onu anlatayım. 2 farklı formla çalıştığımız gruplar oldu. Mesela, elimizdeki 2000 kişilik bir örneklemi mesela rastlan-

tısal olarak iki gruba ayırıyoruz ve A formu ve B formu şeklinde 2 ayrı soru formu veriyoruz. Bu formlar farklı soru grupları içeriyor. Bunlar sahada bir denekten diğer deneye değiştirilerek kullanılıyor. Bunun pratik olarak sahanın yönetiminde yarattığı bazı sorunlar var. Eğer bilgisayar bazlı yapıyorsanız, internetten bağlanıyorsunuz o size otomatik olarak sıralamayı yapıyor, yani görüştüğünüz kişiye A formunu mu B formunu mu okuyacaksınız kendi belirliyor. Ama eğer kağıt bazlı bir şey yapacaksanız, o zaman siz baştan hepsini kariyorsunuz ve çalışanları eğitip sahaya çıktığınızda bunları sırasıyla kullanacaksınız diyorsunuz. Yani bu mahallede A'lar kolay oluyor deyip sadece A'ları veremezsiniz. O yüzden mahalle mahalle hepsini kontrol ediyoruz, A ve B olarak gitmişler mi diye. A ve B grubunu eğer sadece rastlantısal temelde ayırt etmişseniz, aralarındaki istatistiki farkların sadece ve sadece kullandığınız sorulara ait olması gerekir. Dolayısıyla, o soruların kurgusu eğer bir nedensellik sıralamasına olanak sağlıyorsa o zaman tamam diyorsunuz. Mesela insanların oyunu satıp satmadığını merak ediyoruz demokratik açıdan, ancak bunu gidip doğrudan soramıyorsunuz çünkü zaten cevap alamazsınız. Dolayısıyla biz burada insanların o konformist baskıları hissetmediği bir dizayn kurmaya çalışıyoruz. Bu oy satma davranışı üzerine hassas olmayan birkaç madde arasına hassas olan bir maddeyi koyarak sorular sorduğum ve daha genel başka soruların içine bu hassas dengeleri yedirdiğim bir modelleme kurup daha sonra bu modellemeyi artırılmış (*augmented*) liste deneyi ile sınayarak kimin oyunu sattığı hakkında tahmin yürütebiliyorum. Deneyisel bir yöntemle nedensellik sınaması da yapmış oluyorum böylece. "Sosyo-ekonomik statün ne kadar düşükse ve ne kadar kırılgan bir yapıya sahipsen oyunu satmaya o kadar meyillisin" diyebiliyorum bundan sonra. Biz bunu yaptık. İnsanlara saklama olanağı verdiğinizde ilk modellemedekine göre 3 katı fazla çıkıyor sonuçlar. 3 madde verdiği liste deneyi, 4 madde verdiği ise artırılmış (*augmented*) liste deneyi diye geçiyor. İkisinde de toplam kaç tanesi sana uyar diye soruyorsunuz ve o zaman ikisinin arasındaki farktan yüzde kaçının 4. maddeye onay verdiğini buluyorsunuz.

Tasarım işlerinde bunu nasıl uygulayabiliriz diye düşünmek lazım. Bir takım liste deneyleri yapmak yine mümkün. Birleşik analizde dizayn etmekte olduğunuz yeni ürünün fiyatı, ağırlığı vb. en belirgin özelliklerini belirlersiniz. En basit üründe dahi düzinelerce özellik çıkıyor ve bunun hangi özelliğinin daha fazla değeri olduğunu tespit etmek insanlar için zor elbette. Ağırlığı mı sağlamlığı mı daha önemli mesela? Tüketicinin düşüncelerini ve

isteklerini bilerseniz ona göre dizayn edebilirsiniz ürünü. Bunların hangisinin önemli olduğunu bulmak için özellikleri kontrollü bir şekilde değiştirerek laboratuvar ortamında insanlara sunabilir ve tespitte bulunabilirsiniz elbette. Ama ne kadar fazla özellik varsa o kadar fazla grup insanı bir araya getirmeniz gerekir. Kontrollü bir şekilde bu özellikleri birleştirerek her birini tek tek temsil yeteneği olan bir örneklem üzerinden tespit edebilirsiniz. Kurgunun kişilere ne kadar hitap ettiğinin ölçülmesinde tasarım alanındaki kişiler için bu tip deneysel yöntemler önemli.

Anket çalışmalarını yaparken belirli bir içerik oluşturunuz. Bunun için etki-tepkilere ve sürekli tekrar eden olaylara dikkat ediyor, bunları da inceliyor musunuz? Onları baz alarak mı öngörülerde bulunuyorsunuz?

Bizim yaptığımız araştırmaların pek çoğu her ülkede aynı soru formlarıyla yapılan araştırmalar. Farklı ortamlardaki davranış örüntüleri farklı şekillenir. Mesela belediye seçimlerinde farklı oy verebilirsiniz, meclis seçimlerinde farklı oy verebilirsiniz. Seçimin yapılış şekli davranışları değiştiriyor. Stratejik davranış kiminde ön plana çıkabiliyor, kiminde daha az önemli olabiliyor. Bunları bizim görebilmemiz için farklı bağlamları olan ülkelerden aynı soru formlarıyla bilgi toplamamız lazım. 2011’de ilk olarak bizim tarafımızdan uygulanan, yakın zamanda ikincisi gerçekleştirilen karşılaştırmalı seçim araştırmaları sistemi adında karşılaştırmalı bir çalışma vardır; burada yaklaşık 54 ülkede 5 yıl süreyle aynı soru formuyla veri toplanıyor. Soru formunun önemli modüllerinden biri mobilizasyon, partilerin seçmeni nasıl oy vermeye ikna edip sandık başına getirdikleri. Bu kampanya nasıl şekillendiriliyor, kampanya süresince insanlar neye dikkat edip nereden daha fazla bilgi alıyorlar? Bunların her biri hakkında teorik beklentilerimiz de var ancak bu beklentiler sadece Türkiye’ye baksanız test edilebilecek beklentiler değil. Çünkü, buradaki makro yapı sabit. Türkiye’deki medya sektörü seçim kampanyası içinde değişmiyor örneğin. Ama eğer medya sektörünün kampanya sürecini etkilediğini düşünüyorsanız, o zaman 3 tane gazetenin olduğu başka bir demokrasiye de gitmek istiyorsunuz. Belki 20 gazetenin eşit bir şekilde rekabet ettiği bir ülkeye gitmek istiyorsunuz. Bunu bizim deneysel olarak yapabilmemiz mümkün değil. Bu etkiyi test edebilmek için farklı kontektlerden veri toplamak lazım, o nedenle deneysel kurguyla her türlü sorunumuzu hallederiz fikri doğru değil, bu durumda da milletlerarası araştırmalara da gitmemiz gerekiyor. Bizim çalışmayı belirleyen şey

bu işin kuramı bizim için. Yani “kampanya oy sürecini etkiler, bilgili olan kişiler şu şekilde oy kullanır” dediğimiz kurgu var kafamızda ama onu Türkiye üzerinde test edemeyeceğimizi bildiğimiz için, çokuluslu bir modelde test ediyoruz. Türkiye üzerinde test edebileceğimiz kurgular da var, örneğin “pragmatik iktisadi değerlendirmeler iyileştikçe işbaşındaki partiye oy verme eğilimi artıyor mu?” diye soruyoruz, bunu yapmak kolay. Deneysele gerek olmadan kişilere sorabiliyorum ve oradaki değerlendirmeler oy verme davranışına nasıl etki ediyor görebiliyorum.

Medyanın toplum üzerinde ne kadar büyük bir gücü olduğunun farkındayız. Ancak tirajlar ve reytingler üzerinden şaibeli ölçümler alınıyor. Bunlar haricinde bize veri veren başka araştırmalar bildiğimiz kadarıyla yok. Seçmen davranışları üzerinde medyanın etkisi ölçüldü mü? Veya bunun üzerine nitel bir araştırma yapıldı mı?

Kimi ülkede bu azdır, kimi ülkede daha fazladır ama mutlaka böyle bir etki olmasını bekliyoruz. Ana soru şu: Okuduğunuz gazetedeki içerik sizin bir partiye yönelmenizi ya da karşıt olmanızı belirliyor mu? Burada nedensellik ilişkisi çok içsel bir şey. Siz partiye karar verirken gazetenize de karar vermiş oluyorsunuz ya da gazeteniz belliyse partiniz de belli oluyor. Buradaki kurgunun bu içselliği bir şekilde bertaraf edecek bir kurgu olması lazım. Bunu öyle bir kurguyla test etmek lazım ki bu nedenselliği bir şekilde ortaya koyabilelim. Öncelikle medyada içerik ne onu tespit etmek lazım. 1950’den bu yana seçim bildirgelerinin hepsini kodladım ben ve bunun partiler için karşılaştırılabilir bir içerik analizinin yapılması lazım. Gazeteler hangi partiye ne kadar meyil ediyor önce bunu belirlemek lazım. Daha sonra kişilerle bir noktada görüşme yapıp ardından öbür noktada görüşme yapmak, sonra bu iki nokta arasındaki medya içeriğini görüp aynı kişiyle görüşmek ve o kişinin oy tercihindeki değişiklikleri aradaki zaman zarfının medya içeriğiyle ilintilendirmek lazım. Burada bir panel dizaynı olmalı. Aynı kişiyle iki noktada görüşmezsek aynı kişinin fikrinin niye değiştiğini içeriğe atfedemeyiz. Yani önemli olan, içeriği belirledikten sonra aynı kişiyle iki ayrı noktada görüşmek. Tüm demografik özelliklerle beraber tüm değişkenleri yanyana koyarak tespit ediyoruz. Medya seçmende davranış değişikliklerini belirliyor, bu konu üzerine makalelerimiz var yakın zamanda sonuçlandıracağız.

Sonuçta çok bilimsel bir şey yapıyorsunuz, deneysel, niceliksel ama anketi yapan kişinin de biraz maharetinin olması, gerektiği yerde deneyimine dayanarak o manevrayı yapma becerisi olması gerekmiyor mu?

Maharettten ziyade uluslararası test edilmiş belli standartlar önemli. Bunları yakından takip edip uygulayabilecek olanağa erişebilmek önemli. Maharet sorunun dile getirilmesi noktasında bir nebze devreye giriyor. Kimi bazı soruları çok akademik şekilde soruyor, kimisi de akademik olarak anlamlı ama halkın daha iyi anlayabileceği şekilde soruyor. Soruyu tam doğru olarak sorup doğru cevabı almak lazım, ihtiyaca karşılık gelen soruyu sorma tarafı yaratıcılık ve diğer kısmı da tabii biraz maharet. Ama önemli olan çok kişinin bunu görmesini sağlamak olmalı.

Araştırmalarınızda sosyal medya davranışları üzerinden veri aldığınız yöntemler de var mı?

İnternet üzerinden bu tür bilgileri elde etme yaklaşımı şimdi çok revaçta. Türkiye’de bizim yüz yüze anketlerden tespit ettiğimize göre, nüfusun yaklaşık %52’sinin internete erişimi var. Bunun yarıdan fazlası interneti çok sık kullanıyor, yani memleketin yaklaşık %30’u her gün internete giriyor. İnternet üzerinden temsil yeteneği olan örneklem çekmenin nasıl olduğunu bilmiyoruz şu anda. Bildiğimiz şey, bunu eski yöntemleri kullanarak tespit etmek. İnternete insanlar kendileri gidiyor. Kullanıcı kitlesinin, hedef kitlenin ana özelliklerini bilmediğimiz için örneklemi de nasıl çekeceğimizi bilmiyoruz. Bildiğimiz şey, iyi örneklem seçilen bir-iki proje şöyle yaptı: Yüz yüze görüşme yöntemin benimsendiği görüşmelerde örneklem nasıl seçiliyorsa o şekilde normal bir örneklem seçiyorsunuz ve o adrese gidiyorsunuz. “Ben bir anket yapacağım” deyip “Evinizde bilgisayar var mı?” diyorsunuz, yoksa bilgisayar tahsis ediyorsunuz, “Al sana bilgisayar ama bana şu soruları cevaplayacaksın” diyoruz. Bilgisayarı varsa da, yine “Her gün girip bu soruları cevaplarsan aylık şu kadar ücret veririm” diyorsun, kabul ederse yapıyor. Burada, hedef kitlenin özelliklerini bilerek temsil yeteneği olduğundan emin olmayı sağlıyoruz. İnternet üzerinden ona ulaşmaya devam ediyorum. Hala benim istediğim kişi mi yoksa başka biri mi dolduruyor bilemiyoruz tabii ama, çok olduğunu varsaymıyoruz. Bu ikincil bir durum elbette ama şüpheleniyorsanız yine bunu engellemek için de ayrıca bir metot geliştirebilirsiniz. Bunu yaptığınız zaman toplam örneklem büyüklüğünüzün çok büyük olmasına gerek yok, yine Türkiye’de 2000 kişiyle yapabilirsiniz. İnsanların

kim olduğunu bilmek de önemli anket yapılırken. Bilmediğiniz takdirde anketörün kim bilir kiminle görüştüğü sorunu çıkar ortaya, evden doğru kişiyle görüşmüş olması gerekir. İkinci yöntem ise, internet üzerinden insanları yerleştirme. Oy pusulası diye bir yerde yaptık bunu. Oraya kimin geleceğini iki şekilde belirliyorsunuz. Medyada bir sponsor buluyorsunuz, her gün bunun reklamını yapıyor. İnternette kimliğini gizleme olasılığı olunca milyonlarca kişiye ulaşabiliyorsunuz. Bu önemli bir durum. Bunu ülke sathında medya sponsorluğu ile yapamadık, siyasi içeriği olan bir şeye medya da çok dokunmak istemeyebiliyor. Bu kez de facebook'a reklam verme yöntemini seçtik. Orada aralık belirleyebiliyorsunuz ve oradan katılım gelebiliyor. Bu şekilde yaklaşık 40,000 insan cezbettik ve bu kadar kişi bizim sorularımızı cevapladı. 1 milyon insana bunu gösterebildik. Temsil yeteneği burada hâlâ yok ama bunu sağlamak için de başka yöntemler de uygulayabiliyorsunuz ve örneklemenizi temsil yeteneği olan bir örnekleme benzetebiliyor ve o şekilde bir analiz yapabiliyorsunuz.

Nicel yöntemlerin daha bilimsel olduğundan bahsettik ancak nicel yöntemlerin de zorluk çıkardığı durumlar var. Bir insanın bir şeyi ne kadar sevdiğini 0'dan 10'a kadar kodlamasını isteyerek ölçmeye çalışabiliyoruz. Ancak yine de birçok nitel şeyi nicel olarak ölçmede sıkıntılar çıkabiliyor. Bunun üstesinden gelmek için neler yapılabilir?

Sosyal bilimlerde ölçüm konusu, benim kanaatimce karamsar bir şekilde algılanıyor Türkiye'de. Ölçüm, hakkında konuşabildiğimiz her şey hakkında yapılabilir. Kimi ölçüm iyi ölçümdür, kimisi kötü. Bunun için kriterlerimiz de var, geçerliliği olmayan ölçümler olabilir, bizim için farklı ortamlarda ve farklı kişiler tarafından ölçülmüş ölçümler söz konusu olabilir. Yani bizim için yeterince güvenilir ve geçerliliği olmayan ölçümlerse ölçümlerinizi, o zaman kötü ölçüm yapıyorsunuz demektir. Bunun nitel veya nicel olmakla alakası yok, ne kadar iyi olabildiğiniz ve ne kadar iyi olmak istediğinizle alakası var. Yani, imkanınız var ve daha güvenilir ve daha geçerli bir ölçüm elde etmek istiyorsanız elbette önce nitel bir çalışmayla başlamanız lazım. Yani insanlar karşı karşıya oldukları olaylar hakkında kaç değişik şekilde düşünüyorlar, değerlendirme kriterleri nelerdir? Bütün bunları bilmeden, yani nitel bir çalışmayla ortaya koymaya çalışmak ve ondan sonra çok sayıda insanla nicel bir çalışma yapmaya çalışmak en doğrusu olur.

Araştırmalarınızda belirli bir temsil yeteneği kriterleriniz var mı? Sonuçta 18 yaşını geçen herkes oy kullanabiliyor. Hem bunu sormak istiyorum hem de tasarım adına bir anket yapıldığında sizin bu görüşleriniz nasıl bir fayda sağlayabilir onu merak ediyorum.

Temsil yeteneği aslında öyle çok komplike bir iş değil, temsil yeteneğinin nasıl geliştirilebileceği daha komplike bir durum. Temsil yeteneğinde öncmlı olan kendinize bir hedef kitle seçmeniz – hedef kitlenin sahip olduğu özelliklerin elinizdeki örneklemde de bulunmasını bekliyoruz. Tıpatıp aynısı olmasa da ona yakın bir düzeyde olmasını bekliyoruz. Ne kadar yakın sorusu önem kazanıyor. Bu özellikler şu aralıktaysa kabul edilebilir diyebiliyoruz. Bu çok dinamik bir şey ve seçmen kitlesi sürekli değişiyor da diyebilirsiniz tabii ki. Dolayısıyla Türkiye’de hiç kimse bütün seçmenlerin bir arada olduğu bir gözlem yapmıyor. Artı olarak, bizim yaptığımız araştırmalarda –piyasa araştırmalarında da öyle– seçime kim katılacak ya da kim gidip bir bankanın web sitesinde hesap açtıracak onu da bilmiyoruz. Belki sizden bir banka için yeni bir web sitesi tasarlamamız isteniyor ve siz o siteye kim gidecek bilemiyorsunuz tabii. Türkiye’de banka web siteleri çok komplike ve ufak, dolayısıyla büyükannelerinizin filan bunu kullanmasını bekleyemiyorsunuz. Zaten genç kitle kullanır diye düşünülüyor. Ama Japonya’da bu durum farklı olabiliyor. Tabii o zaman tasarım ihtiyaçları da farklılaşıyor.

Hedef kitleyi belirlemek oldukça zor bir iş. Örneğin bir gençlik araştırması yapalım, deniyor. Gençlik araştırması için genç olmayan kişilerle de çalışarak bir karşılaştırma yapabiliyor olmanız lazım. Yoksa “Bir eve gidelim evde 25 yaşın altında kim var diye soralım sonra onlarla görüşelim” dediğimiz zaman, bu 25 yaşın altındakiler olmayanlardan ne kadar farklı bilemeyeceğiz. Benzer şekilde, gazeteler için yaptığım bir araştırmada mesela okurunu öğrenmek isteyen gazeteler söz konusuydu. Sadece o gazetenin okuruna ulaşmak oldukça zor bir iş. Sokak sokak dolaşıp o gazetenin okurunu bulamazsınız. Halbuki ne yapıyorsunuz? Bütün Türkiye’yi temsil yeteneğine sahip bir yere gidiyorsunuz soruyorsunuz: “Gazete okuyor musunuz?” Belki bugün okumuyor, yarın okuyacak, yine ona ulaşmanız lazım. Aslında ürün spesifik hedef kitle belirlemeye çalıştığınızda doğru bir iş yapmış olmuyorsunuz. Çünkü, sizin ürününüzü kullanan kişiler tabii ki önemli ama kullanmayanların da neden kullanmadığını öğrenmek önemli. Artı, pratik olarak kullananı bulmak zor bir iş. Çünkü Türkiye’de en fazla halk kitlesine ulaşan gazetelerdir. Türkiye’de günde yaklaşık dört buçuk milyon

gazete satılıyor ve bunun yaklaşık yarısı spor gazeteleri. Gündelik gazete diyebileceğiniz 2-2,5 milyon zaten. Bunun içerisinde siz 100 bin satan gazete-ye ulaşmak isterseniz çok zor ulaşırsınız, bulamazsınız bu gazeteyi. Bulup bulabileceğiniz yüzde 5 oluyor. Dolayısıyla 2000 kişide 100 kişiye ulaşıyor-sunuz. 1000 kişiye ulaşmak istiyorsanız 20 binlik bir örneklem gitmeniz gerekiyor. Neden 1000 kişiye ulaşmak istiyorum? Çünkü gazete yöneticisi bana “Kadınlar ve erkekler arasında fark var mı?”, diye soracak ve şanslıy-sam zaten elimdeki 100 kişinin 50’si kadın 50’si erkek olacak. Ama “solcu erkeklerle sağcı kadınlar arasında fark var mı?” dediğinde hiçbir şey söy-leyemeyeceğim çünkü örneklem çok küçük. Alt gruplara indiğiniz zaman örneklem büyük olması lazım ki bir şeyler söyleyebilesiniz. Dolayısıyla ürün spesifik gitmenin bir avantajı olabilir. Sadece şunu kullanan birine gideyim, onların arasında geniş bir kitleye ulaşayım ki onlardan bir şey öğ-reneyim. Ama bu kitleye nasıl ulaşacağım? O zaman da o gazeteyi kendiniz götürüp insanlara vererek okumalarını sağlayabilirsiniz. Tecrübeli kullanı-cıya değil de ilk defa kullanana da olsa o ürünü kullandırarak o temelde sorabilirsiniz.

Sanat yapıtının daha çok siyasi olmasının da özgürlükle alakalı olduğu kam-sındayım. Sizce Gezi Parkı olayları sanatın siyasallaşması olarak nitelendiri-lebilir mi?

Türkiye’de Gezi olaylarıyla ilgili yeterince iş yapılmadı. Yayımlanan ki-taplar da içerik açısından tatmin edici değil. O zamanlar Taksim ve civarı-nın hem koku olarak hem görüntü olarak nasıl bir halde olduğunu anlatsak şimdi insanlar belki de hatırlamaz. Bugünden Gezi hakkında nelerin ha-tırlandığına dair bazı işler yapılabilir. Akılda neler kaldı? Sanatın siyasal-laşması konusu çok zor, benim bilebildiğim bir konu değil maalesef. Ancak hissiyatımı söyleyeyim; insan sosyal bir hayvandır. Sosyalligini kaldırdığın zaman hayvanlık kalıyor. Sosyallik olduğu yerde de siyaset vardır. Dolayısı-y-la sanatın sosyal olmadığı veya siyasal olmadığı bir durum düşünmüyorum. Bir siyasal olmayan bir sanat var bir de siyasallaşmış bir sanat var gibi bir durum olamazmış gibi geliyor. Her ne şekilde olursa olsun, her sanat yapıtın-da bence siyasallık vardır. Toplumsal hayat içerisinde hepsi birbirine girmiş aslında, kompartımanlara ayıramayız gibi geliyor. Sadece bazen belki daha ön plana çıkıyor diyebiliriz.

İnternet ve sosyal medya araştırma yöntemlerini merak ediyorum. Sosyal medyada çok fazla kullanıcı tarafından üretilen içerik mevcut. Sosyal medyada girilen etkileşimleri –tweet atmak, yorum yazmak gibi– kayıt altına alan yere özgü bir yöntem var mı?

Elbette. Hatta bu çok bıçak sırtı bir şey. Antropolojik internet araştırması üzerine bir kitap bile var. Nicel olarak buna baktığınızda rakamlar çok ileri tekniklerin kullanılmasını gerektiriyor. Mesela Twitter'dan mesaj çekme işinde izin almanız da gerekmiyor. Mesajları indirip sonra içerikle ilgili çalışmalar yapmak gerekiyor, buna dayalı bir sözlük yapabiliyorsunuz. Mesela Soma maden kazasından sonra ilk bir gün içerisindeki mesajların hemen hepsi Soma etrafındaki, daha çok dini içerikli ve empati içeren mesajlar, yani dua çok geçiyor, Allah'a sürekli referans var, milyonlarca mesaj bu şekilde gidiyor. Ne zamanki kazada ne olup bittiği biraz daha anlaşılıyor, hemen öfkeye dönüşüyor. Muhtemelen aynı insanlar mesajları atanlar. Ülke 2 gün içerisinde daha az dindarlaşmıyor, ama toplumun hâletiruhiyesi birinde daha dindar ve empati içerikle ifade edilirken, bu 2 gün içerisinde öfkeye dönüşebiliyor. Bunlar çok önemli bulgular ve ne tür insanların ne tür içeriği tweet ettiklerine dair elimizde kuramsal bir bilgi olabilse, buradan şu aralar çok revaçta olan tahmine dayalı çalışmalar yapmak mümkün. Twitter'ı kamusal alanda gözlediğinizde, öfkenin nereye gidebileceği ya da tepkilerin nasıl şekilleneceğine dair doğrudan internet ortamından bilgi edinmek ve kamusal alanda siyaseti oluşturabilmek için bir veri olarak kullanmak mümkün bence. İnternet ortamında yüklediğiniz bir avatarla veya role-playing ile insanlara ulaşmanız mümkün ancak burada da elbette etik sorunlar ortaya çıkabiliyor. Ama tabii, karşınızdaki insanın da ne kadar gerçek olduğu belli olmayabiliyor. Zaten herkes role-play ediyor orada. Burada birtakım ikilemler var. Veriyi kimsenin bilgisi olmadan alıyorsunuz Twitter'dan sonuçta. İsteddiği kadar kamuya açık olsun, yine de burada bir sorun var, bu anlamda bize hem olanak sunuyor hem de yeni bir sorumluluk alanı getiriyor. Zarar prensibi burada önemli, kime zarar verip vermediğimiz önemli. Zarar vermiyorsak çok büyük etik sorunlar yok diye düşünebiliriz.

Bir zamanlar elektronik oylama ile çok ilgilenmiştim. Amerika'da kağıt oylaması yanında elektronik oylama yapılıyor. Peki bunların demografik bilgileri tutuluyor mu? Eğer öyleyse muazzam bir analiz yapmak mümkün. Aslında temel amacınız tamamına erişmek. Öyle bir şey var mı?

Aslında oylamadaki temel prensip kimin ne oy verdiğini bilemezsiniz. Oy ile kişi arasındaki bağın tamamen kopması gerekir. Elektronik oylamada da temel prensibin o olması gerekir. Kimin nereye oy verdiğini kimsenin tespit edememesi lazım. Kimin oy kullanıp kullanmadığını biliriz çünkü imza atıyoruz. Önemli olan kime oy kullandığının gizli olması. Değişik demografik bilgilerin de aslında oy ile olan bağının çok net olmaması lazım. Bu bağın kesinlikle kurulamıyor olması lazım çünkü etik bir sorun bu. Kişiyle cevapları arasındaki bir bağın kurulabildiği bir ortamın olmaması gerektiğini kabul ediyoruz çünkü böyle bir durumda bunu merkezi hükümet de ele geçirebilir, şirketler de kullanabilir, etik değil, çok ciddi bir sorun bu.

Tasarım, Sistem, Hizmet ve Deneyim

GÜLAY HASDOĞAN

Tasarım trendleri globalleşse bile, İskandinavya, İtalya, Amerika gibi bölgesel trendleri okuyabiliyoruz. Buradan yola çıkarak, ülkemizde, Türkiye’de bir tasarım çizgisi oluşturmak ne kadar mümkün?

Türkiye’de endüstriyel tasarımın tarihine, geçmişine bakarsak, modernleşme, ideolojisi ve projeleriyle birlikte ortaya çıktığı için aslında doğrudan Batı’daki pratiği, hatta ilk başta Batı’daki eğitimi buraya aktarma şeklinde başladı. Dolayısıyla, kendi zanaat ürünlerinden yola çıkan, onların evrimleşmesiyle ortaya çıkan bir tasarım çizgisi olmadı, oluşmadı. Tarihçesine bakarsak bu şekilde; fakat çok zayıf da olsa zanaat hâlâ birçok alanda devam ediyor. Ahşap, seramik, mücevher, hatta metal işçiliği hâlâ devam ediyor. Bunların tasarıma yansması daha çok belirli sektörlerde oluyor. Endüstriyel tasarım deyince, ucu bucağı olmayan, farklı sektörlerde gelişen, birbirinden çok farklı pratiklerden bahsediyoruz. Dolayısıyla mobilya gibi, seramik sağlık gereçleri ya da bütün seramik ürünleri gibi zanaate daha yakın ve zanaatin etki edebildiği sektörlerdeki gelişiminden bahsedebiliyoruz. Örneğin, tuvalet ve banyo ürünleri kültüre özgü kullanımları dolayısıyla ister istemez kültüre özgü bir biçimde evriliyor. Turistik ürünler de var. Ama zaten bu amaçla tasarlandıklarından turistik ürünlere çok da kültüre özgü örnekler olarak değinmek mümkün değil. Ancak, yine tarihçeye bakarsak, Türkiye’deki büyük firmalarda üretim zaten lisanslı ürünlerin üretilmesiyle başladığı için, Ar-Ge çalışmalarının yürütüldüğü, elektrikli ve elektronik aksamlar ya da enerji içeren ürünlerde pek de kültüre özgü olmayan, daha çok Batı’dan ithal ettiğimiz, oradaki ürünlerin devamı gibi olan bir stil var. Bu ürünlerde de aslında, Türk yemek pişirme biçimleri-

ne özgü ürünler geliştirmek, bu ritüelleri ürüne yansıtmak, hatta deneyim olarak yansıtmak gibi birtakım çalışmalar, az da olsa var. Ama özellikle bu sektörlerde hedef ihracat olduğu için üretim yine Batı'ya yönelik yapılıyor.

Türkiye'deki tasarım eğitimi ve endüstri ilişkisi nasıl ilerliyor? Örneğin sinemada, eğitim ve endüstri arasında çok kopuk bir ilişki var. Sinema eğitimi almış birinin sektöre girmesi için kendini sıfırdan var etmesi gerekiyor. Bu ilişki endüstriyel tasarım alanında nasıl? Öğrenciler eğitim sonrasında nasıl devam edebiliyorlar?

Türkiye'de endüstri ürünleri tasarımı disiplini çok güçlü bir şekilde eğitimin katkısıyla başladı çünkü önce okullar kuruldu. Yani endüstriden gelen bir taleple değil, eğitimle, Batı'daki eğitim modelleriyle başladı bu disiplin ve birkaç kanaldan, Almanya-Bauhaus ile Amerika etkisi altında ilerledi. Örneğin, Akademi ve Tatbiki Güzel Sanatlar, Alman ekolü etkisindeyken ODTÜ daha çok Amerikan etkisindedir ve hatta Amerika yardımıyla kurulan bir okuldur ve eğitim programları da oradakilere çok benzer. Meslek, okulların etkisiyle başladığı için, icraatı, düşüncesi, araştırmaları bakımından hem güçlü, hem de zayıf bir başlangıç yapmış oldu. Güçlü olmasının nedeni, sıfırdan başlaması, sıfırdan kurgulanmış olmasıydı. Geçmiş deneyimlere bakarsınız, onların iyilerini alırsınız; bunlar eğitim sisteminize tam oturmasa bile sağlam bir temelle başlarsanız öyle gider. Bu, özellikle mesleki hakların oluşturulması bakımından güzel bir şey. Bugün piyasaya, endüstri ürünleri tasarımı yapanlara, "Design Turkey" gibi yarışmalarda ödül alanlara baktığımızda, çoğunluğunun, yani yüzde seksen ile doksanının eğitilmiş tasarımcılar olduğunu görüyoruz. Batı ülkeleriyle karşılaştırdığımızda bu yüksek bir oran ve güzel bir şey. Demek ki eğitim tasarımı yönlendirebiliyor. Ama öte yandan, başlangıçta eğitim kurumları kurulduğunda piyasayla ilişkiler zayıftı. Çünkü tasarımı, tasarımcıyı arayan güçlü bir endüstri yoktu. Bir yerde eğitim veriliyordu ama kimsenin umurunda değildi. Bizler ilk mezunlardık ve ne yapacağız acaba diye önce bir araya gelip ETMK'yı (Endüstriyel Tasarım Meslek Kuruluşu) kurduk. Çoğaldık, birlik olduk ama derdimizi anlatmamız uzun sürdü. Mezunların katkılarıyla endüstri uzun bir süre sonra olsa da bilinçlenebildi. ETMK kendini endüstriye tanıtmak için sergiler düzenledi. 1994'te "Designers' Odyssey" sergileriyle başlayan etkinlikler sonucunda bugüne "Design Turkey" ödüllerinin kurgusunu üstlenerek geldi. Yani, eğitimin endüstriyle olan ilişkisinin kurulması zaman aldı. Üniversiteler sa-



nayi ile yaptıkları işbirlikleriyle güçlendi. ODTÜ'den örnek verecek olursam, üçüncü sınıfın sonunda ve son sınıftaki projeleri hep endüstriden firmalarla işbirliği içinde yapıyoruz. Onların bize getirdiği gerçek problemler üzerinde çalışıyoruz, onlara çözüm üretmeye çalışıyoruz. Bir ürünü hayata geçirmek kolay değil, üzerine çok fazla yatırım yapmayı gerektiriyor. Ama eminim, bu ürünler işlerine yarasın veya yaramasın, onlara tasarım pratiği hakkında ve bunun eğitimdeki temeli hakkında çok fazla girdi sağlıyoruz. Somut ürün çıktısı kadar o süreç içerisinde yaşananlar da girdi oluyor. Tabii ki onların getirdiği tasarım problemleri, çalışma tarzları, jürilerimize katılmaları ve piyasanın, üretimin nasıl olduğuyla ilgili bilgileri de bize çok şey katıyor. Yani sanayi ile işbirliğini güçlü buluyorum. Hatta geçen sene öğrencilerimiz ilk kez TÜBİTAK'ın bitirme projesi yarışmasına katıldı. Tıp, mühendislik, eğitim bilimleri, temel bilimler gibi tüm disiplinlere açık olan bu yarışmada, çok şaşırtıcı şekilde, finale kalan 31 ürün projesinden 7'si bizim öğrencilerimize aitti. 40 bitirme projesi öğrencimizden 9'u katılmıştı ve 7'si finale kaldı. Birincilik ve üçüncülük de bizden oldu. Demek ki, yarışma gereğince sanayi destekli olması gereken bu projeler etkili görüldü. Mezunlarımızın da yine bitirme projesinde üzerinde çalıştıkları sektörde mezun olduktan sonra da

devam ettiklerini, problemi getiren firmalara girerek çalıştıklarını gözlemliyoruz. Yani, başlangıçta çok zayıf olan bu endüstri ve eğitim bağlantısı şimdi fena gözüküyor.

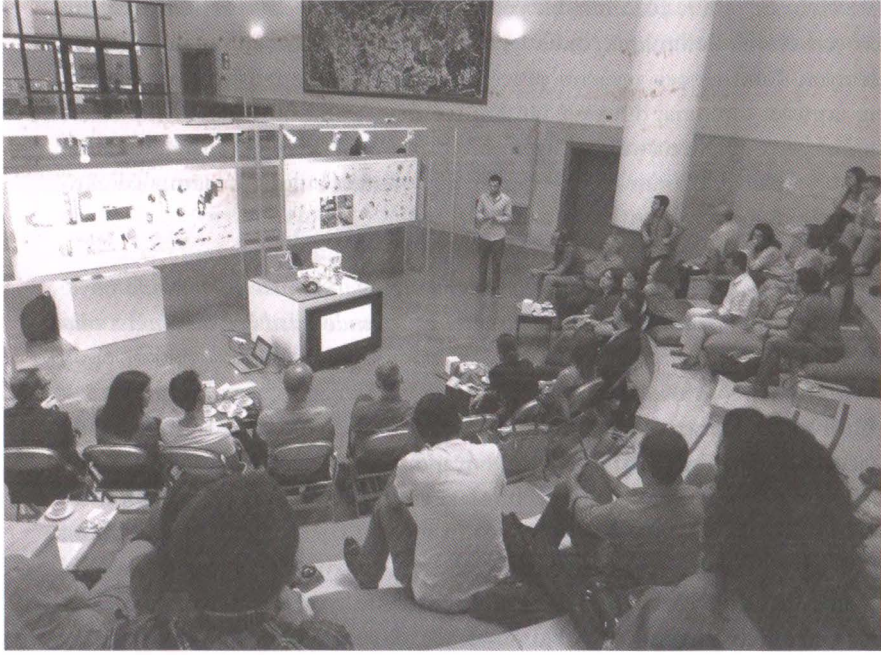
Endüstriyel tasarım özellikle “beyaz”, “normal” kullanıcıya göre yapılmakta. Tabii ki bu küme dışında kalan kullanıcılar için de fonksiyonel, estetik vb. tasarımlar yapılıyor ancak ürünler daha çok norma göre tasarlanmakta. Siz norma göre tasarlamak konusunda ne düşünüyorsunuz?

Endüstriyel tasarım, kapitalizmin bir aracı. ABD, 1960’larda gelişmekte olan ülkelerde kapitalizmi canlandırmak amacıyla endüstriyel tasarımı yaygınlaştırmaya çalışıyor. Bu amaçla Türkiye’ye de çeşitli çalışmalar yürütüyor. Bunun bir parçası olarak 60’ların sonunda Amerikalı tasarımcı David Munro ODTÜ Mimarlık Bölümünde dersler veriyor, aynı zamanda çeşitli sanayi kuruluşu ile yazışıyor ve bu kuruluşların tasarım potansiyelini araştırıyor. Hem Türkiye’de tasarımı canlandırmak, hem de eğitimi başlatmak için geliyor. Tabii bunun arkasındaki asıl motivasyon gelişmekte olan ülkelerde kapitalizmi yaymak. Batı’daki gelişimine bakınca da, ilk tasarım yarışmalarında, sergilerde, fuarlarda toplumun beğenisini yükseltme amacı olduğunu görüyoruz, özellikle İngiltere’de. Gözleminizde çok haklısınız. Yani norma göre tasarlamakta iki temel motivasyon vardı, birincisi çoğunluğa pazarlamak, diğeri de beğeni düzeyini yükseltmekti. Tabii bu durum Batı üretim odaklıyken böyleydi. Şimdi Batı eskisi kadar üretim odaklı değil. Üretim Asya’ya kaydı. Dolayısıyla Batı tasarım disiplini eskisinden çok sorgular oldu. En son ICSID, Uluslararası Endüstriyel Tasarım Toplulukları Konseyi, ismini World Design Organization olarak değiştirdi; Dünya Tasarım Örgütü diye Türkçeleştirebiliriz. Ve tanımını da değiştirdi, çok genişletti. Tanımda artık sadece ürün değil, sistem, hizmet ve deneyim de yer alıyor ve tasarıma stratejik bir problem çözme süreci deniyor. Tasarımın neden yapıldığına gelince de, “For a better quality of life” yani “Daha iyi bir yaşam kalitesi için” deniyor. “Business success” diye bir ifade de yer alıyor, “ticari başarı”. İş hayatına katkıda bulunmak, tabii ki amaçlardan biri. Burada tasarımın toplumsal ve çevreye karşı sorumluluğu da vurgulanıyor. Deniyor ki, bizim işimiz sadece ürün üretmek değil; problem odaklı bir disipliniz, dolayısıyla sonuçta önerdiğimiz çözüm sadece ürün olmayabilir, sistem, hizmet veya deneyim de olabilir. Yani sürekli üretiyor olmamız zaten çevreye zarar vermekte ama toplumun gereksinimlerine duyarlı, daha katılımcı, kullanıcıyı süreç-

lere katarak, onları çözümün bir parçası yaparak, onların geri bildirimlerini bir veri olarak kullanarak, daha iyi bir toplum ve yaşam için tasarlamalıyız deniyor. Tabii gerçek tasarım pratiği bunu ne ölçüde izliyor, tartışılır. Bu tip örgütler topluma, dünyaya bir yön vermeye çalışıyor. Onların yaptıkları tanım gerçeği çok da yansıtmıyor olabilir ama eğitim ve üretimde bundan sonra yapılacak planlar için bu tanımı göz önünde bulundurmamız gerektiğini belirtiyorlar.

Endüstriyel tasarım tanımının bu kadar kapsayıcı olması ve tanımda böyle bir adım atılmasının endüstriyel tasarım eğitiminde nasıl bir yansıması olacak?

Çok zor bir soru. Bizden de YÖK ve çeşitli kurumlar tarafından sık sık eğitimimizi tekrar tanımlamamız isteniyor. Vermeye çalıştığımız temel beceriler, temel bilgiler neler, buradan mezun olan kişiler ne tür beceri ve yetkinliklerle donanmış olacak, bunları soruyorlar ve biz de sürekli bunları yazıyoruz. Şimdiye kadar hep ürün diyorduk ama şimdi sistem de mi diyeceğiz, hizmet de mi, deneyim de mi diyeceğiz diye tartışıyoruz. Aslında ürün de tasarlıyorsak, onun deneyimini de tasarlıyor, düşünüyoruz. Ürünü her zaman daha geniş bir bağlam içinde düşünmek durumundayız. Her şeyden soyutlanmış olarak, salt form olarak bakarsak yanlış olur. Salt üretilecek, kalıptan çıkacak mı diye bakarsak da yanlış olur. Ve hakikaten de hep üretmek zorunda değiliz. Eğer probleme çözüm buluyorsak, problemin çözümü her zaman ürün değil. Ama bunun eğitime hemen yansımasını bekleyemeyiz. Çünkü eğitim kendi standartlarını korumak, net tanımlar yapmak zorunda. Benim mezunum şunu yapar ve bu becerilerle donanmıştır, siz bu kişiyi çalıştırırsanız sizin için şu işleri yapar diyebilmek zorundayız. Yoksa mezunlara diplomayı veririz ama diplomayı aldıktan sonra ne yapacağını bilmeyen, anlatamayan bir sürü meslektaş ortaya çıkartmış oluruz. Bundan sonra belki özelleşmeler olacaktır diye düşünüyorum. Yurtdışındaki programlarda bunu görüyoruz. Özellikle lisansüstü düzeyde “ürün servis sistemleri” gibi programlar var, “etkileşim tasarımı” var. Sizin programınız da disiplinlerarası bir program örneğin. Lisansüstü düzeyde bu tür özelleşmeler oluyor. Lisansta ise, yine ODTÜ’den örnek verebilirim, özellikle üçüncü sınıfın ilk döneminde sonucu illa ürün olmak zorunda olmayan projeler çalıştırıyoruz. Daha çok problem ve senaryo üzerine projeler yaptırıyoruz. Örneğin bazen kampüsü ele alıyoruz. Mesela, “Düşle-



rimdeki Kampüs” diye bir projemiz vardı. Katılımcı yöntemlerle kampüste yaşayanları, kampüsü kullananları işin içine katarak mevcut durumu saptıyor ve aslında nasıl olmasını istediğimize yönelik çözümler getiriyoruz. Bunun içinde ürünler de var, bazen ürünle birlikte yöntem var, hizmet var. Başka bir dönem de, belediye başkanımızın ortasından yol geçirdiği Çiğdem Mahallesi’ni çalıştık. Oradaki sorunlara, oranın yaşayanlarının önerileriyle nasıl çözümler getirebiliriz diye araştırdık. Bu tür yaklaşımlar başlattık ama bu lisans eğitimi içerisinde küçük bir proje; üçüncü sınıfın birinci dönemindeki iki projeden biri. Yani, bütün lisans eğitimi ürün tasarımıcısına hedeflediğimiz nitelikleri kazandırmak üzerine bir müfredata sahip yine de.

Türkiye’deki eğitimde tasarım firmalarla yayılmıyor. Bu birikim (know-how) neden sağlanamıyor okullarda? Örneğin İstanbul’da köklü okullar var ve İstanbul finansının göbeğinde ama sektörle okullar nasıl bu kadar bağlantısız olabiliyor?

Tasarım eğitimine gelecek olursam, özellikle stüdyo eğitimine; bire bir kritikler, öğrencinin getirdiği proje ve hocanın söyledikleriyle bir söylem oluşuyor. Ama o söylem nedir, bir kenara yazılıyor mu, ne anlama geliyor, bunu söylemek zor. Öğrencinin aklında sizin de bahsettiğiniz gibi anekdotlar kalabiliyor. “Git Ikea’ya bak”, “kalıptan çıkmaz” gibi şeyleri hatırlıyorsunuz ve bunları arka arkaya koyduğunuzda çok anlamlı bir söylem ortaya çıkmış olmuyor. Teorik olarak anlamlı bir söylem oluşturmak, sağlamak çok zor. Güçlü bir endüstri kuruluşu kendi pratiğini içeriye aktarırsa güçlü bir söylem oluşabiliyor. O da bir model ama onun da kendi getiri ve götürüleri var, eğer kuruluş çok baskın oluyorsa. İTÜ’den arkadaşlarım oldu ama jüri gözlemlleme gibi deneyimlerim olmadı; dolayısıyla bizim ODTÜ’de ne başarmaya çalıştığımızdan bahsedeyim. Öncelikle lisans mezuniyet projelerinde, baştan genel bir çerçeve vermeye çalışıyoruz. Ya da bir firmayla çalışıyorsak, örneğin şu an Nurus’la Y jenerasyonu için çalışma üniteleri çalışıyoruz. Bu jenerasyonun önceki jenerasyonlara göre farklı çalışma alışkanlıkları, özellikleri olduğu bilgisini kendileri araştırıp sunuyorlar bize ve yepyeni bir bilgi çıkıyor ortaya. Ofislerde çalışma biçimleri değişti, değişiyor, bunu öğrenmiş oluyoruz ve bunu dikkate almak durumundayız. Benim jenerasyonum işkolikmiş, kendileri öyle tanımladılar. Yani motive edilmeye ihtiyacı yokmuş, oturur çalışmış ve bundan kaynaklı farklı problemler ortaya çıkıyormuş. Sonraki jenerasyon biraz daha farklı. Yeni jenerasyon, Y jenerasyonu ise bir şeye çok uzun süre konsantre olmuyor. Çünkü her yerde çok fazla bilgi var, sürekli bilgi aktarılıyor ve daha mobil çalışıyor. Dolayısıyla siz önceki jenerasyonlara, benim jenerasyonuma sunduğunuz birtakım aletlerle, araçlarla, mobilyalarla Y jenerasyonu çalışanından verim alamıyorsunuz. Bu bir problem. Biz de bu problemi inceledik ve uzun süre tartıştık. Piyasada ne var ne yok bunlara bakıp internet ve literatür araştırması yaparak ürünlerin, çalışma biçimlerinin, hayat ve teknolojinin ne yöne evrildiğini ortaya koyuyoruz. Daha sonra da gidip kullanıcılarla konuşuyor ve farklı jenerasyonlardan alınan bu bilgilerle problemi ortaya koyuyoruz. Daha sonra fikir geliştirmeye başlıyoruz. Öğrencileri çok sayıda fikir geliştirmeye teşvik ediyoruz. Bu yapılan araştırmalardan birtakım boyutlar çıkıyor ortaya. Esnek çalışma saatleri, mobilite, farklı postür gereksinimi, dinlenme ve çalışma aralıklarındaki değişiklik gibi boyutlar ortaya çıkıyor. Bir de mekan ve ortamları ortaya koyuyoruz. Bu mekan, ortam ve boyutları anah-

tar kelimeler olarak alıp birbiriyle eşleştirip fikirler çıkartıyoruz. Sonra bu fikirleri, başta saptadığımız sorunlarla karşılaştırıyoruz. Bu fikir, bu soruna iyi bir cevap veriyor mu vermiyor mu, buna bakıyoruz. Bu eleştiriler sonucunda bir noktaya geliniyor ama bir noktadan sonra iş kalıptan çıkar mı çıkmaz mı problemine geliyor çünkü üretilecek bir ürün ortaya çıkmasını bekliyoruz. Bu kazandırmaya çalıştığımız temel yetkinliklerden biri. Projeyi, fikri, ayakta durur mu, abanırsam devrilir mi noktasına kadar getiriyoruz. Ama öğrenciye, o noktaya geldikten sonra, o fikrin üretilemeyeceğini söylemek can sıkıcı oluyor. Örneğin öğrenci çok fonksiyonlu bir mobilya tasarlıyor. Otururken başka işlevi olan, ters çevirince başka şekilde kullanılabilecek bir çalışma ünitesi tasarlıyor ama ölçeği yanlış kullandığından hayata geçirilmesi imkansız oluyor. Küçük ölçekli maket yapmasını öneriyoruz ve çalışma ortamında bire bir ölçekli hayal etmesi için zorluyoruz. Fakat bu çok uzun bir süreç ve bu süreçte o kadar çok şey söylüyoruz ki, öğrencinin aralardan birkaç şey çekip alması çok doğal. Çünkü burada kitapta yazılı bir veri yok; öğrenci ne getirirse onun üzerine konuşuyoruz.

Yine de bunun güzel olan yanı, Sanayi Odası'nın böyle bir çalışmaya istekli olması ve üniversiteyle işbirliği yapması. Ama elbette bu uygulamada oldukça sorun yaratan bir ilişki. Yani hiç tasarım bilmeyen bir kobi ve henüz olgunlaşmamış, pişmemiş öğrenci birlikte çalışıyor. Oldukça zor bir birliktelik. Ama çok yakından tanımıyorum, sergilerini gördüm ve birkaç konferans sunumlarını izledim; çok içinde bulunmadım projenin. Bizim yaptığımız projeler tam sizin dediğiniz gibi, bizim gayretlerimizle oluyor. TÜBİTAK'ın yarışmasını kendimiz keşfettik ve katılım dedik. Yıl sonunda TÜBİTAK Başkanı ve Rektör sergimizi geziyordu, ben de yanlarına gittim. TÜBİTAK başkanı bu yarışmaya neden önceden katılmadığımızı sordu. Tasarımı, diğer disiplinler arasında saymadıklarından katılmadığımızı söyledim. Hâlâ da tasarım bu listeye dahil değil. Tıp var, temel bilimler, sosyal bilimler var ama tasarım yok. Siz katılmayacaksınız da kim katılacak dedi. Siz bir başvurun, hallederiz dedi. Finale kalan 31 ürün projesinden 7'si bizim sınıftan. Başka okulları ya da ODTÜ'nün diğer bölümlerini söylemiyorum. Sınıftan 9 kişiyi zaten zor ikna ettik, 7'si finale kaldı. Çok ilginç bir şekilde devletin fark etmesi de çok zaman aldı. Bu eğitim başlayalı 40 yıl oldu ve TÜBİTAK'ın o listesinde tasarım hâlâ yer almıyor.



Uzun yıllardır çoğu kişi spor aktivitelerini takip etmek için saat kullanır. Son zamanlarda ise bunun yerine akıllı telefonunuza bildirimler geliyor. Bu örnekten bakarsak ürünler, insanların farkında olduğu ihtiyaçları mı karşılamalı yoksa insanlara ihtiyaçlar mı yaratmalı?

Her ikisi de diye bakmak lazım. İnsanlar, neye ihtiyaç duyduklarının, neye bağımlılık geliştireceklerinin farkında olmuyorlar. Akıllı saatler kalp ritminizi, uykunuzu, vücut aktivitelerinizi ölçüyor. Tüm bu yeni destek uygulamalar çok çeşitli açılardan, bizi bağımlı hale getiriyor.

Ama, insanları doğru alışkanlıklara sevk etmek amaç olmalı. Bizim de köpeğimiz var, örneğin o da bizde yürüme bağımlılığı yaratıyor, yürümemiz gerektiğini hatırlatıyor sürekli. Mecbur, çıkıp gezdiriyoruz. Eşime bir akıllı araç almıştım örneğin, uykuyu ölçüyordu ama onda problem yarattığını fark ettim. Uyandığında kaç saat uyuduğuna bakıyor, örneğin 7 saat uyuduğu halde 3,5 saati uyumuş olduğunu, sadece 3,5 saat derin ve rahat uyku uyumuş olduğunu görüyordu ve bundan rahatsız oluyordu. Doktorla konuşup, bu ürünün çok da kesin ölçüm yapmadığını öğrendikten sonra ra-

hatladı. Öbür türlü çok huzursuz hissediyordu. Rahat uyumadığı için günü yorgun geçireceği önyargısıyla güne başlamış oluyordu. İnsanların farkında olmadıkları ihtiyaçları saptamak için çeşitli yöntemler var. Katılımcı yöntemlerle kullanıcıları konuşturup, onlara tasarım yaptırıp, günlük tutturup bu ihtiyaçları ortaya çıkarmak, kendi ihtiyaçlarına dair farkındalık geliştirmelerini sağlamak mümkün. Sonra buradan alınan bilgilerle aplikasyonlar tasarlanıyor. İnsanı ne motive eder, bunlar ortaya çıkartılıyor. Yeterince egzersiz yapmadığınızı hatırlatıyor, tebrik ediyor, ödüllendirip motive etmiş oluyor. Kısacası, daha çok saptanmamış ihtiyaçlarla çalışmak, onları ortaya çıkarmak önemli.

Şirketlerde tasarımcı ve yöneticilerin arasında mesafe olduğundan bahsetmişsiniz 98'deki çalışmanızda. Bir tarafta yöneticinin üretim sonrası satış gayeleri varken tasarımcının farklı gayeleri var. İdeal yönetici-tasarım ilişkisi nasıl olmalı, Türkiye'de durum nasıl, bunu merak ediyorum.

Literatürde oldukça eskiden beri çalışılan bir konu bu. Tasarımcı ve yöneticilerin düşünme biçimleri farklı. Buna bir cevap bulunabildi mi, emin değilim ama önerilen yeni yönetim yöntemlerinde hiyerarşik değil, network şeklinde, katılımlı olarak, altta çalışanların kararlara katılımıyla bu durumun üstesinden gelinmeye çalışılıyor. Özellikle tasarımcının zaman içinde değişen rolleri üzerinde yapılmış birçok çalışma var. Umea'nın eski rektörün Anna Valtonen'in bir makalesi vardı, hatta doktora teziydi; 1930'lardan başlayıp her on yılda bir farklı bir tasarım bakış açısı, anlayışı olduğunu söylüyordu. Rachel Cooper'ın da yazarı olduğu pek çok makalede aynı şeyi görüyoruz. Tasarımın ürün geliştirme sürecinde küçük bir fonksiyon olmaksızın çıkıp tasarımcıların karar alıcı bir pozisyona geçtiğini söylüyor. Tasarımın yenilenen tanımı da bunu biraz vurguluyor. Eskiden ihtiyaç saptanıp tasarımcıya ne tasarlanacağı söyleniyorken, şimdi araştırmadan, ihtiyacın ne olduğunu saptamadan, ürün geliştirme ve hatta pazar analizine kadar her adımda tasarımcı karar alıcı pozisyonda. Herkesi dinleyip tek başına karar alan tepedeki bir yöneticiyle bunu gerçekleştirmek çok zor. Ama disiplinlerarası, mühendisin, tasarımcının bulunduğu bir ekipte herkes karar alma sürecine eşit derecede katılıyorsa, bunun daha sağlıklı bir iletişim olduğu söylenebilir.

