

MİMARİ TASARIM SÜRECİNDE YARATICILIĞIN YERİ

YÜKSEK LİSANS TEZİ
Mimar Hakan KISACIK
502930115011

100620

100620

Tezin Enstitüye Verildiği Tarih : 31 Mayıs 1999
Tezin Savunulduğu Tarih : 18 Haziran 1999

Tez Danışmanı
Diğer Jüri Üyeleri

: Doç. Dr. Türkan U. URAZ
: Prof. Dr. Ferhan YÜREKLİ
: Doç. Dr. Semra AYDINLI

[Signatures]

Haziran 1999

ÖNSÖZ

“Usda duyularda olanın dışında hiçbir şey yoktur!”, sözü doğru olabilir ama, “duyularda henüz usa geçmemiş daha pek çok şey bulunduğu da en az bunun kadar doğrudur.” (Panofsky, 1968)

Uzun süreye yayılan bu çalışmamda Psikoloji alanındaki gezintilerim de gösterdiği hoşgörü ve tekrar mimarlık alanına geciken dönüşümde sabır ve desteği için Hocam Türkan U. URAZ'a sevgilerimi sunarım.

Haziran 1999

Hakan KISACIK

İÇİNDEKİLER

ŞEKİL LİSTESİ

v

ÖZET

vi

SUMMARY

viii

1. GİRİŞ

1

2. YARATICILIK

2.1. Genel Tanım ve Betimlemeler

9

2.2. Konu alanları

12

2.2.1. Yaratıcı Kişilik

14

2.2.2. Yaratıcı Süreç

18

2.2.3. Yaratıcı Ürün

21

2.2.4. Yaratıcı Ortam

23

2.3. Kuramsal Yaklaşımlar

28

2.4. Yaratıcı Düşünme

31

2.4.1. Yaratıcılık ve Bilim - Sanat

33

2.4.2. Yaratıcılık ve Mimarlık

34

2.5. Sonuç

40

3. YARATICILIK ve ...

3.1. Sezgi

42

3.2. Bağlam

46

3.3. Algı

48

3.3.1. Hipotez oluşturma

50

3.3.2. Bağlam ve Deneyim

51

3.3.3. Analiz-Sentez / Sentez-Analiz

52

3.3.4. Seçicilik

54

3.3.5. Bellek ve İmgelem

55

3.4. Sonuç

58

4. ZİHİNSEL BİR ETKİNLİK OLARAK MİMARİ TASARIM

4.1. Mimari Tasarım Kuramları ve Yaratıcılık

60

4.1.1. Ürün olarak

61

4.1.2. Süreç olarak

63

4.1.3. Zihinsel aktivite olarak

64

4.2. Tasarım Problemi ve Çözümü

66

4.2.1. Tasarım probleminin yapısı

66

4.2.2. Çözümün yapısı

68

4.3. Tasarımcı Düşünce	69
4.3.1. Düşünme yapısı	69
4.3.2. Biliş stilleri	73
4.3.2.1. Genişleyen / Daralan	73
4.3.2.2. Atak / Temkinli	73
4.3.2.3. Alandan bağımsız / Alana bağımlı	73
4.3.2.4. Bütüncü adım-adım	74
4.4. Tasarım Mantığı (Abduction-Deduction-Induction)	75
4.5. Sonuç	78
5. SONUÇ	
5.1. Tartışma	80
5.2. Bulgular ve Öneriler	83
KAYNAKLAR	85
ÖZGEÇMİŞ	88



ŞEKİL LİSTESİ

Şekil 2.1.	: Psikolojik engeller ile 4P	13
Şekil 3.1.	: Necker kübü	50
Şekil 3.2.	: Bağlamın algı üzerindeki etkisi	51
Şekil 3.3.	: Analiz-Sentez	53
Şekil 3.4.	: Belleğin üç evresi	55
Şekil 5.1.	: Tasarım süreci şeması	82



MİMARİ TASARIM SÜRECİNDE YARATICILIĞIN YERİ

ÖZET

Yaratıcılık, uzunca bir süre tanrısal bir hediye olarak görülmesi ve dinin de olumsuz etkisi ile sorgulanması oldukça gecikmiş bir kavram olarak; 20. yy.'ın ikinci yarısından itibaren yetenekle arasındaki farkın ortaya konulması ile birlikte bilimsel bir platforma taşındı. Günümüzde ise her alanda olduğu gibi eğitimde de nitelik ve kalitenin tanımlanmasındaki rolü ile en çok rağbet edilen kavramlardan biri olarak toplumsal yaşamımızın üretimden çok tüketime endekslenmiş seyrinden onun da nasibini aldığına tanıklık ediyoruz. Doğaldır ki bu alanda en büyük paylardan birini de mimarlık eğitimi almaktadır. Programların içerik ve yöntem tartışmalarında mimarlığın mesleki bilgisi kadar yaratıcılığın kazandırılmasının da önemi üzerinde durulmakta ve bu açıdan stüdyolara önemli görevler düştüğünün altı çizilmektedir.

Hal böyle iken yaratıcılığın mimari tasarım eğitimi çerçevesinde açıklığa kavuşturulması öncelik kazanmaktadır. Ne var ki böyle bir amaca katkısı bakımından da yetenekten farklı ama yine de bir noktaya kadar öğretilabilir bir olgu olan yaratıcılığa bu açıdan genel olarak bakmak, onu tasarımla ilişkilendirecek aracı kavram ve süreçleri anlamak ve mimari tasarımın bir zihinsel etkinlik olarak bu açıdan nasıl bir potansiyel taşıdığını gözden geçirmek gerekmektedir. İşte bu nedenle kısaca bu çalışmada yaratıcılığın tasarım sürecindeki yeri üzerinde çalışıldığını belirtebiliriz.

Bu çerçevede çalışmanın kapsam ve süreci hakkında değinme ve açıklamaların yapıldığı giriş bölümünden sonra ikinci bölümde, yaratıcılık konusunda genel tanımlamalar araştırma konuları ve kuramsal yaklaşımlara değinilmiş ve yaratıcı düşünmeye bilim ve sanatla ilişkili olarak açıklık getirilmiştir.

Üçüncü bölümde, Yaratıcılık ve... başlığı altında konuyu mimari tasarımla ilişkilendirmede yararlı olacağı düşünülen konular ve süreçler yer almaktadır. Bunlar; sezgi, bağlam ve algı olarak işlenmektedir. Dördüncü bölüm, mimari tasarımın zihinsel yönünü yani tasarımcı düşünceyi ele almakta ve yaratıcılıkla ilintili olarak bağlam ve algı konularıyla açıklanmaktadır.

Son bölümde ise; yaratıcılığın, mimari tasarımda şimdiye değin yaygın olarak kabul gördüğü gibi salt biçim ve sentez yönüyle değil, soru soran ve analiz yapan yani bağlam oluşturan diğer yönüyle de ilintili olduğunu gösteren bir şemanın kurulması amaçlanmaktadır. Tasarımda yaratıcılığı besleyen algılama esaslı tasarım öncesi sürecin önemi vurgulanmaktadır. Buradan hareketle genelde mimari tasarımda yaratıcılık ve özelde mimari tasarım eğitiminde yaratıcılığın beslenebilmesi konusunda stüdyo ortamı kültürüyle ilgili bazı öneriler geliştirilmektedir.

CREATIVITY IN ARCHITECTURAL DESIGN PROCESS

SUMMARY

As an extremely delayed term due to its perception as a Godly gift together with the negative effect of the religion, creativity has moved to a scientific platform as a result of the description of the differences between talent and itself since the second half of the 20th century. Today, creativity is one of the mostly referred concepts in educational field due to its role in the description of quality and characteristics; thus, creativity receives its share from the consumption focussed, rather than production focussed, course of our social life. It is natural that the architectural education is one of the subjects mostly affected in this field. The discussion on the contents and methods of the programs include acquirement of creativity, as well as acquiring the professional concept of architecture. And therefore, it is emphasized that the studios should assume important roles in this sense.

With regard to the above-mentioned facts, it is a priority to explain creativity in terms of architectural design education. Nevertheless, it is essential to consider creativity as generally different from talent with regard to its contributions to this end, but also as a teachable phenomenon. It is also important to comprehend the means of concept and processes that will relate creativity with design. The potential of architectural design as an intellectual activity in this sense should be examined. Thus, this study may be considered as analyzing the role of creativity in the design process.

The “Introduction” part includes the explanation and mentioning of the scope and process of the study, while the second part mentions the general descriptions, research subjects, and theoretical approaches, as well as explaining the creative thinking in terms of science and arts.

The third part under the heading “Creativity and....” includes subjects and processes that are supposed to be useful in relating the subject to architectural design. These are

analyzed as intuition, context and perception. The fourth part analyzes the mental dimension of architectural design that is designing thinking. And the mental dimension of architectural design is explained by concepts of context and perception with regard to creativity.

The last part aims to establish a scheme illustrating that the creativity is not only related with the commonly accepted style and synthesis dimension of the architectural design, but also with the other dimension that questions and analyzes, thus establishes a context. The importance of the pre-design process based on perception that feeds the creativity in design is also emphasized in this part. Taking this a basis, there are some suggestions on studio environment culture for feeding the creativity generally in architectural design and specially in the education of architectural design.



1. GİRİŞ

“...Örneğin eve gitmiş olduğunu bildiğim Peter’in beni görmeye gitmiş olduğunu, ya da bu tür bir şey, uydururum. Burada bu düşünce ne ile ilgilidir? Açıktır ki olanaklı şeyler durumunda yer alır, zorunlu ya da olanaksız şeyler durumunda değil. Bir şeyin doğası varoluşuna karşı bir çelişki kapsıyorsa, ona *olanaksız* diyorum; doğası varolmayışına karşı bir çelişkiyi içerdiği zaman, *zorunlu*; doğası varoluşuna ya da varolmayışına karşı çelişki içermediği, ama varoluşunun zorunlu ya da olanaksızlığı bizim tarafımızdan bilinmeyen nedenlere bağımlı iken varolduğunu uyduruyorsak, *olanaklı*. Eğer dışsal nedenler üzerine bağımlı varoluşunun zorunluluğu ya da olanaksızlığı bizim için bilinir olsaydı onun açısından hiçbir şey uyduramazdık. Bundan şu çıkar ki, eğer bir tanrı ya da her şeyi bilen bir varlık varsa, böyle bir şey hiçbir zaman hiçbir şey uyduramaz. Çünkü, bizim kendimiz söz konusu olduğumuz sürece varolduğumu bildiğim zaman varolduğumu ya da varolmadığımı uyduramam, tıpkı bir iğnenin deliğinden geçebilen bir fili uyduramayacağım gibi; ne de Tanrının doğasını bildiğim zaman, Onun varolduğunu ya da varolmadığını uydurabilirim; tıpkı mitolojik canavarlar durumunda olduğu gibi, çünkü doğaları varolmakla çelişir...”. Spinoza’nın, İnsan Anlağının İyileştirilmesi Üzerine isimli yazısına gerçek ideayı geri kalan algılardan ayıracak ve anlığın (understanding) gerçek ideaları yanlış, uydurma ve kuşkulu olanlarla karıştırılmasının önüne geçecek olan çeşitli düşüncelerinden söz ederek devam eder.

Tasarımcı da mimari tasarım sürecine (yukarıda sözü edilen anlamda) bir uydurma ile başlamıyor mu? Eğer herhangi bir tasarımın varoluşunun zorunluluğu ya da olanaksızlığı konusunda bilgi sahibi olduğumuz zaman onun açısından hiçbir şey uyduramayacaksak, bilgi yaratıcılığımıza bir engel mi teşkil ediyor? Bu anlamda sözü edilen uydurmanın niteliği ile yaratıcılık arasında bir ilişki var mı? Belki de daha yaratıcı olabilmek için bir filin hiçbir zaman bir iğne deliğinden geçemeyeceğini düşünmemek gerek: Öyle bir büyüklükte iğne düşünün ki deliği bir filden büyük olsun, bu durumda peki ala bu iğnenin deliğinden bir fil geçebilir! Bu durum iğnenin büyüklüğü ile iğnenin zihnimizde oluşturduğu imge oranıyla ilgili bir durumdan başka bir şey değildir. Belki de zihnimizde algıladığımız nesneleri alışılmış kullanımları ile

değil de, alışıldık olanı tuhaf kılabilcek nitelikte imgelere dönüştürmek bizi daha mı yaratıcı kılar?

Descartes (1996), Yöntem Düşüncesi isimli yazısında sunduğu kurallardan birincisi olarak şundan bahseder: *“açıkça gerçek olarak tanımadığım hiçbir şeyi gerçek olarak kabul etmemektir: eş deyişle, yargılarda ıvegenlikten ve ön yargılardan özenle kaçmak ve onlarda anlığuma kuşku duymama fırsat bulamayacağım denli açık ve seçik olarak sunulandan daha öte hiçbir şeyi kabul etmemektir. ...Şu demektir ki, daha şimdiden taşımakta olduğumuz tüm görüşlere karşı dizgesel olarak kuşku duymalıyız, öyle ki kuşku duyulmaz olanı ve böylece bilimin yapısı için bir temel olarak hizmet edebilecek olanı bulabilelim”*. Yukarıda ki paragrafta sözü edilen alışıldık olanı tuhaf, tuhaf olanı alışıldık kılabilmek; Descartes’in de belirttiğı gibi şimdiden taşımakta olduğumuz tüm görüşlere karşı dizgisel bir kuşku duymaktan geçmiyor mu? Sunulan, algılanan her nesneyi olduğu gibi değil, içinde bulunulan koşuldan (bağlamından) ayrı tutulup değerlendirilmesi, nesneleri alışılmamış kullanımlar ile düşünebilmemizin ön belirleyicisidirler.

Bu çalışmada...

Bu çalışmaya başlarken mimari tasarımın daha nitelikli hale getirilmesi veya daha nitelikli tasarım yapabilmek için tasarımın doğasının bilinmesi ve bu konuda en önemli ve bir o kadar da muğlak görünen yaratıcılık kavramının anlaşılması problem alanı olarak seçilmiştir. Literatürde bu kavrama ilişkin kaynakların Psikoloji alanında hem kuramsal hem de uygulama düzeyinde üretildiğı görülmüştür. Bu alanda yapılan incelemelerde desteğini aldığımız Sn. Doç. Dr. Nuray Sungur sayesinde mimari alana taşınan çok önemli bakış açıları ve doneler elde edilmiş oldu. Ancak bu Psikoloji alanındaki gezinti esnasında yaratıcılık kavramının mimari tasarım sürecindeki (bu çalışma çerçevesinde ele alınması planlanan) yaratıcılık kavramı ile örtüşmediğı; tanrısal bir hediye olarak görülen yaratıcılığın değil de, bilinçli etkinliklerle geliştirilebilen ve potansiyel olarak her insanda olduğu kabul edilen yaratıcılık olgusunun araştırılması gerektiğı sonucuna varılmıştır. Bu noktadan hareketle araştırma süresinde yaratıcılığı arttıran ve engel olan etmenler incelendiğinde algı, bellek ve imge kavramlarının mimari tasarım sürecinde yaratıcılık performansında önemli ölçüde rol oynadığı görülmüştür. Bilim, sanat, müzik vs. gibi alanlardaki

yaratıcılık kavramının tersine mimari alanda (mimari tasarımın kendine has doğası nedeniyle), özellikle süreç bazında bakıldığında farklılıklar göze çarpıştır (bilim adamlarının problem odaklı, mimarların ise çözüm odaklı olması gibi).

Mimari tasarım sürecinin bilimselleştirilmesi çalışmaları çerçevesinde, akılcı/sezgisel tartışmalarında bilinmeyen ve akıldışı olanı keşfedip bulup çıkartan sezgiselliği anlama sorunu, sürecin bilimselleştirilmesinde geleneksel bilim mantığının dışında bir yaklaşımı anlaşılır kılmıştır. Bu çalışmada bu yaklaşıma ilişkin düşünceler üretilmeye çalışılmıştır.

Tasarımda sezgiselliğin yaratıcılık olgusunun anlaşılması ve ifadelendirilmesinde bağlam kavramı ile birlikte ele alınması gerektiği; böylelikle mimari tasarımda yaratıcılığın daha iyi anlaşılacağı düşünülmüştür. Diğer yandan sezgiselliğin muğlak yapısı içerisinde kaybolan araştırmamızın rotası; sunulan olduğu gibi almayan sorgulayan bir yapı içerisinde olan Felsefe alanı; yaratıcılık, sezgi, yöntem, bilgi vb. konularda oldukça önemli ve yönlendirici sonuçlara gitmemizde tüm insanlığa olduğu gibi bize de yardımcı olmuştur.

Yaratıcılık ve Mimari Tasarım Konularında...

Yaratıcılığın, uzunca bir süre tanrısal hediye olarak görülmesi ve dinin de olumsuz etkisi ile bu konunun sorgulanması oldukça gecikmiştir. Bu nedenle yaratıcılık konusunda yapılan bilimsel çalışmalar çok eskilere dayanmasa da ulaşılabilen en eski kaynak ancak 1950 yılına aittir. Bu tarihlerden başlayarak yetenekle yaratıcılık arasındaki farkın ortaya konulup, yaratıcılığın tanrısal bir güç olmanın ötesinde zihinsel etkinliklerle geliştirilebileceğinin kabul görmesi ivmeli gelişmeler sağlamıştır. Bu gelişmeler ilgili alanlardaki çalışmalara da rehberlik yapmıştır. Buna bağlı olarak tüm disiplinlerde ortaya çıkan yaratıcılık tanımlamaları, temelde psikoloji ve felsefe bilimlerinin tanımlamaları ekseninde buluşmaktadırlar.

Günümüzde adeta moda diyebileceğimiz yüzeysellikte, dilden dile yerli yersiz kullanılmakta olan yaratıcılık kavramı da, toplumsal yaşamımızın üretimden çok tüketime endekslenmiş seyrinden nasibini almaktadır. Bu tüketim silindirisinin altında kalan yorgun yaratıcılık kavramının, bu konuda yapılan bilimsel çalışmaların ortaya koyduğu görüşler ve yaklaşımlarla beslenerek günlük yaşamımızda yerini alması

gerekmektedir. Toplumun her alanında ve özellikle eğitimdeki niteliği ve kaliteyi arttırmadaki rolü düşünüldüğünde ise yaratıcılık konusunda bilgilenmenin önemi daha da artmaktadır. Konunun farklı disiplinlerin özgün kapsamı içinde ele alınmaya başlanması oldukça gecikmiş olmakla beraber, artık yaratıcılık çeşitli alanlarda etkin olmakta ve daha çok araştırmaya konu olmaktadır.

Mimari tasarım, gelenekçiliği ön planda tutan Beaux-art da, ne denli yaratıcı ve kişisel olduğu tartışılabilir olmasına rağmen, endüstri devrimi ile başlayan ve 1960'lı yıllarda daha da güçlenen kişisellikten ve yaratıcılıktan uzak objektif geçerliliğe sahip yeni bir anlayışla sorgulanmaya başlandı. Böylelikle endüstrileşmenin beraberinde getirdiği akılcılık ve bilimsellik, mimarlık ve tasarım konularına da yeni bir yaklaşım ve bakış kazandırmış oldu: Tasarım Sürecinin Bilimselleştirilmesi...

Ne var ki mimari tasarım kuramlarında bugün; yaratıcılık ve sezgiselliğe karşı çıkılarak bir yerlere varılamayacağı anlaşılmış ve tasarım sürecini her şeyden önce bir zihinsel aktivite ve düşünme süreci olarak gören yeni yaklaşımla birlikte mimari yaratıcılığın da tasarım olgusunun doğası ve zihinselliği içinde ele alınması gerekliliği ortaya çıkmıştır. İşte bu çalışmada yaratıcılığın bu zihinsel aktivite veya düşünme sürecindeki yeri konusunda öncelikle üzerinde tartışılabilecek bir görüş geliştirmek amaçlanmaktadır.

Halen mimarlık ve tasarımın, sezgisel/yaratıcı ve bilimsel/akılcı yönleri üzerindeki tartışmalar, bu konulardaki araştırmalara paralel olarak sürüp gitmektedir. Tasarımın özündeki sezgisellik ve yaratıcılıkla başa çıkmayı hedefleyen, tasarım sürecini bilimselleştirme çalışmalarının başvurduğu brainstorming ve synectics gibi teknikler dahi ürünün ortaya çıkışını yani sentezi anlaşılır kılmakta beklendiği ölçüde başarılı olamamışlardır. Sonuçta mimari tasarım özündeki yaratıcılık ve sezgisellikle, bilimden ve bilimsellikten farklı ve giz dolu olma niteliği ile varlığını sürdürmüştür. Bu durum mimari tasarımın anlaşılmasını ve açıklanmasını yaratıcılık olgusundan bağımsız yapılamayacağını göstermektedir.

Yaratıcılık olgusunun anlaşılması, varoluşla birlikte başlayan algılama, sezgi, imge, bellek, zeka vs. gibi konularla olan girift ilişkisi konunun güçlüğüne bir kat daha arttırmaktadır. Bu çerçevede, sağ-sol beyin, sözel-sayısal mantık, bilinçli-bilinç dışı öğrenme konularıyla yaratıcılığın ilişkisi araştırılmaktadır (Urgan, 1998).

Sezgiye karşı mantığı, sanata karşı bilimi savunan, 70'li yılların çok yaygın bu eğiliminin, beynin iki yarıküresindeki farklı düşünce biçimleriyle açıklanmakta ve kısaca sezginin bilinç dışı öğrenme ve sözel olmayan düşünceye dayalı bir eğitimle geliştirilebilir olduğu ileri sürülmektedir. Ne var ki, günümüzde sezgi daha önceki yaklaşımlardan farklı olarak; ne beynin sağ yarıküresiyle ilintili kadınlara özgü bir şey, ne de bir olayın ardından hiç düşünmeden geliş güzel bir biçimde yapılan kestirimleri haklı kılmaya yarayan bir yanılsamadır (Urgan, 1998).

Bir tarafta mantıksal, analitik ve rasyonel, diğer tarafta ise subjektif, kişisel özelliklere bağlı (idiosyncratic) ve irrasyonel olmak üzere iki çeşit düşünme tarzı olduğu savının, ikili bilgi tezini oluşturduğunu belirten Joyne (1991) şöyle devam eder: "... ikili bilgi tezi halen mevcuttur. Ayırım genellikle zihinsel ve mantıksal olanın muhakemesi ile sezgisel olanın muhakemesi arasında yapılır...İkili bilgi tezi kendisini en katı şekliyle, mantık ve sezgi muhakemesinin beynin farklı yarımkürelerinde yer aldığı yolundaki kuramda göstermektedir. Bu görüşe göre, beynin -sol yarımküredeki düşünselliği- sözel, analitik, sembolik, soyut, zamana bağlı, rasyonel, mantıksal ve çizgiseldir. -Sağ yarımküredeki düşünsellik- ise söz dışı, sentetik, somut, analogik, zaman dışı, irrasyonel, uzamsal, sezgisel ve holistiktir".

Yaratıcılık ile sezgi arasındaki ilişkileri inceleyen araştırmaların sonucunda sezgisel davranış ile bireyin yaratıcılığı arasında güçlü bir karşılıklı bağıntı olduğundan söz eden Rouquette L. M. (1992) insanların az ya da çok zeki veya yaratıcı oldukları gibi, az ya da çok sezgisel olduklarını belirtmektedir.

Araştırmalarda...

Yaratıcılık konusunda yapılan araştırmalarında; yaratıcılık olgusunu tanımlama denemelerinde bir karmaşa ve karışıklık gözlenmektedir. Kanımızca yaratıcılığı bir tanrısal hediye olarak gören düşünce ile, bilinçli etkinliklerle geliştirilebileceğini öngören düşüncenin net ayrıştırılmaması bu karışıklığın ana sebebi olarak görülmektedir. Bu çalışmaların bir kısmında (Henry 1991, Isaksen ve diğ. 1993) yaratıcılık kavramı 4 başlıkta ele alınmaktadır. Kısaca 4P olarak tanımlayabileceğimiz bu başlıklar böyle sıralanmaktadır:

Yaratıcı insan / kişilik (creative person), Yaratıcı süreç (creative process)
Yaratıcı ürün (creative product), Yaratıcı basın / çevre (creative press/place)

Bu konuda Henry J. (1991), yaratıcılığa “insan/kişilik (person), süreç (process), atmosfer/ortam (place) ve ürün (product)” olarak yine 4 ayrı bağlamda bakmaktadır.

Yaratıcı kişiliği yetenek olarak; süreci, zihinsel bir aktivite olarak; ortamı yaratıcılığa ortam hazırlayan veya engelleyen atmosfer olarak, ürünü ise yaratıcılığın bir dışı vurumu olarak bakılabileceğinden söz etmektedir. Bu ayrım hem konunun tanımlanmasında hem de anlaşılmasında büyük yararlar sağlamaktadır. Ayrıca her ne kadar somut olarak ayrıştırılabilir de kişiliğin, sürece; sürecin, ürüne olan yansımaları ve bunların birlikte ele alınabileceği gösterilmektedir. Bu nedenle bu tez kapsamında sürece yönelik yaratıcılık kavramıyla ilgilenilecek ve bu sayede çalışmanın tasarımı bir zihinsel süreç olarak gören yaklaşımla da tutarlı olacaktır.

Mimari Tasarıma Geline...

Mimari tasarımda yaratıcılık kavramını açıklamak için bir dizi girişim olduğu bilinmektedir. Ne var ki yaratıcı olduğuna kanaat getirilmiş mimarların tasarım sürecinde yaşadıklarını gözlemlemeye dayalı bu çalışmalara mimarların kendilerinin de pek sempatik bakmadıkları bilinmektedir. Bu nedenle mimari tasarımdaki yaratıcılığın gerçekte ne olduğu konusundaki belirsizlik bu alandaki yaratıcılığı görsel sanatlardaki ile (psikologlar tarafından) bir tutulmasını kaçınılmaz kılmıştır. Sonuç olarak da yaratıcılık olgusu ancak tasarımın bir zihinsel aktivite olarak gören yaklaşımlarla birlikte mimari tasarım söylemindeki yerini çoktan hak etmiş olmasına rağmen oldukça geç almıştır.

Mimari tasarımın, fonksiyonel, teknik, estetik vs. kaygılarla salt problem çözen veya çözüm arayan değil çözüm oluşturan veya üreten bir zihinsel aktivite içinde yaratıcılığın ve sezgiselliğin ne olduğunun tartışılması önemli olacaktır. Bu bakış açısıyla bu çalışmada;

- Yaratıcılık ve sezgisellik ilişkisinin kurulması;
- Bu konuda mimari tasarımın doğası nedeniyle diğer bilimlerden farklılaşan yanının ortaya konulması;

- Tasarım sürecinin zihinsel aktivite boyutunda sezgisellik ve yaratıcılığın bilinçli bir etkinlik olarak nasıl işlendiğinin tarifi edilmesi;
- Algılama sürecinin duyularla algılama da (analiz), imgelem, bellek (sentez), boyutlarının tasarım sürecinin içsel ortamında, ana fikri oluşturma (analiz), zihinde canlandırma (sentez), görselleştirme (sentez), değerlendirme (analiz) boyutlarıyla ilişkisini kurmak, bu süreçlerde yaratıcılık olgusunun hem sentezleri oluşturmada, hem de analizleri gerçekleştirmedeki rolü üzerinde durmak ve bunu bir model aracılığıyla açıklanması;
- Üst başlıkta da belirtilmeye çalışıldığı gibi, tasarım sürecinde sanılanın tam tersine analiz aşamasındaki yaratıcılığın, tasarımcıyı esas anlamda buluşçu çözüme götüren bir olgu olarak altı çizilmeye çalışılması;
- Deneyimli/deneyimsiz tasarımcı, ürünün eleştirisi, iyi tasarım konularına açıklayıcı bir bakış açısı getirilmeye çalışılması;
- Tasarlama eğitimine yönelik stüdyo ortamına ve stüdyo kültürüne yönelik bazı sonuçlara varılması amaçlanmıştır.

Sonuç Olarak...

İkinci bölümde yaratıcılık ve yaratıcı düşünme ile ilgili olarak, özellikle psikoloji biliminin söylemindeki tanımlamaları ve daha sonra bunların karşılığı olan yaratıcılık kavramının ve bu bağlamda bilim-sanat alanlarıyla olan ilişkisine yer verilmiştir. Konuya kuramsal yaklaşımlar bazında, felsefe ve psikoloji alanındaki tanımlamalar ve ardından yaratıcılığı tanımlamada bir ayrıştırma ve anlatım kolaylığı açısından 4P (Person, Process, Product, Press) bağlamında yaratıcılık olgusu ele alınmıştır.

Üçüncü yaratıcılık olgusunun mimari tasarım sürecinin açıklanmasında önemli ve direkt ilişkili olarak gördüğümüz sezgi, bağlam, algı, bellek ve imgelem kavramları ile birlikte açıklanmaya çalışılmıştır.

Dördüncü bölümde ise mimari tasarım kuramları ürün, süreç ve zihinsel aktivite bağlamlarında açıklanmaya çalışılmış; tasarım problemi ve tasarım mantığı kavramlarına yer verilmiştir.

Son bölümde ise tasarım sürecinde yaratıcılığı besleyen kavramların ve yaratıcılığın yerinin tariflenmeye çalışıldığı bir şema ortaya konulmuştur.



2. YARATICILIK

2.1. Genel Tanım ve Betimlemeler

Günümüzde gerek bilimsel, gerekse sosyal anlamda olsun gelişmeler ve değişimler eskiden olduğu kadar kendiliğinden ve tesadüfen değil; daha kontrollü ve bilinçli bir etkinliğin sonucudurlar. Burada yaratıcılığın artık bilinç düzeyinde etkin bir rol oynadığını; psikoloji biliminin bu alandaki çalışmalarını ve ulaştıkları noktaya bakarak söyleyebiliriz. Yaratıcılık ile ilgili bilimsel çalışmalar yeni olsa da ulaştığı noktada ilgili alanlara önemli ipuçları sunduğu da göz ardı edilmemelidir.

