

İSTANBUL TEKNİK ÜNİVERSİTESİ ★ FEN BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

**DÜŞ VE TASARIM:
TEMEL BİR OLUŞUMA İLİŞKİN SORUŞTURMA**

**YÜKSEK LİSANS TEZİ
Zemzem TAŞGÜZEN**

Anabilim Dalı : Disiplinlerarası

Programı : Kentsel Tasarım

Tez Danışmanı: Prof. Dr. Ayşe ŞENTÜRER

KASIM, 2010

İSTANBUL TEKNİK ÜNİVERSİTESİ ★ FEN BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

**DÜŞ VE TASARIM:
TEMEL BİR OLUŞUMA İLİŞKİN SORUŞTURMA**

**YÜKSEK LİSANS TEZİ
Zemzem TAŞGÜZEN
(519071026)**

**Tezin Enstitüye Verildiği Tarih : 13 Eylül 2010
Tezin Savunulduğu Tarih : 8 Kasım 2010**

**Tez Danışmanı : Prof. Dr. Ayşe ŞENTÜRER (İTÜ)
Diğer Jüri Üyeleri : Prof. Dr. Nur ESİN (İTÜ)
Yrd. Doç. Dr. Akın SEVİNÇ (YÜ)**

KASIM 2010

Babama ve anneme,

ÖNSÖZ

Aklımda türlü sorular, elimde “kent” şiirlerim kapısını çaldığım, naîf anlatımlarımın “ürün”e dönüşmesinde sabrıyla ve değerli yorumlarıyla katkıda bulunan danışmanım Prof. Dr. Ayşe ŞENTÜNER’e en içten teşekkürlerimi sunarım. Bu çalışmanın en değerli kazancı onunla çalışmak oldu.

Bana, çalışmama farklı açılardan bakma cesaretini aşılayan ve hep daha iyi için motive eden sevgili jüri üyelerim Yrd. Doç Dr. Akın Sevinç ve Prof. Dr. Nur Esin’e ayrıca bu sayfadan da teşekkürlerimi sunarım. Çalışmam boyunca, hem yorumlarından hem duruş ve tutumlarından çok şey öğrendim.

Kağıtlara çizmekten hoşlanmadığım çocukluk dönemimde, düşlerimi evimin duvarlarına yansıtmaya özgürlüğünü sağlayan sevgili anne-babama, Rabia ve Mustafa TAŞGÜZEN’e; “düş”leri konuştuğum, eleştirileriyle katkıda bulunan arkadaşlarım Gamze ve Hande’ye; grafik anlatımdan düş alış-verişlerine kadar çalışmamın zenginleşmesinde büyük payı olan arkadaşım Elif Simge’ye; manevi desteklerinden dolayı Mahmut’a, Xavier’a ve Ünal’a; her an yanımda olduklarını hissettiren çok sevgili manevi ailem Fetva-Ali ÇEVİRİM çiftine ve kardeşlerime en özel teşekkürlerimle...

Kasım 2010

Zemzem TAŞGÜZEN
(Mimar)

İÇİNDEKİLER

Sayfa

ÖNSÖZ.....	v
İÇİNDEKİLER	vii
ŞEKİL LİSTESİ.....	ix
ÖZET.....	xi
SUMMARY	xiii
1. GİRİŞ	1
1.1 Giriş	1
1.2 Tezin Amacı, Kapsamı ve Yöntemi	3
2. DÜŞ KAVRAMI.....	7
2.1 Düş'ün Terimsel/Etimolojik Açılımı	7
2.2 Düş: Kavramsal, Felsefi ve Olgusal Açılımlar.....	10
2.2.1 Felsefede düş yorumları	10
2.2.1.1 Felsefede “düş kurmak”	13
2.2.2 Sanat ve düş.....	17
2.2.2.1 Sürrealizm (gerçeküstücülük) ve düş	22
2.2.3 Psikolojide “düş görmek”	24
2.2.3.1 Psikolojide düş kurmak	28
2.2.4 Bilimde düş görmek	33
2.3 Bölüm Sonucu	39
3. MİMARLIK VE KENTSEL TASARIMDA “DÜŞ” KAVRAMI	43
3.1 Düş ve Tasarım.....	44
3.1.1 Tasarımcının düşünme yöntemi: Düşsel düşünme.....	47
3.1.1.1 Düşsel düşünme yöntemini geliştiren teknikler	52
3.1.2 Tasarlama süreci	54
3.1.1.2 Bazı tasarım süreçlerinde düşün etkinliği	55
3.2 Tasarımcıların Söylemlerinden Düşe İlişkin Çıkarımlar	60
3.3 Bölüm Sonucu	64
4. “DÜŞ”LE TASARLAMAK	67
4.1 Düş ve Tasarımın Sentezi Olarak Ütopya Kavramı	67
4.1.1 Charles Fourier’ın “Falanster” düşü	70
4.1.2 Archigram’ın “İndeterminist” teknoloji düşü	74
4.2 Tasarım Sürecinde Yeni Yaklaşımlar.....	84
5. SONUÇ VE TARTIŞMA.....	87
KAYNAKLAR	91

ŞEKİL LİSTESİ

Sayfa

Şekil 2.1: Düş Kavramının anlam karşılıkları.	9
Şekil 2.2 : Düşün etimolojik açılımlarının, tasarımıyla anlam benzerliğine işaret eden özet grafik.	9
Şekil 2.3 : Bachelard'ın yaklaşımına göre şiirsel imge ve yarattığı etkilere ilişkin grafik.	12
Şekil 2.4 : Hegel'in "Diyalektik Metodu"nun çalışmaya sağladığı açılım grafiği....	16
Şekil 2.5: Felsefede düş açılımının, tasarım disiplinine katkı sağlayabileceği düşünülen kavramlar grafiği	17
Şekil 2.6: Freud'un teorisine göre, sanatçının her bireyin gerçekleştirdiği gündüz düş kurma faaliyetinden sanatsal bir yapıt ortaya çıkarmasına ilişkin grafik..	20
Şekil 2.7 : Düşlerini resmeden ressamalar (G. Grandville ve W. Blake).....	21
Şekil 2.8 : Georges de La Tour eserleri.	22
Şekil 2.9 : Sürrealist sanatçılar.	23
Şekil 2.10: Sanatta düş açılımının tasarım disiplinine katkı sağlayabileceği düşünülen "kavramlar" grafiği.	24
Şekil 2.11: Jung'un "bilinç"ten "bilinçaltı"na doğru bölgeler-kavramlar grafiği.	28
Şekil 2.12: Düşlemin imgelerden oluşan bir kurgu olma durumunu anlatan grafik..	30
Şekil 2.13: Psikolojide düş açılımının tasarım disiplinine taşıdığı "kavramlar" grafği.	33
Şekil 2.14: Bilimde düş açılımının tasarım disiplinine taşıdığı "kavramlar" grafiği.	38
Şekil 2.15: Disiplinlerde "düş" açılımının tasarım disiplinine taşıdığı "kavramlar" grafği.	39
Şekil 2.16: Felsefe, psikoloji ve bilim disiplinlerinde "fikir" olarak karşımıza çıkan düş 42	42
Şekil 3.1: Düş ve tasarımın etimolojik ve anlam ilişkisi	47
Şekil 3.2: Mevcut imgelemin "yaratıcı imgelem" etkinliğiyle "tasarıma" dönüştürülmesi	48
Şekil 3.3: Tasarım problemine "genişleyen düşünme" yöntemiyle farklı çözüm önerilerinin geliştirilmesi	49
Şekil 3.4: Yanal düşünme grafiği	50
Şekil 3.5: Tasarım problemine "atak düşünme" yöntemiyle çözüm önerilerinin geliştirilmesi.....	50
Şekil 3.6: Tasarım problemine "bütüncül düşünme" yöntemiyle çoklu çözüm önerilerinin geliştirilmesi.	51
Şekil 3.7: Tasarım problemine "bağımsız düşünme" yöntemiyle çoklu çözüm önerilerinin geliştirilmesi.	51
Şekil 3.8: Markus ve Maver'in tasarım süreci.	56
Şekil 3.9: C. Alexander'in tasarım süreci.....	56
Şekil 3.10: E. Aksoy'un tasarım süreci açılımı.	57
Şekil 3.11: Sherif (1948) ve Esin (1982)'in tasarım süreci.	58

Şekil 3.12: Düş ve tasarım süreci şeması: Düşün tasarıma sağladığı açılımlar	59
Şekil 3.13: Tasarım sürecinde ve tasarımcının düşünme yönteminde akılcı ve düşsel yaklaşımın birliktelik diyagramı.	64
Şekil 4.1: Düş ve tasarım: Sentez. Charles Fourier ve Archigram tasarımları.	69
Şekil 4.2: Tasarım sürecinde, düş-tasarımcı-tasarım ilişkiler grafiği.	70
Şekil 4.3: Fourier'in "falanster" kooperatif planı.	71
Şekil 4.4: Fourier'in "falanster" kooperatif perspektifi.....	73
Şekil 4.5: Tak-Çıkar Şehir (Plug in City), Archigram.....	75
Şekil 4.6: Düş Şehir (Dream City), Archigram.	75
Şekil 4.7: Yürüyen Şehir (Walking City), Archigram.	76
Şekil 4.8: Kapsül Üniteli Kule, Archigram.....	77
Şekil 4.9: Yaşam Ünitesi, Archigram.	77
Şekil 4.10: Şişme Ev (Air Hub), Archigram.....	78
Şekil 4.11: Cushicle & Suitaloon, Archigram.	78
Şekil 4.12: Tasarım temsillerinde "düş" (dream-fantasy) sloganları_1.....	79
Şekil 4.13: Tasarım temsillerinde "düş" (dream-fantasy) sloganları_2.....	79
Şekil 4.14: Tasarım temsillerinde "düş" (dream-fantasy) sloganları_3.....	80
Şekil 4.15: Archigram projelerinde renkler, figürler, senaryo_1.....	81
Şekil 4.16: Archigram projelerinde renkler, figürler, senaryo_2.....	81
Şekil 4.17: Temsilde "kolaj" tekniği; çizgi roman ve bilim kurgu referansları.....	81
Şekil 4.18: Archigram projeleri üzerinden düş-tasarım ilişkisi... ..	83
Şekil 4.19: Düşün tasarımda vurguladığı kavramların ütopyaadaki izleri.	84
Şekil 4.20: "Alien içinde", Marcos Novak, 2001... ..	86
Şekil 5.1: Düşün, tasarımcı ve tasarım açısından değerlendirmesi.....	90
Şekil 5.2: "Become your dream".. ..	93

DÜŞ VE TASARIM: TEMEL BİR OLUŞUMA İLİŞKİN SORUŞTURMA

ÖZET

Bir tasarımcı olarak, sezgilerimin bana bu tezi yazdırdığını söylemeliyim. Dört yıllık mimarlık lisans eğitiminden sonra mesleki uygulamada hissettiğim “şaşkınlık” durumunu ifade etmeliydim. Ve böylece bu tezi yazarak kendime sorular sormuş oldum, mimarlığa ve tasarıma dair. Durumun özeti bu çalışma tamamlandığında şu oldu: Mimarlık eğitiminin sağladığı düşlediğini yapabilme özgürlüğü, mesleki uygulamada duvarlara çarpıyor. Bu çarpışma her yeni mezunun, ifadesi ne olursa olsun, ben “şaşkınlık” demeyi tercih ediyorum, benzer durumlar yaşamasına neden oluyor. Ve bir süre sonra da mimarlık eğitime geri dönüp yüksek yapmaya başlıyoruz.

Duvarlara çarpan şey ise bizim düşlerimizdi. Kent için, mimarlık için, bir mekân vb. için kurduğumuz düşler... Zaman ilerledikçe, fazla düşperest olduğumuzu düşünmeye zorlanıyoruz. Ve her şey normalleşiyor... Ve bir süre sonra da “düş”lerden daha önemli şeyler konuşmaya başlıyoruz. Bu çalışma, tasarımcı olsun olmasın, her bireyin sahip olduğu en önemli şeylerden birinin onun düşleri, en önemli eylemlerinden birinin de “düş kurması” olduğunu söylüyor.

Bu nedenle bu tez çalışmasının konusunu, tasarımcının iç dünyası olarak adlandırabileceğimiz, üretimlerini zenginleştiren, besleyen, böylece özgün tasarımlar ortaya koymasına katkıda bulunan “düş” ve onun sağladığı açılımlar oluşturur. Düşün, tasarım disiplinlerinde sahip olduğu yer ve etkileri; tasarım disiplini içinde önem kazandığı durumlar; “gerçek”le çarpışma durumu, çalışma kapsamında merak edilen konulardır. Çalışma, akışı içerisinde düşle ilgili sorular üretmenin ve tasarımcının düşe ilişkin farkındalık oluşturmalarının önemine işaret eder.

Düş kavramının tasarım disiplinlerindeki kazanımlarına işaret etmek için öncelikle diğer disiplinlerin düş araştırmalarından yararlanılır. Düşün felsefedeki açılımına bakmak, düş hakkında ilk fikirleri almak adına önemlidir. Sanat, düş mitleri ve efsanelerinden düşten beslenen sanatçıların üretimlerine uzanarak, sanatta “düşsel tasarım” konusunu örnekler ve vurgular. Psikoloji ve bilimin ise düşe ilişkin çalışmaları nispeten daha yenidir. Bu disiplinlerde “düş”e bakmak, düşün biyolojik işleyişini anlamak ve tasarımcının düşü anlamlandırması açısından önemlidir.

Disiplinlerdeki düş araştırmasından tasarım disiplinine taşınan kavramlar şunlardır: Bilinçaltı, düşsel bellek, düşsel düşünme, yaratıcı eylem/yaratıcılık, özgünlük, oyun, sezgi, temsil/iletişim aracı ve sentez. İlginç düşüncelerin, farklı bağlantıların kaynağı olan bilinçaltı, yalnız sanatçılar için değil; farklılıyı yaratmak isteyen tasarımcı için de önemlidir. Düşsel bellek ise bilinçaltı imgelerinden oluşur ve kapsamının bellekten daha geniş olduğu bilinir. Düşsel düşünme, rasyonel/akılcı düşünmenin karşıtıdır. Çoklu bağlantılar, farklı olasılıklar dener; farklı tasarım süreçleri arasında geçişler yapar. Tasarımcı için düşsel düşünme, daha özgür ve sıradanlıktan uzak bir alan sunar. Düş, yaratıcı bir eylemdir ve tasarımda da yaratıcılığı ön plana çıkarır. Tasarımcının düşsel düşünme ile yer aldığı tasarım süreci yaratıcı bir süreçtir. Düş

kurmak, bir oyun kurgulamaktır. Farklı imgelerle farklı senaryolar oluşturmak tasarımıyla oynamak, düşlerle oynamaktır. Düş, zihin ve tin (duygular, sezgi) oluşumdur. Bu nedenle, tasarımcının sezgileri de tasarım sürecinin içinde, sonuç olarak üretiminde yer alır. Tasarım ise, tasarım sürecinin sonucunda oluşan bir sentezdir. Tek bir şey değil; birçok şey tarafından oluşturulan bir sentez. Ve bu sentezin içerisinde tasarımcının düşleri, düş kurma eylemi olduğu ölçüde tasarım öznel ve özgünleşir. Tasarımın, toplum ve tasarımcı arasında kurduğu “iletişim aracı” olma durumu da güçlenir.

Çalışmanın üçüncü bölümünde; tasarımcı düşünme yönteminde ve farklı tasarım süreçleri içerisinde düşün durumuna ve potansiyellerine bakılır. Düşün, bu farklı süreçler için sağladığı açılımlar yorumlanır. Bu noktada önemli olan tasarım süreçlerini açıklamaktan ve yorumlamaktan çok, düşün bu süreçler içerisindeki pozisyonunu anlamaktır. Düş, tasarımcıya düşsel düşünme yöntemi ile daha esnek ve özgür bir alan sağlarken; tasarım süreci içerisinde de yer alarak, süreci öznelleştirir. Bölüm sonucunda ise tasarımcıların, düşlere ilişkin söylemlerinden faydalanılır.

Son bölümde, ütopyaların, düş ve tasarımın bir sentezi olarak ortaya çıkmış olabileceklerine dair bir araştırma ortaya konulur. Bu araştırma da, ütopya kavramının çok geniş bir konu olmasından dolayı, konuyu en iyi ve net gösterebilecek iki örnek üzerinden yapılır. Bu örneklerden ilki 19. yüzyılda endüstri kentinin ve toplumunun sorunlarına tepki olarak ortaya çıkan ilk ütopyalardan olan, sosyalist düşünür Charles Fourier’in “Falanster Düşü” dür. İkinci örnek ise, 20. yüzyılda bir grup İngiliz yeni mezun ya da öğrenci mimarın dokuz buçuk sayılı dergileriyle yayılan “indeterminist teknoloji” düşüdür. Altı genç mimarın kurdukları bu mimarlık oluşumunun adı ise Archigram’dır.

