

TASARIM, TEKNOLOJİ ve DENEYİM DESIGN, TECHNOLOGY and EXPERIENCE

DERLEYENLER/EDITORS
TEVFİK BALCIOĞLU & GÜLSÜM BAYDAR

T Ü R K İ Y E
T A S A R I M
T A R İ H İ
T O P L U L U Ğ U

TÜRKİYE

TURKISH

TASARIM

DESIGN

TARİHİ

HISTORY

TOPLULUĞU

SOCIETY



YASAR
UNİVERSİTESİ

Copyright

TASARIM, TEKNOLOJİ ve DENEYİM / DESIGN, TECHNOLOGY and EXPERIENCE
YAŞAR ÜNİVERSİTESİ

4T Türkiye Tasarım Tarihi Topluluğu

İzmir Ekonomi Üniversitesi'nde düzenlenen, 12-13 Mayıs 2011 tarihli konferansın bildiri kitabıdır. Konferans bittikten sonra tek tek yazarlarla iletişime geçilmiş, makalelerden bir kısmı yeniden derlenmiş, bütün yazarlardan yayın hakkı devir belgesi alınarak kitap basıma hazırlanmıştır. Bu arada bazı akademisyen ve konuşmacıların sıfatları da güncellenmiş, ancak o kişilerin konferans sırasındaki unvanları ayrıca belirtilmiştir.

ISBN: 978-975-6336-38-1

Basım Tarihi: Mayıs, 2014

Basım Yeri: Meta Basım, İzmir

Kurucu ve Dizi Editörü: Tevfik Balcıoğlu

Koordinatör ve Sayı Editörü: Tevfik Balcıoğlu & Gülsüm Baydar

İletişim Sorumlusu: F. Dilek Himam, Sevinç Alkan Korkmaz

Kapak ve Sayfa Tasarımı: Gülden Canol, Sevinç Alkan Korkmaz

YAŞAR ÜNİVERSİTESİ

Üniversite Caddesi, No:35-37, Ağaçalı Yol, Bornova, P.K. 35100,
İzmir / Türkiye

Tel: +90232 4115000

Fax: +90232 3745474

4T projesine verdikleri destek için Yaşar Üniversitesi Mütevelli Heyet Başkanı Sayın Ahmet YİĞİTBAŞI'na ve Sayın Rektör Prof. Dr. Murat BARKAN'a teşekkür ederiz.

Grafik Danışman: Hakan Ertep

Yayına Hazırlayanlar:

Sevinç Alkan Korkmaz

Didem Dönmez

Arzu Cilasun

Yasemin Oksel

Bahar Emgin

Umut Altıntaş

Selin Gençtürk

İÇİNDEKİLER

GİRİŞ / INTRODUCTION

Gülsüm Baydar 1

DARWINIAN DESIGN: MEMETIC EVOLUTION OF DESIGN IDEAS

Davetli konuşmacı; *John Z. Langrish*..... 3

TEKNOLOJİNİN KÜLTÜREL POLİTİKALARI / CULTURAL POLITICS of TECHNOLOGY..... 11

Oturum Başkanı; *Elvan Özkavruk Adanır*

'Aydınlatma' ve İdeoloji: Geç Osmanlı ve Erken Cumhuriyet Dönemi Türkiye'si'nde Elektrik ve İktidar İlişkisi..... 12

Burcu (Yançatarol) Yağız

Tasarım Araştırmasında Televizyon Programlarının Kullanılması 28

F. Nur Gürbüz, Humanur Bağlı

GÖRSEL GEZİNİM / VISUAL NAVIGATION 39

Oturum Başkanı; *Mine Ovacık Dörtbaşı*

The Betterment of Wayfinding Process in Complex Hospital Environments by Using Mobile Navigation Systems: A Proposal for A Mobile Wayfinding System..... 40