Yaratmanın, uzun zaman bir giz olarak düşünülmesi ve özellikle de dinle bağlantılı görülmesine rağmen bilimsel alanda dikkat çekmesi ancak 1950'lerden sonraya kalmıştır. Bu bilimsel çalışmalardaki literatürün üç farklı yönde geliştiğine dikkat çeken Sungur (1992); bunlardan ilkinin yaratıcı kişiliği ya da bireyi tanımlama olarak çıktığını belirtirken Guilford (1967)'un bilişsel alanla, Mac Kinnon (1962)'ın ve Dunette (1976)'nın kişilikle ilgili, Goug (1976) ve Torrance (1972)'un kavrama ile ilgili çalışmaları olduğundan bahsetmiştir. Aynı çalışmada ikincisi grup çalışmaların; örgütsel faktörlere ilişkin olarak, hangi faktörlerin yaratıcılığı artırdığını ya da engellediği soruları üzerine kurulduğunu, üçüncü grubun ise eğitim ve geliştirmeye yönelik olduğunun altı çizilmiştir.

Yaratıcılık konusunda yapılan çalışmaların yaratıcılığın tanımlaması, ölçülmesi ve hangi kriterlere bağlı olduğunun ortaya çıkarılması konuları üzerine yoğunlaştığı görülmektedir. Yaratıcılığı tanımlama çalışmalarında; yaratıcılık (creativity), imgelem (imagination), keşif (discovery), icat (invention) gibi kavramlar kullanıldığını belirten Öncü (1989), icat ve buluş gibi kavramların etkinlik sonunda elde edilen ürünle ilgili olarak, diğer bazı tanımların ise süreçle veya bir çeşit kişilik yapısı olarak verilmesini konuya farklı bakış açıları olarak yorumlamakta, bu nedenle yaratıcılığın bilimsel bir tanımının yapılmasının ya da konuyla ilgili olarak herkesin uzlaşabileceği ortak bir

tanımlamanın oldukça zor olduğunu belirtmektedir. Ancak yaratıcılık konusundaki bakış açılarının farklı olduğu kadar ortak noktalarının da var olduğu bir gerçektir. Kanımızca bu farklılıklar, farklı bakış açılarına sahip disiplinlerden ve yaratıcılığın söz konusu disiplinlerdeki yeri ve öneminden kaynaklanmaktadır.

Roawlinson (1995), yaratıcılığı “daha önce aralarında ilişki kurulmamış nesneler ya da düşünceler arasında ilişki kurulması” olarak, Sungur (1992) ise, yaratıcılığı sorunlara, bozukluklara, bilgi eksikliğine, kayıp öğelere, uyumsuzluğa karşı duyarlı olma; güçlüğü tanımlama, çözüm arama, tahminlerde bulunma yada eksikliklere ilişkin denenceler geliştirme, bu denenceleri değiştirme ya da yeniden sınaama, daha sonra da sonucu ortaya koymak olarak tanımlamaktadır.

Öncü, (1989) Mott'un “Creativitiy and İmagination” adlı eserinde yaratıcılığı, insanda açığa çıkmış ve gizli kalmış tüm yetenekleri geliştirme gücü, aynı zamanda yeni fikirleri biçimlendirme, icat etme ve keşfetme olduğunu, yoğun merak dürtüsü sürprizli ve şaşırtıcı olabilme, başkalarının göremediğini görebilme ve farklı tepkiler verebilme yeteneklerini içermek olarak açıkladığını belirtir.

Arık'ın “Yaratıcılık” adlı kitabında vermiş olduğu T. P. Jones'in (1977) tanımına göre; “Yaratıcılık, bireye farklı ve üretici düşünce zincirlerinden kopma gücü veren, sonuçları bireye ve muhtemelen başkalarına tatminler sağlayan, fikirlerdeki esneklik, orijinallik ve duyarlılığın bir toplamıdır.” Akman (1984, s:319), Siberetik Yaratıcılık isimli eserinde yaratma işleminin yoktan bir şeyler var etme değil, şekilsizden şekilli bir şeyler yapma olduğunu belirtir.

Chambers, yaratıcılığın üç ana tipi olduğunu ileri sürmüştür: *Kuramsal (teorik) yaratıcılık*, fikir veya hipotezleri en üst düzeylerine ulaştırmaktan ziyade, büyük ölçüde yeni ve taze fikirlerin oluştuğu zihinsel (intellectual) sürece dayanır. *Gelişimsel yaratıcılık* ise başkalarındaki yeni fikirlerin tanımlanmasına veya bu fikirlerin test edilmesine dayanır. Böylece kaynağı başkalarında olan çalışmaların üst düzeye doğru yükselmesi sağlanır. *Akademik yaratıcılık* ise, hem yeni fikirlerin doğması, hem de bu fikirleri işleyerek en yüksek düzeye ulaştırmak söz konusudur (Öncü, 1989).

Davis A. G. (1992, p: 88,92) yaratıcılığa Creative Abilities başlığında oldukça geniş kavramlar topluluğu halinde, bu kavramları tek tek açıklayarak değinmektedir: Akıcılık (Fluency) / Esneklik (Flexibility) / Özgünlük (Originality) / Özen gösterme (Elaboration) / Dönüşüm (Transformation) / Sorunlara karşı duyarlılık (Sensitivity to Problems) / Sorunları ifade edebilme (Able to define problems) / Görselleştirme, imgeleme (Visualization, imagination) / Analojik, metaforik düşünme (Analogical, Metaphorical Thinking) / Sonuçları, çıkarımları algılayabilme (Able to predict outcomes, consequences) / Analiz (Analysis) / Sentez (Synthesis) / Değerlendirme (Evaluation) / Mantıksal düşünme (Logical thinking) / Gerileyebilme (Able to regress) / Sezgi (Intuition) / Yoğunlaşma (Concentration). Aşağıda, bu kavramlardan bir kısmının açıklamalarına yer verilmiş olmakla beraber çalışmanın ilerleyen bölümlerinde de görüleceği gibi mimari tasarım olgusunun açıklanmasında yukarıdaki kavramların adeta anahtar kelimeler olarak yerini almış olduğunun da altını çizmekte fayda vardır.

"**Dönüşüm**, yaratıcı düşüncenin yerine zaman zaman kullanılabilen bir terimdir. Her yaratıcı düşünce, bir düşünceyi bir başkasıyla değiştiren, bütünleştiren ya da bir başkasının yerine geçiren bir düşünce ya da nesneyi kapsamaktadır. Dönüşüm, yeni anlamları, imaları ya da uygulamaları görebilme ya da bir şeyi yeni bir kullanıma adapte etmedir. Yaklaşık kırk yıldır, yaratıcılık efsanesi J.P.Guilford, yaratıcı düşünce açısından dönüşümün ne denli önemli olduğunu vurgulamaktadır." Burada yazar bir şeye bakarak, diğer bir şeyi görmek olan algısal değişimden ve bunun dönüşümle hemen hemen aynı anlamı taşıyan merkezi yaratıcılık sürecini oluşturduğunu belirtmektedir. Bu çalışma kapsamında bu konuya etraflıca değinilecektir.

"**Sorunlara karşı duyarlılık**, sorunları bulma, zorlukları ortaya çıkarma, eksik bilgiyi tespit etme ve güzel soru sorabilme yetisidir".

"**Sorunu ifade etme**, (1) asıl sorunu ifade etme (2) bir sorunun farklı yönlerini ayırt edebilme (3) bir sorunu açıklama ve basitleştirme (4) alt sorunları tanımlama (5) alternatif sorun ifadelerini öne sürme (6) bir sorunu daha açık şekliyle ifade edebilme yetilerini kapsamaktadır. Gerek sorunlara karşı duyarlılığın, gerekse sorunu ifade etmenin, belli bir algılayabilmeyi ve sezgiyi gerektirdiği de belirtilmelidir".

"İmgeleme, kişinin kafasında fanteziler yaratabilmesi, olayları grafiksel olarak düşünülebilmesi, imge ve düşünceleri zihninde kontrol edebilmesi ve işleyebilmesidir.

"**Analojik/metaforik düşünme**, bir bağlamdan bir diğerine görüş aktarabilme, söz konusu bir sorun için çözüm bulabilme ya da bir durumla bir diğeri arasında bağlantı kurabilme benzetme yapabilme yetisidir". Analojik/metaforik düşünme konusunda Rawlinson G. J. 'un düşüncelerine ileride yer verilmiştir.

"**Geri adım atma yetisi**, tıpkı, zihni alışkanlıklarla, geleneklerle, kurallarla, uygunluk baskılarıyla dolu bir çocuk gibi düşünülebilmektir. Bu yeti, oyunculukla ve şaka yapabilme yetisiyle ilgilidir". Özellikle "geri adım atma yetisi" olaylar karşısında oluşmuş ön yargılarımız ve görme biçimlerimizden sıyrılıp farklı açılardan, daha önce hiç bakmadığımız yönlerden bakabilme yaratıcılık için tartışmasız kabul gören bir konudur. Ayrıca Psikoloji alanında yaratıcılığı ölçmek için geliştirilmiş testlerde alışılmamış kullanımlar önemli bir yer tutar.

"**Sezgi**, "anlık " ya da sezgisel" sıçramalar yapmak için gerekli az anlaşılan bir yetiyi ufak, hatta yetersiz bilgiye dayalı ilişkileri görebilmeyi, "satırlar arasını" okuyabilmeyi kapsamaktadır. Bu bağlamda, sezgi, kişisel listede ifade edilen algılamayla ilgilidir". Burada "sezgi" son bölümdeki kütüphane örneğinde yaratıcı imgelem için gerekli olan konuya ilgisiz gibi gözüken ancak ilgisinin keşfedilmeyi bekleyen diğer raflardaki kitapların sezilmesinde önemli rol oynar.

2.2. Konu Alanları

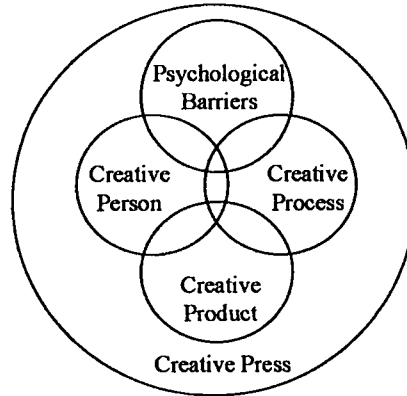
Birinci bölümde ele alındığı gibi yaratıcılık kavramını tanımlama denemelerinde bir karmaşa ve karışıklık gözlenmektedir. Özellikle yaratıcılığı bir tanrısal hediye olarak gören düşünce ile, her insanda potansiyel olarak az ya da çok olduğu düşünülen ve bilinçli etkinliklerle ortaya çıkarılabileceğini öngören düşüncenin ayrıştırılmaması bu kargaşaya yol açmaktadır. Bu nedenle konu ele alınırken bu ayrımın iyi yapılması gerekmektedir.

Her insanda potansiyel olarak bulunan ve bilinçli etkinliklerle geliştirilebilen yaratıcılık kavramı çerçevesindeki araştırmaların 4 konu alanı içinde geliştiği görülmektedir. Bunlar:

1. Yaratıcı insan / kişilik (creative person)
2. Yaratıcı süreç (creative process)
3. Yaratıcı ürün (creative product)
4. Yaratıcı çevre (creative press)

Bu konuda Henry J. (1991), yaratıcılığa “insan/kişilik (person), süreç (process), atmosfer/ortam (place) ve ürün (product)” olarak yine 4 başlık altında bakmaktadır. Yaratıcı kişiliği yetenek olarak; süreci, zihinsel bir aktivite olarak; ortamı yaratıcılığa ortam hazırlayan veya engelleyen atmosfer olarak, ürünü ise yaratıcılığın bir dışa vurumu olarak bakılabileceğinden söz etmektedir.

Aynı şekilde Isaksen, G. S. ve diğ. (1993), psikolojik olarak yaratıcılığa engel olan etmenleri açıklarken yine 4 PS’den yararlanırlar. Ancak konuyu yaratıcılığa engel olan etmenlerin; kişilik ve süreci birebir, direkt olarak etkilediğini, ürünün ise bundan dolaylı olarak etkilendiğini belirten şemasında bütün bunları kapsayan çevreden söz eder.



Şekil 2.1: Psikolojik engeller ile 4p'nin ilişkisi (Isaksen, G. S. ve diğ., 1993)

Bu ayırım hem konunun tanımlanmasında hem de anlaşılmasında büyük yararlar sağlamaktadır. Her ne kadar somut olarak ayrıştırılabilsede kişiliğin, sürece; sürecin,

ürüne olan yansımaları ve bunların kombinasyonları ilerideki bölümlerde tekrar ele alınacaktır.

2.2.1. Yaratıcı Kişilik (Person)

Yaratıcı kişilik veya yaratıcı insan konusu ile ilgili araştırmalar daha çok, yaratıcı olduğuna kanaat getirilmiş insanların kişilik ve biyografik karakteristikleri incelenerek geliştirilmiş ve bazı sonuçlara varılmıştır. Ancak bu konuda da bazı farklılıklar görülmektedir. Örneğin yaratıcı kişilik ele alınırken akılcı yaratıcılıktan ziyade dahilik düzeyindeki, tanrısal hediye olarak görülen yaratıcılığa sahip insanların kişilik yapıları baz alınmıştır.

Rouquette M. ve L.(1992) yayınlarında belirttikleri gibi, *aktüel yaratıcılık* ve *potansiyel yaratıcılık* arasında ayırma giden Lowenfeld (1959) şöyle ifade etmiştir: bu durumda yaratıcılık, bireylerin değişken miktarlarda sahip oldukları ve durumlara bağlı olarak az çok ortaya çıkmaya elverişli bir tür özellik olarak alınmıştır. Bir başka deyişle kendini göstermek için uygun koşullarla karşılaşması gereken kişide bulunan bir potansiyel güç söz konusudur. Maslow (1959) *temel yaratıcılık* (kendiliğinden, fişkıran, oyun niteliğinde) ve *ikincil yaratıcılık* (kontrollü, disiplinli, oyun niteliğinde olmayan) arasında ayırma gider. Taylor (1959) sıralanmış beş yaratıcılık düzeyi ortaya koyar:

1. Bireyde en orijinal olan anlatımsal yaratıcılık, bu düzeyde ürün kalitesi söz konusu değildir, yalnızca kişinin gösterisi (sunumu) önemlidir;
2. Geliştirilen ve kontrol edilen yeteneklerin veya yatkınlıkların devreye sokulmasını gerektiren üretici yaratıcılık. Yaptığı şey diğerlerinin yaptıklarına kıyasla gerçekten orijinal olmasa bile kişi böylece davranışın bir üst aşamasına ulaşır;
3. Yeni ilişkilerin algılanmasıyla nitelenen buluşçu yaratıcılık, daha önce kazanılmış tecrübenin kullanımı olarak tanımlanabilir;
4. Daha üst bir aşama olan yenilikçi yaratıcılık, yüksek bir soyutlama kapasitesini gerektirir ve genellikle ilerlemenin üretici bir dönüşümüne dayanır;
5. Son olarak en iyi hazırlanmış olan su yüzüne çıkan yaratıcılık, tamamen yeni temel prensipler anlayışına denk düşer.

Barron (1968), en yaratıcı kişilerin aynı zamanda, riskleri göze alabilen, genellikle çok iyi bilgilendirilmiş, vb. değişken kişiler olduğunu saptar. Bu kişiler aynı zamanda, iyi bir sözsözsel akıcılık ile, yani dilin kullanılmasındaki özel bir rahatlık ile nitelenirler. Buna karşılık daha az yaratıcı bireyler, kendilerini pasif ve konformist olarak gösterirler.

Barron (1969)'nun referans verdiği gibi, romancıların ve şairlerin, özellikle Goethe'nin, yaratıcı eserlerini tanımlayan, Carl Jung (1933, 1954), yaratıcı iki tür insan belirlemiştir:

1. *Psikolojik tip*: Psikolojik yaratıcı tip, insan bilinçselliği gerçekliğinden ortaya çıkar (yaşam dersleri, duygusal şoklar ve ihtiras ile insan bunalımları yaşantıları). Bu yüzden, şairin eseri; okuyucuyu daha yüksek seviyelerdeki açıklığa ve insan iç görüşüne yükselten bilinçli yaşamın yorumlanması ve yansıtılmasıdır.

2. *Görsel tip*: Görsel tip daha ilginç ve daha mistiktir. “Varlığını, insan zihninin arka kısmından alan garip bir şeydir... İnsanın algılayışını geride bırakan, başlangıçtan beri var olan bir olgudur” (Jung, 1933). Bu, “başlangıçtan beri varolan deneyim”, bireyin “arketiplerinin” (ilk örnek) veya “yansımalarının” hareketlenmesi olarak görülür. Görsel tipin yaratıcı insanın, mevcut durumlar ile tatmin olmayışına bağlı olarak, bu kolektif bilinçsizliğe ulaştığı varsayılır (Jung, 1976, s:125-6).

Yaratıcı bireylerde kendini basmakalıp adet ve törelerden bağımsız sayma eğilimi, yani günlük idea ve değerler karşısında bağımsız bir hal tespit edilmektedir. Bunun hemen hemen sıkı ve zorunlu bir sonucu, kendine güvendir ki bu, abartılmış patolojik şekliyle megalomanide görülmektedir. Bütün uyumsuzluklara spontan olarak tepkide bulunan yaratıcı birey, yeni ilintiler kurma yetisinin bir şekli olan mizah ruhuna sahip olduğunu gösterir. Yaratıcı öznenin bir davranışı da, basmakalıp idea'lar karşısında şüphecilidir; muhafazakarcı ruhu nitelikleyen yenilik düşmanlığına karşı bir garantidir. Saldırıları ve başarısızlıklara rağmen sebat etme, yaratıcılıkla birlikte giden başka bir niteliktir. Yaratıcı birey, kendisini çevreleyen ortamdaki dönüşümlere karşı ayrıca duyarlı olacaktır. Amacı gerçeğin başkalarınca görülemeyen görünüşlerinin bilincine erişmektir; bu da orijinalliğin garantisidir (Vexliard, 1966).

Taylor, bir yaratıcının başlıca kişilik özelliklerini, bağımsızlık, kendine güven, belirsizliğe ve düzensizliğe dayanıklılık ve hoşgörü, kadınca ilgiler ve mesleki kendine güven duygusu noktalarında toplamaktadır. Torrance, bu özelliklere ilave olarak, problemlere karşı duyarlılık, esneklik, akıcılık, orijinallik, yeniden tanımlama ve düzenleme yeteneğini yaratıcıların kişilik özellikleri arasında saymaktadır.

Bu arada yaratıcılık ile zeka arasındaki ilişkinin hala net biçimde ortaya konulamamış olması şaşırtıcıdır. Aynı konuya değinen Barron F. (1969), yirminci yüzyılın ilk yarısının sonu, "zeka" testleriyle iyi donatılmış psikoloji mesleğini gördüğünü; fakat, şimdiye kadar, yaratıcılık diye adlandırılan zekanın bu yanı, testlerle pek iyi donatılmadığını belirtmiştir. Ayrıca zeka ile yaratıcılık arasındaki ilişki konusunda çok çelişkili fikirler bulunmaktadır. Bu konuya değinen Rouquette M. ve L.(1992), Torrance'ı (1962) örnek vererek, yetenekli çocukların yalnızca klasik zeka testlerine başvurarak saptanması durumunda, en yaratıcı öznelerin yaklaşık yüzde 70'inin elendiğini belirtir. Aynı doğrultuda, zeka ve yaratıcılığın çok büyük ölçüde bağımsız iki boyut oluşturduğunu düşünen Wallach ve Kogan'ın sonucunun da şimdiye kadar güvenilirliğini koruduğunu belirtmektedir.

Ayran (1984), MacKinnon'ın, yaratıcı mimarların en genel kişilik özelliklerini şu şekilde özetlediğini belirtmiştir: "Yüksek düzeyde etkili *zeka*, deneye açıklık, önemsiz sınırlamalar ve zorlayıcı yasaklamalardan kurtulma, yüksek düzeyde enerji, yaratıcı araştırmaya kendini tamamen verme, sürekli şekilde kendisi için ortaya konan güç mimari problemlerde devamlı olarak yaratıcı çözümler için uğraşma". Gürer (1978), orijinallik, tarif etme, uyum esnekliği, ilişki kurma, ifade, kelime ve düşünce akıcılığı gibi zeka özelliklerinin yaratıcılık için de geçerli ölçüler olduğuna işaret etmektedir.

Babacan İ. (1992), Yaratma Dürtüsü isimli eserinde yaratıcı kişileri inceleyen bir çok araştırmacının yaratıcı insanların en belirgin özelliğinin "bağımsızlık" olduğu konusunda aynı görüşü paylaştıklarını belirtir ve şöyle devam eder: "Bu da özellikle, ait oldukları toplum ya da meslekten çok, kendi iç standartlarının etkisi altında olmalarıyla kendini belli eder. Mimarlar üzerinde yürütülen ve deneklerin yaratıcılıklarına göre üç gruba ayrıldığı bir incelemede, en yaratıcı grup öncelikle kendi

içlerinde keşfettikleri bir yetkinlik ölçütüne ulaşmayı, en az yaratıcı olan grup ise mimarlık mesleğinin ölçütlerine uymayı amaçlayanları kapsıyordu”.

Barron (1969) mimari alanında kimin yaratıcı olarak kavranılacağına karar verme mekanizması oluşturmak için yapılan çalışmada şu yaratıcılık tanımını çalışma prensibi olarak vermiştir: “Mimari sorunlara yaklaşım yeniliği ve düşüncelerin özgünlüğü; yapıcı beceriler; uygun olduğu zamanlarda geleneksel fikirleri ve yöntemleri kullanabilme yetisi; mimarinin temel gereklerinin (teknoloji, görsel yapı, planlama, insani bilinç ve toplumsal amaç) karşılanması için etkin ve özgün fikirler üretebilme becerisi” olarak yaratıcı mimari kişilikle ilgili fikirlerini belirtmiştir. Aynı çalışma neticesinde yaratıcı yazarla ile mimarlar arasında kişisel özellikler bakımından ayrıma gider: “Mimarlar sanatçı olmanın yanı sıra iş adamıdır. Bütün olarak tüm yaratıcı mimarlarda bulunmayan toplumsal ortamlarda başarılı olma, güvenilirlik ve pratiklik hissi iletirler. Bazı çarpıcı istisnalar olmasına rağmen, mimarlar genelde iyi konuşmacı değildirler. Mimarlar fikirlerin sözcüklerle ifadesinden çok, fiziksel maddelere ve duysal etkilere karşı daha hassastır. Yazarlar şarkıcı veya oyuncudurlar; mimarlar inşacı ve tasarımcıdır. Bu yüzden iki grubun yaratıcılıkları arasında tutarlı farklılıklar vardır”. Yazarların şarkıcı veya oyuncu oldukları konusunda Tanilli’nin (1997) eserinde Sanat, sanatçı ve seslendikleri başlığı altında sanatçıların duyularından söz ederken Ressam Cézanne’dan (1839-1906) şöyle bir alıntı yapar: “Gördüğüm gibi resmediyorum ve pek güçlü duygulanışlar içindeyim”. Yine o ekliyor “*Sanatçı için görmek; duymak ve tasarlamaktır, duyup tasarlamak ise birleştirmektir; çünkü sanatçı, kuş gibi heyecanlarını şakımaz, besteler*”. Burada şarkı söylemekle, beste yapmak konularında yaratıcılık adına önemli mesajlar vermektedir.

Barron, araştırma sonuçlarına şöyle devam eder: “Ayrıca mimarların tensel deneyimlerden hoşlanıyor (dokunma, tatma, koklama ve fiziksel temas), eleştirel, şüpheli ve her şeyden hemen etkilenmiyor, bilinçli veya bilinçsiz seviyelerde, birey olarak kendi kişisel yeterliliği ile ilgileniyorlar”. Bu noktada Kant’ın algının transsendental birliği konusunu açıklarken, bir nesneyi duymulayanın, onun özelliklerini anımsayanın, onu zaman ve mekan kalıplarıyla nedensellik kategorisi içine yerleştirenin hep aynı ben olması gerektiğinden söz ederken kişisel yeterliliğin ve ben merkezli tutarlılığın önemli olduğu konusundaki fikirleri ile yaratıcı mimarların kendi

kişisel yeterlilik ve yetkinliği ile örtüştüğü dikkati çeken bir konu olmuştur (Barron, 1969).

Barron F. (1969), farklı fikirler üreten bireyler için özgünlüğün bir alışkanlık olduğuna inanmak için nedenler olduğundan söz ederken şöyle devam ediyor: “Bu şu anlama geliyor: deneyimler sonucu ortaya çıkan son derece organize duyarlılık, tutarlı yaratıcılık için ön koşuldur. Düşünce ve davranış arasındaki ilişki hakkındaki genel bilgilerimize dayanarak; bireyin kişiliğinin, yaratıcı düşünmesinde ve yaratıcı eylemler üretmesinde büyük rolü olduğunu düşünebiliriz. Bir ölçüm sahası olarak yaratıcılık psikolojisi; algı, mizaç ve motivasyon gibi alanları ayırır”. Yukarıda bahsedilen **organize duyarlılık ve farkındalık tutarlı yaratıcılık** ile bir tutulmaktadır.

2.2.2. Yaratıcı Süreç (Process)

Yaratıcılığı tanımlama denemelerinde belki de üzerinde en çok tartışılan, net bir biçimde sonuca varılamayan ve gizemini hala koruyan konu yaratıcılık sürecidir. Çünkü yaratıcılık sürecinin maddeler halinde problemin belirlenmesinden, ürünün ortaya çıkışına kadar olan kısmının tanımlanması ve netleştirilmeye çalışılması tanrı vergisi yaratıcılık anlayışına başlı başına ters düşen bir durumdur. Ne var ki, yaratıcılığa bilinçli bir etkinlik, bilinç ile bilinç altının diyalogunun arttırılması olarak bakıldığında bu sürecin yukarıda değinildiği gibi aşamalı olarak ilişkilendirilerek açıklığa kavuşturulması biraz daha olabilir görünmektedir. Ancak bu bölümde sosyal psikolojinin bu sürecin tanımlanmasına ilişkin ulaştığı görüşler belirtilecek, bu görüşlerin beslediği tasarım sürecindeki yaratıcılık konusu ya da diğer bir deyişle tasarımdaki yaratıcılık süreci daha sonraki bölümlerde ele alınacaktır.

Rouquette M. ve L.(1992), özgül bir süreç olarak yaratıcılık başlığı altında şöyle belirtmiştir: “Genellikle, bütün yaratıcılık fenomeni içinde temel ve karmakarışık bir haldeki dört aşama arasında ayrıma giden Wallas’tan (1926) bahsedilir: hazırlık, kuluçka dönemi, ilham ve doğrulama. Daha sonra Harris (1959) aşağı yukarı birbirini izleyen aşama arasında ayırım yapmıştı:

1. İhtiyacın tanınması,
2. Bilginin toplanması,
3. Bu bilgiyi işleyen düşünce etkinliği,

4. Çözümlerin tasarlanması,
5. Doğrulama,
6. Uygulamaya koyma.

Sonuçta, basitçe betimlenen fakat açıklanamamış olan yaratıcı sürecin merkezi, yani yaratıcılığın ortaya çıktığı yer; Harris'in dördüncü aşaması olan çözümlerin tasarlanması ve Wallas'ın üçüncü aşamasındaki ilhamdır. Aslında tasarım sürecinin sistematik açılımındaki bireşim aşamasının da bunlara karşılık gelmekte olduğu bilinmektedir.

Aral ve diğerleri daha sonra “bu durumda çözümler nasıl oluşurlar?” sorusu ile devam etmişlerdir ve bu soruya sistematik cevap girişimlerinin aşırı derecede az sayıda olduğunu belirtip; kesin mekanizmalardan çok “düşünce tarzları”nı betimleyen Guilford ayrı tutulduğunda yalnızca birleştirmeci (associationniste) anlayışın açıklayıcı ve yarı biçimsel olarak tam olan bir model sunduğunu belirtmişlerdir. Sonuçta bu anlayışa İngiliz ampirist felsefecilerinden, modern neo-davranışçılara kadar düşünce incelemesi tarihinde sürekli olarak rastlanır. Her yazar veya her yazarlar grubu tarafından verilen çeşitlemeler nasıl olursa olsun, bu model aşağıdaki temel olaylara dayanır:

1. Düşünce süreci her zaman ağırbaşlı unsurları ele alır. Bunlar, birleşimin, genellikle sözselsel etiketleri ile saptanabilen bileşenlerdir;
2. Bu unsurlar öğrenme yoluyla değişikliğe uğratılırlar ve hepsi de bireyin duyuşsal deneyiminin son analizinden doğarlar;
3. Bu unsurlar birçok biçimde birbirleriyle bağdaşır; bu ilişkilerin her biri, bu unsurların ortaya çıkış veya kullanım sıklığına veya içirme, birleşme veya kesişme gibi bazı mantıksal işlemlerin uygulanmasına doğrudan bağlı olan belli bir güç ile nitelenir;
4. Böyle bir malzemenin düşünce süreci ile bulunup ortaya çıkarılması ve incelenmesi, bu ilişkilere göre ve aynı mantıksal işlemlere göre bölüm bölüm ayrılır;
5. Bir ilişkinin karakteristik gücü, bu ilişkinin baştan başa geçirilmesi ve bunun bağladığı unsurların kullanılması olasılığını ifade eder;
6. Bu durumda “yaratıcı” önerme, az olası olan önermedir ve öte yandan, bir biçimde ele alınan belkili duruma uygun düşen, yani bazı ön gerçeklikleri yerine getiren bir önermedir.

Son olarak birleřtirmeci yaratıcılık anlayışına en tam biçimini vermiş olan Mednick’e göre, yaratıcı bir çözüme ulaşmak için üç temel biçim olduğunu belirten Aral ve diğerkleri;

1. Rastlantı: Arızı (sonradan olan, dıştan gelen-TDK sözlüğü) bir koşula bağılı olarak iki veya daha çok sayıda unsur bir araya gelir. En azından yeni olguların ortaya konması düzeyinde rastlantının önemli bir rol oynuyor gibi görüldüğü bazı bilimsel keşifler bu türdendir;
2. Benzerlik: Yaratıcı çözüm veya önermenin unsurları, birbirlerine benzerliklerine veya onları çağrıştıran uyartıların benzerliğine bağılı olarak bir araya gelirler. Örneğin, eşsesliliği, yarım uyağı, uyağı kullanan veya daha geniş olarak bütün sanatlarda (resim, heykel, müzik) bir denklikler oyununa başvuran şiirsel yaratım belirtebilir.
3. Aracılık: Gerekli unsurların çağrıştırılması burada ortak unsurların aracılığı ile gerçekleşir.