Tanımın değişmesiyle birlikte tasarımda düşünce biçimine odaklanılan bir dönemden bahsediyorsunuz. Şu anki lisans eğitimiyle de, 18 yaşına gelmiş bir insanın düşünme biçimini değiştirmeye çalışıyorsunuz. Bunun bir şekilde lisans öncesi eğitimine eklenmesi, tasarım eğitime bir katkı sağlar mı sizce?

Kesinlikle sağlar. Ezberci eğitimdense; lisans öncesi dönemde sorgulamaya, matematik problemi gibi kurgulanmış değil de eksik tanımlanmış problemlere kafa yormaya teşvik etmenin mutlaka ki katkısı olacaktır, diye düşünüyorum. Özellikle görsel düşünme konusunda çok büyük bir eksiklik var. Elisha dersinin de, bir şeyleri biraz daha bütünlük içinde kurgulamaya, kullanılan öğelerin o bütünlük içindeki yerini sorgulatırmaya ihtiyaç var. Öğrencilerin birtakım şeyleri birbirine yapıştırması, makas kullanması için değil de, daha çok sorgulaması için bu derslerin yürütülmesi doğru olur. Teknoloji ve tasarım gibi dersler var ama bunların da daha çok çocukların ödevleri ailelerine yaptırdığı dersler olduğunu gözlemliyorum. Dersin kurgulanış amacı bu olmasa da, uygulamaya bakınca amacına ulaşmadıkları görülüyor.

Bir problem verip problemi temelinden sorgulatma yaklaşımının olmadığını hissediyorum. Bir keresinde bir ilköğretim okulunda, 7. ve 8. sınıf öğrencilerinin Tasarım ve Teknoloji dersinde dönem boyunca geliştirdikleri projeleri notlandırmamızı istediler. Öğrencilerden herhangi bir şey için ambalaj yapmaları istenmiş ve aslında ambalaj en zor projelerden biridir. Öğrenciler şöyle bir çıkış yolu bulmuş: ayakkabı kutusu alıp üstüne süsler yapıştırmışlar. Ne kutusu olduğunu sorduğumuzda ise uyduruyorlar. Pasta kutusu, robot oyuncak kutusu diyorlar. O robot oyuncak nasıl bir oyuncak, bu ambalaj onu nasıl koruyacak, bu ambalaj o robota dair ne anlatıyor, belli değil. Bunu epey tartıştık ve daha çok öğrenciler malzemelerle oynasın, kesiip yapıştırın diye bu dersi verdiklerini söylediler. Sonra görüşmelerimiz sürdükçe, öğrencileri bizim mezuniyet projesi sergilerine getirmeye, derslerde bizim gibi problemler vermeye başladılar. Ama yine de o seviyede öğren-ciye gerçek ürün projesi vermenin anlamı yok. Hayata ilişkin, kendilerine yönelik, kendi yaşadıklarına dair bir problem verilebilir. Çünkü önemli olan o problemi tam olarak anlamak, problemi kurgulamak ve tasarım bu problemi nasıl çözebilir, onu sorgulatmaya çalışmak.

Tasarımcı olmak isteyen ama makina mühendisliği okuyan bir genci düşünelim: Makina mühendisi 3B modellemeyi öğrenir; fiziksel bir form bir objeye

nasıl dönüştür, onu görür. Ama tasarımcı olmayarak ne kaçırmış olabilir? Eğer bu genç endüstri ürünleri tasarımı eğitimi görmüş olsaydı, makine mühendisliğinden farklı olarak, üretilebilir bir obje yapmanın haricinde ne öğrenecekti?

Makina mühendisleri, cihaz tasarımıyla ilgilendiği için mutlaka deneyimlemiştir. Sonuçtaki deneyime, kullanıcının yaşayacağı deneyime odaklanıyoruz. Bu bütünsel ve genel bakış açısı gerektiriyor. Dolayısıyla yaptığımız şey çok anlaşılmayabiliyor, takdir edilmiyor. TÜBİTAK proje yarışmasına katılan bir öğrencimizin anekdotunu anlatayım: Galiba içinde bir tane tasarımcının olduğu, mühendislik ağırlıklı bir jüri varmış. Öğrencimizin projesi evde fesleğen türü yenebilir bitki yetiştirmemizi sağlayan, kendi kendini sulayan, sensörle nemini ölçen ve kullanıcıya da bitkinin durumuyla ilgili geri bildirim veren bir cihaz. Jüri bunun nesini tasarladığını, sensörünü mü, kontrol panelini mi tasarladığını sormuş. Öğrencimiz de bu konseptinin bütününe, deneyimi tasarladığını, yarattığını söylemiş. Yaklaşımımız çok genel kalabiliyor, mühendisin aksine o bütünlük içinde her şeyi çözememiş olabiliyoruz. Sonuçta çıkan şeyin insanla olan ilişkisini tasarlayıp oraya konsantre oluyoruz. Bu ilişkinin fiziken nasıl gerçekleşeceği ise mühendislerle çözülmesi gereken kısım oluyor.

Sürdürülebilirlik

AYKUT COŞKUN

Tasarım metotlarında ekoloji ve sürdürülebilirlik bakımından yeni eğilimler var. İstanbul'da da kentsel dönüşüm günümüzün gerçekliğinin büyük bir parçası. Bu iki süreç birbirine nasıl eklenenebilir? Tasarım süreçlerini kentsel dönüşüme dahil edebilir miyiz?

Tabii dahil edebiliriz. Mimarlık ve ürün tasarımında 90'larda ortaya çıkan sürdürülebilir tasarım yaklaşımları daha çok kaynakların ve malzemelerin o ürün için veya o bina için doğru kullanılması üzerine yoğunlaşıyordu; örneğin geri dönüşümlü malzeme kullanmak gibi. Ancak bugün sürdürülebilirlik konusundaki tartışmaların boyutu ve ölçeği değişti. Artık sadece ürünler ve binaların değil şehirlerin sürdürülebilir olmasından bahsediyoruz; kısaca daha büyük ölçekte konuşuyoruz. Son birkaç senede popüler olan "dönüşüm tasarımı" (*transition design*) kavramı bu bakış açısına bir örnek. Bu kavramı savunanların temel tezi küçük ölçekte yapılan sürdürülebilirlik çalışmalarının büyük resme bir katkısı olmadığı. Büyük resme katkı sağlayabilmek için de, sürdürülebilirlik kavramının bir şehrin kendisine ve bütün sistemlerine kadar uzanan geniş bir ölçekte düşünülmesi gerektiğini savunuyorlar. Bu da tasarım sürecine şehir plancılarının da dâhil olması gerekliliğini doğuruyor. Söz konusu açıdan bakıldığında, kentsel dönüşüm süreci de bu tartışmaya entegre edilebilir. Sosyal, ekonomik, sağlık gibi birçok boyutu olan kentsel dönüşüm projelerine sürdürülebilirlik kavramını bir boyut olarak katmak ve çözüm üretirken mevcut tasarım yöntemlerinden yararlanmak da "dönüşüm tasarımı" ile tariflenen hedefe ulaşmak açısından daha sağlıklı olacaktır. Ancak ben bu sürecin imkansız olmasa da zorlayıcı olacağını düşünüyorum.



Nicel veriyi tasarımcılara göre tasarım yapmak sizce nedir? Nicel ve nitel verilerin kullanıldığı disiplinlerarası bir projede, farklı araştırma ve çalışma yöntemleri bir potada nasıl eriyor?

Son otuz kırk senelik zaman dilimine baktığımızda, tasarımcılar farklı alanlardan bazı araştırma yöntemlerini adapte etmeye (uyarlamaya) çalıştılar. Bunlara, odak grup (*focus group*), kültürel irdelemeler (*cultural probes*), kullanıcı testleri (*usability testing*) gibi yöntemler örnek verilebilir. Burada öne çıkan farklılıklardan biri bu tarz yöntemleri benimseyiş ve kullanım biçimlerimiz. Başka bir şekilde açıklamak gerekirse bu yöntemleri daha yumuşak bir şekilde uyguluyoruz; örneğin klinik psikoloji çalışmalarındaki bilimsel kriterlere uygunluk kaygısını dikkate alırsak (bu yöntemleri, söz gelimi klinik psikoloji çalışmalarındaki bilimsel kriterlere uygunluk kaygısına kıyasla daha yumuşak bir şekilde uyguluyoruz) Tasarımda bilginin bilimsel olarak doğruluğundan çok, tasarımcıyı yönlendiren nitelikte olmasına bakılıyor. Aslında üretilen verinin geçerliliği ve niceliği de diğer alanlarla örtüşmüyor. Örneğin tasarım araştırmalarında daha çok nitel bilgi üretiliyor ve nitel bilgiden yararlanılıyor, çünkü tasarım için bir kullanıcının bir görevi ne kadar sürede tamamladığından çok o ürünü kullanma nedeni, ihtiyaçları, amaçları ve davranış biçimi daha önemli oluyor.

Ancak nicel bilginin tasarımcılara fayda sağladığı birçok alan da var. ODTÜ BİLTİR UTEST Ürün Kullanılabilirlik Laboratuvarı'nda çalıştığım dört senede farklı sektörlerden firmalarla çalışma fırsatı buldum. Akademik ortamda yapılan araştırmaların aksine, endüstri ile yapılan tasarım araştırması projelerinde tasarım araştırmacısının bir konu belirleyip o konu üzerinde steril bir ortamda çalışması pek de mümkün olmuyor. Çalıştığınız firmadaki tasarım departmanı size üst yönetime uzanan beklentilerle geliyor. Bu durum karar verici pozisyonunda çalışan yöneticilerin ikna edilmesini gerektiriyor. Örneğin çoklu tasarım alternatifleri arasından objektif bir karar verilmesi ve bu kararın daha sonraki yatırım kararlarını da belirlemesi bekleniyor. İşte bu gibi durumlarda da nicel veriye ihtiyaç duyuluyor. Yaptığımız çalışmalarda bu ihtiyacı karşılamak için bulduğumuz nitel veriyi nicel veriyle de desteklemiştik. Bu süreçlerin sonunda da, tasarımcıların kendilerine aktarılan nicel veriye çok da aşına olmadıklarını gözlemledik. Bu sorunu çözmek ve nicel verinin tasarımcı tarafından kullanılabilir ve yararlı bir hale gelmesi için, tasarım sürecinde sıklıkla kullanılan kavramsal planlama (*conceptual mapping*), düşünsel planlama (*mind mapping*), benzerliklerin çerçevesini çıkarma (*affinity diagramming*) gibi yöntemleri nicel veri sunumu için kullandık. Bu örneklemeyi doktora tezimde öğrenci tasarımcılarla denedim ve olumlu geri dönüşler aldım. Aslında buradaki esas soru nicel verinin tasarımcılara ve tasarım yöneticilerine kararlarında destek olabilmesi için etkileyici bir şekilde nasıl aktarılabilirdi. Bu sorularla ilgilenen bilgi görselleştirmesi adında koskoca bir alan var aslında fakat bu alan yaratıcı endüstrilere yeni yeni yayılmaya başladı.

Sürdürülebilir bir topluma ulaşmak için yapılan araştırmaların son ürünleri genellikle belirli bir ekonomik sınıfa hitap ediyor. Sürdürülebilir topluma ulaşmaya çalışırken, bu çıktıları kullanamayacak insanlara ulaşılabilmesi için nasıl bir yöntem izlenmesi gerekiyor?

Benim gözlemlediğim de Apple gibi büyük şirketlerin ana kaygısının sürdürülebilirlik olmadığı. Ürünü satma kaygısı doğrultusunda hedef kitlelerine yönelik araştırmalar yapılıyor ve sürdürülebilirlik arka planda kalıyor. Fakat tam tersinin yaşandığı örnekler de yok değil. Örneğin 2000'lerin başlarında "One Laptop Per Child" adı altında bir proje başlatıldı. Projede özellikle Afrika'daki çocukların bilgisayar ve internet erişimini artırabilmek için düşük maliyetli üretim amaçlanıyordu. Bu proje ana aksında sürdürülebilirlik

olan bir projedir. Bu örnekler çoğaltılabilir fakat mevcut ekonomik düzende maalesef yer bulamıyorlar.

Ancak burada tasarım araştırmacıları için de ilginç bir bilgi var. Özellikle bu tarz projelerde, yöntemsel olarak bulundukları yerden uzakta bir grup insan için bir odaya kapanıp bir şeyler üretmeye çalışmaktansa, o grup insanın yaşadığı ortama gidip yerinde araştırma yaparak, davranış ve yaşayış biçimlerini birebir tecrübe ederek çözüm geliştirilmesinden yanayım. Bir tasarımı meydana getirirken mevcut üretim ve tüketim pratiklerinin dışına çok çıkmamak da, hiç değilse araştırma esnasında (bu proje örneğinde olduğu gibi) yöntemsel paradigmaların dışına çıkmalıyız.

Bir tespite göre Türk insanı proaktif değil reaktif bireyler(den oluşuyor) ve önceden önlem alınmamış herhangi bir olaya anlık ve kısa tepkiler vermekteler. Bir başka tespit de Türk toplumunun göçebe kültürünün etkisiyle yerleşik hayata adapte olamayışı günümüz şehirleşme mimarisindeki çarpıklığın sebebi olarak gösterilmişti. Peki davranış biçimlerimiz sizce neden değişmiyor?

Davranış değişikliği oldukça zor bir konu fakat bu konuda kabul gören iki farklı yaklaşımdan bahsedebiliriz. Birisi der ki; insan rasyonel bir varlıktır ve bir durumun değişkenlerini mantık süzgecinden geçirip kendisi için en yararlı kararları verir. Diğer görüş ise insanın rasyonel bir varlık olmadığını, sezgi, deneyim ve alışkanlıklarıyla hareket ettiğini söyler. Bunlar birbirini çürütmeden süregelen iki farklı yaklaşımdır. İnsan davranışını rasyonel modellerle ele alan araştırmalar daha pratiktir ve kolay yapılır, örneğin ben de doktora tezimde rasyonel bir davranış modeli olan Planlanmış Davranış Teorisi'nden yararlandım.

Davranış değişikliğinin zor bir konu olmasının sebebi de, davranışı etkileyen çok fazla farklı faktörün olması. Her teori farklı faktör setlerinin davranış üzerinde etkili olduğuna inanıyor. Örneğin Planlanmış Davranış değişikliği teorisi, bir davranışın oluşumunda niyetin, davranışa karşı tutumun, normların ve bireyin o davranış üzerindeki kontrolünün etkili olduğunu öne sürer. Bir sonraki adımda tutum ve niyet gibi olguların inançlardan, kişinin bilgi seviyesinden, deneyiminden, sosyo-ekonomik durumundan, tabularından, yaş ve cinsiyetten etkilendiğini söyler. Bu da aslında insan davranışının çok boyutluluğunu bize gösteriyor.

Davranışı etkileyen faktörleri anlamak kadar zor olan bir diğer eylem ise bir davranış biçimini sürdürebilmektir. Bu çevresel anlamda sürdürülebilir-

lik değil tabi ki. Mesela sağlık alanında yaygın kullanılan davranış değişikliği teorilerinden biri (*Stages of Change Model*) davranış edimini farklı seviyelere bölmüştür. Örneğin ilk seviyelerde, kişiye ilk aşamada depresyon konusundaki mevcut davranışının neden yanlış olduğu, neler yapması gerektiği gibi konularda bilgi vererek farkındalık yaratılıyor ve sonrasında kişinin niyeti oluşmaya başlıyor. Daha sonra ise niyetin davranışa dönüşmesi bekleniyor. En son aşamalarda, elde edilen yeni davranışın alışkanlık haline getirilmesi ve bu alışkanlığın korunması üzerine yoğunlaşıyor. İşte elde edilen davranışın sürdürülebilmesi, asıl zorlanılan konu bu.

Diğer bir açı da, insan davranışının çok boyutluluğu dolayısıyla her bireyin farklı bir alışkanlık edinme yapısına sahip olması ve farklı davranış değişikliği stratejilerine cevap vermesi. Kimisi için bilgi verilmesi yeterli olurken, kimisini ikna etmek için maddi destek gerekebiliyor. Yaptığım bir araştırmada yakıt tüketimini azaltmak için araba sürüş davranışını değiştirmelerine yönelik kişilerin niyetleri sorulduğunda, bazı kişilerin konforundan vazgeçemediğimi, bazılarının olaya sadece ekonomik fayda olarak baktıklarını ve bazıları için de bilgi almanın yeterli olduğunu gözlemledim. Bu farklılıklar içerisinde davranış değişikliğini özendiren çözümler üretmek ise davranış değişikliği konusunu zor kılan öge. Ana nokta ise davranış değiştirilmek istenen bireyi ve yaşadığı koşulları iyi tanımak ve araştırmacının farklı durumlara adaptasyon becerisinin yüksek olması.

Kültürel boyut ise tartışılması gereken ayrı bir konu fakat bahsettiğin makaledeki göçebe Türk normuna katılıyorum. Ekleyebileceğim son nokta da tasarımın dâhil olmasının bu konuları daha ilgi çekici hale getiriyor oluşu.

Tasarımcı nitel bilgiyle daha çok haşır neşir. Bu kadar nicel bilgi odaklı bir akademide bir tasarımcının tutunması ne kadar mümkün? Mesela tasarımla araştırma (research through design) kavramından gidersek, bunun akademi-deki yeri nedir?

Tasarımcılara nitel bilgi daha faydalı oluyor. Hatta detaylı nitel bilgi daha da faydalı oluyor diyebiliriz çünkü bir durumu ne kadar anlarsan çapını o kadar iyi biliyorsun ve çözümlerini ona göre önerebiliyorsun. Ama akademiye baktığımızda 1600'lerde, 1700'lerde öne çıkan pozitivist düşünce biçiminin hâlâ baskın olduğunu görüyoruz. Bütün üniversitelerdeki akademi yapı bu paradigmaya yani bilimsel yöntem, deneysel üretim, tekrar edilebilirlik ve genellenebilir bilgiye ulaşmak gibi temeller üzerine oturmuş durumda. Böy-

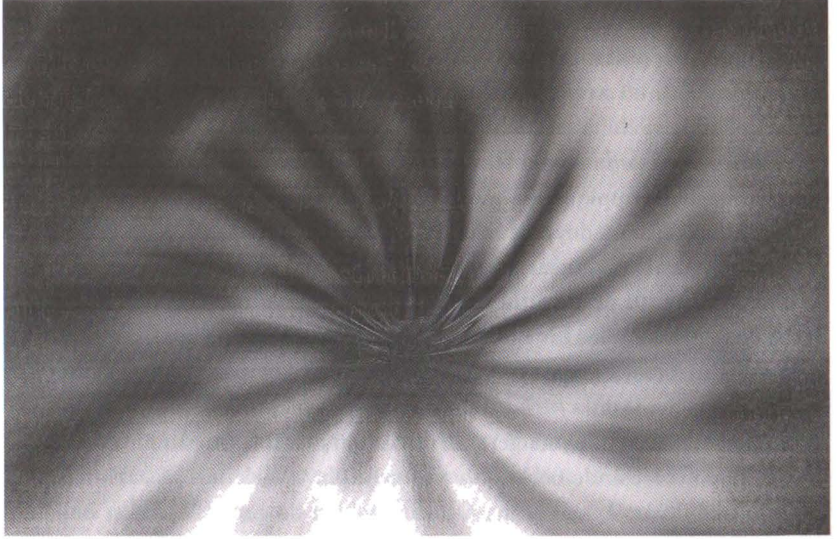
le bir akademi anlayışı içinde tasarım kendi yöntemleriyle var olma savaşı içerisinde. Özellikle tasarımla araştırma yapmak, yani araştırmacının çıktısı olarak bir tasarım ürününün ortaya konması bu mücadeleyi iyice alevlendirdi. Örneğin, etnografi sosyal bilimlerde geçerliliği olan bilimsel bir yöntemdir. Bu gibi yöntemleri sosyal bilimlerden tasarıma entegre ettiğinizde bilimsel bir çözüme bir nebze yaklaşıyorsunuz. Aynı şekilde ön araştırmamızda kullandığınız istatistiksel analizler de bunu besliyor, fakat tasarımla araştırma denkleme girdiğinde durum değişiyor. On sene öncesinde bu yöntem çok duyulmamıştı. Belki birkaç kişi sanat galerinde sergilenen eleştirel tasarım (*critical design*) tadında projeler yapıyordu ve bu örnekleri belli bir zümrenin dışında duyan olmuyordu. Ama daha sonra bazı hibrit yaklaşımlar ortaya çıkmaya başladı. Bu tarz yaklaşımlarda, öncelikle kullanılabilir bir ürün ortaya koyuyorsun, bu ürünü geliştirirken davranış bilimi yöntemleriyle araştırma yapıyorsun, ucu teknolojiye dokunduğu için de teknoloji araştırması yapıyorsun ve böylelikle çok boyutlu bir araştırma yapmış ve çok boyutlu bir veri toplamış oluyorsun. Sonunda ulaştığın nokta ise bir ürün veya bir tasarım süreci. Ön araştırmalarda kullandığın yöntemlerin bilimsel geçerliliği olduğu için de okuyan çevreler tarafından kabul görüyor ve insanların bu konuda farkındalığı artıyor. Bu tarz araştırmaların, tasarım yazını dışında da bilinirliğinin artması tasarım araştırmasının (özellikle tasarımla araştırma yaklaşımının) kabul görmesi açısından olumlu. Bir sonraki aşama da belki, tasarım araştırmalarının mevcut pozitivist görüş çerçevesinde değil kendi doğruları içinde değerlendirilmesinin önünün açılması olmalı. Ben zamanla bunun oturacağını düşünüyorum. Aslında yapılan ve de yapılması gereken, diğer bilimlere tasarımı anlatmak ve onlardan öğrenmek. Yaptığınız işleri diğer akademik çevrelerin bildiği bir şeylerle (yöntem, teori, yaklaşım vb.) ilişkilendirmek yolunuzu açacaktır.

ICSID (Uluslararası Endüstriyel Ürün Tasarımı Topluluğu) yakın zamanda endüstriyel tasarımın tanımı değiştirdi ve bu tanım tasarımın çok farklı dallanma alanlarını endüstriyel tasarımın kapsadığını söyler hale geldi. Siz bu konuda ne düşünüyorsunuz?

Tasarım kendini tanımlamakta zorlanan bir alan, özellikle bilimsel ve akademik anlamda. Tasarımın kendini sürekli yenileyerek tanımlaması ve kendini diğer disiplinlere kabul ettirmesi gerekiyor. Bu birçok başka disiplin için de geçerli olabilir tabii ama tasarımda yakın zamanda çok hissedilen

bir şey. Son zamanlarda da çok sık tanım değişmeye başladı; her kurumun kendi tasarım anlayışını anlatan tasarım tanımını ortaya koyma durumu baş gösterdi. ICSID gibi bir kurumsal yapının tasarım tanımı yapması ise diğer kurumları yönlendirmesi açısından faydalı. Sonuçta, tanım çeşitliliği olabilir ama üzerinde uzlaşılan “resmi” bir tanım mesleğin sınırlarının belirlenmesinde (diğer alanlardan ayrışmasında) önemli role sahip.

Yeni değişen tanımda da görüldüğü üzere, zaman içerisinde tasarımcılar ve tasarım araştırmacıları servis tasarımı, deneyimleme tasarımı, duyarlı tasarım (*emotion design*) gibi farklı alanlarda aktif olmaya başladıkça tasarımın tanımı da haliyle daha kapsayıcı hale geldi. Bunun avantajları ve



dezavantajları var. Tanımın güncel olması ve yeni tasarım alanlarını da kapsamaması, “biz kendini yenileyen, güncel ve dinamik bir oluşumuz” diyebilmek için iyi bir avantaj. Dezavantajı ise dışarıdan bakıldığında (örneğin farklı meslekten birisi bu tanımı incelediğinde), tasarımcıların farklı meslek alanlarını da içeren bir alanda çalışabildikleri algısı, yani özetle tasarımcılar her şeyi tasarlayabilir algısı. Bu durum meslekler arasındaki sınırı kaldırmaya başladığında kimlik sorunu yaratıp diğer mesleklerle çatışma durumu yaratabilir. Onun dışında, bu tarz kapsayıcı bir tanım tasarımcıların belli bir alana yönelmelerinde zorluklar yaşamasına sebep olabilir. Belki tek bir ta-

nımımız olsa, mesela tasarım insanlar için fonksiyonel objeler yaratmaktır desek, çok net bir şekilde düşünüp bir yere gidebiliriz ama bugün tasarım o kadar genişledi ki bir noktaya odaklanmamız zorlaşmaya başladı. Aslında benim kişisel görüşüm de biraz buna yakın. Tasarıma bu kadar kapsayıcı tanımlar yapmanın doğru olmadığını düşünüyorum. Yeni ortaya çıkan alanları da dâhil ederek tasarım tanımını genişletmek yerine, eylem olarak tasarımı tanımlamak bana daha doğru geliyor. Sonuçta *service design* (hizmet tasarımı), *experience design* (deneyim tasarımı) gibi kavramları bir potada eriten de tasarlama eyleminin kendisi.

Gelecekte tasarım paradigmaları neler olabilir?

Üç boyutlu yazıcıların küçülmesi, fiyatının düşmesi ve yaygınlaşmasıyla beraber ortaya çıkan bireysel yapımcı (*maker*) akımını bu çerçeveye dahil edebilirim. Çünkü artık tasarım belli bir grubun özelinde olmaktan çıkıp daha görünür ve daha erişilebilir hale gelmeye başladı. Herkes tasarım yetisine sahip olmasa da sonuç olarak tasarım çıktısı elde etme pratiğine sahip olmaya başladı. Apple gibi şirketler tasarımın ne olduğunu herkese anlatır hale geldi ve tasarım deyince bilen bilmeyen birçok kişinin aklında bir şeyler canlanmaya başladı. Tasarım eğitimi almamış veya bu işe çok az bulaşmış kişiler bile bugün üç boyutlu ürün olmasa bile bir tasarım ürünü üretebilecek hale geliyor. Benzer bir durum, fotoğraf işleme ve grafik tasarım yazılımlarının ortaya çıkması ve yazıcıların yaygınlaşmasıyla yaşandı. Grafik tasarımı dediğimiz kırk yıl önce sadece profesyonellerce yapılan, baskı tekniklerinde uzmanlaşma gerektiren bir oluşumken, bugün Photoshop gibi uygulamalar sayesinde herkes bir poster yapıp tasarlanan posterin çıktısını anında alabiliyor. Aynı şey ürün tasarımı için de gerçekleşebilir; belki mimarlık gibi alanlar için olması daha zor da olsa akımlardan biri bu olabilir.

İkinci bir akım ise bilişsel psikoloji alanında yapılan son keşiflerin tasarıma yansımaları olabilir. Örneğin, bence yapay sinir ağları (*artificial neural networks*) kavramı tasarım açısından çok ilginç. Yapmaya çalıştıkları şey, insan beyni gibi algılayabilen, yorumlayabilen ve karar verebilen bir algoritma yaratıyor olmak. Bu beş on sene içerisinde olursa tasarımın otomasyonundan bahsediyor hale gelebileceğiz. Bu da insanların yapımcı (*maker*) olmasının yanında bilgisayarların tasarım yapabilmesi gibi bir ekol olabilir. Bunun aslında sadece tasarım eyleminin algoritmalar tarafından yapılabilmesi değil de tasarımcılara yardımcı olarak kullanılmasının da büyük faydası olabilir.

Örneğin, tasarım problemlerinin çok kompleks olduğunu, her bir çözümün yeni problemler doğurduğunu konuşuyoruz ve belli durumlarda tasarımcı zihinsel olarak bazı şeyleri ön göremiyor diyoruz. Bu insan gibi düşünen ancak insandan daha verimli çalışabilen yapay sinir ağları biraz daha geliştirilirse tasarımcıya karar verme aşamasında yardımcı olabilir. Örneğin, ortaya konan bir çözümün sonuçlarını modelleyen bir çeşit simülasyon olsa, bunun tasarımcıya büyük bir faydası olabilir. Bunları yapabilecek yapay zekalar da ikinci bir akım olabilir.

Üçüncü bir akım da sağlık sektörüne giren tasarımcılardan çıkabilir. Özellikle Türkiye özelinde bu konuda araştırma yapmak istiyorsanız fırsat var hâlâ çünkü sağlık sektöründe faaliyet gösteren çok fazla firma var ve bu firmaların çoğu tasarımcılarla daha önce hiç çalışmamışlar. Böyle bir bilgi birikimi olan tasarımcı da çok az Türkiye’de. Özellikle yakın gelecekte tasarımcıların sağlık alanda daha aktif olarak çalışmalarına şahit olabiliriz.

Sağlık sektöründe sürdürülebilir tasarımın hangi evresindeyiz?

Özellikle sağlık sektöründe insanların farkında olduğu ihtiyaçları mı karşılanmalı yoksa yeni ihtiyaç alanları mı yaratılmalı?

Gönül isterdi ki ilk dediğin olsun ama genelde ikincisi oluyor. Bu sadece tasarımı değil, aynı zamanda iş modellerinin kuruluş biçimini de ilgilendiren bir konu. Yeni ihtiyaç tanımlamak tasarımın rol aldığı yerlerden bir tanesi sadece; pazarlama, yönetim gibi departmanlarda bu işin içinde birlikte karar alıyorlar. Bu ihtiyacı başarıyla tanımlamış birçok insan şunu savunur: tasarım öngörü sahibi bir düşünce biçimidir; insanlar beş sene sonra veya şu an ne istediklerini bilmeyebilirler, tasarımcı da onu bulacak kişidir. Bu yaklaşım genel kabul gören yaklaşımdır. Örneğin, çok ileri seviye teknolojilerle araştırmaların yapıldığı bir yerde beş senenin planı varken önünde, tasarımcı bu planların üzerinden kritik yapıp öngörülü bakış açısıyla karar alabilmekte fakat bu bilgi son tüketicide yok. Bu yüzden birçok kişi iki üç sene içerisinde neye ihtiyacı olacağını veya tam olarak nasıl bir ürün isteyeceğini öngöremiyor. Mesela akıllı telefonları ele alalım: hiçbirimiz bundan on sene önce sorulsa dört beş gün şarj etmeden kullanabildiğimiz eski (akıllı olmayan telefonlarımızı) şarjı sadece bir gün giden akıllı telefonlar ile değiştireceğimizi tahmin edemezdi. Ancak bu tüketiciden ihtiyaç bilgisi almanın önemsiz olduğu anlamına gelmiyor. Özellikle 70’lerde İskandinavya’da ortaya çıkan katılımcı tasarım yaklaşımında, ihtiyacı direkt kullanıcıdan

alırsın çünkü bazı alanlarda kullanıcıyı iyi tanıyıp gerçek ihtiyaçları bilmediğin zaman geliştirdiğin ürün çuvallayabiliyor. Örneğin, çok spesifik bir grupta, otizm hastalarıyla ya da seksen yaş üstü motor becerileri azalmış insanlarla çalışıyorsun. Bu durumda onlara yönelik çözümler üretebilmek için bu insanları derinlemesine araştırman, ihtiyaçlarını gözlemleyebiliyor olman lazım. Ama yine oradaki can alıcı nokta o kişi sana ihtiyacını birebir söylemiyor; sen (tasarımcı) çıkarım yaparak ihtiyacı bulmuş oluyorsun. Genel yaklaşımı özetlersek, duruma göre yaklaşım belirlenmeli ama bu mevcut trend araştırması yapılmayacağı, kullanıcı eğilimlerine bakılmayacağı anlamına da gelmemeli.

İlk soruna gelirsek, sürdürülebilirlikle sağlık birebir ilişkili kavramlar değiller araştırma anlamında, sürdürülebilirlikten kasıt ekolojik anlamdaysa eğer. Sağlık sektöründeki tasarım araştırmalarında uygulama ve yazılım tarafı başı çekiyor gibi gözüküyor. Örneğin, sağlık takip, diyet uygulamaları, ilaç hatırlatıcılar gibi. Ayrıca son zamanlarda tasarımcılar ameliyatlarda kullanılan cihazlar üzerinde daha fazla çalışmaya başladılar. Yani artık sağlık ürünlerine daha fazla tasarımcı eli değişiyor.

Son zamanlarda ortaya çıkan tasarımı bilime kabul ettirme kaygısı tasarım kavramının doğuşundan beri mi vardı ve günümüzde bu tartışma hangi noktada?

Tasarımın profesyonel bir meslek olarak algılanmasından beri bilime kendini kabul ettirme kaygısı söz konusu. Meslek olarak tasarım 1900'lerin başındaki modernizm akımlarıyla başladı. Fakat bugünkü anlamda konuştuğumuz gibi bir tasarım araştırmasından o zaman söz etmek mümkün değildi. Tarihsel olarak bakıldığında, tasarımda bilgi üretiminin araştırmadan önce pratiğe dayalı olarak başladığını görürüz. 50'lerde, 60'larda mevcut pratik gelişen ve değişen toplumun ihtiyaçlarını karşılama konusunda yetersiz kalınca da tasarım araştırmasının ve yeni tasarım yöntemler üretmenin önemi anlaşıldı. Bu zamandan sonra da araştırmadan söz etmeye başladık. 60-70'lerden beri de tasarım araştırmasının bilimselleştirilme sürecini yaşıyoruz. Bugün tasarımıyla araştırma (*research through design*) yaklaşımının ortaya çıkmasıyla bu tartışma yeniden alevlendi.

Bugün aslında üç farklı tasarım araştırması modelinden bahsedebiliriz. Bunlardan bir tanesi olan tasarım için araştırma (*research for design*) bir tasarım projesi için yapılan ön araştırma için kullanılıyor. Kullanıcı odaklı

bir tasarım yapmak için tasarım projesinden önce kullanıcıyı anlamak için yapılan araştırma buna bir örnek sayılabilir.

İkincisiyse tasarım eyleminin ne olduğuna, tasarımcının nasıl çalıştığına, bilişsel sürecin nasıl işlediğine yönelik araştırmalardır. Tasarımın doğasına yönelik (*research into design*) bu araştırma genelde başka alanlardan, örneğin bilişsel psikologlar tarafından yapılır.

Üçüncü araştırma modeli ise tasarımla araştırma (*research through design*) tasarlama yönteminin, tasarlama pratiğinin de bir araştırma olarak kurgulanabileceğinden yanadır. Örneğin, araştırdığınız konuyla ilgili üretilmiş bir ürün ve bilgisi yoksa, yeni bir teknolojiyle çalışılıyorsa, bir şeyler ortaya koyabilmek için ortaya bir tasarımla başlayıp, onun üzerine tekrar yoğunlaşıp üzerine araştırma yapıp iyileştirmeye gidilerek ve bu sürecin tekrarlanması, bu çeşit bir araştırma yöntemidir. Kısaca tasarımı kullanarak bilgi üretme de diyebiliriz.

Tasarımı bilimselleştirme çabasına yönelik ayrıca şunu söyleyebilirim. Bugün tek bir tasarım tanımından veya tek bir tasarımcıdan bahsedemiyoruz. Onun yerine aktivite olarak tasarımı tanımlasak bile, bu aktivitenin farklı seviyelerinden ve tasarımcının oynadığı farklı rollerden bahsedebiliyoruz. Kimisi kendine ben sanatçı tasarımcıyım diyor, kimisi ben vizyoner tasarımcıyım diyor, mühendis tasarımcıyım diyor ve herkes kendini bir yerde konumlandırıyor. Tasarımın tanımını ancak bu şekilde bağlamsal olarak yapabiliyoruz. Aslında mesleğin tanımına ve pratiğine yönelik çatışmalar da bu farklılık ve bağlamsallıktan kaynaklanıyor diyebiliriz.

Tasarım için Felsefeyi Anlamak

ÇİĞDEM YAZICI

Tasarımcı ilk bakışta felsefeyi nasıl anlamalı?

Aslında felsefe, yaşadığımız dünyaya ve onunla kurduğumuz ilişkiye dair bir metot geliştirmekle başlayan bir yaklaşım biçimi olabilir. Sadece deneyimleyerek kurduğumuz bir ilişki değil bu. Canlı bir varlığız, hayvanız ama sadece organik ya da doğal bir ilişki kurmuyoruz nesnelerle. Doğal olana ek olarak biz kavramsallaştırıyoruz.

“Felsefenin çıkış noktası tarihsel olarak, kronolojik olarak ya da coğrafi olarak neresi?” Bu çok tartışmalı bir konu. Fakat geleneksel olarak kabul edilen Eski Yunan felsefesi olmasının sebebi var. Tabii bu sebep de katı bir kabulleniş değil, Çin’de de felsefe var, Eski Amerikalıların da bir felsefesi var, her yerde var felsefe.

Yine de Thales, niçin ilk felsefeci olarak kabul edilir? Benim için de bir soru işaretiydi bu. Thales “her şey sudur” dediğinde, Thales’in suyla kurduğu ilişki, içtiğimiz suyla kurduğumuz deneysel ilişkinin ötesine geçen kavramsal bir ilişki. Evrensel bir ilke iddia ediyor; su artık gezen dolaşan bir tanrı ya da tanrıça değil. Dolayısıyla yerel ve tekil bir ilişki değil suyla kurduğu ilişki. Bütün dünyadaki dönüşümü açıklayan bir iddia ortaya koyuyor, evrensel bir ilke. Tabii ki bu, bu ilkenin doğru olduğu anlamına gelmiyor ama dikkat edilmesi gereken nokta buradaki düşünce biçimi. Bu düşünme biçimine biz felsefe diyoruz, gelenekte. Kavramsallaştırma ve evrensel hakikati arama, arayış.

Tabii ki evrensel bir hakikat olup olmadığı da çok tartışılan bir konu ve felsefenin önemli sorularından birisi. Hiçbir ilke ya da hiçbir element bize evrensel olarak bir şey açıklayamaz da diyebiliriz. Yaşam, olgular, olaylar aslında çoğuldur. Bu da bir paradigma ve farklı bir yaklaşım. Felsefenin ge-

leneği ve geleneğin eleştirisi, genellikle çağdaş felsefe olarak ikiye ayırabileceğimiz bir durum var. Buna bir şablon diyemeyiz belki ama mesleki ya da profesyonel hayatta felsefe bu şekilde tartışılıyor artık.

Geleneksel felsefede kavramsallaştırmanın belli ilkeleri, prensipleri, argüman biçimleri var. Bir iddiayı daha ileri götürme, tartışma biçimleri var. Platon, Descartes, Kant, Hegel, hatta Marx –o da dünyaya kavramsallaştırmayla bakıyor sonuçta– gibi örnekler bu geleneğin temsilcilerinden. Bir tarafta bu gelenek var, diğer tarafta da bu geleneği eleştiren “çılgın” filozoflar var. Mesela Nietzsche... Nietzsche de bu kavramların bizi nasıl esir aldığını anlatıyor. Nasıl baskıcı kurallara, normlara dönüştüğünden bahsediyor. Nietzsche, Heidegger gibi, felsefenin işinin olmuş, kabuklaşmış, kalın bir örtü gibi bütün hakikati örten kavramları bozup farklı olanakları açığa çıkarmak olduğunu düşünüyorlar.



Bozma işlemine biz, Heidegger’in tanımıyla, destrüksiyon (bozum) diyoruz. O da şöyle tanımlanabilir: birçok kavram ürettik, metafizik faaliyetlerde bulunduk ama hakikatle ilişkimizi de çok kaybettik. Madem felsefi kavramsallaştırma insanların yürüttüğü birer faaliyettir, öyleyse bağlayıcılıkları da insanların bu kavramlar üzerinde anlaşması kadardır. Belli topluluklar bu kavramlar çerçevesinde yaşadı ya da iş yaptı fakat bu kavramlar değişebilir ve farklı kavramlar da imkânlı olabilir. Bahsedilen farklı imkânlar ilk dönemde de belki vardı, yani başka birisi de “her şey su değildir” diyebiliyordu belki. Hedef kabukları yırtmak, bozmak ve farklı imkânlarla ulaşmak. Fakat tabii ki bunun amacı oyunbozanlık adına bozmak değil ya da basitçe, bir düzen olmasın, kural olmasın, anarşistlik yapalım değil. Ya da görecelilik değil, herkesin doğrusu kendine göre doğrudur dolayısı ile tek bir kavram yoktur da değil. Nietzsche ya da Heidegger düşüncelerinin çıkışı bunlar değil. Bu daha yaratıcı olanakları ortaya çıkarmak için yapılan bir destrüksiyon.

Destrüksiyon düşüncesi Fransa’ya gittiğinde, Fransızca “déconstruction” olduğunda, Derrida’nın düşünceleri ortaya çıkıyor. Derrida’nın çıkış noktası

Heidegger'in destruksiyon düşüncesine gider. Yapıbozum yani dekonstrüksiyon düşüncesi bir eleştirel okuma metodudur ve bu yine dünyaya farklı bir yaklaşım şeklidir. Bu yaklaşımda, tek bir kalıp düşünmüyoruz. O kalıbın örttüğü neler olabilir, yeni kavramlar nasıl olabilir bunu anlamaya, bu kalıpları her zaman çatlayabilir şeyler olarak görmeye çalışıyoruz. Tabii yine kavramlardan kurtulmuyoruz. Yine düşünsel, teorik ve yine bedensel. Gelecekte felsefede hep düşünsel ve bedensel olanı ayırma çabası vardır fakat çağdaş felsefede bu ikisini ayırt etmeme, birbirine karıştırma çabası var.

Post-fenomenolojinin diğer alanlara ne gibi bir etkisi ya da katkısı olabilir?

Fenomen dediğimizde Kant'tan başlayan bir ayrımdan bahsediyoruz. Fenomen (görüngü) ve hakikat – bunlar Kant'ta *numen* ve *fenomen* olmak üzere ikiye ayrılıyorlar. Numen, felsefenin hep ötede aradığı gerçeklik, hakikat. Fenomen ise görünen dünya. Kant, felsefeyi gördüğümüz dünyayla sınırlamak istiyor. Yani burasının ötesinde ne olduğunu aramak değil, gördüğümüz, yaşadığımız sınırlı dünyayı anlamak ve nasıl anladığımız üzerine çalışmak istiyor.

Fenomonoloji tam olarak Husserl ile başlıyor. Deneyimi, tecrübeyi nasıl algılıyorum, yaşıyorum ve bunlardan nasıl bilgi üretiyorum sorularını sistematikleştiren bir alanı simgeliyor. Fenomenoloji bize kurgusal olanı nasıl yaptığımızı, yani fanteziyi işin içine nasıl kattığımızı da gösteriyor. Ama bunu işin içine metafizik ya da spekülatif düşünce katmadan yapmaya çalışıyor. Mesela ben bu odayı, bu sınıfı algılıyorum, önümde kahve var, su var, çevremde sizler varsınız, bir sürü şey bir arada. Fakat burada algılarıma hitap eden birçok element var. Bir kişi buradaki her şeyi algılasa çıldırır, bu yüzden aslında biz algıları rafine ediyoruz. Peki, bu rafine etme sürecinde neler rol oynuyor? Fenomenoloji bununla da ilgileniyor. Mesela buradaki amacım, önceliklerim rol oynuyor. Tarihim rol oynuyor. Doğayla ilişkim, bilimle ilişkim, sevdiğim şeyler, kişisel tarih... Bunların hepsinin bir rolü var.

Aslında bu felsefe için yeni bir şey. Çünkü felsefe, dünyadan kopuk ve soyutla uğraşırken bunu göz ardı etmişti. İşte burada felsefenin önceden göz ardı ettiği, görsel, duysal, dokunsal deneyim bir bağlamı içinde oluşuyor. Fenomonoloji bu bağlamın yapay olarak da oluşturulabileceğini gösteriyor.

Fenomenoloji bu şekilde insan algıları üzerine eğilerek, antropolojiye çok veri sağladı. Yine bilişsel psikoloji alanına da çıktılar sağladı. Çünkü hem

gördüğüm şeyi nasıl rafine ediyorum, hem de görmediğim şeyleri nasıl anlamlandırıyorum sorularına cevap aradı. Mesela bu odanın görmediğim kısmını nasıl algılıyorum? Bu duvarın arkasında ne olduğunu bilmeden zaten bu odayı algılamam söz konusu olmuyor. Deney, deney ortamı asla saf değil. Bakıp görmemle sınırlı değil. Ben şu anda duvarın arkasında ne olduğunu biliyorum, orada bir orman olduğunu biliyorum, duvarı yıksam arkasında ne olduğunu biliyorum. Dolayısıyla gördüğüm şeyi tüm bu bağlamı içinde algılıyorum. Buna duvarın arkasındaki orman dâhil olduğu gibi, tarih de dahil, coğrafya da dahil. Fenomenoloji böyle bir şey.

Post-fenomenoloji dediğin zaman iki şey anlaşılabilir. Post-yapısalcılık gibi, ya eleştirirsin ya da bu gelenekten çıkar ve onun daha ilerlermiş bir sürümünü ortaya koyarsın. Derrida'nın çıkışı, Husserl'in *Geometrinin Kökeni* kitabına olan eleştirisiyle başlıyor. Fenomenolojinin bazı dezavantajlarını göstererek başlıyor Derrida. Husserl'e göre benim görmediğim yeri kurgulamamın bir yapısı var; Derrida bu yapısallığa karşı çıkıyor. Böyle bir yapı olduğunu nereden bildiğimizi ya da neden bunu varsaydığımızı soruyor. Bu yaklaşımın daha özgür bırakan bir tarafı var. Bu yapının kurulması belirli yasalara bağlı mı sorusuna olumsuz cevap veriyor. Çok basite indirgeyerek anlatmış olsam da Fenomenoloji ve Post-fenomenoloji arasındaki temel fark budur diyebiliriz.

Mesela Husserl'in "Zaman Bilinci" isimli bir çalışması ve Derrida'nın buna yönelik bir eleştirisi var. Tabii Derrida'nın eleştirisi yine fenomenolojik bir yapı izliyor. Bu hem bir Husserl çalışması hem de eleştirisi. Bu çalışmanın araştırma sorusu "zamansal sürdürülebilirliğin nasıl sağlandığı" ile ilgili. Binlerce yıl önce yaşanmış bir şey ile şu an yaşanmış bir şey arasındaki sürekliliği bilinç nasıl sağlıyor? En basit noktaya gidersek, bir saniye öncesi ile bir saniye sonrası arasındaki sürekliliği nasıl sağlıyorum? Örneğin bir objeyi sürekli görmüyorum, en azından zaman zaman gözlerimi kırpyorum. Aslında o sırada görmüyorum ve aynı bu odanın arkasında bir boşluk olduğu gibi, o sırada da bir boşluk oluşuyor. Ben o boşluğu tamamlıyorum. Bir bölüm felsefeci daha çok Kant'tan ve Husserl'in görüşünden yola çıkarak, mekanizmanın yapısının bunu görünür kıldığını iddia ederken, diğerleri ise bunun deneye öğrenilen bir alışkanlık olduğunu söylüyor. Bu aslında küçük gibi görünse de radikal bir fark. İki yaklaşım da bağı bizim kurduğumuzu kabul ediyor fakat bir taraf bunun deneye yaşayarak oluşan bir davranış olduğunu diğeri ise bilişten önce gelen bir davranış olduğunu ortaya

koyuyor. Post-fenomonoloji bunun önceden verili olmadığını, anlaşmalarla, geleneklerle kurulduğunu ve bu yüzden de bozulabileceğini ve değişebileceğini iddia ediyor. Post-Fenomonoloji anlamında en radikal keyfiliğe çok açık olduğunu düşünüyor. Doğadaki olguların çok çoğul ve keyfi olduğunu, kurallara sığmadığını, taşıdığını düşünüyor. O yüzden sanat felsefecileri ya da felsefe içinde sanatla uğraşanlar böyle kalıpları kırmaya yönelik düşünceleri seviyorlar. Çünkü Deleuze, felsefede kavram üretmenin aynı bir sanatsal faaliyet gibi olduğunu düşünüyor. Bir olay gerçekleşiyor, yaprağın düşmesi gibi. Tabii ki kavram yaratmak, doğa olayları gibi kanunlara dayanmıyor ama eleştirdikleri durum bedensel ve düşünselin ayrı ele alınması. Dolayısıyla iddia ettikleri, kavram yaratma sürecinin de bir olay olma anlamında yaprağın düşmesinden ya da çay içmekten farkı olmadığı, ama bir yenilik olma anlamında bir olay olduğu...

Yani kavram bir zamana ya da mekâna bağlı bir şey mi?

Evet. Biz nasıl ölümlüyssek, bir zamanımız varsa, kavramlar da öyle. Kavramların da miadı dolabilir. Biz genelde , “Ben ölürüm, fikirlerim yaşar” diye düşünürüz. Platon’dan beri, beden ölür, ruh yaşar diye düşünülür. Oradaki ruh aslında idea, fikir aslında...

Peki fikir ölmüyorsa dönüşüyor mu?

Biz ölümsüz olanın her zaman dönüşmeyen ve sabit olmasına alışmışızdır. Dönüştüğü anda zaten başka bir şey haline geliyor. Dönüşür ama dönüşmesi zaten ölmesi demektir. Dönüşen bir şey artık mevcudiyet değil, olan, oluşan haline geliyor. Ağaçta sürekli bir meyve ölüyor ya da vücutta bir hücre ölüyor ve yenisi geliyor. Dolayısıyla süreklilik, sürekli bir ölüm hali, sabitlik değil.

İnsanın ölümsüzlüğünün doğum olduğunu düşünülebilir mi? Birisi doğuyor, senden bir şeyler ona geçiyor, senin vücudun gidiyor ama diğeri devam ediyor. Çiftleşmenin de nedeni sendeki hataları temizleyerek daha iyiye gitmek olabilir mi? Bu devinimin kendi içinde bir ölümsüzlük ifade ettiğini düşünebilir miyiz?

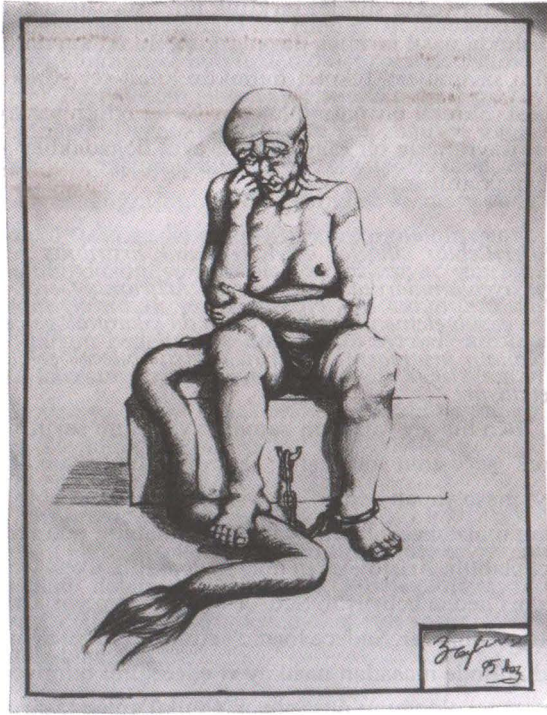
Zaten sürekliliğin koşulu sürekli ölümlülük. Bir şeyin kalması değil, onun sürekli başka bir şeye dönüşmesi. Milyonlarca ölüm yaşıyoruz aynı anda. Ama insanlık denilen şey, tarih denilen şey sürekli ölümle oluşuyor. Doğanın kendini yenilemesi de öyle. Deleuze’in bir kitabı var *Fark ve Tekrar* isimli.

"Aynısının tekrarı mı yoksa sürekli farklılık mı?" sorusundan çıkan bir kitap. Tekrarın aslında nasıl farklıya dayandığını, bu iki kavramın birbirinin zıddı olmadığını savunuyor. Tekrarı mümkün kılan şey sürekli yeninin ve farklılığın gelmesi. Sürekli bir ölümlülük var ve bu bütün yaratıcı dinamiği kuran bir olgu. Kavram da bir olay derken, aynı doğadakiler gibi ölümsüz olmasından kaynaklanıyor.

Başa takılabilir/giyilebilir cihazlar ağırlıklı olarak artırılmış gerçeklik (augmented reality) uygulamalarında kullanılıyor. Artırılmış Gerçeklik, var olan gerçeklik üzerine çeşitli elementler ekleyerek ya da çıkararak gerçeklik algımızı etkiliyor. Teknolojinin insanların algılarını değiştirebilecek şekilde evrilmesi felsefeyi nasıl etkiliyor?

Aristoteles, "Ben bir şey yaptığım zaman o yaptığım şeyin 'ne'liğini, özünü ne belirliyor?" sorusunu sormuştur. Özü onun fonksiyonudur, amacıdır. Mesela "Masayı masa yapan nedir?" diye sorduğum zaman birçok şey söylenebilir. Masanın malzemesi olabilir, yapan kişi olabilir, onun formu olabilir ve bir de amacı olabilir. Aristoteles'in dört-nedensellik ilkesi var. Bir objenin "ne'liğini" bu dört neden belirliyor. Sadece madde yetmiyor. Örneğin ahşaptan yapılma birçok obje var. Sadece formu yetmiyor çünkü aynı formda başka objeler gördüğümde masadan nasıl ayırt edeceğimi bilmiyorum. Belirleyici olanın ise amacı olduğunu düşünüyor. Çünkü amaç tasarımı belirliyor, tasarım da form ve malzemeyi belirliyor.

Bunu her şeye uyarlayabiliriz çünkü doğa ile ilişkimiz teknolojiyle başlıyor. Marx da aynı şeyi söylüyor. Biz hayvan gibi yaşamıyoruz, doğayı alıp nesneleştiriyoruz. Nesne doğal bir şey değil. Nesne bizim ürettiğimiz ve o sayede özne olduğumuz bir süreç. Doğada ben nesne ürettikçe, özne oluyorum. Yani emek dediğimiz şey aslında nesneleştirme faaliyeti. Bu olmadan insan özne olamıyor, insan insan olamıyor. Yaptığın her iş, insanın insanlığını, özneliğini sağlayan şeyler ve biz sürekli nesneleştiriyoruz. Bu insan türü için gerekli bir şey. Buradaki asıl problem, yabancılaşma ile başlıyor. Ben insanlığımı, özneleşmemi gerçekleştirmek için değil de, hayatta kalmak, fatura ödemek için çalışmaya başladığımda sorun başlıyor. Sanayi devrimi, teknolojinin artması, seri üretim dolayısı ile kapitalizm artık oradaki nesnenin bana ait olmaması demek. Eskiden ben kendimi buluyordum o üretimde, artık bulmuyorum. Araya bir şeyler giriyor. Burada imtiyazlı olan, hâlâ o yabancılaşmayı yaşamayan belki bir sanatçı bir de bilimci var. Tabii bu daha



ekonomik ve politik bir tartışma ama gelmek istediğim nokta nesne ile ilişkimizde yaşadığımız bölünme.