G. Ufuk Demirbaş, K. Ali Uluğ, O. Osman Demirbaş

Gelişen Enformasyon Teknolojilerinin Tasarım Alanının Geleceğine Etkisi 51

Serkan Güneş

| | |
|--|-----|
| SANAL ALEM / VIRTUAL REALM | 60 |
| Oturum Başkanı; <i>Ahenk Yılmaz</i> | |
| Kinaesthetic Experience in Digitally Produced Space: The Case of 2010 Fall Graduation Studio in the IUE Department of Architecture | 61 |
| <i>İrem Cabbaroğlu</i> | |
| Bilgisayar Destekli Tasarım Bağlamında Sanal Mekan ve Gerçek Mekan İlişkisi..... | 75 |
| <i>Burcu E. Ziyrek, Gülay Usta</i> | |
| Kent Yaşamının Gerçek – Sanal İstasyonları..... | 84 |
| <i>Miray Baş Yıldırım, Burcu Bostancı</i> | |
| MİMARLIK ve KENT TASARIMI ÜZERİNE / ARCHITECTURE and URBAN DESIGN | 91 |
| Oturum Başkanı; <i>Deniz Hasırcı</i> | |
| Physical Activity Opportunities in Shopping Areas: Cases in İzmir | 92 |
| <i>Gözde Ekşioğlu Çetintahra, Tolga Çilingir</i> | |
| Purchasing a Better Life: Branding Architecture in Turkey | 103 |
| <i>Ali Aslankan</i> | |
| Influence of Technology on Urban Design Competition: Experience from Recent Projects in Turkey..... | 112 |
| <i>Hilmi Evren Erdin, Onur Mengi</i> | |
| EĞİTİM DENEYİMLERİ / EDUCATIONAL EXPLORATIONS | 120 |
| Oturum Başkanı; <i>Tuğyan Aytaç Dural</i> | |
| ‘perform.lab’: Bedenin Deneyimlenmesi Olarak Performans | 121 |
| <i>Levent ARIDAĞ, Fitnat CİMŞİT, C.Alper DERİNBOĞAZ</i> | |

| | |
|--|-----|
| İyi Kullanıcı Ol(a)mamak Kusur Olmaktan Çıkıyor | 205 |
| <i>Tuçcan Güler</i> | |
| SEMBOİZMİN GÜCÜ / THE POWER OF SYMBOLISM | 214 |
| Oturum Başkanı; <i>Murat Bengisu</i> | |
| Designs on Power: The Tughra, Technology, and Ottoman Magic | 215 |
| <i>Paulette Dellios</i> | |
| İnancın Maddi Kültürü Bağlamında İşlev ve Sembolizm | 225 |
| <i>H. Hümanur Bağlı</i> | |
| BELLEK ÇALIŞMALARI / MEMORY STUDIES | 235 |
| Oturum Başkanı; <i>Murat Bengisu</i> | |
| Digital Storytelling and External Memory: Re-presentation of History | 236 |
| <i>Segah Sak</i> | |
| Zihinsel Tasarlama Sürecinde Bellekten İmgeye Bilgi Akışı | 243 |
| <i>Özgür Demirkan, Ayhan Usta</i> | |

*** M.Arch. Lecturer, Beykent University,
Department of Architecture

'perform.lab': Bedenin Deneyimlenmesi Olarak Performans

Levent ARIDAĞ * ,

Fitnat CİMŞİT ** ,

C.Alper DERİNBOĞAZ ***

Özet

Bu bildirinin amacı Beykent Üniversitesi Mühendislik-Mimarlık Fakültesi Mimarlık Bölümü birinci sınıf Tasarım Çalışmaları-1 stüdyosunun düşüncesini, sürecini ve kurgusunu açıklamaktır. Bu özel program 2010-2011 güz yarıyılında gerçekleştirilen bu stüdyo mimarlığın; performans, sürdürülebilirlik, dijital fabrikasyon, genetik oluşum gibi güncel meselelerini içeren ve yeni teknolojilerin olanaklarını kullanan bir temel tasarım metodunu hedefledi. Bu bağlamda bir günlük stüdyo süreci dört aşamadan oluşmaktadır: Yaratıcı drama, seçilen metinler üzerinden tartışma, teorik anlatım, uygulama. Dört aşamadan oluşan stüdyo sürecinde 14 hafta boyunca dört uygulama yapıldı: Bilgiyi analiz ederek harita-örüntü oluşturma, dört ayrı malzemeyle doku-örüntü oluşturma, beden hareketinin analiziyle geometrik örüntü oluşturma, 1/1 ölçekte inşa etme.

