

TASARIM OLGUSUNDAKİ DÜŞÜNSEL KURGUNUN BİÇİMSEL ÜRÜNE DÖNÜŞMESİNİN TEMELİ OLARAK ESİN KAYNAĞIOrkunt Turgay^[*]**Özet**

Mekân kendini oluşturan bileşenlerden öte bir olgu, bir kurgudur. Paradoksal bir yapıya sahip yaşamın içinde devinen birey bu yaşama ve zamana ait imgeleri kullanarak oluşturulan biçimler sayesinde, mekânları anlamlandırarak deneyim kazanmaktadır. Mekân tasarımında iç mekân (boşluk) sadece içe dönük mekân nitelikleriyle ilişkilirken, bunun yansıması olan kabuk (dış kütle) ise dışa dönük olarak genel mekânın bir yansımasıdır. Dolayısıyla birbirlerine karşı olmadıkları gibi iç içe, üst üste birbirlerine geçmiş tamamlayıcı unsurlardır. Tasarlama; yaratıcılık, problem çözme, düşünme, algılama, bilgi toplama, analiz etme gibi eylemleri kapsamaktadır. Aynı zamanda değişebilir bileşkelere dönüşen; salt zihnin düşünsel yetisi değil, duyum, duygu ve imgelem gibi yetilerin tümünün ve birbirleriyle kurduğu bağlantıların bütün olarak özümsemişi bir süreç olarak da değerlendirilebilir. Mekân tasarımında her yaklaşım, geçmişin, birikimlerin, kültürün karşımı; çeşitli üslupların bir araya gelmesi olarak algılanabilmektedir. Mekânın özelliklerini fiziksel sınırlayıcı bir etmen olarak görmek yerine mekânın anlam boyutunu algılamak için bir araç olarak değerlendirmek ön plana çıktığında mekâna yüklenen kimlik ile ortaya çıkan "mekân anlayışı" anlamını bulmaktadır. Bu bağlamda her şey tekrar tekrar bir araya getirilerek yeniden kurgulanabilir ve anlamlandırılabilir. Tasarım eylemi imgeler dünyasında oluşan bir durum olarak düşünüldüğünde, tasarım süresince akıl, soyutlama düzeyinde çalıştığından, esin kaynaklarından çoğunun gerçeği var olmayan soyut kavramlar olduğu değerlendirilmektedir. Yaratıcılıkta asıl önemli olan nokta esin kaynağı olarak gerçeklikte hiç bir şeye denk düşmeyen, imgelem yardımıyla soyut kavramlar ve imgeler yaratmaktır. Bu durum bilinçli etkinliklerden farklı olarak, insan bilincinde yeni duysal ya da düşünsel yansılar oluşturma yaklaşımıdır. Yaratma olgusu genellikle kendini yoğun bir biçimde hissettiren bir "esin kaynağı" yoluyla, çoğu zaman da buna eşlik eden yoğun kurgusal bir süreç çerçevesinde gerçekleşmektedir. Zihinde kurgulanan tasarım sonuç ürüne dönüşerek somut olarak var olurken, açığa çıkan şey yalnız tasarımcının zihnindekiler değil, aynı zamanda tasarımın çıkış noktası olan esin kaynağı'nın yansımalarıdır. Sorun, sonuç üründen çok tasarım sürecindeki tasarlama eylemine temel olan özgün yapısal düşüncenin, esin kaynağının nasıl ürettiği, nasıl olgunlaşmış cisimleştiğidir. Bundan sonra ki süreçte ise cisimleşen bu esin kaynağı tasarlanacak mekânın bütününe; mimari yapı (dış form), mekânsal yapı (iç form), tasarım diline nasıl yansıdığına dökülmektedir. Çalışmanın amacı bilenin aksine "esin kaynağı" olabilecek unsurların rastgele değil de, kişinin zihnindeki birikimi harekete geçirecek kıvılcım olarak seçilmesinin önemi ortaya koymaktır. Bu çalışmada, genel mekân anlayışı yerine mekânı var eden fiziksel kurgulardan çok, toplumsal, kültürel, sembolik verilere ve deneyimlere bağlı olarak insanın zihninde esin kaynağının mekân kurgusuna ne şekilde dönüştüğü örnekler üzerinden tartışma ve çeşitli kaynakların araştırılmasıyla irdelenmeye çalışılacaktır.

Anahtar Kelimeler: Esin kaynağı, Tasarım süreci, Yaratıcılık, Mekân, Soyut.

[*] İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümü, Mühendislik ve Doğa Bilimleri Fakültesi,
Altınbaş Üniversitesi
orkunt.turgay@altinbas.edu.tr

The Source of Inspiration Is a Basis of Intellectual Fiction Which Transform Into a Formal Product in Designing Facts

Abstract

Space is the phenomenon of other components that make up itself as a fiction. In a paradoxical structure of life and fluctuating of the time that individuals live, gain some experiences by give meaning to spaces that thanks to the the images were created by using the forms. The design of interior space (space) only when associated with the attributes, inward-looking place, it is the reflection of the shell (outer mass) is a reflection of the global outward-looking place. Therefore, they were not against to each other even if they are nested, complementary to each other by overlapping. Designing consists of such actions creativity, problem solving, thinking, sensing, information gathering, analysis. Also designing can be evaluated as a process of all assimilation of the interaction between the ability of not only mind's intellectuality but also the ability of sense, emotion and vision. Each approach in the design of space may be perceivable as a mixture of various styles comes together such as history, accumulation, culture. To evaluate the physical properties of the space, rather than as a factor of limiting the size as a tool to detect when the place attributed to the forefront identity emerged with "a sense of place" finds its meaning. In this context everything can be brought back together again and again, fictionalized and interpreted. Design action as a condition that occurs in the world of images is concerned; during the design process mind works at the level of the duration of the abstraction, the fact that most of the sources of inspiration for non-existent abstract concepts are seen. This situation differs from the conscious activities, to create new sensory or intellectual reflections in human consciousness. In general, a case of creating act gives feeling of an intense form of itself "inspired" through, often accompanying intensive takes place within the framework of a fictional process. The design which is constructed mentally, transformed into a final product to exists, while the design is configured, it is not only revealed that in the mind of the designer, but also the reflection of starting point of the design inspiration. The history that is edited in the mind of the designer, the "inspiration source" which is the result of interaction with now and diverts the design reaches the potential to become a "threshold". The problem, which is the result of product designing in the design process, the very act of thinking is the original structural base, grow up and how its inspiration is produced. Then after this process, how this concrete idea will be transfered to the whole of architecture (external form), spatial structure (internal form), how the design language is knotted at the reflection to the design language. The aim of this paper underlines the "inspiration" is not a random thing as contrary to common belief , it is chosen as a spark will invoke the accumulation of the even ideas in the mind of the designer. In this study, a matter of the physical place, rather than a sense of the common space of fiction that is interested in social, cultural, symbolic data, and experience the inspiration in the minds of people, depending on the venue, to explicate and discuss with examples and support with searching some references just how to become fiction will be.