Düş kavramı bu iki örnekte bazı başlıklar çerçevesinde araştırılır: Tasarımın fikri ve temsil/ifade yöntemi olarak. Her iki örnekte de fikir olarak “düş” kavramının yer aldığı ve tasarımı güçlendirdiği görülür. Fourier ve Archigram, konut, kent ve toplum üzerine düş kurmuşlar ve olmayan müşterilen için tasarımlar gerçekleştirmişlerdir. Temsil olarak düşe baktığımızda ise, Archigram tasarımlarını Fourier’in tasarımlarından ve diğer ütopyalardan ayıran önemli bir durumla karşılaşılır. Bu da Archigram projelerinin, temsil yönteminde sundukları düşselliktir. Archigram, kullandığı kolaj ve çizgiroman tekniğiyle düşsel tasarımlar sunarken, kurduğu düş toplumu da dahil eder.

Çalışma sonuçlanırken, günümüz yeni tasarım süreçlerinin düş-tasarım çerçevesinde ele alınması önem kazanan bir konu olur. Tasarım disiplini diğer tüm disiplinler gibi günümüz enformasyon teknolojisinin kazançlarından faydalanır. Enformasyon ve tasarım etkileşimi, tasarım süreç, temsil ve üretimlerini etkilemekte ve tasarım disiplinlerinde yeni tasarım süreçlerinden ve temsillerinden bahsedilmektedir. Özellikle tasarım sürecinin sanal mekâna taşınması, tasarımın zihinden ve temsiline sunulduğu kağıttan, tasarımın farklı boyutlarda deneyimlendiği mekânlara taşınır. Tasarımcı ve tasarımı etkileşime geçen birey, tasarımı dijital (sanal) mekânda deneyimleyebilmektedir. Burnett (2007)’in söylemiyle düş gibi bir akıştır bu. Ve bu düş gibi akış yani düş-siber mekân ilişkisi günümüz tasarım disiplini açısından önemli potansiyeller barındırır. Bu ilişki, (düş-siber mekân) hem tasarım eğitiminde hem de mesleki uygulamada tasarımcıya yeni çalışma, araştırma ve uygulama alanları yaratabilir.

IMAGINATION AND DESIGN: INVESTIGATION REGARDING TO A FUNDAMENTAL INCEPTION

ABSTRACT

As a designer, I have to indicate, it was intuition, more than any influence, which had me working on this dissertation. I had to express the notion of “puzzlement” I felt as a practicing architect following four years of undergraduate education. I’ve asked numerous questions regarding to architecture and design during this research coming to the conclusion that “The freedom of the architectural education hits the walls once confounded by the professional practice.” And it is this collision leading to the feeling that I prefer calling “puzzlement” and we I felt strongly the urge to come to terms with it, by researching further into it.

It is the dreams we have for the city, for the architecture, for an object, for a space etc. that is hitting the walls. We are forced in practice, to believe that we are “dreamers” addicted to dream, as a symptom. Normalization is the next stage and eventually we begin to discuss “more important” subjects, parting dreams and design. This study points out that whether an architect or not, dreams are the quintessential possession of any person, and dreaming is the indispensable act.

Subject of this thesis is, thus, “dreams”: inner workings of the designer, key ingredient of unique designs and insights brought by it. Issues regarding to the place of dreams in design disciplines and its effects; importance it gains in some practices and its collisions with reality has been concerns of this study. The research points to the importance of producing questions on dreams and raising awareness of the designer on dreams.

Framework of this dissertation starts with etymologic/terminological explanations of the concept of “dream”. Following this, importance and place of dreams and eventually its interaction with design is investigated in other disciplines dealing with the concept of dream in their fields. “Dream” in the philosophy discipline commences with the research into “imagination” and “fantasy” concepts. Inputs of dreaming: “imagination” and “fantasy” is considered via other philosophers’ and thinkers’ ideas as well as their respective etymological definitions. In this chapter, importance is given to the philosophical aspect compared to other disciplines’ approaches, their differences and similarities of the methods, fantasies through objects and substances are mentioned and from antiquity onwards, traces of dream are sought through ages. This research in Philosophy comments on the acquisitions of dream over design.

Delving into the subject of “dream” in art, both “dreaming” and “daydreaming” are equally important. Artists have transferred their dreams into works, and they have dreamt to bridge their “inner” and “exterior” worlds producing artifacts, which in turn, acts as a trigger for the audience’s dreams/imagination. Dreamy vision of the arts is meaningful in the sense that it provides a relation between artist and his/her subconscious.

As Jung (2001) points out, instantaneous and intriguing ideas spring from the activities of the subconscious. Art, being the discipline that encounters between reality and dream is most profoundly obvious is also the ground for the end product and its representative position.

Psychology, works to understand the biological inner workings of the dream and its meaning into the design process. Taking Freud's- whose psychoanalytical work has put dreams into the scientific framework for the first time, as a base, distinctive approaches and concepts interacting to dream is evaluated. And 'nightly dreaming' and 'daydreaming' and their similar and distinctive aspects are provided, showcasing an equal importance of both acts.

Concepts that are brought from inter-disciplinary research to the design disciplines are: Subconscious, imaginary memory, imaginary thinking, creative activity/creativity, originality, game, intuition, representation/communication tool and synthesis.

Subconscious, foundation of intriguing thoughts and and differing relations is a source not just for the artist but also the designer seeking for difference in his/her creations. "Imaginary memory", known to be larger than memory consists entirely of subconscious imagery.

"Imaginary thinking" is the counterpart of rational thinking. It experiments with multiple connections, differing possibilities and different design processes. For the designer, *düşel düşünme* provides a free field that is out of the ordinary.

Dreaming is a creative act and brings out creativity in design. Dreaming is designing a game. It's Proposing different scenarios, playing with design and dreams.

Dreams are a product of mind and soul (feelings, intuition). And thus, intuitions of the designer lies within the end result.

Design is a synthesis that is brought together at the end of the design process. And as long as this synthesis has the designer's dreams and dreaming act in it as a quintessential ingredient design becomes subjective and unique. This also supports design's role as a 'medium' of communication in between the designer and the public.

In the third chapter, position and potentials of dreams in different design processes and designers methods of thinking are investigated and interpreted. It's more important to grasp the idea of position of dreams in these processes rather than explanations and interpretations on the design processes. Dreaming, provides a more flexibility and liberty via "imaginary thinking", which also acts in design process adding a subjectivity . Chapter ends with designers' discourses on dreams.

In the last chapter, a research on utopias as a synthesis of dreams and design is put forward, based on two solid examples: Charles Fourier's paternalistic 'Phalanster' as one of the earliest examples reacting to the 19th Century industrial city's many problems and 20th century's British 'indeterminist technology' dream of Archigram, that was spread via nine and a half issues of magazine publication.

The concept of dream is investigated as both the idea of the design and the representation method. Fourier and Archigram, both has 'dreamt' about house, city and society and they have produced projects for non-existing customers. Archigram sets a great example in the representative aspect, since they have a distinctive dreamy quality to their works.

By using collage and comic drawings techniques, Archigram invites and includes society into their dreams.

As the thesis draws to a conclusion, focus shifts towards contemporary design processes through a dream/design frame. The design discipline- as like many of other disciplines, gains a great deal from the acquisitions of today's information technologies. Interaction between information and design effects design process, representation and production methods, leading to innovative ways.

1. GİRİŞ

Mimarlık ve kentsel tasarım disiplinleri “düşlemek” fiilini en çok kullanan disiplinlerden ikisidir. Kişisel gelişim uzmanı Robin Sharma (2005), evrende her şeyin iki defa yaratıldığını ilkinin zihin atölyemizde ikincisinin gerçekte olduğunu söyler. Mimar da projesini kâğıda dökmeden önce düşler, kâğıda dökerken düşler. Proje ne kadar derin ve ayrıntılı düşlenebiliyorsa, o kadar kendinden emin durur, kendini o kadar iyi yansıtır. “Dış dünyada belirgin değişiklikler yapmak istiyorsak, önce düşünce dünyamızdan, düşlerimizin şekillendiği dünyadan işe başlamalıyız.” (Sharma, 2005) Dış dünyayı şekillendirme sorumluluğunu paylaşan mimarın düşünce dünyasından işe başlamasının, “düş”lerinin kaynağının, derinliğinin, gücünün farkına varmasının önemli olacağı düşünülmüştür.

E.A.Poe: “Dünyanın gerçekleri bende hayaletler etkisi yapar; buna karşılık düşler ikliminin çılgın hayaletleri benim sadece her günkü yaşamımın bir hamuru değil, bütün varlığımın tek olumlu belirtisidir” der. Gaston Bachelard’ın “düşlerle acı çekiyoruz, düşlerle iyileşiyoruz” ve “bir hülyanın şiirsel yanı bizi, bilinci uyanık tutan bu kıpkızıl ruh haline ulaştırır” sözleriyle düşlere çağırırız. Yahya Kemal’in “insan hayal ettiği sürece yaşar” ve Mason’un “dünyayı yöneten hayal gücüdür” cümleleri bize, düşlerin önemini anlatır. Plutarkhos’a göre: “Düşler, insan ruhunun kalitesini belli eder.”

Peki, ama düş nedir? Bir tasarımcı için böyle bir düş soruşturması neden önemlidir?

“Düş” kavramı uyku sırasında gerçekleşen bir aktivite olarak “düş görmek”; gündüz gerçekleşen bir aktivite olarak “düş kurmak” (daydreaming) eylemlerine karşılık gelmektedir. Aynı zamanda kişi “düş” kelimesiyle dilek ve arzularını ifade eder: “Benim düşüm...” diye başlayan bir cümleyi ya kurmuş ya da hayatımızda bir defa geçirmişizdir içimizden. Düş görür, düş kurar, düşler yaşatırız içimizde. Einstein için görecelik teorisi bir düştür ve düş kurarken gerçekleşmiştir: “Bir ışık ışınına binmiş olsaydım dünya bana nasıl görünürdü acaba?” Platon’un “Devlet”i bir filozofun düşsel kentidir. Fransız ressam Gerard Grandville, gördüğü düşlerini resmeder. Sürrealist sanatçılar, insanın “düş gücü”nü özgürleştirerek varoluşlarını değiştirmeyi

başarabileceklerini anlatırlar ve Andre Breton düş-gerçek ilişkisini soruşturduğu “Sürrealist Manifesto” yu yayınlar. Rilke, “Düşten Taç” adlı şiir kitabında “ ...düş gördüm ve gözüm uzandı/hemen soluk yıldızlara doğru...” diye yazar. Bu yaratıcılar, ürünlerini yaratırken bir “düş” durumundadırlar.

Fiziksel çevrede, “gerçek”le “düş”ün bu iç içeliği, sanatçılardaki ve tasarımcılardaki bu gerçeği değiştirme ve biçimlendirme isteğinin düş-gerçek çarpışmasının ürünleri olduğunu düşünebilir miyiz? Filozoflar, yazarlar, ressamalar, müzisyenler, tasarımcılar kısaca sanatçılar düşerler ve yaratırlar. Mimarın binası fiziksel bir gerçeklik kazanmadan önce düşsel bir gerçekliktir. Özgün, yaratıcı fikirlerini gerçeğe dönüştüren mimar üretimiyle fiziksel ve düşünsel çevreye değer katar. Kılıç’a göre:

“Bir farklılığı, yeniyi oluşturmak isteyen sanatçı genellikle bir gerçeklikten koparak kendi içinde olup biteni uzaktan izleme becerisine sahip kişidir. Daha az sansür uygular, bilinçaltı daha aktiftir.” (Kılıç, 2010)

Bilinç, kalıplaşmış, esnemez bir dil kullanırken; bilinçaltı, imgelerin akışından oluşan, grameri ve katılaştırmış kalıpları olmayan bir söylem kullanır. İmgelerin akışından oluşan bu söylem, sanatçıyı ve tasarımcıyı eserinde özgün kılmanın yolunu açabilir. Bu nedenle mimar/kentsel tasarımcının bilinçaltıyla bağ kurmasını sağlayan araçlardan biri olan “düş”ü ve “düş gücü”nü soruşturması da bu anlamda önem kazanır; çünkü düş, çok genel olarak imgelerden oluşan bir tasarımdır.

C.G. Jung’un da belirttiği gibi:

“Yeryüzünün sonsuz ayrıntılarında ve dolambaçlı yollarında kaybolduğumuzda, insan varlığının başlıca olaylarına ulaşmamızı sağlayacak algılanabilir noktaları bulup çıkarmak için düşlere başvurmamızdan daha doğal ne olabilir?” (Jung, 2001)

Düşü soruşturmak, düşlere başvurmak, düş kurmak, sadece tasarım disiplini için değil; insanın kendini ve yaşadığı dünyayı kavraması, arzularını, yaptıklarını ve yapabileceklerini daha iyi görebilmesi noktasında da önemlidir. Bu kavrayışla beraber insan, yaşadığı mekânı ve kenti daha iyi anlayacak; birikimleri ve düş gücüyle mekânsal problemlerini çözmeye çalışacak ve yaşamak istediği yeri düşleyerek şekillendirebilecektir.

1.1 Çalışmanın Amacı, Kapsamı ve Yöntemi

Günümüz enformasyon ve bilgi çağında birçok şey hızla üretilip tüketilmektedir. Mimar/kentsel tasarımcı ise bu üretim zincirinde yapılarıyla ve kentsel mekânlarıyla yaşadığı çevreyi şekillendirmekte ve dönüştürmektedir. Oluşturduklarıyla hızla tüketilmeyecek, fiziksel çevrenin yanı sıra kentlinin hayatını da dönüştürüp şekillendiren üretimlere imza atan mimar/kentsel tasarımcı, tasarımı için verilerini doğal/yapılı çevreden -dış dünyadan- ve kendi iç dünyasından almaktadır. Mimarın/kentsel tasarımcının iç gerçekliğini oluşturan şeyler; onun deneyimi, bilgi birikimi ve “düş” gücüdür. Mimarın/kentsel tasarımcının üretimi, dış ve iç dünyasının kesiştiği, birleştiği, örtüştüğü düzlemde gerçekleşir. Bu çalışma, aynı fiziksel çevre için oluşturulan farklı tasarımları açıklayabilecek önemli olgulardan birisi olarak kişinin “düş” gücünü görür. Bu nedenle çalışmanın konusunu da mimarın/kentsel tasarımcının iç dünyası olarak adlandırabileceğimiz, üretimlerini zenginleştiren, besleyen, böylece özgün tasarımlar ortaya koymasına katkıda bulunan “düş” ve onun sağladığı açılımlar oluşturmaktadır.

Düşün, mimarlık ve kentsel tasarım disiplinlerinde sahip olduğu yer ve etkileri; tasarım disiplini içinde önem kazandığı durumlar, çalışma kapsamında merak edilen konuları oluşturur. Çalışma, akışı içerisinde düşle ilgili sorular üretmenin ve mimar/kentsel tasarımcının “düş”e ilişkin farkındalık oluşturmalarının önemine işaret eder. Bu nedenle amaçlanan şeylerden birisi, mimar/kentsel tasarımcının üretiminde gözün görebildiği, algılayabildiğinin ötesindeki arkaplanı, tutkuyu, anlamı ifade etmeye çalışmaktır.

Bu çalışma, yeni bir kavram olmayan; ama üretilen her yeniye dair her zaman bir sözü olan, yüksek sesle söylemediğimiz, altını çizmediğimiz “düş”ü yüksek sesle ifade etmeyi, vurgulamayı, düş kurmanın ve düşler üretmenin önemini bir de **yazılı olarak sunmayı** amaçlar. Yazıya geçen “düş”ün, gerçeğe nüfuz etme noktasında ısrarcı ve güçlü olduğu bilinir.

Düşe ilişkin bu tez çalışması; yol almayı ve yol alırken bulmayı amaçladığı kavramlarla geleceğin /mimarlık/kentsel tasarım alanında **yeni yollar açabilme** olasılıklarını ve düşün bu yoldaki pozisyonunu değerlendirmeye çalışır.

Bir yol olarak düş, mimar/kentsel tasarımcının kendini güvende hissettiği bir yer değil; aksine güvenin ve garantinin tekdüzeliğini ve rasyonelliğini dengelemek için

girdiği bir labirent ve durumlar silsilesidir. Düşün yarattığı çoklu olasılıklar, imkansız bir araya gelişler ve değişimler mimar/kentel tasarımcıya özgün üretimler için yeni bir yol, **yeni bir ifade yöntemi** ve **derin bir kaynak** sunabilir.