Mimarlık eğitiminde tasarım stüdyoları, öğretim programlarının merkezinde yer alırlar ve eğitimin en karmaşık, uğraştırıcı bölümünü oluştururlar. Mimari tasarım stüdyolarından, kuşkucu, eleştirel bir bakış açısını benimseyen, farklı düşüncelere açık ve hoşgörülü bir ortamın oluşmasına olanak sağlaması beklenir. Çünkü stüdyolar, birbirinden ayrılmaz parçaların yarattığı bir bütünü ve niteliklerini bir arada anlamının, sezmenin, aklın gözüyle görmenin deneyimlendiği yerlerdir.

* Assist. Prof.Dr., Beykent University, Department of Architecture

** Assist. Prof.Dr., Beykent University, Department of Architecture

Stüdyodaki tasarım etkinliğinin çıktısı iyi bir tasarım ürününe ulaşmak değil, aksine mimar adayının tüm kişisel özellikleriyle bizzat kendisidir (Arıdağ, 2005). Tasarım stüdyosu, Dewey'in (1987), okulu tanımladığına benzer bir biçimde, öğrenciye bilgi veren değil, hayatta davranış yolunu bulmaya alıştıran, bu amaç için de düşünme alışkanlığı veren yer olarak tanımlanabilir. Dolayısıyla burada yalnızca tasarlama değil, tasarlamanın nasıl yapıldığına dair bir davranış biçiminin kazandırılması söz konusudur. Bu anlamda günümüzdeki üniversite ortamında "tasarım eğitimi nedir, nasıl veriliyor ve nasıl verilmeli?" soruları giderek daha da önem kazanmaktadır.

Tasarım stüdyosundaki öğrenciler, öncelikle iki şeyi eşzamanlı olarak yapmaya çalışırlar: "Tasarlamak ve tasarlamayı öğrenmek". Buna ek olarak fikirleri sunmalı-savunmalı, arkadaşları ve stüdyo yürütücüleriyle kişisel ilişkiler kurmalı, yeni teknikleri ve becerileri öğrenmelidirler (Sachs, 1999). Öğrenciler bununla beraber gözlemin keskin gücünü geliştirmek için, diğer insanların gözünden kaçması mümkün olan şeyler arasındaki ilişkileri görmek için yüreklendirilirler (Linzey, 2001).

Schön (1985) tasarlamayı, bir çocuğun öğrenmesinin, sadece kuralların öğrenilmesiyle değil, eğitimi ve çocuğun bir bağlamı veya oyunu paylaşmasıyla gerçekleşmesi gibi "görsel ve sözel bir oyun" olarak tanımlamaktadır. Bu durumda, deney-ime daha fazla önem veren öğrenmeyi nasıl kurgulayabiliriz?

Stüdyo ortamında, öğrenci-hoca etkileşiminde her bilginin kodlanması, özellikle öğrencinin hassas bir sorunun nedenini anlamasını sağlayan sezgiyi kodlayıp depolamak kolay değildir. Bunun tam tersine bilginin resmi sistemler içinde kodlanması da kendi kendini yok eden bir sistem yaratır. Öğrenci (tasarımcı), çeşitli parametrelerle tasarım için yeni kurallar ve araçlar edinmek ister. Bu nedenlerle bir tasarım aktivitesinin amacı, tasarımcı için uzak ufkular sağlamak ve karışıklığın üstesinden gelmektir. Stüdyo ortamında yapılandırılan bir faaliyet olarak tasarım çalışmalarında, öğrenci ve yürütücünün sezgileri bilinçli olarak harekete geçirecek tekniklere, rastlantısal içgörülerden daha fazlasını sağlayan tekniklere, sistemli olarak kullanabilecekleri tekniklere ihtiyaçları vardır. Bu nedenlerle Tasarım Çalışmaları-1 stüdyosunda yaratıcı drama bir yöntem olarak kullanıldı.

Yaratıcı Drama

Erdem, çocuğa birtakım değerler aşılayarak değil, iyi huyluluk, nesnellik, hayal gücü, yeni deneyimlere açık olma ve bu deneyimler ışığında düşüncelerini değiştirebilme cesareti teşvik edilerek öğretilir.
Dewey (1987)

Yaratıcı drama etkinlikleri; kuramsal boyutun oluşturulması yanı sıra oyunlaştırma, canlandırma ve doğaçlama temel alınmak üzere stüdyo çalışmaları çerçevesinde yürütülür (Arıdağ, Çiftçi, 2008). Drama, yaşam durumlarını oyunda var olan "kurallar içinde özgürlük" ögesini kullanarak yaratıcı süreçlere dönüştürmek yoluyla; katılımcılara kendini keşfetme, tanıma, başkalarını tanıma, kendini

başkalarının yerine koyabilme fırsat ve olanaklarını verir. Böylece drama bir disiplin, bir öğretim yöntemi (Üstündağ, 1994), çağrışımların, duyguların, bilgi ve deneyimlerin özgürleştiği bir ortamın sağlanmasıdır.