Felsefecilerin teknolojiye yaklaşımı negatif değil. Aristoteles'te de, Marx'ta da dünyaya teknik bir yaklaşım vardı ve "teknolojik faaliyetlerde bulunmayalım, doğal yaşayalım" diye bir yaklaşım da şart değildi. Teknolojik düşünmek, insanın bütün anlama biçiminin içinde yer alıyor. Dünyayı da bu şekilde kuruyoruz. Bizim için yeryüzü değil, dünya var. Bunun totaliterleştiği yerler sorun çıkarıyor. Heidegger bu konuya çok kafa yoruyor. Teknolojik düşünme biçiminin geri dönülemez olduğunu, sorunun totaliterleşme noktasında başladığını söylüyor.

Heidegger, bir röportajında Ay'dan Dünya'nın fotoğrafının çekildiği anı radikal bir dönüm noktası olarak değerlendiriyor. Bir miladın bitip yenisinin başladığını söylüyor ve bunu korkutucu bir an olarak ifade ediyor. Çünkü o fotoğrafla artık aklımızda bir dünya resmi oluştuğunu ve bundan

böyle dünya dendiğinde farklı bir imajla düşünmemizin olanaksız olduğunu ifade ediyor. Şu an gerçekten de dünya dendiğinde benim aklıma o küresel form gelir. Düşünün ki, o fotoğraf öncesi böyle bir imaj yoktu zihnimizde ve dünyayla kurduğumuz ilişki o resim üzerinden değildi. Şimdi Amerika ya da Rusya dediğimizde haritadaki yerleri aklımıza geliyor hemen. Bu ilişki benim bir böcek pozisyonundan çevremle kurduğum yaşımsal bir ilişki de olabilirdi. Teknolojiyle bu ilişkileri nasıl kuracağımız değişiyor. Doğayla ve nesnelerle eşitlikçi bir ilişki mi kuruyoruz yoksa sömüren, tüketen bir ilişki mi, üstten hâkim olan bir ilişki mi kuruyoruz? Bu üstten bakış daha totaliter, militarist, hep haberlerde de rastladığımız bir bakış ve ilişki. Lokali amaçlayan ve orayı anlayabilen değil, daha genel bir bakış. Dolayısıyla felsefe, teknolojik düşünme ve dünya tarihi arasındaki ilişkiyi de kurcalıyor. Oradaki totaliter tutum ile bilimlerin nasıl kullanıldığı arasında büyük ilişki var. Heidegger teknolojinin iyi ya da kötü olması ile ilgili bir görüş belirtmiyor. Sadece ne kadar belirleyici olduğunu söylüyor. Ben kendimi çok yukarıda bir göz olarak görüyorum. Ama bu bir yanılgı aslında. Çünkü çok küçük de bir böceğim aslında. Bu ikilem arasında gidip geliyoruz biz.

Teknolojinin bu noktada o yanılısamayı yaratması mı kritik ediliyor?

Belki, evet. Ama burada sadece bir illüzyondan bahsetmiyoruz. Bahsettiğin artırılmış gerçeklik konseptinde, benim bir masayla kurduğum ilişki farklı olacaktır. O masayla, bir cihaz yardımıyla, gerçekte gösterilmeyen bilgileri görerek girdiğim ilişki farklı olacaktır. Ama o cihaz hiç olmasa da farklı insanların bu masayla girdiği ilişki birbirinden farklı olabilir. Bence bu konsept bir objeyle ilgili bilgiyi artırıyor fakat bunu arttırırken gerçeklik hissime dair bir noktayı değiştirebilir mi bilmiyorum.

Zenginleştirebilir belki ama bakış aynı bakış mı?

Heidegger'e göre bu ilişki de değişirdi. Dünya hakkında daha fazla bilgiye sahip olduk bu resimle. Ama ben mesela bir caddeyi döndüğümde, aynı zamanda o caddeyi haritadaki yeriyle görsem –ki aslında GPS gibi cihazlar sayesinde bu yapılabilir– o zaman o caddeyle kurduğum ilişki değişiyor, deneyimim değişiyor. Bu şekilde düşününce, bu teknolojilerin dünya ile ilişkimizi değiştirdiğini söyleyebiliriz. Bu gelişen teknolojiler bence kavramsal tasarım yaklaşımını getiriyor. Dokunsal yaşananın yerini daha fazla görsel

alıyor. Bunun tersini söyleyenler de var. Görselin, dokunsalın yerini alması değil, yeni bir deneyim ortaya çıkması olarak bakanlar da var.

Bundan 50-60 sene önce çocuklarımıza anlattığımız masallar şimdi her şekilde görselleştirebiliyor. Dolayısıyla Pinokyo'yu kitaptan okuyan çocuğun, filmini izleyen çocuğa kıyasla çok daha geniş bir düşünme alanı var. Bu şekilde yeni bilgiler ya da gösterimler hayal kurmanın önüne geçiyor.

Ya da hayal kurmanın, gerçekle ilişkinin doğası değişiyor. Daha önce sözel bir ilişki vardı, şimdi de görsel bir ilişki var. Ama ilişki aynı kalmıyor, sürekli değişiyor. Platon'un metinlerinde, "Sözsüz, dilsiz düşünme mümkün müdür?" sorusu vardır. Çünkü söz de bir araç, sembol, bir medya. Söz birbir temsil etmiyor gerçeği. Benim "iyi" dediğim şey ile "iyilik hissi" aynı olmayabilir. Benim "iyimle" senin "iyin" farklı olabilir. Dolayısıyla "iyi" sözcüğü bizi ortak bir noktada buluşturuyor fakat arada hep bir boşluk var. Ortak bir temsil yok. Platon için dilin olmadığı bir düşünme ancak ölümden sonra mümkün. Çünkü o zaman dilden, bedenden, bütün sembollerden kurtulacağız. Herhangi bir aracı olmadan hakikati yaşayacağız. O aracısız hal, dilsiz de bir hal, *logos*'un olmadığı bir hal. *Logos* dil olabilir, görüntü olabilir, bütün semboller olabilir. Dolayısıyla biz yine bir dil kuruyoruz görsellerle de. Evet, ilişkiyi değiştiriyor ama özünde çok radikal bir değişiklik olduğunu düşünmüyorum.

Peki bu iki dil (sözel ve görsel) arasında, hangisinin aracı olarak daha etkili olduğuna dair bir görüş var mı?

Belki görsel daha hızlı kodluyor ve teke indiriyor. Mesela, Milka reklamından sonra çocukların aklına artık mor bir inek imajı geliyor.

Bence burada çok önemli bir nokta var. Hayal kurmamız engellenmiyor fakat hayal kurmamızın formu değişiyor.

Masalda ya da şiirsel dilde çok çeşitli kelimelerin kullanımı belki daha fazla olanak sağlıyor. Kodlar daha zengin ve fazla olabilir. Bizim çağımızda iletişim ne kadar hızlanırsa o kadar iyi olacak diye düşünüyoruz. Dolayısıyla detaylı ve çoğulcu, hayal gücünü açan iletişim biçimi basitleştiriliyor. Ama bu sefer de hızla ilişkili olarak, aldığımız bilgi çoğalıyor. Bilgiyi hızlıca tüketiyor ve yenisini istiyoruz. Sosyal medyada karakter sınırları var, yapılan sunumların, yazılan makalelerin hızlıca tüketilebilir olması üzerine çalışı-

yoruz. Bu sayede üretilen bilginin hızı da çok artıyor. Bir günde milyonlarca sosyal medya mesajı yayınlanıyor. Belki bunun hayal gücünü nasıl etkilediği tartışılabilir.

Bu hızlı bilgi üretimiyle ilgili başka bir konu da sosyal medyada bir mesajı tekrar gönderme kavramı. Yani bir mesajı siz yaratmıyorsunuz, o mesajı kopyalayıp tekrar göndermiş oluyorsunuz ve herhangi bir şey yaratmış olmuyorsunuz. Ya da Pinokyo'da, görseli yapan kişi, çocuk yerine düşünmüş oluyor ve siz aslında başka birisinin hayalini izliyorsunuz. Bu anlamda, yaratıcılığı öldürüyor mu bu durum?

Ortada bir değişim var, bu değişime ayak uydurdukça daha başarılı ve daha yaratıcı olmak mümkün. Buradaki gerçeklik ve kopya meselesi de işin içine de giriyor. Derrida'nın, post-fenomenolojinin derdi de bu. Yani bu akımdakiler, zaten bir tane gerçek olduğunu ve onu çoktan kaybettiğimizi söylemiyorlar. Eskiden hayal gücümüz daha güçlüydü gibi görüşler dile getirmiyorlar. Bu tarz nostaljik yaklaşımlar muhafazakar kalıyor ve buna karşı çıkıyorlar. Onlar zaten ilk düşünme anını kopya olarak görüyorlar. Thales ilk kez, "Her şey sudur" dediğinde, bir kopya yaratmış oluyor. Derridacı çizgiden bakarsanız evrenselci düşünme bir kopya yaratmak zaten, herkesin aklında kolay dolaşabilecek bir kavram, bir soyutlama, bir imaj yaratmak. Dolayısıyla şu anda yeninin başka bir şeyin kopyası olması bir şey ifade etmiyor. Sosyal medyada bir gönderiyi tekrar göndermekle, kavramsal düşünmek arasında çok radikal bir fark yok. Gerçeklikle ilişkimiz hep kopya üzerinden. Sadece medya değişiyor, yöntem değişiyor. Özünde kopyalama hep devam ediyor.

Kopya ya da teknoloji elbette bize bir şey dayatıyor. Burada determinizm mi, özgürlük mü tartışması ortaya çıkıyor. Düşündüklerimizin ne kadarı belirleniyor, ne kadarı belirlenemiyor ve bizden taşıyor? Dünya'nın fotoğrafını uzaydan çektiğimizde, onu kontrol etmemiz kolaylaşabilir. Mesela askeri harekâtlarda bu bilgi çok işe yarıyor. Yine de öyle bir durum var ki, bu belirlenmiş resmi başka birisi öyle bir bağlamda kullanıp bambaşka bir kapı açabiliyor. O yüzden bir sosyal medya gönderisini yeniden göndermek yeni bir şey yaratmak olabilir. Bu yine "fark ve tekrar" meselesine geliyor. Kopyalama oluyor ama yine de fark var. En azından iki saniye sonra ve başka birisinin sosyal medya hesabından çıktı. Bu, anlamı değiştirebilir. Anlam hiç değişmeyip bu gönderi bir kalıplaşmaya da dönüşebilir. Soyut düşün-

mek, kavramların kalıplaşması demektir zaten. Fakat bu tekrarın soyutluğa götürüp götürmediği de tartışılabilir. Mesela aynı gönderi çok başka biri tarafından tekrarlandığında çok şaşırtıcı olabilir ve o gönderiyi yepyeni bir bağlama sokabilir. Evet, teknoloji iletişimi basitleştiriyor ve hızlandırıyor fakat aynı zamanda yenilerin ortaya çıkmasını tetikliyor. Teknoloji değiştiriyor ama değişim her zaman var.

Bugünkü esere/üretimlere baktığınızda, özellikle kopya üzerine de tartıştıktan sonra, yine aynı analiz ve tanımlamaların yapılabileceğini düşünüyor musunuz?

Bunu siyaset felsefesi üzerinden açıklayabilirim. Siyaset felsefesinin temel sorularından birisi devletin kurulmasının orijininin ne olduğudur. Toplumsal sözleşmenin nasıl yapıldığı başka bir sorudur. Heidegger'in oradaki sorularından birisi de halkın halk olmasını belirleyen ne olduğudur. O sanat eserinin, bir halkın ne olduğunu belirlemede ve kurmada etkin olabileceğini söylemiştir. Dolayısıyla burada alternatif bir hakikat sunmuştur ve halk olmak devlet olmak anlamında politik tarafı aşan bir yapıdır. Politik yönetimler ve hareketler denetlemeye ve kontrol etmeye yöneliktir. Dolayısıyla sanattan çıkan hakikat bu baskıyı kırabilir. Dolayısıyla estetik, açık sözlerden çok daha yaratıcı bir biçimde hakikat söyleyebilen bir olgu ve bu yüzden felsefi bir kavram. Ama söylediğin gibi ihmal ediliyor.

Bilimin diğer alanları felsefeden nasıl besleniyor? Örneğin, felsefe tasarım alanıyla doğrudan ilişkili. Biz bir tasarım problemine yaklaşıırken olası doğruları sorguluyoruz, bir doğru ya da yanlış yok. İyi, daha iyi ya da kötü çözümler var. Diğer alanlardaki bu tip ilişkiler nedir?

Bu soruyu çok genel cevaplayabilirim. Birçok noktadan dokunuyor. Öncelikli olarak soyutlama yapılmayan bir bilim faaliyeti yok. Bütün disiplinler kendi içinde soyutlamayla çalışıyor. Daha spesifik yaklaşmak istersek de, *öteki düşünme* kavramının geliştiğini söyleyebiliriz. Yani felsefe artık felsefenin içinde değil de diğer alanlarda yapılmaya başlandı. Bu da çağdaş bir yaklaşım. Eskiden, ilk zamanlarda hepsini felsefe yapıyordu. Aristoteles'in hem fizikçi, hem biyolog, hem filozof olduğunun söylenmesi gibi. O zamanlar tüm bilimlerin felsefesini felsefe bilimi yaparken şimdi tüm bilimler kendi içinde felsefe yapmaya başladı. Örneğin Heidegger, bu ayrışmadan sonra edebiyatta da felsefi soruların çok sorulduğunu söyler. Yine akademide kültürel çalışmalar, kadın araştırmaları gibi disiplinlerarası alanlar oluşmaya

başladı. Bu interdisiplinler alanlarda, Derrida, Foucault, Nietzsche gibi filozofların çalışmaları oldukça yaygın kullanılıyor. Bir de bilişsel alanlarda, bilişsel psikoloji gibi disiplinlerde analitik felsefe alanından yaygın konular işleniyor. Çağımızda artık Kant, Descartes gibi kanonik felsefeden daha çok bu şekilde farklı alanlara dağılmış interdisiplinler felsefe uygulamalarının yaygınlaştığını görüyoruz. Kanonik felsefe bölümlerinin kapatıldığını bile görüyoruz. Dolayısıyla artık yeni felsefe de başka alanlarla temas içinde olduğunda daha anlamlı oluyor. Ben derslerimde de başka alanlarla ilişkileri üzerinden felsefeyi anlatıyorum ve öğrencilerin de bu şekilde felsefeyle ilişkilenebilmesi çok daha fazla mümkün oluyor. Diğer bilimlerle ilişkisini de bu disiplinlerarası bağlam üzerinden yorumlayabiliriz. Bunun dışında bir de ayrı ayrı konular üzerinden bir ilişki var. Mesela sanat felsefesi, bilim felsefesi, insan felsefesi, matematik felsefesi ya da şiir felsefesi gibi kavramlar bunlara örnek olarak gösterilebilir. Ama dediğim gibi, özellikle akademiye yansımaları disiplinlerarası eğitim programları çerçevesinde daha çok görülüyor bence.

İnsanlar nesne yapmaya başladığı zaman teknolojinin oluşmaya başladığını söylediniz. Günümüzde de nesneler nicelik olarak üst seviyelere ulaştı ama bununla birlikte insanlar da nesneleşmeye başladı. Bu durum insanları rahatsız etti ve buna tepki olarak birçok akım ortaya çıktı. İnsanların kendi üretimlerini yapmaya başladığı "Maker" hareketi bunlardan birisi. İnsanların şehir hayatını bırakarak doğaya, köylere yerleşmesi gibi bir eğilim de var bu sıralarda. Sizce teknoloji yaratıcılığa yeni imkânlar oluşturarak mı katkıda bulunuyor yoksa insanlar teknolojiye tepki göstererek mi daha yaratıcı faaliyetlere yöneliyor?

Aslında bu soru da tartıştığımız şeylerin önemini gösteriyor. Çünkü bir şekilde aynı soruya geliyoruz. Teknoloji yaratıcılığımızı bastırıyor mu, yoksa açıyor mu? Bu bir olgu. Bizim varoluşumuzda yer alan bir durum. Kavram-sallaştırırken de teknolojik bir faaliyete giriyoruz, bunun için yeni bir nesne yaratmam da gerekmiyor. "Dünya sudur" dediğimiz anda bir tasarım başlıyor, ilişkilene başlıyor. Bu düşünme faaliyetinin sonucunda bir ilişkilene ihtimalini kapatırken diğer birinin yolunu, imkânını açıyorum. Bu düşünme biçiminde bir fikir diğerlerini bastırdığı zaman ya da bir fikre körü körüne, sanki bir yasaymış gibi bağlandığım zaman engel oluyor yaratıcılığımıza. Ama diğer kapıyı açık bıraktığımızda o taraf yaratıcılığın daha da önünü açıyor. Bir temel oluşturuyor ve yaratım onun üzerinden devam ediyor.

Bunun dışında, doğa ve teknoloji ayrımı özcü bir ayrım. Özcülük, bir şeyin özü olduğunu iddia etmektir. Mesela eğer masanın bir özü varsa bütün masalarda bu öz vardır ve masalar sandalyelerden bu özle ayırt edilir. Özcüyseniz, bazı şeylerin verili olduğunu düşünürsünüz. Özcü modelde ben kahve fincanını tasarlarlarken onun özünü tanımlıyorum. Yaratım sürecinde her şeyden önce tasarlayacağım objenin bir özü var ve ben bu özü temel alarak fincanı tasarladığımda varlığı ortaya çıkıyor. Buradaki ilişkide ben özneyim, o da nesne. Mesela, Sartre da anti-özcü; insanın bir özü olmadığını söylüyor. İnsanın her şeyden önce varlığı var. Özü ise yaşarken kuruluyor. Özsüz değiliz, bir kimliğimiz var. Mesela sen Gülben'sin, endüstriyel tasarımcısın. Ama buradaki fark, bu öz önceden verilmiş, birisinin karar verdiği ya da başka birisine ait bir proje değil. İnsanın farkı burada. Senin teknolojiyle ilişkin, yaşadığın ülke, dünyanın koşullarını belirliyor ama her zaman belirli olmayan bir tarafın var. İnsan açık bir proje ve sen bunun içinde dinamik bir rol alıyorsun. Sartre, özden önce varlığın olduğunu söylediği için varoluşçu. Bu yüzden de her zaman özgürlük ve seçim var. Dolayısıyla Sartre'a göre "Maker" olmak seçimle olan bir şey.

Bu anlamda köye yerleşme örneği de oldukça güzel. Bu nostaljik, eskiyi özlemek gibi bir şey de değil. Bu bir seçim. Ama bu tam anlamda bir köye dönüş değil. Başka amaçları var ve teknolojiye tepki olarak doğan bir hareket. Burada biraz da özne olmaya yöneliş var. Dayatılan bu teknolojik ilişkiden uzaklaşmak ve seçim yapmak istiyor insanlar. Mesela benim evimde televizyon yok. Sıkılıyorum ve o bombardımandan uzak kalmak istiyorum. Elime kumandayı aldığımda, kanallar arasında bir seçim yapma özgürlüğüm olduğunu düşünmüyorum. Ama internet bana bu şekilde hissettirmiyor. Öznellikten uzaklaşmanın nedeni teknolojiye aslında internetten de rahatsız olmam gerekiyor. Bu tabii ki arada kurulan ilişkinin ortaya koyduğu bir durum. İnternetteki içerikleri kendim seçebiliyormuş gibi hissediyorum. Bu öznel bir görüş de olabilir ama yine de televizyon bana daha sınırlayıcı geliyor. Bunlardan kurtulmak için köye dönüş bir seçim olabilir ama nihayetinde bir öze, orijine dönüş değil. Yeni bir proje. Bu projeye karşı değilim fakat bunun bir öze dönüş olduğunu düşünmüyorum.

Şehirdeki seslerin insanlarla etkileşimi üzerine çalışıyorum. Benim konum da artırılmış gerçeklikle ilişkili. Gerçeklik aslında sorgulama ve algılamayla var olan bir şey. Artırılmış gerçeklik teknolojisiyle insanların sorgulama ve algılama biçimlerine müdahale ediyoruz. Bunu ne kadar etik buluyorsunuz?

Eğer benim algımın manipülasyonu sonucunda seçim yapma özgürlüğüm kısıtlanırsa etik olmayan bir durum ortaya çıkabilir. Etik ve ahlak kavramlarının farklı iki şey olduğunu vurgulamak gerekiyor öncelikle. Etikte belli bir ahlaki kaygımız yok. Ahlaki bir norm geliştirme amacımız yok hatta tam tersine bu ahlaki normlar dayatıldığı için etik olmayabilir. Bu durumda, artırılmış gerçeklik belli normlar yaratarak etik olmayan durumlara yol açabilir. Ama etrafımızdaki her şeyin bunu yaptığını görebiliriz. Ebeveynlerin çocuk yetiştirmesinde de birçok etik olmayan durum var. Dili öğrenmeye ilk başladığın andan itibaren, kalıplar öğretiliyor ve bu kalıplar başka türlü, özgür düşünemeyeceğin şekilde dayatılıyor. Hepimiz siyasi ve sosyal varlıklarız. Dolayısıyla etiğin devreye girdiği yer, siyasi olanın bizim özgürlüğümüzü kısıtladığı ve normlar dayattığı an. “Şu saatte yatmalısın, bu saatte kalkmalısın, bu giyilir, o giyilmez” gibi birçok dayatma var. Zaten o kadar *formatlı* bir şekilde yaşıyoruz ki, artırılmış gerçeklik teknolojisinin bunun üzerine daha fazla norm ilave etmesi çok da bir şey ifade etmiyor bence. Zaten bu formatlamayı birçok başka şekilde yapıyoruz.

Bizim yaptığımız işlerin temelinde verme ve alma var. Eğer verdiğinin kullanıcı tarafından kayıtsız şartsız alınmasını bekliyorsan bu konu konuşulabilir. Ama eğer bunu filtreleyebiliyorsan, kullanıcının neyi görüp görmeyeceğini seçmesine izin veriyorsan bence etik bir problem yok. Yine de acaba sunduğun şeyin ya da o bilgi bombardımanına maruz kalmalarının etik bir problem yaratıp yaratmadığı sorgulanabilir. Ama bence bu da teknolojiden ziyade senin tasarımına bağlı bir durum.

Teknoloji kendi kendine baskıcı veya özgürleştirici değildir. Onun tekelleşmesi ve kullanıcının alıp almama özgürlüğünün olmaması baskıcıdır. Bunlar da siyasi ve etik problemler. Dolayısıyla teknoloji dediğimiz şeyin kendi kendine bunlara bir çözüm bulması çok mümkün olmayabilir. “Herkes bunu kullanacak!” diye bir dayatma yaptığında etik sorunlar ortaya çıkacaktır. Ama tüketici olarak kullanma ya da kullanmama özgürlüğün var.

Tabii orada özendirme durumu var.

Ona gelecektim aslında. Formatlamanın her yerde olduğunu söylerken bunu kastetmiştim. Örneğin, cep telefonları nedeniyle sürekli bir yere bağlanmış olma durumumuz var.

Mesela ünlü cep telefonu markaları sürekli bir sonraki modeliyle ilgili spekülasyon yaratıyor. Haberlerde çıkan spekülasyonlar genelde bu büyük cep telefonu üreticilerinin kendi çıkardığı spekülasyonlar. Dolayısıyla sürekli almak üzerine oluşturulmuş bir tasarım var ortada. Etik problemler burada mı başlıyor?

Evet, bu önemli bir soru. Bu siyaset felsefesinde bir etik sorusu. O teknolojik aletin kendi yapısında bir soru olduğunu düşünmüyorum. Ama bazen de ortaya çıkan işin doğasında etik problemler olabilir. Mesela genetik kopyalama. Ya da yapay bir beyin üretip başka bir insana yerleştirmek gibi bilimkurgusal uç örnekler verilebilir. Orada uygulamanın biyolojik yapısı birçok etik problemi beraberinde getiriyor. Dedigine katılıyorum aslında. Elbette bu teknolojilerin kullanılmasıyla beraber kullanıcıya bir müdahale var. Ama kültürel normlar gibi dayatıcı bir müdahale mi? Etikle ilişkili konular için biraz da bunlara bakmak gerekiyor.

Bunun dayatıcı olması yaşamla ilgili bir durum. Şu anda artırılmış gerçeklik sunan bir kulaklık üzerine çalışıyorum. Bu kulaklık sesleri rafine ediyor. Örneğin, benim her gün geçtiğim sokakta bir inşaat sesi var. Bu kulaklık sayesinde o sesi kaldırabiliyorum. Bu benim tercih ederek, isteyerek yaptığım bir şey. Ama eğer o kulaklık olmasaydı belki ben duymamak için geçtiğim sokağı değiştirecektim ve farklı bir gerçeklik yaşayacaktım. Aslında bilinçsiz bir şekilde hayatıma müdahale etmesine izin veriyorum.

Bilinçsiz olması senin için bir sorun mu? Yani bilinçsiz olması, sence seçim yapma özgürlüğünü engelliyor mu?

Engellemese bile müdahale edilmiş oluyor.

Acaba problem, oradaki inşaatın sorumlusunun bireyin ideal bir şekilde yaşaması için gerekli ortamı sağlamaması mı yoksa senin bunu sağlamak için bireye müdahale etmen mi? Ortadaki problemi kaldırmak için bireye müdahale ediyorsun. Oysaki çevreye müdahale etmek gerekir.

Benim anladığım kadarıyla burada anlatılmaya çalışılan, teknolojinin bilinç seviyemizi azaltarak seçim özürlüğüümüzü kısıtlaması. Yani eğer ben o gürültüyü azaltmasaydım belki başka bir yol öğrenecektim. Daha hızlı yaşama kaygısının da işin içine girmesiyle seni yeni deneyimlerden mahrum bırakıyor. Bunu silah zoruyla yapmıyor ama otomatikleştiriyor.

Teknolojinin her alanında bunu yaşıyoruz. Sadece artırılmış gerçeklikte değil. Örneğin ben sosyal medya hesaplarımda sadece arkadaşlarımdan gönderilerine şahit oluyorum. Arkadaşlarım da kendi seçtiğim insanlar olduğu için kendi görüşlerime benzer görüşlere maruz kalıyorum ve aslında gördüğüm içeriği bilinçsiz bir şekilde seçiyorum. Bu da benim gerçeklik algımı etkiliyor.

Evet bu teknolojinin seçimlerim ve algım üzerindeki etkilerine güzel bir örnek. Başka bir örnek olarak da minibüse bindiğim ânı verebilirim. Ben minibüse bindiğim anda refleks olarak hemen kulaklıklarımı takıyorum. Hem minibüs sesini sevmediğim için hem de daha keyifli vakit geçirmek adına. Ama aslında minibüs benim okulun dışındaki hayatla ilk karşılaşma anım ve burada başka birçok sosyal durumla karşılaşma imkânım var. Ben kulaklık takarak kendi dünyama kapanıyorum, her gün dinlediğim müzikleri dinliyorum. Bu olumsuz bir durum olarak yorumlanabilir ama bir taraftan da bu sayede yeni müzikler keşfediyorum. Yine de Oğuzhan Hocanın dediği gibi buradaki problem farklı çevre, belediye, minibüs tasarımları tarafından çözülebilir.

Toplumsal cinsiyet, sınıf ve cinsellik kavramlarının popüler kültür ve sanata çokça konu olduğunu görüyoruz? Bununla paralel olarak etik nasıl işin içine giriyor? İkinci sorum da şu: Platon akıl ve gerçekliği özdeş olarak görüyor, sizce bunlar hâlâ özdeş iki kavram mı? Sizce gerçeklik ve akıl çatışmaya başladı mı ya da ileride çatışacak mı?

İki özdeş kavram değiller. Hâlâ böyle kalan bir damar var ama gerçeklik ve akıl arasındaki ilişkiler konusundaki görüşler çok çeşitlendi. Bu ilişkinin daha dinamik olduğu ve bu kavramların özdeş olmadığı tartışmaları arttı. Özellikle anlattığımız post-fenomenoloji gibi akımlarda belirgin bir mesafe var gerçeklik ve akıl arasında. Biz o mesafeyi nasıl yaşıyoruz, kendimiz mi yapılandırıyoruz yoksa ezberlerle mi kuruyoruz gibi sorular var.

Sanat ve toplumsal cinsiyet ile ilişkili olan soruna gelirse, etik konusu biraz önce bahsettiğimiz artırılmış gerçeklik konusuyla aynı şekilde işliyor. Örneğin bir sanat eseri bize kadını, erkeği ya da belli bir ırktan kadınları, erkekleri belli bir formda sunduğunda, yani nesneleştirdiğinde biz bunu etik bulmuyoruz. Bunların objeleştirdiğini düşünüyoruz. Çünkü özne gibi, resmettiği kadının iradesi gibi konular ortadan kalkıyor. Fakat "Bunu yapmak yasak olmalı mı?" tartışması devreye giriyor. "İstemeyen izlemesin, bakmasın!" diyebiliriz. Bence buradaki asıl sorun, alternatif olarak var olabilecek estetiğin

önünü kesmesi ve kendini dayatması. Bu durumda yaratıcı felsefenin işlevi, dayatılan, kalıplaştırılan anlayışın karşısına yeni ve farklı olanaklar ortaya koyması. Medyanın dayatması karşısında yaratıcı sanat ortaya koyabilmek, farklı estetikleri bulmak ya da en azından olanakları sunmak diye düşünüyorum. Başka bir fotoğraf mümkün, başka bir göz mümkün, başka bir dokunuş mümkün. Biz bir şeylere saplanmadığımız sürece yeni olanaklar mümkün. Buradaki dayatmanın panzehrinin daha fazla yaratıcılık olduğunu düşünüyorum. Ama kimi zaman geliyor senin bu yarattığın alternatif yasaklanıyor. Eskiden dizilerde kadınların rollerini takip ederdim. Hayatın içinde çok gerçekçi bir biçimde yer aldığı halde ezberin dışında kalan rollerin yer aldığı dizilerin yayından kalktığını çok gördüm. Sansür devreye giriyor. Yine de dayatmanın önüne geçebilecek en güçlü şey farklı yaratımlar.

Toplumda yaşam da böyle. Ben bana dayatılan kimliğe sürekli karşı mı çıkacağım, yoksa kendime bir alternatif mi yaratacağım. Yaratıcı süreç her zaman bana daha anlamlı geliyor.

Harita üzerinde veri görselleştirme üzerine çalışıyorum. Şehirdeki sosyal olayları görselleştiren interaktif bir araç geliştiriyoruz. Televizyon izlerken, internete kıyasla, kendinizi seçim yapıyor gibi hissetmediğinizi söylediniz. Oradaki bilgi belli kişiler tarafından hazırlanmış, sınırlı sayıda kaynaktan geliyor. İnternette ise verici ve alıcı sayısı çok fazla. Yine de bu kadar paylaşımcı olan, çoğul çeşitli olan bir mecranın bile bahsettiğimiz sosyal medya hesapları örneğinde olduğu gibi tek tip hale geldiğini görüyoruz. Sizce bu döngü nasıl kırılabilir? Çünkü elimizdeki araç çok daha fazla olanak sağlayan bir araç fakat yine de tek tipleşme kırılmıyor.

Eğer kendi özelimi düşünerek cevaplarsam, televizyonda hiç sevmediğim dünyanın içerikleri, reklamları var. Bu şekilde bir tek tiplik var. Sosyal medyada ise, 600 arkadaşım olduğunu düşünelim, kendi tercih ettiğim bir “tek tiplik” var. Televizyon daha tehditkâr, daha baskıcı geliyor bana. İnterneti ise, sadece seçimler açısından değil, daha güvenli, belki daha konforlu alanımda bir mecra olarak görüyorum. Tabii kendimizi geliştirmek, değiştirmek için de konfor alanımızdan çıkmamız gerekiyor. İnternette zorlanmıyorsun, belki zorlandığın anda kaçıp kendi konfor alanını oluşturabiliyorsun. Bir tarafta tek taraflı bir etkileşim var, senin yarattığın, ortaya koyduğun cevapları duymuyor. Diğer taraf taise daha özgür düşünce olduğunu düşündüğün şeyleri paylaşılabiliyorsun.

Ama bunun sabit bir döngü olup olmadığından çok emin değilim. Herkes bu şekilde kodlanmış mı yaşıyor bilmiyorum. Peki, bu bir döngüyse nasıl kırılabilir? Mesela kimi insanlar sosyal medya profillerini herkese açık tutuyor. Bu şekilde herkesin şeffaf bilgi paylaşımı belki bir çözüm olabilir fakat güvenli bir ortamı bulmak zor elbette. Bu mecraları ne amaçla kullandığını da belirleyici. Fiziksel olarak bir araya gelemediğim arkadaşlarımla görüşebilmek için mi kullanıyorum, yoksa farklı bilgilere ulaşmak için mi? Bilgiye ulaşmak anlamında daha çok seçenek sunuyor. Ama yine de dediğiniz gibi, belki televizyonla arasında hayati bir fark yok. Belki sadece derece farkı var. İnternette ulaşabildiğim bilgi miktarı ve sunan kişi sayısı televizyona kıyasla çok daha fazla.

Tasarım yöntemi içerisinde, Donald Schön'ün "reflection in action" ve "reflection on action" diye iki kavramını kullanıyoruz. Biz bir objeyi düşünüyoruz, çiziyoruz, çizdiklerimiz düşüncemize geri dönüyor, burada tekrar aktyona dönüşüyor ve bu döngü sonucunda da fikir oluşuyor. Örneğin, çiçeği çiziyorum, görüyorum, çizdiğim resimde yaprağının farklı bir renk olması gerektiğini düşünüyorum, rengini değiştiriyorum ve bu şekilde devam ediyorum. Bu kavram felsefede yer alan bir kavram mı?

Benim kafamdaki çeviride karşılık bulduğu yer, düşünmenin bir olay olduğu. Dinamik olduğu. Sen daha çizerken, imajdan cevap geliyor. O cevap elbette defterin kendisinden gelmiyor ama imaj sürekli seninle konuşuyor. Bir diyalog var ortada. Yazarken de böyledir. Yazarken yeni şeyler oluşur ve aynı dinamik diyalog ortaya çıkar. Buradaki diyalog aslında imajın, daha önce bahsettiğimiz gibi, bir yaşantısı olduğunu gösteriyor. Fikir, "Ben kafamda üretiyorum ve deftere basıyorum" süreciyle oluşan bir şey değil. Sürekli gelgit halinde. Bu gelgitler sırasında başka kişilerden ve kavramlardan da etkileniyor. Bu aslında tek başımızayken bile yalnız olmadığımızın en büyük kanıtı.

Felsefecilerle konuştuğumda, hep batı filozoflarından örnek veriyorlar. Doğu filozoflarından hiç bahsedilmiyor. Bunun sebebi nedir?

Haklısın, böyle bir eğilim var. Bu tamamen siyasi bir sorun. Avrupamerkezcilik ve felsefenin başlangıcının Eski Yunan olduğu varsayımının baskın olmasından kaynaklanıyor. Ama aslında tarihsel bir şey. Bazı araştırmalar, 18. yüzyılda felsefe tarihi anlatımımızın değiştiğini söylüyor. Bu konuyla

ilgili “Sokrates’ten Günümüze Felsefe Tarihinin İrki” başlıklı bir yazı yazmıştım. Voltaire’den itibaren felsefe tarihi antolojileri felsefeyi Eski Yunan’la başlatıyor. Ondan önceki kaynaklara erişim daha az ama 17. yüzyıldaki tarih antolojilerinde Eski Yunan’la başlamıyor felsefe. Finike var, Mısır var, Hitit var, oldukça karışık ve Avrupamerkezci değil. Neden 18. yüzyıl olduğu da ilginç bir soru. Aydınlanmadan sonraki paradigma bu şekilde. Belli kaynaklar felsefe tarihini yeniden yazıyor ve Eski Yunan öncelikli hale geliyor.

Amerika’da bazı okullarda Çin Felsefesi var ama o da seçmeli ders gibi. Asıl öğretiyi yine Eski Yunan’la başlıyor. Son dönemlerde feminist felsefe gibi, Afrika felsefesi gibi dallar da var çeşitliliği artırmak adına, ama çok azınlıkta kalıyorlar. Yani burada Thales’in “Her şey sudur” düşüncesinin standartlaşmasının etkisi de var. Eğer o standartta düşünülüyorsa bir düşünce edebiyat ya da din kisvesi altına sokuluyor. Bunun gibi birçok antik düşünce din diye adlandırılıyor. Bu tamamen Avrupamerkezcilik. Türkiye’den Amerika’ya gittiğimde ister istemez İslam felsefesi anlatma talebiyle karşılaşıyordum. Çeşitlilik dersi olarak isteniyor. Farklı felsefeler için bu tür alternatifler üretilmiş, bu yeterli olmasa iyi bir şey olabilir ama yine içinde oryantalist bir beklenti var.

Belki başka bir coğrafyada, mesela Çin’de felsefe okusak farklı olurdu. Mesela Tao’da çok başka bir metafizik var. Bizim alıştığımız tek tanrılı dinler ve batı metafiziği ile paralel ilerliyor. Çok belirli bir beden ve ölüm şablonu yerleşmiş ve çıkamıyoruz. Ayrıca bizim yaptığımız daha erkek bir metafizik. Ölümlü olan bedeni aşağı görmek, ruhu ise yüceltmek erkek bir metafizik. Taoculukta daha dişil bir durum var. Yaratılışı, doğayı da içine alan ve birbirini doğuran bir figür olarak düşünüyor. Bunlar fazla bilmediğimiz ve alışık olmadığımız fikirler.

Teknoloji ve Tasarım İlişkisi

HAKAN ÜREY

30'dan daha fazla patentiniz var ve geleceğin teknolojilerine yeni fikirler üreten bir araştırmacısınız. Biz (tasarımcılar) tasarım yaparken yeni fikirlere ulaşmak için belli metotlar kullanıyoruz. Problemler oluşturuyoruz, buluyoruz ve onları çözüyoruz. Sizin yeni fikirlere ulaşma süreciniz nasıl işliyor?

Tasarım deyince farklı şeyler anlıyoruz. Tasarımcılarla çalışmanın en keyifli yanlarından bir tanesi birbirimizin terminolojisine alışmak. Bu toplanmalarımıza hoş bir şey katıyor. Mühendislerle aynı şeyi söylüyoruz fakat başka şeyler anlayabiliyoruz. Sonra zamanla birbirimizin ne dediğini daha iyi anlamaya çalışıyoruz. Disiplinlerarası çalışmanın tanımı ve güzel tarafı da bu! Eskiden disiplinlerarası çalışma elektrik, fizik, makine vesaire gibi kendi içinde yapılan çalışmalardı. Sonra biyoloji ile mühendisliğin çalışmaları, bilimsel araştırmalar anlamında, çok önemli hale geldi. Şimdi ise görüyoruz ki, önümüzdeki 10-20 yılın modası ve enteresan şeylerin çıktığı işler görsel sanatlar, sanatçılar, mühendislerin ve belki doktorların bir araya gelmesiyle olacak gibi gözüküyor. Sosyal bilimler ile mühendisliğin bir araya gelmesiyle olacak gibi gözüküyor.

Tasarım süreci sanatçılar için farklı. Belki yaratıcılık sonradan öğrenilecek bir şey değil, biraz insanın içinde olması gerekiyor. Baktığınız her şeye “yeni bir şey var mı?” gözüyle bakmak lazım. Biraz kendine güven gerektiren bir şey. Doktorayı bitirene kadar çok yeni fikirleri olan bir insan olduğumu düşünmüyordum. Ama sonra bazı konularda uzmanlaştığımda, biraz da patenti olan insanlarla tanıştıktan sonra, “Acaba bunlar yenilik olabilir mi?” diye düşünmeye başladım. Onlar “Bu söylediğin patentlenebilir bir şey olabilir” dedikten sonra biraz cesaret geldi. Bazı insanlar, benden önce neler



yapılmış diye araştırarak başlıyorlar. Patent ve literatür araştırması yapıyorlar. Ben biraz tersini düşünüyorum. Önce aklıma gelen fikrin yeni olduğunu düşünüyorum. Biraz da kibirli bir şekilde “kimse düşünmemiştir bunu” diye düşünüyorum. Bunun şöyle bir avantajı var: daha fikir aşamasındayken “başkaları ne yapmış diye bakayım” diye düşünmek yerine, fikri biraz daha olgunlaştırmama olanak veriyor. Daha zihin egzersizi yaparken, “Bu yeniyse, ben bunu nasıl kullanılabilir hale getireyim?” diye düşünüp birkaç adım daha atmam gerekiyor. Ondan sonra kâğıt-kalem ile ya bir şeyler çiziyorum ya da bildiğim bazı formüllerle basit hesaplar yaparak, fikrimi biraz daha çalışan bir şeye yaklaştırmaya başlıyorum. Sonra etrafımdakilerle konuşuyorum (öğrencilerimle vs). “Böyle bir fikir var, buna biraz bak. Ben bunları hesapladım. Şöyle yaparsak çalışacak” gibi şeyler söyleyerek, onların da bakmasını sağlıyorum. Belki üçüncü aşamada patente başvurmaya karar verirsek, “acaba gerçekten yeni mi?” diyerek araştırmaya başlıyoruz. Direkt olarak “Bu başkasının aklına gelmiştir” yaklaşımıyla başlamış olsam, kendi buluşlarımdan önünü kesmiş ve istediğim kadar derinleştirememiş olacağım. Böyle olunca fikrin nerede tıklandığını da görmemiş olacağım. Bu aslında çok öğretici bir süreç oluyor. İlk başta “aklıma geldiyse yenidir” diye düşünerek, başkasının yapmadığını varsayarak, “acaba kendi başıma nereye kadar

götürebiliyorum” diye üzerine kafa yormuş oluyorum. Eğer fikrim hâkim olduğum bir konuda ise de, içimden gelen ses genellikle doğru da oluyor. Araştırdıktan sonra, bu konuda patent ve yayın yok ise, patente başvurma sürecine giriyoruz. Bu noktada akademik önceliğimiz alanda yayın yapmak ama patentlenebilir bir fikir var ise, yayını öteleyip daha sonra yayına dö-nüş-tür-ü-yo-r-u-z. Haliyle öğrenciler biraz daha sabırsız oluyorlar. Kariyerleri için hızlı yayın yapmak önemli olsa da bu sabırsızlığı biraz dizginliyoruz. Bu sayede bir sürü öğrenciyi de patent sürecinin içine sokmuş oluyoruz. 20 küsur tane öğrencilerimle ortak olduğumuz patentler var.

Bir fikri bulurken, başka şeylerden etkilenmemek için, önce masaya koymak lazım. Bunun için çok deneyimli olabilirsin, olmayabilirsin de, fakat önce o heyecanı masaya koymak gerekiyor. Öbür türlü, yapılmış mı diye baktığınız zaman mükemmeliyetçilik başlıyor ve hiçbir zaman da sonu gelmiyor, öyle mi?

Yeni olduğunu düşünüyorsun ve birisinin, başka bir dökümanın veya patentin vs. heyecanını kırmasına izin vermeden, yeniymiş gibi arkasından gi-di-yorsun. Bence en heyecanlı olan da bu! Sonra yeni olduğu ortaya çıkmış veya çıkmamış çok önemli değil. Başka bir dalga başlatıyor. Ama o ilk dal-gayı yakalamak çok önemli. İnsanın işini sevmesini sağlayan da o. Yenilikçi işlerle uğraşanların, akademisyenlerin iş tatminin yüksek olmasının nedeni bu. Annelerinize, babalarınıza veya daha büyüklerinize bakıp karşılaştırır-sanız, akademisyenlerin iş tatmini yüksektir. Bunun nedeni ilk olarak genç-lere yakın olmalarıdır. İkincisi de akademisyenlerin yeni fikirlerin üzerine gitme özgürlüğünün olmasıdır.

Sinemanın doğuşunda, önce sadece büyük bir ekran vardı. Film izleme tec-rübesi kolektif, yani insanların bir araya gelerek yaptığı bir şeydi. Sonra biraz daha küçük bir ekran girdi hayatımıza: televizyon. Evlerde daha az kişiye hitap ediyordu. Bu konuda, televizyonların apolitizmi yaymak için belli bir kontrol mekanizması olarak da evlere girdiği üzerine çok teori var. Daha sonra, daha küçük bir ekran olarak, cep telefonları hayatımıza girdi. Bize bambaşka bir dünya açan, tamamen bireysel bir ekran! Ama bir yandan da bu ekran, bizi aynı fiziksel ortamı paylaştığımız hıreylerden uzaklaştırdı. Bizi daha bireyselleştirdi ve belki fiziksel varlığımızı anlamsızlaştırdı. Şimdi, başka ekranlardan bahsediyoruz: giyilebilir teknolojiler. Giyilebilir teknolojilerde de gizli bir ekran söz ko-nusu. Etrafımızdaki kişilerin göremeyeceği bir ekran! Benim baktığım yerden,

bu daha da bir özelleşme ve daha da bir bireyselleşmeye gidiş gibi geliyor. Yeni teknolojiler acaba bu yönde mi ilerleyecek? Yoksa fiziksel çevredeki etkileşimi, fiziksel etkileşimi sağlayan başka teknolojiler de var mı? Bunlar üzerine çalışılıyor mu?

Bu tespit ettiğiniz eğilim kesinlikle var! Kişiselleştirmeye, mobil olmaya yönelik eğilim, var olan bir eğilim. Her yaştan insanlar için... Çalışanlar için özellikle! Ofise bağlı kalma kavramı ortadan kalktı. İnsanlar cep telefonlarından, aşağı yukarı her işlerini halledebilir hale geldiler. Bunun getirdiği güzel bir özgürlük var. Herhangi bir yerde bilgiye ulaşabiliyorsun. Ama bir yandan da işten uzaklaşamıyorsun. Şu çok değişti: Aileler bir araya gelince, çocuklar oyun oynardı. Şimdi yine oyun oynuyorlar fakat yan yana gelip tabletleriyle oyun oynuyorlar. Belki interaktif bir şekilde birbirleriyle oynuyorlar ama tabletini getirmeyen çocuk dışlanmış oluyor. Ebeveynler bir araya geldiklerinde, çocuklar hangi yaşta olursa olsun, mutlaka tabletlerin de getirilmesi gerekiyor. Böyle acayip bir durum var artık. Bu beni çok rahatsız ediyor. Özellikle çocuklar için böyle olması! Hazır birbirlerini bulmuşken, fiziksel olarak hareket edip bir arada oynamak varken!

Daha büyüklerde de, sizin de belirttiğiniz gibi, bu izolasyon durumu var. Metroda görüyoruz: Herkes kafası önünde, telefonlarına bakıyor. Bir yandan da bireylerin aynı anda birçok iş ile uğraşma durumu (*multitasking*) da çok arttı. Verimlilik çok arttı, boşa geçmiyor zaman. Ama Nobel ödüllü birisinin bir mülakatında söylediği bir şey vardı: Evi ile üniversitesi arasında 1 saat varmış ve aklına gelen bütün iyi fikirleri ev ile üniversite arasında gidip gelirken bulduğunu söylüyordu. Çünkü tek başına kaldığı, radyoyu da kapattığı, dışarıdan gelebilecek uyarının olmadığı durumlar bunlar ve bu zamanlarda yeni fikirleri geliyor. Tabii İstanbul'daki gibi bir trafik de yok orada. Her gün yol için iki saatlik bir vakte ihtiyacı varmış ve hiçbir zaman bir kayıp olarak görmemiş. Tabii aslında bu ortadan kalkmış oldu. Bu neyi değiştirecek bilmiyorum aslında, güzel soru! Fakat şöyle bir şey var: Daha ortak çalışmayı teşvik eden teknolojilerle uğraşanlara da yatırımcılar "Aa! Gelecek bu!" demiyor, fikirlerinin üzerine atlamıyorlar. Ben ekran ve giyilebilir teknolojiler ile karşılarına çıktığım zaman yatırımcılar, daha iyi akıllı gözlükler, bilgisayara gerek bırakmayan, insanları daha sürükleyici bir tecrübeye çağıran, hem iş hayatı hem de oyun için, kafada taşınabilecek bilgisayarlar talep ediyorlar ve bunlara yatırım yapıyorlar. Akıllı telefonun geleceğinin de gözlük gibi teknolojilerde olduğu düşünülüyor. Geçen yıl, tam

rakamı unuttum, fazlaca milyon dolar yatırım sadece sanal ve arttırılmış gerçeklik gözlükleri üzerine çalışan girişimlerine gitmiş. “Ben daha kolektif, üç kişinin birlikte çalışabileceği ve özel bir dokunmatik yüzeye sahip bir televizyon yapacağım” diye piyasaya çıkmaya çalışsan para bulunabileceğine emin değilim. Şimdi, dediğiniz gibi, eğilim daha da izole etmeye yönelik. Ne zaman değişeceğinden veya geriye dönüşünün olup olmayacağından emin değilim. Sanki bunu, yani bu cihazların daha interaktif ve daha özel olmasını sevdi insanlar. Etkileştirdiğimiz zamanlar nasıl olacağını göreceğiz. Sizler belki daha iyi ön görürsünüz. Çünkü yarı yarıya gördünüz iki ortamı da.

Disiplinlerarası çalışmak ve bir alanda kendini geliştirmek durumunu nasıl değerlendiriyorsunuz. Her birinin artıları ve eksileri nelerdir? Veya ikisinin ortasında mı durmak gerekiyor?

Tek bir alana bağlı kalarak yaptığınız şeylerde yenilikçi bir şeyler bulmak imkânsız demek tabii sığ olur ama çok zorlaştı. Eski, yüz sene önce söylenmiş, meşhur sözler vardır ya: “Bulunabilecek her şey aşağı yukarı bulundu, bundan sonra kalan detaylar” gibi. Tabii ki öyle olmuyor, zaman içinde sürekli inovasyon var ama bir yandan da tek bir alanın içinde kalarak yeniliğe ulaşmak hakikaten zorlaştı. Dünyada bir sürü iyi eğitilmiş, akıllı insan var. Diğer uzmanlıklarla işbirliği yaparak almanız gerekiyor. Benim tasarım ile veya tıp bölümünden hocalar ile çalışmam gibi... İki alanda ya da üç alanda uzman olmanız çok mümkün değil. İnsanlar kendi alanındaki uzmanlığının yanına başka uzmanlığa sahip birilerini de aldığı zaman başarılı olabiliyor. Zaten disiplinlerarası çalışmanın tanımında olan bir şey bu. Sadece uzmanlık ile olmuyor, kişilerin de gelmesi gerekiyor.

Genelde pozitif bilimler ile disiplinlerarası çalışmalar yapıyorsunuz. Sosyal bilimler tarafına baktığımızda, disiplinlerarası çalışmaları nasıl yapıyorsunuz? Kullanıcı odaklı araştırmaların dışında, hiç sosyal bilimlerin çalışma veya araştırma metotlarını kullandığımız alanlar oldu mu? Sosyal bilimlerle birlikte çalışırken nasıl metotlar kullanıyorsunuz?

Aslında sosyal bilimlerle birlikte çalışmak istiyorum. Fakat şu anda çalışmıyorum. Dediğiniz gibi, kullanıcıya yönelik piyasa araştırması metotlarını anlamaya çalışıyorum. Çünkü ticarileştirmek istediğimiz şeyler var. Biz mühendis olarak, bütün özelliklerin mümkün olduğu bir ürün geliştiriyoruz. Ama “kullanıcının sonunda hangilerine ihtiyacı var?” veya “Tasarımı

ve maliyeti bu durumu nasıl etkiliyor?” sorularına cevap almak amacıyla, “Piyasa araştırması yöntemleri nelerdir? Nasıl yapılırlar?” sorularını sosyal bilimlerdeki akademisyen arkadaşlarıma sorarak öğrenemeye çalışıyorum. Tasarım tarafında da, bir şeyler öğrenmeye çalışıyoruz. Ama yeniyiz. Sonuç olarak sosyal bilimler ile henüz bir çalışma yapmadım. Merak da ediyorum. Yapmak isterim.

Giyilebilir teknolojiler alanında çok fazla yatırım var. Tabii bu yeni bir sektör yaratmak için de uygun bir durum yaratıyor. Fakat teknolojinin dünyada eşit olarak dağılmadığını da biliyoruz. Bu konu ile ilgili Danimarka'da Index isimli bir kuruluşun geçen sene ödül verdiği bir proje var. Bu proje, sadece telefona takılan bir aparat ile doktora ihtiyaç olmadan göz kusurlarını bulmaya yarayan bir uygulamaydı. Araştırmalarda yenilik kısmının devam etmesi de güzel bir durum ama teknolojinin, fiziksel olarak eşit dağılımının olmadığı yerlerde, oradaki insanlara, herhangi bir şekilde yardımcı olabilecek teknolojiler geliştirmek gibi konularla ilgili çalışmalar da var mı ya da siz böyle konular üzerine çalışıyor musunuz?

“Resource Limited Settings” (kaynağın limitli olduğu alanlar) denilen alanları kastediyorsunuz sanırım. O konuda çalışma çok. Bizim de bazı projelerimiz var. Bir tanesinde, bir damla kandan bir sürü hastalık teşhisi yapmak üzere bir tane çip geliştirmeye çalışıyoruz. Şeker hastalarının kullandığı test çubukları var, onlar gibi... Tabii burada uygulama seçimi çok önemli. Bizim projemiz mesela, hem teknolojiyi ucuzlatıyor, hem de hastaneye gidecek durumu olmayan insanlar için gezici bir sağlık ekibi geliyorsa, bu ekiplerin laboratuvara gereksinim duymadan testlerini yapabilmesine olanak sağlıyor. Örneğin, Afrika'da HIV, hepatit ve bulaşıcı hastalıkların kontrol edilmesi önemli. Daha büyük, gelişmiş ülkelerde ise bu teknoloji evde gözlemeniz gereken durumlar için, yani yaşlıların durumunu iyileştirmeye yönelik bir teknoloji. Bu teknolojiyi mobil teknolojilerle bir araya getirdiğinizde, doktorunuza hemen anında haber gidiyor. Sağlık konusunda, “Bir damla kandan bir sürü hastalık teşhisi yapabiliyoruz!” diyerek, böyle bir çalışma yürütüyoruz. Zor bir konu! Bu projede, biyolojiden anlayan insanlar olması gerekiyor. Mekanik tarafı var işin. Sensor ve elektronik tarafı var. Yüzeyi hangi hastalığın teşhisine yönelik nasıl işlevselleştirmemiz gerektiği konusunda yardımcı olması açısından projenin kimya boyutu var. Kanı küçücük bir kanala koyuyoruz ve kendiliğinden içeri girmesi için belli



bir hidrofilik yapısı olması gerekiyor. Yine çok disiplinli bir konu... Böyle projelerimiz var.