Keywords: Inspiration source, Design process, Creativity, Space, Abstraction.

1.GİRİŞ

Mekân ve tasarım gibi özellikle içinde bulunduğumuz zaman diliminin tartışmaları açısından oldukça derin ve karmaşık durumlar söz konusu olduğunda akıllara ilk olarak: Mekânın, biçim-içerik etkileşiminin kökeni ya da kaynağı nedir? Tasarımdaki biçim-içerik etkileşimi yalnızca gözlerle görülen, ussal olarak kavranan

bir şey midir? Yoksa duyumsal olarak da algılanan arı, saydam ve yönelsiz bir şey midir? Bir başka deyişle tasarım yaşantısallığı açısından bakıldığında kişiden kişiye, topluma, kültüre göre farklılaşan, değişen, bir durum mudur? soruları gelmektedir.

Mekân ilk toplum tarafından üretilen, organik, her an yaşayan, her an değişebilen ve içerisinde devinim eden kullanıcısı ile biçimlenen, daha sonra kişilerin zihinlerinde de varedilebilen; dinamik bir olgudur. Bu dinamikleri ele alındığında mekânda geçirilen “zaman”, edinilen “deneyim”, algılanan “somut” durumlarla sürekli olarak üzerine düşünülmesi, sorgulanması gereken bir durum olarak karşımıza çıkmaktadır. Mekân ve tasarım kavramları, soyut anlamda salt algıladıklarımız, deneyimlediklerimiz ya da kültürel birikimlerimiz olarak değil, biçimsel olarak yaşamın kendisi olan kavramlar; insanın kendisi olarak görmek gerekmektedir (Şekil-1). Bunların ışığında, mekânın fenomenolojik yanı, mimari kuram-pratik ve duygudüşünce arasındaki; tasarımcısının bakış açısı ile içinde devinim eden kullanıcısının izlenimleri arasındaki gelgitleri azaltmayı da hedeflemektedir. Mekânın üretimi konusunu daha düşünsel bir noktada irdeleyebilmek için öncelikle Lefebvre'nin “Production de L'espace” (mekânın üretimi)'nde bahsettiği mekân anlayışına ilişkin öneriler, mekânın tinsel olarak algısı ve mekânın biçimsel kavrayışına ilişkin eleştirel çözümlenmeye ilişkin söylemlerini iyi anlamak gerekmektedir (KURTAR, 2013). Lefebvre mekânı / biçimi genel olarak “boş alan” düşüncesi uyandıran kavramının geometrik (Kartezyen mekân) bir unsur olduğundan bahsetmektedir (Şekil-2,3). Kartezyen düşünme biçimi için, mekân / biçim kavramı sayısal parametrelerden oluşan çizgiler, yüzeyler ve koordinatlar bütünlüğüdür. Kant, Kartezyen mekân algısını deneyim ya da dış dünyaya ilişkin ön koşul ile tanımlamaktadır.



Şekil 1. Doğrusal patternlerle siyah-beyaz geometrik alan oluşturma, Esther Stockerx



Şekil 2. Kartezyen düşünme biçimine ilişkin, mekân örneği Carlo Bernardini



Şekil 3. Fiber Optik yerleştirme, Carlo Bernardini

Mekân en geniş anlamda insanın bir amaca yönelik olarak doğal çevrede gerçekleştirdiği bir sınırlama, yapay bir değişim, kurgulamadır. Mekân tasarımı çevre yaşamımızın biçimlenişini, kabuğunu oluşturan, dış dünya ile ilişkimizi somut anlamda biçimlendiren bir etkiye sahiptir. Bir mekânın işlevi en geniş anlamı ile sosyal örgütlenmenin bir ifadesidir. Mekân; insanın, insan-insan ilişkilerinin ve bu ilişkilerin gerektirdiği donatıların içinde yer aldığı, sınırları olan, örgütlenmenin yapı ve karakterine göre belirlenen tanımlı bir boşluktur.

2. KAVRAM OLARAK MEKÂN

Her düşünce ya da varlık, varolabilmesi bakımından bir "biçim"e, "mekân"a gereksinim duymaktadır. Dolayısıyla biçimi "düşünce"nin gerçekleşmesine imkân veren, aracılık eden bir "zemin" olarak düşünmek mümkündür. Bachelard'a göre mekân da ontolojik bağlamda değerlendirildiğinde, "insan varlığının evrendeki tutunma yeri, oluşlar diyarı, insanın kültürel ve ilmi anlamda başarılarının hem ürünü, hem de bu ürünü etkileyen nitelikli bir uygulama alanı" olarak karşımıza çıkmaktadır (Bachelard, 2008). Bu durum göz önünde bulundurulduğunda bu durumu Heidegger'in mekânsallığı ayrı bir var oluş olarak kabul etmekten çok insan varlığının bir durumu olarak açıklamaya çalışması görüşü ağırlık kazanmaktadır.