Mednick’e göre bu tarz, nasıl olursa olsun bir semboller sistemi kullanılan alanlarda büyük bir önem taşıdığını belirtmişlerdir.

Diğerk süreç tanımları; yaratıcı fikrin, daha önceden ilişkisiz olan fikirlerin kombinasyonu veya fikirler arasında yeni ilişkiler bulmak olduğunu varsayarlar. Bu anlamda, yaratıcı süreç bu fikirleri ilişkilendirme veya bu ilişkileri algılama sürecidir(Barron, 1969).

Vexliard (1966), Felsefe teorileri isimli yazısında, Arthur Köstler’in bisosiyasyon’undan bahsetmiştir. Fikirlerin ilişkisizliği (bisociative) kavramını açıklayan şu tanımı yeterince açıktır: **“Fikir ilişkisi ne kadar çok anlaşılmazsa veya uzaksa, başarı o kadar beklenmedik ve etkileyici olur”**.

Barron (1969) yaratıcı sürece fikir ilişkilendirme aktivitesi katan bazı ünlü kişilerden şu alıntılarını yapmıştır:

“İcadın veya keşfin, matematikte veya herhangi bir yerde, fikirleri ilişkilendirilerek oluştuğı açıktır” (Hadamard, 1945).

“İlişkilendirme ve bağıntılama yeteneği, bazen garip ama ilginç olmasına rağmen, zihnin yaratıcı kullanımının kalbi durumundadır; hangi alanda veya bilimde olursa olsun.” (Seidel, 1962)

“İki fikrin, ilk olarak kesişmesi” (Taylor, 1988)

“Yeni bir şeyin üretildiği herhangi bir süreç (eski elementlerin yeni yapılarını veya düzenlemelerini de içerir şekilde), herhangi bir fikir veya nesne.”(Harmon, 1955)

“Gerçeklerin, etkilerin veya duyguların yeni bir yapıda bütünleşmesi” (Porshe, 1955).

“Yeni ve daha faydalı yapılar bulana kadar, bireyin bilgi parçacıklarını kullanmasına izin veren zeka niteliği” (Read, 1955).

“Yaratıcılık, karşılıklı olarak ilişkisiz iki gerçekliği, yaşantı alanlarımızın dışına çıkmadan ele alıp, birlikteliklerinden bir kıvılcım üretmektir.” (Mx Ernst Sergisi Önsözü, Fabun, 1968).

Ancak bütün bu alıntıları yapan Barron şöyle devam eder: “Ancak yaratıcı süreci fikir ilişkilendirme olarak, dolayısıyla yaratıcı ürünleri yeni fikir kombinasyonları olarak görmek, sadece “yaratıcılık” doğasını basitleştirmeye yarar. Yaratıcı bir kimyagerin kimyevi elementlere, yaratıcı yazarın sözcüklere ulaşabileceği gerçeği, bu parçaları yaratıcı ve değerli bütünler haline getiren ustalığı anlatamaz. Yüksek derecede yaratıcı kombinasyonları bir araya getirmek; deneyim, gelişmiş teknik ve biçimsel yetiler, yüksek enerji, canlı hayalgücü ve fikir kombinasyonunun “iyi” olduğuna karar verecek beğeni zevki gerektirir. Sonuçta ortaya çıkan yaratıcı eser, bazen basit bir kombinasyon olabilir, mesela çikolata karıncalar; ama Colridge’nin Kubla Khan’ı gibi karmaşık da olabilir. Davis Perkins’in yaratıcılık açıklaması da yaratıcı bireyin fikir kombinasyonlarını ele alışı üzerine kuruludur. Perkins, ilk olarak, icadın mümkün olup olmadığını sorgulamıştır: Hiçbir şeyden, yeni bir şey yaratılabilir mi? Çözümü, özetle, doğa kanununa paralel bir süreç içerir; ama bu süreç doğadaki gibi gelişigüzel değildir. *Olasılıkların, olası “kombinasyonel tüketimi”, yaratıcı insanlar tarafından “zihinsel olarak yönlendirilir.”*

2.2.3. Yaratıcı Ürün (Product)

Yaratıcı olarak tanımlayabileceğimiz davranışsal ürün türleri çok çeşitlidir: bir matematik kuramının ispatını ele alan bir kitap; mekanik bir buluş; yeni bir kimyasal

sürecin keşfi; müzikal, şiirsel yada resimle ilgili kompozisyonlar; yeni bir felsefi veya dini sistemin oluşturulması; kanuni bir değişiklik; sosyal problemlerle ilgili konularda yeni yaklaşımlar; bir hastalığın tedavisinde ve önlenmesinde yeni buluşlar; çok güçlü, yeni silahların icadı veya diğerlerinin akıllarını kontrol etmek için yeni yöntemler. Bu yaratıcı üretimlerin ortak ve önemli özellikleri bunların özgünlükleri, uygunlukları, geçerlilikleri, bir ihtiyacı karşılamadaki yeterlilikleri, estetik uygunlukları ve zarafetleridir. Yani burada vurgulanan şey tazelik, yenilik, sıradışılık, hüner, farklılık, akıl ve uygunluktur (Barron F., 1969).

Yaratıcı üründen söz edildiğinde öncelikle orijinallik, daha önce eşine rastlanmamışlık, yeni ifade biçimleri...vs. olarak belirtilen kavramlarla tanımlanırken önemli bir husus atlanmaktadır. O da ürünün orijinallik veya yeni ifade biçimi olarak söz edilen şeyin sınırı veya kriteri ne olacak? Acaba bir hayvanat bahçesinde eğitilen fillerin hortumlarına tutturulan fırçalarla kağıt üzerinde yaptıkları resimler yaratıcılık değerleri açısından yüksek puan alırlar mı?

Rouquette M. ve L.(1992) yaratıcı ürün konusunda bir “eser”in değeri kestirilebilir mi? sorusunu sorarak şöyle devam etmiştir: Wilson, Guilford ve Chrisensen (1953), yaratıcı bir üretimin kalitesini değerlendirmek için üç olası ölçüt belirtmişlerdir. Onlara göre şöyle düşünülebilir:

1. Bir cevap, ele alınan kitle içinde ne kadar seyrek görülürse o kadar orijinaldir;
2. Bir cevap, bir yargılayıcılar grubuna göre daha ustalıkla olduğu ölçüde daha orijinaldir;
3. Bir cevap, en uzak bilgi ve tecrübe öğelerini birleştirdiği ölçüde daha orijinaldir.

Barron (1969) şöyle devam etmiştir: Yaratıcı ürüne odaklanan tanımlar, her zaman için orijinallik konusunu vurgulamışlardı ki bu kelime bazen yaratıcılık anlamında da kullanılır. Tanım üzerinde çalışan birey, eğer bir kaç saniye daha düşünürse; bir şempanzenin duvara yazdığı, acayip ama bir o kadar da orijinal karalamalarını, bir çocuğun saçmalıklarını veya zihinsel açıdan bozulmuş bir birey veya politikacının yaptıklarını yaratıcılık dışında bırakmak için, tanıma bir takım uygulanabilirlik, değer

veya sosyal deęer eklemek ihtiyaı duyacaktır. Briskman’a gre (1980. sf 95) “Bir rnn yenilięi, yaratıcılıęı iin sadece yeterli deęil aynı zamanda gereklidir; Russell’in zekice sylenmiř bir szndeki, kendisini piřmiř bir yumurta olarak gren adam, ok yeni bir dřnce ifade ediyor olabilir; ancak, sanıyorum ki pek azımız, onun yaratıcı bir řeyler rettięine inanır” (Briksman,1980).

Bu l teknikleri, zelliklerden ilk ikisi, genellikle deneysel incelemelerde kullanıldılar. Bununla birlikte, bunlara bir ok eleřtiri yneltilebilir: ilk olarak yaratıcılıęın ve orijinallięin kesin bir řekilde birlikte varolmalarını anlamak kolay deęildir; te yandan, kitle iindeki seyreklik, rneęin kurala uymayan cevapları ayırmayı saęlayan yeterli bir kriter gibi grnmemektedir.

2.2.4. Yaratıcı Ortam (Press)

Drdnc unsur, yaratıcı atmosfer yani fiziksel ve sosyal evredir. Yaratıcılıęı destekleyecek veya engelleyecek evre ve evrenin yaratıcılıęa olan etkisi ne yazık ki oęu zaman yaratıcılıęa engel olan faktrler bařlıkları altında rastlanmaktadır.

Statkoyu korumaya adanmıř olan kurumlar gibi; evre de hayalgcn, yaratıcılıęı ve yenilikleri engelleyebilir. Uygunluk, gelenek, grev, itaat ve kurallara baęlılıęın n planda olduęu kltrlerde de durum byledir. İlk olarak, yaratıcı yeniliklerin oęu, zellikle icatlar, sosyal ihtiyalar karřısında retilmiřtir (dnyanın telefona, fotokopi makinasına, iyi Broadway řovlarına, kalp nakline vb. ihtiya vardı). aędař ihtiyalar (daha gvenli otomobiller, Aids’e are, daha iyi tv filmleri) yaratıcı problem zmnn ılgınlık seviyesi sınırlarına ulařmasına yol amaktadır. İkinci olarak, zellikle teknolojik alanda olan pek ok yenilik iin, evre yeteri kadar geliřmiř kltr evresi ve uygun teknik miras sunmalıdır (Davis, 1992).

Yargı olarak toplum: Toplum, yaratıcılıkta bařka zarif rol daha oynar. Yani, kimin veya neyin yaratıcı olduęuna karar vermek. Csikszentmihalyi (1988), neyin “znde yaratıcı” olduęu konusunun, nesnenin kendi iinde yer almadıęını belirtmiřtir. Yani, “...Leonardo veya Einstein’ın yaratıcı olduęuna inanma nedenimiz, bunun byle olduęunun bize ğretilmesidir” (sf 327). Bu tr yargıları yaratan, gvendięimiz sanatsal ve bilimsel oluřumlardır. Yani, neyin “yaratıcı” olduęunu sosyal kararlar

belirler. “Toplum” bazen, kendi kolonlarında neyin yenilikçi ve neyin değersiz olduğunu yazan bir ya da bir kaç sanat, sinema, tiyatro veya kitap eleştirmeni anlamına gelecek şekilde indirgenir. ...Matematik, fizik ve kimyada da, yaratıcılık yaklaşımı sosyal bir süreçtir ve sanatta olduğu gibi göreceli, yanılığa açık ve gelecek kuşaklara aktarılabilir durumdadır. Van Gogh, bu yüzden fakir öldü. 1989 Ekiminde resimlerinden birisi için 40 milyon dolar önerildi." Davis A. G. (1992). Diğer ilgili bölümü bitiren yazar burada yaratıcı ürünle, yaratıcı çevrenin ne kadar da iç içe olduğunu vurgulamıştır. Kısaca yaratıcılık aynı zamanda toplumun içinde bulunduğu koşullara bağlı olarak da değişkenlik göstermektedir.

Her ne kadar her insanın içinde doğuştan gelen yaratıcı bir güç olsa da, kişiyi bu gücü kullanmaktan alıkoyan birtakım engeller vardır. Bunların tanımlanması ve yaratıcı düşünme çalışmalarıyla ortadan kaldırılması, yadsınamayacak bir gerekliliktir ve eğitimin rolü burada ortaya çıkmaktadır. Çevre yaratıcılık performansının artırılması üzerinde olumlu etkiler sağlayabileceği gibi, yaratıcılığa engel olan etmenler olarak belki de insanların kendilerinden, kişilik yapılarından kaynaklanan sebeplerin beraberinde getirdiği etmenlerden, daha baskın olan ve olumsuzlukları toplumsal boyutta önemli sorunlara yol açan bariyerler, engeller ve baskılardan söz etmek gerekmektedir.

Davis A. G. (1992), Barriers, Blocks, and Squelchers: Neden daha yaratıcı değiliz? başlığı altındaki bölümün giriş paragrafı konuyu yeterince açık ifade etmektedir:

“Eğer yaratıcı düşünmenin karşısında içsel ve dışsal bariyerler olmasaydı hepimiz çok daha yaratıcı olabilirdik” önermesi çok güzel bir örnektir. Yani; güvensizlikleri, önceki alışkanlıkları, destekçi olmayan ve hatta baskıcı olan çevreleri yüzünden pek çok insan, doğarken kendilerine sunulmuş olan yaratıcı yetilerini kullanmazlar”.

Davis’in, yaratıcı düşünme karşısındaki bazı yaygın bariyerleri:

Alışkanlıklar ve öğrenme, Kurallar ve Gelenekler, Algısal engeller, Kültürel engeller, Duygusal engeller, Kaynak bariyerleri, başlıklarında incelerken Von Oech’in (1983) 10 tür zihinsel engellerinden bahsetmektedir.

Alışkanlıklar ve öğrenme: Yaratıcı düşünme önündeki belki de en büyük engellerden birisidir. Özellikle sunulanı olduğu gibi almama, sorgulama gibi yaratıcılık için önemli bu faktörleri ortadan kaldırdığı için alışkanlıklar ve buna bağlı öğrenme kişinin yaratıcılığında engeldir. Bu sayede alışkanlıklar, düşünme bir biçimde devam ederken karşılaşılan probleme göre bu düşünme biçiminden bir diğerine geçme konusunda büyük engel oluşturup, tasarımcının bu farklı düşünmenin getireceği yaratıcı çözümlerine de engel teşkil edecektir.

Görsel masumluk, belirli bir saflık ve basitlik, yaratıcı bireyin karakteristik özellikleridir; eğer bu özellikler geliştirilebilirse problem çözümündeki ve icatlardaki yenilikler arttırılabilir. Özellikle problemlerin belirlenmesi, bu tür bir saflığa bağlıdır; alışkanlıkların en kötü etkilerinden biri de bir problemin varlığı hakkındaki gerçek karşısında bizi kör etmesidir. Örneğin ölüm kavramına öylesine alıştırılmışız ki tıp “Ölüm engellenebilir mi?” sorusunu sormuyor; “Hayat nasıl uzatılabilir?” sorusunu soruyor. Doğal olarak, böyle bir problem dile getirilse bile bunun çözümsüz olması beklenir; fakat, çözümün imkansızlığı bunun dile getirilmeme nedeni olabilir (Barron F., 1969).

Kurallar ve Gelenekler: Davis A. G. (1992), "Aileden anonim, ulusal ve uluslararası gruplara kadar uzayan sosyal grupların kişisel, sosyal ve kurumsal davranışları yönlendiren kurallar, düzenlemeler, politikalar ve gelenekler olmadan işleyemeyeceği çok açıktır. Ancak “yönlendirmek”, genellikle “kısıtlamak” veya “engellemek” anlamına gelir." diye belirterek toplumsal düzenin sağlanmasında gerekli kurallar ile yaratıcılık arasındaki çelişkiye dikkat çekmiştir. Zira kuralların ve özellikle geleneklerin, alışkanlıkların adeta belirleyici ve perçinleyicisi olduğu unutulmamalıdır.

Algısal Engeller: Alışkanlıklar ve öğrenme aslında algısal engeller ile adeta birbirlerinin türevleri gibidirler. Çünkü bu alışkanlıklar bir bakıma algılama biçimimizi belirler. Bu da daha önce algıladığımız nesnelerin farklı yönlerini, farklı kullanımlarını, yeni ilişkiler ve yeni yapılanmalar içerisinde kullanmamıza büyük ölçüde engel teşkil eder Bu yüzdendir ki yaratıcılığı ölçen testlerde; (Torrance) alışılmamış kullanımlar ve yeni ilişkiler sunabilme önemli yer tutar.

Yaratıcılık lideri William J.J. Gordon (1961), tanıdık nesnelerin ve olguların yabancılaşması sürecinin (yaygın nesnelerin ve fikirleri yeni şekillerde algılama) nasıl temel yaratıcı süreç olduğunu tanımlamıştır. Çoğu yaratıcılık süreci; zihinsel dönüşüm, yeni anlamların, kombinasyonların ve ilişkilerin algılanmasını içerir (Davis A. G., 1992). Yaratıcılıkta bu kadar önemli bir faktör olan algı konusun da alışkanlıkların getirdiği saplanmalar en büyük algısal engeli oluşturur. Örneğin bir doktorun, hastasının probleminin teşhisinde, daha önce karşılaştığı hastalığın belirtilerine yakın belirtiler gördüğünde algısal olarak saplanmaya giderek sorgulamayı yarıda keser ve belki de ilgisi olmayan bir teşhis koyabilir. Kısaca algısal engeller hemen sonuca varma ile ilgilidir ama olayın negatif boyutunu yani gerçek sorunu görmeyi ve tasarımcının "gerçek sorunu" tanımlamasını engeller olduğunun da altını çizmek gerekir.

Kültürel Engeller: Sosyal veya kurumsal normlara dayanan sosyal etki, beklenti ve uygunluk baskıları, kültürel engelleri oluşturur. Yani, kültürel engeller, sadece öğrenme ve alışkanlık ile kurallar ve geleneklerden fazlasını içerir. Birazcık “farklı olma korkusu” ve “diğer insanların nasıl davranmamız gerektiği hakkındaki düşünceleri” vardır. Sonuç, bireyselliğin ve yaratıcılığın yitirilmesi olur (Davis A. G., 1992). Toplumsal kültürün getirdiği baskılardan bir diğeri de uygunluk, anlaşılabilirlik kavramları. Uygunluk konusu özellikle mimaride uygulanabilirlik ve ekonomik olma anlamında, yenilikçi olma ve yaratıcı düşünmenin önündeki engellerdir. (Ancak burada konu tasarım probleminin "ekonomik" olmak olarak belirlenmiş olması ile karıştırılmamalıdır. Çünkü tasarım problemi ekonomik olmak anlamında da değerler içeriyorsa o bağlama göre tasarım yönlendirilmelidir. Bu nedenle tasarımın başında getirilen ekonomiklik bir sınırlama değil bir ihtiyaç olarak görülmelidir ve bu noktada gösterilen yaratıcılık performansı bu bağlam içerisinde değerlendirilmelidir.) Anlaşılabilirlik konusuna en iyi örnek ancak öldükten sonra eserlerinin değerine varılması konusu verilebilir. Söz konusu ressamın anlaşılabilirlik gibi bir kaygıda bulunmaması onların yaratıcı eserler üretmesine engel olmamıştır. Burada toplumun seviyesi yaratıcılık çitasını belirlediğini söylemek hiçte yanlış olmayacaktır.

Duygusal Engeller: Duygusal engelleri, başarısızlık korkusu, farklı olma korkusu, eleştirilme veya alay edilme korkusu, reddedilme korkusu gibi kronik güvensizlik ve endişe kaynakları olarak belirten Davis, Van Gundy (1987)'nin belirttiği

bireysel/davranışsal bariyerlerin (risk alma korkusu, belirsizlik ve karmaşa korkusu, değerler ve ihtiyaçlardaki farklılıklar, çatışma üreten kişisel karakteristikler), yeniliklerin yaratılmasını, kabullenilmesini ve uygulanmasını engellediğinden söz eder.

Kaynak Engelleri: Yaratıcılığın geliştirilebilmesi ve desteklenebilmesi için sürekli algılayan, değerlendiren, işleyen ve saklayan zihnimizin bu anlamda beslenmesi gerekmektedir. Davis kaynak bariyerlerini insan, zaman, para ve bilgi eksiklikleri olarak belirtmiştir.

Ayrıca Davis kitabında Von Oech'e göre, yaratıcılığı desteklemenin neredeyse tamamen sadece zihinsel engellerden kurtulma anlamına geldiğini belirtmiş ve şöyle devam etmiştir: "Von Oech'in yaratıcılığı artırma yaklaşımı, 10 tür zihinsel engeli aşmayı içerir: tek doğru cevap, bu mantıklı değil, kurallara uymak, uygulanabilir olmak, karışıklıktan kaçınma, hata yapmak yanlıştır, oyun ciddi değildir, bu benim alanım değil, aptal olma korkusu, yaratıcı değilim."

Rawlinson G. J.'de (1995) yaratıcılığa engel olan etmenleri Yaratıcı Düşünme ve Beyin Fırtınası isimli eserinde şu başlıklarda inceler:

1. İnsanların kendi kendilerine koydukları engeller,
2. Kalıplar ya da tek geçerli sonucu bulma zorunluluğu,
3. Muhafazakarlık,
4. Açıkça görülen şeyleri sorgulamama,
5. Fazla hızlı değerlendirme,
6. Aptal gözükmek korkusu.

Rawlinson bu başlıkları incelerken de günlük pratiklere oldukça yakın örnekler vermektedir. Burada insanların kendi kendilerine koydukları engelleri konusundaki düşüncelerini algıda saplanma, tek doğru yanıt bulma zorunluluğu hissetme, düzene bağlı kalmaya çalışma; muhafazakarlığı, toplumsal yaşamın getirdiği kurallara uyma zorunluluğu, alışkanlıklar, gelenekler ve öğrenme olarak özetlenebilir.

2.3. Kuramsal Yaklaşımlar

Psikologlar ve felsefeciler, yaratıcılık olgusuna yaklaşımları kapsamında çeşitli kuramlar geliştirmişlerdir. Bu kuramlar kendi alanlarında olduğu gibi diğer çeşitli disiplinlerde de önemli fikirlerin temellerini oluşturmuştur.

Vexliard (1966), “yaratıcılığın nesnel görüş açısından özel bir ifade, buluş, keşif, yeni bulma yeteneği ile kendini gösteren, bir türlü etkinlik olduğunu ve yaratıcı edinimdeki bu “spontan” fişkırmının, filozoflarca türlü türlü yorumlandığını belirtip bu yorumların *Tanrısal İlham* ya da doğa üstü ilham teorisine bağlanarak bütün tarih boyunca, günümüze kadar geldiği belirtmektedir. Bu tanrısal ya da tanrısala yakın, doğa-üstü bir ilham olarak kavranan yaratıcılığın belki en eski, en ısrarlı açıklama denemesidir. Yaratıcılığın, *Dahilik ve Delilik* ilişkisinde açıklanmasında dahilik ile delilik arasında akrabalık teorisi oldukça eski olmasına rağmen, XIX. yüzyılın ikinci yarısında ayrıca rağbette idi. Lombrosso’ya göre, sanatçının yaratıcı edinimi, akıldışılığın, irade-dışı “obsession”un niteliklerini taşımakta, böylece zihin patolojisinde gözlemlenen “delilik”lere yaklaşmaktadır. Bunun gibi, Freud için sanatta yaratıcılık, başka koşullar altında nevroza çevrilen gerginlikleri ifade eder. Sanatçı için yaratma, zihin dengesini korumasına yardım eden bir arınmadır” şeklindeki saptamalara açıklamalarıyla birlikte değinen Vexliard önemli bir noktanın altını da çizmektedir; "Burada kısaca hatırlatılan felsefe teorileri, aslında kurgusaldırlar. Bunlar yaratıcılığı insan tabiatının, hayatın, ya da evrenin öz-niteliği olarak göstermektedirler. Genel olarak yaratıcı çabanın mekanizmasının analizini yapma peşinde değildirlar." Bu felsefe teorilerinin getirdiği kurgular bu çalışma çerçevesinde görülen yaratıcılık olgusuyla oldukça ilişkisiz olması sebebiyle, konumuza daha yakın olan ve ışık tutan psikolojinin yaratıcılık teorilerinden söz edeceğiz.

Çağrışımçı yaklaşım

Çağrışımıcılığın yön veren düşünceleri oldukça basit şekilde özetlenebilir: Her insanın düşüncesi, az çok karışık ideaların çağrışımı ile açıklanır, ideadan burada yalnız kavramlar değil, duygusal izlenimler, hatta bunlarla birlikte bulunan duyular da anlaşılmalıdır. Yeni idealar, hiç bir zaman gerçek yaratmalar değil, önce kazanılmış ideaların bileşimleridir. Yeni bir sorun karşısında düşünür, onu eski yaşantılarda

kazanmış olduđu ögeleri “düşküşel” olarak, deneyerek çözer. Yaratma süreci burada, önceden kazanılmış ideaların zihinde tertibi olarak görölmektedir. Yaratıcı birey, sonradan, yeni sorunlar karşısında bulunduđu zaman, kullanılmasını bildiđi, çok sayıda ideaları ve idea tertiplerini kazanandır (Vexliard, 1966).

Yaratıcılıđa psikoloji bilimi tarafından bakan Gaston Bachelard, Vexliard gibi bilim adamları uç yaratıcılıktan bahsettiđi için çağrışımçı yaklaşımın yaratıcılığın orijinal yönünden hesabını veremediđini belirtip yaratıcılığı “adına layık olan öyle bir özel yetenektir ki, yalnız eski idea ve kazançlarla teması kesmekle kalmaz, üstelik kurulmuş bağıntılardan sıyrılır ve önceki “kuluçka devreleri” ile hazırlanmış olsa bile, spontan ve yaratıcılık bir edinimle büsbütün yeni bağıntılar kurar. Yaratıcı edinim, yalnız yeni bir şey meydana getirmekle kalmaz, fakat bilinen bir şeye indirgenemeyen, eski malzeme ile yeniden kurulamayan bir şeyi meydana getirir görünse de arada bir yeniden doğan ve kanıtlarını ve gerekirse deneysel yöntemlerini tazeleyen bir düşünce kipidir” şeklinde tanımlamıştır.

Gestaltçı yaklaşım

Gestalt teorisi, Çağrışımıcılığın çeşitli şekillerine karşı gelerek, “bütün”ün, “Gestalt”ın parçadan önce geldiđini, hatta bütünlerde analizi yapılabilen her bir ögenin, içinde bulunduđu bütüne bağımlı olduđunu ve bütün sayesinde anlam ve başka başka değerler kazandığını öne sürmektedir”. Bizi ilgilendiren görüş açısından da yaratıcı edinim, yahut keşif süreci, bir bütünde bir durumu yeniden keşfetmek, daha doğrusu çözölmesi gereken sorunların ya da beliren zorlukların fonksiyonu olarak, belirli bir durumu yeni bir bütünde keşfetmektir. Örneğın bir değnekte bir silah ya da aygıt görmek gibi. Bir sorunun çözümünü ararken çođu kez ögeleri toplamayız ya da tertiplemeyiz, adım adım da gitmeyiz, sorunu bir bütün içinde görerek çözüme erişiriz. Yahut da sorun tamamlanması gereken, tamam olmayan bir bütün olarak görünür. Çözüm, içten bir aydınlanma, bir ışık yanmasıyla (Einsicht, insight) elde edilir ve bu aydınlanma basit ögelerin analizi ile kavranamaz (Vexliard, 1966).

Gestalt teorisi daha çok var olan sorun üzerinde yaratıcı bir çözüme gitme yolunu açıklaması sebebiyle, sorunun belirlenmesi sürecindeki yaratıcılık konusunda eleştiriler almaktadır. Bu doğrultuda Vexliard şöyle söyler, “bu teori sorunların buluşu sürecini

açıklamaz; o süreç ki, yalnız önceden konmuş bilmeceleri çözmekten değil, aynı zamanda ve her şeyden önce yeni sorular sormaktan ibarettir”.

Mimari tasarım sürecindeki yaratıcılık içinse en önemli aşamalardan birisi olan sorunun sorulması, problemin belirlenmesidir. Bu yaratıcı çözüme gidilmesi kadar önemlidir. Çünkü yaratıcı tasarımın süreçte yaşandığını belirtirken bunun problem belirlenmesi aşamasında da ortaya konulması gereklidir. Aksi taktirde süreçte yaşanan sorun ürünün yaratıcılık performansını da etkileyecektir.

Psikanalitik yaklaşımlar

Feud için sanatçının yaratıcılığı doğrudan doğruya nevrozla akrabadır. Gerçekten, nevrozun da yaratıcılığın da kaynağı birdir, o da bilinçsiz’in aşamasında, gerçekte ve toplumsal yasaklarla temas halinde bulunan bilinçli “ben” tarafından konmuş “sansür” den ötürü, meydana çıkmayan iç-güdüsel tepkiler arasındaki çatışmalardır. Bu çatışmalar, bilinçli ben’in-ego’nun kabul edeceği şekilde çözülürse, bundan az çok “yaratıcı” bir etkinlik çıkar, ki bunda içgüdüsel tepkiler arıklanmıştırlar; başka deyimle, iç-güdüsel tepki, böylece psişizm’in yüksek bir aşamasına çıkarılmış ve toplumsal gerçeğin isteklerine uyacak şekilde değişmiş olur. Bunun tersine, böyle bir çözüm bulunamazsa, ben (ego) yeniden geriye atılır, yahut, (histeri, fobi, obsesyon vb.. gibi) bir nevroza sebep olarak gizlenmiş şekilde yeniden meydana çıkar. Böylece yaratıcılık ile nevroz aynı kaynaktan: bilinç-dışı çatışmadan meydana gelir. Yaratıcı kişilik “ben”in kontrolünü gevşetebilir ve bilinç-dışı tepkileri sanatta yeniliğe dönüştürebilir; bununla da kendi iç çatışmalarının çözmüş olur. Bu görüş, sanatı, ya da yaratıcı intellekt çabasını Freud’un Aristoteles’ten aldığı terimle, “arıklama” (catharsis) olarak kabul etmenin yenileştirilmiş bir şeklidir (Vexliard, 1966).

Demek ki sanatçıda (ya da buluşunda) bir nevroz durumu görmemek gerekir. Tam tersine, yaratıcı o bireydir ki, onda bilinçli ben, nevroz şeklinde bir zarara yol açmadan bilinç-dışı ile tam bir bağlantı kuracak kadar esnektir (elastiki). Bu “esneklik, yaratıcı tasarımın koşuludur, oysaki nevroz’lu kaskatı kalır, onda orijinallik yoktur; yeni sorunlar ve bunlara cevap bulmaktan acizdir. Oysa sanatçıda yaratıcı enerji, iç-çekişmelerinin kuvveti ile orantılıdır denilebilir. Bu çekişmelerin sanat yapıtındaki

ifadesi, nevroz'u önlemeye eğilimlidir; yaratıcı çabanın yanında bir takım olumlu duygular bulunur: Kendini adama izlenimi, duygusal rahatlık, birlik izlenimi gibi...