Deneyimin ve buna bağlı yaratıcılığın oluşmasını sağlayacak bir yöntem olarak kullanılan yaratıcı drama, öğrencilerin farklılıklarını ortaya çıkaracak süreci başlatarak önemli bir rol üstlenir. Yaratıcı dramanın eğitsel değeri, öğrencilerin psikolojik açıdan kendi yaptıklarının, zihinsel, algısal ve davranışsal özellikleriyle bedeninin farkına varmasında oynadığı rolden kaynaklanır. Öğrenci, drama ile kendisini, insanları tanıır, çevresini öğrenir, hayal ve yorum gücünü kullanır, duygularını, heyecanlarını harekete geçirerek iletişimini güçlendirir. Tasarım Çalışmaları-1 stüdyosunda yaratıcı drama yöntemi kullanılarak öğrencilere öncelikle kazandırılması hedeflenen algı, farkındalık, tutum, beceri ve davranışlar şunlardır:

- Öğrencilerin tasarıma hazırlanmaları, ısınmaları,
- Günlük yaşamın stresinden uzaklaşarak tasarıma odaklanabilmeleri, kendilerine dönüp, kendileriyle psikolojik olarak iletişim kurarak yaratıcılıklarını keşfetmeleri, fark etmeleri, diğer bir deyişle; yaratıcılıklarının açığa çıkartılması ve geliştirilmesi,
- Sosyalleşme becerilerinin desteklenmesi,
- Grup çalışması yapabilmeleri,

- Grup olarak birbirlerinin yaratıcılıklarını uyararak yaratıcı ürünler oluşturabilmeleri,
- Grup dinamiklerinin katkısı ile kendilerini gerçekçi değerlendirebilmeleri ve kendilerini geliştirme ve değişim için motive edebilmeleri,
- Dönem sonunda yapılacak grup çalışmasına hazırlamak (1/1 Ölçek-Form-ation).

Öğrenciler yaratıcı drama çalışması esnasında kazandıkları soyutlama ve kavramlaştırma pratiklerini (hazır oluş düzeyi) çalışmadan sonra artık kullanabilir hale gelirler. Dolayısıyla çalışma sonrasında, bu pratikleri tasarım, yaratıcılıkla ilişkilendirmeyi somut olarak yapabilmeleri, metinler üzerinde gösterebilmeleri ve ilişkilendirebilmeleri için tasarımla ilgili tartışmalar ve sonrasında her hafta ayrı bir konu olarak kurgulanan dersin teorik kısmı ve uygulaması yapıldı. Tartışılacak metinler öğrencilere bir hafta önceden okumaları için verildi. Daha sonra stüdyoda metinlerle ilgili sorular sormaları istendi. Bu sorularla aralarında konuları tartışmaları sağlandı. Bu tartışmalara müdahale edilmemeye çalışılarak konu tıkandığında tartışma yönlendirildi çalışılmıştır (Şekil 1).



Şekil 1: Yaratıcı Drama Çalışmaları

Zihinsel Haritalama (Info-mapping)

Zihinsel haritalamanın amacı bilgi bileşenlerinin strüktürünü tanımlamak ve bu strüktürü tasarım

sürecinde düşünme aracı olarak diyagramlara dönüştürmektir. Hazır bilginin çok yaygın olarak ortamda var olduğu ve çok kolay ulaşılabildiği bu yüzyılda bilgiyi dönüştürmek, bilgiyi birbiriyle ilişkilendirmek ve kategorize etmek önemlidir değerlidir. Parametreler arasında bir örüntü görmek sadece var olanı yorumlamak değil, öngörülen bilgi ile ilişkiyi kurgulamak açısından da önemlidir. Zihinsel haritalama uygulaması ile sonuç ürüne karşı kendini üretebilen ve yenilenebilir bilginin üretilmesi amaçlandı. Bunun için sayısal ortamda bir soru çerçevesinde mevcut bilgilere ulaşılması ve bu bilginin bütün parametrelerinin ortaya konulması öğrenciden istenmiştir beklendi. İkinci aşamada, tespit içeren bu parametrik analiz sonunda, bilginin kendini yeniden üretebilmesine olanak veren tanı (diagnosis) elde edilmesi istendi. Bu uygulamanın son aşamasında elde edilen tanı iki boyutlu diyagramlara ve modele dönüştürüldü.