Düş ile tasarımın ilişkilerini, bağlantılarını anlamaya çalışan bu teze dayanak oluşturan birkaç yaklaşım vardır: Bunlardan ilki, mimarlık disiplininde yazılı-sözlü üretime başlayan her bireyin söze başlarken kurduğu **“mimarlık/kentsel tasarım” disiplininin çok katmanlılığı, çok dilliliğidir**. Nasıl ki bir sanatçı tasarlarırken ilham alabileceği bir şeylere (*bir parça, bir imge, bir kitap, bir şehir vb.*) gereksinim duyarsa; bir mimar/kentsel tasarımcının da tasarımı için ateşleyici bir güce ihtiyacı vardır. Bu çalışma düşlerden, düşsel imgelerden beslenen tasarımcıların olduğunu ve düşlerin yarattığı durumların, olasılıkların yaratıcı, özgün üretimler için bir kaynak olabileceği önermesine dayanır. Bu düşsel kaynaklar; yazılı, sözlü ya da görsel olabilir. Düşe dair her üretim bu kaynak içerisinde kendisine yer bulabilir. Örnek vermek gerekirse; Calvino’nun “Görünmez Kent”i edebi bir yapıttır; ancak mimarlık/kentsel tasarım disiplininde de adından önemli ölçüde söz ettirir. Gürhan Tümer’in “*Calvino’nun Görünmez, Yazıcıoğlu’nun Acayip Kentleri*” adlı makalesinde sözünü ettiği gibi; **“...düşsel kentler, birincilere, yani gerçek kentlere kıyasla, daha ilginçtirler...”** (Tümer, 2010)

Vedat Tokyay da “*Calvino’nun Kentleri bizi ne kadar İlgilendiriyor?*” adlı makalesinde, mimarların/kentsel tasarımcıların “düşlerle” en az edebiyatçılar ve sanatçılar kadar ilgilendiklerinden söz eder:

“Calvino, yaşamın bütünselliğinin, mimar, müzisyen, ressam ve edebiyatçıları aynı ortak kavramsal araçları kullanarak farklı diller ve ifadeler etme konusunda birleştiğini anlatır bize. Calvino, eserlerinde masallar ve düşler dünyasına yönelmesiyle ve bir dönem kıyısından geçtiği “yeni gerçekçilik” akımına karşı, dünyasal gerçekliğin metafizik dünya ile bir bütünlük içinde ele alınarak değiştirilebileceğini savunmasıyla, çağdaşı Walter Benjamin ile aynı çizgide buluşur. Artık, anlatım kapsamında bugün kadar Marco Polo’nun geçmiş dünyası ve değiştirilen gelecekte daha iyi ve güzel bir dünya hayali yer almaktadır. Aynı tüm ütopyacı mimar, kentsel tasarımcıların bugün ve geçmişi anlamak ve değiştirmek için ürettikleri ütopyalar gibi...” (Tokyay, 2009)

Tokyay’a göre, “Görünmez Kentler ile Calvino’nun yaptığı, görünmeyen kentleri görünür hale getirmektir; çünkü ona göre de, kent için düş kurmayan bireyin bu kentleri görebilmesi olanaklı değildir.” (Tokyay, 2009)

Tokyay’ın da bahsettiği gibi, mimar/kentsel tasarımcının **düş kurma tutkusu** bu çalışmanın dayanaklarından biridir.

Çalışmanın ikinci savını, mimarlık/kentsel tasarım eğitimi tamamlayan bireyin, mesleki uygulama hayatına başlayınca karşılaştığı “durum” oluşturur. Bu, mimarın/kentsel tasarımcının düşsel projeler ürettiği metafizik dünyayla, somut üretimlere başladığı gerçek dünyanın “çatışma” durumudur. Mimarlık eğitiminde yoğun bir şekilde düşlerle çalışma hali yerini salt fiziksel gerçekliğe bıraktığı zaman, eğitimdeki esnek ve yaratıcı zeminin unutulma riski vardır. Mimar/kentsel tasarımcı için bu “gerçek”i dengeleme durumu da yeniden “düş”e başvurmakla gerçekleşebilir.

Şentürer’in “Mimarlıkta Eleştirel Yaklaşım” adlı kitabından bir diyalog, eğitimde “düş” ün yerini şu şekilde örnekler:

“...Yani nasıl söylüyoruz hep, buradaki şey önce zihnimizde oluşacak, siz onun içinde yaşayacaksınız. Ondan sonra çözeceksiniz, onu başkaları görsün diye çizmeye, hiç çizmeyebiliriz yani, kafamızda yapabiliriz. Başkaları görsün. Önce kafanda oluşacak o, kafanda oluşabilmesi için tabi bütün çevrenin önce kafanda gayet güzel yer etmesi lazım.” (Şentürer, 2004)

Mesleki pratikte tasarım-düş ortaklığı ise, amaçlanan fiziksel niteliklerle sosyal kurgunun birlikteliğinden söz eden, projenin hikâyesi/kurgusu adı verilen anlatımlardan okunabilir:

"Zemin düzlüğündeki bahçe katmanları sosyal ilişkileri güçlendirir. Bilinçli olarak yatak odalarını ve diğer mahrem mekanları görececek konumlardan uzak yerleştirilen ışıklandırma elemanları, gün sonunda komşuları ve konukları aynı alanda toplayarak topluluk duygusunu güçlendirir. İnsanlar tıpkı bir kamp ateşi deneyimi gibi, aydınlatılmış bambu ormanının içindeki ışıklı kutuların çevresinde toplanarak sohbet edip öyküler anlatırlar." (Yapı Dergisi, s.298, 2006)

Bu iki örnek çerçevesinden genel bir değerlendirme yapılacak olursa; tasarım öğrencisinin ya da tasarımcının hem **düşünden yardım aldığı** (beslendiği) hem de

düşünü dış dünyayla arasında bir **iletişim/temsil aracı** olarak kullandığı söylenebilir. Mimarlık/kentsel tasarım öğrencisi ya da mimar/kentsel tasarımcı, düşünüyü imge, sözler vb. yöntemlerle karşısındaki öğretmen/dinleyici/kullanıcıya sunar. Bunların yanı sıra, mimarlık ve kentsel tasarım disiplinleri, düş ile **“tasarım”** düzleminde kesişir. Bu ortak alan yani **“tasarım süreci”** tezin de çalışabileceği alana işaret eder; çünkü aynı zamanda düş de, çalışmanın ilerleyen bölümlerinde görüleceği üzere ve çok genel olarak ifade edilecek olursa kurgusal bir “tasarım”dır. Bu nedenle, çalışmanın bundan sonraki bölümlerinde mimarlık ve kentsel tasarım disiplinleri genel bir başlık olan, “tasarım” ismiyle anılır. **Bu tez çalışması da, düş ve tasarım arasındaki ilişkinin daha iyi ve net görülebilmesi için; “tasarım” ve “düş” kavramlarının kesişim (benzerlikler); beslenmeler (etkileşim) ve temsil (iletişim-sunum) düzlemlerinde çalışır.**

Tasarım-düş ilişkisinin doğasını anlamak son derece güç; bu nedenle çalışmada izlenen yöntem, öncelikle ”düş” kavramı konusunda disiplinlerarası paralel bakışları, bunların birbirleriyle ilişkilerini ve etkileşimlerini ortaya koyacak şekilde literatür araştırmasının yapılmasıdır. Bu anlamda ortaya çıkan düşe dair bilgilerin “tasarım” disiplininde değerlendirmesi yapılır. Bu değerlendirme aynı zamanda grafikler yoluyla anlatılır. Son olarak, ütopya örnekleri olarak dönemlerine damga vuran ve kendilerinden sonra gelen mimari anlayışı etkileyen ve şekillendiren Charles Fourier’in ve Archigram’ın, “düş tasarımı”na “nasıl” ve “hangi” bağlamlarda örnek oluşturduklarına ilişkin bir araştırma sunulur.

2. DÜŞ KAVRAMI

2.1 “Düş”ün Terimsel, Etimolojik Açılımı

İsmet Zeki Eyüpoğlu’nun “Türk Dilinin Etimolojik Sözlüğü”nde düş ve düş kavramıyla yakın ilişkide bulunan sözcükler aşağıdaki gibi açıklanmıştır:

Düş: [es. Tr tüş] düşme, birden ortaya çıkma, ürün, yemiş, ödül, belirme.

Asya Türkçe’sinde “tüş” diye geçer. Öncül eki “ü”, eylem eki “mek”tir. Anlam içeriği ise; yüksekten aşağı inmek, alçalmak, gücü azalmak, yıkılmak, gereksinim duymak, **derine dalmak, tasarlamak, kurmak, kendini kaptırmak, kendinden geçmek, çoğaltmak, sanmak, düzenlemek, yaratmak, geliştirmek, dizgi oluşturmak.**

Düş[tüş], 12. yy’dan önce Asya yazı Türkçesinde örnekleri bulunan ve başka bir dilden alıntı olduğu gösterilemeyen ve 1100 yılından eski örnekleri bulunan Türkçe kökenli bir kelime.

Sevan Nişanyan’ın “Sözlerin Soyağacı/Çağdaş Türkçe’nin Etimolojik Sözlüğü” kitabında “düş”ün kökeni “tüş” olarak geçer ve sözcük anlamı olarak “**rüya, hayal**” anlamlarına gelir.

Sözlükte, düşle ilgili diğer kavramlardan olan “**düşün[mek]**” “*rüya görmek*” ve “*hayale dalmak*” anlamlarına gelirken; “**düşünce**”, “**düşünür**” ise sözlükte düşe ilişkin yakın kavramlar olarak geçer. **Düşle-, düşsel** ise, Dil Devrimi çerçevesinde Türkçe ve Türkçe olmayan köklerden türetilen (1930 yılından önceki modern yazılı kaynaklarda rastlanmayan kelime) yeni Türkçe kelimelerdir.

Türk Dil Kurumu Sözlüğünde ise düş ve düş ile ilişkili kavramlar aşağıdaki gibi açıklanır:

Düş: is. 1.Uyurken zihinde beliren hayallerin ve düşüncelerin topu, rüya. 2. Mec. Gerçek olmayan şey, imge, hayal 3. Mec. Gerçekleşmesi istenen şey, umut. (TDK, 1988)

Kök anlamı (Düş): Kendi kendine düşürmek, kendi kendine düşmek, bir nesneyi kendi belleğinde ortaya çıkarmak, doğurtmak, belleğe indirmek, üretmek.

Düş kökünden türeyen “düşmek”le düşünmek eşkökenlidir. (bk.düşünmek); ancak “düşün” sözcüğünün ün’ü ektir.

Düşmek: Tr. Tüş/düş (inme, karşılama, ortaya çıkma, doğma, kalma durma, konma bildiren kökten tüş-mek-tüş-mek/ düşmek...

Tüş/düş kökünün doğal bir olaydan, yaşanan bir olgudan kaynaklandığını gösterir. Nitekim düş (Ar. *rüya sözcüğü*) ile düşmek/ tüşmek eyleminin eşkökenliliği bütün açıklığıyla ortadadır.

Düşün: Tr.düşünmek (ürün, yemiş, ödül anlamlarını içeren düş/tüş kökünden) düş-ü-n/ düşün(anlıkta üretilen bilgisel izlenim.

Düşsel: Ruhb. Düş ile ilgili, düşe değin.

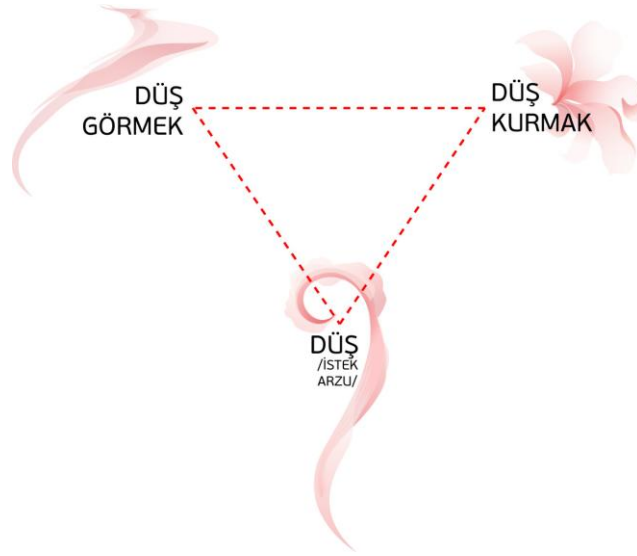
Düşünce: Tr düş/tüş (bk. düşmek) ten düş-ü-n-mek-düşünmek/ düş-ü-n-ce (bk. düşünmek)

[**Tüş/düş**] kökünün içerdiği bütün anlamlar, [**düşünmek**] eyleminde vardır. Köke gelen “n” ortaekiyle kökten özneye yönelik eylem türetmek Türk Dili’nde başlangıçtan beri süregelen bir olaydır. Kökü oluşturan sözcüğe gelen, kökün ses uyumuna bağlıdır. Bundan dolayı düş/tüş kökünden türeyen özneye yönelik eylemlerde “ün” ortaeki doğaldır, sözcüğün yapısı kuruluşu gereğidir.

“Kavramlar Dizini” Sözlüğü’nde ise düş kelimesi; **hayal-imge-görüntü-gerçek-gölge-silüet** kelimeleriyle birlikte kullanılmıştır. (Tunç, 1995)

Türkçe’de “düş” kavramının üç anlama karşılık geldiği görülür. (Şekil 2.1) “Düş görme” aktivitesi, psikolojinin inceleme alanında olmakla birlikte; diğer disiplinlerin de farklı açılardan çalıştıkları bir olgudur. “Düş kurmak” (*gündüz düşleri*) imgelem ve düşlem açılımlarıyla felsefe başta olmak üzere psikolojide kendine “yer” ve sanatta “eylem” alanı bulmuştur. Bir “arzu” ve “dilek” olarak düş ise; “ütopyalar” başta olmak üzere, her türlü fikirsel/ sanatsal/ tasarımsal üretim ve yapıtta; birçok disiplinin yazınsal ve söylemsel alanında yer alır.

Düşün öncelikle felsefedeki açılımına bakmak, düş hakkında ilk fikirleri almak adına önemli olacaktır. Sanat, düş mitleri ve efsanelerinden düşten beslenen sanatçıların üretimlerine uzanarak, sanatta “düşsel tasarım” konusunu örnekler ve vurgular.



Şekil 2.1 : Düş kavramının anlam karşılıkları.

Psikoloji ve bilimin ise düşe ilişkin çalışmaları nispeten daha yenidir. Bu disiplinlerde “düş”e bakmak, düşün biyolojik işleyişini, beden ve fikir sağlığı açısından (*yeni, sağlıklı üretimler, özgün fikirler, tasarımlar vs.*) tasarımda önemini anlamının çalışmaya açılımlar sağlayacağı düşünülür.

ETİMOLOJİDE DÜŞ AÇILIMININ VURGULADIĞI KAVRAMLAR

- Tasarlamak - Kurmak - Çoğaltmak - Yaratmak - Geliştirmek	- Kendi Belleğinde Ortaya Çıkarmak - Doğurtmak - Belleğe İndirmek - Üretmek - Geliştirmek	- Hayal - Gerçek - İmge - Görüntü	- Düşünmek - Düşsel - Düşünce - Düşünür
Türk Dilinin Etimolojik Sözlüğü İ. Zeki Eyüboğlu	Sözlerin Soyağacı/Çağdaş Türkçe'nin E. S. Sevan Nişanyan	Kavramlar Dizini Sözlük	İlişkili Olduğu Diğer Kavramlar
KESİŞİMLER TASARLAMAK YARATMAK ÜRETMEK GELİŞTİRMEK DÜŞÜNMEK			

TASARIMA TAŞINAN KAVRAMLAR

Şekil 2.2 : Düşün etimolojik açılımlarının, tasarımla anlam benzerliğine işaret eden özet grafik.

2.2 Düş: Kavramsal, Felsefi ve Olgusal Açılımlar

2.2.1 Felsefede “düş” yorumları

“Gerçekliği olduğu gibi görmemek gerekir.” Paul Eluard

Düşten tasarıma açılımlar sağlamaya yönelik bu araştırma, felsefede düş olgusunu, “düşlem” ve “imgelem”in kökenlerine götürür. İtalyan filozof Ferraris’e göre:

“Neo-Latin dillerine bakıldığında zaman nispeten bir uyum söz konusudur: İmgelem (İtalyanca: *immaginazione*) mevcut olmayanın akılda tutulmasıdır (İtalyanca: *ritenzione*), düşlem (*fantezi*) ise onun yeniden işlenmesidir (*rièlaborazione*). Yeniden işleme edimi akılda tutma edimine nazaran hataya daha açık olduğundan, düşlem(fantezi) de gerçekdışı olana imgelemden daha yatkındır.” (Ferraris, 1996)

Bu durumu Ferraris, verdiği bir örnekle şöyle açıklar:

“*Imaginatio* ile bir korkuluğu bir insanla değiştirebilirim; *phantasia* ile ise bir delilik durumu inşa edebilirim...” (Ferraris, 1996)

Strawson, imgeleme üç temel semantik alan atfeder: 1) zihinsel (*hatta belki*) akustik imgelem; 2) icat olarak imgelem; 3) inanç veya yanılsama olarak imgelem. (Strawson, 1970)

Buna karşılık Oxford English Dictionary’de *ymagination* sözcüğüyle, ilk kez olarak “imgelem” sözcüğünün “**üretken**” anlamı kayıt altına alınmış olur.

Dryden’den (İngiliz şair, oyun yazarı, edebiyat eleştirmeni) beri, bir sınıflandırma ilkesine göre, (*phantasy*’den üretilmiş olan) “*fancy*” hafif şeylerin icat edilmesidir, “*imagination*” ise **derinlemesine bir yaratımdır**; esasen Coleridge (İngiliz filozof, eleştirmen ve şair) tarafından oluşturulmuş olan bu hiyerarşi, “*fantasy*” sözcüğüyle bir bilimkurgu türünü de ifade eden çağdaş İngilizce’de de etkisini sürdürür. Almanca’da “*imaginatio*” yerine “*einbildungskraft*” kalıbı kullanılır. “*Imaginatio*” **derin yaratıcılık** anlamına gelirken “*einbildungskraft*” hem şiirsel fanteziyi hem de istem dışı yanılsamayı işaret eder. (Ferraris, 1996)

Düşe ilişkin bu etimolojik açılımların, “**üretim**”, “**derinlemesine yaratım**”, “**derin yaratıcılık**” anlamlarına karşılık gelmesi, yaratıcı bir üretim olan tasarım disiplininin

alışmalarıyla düşün kurduęu baęın kavramsal yanını tariflemesi noktasında önemlidir.

