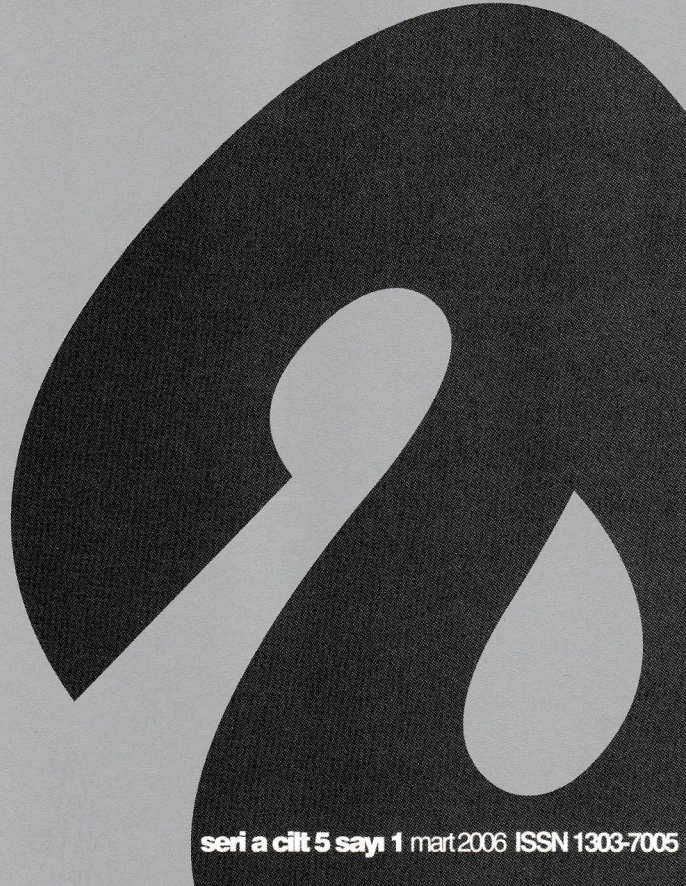


mimarlık, planlama, tasarım

itüdergisi/a



seri a cilt 5 sayı 1 mart 2006 ISSN 1303-7005

Genel Yayın Yönetmeni: Ergün TOĞROL
Teknik Yönetmen: Nebiye MUSAOĞLU

Mimarlık, Planlama, Tasarım Serisi

Yayın Yönetmeni: Nur ESİN
Teknik Yönetmen: Alpin YENER
Teknik Yönetmen: Özlem GÜNGÖR ÖZÇEVİK

Yayın Kurulu

Metin AHUNBAY
Zeynep AHUNBAY
Ömer AKIN
Nigan BAYAZIT
Reza BEHESTI
Fulin BÖLEN
Richard BUCHANAN
Vedia DÖKMECİ
Güliden ERKUT
Zafer ERTÜRK
Erol GÜRDAL
Doğan KUBAN
Mary Lou MAHER
Ezio MANZINI
Gary MOORE
Conall O'CATHAIN
Rivka OXMAN
Norbert F. M. ROOZENBURG
Gülşün SAĞLAMER
Henry SANOFF
Andrew D. SEIDEL
Zeynep SÖZEN
İlhan TEKELİ
Necdet TEYMUR
Zerrin YILMAZ

Yayın Koordinatörü: Nilay ELGİNÖZ YAŞA
Redaktör: Serden BAŞAK

Yazışma Adresi:
İTÜ Dergisi, İstanbul Teknik Üniversitesi, İnşaat Fakültesi 34469 Ayazağa/İstanbul
Telefon: (212) 285 34 10
Elektronik Posta: itudergisi@itu.edu.tr
web: http://www.itudergisi.itu.edu.tr

Dergide yayımlanan yazılar izinsiz başka bir yerde yayımlanamaz veya bildiri olarak sunulamaz.

Kapak ve Kimlik Tasarımı: ITU/CIT özener/pak
Basım İşleri: Cenkler Matbaası
ISSN 1303-703X

İçindekiler

İTÜ'DE TAMAMLANAN DOKTORA ÇALIŞMALARI

Türkiye'de kentsel sit alanlarının planlanması için bir sistem önerisi C. YÜCEL, N. ZEREN GÜLERSOY.....	3
Amasya tarihi kent merkezi açık mekanlarının kullanım analizi Y. Ç. SEÇKİN, H. DÜLGER TÜRKÖĞLU.....	15
Geleneksel şehrsel dokular ve kullanıcı özellikleri H. UĞUR, C. GİRİTLİOĞLU.....	29
İstanbul'da uluslararası ziyaretçilerin memnuniyet düzeyleri E. KERİMOĞLU, H. ÇIRACI.....	35
Az katlı binalar için alternatif bir yapı sistemi H. SESİĞÜR, F. ÇILI.....	47
Tasarım diyalogunda imgeler ve sözcükler L. ARIDAĞ, T. ULUSU URAZ.....	57
Kaliteli bina elde edilmesine ilişkin yönetsel yaklaşım önerisi R. AKDOĞAN, O. HACIHASANOĞLU.....	69
Yangın kaçış yollarındaki duman perdelerinin duman hareketine etkisi M. ÖZGÜNLER, Z. YILMAZ.....	79
Art Deco mimarlığının kavramsal içeriği A. H. POLATKAN, F. ÖZER.....	89
Mimarın formasyonunda formel mimarlık eğitiminin yeri H. GÜRDALLI, A. YÜCEL.....	99
Boğaziçi tarihi sit alanının yokoluş süreci Y. SALMAN, D. KUBAN.....	104
Binalarla tanımlı dış mekanların kullanım değeri analiz modeli D. YILDIZ, H. ŞENER.....	115

Tasarım diyalogunda imgeler ve sözcükler

Levent ARIDAĞ*, Türkan ULUSU URAZ

İTÜ Mimarlık Fakültesi, Mimarlık Bölümü, 34437, Taşkışla, Taksim, İstanbul

Özet

Tasarlamak yani, düşüncenin nesnesinin elde edilmesinin önce ve/veya sonra da söze dökmeye (dil ile) ilişkili olduğu ve bu yolla gelişip beslendiği göz önüne alındığında, stüdyo yaşantısı ve onun önemli bir parçası olan masa başı eleştirileri, imge-söz birlikteliğine dayalı çok yönlü düşünmek ve yeniyi üretmek için geniş bir seçenekler ortamı sunar. Tasarım düşüncesini dışlaştırmanın en doğal aracı olarak eskiz, tetiklediği karşılıklı konuşma yoluyla söz-imge birlikteliğini besler. Bir imge makinesi olarak bilgisayarın tasarıma katkısı halen daha da gelişmiş değildir. Bu konular ekseninde Wittgenstein'in dil kuramı ve hermeneutik felsefe, Bartlett'in bellek ile ilgili araştırmaları çalışmaya esin kaynağı olmuş, imge-metafor ve imge-diyalog ilişkisi bağlamında kavram, esin, sevgi gibi kavramların tartışılmasına katkıda bulunmuşlardır.

Anahtar Kelimeler: Mimari tasarım, imge-sözcük, sevgi, dil oyunu, empati, diyalog.

The images and words at design dialogue

Abstract

Design opens a field of expression to the designer through which he/she feels his or her existence. This is because design is creating something that did not previously exist. This viewpoint requires an open-ended communication milieu in design studio, which helps the development of the background ideas of the design, improvement of the formal vocabulary of a designer in general, not necessarily the formal characteristics of design proposal. This communication occurs between student and advisor only in an empathic way: dialog, where understanding each other and sharing of meaning develop. In this process production of the image and questioning of its meaning are achieved as well. Design, an activity to obtain the object of the idea previously or even afterwards is related to verbal expression -language- through, which it is developed and improves itself. From this point of view, studio critique provides rich possibilities for divergent and creative thinking based on image-word relations. Sketch making that is the basic tool for representation of design idea nourishes the image-word cooperation by encouraging the verbal response. Apparently computer and its contribution to design activity as an image machine have not yet better developed. In the line of these subjects Wittgenstein's "language" theory, hermeneutic philosophy and Bartlett's studies on memory have been an inspiration for the study. They also made a crucial contribution to discuss concepts of design idea, inspiration and intuition in the context of image-metaphor as well as image-dialogue relationships.

Keywords: Architectural design, image-word, intuition, verbal play, empathy, dialogue.

*Yazışmaların yapılacağı yazar: Levent ARIDAĞ. leventaridag@yahoo.com; Tel: (532) 55 44 138.

Bu makale, birinci yazar tarafından İTÜ Mimarlık Fakültesi'nde tamamlanmış olan "Mimari tasarım stüdyo eğitiminde iletişim" adlı doktora tezinden hazırlanmıştır. Makale metni 25.01.2005 tarihinde dergiye ulaştırılmış, 16.03.2005 tarihinde basım kararı alınmıştır. Makale ile ilgili tartışmalar 31.12.2006 tarihine kadar dergiye gönderilmelidir.