Örüntü-Sistem-Madde (Malzeme)

Bu uygulama sorusunda, basit algoritmalara dayanan, kurallı, parça bileşenler yardımıyla organize edilen geometrilerin çözümlenmesi amaçlandı. Bu çözümleme, en küçük ilişki ve birbirine benzeyen ilişkilerin sistemi oluşturmasını (Self Organizing Component) içerir. Bu anlamda öğrenciler öncelikle 20x20 boyutundaki zemin üstünde kağıttan üç boyutlu dört farklı öneri örüntüsü geliştirdiler. İkinci aşamada seçilen sistemin farklı malzeme seçenekleriyle üretim olanakları araştırıldı. Öğrenciler, ahşap, metal ve cam bazı malzemelerle elde ettikleri örüntüyü 20x20

zemin üzerinde üç boyutlu modellerle yeniden ürettiler. Bu aşamada malzeme değişikçe farklı ilişki olanakları deneyimlendi. Üçüncü aşamada elde edilen modeller farklı yapay ve doğal ışık ortamlarında fotoğraflanarak malzeme-ışık arasındaki ilişkinin elde edilen sistemdeki farklılaşmalarına bağlı yeni bir örüntü elde edilmiştir tasarlandı. Son aşamada elde edilen bütün yenilenebilir parametreler bir değer olarak 40x40 bir boyutlarında doku elde etmek için kullanıldı. Üretilen bu doku bütün süreçlerin ve buna bağlı kodlanmış bilgilerin bir dönüşüm aşamasına bağlı olarak deneyimi içerir (Şekil 2).

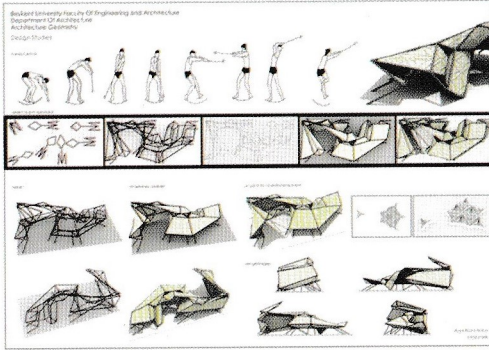


Şekil 2: Örüntü-Sistem-Madde Çalışmaları

Beden-Hareket-Diyagram-Geometri

Bu uygulamada bedenin sistem olarak yapısının bedenin eklem yerleri-mafsals noktaları üzerinden kurgulanması ve vektörel bir sistem elde edilmesi amaçlandı. Vektörler durağan bir hareket boyunca alan içindeki değişikliğe uğrayan karşılıklı ilişkileri belirler. Bedenin yüzey kurma potansiyeli sorgulanırken içinde durağan bir eylem barındıran, bedeni saran kozmosun sınırlarını keşfedildi (Arıdağ, Cimşit, Özdemir, Korur, 2009). Bu anlamda öğrenciler öncelikle kendilerine durağan bir eylem belirleyip fotoğraf ve video yardımıyla bu eylemin barındırdığı küçük değişimlerin hareketlerin zamana bağlı değişen durumlarının analizini yaptılar. Bu analiz eylemde bulunan insan bedeninin fiziksel dengesi ve hareketli bir strüktür olma bilgisini

içerir. Öğrenci bu elde edilen bilgiyi diyagrammatize edip strüktür tasarımı olarak analog makete ve sayısal modele taşıdı (Şekil 3).