Mekân bu "oluş"lara imkânlar sağlayan fiziksel, matematiksel, sosyolojik bir kurgudur. Dolayısıyla, biçim, bu fiziksel imkânlara, içerik de sosyolojik olgulara karşılık gelmektedir. Mekân kavramına diğer bir bakış açısı da en genel anlamda amacı "dolaysız olarak verilmiş olanı betimlemeye dayanan, yaşanılan ve yansıtılan insan somutluğunun, gerekliliğinin titiz betimlemesi" olan fenomenolojik yaklaşımdır. Bu yaklaşım, yaşanmış mekân ile fiziksel mekân arasında kuram, pratik, duygu ve düşünce gerilimlerinin, biçim-içerik arasındaki etkileşiminin analizini gerektirmektedir. Bu bağlamda, Christian Norberg-Schulz'a göre mekân

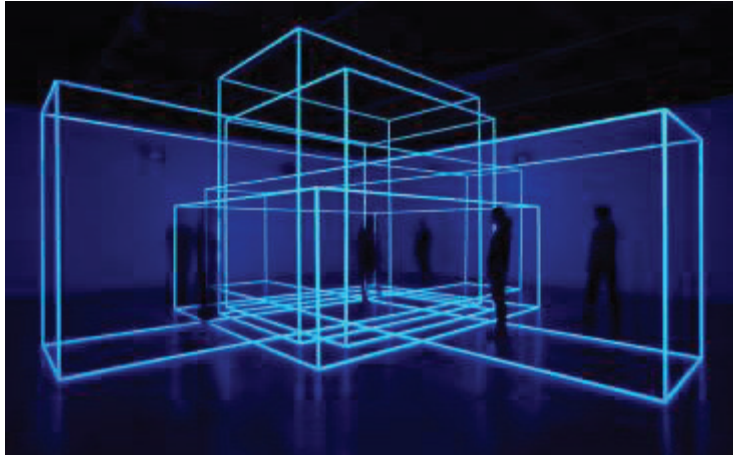
denilen unsur, insan olgusunun analizinde insanın varolmasında birleştirici rol oynayan önemli etkenlerden birisidir (Schulz, 1971). Dolayısıyla mekân kavramı, matematiksel, fiziksel, kimyasal, biyolojik bileşenlerin ötesinde toplumsal, kültürel deneyimsel unsurlara da bağlı olan sosyolojik oluşumların bütünüdür.

Mekân, zaman ve mekânı oluşturan diğer etmenlerden öte birşeydir, bu dışsal mekân ve zihinsel mekânın birleşmesiyle oluşmaktadır. Mekân yaşar ve yaşatır, üretir ve üretilir çok yönlü değişken, karmaşıktır. Dolayısıyla salt gündelik yaşantıda deneyimlediğimiz, çalışılan, barınılan, gezilen, düzenlenen, işlev ve anlamına göre kategorize edilen bir kavram değildir. Daha önce de ifade edildiği üzere mekânlar kullanıcıları için varlardır ve kullanıcılarıyla anlam kazanmaktadırlar.

İnsan tarafından zihinde yaratılan, bir esin kaynağı eşliğinde geliştirilen düşünce ile o düşüncenin biçime yansımaları arasında çok büyük farklılıklar bulunmamaktadır. Fark oluşturabilecek durumlar ise imkânlarla, bağlamla ilintilidir. "Biçim" ve bu biçimdeki "düşünce/içerik" birbirlerinden nitelikleri bakımından farklı olan, ancak "birbirlerini tamamlama" koşuluyla ilişkili olan olgulardır (Şekil-4). Bu bağlamda, "düşünce" ile "biçim" arasındaki ilişki "koşul" kavramı aracılığıyla ifade etmek mümkündür.

Mekân üzerine çeşitli fikirler türetenlerden birisi olan Henri Lefebvre de gerek düşünsel olarak, gerekse eylemsel olarak mekânı bir bütün olarak anlayıp, düşünmenin önemini vurgulamıştır (Kurtar, 2013). Martin Heidegger'e göre **dünya mekânı** ve **eylem mekânı** olmak üzere iki mekân tanımı bulunmaktadır. Bu bağlamda dünya mekânı günlük yaşantıdaki eylemlerin kişilerin mekânsal deneyimlerinden yapılan bir tür soyutlamadır. Ayrıca Heidegger mekânı, insan eylemlerinin "referanssal" noktası olarak değerlendirmektedir. Eylem mekânı ise gündelik yaşantıdaki eylemlere, dünya mekânına temel oluşturmaktadır.

Yakın çevremizde deneyimlediğimiz pek çok mekânı çoğu zaman farkına varmadan, sorgulamadan "**görmeden**", "**duymadan**", "**koklamadan**", "**deneyimlemeden**", o mekânların aktarmaya çalıştıklarını algılamadan içlerinden, yanlarından geçip gidilmekte ve yüzeysel olarak tüketilmektedir. Aslında çoğu zaman biçimlere bağımlı alışkanlıklarımızı, deneyimlerimizi, kişiliğimizi biçimlendiren özellikleri yüklemekteyiz. Aslında bu biçimlerin "deneyimlenememesi" bireyin o biçim ve içeriği birbiriyle örtüştürememesi ve bundan dolayı da anlamlandıramayarak o kavramı, düşünceyi, biçimi bilinçli olarak elemesinden kaynaklanmaktadır.



Şekil 4. "Breathing Room" isimli mekânsal yerleştime, Antony Gormley 2010.

Esin kaynağı eşliğinde geliştirilen, yaratıcı düşünce ile biçime yansımaları biçim-içerik kavramlarının birbirleriyle uyumu ve iletilmek istenilen mesajlar bakımından çok önemlidir.

3. KAVRAMSAL DÜŞÜNCE ve SOMUT KARŞILIĞI OLARAK BİÇİM

Paradoksal bir yapıya sahip yaşamın içinde devinen birey, bu yaşama ait imgeleri kullanarak oluşturulan biçimler sayesinde karşılaştığı yaşam durumlarını anlamlandırarak deneyim kazanmaktadır. Görsel belleğinde yer edinen imgeler ise onun dünyanın farklı mekânlarında, farklı olaylar içinde yaptığı yolculuğunda en önemli yol göstericileridir. Her yaklaşım, mekân tasarımı hayatların, birikimlerin karışımı, çeşitli üslupların biraraya gelmesi olarak algılanabilmektedir. Bu doğrultuda herşey tekrar tekrar kurgulanarak yeniden tasarlanabilmektedir. Varoluş mekânlarını açığa çıkaran mimari yapılar insanların yaşantılarına aracılık ederek, kişinin yaşam deneyiminin ve algıladığı dünyanın birbirine eklenmesine ortam hazırlamaktadır.