Bir bütün olarak "Yeni Freudçular" olarak adlandırılanlar, yaratıcı süreçte bilinç-dışından çok bilinçaltına önem vermektedirler. Bilinç-altının içeriği (ani olarak) bile bile çağrılabilir, oysaki bilinçdışı'nın içeriği ancak, müstesna ve nadir hallerde ve en çok, düşsel, ya da (psikanaliz'de olduğu gibi) bilinçli bir dış yardımla çağrılabilir.

Faktöriyalist yaklaşımlar

Bu alanda en gözde faktorialist R.B.Cattell'in yanında, J.P.Guilford'dur. Guilford, beş sınıf işlem ayırd etmektedir. Bir yanda bilme (cogniton), bellek, ve öte yanda yakınsak (convergente) düşünüş, ıraksak (divergente) düşünüş ve değerlendirme. Bizi burada ilgilendiren, yakınsak ve ıraksak düşünüş ayrımıdır. Guilford'a göre yakınsak düşünüş de "verimli" ise de, asıl yaratıcılığın dayanağı, ıraksak düşünüşdür (Vexliard, 1966). Özellikle bu yaklaşımlardan mimari tasarımda yaratıcı düşünmenin öğrenme ve biliş stilleri yardımıyla açıklanmasında yararlanılmaktadır.

2.4. Yaratıcı Düşünme

Öncü'nün (1989), Bode'den aktardığı gibi, "yaratıcılık" terimi yalnızca sanatsal etkinlikleri çağrıştırmamalıdır. Zira yaratıcılığın, bütün duyumları ve zihni ile birlikte, tüm insanı kapsadığı belirtilmiştir. Bu düşünce bize yaratıcılığın günümüzde neden her alanda bu kadar kendini gösterdiğini bir kez daha açıklamaktadır.

Bu anlamda yaratıcılık sadece bilinçli etkinliklerle başlayıp bitirilen bir kavram olmaktan çok; sorgulayıcı, algılayıcı ve sunulana olduğu gibi kabullenmeyen her bitişin yeni bir başlangıcı oluşturduğu bir süreçte hep var olacaktır. San'a (1981) göre de, yaratıcı süreçleri oluşturan, yalnızca zihnin düşünsel yetileri olmayıp, aynı zamanda duyumlar, duygular, imgelem gücü gibi yetiler ve bunların tümünün birbirleriyle bağıntılarıdır.

Buraya kadar daha çok genel kavram olarak yaratıcılık tanımlamalarına yer vermeye çalıştık. Bundan sonra Yaratıcı Düşünce ile ilgili tanımlama ve betimlemelere yer vermeye çalışacağız.

Davis A. G. (1992), yaratıcı düşünmenin, bununla birlikte, mevcut bilginin yeni fikirler bakımından temel olarak alınması, algısal kümelerin göz önüne alınmaması, normların ve varsayımların sorgulanması, geniş ölçekli kategorilerden yararlanma, yeniliğe hazırlıklı olma, yenilikle iyi bir biçimde başa çıkabilme, "kaos içinde düzen arama", iç görseelliği kullanma, karar alma becerisi gibi konuları içerdiğinden söz etmektedir.

Benzerlik kurma ve farklılıkları görme problemi diğer herhangi bir bilimsel veya pratik bilgi alanında olduğu gibi psikolojide de vardır. Özel ilgi gören süreç yaratıcı süreç olduğu zamanlarda, problemin çözümüne yönelmek, zihnin sınıflayıcı yaklaşımında varolan ikilemi daha dokunaklı sunar. Yaratıcılık, gerek yeniden gerekse yoktan var ediyor olsun, radikal bir yeniliği içerir. Bir eylemin yaratıcı olduğunun kavranması, bir grup sınıflandırma ilkesinden oluşan bir yaratıyı tanımlar. Eğer ikilemin kendisi aklın merkezine yakın olsaydı, bu yaratıcılık psikolojisinin önemsiz mesleki bir problemi olabilirdi. En yüksek bilişsellik seviyesine yükselerek bilinen sınıflandırmaların dışına çıkmaya çalıştıkça, bireysel zihin kendisini yaratıcı olarak ortaya koyar (Barron,1966).

Roawlinson (1995), yaratıcı düşünmenin tanımlanmasında kullanılan diğer bir teknik terimin de "bağlantı kurucu düşünme" olduğunu belirtir ve şöyle devam eder: "Bu, Arthur Koestler'in kullandığı terimdir ve yazarın Yaratma Eylemi (The Act of Creation) adlı kitabında açıklanmaktadır. Bağlantı kurucu düşüncenin pek çok örneği vardır. Bunlara özellikle bilimsel keşifler alanında rastlanır. Okyanus gelgitleriyle ayın hareketleri, ayrı birer unsur olarak binlerce yıldan beri bilinmekteydi ama ikisi arasındaki bağlantıyı ancak 17.yy'da Keppler kurdu. Keppler'in çağdaşı olan ünlü Galileo, bu düşünceye hurafe diyerek gülüp geçmişti. Bağlantı kurucu düşüncenin bu örnekleri, her şeyden önce yeni ve farklı bir biçimde birleştirilecek bilginin zaten varolması gerektiğini göstermektedir. Yaratıcı kişi, mevcut olgular arasındaki bağlantıyı kurar ve keşfi gerçekleştirir. Louis Pasteur'in dediği gibi, "*Talih, hazırlıklı zihinlere güler*". Bağlantı kurucu düşünce, yaratıcı etkinlik alanında ağırlığı olan bir kavramdır".

Aynı zamanda Vexliard (1966), Arthur Koestler'in "bağlantı kurucu düşünme" biçiminin, Roawlinson'ın tanımında olduğu gibi; yaratıcılık sürecinde çağrışımın ve bağlantı kurmanın önemine değindiğini belirtmektedir.

Mizahta, sanatta, bilimde yaratıcılığı inceleyen Köstler'e göre orijinallik, buluşçuluk, bir durum ya da idea'yı başka iki düzeyde (yahut çerçeve içinde) kavrarsak meydana gelmektedir; bu düzeylerin her birinin kendine özgü bir tutarlılığı vardır; ama iki düzey arasında kurulan bağıntı, alışılmamış ve şaşırtıcıdır. Başka deyimle, bisosiyasyon, belirli bir konuda deneyimimizin, normal olarak bağları olmayan iki yahut daha çok düzeyi arasında bağıntı kurmaktadır. Mantıksal ve tutarlı düşüncemiz, bir bakıma, belirli kurallara uygun olarak, bir oyun oynamaktadır; bu kurallar bize her türlü fanteziyi yasaklayan bir düşünüş disiplini kabul ettirirler (Vexliard 1966).

Öncü (1989), Stein'in yaratıcılık konusundaki hipotezinin; yaratıcı kişinin çalışmalarının, kendi kültüründe var olan boşluklara duyarlılık gösterebildiği ve yaratıcılığın da bu boşluklara dikkat çekmeye elverişli olabileceği doğrultusunda olduğunu belirtirken; Torrance'ın, yaratıcılığı problemlere duyarlı olma süreci olarak açıkladığını ve bunun sonucu olarak, eksikliğin duyulması, eksik öğelerin farkedilmesi, bu öğelerle ilgili fikir veya hipotezlerin şekillendirilmesi, çözüme ilişkin tahminler yürütme, hipotezlerin test edilmesi, gerektiğinde değiştirilip yeniden test edilmesi ve sorunun ortaya konması, yaratıcılığı tanımlayacak hususular olduğunu belirtir.

2.4.1. Yaratıcılık ve Bilim - Sanat

Bilim felsefesi tarihine bakıldığında bilim ile felsefe beraber yürümüştür. Bilimin ilerleyişi felsefeye yeni sorular kazandırmış; bazen de felsefenin eski sorularını terk ettirmiştir. Aynı şekilde, felsefe bilime çeşitli yöntem ve kuramlar kazandırmış, bilimin ufkunu açmıştır. Bilim ve felsefe ilişkisine benzer bir süreç bilim ve mimarlık arasında olmuş, endüstri devrimiyle birlikte gelen yapılanma çalışmalarında güncelliğini arttıran bilim felsefesindeki gelişmeler tasarımda bilimselleştirme çalışmalarını teşvik etmişlerdir.

Bilim ve sanatta yaratıcılık olgusu ise sezgiselliği elden bırakmayan yapısını korumaktadır. Tarihte bilimdeki yenilikler ve icatlarda gösterilen yaratıcılık performansı bilinçli etkinliklerden ziyade hep bir tesadüfün sonucu ortaya çıkmıştır. Şüphesiz tesadüf değil bu durumun bir açıklaması olacaktır ancak yaratıcılığın bilinçli bir biçimde, farkındalık sınırları içerisinde belirlenmemiş olması olaya bir tesadüf

olarak bakmamıza neden olmaktadır. Ancak bu karşılaşmaların daha çok çağrışım tekniğinin yardımı sayesinde olduğu söylenebilir. Aslında ne bilim ne de sanat yaratıcılık olgusunu süreç bazında irdelemekten ziyade hep üründe gösterilen bir performans gözüyle bakmışlardır. Zaten disiplinler arasındaki yaratıcılık olgusuna bakarken bu benzerlik sebebiyle bilim ve sanat bir arada ele alınmıştır.

Bu arada, bilim felsefesinin getirdiği yeniliklerin ve tartışma ortamının mimarlıktaki kadar bilim ve sanatta yaratıcılık bakımından hareketlilik, yankı göstermemiş olduğunu belirtirken bu olayı doğal karşılamaktayız. Zira, ne bilimin, ne de sanatın, bir tasarımcı kadar yaratıcı sürecin açıklanması ve sorgulanmasında çaba göstermesini beklemek büyük bir yanlış olur. Çünkü zaten tanrısal bir hediye olarak doğuştan gelen yaratıcılık yetisi sanat adına yaratıcı eseri ortaya koyar. Zaten sanatta uç yaratıcılığın dışında, zihinsel bir aktivite olarak yaratıcılık performansı beklemek sanatın doğasına ters düşer. Bilim ise yine kendine has doğası gereği zaten hipoteze, gözleme, dayalı bir olgu içerisinde böyle bir ihtiyacı, beklentiyi göstermeyecek kadar mağrur ve ileriye bakan tavrda ancak kendi üslubunu ve yöntemini geliştirmenin hesaplarını yapmaktadır.

Bu konuda Ayıran (1984), sanat ve bilimle ilgili etkinlikler arasında karşıtlık ve uzlaşmazlık bulunduğu konusunda geçmişte dar ve isabetli olmayan açılardan öne sürülen görüşlerin günümüzde önemlerini büyük ölçüde yitirdiklerini belirtirken, Read'in işaret ettiği, sanat ve bilim aynı gerçeklikle uğraşan bir onu betimleyen ve sergileyen, diğeri ise açıklayan, bu bakımdan birbirinin aynı olduğu; ikisinde de aynı çeşit yaratıcı muhayilenin çalıştığının kabul edildiğini belirtmektedir. Aynı şekilde Joyne (1991) tasarımın diğeri mesleki uzmanlık alanları içerisinde özerk bir pozisyonu olduğunu belirtmiş ve şöyle devam etmiştir: “Tasarımda, tasarımcıya özgü ve kişisel noktalar çoktur. Açıklanamayan noktalar, tasarım sürecinin subjektif doğası ile bağlantılıdır”.

2.4.2. Yaratıcılık ve Mimarlık

Yaratıcılık konusundaki bilimsel çalışmaların şekillenmesi ve konunun sorgulanması ancak 2. Dünya Savaşından sonralara kaldığını giriş bölümünde belirtmiştik. 1950'lerden sonra yaratıcılık literatürü iki yönde gelişmiştir; birincisi, yaratıcılığı

yücelten ve ancak bir tanrısal hediye olarak gören düşünce, ikincisi, her insan da az yada çok bulunduğu ve mantıklı çabalarla geliştirilebilen bir kavram olarak gören düşünce.

Yaratıcılığa bakış olarak farklılaşan bu iki düşüncenin tartışması, diğer bilimlere olduğu gibi, mimarlığa da yansımıştır. Antoniadès C. A (1992), yaratıcılığı, yeryüzündeki insan performansını arttıracak bir bilim olarak görenler olduğu gibi, yaratıcılık sürecinde bilimsel girdilere hiç yer vermeyen metafizik görüşleri savunan dallar olduğunu belirtmiştir.

Özellikle mimarlıkta yaratıcılık konusu; mimarlığın bilimselleştirme çabalarıyla birlikte gelen tasarımın akılcı ve akıldışı yönlerinin tartışılmasıyla mimarlık alanında yaratıcılık olgusu sorgulanmıştır. Zira psikologların disiplinler arasındaki yaratıcılık kavramını açıklamak için yaratıcı olduğuna kanaat getirilmiş mimarların tasarım sürecinde yaşadıklarını gözlemlemeye dayalı çalışmalara sözü edilen mimarların pek sempatik bakmamaları, hatta bu çalışmalara katılmayı reddetmeleri, sosyal psikolojinin yaratıcılık konusunda ortaya koyduğu fikirlerin rehberliğine rağbet edilmemesi gibi nedenlerle mimari söylemde bu konunun gereğince işlenememesine sebep olmuştur. Bu durumu Antoniadès C. A (1992), "mimarlar, şairler, yazarlar, ressamalar, heykeltıraşlar, sanat tarihçileri, bilim adamları, toplum bilimciler ve psikologlar tarafından 1950'li yıllarda düzenlenen yaratıcılık hakkındaki sempozyum ve konferansları göz ardı etmişlerdir. Bu yüzden, yaratıcılık hakkındaki eserlerin çoğunun mimarlığı dışlaması ve alanda pek az girdiye yer vermesi hiç de şaşırtıcı değildir." diyerek yorumlamıştır. Aslında yaratıcı mimarların kişilik özellikleri gereği dilsel ifadeden çok biçimsel ifadelerle olan yatkınlıkları ve en önemlisi de yaratıcı mimarların çoğunun kendi yaratıcılık süreçleri hakkında fazla konuşmak istememeleri düşünülürse, bu durumu anlamak zor olmayacaktır.

Mimarlık gibi içeriği oldukça zengin bir konuda araştırma yapmak psikolojik araştırma için ayrı bir güçlük konusudur. Mimari tasarlama etkinliğinin gözlenmesi tasarım ürününün ve tasarımcı kişiliğin araştırmalarda gözlenmesi tasarımın karmaşık yapısı nedeniyle son derece güçtür. "Tasarlama; yaratıcılık, problem-çözme, düşünme, öğrenme, algılama, bilgi toplama ve bilgi üretme gibi süreçleri kapsayan, onların

belirli, deęiřebilen bileřkelerden oluřan bir sũreç" olduęunu belirten Ertũrk Z. (1981), "bu bileřkelerin niteliklerinin tasarımcının sũreç iindeki davranıřlarını ortaya koyacaęından" bahsetmiřtir.

Bu arada yaratıcılıęa tanrısal bir gũ olarak bakan gũrũřleri bazı ũnlũ mimarların da paylařmıř olması mimarlık alanında yaratıcılık kavramının aıklanmasını gũleřtirmiřtir. Ancak daha nce de belirtildięi gibi mimarlıęı bilimselleřtirme abalarıyla birlikte oluřan tartıřma ortamı konunun gũncelleřmesini ve tabu olmaktan ıkmasını saęlamıřtır.

Frank Lloyd Wright'ın, yaratıcı hayalgũcũnũ "İnsanoęlundaki insan ıřıęı" olarak tanımladıęını ve yaratıcı kiřileri tanrılara eřit olarak gũrdũęũnũ belirten Antoniadess C. A (1992), Wright'ın "Yaratıcı kiři Tanrı"dır. Hibir zaman ok fazla 'Tanrı' olmayacaktır." szlerine yer verirken Aalto'nun, "Zihin, kendi yaratıcı amaları iin aktif ve hayati olarak grev bařında olduęu zamanlar, kelime-ũretimi iin uygun deęildir: kelimeler ok biimsizdir. Onları semek ve gruplamak iin zamanımız yoktur." řeklinde gũrũřleri olan Louis Sullivan'ın inanlarını yansıtmakta olduęunu belirtmiřtir.

Yine Antoniadess C. A (1992), Le Corbuser'in "Acrobat" isimli řiiri, yaratıcılar hakkındaki gũrũřlerini yansıtan aık bir rnek olduęunu sylemiř, eęer, 'akrobat' kelimesini 'yaratıcı' kelimesi ile deęiřtirirsek, kapsamlı ve uygun bir tanım ortaya ıkacaęını belirtmiřtir:

Akrobat kukla deęildir.
Yařamını,
lũmũn ebedi tehlikesi altında
sonsuz zorluktaki
sıradıřı hareketleri sergiledięi
iřine adar...
Kimse ona, bunu yapmasını sylemedi,
kimse ona teřekkũr etmeyecek.
...Dięerlerinin yapamayacaęı
řeyler yapar.
...Neden byle yapıyor?

Diye sorar diğerleri.

Gösteriş yapıyor: O, çok garip;

O, bizi korkutuyor; onu lanetliyoruz. O, can sıkıcı biri.

Aslında bu satırlar adeta yaratıcılığın üzerindeki toplumsal baskının bir ifadesi olduğunu belirtebiliriz. Bu nedenle Yaratıcı Çevre (Press, Place)'nin etkileri toplumdaki yaratıcılık kavramına yönelik yerleşik görüşleri belirler. Kısaca toplumdaki bu yerleşik görüş bir nevi yaratıcılık kavramını da göreceli olarak yapılandırmaktadır.

Toplumsal üzerinde yarattığı karamsar ve cesaret kırıcı etkilere rağmen, “akrobat”, “yaratıcı”, yoluna devam edecektir. Nil deltasının üzerinde uçarken eskiz-defterine şöyle yazmıştı: “Ressamlık, acı verici, korkutucu, acımasız ve görülmeyen bir mücadeledir: sanatçı ve özbenliği arasındaki bir düellodur. Mücadele dıştan belli değildir, içten içe devam eder. Eğer sanatçı bunu anlatırsa, kendi özbenliğine ihanet eder!” Wright, Aalto ve Le Corbusier tarafından belirlendiği gibi; yaratma, yaratıcılık ve hayalgücü dinsel gizemler ile çevrili ‘kutsal’ bir alan olmanın yanı sıra, yaratıcılık ve toplum arasında sürekli bir yüzleşme ve ilişki ortamı oluşturuyorlardı (Toplum, “akrobati” can sıkıcı olarak görebilir.) (Antoniades C. A, 1992).

Bütün bu mimarlıktaki yaratıcılığı anlama ve araştırma çabalarındaki sorunlara rağmen konunun incelenmesinin gerekliliği de günden güne artmıştır. Bu konuda da çeşitli fikirler geliştirilmiştir. "Mimarın tasarımcı olarak nasıl incelenebileceği sorusuna Broadbent'in (1973, s: 1-24) üç ayrı yaklaşımla yanıt bulunabileceğini açıkladığını belirten Ertürk Z. (1981) bunları şöyle belirtmiştir: "Birincisi; mimarlık tarihçilerinin yöntemlerine benzeyen, ürünlerin incelenmesine ağırlık veren yaklaşımdır. Mimarın yaratıcılık da adsız kullanıcıların eylemleri, davranışları, ürünler göz önüne alınarak ve toplumsal olaylarla bağlar kurularak bir ölçüde açıklanabilir. İkincisi; mimarın çalışma düzeni içinde doğrudan doğruya gözlenmesine dayanan yaklaşımdır. (Ki bu konunun güçlükleri yukarıda belirtilmiştir.) Üçüncüsü ise mimarlara birey olarak ağırlık verildiği, onların kişiliklerinin, beğenilerinin, ustalıklarının, görüş ve düşüncelerinin incelenerek, tasarlama olayının açıklanmaya çalışıldığı yaklaşımdır".

Ayrıca Ertürk, "Her üç yaklaşımında kendine özgü sorunları ve yararlarının olması doğaldır. Bunlardan yalnız birine ağırlık verilmesi, birçok işlemsel kolaylığın yanında,

mimarlık uğraşısının çok boyutlu olması nedeni ile yanıltıcı sonuçlara götürebilir." diyerek önemli bir hususun altını çizer.

Yukarıda belirtilen yaklaşımlardan üçüncüsünün tasarlama sürecindeki her yaratıcı kişinin yaratıcılık süreçlerini etkileyen benzersiz ve kişiye özgü deneyimler, yetiler, algılar, düşünme biçimleri bulunmaktadır. Davis A. G. (1992), "Belirli bir ortamla birlikte bile, sorunların belli biçimleri, farklı süreçleri gerektirecektir. Bununla birlikte, yaratıcılık sürecinin, genel anlamda ortama göre, farklı olması beklenir." düşüncesi ile, bizi bu yöntemle varılacak sonuçların subjektif kalacağı sonucuna varmamızda desteklemektedir.

Sonuç olarak, mimarlıkta yaratıcılık kavramına açıklık getirme amacıyla yukarıdaki yaklaşımlardan ilkinin yani ürünün incelenmesine ağırlık veren yaklaşım; tasarımcının yaratıcılık konusunda incelenebilmesinde; süreç boyunca yaşadıklarının ve düşüncesinin kaçınılmaz bir sonuç olarak ürüne yansıyabileceğini düşünürsek buradan okunarak önemli ve objektif sonuçlara varılabileceğini düşünebiliriz.

Ancak bu değerlendirme sırasında; tasarımcının süreç boyunca probleme getirdiği çözümlerdeki veya zihnin de oluşturduğu yeni imgelerin yaratıcılık değerleri bakımından gösterdiği performansı, zihnindekileri ürüne dönüştürmede ve hele bunu sonuç ürünün tüm somut gerçeğine yansıtmada da aynı şiddette beklemenin gerçekçi ve de çok tutarlı olmayacağı unutulmamalıdır. Bu yüzden değerlendirilmede bu gerçekliğin göz ardı edilmemesi ve gerekli toleransın gösterilmesi son derece önemlidir.

Daha önceki bölümlerde belirtildiği gibi yaratıcılık kavramı konusundaki psikolojik araştırmalarda disiplinler arasındaki yaratıcılık incelenirken, mimarlık zaman zaman bilimdeki yaratıcılık ile, zaman zaman da sanattaki yaratıcılık ile bir tutulmuştur. Halbuki konuya mimarlık cephesinden bakıldığında (mimarlığın kendine has doğası sebebiyle) mimarlıkta yaratıcılığın, bilimdeki ve sanattaki yaratıcılıktan farklılıkları olduğunu görmekteyiz. Bununla birlikte bilim ve sanattaki yaratıcılığın temel özellikler bakımından benzeştiğini de yukarıda belirtmiştik.

Antoniades C. A (1992) bu konuda şöyle bir eleştiri getirmiştir: "Mimari çok boyutlu kapsamlı bir disiplindir. Alvar Aalto'nun dediği gibi, "Mimari, insan faaliyetlerinin tüm alanlarını kapsayan sentetik bir olgudur." Mimari hem sanat hem de meslektir ve zihinsel bir süreçtir. Bu yüzden hayalgücü yüksek ve yaratıcı bir mimar olmak için, pek çok farklı alanlarda (sanatsal, zihinsel, bilimsel, teknoloji, yapılar, malzemeler, araç-gereçler) ve mesleki alanlarda hayalgücünüzün yüksek ve yaratıcı olması gerekir. Mimarlık sanatının doğası insanlığa hizmet amacındadır; en ruhani halinde bile faydacı bir sanattır. Faydacılığı (pragmatizm) dışlayamaz ve tek taraflı, dogmatik ve saf sanat olamaz. Hayalgücü ve yaratıcılık hakkındaki kuramların çoğu, genellikle bilimsel yada sanatsal niteliktedir; yani, sadece tek boyuttan tek açıdan ele alınmıştır."

Bunun dışında tasarımı zihinsel bir aktivite olarak görüp, yaratıcılığı bu aktivitenin bir parçası olarak değerlendirmemiz bize tasarımdaki yaratıcılığın (kuramsal olarak netleşmesi sayesinde) öğretilebilirliğini de getirmektedir ki bilim ve sanatta; yaratıcılığın zihinsel aktivite olarak tanımlanabilen yanından çok, sezgisel bir yeti veya tanrısal bir ilham olan yanı daha çok kabul görür durumdadır. Bu yaratıcılığa olan iki farklı bakış açısı kanımızca bilim, sanat ve mimarlıktaki yaratıcılık ayrımını destekleyen önemli bir nokta durumundadır.

Bu nedenle bilim ve sanattaki yaratıcılık kavramı kendini daha çok keşif ve icat kavramların yanında bulurken, mimarlıktaki yaratıcılık kavramı daha çok buluşla ilişkilenebilir gibi bir yargı da anlaşılır görülmektedir.

Literatürde verilen örneklerde, Atkinson R., Hilgard E. (1995), en yaratıcı eserlerini görsel düşünme yoluyla üreten bilimadamları ve sanatçılar hakkında sayısız öyküler olduğunu belirtip şöyle devam etmiştir: "Belki de en ünlü örnek, kimya alanındadır. Friedrich Kekulé, benzenin molekül yapısını bulmaya çalışıyordu. Bir gece rüyasında kıvranan, yılanı benzer bir şeklin, aniden kapalı bir halka halinde kıvrılarak kendi kuyruğunu ısırdığını gördü. Yılanın yapısının, benzenin yapısı olduğu meydana çıktı. Rüya da görülen bir imge, önemli bir bilimsel probleme çözüm getirmişti." Bu yaratıcılığa olan bakışında bir göstergesidir. Ne yazık ki tasarımcının karşılaştığı bir problemi çözmek için salt bu tarz tesadüf veya tanrısal ilhamlara bel bağlamak gibi bir konfora her zaman sahip değildir. Çünkü çözümün niteliği ile birlikte bir anlamda

toplumun ihtiyalarına getireceėi özüm zaman kavramını da devreye sokmaktadır ki bu beklentiler hayatı idame ettirme kadar yaşamsal olabilmektedir.

Antoniades C. A (1992), kitabında Paul Rudolph'un Yale'de dekan olduėu dönemlerde, Miami Beach'deki 1963 AIA toplantısındaki řu sözlerine yer vermiřtir: "Sanatı, kendisini sadece seilmiř sorunlara yönelterek belirli problemleri göz ardı eder. Bu sorunları özmek için öyle ilerler ki herkes onun ifadelerini ve gösteriřli özümlerini anlar...Eėer büyük bir sanat eseri yaratılacaksa, belirli sorunların gözardı edilebileceėi ve eėer bunlar sanatının elinde ise gerçekten gerekli olduėu savunulabilir." Bu özellikle sanattaki yaratıcılık ile mimarlıktaki yaratıcılık konusunu birbirinden ayıran bir durumdur. ünkü mimar tasarımcının sorunları ve problemleri seebilmek gibi bir özgürlüėü yoktur, o sadece belirli ihtiyalarla ortaya ıkmıř sorunları özmesi beklenen bir kiřidir. Öyle olunca sanatıyla kıyaslandığında tasarımcının özgürlüėü çerevesinde hata dahi yapabilmek gibi bir řansı son derece kısıtlıdır.

2.5. Sonu

- Psikoloji ve Felsefe alanlarında 1950'ler sonrasındaki ciddi arařtırmalarda yaratıcılık kavramının gerek eskiden gelen bakıř açıları nedeniyle gerekse kavramı tanımlayan parametrelerin ok ve deėiřken olması nedeniyle netleřmediėi ve bu yüzden literatürde iki yönde bir yaklařım sergilendiėi görölmektedir. Bunlardan ilki, yaratıcılığı doėuřla gelen özel bir yetenek olarak gören; diėeri ise, yaratıcılıėın her insanda az ya da ok, potansiyel olarak bulunduėunu ve bunun bilinli etkinliklerle sonradan geliřtirilebileceėini ön gören yaklařımdır.

- Yukarıda belirtilen ikinci bakıř doėrultusunda yapılan alıřmaların öncelikle, yaratıcılıėın tanımlanması, ölçölmesi ve hangi kriterlere baėlı olduėunun ortaya ıkarılması konuları üzerine yoğunlařtıėı görölmektedir. Yaratıcılığı tanımlama alıřmalarında yaratıcılık; imgelem, keřif, icat, buluř, sezgi, vb. gibi eřitli kavramlarla birlikte kullanılmıřtır. Bu kavramların okluėu konunun anlařılmasını zorlařtırmasına karřın; etkinlik sonunda elde edilen ürünle ilgili olarak, süreçle veya bir eřit kiřilik yapısı olarak görölmesi gruplanması kolaylařtırmıřtır. Bütün bunlara raėmen,

yaratıcılığın bilimsel bir tanımının yapılmasının ya da konuyla ilgili olarak herkesin uzlaşabileceği ortak bir tanımlamanın oldukça zor olduğu ortadadır.

- Yaratıcı düşünme konusundaki metod ve kuramların disiplinler arasındaki farklılıklara yol açan en önemli faktör olduğunu belirtebiliriz. Bu söz konusu disiplinlerdeki yaratıcılık kavramının farklılığı, mimari alanda tasarımın yeni bir ürün ortaya koyma etkinliği, zihinsel bir aktivite olması sebebiyle daha da artmaktadır. Zira tasarımın sürecinin çözüm odaklı, diğer bilimlerin ise problem odaklı olması en önemli ayrımlardan birisidir.