Giriş

Mimarlık eğitiminde stüdyo geleneği mimari tasarımı öğrenmenin öz deneyimidir. Bu deneyim farklı bir aktivite olarak tasarımın ilişkide olduğu bilgi alanları ve tasarımı yapan kişilerin niteliği açısından çeşitli güçlükleri barındırır. Mimar adayı (danışan¹) tasarımı yapabilmek için bu güçlüklerle başa çıkmak zorundadır ve aynı zamanda kendisinden tasarlama becerisini de geliştirmesi beklenir. Bu sürecin bir diğer ortağı da stüdyo yürütücüsünün (danışman) kendisidir. Bu sebeple, "stüdyo, danışan ve danışman arasındaki iletişimin ortamıdır" denilebilir. Öyle ki, stüdyo eğitimi için gerekli olan bilgi bile bu iletişim ortamında yani danışan ve danışman arasındaki karşılıklı konuşma sırasında üretilir ve paylaşılır. Bu nedenle, danışmanın sunduğu ortamı büyük ölçüde kelimelerin şekillendirdiğini söylemek yanlış olmayacaktır. Dolayısıyla danışan da düşünce ve duygularının arkasında yatan nedenleri dile getirmekte, sorgulamakta ve bunları kanıtlamakta kendisini özgür hissetmelidir. Seçilen kelimelerde onların bir araya getirilmesinde ve karşılıklı olarak kelimeleri dinleme, anlama ve anlam verme çabası içinde yapılarına yönelik bir anlayış ve anlaşmanın tanımı vardır. Diyalog olarak tanımlanan bu süreç, davranışların dayanağı olabilecek bir bilincin oluşması ya da ortaya çıkmasına yönelik sezgi-mantık birlikteliğini kuran bir yeni dil bulma arayışıdır.

Ancak, bu diyalog ortamında gelişen tasarım, tasarımcının hem sezgisel hem de mantıksal yönlerinin ortaya koyulması anlamında bütünsel bir aktivite olacaktır. Bu aktivitede kullanılan ifade araçları tabii ki çok çeşitlidir. Yalnız bu çalışmada neredeyse tüm ifade araçlarının ortak noktası olan söz ya da söze dökme ihtiyacı ön plana çıkmakta ve imge-söz birlikteliği danışan-danışman etkileşimi sürecinde diğer bir deyişle mimari tasarım eleştirisi bağlamında ele alınmaktadır.

¹ Stüdyoda gerçekleşen iletişim yüz yüze bir aktivite olması dolayısıyla psikoterapideki iletişime benzer özelliklere sahip olduğu söylenebilir. Gerçekten öğrencinin kendini ifade edebilmesi, anlaması ve düşüncelerini özgürce ortaya koyabilmesi için böyle bir ilişki de gereklidir. Bu sebeplerle öğrenci-hoca terimleri yerine danışan-danışman terimleri kullanılmıştır.

Stüdyoda danışan-danışman diyalogu akışkan, sezgilere açık ve resmiyetten uzak uygulamalar yoluyla sağlanır. Bu nedenle, stüdyo ortamının amacı düşünmeyi sınırlayan, esneklikten uzak yapılardan danışanı kurtarmak, açık ve uzak ufuklar göstermek olmalıdır. Bu ortam dahi sezgilerin harekete geçmesi için yeterli olmayabilir. Sezgileri bilinçli olarak bir biçimde harekete geçirecek, sadece rastlantısal içgöründen daha fazlasını sağlayacak, danışan ve danışmanın sistemli olarak kullanabilecekleri yaklaşımlara ihtiyaç vardır. Bu yaklaşımların uygulanabilmesi için, stüdyo atmosferinde ortamı hazırlayan kişi olarak danışmanın tüm etkileşimlere açık olması gerekmektedir. Bu, empatik bir nitelik taşıyor; danışana karşı duyarlı olmayı gerektiren bu nitelik danışanın kendini ifade ettiği kelimeleri duymak, nasıl söylediklerini işitmek ve bunların, onun için ne anlama geldiğini anlamaya çalışmaktır. Anlama süreci danışanların şu anda yaşamlarındaki durumu olduğu kadar, onların dakika dakika yaşadıklarını da anlamayı içerir. Bu düşünce, sınırları aşan, potansiyeli fark eden, birbirinden çok farklı aktiviteler veya ürünler arasındaki paralellikleri gören bir düşünmeyi talep eder. Bu yolla imge üretimi ve değerlendirilmesinin yapılabildiği düşüncesi bu çalışmada ifade edilmiştir.

Bu çalışma stüdyo yaşantısı ve onun önemli bir parçası olan stüdyo eleştirisinin bilgiye başvurmak ve eksik bilgiyi fark etmek, çok yönlü düşünmek ve bütün bunlara bağlı olarak yeniyi üretmek için açık bir seçenek sunduğu inancıyla ortaya çıkmıştır. Stüdyo eleştirisinin danışan-danışman diyalogunu sağlayan boyutu imgeyi oluşturma bağlamında söze dökme, eskiz, mimari çizim ve bilgisayar ile ilişkilendirilerek, karşılaştırmalı olarak dört ana başlık altında incelenmiştir. Bunun nedenleri:

- Sözel ifadenin imge oluşturmanın bir aracı gibi kullanılabilmesi,
- İmge oluşturmanın diğer bir aracı olan eskizin söz gibi kullanılan görsel bir dil olması,
- İmge oluşturacak sözel ifadenin bir başka aracı olarak eskizin bitmiş mimari çizimden imge oluşturma potansiyeli anlamında ayrılması,

- Bunun yanısıra bilgisayarın da grafiksel realizm sunan bir araç olmanın dışında, yeni bakış açıları kazanmaya yardımcı imge üreten bir destek sistemi olarak kullanılabilmesidir.

Sonuç olarak çalışmanın;

- Danışan-danışman etkileşiminde eskiz, metaforları oluşturan bir bilgi alanı yaratarak linguistik indirgemeler yapabilmeyi mümkün kılar mı?
- Bazı danışmanlar eskiz yapmaz, yapamaz. Bu, onların neden daha çok sözcük ağırlıklı bir iletişim kurmayı yeğlediğini açıklar mı? Böylelikle sözcük, metafor oluşturmaya yardım eden bir araç olarak ele alınabilir mi?
- Bazı danışmanların, danışan tarafından ortaya konulan basit bir çizim üzerinde bile neden o kadar uzun konuşabildikleri vb. sorular üzerinde düşünmeye yol açabileceği umulmaktadır.

Bu beklentiler doğrultusunda, Wittgenstein'in dil kuramı ve hermeneutik felsefe, Bartlett'in² (2000), bellek ile ilgili araştırmaları çalışmaya esin kaynağı olmuştur. Bunun yanısıra sözel-görsel çeviri (Tomes vd., 1998), rasyonel bir aktivite olarak eskiz ve bitmiş mimari çizim (Lawson ve Loke, 1997), irrasyonel çalışma aygıtı olarak bilgisayar (Coyne ve Snodgrass, 1993), hermeneutiksel bir aktivite olarak tasarlama (Snodgrass ve Coyne, 1997), deneyimli ve deneyimsiz tasarımcılarda imge üretimi (Kavaklı ve Gero, 2001), anlamlı bilgilerin organize yapıları olarak imgeler (Eckert ve Stacey, 2000) ile ilgili araştırmalar mimari tasarım eleştirisinin boyutlarını açıklamada, tasarımda kavram, esin ve belirsizlik gibi kavramları tartışmada yol gösterici olmuşlardır.

² İngiliz psikolog Frederic C. Bartlett (1887-1969) bellek üzerindeki çalışmalarıyla bu alanda öncülük yapmıştır. Klasik bellek araştırmaları insanların anlamsız listeleri öğrenmeleriyle ilgilenirken, Bartlett anlamlı şeylere ilişkin belleği araştırmak için bir dizi teknik geliştirmiştir. Onun fikirleri özellikle bir bilgisayarın verileri anlamlı şeylere dönüştürmesi türünden yapay zeka projelerinde etkili olmuştur (Bolles, 2000, s:341).