Tasarım, sahip olduğu örgütlenme özellikleri, düşünce yapısı, üstlendiği sorumluluklar göz önünde bulundurulduğunda, "bilinçli bir etkinlik" olarak karşımıza çıkmaktadır. Tasarım diyerek bahsettiğimiz yaratma edimini, zihindeki kavramın imgelem/ duyarlılık biçimleri ile etkileşime geçip, örtüştükçe töz olma (koşulsuz var olma) niteliğinden koşulları, limitleri daha belirginleşmeye başlayan bir "dönüşüm"e uğramaktadır. Yaratma olgusu genellikle kendini yoğun bir biçimde hissettiren bir "esin kaynağı" yoluyla, çoğu zaman da buna eşlik eden yoğun kurgusal bir süreç çerçevesinde gerçekleşmektedir.

Altınbaş Üniversitesi İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümü ARCH 102 Basic Design / Temel Tasarım stüdyosunda verilen proje "esin kaynağı"nın doğru seçilmesi ve irdelemesi amaçlanmıştır. Bu projede öğrenciler tarafından araştırılarak doğadaki bir unsurdan esinlenilerek kurgulanmaya çalışılan "performans sahnesi" tasarım problemi olarak verilmiştir. Tasarım eğitimi alan öğrencilerin "bilinçli" olarak bir esin kaynağından sonuç ürüne nasıl ulaştıklarına iyi bir örnek olarak değerlendirilebilir (Şekil 5).



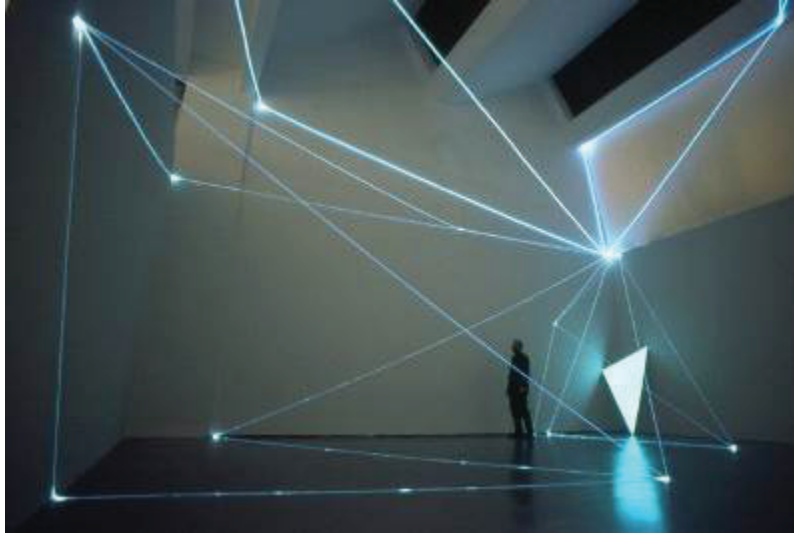
Şekil 5. ARCH 102 Temel Tasarım dersi stüdyosu Sahne Tasarımı Projesi, Ezgi Özdal.

Mekân aslında tasarımcısının, kullanıcısının, eleştirmeninin, inşa edeninin kendinde birşeyler bulduğu, kendinden bir şeyler katarak yoğurduğu, katmanlaşarak gelişen, çok yönlülüğü bünyesinde barındıran, an'ları kendinde tutan bir "arşiv" unsuruna dönüşmektedir. Bu durum göz önünde bulundurulduğunda, Lefebvre'nin "spatial triad" olarak adlandırdığı:

-**Algılanan Mekân** (yaşadığımız, mekân odaklı pratiklerimizi, alışkanlıklarımızı biçimlendiren)

-**Tasarlanan Mekân** (mekân tasarımını, kuramsal ve soyut kavramlarını, mekânı planlama ve düzenlemeyi biçimlendiren)

-**Yaşanan Mekân** (devrimsel, rutinden uzak, sanatsal, belirsiz ve akıl dışı olanı barındıran) lar insan varoluşunu temsil etmektedirler (LEFEBVRE, 1991) (Şekil-7).



Şekil 7. Fiber Optik Mekânsal Yerleşime, Carlo Bernardini.

Tasarım sürecinde tasarımcının belleğindeki görüntüler, tasarlanacak mekânın içinde bulunacağı bağlama göre değerlendirilerek, biçimin önceden zihinde canlandırılmasını sağlamaktadır. Bu bağlamda "bellek" deneyimlerin, hayal edilenlerin bir bileşkesi olarak değerlendirilebilir. Yaşanılan zamandan geçmişe ve geleceğe bakabilmeyi, eski zamanların imgeleriyle bugün bunlara farklı yorumlar katarak buluşabilmeyi sağlayan, belleğin canlı tutulan yapısıdır. Zihinde yeniden kurgulanan geçmiş, şimdi ile etkileşim içindeyken, içinde bulunulan kültürel yapı çerçevesinde değerlendirilmektedir.

Mekân tasarımında estetik değerlerin, teknolojinin ve toplumsal gereksinimlerin sorgulanması; tasarımcıların bu sorulara biçimsel ve kavramsal yanıtlar vermeye başlamasıyla mekânsal çözümler, yapılaşma biçimleri ve değişen sosyo-kültürel yaşam, farklı alternatifleri üretmeye başlamıştır.