Bir de Parkinson gibi hastalıklar için kulaktan uyarıcı bir teknoloji geliştiriyoruz. Bu hastaların, örneğin, ellerindeki katılığı açmak veya el titremelerini durdurmak için "Deep Brain Stimulation" isimli bir ameliyat olmaları gerekiyor. Bu ameliyatta, hastanın beynine bir elektrot takılıyor ve bu elektrot beyinde uygun bir noktaya geldiğinde ve elektrik verildiğinde, hastalar bu semptomlardan kurtulabiliyorlar. Doktor bir arkadaşımız, kulaktan verilecek bir uyarıcı ile bu işlemin mümkün olduğunu keşfetti. Biz de bunu gerçekleştirebilecek kulağa takılacak bir cihaz geliştirdik. Hali hazırda 15 civarında hasta üzerinde denendi ve hemen iyileşme görüldü. Bir dakika sonrasında hastaların ellerindeki titreme tamamen durdu. Bu teknolojiler sağlık alanında ve yaşlıların yaşam kalitesinin artırılmasında büyük etkisi olabilecek teknolojiler. Genel olarak bunlarla uğraşıyoruz.

Dünya çapında da kaynağın limitli olduğu alanlarda, odak noktalarından biri kandan hastalık teşhisi iken, diğer bir konu da enerji konusu. Biz enerji konusuyla uğraşmıyoruz. Fakat biliniyor ki bir milyar civarında insan elektriğe ulaşamıyor. Hayal edemeyeceğimiz kadar büyük bir rakam! Geçen sene fizik Nobel ödülü, mavi LED'i bulan ekibe verildi. Mavi LED neden önemliydi? Her yerde mavi LED kullanıyor olmamızdan değil! Kırmızı ve yeşil LED'ler zaten vardı ve mavi LED'in bulunmasıyla birlikte, yani üç rengin bir araya gelmesiyle, her rengi üretebilir hale geldik. Mesela beyaz renk üretilebilir hale geldi. LED'in bu noktada en önemli özelliği, elektriği optiğe çevirirken, en verimli ışık kaynağı olmasıdır. Bu da neyi yapılabilir kılıyor? Örneğin, birileri Afrika'da kullanılmak üzere bir LED lamba yapıyor. Satın alınan bu lamba, bir LED lamba, torba ve ipten oluşuyor. Bu lambanın torbayı bağladığınız bir mekanizması var. Bu torbanın içine taş yerleştiriyorsun ve torba taşın ağırlığıyla birlikte yukarıdan aşağı doğru yarım saat boyunca aşağı inerken, LED ışık veriyor. Aşağı indiği zaman torbayı tekrar yukarıya kaldırıyor. Çarkı döndürerek yavaş yavaş yine yarım saatte aşağıya iniyor. Böylece, eskiden gaz lambası ile aydınlanan insanlar, çok basit bir mekanizmayla aydınlanma ihtiyaçlarını gideriyor. Eskiden böyle bir şey mümkün değildi, böyle verimli bir ışık kaynağı olmasaydı her dakika torbayı yukarı kaldırmanız gerekirdi.

Ayrıca şöyle başka bir durum var: Afrika'da cep telefonu, elektrikten önce insanların hayatına girdi. Herkesin cep telefonu var fakat şarj edebilecekleri

elektrik yok. Bu durum, güneş enerjisinden elektrik üretme teknolojisinin gelişmesini çok tetikledi. Bir buzdolabını güneş enerjisiyle çalıştırmak çok zor, pahalı cihazlar gerekiyor; fakat cep telefonunu şarj etmek için küçük panele ihtiyaç var. Herkes bu panellerden istiyor. Çünkü hayatlarında en önemli şey iletişim. Kaynakları limitli, parası olmayan birtakım insanlardan bahsediyoruz ama onlar için güneş panelleriyle cep telefonlarını şarj edebilecek olmaları önemli bir şey. Dolayısıyla bu insanlara bahsettiğim teknolojiyi ucuza sağlayabilmek için güneş enerjisinden enerji üretimine çok yatırım yapıldı. Küçük panellerin ucuzlamasıyla, büyük paneller de daha yaygın kullanılmaya başladı. On yıllardır bu panellerin evimizin çatısına gelebileceğini biliyorduk ama maliyetlerden dolayı gelmiyordu. Bu gelişmelerle yenilenebilir kaynaklarla enerji üretimi konusu çok daha önemli oldu. Tetikleyen de, ilginç bir şekilde, cep telefonlarının hayatımıza girmesi oldu; elektriği olmayan insanlara güneş enerjisiyle elektriği götürmeye çalışmak bu süreci hızlandırdı.

Hem fikir oluşumu ve hem de ürün oluşumu aşamasında, kullanıcı araştırmasının alanınızdaki yeri nedir?

Laboratuvardaki araştırma sürecinde, kullanıcı biziz. Bir şey yapıyorsak önce kendimiz deniyoruz. Beğeniyor muyuz diye bakıyoruz. Ardından bildiğimiz kadarıyla spekülasyonlar yapıyoruz; şuralarda kullanılabilir diyerek. Yani ilk iş gidip piyasa araştırması yapmıyoruz. Patent alınıyor, araştırma projesi ve fonlar devam ediyor. Birkaç sene geçtikten sonra, "evet bu ticarileşmeye oldukça yakın" diye düşündükten sonra piyasa araştırmasına giriyoruz. Birkaç şey tetikleyebiliyor bunu. Örneğin, bir firma yaptığımız şeyle ilgileniyorsa, yani geliştirdiğimiz teknolojiyi firmaya lisansladıysak, onlar zaten piyasayı biliyorlar. Çünkü amaçları ürün yapıp para kazanmak! Onlar üzerinde çalıştığımız teknolojiye ihtiyaçları olduğunu söylüyorsa, vardır zaten. Benim bunu sorgulayacak halim yok. İhtiyaçla gelen birisine bir şey geliştirmişsem, benim bir şey yapmama gerek kalmıyor, onlar biliyor zaten.

Bazı özel durumlar var. Örneğin, tasarımcıların da dahil olduğu, başa giyilebilir bir projektör yaptık. Örneği olmayan bir ürün! Kimin ne işine yarar tam bilmediğimiz, spekülasyon yaptığımız bir ürün. Tasarım olarak da, teknoloji açısından (nasıl özelliklere sahip olacağı) da yeni olduğu için çok belli olmayan bir ürün. Müşteri ne ister ya da böyle bir şey isterler mi soruları üzerine düşünüyoruz. Bu bizim için yeni bir deneyim oldu. Şimdi bunun

için piyasa araştırması yapıyoruz. Tasarımcılar nelerin önemli olduğuna bakıyorlar, yani uzun süre rahat giyilebilir olmalı bunu biliyoruz. Sorular soruyoruz: Görsel kısmı mı çok önemli? Son kullanıcı ürün mü olacak yoksa “b2b” (şirketler arası, şirketlerin kullanılması için pazarlanan) ürünler mi olacak? Bu sorular üzerine çok kafa yormamız gerekti çünkü müşterisinin kim olduğu belli olmayan bir teknoloji geliştirdik. Yeni bir teknoloji, nerede işe yarayacak bilemiyoruz. Ama diğer durumlarda, dediğim gibi, genelde baştan bir firmaya lisanslıyoruz. O zaten müşteri olduğu için ticari tarafını o düşünüyor, bizim pek düşünmemiz gerekmiyor.

Bana öyle geliyor ki, eskiden bir ürün tanıtılırken “mühendislik harikası!” denilerek tanıtılıyordu ama şimdi daha çok “tasarım harikası!” denilerek tanıtılıyor ya da satılmaya çalışılıyor. Üretim ve yaratım sürecinde tasarımcı ve mühendisin ayrıldığı veya paralel ilerlediği noktalar nelerdir? Ya da tamamen yolları ayrılır mı yoksa ekol farklılığından mı kaynaklanıyor? Örneğin, Almanya’da geliştirilen bir ürün “mühendislik harikası” iken, Amerika’da geliştirilen bir ürün “tasarım harikası” mıdır?

Bunların hepsi doğru muhtemelen! Ama bir yandan da, bir şey tasarım odaklı da geliştirilebilir veya daha mühendislik odaklı da geliştirilebilir. Mühendislik tarafı diyor ki, “Yapılabilecek şey budur, sen (tasarımcı) bunu al uygun bir kutuya koy!” Tabii bu tasarımcının çok sevmediği bir durum çünkü çok az oynama alanı kalıyor. Yani, onların tasarım dediği tasarım değil o artık. Tasarım tarafından geliştirildiğinde, çok hoş görünen bir ürün tasarlanıyor ve teknolojinin içine sığdırılması bekleniyor. Bence bu (ikinci durum) daha çok olmaya başladı (tabii mobilyalardan değil, elektronik aksamı olan ürünlerden bahsediyorum). Neden böyle oldu? Çünkü teknolojinin, sensorların küçülmesi durumu öyle bir hale getirdi ki “3 milimetre küp alanım var” denildiğinde bu anlamlı bir rakam oluyor. Eskiden hiçbir şey sığmazdı bu hacme; sadece bir tane direnç konulabilirdi. Şimdi, fazlaca elektroniği (sensörü vs.) çok ufak alanlara sığdırıp ürünlerde yeni ve çok ilginç işlevlerin oluşmasını sağlayabiliyoruz (konektörler; hareket, basınç, sıcaklık ve diğer sensörler). Süreçler daha tasarım odaklı olmaya başladı. Tasarımcılar, mühendislere “sen bu alanın içine sığdır” demeye başladı. Bu da mühendisleri farklı bir şekilde yaratıcılığa itmeye başladı; “benim bu kadar alanım var, bunun içerisine elektronikleri sığdırmak için neler yapabilirim?” sorularını sormaya başladı. Tabi bunlar genelde hep küçülmeye yönelik talepler. Tasa-

rımcılar “Mümkünse hiç yer kaplamasın, bütün alan benim daha hoş tasarımlar yapabilmem için kullanabileceğim malzemelere vs. kalsın. Elektronik kaplayacağı yeri düşünmek zorunda kalmayayım” demeye başladı. Bu şekilde televizyon, bilgisayar ve cep telefonu gibi ürünler hiç beklemediğimiz noktalara geldi.

Aslında siz de kendi sürecinizden bahsederken, bizim (tasarımcıların) yöntem olarak kullandığımız şeylerden bahsettiniz. Bu noktada yaratıcılığın sonradan öğrenilemeyecek bir şey olduğunu söylediniz fakat biz tasarımcılar düşünmeyi ve fikir bulmayı tetikleyecek yöntemler kullanıyoruz. Tasarım eğitiminin (bahsettiğim yöntemler açısından düşünsel bir aktivite olarak tasarım eğitiminin) daha önceye, erken bir döneme çekilmesi fikriyle ilgili ne düşünüyorsunuz?

Aslında herkes belli bir yaratıcılıkla doğuyor. Çocuklarda bunu çok net olarak görüyoruz. Bizim gibi kalıplarla sınırlı kalmadıkları için bambaşka bir şekilde düşünüyorlar. Bazı insanlara göre, eğitimin tek yaptığı bu yaratıcılığı törpülemek ve öldürmek. Ebeveynlerin yapmaya çalıştığı da, nasıl bu yaratıcılığı öldürmeden üniversiteyi bitirebiliriz diye çabalamak. Çocuklarınızın üniversiteyi bitirmesini sağladıysanız ve hâlâ yaratıcılığını öldürmemeyi başardıysanız, bu durum çocuklarınızın, başarılı bir eğitim sürecinden geçtiğinin göstergesi olarak kabul edilmeye başlandı. Bunun en azından farkına varıldı. Bir yandan, yaratıcılık sonradan öğrenilmiyor, dedim ama sonradan, çocuklar kalıplara sokularak, çok rahatlıkla öldürülebiliyor. Eğitimde bunun gayretinde olmalıyız. Ben fen-matematik odaklı bir eğitimden geçtim, fen lisesinde okudum. Çok da sevdim ve başarılı oldum. Ama şu anki eğitim sistemi yüz yıl önce endüstriyel devrim zamanında kurgulanan bir eğitim sistemi ve şu açıdan değişmedi: Daima ilk olarak feda edilecek dersler, resim dersleri, sanat dersleri, beden eğitimi ve sosyal bilimler ile ilgili derslerdi. Endüstriyel devrim zamanında “Aman matematik ve fen dersleri iyi olsun” deniliyordu. Şimdi başka bir zamanda yaşıyoruz. Eğitimin de buna ayak uydurarak ilerlemesi gerekiyor. İnsanlar maddi durumları uygun ise çocuklarını devlet okullarına değil de, kolejlere göndermeye çalışıyor. Neden? Çünkü çocuklar orada daha fazla kültürel faaliyetlere katılabiliyor, kulüplere katılabiliyor ve sanat derslerine girebiliyor. Biraz işte bu kalıbı kırmaya çalışıyoruz. Temel eğitimde kesinlikle yaratıcılığı öldürmeye, kalıba sokmaya yönelik bir sıkıntı var. Bu durumdan çocuklarımızı kurtarabildiğimiz derecede yaratıcı insanlar çıkartabiliyoruz. Ya da bir şekilde bu durum-

dan sıyrılanlar, yaratıcı kalmayı başaranlar, önemli katkılarda bulunmayı başarabiliyorlar.

"Tasarımcılar, bir formun içine girebilmemiz için bizi zorluyorlar çünkü artık tasarım odaklı geliyor ürünler" dediniz. Peki neden mühendisler bu ezberlerini bozamıyor? Siz belki açıksınız ama çoğu mühendis bu konuda biraz daha temkinli.

Kendi geliştirdiğimiz teknolojiler akademik olarak değerli ve herkesin yaptığı işler güzel. Fakat bir şeye başarılı demek için, bunun dışında bir takım şeylere de ihtiyaç var. Yani başarının birkaç tanımı var. Bir akademik başarı diye tanımladığımız bir şey var ama bu ekonomik bir değere dönüşmediği sürece tartışılan bir şey olmaya başlıyor. Ekonomik değeri olan bir şey yapmaya çalışınca, görüyorsun ki başkalarının yaptığı şeyler de çok değerli ve yaptığın işlerle bunların birbirlerini tamamlaması gerekiyor. Muhtemelen tasarımcılarla rahat çalışabiliyor olmamın nedeni, benim de doktora sonrası 5 sene bir girişim projesinin şirketinde çalışmış olmamdır. O zamanlarda biz bir ürünü ticarileştirmeye çalışırken, işin içinde satışçılar, pazarlamacılar, endüstriyel tasarımcılar, yazılım, donanım, makine mühendisleri, optikçiler ve iş planlamacılar hep bir arada çalıştık. Bu disiplinlerden gelen insanların hepsinin çok iyi olması gerekiyor ki, yaptığın şey bir değere, bir ürüne dönüşebilsin. Eğer bir ürüne dönüştürmüyorsan veya birileri gelip firmanı almıyorsa, her ne kadar inovatif bir şirket gibi gözüküyor olsan da, kendi kendini eğlendirmiş oluyorsun. Bunu da deneyimlemek gerekiyordu. Sadece akademik bir arka planım olsaydı, muhtemelen daha farklı olurdu.

Bu disiplinlerin hepsi çok önemli, hiçbirisi diğerinden değersiz değil. Örneğin, Ar-Ge çalışanları en değerli işi kendilerinin yaptığını düşünürler ve başkalarının saçma sapan şeylerle uğraştıklarını düşünürler. Ortada ürün yoksa, bununla ilgili pazarlama odaklı çalışmalara veya ürünlerle ilgili yapılan ön çalışmalara pek değer vermezler. Ama sonunda da şunu gördüm ki, esasında iyi bir ekibiniz varsa, Ar-Ge problemleri en kolay çözülen problemler. Daha zor olan problemler müşteriye anlamak ve tasarımla ilgili problemler. En sıkıntılı durum, satmayan ya da kimsenin ihtiyacı olmayan bir ürün geliştirmek! Eğer bu başarı ve başarısızlık hikâyelerini yaşamışsan, başkalarıyla çalışmak da daha kolay oluyor, onların yaptıklarının değerini de daha iyi görüyorsun. Bahsettiğim sıkıntı, sırf Türkiye'de değil, genelde

yaşanılan bir sıkıntıdır. Fen fakültelerinde bu sıkıntı daha fazladır; mühendislik fakülteleri, uygulamaya yakın oldukları için biraz daha bu sıkıntıdan sıyrılmışlardır. Bu insanlar yaptığı araştırmayı ya şirket kurarak ya da yaptığı ürünü ticarileştirmeye çalışan bir firmayla çalışarak, ekonomik değere dönüştürecek kadar götürmemiş olduğu için başka disiplinlerle çalışırken sıkıntılar ortaya çıkıyor. Bu döngüden geçen insanlar diğerlerinin yaptığı katma değeri daha iyi biliyorlar.

Ekonomik değer taşıyan bir iş ile uğraştığımı anlarsa kişi, daha disiplinler arası çalışabiliyor dedin diye anladım. Bunu gösterecek şekilde, yeniçağın mühendislerinin şekillendirilmesi sürecinde, mühendislik fakültelerinde bu ezberi bozmak için yapılan şeyler var mı?

Ekonomik değer taşıyor diye değil aslında. Ekonomik değer taşıyor diye baştan zaten düşünülüyor. Edison'un güzel bir lafı var: "Başarının %1'i ilham, %99'u çalışmak!" Yani, ilhamı olmazsa olmaz kısmı olarak görse de yine de %1'i olarak bırakıyor. Onun gibi yaratıcı bir insan bile, en önemli şeyin fikirleri olmadığını, aslında başarısızlıkları olduğunu söylüyor. Akademik ortamda biz yeni ve akademik değeri olan şeyler ortaya çıkarmaya çalıştığımız için, geri kalan %99'unu yani ekonomik değere götürmeyi deneyimleyemiyorlar. Bu süreçlerden geçenler başkalarıyla çalışmanın değerini daha çok takdir ediyor.

Eğitime bunu nasıl dâhil ederiz? Tabii eğitim konusunu konuşunca şöyle bir risk oluşuyor: Biz, örneğin, elektrik mühendisi yetiştirmek istiyoruz. Çok iyi ve başarılı eğitimden anladığımız, akademik altyapısının çok sağlam olması! Amiyane tabirle, "piyasa adam yetiştiren, pratik becerileri olan" ve "azar azar en popüler şeylerden anlayan" ama elektronik mühendisliğini, işin fizik temellerini derinlemesine bilmeyen mühendis yetiştirmek istemiyoruz. Diyoruz ki, "Temeller çok önemli, bunları 4 yılda ancak burada alabilirsin. Ondan sonra istiyorsan bilgisayar kursuna git. Veya zaten sana yazılım kullanabilme mantığını vermişiz, şirkete girdiğinde farklı bir program kullanılıyorsa iki haftada otur, öğren. Öğrenebilecek yetiyi biz sana veriyoruz."

Piyasaya yetiştirilmiş mühendisler, belki özgeçmişlerini doldurabiliyorlar ama elektronik tasarımı ya da işin fizik temellerini bilmiyorlar. Biz böyle öğrenciler yetiştirmek istemiyoruz. Çünkü öğrencinin temelini olması gerekiyor. Bunlar sonradan öğrenilebilir şeyler değil. "İşin temelini burada al,

sonra yüksek lisans, doktora yapabilirsin ya da şirkete girersin” diyoruz. Zaten şirketlerde, hiçbir şey bilmiyormuş gözükken bir insan, bir sene sonunda acayip bilgili, teknik anlamda şirkette çok sözü geçen biri olabiliyor. Çünkü temeli çok iyi öğrenmiş ve yeni şeyleri çok hızlı öğrenebiliyor. Biz böyle öğrenciler yetiştiriyoruz. Ama bu konuda öğrencinin de yapabileceği şeyler var. Koç Üniversitesi’nde bir sürü seçmeli ders var. Bu çok önemli bir zenginliktir. Çoğu öğrenci ileride ne yapmak isteyeceğini genelde bölümüne girerken tam bilmiyor olabiliyor. Ama Koç Üniversite’sinden ileride yapmak istediği şeye göre, örneğin medya ve görsel sanatlardan 5-6 tane ders alabiliyor. Bu büyük bir zenginlik, öğrencinin de yapması gereken şey bu. Yani öğrenci programını oluştururken 10-12 tane seçmeli dersini seçerken başka alanlara yönelebiliyor. Bizim her dersin içerisine illa bunu dâhil etmemiz gerekmiyor da, öğrenci akıllı davranarak ileride ne yapmak istiyorsa ona yönelik dersleri alması gerekiyor. Yani her ders için bunu yapmaya çalışmıyoruz çünkü bu sefer de derste verdiğimiz konudaki derinliği kaybedebiliriz.

Bilmenin Tasarımdan Geçen Yolları: Tasarım Disiplini ile Tasarım Bilimi Karşı Karşıya*

NIGEL CROSS

Tasarım ve Bilim

Bu makaleye tasarım ve bilim arasındaki ilişki konusunda ortaya çıkmış kimi tarihsel kaygıları kısaca gözden geçirerek başlamak istiyorum. Bu kaygılar modern tasarım tarihinin iki önemli döneminde güçlü bir şekilde ortaya çıkmıştı: bilimsel tasarım ürünleri arayışıyla 1920'lerde; ve bilimsel tasarım süreci kaygısıyla 1960'larda. Bu dertleri kuşatan kırk yıllık döngü yeniden devreye giriyor gibi görünüyor ve 2000'lerde bu sefer tasarım-bilim derdinin yeniden ortaya çıkışını göreceğimizi bekleyebiliriz.

Tasarımı "bilimselleştirme" arzusunun izleri yirminci yüzyıldaki modern tasarım hareketine kadar sürülebilir. Örneğin 1920'lerin başlarında *De Stijl* akımının önderi Theo van Doesburg sanat ve tasarımda yeni bir tine dair algısını şu sözlerle ifade etmişti: "Bizim çağımız sanat, bilim, teknoloji, vs.de tüm öznel spekülasyonlara düşmandır. Neredeyse tüm yaşamı halihazırda yönetmekte olan yeni tin ise hayvani kendiliğindenliğe, doğanın hâkimiyetine, sanatsal palavralara karşıttır. Yeni bir nesne inşa etmek için bir yöntem, yani bir nesnel sisteme gereksinimimiz var."¹ Bundan kısa bir süre sonra ise mimar Le Corbusier evi nesnel bir şekilde tasarlanmış "yaşa-

* Bu makale Mayıs 2000'de Politecnico di Milano'da düzenlenen Tasarım+Araştırma Sempozyumu için hazırlanan tebliğin gözden geçirilmiş bir versiyonudur.

1 T. Van Doesberg, "Towards a Collective Construction", *De Stijl* (1923) (alıntılayan G. Naylor, *The Bauhaus*, Londra: Studio Vista, 1968).

ma makinesi" diye tasvir etmişti: "Evin kullanımı belirli işlevlerin düzenli bir şekilde birbiri ardına dizilmesine dayanır. Bu işlevlerin düzenli bir şekilde birbiri ardına dizilmesi bir trafik fenomenidir. Bu trafiği düzgün, tasarruflu ve süratli hale getirmek modern mimari biliminin kilit derecede önem taşıyan çabasıdır."² Bu yorumların her ikisinde ve modern hareketin büyük bir kısmında, nesnellik ve rasyonaliteye, yani bilimin değerlerine dayalı sanat ve tasarım eserleri üretme arzusu görürüz.

Tasarımı bilimselleştirmeye dönük bu istekler 1960'lardaki "tasarım yöntemleri" hareketinde yine güçlü bir şekilde belirmişti. Londra'da 1962 yılının eylül ayında düzenlenen Tasarım Yöntemleri Konferansı³ genelde bir konu veya inceleme alanı olarak tasarım yöntembiliminin başlatıldığı olay olarak görülür. Yeni hareketin tasarım sürecini (ve tasarım ürünlerini) nesnellığe ve rasyonaliteye dayar. Tasarım arzusu eskisinden de güçlüydü. 1960'larda yeni tasarım yöntemlerinin bu şekilde ortaya çıkışının kökleri İkinci Dünya Savaşı'nın doğurduğu ivedilikle çözülmeyi bekleyen yeni sorunlar karşısında yeni, bilimsel ve hesaplanabilir yöntemlerin uygulanmasında yatar – yöneylem araştırmaları ve yönetimde karar verme teknikleri gibi medeni gelişmeler bu bağlamda oluşmuştur.

Radikal teknolojist Buckminster Fuller 1960'ları "tasarım biliminin onyılları" diye selamlamıştı. Ona göre, siyaset ve ekonomi bilimleriyle çözülemeyeceği kanısında olduğu insani sorunları ve çevre sorunlarını aşmak için bilime, teknolojiye ve rasyonalizme dayalı bir "tasarım bilimi devrimi" gerekliydi.⁴ Bu açıdan bakıldığında, söz konusu onyıllar Herbert Simon'ın ana hatlarıyla ortaya koyduğu "yapayın bilimleri"⁵ ve üniversitelerde bir "bir tasarım bilimi"nin geliştirilmesi çağrısıyla son bulmuştu: "tasarım sürecine dair düşünsel açıdan sağlam, analitik, kısmen biçimselleştirilebilir, kısmen ampirik, öğretilbilir bir doktrin bütünü."

Gelgelelim 1970'lerde, tasarım metodolojisi bilhassa da hareketin ilk öncülerinin beklenmedik ters tepkileriyle karşılaştı ve temel değerleri bu kişilerce reddedildi. Vaktiyle mimari ve planlama için rasyonel bir yöntem üretmiş olan Christopher Alexander⁶ şimdi şöyle diyordu: "Kendimi alandan kopardım... 'Tasarım yöntemleri' denen şeyde nasıl bina inşa edileceğine

2 L. Corbusier, *CIAM 2nd Congress*, Frankfurt (1929).

3 J. C. Jones ve D. G. Thornley, ed., *Conference on Design Methods* (Oxford: Pergamon, 1963).

4 B. Fuller, *Utopia or Oblivion* (New York: Bantam Books, 1999).

5 H. A. Simon, *The Sciences of the Artificial* (Cambridge, MA: MIT Press, 1969).

6 C. Alexander, *Notes on the Synthesis of Form* (Harvard University Press, 1964).

dair söylenebilecek o kadar az faydalı şey var ki yazılıp çizilenleri artık hiç okumuyorum bile... Bunu unutun, tüm bu alanı unutun diyorum.”⁷ Eskinin önde gelen şahsiyetlerinden bir başkası olan J. Christopher ise şöyle diyordu: “1970’lerde tasarım yöntemlerine karşı çıkmıştım. Makine dilini, davranışçılığı, tüm yaşamı devamlı olarak bir mantıksal çerçeveye sabitleştirme çabasını beğenmiyorum.”⁸

Alexander ve Jones’un sözlerinden yaptığımız alıntılar bağlamlarına yerleştirmek için, 1960’ların sonlarındaki toplumsal/kültürel iklimi –kampüs devrimleri ve radikal siyasi hareketleri, yeni liberal hümanizmi ve muhafazakâr değerlerin reddini– hatırlamak gerekli olabilir. Ne var ki “bilimsel” yöntemlerin gündelik tasarım pratiğine uygulanmasında başarısızlık yaşandığı da teslim edilmek zorundaydı. Rittel ve Webber de temel meseleleri dilendirmişti⁹; tasarımı ve planlama sorunlarını “uysal” sorunlarla uğraşan bilimin ve mühendisliğin tekniklerine esas itibarıyla karşılık vermeyen “belalı” sorunlar [*wicked problems*] diye nitelendirmişti.

Bununla beraber, tasarım metodolojisi bilhassa da mühendislik ve bazı endüstriyel tasarım dallarında kuvvetli şekilde gelişmeye devam etti. (Gerçi buna ilişkin pratik uygulamalara ve sonuçlara dair çok kısıtlı kanıtlar olabilir.) Bu çalışmanın meyveleri 1980’lerde mühendislikteki tasarım yöntemleri ve metodoloji üzerine kaleme alınmış bir dizi çalışmayla verildi. Bunların içinde İngilizce yazılanlar arasında Tjalve,¹⁰ Hubka,¹¹ Pahl ve Beitz,¹² French,¹³ Cross,¹⁴ ve Pugh’in¹⁵ çalışmaları yer alır.

1980’ler boyunca süren ve 1990’lara kadar taşınan bir başka önemli gelişme ise tasarım araştırmaları, teorisi ve metodolojisine dair yeni dergilerin basılmaya başlamasıydı. İngilizce yayımlanan dergiler arasında, 1979’da yayın hayatına başlayan *Design Studies*, 1984’te çıkmaya başlayan *Design Issues*, ilk sayısı 1989’da yayımlanan *Research in Engineering Design*, 1990’da

7 C. Alexander, “The State of the Art in Design Methods”, *DMG Newsletter* 5:3 (1971).

8 J. C. Jones, “How My Thoughts About Design Methods Have Changed During the Years”, *Design Methods and Theories* 11:1 (1977).

9 H. Rittel ve M. Webber, “Dilemmas in a General Theory of Planning”, *Policy Sciences* 4 (1973): 155-69.

10 E. Tjalve, *A Short Course in Industrial Design* (Londra: Newnes-Butterworth, 1979).

11 V. Hubka, *Principles of Engineering Design* (Guilford: Butterworth, 1982).

12 G. Pahl ve W. Beitz, *Engineering Design* (Londra: Springer/Design Council, 1984).

13 M. J. French, *Conceptual Design for Engineers* (Londra: Design Council, 1985).

14 N. Cross, *Engineering Design Methods* (Chichester: Wiley, 1989).

15 S. Pugh, *Total Design: Integrated Methods for Successful Product Engineering* (Workingham: Addison-Wesley, 1991).

ortaya çıkan *Journal of Engineering Design* ve *Journal of Design Management*, 1993'te ilk sayısını sunan *Languages of Design* ve 1997'de diğerlerinin arısına katılan *Design Journal* sayılabilir.

Bu dergilerce ortaya konan çalışmaların birçoğundaki bariz bilimsel temele (ve önyargıya) rağmen, tasarım yöntembilimcileri ta ilk günlerden beri tasarım ile bilim arasında ayrımlar yapmaya da çalışmıştı. Aşağıdaki alıntılar bunun örnekleridir:

Bilim insanları mevcut yapıların bileşenlerini tespit etmeye çalışır, tasarımcılar ise yeni yapıların bileşenlerini şekillendirmeye.

–Alexander¹⁶

Bilimsel yöntem var olanın doğasını çözümlemeye işe koşulan bir sorun çözme davranışı kalıbıdır; tasarım yöntemi ise... henüz var olmayan... şeyleri icat etmeye işe koşulan bir davranış kalıbıdır. Bilim analitiktir; tasarım ise yapıcı.

–Gregory¹⁷

Doğa bilimleri şeylerin nasıl olduğuyla ilgilidir... tasarım ise şeylerin nasıl olması gerektiğiyle.

–Simon¹⁸

Bu noktada hayati bir ayrımda bulunmak gerekebilir gerçekten de: Yöntem (sonuçların doğrulanmasını sağladığı) bilim pratiği açısından elzem olabilir, ama aynısı tasarım pratiği açısından geçerli değildir (zira tasarımda sonuçların tekrarlanabilir olması gerekmez ve hatta pek çok durumda sonuçların *tekrarlanmaması*, yani kopyalanmaması icap eder). Design Research Society'nin [Araştırma Yöntemleri Derneği]1980 yılında düzenlediği "Tasarım: Bilim: Yöntem" başlıklı konferans¹⁹ bu düşüncelerin birçoğunun dillendirilmesi için bir vesile sunmuştu. Konferanstaki genel havaya göre, tasarım ile bilim arasında kolaycı karşılaştırmalar ve ayrımlar yapmaktan uzaklaşmanın tam zamanıydı, tasarımın bilimden pek de öğreneceği bir şey yoktu

16 C. Alexander, *Notes on the Synthesis of Form*.

17 S. Gregory, "A Design Science", S. A. Gregory, ed. *The Design Method* (Londra: Butterworth, 1966) içinde.

18 H. A. Simon, *The Sciences of the Artificial*.

19 R. Jacques ve J. Powell, ed. *Design: Science: Method* (Guilford: Westbury House, 1981).

ve hatta bilimin tasarımdan bir şeyler öğrenmesi gerekiyordu belki de. Cross v.d.²⁰ bilim epistemolojisinin, her halükârda, karman çorman olduğunu ve dolayısıyla tasarım epistemolojisine sunacak pek bir şeyi olmadığını iddia etmişti. Glynn ise daha sonra şu sözleri dile getirmişti: “Bilim felsefecilerinin gözünde tarif edilmesi zor olduğu ortaya çıkmış yaratıcılığın, hipotez yenileştirmenin veya icadın mantığını geliştirme görevini tasarım epistemolojisi devralmıştır.”²¹

Açıklığa kavuşturmaya yönelik bazı girişimlere (bkz. de Vries, Cross ve Grant²²) karşın, tasarım ile bilim arasındaki ilişki konusunda hâlâ bazı kafa karışıklıkları vardır. Şimdi, tasarım ile bilim arasındaki ilişkiye duyulan bu ilginin üç farklı yorumunu en azından açıklığa kavuşturmaya çalışalım: (a) bilimsel tasarım, (b) tasarım bilimi ve (c) tasarımın bilimi.

Bilimsel Tasarım

Yukarıda kaydedildiği üzere, tasarım yöntemlerinin kökenleri karar teorisi ve yöneylem araştırmalarının yöntemlerine benzer bir şekilde “bilimsel” yöntemlerde yatar. “Tasarım yöntemleri hareketi”nin kurucuları bir değişimin yaşandığını, endüstri öncesi döneme özgü tasarımdan endüstriyel tasarımın mekanikleşmesine geçildiğini de fark etmişti – ve hatta post-endüstriyel tasarımın ortaya çıkışını da önceden görmüşlerdi belki de. Yeni yöntemler geliştirmeye gerekçe olarak öne sürülen nedenler modern, endüstriyel tasarımın sezgisel yöntemlerle kotarılamayacak kadar karmaşık olduğu varsayımına dayanıyordu.

Yirminci yüzyılın ilk yarısı pek çok tasarım türünde bilimsel temellendirmelerin hızla büyümesine şahitlik etmişti – örneğin, malzeme biliminin, mühendislik biliminin, inşaat biliminin ve davranış biliminin. Tasarım ile bilim arasındaki ilişkiye dair bir görüşe göre, modern tasarımın bilimsel bilgiyi bu şekilde arkasına alışı ve pratik görevlerde bilimsel bilginin tatbik edilmesiyle, tasarım “bilimi görünür kılmaktadır.”²³

Dolayısıyla *bilimsel tasarımın* –bilimsel bilgiye dayalı olan, fakat hem sezgisel hem de sezgisel olmayan tasarım yöntemlerini seçmeci bir şekilde

20 N. Cross, J. Naughtin ve D. Walker, “Design Method and Scientific Method”, R. Jacques ve J. Powell, ed. *Design: Science: Method* (Guilford: Westbury House, 1981) içinde.

21 S. Glynn, “Science and Perception as Design”, *Design Studies* 6:3 (1985).

22 M. de Vries, N. Cross ve D. Grant, ed. *Design Methodology and Relationships with Science* (Dordrecht: Kluwer, 1993).

23 R. A. Willem, “Design and Science”, *Design Studies* 11:1 (1990).

kullanan endüstri öncesi, zanaat odaklı tasarımdan ayrı olarak– modern, endüstriyelleşmiş tasarıma göndermede bulunduğu hususunda mutabık kalabiliriz. “Bilimsel tasarım” muhtemelen ihtilaflı bir kavram değil, modern tasarım pratiğinin gerçekliğinin bir yansımasından ibarettir.

Tasarım Bilimi

“Tasarım Bilimi” belki de ilk kez Buckminster Fuller tarafından kullanılmış ama 1965’te düzenlenen “Tasarım Yöntemi” konulu bir konferansta Gregory²⁴ tarafından bağlamına uyarlanmış bir terimdi. Böylelikle bir tasarım bilimi geliştirme kaygısı *esas* tasarım yöntemini –her “bilimsel yöntem” gibi tutarlı, rasyonelleştirilmiş bir yöntemi– formülleştirmeyi hedefleyen çabalara kapı aralamıştı. “Tasarım bilimi”ni geliştirmeyi amaçlayan başkaları da vardı. Örneğin *Workshop Design Konstruktion*’ın (WDK) kurucuları ve mühendislik tasarımına dair bir dizi büyük uluslararası konferansın düzenleyicileri olan Hubka ve Eder²⁵ aynı zamanda “Uluslararası Mühendislik Bilimi Derneği”ni kurmuştu. Hansen²⁶ tasarım biliminin hedefinin “tasarımın yasalarının ve faaliyetlerinin belirlenmesi, kurallar geliştirilmesi” olduğunu söylemişti. Bu da salt “sistematik tasarım” olarak oluşturulmuş –tasarılmanın yordamlarının sistematik bir şekilde örgütlendiği–bir tasarım bilimi olacaktı. Hubka ve Eder bunu kendilerinininkine kıyasla tasarım bilimine dair dar bir yorum olarak görür: “Tasarım bilimi tasarım alanında mantıksal açıdan birbiriyle bağlantılı bilgiler derlemesinden (sisteminden) oluşur ve hem teknik bilgiyi hem de tasarım yöntembilimini içerir... Tasarım bilimi tasarlanacak sistemlerin ve tasarım sürecinin tüm düzenli fenomenlerini belirleyip kategorileştirme sorununu ele alır. Tasarım bilimi doğa bilimlerinin uygulamalı bilgilerinden tasarımcının kullanımına uygun bir biçimde elverişli malumat elde etmeyi de amaçlar.” Bu tanım gerek tasarım sürecine ve metodolojisine gerekse yapıntı tasarımının bilimsel/teknolojik temellendirmelerine dair sistematik bilgi ihtiva etmesi bakımından “bilimsel tasarım”ın ötesine geçer.

Demek ki *tasarım biliminin* tasarıma yönelik olarak açık bir şekilde düzenli, rasyonel ve tamamen sistematik bir yaklaşıma göndermede bulunduğu sonucuna varabiliriz; bu hem yapıntılara dair bilimsel bilginin kullanılması

24 S. Gregory, “A Design Science”, S. A. Gregory, ed. *The Design Method* (Londra: Butterworth, 1966) içinde.

25 V. Hubka ve W. E. Eder, “A Scientific Approach to Engineering Design”, *Design Studies* 8:3 (1987).

26 F. Hansen, *Konstruktionswissenschaft* (Münih: Carl Hanser, 1974).

hem de bir bakıma bizzatihi bir bilimsel faaliyet olarak tasarım demektir. Bu elbette birçok tasarımcı ve tasarım teorisyeni tarafından itiraz edilen tartışmalı bir kavramdır. Grant'ın²⁷ belirttiği gibi:

Tasarım metodolojistleri ve tasarımcılarının çoğunun hâkim kanısına göre tasarlama ediminin kendisi bilimsel bir faaliyet değildir ve asla öyle olmayacaktır; yani, tasarlamanın kendisi bilimsel olmayan, gayri bilimsel bir faaliyettir.

Tasarımın Bilimi

Grant bir yandan şunları da söylemişti: “Tasarlama incelemeleri bir bilimsel faaliyet olabilir; başka bir deyişle, bir faaliyet olarak tasarım bilimsel soruşturmanın konusu olabilir.” Tasarım bilimi ile tasarımın bilimi kavramları arasındaki karışıklık devam etmektedir, zira “tasarımın bilimi” bir “tasarım bilimi”nin gelişimini ima ediyor veya bazılarının gözünde “tasarım bilimi”nin hedefi bu gibidir. Ama tasarımın bilimi kavramı Gasparski ve Strzalecki tarafından açıkça şöyle ifade edilmiştir:²⁸

Tasarımın bilimi, tıpkı bilimin bilimi gibi, tasarımı bilişsel ilgilerinin konusu edinen alt-disiplinlerin bir federasyonu olarak anlaşılmalıdır.

Bu ikinci görüşe göre, tasarımın bilimi tasarımın *incelenmesi* demektir – başka bir çalışmamda “tasarım metodolojisi” diye adlandırdığım şeye biraz benzerdir bu; tasarımın ilkelerinin, pratiklerinin ve yordamlarının incelenmesi. Bana kalırsa, tasarım metodolojisi “tasarımcıların çalışma ve düşünme tarzlarının incelenmesini, tasarım süreci için uygun yapıların kurulmasını, yeni tasarım yöntemlerinin, tekniklerinin ve yordamlarının geliştirilmesi ve uygulanmasını, tasarım bilgisinin doğası ve kapsamına, bu bilginin tasarım sorunlarına uygulanmasına dair düşünmeyi içerir.”²⁹ Tasarımın *incelenmesi*, tasarımın *doğasının* yorumlanmasını açık bırakır.

Bu noktada sözümlü şöyle bağlayayım: *Tasarımın bilimi* “bilimsel” (yani sistematik, güvenilebilir) soruşturma yöntemleriyle tasarıma dair anlayı-

27 D. Grant, “Design Methodology and Design Methods”, *Design Methods and Theories* 13:1 (1979).

28 W. Gasparski ve A. Strzalecki, “Contributions to Design Science: Praxeological Perspective”, *Design Methods and Theories* 24:2 (1990).

29 N. Cross, *Developments in Design Methodology* (Chichester: Wiley, 1984).

şımızı iyileştirmeye çalışan eserler toplamına atıfta bulunur. “Tasarımın bilimi”nin “tasarım bilimi” ile aynı şey olmadığını da açıklıkla belirtelim.

Bir Disiplin Olarak Tasarım

Donald Schön³⁰ “tasarım bilimi” hareketinin önemli bir kısmının temelinde yatan pozitivist öğretiyi itiraz etmiş ve bunun yerine inşacı bir paradigma önermişti. Simon’ın “tasarımın bilimi” görüşünü düzgün bir şekilde oluşturulmuş sorunları çözmeye dönük yaklaşımlara dayalı olmakla eleştirmişti, zira ona göre tasarımda, teknoloji alanında ve başka alanlardaki mesleki pratikte “karmakarışık, sorunlu durumlar”la yüz yüze geliniyor, bu gibi sorunlarla başa çıkılmaya çalışılıyordu. Schön bunun yerine, işi icra eden bazı kişilerin belirsizlik, istikrarsızlık, biriciklik ve değer çatışması içeren durumlar için devreye soktuğu sanatsal, sezgisel süreçlerde örtük bir şekilde var olan ve “düşünsel pratik” diye nitelendirdiği bir “pratik epistemolojisi” önermişti. Schön maharetli pratisyenlerin sergilediği yeteneklere itimat etmeye ve bu maharetleri başka bir şeyle ikame etmek yerine onları izah etmeye pozitivist seleflerinden daha hazır görünüyordu. Bu yaklaşım 1990’larda “tasarım odaklı düşünme araştırmaları”nda düzenlenmiş bir dizi konferans ve basılmış yayın aracılığıyla geliştirilmişti: Cross, v.d.,^{31,32} Akin³³ ve Goldschmidt ile Porter.³⁴

The Sciences of the Artificial kitabındaki pozitivist, teknik-rasyonalite temeline rağmen, Simon “tasarımın bilimi”nin sanatlar, bilimler ve teknoloji çerçevesinde düşünsel teşebbüs için esaslı, ortak bir zemin oluşturabileceğini ileri sürmüştü. Tasarımın incelenmesinin yapay dünyayı oluşturma gibi yaratıcı bir faaliyete dahil olan herkesin erişimine açık disiplinlerarası bir inceleme olduğunu demeye getiriyordu. Sözgelimi şunları diyordu Simon: “Pek az sayıda mühendis ve yaratıcı... birbirinin mesleki çalışmalarının içeriği hakkında her iki tarafı da besleyecek bir sohbete girebilir. Tasarım hakkında böyle bir sohbete girişebileceklerini, her iki tarafın da bir parçası olduğu ortak yaratım faaliyetini algılamaya başlayabileceklerini ve yaratıcı, mesleki

30 D. Schön, *The Reflective Practitioner* (Londra: Temple-Smith, 1983).

31 N. Cross, K. Dorst ve N. Roozenburg, ed. *Research in Design Thinking* (Delft: Delft University Press, 1992).

32 N. Cross, H. Christiaans ve K. Dorst, ed. *Analysing Design Activity* (Chichester: Wiley, 1996).

33 O. Akin, ed. “Descriptive Models of Design Activity”, *Design Studies* 18:4 (1997).

34 G. Goldschmidt ve W. Porter, ed. *4th Design Thinking Research Symposium* (Cambridge, MA: MIT Press, 1999).

tasarım sürecine ilişkin kendi deneyimlerini paylaşmaya başlayabileceklerini söylüyorum.” Dergilerimizde ve konferanslarımızda geliştirilmekte olan disiplinlerarası tasarım incelemelerinin gelişiminde tam da bunu görmekte olduğumuz kanısındayım.

Demek ki bir disiplin olarak tasarım, kendi başına ve kendi sıkı kültürü içinde incelenmesi anlamına gelebilir. Tasarımın düşünümsel pratiğine dayalı bir tasarımın bilimi anlamına gelebilir: bir bilim olarak tasarım değil, bir disiplin olarak tasarım. Bu disiplin tasarım bağlamında teoriye ve araştırmaya yönelik alandan bağımsız yaklaşımlar geliştirmeyi hedefler.³⁵ Bu disiplinin temelinde yatan aksiyom ise şudur: Bir tasarımcının farkındalığına ve yeteneğine özgü ve tasarım pratiğinin farklı mesleki alanlarından bağımsız olan bilgi biçimleri vardır.

Tasarımcıların özellikle bildikleri şey “yapay dünya”dır, yani insan eliyle yapılmış eserler dünyası. Yapmayı özellikle bildikleri şey yapay dünyaya eklemeler ve değişiklikler önermektir. Onların bilgileri, yetenekleri ve değerleri yapayın tekniklerinde yatar (“yapayın bilimleri”nde değil). Demek ki tasarım bilgisi yapay dünyadan çıkar ve bu dünyaya, bu dünyanın yaratılıp sürdürülmesine nasıl katkıda bulunulabileceğine dairdir. Bunun bir kısmı tasarlama etkinliğinin kendisine içkin olan, bu etkinliğe dahil olup ona kafa yorarak edinilen bilgidir. Başka bir kısmı yapay dünyanın yapılarına (sözelimi, biçimlerine ve konfigürasyonlarına) içkin olan, bu yapıntıları kullanarak ve onların kullanılması üzerine kafa yorarak edinilen bilgidir – mevcut yapıntıların muhtelif veçhelerini taklit etmede, yeniden kullanmada veya çeşitlendirmede kullanılan bilgidir. Bir diğer kısmı ise yapıntıların imal süreçlerine içkin olan, bu yapıntıları yaparak ve yapılmalarına kafa yorarak edinilen bilgidir. Bu bilgi biçimlerinin bazılarını öğrenmenin yolu başkalarından bu konuda ders almaktan da geçebilir.

Nasıl ki bilimler ve sanatlardaki diğer düşünsel kültürler bilim insanına veya sanatçıya özgü bilginin temel biçimlerini mercek altına alıyorsa, biz de bilmenin, düşünmenin ve eylemenin “tasarımdan geçen” yollarını mercek altına almalıyız.^{36, 37} Tasarım dünyasında Schön ve başkalarının izinden giden pek çok araştırmacı tasarım pratiğinin gerçekten de kendine özgü güçlü ve uygun bir düşünsel kültürünün olduğunu ve kendi tasarım araştırmamızı ya

35 N. Cross, “Design Research: A Disciplined Conversation”, *Design Issues* 15:2 (1999).

36 N. Cross, “Designerly Ways of Knowing”, *Design Studies* 3:4 (1982).

37 N. Cross, “Natural Intelligence in Design”, *Design Studies* 20:1 (1999).

bilimlerden ya da sanatlardan ithal edilen farklı kùltùrlere boęmaktan kaçınmamız gerektięini idrak etmiştir. Bu demek değildir ki dięer kùltürlerin hepsini gözardı edelim. Tam aksine, bize kıyasla onların çok daha kuvvetli soruşturma, inceleme ve araştırma tarihleri vardır. Bizim gerektiğinde bu tarihlerden ve geleneklerden istifade etmemiz, ama bir yandan da kendi başına kabul edilip savunulabilir kendi düşünsel kùltürümüzü inşa etmemiz gerekir. Kendi düşünsel kùltürümüzdeki saęlamlık ölçütlerinin başkalarınıninkiyle en azından boy ölçüşebileceğini ispatlayabilmeliyiz.

İngilizceden çeviren: Erkal Ünal

Tasarım Odaklı Düşünmede Belalı Sorunlar*

RICHARD BUCHANAN

Giriş

Güzel sanatlarda, doğa bilimlerinde ve hatta son zamanlarda sosyal bilimlerde tasarım düşüncesinin temellerini keşfetmeye dönük teşebbüslerde bulunuluyor ama tasarım indirgenmeye hiç gelmiyor ve şaşırtıcı derecede esnek bir etkinlik olarak kalıyor. Tasarıma dair hiçbir tanım veya endüstriyel ya da grafik tasarım gibi mesleki pratik dalları, tasarım etiketi altında toplanan fikirlerin ve yöntemlerin çeşitliliğini yeterince kapsamıyor. Konferanslarda sunulan bildirilerin, dergilerde yayımlanan makalelerin ve basılan kitapların çeşitliliği, içerdiği anlamları ve bağlantıları bakımından tasarımın genişlemeye devam ettiğini, gerek pratik gerek kavrayış açısından hiç beklenmedik boyutları açığa çıkardığını gösteriyor. Yirminci yüzyıldaki tasarım düşüncesi eğiliminin bir devamı bu aslında, zira tasarımın bir *ticaret etkinliğinden, bölümlere ayrılmış bir mesleğe, ardından teknik araştırmaya dönük bir alana*, oradan da şimdi *teknolojik kültürü içeren yeni bir liberal sanat* olarak görülmesi gereken bir hale dönüştüğüne tanıklık ettik.

Hele ki birçok insan liberal sanatları (*liberal arts*) kolejlerde ve üniversitelerde kurumsallaşmış geleneksel “sanatlar ve bilimler”le özdeşleştirmeye alışmışken, tasarımdan bir temel sanat diye bahsetmek tuhaf kaçabilir. Fa-

* “Wicked Problems in Design Thinking”. Bu makale Ekim 1990’da Fransa’da l’Université de Technologie de Compiègne’de tasarım araştırmaları üzerine düzenlenen ilk üniversite sempozyumu olan “Colloque Recherches sur le Design: Incitations, Implications, Interactions” başlıklı organizasyonda sunulan tebliğe dayanmaktadır [İlk basıldığı kaynak ise şudur: *Design Issues*, C. 8, S. 2 (Bahar, 1992), s. 5-21].

kat temel sanatlar yirminci yüzyılda devrimci bir dönüşümden geçiyor ve tasarım bu dönüşümün çarpıcı şekilde bariz olduğu alanlardan biri.

Hali hazırda sürmekte olan bu değişimi anlamak için bugün yaygın şekilde temel sanatlar diye görülenlerin tarihin dışında olmadığını görmekte fayda var. Bu bilimler Rönesans döneminde ortaya çıkmış, uzun bir gelişim sürecinden geçmiş ve nihayetinde on dokuzuncu yüzyılda ansiklopedik bir eğitim vizyonu ile taçlanmıştı: *beaux arts*, *belles lettres*, tarih, çeşitli doğal bilimler, matematik, felsefe ve yeni filizlenmeye başlayan sosyal bilimler. Bu öğrenim döngüsü belirli konu alanlarına ayrılmıştı ve her konu alanının kendi irdeleme şekline uygun yöntemi veya yöntemleri vardı. Temel sanatlar şeklinde doruk noktasına vardığında, bu konu alanları insan deneyimine ve geniş çeşitlilikteki mevcut bilgilere dair bütünlük bir anlayış sağlamıştı. On dokuzuncu yüzyılın sonuna varıldığında ise eldeki konu alanları gitgide daha incelikli yöntemlerle irdelenmeye başlamış ve bilgide kat edilen ilerlemelere uyum sağlamak için yeni konu alanları eklenmişti. Netice itibarıyla, öğrenim döngüsü zaman içinde çok sayıda alt bölüme ayrılmış, en sonundaysa kırkyama işi bir uzmanlaşmalar yorganı kalmıştı ortada.

Bugün bu konu alanları eski temel sanat statülerini hâlâ bir parça taşıyor ama uzmanlaşmış incelemeler alanları olarak gelişiyor ve bunun sonucunda olgulara ve değerlere dair gitgide zenginleşip ayrıntı kazanan bir manzara algısı ortaya çıkıyor. Bu konu alanları bilginin artıp ilerlemesine katkıda bulunsun da, bilginin parçalanmasına da sebep oluyor, zira kapsam açısından giderek daha dar hale geliyor, sayıları artıyor ve “birbirleriyle, ortak sorunlarla ve tam yöntemsel analiz yapmak amacıyla içinden kimi vehelerini seçtikleri gündelik hayat meseleleriyle olan bağlantıyı” kaybediyor.¹ Sanatları ve bilimleri tamamlamak üzere yeni bütünlük disiplinler bulma arayışı yirminci yüzyıldaki düşünsel ve pratik yaşamın ana temalarından biri oldu. Anlama, iletişim ve eylemi esas alan bütünlük disiplinler olmasa, insan yaşamını zenginleştirmek için bilginin sınırlarını makul bir şekilde kütüphanenin veya laboratuvarın ötesine taşımak için pek umut kalmazdı.

Yirminci yüzyılda tasarım düşüncesinin ortaya çıkışı bu bağlamda önemlidir. Tasarım için bilimsel bir temel bulma arayışının önemi tasarımı bilimlerden birine veya ötekine indirgeme olasılığında yatmaz – neo-pozitivist projenin bir devamıdır bu ve bazı tasarım teorisyenleri meseleyi hâlâ bu

1 Richard McKeon, “The Transformation of the Liberal Arts in the Renaissance”, *Developments in the Early Renaissance*, ed. Bernard S. Levy (Albany: State University of New York Press, 1972), s. 168-69.