Kuramsal ve felsefi arka plan

İmge Aristoteles'e göre duyumun bir nesnesine benzeyen varlık (phantasma), Descartes'da ise zihnin şeylerden edindiği tasarım ya da düşüncedir. Berk (1996) Abraham Moles'den bir alıntıyla, imgeyi benzetme, benzetişim (simulation), eğretileme, simge ve benzeri terimlerle açıklar. Daha çok benzetme üstünde durur. Var olanı yeniden üretme, canlandırma, gerçeği bir çeşit yenileme ya da gizleme yani "daha az" bir gerçektir. Bu çalışmada ele alındığı anlamıyla ise, yukarıdaki tanımlara benzer olarak gerçek ya da gerçek dışı olabildiği gibi, temelde bir şey ya da olgunun zihindeki tasarımı (Cevzici, 1997) olarak görülmektedir. Bartlett (2000) araştırmalarında bütün gözlemcilerin imge dedikleri şeyin bir sözcük formülüne indirgenemeyeceğini söylediklerini belirtir. İmgelerin en önemli işlevleri doğrudan duyuşsal tepki ile yalnız sözcüklerin kullanımı arasında kalan bir alandadır. Buna göre, sözcükler çoğu kez anlamların dolaysız ifadesi gibi görünürler; ama imgeler şöyle ya da böyle ortadadır ve sözcükler ancak onlardan belirli anlamlar üretildiğinde ortaya çıkabilir. Bu noktada anlam deposu olarak imge üretiminin yaratıcılığı desteklediği, tasarım-kavram-biçim kurgusu arasındaki ilişkileri düzenlediği söylenebilir. Böylelikle imge ondan anlamlar üretmeyi sağlar ve sözel ifadeyi destekler; bu haliyle kavram-biçim arasındaki ilişkiyi oluşturmaya yarayan yaratıcı düşüncenin bir aracı gibi ele alınabilir.

Yaratıcılıkla imgenin ilişkisi Erinç'e (1998) göre algı yetisi üzerine bir düşünme, bir imgeleme yetisi katmak, katabilmek, bunun için de sezgi gücünü kullanabilmektir. Eleştirel olarak bakmak, yeni önermelerde bulunmak, daha önce aralarında ilişki kurulmamış nesnelere ya da düşünceler arasında ilişki kurulmasıdır. Alishılmışın, bilinenin dışında, yeni, özgün olmak, problemi görebilmek, farklı çözüm yollarından giderek yeni sonuçlar çıkartmaktır. Burada genellikle toplumdaki uzaklaşma ve yalnız kalma istenci duyan bir ruh halini barındıran hazırlık aşaması söz konusudur. Bu aşamada birey çözüme ulaşmak için araştırır, bilgi edinir, kendi bilgilerinden, norm ve değerlerinden yararlanır, kişisel yaklaşımlarını

kullanır ve bunları kombine eder. Elde ettiği bilgileri yorumlar, çözümler ve farklı açılardan değerlendirilmeye çalışır. Sonunda yoğun bir birikime sahip olur. Aslında ulaşılmayı bekleyen çözüme yönelik elde edilen bu birikim tüm zihinsel süreçleri zorlar (Altun ve Akıllıoğlu, 2002).

Tasarım probleminin çözümünde zihinsel süreçlerin kullanımı ile ilgili bulgular problem çözümede rasyonel olmayla ilgili varsayımları değiştirmiştir. Artık analizin tasarımın ilk evresinden başlayarak, ta ki çözüm bir anlamda kendisini sunana kadar etkin olamayacağı açıktır. Çünkü çözümler birlikte ortaya çıkan form, bilginin içeriğini desteklemeye ve ayrıntılarına nüfus etmeye yardımcı olur. Zaten rasyonel düşünme süreciyle ilgili gözlemler "tepe tırmanışı" (Akın, 1990), "yansımali (reflection in action)" (Schön, 1985) bir düzenleme prensibi olarak bilgiyi elde etmede, sonuç çıkarmada, betimlemede ve doğrulamada bir nesne yani form olarak imgenin önemini vurgularlar.

İmge genel olarak bir bütünden bazı parçaların koparılmasına, geçmişteki uyarılar ve durumlar yeniden canlandırılırken çeşitlilik olanaklarının artırılmasına ve kronolojik geliş sırasının aşılmasına yarayan bir araçtır. İmgelerin ortaya çıktığı en tipik durum kişisel eğilimlerin ve ilgilerin kesiştiği ve birleştiği durumdur (Bartlett, 2000). Bartlett'a göre sözcük ve imge oluşumu arasında bir çeşit tamamlayıcı bağlantı varmış gibi görünür; bunun nasıl işlediğini anlamaya çalışmakta da yarar vardır. Sözcük ve imge önemli bir açıdan birbirinin benzeridir; her ikisi de algılanma bakımından o anda orada var olması şart olmayan başka bir şeyin işaretleri yerine geçerler. Böylece, her ikisi de uzakta bir yerdeki nesnelere ya da durumların araçlarıdır. Sözcükler ayrıca toplumsal nitelikte olma gibi açık bir üstünlüğe sahiptir ve anlam iletişimini en dolaysız biçimde sağlarlar.

Öte yandan, iletilecek imgenin kendisi de sözcüklerle ifade edilmek durumundadır ve bunun genel olarak duraksamalarla ve çok yetersiz bir biçimde yapıldığını, Bartlett yaptığı araştırmalarda gözlemlenmiştir. Sözcükler imgelerden başka bakımdan farklılık gösterirler; bir duru-

mun kendine özgü bireyselliğini anlatabildikleri ölçüde dolaysızca, hatta daha da doyurucu olarak, onun niteliksel ve bağlamsal özelliklerinin genel görünümünü aktarabilirler. Sözcükler, özel olanı betimledikleri gibi, genel olanı da adlandırabilirler; dile getirilenlerle ilgili olduklarından, onların mantıklarını daha açıklıkla taşırlar.

Tomes ve arkadaşları (1998) tasarımı ilintili olarak, sözel-görsel veya başka bir deyişle sözcük-imge çevirisi yapma ve tartışma sürecinin sanılanın aksine eskiz yapmayla başlamadığını öne sürerler. Onlara göre, ilk adım, sözel düzeyde kendini özetleyen, tekrar eden konuşmadır. Lawson ve Loke (1997) bunu tasarım fikirlerinin sözel olarak formüle edilmiş "ilk üreticileri" olarak ortaya koyarlar. Genel olarak bu süreçler tasarımcının yaratıcılığı için hizmet eden ve söze dökülebilen tasarım kavramlarını da içerir (Tomes vd., 1998). Kavramın görsel model vazifesi görerek tasarım önerisine dönüşmesi ya da geçmişteki sözel tartışmalarda ima edilen imgeler aracılığıyla öneri geliştirmesi olasıdır. Açıklamaya çalışılan bu bakış açısından tasarım önceki tasarım kararlarının ve deneyimlerinin tutarlılık içinde olması beklenen kombinasyonlarıdır. İmgelem anlarında ya da bilinçaltında gizli biçimlerden beslenen (Kahn, 2002). Bu bazı durumlarda tasarımcının geçmişte kabul görmüş görsel modeller üzerinden yeni tasarımlar oluşturmak çabası şeklinde yorumlanabildiği gibi, gerçekte dilin düşünce süreçleriyle yakın ilişkisini ortaya koyar. Çünkü düşünce gerçek psikolojik anlamda salt ilgilerin harmanlandığı uygun bir geçmiş durumun tekrar canlandırılmasından ibaret değildir; aynı zamanda bugünün getirdiği sıkıntıları çözmek için geçmişten yararlanmadır. Bu nedenle, düşünce çözüm için yararlanılan durumlar ile probleme yol açan koşullar arasındaki ilişkinin yapısını gösteren bir dile getirilişi de içerir. Bu dile getirilme kelimeler, tasarımların yan anlamlarını çağrıştıran imgeler gibi kullanılabilirler ve burada da üzerinde durulduğu gibi, bu yolla tasarım beslenir, yeni ve farklı çözümlerin elde edilmesi olanağı doğar.

Sözel-görsel ilişkisini kurabilmiş bir çeviri olarak tasarıma bakmak onun biçim kurgusunu ve biçimsel kuruluşunu anlama çabasıdır; aynı za-

manda da danışan-danışman arasındaki iletişimi ve birbirlerini anlamalarını kolaylaştırır. Kullanılan imgeler, en sonunda argümanlar yoluyla eleştirel bir sınamayı gerektirirler. Danışan-danışman diyalogundaki temellendirme pratiği eleştirel anlamayı kolaylaştırır ve yeniden kurucu çevirilere olanak sağlar. Bu tür yöntemsel bir yaklaşımla danışman danışanın aldığı sabit katılım perspektifini genişletecektir. Öte yandan zaten sözel-görsel ilişkisinin kurulamadığı çevirilerde farklı görüşleri ve hatta yanlış anlamaları kontrol etmek olanaksızdır. Bu nedenle, sözselin görsel bağlantıları ve görselin sözel yorumunda danışan ve danışmanın kendi bireysel anlamalarında bir ortaklık oluşturma yolunda çaba sarf etmeleri kaçınılmazdır. Ne var ki, her iki durumda da danışan ve danışman arasındaki görüşmenin tekrarlayan doğası, böyle bir ortaklığın inşasında birbirini adım adım izleyen bir süreklilik gösteremeyebilir.