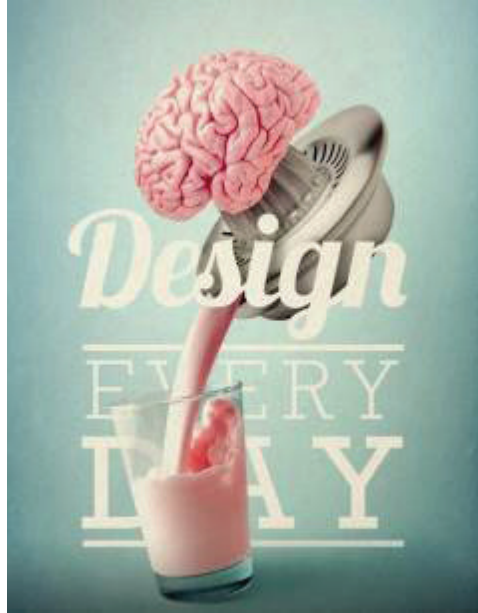
Dolayısıyla, tasarımcının deneyimlerinden çıkan tasarımların, yapının somut gerçekliğinde kendini bulan görüntüsü, yaratıcı düşünce ile harmanlanan kavramsal boyutun belleğimize sağladığı imgelerle varoluşumuza aracılık yapma gizilgücüne sahiptir.

4. İÇERİK

Düşünme, elde edileni sorgulayarak sürecin etkin şekilde yol almasının sağlanması, esin kaynağı denilen ve tasarıma yön veren olguyla yeni ilişkiler kurularak düşünsel anlamda kavramın geliştirilmesiyle tasarımın özüne ulaşmanın yollarından bir tanesidir. Dolayısıyla ortaya çıkan mekân, tasarımcısının düşüncelerini, amaçlarını tasarımcısına yansıtan bir "ayna"dır. Kullanıcının da biçim ve içerik örtüşmesini gözönünde bulundurarak tasarımın anlamlı olmasını sağlamalıdır.

İçerik algıladığımızdan daha karışık bir olgudur. Sadece fiziksel olarak çevreleyen değil, aynı zamanda zihinsel ve duygusal bir faktördür. Karmaşık ve çelişkili bir içerik belirsizliklerle doludur. İçerik anlamını ön tasarı, işlev, kavram özelliklerinden olduğu kadar içinde yer aldığı bağlamdan da kazanmaktadır. İçeriği oluşturan kavram da, tasarımcısının belleğinde depolanmış deneyimlerin birbirleriyle etkileşerek imgelem dediğimiz "ayna"ya yansıtılmasıdır. İmgelem her ne kadar duyarlılığa aitse de, sezgileri birleştirme birleştirme yetisiyle duyumsamayı örgütleyerek esin kaynağı yardımıyla tasarımın ortaya çıkmasının temelini oluşturmaktadır.

Aklın soyutlama becerisi aslında esin kaynağı çerçevesinde kavram yaratabilme becerisine eşdeğerdir. İster mekân olsun, ister bir biçim, isterse bir kavram olsun bütünün parçasında o bütünü görebilmek; ya-
nınlılaştırabilmek soyutlama yapabilmenin önemli özelliklerindedir. Esin kaynağı adı altında tasarımın çıkış noktasının belirlendiği soyutlama durumunda bilinçli eylemler dizesi olan algılama, algılanın farkına varma ve seçme durumları söz konusudur. Bu bilinçli durum söz konusu olduğunda **zekâ**: sorunların algılanmasını, **akıl**: sorunların çözülmesini, **bellek**: elde edilen deneyimlerin saklanması sağlamaktadır (ERİÇ, 2011) (Şekil-8).



Şekil 8. Tasarımda zeka, akıl ve bellek kullanımını vurgulayan imaj.

Düşünceler sadece dünyadaki, gerçek hayattaki gibi görünseydi, ele alınmasaydı hayalgücü, rüya, fantezi ve arzu gibi yetiler ortaya çıkamazdı. Bu yetiler sayesinde “varolan” ve “bulunan” dünya haricinde farklı bir dünya yaratmak mümkün olabilmektedir. Hayal etmek nefes almak gibi durdurulamayan bir özellik, tinselliğin bir oyunudur (FRANCK.1997).

5. BİÇİM – İÇERİK ETKİLEŞİMİ BAĞLAMINDA ANLAM

Biçim ve içeriğin arasındaki ilişkinin daha iyi anlaşılabilmesi için pek çok yaklaşım öne sürülmüştür. Zihinde yaratılan düşüncenin çizgilerle ifade edilmesi anlamın gücünü arttırmanın yanı sıra içeriğin ifade edilmesinde de önemli rol oynamaktadır. Tasarım sürecinin bilişsel özellikleri irdelendiğinde, sadece sonuç ürün değil, bir esin kaynağı aracılığıyla kavram oluşturma, kavrama ulaşma süreçleri de önem kazanmaktadır. Bunun ana nedeni, tasarımın tek aşamalı bir süreç olmayıp, değişken pek çok parametreden oluşan, farklı sonuçların, ilişkilerin elde edildiği, dinamik bilişsel bir süreçten geçen bir **bütün** olmasıdır. Daha önce de belirtildiği gibi Altınbaş Üniversitesi İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümü ARCH 102 Basic Design / Temel Tasarım stüdyosunda verilen projede bu dinamik ve değişken süreç gerek kavram oluşturma; gerekse de kavrama ulaşma boyutlarıyla deneyimlenmiştir. (Şekil-9).



Şekil 9. ARCH 102 Temel Tasarım dersi stüdyosu Sahne Tasarımı Projesi, Aykut Yıldız.

Mekân tasarımını oluşturan biçim ve içerik kavramları biçimsel olarak bir mesaj taşıyabilecekleri gibi, tasarımın teması olan kavramı da anlamsal olarak yansıtmaktadır. Tasarım kavramsız düşünülemez. Tasarım ve kavram, biçim ve içerik birbirlerine kaynaşmış ayrılmaz bir bütünün öğeleridir. Bir nesnenin tasarlanıp hayata geçirilmesi ve de onun deneyimi, hem duyarlığımızın hem de görselin kavramlarını değişik