çerçevede sunmaktadır.² Daha ziyade, sanatlardan ve bilimlerden edinilen faydalı bilgileri birbirine bağlayıp birbiriyle bütünleştirme ve bunu da şimdiki zamanın sorunlarına ve hedeflerine uygun şekillerde yapma kaygısında yatar. Tasarımcılar aradıkları somut bilgi bütünleşmelerinde teori ve pratiğin yeni üretken hedefler doğrultusunda birleşmesini ister. İşte şimdi biz de bu yüzden, teknolojik kültürdeki yeni temel sanatlara daha vâkıf olabilmek için tasarım düşüncesine dönüyoruz.³

Tasarım ve Yönelimsel İşlemler

Tasarımın bir temel sanat olarak incelenmeye başlamasının izi, yirminci yüzyılın başlarında patlak veren kültürel çalkantıya kadar sürülebilir. *The Quest for Certainty* ["Belirlilik Arayışı"] adlı kitabında John Dewey bu çalkantının kilit özelliğini evrenin yeni bir merkezinin algılanması olduğunu belirtmişti.

Evrenin eski merkezi kendi içinde tam olan ve yalnızca, kendi içinde bir o kadar tam olan evvelki dış malzeme üzerinde uygulamaya konan güçler donanımı sayesinde bilen zihindi. Yeni merkez ise sabit ve tam olmayan, bilakis yönelimsel işlemlerin aracılığıyla yeni ve farklı sonuçlara doğrulabilen doğanın bir seyri içinde gerçekleşen belirsiz etkileşimlerdir.⁴

- 2 Neo-pozitivizm, pragmatizm ve çeşitli fenomenoloji biçimleri yirminci yüzyılda tasarım eğitimi ve pratiğini güçlü şekilde etkilemiştir. Tasarım teorisi genelde neo-pozitivizme meyletmışken, tasarım pratiği pragmatizme ve çoğulculuğa yönelmiştir – fenomenologlar ise her iki alanda da yer almıştır. Bu tür felsefi farkların bir örneği, kapanmadan önceki Hochschule für Gestaltung'daki (HfG) teorik dersler ve stüdyo dersleri arasında gelişen ayrılıktır. Tasarımda teori ve pratik arasındaki ağırlıkla neo-pozitivist bilim felsefesi ile işlerini tıra eden bilimcilerin olağanüstü derecede farklı felsefeleri arasındaki farkın bir yansımasıdır. Gerçek tasarım pratiğine kılavuzluk eden görüşlerin çeşitliliğine yakından bakılırsa, tasarım tarihi, teorisi ve eleştirisi bundan istifade edebilir.
- 3 Walter Gropius'ta tasarımın yeni bir temel bilimin başlangıcını gören ilk kişilerden biriydi. 1937'de kaleme aldığı bir denemede, arkitektonik sanat fikrine dayalı bir kurum olarak Bauhaus'un kuruluşuna kafa yormuştu: "Nitekim Bauhaus 1919'da özgül bir hedef doğrultusunda, modern arkitektonik sanatı gerçekleştirme hedefiyle kurulmuştu ki kapsamı bakımından bu hedefin, tıpkı insan doğası gibi, her şeyi kucaklaması bekleniyordu.... Kılavuz ilkemiz şuydu ki tasarım ne düşünsel ne maddi bir meseledir; bilakis, yaşamın dokusunun olmazsa olmaz bir parçası, medeni bir toplumda herkes için gerekli bir parçadır." *Scope of Total Architecture* (New York: Collier Books, 1970), s. 19-20. "Arkitektonik" terimi, modern dünyada yaygınca kullanıldığı haliyle, türevsel "mimari" terimini aşar. Batı kültüründe, temel bilimler de benzer bir şekilde, bütünleştirme kapasitelerinden ötürü "arkitektonik" diye tasvir edilmiştir. Gropius, antik dünyada kendi başına temel bir bilim addedilen mimarinin, yirminci yüzyılda arkitektonik tasarım sanatının tezahürlerinden yalnızca biri olduğunu fark etmişti.
- 4 John Dewey, *The Quest for Certainty: A Study of the Relation of Knowledge and Action* (1929; yeniden basım. New York: Capricorn Books, 1960), s. 290-91.

Dewey burada eski temel sanatlar ile yeni temel sanatlar arasındaki, bir konu alanının olgularındaki uzmanlaşma ile bütünleşik düşüncede yeni disiplinlere başvurulması arasındaki farkın kökünü tasvir etmektedir. Gelgelelim Dewey bu yeni doğrultunun anlamı ve içerimlerinin henüz tam olarak anlaşılmadığı tespitinde bulunur.

Bugünlerde ne birbirleriyle ne de güncel yaşamımızın gidişatıyla tutarlılığı olan mefhumlar darmadağınık şekilde bir arada duruyor gözlerimizin önünde. Bilgi birçok düşünür tarafından hâlâ nihai gerçekliğin doğrudan kavranması olarak görülüyor, gerçi bilme pratiği faydalı sanatların prosedürüne özümlemiş durumda; bir başka deyişle, doğal enerjileri manipüle edip düzenleyen eyleyişi içeriyor. Tekraren, bilimin gerçeklik üzerinde hüküm sürdüğü söyleniyor ama daha düşük bir mertebeye layık görülse de "sanat" da bir o kadar itibar ve saygı görüyor.⁵

Bu tespitleri bir adım ileri götüren Dewey bilim, sanat ve pratik arasındaki yeni ilişkiyi irdeler. *Experience and Nature*'da ["Deneyim ve Doğa"] bilginin artık fikirlerin doğanın sabit düzenleriyle doğrudan uyuşmasıyla değil, değişim düzenlerini hedef alan yeni bir tür sanatla ulaşıldığını belirtir.

Şayet sanatı ve yaratımı öne koymakla modern temayüller haklı kılınmış oluyorsa, bu görüşün beraberinde getireceği olası sonuçları da kabul ve teyit edilmeli, ileriye taşınmalıdır. Daha sonra görülecektir ki bilim bir sanattır, sanat pratiktir ve çizilmeye layık tek ayırım pratik ile teori arasında değil, zekice olmayan, içkince ve dolayimsızca hoş olmayan pratik kipleri ile keyif alınmış anlamlarla dolu olanlar arasındadır.⁶

Neo-pozitivistler bir süre boyunca Dewey'nin gözüne girmeye çalışmıştır ama Dewey'nin yirminci yüzyılda bilimin gelişimine dair anlayışının onların anlayışından bir hayli farklı olduğu açıktır.⁷ Bilimi birincil, sanatı ise ikincil olarak görmektense, Dewey bilimi bir sanat olarak ele almıştı.

5 John Dewey, *Experience and Nature* (1929; yeniden basım, New York: Dover Publications, Inc., 1958), s. 357.

6 Dewey, *Experience and Nature*, s. 357-58.

7 Neo-pozitivistlerin hazırladığı, içinde Charles Morris'in *Foundations of the Theory of Signs*'ının da bulunduğu *International Encyclopedia of United Science*'in içinde Dewey'nin *Theory of Valuation*'ı da bulunuyordu. Ne var ki neo-pozitivist mantıkçılar ve dilbilgisi uzmanları Dewey'nin *Logic*'ini ya görmezden gelmiş ya da alaya almışlardı.

Bilimi sanata özümleyen zemini tamamlayan telakkiye göre, herhangi bir durumda bilimsel statü atfedilmesi deneysel şekilde üretilen olgulara dayanır. Bilim artık bir planla veya geçici bir hipotezin özelliklerini haiz bir projeye uyumlu olarak bile isteye girilen işlemlerin ürünüdür.⁸

Dewey'nin bu bağlamda "sanat" derken kastettiği şey günümüz kültüründe tasarımın ve teknolojinin yeni rolünü anlamak açısından hayati bir önem taşır.

Doğal bilginin sınai zanaatlardan ödünç alarak ilerlediği bir dönemin ardından, bilim kendi kendine bu tür aygıtları bile isteye icat ederek sabit ve devamlı hızlanan bir büyüme dönemine girdi. Bilime tekabül eden sanatın bu kendine özgü niteliğini ayırt etmek için "teknoloji" kelimesini kullanacağım.... Teknolojiler sayesinde, üretim sanatları ile bilim arasında döngüsel bir ilişki tesis edilmiştir.⁹

Dewey'nin teknoloji diye tanımladığı şey bugünün teknoloji felsefesinde yaygınca anlaşılan şey değildir. Dewey'e göre teknoloji, insan eliyle üretilen yapıntıların nasıl üretildiğine ilişkin bilgi veya söz konusu yapıntıların kendileri değil, deneysel bir düşünme sanatıdır. Hatta bilimlerde, üretim sanatlarında,¹⁰ veya toplumsal ve siyasi eylemde icra edilen yönelimsel işlemlerin ta kendileridir teknoloji. Teknolojiyi deneysel düşünce sayesinde ortaya çıkmış olabilecek belirli bir ürün türüyle –donanım– özdeşleştirirken hata yapıyor, diğer ürün türlerinin yaratımının ardında yatan ve bu yaratımlara temel teşkil eden sanatı göz ardı ediyoruz.

Bu açıdan bakıldığında, tasarımın ve tasarım düşüncesinin günümüz kültüründeki anlamlarını ve bağlantılarını genişletmeye neden devam ettiğini anlamak kolaydır. Günümüz yaşamında tasarımın –planın, projenin veya yönelimsel işlemlerdeki "yönelim"i oluşturan geçici hipotezin– insan deneyimini şekillendirmede önemli bir etken olmadığı hiçbir alan yoktur. Tasarım hatta geleneksel bilimsel etkinliklerin çekirdeğine kadar yayılır ve burada bilimsel merakın odağı olan konu alanlarını geliştirmek için kullanılır. Ne var ki böyle bir sanatın varlığını idrak etmek ancak daha fazla sorgu-

8 John Dewey "By Nature and By Art", *Philosophy of Education (Problems of Men)* içinde, (1946; yeniden basım. Totowa, New Jersey: Littlefield, Adams, 1958), s. 288.

9 Dewey, "By Nature and By Art", s. 291-92.

10 Dewey'e göre üretim sanatları güzel sanatları içerir. Güzel sanatlar ile faydalı sanatlar arasında keskin bir ayrımdaya bulunmaz.

lamanın, bu sanatın ne olduğunu, nasıl işlediğini ve belirli durumlarda niçin başarılı veya başarısız olduğunu izah etmenin kapısını aralar. Esas zorluk tasarım düşüncesine dair daha derin bir anlayışa kavuşmak ve böylelikle tasarım düşüncesini bambaşka sorunlara ve konu alanlarına uygulayanların birbirleriyle daha fazla işbirliği yapmasını, karşılıklı olarak birbirlerini beslemesini sağlamaktır. Bu da tasarımın pratikte irdelenişini, özellikle de üretim sanatlarında, daha zeki ve anlamlı hale getirecektir.

Gelgelelim, bu minvalde süregelen bir sorun vardır ki o da tasarımcılar ile bilim camiası mensupları arasındaki tartışmaların tasarımın daha genel mahiyeti; tasarımın sanatlar ve bilimler, endüstri ve imalat, pazarlama ve dağıtım ve son aşamada tasarım odaklı düşünmenin sonuçlarını kullanan genel kamuyla olan ilişkisi hakkında kafa yormak için genelde pek olanak tanımamasıdır. En sonunda üretken bütünleşmeler çıkmaz ortaya; daha ziyade, bir karmaşa peyda olur, iletişim kopar, yenilikçi fikirleri nesnel, somut tecessümlere taşıyacak akıllı pratiklerden yoksun kalınır. Bunun neticesinde, tasarımın kendisini daha açık şekilde anlamaya yönelik çabalar baltalanmış olur ve hatta bazen tasarımcılar bir geri adım atıp eserlerini geleneksel sanatlar ve zanaatlar bağlamında savunmaya savrulur. Tüm katılımcılar arasında iletişimin temelini açıklamaya yarayacak şekilde yerli yerinde kafa yorulmayınca, giderek karmaşılaşan teknolojik kültürde tasarım düşüncesinin temellerini ve kıymetini anlamak için pek ümit kalmaz.

Yerleştirmeler Doktrini

“Temel sanat” derken gündelik hayatlarında bir dereceye kadar tüm erkekler ve kadınlarca paylaşılabilecek, ne var ki belirgin bir içgörüyü ancak çok az sayıda kişinin vâkıf olduğu ve bazen yeni çığır açıcı uygulamalar alanına taşıdığı bir düşünme disiplini kastediyorum. Yirminci yüzyılda tasarım teorisinin başlıca eserlerinden biri olan *The Science of the Artificial*’daki şu sözleriyle Herbert Simon bunu kastetmişti belki de: “İnsan türünün esas incelemesi, hem teknik bir eğitimin mesleki bileşeni hem de liberal şekilde eğitim almış her kişi için ana bir disiplin olarak tasarım bilimidir.”¹¹ Simon’ın tasarımı bir bilim olarak ele alırkenki pozitivist ve ampirist görüşünün kimi veçhelerine pekâlâ katılınmayabilir¹² (Dewey’nin

11 Herbet A. Simon, *The Sciences of the Artificial* (Cambridge: M.I.T. Press, 1968), s. 83.

12 Simon’un *The Sciences of the Artificial* kitabı tasarımı tanımlamasıyla tasarım literatüründe sıkça alıntılanır, ama bu kitaptaki argümanının bütününe pek dikkat gösterilmez. Endüst-

modern kültürde yönelimsel işlemlerin önemine dair tespitinin berisinde yatan pragmatik ilkelerle de mutabık olunmayabilir),¹³ ama günümüz dünyasında tüm erkeklerin ve kadınların tasarım disiplinlerini erkenden anlamaya başlamaktan istifade edebileceği fikrine katılmamak için pek bir gerekçe yoktur. Bu tür bir anlayışın başlamasıyla geleneksel sanatlar ve bilimler alanındaki incelemelerde gündelik deneyim sorunları yeni bir biçimde ele alınmaya başladı zaten. Uzmanlığa dayalı sorgulamalar yapan pek çok alandan elde edilen bilgileri içeren muhtelif yeni ürünlerin gelişmesi bu yönelimin bir göstergesidir.

Tasarımın günümüz dünyasını ne kadar kapsamlı şekilde etkilediğine dair bir fikre varmak için, tasarımın dünyanın dört bir yanında profesyonel tasarımcılar tarafından ve kendilerini tasarımcı olarak görmeyebilecek daha birçok başka kişi tarafından irdelendiği dört genel alanı bir düşünelim. Bu alanlardan ilki *simgesel ve görsel iletişim tasarımı*dır. Bunun içinde, tipografi ve reklamcılık, kitap ve mecmua üretimi, bilimsel illüstrasyon gibi geleneksel grafik tasarımı çalışmaları vardır, ama bu alan fotoğraf, film, televizyon ve bilgisayar gösterimleri yoluyla iletişime doğru genişlemiştir. İletişim tasarımı alanı hızlı bir evrim yaşamakta; enformasyonu, fikirleri ve argümanları iletmedeki sorunlara dair kapsamlı bir keşfe girmektedir. Bunu da kelimeleri ve imgeleri yeni bir senteze sokarak yapmakta, böylece geçmişin “kitabi kültürü” dönüşmektedir.¹⁴

İkinci alan, *maddi nesneler* tasarımıdır. Bunun içinde gündelik ürünlerin –kıyafet, ev nesneleri, araçlar, gereçler, makineler ve vasıtalar– biçimine ve görsel tezahürüne duyulan geleneksel kaygı yer alır, fakat bu alan genişlemiş, ürünler ile insanların arasındaki fiziksel, psikolojik, toplumsal ve kültürel ilişkilerin daha derinlemesine ve etraflıca yorumlanmasını içermeye başlamıştır. Bahsettiğimiz bu alan da hızlı bir evrim yaşamaktadır. Kurgu içindeki biçim ve görsel tezahürün, sanat, mühendislik ve doğa bilimi ve insan bilimlerinin kimi veçhelerini birleştiren daha derin, daha bütünlüklü bir

riyel tasarım noktasından yapılacak dikkatli bir analiz literatüre faydalı bir katkıda bulunacaktır. Böyle bir okuma Simon’ın yaklaşımının pozitivist özelliklerini açığa çıkarır ve bu kitabın pek çok tasarımcının gözünden niçin düştüğünü izah etmeye yarar. Bu kitap yine de istisnai derecede yararlı bir çalışmadır.

13 Bkz. Richard Buchanan, “Design and Technology in the Second Copernican Revolution”, *Revue des sciences et techniques de la conception* (Tasarım Bilimleri ve Teknoloji Dergisi, Ocak, 1992), 1:1.

14 “Kitabi kültür” edebiyat eleştirmeni George Steiner tarafından kullanılan bir tabirdir ve Ivan Illich *In Thee Vineyard of the Text* kitabında bu temayı konu almaktadır.

argümanı taşıması gerekir. İşte bu alan da yaşadığı evrimle bu kurgunun sorunlarına eğilmektedir.¹⁵

Üçüncü alan, *aktiviteler ve organize edilmiş hizmetler* tasarımıdır. Bunun içinde, belirlenmiş hedeflere varmak için lojistiği, fiziksel kaynakları, araç-sallıkları ve insanları verimli dizilimler ve zaman çizelgeleri dahilinde birleştirmeyi esas alan geleneksel idare arayışı bulunur. Gelgelelim bu alan da bir genişleme yaşamış, mantıksal karar verme ve stratejik planlamayı içermeye başlamıştır. Şimdilerde yine hızlı bir evrimden geçmekte; daha iyi bir tasarım düşüncesinin somut durumlarda organik deneyim akışının elde edilmesine, bu tür deneyimlerin daha akıllıca, anlamlı ve tatmin edici kılınmasına dair bir keşfe açılmaktadır. Bu alanın ana teması bağlantılar ve sonuçlardır. Tasarımcılar gündelik deneyimde giderek çeşitlenip genişleyen bağlantıları, farklı bağlantı türlerinin eylem yapısını nasıl etkilediğini irdelemektedir.¹⁶

Dördüncü alan ise *yaşamaya, çalışmaya, oyun oynamaya ve öğrenmeye yönelik karmaşık sistemler veya çevrelerin* tasarımıdır. Bunun içinde sistem mühendisliği, mimari, kentsel planlamanın veya karmaşık bütünlerin parçalarının ve bu parçaların hiyerarşiler içinde sonraki bütünleşmelerinin işlevsel analizini konu edinen geleneksel yaklaşımlar vardır. Fakat bu alan da genişlemiştir ve herhangi bir dengeli ve işleyen bütünün birliğini ifade eden merkezi fikre, düşünceye veya değere dair daha fazla bilinci yansıtmaktadır. Bu alan insanları idame ettirip, geliştirip ve bütünleştirip daha kapsamlı ekolojik ve kültürel çevreler oluşturmada, istendiğinde veya mümkün olduğunda bu çevreleri şekillendirmede ya da gerektiğinde bu çevrelere uyum sağlama da tasarımın rolünü keşfetmeyi gitgide daha fazla konu edinmektedir.¹⁷

15 Maddi nesnelerin tasarımı madde billminde yeni çalışmaları da içerir elbette. Burada bir hayli odaklı bir tasarım düşüncesi rahatlıkla görülebilir.

16 Bu alanın kimi psikolojik ve toplumsal boyutları şu eserlerde ortaya konmaktadır: George A. Miller, Eugene Galanter ve Karl H. Pribram, *Plans and the Structure of Behavior* (New York: Holt, Rinehart ve Winston, 1960); Lucy Suchman, *Plans and Situated Actions: The Problem of Human-Machine Communication* (Cambridge: Cambridge University Press, 1987); ve Mihaly Csikszentmihalyi, *Flow: The Psychology of Optimal Experience* (New York: Harper & Row, 1990).

17 Tasarım düşüncesini etkileyen ilk sistemler mühendisliği eserlerinden biri şudur: Arthur D. Hall, *A Methodology for Systems Engineering* (Princeton, New Jersey: D. Van Nostrand Company, 1962). Sistemler düşüncesinde daha yakın zaman zarfında gerçekleşen gelişmeler için, bkz. Ron Levy, "Critical Systems Thinking: Edgar Morin and the French School of Thought", *Systems Practice*, cilt 4 (1990). Yeni "sistem bilimi"ne dair, bkz. Robert L. Flood ve Werner Ulrich, "Testament to Conversations on Critical Systems Thinking Between Two Systems Practitioners", *Systems Practice*, cilt 3 (1990); ve M. C. Jackson, "The Critical Kernel in Modern Systems Thinking", *Systems Practice*, cilt 3 (1990). Sistemlere yönelik antropolojik bir yaklaşım için, bkz. James Holston, *The Modernist City: An Anthropological Critique of Brasilia* (Chicago: University of Chicago Press, 1989).

Tasarım düşüncesinin alanlarını içeren bu listeye bakıp düşününce, her bir alandaki özgül tasarım mesleklerini saptayıp sınırlandırmaya kapılabilir insan – grafik tasarımcılarla iletişim, endüstriyel tasarımcılar ve mühendislerle maddi nesneler, tasarımcılar-ve yöneticilerle aktiviteler ve hizmetler, mimarlar ve kent planlamacılarıyla sistemler ve çevreler. Ne var ki bu yeterli olmayacaktır, zira söz konusu alanlar tasarımın sonuçlarını yansıtan nesne kategorilerinden ibaret değildir. Hakkıyla anlaşılıp kullanıldığında, bunlar aynı zamanda tüm tasarımcılarca paylaşılan *icat yerleridir*; sorunları ve çözümleri yeniden düşünerek tasarım düşüncesinin boyutlarının keşfedildiği yerler.

Evet, bu dört alan insan deneyiminde belirli türlerden nesnellğe işaret eder ve söz konusu alanların her birindeki tasarımcıların çalışmaları günümüz kültüründe insan deneyimi için bir çerçeve yaratmıştır. Fakat bu alanlar aynı zamanda birbiriyle bağlantılıdır, herhangi birine öncelik verilmiş değildir. Örneğin, göstergelerin, şeylerin, eylemlerin ve düşüncenin dizilimi kafa karıştııcı parçalardan düzenli bütünlere doğru bir yükseliş olarak görülebilir. Göstergeler ve imgeler, maddi nesnelere ilişkin algımızı yansıtan deneyim kesitleridir. Maddi nesneler ise eylem araçları haline gelir. Göstergeler, şeyler ve eylemler karmaşık çevrelerde birleştirici bir fikir veya düşünce tarafından örgütlenir. Ama parçaları ve bütünləri yukarıdan aşağıya inen değil de aşağıdan yukarıya çıkan bir düzen içinde ele almak gerektiğine dair bir gerekçe yoktur. Pek çok türde parça ve bütün vardır ve bunlar çok farklı şekillerde tanımlanabilir.¹⁸ Bir tasarımcının deneyimi nasıl irdeleyip düzenlemek istediğine bağlı olarak, söz konusu dizilim kaotik çevrelerden simgeler ve imgelerce oluşturulan birliğe doğru bir iniş olarak da görülebilir pekâlâ. Aslına bakacak olursak, *göstergeler, şeyler, eylemler ve düşünceler* birbirleriyle bağlantı içinde oldukları gibi, öyle şekillerde birbirlerinin içine geçip kaynaşırlar ki günümüz tasarım düşüncesinde inovasyon için şaşırtıcı sonuçlar da yaratırlar. Bu alanlar tasarımın geçmişinin ve şimdiki durumunun soyağacını gözler önüne serdiği gibi, tasarımın gelecekte nereye yöneldiğine de işaret etmektedir.

Endüstriyel tasarımcıların esas itibarıyla maddi nesneleri dert edinmeleri kolayca anlaşılabilir. Ne var ki tasarım literatüründe dile getirilen araştırmalara göre, endüstriyel tasarımcılar göstergeler, eylemler ve düşün-

¹⁸ Sözelimi, parçaların ve bütünlere, Platonculukta, Aristotelesçilikte ve klasik materyalizmde nasıl ele alındığını kıyaslayın. Deneyimin örgütlenişine dair bu üç yaklaşım yirminci yüzyıl tasarım düşüncesinde gayet iyi temsil bulmaktadır. Örneğin, bkz. Christopher Alexander, *Notes on the Synthesis of Form* (Cambridge: Harvard University Press, 1973).

celer bağlamında maddi nesneleri düşünerek yeni irdeleme mecraları bulmuştur. Örneğin, bazıları maddi nesnelerin iletişimsel bir yanı olduğunu ileri sürmüş, bunun neticesindeyse ürünlerin semantik ve retorik veçheleri üzerine kafa yormuşlardır. Başkaları ise maddi nesneleri deneyim ve eylem bağlamına yerleştirmiş, kullanıldıkları durumlarda ürünlerin nasıl işlediğine, aktivitelerin akışına nasıl katkıda bulunabilecekleri veya bu akışı nasıl engelleyebileceklerine dair yeni soruları gündeme getirmiştir. (Bu durum, ürünlerin içsel işleyişi ve bir ürünün görsel biçiminin böyle bir işleyişi nasıl ifade ettiğine ilişkin sorulardan belirgin bir şekilde uzaklaşıldığını gösterir elbette.) Son olarak, bazıları ise maddi nesneleri daha geniş sistemlerin, döngülerin ve çevrelerin birer parçası olarak irdelemekte, geniş bir soru ve pratik kaygılar yelpazesi açmakta veya eski tartışmaları yeniden gündeme getirmektedir. Ele alınan konular arasında muhafaza ve geridönüşüm, alternatif teknolojiler, incelikli simülasyon çevreleri, “akıllı” ürünler, sanal gerçeklik, yapay yaşam, tasarımın etik, siyasi ve yasal boyutları vardır.

Tasarım mesleklerinin her birinde birbiriyle mukayese edilebilir hareketler görülebilir: Bu hareketlerin esas kaygısı bir alanda başlar, ama ilk baştaki seçimleri çerçeve içinde bu sefer başka bir noktaya konduğunda inovasyon devreye girip yeni soruları ve fikirleri gündeme getirir. Bu yeniden yerleştirmenin birçok örneği vardır. Sözgelimi, geleneksel olarak bakıldığında, mimari geniş sistemler veya çevreler olarak binaları konu edinmiştir. Ne var ki yaklaşık yirmi yıldır bir grup mimar mimariyi bu sefer göstergeler, simgeler ve görsel iletişim bağlamında yerleştirmek için canhıraş uğramış, yapıbozumcu mimari gibi postmodern deney ve eğilimleri ortaya koymuştur. “Yapıbozumcu mimari” gibi oksimoronlar çoğu kez inovatif yeniden yerleştirmeye dönük girişimlerin neticesidir. Artık iyice tanıdık ve kabul edilir hale gelmiş “konstrüktivist sanat” ve “eylem ressamlığı” gibi ifadelerde olduğu gibi, eski kategorileri parçalama arzusuna işaret ederler. Buradaki sınav ise, inovasyondaki deneylerin üretken sonuçlar verip vermeyeceği, bireyler ve bir bütün olarak toplum tarafından değerlendirilip değerlendirilmeyeceğidir.¹⁹ Bazı deneyler tıpkı ilk soğukta düşen yapraklar gibi düşmüş, merhametli unutuluşun kucağına atılmıştır. Hali hazırda, yapıbozumcu mimarinin sonuçları karışıktır, fakat bu deney bireyler veya gruplar mimarinin sorunlarını yeni-

19 Bu tür değerlendirmeler günümüzdeki tasarım düşüncesinde nesnelliğin ölçüsüdür. Tasarımda keşfedilen olanakları temellendirecek nesnellik olmadığında, tasarım düşüncesi tasarım safatasına dönüşür.

den konumlandırana ve genel dikkati yeni sorulara kaydırana kadar devam edecektir.²⁰

Grafik tasarım ve görsel iletişim mesleğinde şimdilerde çarpıcı derecede farklı bir yeniden konumlandırma başlamaktadır. On dokuzuncu yüzyılın sonlarında ve yirminci yüzyılın başlarında grafik tasarım imaj oluşturma yoluyla kişisel ifadeye yönelikti. Güzel sanatların dışavurumculuğunun, ticari veya bilimsel hizmete sokulmuş halindeki bir uzantısıydı. “İletişim teorisi”nin ve göstergebilimin etkisi altında bu değişti gerçi; grafik tasarımcının rolü daha ziyade bir mesaj yorumcusu olarak görülmeye başladı. Örneğin grafik tasarımcı şirketlerin veya kamunun “mesajları”na duygusal renkler katmıştı; veya, teknik bir çerçevede, şirketlerin mesajlarını “kodlamıştı”. Bunun sonucunda, grafik tasarımın ürünleri izleyiciler tarafından “deşifre edilmesi” gereken “şeyler” veya “entiteler” (maddi metinler) olarak görüldü.²¹ Yakın zamanlardaysa grafik tasarımı düşüncesinde yeni bir yaklaşım iletişimi ikna edici muhakeme olarak görmek suretiyle iletişim teorisi ve göstergebilimin esas olarak dilsel veya dilbilgisine dayalı yaklaşımını sorgulamaya başlamıştır. Bu minvaldeki çalışmalar ilerledikçe, söz konusu yaklaşım grafik tasarımı muhtemelen dinamik deneyim ve iletişim akışı içine yerleştirmeye çalışacak ve grafik tasarımcılar, alıcı kitleler ve iletişimin içeriği arasındaki retorik ilişkileri vurgulayacaktır. Bu durumda, tasarımcılar artık mesajları süsleyen bireyler olarak değil, imgeleri ve kelimeleri yeni bir senteze sokarak ikna edici

20 Mimar Richard Rogers mimarının sorunlarını örtüşen çeşitli sistemlere dair yeni bir algı içinde yeniden konumlandırmaya çalışmakta, “çizgisel, statik, hiyerarşik ve mekanik düzen” olarak bir sistem anlayışını reddetmektedir. Kendi sözleriyle: “Bugün çizgisel akılyürütme dayalı tasarımın yerini örtüşen sistemleri esas alan açık uçlu bir mimarının alması gerektiğini biliyoruz. Bu ‘sistemler’ yaklaşımı bize dünyayı bölünmez bir bütün olarak takdir etme imkânı sağlar; bizler, mimaride, diğer alanlarda olduğu gibi, yerküreye ve yerkürede yaşama tarzımıza dair bütüncül bir ekolojik görüşe yaklaşmaktayız.” *Architecture: A Modern View* (New York: Thames and Hudson Inc., 1991), s. 58. Rogers’in “belirsiz biçim” kavramı edebiyattaki yapıbozumcu fikirlerden değil, kendisinin o yenilikçi çoğul sistemler görüşünden kaynağını almaktadır. Rogers’in çoğul sistemler bakış açısından hareketle postmodern mimariye getirdiği isabetli eleştirisine dair daha fazlası için, bkz. *Architecture: A Modern View*, s. 26.

21 Görsel iletişimi incelemenin hâlâ yaygın ve faydalı bir yolu olsa da, bu yaklaşım fiili tasarım pratiğinde başlarda taşıdığı gücün bir kısmını kaybetmiştir, çünkü kişisel bir ayrışılığa ve yenilik arayışına kaymış, bunun neticesindeyse etkili iletişimin temel görevlerinden çoğu zaman uzaklaşmıştır. Bu, örneğin, yapıbozumcu edebiyat teorisine dair yavan okumaları çalışmalarının dayanağı haline getirmiş grafik tasarımcılar arasında barizdir. Yapılan görsel deneyler grafik tasarım düşüncesinin önemli bir parçasıdır, ama yapılan bu deneyler son kertede iletişimin alakahlığı ve etkililiği çerçevesinde değerlendirilmelidir. Göstergebilimin ve tasarımın sınırlarına dair bir tartışma için, bkz. Seppo Vakeva, “What Do We Need Semiotics For?”, *Semantic Visions in Design*, ed. Susann Vihma (Helsinki: Endüstriyel Sanatlar Üniversitesi, UIAH, 1990), g-2.

savlar keşfetmeye uğraşayan iletişimciler olarak görülecek.²² Böylelikle, sonuçlara varmada izleyiciler önceden oluşturulmuş mesajların edilgen alıcıları değil, etkin katılımcılar olarak göz önünde bulundurulacak.

Bir tasarım mesleğinde yeniden konumlandırmalara yarayan şey, belirli sorunları ele almada tek tek tasarımcılara ve onların müşterilerine de yarar. Müşteriler dükkânlarında eşya bulmakta zorlanınca büyük bir perakende zincirinin yöneticileri şaşkınlığa uğramıştı. Geleneksel grafik tasarım daha büyük göstergeler üretmişti, ama yol bulmada belirgin bir iyileşmeyi sağlamamıştı bu – gösterge ne kadar büyük olursa, insanların onu görmezden gelme ihtimali o kadar artıyordu. Son olarak, bir tasarım danışmanı söz konusu sorunun müşteri deneyimi akışı açısından incelenmesi gerektiğini belirtmişti. Bir süre boyunca müşterilerin dükkânlarda gezinmesini gözlemledikten sonra, bu danışman insanların çoğu zaman bir dükkânın farklı kısımlarında dolaşırken belirli bir türde ürünün en tanıdık ve temsil kabiliyeti yüksek ürünlerine bakarak yol bulduğu hükmüne varmıştı. Bu da sergileme stratejisinde bir değişikliğe yol açmış, insanların tespit etme ihtimali en yüksek ürünler görünür konumlara yerleştirilmişti. Bu her ne kadar küçük bir örnek olsa da, tasarım sorununun ikili yeniden konumlandırılmasını ifade etmeye yeter: önce, insanların hareket ederken yol bulabilmek için tanıdık ürünleri aradığı içgörüsüyle, *göstergelerden eyleme*; sonra, *eylemden göstergelere* – ve ürünlerin kendilerini birer gösterge veya dükkânın düzenlenmesine dair birer ipucu olarak kullanmaya yönelik bir sergileme stratejisinin yeniden tasarlanması.

Tasarımda kavramsal açıdan yeniden konumlandırmanın o kadar çok örneği vardır ki kimsenin çıkıp da yirminci yüzyılda tasarım düşüncesinin arkasında yatan sistematik icat örüntüsünü fark etmemiş olması şaşırtıcı gerçektir. Bu örüntü *bir dizi kategoride* değil, göstergeler, şeyler, eylemler ve düşüncelerle saptananlar gibi, zengin, çeşitli ve değişen *yerleştirmeler* dizisinde bulunur.

Eğer tasarım düşüncesi bir dizi yaratıcı rastlantıdan fazlası olarak görülecekse, bir kategori ile yerleştirme arasındaki farkı anlamak son derece önem taşır. Kategorilerin bir teorisinin veya felsefenin çerçevesi içinde kabul edilen ve halihazırda var olanı tahlil etmek için bir temel işlevi gören sabit

22 Kısa bir süre önce İsviçreli grafik tasarımcı Ruedi Ruegg grafik tasarım düşüncesine daha fazla düşünme ve özgürlüğe ihtiyaç olduğundan bahsetmişti. Onun bu yaklaşımına dayanarak, grafik tasarıma yapıbozumu edebiyat teorisini katmaya dönük çabaların, savunucularının iddialarının aksine, etkili iletişimde çoğu kez bir özgürlük ve tahayyül kaybına yol açtığı öne sürülebilir.

anlamı vardır. Yerleştirmelerin anlamı şekillendirip kısıtlayan sınırları vardır, ama bunlar katı surette sabit ve belirlidir. Bir yerleştirmenin sınırı düşünceye bir bağlam veya yönelim sağlar ama belirli bir duruma uygulanması o durumun yeniden algılanmasını ve dolayısıyla yeni bir olanağın sınanmasını da sağlayabilir. Bu nedenle, yerleştirmeler somut koşullardaki sorunlara tatbik edildiğinde yeni fikirler ve olanaklar kaynağı olur.²³

Olanakların icadına ilişkin düzenlenmiş veya sistematik bir yaklaşım olarak, yerleştirmeler doktrini pek çok tasarımcının çalışmalarının sezgisel veya şans eseri keşfedilmiş niteliği olarak tasvir ettiği anlamak için faydalı bir araç sunar. Bireysel tasarımcıların genelde deneyimle geliştirilip sınanmış kişisel yerleştirmeleri vardır.²⁴ Tasarımcının icat kabiliyeti doğal veya geliştirilmiş, ustalıklı bir yeteneğe, yani o yerleştirmelere geri dönüp onları yeni bir bağlama uygulamaya, durumda nihai tasarımı etkileyen yanları bulabilmeye dayanır. Öyleyse tasarımcının tarzı diye görülen şey belirli türden görsel biçimler, malzemeler ve tekniklere yönelik salt kişisel bir tercih olmaktan fazlasıdır bazen; kavramsal yerleştirmeler aracılığıyla olanakları görmenin karakteristik bir yoludur. Gelgelelim, tasarımcının kavramsal yerleştirmeleri düşünme kategorileri haline geldiğinde, ortaya çıkan sonuç yeni bir durumdaki özgül olanakların keşfiyle artık hiçbir alakası olmayan, eski bir icadın yapmacıklı bir taklidi olabilir. Hal böyle olduğunda, bir adım sonra fikirler söz konusu durumun tikelliklerinde ve yeni olanaklarında keşfedilmek yerine, o duruma dosdoğru dayatılır.²⁵

23 Bireylere tek akılıürütme yolunun kategorilerle başladığı ve tümdengelimsek önermeler zincirleriyle ilerlediği öğretildiği müddetçe bu yerleştirme kavramı zor kavranmaya devam edecektir. Tasarımcılar hem icadı hem değerlendirmeyi, yargıyı dert eder ve akılıürütmeleri pratiktir, çünkü tasarım sonuçların muhtelif kanaatlerce etkilendiği durumlarda gerçekleşir.

24 Bazı yerleştirmeler yirminci yüzyıl tasarımında pek dikkat çekmeyecek kadar yaygın hale gelmiştir. Bununla beraber, bu tür yerleştirmeler tasarım düşüncesinin klasik özellikleridir ve maharetli bir tasarımcının elinde icat potansiyellerini korur. Tasarımcı Jay Doblin bazen temel "içsel/dışsal" yerleştirmesinden kaynağını alan bir yerleştirmeler şalesine başvurmuştu. Doblin'in yerleştirmeleri tasarım düşüncesinde ve ürün geliştirmedeki etkenleri açığa çıkarmak için bulgulayıcı bir araç işlevi görür. Doblin diğer yerleştirmeleri şurada belirtir: "Innovation, A Cook Book Approach", tarihsiz (daktilo edilmiş). Yakın zaman önce ise Ezio Manzini başka bir maksatla, tasarımcının bir tasarım durumunu incelemek için birbirine karşı nitelikleri olan iki zihinsel araca ihtiyacı olduğunu iddia etmişti: bir mikroskop ve bir makroskop. Zihinsel mikroskop, özellikle de malzeme bilimindeki ilerlemeler bakımından, "en küçük ayrıntılara varıncaya kadar, şeylerin nasıl işlediğini" incelemek içindir. Birbiri ardına gelen başka yerleştirmeler etkilik kazandırmak üzere mikroskopyu doldurur. Bkz. Ezio Manzini, *The Materials of Invention: Materials and Design* (Cambridge: M.I.T. Press, 1989), s. 58.

25 Yerleştirmelerin kategorilere kolayca tahvil edilmesi her tasarımcıyı veya tasarım eğitmenini çalışmalarının kavramsal gereçlerini nasıl paylaştıkları hususunda ihtiyatlı kılmalıdır.

İş başına geçen tasarımcının gözünde yerleştirmeler birincil, kategoriler ise ikincildir. Tasarım tarihi, teorisi ve eleştirisi içinse bunun tam tersi geçerlidir – sorgulama için yeni bir yönelimin kapısının aralandığı anlar hariç tabii. Bu tür zamanlarda, tasarım sorunlarının yeniden konumlandırılması, mesela ele alınacak konuda, başvurulacak yöntemlerde veya irdelenecek ilkelerde yapılan bir değişim yerleştirmeler yoluyla gerçekleşir. Bu durumda tarih, teori veya eleştiri soruşturmacının kendisi ve bazen soruşturmacı grupları için “yeniden tasarlanır”.²⁶ Tasarım incelemeleri disiplini tasarım tarihi, teorisi ve eleştirisine düşünümsel ve felsefi bir boyut kattıkça ortaya olumlu sonuçlar çıkabilir. Sözelimi tarihçiler, yirminci yüzyılın büyük bir kısmında icra edildiği halıyla tasarım tarihinin yerleştirilmesini yeniden gözden geçirebilir ve başka yenilikçi olanakları keşfetmeye uğraşabilir. Mevcut tasarım tarihinin ortaya çıkardığı neticelerden duyulan hoşnutsuzluk öyle gösteriyor ki bu disiplin canlılığını ve güncel sorunlar karşısındaki geçerliliğini muhafaza edecekse, yeni yeniden-konumlandırmalara ihtiyaç vardır.²⁷

Yerleştirmeler doktrini tasarım incelemeleri ve tasarım düşüncesinde bir araç olarak kabul edilip tanınacaksa, bu doktrinde daha başka gelişmelerin olması gerekecektir, ama bu doktrin kavramsal uzamı ve boyutsal olmayan imgeleri ele almanın şaşırtıcı derecede kati bir yolu da olabilir – bu sayede

Bir tasarım düşüncesi okulunun kurucusu için yenilikçi bir yaklaşımı şekillendirebilecek yerleştirmeler o kurucunun talebeleri veya sonraki taraftarlarının elinde çoğu kez doğruluk kategorilerine dönüşür.

26 Thomas Kuhn bilim teorisinde devrimlere damgasını vuran yeniden konumlandırmalarıyla ilgilenmişti. Bu fenomene ilişkin incelemesi, belki baştaki beklentilerinin aykırı olarak, bilim tarihine dair neo-pozitivist yorumun değişmesine katkıda bulundu. Fakat Kuhn'un “paradigma kaymaları”, izlekler [topics] teorisine dayanan retorik ve diyalektik icatta yatan düşünsel köklerinin sonuna kadar gidilerek geliştirilmedi. Chaim Perelman, burada yerleştirmeler doktrini diye adlandırılan şeye dair önemli bir güncel yaklaşım geliştirmiştir. Bkz. Chaim Perelman ve L. Olbrechts-Tyteca, *The New Rhetoric: A Treatise on Argumentation* (Notre Dame: University of Notre Dame Press, 1969). Diyalektik izleklerin modern keşfine dair ayrıca bkz. Stephen E. Toulmin, *The Uses of Argument* (Cambridge: Cambridge University Press, 1958). Tasarımcıların ilk aklı gelen ilgilerinden uzak olsa da, bu eserlerin zikredilmesinin sebebi hepsinin de pratik akılyürütmeyle uğraşması ve dolayısıyla, Simon'ın *The Sciences of the Artificial* kitabunda ele alınan karar alma mantığı dahil olmak üzere, tasarım teorisinin kimi veçhelerine dair önemli içerimlerin barındırmasıdır.

27 Bu tür sorunları çözmek için, tasarımcıların geçmişte benimsediği muhtelif tasarım kavrayışlarına daha fazla ihtimam gösterilmelidir. Bu da tasarım tarihinin maddi nesneler veya “şeyler”den çıkarılıp düşünce ve eyleme yerleştirilmesini beraberinde getirecektir. Başka bir deyişle, tasarımcıların söyleyip yaptıkları şeyler, felsefe ve pratik olarak kendi sanatlarının tarihidir. Bir konu alanı olarak tasarım tarihinin ele alındığı bir çalışma için, bkz. Victor Margolin, “Design History or Design Studies: Subject Matter and Methods”, *Design Studies* (basılacak).

nesnel şartlarda sınama yapmak için somut olasılıklar da ortaya çıkabilir.²⁸ Tasarımcıların yerleştirmeleri doğal ve kendiliğinden bir şekilde kullanması zaten aşikârdır; yerleştirmeler doktrininin sarıh bir şekilde anlaşılması ise onu bir temel sanat olarak tasarımın önemli bir unsuru haline getirecektir.

Göstergeler, şeyler, eylemler ve düşüncelere dayalı çerçevenin doğurduğu karmaşıklıkta iyi bir yaşam sürmek için tüm insanlar temel bir tasarım sanatına ihtiyaç duyar. Bir yandan, böyle bir sanat bireylere bu çerçeveye daha doğrudan dahil olma ve onun gelişimine katkıda bulunma imkânı verir. Öte yandansa, profesyonel tasarımcılar söz konusu çerçevenin irdelenmesinde ustalar olarak görülebilir. Tasarımcıların göstergeler, şeyler, eylemler ve düşünceler arasında yeni ilişkiler keşfetme yeteneği tasarımın teknik bir uzmanlaşmadan ibaret olmadığını, bilakis yeni bir temel sanat olduğunun işaretlerinden biridir.

Tasarım Teorisinde Belalı Sorunlar

Tasarım konusunda son zamanlarda düzenlenen konferanslar bütünleşik bir disiplin olarak tasarımı daha açık şekilde anlamaya dönük, daima sistematik değilse de tutarlı bir çabanın kanıtlarıdır. Gelgelelim bu konferansların gitgide farklı farklı mesleklerden ve akademik disiplinlerden gelen katılımcılarının bir araya gelmesinin sebebi tasarıma dair ortak bir tanımda, ortak bir metodolojide, ortak bir felsefede ve hatta herkesin “tasarım” teriminin tatbik edilmesi gerektiği konusunda uzlaştığı ortak bir hedefler dizisinde buluşmaları değil, ortak bir temaya ilgi duymalarıdır: *yapay olanın kavranışı ve planlanması*. Tasarıma dair farklı tanımlar ve tasarım metodolojisinin farklı şekillerde betimlenmesi bu geniş temanın çeşitlemeleridir; bunların her biri onun anlamlarının ve içerimlerinin gelişiminde nelerin mümkün olduğunun somut şekilde irdelenişine tekabül eder. Bu tür toplantılarda iletişim mümkündür; zira araştırma ve tartışmaların sonuçları, düşünsel ve pratik bakış açılarındaki geniş çaplı farklılıklara rağmen, daima bu temayla birbirine bağlanır ve dolayısıyla birbirini tamamlayıcı mahiyettedir. Bu da ancak, bireyler birbirlerinin çalışmalarında nelerin faydalı olduğunu keşfedebilecek zekâyâ sahip oldukları ve eldeki malzemeyi tasarım düşüncesine dair kendi vizyonları çerçevesinde yoğurabildikleri takdirde mümkündür elbette.

28 “Boyutsal olmayan imgeler” tabiri tasarım düşüncesinin bir parçası olarak zihinde yaratılan tüm imgelere ve özellikle de, kavramsal yerleştirmelerin icada yardımcı olabilecek (örneğin hiyerarşik, yatay veya matris ve tablo formunda) çeşitli şematizasyonlarına göndermede bulunur.

Ne var ki profesyonel tasarımcıların ele aldıkları sorunların türleri ve başvurdukları akılıyürütme kalıpları bilim camiasının mensuplarının kafasını karıştıracaktır. Bilim insanları yeni bir temel sanat olarak tasarım düşüncesinde pay sahibidir ama aynı zamanda fizik, kimya, biyoloji, matematik, sosyal bilimler veya bu bilimlerin birçok alt-alanlarından birinde bulundukları haliyle uzmanlık alanı haline gelmiş konuların ve bunlarla ilişkili yöntemlerin ustalarıdır.²⁹ Bu da bilimciler ile tasarımcılar arasındaki ana iletişim sorunlarından birine sebebiyet verir, çünkü tasarımcıların ele aldığı sorunlar nadiren bu konu alanlarından herhangi birinin sınırları içinde kalır.

1974'de New York'ta tasarım teorisine dair düzenlenen özel bir konferansta bilimciler ile tasarımcılar arasındaki iletişim sorunu meydana çıkmıştı.³⁰ Bu konferans birkaç sebepten ötürü dikkate şayandı; bu sebeplerden en önemlisi ise doğrudan toplantının içeriğiyle ilgiliydi. İlk sunulan bildirilerden birinde değerlendirmeye alınan,³¹ tasarım konusundaki "belalı sorunlar" [*wicked problems*] yaklaşımı merkezî temalardan biri olup çıkmıştı; olağanüstü derecede çeşitli ve birbiriyle kıyas kabul etmez gözükten tasarım uygulamaları arasında bir bağlantı kurmaya çalışırken katılımcılar yüzlerini çoğu zaman bu temaya çevirmişti.³² Katılımcıların çoğunun birbirlerini

29 Bu liste beşeri bilimleri ve güzel sanatları da içine alabilir, çünkü bazı geleneksel beşeri bilimciler ile tasarımcılar arasında, tasarımcılar ile bilimciler arasında olduğu kadar iletişim sıkıntısı vardır. Bu durum birçok beşeri bilimcinin tasarım konusunda benimsemeye devam ettiği bir görüşte, yani tasarımın güzel sanatların ilkelerini faydacı amaçlara uyarlayan dekoratif bir sanattan ibaret olduğu görüşünde gözler önüne serilir.

30 William R. Spillers, ed. *Basic Questions of Design Theory* (Amsterdam: North Holland Publishing Company, 1974). National Science Foundation'ın [Ulusal Bilim Vakfı] finanse ettiği bu konferans Columbia Üniversitesi'nde düzenlenmişti.

31 Vladimir Bazjanac, "Architectural Design Theory: Models of the Design Process", *Basic Questions of Design Theory*, 3-20.

32 Matematikçi Frank Harary tarafından geliştirilen grafik teorisi birçok alandaki araştırmacıların çalışmaları arasında bağlantılar kurmaya da yaramıştı. Konferansın düzenleyicileri, bu konferansa katılan ve "Graphs as Designs" [Tasarımlar olarak Grafikler] başlıklı bir tebliğ sunan Harary'nin tasarım teorisinin temel yapısının kendisinin yapısal modeller konusundaki çalışmasında bulunabileceğini ileri sürdüğünü belirtmişti. Harary böyle bir iddiada bulunmuş olsun ya da olmasın, grafik teorisinde, hihassa da yönlendirilmiş grafikler teorisinde, yerleştirmelere doktrininin matematiksel bir ifadesini görmek mümkündür. Yapılacak bir karşılaştırma kelimeleri konu alan sanatlar ile şeyleri konu alan matematik sanatları arasında şaşırtıcı bir bağlantı kurabilir, bu da tasarımın yeni bir temel sanat olarak görülmesi için dayanak sağlayan bir başka veri olur. "Şemalar" bağlayıcı halkadır; zira yerleştirmeler düşünce figürleri olarak şemalaştırılabilir ve şemalar, yönlendirilmiş veya başka türde olsun, grafik biçimleridir. Grafik teorisine dair daha fazlası için, bkz. F. Harary, R. Norman ve D. Cartwright, *Structural Models: An Introduction to the Theory of Directed Graphs* (New York: Wiley, 1965).

anlamada yaşadığı güçlük de dikkat çeken noktalardan biriydi. Bu her ne kadar toplantının dinamiklerine dair dışardan birinin gözlemi olsa da, tasarım düşüncesindeki “belalı sorun”un muhteşem bir örneğidir.

Belalı sorunlar yaklaşımı, tasarım metodolojisinin hararetle ilgi çeken bir konu olduğu 1960’larda Horst Rittel tarafından ortaya atılmıştı.³³ Bir matematikçi, tasarımcı olan ve Hochschule für Gestaltung (HfG) Ulm’da eskiden öğretmenlik yapan Rittel pek çok tasarımcı ve tasarım teorisyeninin o sıralar irdelemekte olduğu çizgisel, aşamalı tasarım süreci modeline bir alternatif bulmaya çalışmıştı.³⁴ Çizgisel modelin birçok çeşitlemesi olsa da, bu modelin savunucuları temelde tasarım sürecinin *sorun tanımı* ve *sorun çözümü* olmak üzere iki ayrı aşamaya ayrıldığını iddia eder. *Sorun tanımı*, *analitik* bir silsiledir: Bu dilimde tasarımcı sorunun tüm öğelerini belirler ve başarılı bir tasarım çözümünün içereceği tüm gereklilikleri bir bir sıptar. *Sorun çözümü* ise *sentetik* bir dilimdir: Bu dilimde çeşitli gereklilikler bir araya getirilip birbirlerine karşı bir dengeye konur, bunun sonucundaysa üretime taşınacak nihai bir plan ortaya çıkarılır.

Soyut açıdan bakıldığında, metodolojik bir kesinlik sunması bakımından bu tür bir model cezbedici görünebilir; yani, kilit nitelikleri bakımından, bireysel tasarımcının bakış açısından bağımsız bir kesinliktir burada söz konusu olan. Aslında pek çok bilimci ve işletme alanında çalışan profesyonel ve hatta bazı tasarımcılar doğrusal bir model fikrini ilgi çekici bulmaya devam etmekte, bu fikrin tasarım sürecinin “mantıksal” bir şekilde anlaşılması için yegâne umudu temsil ettiğine inanmaktadır. Bazı eleştirmenler ise iki bariz zayıf noktaya işaret etmekte gecikmemişti: Birincisi, fiiliyattaki tasarım

33 Birleşik Krallık’ta 1962, 1965 ve 1967’de Tasarım Yöntemleri hakkında düzenlenen bir dizi konferans 1967’de, bugün *Design Studies* [Tasarım İncelemeleri] dergisini çıkarmaya devam eden Tasarım Araştırmaları Derneği’nin kurulmasıyla sonuçlandı. Konuya ABD’de duyulan ilgi de 1966’da Tasarım Araştırmaları Grubu’nun oluşumuna yol açtı. Bu grubun 1966 ila 1971 yılları arasında çıkardığı DMG Newsletter [Tasarım Araştırmaları Grubu Bülteni], daha sonra *DMG-DRS Journal: Design Research and Methods* [Tasarım Araştırmaları Grubu-Tasarım Yöntemi Derneği: Tasarım Araştırmaları ve Yöntemleri] ve bugüne kadar yayın hayatını devam ettiren bu derginin şimdiki adı ise *Design Methods and Theories* [Tasarım Yöntemleri ve Teorileri]. Tasarım düşüncesinde başvurulan yöntemleri tasvir edip bütünleştirmeye dair bir çaba için, bkz. J. Christopher Jones, *Design Methods: Seeds of Human Futures* (1970, yeniden basım New York: John Wiley & Sons, 1981). Jones’un sunduğu yöntemlerin çoğu bilinçli bir şekilde diğer disiplinlerden aktarılmıştır. Fakat hepsi de yeni olanakların keşfedilmesi için yerleştirmelerin kullanılması suretiyle, tasarım sorunlarını yeniden konumlandırmaya yönelik teknikler olarak yorumlanabilir.