XVII. yzyıldan nce dşlerin maddesel dnyanın dıřındaki esrarengiz gler tarafından gnderilen iřaretler olarak grldęn savunan oęu kiřinin aksine Aristoteles, daha M IV. yzyılda, dşlerin kendilięinden ortaya ıktıęını syler. Sorrin (*Fransız sosyolog, akademisyen*)’e gre, Aristoteles’in dşlerle ilgili grřleri temel niteliktedir. Dşlerle ilgilenen dřnr, bu konuda  kısa deneme yazmıřtır. (Sorrin, 2006) Aristoteles’in dřncesinde en nemli nokta řudur:

“Algılama duyumları yaratır; duyularımıza hitap eden birok řey vardır, ama biz sadece nemli bulduklarımızı seeriz; oysa seilmeyen izlenimler de bir iz bırakabilir. Dřler, gndz vakti ister dıř dnya tarafından yaratılmıř, ister kendi bedenimizde gerekleřmiř olsun, heyecanların sonucudur. Dřler, zgr olmayan hkmlerin bastırđıęı duysal izlenimlerimizin neden olduęu **grsel ve iřitsel oluřumlardır.**” (Sorrin, 2006)

Hegel’e gre, “Ruh asla imgeler olmadan dřnmez.” Descartes ise kendi birleřik insan bilinci teorisini desteklemede dř/uyanıklık ikilisini kullanır. İnsanlar onun sistemine gre beden ve ruhun birleřimidir. Descartes, “Yntem zerine Konuřma” adlı yapıtında řunları syler:

“Uyanıkken kafamızda geen btn dřnceler ve kavramlar uyku sırasında da kafamızda belirebilir. Yani dř gryor bile olsak, net bir řekilde ayırt ettięimiz her řey gerektir.” (Descartes, 2003)

Dře iliřkin ilk iliřkilerin, saptamaların felsefede, “dř grme” zerinden aıklandıęı sylenabilir. “Dř kurma” etkinlięi iin de dřler ve dřlem konularına eserlerinde geniř yer veren Fransız dřnr-filozof Gaston Bachelard’ın grřlerine bu alıřma kapsamında yer verilir.

“Dřlemlerimizin imgelemlerini tm itenlięimizle yařayacak olsaydıķ, daęılıp gitmiř ne ok deęeri bir araya getirebilirdik!” (Bachelard, 2008)

Gaston Bachelard, insanın en byk gcnn “**tasarlama**” ve “**dřleme**” yetisi olduęunu syler. (Bachelard, 1988) A.Timuin, Bachelard’ı, bilimleri arařtıran bir filozof olarak grr. Timuin’e gre, Bachelard, insan znellięini bir hazine gibi dřnr ve yaratıcı insan zekâsı her zaman insan retimlerinde yansır. (Bachelard, 1988)

Bachelard, nesnel ile öznelin, bilinç ile bilinçdışının, deney ile düşlemin birlikte varlığını savunur. İlk önce düşünmüş olanın incelenebileceğini belirtir. Ona göre bilimin de ilk biçimleniş yeri düşlemdir. Düş ve düşlem arasındaki farkı da eserlerinde vurgulayan Bachelard’a göre:

“Düşlemler düşlerden daha yararlıdır. Düşlem demek, düşüncenin gerçeğin dışındaki etkinliği ve buna eşlik eden duygulardır. Varlığı, bilinçdışının kovuklarının dışında yaşamaya, yaşam serüvenlerine adım atmaya, kendinin dışına çıkmaya çağırır.” (Bachelard, 1988)

Bachelard (2008)’a göre, “imge gerçeğin işleviyle gerçekdışının işlevinin aynı yana yönelmesi sayesinde, **gerçek ile gerçekdışı arasındaki işbirliğiyle** kurulur...” Ona göre imgeler insanı geleceğe yöneltme ve durağanlıktan kurtarma gücüne sahiptir. İmge, düşünceden önce vardır ve bu nedenle “düş kuran” bilincin sağladığı verilerin farkında olmak önemlidir. Böylece imge, **dile artış sağlar**; anıları renklere dönüştürmekten çok daha fazlasını gerçekleştirir. Düş kuran kişi, dünyanın güzelliğinin de bilincindedir. Bachelard, düşleme ilişkin araştırmasını Victor Hugo’dan bir örnekle sürdürür:

“Bütün bunlar ne bir kent, ne bir kilise, ne bir nehir, ne renk, ne ışık, ne gölgeydi; bu düşlemdi. Kendimi usulca bu anlatılamaz bütünlüğe, göğün dinginliğine, zamanın melankolisine bırakarak uzun süre kımıldamadan kaldım. İçimden geçeni bilmiyordum, söyle deseler söyleyemezdim, kendimizde bir şeylerin uyuduğunu ve bir şeylerin uyandığını sezdiğimiz o anlatılamaz anlardan biriydi.” (Bachelard, 2008)

Bachelard’ın anlatımlarında “şiiirsel imgelem” ve “şiiirsel düşlem” kavramlarıyla karşılaşılır. Bachelard’a göre şiiirsel düşlemi bize en iyi yaşatanlar şairlerdir.

“Şairler, insana düşleyemeyecekleri özgün imgeler sunmaları ve insanlara keşif kapıları açmaları bakımından önemlidirler.” (Bachelard, 2006)



Şekil 2.3 : Bachelard’ın yaklaşımına göre şiiirsel imge ve yarattığı etkilere ilişkin grafik.

Hem şiirsel imgelem hem de şiirsel düşlem anıları canlandırır ve kişide kendisiyle ilgili, yaşadığı yerle ilgili düşünceleri ve düşleri dile getirir. Bachelard’a göre, şiirsel düşlem kişiye varlığını büyütme olanaklarını verir; çünkü düşlerde biçimlenen dünya kişinin kendi özel dünyasıdır. (Bachelard, 1988)

Bachelard, düşleme ilişkin çarpıcı anlatımlarında kimi zaman psikanalistlerin düşlem ve imgeleme ilişkin yorumlarına yaklaşır. İmgelenen “şeyi” nesnel dünyada yaratmaya yakın olduğumuzu söyleyen psikolog ve psikanalistler gibi düşünür. Bachelard’a göre, bu tür imgelemeler “**yaratıcı**” nitelik taşırlar. Evren ile ilgili düşlerini şiirsel düşlem olarak tariflerken, ona göre bu tür düşlemler, güzel bir dünyaya, güzel dünyalara açıktır.

Bachelard’daki bilinçdışı (*kişinin farkında olmadığı durumlar, olaylar, kavramlar vs.*) “kendi” yolumuzu bulmamız için bir kılavuz niteliği taşıırken; Bachelard, gece düşlemleriyle gündüz düşlemleri de birbirinden ayrılır. Bachelard’a göre, uyku insanda hayaletler hanı kurar. (Bachelard, 1988) Gündüz düşlemleri ise, gece düşlemlerinin tersine dinlendiren bir düşlemdir. Bu düşlemlerde çocuk düşlemlerinin özel bir yeri vardır; çünkü çocuğun kurduğu düşlem, bir kaçış düşlemi değildir; bir “**atılım**” düşlemidir.

Kendisine ve çevresine ilişkin sorular üreten düşünen birey için düşün, soru-cevap kapılarından biri olduğu söylenebilir; çünkü düş, kişinin hem “iç” dünyasıyla hem de “dış” dünyayla bağlantılıdır. Düş, tüm zamanları içerisinde barındırır. Böylece, kişi geçmişle bağlantısını kurup, şimdiyi yaşarken, aynı zamanda geleceğe açılır.

2.2.1.1 Felsefede “düş kurmak”

“Hayal kurmak küçümseniyor!

Oysa kendi geleceğimizi kazanabilmek için önce hayal kurmalı, bize dayatılan hayatları sevmiyorsak, kendimizi ifade edecek hayatları hayal etmeyi becermeliyiz. Zira hayat hakkında çok kafa yoran ünlü sakallının dediği gibi “İnsan önüne sorun olarak koyduğu şeyleri çözer.” Ekotopya’nın Önsözü’nden

Orhan Haçerlioğlu “Düşünce Tarihi” adlı kitabında İlkçağ’daki evrenin ve insanın yaradılışıyla ilgili düşsel tasarımlara “bilim” denildiğini; tanrıların oluşumlarının da insanların ve evrenin oluşumu gibi insanın “düş” gücüyle açıklandığını anlatır.

“Hiçbir bilimsel veriye dayanmayan insanın hayal gücü, büyük dinlerin, tanrılık savlarından daha bilimsel varsayımlarla yaratılış olayında daima doğaya öncelik tanımıştır.” (Hançerlioğlu, 1970)

Hançerlioğlu'na göre, bu çağın insanlarına göre yaşadığımız evren, gerçek bir evren değil, bir hayal evrenidir. En özgür ortamı antik dönemde bulan insanoğlu hiçbir kısıtlama altında hissetmeden düş gücünün bütün yeteneklerini kullanmış ve böylece özgün ve kopyasız bir düşünce yaratabilmiştir. (Hançerlioğlu, 1970)

Felsefe, düş ve gerçek ilişkisini anlamada Hegel'in “Diyalektik Metod”u çalışma açısından ayrı bir önem taşır. Diyalektik metod, metafiziğin gerçeğin değişmez, hareketsiz ve çelişkiyi reddeden tutumuna karşı, çelişkiyi kabul eder. Diyalektik metoda göre “çelişki”, yanılmanın belirtisi değil, düşüncenin ilerlemesinin bir koşuludur. (Kakınç, 1968) Çelişik düşünceler birbirinden ayrılmaz, birbirini çağırır ve koşullandırır; her biri tam olmasa bile gerçeğin zorunlu bir yanını temsil eder. **Karşıt düşünceler birbirini tamamlar ve yeni bir düşünce içinde uzlaşırlar.**

“Düşünce diyalektik üçlülerle oluşur: tez, antitez ve sentez. Karşıtlıklar birbirini itecek yerde birbirini çağırırlar. Öyleyken zihin, adı geçen karşıt fikirler arasında bocalayıp duramaz. Bu fikirleri aşması, her ikisini de içine alan, fakat onlardan daha gerçek görünen yeni bir fikir içinde onları birleştirmesi gerekir.” (Kakınç, 1968)

Diyalektik metoda göre gerçeğin karşıtı, antitezi olan “düş”ün gerçeğe birlikte anılması, gerçeğin olduğu yerde düşlerden de bahsedilmesi “sentez”in oluşması için gerekli olan bir birlikteliktir. Gerçek, düşle karşılaştığı noktada yeni bir kavram oluşturabilir; hem gerçeği hem de düşü aşan bir fikrin oluşumu görülebilir.

Düş ve tasarım arasındaki ilişkileri saptamaya çalışan, tasarımın düşten edinebileceklerini vurgulamayı amaçlayan bu çalışma, aynı zamanda bu nedenle de **“gerçek”** için **“düş”ü** araştırmaktadır. Tasarımcı da yaratıcı bir sentez için, özgün ve kopyasız bir üretim için kendi düş gücünden faydalanabilir.

Bir denge felsefesi kurmaya çalışan G. Bachelard için, kişinin kurduğu düşler büyük önem taşır. Ona göre düşler, kişinin yaratıcı öznel yönüyle, nesnel dünyaya daha derin bakmasının yollarını açan potansiyeli özünde barındırmaktadırlar. Kişinin maddelere, “şey”lere gerçek önemini vermesi ve bu yolla düş kurması önemlidir; çünkü bu maddeler kişiyi düş yollarına çıkaran araçlardır. G. Bachelard'a göre, düş

kurmak da **gerçekliği farklı bir derinlikle kavramamızı** sağlar. Bu nedenle, Bachelard felsefesinde düşler, fiziksel gerçekliğe sahip bir maddeyle, bir “şey”le ilişkilendirilir. Bu kimi zaman bir evdir:

“Ev ile evren yan yana gelmiş iki uzam değildir bir tek. İmgelem âleminde karşıt düşlerle birbirlerini canlandırırlar... Düş kuran kişi, ister eve ister evrene, diyalektiğin hangi kutbuna yerleşirse yerleşsin, diyalektik dinamizm kazanır.” (Bachelard, 2008)

Kimi zaman da alev:

“Filozof, mumunun karşısında geçip, yanmakta olan bir dünyanın tanığı olduğunu hayal edebilir. Alev, bu filozof için, bir dönüşüme uzanan dünyadır. Düşçü orada kendi varlığını ve kendi dönüşümünü görür.” (Bachelard, 2008)

Bachelard için düşler aslında bir kaçıışı simgelemez. Maddeye ilişkin kurulan şiirsel düşler bir yapıt oluşturacak kadar güçlüdür. Önemli olan da düşün barındırdığı bu **“eylem”** durumudur. **Düşlenen şey, “eylem” durumunu yaratır.**

“Düş görmek, düş görenin “meslek”i olsaydı, düşlemleriyle bir yapıt ortaya koyacaktı. Bu yapıt görkemli olacaktı, çünkü düşlenen dünya kendiliğinden görkemlidir” (Bachelard, 2008)

Düş kuran kişi aynı zamanda imgeler toplar. İmgesel zenginlik, **“yaratma”** amacını taşıyan tasarımcı için önemlidir. **İmgesel bellek**, imgeler arasında farklı bağlantılar, özgün ilişkiler kurarak **yaratıcı eylemi** gerçekleştirebilir. İmgeler, düşünür için de sanatçı için de tasarımcı için de aynı öneme sahiptir. Bu nedenle, Bachelard’ın da göstermeye çalıştığı gibi maddeler üzerine düş kuran yalnız o değildir:

“Baudelaire yedi sekiz fersahın denizin önünde hayal kuran bir adam için sonsuzluğun yarıçapını temsil ettiğini söylemez mi?” (Bachelard, 2006)

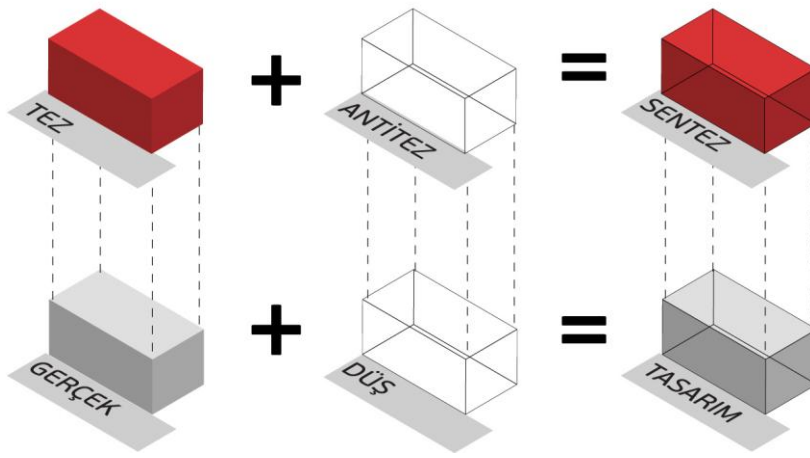
Her gün uyku kadar gerçek olan “düş kurma” faaliyetini gerçekleştiren kişi, düşlerini fark ettiği zaman, onlara gereken ciddiyette baktığı ve yaklaştığı zaman, isteklerini anlayabilecektir. Bachelard için, doğa bunu sağlayan en önemli ortamdır.

“Her şeyin kaynağını doğada bulmak mümkündür, bunun için doğaya daha iyi gören, gözlemleyen gözlerle bakmamız gerekir. Bu şekilde bir bakış, hem evrenin hem de düşlerin kapısını açacaktır.” (Bachelard, 2006)

Bu tez çalışması, bilinçli “eylem”lilik hali olan **tasarım** için her iki bakışın da, kişinin içe (*bireyselliğine*) ve dünyaya bakışının, gerekli olduğunu savunur.

Felsefede düş yorumlarının, tasarıma kazandırabileceği açılımlar özetlenecek olursa iki konunun önem kazandıkları görülür: Bunlardan ilki, Hegel’in “Diyalektik Metodu”dur. İkincisini ise, felsefede düş yorumlarından tasarıma taşınabilecek “kavramlar” oluşturur.

DIYALEKTİK METOD [HEGEL] >>



Şekil 2.4 : Hegel’in “Diyalektik Metodu”nun çalışmaya sağladığı açılım:
Tasarım alanında oluşan sentezin (düş-gerçek) ilişkisinden beslendiğine ilişkin dayanak “Diyalektik Metoda” dayanır.

FELSEFEDE

DÜŞ YORUMLARININ VURGULADIĞI KAVRAMLAR



TASARIMA

TAŞINAN KAVRAMLAR

Şekil 2.5 : Felsefede düş açılımının, tasarım disiplinine katkı sağlayabileceği düşünülen “kavramlar” grafiği.