Şekil 3: Beden-Hareket-Diyagram-Geometri Çalışması

Elde edilen 1/5 ölçekteki bu modeller sınır ve bedeni bir sistem olarak anlamak için uzuvların yüzeye etkileşimini de tanımlar. Öğrenci bedenün eklemleri arasındaki orantıdan hareketi saran yüzeyin parametrelerini elde etmek için yararlandı. Burada noktada öğrenci ölçek ve oran bilgisini deneyimle elde ederek ve yeniden sorguladı. Son aşamada elde edilen strüktür birbirini tekrar eden ve birbirini dönüştüren en küçük parça ilişkisiyle (self organizing component) konstrükte edildi. Elde edilen Bu konstrüksiyon modeli sınırları durağan olan eylemin bir yüzeye dönüşmesindeki son aşamadır (Şekil 4-5).



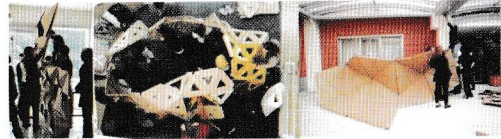
Şekil 4: Beden-Hareket-Diyagram-Geometri Modelleri



Şekil 5: Beden-Hareket-Diyagram-Geometri Modelleri

1/1 Ölçek (Form + Information= Formation)

Bu aşamada bir önceki uygulamada elde edilen konstrüksiyon modellerinin form ve bilginin birlikteliğiyle bir üst seviyeye taşınması amaçlandı. Bunun için stüdyoda üretilen 1/5 modellerden seçilen altı örnek grup çalışmasıyla 1/1 ölçekte üretildi. Biçimsel olmayan işlevleri barındıran bu konstrüksiyonlar kampüste seçilen noktalara kurularak yerleştirildi. Bu yerleştirmeler sırasında bire bir üretimin getirdiği pratik sorunları çözerken edinilen bilgi ve analizleri kaybolmadan son aşamaya götürmek amaçlandı. Bu aşamada öğrencinin "yaparak öğrendiği" detay bilgisinin ilerleyen dönemlerinde üretime yönelik düşünce refleksini geliştirmesi beklenmektedir(Şekil 6).



Şekil 6: 1/1 Üretim Süreci

Sayısal Ortam

Sanal, gerçeğin değil, hakikinin karşıtıdır. Sanal, sanal olduğu çapta gerçeğe yaklaşır.

Deleuze (1968)

Sanallık, özde, gerçekleşmiş olanın her türlü verilmiş, açıklanmış, başarılı ve önceden öngörülmemiş bağlantıları ve ilişkileri olanaklı kılan çoklu bir gizilgüçtür (Eisenman, 1998). Biçim dışının üretilmesi olarak sanallık, biçim kavramının simgesel olandan ve önceden saptanmış bir temsiliyetten ayrılmasıdır. Bu süreçte biçim dışı, sanal ile ister istemez biçimden yoksun olan ile üretilmektedir. Bu sanallık kavramı, çeşitli yapıların ilişkisel olasılıklarından ve analitik yöntemlerden yola çıkmakta ve dahası bütün olanakları önceden sınırlandırmaya çalışan örgütsel düzenlerin beklenmedik yollarında da işlev görmeyi olanaklı kılmaktadır. Sonuç olarak, üretilen tasarımların geri dönülerek sanal ortamda yeniden inşası kurulan sistematiğin algoritmik tutarlılığının doğrulaması açısından önemlidir. Böylelikle ortaya konan tasarımlar yeniden üretilebilir sayısal genler olarak kaydedildi.

Tartışma

Bireysel dışavurum ile eleştirel arasındaki fark, beceriye karşı disiplin düşüncesi ile ilgilidir. Beceri, mimarlık ya da resim yapmak için gerekli olan aletler ve tekniklerdir. Disiplin ise söylemi olan düşüncelerle uğraşır. Beceri olmadan insan resimde ya da mimarlıkta kendini ifade edemez. Disiplin olmadan insan asla eleştirel olamaz. Uyum sağlayan bir mimarlık beceri gerektirir. Ne var ki insanın becerisi arttıkça disipline sahip olması da güçleşir. Disiplin olmadan sınırları aşan bir mimarlık yapmak olanaksızdır. Beceri insana bilineni yapma olanağı sağlar; disiplin ise olanaklı olanı.