Danışman diyalog boyunca tasarım bilgisini iletmeyi dener. Tasarımı iyi yapabilmek için imgelem ve anında yapmayı (spontaneity) kullanır. Danışan da kendini sıkışmadan kurtaracak duruma gelmek, daha açık şeyler bulmak için çabalar. Bu çabanın sonuç verebilmesi danışmanın danışanı kendi eylemi içinde anlayıp kavrayabilmesi ve bunu onun yapısına aktarabilmesi ile mümkün olabilir. Aslında bu yani birbirini yapılan bir iş üzerinden anlama süreci hiç de kolay değildir. Gadamer'e (2002) göre kişinin yorumlamalarını kendi potasında eritecek bir gelenek olmadığında ya da yabancı bir gelenek ile karşılaşıldığında, tıpkı stüdyoda danışan-danışmanın karşılaştığı zorluklarda olduğu gibi, hermeneutiksel problemin özel bir durumu ortaya çıkar. Bunun için, diyalog süresince danışan ve danışman karşılaşma sırasında anlaşılana karşılayabilmek için önlenemez bir biçimde başlangıçtaki görece bakış açılarını değiştirirler. Karşılıklı bakış açısı değişimi yalnız özdeşleşimi (Einfühlung) veya başka bir deyişle empatiyi değil, aynı zamanda katılımcıların kavrayışına karşılıklı yorumlu müdahaleyi gerektirmektedir (Habermas, 2004).

Tüm bunlar, imgelemin mimari tasarımdaki rolüne daha kapsamlı bir bakış, danışan-danışman diyaloguna yaklaşımımıza farklı bir perspektif kazandırabilir.

Mimari tasarım eleştirisinde sözel düşünme ve imgeleme

Deneyim ve buna bağlı olarak zihinsel imgelemin kullanımı insan bilişinden bağımsız olarak düşünülemez (Kavaklı ve Gero, 2001). İmgeler anlamlı bilgiyle ne kadar ilişkili kılınımlarsa o kadar iyi hatırlanırlar. Çünkü benzerliklerin farkında olmak görsel algının esas parçasıdır; benzer nesnelere aynı kategoriler içine gruplandırılırlar (Eckert ve Stacey, 2000). Bunlar imgelem ya da tipik form gruplarıdır. Tasarımcılar tasarım durumlarının bir envanterini hem tipik formlar, hem de bu formların varyasyonlarıyla geliştirirler. Hafızada kolaylıkla ulaşılmayı bekleyen, ama kendilerine doğrudan referans göstermeyi gerektirmeyen tipik formlar hem güçlü görsel model oluşturma özelliği taşırlar ve yeni tasarımların oldukça somut ve detaylı imgelemesini ya da düşünülmesini kolaylaştırırlar, hem de özgün tasarımların farklı kavramları için açık uçlu bir çözüm alanı sağlarlar. Eckert ve Stacey'nin (2000) giysi tasarımcılarıyla ilgili gözlemlerine göre, sık sık çizilerek görselleştirilen tasarım elemanları durumların zengin ve açık uçlu kayıtlarını gösterirler. Aslında tasarımcılar soyutun karmaşıklığından dolayı, somut tasarımların varyasyonlarını daha kolay imgelemler. Kavaklı ve Gero'ya (2001) göre deneyimli tasarımcılar bilişsel eylemlerin ve alternatiflerin üretilmesi ve buna bağlı kavramsal tasarım sürecinde daha aktif ve üreticidirler. Deneyimli ve acemi tasarımcılar arasındaki bilişsel aktivitelerdeki bu tür farkların tasarım performansına yansımaları da doğaldır. Aslında bilişsel aktivitelerdeki bu farklılık deneyimsiz ve deneyimli tasarımcılar arasında bilgiyi işlemekten geçirmedeki farktan kaynaklanabilir. Bu farkın herhangi bir yaşantı sonucu biyolojik olarak nöronlar arasında kurulan bağlarla tekrarların ve alıştırmaların da bu bağların kuvvetlenmesine yol açmasıyla ilgili olduğu ileri sürülmektedir (Baymur, 1983). Dolayısıyla, tekrar ve alıştırmalarla zenginleşen yaşanmışlık nedeniyle, deneyimli tasarımcıların bilgiyi işlemekten geçirmeyi, imgelemeyi, yaratıcı olanakları sunan anlam üretimlerinde kullanmayı, görselden söze, sözelden görsel olan imge çevirileri yapabilmeyi deneyimsiz tasarımcılardan daha kolay gerçekleştirebilirler. Bu yetkinliğin deneyimli olmanın yanısıra, bil-

giler arasındaki uzak bağlantıları yakınlaştıran yenilikçi bir bakış açısına sahip olmayla da ilgili olduğu unutulmamalıdır.

Özer (1995) insan beyninin kendi kendine telkin hizmeti veren bir organ olduğunu söyler. Bu telkinlerin kaynağı ise, çoğu kez otomatik pilota bağlanmış olan önermelerden (inanslardan, yorum kalıplarından) oluşan mantık akışlarıdır. Düşüncelerin, refleks hızında, mantıksal akışları takip eden ve çoğunlukla farkında olunmayan bir bilinç düzeyinde güçlü telkinlerde bulunabilen süreçler olmalarının yanı sıra, sözel olmayan, resimsel nitelikleri de vardır. Tasarım konuşmalarında bu tür imgelerle desteklenmiş düşüncelerin örneklerini gözlemek mümkündür (Arıdağ, 2005):

Bu konuda kafam çok "karanlık".
Her şeyi "siyah beyaz" görüyorsun.
Görüş "açılarımız" farklı.
Bu olaya bir de benim "açımdan" bak.
Olayları gözünde "büyütme".
Olaylar "gözümün önünde net" bir şekilde canlanıyor.
Şimdi her şeyi daha "açık" görüyorum.

Özer (1995) görsel algılamaya dayanan resimsel düşünmeyi bir film makinesine benzeterek insan beyninin sadece harf denilen sembollerin bir araya gelip de oluşturduğu, sözel düşünceleri işleyen bir teyp olmadığını söyler. Yani zihin hem imgelerle, hem de sözel düşünmeyle çalışır. Aslında zihnin bir aktivitesi olarak düşünmenin biyolojik olarak imge oluşturma sürecinden sonra geldiği öne sürülmektedir (Bartlett, 2000; Özer, 1995). İmgelem seslere ve seslerin semboller aracılığı ile sözel dile dönüşen düşünce türünden çok daha önce gelişir. Düşünme ancak, geçmiş uyarıların ve durumların "birikmiş" etkisini kırarak bir yol bulunduktan sonra, geçmiş tepkilerin ardına gelen acımasız ege-menliğine karşı koyacak bir araç keşfedildikten sonra olanaklı olur. Ne var ki sözel düşünme imgelemden daha yüksek bir gelişimin ürünü olmakla beraber onun yerini alamaz. İmgeleme karşılaştırıldığında ise canlılıktan, berraklıktan, çeşitlilikten bir şeyler kaybettiği görülür. Çünkü onun önde gelen araçları sözcüklerdir; onlar da

sadece toplumsal nitelikte oldukları için değil, aynı zamanda dizi halinde kullanılmaları gereği, imgelerden bile daha kolayca alışkanlık tepkilerine dönüşürler. Kabul görmüş düzenleri toplumsaldır; özel kullanımları dışında (imge veya metafor üretmek gibi) herkes için aydırdılar. İmgelemeden uzaklaştığı ölçüde, gerçek, somut deneyimlerle çok ilgisi olmayan genellemelere yakalanma riski giderek büyür. Ama Turuthan'a (1987) göre paradoksal olarak bu durum tasarlama gibi özellikle her yönüyle çözümlenmiş tek bir sonuca yönelmek durumunda olan bir aktivite olarak sadece imgeler türü, yani bütüncü düşünme etkinliği ile de yürütülemez. Çünkü imgelerle "tam" düşünülemez. Öte yandan, tasarımın imgelem kanalıyla, sezgiyle bir araya gelip, tasarlama başlamak için bir temel oluşturmasının başarı olasılığını yükselttiği (Turhan ve Altaş, 2003) bilinmektedir. Aslında tasarlama bütünü irdeleyen sezgi-mantık birliği ile oluşan bir akıl yürütme aktivitesi söz konusudur. Sözel ve imgesel düşünme birlikteliği gibi, farklı görselleştirme türleri de bir tasarım faaliyetinin olmazsa olmaz yönleridir. Bu nedenle de yalnız birine ağırlık veren süreçlerde başarılı tasarım yapmak mümkün olmaz (Ertürk, 1981; Uraz, 1999).

Mimari tasarım eleştirisinde eskiz yapma ve imgeleme

Mimari tasarım eleştirisinde imgeleme daha önce bahsettiğimiz gibi, söz veya eskiz vb. yoluyla yapılan ve en sonunda söze dökülerek anlamlandırılması gereken zihinsel bir eylemdir. Yorum ağırlıklı bu süreçte danışan-danışmanın okudukları, yani yorumladıkları imgeler ya da eskizler değerlidir. Çünkü okunan imge üzerinden bir anlayış oluşur ve yeni tasarım ya da adım için bir perspektif kazanılır. Bu kazanım özellikle danışanın yararınadır.