2.2.2 Sanat ve düş

“Eğer algı kapıları temizlenseydi her şey insana, olduğu gibi görünürdü: Sonsuz.”
William Blake

Sanatta düşe ilişkin bu başlık, çalışmayı düş mitleri ve efsanelerine kadar götürür. Düş mitleri ve efsaneler; düş ve gündelik yaşam arasında ayırım yapmayan kültürler üzerine yapılan araştırmalarla artmıştır. Avusturalya Aborjinlerine göre, bir “düş çağı” vardır. Bu çağda yaşayan ve doğanın ruhunu anlayan cetler, düşlerden doğmuşlardır. (<http://www.genbilim.com/>) Avusturalya'daki Mardudjaların iddiasına göre ise, düş sırasında ruh bedeni terk eder ve bitkilerin, hayvanların hayatta kalması

adına gerekli ritüelleri yerine getirmek için başka bir gerçekliğe geçer. Düşler ise bu kültürler için, evrenle kurulan sınırsız **iletişim araçlarından** biri olması dolayısıyla önemlidir. Düşlerde kat edilen yolların geleneklerle, toplumsal kabullerle zenginleştirilerek anlatıldığı bu toplumlarda, tüm bu “düş” anlatımları toplumların kültürel yapılarını desteklemektedir. Kişinin gündüz düşünceleriyle birleştirerek anlattığı bu düşler, toplum tarafından paylaşılan ve bilinen duygusal deneyimler halini alırlar. Modern çağın insanı için bu düş mitlerini bilmek bile sanatsal yaratım için bir veri haline gelebilir.

Radyo ve televizyon öncesi günlerin hikâye anlatımlarının tıkanıdığı yerlerde düşlere başvurulduğunu anlatan Sorrin (2006), “iyi hikâye anlatıcılar kendi düşlerini süsleyerek, birer fabl haline getirirlerdi. Victor Hugo bu oyunda çok ustaydı ve onun düş anlatımları **yaratıcı imgelemin** örnekleridir.” derken edebiyatın beslendiği en önemli kaynaklardan biri olan “düş”lere ayrı bir önem atfeder.

Yaratıcı imgelemin nasıl oluşabileceği üzerine düşünülürse, sürecin “**algı**” olgusuyla başladığı görülür. Dış dünyayı algılayan insanoğlu, topladığı verileri zihnine yerleştirir, zihninde dış dünyayla ilgili bir temsil yaratır, daha sonra bu temsiller üzerinden zamana ve mekâna bağlı kalmadan farklı işlemler yapabilir. Norberg-Schulz’un ifadesiyle verilerin amacımıza hizmet edebilmesi için eylemin, “anlama” ve “değerlendirme” süreçlerinin birlikteliğine sahip olması gerekir. Algılanan “şey”lerle kurulan farklı bağlantılar, yeni planlara, tasarımlara olanak sağlar. Norberg-Schulz (1997)’a göre bu eylemde tek kritik nokta “algılama” durumu değildir. Algılanan “şey”e karşı gösterilen tutum da büyük önem taşır. (Norberg-Schulz, 1997)

Aynı “şey”e karşı gösterilen farklı tutumlar, kişileri farklı **eylemlere** yöneltir. Bazı insanların bu tür eylemleri “**yaratıcı**” özellik taşır; insanların duygularını, düşüncelerini, yaşamlarını değiştirir, insanlık tarihini etkiler. Bu insanlar bilim ve sanatta ortaya koydukları eserlerle insan topluluklarının daha önce görülmemiş olanı görmesini, bilinmemiş olanı bilmesini, duyulmamış olanı duymasını sağlamışlardır.

Tasarım disiplinin de sanattan beslendiğini ve bu nedenle sanatçıların düştən sağladıkları açılımların tasarımcılar için de potansiyeller taşıyabileceği kabul edildiğinde, sanatçıların düşe bakış açıları ve eserlerinde düşü nasıl ele aldıkları

araştırılan konulardan olur. Örneğin Novalis, kendi dönemini yani Romantizm Çağını eleştirirken, umut ettiği geleceğin insanlarını şöyle anlatır:

“Eş zamanlı olarak hem uyanık hem uykuda olacaklar. Aynı zamanda hem düş görüp hem de görmemek, her iki faaliyetin de birbirini güçlendireceği bir sentez halinde gerçekleşecek”. (Sorrin, 2006)

Şiire “akılcılaştırılmış düş” diyen Coleridge ise, düşleri fantezinin mükemmel bir düzeyi olarak görür ve uyuduğumuz zaman duyularımızın, onların uyandırdığı duygularımızın ve tutkularımızın en yüksek düzeyine vardığını ve bunun da resamlara farklı resimler yaratabilme olanağı sağladığını ileri sürer. (Sorrin, 2006)

Huxley ise; dünyaya farklı bakabilen sanatçının “**düşsel bakış**”ının beraberinde yaratıcı üretimleri getirdiğini ifade eder. (Huxley, 2009) Huxley’e göre, dış dünya, hayatımızın her sabahı uyandığımız, istesek de istemesek de hayatımızı kurmaya çalıştığımız yerdir. İç dünyada ise ne çalışma ne de tekdüzelik vardır. “Oraya sadece rüyalarda ve derin düşüncelerde gideriz ve orası öyle tuhaftır ki birbirini takip eden iki olayda asla aynı dünyayı bulamayız.” (Huxley, 2009)

İç ve dış arasındaki bu yüzleşme, bir kişi için yaşamdan kaçma, çatışma ve mutsuzluk nedeni olabilirken; bir sanatçı için “**yaratma**” olanağını doğurabilir. Huxley (2009)’a göre:

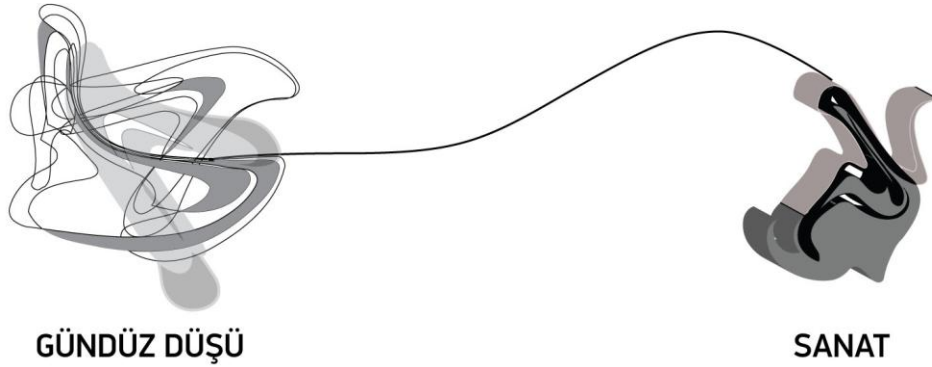
“Deneyimleriyle birlikte gündelik dünya çoğumuza biraz donuk ve bulanık görünür. Ama az sayıdaki insan için sık sık, birçok insan için de ara sıra, düş deneyiminin parlaklığı adeta gündelik görüşün içine sızar ve gündelik dünya onlar için başkalaşır.”

Huxley, gündelik dünyanın karakteritlik bir betimlemesini ise şöyle anlatır:

“Deniz kıyısında oturmuş, bir şeyi hararetle kanıtlamaya çalışan bir arkadaşımı yarım kulakla dinliyordum. Bilincinde olmadan avucumdaki ince kum tabakasına bakıyordum, birden her küçük tanenin olağanüstü güzelliğini fark ettim; her parçacık diğerlerinden farklıydı ve mükemmel bir geometrik örneğe göre yapılmıştı, her açıdan yansıyan parlak bir ışık huzmeleriyle, birer gökkuşağı gibi parlayan minicik kristalleriyle... Işık huzmeleri birbirini çapraz olarak kesiyor ve öyle müthiş desenler oluşturuyorlardı ki beni soluksuz bırakıyorlardı... Sonra birden, bilincim içeriden aydınlandı ve canlı bir biçimde bütün evrenin, ne kadar donuk ve cansız görünürlerse görünsünler

bu yoğun ve can alıcı g zelliklerle dolu par acıklardan oluřtuėunu g rd m. Bir veya iki saniye boyunca b t n d nya tek bir harika parlaklık olarak g r nd . S nd ė nde, i imde daha sonra hi  unutmadıėım bir řey bıraktı,  evremizdeki en k   k toz zerreciėine gizlenmiř g zellikler konusunda beni s rekli uyaran bir řey.” (Huxley, 2009)

D řler hakkında en  ok řeyi s ylemiř psikanalistlerin bařında gelen Freud, “Sanat ve Sanat ılar  zerine” adlı kitabında sanat ılardan ve onların d řlerinden de bahsetmiřtir. Sanat ının en b y k yeteneėinin kendi d řlemlerini bi im deėiřtirerek  n m ze koymak olduėunu, b ylece bize de kendi d řlemlerimize dalma  zg rl ė n  ve rahatlıėını verdiėini s yler. (Freud, 1995)



řekil 2.6 : Freud’un teorisine g re, sanat ının, her bireyin ger ekleřtirdiėi g nd z d ř kurma faaliyetinden sanatsal bir yapıt ortaya  ıkarmasına iliřkin grafik.

Freud (1995)’a g re, “G nd z d řleri    zamanı da i inde barındırır.” Anda beliren bir istek/arzudan yola  ıkarak, ge miřteki bir anıya sı rayan ordan da geleceėe uzanan bir g nd z d ř n n kurgusunun bir masaldan ya da romandan farkı yoktur.

“ nsana zevk vermeyen bir ok řey d ř g c n n yarattıėı oyunda bu g c  g sterebilmekte, ger ekte tatsız olan pek  ok duygu sanat yapıtında dinleyiciler ve seyirciler i in haz kaynaėına d n řebilmektedir.” (Freud, 1995)

Bu a ıklamalar ıřıėında, sanat ının d řten kazanımları deėerlendirilecek olursa, bunlardan ilki sanat ının d řlerini bi imlendirerek birer “**eser**” olarak topluma sunabilmesidir. D ř, sanat ı i in ger ekliėin tekd zeliėinden sıkıldıėı zaman sıėınabildiėi, ilham aldıėı bir “evren” olmuřtur. İkinci olarak d ř, sanat ıların “**yaratıcılık**” s re leri hakkında “**bilgi aktarımı**” saėlamıřtır.  rneėin, Freud,

Leonardo Da Vinci'nin "akbaba" düşlemi üzerinden, sanatçının çocukluğuna ilişkin önemli tespitlerde bulunmuştur. (Freud, 1995) Böylece, hem bir sanatçının üretimine hem de toplum tarafından yakından tanınmasına ilişkin bilgi aktarımı sağlanmıştır. Düşün sanatçıya sağladığı diğer bir fayda ise, sanatçının kendi temsil yöntemini bulmasına yardımcı olmasıdır. Örneğin, Alman ressam Caspar David Friedrich, tablolarının belirgin bir özelliği olan yoğun ışığı bir düşünden almıştır. (Sorlin, 2003)



Gerard Grandville, Suç ve Kefaret, 1857.

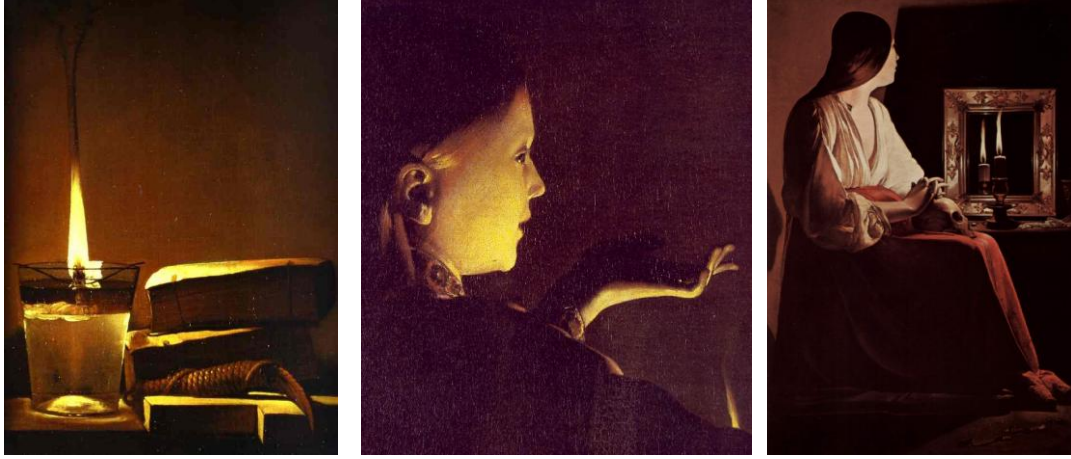
William Blake, Trilatha'nın Düşü, 1794.

Şekil 2.7 : Düşlerini resmeden ressamalar (G. Grandville ve W. Blake), “Düş Söylemleri” (Sorrin, 2006).

Sorrin'in ifade ettiği gibi, “Kafka’dan Schnitzler’e, Coleridge’den Ruskin’e kadar beş kuşak entelektüel, düşlerini hatırlamaya ve aktarmaya çalışmıştır. Bunların hepsi gerek kendilerinin gerek arkadaşlarının sanrılarını edebi yaratıda ve felsefi araştırmada yararlanabilecek bir hammadde olarak görmüş ve çoğu düş görmeyi hayal gücüne dayalı yaratıcı bir faaliyet, sözlerin yerini görüntülerin ve seslerin aldığı, alışılmamış bir düşünme tarzı saymıştır”. (Sorrin, 2006)

Felsefede şiirsel düşlemin kaynağı doğadaki maddelerdir (*bu çalışmada felsefede “düş” üzerine fikirlerine yer verilen düşünür Gaston Bachelard’ın görüşüne göre*); sanatta ise eserdir. Yani sanatçı düştten faydalanarak eserini oluşturduğu gibi, eserle etkileşime geçen özne de bu esere bakarak **“yaratıcı eylem”**i gerçekleştirebilir. Düşsel eserlerin önemi, özel ifade güçlerinde, bireye bilinç-bilinçaltı, gerçek-düş bağlantısını kurmasını sağlayacak güçte olmalarından kaynaklanmaktadır. Huxley’e göre, Caravaggio’nun ve Georges de La Tour’un eserleri bunlardandır.

Düşe ilişkin sanatçıların bireysel çalışmalarından vurgulanan bu çıkarımlardan sonra, sanatçıların kolektif bir çabayla biraraya geldikleri “**sürrealizm-gerçeküstücülük**” akımının bu tez çalışması için sağlayabileceği açılımların önemli olduğu düşünülür.



Şekil 2.8 : Georges de La Tour eserleri, abcgallery.com. Huxley’e göre bu eserler, insan zihninin derinliklerinde bulunan fakat bireyin fark edemediği bir anıyı, sahneyi anımsattıkları için kişiyi “düşsel deneyime” ve “yaratıcılığa” yöneltebilirler.

2.2.2.1 Sürrealizm (gerçeküstücülük) ve düş

Sanatçıların, düşlere, derinlemesine imgeleme, yaratıcı tasarıma ve bilinçaltı verilerine verdikleri önem, Andre Breton’un 1924 yılında kaleme aldığı “**Sürrealist Manifesto**”da yazılı olarak da vurgulanarak birçok sanatçının “sürrealizm” (*gerçeküstücülük*) çatısı altında buluşmasını sağlar.

Tıpkı Hegel’in “**Diyaletik Metodu**”nda vurguladığı üzere, sürrealistler için de düşün yarattığı ve gerçeküstü gerçeklik adını verdikleri alan, bilinç ile bilinçdışının uzlaştığı, karşıtlıkların aşıldığı **düşsel bir oyun** ve **mutlak bir özgürlük alanı** sunar. Sürrealist sanatçılar için, gerçek sadece algılanandan ibaret değildir, aynı zamanda gerçeğin görünmeyen bir bölümü de vardır. Bu görünmeyen kısmı ortaya çıkaran şey, kişinin düşleridir; çünkü kişi, düşlerinin farkına vararak öznel yönünü keşfedebilir ve kendini bu yolla gerçekleştirebilir. (Breton, 2009)

“Gerçeküstücülük, mutlak akılcılığa karşı, geleneksel ve biçimsel, inanç ve değerleri düşünceden silip atıyor, düşünsel dünyanın en önemli parçaları olarak tanımladığı yeni buluşları benimsiyordu: bunlar **imgelem ve düş**’tü.” (Avcı, 2004)

Sürrealist düşüncede önemli olan diğer bir nokta da; gerçek hayatın deneyimlerine verilen önemdir. Sürrealistlerin düşleri, salt düşlere sığınıp gerçeği dışlamak anlamını taşımaz. Onlara göre, dünya, kişiye eşsiz nesneler sunan gerçeküstü bir dünyadır. Düş bu noktada, bu nesnelerin farklı bir bakış açısıyla kavranmasını, derin bir anlam kazanmasını; kişiye de **sıradışı deneyimler** yaşatma yolunu açar. Sürrealistler için, metropollerdeki karşılaşmalar değerlidir.