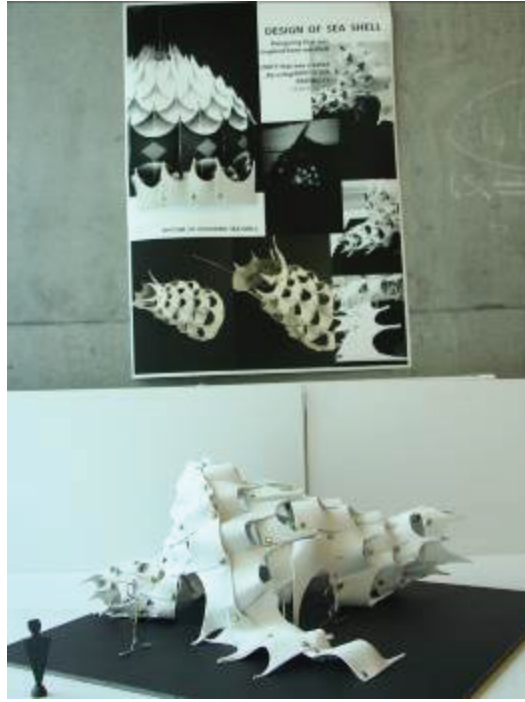
boyutlarda bir araya getirerek, bir anlatım biçimi ortaya konulmasıdır. Gösterge kavramının bir biçimi, bir de içeriği bulunmaktadır. İçerikle bağlantısı kurulmamış biçim tek başına anlamsız olduğu gibi, biçimle bağlantısı kurulmamış kavram da ifade edilemeyeceğinden iletişimsel niteliğini yitirir ve toplumsal iletişim kurgusu içinde bir değer taşıyamaz. Her gösterge bir biçim (anlatım) aracılığıyla bir içeriğe gönderme yapmaktadır. Biçim görsel imge olarak, içerik de kavram olarak ele alınmaktadır. Kültürün ve tasarım dilinin yansıtıldığı bir araç olarak biçim ve içerik etkileşimi, bir iletişim sistemi olarak da ele alınabilmektedir. Bu durumda biçim sadece anlatılmak istenen düşüncüyü değil, aynı zamanda iletişimin bir parçası olarak mesajı taşıyıp, ileten olgudur.

Öncelikle içgüdüsel bir davranış olan sezme eylemi, zihinde oluşmaya başlayan kavramlar ve imgeler kendi başlarına yeterli değildirler. Ancak bilişsel yöntemlerle ve tasarım yardımıyla kavramsallaşmaya başlarlar. Ne kavram salt imgedir, ne de imge tek başına bir kavram olabilir. İmge, kavram ve imgelemin sonucu ortaya çıkarak, tasarım sürecine eşlik edebilmektedir. Zihinsel yaşantılarda açığa çıkan duygu ve düşünceler ile fiziksel çevredeki deneyimler iç içe geçmiş bir bütün olarak yaşanmaktadır. Zihnimizde kurgulanan soyut düşünce somut bir düzlemde bir biçime dönüşerek imgelerde açığa çıkmaktadır. Biçim ve içeriğin bir araya gelişindeki nedenselliğin, diğer göstergelerin tasarlanmasında da sürdürülmesiyle bir tasarım anlayışı, dili, üslubu ve en önemlisi de “anlamın” ortaya çıkması sağlanmaktadır.

Zihindeki imge düşünce ile birleşip kavramsallaşmaktadır. Kavram, düşünmenin kuralları olarak yargı ediminde duyarlılığı oluşturan öğelere uygulanabilmektedir (Kant, 1993). Tasarı aşaması kavramsal kuralları değil, bir esin kaynağı eşliğinde o uzam ve zaman içinde verilenin koşullarının kavramlarla “bağdaşma içinde” olmasını belirtmektedir. Kant, Kartezyen dünya resmini zaman ve mekânı, *experientia* yani *deneyimin ya da dış dünyaya ilişkin bilginin ön koşulu* olarak betimleyerek tamamlamaktadır.

Tasarımcının belleğindeki imgeler, içinde bulunduğu zaman ile etkileşim içinde imgelemine harekete geçirek tasarıma aktarılırken, mekânı deneyimleyen kişinin fiziksel ve zihinsel dünyasında yansımalarını bulmaktadır. Kabuk, biçim ise, insan zihninde kurgulanmış imgelerden oluşmuş bir olguya dönüşmektedir. Tasarım eğitimi alan öğrencilerin hayalgücü olarak bilinen “imgelem”lerini beslemeleriyle burada oluşturulan imgeler, fikirler somut tasarım nesnesine dönüşmektedir (Şekil-10). Yaşanmış mekânlar hakkındaki bilgilerden anlamlı birikimler kalabilmektedir. Deneyim alanının genişlemesini sağlayan her türlü sosyal ve kültürel yapı, insanların yaşam deneyimlerine bir katkıdır. Kurallaşmış yaşam biçimlerine karşı ve kalıplaşmış düşüncelerini yıkmak amacıyla kurgulanan yapılar aracılığıyla zihnimize kazıdıkları imgelerle, bu yaklaşımları sorgulamamızı ve yaşama dair farklı bakış açılarının farkına varmamızı sağlarlar. Buna bağlı olarak açığa çıkan imgeler, tasarımcıların yaşam içinde algıladıklarının, zihinlerde kurguladıklarının bir yansıması olmaktadır. Bu bağlamda zihnimizde kurgulanan tasarım somut bir düzlemde yapıya dönüşerek imgelerde açığa çıkarmaktadır. Bir biçimi deneyimlerken açığa çıkan o mekânın anlamı değil, bizim içimizde uyandırdıklarıdır. Bu bağlamda gösterge kavramı gösteren ve gösterilen ilişkisinin bir yansımasıdır. Gösterge kavramının en çok tartışılan yanı “gösterilen”in, kavramın, içeriğin gerçek dünya ile olan ilişkisidir. Gösterilen hiçbir zaman gerçek dünyadaki nesnelere birebir kopyası olmamaktadır. Dünya hakkındaki duyularımızın, algılarımızın bir soyutlamasıdır. Göstergenin oluşumu iki adımda gerçekleşmektedir. Birinci adımda gerçek nesnelere karşılık gelen düz anlam kavramları oluşmaktadır. İkinci adımda bu kavramın karşılığı olan yan anlamdaki karşılığı oluşmaktadır. Gösterenle gösterilen arasındaki ilişki

kurulmamışsa gösterge oluşmamış demektir, ancak bu ilişki kurulmuşsa buna “anlamlama” denilmektedir. Göstergenin birinci basamağını, dünyadaki gerçek olgulardan kavramlara geçiş olarak yorumlamak mümkündür. Gerçek dünya değer ve kavramlarını “gösterilen”, zihnimizde bunların izdüşümü olan biçimi “gösteren” olarak niteleyebiliriz. Gösteren nesnenin kendisine eşit değildir, nesnenin yerini tutmaktadır.