3. YARATICILIK ve...

3.1. Sezgi

Çıkarıma dayanmayan, çıkarsanmış olmayan, doğrudan ve aracısız olan kesin bir bilgi türü ya da formu. Bir şeye ilişkin çıkarımsal olmayan, aracısız kavrayış. Bir şeyin bilgisine akli kullanmadan, doğrudan bir biçimde sahip olma yetisi. Duyu organlarını, deneyi ya da akli kullanmadan kazanılan kavrayış, içgüdüsel bilgi. Bütün bunlara göre, a) bir önermenin doğruluğuna, ve b) önermesel olmayan bir konuya, nesneye ilişkin, çıkarıma dayanmayan doğrudan ve aracısız bir bilgi anlamında, sezgiden söz edilebilir. Sezgi **duyusal** ve **zihinsel** sezgi olarak ikiye ayrılır. Bunlardan **duyusal sezgide**, sezginin konusu olan nesne, duyularla, doğrudan ve aracısız olarak bilinir. Buna kaşın, yalnızca insana, özellikle de belli bir zihinsel gelişme düzeyine erişmiş insana özgü olan **zihinsel** ya da **entelektüel sezgi**, bağıntıları, mantıksal ve nedensel ilişkileri doğrudan ve aracısız bir biçimde idrak etmekten meydana gelir. Zihnin özgün davranış tarzını oluşturan bu tür bir sezgi önce gelir ve diğer bilgi türlerinden daha yüksek bir bilgi olarak ortaya çıkar. Ve nihayet, bütün bir gerçekliği, gerçekliğin nihai ve en yüksek kaynağını, duyuları ve kavramları kullanmadan, doğrudan ve aracısız olarak sezmekten, bilmekten oluşan metafiziksel sezgiden söz edilebilir. (Cevizci, 1996)

Sezginin farklı filozoflarca farklı şekillerde tanımlandığını belirten Cevizci şöyle devam eder: “örneğin, Deskartes’ta sezgi, bilgi edinmenin temel yöntemi olarak, saf ve dikkatli bir zihnin çıkarıma dayanmayan, doğrudan kavrayışı; zihnin, kişiyi anladığı şey üzerinde, hiçbir kuşkuya yer bırakmayan, açık seçik ve kolay kavrayış olarak tanımlarken Kant sezgiyi; genelde duyumlama, bir duyuma sahip olma, duyusal bir nesneyi idrak etme süreci olarak tanımlar. Buna karşın, sezgiyi Bergson; sembolik, analitik ve görelî bilgi türüne karşıt olarak, bir nesnede, biricik ve dolayısıyla ifade edilemez olanı yakalaması için, insanın bu nesnenin içine girmesini sağlayan sempati türü; hayalgücümüzü kullanarak, kendimizi nesne ile özdeşleştirmemizden oluşan kesin ve mutlak bilgi; nesneye herhangi bir bakış açısından değil de, bizzat kendisinde

olduğu gibi, içinden kavrama olanağı sağlayan, nesneyi bütünlüğü içinde tam olarak veren, kesinlik ve kuşkusuzluğa ulaştıran, nesneyi canlı dinamik özelliği içinde sunan kavrayış ya da bilgi türü olarak tanımlanır”.

Diğer yandan, bir çözümün analitik olmayan bir ulaşma sürecini belirtmekte kullanılabildiği ölçüde sezgi kavramı genellikle yaratıcılık kavramını tamamladığını belirten Rouquette L. M. (1992), bu konudaki çeşitli yaklaşımlardan söz eder. Sezgiye Klasik Yaklaşımlar başlığında şöyle belirtir: *“Köhler’e göre sezgi, davranış içinde, öğrenme sürecinde bir kopuş gibi, çözümün gerçek bir belirlenmesi gibi kendini gösterir: uygulanabilir olan doğru cevap, birdenbire ortaya çıkar, öyle ki, doğrudan bir şekilde, önceki denemelere ve hatalara bağlanamaz. Bir kez ortaya çıktıktan sonra bu cevap dengelidir, yani özne onu uygun bir biçimde yeniden üretebilir. Teorik olarak bu sezgi, algılama alanının bir yeni yapılanması olarak betimlenir ; özne birdenbire çevresinde, onu neredeyse ani bir şekilde çözüme götüren yeni eylem olanakları algılar”*. Burada sezgi ile bağlam ilişkisine dikkat çekmekte fayda vardır. Yeni eylem olanaklarının algılanabilmesi ancak daha önce algılanmış olan bir çözümün bağlamının (ortamı, koşulu), karşı karşıya kalınan bağlam ile ilişkisi ne kadar çabuk kurulursa, çözümün belirlenmesi de o kadar çabuk olacaktır. O halde çözümün biçimsel özelliklerinden ziyade; o biçimin hangi bağlamda, hangi kaygılarla ortaya konduğunun belirlenmesi gereklidir. Aksi taktirde algılanan nesnenin başka bir bağlamda yeniden ortaya çıkması salt taklitten öteye geçemeyecektir.

Duncker’e göre, bir organizmanın bir amacı olduğunda fakat ona nasıl ulaşacağını bilmediğinde sorunlu bir durum ortaya çıkar. Amacın gerçekleşmesine izin vererek bu durumu ortadan kaldıran çözüm genel olarak, birkaç aşamanın (her aşama kendinden önce gelen aşamaya göre bir ilerleme sağlarken) sonunda oluşur. Bu durumda, asıl mesele, bir etaptan diğerine nasıl geçileceğini bilmektir. Buna cevap vermek için Duncker, özellikle yankılanma fenomeni ile ilgili olmak üzere Selz’in bazı kavramlarını yeniden ele alır. Genel olarak yankılanma, daha önceden bilinen elemanların orijinal bir kombinezonu olarak tanımlanabilir. Bu kombinezon içeriden kaynaklanabilir (bu durumda bir imgeleme etkisidir) veya dışarıdan kaynaklanabilir (sözselsel olarak çıkarılır). Böylece bir problemin çözüm süreci sıkı bir şekilde durumun yapısına ve öncelikler onu oluşturan elemanların “kullanılabilirliği”ne bağlıdır. Sonuçta bu

elemanlar, ayrımsız bir şekilde değil, bazılarının üstü konumda olduğu karakteristik bir düzenlemeye göre dağılırlar. Duncker bu kavramı, ışınlarla ilgili soruyla gösterir: “Yanındaki sağlam dokuları zedeledikten, midede bulunan bir tümör ışınlar yardımıyla nasıl yok edilebilir?”. İlk gruba önerme, etkin çatı altında sunulmuştu: “Işınlar, sağlam dokuyu da yıpratabilirler. Bunu yapmaları nasıl engellenebilir?” İkinci grupta aynı önerme ile karşılaşıyordu, fakat bu sefer tersine çevrilmiş olarak: “Sağlam dokuda yıpranabilir. Onu, ışınlar tarafından zedelenmekten nasıl korumak gerekir?” Sonuçlar, ilk gruptaki kişilerin %43’ünün çözümlerini, kullanılan radyasyonun yoğunluğu üzerinde odaklaştırırken, ikinci grupta bu oranın %14 olduğunu göstermiştir. Önermenin basit sözsel yapısı “ışınların yoğunluğu” bileşenini, ikinci durumda birincidekinden daha az kullanılabilir kılmaya yetiyor. **Sonuçta bir problemin çözüm sürecinde esas olan, kişinin, algılanan durumun psikolojik yapısında yaptığı değişikliklerdir. Bu ani, yeniden yapılanma insight’den başka bir şey değildir** (Rouquette, 1992). Kısaca ortamda bulunan senaryoyu ancak çevremize olan duyuşal duyarlılığımız ölçüsünde algılayabileceğimiz unutulmamalıdır. Bu noktada çevremizde olup bitenler ancak onları algıladığımız kadarıyla gerçekleşeceklerdir. Burada çevremiz ve algısal duyarlılığımız göreceli iki kavram halindedir.

Westcott (1968) sezgi konusunda yalnızca deneysel yöntemlere başvurmuştur. Sezgi hemen çıkarsamalı davranışın bir biçimi olarak ele alınmış ve işlemsel olarak, bir birey için, genel olarak zorunlu olmayan daha az bilgi kullanarak çözüme ulaşma olgusu olarak tanımlanmıştır. Şu halde, özel bir P problemini çözmek için kitlenin çoğunluğunun bir B bilgi miktarına ihtiyacı varsa, B’nin altında bir bilgi miktarıyla çözüme ulaşan her birey P karşısında sezgisel bir davranış gösterir. Bu tanım, ayrımsal bir perspektifin benimsenmesine götürür: *İnsanlar az ya da çok zeki veya yaratıcı oldukları gibi, az ya da çok sezgilidirler* (Rouquette, 1992). Aynı şekilde Yürekli (1998), sezgi ve sezgiselliğin çevremizde bilinenler arttıkça azalmakta olduğunu belirtmektedir.

Günümüzde yaratıcılık olgusunun psikoloji alanında olduğu kadar, diğer alanda da sorgulanmaya başlanması sezgi konusundaki tartışmaları da güncelleştirmiş, yeni bakış açıları kazandırmıştır. Bu güncelleşmenin sebebi şüphesiz sezginin anlaşılmasının yaratıcılığı anlamada oldukça önemli bir aşama olmasından kaynaklanmaktadır.

70'li yıllarda yeni tartışma ortamları bulan yaratıcılık kavramına paralel olarak sezgi konusunda da bir tartışma ortamı doğmuştur. New Scientist dergisinin 1998 Eylül sayısında Rita Urgan'ın "İçimizdeki Önsezi" başlıklı yazısı bu konuda dikkat çekicidir. Burada, son günlerde araştırmacılar beynin, biri sözel mantığa dayalı ve bilinçli, öteki ise sözel olmayan ve bilinçdışı olmak üzere, iki farklı düşünme biçimi olduğu görüşüne giderek daha sıcak baktıklarını belirtirken, böylesi bir ayırım ilk bakışta 70'lerin sağ beyin sol beyin görüşünü çağrıştırıyor olmasına rağmen 90'lı yıllarda gerçekleştirilen araştırmaların konuya çok farklı bir boyut getirdiğini belirtmektedir.

Ruhbilimciler sezgi ya da sözsel olmayan, bilinçdışı düşünceyi kavrama, bir başka deyişle, beynin algısal yeteneklerine, öğrenme ve anımsama sistemlerine bir açıklık kazandırma girişimlerinde ilk kez çok farklı araştırma verilerinden yola çıktığını belirten Urgan (1998), bu görüşün sezgiyi ne beynin sağ yarıküresiyle ilintili, kadınlara özgü bir şey, ne de bir olayın ardından hiç düşünmeden gelişigüzel bir biçimde yapılan kestirimleri haklı kılmaya yarayan bir yanılsama olarak ele aldığını belirtirken, tüm bunların tersine şöyle devam eder: *“söz konusu görüşün temelinde beynin bilgiyi iyice özümseyip onu inceden inceye düşünmesine olanak tanıyan, sözcüklerin yardımı olmaksızın, çoğu zaman da olup bitenlerden sizin haberiniz olmadan belli bağlantılar kurmaya çalışan düzenekler yatıyor. Bu düzeneklerin somucunda edindiğinizin bilincinde olmadığınız ve sözcüklerle belirtmediğiniz deneyime dayalı, günlük yaşamınızda sizi yönlendirmeye yardımcı olan bir bilgi birikimi ortaya çıkıyor. Tüm bunlar “sözcüklerle ifade edilemeyen bilinemeyeceği ve üzerinde düşünülemeyeceğini” savunan bilişsel ruhbilimin geleneksel görüşünü yerlebir ediyor”*. Ancak yukarıda sözü edilen zihnimizde haberimiz olmadan belli bağlantılar kurmaya çalışan düzeneklerden bahsedilirken kanımızca, bilinç dışı algılamadan söz edilmektedir. Zira zihnimiz bilinçli ya da bilinçsiz olsun, algılama sırasında ilgi duymadığımız hiç bir durumun farkına varamayacaktır.

Son zamanlarda yapılan araştırmalarda bilinç dışı öğrenmenin varlığı konusundaki tartışmalar sürmektedir. Ancak bilinç dışı öğrenmenin sezgiyi beslediği konusundaki görüşler ve özellikle beynin bilinçsiz bir biçimde bilgiyi emip “gizli” bir bilgi deposu oluşturduğu yönündeki fikirlerin deneylerle ispatlanamamasına karşın, bu düşünceye

karşı çıkanlarda bu fikirlerin yanlış olduğunu ispatlayamadıkları ortadadır (Urgan, 1998). Diğer yandan bilinç dışı öğrenme ancak duyuşsal algılama ile söz konusu olduđu için sezginin sözellikten uzak, daha çok imgeye yakın olduğunu belirtmek yanlış olmayacaktır.

Bu konudaki tartışmalarla ilgili olarak Urgan (1998), sağ beyne karşı sol beyin gibi bir tercihten uzak durulması gerektiğı ve sezginin bir yanda, mantığın ise başka bir yanda oluştuğunu değil, yalnızca, sezgi ve mantığa dayalı düşüncenin beynin işlevinin iki farklı yönü olduğu görüşüne ağırlık verilmesi gerektiğini ima eder ve sezginin sözel biçiminin de göz ardı edilmemesi gerektiğini belirtir.

3.2. Bağlam

Bağlam; o şeyin bir anlamda kaynağını oluşturan ve söz konusu şey karşısındaki tavırlarımızı, ona ilişkin bilgilerimizi etkileyen anlamlar, düşünceler, ön kabuller, yargılar ve perspektifler toplamı olarak tanımlanmaktadır (Cevizci, 1996).

Yaratıcı davranışlar ilk düzeyde farklı biçimsel, anlambilimsel ve bilişsel koşullara bağlıdır: işin tipi, incelenen malzemenin içeriğı, tasvirler, üretim normları, vb. Yaratıcı davranışlar, eğretilme ve sezgi gibi özgül entelektüel mekanizmaların devreye sokulmasıyla da nitelenirler. Rouquette, L. M. (1992) *Kendi Bağlamı İçinde Yaratım* başlıklı yazısında şöyle devam eder: “Her yenilik aynı zamanda, zorunlu olarak, ona gerçek anlamını veren toplumsal ve tarihsel bir örgü içinde yer alır. Bu anlamda, yaratım hiçbir zaman dakik, özerk ve radikal olay değildir. Her zaman bir bağlam etkisiyle kendini gösterir”. Bu noktada iki farklı anlamda bağlam kavramıyla karşı karşıya olduğumuzu belirtebiliriz. Birincisi toplum ve tarihsel örgünün beraberinde gelişen bağlam ki burada toplumun değer yargıları adeta bir belirleyici durumundadır. Diğeri ise bireysel anlamda gösterilen yaratıcı davranışlarda probleme bağlı olarak değişkenlik gösteren bağlam. Bir tasarım probleminin çözümünde arsa, ihtiyaç programı, topografya, iklim, gibi genel bir tasarım bağlamına bağlı olarak geliştirilen concept aynı zamanda tasarımcı tarafından tanımlanması gereken bir bağlam sorunundan başka bir şey değildir. Bu bağlamın geliştirilmesi, tasarım probleminin çözümündeki yaratıcılık performansının çerçevesini oluşturacaktır.

Yukarıda sözü edilen toplumun belirlediği bağlam içerisinde probleme getirilen çözüm yaratıcılık değerinin belirleyicisi durumundadır. Zira problem çözücünün işi bağlamın belirli olması nedeniyle yeni bir bağlam yaratma sorununa göre daha kolaydır. Ancak burada toplum için yaratıcılık mı?, yaratıcılık için yaratıcılık mı? ayrı bir tartışma konusudur.

Bağlam konusunun yaratıcılığa olduğu kadar mimari eleştiri olgusuna da bir zemin oluşturduğunu söyleyebiliriz. Mimari bir ürünün eleştirisinin bağlamından ayrı tutulamayacağı, eleştirinin tasarıma temel olan bağlam çerçevesinde değerlendirilmesi özellikle de mimari tasarım eğitiminde daha önemli değil midir?

Ne var ki bağlam kurmadaki tutarlılık konusunda deneyimin göz ardı edilemeyeceğini de belirtmek gerekir. Çünkü sezgisellik çoğu durumda ilgili alandaki bir bilgi birikimi ile doğrudan ilişkili değildir. Ancak bağlam kurmadaki yaratıcılığın tutarlılığı konusunda deneyim etkili bir rol oynayacağını düşünebiliriz. Kısaca sezgiselliğin ağır bastığı bir başlangıcı olan ve ilk biçimle başlayan tasarım sürecinde sonuca yaklaştıkça bağlamın tutarlılığının önemi daha da artmaktadır. Bu nedenle deneyimin, bağlamıyla tutarlı bir ilk biçimden yola çıkmayı kolaylaştıracağı düşünülmektedir. Deneyimsiz tasarımcının sürecin başında sezgisellikle kurduğu yaratıcı bağlamdaki başarısını, ürüne dönüştürme aşamasında yeni bağlamalarla destekleyerek tasarım süreci boyunca devam ettirmek durumundadır. Aksi taktirde özellikle mimarlık alanında bağlamından kopuk bir ürünün ne denli yaratıcı olduğu tartışma konusu olabilir.

Kısaca, tasarım sürecinin başında sezginin, ürünün ortaya çıkma aşamasında ise bağlamın ne denli önemli olduğunu söylemek yanlış olmayacaktır. Süreçte yaşanan sezgisellik ürüne yaklaştıkça yerini daha çok bağlamda tutarlılığın kurulması çabasına bırakmaktadır.

Bu olgunun bu kadar muğlak olması ve bilimsel bir tabana oturtulmasındaki diğer bir güçlükte yaratıcılığın bağlamdan ayrı tutulamayacağıdır. Özellikle mimari tasarımdaki yaratıcılıktan söz edildiğinde bağlam, kendini çok değişken bir unsur olarak göstermektedir. Mimari tasarım sürecinde yaratıcılıktan söz edildiğinde ise sezginin bu süreçte önemli bir yer tuttuğu, bağlamın ise, ürüne dönüştürme aşamasında yaratıcılık

performansına katkıda bulunduğu görülmektedir. Zira tasarım sürecinin içsel ortamında yaşanan sezgisellik biçime yaklaştıkça yerini bağlama bırakmaktadır. Kısaca sezgi süreçten, ürün ise bağlamdan ayrılmaz birer unsurlardır demek çokta yanlış bir ifade olmayacaktır.

3.3. Algı

Birinci bölümde tanrısal bir ilham ve hediye olarak görülen yaratıcılık kavramı ile her insanda az ya da çok bulunduğu varsayılan, ancak bilinçli etkinliklerle geliştirilebilen yaratıcılık kavramlarından söz edilmişti. Bizim bu tez çerçevesinde ele aldığımız yaratıcılık kavramını tekrar belirtmekte fayda var. Kısaca örneklenirse: 1 ve 2 olmadan asla 3'ün oluşturulamayacağı yani, ancak duyularımızla algıladığımız, zihnimizle imgelediğimiz ve belleğimizle depoladığımız imgelerin; herhangi bir problem anında çözüm üretmek adına, gerek transformasyonlarla (fonksiyonel, biçimsel, görsel), gerek yeni yapılanmalarla, gerekse daha önce kurulmamış ilişkiler kurarak ortaya koyduğumuz yaratıcılık performansından söz etmekteyiz.

İşte bu bölümde her ne kadar psikoloji literatürü ve belki de mimari literatür için yabancı olmasa da ilişkilerine süreç olarak bakıldığında çalışmanın amacı doğrultusunda yararlı olacağını düşündüğümüz; algı, belek ve imgelem kavramlarının yapı taşı olduğu ve tasarım sürecinde kara kutu olarak adlandırılan, herşeyin zihinde olup bittiği, düşüncenin biçime dönüştüğü, çözümü çarpıcı kılacak, can alıcı sorunun sorulduğu, çözümün üretildiği ve yaratıcılık kavramının gizemini oluşturan o önemli olguyu tasarım sürecinin bir parçası olarak ele alıp açıklamaya çalışacağız.

Algı kavramını Cevizci A. (1996) Felsefe Sözlüğünde şöyle tanımlar: “Çağdaş psikolojide ve Epistomoloji’de duysal olarak uyarılma sonucunda, evler, arabalar, ağaçlar türünden sıradan nesnelerle ilgili kavrayışa verilen ad. Dış dünyayı duyular yoluyla, iç yaşantıları ise içebakışla kavrama yetisi. İnsan varlığının kendisini çevreleyen dış dünyadan duyu organları aracılığıyla edindiği malumat”.

Öte yandan Tanilli S. (1997) algıyı, sıradan bir kabulleniş, çevreden gelen alelade bir etkileniş, bir uyarılma değil; şimdi, şu anda yerinde duran bir nesnenin farkedilişi, sürdürülen bir gerçekliğin nesnel olarak ayırdına varış olarak tanımlamaktadır. Özetle

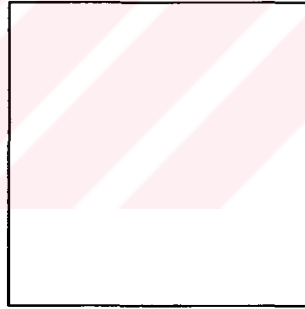
Tanilli, algıda asıl rolü oynayanın, etkilenenin bireyin kendisi olduğunu; *ancak algının, “başlayan bir bilim” değil; bilmeye, bilgiye doğru atılmış bir ilk adım; sürekli değişen bir dünya ortamında bitmemiş bir şey* olduğunu belirtirken yaptığı saptamanın tariflemeye çalıştığımız tasarım sürecinin -şüphesiz bitmemiş bir şey olmanın ötesinde- bir o kadarda ilk adımı, taze başlangıcını oluşturduğu sonucuna varacağımızı düşünmemiştir.

Yukarıda sözü edilen algı bilgiye, bilmeye doğru atılmış bir adımken, bu algılananın süreç boyunca sağlıklı birer yapıtaşları gibi yerlerine bir bütünlük içerisinde oturtulması kısaca anlamlandırılması gerekmektedir. Bu konuda Cevizci A. (1996) algının trassendental birliği başlığı altında şöyle belirtir: “Kant’ın bilgi görüşünde benin, dış dünyaya ilişkin deney, tecrübe tarafından zorunlu kılınan birliğe verilen ad. Bilgi görüşünde, insan zihninin yalnızca, kategorileri aracılığıyla kendilerine bir yeti kazandırdığı fenomenleri bilebileceği, bunun ötesine giderek şeylerin bizatihi kendilerini bilemeyeceğini duyu deneyindeki nesnelerin insan zihninin işleyişine uyduğu için bilinebildiğini söyleyen ve tüm empirik yasaları insan zihninin yasalarına indirgeyen Kant daha sonra benin kendisine geçmiştir. Buna göre, Kant zihnin işleyişiyle ilgili analizinde, insan zihninin duyulara verilmiş olan ham ve işlenmemiş malzemeyi birbirleriyle bağlantılı öğelerden meydana gelen tutarlı bir bütün haline getirildiğini, duyu deneyinde söz konusu izlenimler çokluğundan birlikli dünya resmi ortaya çıktığını söyler. Bu durum, Kant’ı duyu deneyimizin, tecrübenin birliğinin benin birliğini gerektirdiğini söylemeye götürür. Zira zihnin çeşitli işlemlerinde, farklı faaliyetlerinde bir birlik söz konusu olmazsa eğer, deneye dayanan bir bilgi olanaklı olamaz. Başka bir deyişle, bilgi, dış dünyadan gelen izlenimlere yapı kazandırmayı, duyumu, imgelemi, zihnin sentez faaliyetini ve belleği içerir. Yani bir nesneyi duyumlayanın, onun özelliklerini anımsayanın, onu zaman ve mekan kalıplarıyla nedensellik kategorisi içine yerleştirenin hep aynı ben olması gerekir. Söz konusu duyumlama, algılama, anımsama, sentezden geçirme faaliyetleri hep aynı bende gerçekleştirmek durumundadır, aksi takdirde bilgiden söz edilemez, çünkü öznelardan biri yalnızca duyumlara, diğeri yalnızca belleğe sahip olursa, darmadağınık izlenimler çokluğu hiçbir zaman birleştirilerek birlikli bir bütün haline getirilemez. Duyu izlenimlerini birleştirerek, onlardan birlikli bir bütün meydana getiren bu bir ve aynı özneye, bizim ben diye adlandırmamız gereken bu özneye Kant algının *transsendental*

birliđi adını verir”. Özellikle burada algıdaki ve bu algıyı bilgiye dönüştüren sorgulayıcı ve imgeleyici kişiliğın, benliğın tutarlı bir seviyede olmasının önemi vurgulanmaktadır ki algılamada kişiliğın önemli bir faktör olduđu belirtilmektedir.

3.3.1. Hipotez oluřturma

Algılamanın, duysal mesajların en iyi nasıl yorumlanacağının araştırılması olarak düşünölebileceğini belirten Atkinson R. ve Hilgard E. (1995) şöyle devam etmektedir: “Gestalt psikologlarının ilk fikirleri üzerine kuramlarını inşa eden bilişsel psikologlar, algının, duysal verilerin öne sürdüğü bir *hipotez* olduğunu savunurlar. Necker kübünün (Şekil 3.1) şekli, bu iki alternatif hipotezden hiçbirinin doğruluđu hakkında bilgi vermemektedir; algı sistemi önce birinci, sonra ikinci hipotezi göz önüne alıp test etmiş ve hiçbir yanıtta karar kılamamıştır. Sorun, Necker kübünün iki boyutlu bir yüzeyde gösterilen üç boyutlu bir nesne olmasından kaynaklanmaktadır. Eğer Nicker kübünü üç boyutlu bir halde göreceğ olsaydık, bize hangi hipotezi seçeceğimizi söyleyecek pek çok ipucu olurdu (Gregory, 1970, 1981)”.



Şekil 3.1. Necker Kübü

Hipotez 1: Gölgeyi yüzey saydam kübün ön yüzeyi

Hipotez 2: Gölgeyi yüzey saydam kübün arka yüzeyi

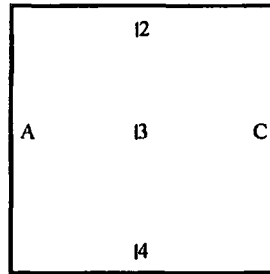
Yukarıda sözü edilen *hipotez test etme* fikrinin, algının aktif doğasını vurguladığını belirten Atkinson R. ve Hilgard E. (1995), şöyle devam etmektedir: “ Algı sistemi, gelen girdileri pasif bir şekilde almaz, aynı zamanda duysal verilerle en tutarlı algının bulunmasına da çalışır. Çoğu durumda, duysal verilerin mantıklı tek yorumu vardır ve doğru algının bulunması o kadar hızlı ve otomatik bir şekilde işler ki farkında olamayız, yalnızca olağandışı durumlarda, belirsiz şekillere baktığımızda, algı sisteminin hipotez test etme doğası açığa çıkar”.

Görüldüğü gibi çevremizde geliştirilen yeni fikirlerin, yeni ilişkilerin, özgün biçimlerin, güzel olanın, estetik olanın ve iyi olanın seçilebilmesi, okunabilmesi için kısaca bizim sadece tasarım sürecimizde değil yaşamımızın her alanında yaratıcı bir performansı yakalayabilmemizin *yeter değil ama şart koşulu* bütün bu sözü edilenlerin algımız sayesinde farkında olunduğu ve yine algımız sayesinde seçildiği unutulmamalıdır.

Algı aslında tasarım faaliyetimiz sürecinde bizim karşılaştığımız problemlerin tanımlayabilmemizden, çözümün üretilmesi ve biçime dönüştürülebilmesine kadar geçen sürecin her aşamasında yaratıcı etkinliğimizi; gerek daha önce kurulmamış ilişkileri kurarak, gerekse transformasyonlar yeni yapılanmalar sayesinde arttırabilmemiz için bir ön bilgilenme adeta bir ön hazırlık ve yapılanma olarak görmekteyiz.

3.3.2. Bağlam ve Deneyim

Algı konusunda bir diğer önemli nokta algılarımızın bağlamdan ayrı olamayacağı, bağlamın algılarımız üzerinde önemli etkisi olduğudur. Atkinson R. ve Hilgard E. (1995), test edilen hipotez ve oluşturulan alginın, yalnızca nesnenin özelliklerine değil, aynı zamanda nesnenin hangi bağlam içinde görüldüğüne dayandığını belirtip Şekil 3.2'deki örneği, algıda bağlamın rolünü göstermek amacıyla vermişlerdir. Burada şeklin ortası, hangi bağlamda görüldüğüne bağlı olarak B harfi ya da 13 sayısı olarak görülebilir.



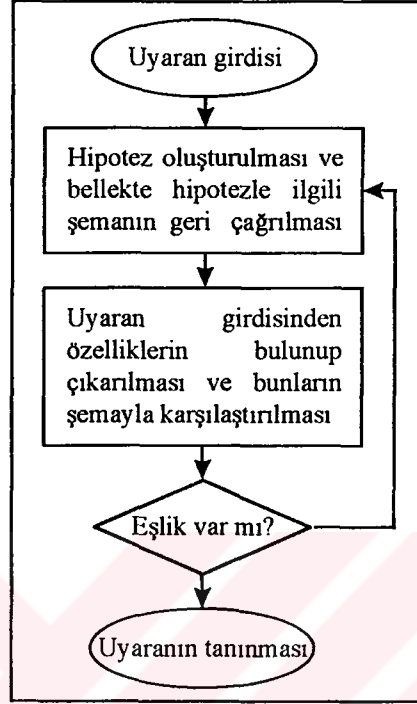
Şekil 3.2: Bağlamın algı üzerindeki etkisi

Ayrıca, önceki *deneyimler* de bir şeyi ilk gördüğümüzde oluşturduğumuz algısal hipotezleri etkiler. Bu yönüyle objektif algılamamızda meydana gelen bu anlamda bir kısıtlama, saplanma veya yönlenme tasarım sürecinde gerçek sorunu ve problemi çözmek için en elverişli ve kritik hareket noktasını algılamamıza yani farketmemize engel olabilecektir. Deneyim çoğu zaman tasarlamada bir avantaj gibi gözüktense de, deneyimin getirdiği bilginin sezgiselliğe meydan bırakmayacağını belirtmek yanlış olmayacaktır. Ancak tasarım sürecinde sezgiselliğin yaratıcılık adına deneyimden, bilgiden bağımsız olmasına karşın; ortaya konulan bağlamın sürekliliğinin sağlanması ve ürüne yansıtılmasındaki yaratıcılık performansında deneyim ve uygulama bilgisi önem kazanır.