34 1990’da vefat eden Rittel meslek hayatını Berkeley’deki California Üniversitesi ve Stuttgart Üniversitesi’nde dersler vererek sonlandırdı. Kısa bir biyografik taslak için, bkz. Herbert Lindinger, *Ulm Design: The Morality of Objects* (Cambridge: M.I.T. Press, 1990), s. 274.

düşüncesi ve karar verme dilimi basit bir çizgisel süreç değildir; ve ikincisi, tasarımcıların üzerinde çalıştığı sorunlar, gerçek pratikte, şu ana dek ortaya konulmuş herhangi bir çizgisel analiz ve sentezle çözülmez.³⁵

Rittel tasarımcıların üzerinde çalıştığı sorunların çoğunun *belalı sorunlar* olduğunu ileri sürmüştü.³⁶ Rittel'in bu fikrinin basılı halde sunulduğu ilk raporda tasvir edildiği haliyle, *belalı sorunlar* "enformasyonun kafa karıştırıcı olduğu, birbiriyle çatışan değerleri olan pek çok müşteri ve karar vericinin bulunduğu ve tüm sistemdeki dallanıp budaklanmaların bütünüyle kafa karıştırıcı olduğu, kötü bir şekilde formüleleştirilmiş bir toplumsal sistem sorunları türüdür."³⁷ Tasarımcıların her yeni durumda karşılaştıkları şeylere dair eğlenceli bir betimlemedir bu. Ama en önemlisi, pratiğin ardında yatan temel bir meseleye işaret etmesidir: tasarım düşüncesinde *belirlilik* ile *belirsizlik* arasındaki ilişkiye. Çizgisel tasarım düşüncesi modeli, belirgin koşulları olan *belirli* sorunlara dayanır. Bu bağlamda tasarımcının görevi tek tek söz konusu koşulları saptamak ve ardından bir çözümü hesaplamaktır. *Belalı sorunlar* yaklaşımında ise, Rittel'in ifade ettiği üzere, belirli veya analitik sorunlar üretmek için "belalılığın" çekilip çıkarıldığı en ufak tasarım sorunları dışındaki diğer tüm sorunlarda temel bir *belirsizlik* olduğu öne sürülür.

Bunun ne demek olduğunu anlamak için, *belirsizlik* kavramının *belirlenmemiş* kavramından bir hayli farklı olduğunu idrak etmek gerekir. *Belirsizlik* tasarım sorunlarının hiçbir kati koşulu veya sınırı olmadığını ima eder. Bu, örneğin, Rittel'in ilk defa 1972'de ortaya koyduğu *belalı sorunların* on özelliğine bakılıp anlaşılabilir.³⁸

35 Bazjanac çizgisel modeller ile belalı sorunlar yaklaşımını ilginç bir şekilde kıyaslıyor.

36 Belalı sorunlar tabiri felsefeci Karl Popper'den ödünç alınmıştı. Ne var ki Rittel bu fikri farklı bir doğrultuda geliştirmişti. Rittel, ilk başta neo-pozitivist fikirlerden etkilenen, somut koşullarda pratik akılyürütmenin fiili süreçleriyle karşı karşıya geldiğindeyse, retorikle ilişkili yeni bir yaklaşım geliştirmeye çalışan kişilerin bir başka örneğidir.

37 Rittel'in belalı sorunlar kavramının basılı haldeki ilk raporu C. West Churchman tarafından sunulmuştu: "Wicked Problems", *Management Science* (Aralık 1967), cilt 4, no. 14, B-141-42. Churchman'ın bu başyazısı, bireylerin yanlış bir kanıya kapılıp "belalılığı" tasarım sorunlarının içinen bilfiil çekip çıkardıklarına inandığında tasarım ve planlamada ortaya çıkabilecek ahlaki sorunları tartışması bakımından bilhassa ilgi çekicidir.

38 Bkz. Horst W. J. Rittel ve Melvin M. Webber, "Dilemmas in a General Theory of Planning", Kasım 1972'de, Berkeley'deki California Üniversitesi, Kentsel ve Bölgesel Kalkınma Enstitüsü'nde sunulan çalışma belgesi. Ayrıca Rittel ile yapılmış şu mülakata bakılabilir: "Son of Rittelthink", Design Methods Group 5th Anniversary Report (Ocak 1972), 5-10; ve Horst Rittel, "On the Planning Crisis: Systems Analysis of the First and Second Generations", *Bedriftsokonomien*, no.8: 390-96. Rittel başta ortaya attığı bu listeye daha sonra aşama aşama başka özellikler de ilave etmişti.

- (1) *Belalı sorunların* belirli bir formülasyonu yoktur, ama bir *belalı sorun*un her formülasyonu bir çözümün formülasyonuna denk düşer.
- (2) *Belalı sorunların* durma kuralı yoktur.
- (3) *Belalı sorunları* çözümleri doğru veya yanlış olamaz, ancak iyi veya kötü olabilir.
- (4) *Belalı sorunların* çözümünde kabul edilebilir işlemleri içeren kapsamlı ve eksiksiz bir liste yoktur.
- (5) Her *belalı sorun* için daima birden fazla olası açıklama vardır; açıklamalar da tasarımcının *Weltanschauung*'una bağlıdır.³⁹
- (6) Her *belalı sorun* bir başkasının, "üst düzey" bir sorunun belirtisi-dir.⁴⁰
- (7) Bir *belalı soruna* dair herhangi bir formülasyonun ve çözümün kati bir testi yoktur.
- (8) Bir *belalı sorunu* çözmek "tek atışlık" bir işlemdir, deneme-yanılma-ya olanak yoktur.⁴¹
- (9) Her *belalı sorun* eşsizdir.
- (10) *Belalı sorun* çözücüsünün haksız olmaya hakkı yoktur – eyleminden bütünüyle sorumludur.

Böyle fevkâlade bir listeyi gördükten sonra, her bir özelliğin anlamını irdelemenin, tasarım düşüncesinin her alanından somut örnekler sunmanın ötesine geçmek istenmeyebilir. Ne var ki öyle yapılsa temel bir soru cevaplanmadan bırakılmış olur. *Tasarım sorunları niçin belirsiz ve dolayısıyla belalıdır?* Ne Rittel ne de *belalı sorunları* inceleyenlerin herhangi biri bu soruya bir cevap vermeye girişmiştir, dolayısıyla *belalı sorunlar* yaklaşımı iyi temellendirilmiş bir tasarım teorisinin başlangıcını oluşturmaktan ziyade, tasarımın toplumsal gerçekliğine dair bir betimlemeden ibaret kalmıştır.

39 *Weltanschauung* tasarım sürecinin elzem bir parçası olarak tasarımcının düşünsel bakış açısını belirler.

40 Bu özellik Rittel'in yaklaşımındaki sistemler veçesini ifade eder.

41 Rittel bu husustaki örneğini, kusurlu bir binayı yeniden inşa etmenin mümkün olmadığı mimaride alır. Belki de en genel özellik bir tasarım düşüncesi hattında "kapana kısılmaya" diye tarif edilmelidir. Gerek tasarımcılar gerekse müşterileri veya yöneticiler yeni bir ürünün geliştirilmesi aşamasında çoğu kez "kapana kısıılır" ve iyi veya kötü sebeplerden ötürü, zayıf bir tasarımı sonlandırmayı başaramaz. ABD'nin orta batısında yer alan küçük bir şirketin ürün geliştirme sürecindeki kapana kısılmaya dair kısa bir betimleme için, bkz. Richard Buchanan, "Wicked Problems: Managing the Entrapment Trap", *Innovation* (Yaz, 1991), 10:3.

Bu sorunun yanıtıysa nadiren göz önünde bulundurulmuş bir şeyde, bir konu alanı olarak tasarımın kendine özgü doğasında yatar. Tasarım sorunları “belirsiz” ve “belalı”dır, çünkü tasarımın tasavvur ettiğiinden ayrı özel bir konu alanı yoktur. Tasarımın konu alanı kapsamı bakımından potansiyel olarak *evrensel*dir, zira tasarım düşüncesi insan deneyiminin her alanına tatbik edilebilir. Fakat uygulama sürecinde tasarımcının özgül koşullardaki sorunlar ve meselelerin içinde *tikel* bir konu keşfetmesi veya icat etmesi gerekir. Bu da ister istemez mevcut konu alanlarına ilişik ilkeleri, yasaları, kuralları veya yapıları anlamayı dert edinen bilim disiplinleriyle keskin bir tezat demektir. Bu tür konu alanları ya belirlenmemiştir veya yeterince belirlenmemiştir, onları tam olarak daha belirli hale getirmek için daha fazla soruşturma yapmak gerekmektedir. Ama tasarımınkiyle doğrudan kıyaslanabilecek kadar kökten belirsiz değildirler.⁴²

Tasarımcılar kendi konu alanlarını iki şekilde ve iki düzeyde tasavvur eder: genel ve tikel. *Genel düzeyde*, tasarımcı ürünlerin doğasına veya dünyadaki insan yapıntılarının doğasına dair bir fikir veya geçici hipotez oluşturur. Bu, sözelimi, tasarımcının “doğal”ın karşısında “yapay” ile kastedilene dair görüşüdür. Bu anlamda, tasarımcı tasarımın doğasına ve tasarımın uygulanışının uygun kapsamına dair geniş bir bakış benimser. Hatta pek çok tasarımcı, kendi disiplinlerine ne kadar kafa yormuş olduklarına bağlı olarak, tasarımın konu alanının ne olduğunu, bıkıp usanmadan değilse de, seve seve genel bir düzeyde izah edecektir. Geliştirilip iyi bir şekilde sunulduğunda, bu açıklamalar alternatif görüşlerin çoğulluğu içinde var olan tasarım felsefeleri veya proto-felsefeleridir.⁴³ Her tasarımcının tasarım düşüncesinin

42 Bilimin konu alanlarının bile belirsiz olduğu bir durum vardır. Bilimcilerin geçici hipotezleri doğayı ve doğal süreçleri oluşturan şeylere dair müstakil felsefi bakışları ve yorumları yansıtır daima. İş başındaki bilimciler arasındaki felsefelerin şaşırtıcı derecedeki çoğulluğunu izah edebilecek bir etkidir bu ve bilimin bile Dewey’nin “yönelimsel işlemler” mefhumu doğrultusunda geliştirilmiş tasarım düşüncesinin uygulanışıyla şekillendirdiğini ima eder. Gelgelelim bu açıdan bakıldığında bile, bilimciler var olanın evrensel niteliklerini, tasarımcılar ise henüz var olmayan bir tikel tasavvur edip planlamayı dert eder. Bilimcinin gözünde belirsizlik ikinci-yönelim düzeyindedir, konu alanı ise ilk-yönelim düzeyinde, tasvir edildiği şekliyle belirli halde kalır. Tasarımcının nazarındaysa belirsizlik hem ilk hem de ikinci yönelim düzeyinde bulunur.

43 Bu düzeyde üç çağdaş tasarımcı olan Ezio Manzini, Gaetano Pesce ve Emilio Ambasz’ın benimsediği farklı anlayışlara dair kısa bir tartışma için, bkz. Richard Buchanan, “Metaphors, Narratives, and Fables in New Design Thinking”, *Design Issues* VII-1 (Güz, 1990): 78-84. Bir tasarımcının genel düzeyde konu alanına dair görüşü anlaşılmasından, örneğin bir tasarımcının ev ürünleri tasarlamaktan grafik tasarıma veya mimariye geçtiğinde ortaya çıkan değişimler pek az anlaşılabilir. Bu tür değişimler genelde tasarımcının “kişiliği” veya “koşullar” çerçevesinde izah edilir, yapay olana dair tutarlı bir düşünsel bakış açısının gelişmeye devam etmesi çerçevesinde değil.

malzemelerini, yöntemlerini ve ilkelerini anlayıp irdelemesi için elzem bir çerçeve sağlar bunlar. Fakat bu tür felsefeler doğal, sosyal ve beşeri bilim anlamında tasarım bilimleri oluşturmaz ve oluşturmaz da. Bunun nedeni ise basittir: Tasarım esas itibarıyla tikel dert edinir ve *tikelin bilimi yoktur*.

Gerçek pratikte, tasarımcının başlangıç noktası özgül koşullardaki sorunlar ve meselelerin içinde inatla var olmaya devam eden, bir *güya-konu alanı* olarak tanımlanması gereken şeydir. Somut bir durumun özgül olanakları içinden, tasarımcının şu ya da *bu* ürüne yol açacak bir tasarımı tasavvur etmesi gerekir. Bir *güya-konu alanı* belirli hale getirilmeyi bekleyen, belirlenmemiş bir konudur. Özgül ve somut hale getirilmeyi bekleyen belirsiz bir konudur. Örneğin bir müşterinin talimatı tikel bir tasarım uygulamasının konu alanına dair bir tanım sunmaz. Bu talimatta bir sorun ve o sorunu çözerken akılda tutulması gereken bir dizi mesele sunulur. Talimatın planlanacak ürünün tikel özelliklerini kılı kırk yararcasına saptadığı durumlarda, böyle yapılmasının genel sebebi bir mülk sahibinin, şirket yöneticisinin veya idarecinin kritik bir işi, yani sorunları ve meseleleri tasarlanacak ürünün tikel özelliklerine dair geçici bir hipoteze dönüştürme işini yerine getirmeye girişmiş olmasıdır. Demek ki biri “belahlılığı” bertaraf etmeye girişmiştir. Ne var ki bu durumda bile, tikel özelliklerin kavranışı tartışma ve münakaşa yoluyla değişime tabi bir olasılıktan ibaret olarak kalır.⁴⁴

Yerleştirmeler işte tam bu noktada tasarım düşüncesinin araçları olarak özel bir önem taşımaya başlar. Tasarımcıya eldeki sorunları ve meseleleri konumlandırma veya yeniden konumlandırma imkânı verir. Yerleştirmeler tasarımcının bir tasarım durumunu sezgisel şekilde veya bile isteye şekillendirmesini, tüm katılımcıların görüşlerini, onları ilgilendiren meseleleri ve irdeleme ve geliştirme için geçici bir hipotez işlevi görecektir icadı saptamasını sağlayan araçlardır. Bu anlamda, belirli konu alanları bilimciler için neyse, bir tasarımcının seçtiği yerleştirmeler de odur. Tasarımcının özel koşullara uygun bir geçici hipotezi biçimlendirmesine zemin teşkil eden, tasarım düşüncesinin *güya-konu alanlarıdır*.

Bu da tasarımın nasıl olup da bütünleşik bir disiplin olarak işlediğini izah etmeye yardımcı olur. Tasarımcı, geçici bir hipotezi keşfetmek veya icat etmek için yerleştirmeler kullanmak suretiyle, sanatlar ve bilimlerin içinden

44 Profesyonel tasarımcıların ürün geliştirme sürecine olabildiğince erkenden dahil edil(e) memesi şirket kültüründeki kapana kısılmanın kaynaklarından biridir. Profesyonel tasarımcılar gerek ürünleri tasavvur etme gerekse onları planlama yetenekleriyle tanınmalıdır.

bilgi için bir *alakalılık ilkesi* kurar ve bu tür bilgilerin tasarımı bu disiplinlerin birine veya diğerine indirgemediği belirli bir durumda tasarım düşüncesine nasıl faydalı olabileceğini saptar. Demek ki belirli bir ürünle sonuçlanacak geçici hipotez, tasarımcıların bir ürünün nihayetinde nasıl planlandığına ilişkin tüm mevcut bilgileri toplamaya yönelik çabalarına kılavuzluk eden alakalılık ilkesidir.

Peki tasarımcının geçici hipotezi veya alakalılık ilkesi ürünün kendisinin belirli bir konu alanı olduğunu ima eder mi? Bu sorunun cevabı tasarım odaklı düşünceyle üretim veya yapma faaliyeti arasındaki hayati amaç çoğu zaman da bulanıklaştırılan bir ayrımı içerir. Bir ürün tasavvur edildiği, planlandığı ve üretildiği anda, sanatların ve bilimlerin herhangi biri –tarih, iktisat, psikoloji, sosyoloji veya antropoloji– için bir inceleme nesnesi haline gelebilir. Hatta tüm jenerik türleriyle insan yapımı ürünlerin doğasını, biçimini ve kullanımlarını anlamaya yönelmiş, “yapaylık bilimi” diye adlandırabileceğimiz yeni bir beşeri üretim biliminin inceleme nesnesi haline bile gelebilir.⁴⁵ Fakat bu türden tüm çalışmalarda, tasarım düşüncesinin faaliyetleri ya kolayca unutulur ya da nihayetinde ortaya konan ürün türüne indirgenir. Tasarımcılar için sorun henüz var olmayanı tasavvur edip planlamaktır ve bu da son netice bilinmeden önce, *belalı sorunların* belirsizliği bağlamında gerçekleşir.

Yapayın bilimi olarak tasarımdan bahsederken Herbert Simon’ın aklındaki yaratıcı faaliyet veya icat faaliyeti budur. Simon “hedeflere ulaşmak için yapıntılar tertipleme” veya daha kapsamlı olarak, “tasarım sürecine dair doktrin”i kasteder.⁴⁶ Bu anlamda, Simon’ın yapaylık bilimi Dewey’nin sistematik bir deneysel düşünme disiplini olarak teknoloji derken kastettiği şeye daha yakındır belki de. Gelgelelim, Simon’ın bir ürünü tasarlamak ile onu yapmak arasındaki farka dair söyleyecek pek az şeyi vardır. Netice itibarıyla, tasarım için önerdiği “arama” prosedürleri ve karar verme protokolleri

45 Bu bilimin ilk örneği Aristoteles’in *Poetika*sıdır. Her ne kadar bu çalışma edebi üretimlerin ve özel olarak tragedyanın analizini hedef alsın da, Aristoteles faydalı nesneleri poetik analizi ilkeleri çerçevesinde sıkça tartışır. Aristoteles Yunancada “yapmak” anlamına gelen “poetika” kelimesini üretken bilimlere, gerek teorik gerekse pratik bilimlerden ayırdığı yapayın bilimine göndermede bulunmak için kullanır. Poetik analizin genişletilip “faydalı” nesnelerin yapımının incelemesine taşınabileceğini çok az sayıda araştırmacı idrak etmiştir. Tasarımcı ve mimar Emilio Ambasz “pragmatik poetikası” tabirine atıfta bulunurken, hem gündelik nesnelerin estetik veya zarif özelliklerini hem de tasarım düşüncesine katkıda bulunabilecek bir analiz yöntemi veya disiplinini kasteder.

46 Simon, *The Sciences of the Artificial*, s. 52-53.

büyük ölçüde analitiktir ve yapıntıları çevreleyen doğa yasalarından kaynağını alan belirliliklere ilişkin kendi felsefi görüşünce şekillenmiştir.⁴⁷

Simon doğal süreçlerce yaratılan nesnelerden farklı olarak bir insan yapımı ürünler alanı olarak yapayı seçip ayırmada ferasetlidir, ama radikal bir meseleyi, tasarımcıların yapayın insan deneyiminde ne olabileceğinin özünü irdelemesinde yatan anlamı fark etmez.⁴⁸ Belirsizlikle ilişkili sentetik bir faaliyettir bu; doğa yasalarında belirlenmemiş olanı yapıntılarda daha belirli hale getirme faaliyeti değil. Kısacası, Simon iki yapaylık bilimini bir noktada bağlamış gibidir: tasarımcının tasavvur ettiğinden başka bir konu alanı olmayan tasarım düşüncesine dair bir yaratıcı bilim ve Simon'ın esas itibarıyla maddi ve davranışsal doğa yasalarının manipülasyonuna dayandığı kanısında olduğu mevcut insan yapımı ürünlerin bilimi.⁴⁹

Tasarım fevkâlade derecede esnek, gerek felsefede gerekse pratikte son derece farklı yorumlara tabi olabilen bir disiplindir. Ama tasarımın esnekliği çoğu kez yaygın yanlış anlamalara sebep olur ve kendisinin doğasını anlamaya dönük çabaları karartır. Tasarımın tarihi sırf bir nesneler tarihi değildir. Tasarımcıların konu alanlarına dair değişen görüşlerinin ve bu görüşlerin dışavurumları olarak tasavvur edilen, planlanan ve üretilen somut

47 Simon'a göre, "yapay" materyalist bir gerçeklik dahilinde yaratılmış bir "arayüz"dür: "Yapay fenomenlere dair bir bilimin daima çözünüp kayıplara karışma tehlikesinin eşiğinde olduğunu gösterdim. Yapıntının kendine özgü nitelikleri onun içindeki doğa yasaları ile dışındaki doğa yasaları arasındaki ince arayüze dayanır." Simon, *The Sciences of the Artificial*, s. 57. Bu, Simon'ın tasarım teorisine rehberlik eden pozitivist veya ampirist felsefenin ifadelerinden biridir.

48 Simon'a göre belalı bir sorunun muadili "kötü şekilde yapılandırılmış sorun"dur. Simon'ın kötü şekilde yapılandırılmış sorunların nasıl ele alınabileceğine ilişkin görüşleri için, bkz. "The Structure of Ill-Structured Problems", *Models of Discovery* içinde (Boston: D. Reidel, 1977), s. 305-25. Bu makalenin yerleştirmeler doktriniyle ilginç bağlantıları vardır, zira yerleştirmeler bellekleri örgütleyip depolamak için kullanılabilir ve Simon kötü şekilde yapılandırılmış sorunları çözmede uzun vadeli belleğin rolünü bilhassa dert edinir. Fakat Simon'ın yöntemleri hâlâ analitiktir; henüz bilinmeyen çözümlerin icadındansa bir bakıma halihazırda bilinen çözümlerin keşfine dönüktür.

49 Simon'ın kitabının başlığı olan *The Sciences of the Artificial* [Yapayın Bilimleri] Batı kültüründe Aristoteles'in *Poetika*'sı diye bile geldiğimiz şeyin mükemmelen uygun bir tercümesi olsa da, Simon Aristoteles'ten kaynağını alan poetik ve retorik analizin içinde yer aldığı beşerî bilim geleneğinin farkında değil gibidir. Eski zamanları ilgilendiren önemsiz bir mesele değildir bu, zira edebî üretimin –kelimelerle şekillendirilmiş yapayın– incelenmesi diğer tüm faydalı nesne türlerindeki yapayın incelemesini çevreleyen meselelere önceden işaret eder. Aristoteles tragedya gibi yapay bir nesnede sunulan düşüncüyü tartışmaya başladığında, meselenin en kapsamlı şekilde ele alındığı kaynak olarak okuru yerinde bir tavrıla, yaratıcı bir sanat olarak retorik hakkındaki risalesine yönlendirir. Ne var ki bu bağlantıyı gözden kaçırmaması bakımından Simon'dan ziyade, yirminci yüzyılda tasarımın ve teknolojinin yükselişine küçümseyici gözlerle bakmış değillerse de, bu yükselişi akıl almaz bir biçimde ihmal etmiş beşerî bilimcileri eleştirmek gerekir.

nesnelerin tarihidir. *Bir adım daha ileri gidip şu da söylenebilir: Tasarım tarihinin tarihi, tasarım tarihçilerinin tasarımın konu alanı olarak tasavvur ettikleri şeylere ilişkin görüşlerinin kayıdır.*

Tasarımdaki konu alanının kendine özgü belirsizliğini ve bunun tasarım düşüncesinin doğası üzerindeki etkisini fark etmekte geç kaldık. Bunun sonucundaysa, tasarımla temasa geçen bilimlerin her biri tasarımı kendi bilgisinin, yöntemlerinin ve ilkelerinin “uygulamalı” bir versiyonu olarak görmeye meyletti. Bu bilimler tasarıma baktıklarında kendi konu alanlarının bir örneklemesini görüyor ve tasarıma bahis konusu konu alanının bilimsel ilkelerinin *pratik ispatı* gözüyle bakıyorlar. Böylece tekrarlanıp duran tuhaf bir durumla karşılaşyoruz: Tasarım ya “uygulamalı” doğal bilim, ya “uygulamalı” sosyal bilim” ya da “uygulamalı” özel sanat diye görülüyor. Tasarımcılar ve bilim camiasının mensupları iletişim kurmakta sıkça zorluk yaşamasına şaşmamak lazım.

Tasarım ve Teknoloji

Tasarımı temel bir teknolojik kültür sanatı haline getirmede irdelenmeyi bekleyen pek çok sorun vardır. Ne var ki tek tek tasarımcıların çalışmalarında ve kendi çalışmalarının doğasına dair düşüncelerinde açığa çıktıkça, ⁵⁰ tasarım Sanayi Devrimi’nin ortaya çıkışıyla birlikte “teknoloji” teriminin neredeyse hepten yitirilen zengin anlamını yavaş yavaş yeniden ele geçirmektedir. Birçok insan teknolojiyi bir *sistematiik düşünme disiplini* olarak onun biçimi değil, ürünü çerçevesinde düşünmeye devam etmektedir. Teknolojiyi şeyler ve makineler olarak görmekte, kültürümüzdeki makinelerin insanların kontrolünden çıkmış gibi gözükmesini, insanları özgürleştirmek yerine tuzaga düşürüp köleleştirme tehdidinde bulunduğunu kaygıyla izlemektedir. Fakat bir zamanlar, Batı kültürünün eski bir döneminde, teknoloji temel sanatlar aracılığıyla işleyen bir insan faaliyetiydi.⁵¹ Her temel sanatın kendi *teknologyası* veya sistematiik disiplini vardı. O teknolojiye veya düşünme disiplinine sahip olmak, temel sanata sahip olmak, insan olmak ve kişinin dünyada kendi yerini aramada özgür olması demektir.

50 Böyle bir düşünme işinin bir örneği R. Buchanan ve V. Margolin’in 1990’da Chicago’daki Illionis Üniversitesi’nde düzenlediği “Discovering Design” [Tasarımı Keşfetmek] başlıklı disiplinlerarası konferanstır. Bu konferansta toplanan tebliğler “Discovering Design: Explorations in Design Studies” adıyla yayımlanacaktır.

51 Richard McKeon, “Logos: Technology, Philology, and History”, *Proceedings of the XVII World Congress of Philosophy* içinde: Varna, Bulgaristan, Eylül, 17-22, 1973 (Sofya: Sofia Press Production Center, 1974), 3: 481-84.

Tasarımın da bir *teknologyası* vardır ve bunu her yeni ürünün planında görmek mümkündür. Plan, tasarımcıların kabullerini ve özgül koşullara ve ihtiyaçlara uyacak şekilde bilgiyi yeni şekillerde bütünleştirmeye yönelik çabalarını yansıtan bir argümandır. Bu anlamda, tasarım yirminci yüzyılda bireysel tasarımcıların belli başlı tematik çeşitlemelerinden birine ya da diğerine (*iletişim, inşa, stratejik planlama* veya *sistemik bütünleştirme* olarak tasarım) yönlendirdiği, yeni bir pratik akılyürütme ve argüman oluşturma disiplini olarak belirlemektedir.⁵² Müzakere ve argüman olarak tasarımın gücü salt sözlü veya simgesel argümanın sınırlarını aşmasında yatar – yani, günümüz kültüründe bir aksama ve karışıklık kaynağı olmaya devam eden kelimeler ile şeyler, teori ile pratik ayrısındaki ayrımı aşmasında. Tasarım düşüncesinde argüman göstergelerin, şeylerin, eylemlerin ve düşüncelerin somut biçimde etkileşime geçip birbirine bağlanmasına doğru yönelir. Her tasarımcının taslağı, şablonu, akış çizelgesi, üç boyutlu modeli veya diğer ürün önerileri böyle bir argüman kurma sürecinin birer örneğidir.

Çeşitli tasarım mesleklerince kullanılan farklı argüman kurma tarzlarına dair geçmek bilmeyen bir kafa karışıklığı da vardır. Örneğin endüstriyel tasarım, mühendislik ve pazarlama alanlarının her birinde tasarım düşüncesi disiplinine başvurulur ama her birinin argümanları çoğu zaman keskin derecede farklı mantıksal kiplerde çerçevelenir. Endüstriyel tasarım ürünlerin tasavvur edilip planlanmasında nelerin *olası* olduğunu vurgulamaya eğilimlidir; mühendislik malzemeleri, mekanizmaları, yapıları ve sistemleri göz önünde bulundururken nelerin *zorunlu* olduğunu vurgulamaya eğilimlidir,⁵³ pazarlama ise potansiyel kullanıcıların değişen tutumları ve tercihlerinde nelerin *olumsal* olduğunu vurgulamaya meyillidir. Tasarım sorunlarını ele almadaki bu tarz farklarından dolayı, tasarım düşüncesinin en önemli mesleklerinden üçü tasarım teşebbüsünde birbirlerine uzlaştıramaz derecede uzak kanlı düşmanlar olarak düşünülür genelde.⁵⁴

52 Rittel'in tasarımda argüman oluşturmaya dair görüşü için, bkz. Rittel ve Webber, *Dilemmas*, s. 19. Tartışıldığı başka bir kaynak olarak, bkz. Bazjanac, "Architectural Design Theory: Models of the Design Process", *Basic Questions of Design Theory* içinde. Öğrencileri meslek hayatının son kısımlarında Rittel'in kendi yaklaşımı ile retorik arasındaki yakınlığı fark etmeye başladığını bildiriyor.

53 Zorunluluk mühendislik alanında zaman zaman "kapasite" veya "alabilirlik" diye ifade edilir. Mühendislik tasarımına dair yararlı bir giriş için, bkz. M. J. French, *Invention and Evolution: Design in Nature and Engineering* (Cambridge: Cambridge University Press, 1988).

54 Pazarlama alanında uluslararası ölçekte tanınan bir uzman olan Philip Kotler pek çok endüstriyel tasarımcının pazarlamada itiraz ettiği şeyin pazarlamanın kendisi değil, bilakis kötü pazarlama olarak görülmesi gerektiğini ileri sürmüştür. Pazarlamada yeni gelişmeler

Bir temel sanat olarak tasarımın bu duruma katkısı, argümanın her tasarım mesleğinde başvurulmuş pek çok teknik metodolojiyi boydan boya kesen merkezi tema olduğunun yeni bir şekilde ayırdına varılmasını sağlamaktır. Kiplik farkları argüman kurmanın birbirini tamamlayıcı yolları –insan deneyiminde “faydalı” olanı koşullandırıp şekillendiren karşılıklı ifadeler– olabilir. Temel bir teknoloji kültürü sanatı olarak tasarım, ürünlerin görünümüne dair yeni bir tavra işaret eder. Görünüm insan deneyiminde yapay olanın doğasına dair daha derin, bütünleşik bir argümanı barındırmalıdır. Bu argüman üç akılyürütme hattının bir sentezidir: tasarımcıların ve imalatçıların kendi ürünleri hakkındaki fikirleri; ürünlerin içsel işleyiş mantığı; ve insanların ürünleri gündelik hayatta kişisel ve toplumsal değerleri yansıtabilecek şekilde kullanma arzusu ve yeteneği. Etkili tasarım tasarımcıların bu üç akılyürütme hatlarının hepsini bütünleştirme yeteneğine dayanır. Ama basit bir matematiksel toplam içinde bir araya getirilebilecek, birbirinden ayrık etkenler olarak veya ayrı ayrı incelenebilecek ve ürün geliştirme sürecine sonra bağlanabilecek ayrık konu alanları olarak değil.

Yeni bir temel sanat olarak tasarım düşüncesi *olanaksızlık* kipliğine dönüşmektedir. Sözelimi, endüstriyel tasarım, mühendislik ve pazarlama arasında katı sınırların olamayacağına işaret eder. Tasarım düşüncesinin içkin bir biçimde *belalı sorunlarına* karşı uygun çözümler bulmak için bilimlerden (doğa bilimleri, sosyal bilimler veya beşeri bilimlerden) birine dayanmanın olanaksızlığına işaret eder. Son olarak, çoğu zaman unutulmuş bir şeye, birçok insanın “imkânsız” dediği şeyin aslında ancak daha iyi bir tasarım düşüncesiyle aşılabilecek bir hayal gücü sınırlılığından ibaret olabileceğine işaret eder. Bu, donanımda teknolojik bir “kestirme çözüm”e değil, farklı farklı koşullarda bulunan insanların somut ihtiyaçlarına ve değerlerine hitap eden göstergelerin, şeylerin, eylemlerin ve çevrelerin yeni şekillerde bütünleşmelerine yönelen bir düşüncedir.

Geleneksel sanatların ve bilimlerin tedrisatından geçmiş bireyler neoterik tasarım sanatı karşısında afallamaya devam edebilir.⁵⁵ Fakat bu yeni temel

dair, bkz. Philip Kotler, “Humanistic Marketing: Beyond the Marketing Concept”, *Philosophical and Radical Thought in Marketing* içinde, ed. A. Fuat Firat, N. Dholakia ve R. P. Bagozzi (Lexington: Massachusetts: Lexington Books, 1987).

55 “Neoterik”, Batı kültüründe genelde yeni temel sanatların ortaya çıkışıyla ilişkilendirilen bir terimdir. Neoterik sanatlar “yeni öğrenme” sanatlarıdır. Neoterik ve paleoterik temel sanatlarla dair, bkz. Richard Buchanan, “Design as a Liberal Art”, *Papers: The 1990 Conference on Design Education*, Education Committee of the Industrial Designers Society of America (Pasadena, CA, 1990).

sanatın ustaları iş başındaki erkekler ve kadınlardır ve başvurdukları düşünme disiplini gündelik hayatta tüm bireylerin erişimine gitgide açık hale gelmektedir. Ortak bir tasarım düşüncesi disiplini –bu disiplinin bugün yarattığı belirli ürünlerden de çok– kültürümüzü gerek dış tezahürleri gerekse iç niteliği bakımından değiştirmektedir.

İngilizceden çeviren: Erkal Ünal

Sürdürülebilirlik İçin Tasarlamak: Ekolojik Yönelimli Tasarım İçin Bir Felsefe*

NATHAN STEGALL

Sürdürülebilirlik krizi, insanlık ile habitatı arasındaki kargaşa, yeryüzünün her yerinde çeşitli şekillerde ve derecelerde aşıkârdır. Bu siyasi gündemdeki kalıcı bir özellikten ibaret değildir; tüm pratik hedefler açısından, gündemin ta kendisidir. Kaynak, nüfus, iklim değişimi, türlerin soylarının tükenmesi, asit yağmuru, orman tahribatı, ozon tabakasının delinmesi ve toprak kaybı krizi tüm siyaset, ekonomi ve kamu politikaları konularını etkilemeden geçmeyecektir. Sürdürülebilirlik insanın hayatta kalmasının çerçevesi ve koşullarına dairdir...¹

Birçok birey, şirket ve organizasyon Orr'un ve başkalarının tarif ettiği krizi artık kabul ediyor ve bugünkü endüstriyel ve ekonomik pratiklerin meydana getirdiği muhtelif sorunlara çözüm bulmaya çabılıyor. Tasarım alanı (ve altındaki tüm meslekler: mimarlık, endüstri ürünleri tasarımı, etkileşim tasarımı, mühendislik, vb.) sürdürülebilirlik için esaslı bir odak noktası haline geldi. Bu da şaşırtıcı değil aslında, zira zayıf bir şekilde tasarlanmış endüstriyel sistemler, ürünler ve binalar çevresel ve toplumsal yıkımda büyük bir pay sahibi olabiliyor. "Sürdürülebilir", "yeşil" ve "çevre dostu" gibi tabirler neredeyse her tasarım disiplinde dillere pelesenk olan ifadelere dönüştü. Herhangi bir ürün imal eden veya tasarlayan neredeyse her şirket ve endüstrinin emisyonları ve toksik malzemelerin kullanımını kısıtlayan

* Makalenin ilk yayımlandığı yer: *Design Issues*, C. 22, S. 2, Bahar 2006.

1 David W. Orr, *Ecological Literacy: Education and the Transition to a Postmodern World* (Albany: State University of New York Press, 1992), s. 83.

çevresel tasarım kılavuzları veya idari yönetmelikleri var. Ne var ki “çevre için tasarım”ı öngören mevcut görüşlerde bir ürünün sadece fiziksel niteliklerine (maddi inşa, enerji kullanımı, imalat, ulaşım ve tasfiye) odaklanıldığı için bunların sürdürülebilirlik krizini bütünüyle çözemeyeceği açıktır. Bu bakış açısının eksiği şudur: Bir şirket yalnızca güneş enerjisi kullanan, hiçbir toksin yaymayan ve kullanım süresinin sonunda yüzde yüz yeniden işlenip kullanışlı hale getirilebilen bir ürünü tasarlayıp imal etse bile, söz konusu ürünü kullanan her kişi sorumlu bir şekilde davranıp onu kullanım süresinin sonunda geridönüşüm için geri getirmediği sürece bu bakış açısı gerçekten sürdürülebilirlik niteliği taşımayacaktır. “Sürdürülebilir ürün” fikri yanıltıcıdır, zira herhangi bir ürünün toplumsal ve ekolojik çevre üzerindeki etkisi kullanımına olduğu kadar başvurduğu teknolojiye de dayanır. Örneğin bir balta pekâlâ geridönüştürülebilir çelikten yapılabilir ama bir ormanı tıraşlama kesmek için kullanılacaksa yine de olumsuz bir çevresel etkisi olmuş olur. Sürdürülebilirlik krizi zayıf bir teknoloji meselesi olmanın çok ötesindedir; bu kriz son derece karmaşık sosyolojik bir ikilem olarak ortaya çıkmıştır, bunun temelinde ise benimsediğimiz yaşam tarzının hayatta kalma yeteneğimizi hızla aşındırması yatmaktadır. Öyleyse sürdürülebilirliği gerçekliğe kavuşturmada derin ve kapsamlı bir rol oynayabilmek için genel kamuyu sürdürülebilir davranışlar benimsemeye ikna etmek gerektiği açıktır. Tasarımcının sürdürülebilir bir toplumu geliştirmedeki rolü “sürdürülebilir ürünler” yaratmaktan ibaret değildir; daha ziyade, toplumda yaygın kesimlerce benimsenecek sürdürülebilir davranışları teşvik eden ürünler, süreçler ve hizmetler tahayyül etmektir. Sürdürülebilirlik için tasarım yapmaya yönelik bu hedefe ise “yönelimsel tasarım” [*intentional design*] diye adlandırdığım pratikle ve tasarım kararlarına rehberlik etmeye yarayacak yeni bir felsefenin gelişimiyle varılabilir.

Tasarımcıların sürdürülebilir davranışları nasıl teşvik edebileceğini anlamak için, öncelikle tasarlanmış eserlerin ve yeni teknolojilerin toplumu ve bireyleri ne derecede etkilediğini yakından incelemek gerekiyor. Richard Buchanan “Declaration by Design” başlıklı makalesinde bu konuyu boylu boyunca irdeliyor. Buchanan tüm tasarımların, ister bilinçlice ister bilinçsizce olsun, ürünlerin insanların nasıl yaşaması gerektiğine dönük birer argüman olarak işlev gördüğü bir tür ikna etmeye yönelik iletişim olduğu tespitinde bulunur. Ona göre kamuya sunulan her yeni icad belirli bir görevi belirli bir şekilde yerine getirmeyi savunur:

Potansiyel kullanıcılardan oluşan bir kitleye –ister saban veya melez bir mısır tohumu cinsi kadar basit, isterse de elektrik ampülü veya bilgisayar kadar karmaşık– bir ürünü sunmak suretiyle, tasarımcılar bireylerin ve toplulukların davranışları üzerinde doğrudan etkide bulunmuş, tavırlarını ve değerlerini değiştirmiş ve toplumu şaşırtıcı derecede esaslı şekillerde biçimlendirmiştir.²

En basit ürünleri yakından incelediğimizde bile bu sözlerin doğruluğu anlaşılabilir. Örneğin balıkçılık ilk başta ok veya ağ kullanarak (hatta bazen sadece elle) icra ediliyordu, bu da balıkçının süreçte son derece aktif ve dikkatli bir rol üstlenmesini gerektiriyordu: Balıkçı suyun içinde ayakta duruyor, teyakkuzda bekliyor, etrafından geçebilecek avını hevesle gözlüyordu. Modern balıkçılık takımının (çubuklar, makaralar, zokalar, oltalar ve olta mantarları) icadı, balıkların daha pasif bir şekilde tutulması gerektiğini ortaya koymuştu: Böylelikle balıkçı suyun dışında durabiliyor ve devamlı teyakkuzda bekleme gereğinden kurtulmuş oluyordu. Esasen, balıkçı oltaları ve kancaları balık yakalama sürecini daha kolay hale getirmek için icat edilmişti, ama bu başlı başına bir argümandır zaten. Yeteneğin önemini veya tutulan balığın ebadını veya türünü vurgulamak yerine, zoka kavramı balıkçının yapması gereken esas şeyin balık tutmanın beraberinde getirebileceği fiziksel ve zihinsel çabayı azaltmak olduğunu ortaya koyar. Keza, ilk tek kullanımlık ürünlerin mucitleri ve tasarımcıları insanların ürünleri temizlemeye veya saklamaya harcadığı zamanı azaltması gerektiğini ileri sürmüştü; malzeme kullanımı, kirlilik ve atıklarla bu hasıla ve maliyet dengesi bozulsada bu argüman bâkiydi. Bahsettiğimiz bu argüman inanılmaz derecede başarılı olmuş, bebek bezlerinden kameralara ve mutfak takımlarına varıncaya kadar tek kullanımlık ürünlerin patlarcasına artmasına yol açmıştı. Gelgelelim, en azından ekonomik açıdan ve pazarlama açısından, söz konusu ürünler müthiş bir zafer kazandırmış olsa da, sürdürülebilirlik bağlamında ele alındığında bunlar feci başarısızlıklardır.

Sürdürülebilirliğin altını oyan tek kullanımlık ürünlerin ve diğer icatların olumsuz etkisinin, onları tasarlayanların kötü niyetine işaret etmediğini, bilakis bu tür icatların toplumsal ve kültürel etkisinin bütün bütüne göz önünde bulundurulmadığının kanıtı olduğunu muhakkak kaydetmek gere-

2 Richard Buchanan, "Declaration by Design: Rhetoric, Argument, and Demonstration in Design Practice", *Design Discourse*, Victor Margolin, ed. (Chicago: University of Chicago Press, 1989) içinde, s. 93.

kir. Sorun aslında tam da budur. Modern dünyadaki tasarımcılar neredeyse sadece, yeni bir ürünü veya teknolojiyi çevreleyen fiziksel meseleleri mercek altına alır. Yeni ürünlerin işlevsel, estetik açıdan tatmin edici, ergonomik, güvenli, çevresel açıdan iyicil ve kolay imal edilebilir olması (“iyi tasarım”da hesaba katılan daha bir sürü “X için tasarım” [*Design for X*] özelliği taşıması) önemlidir önemli olmasına, fakat tasarımın özü itibarıyla “başkalarında birey ve gruplar için pratik hayata dair çok çeşitli kanılar doğurabilecek bir düşünce ve iletişim sanatı”³ olduğunu daima akılda tutmak da gerekir. Tasarımın bu veçhesi ve etkileyici gücü hesaba katılmazsa, insanların nasıl yaşaması gerektiğine dair bilinçsiz veya yönelimsiz argümanlar öne süren ürünler ortaya çıkar. Bu başarısızlık, devam ettirildiğinde, içinde bulunduğumuz sürdürülebilirlik krizini yaratmıştı. Hiçbir tasarımcı insanların kendi sağlıkları yerine miskinliğe değer vermeleri gerektiğini, ekonomik kazancın çevresel yıkıma baskın geldiğini veya rahatlığın yeterlilikten daha önemli olduğunu asla kasten ileri sürmemiştir, ama bugün geriye dönüp baktığımızda bu gibi kanıları teşvik eden sürüsüne bereket ürün ve hizmeti görebiliyoruz. Bu bilinçsiz tasarımın alternatifi ise her türlü yapının insanların nasıl yaşaması, hangi değerleri benimsemeleri gerektiğine dair bir argümanda bulunduğunu idrak etmek ve olumlu, yapıcı yaşama yollarını teşvik eden ürünleri bilinçlice tasarlamaktır. “Yönelimsel tasarım” işte bu demektir ve şahsen, bu pratik sayesinde tasarımcıların toplumsal davranış üzerinde tutarlı, olumlu ve kalıcı bir etki bırakabileceğine ve böylelikle sürdürülebilir bir topluma geçişte mühim bir rol oynayabileceğine inanıyorum.

Yönelimsel tasarımı sürdürülebilirliği desteklemek için tatbik etmek, mevcut çevresel tasarım ilkelerinin yeniden tanımlanmasını, daha doğrusu bu ilkelerin genişletilmesini gerektirir. Eğer yeni hedef toksik olmayan veya geridönüştürülebilir olmakla kalmayıp insanların hayatlarını ve değerlerini şekillendirmenin araçları olarak da işlev görecektir ürünler tasarlamaksa, bir geri adım atmalı ve sürdürülebilir bir toplumda insanların ne gibi nitelikleri, değerleri ve davranışları olması gerektiğini incelemeliyiz. Daha da geniş bir tabloya bakacak olursak, ekolojik olarak sürdürülebilir bir toplum derken aslında neyin kastedildiğine dair daha sıkı bir kavrayış geliştirmemiz gerekiyor. Bir yandan yeni yapıtların malzemeleri ve kaynakları çevresel açıdan bilinçli ve faydalı şekillerde birleştirmesini, diğer yandansa yapının retoriği-

3 Age., s. 94.

le iletilen değerlerin ve yaşam tarzlarının ekolojik açıdan sürdürülebilir bir toplumu destekleyecek şekilde işlev görmesini sağlayacak tasarım kararlarına rehberlik edebilen, birleştirici bir ekolojik tasarım felsefesini geliştirmenin zamanı geldi çattı. Böyle bir felsefe birbiriyle bağlantılı, dört hiyerarşik unsurdan ibaret olarak kavranabilir: kaynaklar felsefesi, biçim ve işlev felsefesi, amaç felsefesi ve zihniyet (*spirit*) felsefesi.

Hiyerarşinin tepesinde kuşatıcı zihniyet felsefesi durur; tasarımla ulaşmayı umut ettiğimiz ana hedeftir bu. En geniş tanımıyla tasarım, yeni ürünler, organizasyonel yapılar, süreçler, hizmetler ve iletişim ve etkileşim yöntemleriyle toplumu şekillendirme sanatıdır. Buna mukabil, tasarımın genel hedefleri toplumun genel hedefleridir: hayattan ne elde etmeyi umduğumuz, benimsediğimiz estetik, bizi harekete geçiren şeyler ve tutkuyla yaklaştığımız şeyler. Modern dünyayı harekete geçiren güç durmak bilmez bir şekilde bilimsel ilerleme ve ekonomik kârın peşinden koşmak olmuştur. Ne var ki bu sistem başarısız olmuştur, çünkü bu zihniyetle tasavvur edilen ürünlerin, organizasyonların ve pratiklerin esas derdi hangi yeni teknolojinin yaratılabileceği ve hangi nihai kâr-zarar dengesine varılabileceğidir. Bu yolda insanlar, toplum veya doğal dünya üzerinde ne gibi etkiler doğurulduğuna pek aldırış edilmez. Sürdürülebilirlik yeni bir zihniyet felsefesi, toplumsal pratiklerimizi dayandırabileceğimiz yeni hedefler gerektirir. *Ecological Literacy* adlı kitabında David Orr ekolojik sürdürülebilirliğe dair bir tespitte bulunurken bu yeni zihniyete şöyle değinir: “[Ekolojik sürdürülebilirliği] harekete geçiren şey hayret hissi; güzel, gizemli ve bereketli bir dünyada yaşamaktan duyulan katıksız sevinçtir.”⁴ Sürdürülebilir bir toplum hedefi ve ekolojik tasarım hedefi, insanların doğal dünyayla güzel bir uyum içinde anlamlı, huzurlu ve doyurucu yaşamlar sürdüğü bir çevre yaratmak anlamına gelir. Zihniyet felsefesi “iyi hayat” arayışı demektir. Ekolojik sürdürülebilirliğe esin veren işte budur.

Bu temel hedefi en başa koyduktan sonra, ekolojik tasarım felsefesinin belki de en önemli parçasına, yani amaç felsefesine bir göz atabiliriz. Bu alan bilhassa ilginçtir, zira “yönelimsel tasarım” pratiğine kılavuzluk eden odur. Amaç felsefesi tasarlanmış ürünlerin ne gibi argümanlarda bulunması gerektiğini ifade eder: Tasarımcıların desteklemeyi arzu edeceği değerler, tavırlar ve nitelikleri şart koşarak belirtmelidir. Zihniyet felsefesinin kurdu-

4 Orr, *Ecological Literacy*, age., s. 86.

ğu genel hedef sürdürülebilir bir toplum oluşturmaktır, dolayısıyla tasarım yoluyla ortaya sürülen argümanlar sürdürülebilir yaşam tarzlarını desteklemelidir. Bu da zorlu bir durum ortaya çıkarır, çünkü sürdürülebilir yaşam bulunulan yerel çevreye bağlı olarak farklı kişiler için farklı pratikleri ve değerleri beraberinde getirir. Bundan dolayı, bunu teşvik etmek için evrensel bir felsefe belirlemeye girişmek aykırı görünmektedir. Başarılı bir amaç felsefesi her türlü ortamda sürdürülebilir yaşamayı teşvik eden bir dizi değeri, hasleti ve niteliği gerektirir. Orr bunu ayrıntısıyla inceler ve sürdürülebilirliğe ancak her birey “ekolojik okuryazarlık” adını verdiği temel yeteneklere sahip olduğunda erişilebileceği sonucuna varır. Bunlar insanların yerel çevreleriyle ahenk içinde yaşamasını sağlayan özelliklerdir. Ekolojik okuryazarlık “bilmeye, özen göstermeye ve pratik beceriye” dayanır.⁵ Sürdürülebilir bir toplumdaki insanlar içinde bulundukları yerel çevreyi ve o çevreyle nasıl bir ilişki kurduklarını gözlemlemeli, doğal sistemlerdeki sağlığın ve çürümenin sebeplerinin ayırdına varmalı ve geniş bir bilgi birikimine kavuşmak için mevcut uzman temelli toplumdan kopmalıdır. Doğal dünyayla bir akrabalık hissi –bir manevi bağlantı ve koruyuculuk anlayışı– geliştirmelidir. Son olarak, sürdürülebilirlik pratik becerisi olan insanların yerel sorunlar karşısında sürdürülebilir çözümler geliştirmesini talep eder.⁶ Sürdürülebilir bir toplumdaki insanların hasletleri ve değerleri bunlarsa, ürünler ve hizmetler tasarlarırken niyetimiz bunları kullanan kişilerde ekolojik okuryazarlığı beslemek olmalıdır: Yeni yapıtlar engin bilgi birikiminin kıymetini iletmeli, insanlar ve çevreleri arasında bir bağlantı hissini yeşertmeli ve pratik becerisi olanların temelden sürdürülebilir bir toplum inşa etmesini teşvik etmelidir. Geniş bilgi birikimini savunmak kullanıcıyı belirli bir ürünün veya teknolojinin belirli bir hedefe varmak için nasıl kullanıldığını gerçekten anlamaya teşvik etmeyi beraberinde getirir. Buchanan bir krokide veya haritada mesafeyi ölçmek için kullanılan iki farklı bölen örneğine başvurur. Bir bölen, teknolojiyi kullanışını açıkça ortaya koyar; nesneyle etkileşime girildiğinde, o nesnenin oluşumunda payı olan teknolojik akılyürütme kolaylıkla görülebilir ve söz konusu ürün kendisini kullananların ürünün biçimi üzerine aktif şekilde kafa yormasını teşvik eder. (Daha modern bir yaklaşım olan) ikinci bölen ise, kendi teknolojisini bir kabuğun altında saklar, böylece kullanıcıyı içsel akılyürütmesinden ve işlevinden koparır. Bunu yaparken de yalnızca

5 Age., s. 92.

6 Age., s. 86-87.

son kullanımına odaklanılmasını teşvik eder.⁷ Özen göstermeyi ve doğayla yakınlığı savunan argümanlar insanları yerel çevreleriyle etkileşim içine girmeye teşvik eden ve doğal süreçlerle kurulan işbirliğinin hayatlarımızda nasıl faydalı olabileceğini ortaya koyan ürünlerle ifade edilebilir. İnsanlar doğal sistemlerin kendi hayatlarını nasıl zenginleştirebileceğini takdir edip kavramaya başladıkça, doğaya saygı duymaya da başlarlar ki şimdiki kültürümüzde bu pek rastlanan bir şey değildir. Doğal günışığı alan ve pasif bir şekilde güneşle ısınan binalar, sözgelimi, doğal sistemleri kucaklamanın bir iç mekânın konforunu ve estetik cazibesini artırabileceğini gösterir. Son olarak, ürünler kullanıcının bilfiil katılımını destekleyerek kamuda beceriyi teşvik etmelidir. Yeni teknolojiler insanların dış uzmanlara ve kurumlara bağımlılığını azaltmalı, onlara kendileri için daha fazlasını yapmalarını sağlamalıdır. Victor Papanek şöyle der:

Tasarımcının işi insanlara seçenekler sunmaktır. Bu seçenekler gerçek ve anlamlı olmalı, insanlara kendi yaşam kararlarına daha kapsamlı şekilde katılma imkânı vermeli ve kendi sorunlarına çözümler bulurken ve hatta –isteseler istemeseler de– kendi hayatlarının tasarımcıları haline gelirken tasarımcılarla ve mimarlarla iletişim kurma olanağı tanımalıdır.⁸

İnsanlar kendi hayatlarındaki ihtiyaçları veya mensubu oldukları toplulukların ihtiyaçlarını fark edip o ihtiyaçları karşılamak için çözümler geliştirebildiğinde bizatihi tasarımcı olarak hareket eder. “Pratik beceri”nin tanımı budur işte. Amaç felsefesi, bu üç karakteristik hasleti yerleştirmek suretiyle, yönelimsel tasarım pratiğine yeni ürünlerin sürdürülebilir yaşamı desteklemesini sağlayacak şekilde rehberlik etmeye yarar.