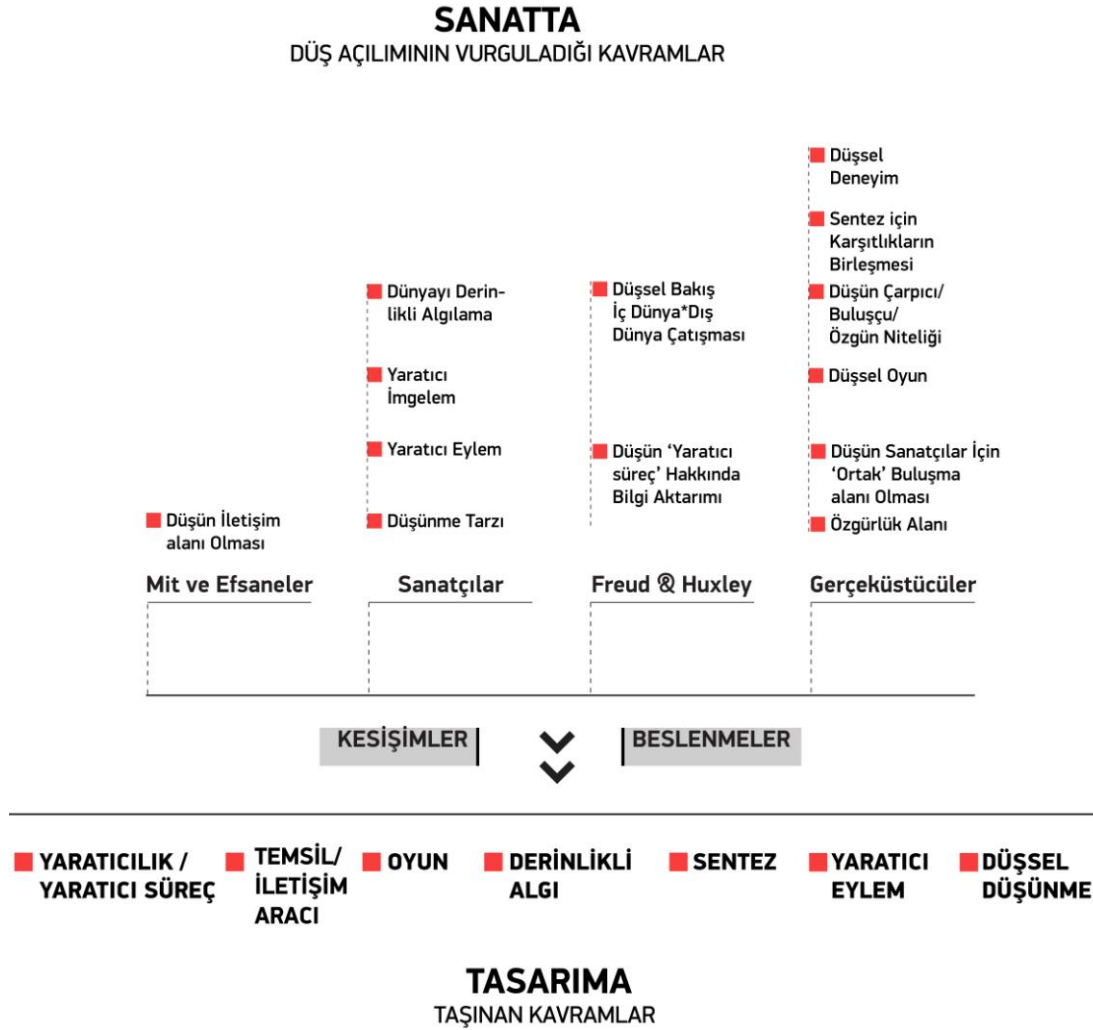
Şekil 2.9 : Sürrealist Sanatçılar, www.surrealists.co.uk/viewPicture/88/ ; robinrile.com/blog/?p=192; <http://meritoriu.wordpress.com/2009/02/05/a-b-culturala-vii/delvaux-the-conversation/>; <http://www.pleaseobey.com/>; <http://laceylibertarian.us/?p=873>; http://www.metinkulunk.org/HDF_detay.asp?bicim=L&ID=1030.

Sürrealistlerin düşe ilişkin yaklaşımlarından tasarıma açılım sağlayacak noktalar özetlenecek olursa; bunların ilki, sürrealistlerin eserlerindeki, **çarpıcı-özgün-buluşçu** niteliklerdir. Sürrealistlerin eserlerine bakılacak olursa (Şekil 2.8), bu sanatçıların ifade yöntemlerini “düş” yardımıyla oluşturdukları ve böylece kendi özgün tarzlarını ortaya koydukları söylenebilir. Bunu görmek, kendi temsil yöntemini oluşturma amacındaki tasarımcıya kendi düşlerini işaret eder.

Sürrealizme dair ikinci çıkarım ise, düşe ilişkin yazılı bir metnin (*Sürrealist Manifesto*) üretilmesi ve bu metnin, sanat gibi bireysel üretimin ağırlıklı olduğu bir alanda, sağladığı “birleştirici”, “bağ kurucu” özelliğidir. Düşün yazılı metni, sanatçıları bir araya getirdiği, ortak bir paydada topladığı gibi; düşe ilişkin çalışmalar, tasarımcılar arasında da ortak bir çalışma alanı yaratabilir; bir “iletişim aracı” olabilir. Düşe ilişkin beraber yazan, üreten; hatta düşsel projeler tasarlayan tasarımcıların, tasarım disiplinde farklı bir ses yaratacağı çalışmanın bu bağlamda öngörülerinden biridir.

Sürrealizmin bir diğer vurgusu da, **düşsel deneyime** verdiği önemde yatmaktadır. Düşsel deneyim, G. Bachelard’ın da vurguladığı gibi, “dünyayı farklı bir kavrayışla

algılama” olanağı sunar. Bu kavrayış, Bachelard’da doğa tarafından sağlanırken; sürrealistler için metropol ve taşıdığı potansiyeller önemlidir.



Şekil 2.10 : Sanatta düş açılımının tasarım disiplinine katkı sağlayabileceği düşünülen “kavramlar” grafiği.

2.2.3 Psikolojide “düş görmek”

Felsefe ve sanatta düş açılımlarından, tasarımla ilişkilendirilen kavramların doğasının (*düş ile tasarımın temeli*) anlaşılabilmesi adına, hem gece hem gündüz düşünün nasıl oluştuğunun anlaşılması gerekir. Bu nedenle, bu tez çalışması psikoloji ve bilimin düşle ilgili açıklamalarından faydalanır.

Uyku hâlinin ürettiği olağanüstü yaratıcı bir imkân olan düş; imgeler, görüntüler ve duygularla örülmüş; uyku-uyanıklık, iç-dış yaşam, bilinç-diliçdışı arasında kendine has özel bir dile sahip kurgusal bir yapıdır. Uyanıklığın bildik düzeninden,

kurgusundan ve tutarlılığından yoksun olan düş; dikkatsiz, usdışı, unutkan ve cüretkârdır. “Bu nedenle, atlamalar, sıçramalar ve akıl almaz geçişlerle kimi zaman gerçeküstü bir çerçeve çizerken, kimi zaman da saatlerce süren diyaloglardan oluşan bir oyun izlenimi verir.” (Tosun, 2009)

Düş, kelimelerden ya da diğer duyu işlevlerinden çok, görsel imgeler, sahneler ve düşünceler şeklinde geçer. Bebekler uykularının yarısını Rem döneminde geçirirler ve yetişkinlere göre çok daha sık düş gördüklerine inanılır. Düş sırasında, kan basıncı ve kalp atışları artar, nefes sıklaşır fakat vücut sabittir. Psikologların çalışmaları, düş görmeyen bireylerin konsantrasyonlarının düş görenlere oranla düşük olduğunu ve bu bireylerin daha sinirli olduklarını göstermiştir. Bazı çalışmalar, bilinçli düş denilen bir düş çeşidinin olduğunu ve bu tip düşlerde bireyin düş gördüğünün farkında olduğunu ve kurduğu düşü kontrol gücünün olduğunu ortaya çıkarmıştır. (<http://www.encyclopedia.com/topic/dream.aspx>)

Kişinin içinde bulunduğu koşullar, düşlerin oluşumunda önem taşır. Kültür-ortak paylaşımlar, gelenekler, değerler- imgelemlerin bu konuyla doğrudan ilgili yönünü oluşturur. Çevresel özellikler, birçok zihinsel durumda etkili olduğu gibi uyku sırasında düşlerin oluşumu noktasında da etkilidir. Düş, içeriklerini çoğunlukla yaşamdan türetir. Düşteki senaryonun uyanık yaşamdakinden farkı, olayların önem sırasının ya da önceliğinin olmamasıdır.

Psikanalizi klinikten antropolojiye taşıyan kişi olarak bilinen Sigmund Freud aynı zamanda “**bilinçaltı**” kavramını ortaya atan ilk psikanalist olarak da bilinir. Jung’a göre antikçağdaki düş yorumları ve düşleri anlamlandırma çabaları sayılmazsa, “düşler hakkında ilk bilimsel araştırmayı yapan kişi Freud”dur. (Jung, 2001)

Freud (1996b)’a göre, “düşsel belleğin kapsamı uyanık yaşamın belleğinden daha geniştir. Düş, dildeki simgelerden sınırsız ölçüde yararlanır. **Düşsel bellek** yalnız unutulmuş değil aynı zamanda baskılanma sonucu bilinçsiz duruma gelmiş ilk çocukluk dönemine ilişkin yaşantıları da yeniden diriltir. Ne erişkinlik ne de çocukluktan kaynaklanmayan birtakım içerikleri de -arkaik miras- gün ışığına çıkarır.”

“Düşte duygular uyanıklık yaşamındaki duygulardan geri değildir. Düşünsel malzeme yer değiştirme ve yerine geçme ile değişmiş görünürken; duygular değişime uğramaz, ancak duygular onları doğuran düşünsel içerikten ayrılır.

Ayrıca duygular uyanıklık yaşamına etki etmekte düşüncelerden daha çok
diretir.” (Freud, 1996a,2)

Düşler üzerine çalışmış bir diğer önemli psikanalist de Carl Gustav Jung’tur. “Düş,
özünde, “bir isteğin gerçekleşmesidir ancak” diyen tanınmış Freudcu inanışın tersine
ben ve çalışma arkadaşım A.Maeder, düşün, bilinçaltının belirli andaki durumunun
ani ve simgesel bir özsunusu olduğunu ileri sürüyoruz.” (Jung, 2001)

Jung’a göre düş, ruhsal bir oluşumdur ve bilincin alışılmış verilerine ters düşer.
“Freud, indirgeyici deneyciliğin temsilcisidir; oysa Jung daha seçmeci ve daha mistik
bir görüşe yönelir.”(Caudwell, 1988) Düşün, bilincin keyfiliğinden kaçmış, anlık
oluşması, saf bir gerçeğe dayanması, kişinin bilincinin kaybolduğu noktasında, tekrar
temel doğasına uygun bir davranış kazanmasına yardım eder.

“Düşleri düşünmek bireyin kendisini düşünmesidir. Düşünme sırasında benlik
bilinci yalnız kendine dönük değildir; düşlerin nesnel verilerine de ilgi
gösterir, onları bilinçdışı ruhtan gelen bir iletişim, bir bildiri olarak algılar.
Düşünce, benlik değil öz üzerine yoğunlaşır; geçmişte benliği yaratan, bizi
oluşturan şu yabancı öz üzerinde. Öz bize yabancı kalmıştır, çünkü
bilincimizin yanılgıları sonucu onu kendimizden uzaklaştırmışızdır.” (Jung,
2001)

Ruhun bilinçaltı faaliyetinin doğal bir ürünü olduğu kabul edildiği zaman düşler,
bildiri taşımaları bakımından anlam kazanır. Düşü her yönüyle inceleyebilmek, ele
alabilmek, düşünmek için onu yabancı bir nesne olarak ele almanın faydalı olduğu
görüşünü savunan Jung (2001)’a göre, “düş bir araçtır. İçimizdeki ötekini
anlamamız için bizimle düşler yardımıyla konuşur; çünkü herkesin içinde bir
“yabancı” vardır.”

Düş kavramını araştıran Freud ve Jung, “bilinçaltı” kavramının da önemini
keşfetmişlerdir.

**“Bilinçaltı önemlidir; çünkü ani ve ilginç düşünceler bilinçaltının
etkinliğinden kaynaklanır. İlkel insanı sanatta üstün kılan, bilinçaltının
sesine kulak vermesidir.”** (Jung, 2001)

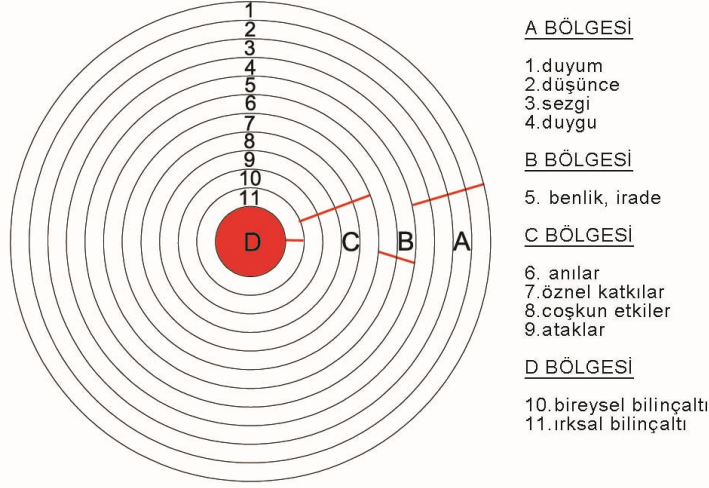
“Bilinçaltı dikkatimizi yoğunlaştırdığımız algılarımız, bazı otomatik
hareketlerimizi, fikir çağrışımlarını, hatta üzerinde bilinçli olarak

düşünmediğimiz halde bir anda olgunlaşmış olarak bilinç alanında bulduğumuz fikirlerimizi vs. ilgilendirir.” (Freud)

Jung’a göre bilinç, içinde bulunduğu ilişkileri nedeniyle dış dünyayı algılamak ve onu tanımak demektir. Bireyin kendini dış dünyayla ilişki içinde görmesi, kendisini çevresi içinde tanıması anlamına gelir. Bilinçaltı ise içerikleri bilince aktarmak için özel yöntemlere başvurur. Bilinçaltı ruh, tümüyle yabancıdır bize; ürünleri bilinç aracılığıyla ve bilinç terimleriyle açıklanır. (Jung, 2001)

“Bilincin doğasının tam olarak ne olduğunu kendi kendimize sorduğumuzda bizi en çok etkileyen olgu, uzayda gerçekleşen bir olayın aynı anda bizde bir imge yaratması ve böylece bilince girmesi oluyor. İnsan yaşamının bilinçli evreleri bir araya toplansa, toplam sürenin ancak yarısına ya da üçte ikisine ulaşır; gerisi bilinçaltı yaşamı oluşturur: yani gece uykuda geçirilen süreyle gündüzleri bilincimizin dışında kalan saatler. Aslında, bilincin belirli bir düzeye ve yoğunluğa ulaştığı, gerçekten bilinçli olduğumuz çok az zaman vardır.” (Jung, 2001)

Jung, bilinçaltının bilincin döl yatağı olduğu görüşünü savunur. **Bilinç, bilinçaltından yenilenmiş bileşim olanakları elde eder.** Bilinçaltı, bilinçli yaşamın zenginliğine benzer bir zenginlik ve görünüm çeşitliliği sergiler. Şekil 2.11’deki Jung grafiğine göre, A bölgesi dış çevreyi algıladığımız özelliklerimizle bilinci oluşturur. C bölgesi kişinin bilinçaltını tarifler, en bilinmez bölgemiz ise D bölgesi olarak gösterilen bireysel ve irksal bilinçaltıdır. Jung’a göre önemli olan tüm bu coşkun etkilerin, bilinçaltımızda saklı bulunan farklı fikirlerin bilince ulaşmasını sağlamaktır. Bu şekilde kişi gerçek “ben”liğinin farkına varır.



Şekil 2.11: Jung'un “bilinç”ten “bilinçaltı”na doğru bölgeler-kavramlar grafiği, “İnsan Ruhuna Yöneliş”, C.G.Jung, 2001.

Düşler, bireyin kafasında oluşan tasavvurlardır; fakat kişiye özelmış gibi görünen bu oyun aynı zamanda, herkesin katıldığı evrensel bir oyun ve tüm insanlığın ortak düşlem biçimidir... Düşlerin; canlı imgeleri, muğlak yapısı, gizemi, günlük yaşantıdan taşıdığı izleri, toplumun yapısı ile ilgili verdiği bilgiler; kişinin istek, dilek, korku, anılar, ego vs. gibi his ve düşüncelerini barındırması, onun geçmişten günümüze cazip bir araştırma konusu olarak süregelmesini sağlamıştır.

Psikanalizin bu konuda yaptığı araştırmalar, düşlerin önemi konusundaki tartışmaya yeni bir teorik çerçeve kazandırmıştır; fakat düşlerin nereden kaynaklandığı sorusu hâla cevap bulunamayan sorular arasında yer almaktadır.

2.2.3.1 Psikolojide “düş kurmak”

Düş kurmak, imgelerin oluşturduğu bir senaryo (*düşlem*) aktivitesini tarifler ve psikolojide çalışma alanı olarak kendisine merkezi bir konum edinir. Düş görmek, uyku halinde gerçekleşen bir aktivite olmasına rağmen; düş kurmak uyanıkken gerçekleşir. Psikanaliz bu konuyu “bilinçdışı” düşlemler ve “gündüz düşlemleri” olarak ikiye ayırır. “Düş kurma” olgusuna ışık tutabilmek için bu aktivitede yer alan iki kavrama, “düşlem” ve “imgelem” ikilisinin psikolojideki tanımlarına bakmak yararlı olacaktır.