3.3.3. Analiz-Sentez / Sentez-Analiz

Algıyı, bağlamdan ve önceki deneyimlerden etkilenen aktif bir hipotez test etme süreci olarak gören kurama *analiz-sentez* kuramı denir. Bu kurama göre algılayan kişi görülen şeyin ne olduğu hakkında “en iyi tahmin”i yürütmek için nesnenin özelliklerinden, bağlamından ve kendisinin önceki deneyimlerinden yararlanır. “Analiz-sentez” terimi, algılayan kişinin nesnenin özelliklerini “analiz” etmesi ve daha sonra bu özellikleri, tüm bilgisine -duyusal girdi, bağlam ve önceki deneyimlerine- en iyi uyacak algıyı oluşturmak için (“sentez’e varmak için) bir araya getirmede kullandığını belirtmektedir. Analiz-sentez, gözleyen kişinin belleğinde geçmişte karşılaştığı her bir uyaran için bir şema bulunduğunu varsayar. Şema, bir kişinin belleğinde saklı olan ve herhangi bir uyaranı niteleyen özelliklerin toplamı olarak düşünülebilir. Bir uyaranla karşılaşıldığında, iki evreli bir süreç başlar. Önce içinde bulunduğu bağlam ve gözleyen kişinin önceki deneyim ve beklentilerine dayanarak hipotez -ya da tahmin- oluşturulur. Daha sonra gözleyen kişi, “tahmin edilen” uyaranla bağlantılı şemayı bellekten geri çağırır. İkinci evrede, gözlemci verilen uyaranın özelliklerini bulur çıkarır ve bellekten çağırıldığı şemayla eşleşmeye çalışır. Eşlik olursa, süreç tamamlanır ve uyaran tanınır. Eşlik oluşmazsa, gözlemci yeni bir tahminde bulunur ve süreci yeniden başlatır. Analiz-sentez kuramına göre algı, gerçeğe denk düşen bir hipotez bulununcaya kadar süren *aktif bilişsel bir süreçtir* (hipotez tarama sürecidir). Algıladığımız şeyler, duyusal sistemi etkileyen bir fiziksel özellikler yumağı değildir; bize anlam ifade eden şeylerdir. Bir uyaran girişine uygun şema bellekten çağırıldığında, bu uyaran anlam kazanır. Bu anlam, uyaranın önceki olay ve deneyimlerle bağlantısını kuran belleğimize

dayanmaktadır. Uyarana anlam veren, uyarının kendisi değil, onu algılayan kişidir. (Atkinson R. ve Hilgard E., 1995) (Şekil 3.3)



Şekil 3.3. Analiz - Sentez

Yukarıda bahsedilen analiz-sentez kuramında; ilk bakışta uyaran girdisinden, uyarının tanınmasına kadar olan sürecin, hatırlamadan başka bir şey olmadığını düşündürebilir. Ancak burada esas anlamda vurgulamak ve değinmek istediğimiz konu, tasarım etkinliğimiz ve bu etkinlik boyunca etrafımızda olup bitenleri duyularımız aracılığıyla algıladığımız ve bu algıların kontrollü (kontrollü: aktif olarak belli uyarılara dikkatimizi yöneltmemiz) bir biçimde imgelenecek belleğimizde kodlanıp yine bilinçli bir etkinlikle, çağrışımla veya başka biçimlere, fonksiyonlara dönüşüp tasarım problemimize aradığımız bir çözüm olarak, conceptimize biçimsel bir karşılık olarak veya cephemizdeki bir pencerenin biçimi olarak karşımıza çıkar, ki bu durum bizim tanımladığımız anlamda yaratıcılık etkinliğini ortaya koymaktadır. Kısaca bağlamında belirleyip belleğimize aktardığımız bilgi veya algılanan her ne ise (bir kapı tokmağı olabildiği gibi, uçağın penceresinden görünen bir topografya veya bir yontucunun heykeli vs...) ayrı bağlamda bir sorunla karşılaştığımızda bizi yaratıcılık bağlamında puan alabilecek çözümlere götürebilir diye düşünüyoruz. Ancak burada algılanan

objenin veya kurgunun estetik, g zellik veya mimari tasarım politikalarına g re sorgulanıp, eleřtirel bir s zge ten ge tikten sonra bellekte imgelenerek depolanması (sunulanı, algılananı olduĐu gibi deĐil) aynı baĐlamda sorunlara     mler getirmemiz gerektiĐinde, daha  nceden doĐruluk veya yanlışlıĐı, g zellik veya  irkinliĐı, iyi veya k t l Đ  sorgulanmıř hazır imgeler     m yelpazemizi geniřlettiĐi gibi     m sırasında baĐlamından  aĐrıřım ve bireřimle sıyrılabilen imgeler  r n m z n yaratıcılık g c n  de arttıracaktır.

3.3.4. Se icilik

Duyularımızla algıladıĐımız  evremizde, yařamın t m anında algılama devam etmektedir. İster bilin li olsun isterse bilin siz olsun aynı anda birden fazla uyaran tarafından uyarılırız. Ancak her insanın bu uyaranlara karřı duyarlılık miktarları farklılıklar g stermektedir.  zellikle bilincin aktif olması durumlarında, dikkatimizi y nlendirdiĐimiz konulardaki uyaranlara karřı daha hassas olabilmekteyiz. Aktif bilin  sayesinde, gelen uyarılar ve algılar, bireyi oluřturan yapının (nesnelerin farkedilmesi, genlerimizden gelen kiřilik yapımız, zekamız, yargılarımız, deĐerlerimiz, bilgimiz vs...) kontroll Đ nde; bilin li bir etkinlikle bu algılamaları yukarıda s z  edildiĐi gibi eleřtirel ve sorgulayan bir  er evede iřlenen bilgi imgeleneip bellekte depolanır. Ancak yařam boyu gelen t m uyarılar ve nesnelerin t m n n farkındalık miktarları (algıda se ici dikkat sebebiyle) farklı olmaktadır.

Atkinson ve Hilgard (1995), bilincin pasif ve aktif durumları bařlıĐında;  rneĐin yaratıcı bir sanat ı, bilimadamı ya da bir mucitin, yaratıcı fikri bir  r ne d n řt rmek i in gerekli olan zor g revi yerine getirmek i in aktif bilinci kullandıĐını ve kiři geleceĐe baktıĐında, bir ideale g re sonucu sınıadıĐında ve hayal kırıklıĐına karřı direndiĐinde aktif bilin  devreye girdiĐini belirtirler ve ř yle devam ederler: “Tabii ki, aktif ve pasif bilin  durumları arasında kesin bir ayrım yoktur. D ř nme, her iki durumda da s rer ve her ikisinde de d ř nce akıřı, *farkındalık* dahilinde veya farkındalıĐa yakın olarak ger ekleřir. Bilin li olarak algılanmayan pek  ok uyaran, bir řekilde kaydedilmektedir.  rneĐin, saatin vurduĐunu iřittiĐinizin farkında olmayabilirsiniz. Birka  vuruřtan sonra dikkatinizi  eker; o zaman geriye d n p iřittiĐinizi fark etmediĐiniz vuruřları sayabilirsiniz.  ok sayıda arařtırma, algıladıĐımızın farkında olmadıĐımız uyarıları kaydedebildiĐimizi g stermektedir”.

Ancak farkındalık sınırları içerisinde işlenen ve depolanan bilginin, farkında olmadan edinilen bilgiye göre tasarım sürecine girdi olabilme ihtimali daha yüksek olacaktır.

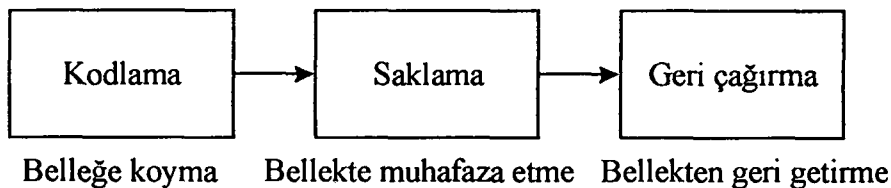
3.3.5. Bellek ve İmgelem

Cevizci A. (1996), Felsefe Sözlüğünde belleği şöyle açıklamaktadır: “Geçmişteki deneyleri, tecrübe ve yaşantıları anımsayabilme yetisi. Deney ya da tecrübeleri anımsama, zihinde canlandırma ve geçmişi şimdide koruma gücü. Bellek anımsayan öznenin geçmişteki duyuları, bilinç halleri, kısacası psikolojik yaşantıları ile ilgili olduğu zaman, buna *içebakışsal bellek*, buna karşın, anımsayan öznenin geçmişte algıladığı, zihinden bağımsız nesnelerle ilgili olduğu zaman ise buna de *algısal bellek* adı verilir. Belleğin oluşumunda ya da anımsama sürecinde, üç ayrı evre söz konusu olur:

1. Daha önce algılanmış olan nesnenin zihinde canlandırılması, bellekte bir imge oluşturulması,
2. İmgenin, anımsayanın geçmişinin bir parçasını meydana getiren bir nesnenin imgesi, sureti olarak tanınması,
3. Anımsanan nesnenin psikolojik ya da fiziki bir zaman çerçevesi içine yerleştirilmesi.

Literatürde bellek ve imgelemin tanımlamaların, bu iki kavramın birbirini açıklar nitelikte olması sebebiyle, bir arada açıklanmaya çalışılmıştır. Biz de bu kavramları bir arada açıklamaya algı ile bağlantı kurup yukarıda sözünü ettiğimiz tasarım sürecini açıklamaya çalışacağız.

Atkinson R. ve Hilgard E. (1995), belleğin üç evresinden söz eder:



Şekil 3.4. Belleğin üç evresi

Yine Cevizci A. (1996), imgeyi ve imgelemi şöyle tanımlar: “İmge, dış dünyadaki nesnelerin zihinsel resim, kopya ya da tasarımına verilen ad. Gerçek ya da gerçek dışı bir şey ya da olgunun zihindeki tasarımı. Zihin, duyuşsal bir niteliği ya da dış dünya da var olan bir şeyin kopyasını, duyuşsal uyarıların yokluğunda meydana getirmesi sürecinin ürünü olan zihinsel nesne. Zihinde bir imgenin oluşması, algı sonucunda olabileceği gibi, daha sonra bir algıyı düşünüp onun çağrışımları sayesinde yeni bir imge oluşturulabilir. İmgelem ise; hayalgücü, muhayyile. Zihinde, imge ya da suretler oluşturma, algısal olmayan imge içeriklerini kurma yetisi, bu imge suret ya da tasarımları, dış dünyadaki karşılıklarından bağımsız olarak, yeni birleşimler halinde bir araya getirme gücü, algıları, imgeler, tasarımlar şeklinde canlandırma, değiştirme ve yeni yapılar içinde düzenleme yetisi olarak tanımlamaktadır. Deney ya da tecrübeleri nesneleştirme yeteneği. Daha önceki algıları zihinde canlandırmaktan oluşan *yineleyici imgelem*, temel ya da özgün imgeleri ya da imge içeriklerini yeni birleşimler şeklinde bir araya getirme faaliyetlerine karşılık gelen *yaratıcı imgelem*den farklılık gösterir. Yaratıcı imgelemde yine, zihinde kendi kendine ve kontrolsüzce fantezi oluşturma gücü ve bilim ya da felsefe alanında, bir plana göre, kontrollü bir şekilde gerçekleşen imgeleme yetisi olarak ikiye ayrılır”. Kontrollü olmasını destekleyen ve besleyen bir kurallar ve koşullar kümesinin olduğu tartışılmazdır. Bu küme tasarımcının kendi ile ilgili olan subjektif ve bireysel alanlardan tutunda daha objektif ve kuramsal olanlara varan bir çeşitlilik gösterir.

İmgelemdeki yaratıcılık konusunda Batılı dillerin çoğunda (Latince'den gelme) imagination, bir nesneyi, o nesne karşımızda olmaksızın tasarımlama yetimizi dile getiriyor. İmgelemde, önce iki türü birbirinden ayırmalı; vaktiyle görüp de karşımızda olmayan nesneleri hayalimizde canlandırmaya, *tekrarlayıcı imgelem* deniyor; gerçeklikte hiç bir şeye denk düşmeyen imgeler yaratma ise, *yaratıcı imgelem* oluyor. Burada asıl üstünde durulması gereken nokta ikincisidir. İmgeleme yaratışın ve buluşun yetisi olarak eğilen, filozof Gaston Bachelard'a (1884-1962) göre, imgelem, gerçeklikle ilgili değil, gerçekliği aşan imgeler oluşturma yetisidir. Asıl imgelem, “gerçeküstü”nün alanında gezinir; yaratış ve buluşa götürür; başka şairlerin, yazarların ve sanatçıların imgelemi bu türden olduğunu, Tanilli Yaratıcı Aklın Sentezi (1997) isimli eserinde belirtmiştir. Ancak yaratıcılıkta asıl önemli olanın gerçeklikte hiç bir şeye denk düşmeyen imgeler yaratma olduğunu belirten Tanilli daha çok öğretilen ve

bilinçli etkinlikler sonucunda yakalanan yaratıcılıktan değil, daha uç olarak belirtebileceğimiz ve açıklanabilir bir tabana oturtulması pek de kolay olmayan yaratıcılıktan bahsediyor.

Algılanan nesnelerin, ilişkilerin; (deneyimler, tasarım politikaları, kişilik, estetik değerler vs.. bağlamında) işlenip imgelere dönüştürülüp, tasarım sürecinde herhangi bir problemle karşılaşıldığında bazı çağrışımlar ve kurulan bazı ilişkiler sayesinde eski bağlamından sıyrılan imgenin yeni halde, yeni tasarım senaryosunun içinde kendini, gerek bir problemi belirleyen soru olarak, gerek problemin çözümü olarak ve gerekse çözümün biçime dönüşmüş haliyle kendini gösterir. İşte sözü edilen yeni şeyin; girdi halindeki imgelemle, tasarımcı tarafından yeniden bilişsel bir etkinlikle yapılandırılan imgelem (*yaratıcı imgelem*) arasındaki ilişki uzaklaştıkça yaratıcılık performansı aynı oranda artmaktadır.

Bu süreci bir örnekle açıklamaya çalışalım: Belleği bir kütüphaneye benzetirsek, imgeyi de, bu kütüphanenin raflarında duran kitaplar olarak düşünelim. Bu kitaplar gelişmiş güzel değil belirli bir mantık ve sisteme göre yerleştirilmiştir. Tasarımcı herhangi bir tasarıma başladığında, konuyla ilgili teknik bilginin elde edilmesi (analiz) eylemiyle ilgili konunun kitaplarını zenginleştirir (girdi sağlar) ve bu arada konuyla ilgili farkındalık sürecindeki artışla algısal olarak da yoğun bir imgelem girdi bombardımanına maruz kalır. Tasarım problemiyle karşı karşıya kaldığında ise gerekli olan çözüm kütüphanenin konuyla ilgili bölümündeki imgeler halinde bekleyen işlenmiş (iyiliği, kötülüğü; güzelliği, çirkinliği vs... konusunda yargıya varılmış) imgeler, gerek yineleyici imgelem olarak gerekse yaratıcı imgelem olarak problem bağlamında yeniden yapılanıp tasarımcı tarafından ortaya konur. Ancak burada tasarımcının ilk akla gelen yineleyici imgelem olurken, yaratıcı imgelem ise kütüphanedeki araştırma sırasında bağlamından soyutlanarak, konuyla ilgisiz olduğu düşünülen ancak içerisinde tasarımcının aradığı çözümleri geliştirebilecek alt imgelerin bulunduğu konuyla ilgisiz rafların araştırılması neticesinde elde edilecektir. Bu araştırmayı da bilişsel düşünme biçimleri olarak daha önceki bölümlerde Genişleyen, Alandan bağımsız, Bütüncü ve Atak yöntemlerle yapabileceğimizi kuşkusuz belirtebiliriz.

3.4. Sonuç

- Yaratıcılığın tanımlanması konusunda yapılan çalışmalarda, bu olgunun hangi kriterlere bağlı olduğunun ortaya çıkarılması üzerine yoğunlaştığı görülmektedir. Mimari tasarım sürecinde ise yaratıcılığın yerinin ve öneminin vurgulanması söz konusu olduğunda sezgi, bağlam ve algı kavramlarının adeta birer kilit taşı olduğu ve bu sürecin yaratıcılık bağlamında açıklanmasında ayrı bir öneme sahip olduklarının altının çizmeliyiz.
- Sezgi, adeta yaratıcılığa gebe olup, onun ilk ivmesini verir. Tasarım aşamasının her aşamasında deneyimden, bilgiden, sözellikle ille de bağlantılı olması gerekmeyen ve imgeye, görsel düşünmeye daha yakın bir olgu olarak karşımıza çıkıyor. Zihinsel ve imgeleme yakın bir etkinlik olarak görebileceğimiz tasarım sürecinde ise sezgiselliğin, tasarımcının tasarım sürecine başlarken zihnindeki imgeleri harekete geçiren bağlamın keşfedilmesi ve bu doğrultuda zihin repertuarından ona en uygun imge ile ilişkilendirilmesi ve hatta bunun görselleştirilmesine kadar geçen süreçte yaratıcılık performansına önemli katkıları olduğunu belirtebiliriz.
- Bizim yaklaşımımız çerçevesinde bağlam, tasarım sürecinin başında bilinç altını tasarım problemiyle ilişkili olarak harekete geçiren imgelerin seçilmesi ve yeni ilişkilerle ortaya konulmasında önemli bir çerçeve çizer, yol gösterir. Bağlamı bu sürecin başında, yöntemin konulması kabaca oyunun kurallarının tariflenmesi gibi bir şeydir. Bağlam, zihindeki imgelerin hangi kritere, hangi yöneme göre bilinç üstüne taşınacağını tarifler ki bu tarif tasarımcıyı ürün aşamasına kadar tutarlı bir şekilde takip eder ve kendini üründe gösterir. Zira başta sezgisel olarak ortaya konulan bağlam tasarım süreci sonunda yerini kurallı olarak ortaya konulan bağlamlara bırakır ki bu ürünün yaratıcılıkla ilgili olarak özgürlük ve tutarlılık açısından önemli farklar yaratacaktır.
- Algı ise tasarımcının çevresinde olup bitenlerden haberdar olması ve en önemlisi sadece görsel değil tüm duyularla zihne iletilen etkilerin farkında olunarak değerlendirilip, birer imge halinde bilinç altında saklanması gibi önemli bir yeri vardır.

Zihnin imgesel zenginliđi tasarımcıyı yeni ilişkiler ve bağlamlar kurmada da zenginliğe taşıyacaktır.

- Algılama esnasında imgelerin bağlamından soyutlanarak algılanması özellikle salt kendi bağlamı ile deđil tasarımcı tarafından oluşturulacak yeni bağlamlarla da ilişkilendirilmesini mümkün kılacaktır. Bu durum daha önce kurulmamış ilişkileri kurmayı da beraberinde getirecektir. Bu süreçte bile bağlam ile imge arasındaki bilindik ilişkinin uzaklığı yüksek bir yaratıcı performansın göstergesidir. Sonuç olarak belirli bir bağlamla ilişkili ya da ilişkisiz bu imge grupları tekrar kullanılmak üzere tasarımcının zihninde saklanmaktadır.



4. ZİHİNSEL BİR ETKİNLİK OLARAK MİMARİ TASARIM

4.1. Mimari Tasarım Kuramları ve Yaratıcılık

Mimarlık söyleminde önceleri tasarım ve mimarlıkla ilgili konuların içiçe olduğu ve bu beraberliğin neredeyse Vitruvius'tan başlayarak 1950'li yılların ikinci yarısına kadar sürdüğü bilinmektedir. Mimarlık ve tasarım ürünü olarak binanın betimlenmesi ve en iyi şekilde yeniden üretilmesi yollarını gösteren bu çalışmalar; denenmiş tüm bilgileri, gelmiş geçmiş tüm birikimleri ve hatta yeni kişisel buluşları da aktararak mimarlık ve tasarım konularında bilgilenmenin yanında sezgisellik ve yaratıcılığı da beslemektedir. Bu söylemde mimari tasarım belli özelliklere sahip bir ürünün elde edilmesinden başka bir şey olmayıp, adeta onun özelliklerine indirgenmiştir denilebilir.

Roma çağından Renaissance'a değin pek bir gelişimin izlenmediği mimarlık kuramı Renaissance ile birlikte oldukça kapsamlı bir kuramsal bütünlük içine girdiğini belirten Özkan (1977), yeniden doğuş çağından Alberti, Palladio gibi kuramcılarının yanında Bramante, Micheal Angelio, da Vinci gibi yaratıcıları mimarlık kuramının en öncül ürünlerini verdiğinden; 18. y.y.'ın en etkin yapıtlarının üretildiği Fransasında Boullee, Ledoux, Lequeu, Desprez'in yapıtları bir yana Beaux-Arts geleneğinin etkinliğini ivmelendirdiğinden söz eder.

Ancak Rönesans'ta oran ve boyutların yapının ana öğeleri olduğu öne sürülerek mimari ürünü onu ortaya koymakta işe yarayan geometri ve tasarı geometri ilkelerine bağlı olarak tanımlandığını, buna bağlı olarak tasarımın, sonuç ürünün özelliklerine indirgenmiş olduğundan söz eden Uraz (1993); bu bağlamda tasarımcının kaçınılmaz olarak gelenekçi ve üslupçu bir metoda dayanmak durumunda olduğunu ve buna rağmen tasarlama yapmanın tanrı vergisi bir yetenek dolayısıyla öğretilemez olduğu düşüncesinin hakim olduğunu belirtir. Bu yaklaşımda çok etkili 17. y.y. Beaux-Arts akademik geleneğinde öğrencilerin tasarlama yetenekleri, çizim ve ifade yetenekleriyle bir tutulur ve bu amaçla yapılan eskiz çalışmaları önemli yer tutar, ancak bu çizimler

bize binaların nasıl tasarlandıkları yönünden işe yarar hiç bir ipucu vermezler. Eğitimde süreçten çok ürün önemlidir, tasarım ise problem çözmekten çok çözüm üretmektir (Uraz, 1993).

Balamir (1985), modernizm ile birlikte Beaux-Arts'ta, tasarımın sadece süslü cepheler ve motiflerin birer kombinasyonu olarak görülmesi yönüyle büyük eleştiri aldığını belirtmiş, ancak daha sonra modernist hareketin de tasarım sürecinde yabancı yöntemler yoluyla vardığı sonuçlar daha sonraları işlevin ve yararın yüceleştiği ürünler olarak bir 'diyagram mimarisi' olarak eleştirildiğini, bazı modern sonrası yaklaşımlarda Beaux-Arts geleneğine geri dönüş şeklindeki bir biçimcilik gözlemlendiğinden söz etmiştir.

Geleneksel mimarlık eğitiminin bütün üslupçu ve gelenekçi tavrı yineleyen yaklaşımına rağmen tasarım süreci, sezgisel ve yaratıcı bir süreç olarak görülmüş, bu nedenle 1960'lar sonrasında mimari tasarım sürecinin sezgisel oluşuna bir karşı çıkış gelişmiştir. Bu karşı çıkışın çok açık ve seçik olarak formüle edildiği söylenemez. Ama kaba hatlarıyla sezgisel tasarım sürecinin yerini bilimsel tasarım sürecinin alması savunulmuştur. Ama bilimsel tasarım sürecinin hangi dayanaklarla savunulduğu açık değildir (Tekeli, 1976).

Diğer yandan mimarlık alanında yapılan kuramsal çalışmaların; mimari tasarımı iki farklı açıdan ele aldığı görülmektedir. Bunlardan biri, mimari tasarımı ürün-sonuç bağlamında ele alırken, diğeri sürece ve işleme dönük bir bakışa sahiptir.

4.1.1. Ürün olarak

Wotton'un tüm uygulamalı sanatlarda olduğu gibi mimarlıkta da sonuç, işlemleri yönleltmelidir, sonuç iyi yapı üretmektir düşüncesi, yapıyı bir ürün olarak gören ve tasarım olgusunun bir ürüne indirgeyen bir yaklaşımın özünü oluşturmaktadır (Uraz, 1987). Mimaride değerlendirme ve eleştirilerin dayandığı bilinen tüm kuralların çoğu bu görüşten kaynaklanmaktaydı. Rönesansta oran ve boyutların yapının ana öğeleri olduğu öne sürülerek, mimari, ürünü ortaya koymakta işe yarayan, geometri ve tasarı geometri ilkelerine bağlı olarak tanımlanmıştır (Özkan, 1978).

Bütün bu gelenekselliğe rağmen bu yaklaşım, gelişmelere uyum sağlayarak ve manifestolarla desteklenerek, gerektiğinde bir devrim niteliğine bürünmüştür. Bilindiği gibi 20. y.y. mimarlığının egemen biçimsel çizgisinin temelleri CIAM manifestoları ve Bauhaus öğretisi ile atılmıştır. Le Corbusier ve Gropius gibi ustaların yapılarından çok metinlerinde açıklık kazanan uluslararası mimarlık akımının tüm dünya kentlerine yeni bir görünüm veren cephe ve mekanlarında çoğalan evrensel Rasyonalist estetik (Yücel, 1982) veya anlayışta da tasarımın bir ürün olarak değerlendirildiği görülmektedir (Uraz, 1987).

Ne var ki; tasarımı ürün-sonuç bağlamında ele alan yaklaşımlarla yapılan tasarımdaki yaratıcılık performansı ancak tek defalık, sürekliliği olmayan, bağlamdan kopuk, olacaktır. Bağlamından kopuk bir tasarım ürününün, yaratıcılığın adeta belirleyicisi olan toplum tarafından da yeni bir şey olmasının getirdiği yadırgamanın ötesinde olumsuz eleştiri alacağını düşünmekteyiz. Ayrıca bağlamdan kopuk oluşu; ürünün eleştirisinde de kopukluğa neden olacaktır. Zira bağlam adeta eleştirinin hangi çerçevede (bağlamda) ve sınırlarda yapılacağını bir belirleyicidir. Bu yönde Yürekli, H. ve F. (1995, s:65-69) her yeni teorinin denenen bir yeni mimarlık bilgisi olduğunu ve bu teorilerin bilinen olgularla yargılanmasının yanlışlığından bahsetmektedirler.

Mimari tasarım sürecinde yaratıcılık analiz, sentez aşamalarında olabileceği gibi, düşünceyi dışlaştırma, ürüne dönüştürme aşamasında da oldukça önemli yer tutar. Zira, ürüne yansımamış yaratıcılık performansının süreçte yaşanmış olmasının pek değeri olmayacaktır. Bu noktada süreç boyunca yaşanan yaratıcılığın ürüne yansıtılmasında deneyimin önemli olduğunu düşünmekteyiz. Kısaca sezgisellikle başlayan tasarım süreci; ürüne, biçime, dışlaştırma aşamasına yaklaştıkça bağlam sorununa (bu sorun bağlamın sürdürülmesi, geliştirilmesi, alt bağlamların bulunması ve en önemlisi bağlamda tutarlılık) takılmakta ve bunun çözümü içinse deneyim önemli bir rol oynamaktadır.

4.1.2. Süreç olarak

Bir problem çözme süreci olarak görülen tasarım eyleminin nasıl gerçekleştirildiği ya da gerçekleştirilmesi gerektiği konusunda, iki yaklaşım söz konusudur:

- Sistematiği yaklaşım kapsamındaki "açık kutu (saydam süreçler) "
- Sezgisel yaklaşımlar kapsamındaki " kara kutu (örtük süreçler) "

Her iki yaklaşımda da ortak özellikler:

- Sorunu parçalara bölmek,
- Bölünen parçaları yeni bir biçimde bir araya getirmek,
- Yeni düzenlemenin uygulanabilirliğini denemek.

Smith'den (1974) aktaran Şener (1993), tasarım alanında üç temel stratejiden söz etmiş ve şöyle devam etmiştir: *"Bunlar 'durgunluk', 'bilim' ve 'sezgi' stratejileridir. Birincisinde yeni sorunların eski stratejilerle çözümlenmesi önerilirken, ikincisinde probleme çizgisel (lineer) bir şekilde çözüm aranabileceği ileri sürülmekte, 'sezgi' stratejilerinde ise beynin bilinç altının problem çözme yeteneğinden yararlanmak söz konusu olabilmektedir. Bu stratejiler yerine Smith, en iyi tasarımın daha sürecin başında bir bütün olarak kavranabildiğinde geliştirilebileceğini ifade etmiştir. Bu şekilde en uygun çözümlere varmanın söz konusu olabileceği savına dayalı olarak, beş aşamalı bir tasarım stratejisi önermiştir:*

- Tasarım gündeminin formüle edilmesi,
- Bekletme,
- Kavramlaştırma,
- Geliştirme,
- Değerlendirme'dir.

Bilinçsizce gerçekleştirilen 'yaratıcı etkinliğin' bilince yükseltme, ya da 'üretici olmayan akıllı zorlama' bu sürecin strateji düzeyinde önem kazanan özelliğidir. Smith, bu stratejiyi 'heuristik işleme' olarak nitelemekte ve bunun sürecin kavramlaşması aşamasında ortaya çıktığını ileri sürmektedir".

Yukarıda sözü edilen saydam süreç, mimari tasarımı aşamalı bir ardışıklık süreci olarak şöyle tanımlanır (Aksoy, 1987:

- Bilgi toplama: Toplanacak sınıflama, Bilgileri toplama, Toplanan bilgileri kaydetme, Bilgileri özetleyip kullanılabilir hale dönüştürmedir.
- Analiz aşaması: Toplanan bilgilerin oluşturduğu kullanılabilir verilerin derlenmesi ve problem alanına ait verileri çözümlenmesidir. Bu aşamada "yapısal analiz" ve "süreç analiz" ini kapsar.
- Sentez aşaması: Yaratıcı katkının tasarlama süreci içinde en fazla olduğu aşamadır. Bu aşamada; yaratıcılık, fantezi, hayal gücü geliştirme ve fikir üretme teknikleri kullanılır.
- Değerlendirme,
- Geliştirme aşamalarından oluşur.

4.1.3. Zihinsel aktivite olarak

Tasarımı bilimselleştiren ya da rutinleştiren yöntemi bulmaya yönelik çalışmalar hiç bir zaman tasarımcının gerçekte bu şemaları izler biçimde davrandığını ispatlayamamış, fakat araştırmacının tasarımı nasıl gördüğünü ortaya koymuşlardır (Lawson, 1980). Lawson, en iyi tasarımcıların tasarım metodolojisi konusunda yazmaktan çok tasarım yaptıklarına dikkati çekmektedir. Zeisel'den (1981) aktaran Uraz (1993), tasarımcıların çalışmasının masaya oturup tasarlamaya başlamak gibi doğrusal bir aktivite değil, kitap yazmak ve çocuk büyütmek gibi bir gelişme süreci olduğunun üstünde durmaktadır.