Bir imgeleme aracı olarak eskiz bazı anlamlı noktaların, çizgilerin ve işaretlerin kesin ayrımlarını görmeyi mümkün kılabilirdiği gibi fiziksel olarak orada olmayanın da görülmesine yardımcı olur. Hem üreten hem de okuyan için geçerli olabilen bu durum imgelemenin esasıdır ve aslında eskiz yapma aracılığıyla da imgeleme yetisi kazanılabilir. Eskizin kendisi bir soyutlamadır; ancak aynı zamanda daha soyut olanın, dü-

şüncenin somutlaştırılmasıdır (Inceoğlu vd., 1995). Goldschmidt (1994) bu sürece "etkileşimli imgeleme" der. Daha çok sayıda eskiz sıklıkla arka arkaya, tasarımcı tarafından yapılır. Tasarımcı, zihninde ürettiği imgeleri hızlı eskizlerle imgelere çevirir ve bu imgeler eklenebilir, silinebilir veya değiştirilebilir. Yetenekleriyle öncüllerini yani zihindeki imgeleri dönüştürmesi için tasarımcıya yol gösterir ve daha da önemlisi, devam eden tasarım sürecinin belleğini oluşturur, hakkında bilgi verir. Hız dönüşümleri kolaylaştırır, birçok mümkün olabilir yorum belirsizlik, açık-uçlu ve kuşkulu tanımlamalara katkıda bulunur. Eskizle düşünme bir bakıma beyin fırtınası³ veya sinektik⁴ uygulaması yapmaya benzetilebilir. Böyle yapılan eskizler somut gerçeklikleri olmalarına rağmen soyutturlar. Çünkü imgeler ve benzetmelerle düşünmek için bir potansiyel taşırlar imgeyi ve özellikle eğretilmeyi veya başka bir deyişle metaforu teşvik ederler. Bu yolla yenilik için ortam hazırlarlar.

Schön (1985) araştırmasında birçok mimar için eskiz yapmanın yaratıcı tasarımın esası olduğunu ve yaratmanın eskizleri algılamada ve yapmada kullanıldığını göstermiştir. Schön ve Wiggins (1992) tasarımı Goldschmidt'e (1994) benzer biçimde, zihin ve eskiz arasında birbirini etkileyen (etkileşimli) bir görüşme olarak karakterize ederler. Birden fazla anlama gelen eskizlerde tekrar eden yorum yapılan tasarım ile ortaya çıkan seçenekleri fark ederek alternatifleri araştırmayı kolaylaştırır.

³ Beyin fırtınası (brain storming) deyimi 1938 yılında örgütlü fikir üretme yöntemleri üzerine uğraşan Osborn'un beynin hızla çalıştırılarak bir soruna fırtına eser gibi saldı- rıp, kısa sürede çok sayıda fikir ve öneri getirmeye çalış- masından gelmektedir. Bu terim kendisi tarafından ilk defa kullanılmıştır. Zaman içinde çok farklı alanda yoğun bir biçimde kullanılan bu teknik, bir eylem biçimini ifade eden bir fiil olarak sözlüklere geçmiştir.

⁴ Sinektik Yunanca kökenli bir sözcüktür ve birbirinden farklı ve görünürde ilişkisi olmayan öğelerin bir araya getirilmesi anlamına gelir. 1944 yılında Gordon'un geliştirdiği sinektik kuramı değişik bireylerin sorun tanımlayıcı, sorun çözücü bir grup olarak bir araya getirilmesini içerir. İnsanın yaratıcı etkinliğinde var olan bilinçaltı psikolojik mekanizmasının, bilinçli olarak eyleme dönüştürülmüş bir uygulama kuramıdır.

Tasarımcılar eskizle betimledikleri yeni biçim kombinasyonlarını üretmek için de imgelemi kullanırlar. Fakat aynı zamanda, zihinlerindeki formların imgelerini üretmek için de eskiz yaparlar (Goldschmidt, 1994). Eskiz veya imgeleme ilgili ortak inanç onu rasyonel olmayan bir eylem gibi görür. Goldschmidt'e (1994) göre imgeleme geliştirilebilir veya bilişseldir; daha derinde dilsel düşünme ile ilgilidir. Böylelikle imgelemenin sentetik bir süreç olarak rasyonel veya sistematik olmadığına katılmaz, tam tersi rasyonel ve çok sistematik olduğunu iddia eder. Buna göre, kavramsal ve mecazi tartışmalar arasındaki sistematik değiş tokuşlarla karakterize edilen düşünmenin rasyonel bir yöntemi olarak eskizle etkileşimli betimlemeyi ileri sürerek onu en iyi şekilde kullanmayı öğrenmemiz gerektiğini vurgular. Bu çalışmada da eskiz yapma aslında metaforları oluşturan bir bilgi alanı yaratarak dil bilimsel indirgemeleri, eskiz sayesinde imgeleyen üzerinde konuşabilmeyi mümkün hale getirir.

Eskizin ve içinde saklı imgenin anlamları diğer anlamlar ağı içinde varolurlar. Aynı şekilde bir kelime sadece bir bağlam ve durum için kullanılan diğer kelimelerle ilişkili olarak anlam kazanır. Böylece eskiz de sadece başka şeylerin ve durumların içerdiği anlamlar alanındaki diğer anlamlarla ilişkisi olduğunda anlam kazanır. İlişkisiz, izole edilmiş eskizlerden anlam çıkarmak mümkün değildir. Bunun gibi sözcükler de dilbilgisi kurallarına göre birleştirilmiş atomik "simgeler" olarak bağlamdan izole edildiklerinde, bir anlamları yoktur ve tam tersi olarak, zengin bir oyun içine iyice yerleşene dek ve diğerleriyle karşılıklı oyuna girebildiği ölçüde anlamlı olurlar. Her biri kendi anlamını taşır ama, bu anlam ancak bir bağlamla ilişki içinde anlaşılabilir. Yeni konseptler diğer konseptlerle ilişkiler içine girer; anlamlar, ilişkiler ve kontrastlar içinde kurulurlar (Snodgrass ve Coyne, 1997).

Tasarımdaki farklı girdilerin o tasarım durumu içinde görev ve anlamları vardır ve tasarım konuşmaları sırasında bunlara yakalanırız. Onlar bu yolla kendilerini açıklarlar ve sonuca varma olasılıkları konusunda bizi yönlendirirler.

Danışan-danışman arasında kullanılan ideal dil empatik (danışana duyarlı) bir yaklaşımla tasarımın bağlamını tanımlamaya gerek duyar. Bu bağlamı tanımlarken imgeler oluşturup, bunları değerlendirerek, argümanlarla tutarlı bir dile indirgemek için dil oyunlarına⁵ başvurulur. Dil oyunları daima üretilebilirler, çoğaltılabilirler. Wittgenstein'in (2000) yalnız bir dile sahibiz dediği, dilbilgisine uygun olan günlük dildir. Bunun yanısıra dilbilgisi hiçbir gerçekliğe karşı sorumlu değildir. Dilbilgisi kuralları öncelikle anlamı belirler (onu kurarlar) ve bu nedenle hiçbir anlama karşı sorumlu değildirler ve o bakımdan keyfidirler. Başka bir deyişle, dilbilgisi kurallarına uygun olduğu için biz bir cümleyi anlarız. Bu cümle bir gerçekliği dile getirmeyebilir. Ama bu durum cümleyi anlamamıza engel değildir. Örneğin, "Corbusieur, Türk'tür" gibi dilbilgisi kurallarına uygun bir cümleyi anlarız; bunun için onun gerçekliğe uyması, Wittgenstein'in deyişiyle gerçeklik karşısında sorumlu olması gerekmez. Düşünce ya da dil ile gerçeklik arasında bir uyum bağıntısı olmasa da belli bir bağıntının olması gerekir. Çünkü aksi halde bilginin olanağı ortadan kalkar. Soykan (2003, s:60) Wittgenstein'dan alıntıyla bu bağıntıyı şöyle dile getirir:

"Düşünme ile gerçeklik arasındaki armoni, uyum yerine burada şöyle denilebilirdi: Düşüncelerin resimselliği... Cümlelerin bir resim olduğunu hangi anlamda söyleyebilirim? Bu konuda düşününce, şunu söylemek isterim: O bir resim olmalıdır... Cümle bir resimdir demek, "cümle" sözcüğünün dilbilgisindeki belli karakteristik

⁵Wittgenstein'in ikinci dönem felsefesinin en önemli kavramı. Dili kullanma ile oyun oynama arasında bir analogi kuran Wittgenstein, bizim davranışımızı her ikisinde de bir dizi kural ya da uzlaşımın yönettiğini dile getirir. Bu kurallar bizim hangi adimleri atıp, hangilerini atamayacağımızı, hangi hareketlerin başarılı olup, hangilerinin başarısız olduğunu ortaya koyar. Dilde ifade edilen her sözcük, kurulan her tümce, belli bir oyunda gerçekleştirilen her hareket, Wittgenstein'a göre, ister dil olsun, ister gerçek oyun olsun, yalnız ilgili oyunun kuralları ışığında yargılanabilir. Ona göre, klasik felsefenin problemlerinden büyük bir çoğunluğu bir dil oyunundaki hareket ya da adımları, diğer bir dil oyununun kurallarıyla yargılanmanın sonucu olarak ortaya çıkar (Cevizci, 1997).