Bölen örneğinde gösterildiği üzere, ekolojik okuryazarlığı destekleme hedefinin bir ürünün –kullanılmasından önce, kullanılması sırasında ve kullanılmasından sonra– fiziksel dünyayla, bu dünyanın ekosistemleriyle ve insanlarıyla nasıl etkileşim kurduğunu ele alan biçim ve işlev felsefesi açısından beraberinde getirdiği önemli sonuçları vardır. Geniş bilgi birikimini etkili şekilde savunabilmek için, bir ürün sezgi uyandırmalı ve kullanıcıyı kendi biçimi ve işlevinin birbiriyle bağlantılı olduğunu idrak etmeye teşvik

7 Buchanan, “Declaration by Design”, s. 98.

8 Victor Papanek, *The Green Imperative: Natural Design for the Real World* (New York: Thames and Hudson, 1995), s. 59-60.

etmelidir. Bu fikri biraz daha genişletecek olursak, ideal sürdürülebilir ürün farklı disiplinleri ve süreçleri kullanır. Örneğin, belirli bir görevi yerine getirmek için doğal biyolojik sistemleri olduğu kadar elektrikli ve mekanik sistemleri de ihtiva eder. Böylelikle de insanların hem geniş bir yelpazedeki konuları hem de pratik sorunların daha etkili şekilde çözülebilmesi için farklı alanların nasıl işbirliğine girebileceğini anlamasını güçlendirir. Canlı organizmaları ve doğal süreçleri yeni teknolojilerle bütünleştirmek insanlar ile doğa arasında bir bağlantı hissi de yeşertir. Bunu ise kullanıcıların doğal dünyayla kuracağı uyumun yaşamlarını nasıl iyileştirebileceğini göstererek yapar. Yeni bir ürünün biçiminin kullanıldığı yerin yerli biçimlerine karşılık vermesini sağlamak, o yörenin insanları ile içinde yaşadıkları çevre arasında bir yakınlık kurulmasını sağlar. Becerinin kamunun geneline yayılmasını öngören argümanlar bir ürünün süreçlerinin ve bileşenlerinin basitleştirilmesiyle ortaya konur ve böylece kullanıcılar ürünü bizzatıhi kolayca toplayıp muhafaza edebilir. Bir ürünün biçiminin beraberinde getirdiği bir diğer sonuç adem-i merkeziliktir: insanları büyük, merkezi, uzakta bulunan organizasyonlara (mevcut elektrik şirketleri ve büyük elektrik üretim santralleri bunun başlıca örnekleridir) bağımlı kılan ürünler insanları kendi çalışma tarzlarına ve bu çalışma tarzlarının çevreye olan etkilerine aldırmaz etmemeye yönlendirir. Orr'a göre tüm bu biçim ve işlev kılavuzları "doğayı sırf bir dizi limit olarak değil, bilakis barınmanın, şehirlerin, mahallelerin, çiftliklerin, teknolojilerin ve bölgesel ekonomilerin tasarlanması için bir model olarak gören ekolojik sürdürülebilirlik savunucuları"nın fikirleriyle uyum içindedir. "Sürdürülebilirlik doğal sistemlerin yapısını ve işlevini kopya etmeye dayanır."⁹ Doğal sistemlerin yukarıda ekolojik okuryazarlığı destekleyen ürünler için tasvir ettiğimiz niteliklerin aynısını sergilediğini görebiliriz. Öncelikle, doğal organizmaların biçimi işlevlerini yansıtır. Bir ağaçtaki yaprakların güneş ışığını toplayacak kadar geniş yüzey alanları; yaprağa ve yapraktan besin ve su taşıyan damarları vardır. Hayvanlarda ise kasları kemiklere bağlayan gözle görülür kas kasılmaları ve tendonlar uzuvların nasıl hareket ettirildiğinin görsel ipuçlarıdır. Şurası açıktır ki bir doğal sistemin işlevini belirleyen yegâne unsur, güneş ışığı, su ve besin miktarının yerel ekosistemin işleme şeklini ve içerdiği organizmaları belirlemesine ortam sağlayan yerel çevredir. Doğal sistemler aynı zamanda dağınık ve

9 Orr, *Ecological Literacy*, s. 33.

merkezsiz olmaya meyleder. Ağaç güneş ışığını toplayan tek ve büyük bir yaprak değildir; ağacın yüzlerce küçük yaprağı vardır ve hepsi de büyük bir görevi yerine getirmek üzere hep beraber çalışır. Bu merkezsizliğin bariz bir avantajı dirençliliklidir: Eğer birkaç yaprak hasar görür veya yok olursa ağaç yaşamaya devam edecektir. Buna paralel olarak, elektrik sistemimiz büyük merkezi enerji santrallerinden değil de binaların ve evlerin tepelerinde bulunan birçok küçük güneş enerjisi sistemlerinden müteşekkil olsaydı –ve bu elektrik türbinlerle dağıtılsaydı– bir sorunun yaygın elektrik kesintilerine yol açma ihtimali asgari düzeye çekilmiş olurdu. Doğayı bir model olarak kullanmak doğal güneş, rüzgâr, su enerjisinden ve jeotermal enerjiden istifade eden, yerel ekolojinin çeşitliliğine hürmet eden ve onun sağlığını koruyup muhafaza etmeye çalışan ürünler yaratmayı beraberinde getirir. Buna ilave-ten, zihniyet felsefesi ürünler içinde bulundukları ortamla duyuşsal bir ahenk içinde var olabilsin diye doğanın estetik tasarımı etkilemesi gerektiğini ima eder. Biçim ve işlev felsefesi ise sürdürülebilirlik için tasarlanan ürünler için model olarak doğal organizmaları ve süreçleri –sahiden sürdürülebilir tasarımların yegâne örnekleridir bunlar– kullanmayı şart koşar.

Aynı sebeple, doğal dünyanın kullandığı maddi akışlar ekolojik açıdan sorumlu bir kaynak felsefesi için model teşkil eder. William McDonough ve Michael Braungart yakın zaman önce kaynakları idare etmeye dönük bir strateji geliştirip bunu uygulamaya koymuştu. Başka şeylerin yanı sıra, enerjiyi ve malzemeleri sürdürülebilir bir şekilde idare etmek için ferasetli ve pratik bir yöntem sundukları, neredeyse tam bir kaynak felsefesini gözler önüne serdikleri *Cradle to Cradle* adlı kitaplarında kendi taktiklerini en ince ayrıntısına dek izah ederler. Stratejileri, doğada atığın yemekle eşdeğer olduğu ilkesine dayanır: Bir canlı organizmanın atığı bir diğerinin yemeğidir. McDonough ve Braungart yeni bir üründe kullanılan kaynakları idare ederken de benzer bir ideolojinin benimsenmesi gerektiğini dile getirir. Ürünlerin yapıldığı, kullanıldığı ve sonra çöp sahalarında ıskartaya çıkarıldığı şimdiki “beşikten mezara” sisteminden, bir “beşikten beşiğe” metodolojisi geliştirmeliyiz; yani ürünler öyle tasarlanmalı ki, kullanıldıktan sonra, onları meydana getiren malzemeler yeni ürünlerin veya canlı organizmaların besinleri haline gelebilsin. Bunu başarmak demek biyolojik besinler –biyolojik olarak güvenli şekilde çözülebilen ve böylece canlı organizmalara yemek temin edebilen malzemeler– ile teknolojik besinleri, yani doğal süreçlere döndürülemeyen, ancak yeniden ele alınıp bütünüyle yeniden kullanılabilir hale getirilen ve

böylece kapalı bir döngü içinde tekrar tekrar kullanılıp duran malzemeleri birbirinden ayırmak demektir. Bütünüyle bu döngülerden birinde veya diğere varolamayan herhangi bir malzeme –tamamen yeniden kullanılır duruma getirilemediği ya da doğal sistemlere bütünüyle döndürülemediği takdirde– sürdürülebilir bir sistemde kullanılamaz.¹⁰ McDonough ve Braungart'ın planının sadece kısa bir özetidir bu. Kaynak idaresi için tam ve kapsamlı bir plan çok daha karmaşıktır ve kullanıldıkları esnada farklı malzemelerin nasıl toksin yaydığını, imalat süreçlerini, malzemelerin nasıl edinildiğini ve başka tartışmaların konusu olan daha pek çok konuyu incelemeyi içerir. Bu makalenin hedefi açısından bakıldığında, ekolojik açıdan sürdürülebilir bir kaynak felsefesinin temeli yerli yerindedir. Bir ürünün her parçasının ya biyolojik bir döngüye ya da kapalı devre bir teknolojik döngüye çevrilmesi için tasarımcılar beşikten beşiğe tasarımını uygulamaya koymalıdır.

Sürdürülebilir davranışı desteklemek üzere bu ekolojik tasarım felsefeleri dizisini etkili bir şekilde uygulamaya koymak için, tasarımcıların biçim ve işleve yönelik geleneksel yaklaşımı aşan becerileri benimsemesine ihtiyaç vardır. Sürdürülebilirlik için tasarım yapmak, yapıt retoriği sayesinde, bir grup insanın kendi çevreleri bağlamında nasıl yaşaması gerektiğine dair etkili argümanlar tasavvur edebilen becerikli iletişimcilerin varlığını gerektirir. Bu yoldaki en büyük zorluk ise yerel âdetlerine, ihtiyaçlarına ve ekosistemlerine bağlı olarak, sürdürülebilir yaşamın farklı insanlara farklı şeyleri çağrıştıracığıdır. Bu engeli aşmaksa yerel bir çevreye girebilen, orada yaşayan insanların birbirleriyle ve doğal dünyayla nasıl ilişki kurduğunu gözlemleyip anlayabilen ve bu etkileşimleri geliştirmeye yönelik olarak yöntemler geliştirebilen tasarımcıları gerektirir. Dolayısıyla pratik sorun çözme becerileri geliştirmeli ve gerek ekolojiye, biyolojik sistemlere, psikolojiye ve kültürel antropolojiye, gerekse mühendisliğe ve estetik ilkelere dair işler bir bilgi birikimi edinmeliyiz. Esas itibarıyla, sürdürülebilirlik için tasarım yapmadaki ana beceri ekolojik okuryazarlıktır. Sürdürülebilir bir toplumun oluşumuna katkıda bulunmak isteyen tasarımcıların bilime, sanata, mühendisliğe, iletişime ve insan etkileşimine uzanan geniş bir bilgi birikimi olmalıdır; doğayı ve insanlığı dikkate almalı, ikisi arasında uyum sağlamayı arzulamalıdır. Pratik sorunları çözmek için gerekli tecrübeye ve ehliyete sahip olmalıdırlar.

10 William McDonough ve Michael Braungart, *Cradle to Cradle: Remaking the Way We Make Things* (New York: North Point Press, 2002).

Tasarımın ana becerisinin ekolojik okuryazarlık olduğunu idrak etmek, sürdürülebilirlik krizini dikkate alan birçok tasarımcının gözden kaçırdığı bir şeyi, yani bir başlangıç noktasını temin eder. Sürdürülebilir bir toplumun gelişiminde pay sahibi olmak isteyen tasarımcılar evvela kendi ekolojik okuryazarlıklarını geliştirmeye odaklanmalıdır. Doğal dünyayı ve insanların onunla nasıl ilişki kurduğunu gözlemlemeli, doğal sistemlerdeki sağlamlılık ve çürüme arasındaki farkı görme yeteneğimizi geliştirmeli, ikisinin de sebeplerini keşfetmeli ve ardından bu durumdan ilgili bilgiyi çıkarıp “Peki sonra?” sorusunu sormalıyız.¹¹ Tasarımcılar olarak bizim hedefimiz her türlü projeye katkıda bulunan pek çok disipline vâkıf olarak geniş bir bilgi birikimine sahip olmak, etrafımızdaki tüm yaşamla bir akrabalık hissi ve manevi bağlantıyı duyumsamak ve sürdürülebilir çözümler yaratmak için gerekli pratik yeterliliği edinmek olmalıdır. Bu meselelerde uzmanlaşan bir tasarımcı yönelimsel tasarım yoluyla ekolojik okuryazarlığı toplumun tüm üyelerine yaymak üzere ekolojik tasarım felsefesini kullanmak için pekâlâ donanmış olacaktır. Alanımızın esas mahiyetini kavrar ve onun gücünü toplumu etkilemek için bilinçlice kullanırsak, tasarımcılar doğal dünyayla güzel bir uyum içinde var olan bir toplumu kurmada esaslı bir rol oynayacaktır.

İngilizceden çeviren: Erkal Ünal

¹¹ Orr, *Ecological Literacy*, s. 86.

Anlam ve Haz Anlarını Tasarlamak / *Deneyim Tasarımı ve Mutluluk*

MARC HASSENZAHL, KAI ECKOLDT, SARAH DIEFENBACH,
MATTHIAS LASCHKE, EVA LENZ, JOONHWAN KIM

Giriş

Kişisel mutluluk arayışı hayatımızın merkezinde duruyor. Ancak ilginçtir ki psikoloji bilimi bir on yıl öncesine kadar bunun üzerine çalışmamıştı. 2000 yılında Seligman ve Csikszentmihalyi bu durumu şöyle ifade etmişlerdi: “Psikologlar hayatı neyin yaşamaya değer kıldığına dair çok az şey biliyorlar.” Bunun üzerine de *Positive Psychology*’yi [Pozitif Psikoloji] başlattılar. O zamandan bugüne mutluluk üzerine yapılan deneysel çalışmalar da önemli ölçüde hız kazandı.¹

Lyubomirsky’den alıntılacak olursak, mutluluğu “neşe, ferahlık veya esenlik deneyimiyle kişinin yaşamının iyi, anlamlı ve değerli olma hissini birleşimi” olarak algılıyoruz.² Bu nedenle mutluluğun birçok hoş anın yanında çok az nahoş anın deneyimlendiği *doğrudan, spesifik ve duygusal* bir bileşeni olduğu gibi, aynı zamanda içinde uzun vadeli, evrensel ve bilişsel bir genel yaşam tatminini de barındırıyor.³ Diğer bir deyişle, mutluluk arayışı günlük bazda olumlu deneyimlerin dışında hayata dair daha genel anlamda olumlu ve anlamlı bir değerlendirme edinmeyi de gerektiriyor. Elbette mutluluğun bireylerin kontrolü dışında, yalnızca kaderle, şanslı durumlarla veya genetik yatkınlıkla ortaya çıktığı da düşünülebilir. Ancak yapılan çalış-

1 Örn. Kahneman, 1999, 2011; Lopez & Snyder, 2009; Lyubomirsky, 2007; Seligman, 2011.

2 Lyubomirsky 2007, s. 32.

3 Bkz. öznel esenlik, Diener, 2000.

malar gösteriyor ki⁴ mutluluğun büyük bir kısmı yapılan faaliyetlere bağlı olduğundan kendisi de değişkenlik arz ediyor. İnsanlar, dünyayla istemli ve aktif bir ilişkiye girdiklerinde - en azından bir dereceye kadar- kendi deneyimleri üzerinde denetim sahibi olabiliyor ve kendilerini daha mutlu (veya daha mutsuz) kılabiliyorlar.

Bu noktada Endüstriyel Tasarım, Ürün Tasarımı ve Etkileşim Tasarımı için heyecan verici ama bir o kadar da zorlu bir fırsat ortaya çıkıyor: insanların gündelik hayatlarını sanat eserleri aracılığıyla yapılan faaliyetler üzerinden olumlu deneyimlerle zenginleştirmek, “mutluluk için tasarlamayı” mümkün kılabilir mi? Bu işin zorluğunun iki açısı var: İlk olarak olumlu deneyim dediğimiz şeyin ne olduğuna ve “faaliyet” üzerinden nasıl oluşturulduğuna dair derin bir anlayış getirme, ikinci olarak da “bir şeyler” üzerinden denetim yaratma ve bu deneyimi yönlendirmeye dair stratejiler geliştirmek gerekiyor. Bu makale mutluluğu göz önünde bulundurarak sanat eserlerindeki deneyim merkezli tasarım kavramını inceliyor. Öncelikle deneyimin ne olduğuyla başlayacak, sonunda ise deneyimlerle materyal arasındaki ilişkiye bağlayacağız. Daha sonra ise açıklayıcı bir vaka çalışması yardımıyla potansiyel *Deneyim Tasarımı* adımlarının çerçevesini çizeceğiz.

Deneyimleri Anlamak: Mutluluk, Duygulanım, İhtiyaçlar, Pratikler ve Nesneler

Deneyim, tarih ve anlam zenginliği içeren bir kavram olduğundan,⁵ pek çok farklı yorumlanış şekli ve odak noktası mevcuttur. Meselenin bu kısmının farkında olduğumuzu ve bu terimi “sömürgeleştirme” niyetimizin olmadığını belirtmek isteriz. Deneyim ve *Deneyim Tasarımı*, esasen aktarmaya çalıştığımız şeye en çok yaklaşan kavramlar oldular sadece.

Deneyim dediğimiz zaman algıladığımız, “birbirine sıkıca bağlı olup hafızalarda yer eden, belli başlı kelimelerle adlandırılan, tekrar tekrar yaşanıp başkalarına da nakledilen görüntü ve sesleri, his ve düşünceleri, istek ve eylemleriyle kişinin başından geçen bir epizot, bir zaman parçasıdır. Deneyim, kişinin kendi dünyasıyla eylem aracılığıyla girdiği diyalogdan ortaya çıkan bir hikâyedir”.⁶ İnsanlar bir epizottan geçtikten sonra anlam yaratma sürecine girerler. Kelimenin tam anlamıyla kendi kendilerine (ve başkalarına)

4 Genel bir değerlendirme için bkz. Lyubomirsky, 2007.

5 Jay, 2005.

6 Hassenzahl, 2010, s. 8.

hikâyeler anlatırlar.⁷ Ne Zaman, Nerede ve Ne sorularının yanıtlarını veren bu hikâyeler yaşanan deneyimin zaman-mekansal yapısının ve içeriğinin ayrıntılarını ortaya koyar. Ayrıca, insanlar deneyimlerinin olumlu veya olumsuz olup olmadığından da (yani duygulanımlarından) bahsederler. Duygulanım, deneyimin olmazsa olmaz bir parçasıdır.⁸ Her deneyim bir “duygu silsilesinden”⁹ oluşur ve deneyimin mutlulukla ilişkisi de buradaki duygulanımdan ileri gelir.

Fakat buraya kadar gelip durmak ilham verici tasarımdan bekleneni yerine getirmemek olur. Mesele olumluluğun dikkate alınıp alınmayacağı değil, bu olumluluğun nereden kaynaklandığı sorusudur. Bizim savımıza göre bir deneyimi olumlu (veya olumsuz) ve kişisel anlamda belirgin, yani anlamlı kılan psikolojik ihtiyaçların karşılanmasıdır (veya boşa çıkarılmasıdır). Örneğin, teknolojiyle yaşanan olumlu deneyimlere dair yapılan bir çalışmayı ele alalım.¹⁰ Genç bir kadın yaşadığı bir olayı şu şekilde aktarıyor: “Kısa bir seyahat için Dublin’e gitmişim. Sabahın erken saatlerinde cep telefonumun sesiyle uyandım. Memlekette bıraktığım erkek arkadaşım çok tatlı bir ‘Seni seviyorum’ mesajı atmıştı”.¹¹ Bu deneyim, içinde pek çok farklı unsuru barındırıyor: seyahat eden bir kadın, evden çok uzakta olma hali, bir erkek arkadaş, onun sabahın erken saatlerinde kız arkadaşını özleme durumu ve kişisel bir mesaj gönderebilme imkanı sağlayan bir cep telefonu. Gelgelelim, bu deneyimin anlamı ve olumluluğu kadının sevgilisine duyduğu yakınlık hissinden ileri geliyor; anlattığı hikâye sevgi, ayrılık ve özleme dair bir hikâye. Yaşadığı deneyim, genç kadının psikolojik düzeyde aidiyet, birliktelik ve yakınlık ihtiyaçlarını, yani kısaca ilişkililik ihtiyacını karşılıyor.¹² Hatta Diener, Oishi ve Lucas,¹³ mutluluğun “değişken” bileşenlerine dair (buna karşılık mutluluğun genetik yatkınlığa bağlı “sabit” bileşenleri de bulunur) iki büyük kuramsal açıklamadan biri olarak “ihtiyaç ve hedef tatmin kuramlarını” geliştirmişlerdir.

Psikolojik ihtiyaçlar kavramını ve belli başlı hedef kuramlarını etraflica tartışmak bu makalenin kapsamını aşıyor.¹⁴ Bu makale psikolojik ihtiyaçları

7 Baumeister & Newman, 1994.

8 Desmet & Hekkert, 2007; Forlizzi & Battarbee, 2004; Hassenzahl, 2010; McCarthy & Wright, 2004.

9 McCarthy & Wright, 2004.

10 Hassenzahl, Diefenbach, & Göritz, 2010.

11 Age., s. 353.

12 Örn., Epstein, 1990; Maslow, 1954; Ryan & Deci, 2000.

13 Diener, Oishi ve Lucas, 2009.

14 Etkileşimli ürünlere giriş ve bu alandaki uygulamalar için bkz. Hassenzahl, 2010.

yalnızca bir deneyimin olumlu ve kişisel düzeyde anlamlı olma durumunu saptamak amacıyla dikkate alacaktır. Sheldon, Elliot, Kim ve Kasser¹⁵ ihtiyaç kuramlarını 10 adet psikolojik ihtiyaçtan oluşan bir grupta kısa ve öz bir şekilde bir araya getirerek ihtiyaç tatmini ile yaşam olaylarındaki uygulamanın arasında bir ilişkinin var olduğunu ampirik bir yöntemle göstermişlerdir. Hassenzähl ve diğerleri ise¹⁶ bunun aynısını teknolojik eserler üzerinden yaşanan olumlu deneyimler için yinelediler. Bu çalışmaya göre, geriye dönük belirtilen ihtiyaç tatmini ile olumlu etki arasında 0.62 yoğunluklu (binin üzerinde vakayı içeren, yayımlanmamış bir yinelemede ise bu rakam 0.58 olmuştur) bir korelasyon tespit edildi.

Tablo 1. *Deneyim Tasarımına uygun bir ihtiyaçlar grubuna genel bakış (Hassenzähl ve diğerleri, 2010; Sheldon ve diğerleri, 2001).*

İhtiyaç	Tanım
Özerklik	Kişinin eylemlerinin dış güçler veya baskıdan ziyade kişinin kendi kararlarıyla gerçekleştiği hissi
Yeterlik	Kişinin kendi eylemlerinde yetersiz veya beceriksiz olmaktan ziyade, yetkin ve etkili hissetmesi
İlişkिलilik	Kişinin kendisine değer veren kişilerle düzenli olarak yakın ilişkide olması, yalnız ve ihmal edilmiş hissetmemesi
Sevilme	Kişinin sevildiğini, saygı gördüğünü ve başkalarının üzerinde etki bıraktığını hissetmesi, kendi tavsiye ve düşüncelerini kimsenin kale almadığı biri gibi hissetmemesi
Uyarılma	Hayattan yeterince zevk ve keyif aldığını hissedebilme, sıkıntıya boğulmama hissi
Güven	Kendini güvende, hayatının denetimini elinde hissetme, koşullar yüzünden belirsizlik ve tehdit altında hissetmeme

Etkileşim Tasarımı'nın, Sheldon ve diğerlerine ait çalışmalar ile¹⁷ kendi araştırmalarımızın bağlamı içerisindeki pratik tasarım çalışmalarımıza da-

15 Sheldon, Elliot, Kim ve Kasser, 2001.

16 2010, ayrıca bkz. Hassenzähl, 2008; Partala & Kallinen, 2012.

17 Sheldon, 2001.

yanarak, on maddeden oluşan ihtiyaçlar önerisini altıya indirdik: özerklik, yeterlik, ilişkililik, sevilme, uyarılma ve güven (bkz. Tablo 1). Bu altı ihtiyaç, karşılandıkları takdirde olumluluğun, anlamın ve nihayetinde mutluluğun muhtemel “kaynakları” olarak algılanabilir. Elde böyle bir grubun bulunması daha sonrasında pek çok deneyimi kendi spesifik “ihtiyaç profiline” göre tanımlama imkanı da sunduğundan en belirgin ve en az belirgin ihtiyaçları da ortaya çıkarır. Hatta olumlu deneyimleri genellikle tek bir ana ihtiyaç belirler.¹⁸ Böylelikle ihtiyaçlar deneyimler için “yeterlik deneyimi” veya “ilişkililik deneyimi” gibi kategoriler oluşturmuş olur.

Ancak örneğin fiziksel çaba göstermek gibi başka potansiyel ihtiyaçların olduğunu da unutmamak gerekir; tasarımcı buna göre listede ekleme ve çıkarma yapmakta serbesttir. Ancak bizim bakış açımıza göre burada önerilen altılı set birçok önemli gerekliliği zaten karşılıyor. Birincisi, bu setteki bütün ihtiyaçlar bir deneyimin anlamlılığı ve olumluluğuna katkı sağlıyor. Birisine yardım etmekten gelen iyilik hissi, yardım etme pratiği üzerinden sevilme ihtiyacının karşılanmasının bir sonucudur. İkincisi, bu hisler nihai hisler, yani araçsal olmaktan ziyade bir amaç oluşturuyorlar. Yardım etmek sevilme hissinin elde edilmesinde araç görevi görüyor. Ancak hissiyatın kendisi, geçerliliği sorgulanamayacak olan, gerçek amacı oluşturuyor. Herkes, bir dereceye kadar da olsa sevilme ister. Ancak yardım etme pratiğinin belli bir kişinin sevilme ihtiyacını karşılayıp karşılamadığı örneğin bireye bağlı olabilir örneğin. Setteki her ihtiyacın birbirinden farklılık göstermesi ise üçüncü önemli noktayı oluşturuyor. Mesela yeterlikten gelen haz hissi (örn. arabanızı zor bir yere park etme yeterliği) ilişkililikten (örn. markette birisiyle muhabbet etme ilişkililiği) gelen haz hissinden farklı olacaktır.

Deneyim Tasarımına zemin hazırlayan şey, ihtiyaçlardır. Ancak bu ihtiyaçların gerçekte karşılanması her zaman daha spesifik pratiklerle ilişkilidir. Yakınlık, özerklik, sevilme, uyarılma, güvende ve yeterli hissetmenin sadece insanlara özgü olan yöntemleri vardır. Örneğin fiziksel kontak kurarak ilişkide olma hissi el sıkışmayla, sarılmayla, öpüşmeyle, dokunmayla veya cinsel birleşmenin türlü türlü yollarıyla mümkün kılınır. İhtiyaç ve pratik arasındaki fark önemlidir. İlki evrensel olup –aşağı yukarı hepimiz ilişkililik ihtiyacını taşırız– diğeri daha spesifik, duruma yönelik bir eylemdir– örneğin karşılaşılan kişiye bağlı olarak el sıkışmak, sarılmaktan daha

18 Hassenzahl ve diğerleri, 2010.

uygun kaçabilir. Bizim “deneyim” kavramımız bu ayrıma dikkat eden bir kavram. Pratiği bir deneyimin içine yerleşik olarak algılıyoruz çünkü pratik, belli bir ihtiyacı karşılama bağlamı içinde bize bir faaliyet sağlıyor. Bunun sonucunda da mutluluğun iki önemli bileşeni olan olumlu duyguyu ve anlamı getiriyor.

Pratiklere biraz daha ihtiyaç karşılayıcı özellik katarak daha olumlu ve anlamlı deneyimlere ve mutluluğa ulaşmamıza yardımcı olmalarını sağlamanın bir çok yolu vardır. Kişi, daha iyi ve tatmin edici pratikler edinmek için kitap okuyabilir veya yakın bir arkadaşıyla konuşabilir. Ancak Endüstriyel Tasarım, Ürün Tasarımı ve Etkileşim Tasarımı, genelde tasarlanan “şeyin” nasıl deneyim oluşturup bu deneyimi şekillendireceğine odaklanıyor. Bu da tasarımın ikinci sahnesini oluşturuyor.

İlk olarak deneyim ile bir “şey” arasındaki ilişkinin düz olmadığını belirtelim. Himalayalar’da gezintiye çıkmak eylemi deneyimseldir örneğin, peki o zaman düz ekran bir televizyon, otomobil veya akıllı telefon nedir? Van Boven ve Gilovich¹⁹ aynı soruyu şöyle sormuşlardı “Bunlar yalnızca sahip olunan eşyalar mı, yoksa birer deneyim aracı mıdır?” Buna bağlı olarak bir sanat eseri de iki yönlü düşünülebilir: hem elle tutulur ve materyal bir temsil olup aynı zamanda bir deneyimler dizisidir. Belli bir akıllı telefonun özellikleri 142 gram ağırlıkta, 3.7 inç AMOLED ekranla Carl Zeiss optikli 8 megapiksel kamerasıyla kusursuz bir polikarbon gövdede birleşmesi olarak tanımlanıyor diyelim. Kişi bu telefonun bu özelliklerine hayran olabileceği gibi, örneğin yeni bir şehri keşfetmek, arkadaşlarla ve ailemizle irtibat halinde kalmak veya gecenin üçünde kendimizi daha güvende hissetmek amacıyla kullanıldığında ortaya çıkan anlamlı anlardan da etkilenebilir. Böylelikle materyal ile deneysel olanın aynı madalyonun iki yüzü olduğunu anlıyoruz. Materyal, teknolojinin elle tutulur bir şekilde düzenlenmiş halidir; deneyimler de bu düzenlemeyle etkileşime girilerek oluşturulan anlamlı ve olumlu anlardan oluşur. Fakat mutluluğun artırılması bir sanat eserinin öncelikli hedefi haline gelecekse, tasarımcıların kaynaklarından bazılarını materyal temsilden alıp (ikinci arena) oluşturulan deneyime kaydırmaları gerekir.²⁰

Bu geçiş sıradan bir geçiş değildir. Sanat eserinden bahsedildiğinde tasarımcılar da tüketiciler de ilk olarak elle tutulur olan şeyi akıllarına getirirler. Her iki taraf da söz gelimi kullanışlılık ve güzellik gibi soyut özellikleri

¹⁹ Van Boven ve Gilovich, 2003, s. 1194.

²⁰ Birinci arena; Hassenzähl, 2013.

de düşünebilir fakat bu özellikler eserin yine belli başlı maddi özelliklerine (örn. özellikleri, rengi) kenetlidir. Bu perspektiften bakınca tasarım ve tüketim herşeyden önce fiziksel yani materyal dünyaya hitap ediyormuş gibi duruyor. Fakat Ariely ve Norton'ın²¹ belirttiğine göre "insan tüketiminin büyük bir kısmı 'kavramsal tüketimi' yani fiziksel tüketimden bağımsız olarak ortaya çıkan, hatta bazen fiziksel tüketimi gölgede bırakan psikolojik tüketimi göz önüne alarak daha iyi anlaşılabilir." ²² Ariely ve Norton burada belli bir damla çikolatalı kurabiye tercihinin anlaşılması örneği üzerinden gidiyor. Materyal bir bakış açısıyla yaklaşıldığında, örneğin kurabiyede bulunan yağ ve şeker oranı, kaç tane damla çikolata olduğu veya büyüklüğü gibi özelliklere bakarak bu tercihi açıklamaya çalışabiliriz. Gelgelelim kurabiye yemenin deneyimsel yanı biraz daha karmaşık hale gelebiliyor. Bu tercihe yön verebilecek belli başlı sorular şunlar: "Bugün kaç tane kurabiye yedim?", "Bu kurabiyeyi yemem haftalık kilo verme hedefime ne kadar uyuyor?", "Son kalan kurabiyeyi ben yersem iş arkadaşlarım ne düşünür?", "Acaba bu kurabiye organik mi?", "Bu kurabiyenin içindeki maddelerden herhangi biri yapılırken üçüncü dünya işçileri sömürülmüş müdür acaba?" ²³ Bu sorular tüketimin deneyimsel yanına dair, bu örnek özelinde ise bir kurabiyenin yenme sürecinde yaşanmış olabilecek iyi veya kötü tüm hikâyelere dair bir ipucu sunuyor. Ama bir kurabiye tasarımcısı doğal olarak daha çok hamur tarifleri, çikolatanın kalitesi, kurabiyenin tatlılığı ve gevrekliği gibi özelliklere odaklanacaktır. Çünkü müdahale edebileceği şey işin bu kısmında gibi gözükür. Eğer tarifi doğru yaparsa, kurabiyenin karşı konulmazlığı işten bile değildir. Fakat kurabiye yeme deneyimini şekillendiren hikâyeleri geldiğimizde bunu yine işin pazarlama kısmına ya da tüketicinin kendisine bırakmak en iyisidir.

Deneyim tasarımcısı ise bu düzeni tamamen baş aşağı çevirecektir. Öncelikle "kurabiyenin" çevresinde dönen pratikler üzerinden anlatılabilecek hikâyeleri düşünür. Öyle bir kurabiye yapar ki sanki ortasından ikiye ayrılmış gibi gözüküyordur, böylece kurabiye yiyen kişide iki kurabiye yemiş olmasına rağmen aslında sadece bir tane yemiş hissi yaratabilir. Kurabiyeyi şeker miktarını değiştirerek yaparsa her bir ısırik bir öncekinden daha sağlıklıymış hissi verebilir. Kurabiyeyi güzel bir kutuda sunabilir, böylece son

21 Ariely ve Norton, 2009.

22 *Age.*, s. 477.

23 Ariely & Norton, 2009, s. 477.

kalan kurabiye'yi de alıp bitirmek için bir bahane olmuş olur. Bu örnekler çoğaltılabilir. Neticede deneyim tasarımcısının fiziksel kurabiye'nin yanında psikolojik tüketim için hazır bir konsept oluşturabilme imkanı vardır. Sanat eserinin materyal temsili üzerinden şekillenecek pratikler sayesinde anlatılacak hikâyeleri ve/veya oluşacak deneyimleri tasarlamakla işe başlayabilir. Bu küçük kurabiye örneğinde bile bir sanat eserinin deneyimsel yanını düşünmenin normal bir tasarıma nazaran daha geniş bir ağ ortaya çıkardığı açıkça görülüyor.

Özetle, mutluluk için tasarlamadaki düşüncemiz insanlara olumlu, anlamlı ve özellikle bunun için tasarlanmış deneyimler yaşamaları için daha gündelik fırsatlar sunabilmekten geçiyor. Bu deneyimler olumluluk ve anlamlılık özelliklerini temel psikolojik ihtiyaçların karşılanmasına, içeriklerini ise materyal üzerinden özellikle tasarlanıp şekillenmiş, duruma özgü pratiklere borçlu hale geliyorlar.

Deneyim Tasarlamak

Örnek Vaka

Bu bölümde bir deneyimin nasıl tasarlandığına daha yakından bakacağız. Önem verdiğimiz kişilere yakın hissetmenin (yani ilişkiliğin) kişisel deneyiminden başladıktan sonra bu tür olumlu ve anlamlı bir deneyimin özünü alıp belli bir modele çevirme önerisine geçiyoruz. Bu model bize deneyimi alıp yeni bir bağlama aktarma imkanı sunuyor, örneğin televizyonu izleme eylemini alıp bütün aileyle birlikte izleme eylemine dönüştürüyoruz. Buradan hareketle de bu modelden çıkarılacak mutlu bir ana dair bilgimize dayanarak yepyeni bir deneyim tasarlayabiliyoruz (1. tasarım alanı). Daha sonra bunu bir adım öteye götürüp bu deneyimi materyal üzerinden nasıl üretip şekillendireceğimizi tartışıyoruz (2. tasarım alanı). Bu bölüm "yöntemlere" dair bir taslak ve bir "süreç" olarak okunabilse de böyle bir iddia da bulunmaktan çok uzakta olduğumuzu belirtmemiz gerekir. Tam aksine, özellikle tasarım süreci tanımına bir hazırlık hissi verebilmek için Samsung Electronics ile ortaklaşa geliştirdiğimiz kendi çalışmalarımızdan birini seçtik. Burada amaçlanan, deneyimin nasıl tasarlanacağına dair test edilip onaylanmış bir yönergeden ziyade potansiyel bir pratiğe dair düşünmek için hem okuyucuya hem kendimize bir odak noktası sunmak oldu.

Tekil Deneyimlerden Modellere

Jenny ile Jörg bizim arkadaşlarımız. Karımla birlikte sık sık bir araya gelip daha yakından tanımaktan keyif aldığımız insanlardan ikisi de, ancak günlük hayatımızın çok yoğun olması bu duruma engel oluşturuyor. Bir gün kendilerini dışarı davet etmek istedik. Danimarkalı müzik grubu *Veto*'nun konserine gidelim dedik. Tabii ki biz *Veto*'ya bayıldığımız için müziklerini arkadaşlarımıza da tanıtmak istemiştik. Ama aynı zamanda bu deneyimin bir ilişkililik deneyimi oluşturması amacıyla, birbirimize daha yakın hissetmek için bir fırsat olmasını da istedik. Fakat nasıl yapacaktık? Doğrusu yolu neydi bunun? İlginçtir, bunu keşfetmesi çok zor olmadı. Öncelikle herkesin hoşuna gidebileceği bir müzik grubu seçmemiz gerekiyordu; burası çok önemsiz gibi gözüküyor ama aslında işin çok elzem bir kısmı. Konserden bir dakika önce mekan kapısında buluşmak pek iyi bir fikir gibi gelmedi. Bu yüzden kalktık Jenny ile Jörg'ü konserden biraz önce arabayla aldık ki öncesinde birer bira içebilelim. Destekleyici eylemler de görelim istedik. Biraz 'beklenti süreci' oluşturmaya çalıştık. Konser sırasında birlikteydik ama hep sahnede olan bitene odaklıydık: belki arada bir bakış, bir seslenme oldu, ya da yan yana dans edildi. Konser sırasında muhabbet etmek hem müziğin seviyesi açısından mümkün değildi hem de zaten uygunsuz kaçacaktı. Son şarkı biter bitmez güle güle demek de olmazdı. Konserden sonra da biraz vakit geçirmek gerekirdi, biraz sakinleşmek, konserden bahsetmek, son bir içki içmek fena olmazdı.

Bu kısa hikâye hem kendine özgü hem de otobiyografik. Siz *Veto*'yu izlemeye gitmeyebilirsiniz, Jenny'le Jörg diye arkadaşlarınız da olmayabilir, hatta bira bile içmiyorsunuzdur belki. Fakat bütün bu detayların altında daha genel bir yapı yatıyor; eğer ki amaçlanan sonuç yoğun bir yakınlık hissiyese, burada paylaşılan tüketimin en önemli noktalarını ayrıntılandıran bir model de bulunuyor. Burada "model" derken "yinelenen fenomenler veya yapılar" anlamında, daha biçim öncesi bir yerden konuşuyoruz.²⁴

Yukarıdaki hikâyenin daha biçimsel bir tanımını yapmaya çalışalım bir de:

İnsanlar ortak bir tüketim içine giriyorlar, yani belli bir faaliyeti başkalarıyla birlikte yaşayıp birbirlerine yakın hissetmeyi amaçlıyorlar. Ancak bu faaliyet sırasında iletişime ve etkileşime geçmek sınırlı. Genellikle bunun sebebi et-

²⁴ Dearden & Finlay, 2009, s. 58.

kinliğin böyle bir durumu gerektirmesinden (ör. tüm dikkati vermeyi gerektiriyordur) veya toplumsal normlardan (ör. sinemada konuşmamak gibi) ileri geliyor. Yine de insanlar genele bakıldığında bu deneyimin paylaşıldığı için daha anlamlı olduğunu hissediyorlar. Tüketim sırasında iletişimin ve etkileşimin kısıtlı olmasından dolayı iletişim ve etkileşimi bir beklenti evresine (öncesine) ya da sakinleme evresine (sonrasına) kaydırıyorlar. Bu evreler olmazsa tüketim eksik hissediliyor. Ayrıca etkileşim ve iletişim etkinlik sırasında sınırlı olmasına rağmen yine de görünür olabileceğini de belirtmek gerek. Genelde insanlar kısa göz teması kurmak, mimiklerle jestlerle, gülüşmelerle veya gerçekleşmekte olan etkinliğe dair yorumlar yaparak iletişim kurmuş oluyorlar.

Ortak tüketimin doğası gereği insanlar bir buluşma ayarlamak durumundalar. Hatta buluşma kararlaştırıldığı andan itibaren yavaş yavaş bir beklenti oluşmaya başlıyor.

Beklenti ve sakinleme evrelerindeki iletişim ve etkileşim de etkinliğin kendisinden besleniyor. Tam da bu nedenle herkesin aynı tüketimi gerçekleştirmesi hayati önem arz ediyor. Bu yüzden herkes gruptaki hiçkimsenin tüketimin hiçbir kısmını kaçırmamasına dikkat ediyor (yani senkronize oluyorlar). Çünkü bir kısmı kaçırmak demek, kişinin ortak tüketimin bir parçası olma yetisine köstek olmak anlamına gelecektir.

Tüketim ne kadar zorlu, ilginç, kafa karıştırıcı veya etkileyici olursa, sakinleme evresinde bunun üzerine konuşma ihtiyacı da o kadar artacaktır.

Bu model, hikâyeyi kendine özgülüğünden sıyrıp “iyi” bir ortak tüketimin yapısını ortaya çıkarmaya çalışıyor. Üç adet evre (beklenti, faaliyet, sakinleme), zaman diliminin içinde önemli noktalar (buluşma, faaliyet başlangıcı) ve birtakım genel kural ve normlar belirliyor (faaliyet boyunca çok konuşmak, etkinlikten sakinleme evresinde bahsetmek, hiçbir anı kaçırmamak). Biz de sinemadan tiyatroya, speed metalden operaya kadar başka kişilerle birlikte tükettiğimiz başka etkinlik örnekleri bulabiliriz. Ancak gerçekten yakın bir ilişki hissedildiği zaman, burada bulunan birbirine bağlı deneyimler bu modelde bahsedilen öğelerin çoğunu (evreler, zaman noktaları, normlar) içermiş olabilmektedir. Bu nedenle deneyimler ilk bakışta daima yeni, kendine ve duruma özgü gözükse de, bunların birkaçını kaldırdığımızda görünen yüzeyin hemen altında yatan deneyim özünü ortaya çıkarabilir, kaldı ki deneyimi anlamlı ve olumlu kılan da budur zaten.

Modeller, farklı kaynaklardan çıkabilir. Bir taraftan deneysel bir biçimde bir araya getirilmiş olumlu deneyimlerin analitik özetleri olarak düşünülebilirler. Örneğin Knobel ve diğerleri²⁵ insanlara arabalarla ilgili yaşamaya değer ilişkililik deneyimlerini sorduklarında sürekli bir araba konvoyu pratiğinden bahsedildiğini görmüş, örneğin iki arabanın fiziksel olarak ayrı olan iç mekanlarını telsizlerle bir mekana çevirdikleri örnekler elde etmişlerdir. Bu deneyimlerde, bir mekana evriltmenin gerekli koşulu olan araçlar arası yakınlığın veya da konuşmak yerine aynı “atmosferin” paylaşılmasının önemi vurgulanmıştır. Diğer yandan ise bu modeller birkaç otobiyografik deneyime de dayanabilir²⁶ veya kurmaca hikâyelerden alınabilir.²⁷

Burada elbette ki tüm bu farklı kaynaklardan çıkarılan modelin geçerli olup olmadığı sorusu ortaya çıkıyor. Öncelikle biz hakikatin en önemli kriter olmadığı inancındayız. İyi bir model öncelikle akla yatkın olmalı ve insanlarda yankı uyandırabilmelidir.²⁸ Yankı uyandırma, modeli uygulayan kişinin durumu tanıma ve onaylama hissiyatıdır. Ortak tüketimle ilgili kendi olumlu ve olumsuz deneyimlerinizi düşünün. Bu model, olumlu ve olumsuz olanların neyin belirlediğine dair net bir resim sunabiliyor mu? Yanıtınız evetse, tasarım yaparken bu modeli kullanabilirsiniz. Tabii ki modellerin geçerliliği deneysel bir şekilde de denetlenebilir. Yayınlanmamış bir çalışmada benzer bir hikâyenin iki farklı versiyonunu oluşturduk. Bu hikâyede en sevdikleri grubun uzun zamandır bekledikleri bir konserine giden bir grup arkadaş bulunuyordu. Her iki hikâye de yukarıda tanımlanan ortak tüketim modeline tamamen sadık kaldı, yalnızca küçük bir detay dışında. Teklifi yapan kişiye konserin ortasında bir telefon geldiği için dışarı çıkmak zorunda kalıyor. Hikâyenin “olumlu” versiyonunda bu kişi, tam grubun eski üyelerinden birinin misafir olarak yapacağı kısa fakat uzun zamandır beklenen performansına yetişecek zamanda geri geliyor. Hikâyenin “olumsuz” versiyonunda ise bu kısmı kaçırıyor. Katılımcılardan hikâyeyi okuduktan sonra konser teklifini yapan kişinin yerinde olmayı gözlerinde canlandırmalarını istedik. Daha sonra ise bütün bir epizot içerisinde kendilerini nasıl hissedeceklerini sorduk. Burada odaklandığımız nokta ilişkililik deneyimiydi. Yukarıdaki modele göre “herkesin aynı tüketimi icra etmesi hayati

25 Knobel ve diğerleri, 2012.

26 Örn. bkz. Jenny ve Jörg deneyimi, Knobel ve diğerleri, 2013, ve daha otobiyografik bir tasarıma dair yakın tarihli bir tartışma için Neustaedter & Sengers, 2012.

27 Bkz. öykünme senaryoları, Blythe & Wright, 2006.

28 Hassenzahl, 2010, s. 71.

önem taşıyor [...] bir kısmı kaçırmak demek, kişinin ortak tüketimin bir parçası olma yetisine köstek olmak anlamına gelecek,” bu nedenle “olumsuz” hikâyeyle karşılaşan insanlar, “olumlu” hikâyeyle karşılaşanlara nazaran diğerlerine daha az yakınlık hissedeceklerdi. Buradaki ilişkililiği bir anketle ölçtük²⁹ ve “önem verdiğim diğer kişilere yakın ve ilişki içinde hissettim”³⁰ gibi öğeler kullandık. Tahmin edileceği üzere, “olumlu” hikâyede deneyimlenen ortalama ilişkililik (1’den 9’a uzanan bir skalada $M = 7.05$) “olumsuz” hikâyedekine göre önemli ölçüde daha yüksek çıktı: ($M = 5.59$), $t(33) = 2.23$, $p < .05$. Hikâyedeki bu minik değişiklik deneyimlenen ilişkililiğin yoğunluğu üzerinde kayda değer bir etki bırakmış oldu. Hissedilen olumluluğa gelindiğinde ise: “olumlu” hikâye durumundaki kişiler deneyime dair daha olumlu hissederken (1’den 9’a uzanan bir skalada $M = 7.11$), “olumsuz” hikâyedekiler daha ziyade olumsuz meylettirler ($M = 4.31$), $t(33) = 4.16$, $p < .001$. Elbette bu da yine bu modelin birçok başka kısmının doğrulanmasını yapmış olmuyor. Fakat doğrulamanın prensipte mümkün olduğunu gösteriyor.

1. Tasarım Arenası: Modellerden deneyimlere

Daha önce şunu belirtmiştik: “Deneyim tasarımcısı her şeyden önce bir deneyim yazarıdır. Ancak bir deneyimde olması istenen duygusal ve bilişsel içeriğin, kullanılan eylemin, bu eylemin bağlamının ve zamansal yapısının kaba hatlarını çizdikten sonra ‘ürünü’ tasarlamaya başlayabilir. Bundan sonra her bir ayrıntı (içerik, işlevsellik, sunum, etkileşim) istenen deneyimi oluşturma veya yok etme potansiyeli göz önüne alınarak dikkatle incelenmelidir”.³¹

Jenny ve Jörg’le birlikte Danimarkalı grup *Veto*’yu dinlemeye gitmek gibi bir deneyimin sıkı sıkıya bağlı olduğu bir bağlam vardır. Başka insanlar da başka deneyimleri faaliyet türüne, mekanlara veya arkadaş sayısına göre anlatır. Ancak ortak tüketim modeli bütün bu deneyimlerin hepsinde bulunan kritik öğeleri yakalıyor. Birlikte güzel vakit geçirmenin belirli bir şekilde yaşanması için gereken duygusal ve bilişsel içeriği, zamansal yapıyı ve koşulları tanımlıyor. Bundan sonrasında deneyim tasarımcısı bu modeli alıp farklı bir bağlama oturtarak yeni bir deneyim yazabilir. Öncelikle bu modelin yakaladığı bilgiye bağlıdır ancak bu genel temanın yeni bir yorumunu oluşturur. Yeni bir hikâye anlatır.

29 Hassenzähl ve diğerleri, 2010; Sheldon ve diğerleri, 2001.

30 Hassenzähl ve diğerleri, 2010, s. 356.

31 Hassenzähl, 2010, s. 68.

Diyeelim çocuklarınızla televizyon seyretmeyi seviyorsunuz. Özel bir programı izlemekten ziyade birbirinizle ilişkide hissetmek için beraber yaptığınız bir şey bu. Hatta elde edilen verilere göre “televizyon izleyen 65 yaş üstü kişilerin %80’inin başka insanlarla izledikleri” ortaya çıkmıştır.³²

Şimdi ailenizle televizyon izleme pratiklerinizi tekrar gözden geçirin ve ortak tüketim modelinde verilen önerilere uyup uymadıklarına bakın. Bir programı izlemek için ortak bir zaman belirliyor musunuz? Beklenti ve sakinleme evrelerini planlıyor musunuz? Ailedeki kimse programın başını ya da bir parçasını kaçırmamasın diye özen gösteriyor musunuz? Eğer bunları yapıyorsanız, hem siz hem aileniz televizyon izleyerek anlamlı ve yüksek nitelikli ilişkililik deneyimleri yaşıyor demektir. Olumlu ve anlamlı deneyimlerle sonuçlanacak mükemmel pratikler edinmişsiniz. Deneyim tasarımcısının işi burada biter.

Gelgelelim, televizyon izleme pratikleriniz ortak tüketim modelinde verilen önerilere uymadıysa, modele daha iyi uydurmak için halihazırdaki pratiklerinizi “yeniden yazmaya” başlayabilirsiniz. Çocuklarınızla birlikte oturup bir program seçin, gününü ve saatini büyük bir takvime not edin. Ya da bir kağıda “Her Pazar, 11:30, *Mouse TV*” (Sendung mit der Maus, bir Alman, eğitsel çocuk programı, bkz. <http://www.wdrmaus.de/>) yazıp televizyon setinin üstüne yapıştırın. Bütün aileyi Pazar günü program başlamadan 15 dakika önce toplayın. Oturma odasına geçip oturun, birazdan izleyeceğiniz *Mouse TV* bölümü hakkında biraz sohbet edin. Tanıtım bölümü hangi dilde olacak? (her seferinde değişiyor; Yunanca, Rusça, Fransızca, İngilizce, Sırp Hırvatçası veya başka dillerde olabiliyor.) Kuzu Shaun’la ilgili yeni bir bölüm mü verilecek? Ya da “Bugün saçlı, yarın yoktu”yu mu gösterecekler yine? Geçen sefer bu bölümü izlediğimizde nasıl katıla katıla gülmüştük, hatırlıyor musunuz? Program başladığında herkesin orada bulunduğundan emin olun. Bir tarafa meyve suyu ve atıştırmalık hazırlayın ki kimse mutfağa gidip Shaun’daki en iyi espriyi kaçırmak zorunda kalmasın. Program bittikten sonra ise izledikleriniz hakkında konuşmak için biraz vakit ayırın.

Bütün bu öneriler belli bir eylemi bir ailecek izleme deneyimine çevirmek için yeniden düzenleyecek, bu deneyim de ilişkililik açısından tatmin edicilik sağlayacaktır. İşte bir *Deneyim Tasarımı* eylemi gerçekleşti bile. Daha önceden yaşanmış örnek bir ortak tüketim bilgisini alıp yeni bir bağlam içine

32 Brook, 2005.

oturtarak bir pazar gününü ailenizle birlikte televizyon karşısında geçirmenin alternatif bir şeklini bilinçli bir şekilde yazmış olduk.

Bu örnek modellerin iki kritik özelliğini daha gösteriyor. İlki, idealize edilmiş olmaları. Bir model çıkarmak için olumlu deneyimleri bir araya getirirken ihtiyaç karşılamak için gerekli olan noktalara odaklanıyoruz. Bir modelin bütün bu noktaları alıp yeni deneyimler için bir prototipe dönüştürme sürecinde büyük olasılıkla her bir ayrı deneyimin de ötesine geçecektir. Yani yalnızca tanımlama yapmaz, aynı zamanda öngöründe de bulunur.

Modelin ikinci özelliği ise bir ihtiyacı belli bir bağlamla birleştirmesi. İlişkililik gibi psikolojik bir ihtiyacın evrensel ve soyut olması bir yana, bir konser veya ev bağlamı özel ve somuttur. Modelin kendisi de bu ikisinin arasında duruyor. Bir yandan net bir şekilde bir ihtiyaca yönelik, bu ihtiyacın karşılayabilecek özel bir pratik buluyor. Diğer yandan ise uygulanması durumun kendisiyle sınırlı. Tabii ki ortak tüketim paylaşılacak bir etkinlik, birlikte paylaşılacak arkadaşlar vs. gerektiriyor.

Şu ana kadar otobiyografik bir deneyimden (Jenny ve Jörg ile dışarıda geçirilen bir akşamdan) bir model (ortak tüketim) çıkararak bir deneyim tasarladık, sonra da buradan anladıklarımızı bir ailenin televizyon izleme deneyimini ilerletmek için kullandık. Tabii ki bu, *Deneyim Tasarımı* hikâyesinin yalnızca yarısını oluşturuyor. Giriş kısmında açıkladığımız gibi, yalnızca deneyimleri değil (1. arena), aynı zamanda bu deneyimleri oluşturup yönlendirmek için (2. arena) materyal kurulumunu da içeren tasarım eserleri oluşturmak adına çıktık yola.

2. Tasarım arenası: Materyal üzerinden deneyim şekillendirme

Televizyon izleme deneyimi örneğinde aile, bu yeni pratiği uygulamak konusunda büyük oranda kendi yöntemleriyle baş başa. Herkes uygulanacak pratiğin farkında olduğu sürece bunda bir sorun yok. Fakat farkında değilse, birisinin kendilerine söylemesi gerek. Kimileri pratiklerini değiştirip yeni deneyimler elde etme ilhamlarını arkadaşlarından alırken, diğerleri kitaplardan ya da internet sitelerinden alır. Bütün bu durumlarda bireylerin aktif bir rol edinip mutluluklarını geliştirmek için kendileri yöntem arayışına girmeleri gerekir. Ancak bazılarının aklına bile gelmeyecektir böyle bir şey yapmak.

Materyalin çok ilginç bir gücü var. Felsefeci Verbeek'in dediği gibi: "Teknolojiler kullanıldığı zaman kendi içinde bulundukları bağlamı şekillendir-

meleri kaçınılmaz oluyor. İnsanlar ve gerçeklik arasındaki spesifik ilişkilerin ortaya çıkmasına ve bu ilişkilerle birlikte yeni pratikler ve yaşam biçimlerinin şekillendirilmesine yardımcı oluyorlar”.³³ Materyalin, “kişinin kendi dünyası ile olan diyalogunu eylem üzerinden” şekillendirmesi kaçınılmazdır.³⁴ Çünkü materyalin bir hikâye anlatabilme gücü var; kelimeler olmadan, materyal ile girilen etkileşim üzerinden anlatılan bir hikâye bu, yani “maddi bir hikâye”.³⁵ Böylelikle bir sanat eserinin tasarlanmasını, bağlamı sınırlayabilen ve eylemi, duyguyu ve algılamayı öngörülen deneyime uyacak şekilde şekillendirebilen materyal bir temsil olarak özetleyebiliriz. Bu noktada deneyimlerin sanat eserinin ayrılmaz olduğu kadar elle tutulamayan da bir parçası olduğunu, yani yalnızca bir yan ürünü olmadığını yine belirtmemiz gerekiyor.