Nurçay Türkoğlu’na göre, imgelerin birkaç çeşidi vardır. “İmgelerin Gücü” adlı kitabında bu konuyu şöyle açıklar:

“İmgeler soyağacının her bir dalındaki imge tipi, belli bir entelektüel disiplinin söylem merkezinde yer alır: mental (zihinsel) imgeler psikoloji ve epistemolojiye; optik imge fiziğe; grafik, heykel ve mimari imgeler sanat tarihine; sözel imgeler edebiyat eleştirisine aittir. Algısal imgeler ise fizyoloji, psikoloji, sanat tarihi ve optik üzerine çalışanların, felsefe ve sanat tarihi alanlarıyla birlikte ilgilenebildikleri bir çeşit sınır bölge oluşturur.” (Türkoğlu, 2000)

Jung’a göre, imgelem demek bir insanın bilinçaltına yaklaşabildiği kadar yaklaşması demektir; bilinçaltının kendini en direkt ifade yoludur. (Psikolog Tuncay Özer’le söyleşi <http://www.pdrcliyiz.biz/yonlendirilmis-imgelem-t8697.html>)

Düşlem (*fantasy*, *fantazm*, *fantazi*) ise Parman’a göre:

“Bir imgesel senaryodur ve elbette bir arzunun, bilinçdışı bir arzunun yerine getirilmesidir. Freud tarafından önce Alman dilinde alışılmış biçimiyle “değişik düşünce, imgelem” anlamında kullanılmıştır. Bir kavram haline dönüşmeye başlaması 1897’lerde olur. Düşlem, öznenin imgesel yaşantısını tanımlar. Öznenin kendi öyküsünü, kendi kökenlerinin öyküsünü (kökensel düşlemlerdir burada söz konusu olan) kendisine nasıl anlattığının göstergesidir.” (Parman, 2002)

Türk Dil Kurumu Sözlüğü’nde ise “düşlem” şu şekilde açıklanmıştır:

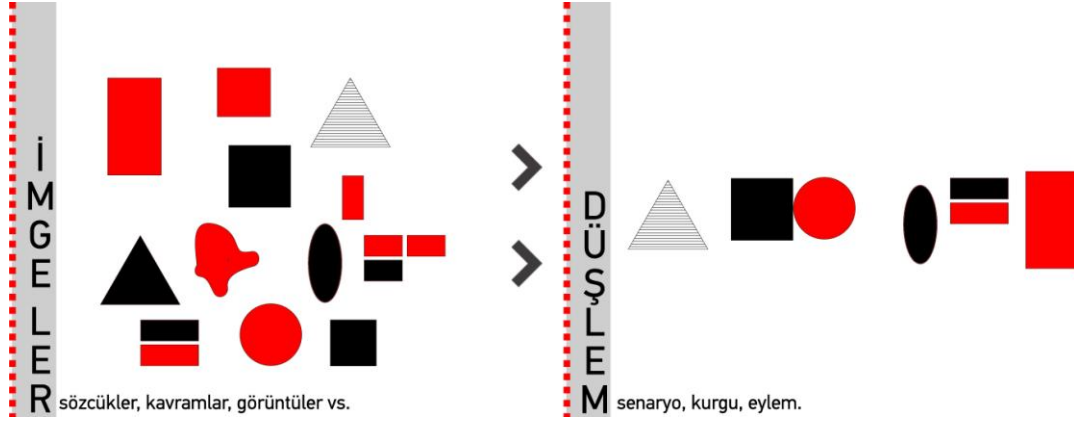
(*Tr. Ruhbilim*) Gerçeklerden koparak içte kalan dilekleri, imgelem etkinlikleriyle doyurmakta kullanılan tasarımların tümü. Türk Dil Kurumu’na Ruhbilim terimleri sözlüğünde Ing. “*fantasy*” deyimini karşılığında Dr.Mithat Enç tarafından önerilmiştir.

R. Burnett’in Piaget (1951) ve Chomsky (2000)’den alıntılıdığına göre; imgeler, insan bilincinin gelişimine temel oluşturur. (Burnett, 2007) Burnett, “İmgeler Nasıl Düşünür?” adlı kitabında imgelerin psikolojideki önemine ilişkin şu satırlara yer verir:

“Sayın psikolog D. O. Hebb bir keresinde şöyle yazmıştı: “Psikolojide imgelere rastlamadan şuradan şuraya gidemezsiniz.” İnsanlara ezberlemeleri için isimler verdiğinizde, bunları acayip imgeler şeklinde birbirleriyle etkileşir vaziyette hayal edeceklerdir. “Pirelerin ağızları olur mu?” gibi sorular

sorduğunuzda pireleri görselleştirip ağızlarını arayacaklardır.” (Burnett, 2007)

Burnett (2007)’a göre, Pinker’in yorumları, zihin derken kastedilen şeyin tam merkezinde “düş” gücü olduğunu ortaya koyar.



Şekil 2.12: Düşlemin “imgelerden oluşan bir kurgu” olma durumunu anlatan grafik.

İnsan belleği konusunda araştırma yapanlar belleğin üç temel ilkeye göre çalıştığını ortaya koymuşlardır. Bunlar ilişkilendirme, **düş kurma**, düzen ve yapılaşmadır. Freud’a göre, yaratıcı yazarlık, gündüz düşü gibi çocukluktaki oyunların devamıdır; yaratıcı yazarı, düş gören adamdan, oyun oynayan çocuktan ayıran en önemli özellik ise, yazarın düşlerini kabul edilebilir düzeye sokmasındaki başarı olduğunu söyler. (Freud, 1999)

“Büyüyen çocuk oyun oynamayı bıraktığında hiçbir şeyden değil ama gerçek nesnelerle oyun arasında bağ kurmaktan vazgeçer; oynamak yerine artık düşlemeye başlar. Gökyüzünde kaleler inşa eder ve gündüz düşleri diye adlandırılan şeyleri yaratır.” (Freud, 1999)

Psikanalist Rollo May, yaratıcılığı bilinci yoğunlaşmış insanın kendi dünyası ile karşılaşmasına benzetir.

“May, terapiye aldığı kişilerin düşleri üzerine yaptığı çalışmada ortak bir özellik fark eder. Bu ‘biçim’ tutkusudur.” (Yıldız, 2009)

“Düşlerdeki biçimlerin tekrarlanması, elden geçirilişi, yeniden kalıba sokuluşu ve sonra parçaların anlamlı bir bütünde toplandığı bir senfoni motifi gibi erinç içinde tekrar boy gösterişi hep dikkatimi çekmiştir” diyen May (1998) bu tutkuyu bir tür yaratıcılık süreci olarak değerlendirir. İnsan imgeleminin bütünü biçimlendirmek,

anlamalı kılmak üzere bir tür güzellik anlayışının peşinde olduğunu düşünür. Kurgusal yaratıcılık ve oyun kuramını inceleyen Otto Rank, Rollo May, Kernberg, Winnicott gibi psikanalistler, insanların çocukluk döneminden itibaren iç ve dış gerçekliği birbiri ile ilişkilendirmede gerilim yaşadığı görüşünü savunurlar.

“İnsan ilişkileri, iki oyun alanının örtüştüğü yerde gerçekleşir” diyen Winnicott (1998), iç ve dış dünya ilişkisinden kaynaklanan gerilimi azaltacak bir üçüncü bölgeden bahseder, burası bir “ara” deneyim bölgesidir. Yaratıcı süreç, bu “ara” deneyim bölgesinde gerçekleşir. (May, 1998)

Laplanche&Pontalis ise gündüz düşlerini şu şekilde anlatır.

“Gündüz düşleri hem basmakalıp hem sonsuz olabilen ve öznenin uyanırken kendi için uydurduğu ve anlattığı bir çeşit resmi romandır: Görüntüler oyunu. Gündüz Düşü, bireysel yaşantının parlayan unsurlarından önüne geleni kullanır, senaryo temel olarak birinci şahısta yazılmıştır, öznenin yeri belirgin ve değişmezdir. Düzenleme ikincil süreç tarafından sağlamlaştırılmış, “benlik” tarafından doldurulmuştur: Denebilir ki, özne düşünü yaşar.” (Laplanche&Pontalis, 2002)

Bu tür düşler (*gündüz düşleri-fantasy formation, day dreaming*) Freud açısından kişinin, isteklerini doyurması durumudur. Çocuğun oyunu bir tür düş kurma ve düşsel dünya yaratma oyunu olduğu gibi; aynı zamanda oda düzenleme, tiyatro, anlatı türünde oluşturulan dünya ve ütopyaların da bu savunma düzeneğiyle ilgili olduğunu belirtir. Freud’a göre, bilim kurgu da temelinde düş kurmayı barındırır. (Freud, 1991)

Psikolog Serge Kahili King’e göre; bilinçli düş kurma (*yönlendirilmiş imgelem*), yeni kavramlar yaratması açısından “yaratıcı” bir süreçtir. Bilinçli düş kuran kişi, zihninde düşleyeceği şeye kendi iradesiyle karar verir.

“Yeni kavramlar oluşturmak ve kişinin yeni tecrübeleri kendine çekmek için kullanması gereken araç, bilinçli (*irade gücüyle*) düş kurmaktır.” (King, 2006)

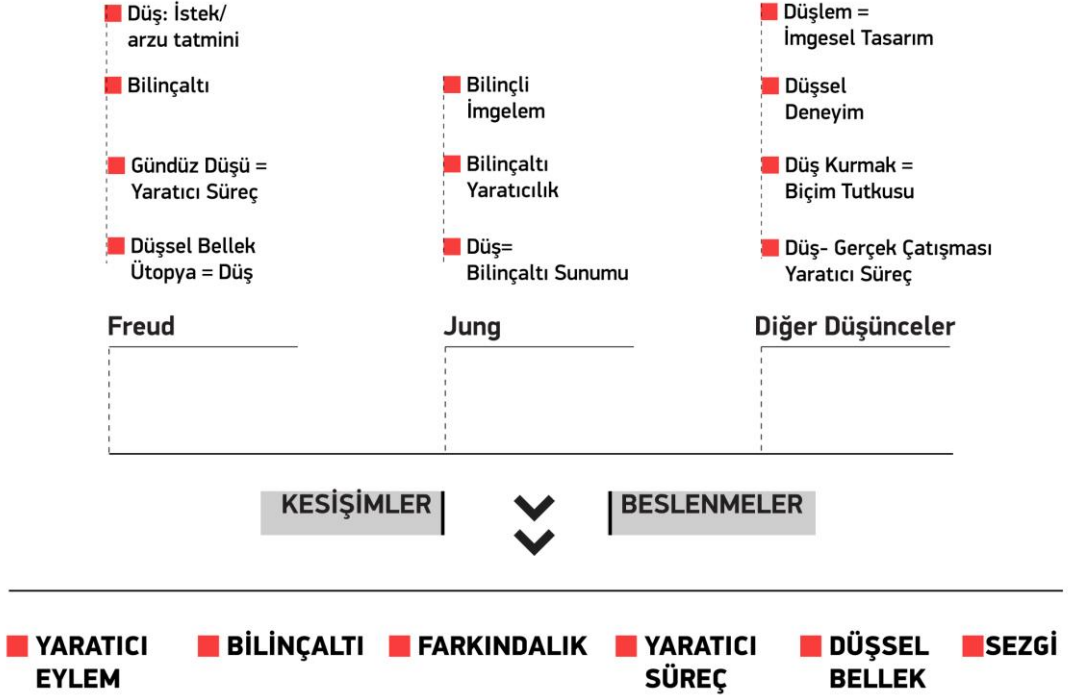
Kişi, düş kurmaya başladığı noktada bunu iradesiyle yönlendirebilir ve böylece bu süreci daha yaratıcı hale dönüştürebilir. Düş kurma, sadece görsel imgeler değil; bunların içine dokunma, tatma, koklama, işitme gibi duyuların da katılmasıyla “çok duyulu”, kapsamlı bir süreci içerebilir:

“Dünya yörüngesinde dönen bir uzay gemisinde olduğunuzu hayal edin. Uzaygemisinin lombarından aşağı bakıyorsunuz ve çeşitli biçimde bulut kümelerinin arasından, altınızda uzanan kıtaları, okyanusları görüyorsunuz. Yerkürenin üzerindeki kahverengi ve yeşil alanlara bakıyorsunuz; masmavi okyanusun biraz ötesinde halkalanarak dönüp duran bir bulut kümesi var; büyük bir hortumun habercisi gibi görünüyor. Şimdi uzay gemisinin lombarının kalın camını fark ediyorsunuz ve parmağınızla hafifçe cama dokunuyorsunuz. Bu arada oturduğunuz koltuğun yumuşaklığını hissediyorsunuz; üzerinizdeki uzay giysisini ve kontrol panelinde dokunduğunuz metal düğmelerin soğukluğunu hissediyorsunuz. Uzaygemisinin içinde hafif bir ozon kokusu var. Etrafta tıkırdayarak çalışan aygıtların sesini duyabiliyorsunuz. Aynı zamanda yukarıda, dünyadan bu kadar uzakta yaşadığınız maceranın heyecanını da hissediyorsunuz. O heyecan duygusunu içinizde iyice hissedene dek bir süre bekleyin...” (King, 2006)

Çok duyulu imgelemenin anlatıldığı yukarıdaki paragrafta, King’e göre, kişi beş duyu organını da kullanır. Çok duyulu “imgeleme” yöntemiyle düş kurmanın, düşünceler, duygular ve davranışlar üzerinde çok daha güçlü etkisi olduğunu belirten psikolog, bilinçaltımızın “gerçek” deneyimle “düşlenen” deneyim arasındaki farkı bilmediğini söyler. (King, 2006)

“Bilinçaltınız, özellikle de işin içine birden fazla duyu girdiğinde, kas düzeyinde; salgı bezi, hücre ve hafıza düzeyinde gerçek deneyime verdiği tepkinin aynısını düşsel deneyime de verir.” (King, 2006)

PSİKOLOJİDE DÜŞ AÇILIMININ VURGULADIĞI KAVRAMLAR



TASARIMA TAŞINAN KAVRAMLAR

Şekil 2.13 : Psikolojide düş açılımının tasarım disiplinine taşıdığı “kavramlar” grafiği.

2.2.5 Bilimde “düş” kavramı

Tasarım disiplinlerinde tasarlarken, bilimsel olandan, zihinden, bilgiden yararlanıldığı gibi, sezgilerden, duygulardan da yararlanılabileceğine olan bilincin çalışmayı getirdiği nokta tasarım disiplini için “düş” araştırmasıdır. Düşle ilgili böyle bir araştırma, tasarlarken hem zihin hem de tin birlikteliğine başvuran tasarımcı için bilimin sağlayabileceği açılımı araştırır.

Düş, uykunun REM (*Rapid Eye Movement*) periodunda gerçekleşen zihinsel bir aktivitedir. Kelimelerden ya da diğer duyu işlevlerinden çok, görsel imgeler, sahneler ve düşünceler şeklinde geçer.

Bilim, düşü ve düşün oluşumunu farklı açılardan ele alır. Bazı araştırmacılar, düşlerin ve uykunun biopsikolojisi üzerine çalışırken ve bu düş sürecini hangi

güçlerin etkilediklerini açıklamaya çalışırken; bazı araştırmacılar ise düşlerin içeriğiyle ilgili çalışmalar yürütürler. Bazı bilim adamları ise neden ve nasıl düş gördüğümüzü ortaya çıkarmaya çalışırlar; diğerleri ise hangi fonksiyonların bu sürece etki ettikleri üzerine araştırma yürütürler. Tüm bu araştırma sürecine ve çeşitliliğine rağmen, bilim neden düş gördüğümüzü kesin olarak açıklayamıyor. Fakat bu konuyla ilgili çeşitli teorilerin olduğu söylenebilir. Düşle ilgili bilimsel teoriler şu şekilde sıralanabilir:

- Bedenimizi ve zihnimizin aşırı enerjisini deşarj etmek,
- Hafızaya ve öğrenmeye yardımcı olmak, zihinsel fonksiyonlara çekidüzen vermek, gereksiz bilgileri unutmak,
- Beynin **farkındalık** durumunu uygun düzeyde tutmak, uykudayken dinlendirmek,
- Zihnin, uykudayken meydana gelen rahatsızlıklardan düşler yardımıyla uyanmadan üstesinden gelmesi,
- Kendimize dair, yeni ve olağandışı şeyleri keşfetmek,**
- Gün boyunca oluşan çatışmaları çözümlemek,
- Uyanırken meydana gelen duyguları, uygun bağlama yerleştirmek,

1951 yılında, Humphrey and Zangwill tarafından beynin görüntü merkezi ve düş yeteneği konusunda ilk nörolojik çalışmalar yapılır. 1953 yılında, Chicago üniversitesinden Nathaniel Kleitman ve öğrencisi Eugene Aserinsky, uykunun REM dönemini keşfederler. Bu yeni keşifle düş biliminde yeni araştırmaların önü açılır. (http://www.asdreams.org/subidxeduq_and_a.htm)

Düş Nöroloğu M. Yavuz'a göre, Japonya'da düş esnasında retinaya gelen sinyaller dijital ortama aktarılarak beyin-düş ilişkisi çözülmeye çalışılır. Cape Town Üniversitesi'nden araştırmacılar, fonksiyonel MRI ve PET (pozitron emisyon teknoloji) teknikleri ile düş fizyolojisi üzerinde çalışmaktadırlar. Burada elde edilen verilere göre, derin beyin yapıları ve limbik sistem aktif bir şekilde çalışırken, mantıklı ve sağlıklı davranış tarzlarımızı şekillendiren ön korteks bölgesi pasif bir bekleyiş sürecini yaşamaktadır. Düşlerde birçok mantıksız olayın cereyan etmesinin de yine bu bölgenin aktif olmamasından kaynaklandığı belirtilir. Düşlerin alınan bazı maddelerle ve ilaçlarla engellenmesi ise, beynin bir düş nörokimyası olduğunu gösterir.