çizgilerini ortaya çıkarır. Düşünme tamamıyla resimlerin işaretine benzerdir."

Böylelikle cümle düşünmenin bir ifadesi anlamında imge olur. Cümle içinde oynanan oyun kendi metaforunu yaratarak imgenin resmini çizer. Bu açıdan bakıldığında tasarımda konsept geliştirmeyi düşünce, sözlü ifade ve biçime çevirme ilişkisi içinde anlamak daha kolaylaşır.

Tasarım aktivitesinde dil oyununun gelişmesi için bazı yolların örnek olması beklenir ve burada demek istenen; kavramsal olarak zaman zaman yeni bilgi alanlarını açabilmek konusunda tasarımda dil oyunlarının faydalı bir araç olabilemesidir. Doğaldır ki, tasarım geleneksel problemlerin çözümü olarak anlaşıldığında, tasarım konuşmalarında kullanılan kelime haznesi, yalnız kabul edilen bir paradigmanın parametreleriyle çalışılarak oluşturulabilir. Fakat tasarım mevcut olmayanın düşünülmesiyle ilgili yaratıcı bir eylemdir ve bu noktada dil oyunlarının yaratıcı ve yenilikçi vizyonunu kavramak için danışan-danışman diyalogu içinde nasıl yer aldığını anlamaya ihtiyaç vardır. Yeni çözümlere yol gösterebilen bir tasarım anlayışının gelişmesi, kelime oyunlarının danışan-danışman diyaloguyla birlikte gelişmesine bağlıdır. Habermas (2004) dil oyununun bilişsel içeriğinin yalnız tarafların irade ve akıllarına dayandırılarak yeniden kurulabileceğini öne sürer. Bu anlamda tasarım diyalogu bir yandan, mutlak sınırlarıyla keşfedildiği kadar dar-geniştir; bir yandan da gelişmeye açık, henüz keşfedilmemiş olanın eşiğinde, o alana girmeye can atmaktadır. Çünkü dışarıda bıraktığı alan bir an önce girmek için sınırları zorlanılan bir yerdir (Sağlam, 2003). İmgeler işte tam da burada sınırları genişleterek insanı özgürleştirirler.

Goldschmidt (1994) de imgelerin özgürlüğünden hareketle mimarların güvenilir bir yol olarak, imgesel muhakemeyi kullanması üzerinde durur. Ayrıca, birçok mimar için tasarlanmanın artistik yönü ve formun betimlemesinde imgelemin kullanımı sezgisel, estetik ve duygusal ihtiyaçlara cevap veren ve rasyonele ihtiyaç duymayan olarak karakterize edilir. Tabiidir ki, tasarım mantığa, fonksiyona, analize ve talep

edilen ihtiyaçlarla bağdaşmaya da özen gösterir. Tasarlanmanın algılanan bu iki kutbu arasındaki denge esasen paylaşılan tasarım kültürüne bağlıdır. Birçok mimar tasarlanmanın ön safhasında serbest el eskiz yapmaya angaje olur ve onların epey bir çoğunluğu eskizlerin büyük bir kısmını bu evrede yapar. Bu üretken dışlaştırma halen zihinde oluşturulmuş düşüncelerin aynı zamanda hızla kâğıda aktarılarak kaydedilmesidir. Bu durumlarda, eskiz yapmak yazmak gibi diğer sembolik tanımlamalardan farklı değildir. Fakat mimarların bu kategoriye ait olarak yaptığı tüm eskizler bunlar değildir. Eskizlerin bazıları zihindeki fikirlerden önce yapılır (Goldschmidt, 1994). Bu eskizler aslında sözün de önüne geçen bir imgelem faaliyetini yansıtır. Zaten stüdyoda kullanılan dil de ağırlıklı görsel olandır. Bunun bir nedeni Uluoğlu'na (1990) göre tasarımcıların kuramsal alanı iletmede başka bilinen bir yol bulamayışları, tasarımcıların hala tasarlamayı bir imgenin yapılandırılması olarak görüp bunun kuramsal olanla ilişkisini kurma alışkanlıklarının olmayışı, danışanların ise daha çok çizilen, anlatılan ya da başka bir bina veya tasarıma gönderme yaparak örneklenen imgelere dikkatlerini yöneltmeleridir. Neden eskiz yapma imgeleme olarak dikkate alınır? Bunun için eskiz ile bitmiş mimari çizim arasındaki farkı anlamaya ihtiyaç vardır.

Eskiz ve mimari çizim

Eskizler dışında mimarlar, düşüncelerini grafik geleneklere ve kurallara uygun çizim ve modellemeler yoluyla da ifade ederler; bunlar başkaları için üretilir ve herhangi bir yorum gerektirmeden kolaylıkla anlaşılabilirler, anlamları açık, net ve kesindir. Fakat eskizler diğerleri anlaşılmaya üretilmez, onlar tasarım çalışmalarının bir aracıdır ve imge olarak eskiz belirsizlik yaratan etkisiyle tasarım sürecinin kalbinde yer alır (Lawson ve Loke 1997). Belirsizlik Behesti'ye (1993) göre tasarım kararlarını etkileyen en önemli faktörlerden biri olarak paradoksal bir şekilde tasarım kararları üzerindeki etkisini en aza indirgeyerek onların kalitesini arttırmayı amaçlayan bir faktördür. Berk (1996) imgenin gücünün belirsizliğinde olduğunu vurgular. Ona göre bu belirsizliği kısırtarak, çoğaltarak her seferinde yinelenen bir başka belirsiz belirlilik

önermesidir. Bu imgenin yaşamıdır. Belirsizliklerin azaltılmasında tasarımcılar karakteristik olarak birçok fikri ve tasarımlarına paralel olarak çözüme yakın çözümleri keşfederler. Bu durum Goldschmidt'e (1994) göre tasarım problemlerinin "kötü-tanımlı" problemlerden çok, oldukça "iyi-tanımlanmış" problemler olduğu anlamını taşır ve daha iyi tanımlanmış ya da çözüm çabasının bir parçası olarak düzenlenmiş olmalıdır.

Goldschmidt'e (1994) göre tasarlanmanın erken safhalarında öneri geliştirme ve görüntülemeleri kolaylaştıracak bir görsel modelin, kaynağın olmadığı durumlarda, tasarımcı işe yarar bir önleme başvurur ve görüntülerle ilgili birtakım üretimlerde bulunur. Bunlar mimarların "tasarlanmanın ön aşamasında" üretim yapma alışkanlıklarını ortaya koydukları eskizlerdir. Hatta tasarım konseptinin ne olduğu ya da olması gerektiği sorusundan bile önce, sıkça yapılmış olan bu eskizlerde fonksiyonun kısmi tanımlamaları, onun bileşenlerinin bazılarının uzamsal veya sembolik özellikleri önceden ortaya çıkabilir. Bu eskizlerde tasarımcının bildik işlevsel ilişkiler ve sembolik özelliklerde takılıp kalması, yenilikçi ama geç gelen süreçleri engelleyebilir. Aslında erken eskiz yapma aktivitesinin amacı potansiyel olarak anlamlı ipuçlarından yararlanmaktır. Bu ipuçları tasarım kavramının geliştirilmesine yardımcı olur, bilgi verir. Önce eskizdeki bilgiler okunmaya kapalıdır (ayrıca ayrıntılı bir şekilde söylenemeyeni tahmin etmek için bir muhakeme henüz başlamamıştır), ancak sonra onu okumaya zaman harcanır. Bu olabilirliği getirir, çünkü kâğıtta noktalara, çizgilere ve diğer işaretlere doğru inildiğinde önceden tahmin edip ona göre davranılamayan veya planlanamayan yeni birleşimler ve ilişkiler ortaya çıkar. Onlar eskiz içinde var olan olarak keşfedilir ve bu yeni düzenlenişlerin bazıları potansiyel ipuçlarıdır.