Şekil 10. ARCH 102 Temel Tasarım dersi stüdyosu Sahne Tasarımı Projesi, Büşra Yaman.

Lefebvre (1991a) mekâna ilişkin doğrudan algı ve onu yönlendiren düşünsel ya da kuramsal kavrayışın batı felsefesindeki dönüm noktasını *Kartezyen mekân anlayışı olarak belirler* (1-2). Bu anlayış, felsefenin mekân konusundaki hem pratik hem de teorik *önyargısıdır*. Kartezyen mekân kavrayışı, bu düşüncenin babası olarak tanınan Descartes'in *II. Meditasyon'un* daha en başında açıkça dile getirdiği *res cogitans* (düşünen şey) / *res extensa* (yayılmı olan şey) *ayrımına dayanmaktadır* (Descartes, 1996:16).

Mekânın bölünebilir, parçalanabilir, düzenlenebilir somut bir durum olması mekânın varlığına ilişkin düşüncüyü net olarak bizlere veremeyebilir. Algılanan, yaşanan mekân ve tasarlanan fiziksel mekân ile zihinde var edilen düşünsel mekân çoğu zaman birbirleriyle çatışmaktadır. Mekân karmaşık ilişkiler ve üretim biçiminde yalnızca fiziksel bir durum olarak algılanmamalıdır. Bir mekânı ortaya koyarken, inşa ederken aslında kişiler düşüncelerini inşa etmektedirler. Mekânı var eden sadece strüktürel elemanlar, malzemeler değil, kişiler egolar görüşler, inanışlar, durumlar, toplum da mekânı var eden etmenlerdir.

Mekân tasarımında anlamın oluşturulmasında birden çok kavram etkili olabilmektedir. Tasarım dilini oluşturan kavramlar çelişkiye yer vermeyecek şekilde nesnelere (biçimlerini) karşılayan bir yapıdadır. Her kavram

bir soyutlama ve genelleme sürecinin sonunda ortaya çıkmaktadır. Anlam kurgusu biçim-içerik etkileşimi sonucunda ortaya çıkan ve mekânın kavramsal yönü olarak benimsenen bir olgudur. Anlam kurgusunu göstergebilimsel kavramların (gösteren-gösterilen) ilişkisi yanı sıra diğer görsel ve arkitetnik ifadelerle de ilişkilidir. Bu bağlamda, gösterenin yansıttığı kavrama gösterenin düz anlamı denilmektedir. Bir gösteren algılandığı zaman, onun gösterileni yani iletisi zihinde oluşmaktadır. Gösterge kısmında da açıklandığı şekilde gösteren-gösterilen, biçim-içerik çiftlerinden gösterilen ve içerik, düz anlamı oluşturmaktadırlar.

Mekân kavramı, insanın ve onun yakın çevresinin analizinde çok önemli bir enstrüman olarak değerlendirilmekte, etkileşim içerisinde olan elementlerin kompleks dinamik alanı olarak düşünülmektedir. (Christian Norberg SCHULZ, "varoluş, mekân mimarlık" 1971). Deneyimlenmiş, yaşanmış mekân ve fiziksel olarak varolan mekân arasında deneyim ve geometrik somut ilişkilere fenomenoloji bir ayrım getirmektedir. Tüm eylemler kendileri için bir mekâna ihtiyaç duymaktadırlar. Bu nedenle ister fiziksel bir ihtiyacı karşılamak için, isterse tinsel anlamda bir düşünceye karşılık gelsin her eylem bir mekânda gerçekleşmektedir (BALKAYA, 2013). Mekân içerisinde geçirilen "zaman" mekânın tüm hücrelerine işlemektedir. Kullanıcının dinamik olmasına karşın mekân sabittir "Mekân sadece etrafı duvarlarla çevrili bir yer değil, "peteklerinin binlerce gözünde zamanı sıkıştırmış olarak tutan bir yerdir" (Bachelard, 2008).

Mekân kavramının en önemli etkenlerden bazıları biçimlerin simgesel değerleri, mimari akımlar ve kuramlardır. Mekânların fiziksel özelliklerinden söz edilebileceği gibi, içindeki alanlardan ve mekânın simgeselliğinden de söz etmek mümkündür. Bu simgesellik, çoğu zaman toplumsal ve kültürel olabileceği gibi bireysel bir simgesellik de olabilir.

İnsan anlam üzerinde düşünmeye başlar başlamaz, bunun zihnimizi doğrudan ilgilendiren bir yönü olduğunu anlamaktadır. Bir biçimdeki tasarım dilinin çözümlenmesinde, anlamın nedenselliğini kavramak; anlamı içerik olarak saptamaya, onu içerik olarak belirlemeye yönelik bir çalışmanın yapılması biçimin anlamsal olarak algılanmasına kolaylık sağlamaktadır. Ortaya konulan tasarımı, anlatım ve içerik olarak ele alarak, daha sonra anlatımın ve içeriğin alt gruplarına ayırıştırarak irdelenmek anlatım-içerik ilişkisinin daha iyi anlaşılmasını sağlamaktadır. Bu bağlamda mekânın anlam olarak açık bir şekilde anlaşılmasını sağlayan "semiyotik yapısı"ndan söz etmek mümkün olmaktadır.

Tasarımın anlam yönünün geliştirilebilmesi, o tasarımın ön tasarımın çıkış noktasının tasarım içi (gereksinimlere, işleve göre) ya da tasarım dışı (tasarımcının kişisel yaklaşımına göre) kavramlara bağlı olmasına dayanmaktadır. "Tasarım içi kavramlar" tasarımın kendi problematiğinden kaynaklanmakta, "tasarım dışı kavramlar" ise farklı branşların problemlerinin tasarım yöntemiyle çözülmesini hedeflemektedir (ZELANSKI, 1987).