Eisenmann (1999)

Yaratıcılık sınırları aşan, potansiyeli fark eden, birbirinden çok farklı aktiviteler veya ürünler arasındaki paralellikleri gören, imgeleri üretken fikirler haline getiren bir düşünmeyi talep eder. Yaratıcılığın temelindeki işbirliği, bilgi paylaşımını, bilgiyi depolayıp el altında bulundurmanın ötesinde, bilgiyle ilişkilene biçimleri üzerinde yoğunlaşmayı ve bilginin dil halinde kodlamasını, bilinen şeyleri paylaşma motivasyonunu kazandıracak bir amacı gerektirir. Hepsinden önemlisi de bu durum, öğrencileri bilgiyi elbirliğiyle yaratmalarına teşvik etmek gerektiği anlamına gelir. Çünkü yaratıcılık bir anlamda bilinenleri paylaşmak, işbirliği yaparak öğrenmek demektir. Öğrenme, bilinen şeyleri yönetme anlamına geldiği kadar, sahip olunan becerileri işbirliği içinde düşünerek geliştirme anlamına da gelir.

Mimesis, temsiliyet ve yeniden üretilebilirlik teknikleri aracılığıyla gerçekleşen yetkinliğin (competence) hakim olduğu bir çağdan, ayırıcı niteliği modellemenin ya da pragmatik etkinliği (performance) olan bir çağa geçilmektedir. Bu geçiş gerçekleştikçe, gerçekliği bu yeni model uyarınca tasvir etme kapasitesi onu açıklama kapasitesini aşmakta ve bu durum bize has olan 'tarihsel anı' büyük yaratıcılık potansiyeli olan, fakat aynı zamanda uç noktasında da güvenilmez ve geçici bir ana dönüştürür. Bu yeni bütünleşik, kendini düzenleyen (self-organizing), holistik matris bir çeşit "yumuşak sistem" (devinme kapasitesi) olarak tariflenebilir (Kwintner, 1992). Böyle sistemler içsel düzenleme mekanizmalarıyla gelişse de her zaman dışarıdan

gelen güçler ve etkiler yani enformasyon ile birlikte çalışır (Kwinter, 1998). Bu eleştiriler doğrultusunda, bütün bu stüdyo sürecinin özeti olarak **öğrenci**;

Bir bağlam yaratır ve bunun farkına varır.

Deneyim ve üretim arasında doğrusal bir ilişki kurar.

Kurallar içinde özgür olduğu stüdyo ortamında bilinçli kodlamanın yöntemlerini keşfeder.



Şekil 7: Sergi Yerleştirmeleri

Notlar:

Arıdağ, L., 2005, Communication at Architectural Design Studio Education, Ph.D. Thesis, Istanbul Technical University, Institute of Science and Technology, Istanbul.

Arıdağ, L., Çiftçi N., 2008, "Warm-up, Game, Goal", Designtrain Congress Trailer II, Amsterdam, ss. 134-145.

Arıdağ L., C. Cimşit F., Özdemir Ş., Korur, Z. 2009, STUDIO 'bdytrcs-plc': BODY-TRACE-SPACE-PLACE, Livenarch Sempozyumu Bildiri Kitabı, Trabzon.

Dewey, J., 1987, Özgürlük ve Kültür, çeviri: Vedat Günyol, Remzi Kitabevi Yayınları, Evrim Matbaacılık,

İstanbul (original: 1939, Freedom and Culture, C. P. Putnam's Son's, New York).

Deleuze G., 1968. Fark ve Tekrar, Paris.

Eisenman, P., 1998., Virtual House-Sanal Ev Sergisi Katoloğu, Borusan Art Galerisi, İstanbul.

Eisenmann, P., 1999, Bilgi ve Bilgelik Hakkında Onbir Nokta ss.136-143, Any Seçmeler derleyen: Haluk Pamir, Mimarlar Derneği Yayınları 3 , Ankara.

Kwinter, S., 1992, "Soft Systems" ed. Brian Boigon, Culture lab, New York: Princeton Architectural Press.

Kwinter, S., 1998, Any Seçmeler derleyen: Haluk Pamir, Ortaya Çıkış: ya da Mekanın Yapay Hayatı ss.30-38 Mimarlar Derneği Yayınları 3, Ankara.

Linzey, M., 2001, On the secondness of architectural intuition, Journal of Architectural Education, No 55, pp 43-50.

Sachs, A., 1999, 'Stuckness' in the studio, Design Studies, No 20, pp 195-209.

Schön, D., 1985, The Design Studio, published by RIBA Publications Limited, London.

Üstündağ, T., 1994, Günümüz Eğitiminde Dramanın Yeri, Yaşadıkça Eğitim, No 37.