Danışan-danışman etkileşimine olanak sağlayan eskizdeki çizgilerden anlam çıkarma ister salt yapısal çizgilerin kendileriyle, ister onlarla sağlanan benzeşimlerle olsun, daima onların meydana getirdiği çağrışımlarla olur. Bu tıpkı müzikteki gibidir. Bir müzik parçasındaki notala-

rın, onlarla meydana getirilen müzik cümlelerinin bizde uyandırdığı duygular daima çağrışımlarla ifade edilir. Seslerin çağrıştırdıkları müziksel yorumlamanın, çizgilerin çağrıştırdıkları mimari yorumlamanın temelinde bulunur (Soykan, 2002). Siza'da (2001, s:86) bu durum tasarım kavramını geliştirmenin esasıdır:

"O ana kadar tasarladıklarımın (ve başkalarının da tasarladıklarının) çoğu, tasarımın ilk eskizlerinde belirmiştir. Öylesine ki, bunlarda araziye gönderme yapan pek az şey bulunur."

İlk tasarım ve anafikir araştırması niteliğindeki eskizler birer düşünce ürünüdürler. Bunların tasarım sürecinin kuluçka dönemi diyebileceğimiz, düşünsel olgunlaşma evresinin sonunda oluştuklarını ve ortaya çıktıklarını varsayabiliriz (İnceoğlu vd., 1995). Eskizler kalıcılığı ve özellikle bitmişliği temsil etmezler. Onların anlatım uçları her zaman açıktır, gelişmeye uygundur. Eskizler ilk düşünce ürünüdürler ve düşündürürler; tartışmaya elverişli bir zemin hazırlarlar. Eskizlerle sonuç ürün arasında başlangıçta biçimsel bir ilişki de olmayabilir. Belki bu eskizler üst üste gelerek veya konularak ürüne giden yolu veya ürünün kendisini oluşturacaklardır. (İnceoğlu ve diğ., 1995). Burada söylemek istenen eskizi yaratıcı tasarım sürecinin bir parçası haline getirmek ve eskizin yardımıyla ortaya çıkan yeni tasarımın bitirilmesinin ve sunulmasının aracı olarak da mimari çizimin kullanılması gerekliliğinin önemini belirtmektir. Çünkü danışmanların tasarımın erken evrelerinde sürekli teknik çizime dayalı sunumlar (bunlar imgelerden yoksun, birebir somut gerçeklikleri ifade ederler) istemeleri, eskiz aracılığıyla üretilen imgelerden çıkabilecek yenilikçi fikirleri ortadan kaldırır.

İmge makinesi olarak bilgisayar

Günümüzde çoğunlukla grafiksel realizm sunan bir çizim aracı olarak kullanılan çağdaş animasyon teknikleri aynı zamanda imgenin tasarımı için gerekli ve önemli bir araçlardır (Coyne ve Snodgrass, 1993). Hasegawa (2001, s:35), bunu şöyle açıklar:

"Bilgisayar, düşüncelerinizi basit parçalara ayırtırmaya yönlendirir. Aynı zamanda tüketici

toplumunun sıradanlığını kırmak ve yaşamı yükseltmek istediğinizde, tıpkı bilim-kurgudaki gibi, yaşama bakışın en genel kavrayışları ile dijital mekanizmaları bir araya getirerek, hayal gücümüzü genişletir. Bugün tümümüze yöneltilen soru, bu yeni bilgi alanını kullanarak, hayal gücümüzü (imgelemeyi) mimariye dökmekte, bizi kuşatan çevrenin niteliğinde değişiklikler yapabilmekte ne kadar etkili olabileceğimizdir." Gehry (2000, s:50) de benzer biçimde bu görüşü şöyle destekler:

"... Japonya'da balık heykeli biçiminde bir bina yaptım. Bu tür yapıları gerçekleştirirken de kendi kendime çift eğrilikli biçimlerin konstrüksiyonundaki gizemini ortadan kaldırmayı öğrendim ve bu bilgiyi kullanarak, firmamda bir seri teknik ve pratik alıştırma yaptık. Şimdi çok ileri ve geliştirilmiş bir bilgisayar programıyla bu şekilleri okuyup Gerçekleştirilebilecek formlara dönüştürüyoruz. Bence, esas olan şey, nesnelere oluştuğu gibi ele almak ve içgüdümüzü kullanarak bunları geliştirmektir..."

Goldschmidt (1994) Kaufmann'dan (1980) alıntıyla imgelemin yeni işlerde bilginin tanımlamasına çok iyi uyduğunu daha çeşitli, ayrıksı ve dil aracılığıyla betimlemelerde gerekli olan kurallara benzer olarak esnek olduğunu söyler. Bu bilgisayarlaştırılmış çizim tekniklerinin yetersizliğini aydınlatılmak için bir an derinlemesine düşünmek zorunda olunan önemli bir fikirdir. Bugüne kadar, bilgisayarlar, algoritmik bir temelde iyi çalıştılar. Bazı algoritmalar çok sofistike ve oldukça kompleksler. Fakat hala kural temellidirler ve imgelemlerde olduğu gibi, bütün olarak yeni resimsel düzenleniş ve önceden saklanan bilgi arasında karşılaşma yaratabilen sıçramalar yapmak yeteneklerinin dışındadır. Yapay zekaya (AI) bilgisayarın tasarımdaki bu rolü bağlamında, tasarıma yeni anlayışlar kazandıran, tasarım deneyimini yükselten (Coyne ve Snodgrass, 1993) bir araç gibi yaklaşılabilir. Böylelikle bilgisayar danışmanın danışanla etkileşimine ışık tutabilir. Stüdyoda danışan ve danışmanın imge oluşturabilmeleri için eskiz, maket, bilgisayar grafikleri, müzik, resim, heykel, drama, sinema vb. çok fazla araç vardır. Tüm bu araçlar söze dökmenin yaratıcı biçimde kullanımına olanak verirler. Danışman bu araçlardan

yararlanarak yaratıcı mimari tasarım için çeşitli imgeler oluşturup, bunları maniple ederek yeni fikirler geliştirebilir. Danışman imgelemi danışanın ifadelerinden imgeler yoluyla anlamlar üretmek kullandığında hem üretilen imge "ortak" olur, hem de danışan imgeyi kullanmayı öğrenebilir. Ama burada esas olan danışmanın danışanın tasarlamaya çalıştığı nesneye bakıp, bir "geşalt"ı algılayarak yani danışanın ifadelerindeki genel olanın içinden özel olanı fark ederek, imgeleri danışanla etkileşimi sağlayan nesnelere olarak göreyerek ortak anlam üretme olanığının farkına varmaktır. Üretilen anlamın ortak olmadığı ve bu anlamın karşılıklı değişmesine olanak tanımadığı stüdyo ortamlarında, diyalogdan da söz etmek mümkün değildir.

Sonuçlar ve öneriler

Danışan-danışman etkileşimine bağlı olarak tasarım ile ilgili şu çıkarımlar yapılabilir:

- İmge-sözcük veya eskiz-konsept süreci herhangi bir diğer rasyonel diyalektik süreçten daha az sistematik ve mantıksal değildir. Bu anlamda imgeleme bilginin diğer yöntemlerinden daha önemsiz bir konumda görülmemelidir. Çünkü dil bilimsel düşünme olarak sistematik ve rasyoneldir. Bu nedenle de görsel-sözel, başka bir deyişle sağ-sol beyin faaliyetlerinin etkileşimine olanak verir, denge kurar.
- Mimari tasarımda tüm görsel ve metinsel malzeme kendileri de birer dil olmalarının dışında, söze dökmenin araçları olarak dil oyunlarını zenginleştiren, dilsel içeriği genişleten araçlar olarak düşünülebilirler. Dolayısıyla stüdyo ortamının her türlü görsel-metinsel malzeme ile beslenmesi gerekir.

Çalışmanın mimari tasarım eğitimi ile ilgili sonuçları şöyle özetlenebilir:

- Mimari tasarım eğitiminin imgeleme yeni bir anlayış kazanması onu yoruma ya da imgeleme dayalı bir pratik ve daha başlangıçta yabancı olan ile yüzleşme olarak anlamayı gerektirir.
- Danışan bir tasarımcı olarak düşüncelerini görselleştirir ve bu yolla ne düşündüğünü ve ne tür buluşlar yaptığını, yapabildiğini görür. Ne var ki, ürüne yönelik kaliteleri önceden tanımlayamadığı için de bir amaç belirlemesi

ve buna yönelik adım atması mümkün değildir ya da deneyimli tasarımcılar gibi beklenmedik olumsuzlukları hesaba katarak temkinli olmayı da her zaman başaramaz. Bu nedenle, hesapsızca ve özgür olarak yapılan ve tekrarlanan tasarım önerileri ve deneyimleri içinde bulunur. Böylece, yeni ilişkiler kurmayı ve anlamayı ve bu yolla tasarım problemi hakkında öğrenmeyi ve keşfetmeyi başarmış olur. Böyle biriken keşifler bilgi veren, yol gösteren ve hatta tasarlamayı teşvik eden tasarım çıktılarıdır (Schön ve Wiggins, 1992).