6. SONUÇ

Tasarım eyleminde asıl önemli olan nokta esin kaynağı olarak gerçeklikte hiç bir şeye denk düşmeyen, hayal gücü olarak da değerlendirilen imgelem yardımıyla soyut kavramlar ve imgeler yaratarak bilinçli etkinliklerden farklı, insan bilincinde yeni duysal ya da düşünsel yansılar oluşturma yaklaşımıdır. Tasarımcının zihninde yeniden kurgulanan geçmiş, şimdi ile etkileşim içindeyken ortaya çıkan ve tasarıma yön veren "esin kaynağı" bir "eşik" olma potansiyeline ulaşmaktadır.

Yaratıcı düşünce süreci salt zihnin düşünsel yetisi değil, duyum, duygu ve imgelem gibi yetelerin tümünün ve birbirleriyle kurduğu bağıntıların bütünüdür. Bu bağlamda yaratıcılığı, yaygın olarak kabul gördüğü gibi salt biçim ve sentez yönüyle değil, soru soran ve analiz yapan yani bağlam oluşturan diğer yönüyle de ilişkili olduğunu ifade etmek oldukça büyük bir önem taşımaktadır.

Mekân tasarımında biçim ile içeriğin, gösteren ile gösterilen arasındaki ilişkinin kurulmasında en önemli faktör ise o tasarımın çıkış noktası olan kavramdır. Tasarımın dilinin oluşturulması, anlamlamanın hangi kavram ya da kavramlar çerçevesinde oluşturulacağına bağlı kalmaktadır. Bu kavramların ilk anlamlarıyla mı kullanılacakları, tasarım dizgesinin etkin ya da edilgen olmasını belirlemektedir.

Tasarımcı zihninde bir mekânı kurgularken; belleğindeki imgeleri içinde bulunduğu sosyal, kültürel etkileşim içinde değerlendirerek kavramlar oluşturmaktadır. Mekânı fiziksel, düşünsel ve zamansal olarak değerlendirmek mekân kavramında yaşanan deneyimlerin, edinilen birikimlerin gerçeklikle/bağlamla ilişkili olduğu kadar algı, duyumsamayla da ilişkili olduğunu; mekânın düşlenen, kurgulanan ve inşa edilen bir durum olduğunu hatırlatmaktadır.

Deneyim alanının genişlemesini sağlayan her türlü sosyal ve kültürel oluşum, insanların yaşam deneyimlerine bir katkıdır. Kurallaşmış yaşam biçimlerine karşı ve kalıplaşmış düşüncelerini yıkmak amacıyla kurgulanan mekânlar aracılığıyla zihnimize kazıdıkları imgelerle, bu yaklaşımları sorgulamamızı ve yaşama dair farklı bakış açılarının farkına varmamızı sağlarlar. Buna bağlı olarak açığa çıkan imgeler, tasarımcıların yaşam içinde algıladıklarının, zihinlerde kurguladıklarının bir yansıması olmaktadır. Bu yansımada belleğin işleyiş sistemi içindeki *kodlama*, *saklama* ve *geri çağırma* olarak tanımlanan özellikleri bakımından oldukça büyük bir önemi vardır.

Zihinde yaratılan düşünceler ile fiziksel unsur olan biçimler birbirlerinden farklı türlerden durumlardır. Hiçbir düşünce fiziksel bir nesne değildir. Ancak bir düşünceyle özdeşleşen bir yansımadır. Bu bağlamda, mekânın özüne indiğimizde bünyesinde düşünceleri barındırdığını ve bu düşünceleri yakın çevresine yansıtan bir "ayna" olduğunu düşünmek yanlış olmaz. Kimi kavramlar vardır ki varolmak için bir mekâna ihtiyaç duymazlar, diğer bir deyişle, kendisinin varolması için kendisinden başka hiçbir şeyin varlığına bağımlı değilse bu bir "töz"dür. Zihin de varolmak için kendinden başka bir şeye ihtiyaç duymayan bir tözdür.

REFERANSLAR

Bachelard, Gaston (2008) "Uzamın Poetikası", İthaki Yayınları, İstanbul.

Balkaya, Adem (2013) "Mekânın Poetikası Bağlamından Aşık Kahvehaneleri ve Aşık Üzerinde Kimi Fonksiyonları". Turkish Studies Vol 8/1 Winter, Ankara.

Çelik, Mesut (2009) "Mimari Tasarım Eğitimi '09: Temel Tasarımdan Tasarım Stüdyosuna: Mekân Tasarımında Bütüncül Bir Yaklaşım Denemesi", Yıldız Teknik Üniversitesi, İstanbul.

Descartes, René (1996) *Meditations on First Philosophy* (Translated by John Cottingham), USA:Cambridge University Press.

- Eriç, M. (2011) "Mimarlığın Seyir Defteri", Literatür Yayınları, İstanbul.
- Heidegger, Martin (2002) "Being in Time". (Translated by John Macquarrie & Edward Robinson), Blackwell Publishing Co., New York.
- Kant, I. (1993) "Arı usun eleştirisi. Çev. : Aziz Yardımlı", İdea Yayınevi, İstanbul,
- Kurtar, Senem (2013) "Mekânı Yaşamak: Lefebvre ve Mekânın Diyalektik Oluşumu" s.418-425, TÜCAUM 2013, Ankara
- Lefebvre, Henri (1971) *Everyday Life in the Modern World*, Translated by Sacha Rabinovitch, NY: Harper&Row Publishers.
- Lefebvre (1991a) *The Production of Space*, London: Blackwell.
- Lefebvre (1991b) *Critique of Everyday Life Volume I*, Translated by John Moore, London: Verso.
- Lefebvre, Régulier C. (2004) *Rhythmanalysis – Space, Time and Everyday Life*, Translated and Edited by Stuart Elden and Gerald Moore, London: Continuum.
- Merrifield (2000) "Henri Lefebvre: A Socialist in Space" Mike Crang and Nigel Thrift (eds), in *Thinking Space*, London: Routledge, pp.167-182
- Schulz, Christian Norberg (1971) "Varoluş, Mekân, Mimarlık", Rizzoli Publication, New York.
- Simonsen, Kirsten (2005) *Bodies Sensations, Space and Time: The Contribution From Henri Lefebvre*, Geografiska Annaler, Series B, Human Geography, Vol. 87, No. 1, pp. 1-14