Tasarımı zihinsel bir aktivite olarak gören bu yaklaşım, tasarım olgusunu problem çözmekten çok problem tanımlama ve bulma olarak görür. Buna göre tasarımcı tarafından problemin en önemli yönünü seçilip, bir çözüm üretildikten sonra bunun değerlendirilmesi ve sorgulanması yapılır. Kısaca bu formül “problemin en önemli yönünü seç, hemen bir çözüm üret ve bunu değerlendir, bak bakalım problem hakkında ne öğreneceksin” şeklinde açıklanmaktadır. Bu noktada ilk çözümün üretilmesinde sezgi-sellik ve tasarımcının kişisel özellikleri oldukça ön plana çıkmaktadır. Aynı paralellikte mimarlık eğitimi ve stüdyoda da öğrencinin bu zihinsel aktiviteye ve bakış açısına sahip olması ürettiği nesnenin niteliğinden çok daha önemli olmalıdır. “Yaratıcılığı amaç alan mimarlık eğitiminin amacı, çizilen çerçeve içinde nesne yaratan mimar yetiştirmek değil, nesnenin oluşum sürecinde yaratıcılık gösterecek mimar yetiştirmektir. Yaratıcı nesne kendiliğinden gelecektir. Yaratıcılığın

bu şekilde alınması mimarlık öğretici kiři ve kurumlara yeni ve deęiřik grevler yklemektedir. Bunun temeli, bağımsız dřncedir; sloganlara, “izm”ler, akımlar ile ancak erevesi izilmiş alanlarda obje yaratılır. Sınırlanmış, belli kalıplarla yargılanan řey yaratıcılık olabilir mi? Yaratıcılık yargılanamaz ancak, uyandırdığı entellektel heyecan nedeniyle tartışılır” (Yrekli, H., F., 1995).

Dięer yandan Ertrk (1981, s:9), kuramcıların olası tasarım sreleri betimleyen bir ok řema nerdiklerini, ancak tasarlama etkinlięinin nasıl yapıldığı konusuna aıklık getirememiş olmaları bakımından eleřtirmekte ve řyle devam etmektedir: “...kuramcılar tasarlama etkinlięini incelemekten ok tasarımcının kullanabileceęi aralar zerinde alışmışlardır. Yalnız kullanılabilir aralardan hareket etmek, tasarlama etkinlięini tanımlayabilmek aısından eksik olduęu gibi yanıltıcı da olmaktadır. Bu yanılgıya dřmemek iin tasarımcının tasarlama eylemi sresinde nasıl alıştığı, ne tr zihinsel iřlemleri nasıl bir sıra iinde yaptığı, bu zihinsel iřlemlerin hangi sreleri ierdiği soruları nem kazanmaktadır. Bu zihinsel iřlemlerin insandan insana nasıl deęiřtięi, deęiřebileceęi, kullanılan araların iřlemleri zerindeki olası etkileri, zihinsel iřlemleri ieren, zihinsel iřlemlerin farklarını gsteren kalıpların olup olmadığı, zihinsel iřlemlerin yaratıcı gle iliřkilerinin neler olduęu yanıtlanması gereken bir dizi soruyu oluřturmaktadır.”

Ancak bu noktada, tasarımcının sre boyunca yařadıklarını izlemekten ok, bu srece girmeden nce probleme baęımlı olsun problemden baęımsız olsun, zihnin nasıl beslendięi ve probleme baęlı tasarım srecinin bařlaması ile birlikte zihinde bu probleme karřı ne gibi yapılanmalar ve deęiřimler meydana geldięi daha nem kazanmaktadır.

Ayrıca tasarımcı her hangi bir tasarım etkinlięine girmemiş bile olsa zihin srekli olarak bir sentez ierisinde olup her algılanan nesne sentezlenip, iřlenerek imgeleřir ve beyne yerleřtirilir. Herhangi bir tasarım problemiyle karřılařıldığında, daha nce problemden baęımsız sentezlerin ierisinden (aęırışım, bireřim, tmevarım, tmdengelim, ve hatta sezgi ile) seim yapılarak analiz safhasına geilir.

4.2. Tasarım Problemi ve Çözümü

Tasarımcının başlangıçta ana fikrin (bağlamın) oluşturulması ve bu ana fikri bünyesinde taşıyan bir ürünün ortaya konulması veya tasarım sürecinin kendi içinde tutarlılığı olabileceği gibi, projenin sunulması da bir tasarım problemi olabilir. Diğer yandan süreç boyunca değişkenlik gösteren tasarım problemlerinin çözümlerinde izlenecek yolda da değişkenlik söz konusu olacaktır.

Ne var ki; mimari tasarım eğitiminde öğrencilerin tasarımı bir sorun, bir problem çözme olarak algılamalarının dışında; tasarımın bu anlamda aşılması gereken bir dağ, verilmesi gereken bir sınav olarak lanse edilmesi bu süreçteki sezgiselliği ve yaratıcılığı olumsuz yönde etkilediği düşünülmeli gereken hassas bir konudur. Zira olmayan ve bilinmeyen bir şey nasıl olur da tasarımcıya sorun olur? Çünkü bu durum özellikle eğitim aşamasında öğrenciyi sırf problem çözme uğruna; yoktan yere kendi koyduğu sınırların içinden çıkılmaz bir problemle karşı karşıya kalmak durumunda bırakabilir.

4.2.1. Tasarım Probleminin Yapısı

Problem alanına bağlı olarak, tasarım problemleri için çeşitli tanımlamalar yapılmıştır. Tasarım probleminin özellikle mimarlık alanındaki durumu, gerek sonuçlar, gerek süreç, gerekse hedefler ve sorduğu sorular, aradığı yanıtlar bakımından oldukça farklıdır. Bu nedenle problem alanlarında, problemin hedeflediği sonuçlar ve süreçler bakımından farklı tanımlar ve sınıflamalar yapılmıştır.

Lawson (1980) tasarım problemini hedeflediği sonuçlara bağlı olarak "açık uçlu" ve kapalı uçlu olarak iki şekilde belirlemiştir. Tek bir doğrunun varılacak hedef olarak seçildiği kapalı uçlu problemlerde sonuç, problem çözme sürecini de etkilemektedir. Bu durumda süreçteki düşünme eylemi, en doğru verilere dayalı bir akıl yürütme süreci olarak, doğrusal bir gelişim göstererek problem çözümüne doğru tasarımcıyı sonuca götürecektir.

Diğer yandan açık uçlu problemler daha çok geri dönüşlü bir süreç takip etmektedir. Tasarım probleminin başlangıçta iyi bilinemez olması durumu söz konusudur ki, sorunun çözümle birlikte keşfedilip tanımlanmasını gündeme getirmektedir. Bu geri

dönüşler nedeniyle varılacak sonuç sürekli bir değişim ve gelişim içerisinde. Tasarım sürecindeki bu çözüme bağlı değişkenlik, tasarımcının farklı çıkışlı önerilerle bambaşka sentezlere ulaşmasına da neden olmaktadır. Sonuç olarak kapalı uçlu problemlerde tasarımcı; analiz ağırlıklı bir çözüm süreci izlerken, açık uçlu problemlerde sentez ağırlıklı bir çözüm süreci izlemektedir.

Diğer yandan problemin tanımlanması açısından önemli bir sınıflama olan "iyi tanımlanmış", "iyi tanımlanmamış" problem yapıları önceki sınıflamadaki gibi sonucu belirleyici bir kriterin oluşturulmasıyla birlikte, sürecin yapısını da etkilemekte ve yapılandırmaktadır. Rittel 'den (1984) aktaran Uraz (1993); "iyi tanımlanmış problemlerin sonuçları ve amaçları belli ve ortadadır; çözümler, bunlara ulaşmak için uygun araçların bulunmasını gerektirir. Rittel bu tür problemleri iyi huylu olarak tanımlamakta; aşırı derecede formüle edilmiş olduklarını, bilgili bir kişinin daha fazla bir enformasyona gerek duymadan çözebileceğini ifade etmektedir."

İyi tanımlanmamış problemde çözümü yönlendiren amaçlar ve çözüm için gerekli araçlar problem çözme sürecinin başında belli değildir, bilinemez. Burada problem çözme faaliyetinin büyük bir bölümü problemin tanımlanması ya da yeniden keşfedilmesi çabaları oluşturmaktadır (Rowe, 1987). Aslında problemin belirlenmesi hangi soruya cevap aranacağı konusuna açıklık getirmekten başka birşey değildir. Sorunun belirlenmesi tasarımcının zihninde bu soruya açıklık getiren imgelere ve ilişkilere ulaşarak tasarım sürecinde neye çözüm aradığının bilmesi adeta bir bağlam oluşturması daha mümkün ve tutarlı olacaktır.

Diğer yandan iyi tanımlanmamış problemlerin bilinip tanımlanması, çoğu zaman çözümü sürecinde ortaya konulan ilk modelin sorgulanması, test edilmesi ile birlikte olmaktadır. Şüphesiz bu durumda geri dönüş kaçınılmaz olup, sürecin yeniden başlatılması gereklidir. Bu durum tasarımın tutarlılığı bakımından son derece önemlidir.

4.2.2. Çözümün Yapısı

Rowe (1987), problem çözme davranışlarını şu üç başlık altında toplar:

- Bir problem alanının strüktürünün oluşturulması veya yeniden bir strüktüre kavuşturulması,
- Problem çözümlerin üretimi yada "çözüm üretme problemi" olarak da ifade edilebilir,
- Aday problemin değerlendirilmesi, "çözüm değerlendirme problemi".

Şener (1993, s:21), bunların problem çözümlerinin yöntemleri arasındaki farklılara bağlı olarak; Problemin sunumu, Çözümün üretimi, Çözümün değerlendirilmesi olarak da nitelenebileceğini belirtir ve şöyle devam eder: "Çözüm üretme stratejileri, problemin sunumunu ve çözümün değerlendirilmesini önemli ölçüde etkiler. Çözüm üretme stratejisinin türünün problem çözme sürecinin belirleyicisi olduğunu söylemek yanlış olmayacaktır".

Rowe (1987), problem çözme faaliyetlerini "bilgi işleme süreçleri" olarak bakıldığında tipik stratejiler; Deneme-yanılma süreci, Üretme ve sınama süreci, Sebep-sonuç analizleri, Problem alanı planlaması, Heuristik yöntemler ve tasarım durumları.

1960'ların sonlarında problem çözme süreçlerinin tanımlanmasında "mantıksal strüktür modelleri"nin kullanımı görülmeye başlamış, tasarıma ardışık aktiviteler dizisi olarak bakılması söz konusu olmuştur. Tasarıma bu türden bakışlara, proje organizasyon biçimlerinde, Beaux-Arts ekolü ve Politeknik ekollerinin 18.yy. ve 19.yy. atölye uygulamalarındaki öğretim yaklaşımlarında rastlanmaktadır. Bu okullarda öğretim üyelerinin denetiminde yapılan çalışmaların her aşamasında, sınırlı amaçlara ve bütünün parçalarına ilişkin eskizler, çözüme yönelik etaplamayı gündeme getirmekteydi. Tasarım ürününün son halini yansıtan çeşitli ölçekteki çizimlerle ifade edilen öneriler yardımıyla çözüme gidilmekteydi. Asimow'un önerisi ise tasarım sürecini iki belirgin strüktürde ele almaktadır:

- *Düşey strüktür (tasarımdaki eylemlerin safhalarının ardışıklığını gerektiren strüktür,*
- *Yatay strüktür (bilinen bütün aşamalarındaki karar üretme tekrarı şeklindeki bir strüktür.*

Asimov'un önerisinde, soyut varsayımlardan başlanarak giderek problemin somuta doğru yaklaştırılması ile gelişen düşey strüktürdeki her adım, analizle başlayıp sentezle gelişen ve iletişim için değerlendirme ile sürerek, geri besleme ile düşey strüktürü besleyen sarmal gelişim göstermektedir (Şener, 1993, s:22).

4.3. Tasarımcı Düşünce

Tasarlama etkinliğindeki olası kalıpların ortaya konması için önce tasarımcının kafasında sürüp giden zihinsel işlemleri tanımlamak, bir anlamda bilişsel psikoloji alanına girerek, problem-çözme, yaratıcılık kısaca düşünme olgusunu incelemek gerekmektedir. Başka deyişle, tasarlama, tasarımcının düşünme süreci, bu sürecin yapısı ve değişimi ortaya konulmalıdır. ...Düşünme, karşılaştığımız bir problemi çözerken kafamızdan geçen her türlü zihinsel işlemi kapsamaktadır: imgelem, akıl yürütme, düşünme ve anımsama gibi (Ertürk, 1981, s:19).

4.3.1. Düşünme Yapısı

Tasarım problemiyle birlikte zihinde başlayan tasarlama eyleminde yaratıcılığı bilinçli bir etkinlik olarak kullanabilmek için tasarımcı bu süreçte gelişigüzel bir düşünme içerisine giremez. Bu düşünmenin bir şekilde kontrol edilmesi, yaşanan süreç konusunda farkındalığın yüksek seviyede seyretmesi gerekmektedir. Bunun gerçekleşebilmesi içinde çeşitli bilimsel araştırmalarla netleştirilmiş bir düşünme etkinliği içerisine giren tasarımcı, düşünmenin ötesinde onu bir zihinsel imge olmaktan çıkarıp dışlaştırabilmesi için de çeşitli biliş stilleri geliştirilmiştir.

Tasarım düşüncesinin yapısını ortaya koymadan önce; tasarım gibi öznel bir eylemi yerine getirirken tasarımcının zihninde olup bitenleri anlamamıza yardımcı olacak düşünme olgusunu, psikolojik kuramlar bağlamında ele almak yerinde olacaktır.

Düşünme çok sayıda zihinsel faaliyeti içermektedir. Düşünme, fiziksel olarak mevcut olmayan nesnelerle olayları imgeleme ya da temsil edebilmeyi gerekli kılar (Atkinson R., Hilgard E.,1995). Ancak burada düşünme sadece mevcut olmayan nesnelerle değil var olan nesnelerle de olabileceği unutulmamalıdır.

Düşünmeyi kişinin öğrenme süreci içinde kazandığı kavramlar, kullandığı imgeler, düşünce ve hareketler, sözcük ve terimler gibi simgeler aracılığıyla gerçekleştirilen zihinsel bir faaliyete; çıkarsama, akıl yürütme, anımsama, kuşku duyma, isteme, hissetme, anlama, kavrama gibi, bilinçli bir biçimde gerçekleştirdiğimiz zihinsel faaliyetlerin herhangi birine; karşılaştırmalar yapma, analiz, sentez, bağlantı kurma ve kavram gibi işlemlerden oluşan akılsal bir sürece verilen ad olarak tanımlayan Cevizci A. (1996), söz konusu faaliyetin iki değişik tarzda ve amaçla ortaya çıktığından söz eder: Biri; insan varlıkları var olanın bilgisine ulaşmak amacıyla var olanın, var olmak durumunda olanın bilgisine ulaşmak amacıyla olduğu kadar, diğerinin; ne yapıp ne yapmayacağı konusunda bir karara varmak amacıyla da düşünebilir. Bu iki düşünme tarzından birincisine *bilimsel temaşa*, ikincisine ise *düşümüp tartma* adı verilir. Birincisi ne ve niçinlere yanıt arayıp bir sonuçla tamamlanır ve kendisini daha çok bilimsel bilgide gösterir, buna karşın ikincisi nasıl sorusunu irdleyen bir karar izler ve kendisini eylemde ifade eder. Yine, birinci türden düşünmede söz konusu olan akıl yürütme kuramsal, buna karşın ikincisinde söz konusu olan akıl yürütme pratik bir nitelik arz eder.

Tasarımın zihinde başlamasından sonuç ürünün elde edilmesine dek geçen süreçteki karmaşık yapı ve girdilerinin getirdiği problemin çözümünde yukarıda bahsedilen her iki düşünme etkinliğini de içerdiği söylenebilir.

Düşünme olgusu, psikolojide Davranışçı, Gestaltçı ve Bilişsel yaklaşımclar tarafından çeşitli şekillerde sırasıyla söyle ele alınmıştır:

Uyaran-davranım psikolojisi (kısaca S-R psikolojisi) üzerine kurulu olan Davranışçı yaklaşım davranışsal karşılıkları açığa çıkaran uyaranları, bu karşılıklara neden olan ödül ve cezalar ile ödül ve ceza örüntülerinin değiştirilmesiyle elde edilen davranış değişikliklerini incelediğini Atkinson R. ve Hilgard E. (1995), Skinner (1981)'den alıntı yaparak belirtir ve şöyle devam eder: “S-R psikolojisi organizma içerisinde olagelenleri dikkate almaz. Bu nedenle, kimi zaman S-R psikolojisine “kara kutu” yaklaşımı adı verilmiştir. “Kutunun” içindeki sinir sisteminin etkinlikleri yok sayılır ya da göz ardı edilir. S-R psikologları, psikoloji biliminin, kutunun içinde neler olduğunu merak etmeksizin, doğrudan kutunun içine girenlerle oradan çıkanlar üzerinde

temellendirilebileceğini savunurlar. Bilimde ve mühendislikte, mekanik sistemlerin böyle bir yaklaşımla incelenmesine **girdi - çıktı analizi** adı verilir.”

Yukarıda sözü edilen girdi çıktı analizi tasarım sürecinde, tasarımcının tasarım probleminin saptanması, çözüm süreci ve ürünün ortaya çıkışına kadar olan süreçte yeterli bir yaratıcı performans (çıkıtı) gösterebilmesi konusunda girdi olarak nitelendirilen şeyler nelerdir? ve nasıl sağlanır? sorularını saptayabilmemiz açısından önemli olduğu düşünülmektedir.

Ertürk Z. (1981) düşünme olgusunun Davranışçı Thorndike’ye göre insan zekasının yalnız çağrışımlar oluşturma sürecini kapsadığını ve onun ilk çalışmalarını temel alan birçok psikolog düşünmeyi uyarıcılarla - tepkiler arasındaki çağrışımsal bağlarla açıklamaya çalıştığını Lawson’dan (1980) alıntı yaparak açıklamıştır.

Düşünme tek bir uyarıcıya karşı çağrışım yapılan tepkiler arasında yapılan bir seçme işlemidir. Bu işlemde en güçlü olan çağrışım bağı seçilmektedir. Sözü edilen çağrışımlar yaşam sürecindeki deneyimlere koşut olarak güçlenmekte ya da zayıflamaktadır (Berlyne, 1965). Burada uyarıcılar bir ihtiyaç veya bir tasarım problemi olarak düşünülürse; bu uyarıcılara verilecek tepkilerin sayısının çokluğu ve çağrışımın daha önce kurulmamış ilişkiler olması, en güçlü olan çağrışım bağını daha yaratıcı kılacağı söylenebilir. Bu uyarıcılara verilecek tepkilerin sayısının çokluğu ve çağrışımın daha önce kurulmamış ilişkiler olması da ancak zihnimizin ve belleğimizin girdi bakımından zengin olmasına bağlıdır ki girdi - çıktı analizini sağlıklı yapabilelim. Bu noktada yaratıcılığın hazırlıklı zihinlere güleceği unutulmamalıdır.

Gestalt felsefesine göre; çevremizin, temel, ayrı ve başka bir şeye indirgenemez izlenimlerden kurtulmak yerine, bileşensel parçalarına ayrılabilen düzenli bütünlerden oluştuğu ve bilincimizin de aynı yapıyı sergilediği öne sürülür. Düşünme sürecinde de zihnimizin aynı mantıkla hareket ettiği; problemin tüm yapısal ilişkilerinin kavranarak bu ilişkileri bir çözüm yolu bulana kadar yeniden düzenlemesi yaptığı belirtilir. Ertürk (1981) ve De Groot’a (1965) göre düşünme ilişkileri, örüntüleri ve bütünü kavrama yeteneğine bağlı olduğunu belirtmiştir.

Bilişsel psikologlara göre; bizlerin pasif birer uyaran alıcısı olmadığımızı savunup; zihnin aldığı bilgiyi etkin biçimde işlemekte ve onu yeni biçim ve kategorilere dönüştürmektedir. Bilişin, bireyin bilgi edinmesini, sorunları çözmesini ve geleceğe yönelik planlar yapmasını sağlayan algı, bellek ve bilgi işleme gibi zihinsel süreçleri göstermek amacıyla kullanılan bir terim olduğunu belirten Atkinson R. ve Hilgard E. (1995) Bilişsel Psikolojiyi de bilişin bilimsel olarak incelenmesi olarak tanımlamaktadırlar. Bilişsel yaklaşımın önde gelen isimlerinden Kenneth Craik'ın, "organizma kafasının içerisinde dış gerçekliğin ve onun olası tüm eylemlerinin küçük ölçekli bir modelini taşıyorsa, bir çok seçenek deneyip en iyisini seçebilir, gelecekteki durumlara onlar daha gerçekleşmeden tepki gösterebilir, gelecekle uğraşırken geçmiş olayların bilgisini kullanabilir ve karşılaştığı acil durumlara çok daha kapsamlı, güvenli ve uzmanca bir yaklaşımla tepki gösterebildiğini belirten Atkinson R. ve Hilgard E. (1995), "Zihinsel Gerçeklik Modeli"ni psikolojide bilişsel yaklaşımın merkezini oluşturduğunu belirtmişlerdir.

Konu edilen dış gerçeklik ve onun olası tüm eylemlerinin küçük ölçekli bir modelinin oluşturulması; aslında problemin senaryolaştırılması olarak değerlendirilebilir. Bilindiği üzere psikolojide yaratıcılığı ölçen ve belki de güvenilirliği ve geçerliliği tartışma götürmeyen Torrance'nin yaratıcılık testinde senaryolaştırma önemli bir yer tutmaktadır. Tasarımcı düşünmede de problemin algılanmasından, çözüm üretilmesine ve ürün haline gelmesine kadar ki sürecin senaryolarla adeta minik bir modelinin zihinde canlandırılması hem imgelem, hem de görsel yollarla düşünmenin bir vesilesi olup, daha önce kurulmamış ilişkiler kurularak problemin çözülmesini hem kolaylaştırma hem de yaratıcı olmak adına önemli puanlar alacaktır.

Tasarımcı, mimari tasarım süreci boyunca,

1. Davranışlar aracılığıyla düşünür: Bir problemin çözümü için daha önceden yapılan işlemlere dayalı olarak 'sürece ilişkin' bir düşünme ile problem çözümü söz konusudur.
2. İmgeler aracılığıyla düşünme: Algılamadan edinilen izlenimler bellekte bir işaret veya iz bırakırlar. Bu izler, sonradan eklenen benzer izlenimlerle gelişip kesinlik kazanmakta, benzemeyen izlenimlerde değişikliğe uğramaktadır.
3. Kavramlar aracılığı ile düşünme: Kavram oluşturmada tasarımcı; basit, birleşimli, ayrışmalı ve ilişkisel kavramlar kullanarak nesneleri tanımlayabilmektedir.

4.3.2. Biliş stilleri

Tasarımcının tasarlama etkinliğinde zihninde yaratıcılık olgusuna bakışın belirlediği ve daha önceki bölümlerde de belirttiğimiz, akıl yürütme ve imgelem olarak temelde net bir şekilde ayrışan düşünmenin ışığında gelişen biliş stilleri de hep bu mantık çerçevesinde karşılıklı olarak belirlenmiştir.

4.3.2.1. Genişleyen / Daralan

Genişleyen (divergent) / Daralan (convergent) düşünme biçimi: Bu anlamda yapılan ayrıma göre daralan düşünmede; tek bir çözümün doğruluğunu kabul edilerek *düşünce*nin *daraltılması*, düşünmede önceden belirlenmiş bir noktaya doğru *yönlenme*, birbirine seçenek olacak olacak alternatifler yerine dikkati ve düşünceyi belirlenen bir çözüm üzerine *odaklaştırma* ve *koşullanmalar*, söz konusudur. Genişleyen düşünme yapısında ise tam tersi; *farklı çözümler* arama, düşünmenin *yaygınlaştırılması*, bir seçenek üzerinde dikkati yoğunlaştırmadan mümkün olan *diğer çözümlerin* geliştirilmesi ve koşullanmalara yer verilmemesi. Fakat Ertürk Z. (1981) genişleyen düşünme biçiminde çok sayıda çözüm önerisi olmasının detaylara girme konusunda daralan düşünmeye göre daha zayıf kalacağını belirtmektedir. Ancak tasarım bir süreç olarak düşünülüp ilk akla gelen çözümün uygulanmayıp daha farklı çözümlerin daha çok girdi sağlanarak elde edilmesi aşamasından sonra, üretilen çözümlerden birinin seçilmesi ile birlikte sürece daralan bir düşünce sistemiyle devam edilip, detaylandırma ve ayrıntılara girme söz konusu olmalıdır.

4.3.2.2. Atak / Temkinli

Atak davranış (impulsive) / Temkinli davranış (reflective) düşünme biçimi: Atak düşünme biçimine göre ayrıntıları ve olasılı sorunları düşünmeksizin, düşünülen ilk yanıtın verilmesi olarak tanımlanabilir. Ertürk Z. (1981), bu tür davranışların önce bulup sonra arama biçiminde mimari tasarlamaaya yansıdığını belirtmektedir. Temkinli davranışta ise çabucak bir çözüm önerme yerine düşünerek belirli ilkeleri gözönüne alarak öneriler geliştirme olarak görülmektedir.

4.3.2.3. Alandan bağımsız / Alana bağımlı

Alandan bağımsız (field-independent) / Alana bağımlı (field-dependent) düşünme: İlk bakışta algılanabilen sorunların yanında, alanda kolayca algılanamayan, bazen

görülemeyen sorunların algılanması ve değişkenlerin tanımı ile birlikte konu alanından yeni değişkenleri, yeni sorunları algılamak için alandan bağımsız düşünme biçimi söz konusudur. Alana bağımlı düşünme ise; ancak kolayca, ilk bakışta algılanan, açıkça belli olan problemlerin üzerine gitme ile birlikte tasarım probleminin yeni yönlerinin (alt problemlerin) tanımlanması ve keşfedilmesi olanağına getirdiği kısıtlamalarla birlikte açıklanmaktadır.

4.3.2.4. Bütüncü adım-adım

Bütüncü (holistic) / Adım-adım (serialistic) düşünme biçimi: Bütüncü düşünme biçiminde ise konunun bir bütün olarak ele alınmasının getirdiği tümde farklı çözüm önerileri üretme olanağı adım-adım düşünmeye göre konuyu farklı görüş açılarından ele alma konusunda daha avantajlı görülmektedir. Genişleyen/Daralan biçimde olduğu gibi bütüncü biçimde ayrıntılardaki çözümlere inmek karşıt yaklaşıma göre daha zor görülmektedir. Ancak gerek tasarım probleminin belirlenmesi, gerek probleme ilişkin doğru sorunun sorulması ve gerekse çözümlerin üretilmesi için olsun bütüncü düşünme biçimiyle start alan tasarımcı adım-adım veya daralan düşünme biçimine geçişte daha yaratıcı, daha özgün bir performansla başlar ki bu durum kanımızca, direkt olarak ürün kalitesini yaratıcılık bağlamında olumlu yönde etkileyecektir.

Ertürk Z. (1981), çalışmasında bu iki düşünme etkinliğinden söz ederken; tasarımcının gerektiği zaman akıl - yürütme, gerektiği zaman imgelemeyi beraber, hiç birinin egemenliği altında kalmaksızın kullanmasını ve birbirinden diğerine rahatça geçebilmesi gerektiğini belirtmektedir.

Daha önce de belirtildiği gibi, yukarıda açıklanan ve sayıları çoğaltılabilen bu tasarımcı düşünme biçimleri üst üste konulduğunda kendilerini Akılcı / Sezgisel sistemin merkezinde bulmaktadırlar. Burada bu düşünme biçimlerinin bir arada yeri geldiğinde birinden diğer karşıt olarak nitelendirilen biçimlere geçişin gerekli olduğu konusunda Ertürk'e katılmaktayız, ancak tasarıma başlandığında öncelikle sezgisel düşünme biçimi merkezinde toplanan genişleyen, atak ve bütüncü biçimlerden biriyle başlanmalı ki çözümün önerilerinden birinin seçilmesi aşamasından sonra, çözümün ayrıntılarına girilip detaylandırılabilmesi için karşıt sisteme geçildiğinde elimizdeki çözümün yaratıcılık performansının yüksek olması sağlanmalıdır. Aksi düşünüldüğünde gerek

daralan, gerek dikkatli ve gerekse adım-adım yaklaşımlarda üretilen çözümün yaratıcılık bağlamının daraltılmış, ketlenmiş, sınırlandırılmış olması sebebiyle diğer karışit sistemlere geçilse bile ulaşılacak nokta aşıkardır. Kaldı ki bu durum sezgisellik merkezinde toplandığı belirtilen düşünme sistemlerinin yapısına da aykırı düşecektir.

4.4. Tasarım Mantığı (Abduction-Deduction-Induction,)

Akın, geçmişten gelen bazı tasarım süreci görüşlerinin normal tasarım davranışını yansıtmadığı sonucuna varmıştır. Darke gibi, Akın'da analiz-sentez-değerlendirme sistematik prosedürünün yetersiz olduğunu savunmuştur: "Tasarım davranışının özgün unsurlarından birisi, sürekli yeni görev amaçlarının üretilmesi ve görev sıkıntılarının yeniden tanımlanmasıdır. Bu bağlamda, "analiz" ilkesel olarak tüm tasarım evrelerinin bir parçasıdır. Benzer olarak, "sentez" ya da çözüm gelişimi de protokolün ilk safhasında oluşur." Akın, normal tasarım davranışının, göreve geniş kapsamlı, yukarıdan aşağı bir yaklaşım gerektirdiğini ve tasarımcıların gerçekten çözüm üretmekten çok "tatmin etmeye" çalıştıklarını savunmuştur (Cross, 1986).