Bizim örneğimizde deneyimlerimizi şekillendiren materyal temsili televizyon setinin kendisi olarak düşünmemiz son derece normal. Şimdi de normal bir televizyonun ailecek televizyon izleme deneyimini nasıl şekillendirdiğini (Resim 1, üst) “ortak tüketim” modelinde verilen önerilerle karşılaştıralım (Resim 1, orta).

Resimde birkaç tane eşleşme durumu gösteriliyor (A, B, C, D):

- (A) Normal bir televizyonun önceden belirli buluşma zamanlarını destekleyecek bir özelliği yok. Modern bir elektronik program rehberi (EPG) prensipte bu işlevselliği sunuyor ancak bir şeyi birlikte izlemek için ortak ve bilinçli bir karar alma eyleminden ziyade her zaman bir program rehberi olarak sunuluyor.
- (B) Genellikle televizyon, başını kaçırmamak için programın başlamasından biraz önce açılıyor. Fakat ortada başlamış bir program varken birlikte bekleme evresi zedelenmiş oluyor. Aile, birazdan başlayacak programa dair sohbet etmektense bir önceki programa dalıyor, televizyon izlemek, kimseye konuşma fırsatı bırakmıyor.
- (C) Ortak tüketim üzerinden tam bir ilişkililik deneyimi elde edebilmek için herkesin zamanında gelmesi çok önemli. Normal bir televizyonun insanlara buluşma saatini hatırlatacak, yani herkesi senkronize edecek bir yöntemi yok.
- (D) Beklenti evresindeki eşleşme durumları sakinleme evresinde de görülüyor. Normalde ya televizyon hemen kapatılıyor ya da insanlar program

33 Verbeek, 2011, s. 4.

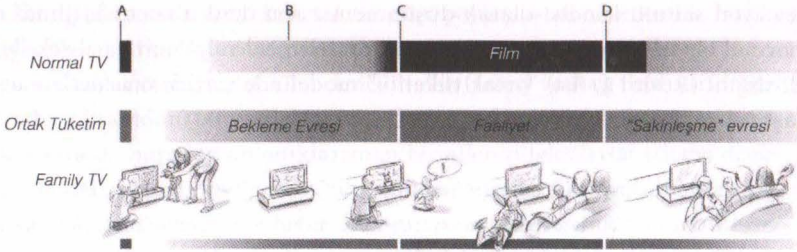
34 Hassenzahl, 2010, s. 8.

35 Dunne, 2006.

bitince de televizyon izlemeye devam ediyor. İlk durum çok ani olmakla birlikte en iyi ihtimalle sakinleme evresini tamamen kişilerin eline bırakıyor. Muhtemelen de ailedeki herkes hemen dört bir yana dağılıyor. İkinci durum ise düşünce ve duygu paylaşımına olanak vermiyor. Hemen sonra başka bir eğlenceli program başlıyor, kim karşı koyabilecek ki buna?

Bu analiz televizyonun kendisinin ortak tüketim modeliyle belirlenen ilişkililik deneyimini desteklemekte başarısız olmakla kalmıyor, ilişkide olma hissini yaşayabilmek için tamamen kritik önem taşıyan beklenti ve üzerine düşünme evrelerini de ısıtıyor.

Bütün bunların yeniden tasarlanması çok da zor değil (bkz. Resim 2, altta). Aşağıdaki *Family TV* görüntüsünü ele alalım:



Resim 1. Normal bir televizyonla (üstte) *Family TV*'nin (altta) sağladığı televizyon izleme deneyimlerinin "ortak tüketim" modeli (ortada) kullanılarak karşılaştırılması

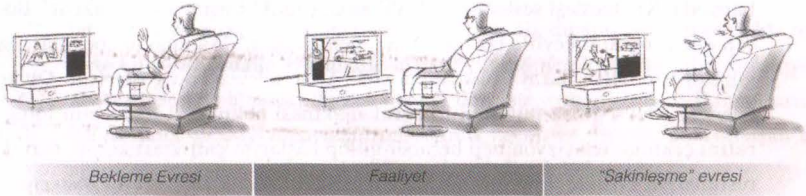
"Ya baba, Pazar günü *Mouse TV*'yi izleyelim mi? N'oluuuuuur!" Babayla kızı elektronik program rehberinden (EPG) bir program seçip düzenli bir haftalık buluşma olarak ayarlıyorlar. "İşte oldu! Pazar'a kadar nasıl dayanacağım bakalım." Pazar günü saat 11:10 oluyor ve *Family TV* sihirli bir şekilde kendi kendine açılmaya başlıyor. Arkadan da hafif, kısa, davetkar sesler geliyor. Çocuklar hemen ne olduğunu anlıyorlar: Birazdan *The Mouse* başlayacak. Hemen anne-babalarını çağırıp televizyonun etrafında toplanıyorlar. Anne baba gelip onlara katılıyor. Saat 11:15 oluyor. Televizyonda oynamakta olan program yavaş yavaş açılıyor. Sonra EPG başlayacak programa dair bilgiler ve görüntüler geçiyor. "Aa, Kuzu Shaun var bu bölümde. Geçen seferkini hatırlıyor musun? Ne gülmüştük!" Programın başlamasına sadece 30 saniye var. Televizyon programın sabit bir görüntüsünü verip geri sayım başlatıyor. Kızlardan biri hala

banyoda. Kız kardeşi sesleniyor, “Hadi ama, çabuk! Başını kaçıracaksın.” Bütün aile programı keyifle izliyor. “Aaaa, hemen bitti.” “Yapmayın çocuklar, ne güzeldi işte. Hem buraya baksanıza siz!” Anne televizyonu gösteriyor. Onlar izlerken televizyonda bulunan fotoğraf makinesi koltuktaki hallerinin fotoğrafını çekmiş. Televizyon hep beraber gülüp kaşlarını çattıkları komik suratlı resimleriyle birlikte programın o anda izledikleri küçük kısımlarını gösteriyor. Hemen sonrasında ise televizyon, yayıncının internet sitesinden almış olduğu, programa dair arka plan bilgileri geçiyor. Yirmi dakika sonra görüntü yavaş yavaş kayboluyor. Televizyonun ışığı biraz daha açık kaldıktan sonra kendi kendine kapanıyor. Aile bireyleri fark etmiyor bile olan biteni çünkü hala biraz evvel izledikleri şey hakkında sohbet ediyorlar.

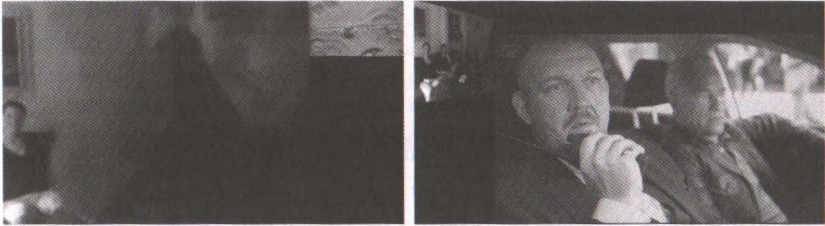
Bu tasarım bütünlüklü bir tasarım olmayabilir, ayrıca programdan parçalarından alınan yüz tanıma temsilleri de tartışılır. Ancak yine de özellikle üzerine düşünülmüş bir materyal tasarımı üzerinden deneyimlerin nasıl şekillendirilebileceğini zihinlerimizde canlandırmamızı sağlıyor. Bir eser olarak *Family TV* iki kısmı da karşılıyor: materyal temsil olan elle tutulur teknoloji biçimlenişini hem de elle tutulan üzerinden “anlatılması” hedef alınan, elle tutulmayan deneyimin kendisini içeriyor. *Family TV* bağlamı elde edilmek istenen deneyimlere daha iyi uyacak biçimde yeniden şekillendiriyor (ör. görüntünün yavaş yavaş açılıp yavaş yavaş kaybolmasıyla), ayrıca belli başlı eylemlere (ör. oturma odasında kalıp program hakkında konuşmak gibi) geçilmesi için ipuçları veriyor. Materyalle ilgili tüm tasarım seçimlerini elde edilmek istenen deneyimler belirliyor. Yalnızca deneyimlerin belli bir materyal biçimlenme ile yönlendirilmesi için özellikle tasarlanmış olmaları gerçeği sayesinde deneyimlerle materyal birbirlerinin ayrılmaz parçaları, yani aynı madalyonun iki yüzü haline geliyor. Bir araya geldiklerinde ise sanat eserini oluşturuyorlar.

Family TV, ortak tüketim modelinde elde edilen bilginin olası yegane yan ürünüdür. Buradan hareketle uzaktan televizyon izleme eylemini daha bir ilişkililik deneyimi haline getirmek için, *Be-Near-Me TV* ile durumu daha da detaylandırdık (Resim 2).

Senaryo şu şekilde: Birkaç kişi aynı filmi uzaktan ama beraberce izleyebilmek için bir gün kararlaştırıyor. *Be-Near-Me TV* bağlantıyı başlatıyor ve televizyonda yerleşik bulunan kamera sayesinde diğerlerinin bulunduğu oturma odasının geniş bir görüntüsünü sunuyor. Oynatılan program yalnız-



Resim 2. *Be-Near-Me TV* (daha fazla bilgi için metne dönün)



Resim 3. Arkadaşlar ön plandayken program arka planda (beklenti ve sakinleme evreleri); program ön plandayken arkadaşlar arka planda.

ca arka planda gözüktüyor (bkz. Resim 3). Böylece herkesin ellerinde krakerleri, çikolataları, şarap ve bira eşliğinde televizyonun karşısında toplanırken konuşup birbirlerini görme imkanları doğuyor. Film başlar başlamaz ekran biçimlendirmesi değişiyor. Film ön plana geliyor, oturma odası görüntüsü küçülüp ekranın köşesine kayıyor. Bu görüntü arkadaşların gözünün içine bakmaktansa kendilerini izliyormuş izlenimini vermek için lateral bir kame-rayla özellikle ayarlanıyor (bkz. Resim 3). Böylece oturma odasında sadece araya gülümsemelerin, komik yorumların veya filmine göre kısa korku çığlıklarının serpiştirildiği ama filme odaklanmış bir şekilde birlikte oturuluyormuş hissi yaratılıyor. Film bittikten sonra ise ekran biçimlenmesi yine baştaki konumuna dönerek diğer tarafın oturma odasını ön plana alıyor. Fakat kameranın odağının bu sefer daha yakın çekime getirilmesiyle beklenti evresinden daha yakın bir ortam kurularak konuşma olanağı sağlanmış oluyor. Böylece geceyi güzelce kapatmak için sahne hazır hale geliyor.

Bu makalenin diğer yazarı Skype üzerinden başka bir işlevsel prototip oluşturduktan sonra potansiyel materyal biçimlendirmelerine ve bununla ilgili deneyimlere dair ilk elden izlenim elde etmek için bu prototipi denedi.³⁶



Resim 4. *Be-Near-Me TV*'nin denemesinden dört adet durağan video görüntüsü
(Kaynak: Yazarlar)

Resim 4, deneydeki yükselen anlardan durağan video görüntü örnekleri gösteriyor: beklenti evresinde birbirlerine “merhaba” deyip kadeh kaldırırken, ne kadar iyi vakit geçirdiklerini gösteren jestler yaparken ve birlikte sakinleşme evresini geçirirkenki görüntülerini görüyoruz.

Family TV ve *Be-Near-Me TV*, modelin sanat eseriyle de deneyimin kendisiyle de özdeş olmadığını gösteriyor. Jenny ve Jörg’le dışarı çıkılan bir gecenin otobiyografik deneyiminden duruma has özellikleri yukarıda anlatıldığı gibi çıkarırsak bir model elde edebiliyoruz. Bu model tekil deneyimin kendisinden daha genel bir özelliğe sahip olduğu için farklı sanat eserlerini (materyal ve deneyimsel) içeren başka bağlamlara uygulanabiliyor. Farklı farklı detaylara sahip olsalar da her iki televizyon da televizyon izlemeyi daha anlamlı ve keyifli hale getirebilmenin, yani mutluluk anları oluşturma, pratikteki yöntemlerini içeriyor.

Bazı Notlar

Family TV örneğindeki model televizyon izlerken yaşanan ilişkililik deneyimini geliştirmeye yönelikti. Televizyon izleme eyleminin çoğunlukla ortak yapılan bir eylem olması durumu başta olmak üzere ortak tüketime dair öne çıkan noktalar, eserin deneyimsel kısımlarını yeniden şekillendirirken materyal temsilinde birtakım değişikliklere işaret etmiş oldu. Sanat eserinin materyal temsilinde küçük değişiklikler yaparak yeni deneyimlere kapı açmak ya da halihazırdaki deneyimleri “yeniden yazmak” *Deneyim Tasarımı*’nın

en belirgin hedefidir. Bu yöntem üzerinden televizyonlar, arabalar,³⁷ ses sistemleri³⁸ ya da başka herhangi bir “teknoloji” daha deneyimsel ve anlamlı kılınabileceği için mutluluk getirebilir. Bu noktada bizim durduğumuz yerden bakınca, materyaller *Deneyim Tasarımı*’na geçmeden önce deneyimlerin halihazırda zaten bulunduğunu belirtmek gerekiyor. Fakat bu deneyimler henüz sanat eserinde açıktan yerleştirilmemişlerdi. Ancak psikolojik bir ihtiyaca ve bununla ilgili anlamlı bir pratiğe (1. arena) değinerek sanat eserinin deneyimsel kısmının özellikle tasarlanmasıyla tasarım *Deneyim Tasarımı* haline geliyor, yani mutluluk için yapılmış oluyor.

Halihazırda elde olan materyal düzenlemelerinde ufak değişiklikler yaparak yeni deneyimler inşa etmek genelde faydalı olsa da biz aslında başka bir yaklaşım tercih ediyoruz. Bizim için deneyimlerin önce gelmesi, materyalin de yalnızca deneyimlere hizmet etmesi için seçilmesi gerekiyor.³⁹ Bir ilişkililik deneyimi oluşturmak üzere tasarlanan sanat eserlerine dair yaptığımız değerlendirme gösterdi ki⁴⁰ bu sanat eserlerinin bazıları mevcut materyal düzenlemeleri kullanırken (örn. fotoğraf çerçeveleri, yüzükler, çöp kovaları, masa lambaları, terlikler) diğerleri Stong ve Gaver’in⁴¹ klasik cam beher içindeki tüy örneğindeki gibi (bu cam beher, uzaktaki partnerin kendi bulunduğu yerden aktive etmesiyle yüzmeye başlıyor) yeni düzenlemeler ortaya çıkardı. Bu farklılıklarla bir yana, bütün durumlarda ilişkililik deneyimi başlangıç noktasını oluşturuyordu ve mevcut materyal düzenlemeler yalnızca eylemi şekillendirebilme ve öngörülen deneyimle ilişkisi içerisinden duygu ve düşünce uyandırma gücüne sahip olmaları nedeniyle kullanıldılar. Özetle, ihtiyaç karşılamayı ve bunun üzerinden elde edilen anlamlı deneyimleri ön plana alan bir tasarım yaklaşımını destekliyoruz. Çünkü deneyimleri ve ihtiyaçları materyalden önce düşünmek tasarım alanını da genişletiyor. Yani bir yandan insan pratiklerinde her zaman sağlam bir zemine sahip olup, bir taraftan yeni deneyimler ve dolayısıyla da mutluluk üretiyor.

Sanat Eserlerinin Ahlakı

Buraya kadar sanat eserlerinin deneyimsel taraflarının nasıl daha bilinçli bir şekilde tasarlanabileceğine dair argümanlar ve öneriler sunduk. Henüz

37 Juhlin, 2010; Knobel ve diğerleri, 2012.

38 Lenz, Diefenbach, Hassenzahl, & Lienhard, 2012.

39 Hassenzahl, 2013.

40 Hassenzahl, Heidecker, Eckoldt, Diefenbach, & Hillmann, 2012.

41 Stong ve Gaver, 1996.

ele almadığımız kısım ise sanat eserlerimize geçirmek istediğimiz deneyimlerin nasıl seçileceği sorusu. Elimizdeki yaklaşım üzerinden gidersek, aslında televizyonun deneyimsel hedefi olarak pekala özerkliği (ya da sevilmenin daha işimize yarayacak bir şeklini) de seçebilir, sadece babanın kullanabildiği bir uzaktan kumanda yapabilirdik. Bu durumda baba elindeki güçten keyif alırdı hiç şüphesiz. Bir True Man TV yapabilmek varken ne diye banal bir *Family TV* ile uğraştık? Tango ile pogo dansı arasındaki farka benziyor durum. Dişlerinin arasına sıkıştırdığımız gül dikenleriyle canınızı yakacağınıza pogo sırasında gerçekten yara bere alabilir, kelimenin tam anlamıyla kan ter içinde kalabilirsiniz oysaki.

Bunu cevaplamanın ilk adımı sorumluluk almaktan geçiyor. Verbeek⁴² nesnelere dair sahip olduğumuz modernist algımızın bu nesnelerin ahlakının olmamasına sebep olduğunu açıklamıştı. Materyalin herhangi bir ahlakı yoktur çünkü kendi niyeti diye bir şey yoktur, kendi kararlarını almaz ve ayrıca cansız bir varlıktır. Silahın kendisi tarafsızdır, tetiği çeken (ya da çekmeyen) insanlardır. Fakat daha önce de gösterdiğimiz gibi, materyalin belli başlı deneyimler (eylemler, duygular, düşünceler) üretmesi kaçınılmazdır. Biz istesek de istemesek de deneyimler sanat eserinin birer parçasıdır. Söz gelimi silah, “tehlikelere karşı güvende hissetmek” (güven) veya “başkaları üzerinde güç sahibi olmak” (sevilme) gibi temaların etrafında bulunan her türlü deneyimi içeriyor. Dünyanın tehlikeli bir yer olduğunu (“burası kurtlar sofrasıdır”) ve bu yüzden başkalarını soymanın bir seçenek olabileceğini ortaya koyarak gerçekliğe şekil veriyor. Bunun daha pek çok örneği var. Motor çalışırken arabayı otomatik olarak kilitleyen merkezi kilit sistemini ele alalım. İnsanlar bu sistem için “kendimi daha güvende hissediyorum,” diyorlar mesela ama Münih gibi bir yerde öyle trafik ışıklarında araç kaçırılma olaylarının zaten olmadığını söylediğinizde omuz silkmekle yetiniyorlar. Ya da yazarlarımızın Lund Üniversitesi’nde Yannika Ehde ve Jessica Enevold ile bira içerken haberdar oldukları, kadınların gece parklarda kendilerini daha güvende hissetmeleri için yapılmış bir akıllı telefon uygulamasını örnek verelim. Bu uygulama ilk başta oldukça kullanışlı gelebilir kulağa fakat aynı zamanda gerçekliği yeniden yapılandırıldığını (bazıları bozduğunu demeyi tercih edebilir) da görmek gerekir, çünkü aslında parkların geceleri özelliklere kadınlar için daha tehlikeli gözüktüğü fikrine dayanır, üstelik

42 Verbeek, 2011.

hem gasp olaylarının azaldığı hem de artık erkeklerin de beklenmedik saldırıların kurbanı olmaya kadınlar kadar açık oldukları birer gerçekken. Bu yüzden aslında materyal de masum değildir. Hoşumıza gitse de gitmese de bir hikâye anlatır.

Deneyim Tasarımı, sanat eserlerinin deneyimsel yanları olan bu hikâyeleri ön plana çıkarmayı savunuyor. Deneyimleri kullanıcının sanat eserini nasıl kullandığına indirgemekten ziyade bu deneyimleri materyalin üzerine yazıyor. Biz, “arzu edildiği düşünülen yönlendirme biçimlerini açık bir şekilde” sanat eserlerimizde “‘inşa etmeye’ çalışıyoruz”.⁴³ Verbeek daha sonrasında⁴⁴ bunun sadece materyal üzerinden deneyim yazmak kadar basit bir iş olmayabileceğini gösteriyor. Tasarımcı deneyimleri materyale yazarak eylemleri, duyguları ve düşünceleri sanat eserine havale ediyor olsa da kullanıcı sanat eserini başta muhtemelen akla bile gelmeyecek şekillerde kendine göre kullanır. Bu nedenle bir sanat eserinin maddeselliği deneyimlerini hiçbir zaman tam olarak belirlemeyebilir, ki kimileri bu noktayı vurgulamak için “deneyim tasarlamak”tan ziyade “deneyimler için tasarlamak” ifadesini kullanmakta ısrar etmişlerdir. Yazarların bakış açısına göre sanat eseri sadece belli başlı deneyimleri gerçekleştirme niyeti sayesinde bile zaten ahlaksal analize tabidir. Bunun ötesinde tasarımcıların, kullanıcıların kişisel kullanım şekillerini de tahmin etmeye çalışıp bunları kendi analizlerine eklememeleri için hiçbir sebep gözükmüyor ortada. Tasarımcılar, kendileri bu rolü kabul etsin veya etmesin, “fikirler yerine maddeyi ahlak aracı olarak kullanan, pratik etikçilerdir”.⁴⁵ Bizim de tasarımcılar olarak sorumluluğu üstlenmemiz gerekir.

Peki ama ahlaksal açıdan doğru deneyim nedir? (Bu sorunun cevaplandırılmasının son derece zor olduğunu ve yazarların burada kesin bir cevap verme iddiasına olmadıklarını belirtelim.) Fakat *Deneyim Tasarımını* bir kere mutluluk bağlamı içine koyduk. İhtiyaç karşılama fırsatlarını sanat eserleri içine yerleştirerek nihayetinde bireysel mutluluğu geliştirmeyi umuyoruz. Ne dünya çapındaki bir akıllı telefon üreticisinin gelirini artırmaya çalışıyoruz ne de dünyadaki sağlık veya açlık sorunlarını çözmek gibi bir niyetimiz var. Öne çıkardığımız meseleler bireysel ihtiyaçların karşılanması, anlam ve keyiften oluşuyor. Gelgelelim ihtiyaçların karşılanmasını “sürdürülebilir”

43 Verbeek, 2011, s. 91.

44 Verbeek, 2011, s. 99.

45 Verbeek, 2011, s. 90.

bir şekilde sağlamamız gerekiyor. Örneğin uyarılma, her zaman yeni olana bağlı bir ihtiyaç olduğu için kısa süreli tüketim gerektirir. Fakat güven, ritüellere dayanır. Bir kez bir sanat eseri ile güven kurulduğu zaman, artık bu eser üzerine titrenerek, güzelleştirilip düzeltilerek sonsuza kadar orada kalabilir. Buna karşın yeterlikte ise bir sanat eseriyle derinden bir ilişki kurmak ve zamana yapılan yatırım vurgu alır. Örneğin yemek pişirme becerilerimizi geliştirirken tüketim yapmak için başka bir yere gidemeyiz. Diğer taraftan, araba kullanma becerilerimizi Frankurt ile Darmstadt arasındaki A5 otobanında arabayı koyuvererek geliştirmeye çalışmak başkalarını da tehlikeye atacağı için şaibelidir. Özetle sanat eserleri (yani deneyimler ve materyal) en azından duygusal dayanıklılıklarına⁴⁶ ve toplumsal kabul görme durumlarına göre dikkatle gözden geçirilmelidirler. Toplumsal kabul kısmı, meselenin başka önemli bir yanına da işaret ediyor. Politika yapmak nasıl bir toplumsal tartışma meselesiyse materyalde oluşturulan deneyimler de, yani tasarımın kendisi de daha demokratik bir eylem olmalıdır.⁴⁷ Bugüne kadar bu tartışmalar genelde İkna Edici Teknolojiler, Oyunlaştırma veya Sürdürülebilir Etkileşim Tasarımı gibi spesifik alanlarla sınırlı kaldılar.⁴⁸ Bu kadarı şu an çok fazla sınırlı kalıyor. Deneyimsel sonuçlar her yerdedir; hatta sandalye, masa veya fırın tepsisi gibi ilk bakışta önemsiz gözüken nesnelerde bile bulunurlar. *Deneyim Tasarımı* bu gerçeği kabul eder. Materyal düzenlemelerin deneyimsel sonuçlarını sanat eserinin bir parçası yaparak bilinçli tasarım çabaları ve ahlaki gerekçelendirme gerektiren bir özne haline getirir.

Sonuç

Umuyoruz ki materyal üzerinden anlamlı ve olumlu deneyimler üretip şekillendirme arzusu, bir gün içimizdeki sahip olma ve etkili ürün saplantısının yerini alır. Mesela kendi örneğimize dönecek olursak, mesele *Mouse TV*'yi yüksek çözünürlükle ve stereo ses sistemiyle izlemek değil, *Mouse*'u anlamlı ve tatmin edici bir şekilde izlemektir. Televizyon izlemek gibi günlük aktiviteler sadece tasarımcıların hayal gücünün ve kullanıcıların kendilerinin belirleyebildiği her türlü deneyim için potansiyel araçlardır. Günlük aktivitelere ürün perspektifiyle değil de mutluluk bakış açısından değinmek hayatı anlamlı kılan pek çok olasılığa kapı açıyor.

⁴⁶ Chapman, 2005.

⁴⁷ Verbeek, 2011, s. 96.

⁴⁸ Örn., Bogost, 2011; Brynjarsdottir ve diğerleri., 2012; Verbeek, 2011.

Bu makale bir deneyimle birlikte materyalin nasıl kavramsallaştırılacağını genel hatlarıyla anlattıktan sonra anlamlı deneyimlerin modellere nasıl aktarılacağına ve yeni deneyimler yaratmak için bu modeller kullanılarak materyallere nasıl anlam katılacağına dair önerilerde bulundu. Elbette anlam ve sonrasında mutluluk dediğimiz zaman niteliğini açmamız gereken büyük laflar etmiş oluyoruz. Ancak biz olumlu duyguların, anlamın ve nihayetinde mutluluğun potansiyel kaynakları olarak psikolojik ihtiyaçları kullanmanın özellikle faydasını gördük. Bu ihtiyaçlar yalnızca deneyimlerle ve materyallerle ilgili tasarım kararlarını düzenlemede bir rehber görevi görmekle kalmadılar, aynı zamanda etkin bir şekilde çözülen problemlerden ziyade deneyimsellik tabanlı olasılıklar üzerinden yenilik yapmanın yollarını bularak birer ilham kaynağı da oldular.⁴⁹

Materyali işlemeye alışkın bir tasarımcı için ihtiyaç karşılama üzerinden belirlenmiş, elle tutulamayan deneyimler tasarlamak ilk başta zor gözükebilir fakat başka çaremiz yok. Nesnelerin deneyimsel sonuçları olmak zorunda. Bunları tasarımın dışında tutmakla veya belli belirsiz bir yere koymakla ortadan kalkmıyorlar. Tasarımcı istese de istemese de bu sonuçlar hayata geçecektir. Fakat en azından belli belirsiz de olsa üzerine kafa yormayıp sadece tasarımın içinde örtük bırakılırlarsa en iyi ihtimalle tasarımcının umduğu şekilde hayata geçmeyecekler. Üstelik eninde sonunda kasıtsız elde edilen deneyimlerin bile sorumluluğunu almak gerekiyor. Öylece “Hiç düşünmemiştim,” deyip ortaya çıkan sonuçların suçunu kullanıcıların kullanım şekillerine atarak sorumluluktan sıyrılamayız. Artık tasarımcı, kullanıcı, “eşya”, deneyimler ve mutluluk arasındaki ilişkiyi anlamamızı sağlayacak araçlar var elimizde, bu araçları iyiye kullanmamız gerekiyor.

Kaynakça

- Ariely, D., & Norton, M. I. (2009), “Conceptual Consumption”, *Annual Review of Psychology*, 60(1), 475-499. doi:10.1146/annurev.psych.60.110707.163536
- Baumeister, R. F., & Newman, L. S. (1994), “How Stories Make Sense of Personal Experiences: Motives that Shape Autobiographical Narratives”, *Personality and Social Psychology Bulletin*, 20(6), 676-690. doi:10.1177/0146167294206006
- Blythe, M. A., & Wright, P. C. (2006), “Pastiche Scenarios: Fiction as a Resource for User-Centered Design”, *Interacting with Computers*, 18(5), 1139-1164. doi:10.1016/j.intcom.2006.02.001
- Bogost, I. (2011, 3 Mayıs), *Persuasive Games: Exploitationware*, Erişim tarihi: 9 Ocak 2013 http://www.gamasutra.com/view/feature/6366/persuasive_games_exploitationware.php

- Brook, S. (2005, 28 Haziran), "Watching TV Remains a Social Activity, study claims", Erişim tarihi: 2 Şubat, 2013, <http://www.theguardian.com/media/2005/jun/28/broadcasting.uknews>
- Brynjarsdottir, H., Håkansson, M., Pierce, J., Baumer, E., DiSalvo, C., & Sengers, P. (2012), "Sustainably Unpersuaded: How Persuasion Narrows our Vision of Sustainability", E. H. Chi & K. Höök (Ed.), *Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems* içinde (s. 947-956). New York, NY: ACM press. doi:10.1145/2208516.2208539
- Chapman, J. (2005), *Emotionally durable design: Objects, experiences and empathy*, Londra, Birleşik Krallık: Routledge.
- Dearden, A., & Finlay, J. (2009), "Pattern languages in HCI: A critical review", *Human-Computer Interaction*, 21(1), 49-102. doi:10.1207/s15327051hci2101
- Desmet, P. M. A., & Hassenzahl, M. (2012), "Towards happiness: Possibility-driven design", M. Zacarias & J. V. de Oliveira (Ed.), *Human-computer interaction: The agency Perspective* içinde (s. 3-27). Berlin, Almanya: Springer.
- Desmet, P. M. A., & Hekkert, P. (2007), "Framework of product experience", *International Journal of Design*, 1(1), 57-66.
- Diener, E. (2000), "Subjective well-being: The science of happiness and a proposal for a national index", *American Psychologist*, 55(1), 34-43. doi:10.1037//0003-066X.55.1.34
- Diener, E., Oishi, S., & Lucas, R. (2009), "Subjective well-being: The science of happiness and a proposal for a national index", S. J. Lopez & C. R. Snyder (Ed.), *Oxford handbook of positive psychology* içinde (2. Ed., s. 187-194). New York, NY: Oxford University Press.
- Dunne, A. (2006), *Hertzian tales: Electronic products, aesthetic experience, and critical design*, Cambridge, MA: MIT Press.
- Epstein, S. (1990), "Cognitive-experiential self-theory", L. A. Pervin (Ed.), *Handbook of personality theory and research* içinde (s. 165-192). New York, NY: Guilford Press.
- Forlizzi, J., & Battarbee, K. (2004), "Understanding experience in interactive systems", D. Gruen & I. McAra-McWilliam (Ed.), *Proceedings of the 5th Conference on Designing Interactive Systems* içinde (s. 261-268). New York, NY: ACM Press.
- Hassenzahl, M. (2008), "User experience (UX): Towards an experiential perspective on product quality", J. M. C. Bastien & N. Carbonell (Ed.), *Proceedings of the 20th International Conference of the Association Francophone d'Interaction Homme-Machine* içinde (s. 11-15). New York, NY: ACM Press.
- Hassenzahl, M. (2010), *Experience Design: Technology for all the right reasons*, San Rafael, CA: Morgan & Claypool.
- Hassenzahl, M. (2013), "Experiences before things: A primer for the (yet) unconvinced", S. Brewster & S. Bødker (Ed.), *Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems* içinde (s. 2059-2068), New York, NY: ACM Press.
- Hassenzahl, M., Diefenbach, S., & Göritz, A. (2010), "Needs, affect, and interactive products – Facets of user experience", *Interacting with Computers*, 22(5), 353-362. doi:10.1016/j.intcom.2010.04.002
- Hassenzahl, M., Heidecker, S., Eckoldt, K., Diefenbach, S., & Hillmann, U. (2012), "All you need is love: Current strategies of mediating intimate relationships through technology", *ACM Transactions on Computer-Human Interaction (TOCHI)*, 19(4), S. 30. doi:10.1145/2395131.2395137

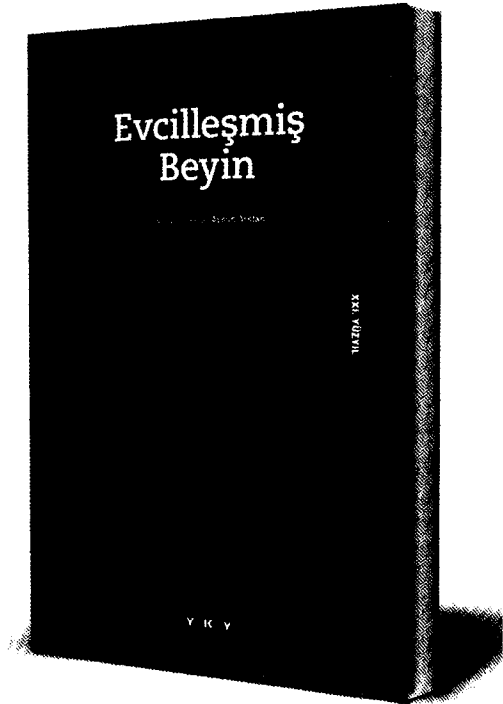
- Jay, M. (2005), *Songs of experience: Modern American and European variations on a universal theme*, Los Angeles, CA: University of California Press.
- Juhlin, O. (2010), *Social media on the road*, Berlin, Almany: Springer.
- Kahneman, D. (1999), "Objective happiness", D. Kahneman, E. Diener, & N. Schwarz (Eds.), *Well-being: The foundations of hedonic quality* içinde (s. 3-25). New York, NY: Sage.
- Kahneman, D. (2011), *Thinking fast and slow*, New York, NY: Farrar, Straus and Giroux.
- Knobel, M., Hassenzahl, M., Lamara, M., Sattler, T., Schumann, J., Eckoldt, K., & Butz, A. (2012), "Clique trip: Feeling related in different cars", *Proceedings of the 9th ACM Conference on Designing Interactive Systems* içinde (s. 29-37), New York, NY: ACM Press.
- Knobel, M., Hassenzahl, M., Schumann, J., Lamara, M., Eckoldt, K., & Butz, A. (2013), "A trip into the countryside: An experience design for explorative car cruises", *Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems* içinde (s. 565-570). New York, NY: ACM Press.
- Lenz, E., Diefenbach, S., Hassenzahl, M., & Lienhard, S. (2012), "Mo. Shared music, shared moment", L. Mamborg & T. Pederson (ed.), *Proceedings of the 7th Nordic Conference on Human-Computer Interaction Making Sense Through Design* içinde (s. 736-741), New York, NY: ACM Press. doi:10.1145/2399016.2399129.
- Lopez, S. J., & Snyder, C. R. (Ed.). (2009), *Oxford handbook of positive psychology*, New York, NY: Oxford University Press.
- Lyubomirsky, S. (2007), *The how of happiness: A scientific approach to getting the life you want*, New York, NY: Penguin Press.
- Maslow, A. H. (1954), *Motivation and personality*, New York, NY: Harper.
- McCarthy, J., & Wright, P. (2004), *Technology as experience*, Cambridge, MA: MIT Press.
- Neustaedter, C., & Sengers, P. (2012), "Autobiographical design: What you can learn from designing for yourself", *Interactions*, 19(6), 28-33. doi>10.1145/2377783.2377791
- Partala, T., & Kallinen, A. (2012), "Understanding the most satisfying and unsatisfying user experiences: Emotions, psychological needs, and context", *Interacting with Computers*, 24(1), 25-34 doi:10.1016/j.intcom.2011.10.001.
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000), "Self-determination theory and the facilitation of intrinsic motivation, social development, and well-being", *American Psychologist*, 55(1), s. 68-78. doi:10.1037/0003-066X.55.1.68
- Seligman, M. E. P. (2011), *Flourish: A visionary new understanding of happiness and well-being*, New York, NY: Free Press.
- Seligman, M. E. P., & Csikszentmihalyi, M. (2000), "Positive Psychology: An introduction", *American Psychologist*, 55(1), 5-14. doi:10.1037/0003-066X.55.1.5
- Sheldon, K. M., Elliot, A. J., Kim, Y., & Kasser, T. (2001), "What is satisfying about satisfying events? Testing 10 candidate psychological needs", *Journal of Personality and Social Psychology*, 80(2), 325-339. doi:10.1037// 0022-3514.80.2.325
- Strong, R., & Gaver, B. (1996), "Feather, scent and shaker: Supporting simple intimacy", *Proceedings of the ACM Conference on Computer Supported Cooperative Work* (s. 29-30), New York, NY: ACM Press.
- Van Boven, L., & Gilovich, T. (2003), "To do or to have? That is the question", *Journal of Personality and Social Psychology*, 85(6), 1193-202. doi:10.1037/0022-3514.85.6.1193
- Verbeek, P. -P. (2011), *Moralizing technology: Understanding and designing the morality of things*, Chicago, IL: University of Chicago Press.

İnsan beyni evcilleştirdiğimiz için küçülmüş olabilir mi?

İnsan beyni, 20.000 yılı aşkın bir süredir hacminin bir tenis topu kadarını kaybetti. Bu küçülme, bilim, eğitim ve teknolojinin ilerlemesiyle beynin de büyüyeceği varsayımına aykırı görünüyor. Bu durumda, insan zekâsının gelişimiyle ilgili varsayımlarımızın çoğu temelsiz olabilir.

Dünya konusundaki bilgimizin çoğu, kendi çabalarımızdan çok başkalarının deneyimlerinden kazanılmıştır. Belki de insan beyni evcilleştirdiğimiz için küçülmüş olabilir: "Evcilleştirme hayvanlarda küçük beyinlere yol açmakla kalmaz, aynı zamanda düşünme biçimlerini de değiştirir."

Evcilleşmiş Beyin
Bruce Hood
Çeviren: Aysun Arslan
XXI. Yüzyıl Kitapları, 256 s.



Gilles Deleuze: Ortadan Başlamak

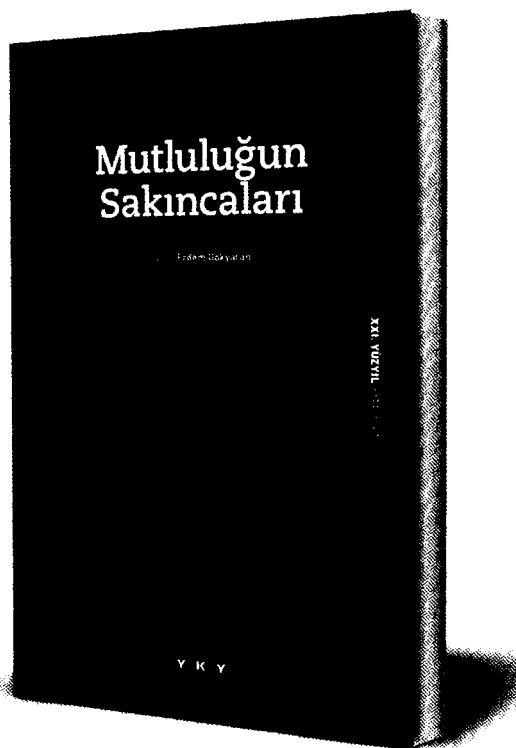
Cogito / Sayı: 82

Cogito'dan / Gilles Deleuze: Ortadan Başlamak / Yaşamöyküsünden ve Yaptığından Satır Başları • Gilles Deleuze: Edimsel ve Virtüel • Arnaud Villani: Deleuze'le Söyleşi • Didier Eribon: Gilles Deleuze'ün "Anımsıyorum"u • Yoshihiko Ichida-François Zourabichvili: İki Ayrı Düşünce Olarak Deleuze ve Negri: Bir Zenginlik ve Bir Şans • Ulus Baker: Deleuze ve "ötekiler" • İlke Karadağ: Deleuze ve Aptallık • Can Batukan: Bir Kavram Sintesayzısı Olarak Felsefe • Hakan Yücefer: Potansiyelleri Düşünmek: Deleuze'de Virtüellik, Oluş ve Tarih • Todd May: Gilles Deleuze, Fark ve Bilim • Paul Patton: Demokratik-Oluş • Fahrettin Ege: 68'in Yansıması Olarak *Anti-Ödipus* • Mustafa Demirtaş: Arzu ve Etik • Emre Sünter: Deleuze'ün Minör Suç Ortakları: Tarde, Simondon, Ruyer • Henry Somers-Hall: Deleuze'ün Felsefi Mirası: Birlik, Fark, Onto-Teoloji • Tahir Karakaş: Deleuze'ün Nietzsche'si • Mathias Schönher: Deleuze ve Foucault Arasındaki Kopuş • Zeynep Direk: Elizabeth Grosz, Judith Butler: Farklı Felsefeler, Farklı Kuir Kuramlar • Levent Şentürk: Yarabıçak: "Merkezî Havlayanlara" Karşı "Aşağı Doğru Tırmananlar" Geçen Sayıdakiler • Annelik • Yazarlar Hakkında

Mutluluktan sakının!

Mutluluğun Sakıncaları'nda doyumsuz bir tüketim toplumuyla karşı karşıyayız... İnsanların gitgide daha da miskinleşip televizyon karşısında pineklediği bir dünya burası... Peki, bolluk içinde yüzen bu insanlar neden mutlu değiller? Muazzam zenginliğimiz neden bizi tatmin etmiyor? Gezegene verdiğimiz zarar ortadayken, neden "hakkımız" olarak gördüğümüz şeyleri talep ediyoruz? Bu kitap sadece bir mimarın gözünden dünyanın ne hale geldiğini göstermekle kalmıyor, dünyayı ve kendimizi değiştirmemiz için bizleri kışkırtıyor.

Mutluluğun Sakıncaları
Elizabeth Farrelly
Çeviren: Erdem Gökyaran
XXI. Yüzyıl Kitapları, 252 s.



Yazarlar Hakkında

Richard Buchanan: tasarım, yönetim ve bilgi sistemleri profesörü. Chicago Üniversitesi Fikir Analizi ve Yöntem İncelemesi adlı interdisipliner programda doktora derecesini aldı. 2008'e kadar Carneige Mellon Üniversitesi tasarım okulunu ve tasarım doktora programını yönetti. Tasarımın yeni teorik ve pratik alanlara uygulanması konusunda çalışmalarıyla tanınan Buchanan'ın kitaplarından bazıları: *Discovering Design: Explorations in Design Studies* (1995); *The Idea of Design* (1996); *Pluralism in Theory and Practice* (2000).

Başak Can: Koç Üniversitesi İnsani Bilimler ve Edebiyat Fakültesi'nde yardımcı doçenttir. Boğaziçi Üniversitesi'nde İktisat Bölümü'nde lisans ve Sosyoloji Bölümü'nde yüksek lisans eğitimini tamamladıktan sonra doktorasını Pennsylvania Üniversitesi Sosyal ve Kültürel Antropoloji Bölümü'nde tamamlamıştır. Medikal antropoloji, siyasi antropoloji, devlet etnografisi ve cinsiyet konularında araştırma yürütmektedir.

Aykut Coşkun: Koç Üniversitesi Medya ve Görsel Sanatlar Bölümü'nde öğretim üyesi ve Koç Üniversitesi - Arçelik Yaratıcı Endüstriler Uygulama ve Araştırma Merkezi (KUARY)'da tasarım araştırmacısıdır. Lisans ve doktora derecelerini Ortadoğu Teknik Üniversitesi Endüstri Ürünleri Tasarımı Bölümü'nden almıştır ve Carnegie Mellon Üniversitesi İnsan-Bilgisayar Etkileşimi Enstitüsü'nde misafir araştırmacı olarak bulunmuştur. Güncel araştırmaları sürdürülebilir tasarım, sürdürülebilirlik ve esenlik için olumlu davranışa yönlendiren tasarımlar, ve tasarım pratiği ve araştırmalarında metodolojik ve teorik yaklaşımlar üzerinedir.

Nigel Cross: Britanyalı akademisyen ve tasarımcı Cross, yüksek lisans derecesini Manchester Üniversitesi Endüstriyel Tasarım Teknolojileri bölümünden aldı; yine Manchester Üniversitesinde Bilgisayar Destekli Tasarım çalışmasıyla doktora derecesini aldı. Open University'nin Tasarım Çalışmaları bölümünde ders veriyor, *Design Studies* dergisinin yayın yönetmenliğini sürdürüyor. Tasarım Araştırmaları Cemiyeti'nin (Design Research Studies) önde gelen üyelerinden biri.

Ali Çarkoğlu: Koç Üniversitesi, Uluslararası İlişkiler Bölümü'nde öğretim üyesidir ve Eylül 2013'ten itibaren İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi dekanlığını yürütmektedir. Daha önce Boğaziçi Üniversitesi (1994-2002) ve Sabancı Üniversitesi'nde (2002-

2010) öğretim üyesi olarak çalışmıştır. 2008-2009 akademik yılında Hollanda Beşeri ve Sosyal Bilimler Yüksek Araştırmalar Enstitüsü'nde (NIAS) akademi üyesi olarak araştırmalar yapmıştır. 2013 yılında Bilim Akademisi'ne seçilmiştir. Araştırma alanları davranışsal siyaset bilimi soruları üzerine yoğunlaşmış ve oy verme davranışı, kamuoyu ve parti politikaları alanlarında değişik sorulara cevap aramıştır.

Mustafa Ergen: Orta Doğu Teknik Üniversitesi Elektrik-Elektronik Mühendisliği bölümünde lisans, Berkeley Üniversitesi Elektrik Mühendisliği ve Bilgisayar Bilimleri bölümünde kablosuz haberleşme üzerine yüksek lisans ve doktorasını tamamladı. 2005 yılında Silikon Vadisinde 4. Nesil (4G) haberleşme teknolojisi üzerine WiChorus şirketini kurdu. 2010 yılından beri kendi şirketlerinde, özel sektörde ve üniversitelerde çeşitli üst düzey görevler almaktadır. Avrupa'nın 5. Nesil (5G) haberleşme platformu gibi uluslararası platformların yönetimlerinde Türk Telekom Grup şirketlerini temsil etmektedir. Berkeley Üniversitesi Asya-Ortadoğu-Afrika Girişimcilik Programının danışma kurulu üyeliğini yapmaktadır. Halen Koç Üniversitesinde yarım zamanlı Doçent olarak görev almaktadır.

İnci Eviner: İstanbul Devlet Güzel Sanatlar Akademisi, Resim Bölümünde lisans ve Mimar Sinan Üniversitesi Resim Bölümünde sanatta yeterliliğini tamamladı. Rockefeller, ISCP ve Leube'den üst üste aldığı burslarla, Bellagio, New York ve Salzburg gibi pek çok önemli sanat merkezlerinde çalıştı. Ayrıca Amerika Birleşik Devletleri, Meksika, Almanya, Belçika, Danimarka, Fransa, Venedik ve İtalya gibi bir çok ülkede başlıca çağdaş sanat merkezlerinde gerçekleştirilen grup ve solo sergiler yaptı. Halen Kadir Has Üniversitesi, Sanat ve Tasarım Fakültesinde öğretim üyesi olarak çalışmaktadır.

Tilbe Göksun: Koç Üniversitesi Psikoloji Bölümü'nde yardımcı doçent ve Dil ve Bilişim Laboratuvarı'nın direktörüdür. Boğaziçi Üniversitesi Psikoloji Bölümü'nü bitirmiş, Koç Üniversitesi'nde Gelişim Psikolojisi üzerine master'ını ve Temple University Infant Lab'de aynı alanda doktorasını tamamlamıştır. Pennsylvania Üniversitesi Nöroloji Bölümü'nde doktora sonrası araştırmacı olarak bulunmuştur. Araştırmaları ağırlıklı olarak erken yaşta dil gelişimi ve uzaysal kavramların dilde, zihinde ve hareket ile simgelenmesi üzerinedir.

Gülay Hasdoğan: Lisans ve yüksek lisansını, ODTÜ Endüstri Ürünleri Tasarımı Bölümünden, doktora derecesini Londra'da Central Saint Martin's College of Art and Design'dan almıştır. Kurucularından olduğu Endüstriyel Tasarımcılar Meslek Kuruluşunda bir dönem Yönetim Kurulu Başkanlığı yaptı. 2008 yılında, Design Turkey Endüstriyel Tasarım Ödüllerinin Yürütme Kurulu Üyesi olarak ödül sisteminin geliştirilmesi ve değerlendirme sürecini koordine etti. Halen, ODTÜ Endüstri Ürünleri Tasarımı Bölümü Başkanı ve Profesör kadrosunda öğretim üyesidir. Tasarım araştırma yöntemleri ve mezuniyet projesi derslerini vermektedir. Türkiye'de endüstriyel tasarımın kurumsallaşması, tasarım eğitimi ve tasarımda kullanıcı modelleri üzerine yayınları vardır.

Marc Hassenzahl: Almanya'nın Essen şehrindeki Folkwang Sanat Üniversitesi'nin Deneyim Tasarımı bölümünde profesör. Keyifli ve dönüştürücü teknolojiler tasarla-

manın teori ve pratiğiyle ilgileniyor. Daha fazla bilgi için www.marc-hassenzahl.de internet sitesini ziyaret edebilirsiniz.

Joonhwan Kim: Güney Kore'deki Samsun Electronics'ın Mobil İletişim Bölümü'nde kullanıcı iç görüşüne odaklanan ve kendi alanına heyecan duyan bir Kıdemli Kullanıcı Deneyim tasarımcısı. Bir iF Tasarım Ödülü sahibi olup dijital televizyon, mobil deneyimler ve aygıttan hizmete tasarım alanlarında dünya çapında 60'tan fazla patenti bulunuyor.

Çiğdem Maner: Koç Üniversitesi Arkeoloji ve Sanat Tarihi Bölümü'nde yardımcı doçent olarak görev yapmaktadır. Lisans eğitimini Freie Universität Berlin'de tamamlamış, Albert-Ludwigs-Universität Freiburg ve Münih Ludwig Maximilian Üniversitesi'nde yüksek lisans çalışmalarının ardından Heidelberg Üniversitesi'nden Hitit ve Miken yapılarını incelediği doktora çalışmaları sonucu onur derecesi ile mezun olmuştur. Yakın Doğu ve Anadolu'da sanat ve arkeoloji, Ege'de Bronz Çağı, Bronz Çağı ve erken Demir Çağı'nda Anadolu ve Ege arasında kültürel etkileşimler, Orta ve Geç Bronz Çağı'nda tahkim mimarisi üzerine araştırmalarını sürdürmektedir.

Oğuzhan Özcan: etkileşimli ortam tasarımı uzmanıdır. Lisans ve doktora eğitimi ni Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi'nde, yüksek lisansını İskoçya Straclyde Üniversitesi'nde tamamladı. Literatürde Türk kültürü ve etkileşim tasarımı üzerine yaptığı çalışmalarla tanındı. 2011-2016 yılları arasında İsveç Malardalen Üniversitesi'nde araştırma profesörü olarak çalıştı. Halen, Koç Üniversitesi- Arçelik Yaratıcı Endüstriler Uygulama ve Araştırma Merkezi Direktörü olarak çalışmalarına devam etmektedir.

Hakan Ürey: Koç Üniversitesi Elektrik ve Elektronik Mühendisliği bölümünde öğretim üyesidir. Boğaziçi Üniversitesi'nde ve Cambridge Üniversitesi'nde misafir öğretim üyesi olarak bulunmuştur. Lisans eğitimini Ortadoğu Teknik Üniversitesi'nde, master ve doktora derecelerini Georgia Institute of Technology'de tamamlamıştır. Lisansüstü eğitimi sırasında Bilkent Üniversitesi'nde ve Georgia Tech Araştırma Enstitüsü'nde araştırma asistanlığı ve San Diego'da Call/Recall Inc.'de danışmanlık yapmıştır. Çalışmaları ile Werner von Siemens ödülü, TÜBA GEBİP ödülü, TÜBİTAK Teşvik Ödülü ve Avrupa Araştırma Konseyi'nin İleri Düzey ERC fonu tarafından desteklenmektedir. Halen Koç Üniversitesi'nde öğretim üyesidir

Çiğdem Yazıcı: Koç Üniversitesi Felsefe Bölümü'nde öğretim üyesidir. Lisans ve yüksek lisans eğitimini Boğaziçi Üniversitesi'nde, doktorasını Memphis Üniversitesi'nde tamamlamıştır. Sosyal ve siyasi felsefe, ırk ve etnik köken üzerine eleştirel felsefe, feminist felsefe konularında çalışmaktadır. 20. yüzyıl kıta felsefesi ile etik ve antik Yunan felsefesi üzerine uzmandır.

Kai Eckoldt, Matthias Laschke, Eva Lenz: Hassenzahl'ın Folkwang'daki "Deneyim ve Etkileşim" adlı çalışma grubunda doktora adayı, **Sarah Diefenbach** ise doktora sonrası araştırmacısı olarak yer alıyorlar. Otomotiv alanında Deneyim Tasarımı, kişisel gelişim için dönüştürücü teknolojiler ve Etkileşim Estetiğine yaklaşımlar gibi konulara odaklanıyorlar.

Cogito'dan • Tasarım Ne Bekler?

İnci Eviner • Sanatla Yaratmak

Mustafa Ergen • Girişimcilik Felsefesi

Tilbe Göksun • Tasarım, Psikoloji ve Dil

Başak Can • Tasarım ve Etnografi

Çiğdem Maner • Tasarıma Arkeolojik Bakış

Ali Çarkoğlu • Hedef Kitle Kavramı

Gülray Hasdoğan • Tasarım, Sistem, Hizmet ve Deneyim

Aykut Coşkun • Sürdürülebilirlik

Çiğdem Yazıcı • Tasarım İçin Felsefeyi Anlamak

Hakan Ürey • Teknoloji ve Tasarım İlişkisi

Nigel Cross • Bilmenin Tasarımdan Geçen Yolları:

Tasarım Disiplini ile Tasarım Bilimi Karşı Karşıya

Richard Buchanan • Tasarım Odaklı Düşünmede Belalı Sorunlar

Nathan Stegall • Sürdürülebilirlik İçin Tasarlamak:

Ekolojik Yönelimli Tasarım İçin Bir Felsefe

Marc Hassenzahl, Kai Eckoldt,

Sarah Diefenbach, Matthias Laschke,

Eva Lenz, Joonhwan Kim • Anlam ve Haz Anlarını Tasarlamak / Deneyim Tasarımı ve Mutluluk

ISSN 1300-2880-83



Fiyatı: 22 TL