- Tasarlayan ve aynı zamanda tasarlamayı öğreten olarak danışmanlar tercihlerini göstermek veya söylemek için değişik yollar kullanırlar. Bazıları danışanın taklidinin kör ve mekanik olacağından korkarak danışanlar için çizmeyi reddeder, bazıları tasarımın asıl görsel bir şey olduğu inancıyla bir iletişim aracı olarak kelimelere güvenmeyerek yalnızca çizimler, bazılarıysa iki stratejiyi kombine ederler (Schön, 1985). Bununla birlikte danışmanlar "eğer bir şey doğruysa o dile getirilmez" ya da "geçmişte ne olduğunu bilmezsen, bir şeyi tesadüfen bulabilirsin" türündeki inançların ya da sistematik bilgiyle donatılmamış bireysel yaratıcı eylemi cesaretlendirmek yaklaşımının (Tomes vd., 1998) etkisiyle diyalog kurar ve eleştirir yaparlar.
- Bazı kimseler kendileri veya bir başkası tarafından formüle edilebilir bir neden bulunmadıkça öteden beri ayrı ayrı duran ilgi alanlarını birleştirmeyi başaramazlar (Bartlett, 2000) ya da bundan rahatsızlık duyarlar ve şiddetle yadsınmak isterler (Linzey, 2001). Tasarım stüdyosunda oldukça sık rastlanılabilen bu durum tasarım eğitiminin ne kadar kişisel olduğu ve olması gerektiğini gösterir. Kişisel dünyalara ulaşmak için imgelemin farklı ilgi alanlarını birleştirebilen, formüle edilmiş nedenlerden ortak anlamlar üretmeyi teşvik eden yapısı önem kazanacaktır; aslında bu diyalog için de üretken bir zemin oluşturur.

Kaynaklar

- Akın, Ö., (1990). Necessary conditions for design expertise and creativity, *Design Studies*, **11**, 107-113.
- Altun, E. ve Akıllıoğlu, Ç., (2002). Yalnızca bir sözcük: Yaratıcılık, *Cumhuriyet Bilim Teknik*, **818**, 10-11.

- Bartlett, F., (2000). Düşünce de imgeleme *Hatırlama'dan* (1932), *Galileo'nun Buyruğu, Bilim yazıtlarından bir derleme*, s:341-352, çeviri: Nermin Arık, TÜBİTAK Popüler Bilim Kitapları, Kılıçaslan Matbaacılık, Ankara.
- Baymur, F., (1983). Genel psikoloji, İnkılap Kitabevi, İstanbul.
- Beheshti, R., (1993). Design decisions and uncertainty, *Design Studies*, **14**, 85-95.
- Berk, İ., (1996). Logos, denemeler. Yapı Kredi Yayınları, Şefik Matbaası, İstanbul.
- Bolles, E., (2000). Gestalt Psikolojisi: Bilmenin ikinci bir yolundan (1991), çeviri: Nermin Arık, s:304-315, *Galileo'nun buyruğu, bilim yazıtlarından bir derleme*, TÜBİTAK Popüler Bilim Kitapları, Kılıçaslan Matbaacılık, Ankara.
- Cevizci, A., (1997). Felsefe Sözlüğü, Ekin Yayınları, Kozan Ofset, Ankara.
- Coyne, R. ve Snodgrass, A., (1993). Rescuing CAD from rationalism, *Design Studies*, **14**, 100-123.
- Eckert, C. and Stacey, M., (2000). Sources of inspiration: a language of design, *Design Studies*, **21**, 523-538.
- Erinç, S., (1998). Sanat Psikolojisine Giriş. Ayraç Yayinevi, Öteki Matbaası, Ankara.
- Ertürk, Z., (1981). Mimari tasarlama: Süreçler, görsel modeller ve teknikler açısından bir inceleme, *Doçentlik Tezi*, K.T.Ü. Mimarlık Bölümü, Trabzon.
- Gadamer, H., (2002). Hermeneutik problemin evrenselliği, *hermeneutik ve hümaniter disiplinler*, çeviri: Hüsamettin Arslan, s:61-72 Paradigma Yayınları, İstanbul.
- Gehry, F., (2000). Frank Gehry, Gehry ile Konuşma, (İrem Erez, Ömer Madra), *Çağdaş Dünya Mimarları Dizisi*, **11**, 46-53, Boyut Yayın Grubu, İstanbul.
- Goldschmidt, G., (1994). On visual design thinking: the vis kids of architecture, *Design Studies*, **15**, 158-174.
- Habermas, J., (2004). "Öteki" olmak, "öteki"yle yaşamak, siyaset kuramı yazıları, çeviri: İlknur Aka, Yapı Kredi Yayınları-1600 Cogito-114, Şefik Matbaası, İstanbul.
- Hasegawa, I., (2001). Itsuko Hasegawa: *Hasegawa ile Söyleşi, Hans Ulrich Obrist*, çeviren: Nuray Töğay, *Çağdaş Dünya Mimarları Dizisi*, **17**, s: 21-35, Boyut Yayın Grubu, İstanbul.
- İnceoğlu, N., Güner, T. ve Çil, E., (1995). *Düşünme ve anlatım aracı olarak eskizler*, Helikon Yayınları, Güzel Sanatlar Matbaası, İstanbul.
- Kahn, L., (2002). *Louis, I. Kahn ve Tarih: Düzen*, çeviri: Sevinç Yavuz, Modern Mimarlığın Öncüleri Dizisi, **4**, 29,30, Boyut Yayın Grubu, İstanbul.
- Kaufmann, G., (1980). Imagery, language and cognition, Universitetsforlaget, Bergen.
- Kavaklı, M. ve Gero, J.S., (2001). Sketching as mental imagery processing, *Design Studies*, **22**, 347-364.
- Lawson, B. ve Loke, S.M., (1997). Computers, words and pictures, *Design Studies*, **18**, 171-183.
- Linzey, M., (2001). On the secondness of architectural intuition, *Journal of Architectural Education*, **55**, 43-50.
- Özer, A.K., (1995). İletişimsizlik Becerisi, Varlık yayınları, Kurtiş Matbaası, İstanbul.
- Sağlam, N., (2003). Wittgenstein: Dildeki çözülmünün sağaltıcı etkileri, *Wittgenstein: Sessizliğin grameri, Cogito*, **33**, 239-250.
- Schön, D., (1985). The design studio, Published by RIBA Publications Limited, London.
- Schön, D. ve Wiggins, G., (1992). Kinds of seeing and their functions in designing. *Design Studies*, **13**, 135-156.
- Siza, A., (2001). Alvaro Siza: Sekiz madde, çeviren: Alev Erkmen, *Çağdaş Dünya Mimarları Dizisi*, **14**, 86-90, Boyut Yayın Grubu, İstanbul.
- Snodgrass, A. ve Coyne, R., (1997). Is designing hermeneutical? Architectural Theory Review, *Journal of the Department of Architecture*, The University of Sydney, **1**, 65-97.
- Soykan, Ö.N., (2002). Mimarlık-felsefe ilişkisinin biçim-kavram ekseninde temellendirilmesi, *Mimarlık ve felsefe*, 88-97, yayına hazırlayanlar: Şentürer, A., Ural, Ş., Atasoy, A., Yapı-Endüstri merkezi yayınları, Mas Matbaacılık, İstanbul.
- Soykan, Ö.N., (2003). Wittgenstein felsefesi: Temel kavram ve sorunlar, *Wittgenstein: Sessizliğin grameri, Cogito*, **33**, 40-78.
- Tomes, A., Oates, C. ve Armstrong, P., (1998). Talking design: negotiating the verbal-visual translation, *Design Studies*, **19**, 127-142.
- Turan, N. ve N., Altaş, (2002). Tasarım sürecinde kavram, *İTÜ dergisi/a mimarlık, planlama ve tasarım*, **2**, 15-26.
- Turuthan, T., (1987). Tasarlama Faaliyeti ve Tasarımcı Nitelikleri Üzerine Bir İnceleme, *Doktora Tezi*, K.T.Ü. Fen Bilimleri Enstitüsü, Trabzon.
- Uluoğlu, B., (1990). Mimari tasarım eğitimi tasarım bilgisi bağlamında stüdyo eleştirileri, *Doktora Tezi*, İ.T.Ü. Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Uraz, T., (1999). Mimarlık bilgisi "eskizler" ve düşündürdükleri, *Mimarlık Dergisi*, **289**, 11-13.
- Wittgenstein, L., (2000). Felsefi soruşturmalar, çeviri: Deniz Kanıt, Küyerel Yayınları:13, Kayhan Matbaası, İstanbul.
- Wittgenstein, L., (2003). Tractatus logico-philosophicus, çeviri: Oruç Aruoba, Yapı Kredi yayınları-758, Şefik Matbaası, İstanbul