Diğer yandan Lawson (1979) tarafından yapılan deneysel çalışmalar ışığında problem çözme stratejileri farklılıkları araştırılmış ve mimarların, tasarım problemlerini çözmede probleme çözüm üretmenin en başarılı yöntem olduğu düşüncesiyle hareket ettiklerini; bu yolla, kişinin problem ve en "kabul edilebilir" çözüm hakkında daha çok bilgi edindiğini belirtmiştir. Diğer yandan bilim adamlarının, bir çözüm üretmede önce problemi analiz etmeyi ve "kurallarını" keşfetmek için çaba gösterdiklerinden söz eder ve şöyle devam eder: "Diğer bir deyişle, bilim adamları problemleri analiz metodu ile çözerken, tasarımcılar problemleri sentez metodu ile çözerler".

Lawson, "Bu bilimsel çalışmadan elde edilen sonuçlar doğru ise, tasarım metodolojisinin bilimsel metodolojinin özel bir alt grubu olarak görülebileceğini savunanlar tarafından cevaplanması gereken bazı zor sorular ortaya çıkacaktır" görüşünü ortaya koymuştur. Birbirinden bu derece farklı odak noktalarından yola çıktıkları doğru ise, her iki yaklaşımın birbiriyle uzlaşmasının zor olması gerektir. Lawson, çıkarımlarının "kötü problemler" görüşüne ödünç destek verdiğini savunmuştur. Örneğin, tasarım problemlerinin hiç bir zaman tam olarak tanımlanamayacağı ve bu yüzden tam olarak analiz edilemeyecekleri görüşü. Bu

durumda, “tasarımcıların, sentez başlamadan önce problem analizinin tamamlanması üzerine dayanmayan bir metodoloji üretebileceğini önermek çok mantıklı gelmektedir”. Yani, tasarımcıların alışlageldik metotları, ‘alışlageldik problemleri’ için çok uygundur.

Tasarım metodolojisi çalışmaları çerçevesinde tasarımcının tasarım sürecinde neler yaptığının gözlemlenerek tasarım mantığının ortaya konulabileceğine dair görüşler bulunmaktadır (Ertürk). Ancak geleneksel tasarım yöntemlerinin bir şekilde yetersiz olduğunu düşünüyorsak, bu yöntemde hatalı olan yönlerin düzeltilmesinden çok yeni tasarım metodolojilerinin, teorilerinin ortaya konulması kaçınılmazdır.

Hillier, Musgrove and O’Sullivan (1972), bilim felsefesindeki gelişmelere atıfta bulunmuşlardır. Ampirizm (deneycilik) ve rasyonalizmin geleneksel felsefi bakış açıları, bilimdeki önyargıların rolünü ortadan kaldırmaya çalıştılar; ancak şimdi “Sorun dünyanın önceden yapılandırılmış olması değil, nasıl ön-yapılandırılmış olduğudur” görüşünü savunmaktadırlar. Bilimdeki bu yeni kavrayış, tasarım için de önemlidir: Tasarımcıların, problemlerini çözmek için onları önceden yapılandırmaları gerektiği ve öyle yaptıkları gerçeğini göz ardı edemeyiz (Cross,1986).

Hillier, Musgrove and O’Sullivan, bilimin gerçekten önceden yapılanmış bakış açıları ile işlediğini ve dünyanın incelenmesini bu bakış açılarından yürüttüklerini vurgulamışlardır. Bu yüzden, tasarımın da aynı şekilde hareket etmesi bilim-dışı olmayacaktır. Herhangi bir problemi açıkça ya da gizlice önceden yapılandırarak, onu rasyonel analize ya da deneysel araştırmalara tabi tutabileceğimizi neden kabul etmeyelim ki?

Bilim gibi (Popper’e göre) tasarımın da varsayımlar üzerine kurulu olduğunu savunmuşlardır. Tasarımcının problem anlayışı oluşturabilmesini mümkün kılmak için ve temel çözüm bilinmeden önce pek çok tasarım kararı alınamayacağı için, varsayımların tasarım sürecinin ilk evrelerinde yer alması gereklidir. İlgili veriler toplandıkça ve varsayımları test etmek için kullanıldıkça, varsayımlar daha kesin tanımlanırlar. Yani, varsayım ve problem belirleme sıra ile değil yan yana yer alırlar. Varsayımlar, veri analizinden değil, tasarımcının “önceden mevcut bilişsel kapasitesi-

araç grupları, çözüm türleri ve resmi olmayan kodlar ve nadiren de dışarıdan bir benzeşim, belki de bir benzerlik kurması ya da sadece ilhamı” temelinden ortaya çıkarlar.

Hillier, Musgrove ve O’Sullivan tarafından geliştirilen rasyonel tasarım süreci modelinin temelinde analiz-sentez değil, varsayım analizi yer alır, ve ilk varsayımın sürekli olarak geliştirilmesi ile bu model uyarınca bir tasarım oluşturulur. Bu model için öngörülen avantajlar arasında, yeni verilen kullanımında “işlenmeyen” kısımlardan kaçınılması, gözlemlenen tasarım süreç ve ürünlerine uygun oluşu, hem verilerin ve varsayımların temel olarak eksik olduklarını kabul edişi, tasarımcının problemi önceden yapılandırmasının önemini vurgulayışı yer almaktadır. Hillier, Musgrove and O’Sullivan’ın tasarım metodu, temelde Popper’in “varsayımlar ve çürütmeler” bilim modeline dayalıdır. Ancak, Popper’in etkisine atıfta bulunan March (1976), “Tasarımı mantık ve bilimin uygun olmayan paradigmaları üzerine dayandırmak kötü bir hata yapmaktır” demiştir.

Bu Popper’in görüşlerinin eleştirisi değil, tasarımın mantık ve bilimden ayrılmasının ifadesidir. March tarafından ayrımlar yapılmıştır: “Mantığın, soyut yapılar ile ilişkisi vardır. Bilim ise somut yapıları araştırır. Tasarım, yeni yapılar yaratır. Bilimsel bir hipotez, tasarım hipotezi ile aynı şey değildir. Bir mantık önergesi, tasarım teklifi olarak görülmemelidir.” March’a göre, tasarım, Popper’in bilim hakkındaki tümevarımsal mantığa ters düşen, yanlısayabilir hipotezler arayan ve öznel olasılık ifadelerini yadsıyan görüşleri ile çatışma halindedir. March, Popper’in ölçütlerinin “tasarımda mantıklı bir yaklaşım olabilmesi için başları üzerinde durması gerektiğini” söylemiştir (Cross, 1986).

March, Pierce’in “abdüksiyon” kavramını, tümevarım ve tümdengelim kavramlarının yanına üçüncü bir mantık modu olarak getirmiştir. Pierce’e göre “Tümdengelim, herhangi bir şeyin olması gerektiğini gösterir; tümevarım herhangi bir şeyin fiilen işlevsel olduğunu gösterir; abdüksiyon herhangi bir şeyin sadece olabileceğini önerir.” March, abdüksiyonu “üretici” mantık olarak adlandırmayı tercih eder ve rasyonel mantık için üç görev belirler: 1) üretici mantık ile tamamlanan yeni bir kompozisyon

yaratılması 2) t mdengelim ile tamamlanan performans karakteristikleri tahmini ve 3) t mevarım ile tamamlanan, davranıřsal nosyonların ve oluřturulan deęerlerin birikimi.

Bu, onu rasyonel tasarım s recinin ‘PDI’ modeline y neltti:  retim (P), t mdengelim (D). t mevarım (I) prosed r . İlk evre, tasarım teklifinin  retilmesidir. “B ylesine spek latif bir tasarım, mantıksal olarak belirlenemez,   nk  i erilen mantık modu esas olarak abductive’dir.” Bu  nerge, ilk ihtiya  ifadeleri ve “bir  nyargı ya da prototip”  zerine dayalıdır. İkinci evre ise,  nerilen tasarımın performansının  nlemlerini t mdengelimsel olarak tahmin etmektir.     nc  evre ise,  nerilen tasarımı ve tahmin edilen performansını t mevarımsal olarak deęerlendirmek ve b ylece, geliřtirilmiř bir  neri i in yeni ya da revize edilmiř  nergeler yaratmaktır (Cross,1986).

March tarafından  nerilen bu model ve Hillier, Musgrove ve O’Sullivan tarafından  nerilen model arasında, Popper’in bilim hakkındaki g r řlerinin tasarımının iliřkisi a ısından belirgin farklılıkları olmasına raęmen,  zellikle ilk evrelerde bazı ortak noktalar vardır. Hillier ve et al modeli esas olarak  nceden yapılanma-varsayım-analizden oluřurken, March’ın modeli esas olarak  nyargı-varsayım-analiz deęerlendirmesinden oluřur.

4.5. Sonu 

- Ne var ki; tasarımı  r n-sonu  baęlamında ele alan yaklařımlarla yapılan tasarımındaki yaratıcılık performansı; ancak tek defalık, s rekliilięi olmayan, baęlamdan kopuk  r n n ortaya konulmasının ka ınılmaz olması nedeniyle d ř k olacaktır.
- Mimari tasarım s recinde yaratıcılık analiz, sentez ařamalarında olabileceęi gibi, d ř nceyi dıřlařtırma,  r ne d n řt rme ařamasında da olduk a  nemli yer tutar.
- Tasarım s recini bilimselleřtirme  alıřmaları kapsamında ortaya konulan  eřitli bilindik tekniklerin de, bu s re te yaratıcılıęı ve sezgisellięi kesin ve tartıřmaya mahal vermeyecek bir bi imde de ortaya koyamadıęı ortadadır.

- Tasarımı zihinsel bir aktivite olarak gören düşünce, yaratıcılık ve sezgiselliği teşvik ederken, mimari tasarımın zihinsel olması bakımından tasarım stüdyolarındaki eğitim politikalarının da öğrencilerin kişisel özelliklerine bağlı olarak yapılanabilecek esneklikte olması gerekmektedir.
- Mimari tasarım eğitiminde öğrencilerin tasarımı bir sorun, bir problem çözme olarak algılamalarının dışında; tasarımın bu anlamda aşılması gereken bir dağ, verilmesi gereken bir sınav olarak lanse edilmesi bu süreçteki sezgiselliği ve yaratıcılığı olumsuz yönde etkileyecektir.
- Tasarımcı düşünme yapısını oluşturan biliş stillerinden; Genişleyen, Atak, Alandan bağımsız, Bütüncü olanlar sezgiselliğe ve senteze yakınken; Daralan, Temkinli, Alana bağımlı, Adım-adım ise akılcılığa ve analize daha yakındırlar.



5. SONUÇ

5.1. Tartışma

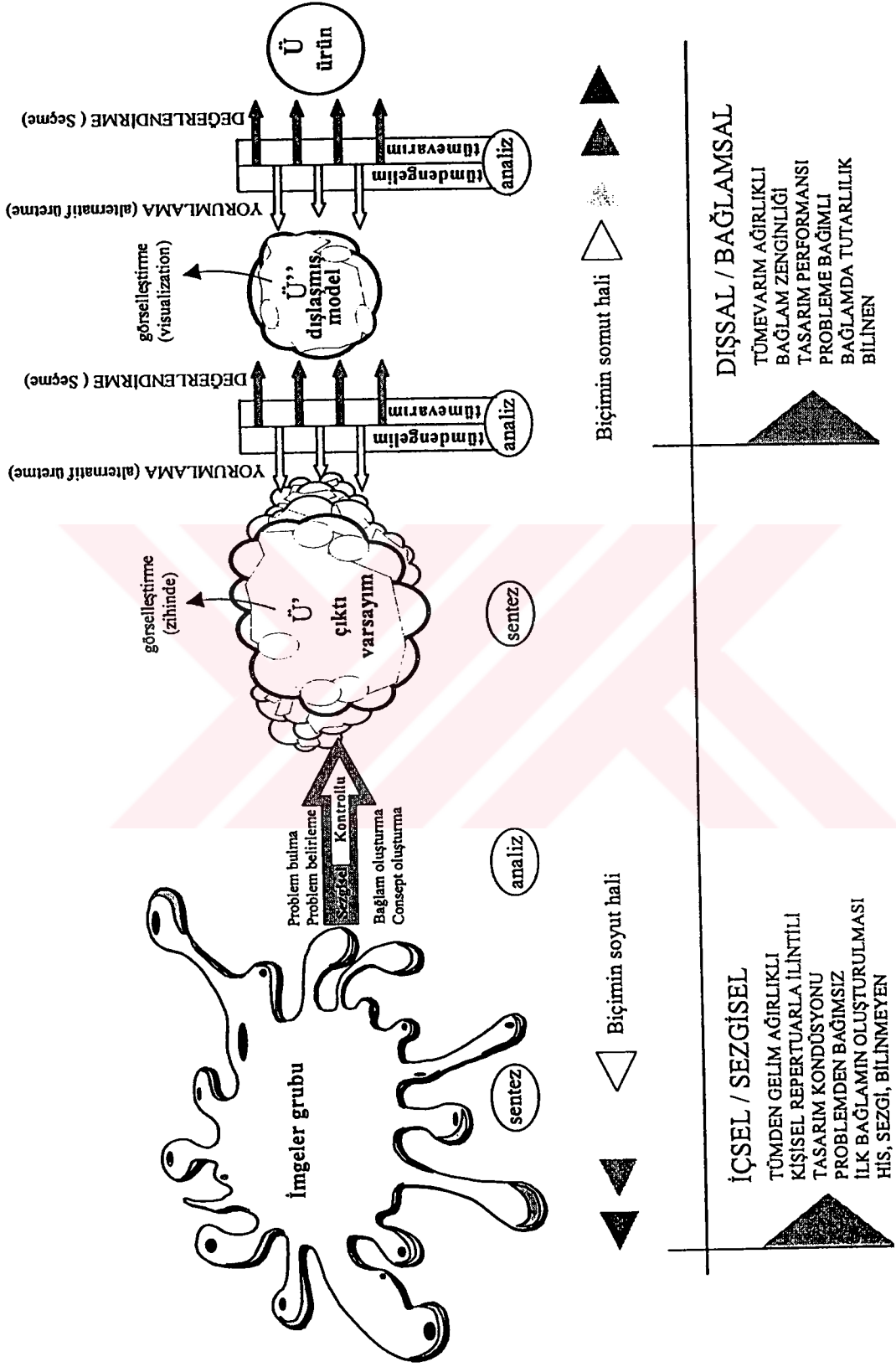
Yaratıcı kişinin zihinsel imgelem zenginliği, algılarındaki duyarlılık ve bu algılananların farkındalık sınırları içerisinde tekrar kullanılmak üzere depolanması yoluyla beslenen bu muğlak yapıyı bilinç altı olarak ifadelendireceğiz. Algılama esnasında imgelerin bağlamından soyutlanarak algılanması özellikle salt kendi bağlamı ile değil tasarımcı tarafından oluşturulacak yeni bağlamlarla da ilişkilendirilmesi mümkündür. Bu durum daha önce kurulmamış ilişkileri kurmayı da beraberinde getirecektir. Bu süreçte bile bağlam ile imge arasındaki bilindik ilişkinin uzaklığı yüksek bir yaratıcı performansın göstergesidir. Sonuç olarak belirli bir bağlamla ilişkili ya da ilişkisiz bu imge grupları tekrar kullanılmak üzere tasarımcının zihninde saklanmaktadır.

Tasarımcının herhangi bir problemle karşı karşıya kalması ile birlikte bilinçaltına dışarıdan yapılan bir müdahaledir ki bu bilinçaltını harekete geçirir. Buradan zihinde canlandırma aşamasında girdi teşkil edecek olan imgelerin seçilmesi sezgisel (kontROLSÜZ, fantezi) ya da kontrollü (kurallı) olabilmektedir. Müdahalenin gerisinde ilk biçimin kökeninde yatan concept, anafikir, problemin tanımı vb. tasarıma başlamak için gerekli ilk ivmeler ya da ilk bağlamlar kurma çabaları vardır. Bu bağlam bütün tasarım süreci boyunca geliştirilerek sürdürülür. Şüphesiz terk edildiği durumlar da olabilir. Bağlamın sürdürülmesi tasarımın tutarlılığının ve yaratıcılığın bağlam ile uyumunun güvencesidir. Unutulmamalıdır ki süreç boyunca ürüne yansıtılan yaratıcılık, bağlamın geliştirilmesi yolundaki yaratıcı performansın sürdürülmesine bağlıdır. Bu süreklilik tasarımın ve yaratıcılığın bağlamıyla tutarlı olmasını sağlar.

Tasarımcının herhangi bir problemle karşı karşıya kalması ile birlikte harekete geçen bilinçaltı zihinde ilk canlandırmayı kişisel özellikler, deneyim, sezgi, bilgi vs. gibi çeşitli değişkenlerden biri veya grubunun desteği ile yapar. İşte bu safhada tasarılmanın bilgisi ve/veya tasarımcının bilgisi gibi değişik kavramlar kendini gösterir.

Ancak burada tasarımcının ve mimarlık öğrencisinin bilgiye ulaşması konusunda; önemli olanın yeni bilgi üretebilecek bilginin edinmiş olmasını özellikle stüdyo ortamları için belirten Yürekli (1995), bilgiye ulaşmanın sanıldığı gibi aksine, depolanmış bilgilere ulaşmak olmadığını belirtmektedir.

Diğer taraftan Habraken (1997) bilgiyi pratik yolla edinilen ve düzenlenmiş, sistemli olarak ikiye ayırmış ve ikisinin farkını şöyle belirtir: “Temel bilgi mesleğin sahip olduğu uzmanlık alanını tanımlar ve meslek adamı bu uzmanlık alanını tanımlar ve meslek adamı bu alanın uzmanı olarak iş yapar. Ne var ki Schön’ün (1987) de altını çizdiği gibi bu bilgi türü tek başına yeterli değildir. Pratik yapma yoluyla bilgilenme, temel bilginin de ötesinde, bütün iyi uygulamacıların en karmaşık, çelişkili ve alışılmamış durumlarla bile ustalıkla başedebilmelerini sağlar. Bir çok meslekte olduğu gibi mimarlıkta da yaparak öğrenmenin çok önemli olduğu, bunun eğitim ortamındaki yerinin usta-çırak ilişkisinin bir anlamda hala sürdüğü stüdyolar ve meslek ortamındaki yerinin ise bürolar olduğu bilinmektedir.



Şekil 5.1. Tasarım süreci şeması

Tasarım sürecinin ilk aşamasında ortaya konulan bu ilk bağlamın; bilinç altını harekete geçirmesi, süreç boyunca diğer bağlamların çağrıştıracığı imgeleri bilinç üzerine çıkarması ve ürünün ortaya konulması aşamasına kadar analiz aşamalarına (Tümdengelim, Tümevarım) girdi olacak ve ön yargıların-ürünlerin (Ü) sorgulanması için gerekli olan alt bağlamlara gebe olması bakımından da büyük önemi vardır. Zira ilk ortaya konulan bağlamın tasarım sürecinin sonraki aşamalarında da tutarlı biçimde korunması ve geliştirilmesi, yaratıcılık performansının adeta belirleyicisidir.

İlk bağlamın belirlenmesiyle birlikte tasarımcının zihnindeki imgeler çağrışımla bilinç üzerine çıkar ve bir tasavvur, tahayyül oluşur. Yukarıda da sözü edilen bu imgeler yineleyici olabilir veya bir ileri aşamada yaratıcı imgeleme dönüştürebilir. Bu zihinde oluşturulan tasavvur artık PDI modelin P (Ü) olarak niteleyeceğimiz ilk aşamasını oluşturur. Ancak ürünün hala tasarımcının zihninde olması, herhangi bir iletişim aracına dökülmemiş olması sebebiyle de içseldir, soyuttur.

Bu modele göre ortaya konulan varsayımın, ilk bağlamın geliştirilmesi ve arttırılması ile birlikte çoğalan bağlamlar çerçevesinde sorgulanıp analiz (D,I) edilmesi söz konusudur. Kısaca, Deduction (D) ve Induction (I) aşamaları bir analizden başka birşey değildir. Oluşturulan yeni ürünün tasarımcı tarafından ortaya konulan bağlamla tutarlı bir şekilde sorgulanması ile birlikte, yine bir önceki aşamada yapıldığı gibi sentez edilerek yeni bir ürün ortaya konur ve bu süreç tasarımcı tarafından son verilene kadar devam eder. Ancak her ürünün bir önceki ürüne göre, bilindik, daha somut ve daha uygulamaya yönelik olduğunun altını çizmekte fayda vardır.

5.2. Bulgular ve Öneriler

- Tasarım etkinliği içerisinde yaratıcılığın, kavram geliştirme yoluyla tanımlanmaya başlanan tasarım bağlamının oluşturulmasında, bu yolda zihinsel imgelerin kullanılmasında ve bunların dışlaştırılmasında çok önemli olduğu bilinmekle beraber, aslında başlangıçta ortaya konulan bağlamın süreç boyunca geliştirilmesindeki tutarlılığın garantisi olarak görülebileceği ileri sürülebilir.

- Tutarlılığın garantisi olma yanında yaratıcılık tasarıma yön veren eleştirinin de sürdürülebilirliğini ve tutarlılığını sağlayabilir.
- Mimari tasarım öğretilemez, öğrenilir; bu nedenle her öğrencinin kendi kişisel özellikleri çerçevesinde yaşadığı son derece kişisel bir öğrenme sürecidir. En ideal durumda; bu sürecin tek defaya özgü olması gerekir. Bu öğrenci için olduğu kadar stüdyo yürütücüsü için de böyledir. Bu nedenle bu tek defaya özgü kişisel deneyimin yürütücünün geçmiş deneyimleri, takıntıları ve zaaflarıyla yönlendirilmemesi en sağlıklıdır. Bu nedenle mesleki olarak kendini kanıtlamış kişilerin her zaman iyi bir stüdyo yürütücüsü olacakları söylenemez.
- Bu çerçevede stüdyonun tek ve önemli çıktısı bir proje değil bütün kişisel özellikleriyle öğrencinin kendisidir. O nedenle amaç öğrenciye bir tasarlama işinin yaptırılması değil bu işi nasıl yapacağını denemesini sağlamak, bunun için stüdyo ortamı ve stüdyo da uygulanacak programı sağlamak adeta bir tasarım problemi gibidir.
- Bu durumda stüdyoda verilen bilgi; uygulamanın bilgisi yanında tasarlamanın da bilgisidir. Tasarlamanın bilgisinin; kişiye özel, yeni bilgiler üretmeye açık, büyük ölçüde yaparak öğrenme yoluyla kazanıldığı bilinmektedir. Bu açıdan bina tasarımı; tasarlamanın bilgisi ve nasıl yapılacağının öğretilmesinin en uygun araçlarından biri olmakla beraber tek yolu olarak görülmemeli. Bu yolla stüdyo çalışmalarını çeşitli aktivitelerle beslemek ve zenginleştirmek amaçlı yeni yaklaşımlar geliştirilmelidir.

KAYNAKLAR

- Akman, T.**, 1984. Sıbernetik Yaratıcılık, Bilgi Yayınevi, İstanbul.
- Aksoy, E.**, 1987. Mimarlıkta Tasarım Bilgisi, Hatiboğlu Yayınevi, İstanbul.
- Antoniades, A. C.**, 1992. Poetics of Architecture, Van Nostrand Reinhold, New York
- Arık, A. I.**, 1990. Yaratıcılık, Kùltür Bakanlıđı Kùltür Eserleri Dizisi, Ankara.
- Atkinson, L. R., C. R, Hilgard R. E.**, 1995. Psikolojiye Giriş I, Sosyal Yayınlar, İstanbul.
- Ayıran, N.**, 1984. Mimari Tasarlama Sürecine Yapma çevrenin İnsan ve Toplum Üzerindeki Etkilerine Yaratıcılık Bakış Açısından Bir Yaklaşım, İTÜ, İstanbul.
- Babacan İ.**, 1992. Yaratma Dürtüsü, Yayınevi Yayıncılık, İstanbul.
- Balamir, A.**, 1985. Mimarlık söyleminin değışimi ve eğitim programı, Mimarlık, 8, s:9-15.
- Barron, F.**, 1969. Creative Person and Creative Process, Holt Rinehart and Winston Inc., New York.
- Bloomer, M. C.**, 1989. Principles of visual perception, Design Press, New York.
- Bush, R. N.**, 1968. Creative problem solving abilities in art of academically superior adolescents.
- Cevizci, A.**, 1996. Felsefe Sözlüğü, Ekin Yayınları, Ankara
- Compleston, F.**, 1960. Compleston Felsefe Tarihi - Spinoza, Çev. Yardımlı, A.
- Compleston, F.**, 1960. Compleston Felsefe Tarihi - Descartes, Çev. Yardımlı, A.
- Cross, N.**, 1986. Understanding Design: The Lessons of Design Methodology, Design Methods and Theories Journal of the DMG, USA, Vol: 20 No:2 s: 409
- Davis, A. G.**, 1992. Creativity is Forever, University of Wisconsin, USA.

- Denel, M. B.**, 1981. Temel tasarım ve yaratıcılık eğitimi üzerine bir deneme, Doktora Tezi, İTÜ Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Design Studies**, 1994. A Study of Visual Features For Icon Design, Vol:15 No: 2
- Diethelm, M., W.**, 1982. Visual Transformation, ABC Edition, Zurich.
- Schon, A. D.**, 1987. Education the Reflective Practitioner, Jossey-Bass, San Fransisco.
- Ertürk, Z.**, 1981. Mimari tasarlama: Süreçler, Görsel modeller ve Teknikler Açısından Bir İnceleme, Doçentlik tezi, KTÜ, Trabzon
- Henning, E. B.**, 1987. Creativity in Art and Secience, Indiana University Press, Ohio
- Henry, J.**, 1991. Creative Management, Sage Publications, London.
- Hubbard, L. R.**, 1989. İnsan aklının sınırları "Dianetics", Altın Kitaplar Yayınevi, İstanbul.
- Joyne, R., Snodgrass, A.**, 1991. Is Designing mysterious? Challenging the dual knowledge thesis, Butterworth Heinemann Ltd., Avusturalya.
- Kandil, M.**, 1977. Kuram, Araştırma, Uygulama semineri bildirisi, Ankara
- Lawson, B.**, 1980. How Designers Think, Architectural Press, London
- Maher, M. .L. Gero, J. S.**, 1993. Modeling Creativity and Knowledge- Based Creative Design, London
- May R.**, 1992. Yaratma cesareti, Metis Yayınları, İstanbul.
- Hobraken, N. J.**, 1997. The Education of the Architect, MIT Press, Mass.
- Öncü, T.**, 1989. Torrance yaratıcı düşünme testleri ve wartegg-biedma kişilik testi aracılığıyla 7-11 yaş çocuklarının yaratıcılığı ve kişilik yapıları arasındaki ilişkinin incelenmesi, Doktora Tezi, Ankara.
- Özkan, S.** 1977. Kuram, Araştırma, Uygulama semineri bildirisi, Ankara
- Roawlinson, J. G.**, 1995. Yartıcı Düşünme ve Beyin Fırtınası, Rota Yayınları, İstanbul
- Rouquette, L. M.**, 1992. Yaratıcılık, Cep Üniversitesi, İstanbul.
- Rowe, P.G.**, 1987. Design Thinking, The MIT press, Cambridge Mass.

- San, İ.**, 1981. Görsel iletişimde işaretler ve işaretler dili olarak sanat, Ankara Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, Atatürk'ün 100. Yılına Armağan, Cilt 14, Sayı 1-2, 1981, s. 291-306
- Tanilli, S.**, 1997. Yaratıcı Aklın Sentezi, Adam Yayınları, İstanbul
- Smith, M., Steven, M., Finke, A., Ronald, W., Thomas, B.**, 1995. Creativity, flow and the psychology discovery and invention, Plenum Press, USA.
- Sungur, N.**, 1992. Yaratıcı Düşünce, Özgür Yayın Dağıtım, İstanbul.
- Şener, M.S.**, 1993. Mimari tasarımda düzlemsel geometrik örüntü kullanımının ihtiyaç programının alansal değeri ile ilişkisi, İTÜ Doktora tezi, İstanbul.
- Tekeli, İ.**, 1976. Mimarlık Eğitimi Semineri bildirisi, Trabzon
- Treffinger, J. D., Firestien, L. R., Murdock, C. M., Isaksen, G. S.**, 1993. Nurturing and Developing Creativity: The Emergence of a Discipline, New Jersey.
- Uraz, U. T.**, 1993. Tasarlama ve Düşünme Biçimlendirme, İTÜ, İstanbul
- Uraz, U. T.**, 1987. Tasarlama Faaliyeti ve Tasarımcı Nitelikleri Üzerine Bir İnceleme, KTÜ, Trabzon.
- Urgan, R.**, 1998. İçimizdeki önsezi, New Scienfist'den çev: Cumhuriyet Bilim ve Teknik, 619/ s: 12,13-21.
- Yürekli, H., F.**, 1995, "Öğrenci Ortaktır", Yapı Dergisi, İstanbul, 168.
- Yürekli, H.**, 1998. Rasyonalite ve Rasyonalizm üzerine, Arrademanto Dergisi, İstanbul, 1998/10, s:12.
- Veixlard, A.**, 1966. Felsefe Teorileri, Dil ve Tarih Coğrafya Fakültesi Felsefe araştırmaları Enstitüsü dergisi, IV.. Cilt, Ankara.

ÖZGEÇMİŞ

Hakan KISACIK,

- 1973 Adana'da doğdu.
- 1983-1989 Orta öğrenimini tamamladı.
- 1989-1993 İ.T.Ü. Mimarlık Bölümünü bitirdi.
- 1993-1994 İ.T.Ü. Yüksek Lisans İngilizce hazırlık programını ve Mimarlar Odası AutoCAD kursunu bitirdi.
- 1994-1995 Yüksek Lisans kaydını dondurdu ve Adana'da bir yıl proje bürosunda çalıştı.
- 1995-1996 Yüksek Lisans derslerini verdi; aynı zamanda çalıştığı tasarım ofiste fuar standı tasarımı yaptı.
- 1996-1997 Askerlik görevini tamamladı.
- 1997- Halen Adana'da serbest olarak kendi ofisinde çalışmaktadır.
- 1998 Adana TMMOB İnşaat Mühendisleri Odası Hizmet Binası proje yarışmasında birinciliği bulunmaktadır.
- 1999 Adana Rotary Kulübünün açtığı üst geçit yarışmasında ikincilik ödülü bulunmaktadır.