A.Hobson, Harvard Tıp Fakültesi psikiyatrist ve nöroloğuna göre ise, düş durumu beyin durumuyla aynı şeydir. (dreamstates are brainstates) (http://en.wikipedia.org/wiki/John_A._Hobson) Düşlerle ilgili çalışmak ise, normal durumun psikolojisini oluşturmaktır. Düşleri anlamak için beynin kimyasını ve anatomisini anlamakla başlamak gerekir. Düş imgelerini dışarıdan değil; **görsel bellekten** alır. Doktor Hobson'a göre düşler, imgeler hakkındadır. (Hobson, 2003)

L. Pınar'a göre ise, düşler, insanlar ve objelere ait belleği oluşturan nöron grupları arasında kurulan rastlantısal ilişkilerin sonucu gelişen **senaryolar**dır. Uyku sürecinin REM fazında pontik retiküler formasyondan başlayan uyarılar, aynı zamanda neokorteks ve diğer bellek depo alanlarında bulunan nöron havuzlarını da uyararak düş senaryolarını oluşturur. Santral sinir sisteminde her bir nöronun aksonu ortalama binlerce akson dalına ayrılır. Bu akson terminalleri, ilgili nöronal havuzlar içinde binlerce sinaptik ilişki kurar. Böylece, son zamanlarda, uyanık iken zihni meşgul etmiş ve uyarmış bir kişi olay veya cisme ait bellek nöronları (örneğin annee nöronları), rastlantısal ve bağımsız olarak başka bellek nöronlarını (örneğin bir silahlı çatışma) uyarılabilir ve bir konu bütünlüğü olmaksızın bu bellek parçaları düş senaryosunu (silahlı annee) oluşturabilir.

Yaratıcılık ve beyin durumunu araştıran nöro bilim uzmanı ve psikiyatrist Nancy C. Andreasen ise bilim adamlarının ve sanatçıların yaratıcılık süreçleri ile ilgili çarpıcı araştırmalar ortaya koyar. Andreasen'e göre, beynin işleyişinde ve düşüncenin oluşumunda bilinçli ve ardışık bir süreç varsa; aynı zamanda bilinçdışı zihin adı verilen daha karmaşık bir süreç de vardır. Ve beyin/zihin ne kadar özgür ve zorunluluktan uzak düşünürse, o kadar insani ve karmaşık bölümlerini kullanmaktadır. Bu noktada bazı bilim adamlarının içe bakış anlatılarına yer verir. Bunlardan biri matematikçi Henri Poincare'dir. Poincare diferansiyel denklemler de dahil olmak üzere, kompleks cebir ve geometriyi birçok yönden incelemiş ve topoloji denilen matematik dalının başlıca yaratıcısı olmuştur. Andreasen, "Yaratıcı Beyin" adlı kitabında Poincare'nin düşsel sürecini şu şekilde anlatır:

"...Her seferinde problemin bir bileşeni çözülmüş, kimi zaman ayrıntılar üstünde daha sonra bilinçli olarak çalışmak gerekse de, çözümler bilinçli bir çaba olmaksızın gelmiş. İşte matematik buluşları ile ilgili bu anlatıda da, esinli mantık dışı bir durum ile ayrıntılar üstünde durulan daha mantıklı bir durum arasında geçişler vardır." (Andreasen, 2005)

Bilinçli olmayan çaba, esinli mantık dışı durumla ifade edilmek istenen şey, düşün oluşturduğu durumla aynıdır. On dokuzuncu yüzyılda yaşamış Alman organik kimyacı Friedrich Kekule'nin benzenin buluşuyla ilgili anlatısı ise “düşsel düşünme” durumunu daha net bir şekilde ortaya koyar:

“Oturmuş defterime bir şeyler yazıyordum; ama çalışmam ilerlemiyordu. Aklım başka yerdeydi. Sandalyemi ateşe çevirip biraz kestirdim. Atomlar yine gözlerimin önünde dans ediyordu...Bu türden vizyonlarla keskinleşmiş olan zihin gözüm şimdi türlü şekillerde bir araya gelen daha büyük yapıları ayırt ediyordu. Yılan gibi kıvrılıp bükülen uzun diziler bazen birbirine daha iyi uyum sağlıyorlardı. Ama bir dakika! O da ne? Yılanlardan biri durmuş kendi kuyruğunu yakalamaya çalışıyor, gözlerimin önünde alay eder gibi dönüp duruyordu. Sanki beynimde şimşek çakmış gibi uyandım ve bu sefer gecenin kalanını hipotezin sonuçları üzerinde çalışarak geçirdim.” (Andreasen, 2005)

Kekule, bu düşünden sonra kimyasal bağları düz çizgiler olarak düşünmek yerine, kendi kuyruğunu kovalayan bir yılan gibi düşünmek gerektiğini fark etmiştir. “Einstein’ın Düşleri” kitabının yazarı Alan Lightman ise, Einstein’ın zaman üzerine kurduğu düşleri, şu cümlelerle anlatır:

“Duvardaki zar zor seçilen saate göre altıyı on geçiyor. Dakikalar ilerledikçe yeni cisimler de biçimleniyor...Son birkaç aydır zaman üzerine sayısız düşler kurdu. Düşleri araştırmalarına öncülük etti. Ama düş görmenin sonuna geldi artık. Geceler boyunca düşünülen birçok olası zaman oluşumlarından biri baskın çıkıyor. Diğerlerinin olanaksız olduğu anlamına gelmiyor bu. Onlar da belki başka dünyalarda var olabilirler. Patent bürosu katibi Albert Einstein. Düşlerinde yeni dünyalar görüyor. Buralarda zaman ya dairesel ya da geriye işliyor, yüksek irtifalarda yavaşlıyor ya da bülbül biçimini alıyor...Nisan ortalarından bu yana sayısız düşler kurdu. Düşleri araştırmalarına öncülük etti. Düşleri onu yiyip bitirdi. Öyle dehşete düştü ki bazen uyanık mı olduğunu düş mü gördüğünü ayırt edemedi...” (Lightman, 1994)

Tüm bu anlatımlar, bilimin içinde, bilim insanlarının düşünme süreçlerinde daha “düşsel” bir sürecin yer aldığına işaret eder.

Andreasen bilim adamı/kadınının düşünme yöntemini, keşif sürecini şu cümlelerle ifade eder:

“Bu insanlar birçok durumda bir kompozisyon ya da içgörünün aniden gerçekleşiverdiği bir süreci anlatıyor...Bazen düşe benzer bir zihin ve ruh hali içinde, bazen ise zaten uyurken gerçekleşebiliyor. Konuşma ya da yazmayı bilinçli olarak oluşturma sürecinden oldukça farklı görünüyor. Çok daha ani bir şekilde oluyor ve ortaya bütün halinde tamamen yeni bir şey çıkıyor...Sanki çok sayıda bağlantı korteksi ileri-geri iletişim kuruyor, ama bunu çoğu zaman olduğu gibi duysal ve motor girdileri birleştirmek için değil yalnızca birbirlerine tepki olarak yapıyorlar. Çağrışımlar serbestçe ortaya çıkıyor. Normalde etkisi altında oldukları gerçeklik prensibinden bağımsız, kontrolsüz olarak dolaşıyorlar. Bu çağrışımlar ilk başta anlamsız ve ilintisiz görünebiliyor. Diyelim ki beyin yaratıcı sürece çözünerek başlıyor; daha önce aralarında bağlantı kurulmamış nesne , sembol, sözcük ve geçmiş deneyimlerin belirsiz şekilleri arasında bağlar kuruyor. Bu çözülmeden sonunda gerçekleşen kendini örgütlemeyse sonunda beyne hakim oluyor. Sonuçta da ortaya tamamen yeni ve özgün bir şey çıkıyor: Bir matematik fonksiyonu, bir senfoni, bir şiir vb.” (Andreasen, 2005)

Beynin/zihnin daha **özgür bir düşünme süreci** içerisine girmesi, **serbest çağrışımların** ortaya çıkması, **farklı bağlantıların kurulması**, sonuçta ortaya **“özgün” bir ürünün** ortaya çıkması vb. tüm bu ifadelerin tasarımcının düşünme yöntemi ve tasarım süreciyle benzerlikleri bu çalışmanın ilerleyen bölümlerinin araştırma konusudur.

Bilimin düş ve beyin durumu ile ilgili çalışmalarının, düş-yaratıcılık ilişkisi adına önemli bulgular ortaya koyacağı çalışmanın öngörülerinden biridir. Henüz net bir şekilde ortaya konulamamakla birlikte nörobilimcilerin sıradışı yaratıcılık ve bu süreçlerde beynin durumu ile ilgili araştırmaları, sıradışı yaratıcılığa sahip bireylerin bilinçdışını tetiklediğini ilişkin veriler ortaya koyar:

“Sıradışı yaratıcılığa sahip olanlar görünüşe göre daha kolay serbest çağrışım yaratabilen beyinlerle ödüllendirilmişlerdir. Nöral olarak çeşitli bağlantı kortekslerinde daha **zengin bir iletişim** vardır, hatta daha **farklı bir iletişim** bile olabilir.” (Andreasen, 2005)

Düş, sanatta “temsil aracı/iletişim” kavramını belirginleştirir. Düş, sanatçıların farklı temsil yöntemleri ortaya koymalarına yardımcı olurken; aynı zamanda bu temsillerle

toplumla iletişim kurmalarının yolunu açar. Bilimde ise beynin nöral iletişimi, yani nöronların birbirleriyle kurdukları farklı bağlantılar yaratıcı bir oluşumu meydana getirir. Düşün ortaya çıkardığı bilinçaltı verilerin ve yarattığı serbest çağrışım durumunun sıradışı yaratıcılık açısından anlamı, düş-yaratıcılık-tasarım ilişkisi kapsamında ayrıca önem taşır.

BİLİMDE

DÜŞ AÇILIMININ VURGULADIĞI KAVRAMLAR



Bilim İnsanlarının Düş ve Düşünme Süreçleri

KESİŞİMLER



BESLENMELER

■ GÖRSEL BELLEK ■ BİLİNÇALTI ■ YARATICILIK ■ ÇAĞRIŞIM ■ İLETİŞİM ■ ÖZGÜNLÜK

TASARIMA

TAŞINAN KAVRAMLAR

Şekil 2.14 : Bilimde düş açılımının tasarım disiplinine taşıdığı “kavramlar” grafiği.

1.2 Bölüm Sonucu: Felsefe, Sanat, Psikoloji ve Bilimde “DÜŞ”



TASARIMA TAŞINAN KAVRAMLAR

Şekil 2.15 : Disiplinlerde “düş” açılımının tasarım disiplinine taşıdığı “kavramlar” grafiği.

Bu tez çalışması bağlamında yapılan disiplinlerdeki düş açılımları ışığında, öne çıkan, belirginleşen, tasarıma taşınabilecek kavramlar şunlardır: **Algı, farkındalık, bilinçaltı, düşsel bellek, yaratıcı süreç/yaratıcılık, oyun, sezgi, yaratıcı eylem, temsil/ iletişim aracı, düşsel düşünme, özgünlük, sentez.**

Bilinçaltı: Düşün tasarıma taşıdığı en önemli kavramlardan biri olan bilinçaltı, Jung’un da belirttiği gibi ilginç düşüncelerin, çağırışmaların, farklı bağlantıların yeridir. (Jung, 2008) Tüm bu kavramlar (*bilinçaltının sağladığı imge, ilham, itki, çağırışım vs.*) sanatçı için olduğu kadar tasarımcı için de önemlidir.

Düşsel Bellek: Düş, tasarıma düşsel bellek kavramını kazandırır. Bellek-tasarım ilişkisi, verimli bir tartışma alanı olarak tasarım disiplininde güncelliğini yitirmeyen bir konudur. Freud'un da bahsettiği gibi; düşsel bellek, bilinçaltı imgelerinden oluşan ve düş etkinliğiyle bilince taşınan verileri içerdiği için, kapsamı bellekten daha geniştir. (Freud, 1999)

Yaratıcı süreç/yaratıcılık: Düş kurmanın kazançlarından biri olan yaratıcılık, tasarımcı için en önemli konulardan biridir. Düş kurma sürecinin yaratıcı bir süreç olduğu, bu araştırmanın çıkarımlarından olduğundan, düş kurma etkinliği tasarımcıya esnek düşünme yolunu sağlar. Zihnin kalıplaşmış, statik düşünme biçiminden çoklu olasılıklı, farklı bağlantılar kurabilen bir düşünme biçimine geçmesine olanak tanır. Böylelikle tasarımcının, kendi tasarım sürecini bulmasına da yardımcı olabilir.

Özgünlük: Tasarımcı eserinin özgün olmasını ister. Düş, herkesin paylaştığı, sahip olduğu; ama her kişinin kendisine özel bir faaliyettir. Bu nedenle düş kurgusu özgündür. Düş, tasarımcının düşünme yöntemine esneklik kazandırıp, tasarımcının, kendi özgün tasarım ifadesini (*sunumunu*) oluşturmasına yardımcı olur.

Temsil/iletişim aracı: Sanatçılar için, düşün aynı zamanda toplumla kurulan iletişim yollarından (*mitler ve efsaneler, sürrealist sanatçıların eserleri*) biri olduğu görüldü. Düş, sanatçının eserinde “biçimlenerek”, sanatçı-toplum arasında bir aracı rolünü üstlenir. Bu çalışma düşün, tasarımcılar için de, hem tasarımcı-tasarımcı arasında hem de tasarımcı-toplum arasında bir “iletişim aracı” olabileceğini savunur.

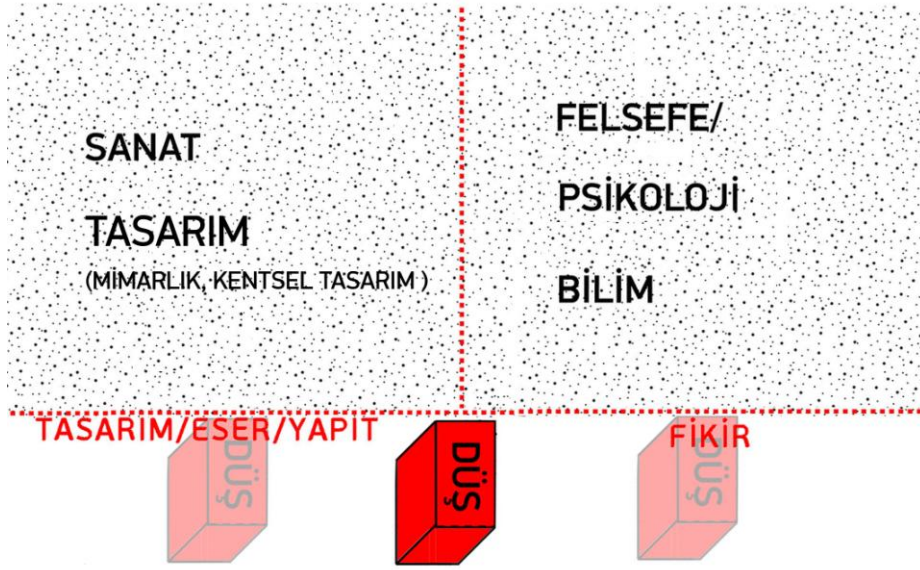
Sezgi: Düş, zihinsel bir süreç olmakla birlikte aynı zamanda da tinsel bir süreçtir. Düşün, tasarım disiplinlerinde vurguladığı kavramlardan birisi tasarımcının sezgileridir; çünkü tasarım eylemi de sadece zihinsel bir süreç değildir. Tasarımcının sezgileri, tasarım sürecinden tasarımın karar aşamasına oradan da sonuç ürüne kadar her aşamada tasarımcıya kılavuzluk eder ve eserin özgün olmasında önemli katkılar sağlar.

Düşsel düşünme: Düşsel düşünme, akılcı-rasyonel düşünmenin karşıtı olarak ele alınabilir. Akılcı-rasyonel düşünme tasarımcıya tasarımında, güvenli ama sıradan bir yol sunarken; düşsel düşünmenin sunduğu yol riskli, renkli ve sıradanlıktan uzaktır. Bu tez çalışması, tasarımcının “düşsel düşünme” yöntemini kullanarak tasarım sürecini zenginleştirebileceği savunur.

Oyun: Düş kurmak, bir oyun kurgulamaktır. Gerçekliği değiştirmek, imgesel bir oyunda farklı bağlantılar kurmak, farklı alanlara yoğunlaşmak ve böylece tasarımcının tasarım probleminden zihnini uzaklaştırması, tasarım sözlüğünde “kuluçkalanma” denilen tasarımcı süreç adımının içinde yer alması demektir. Tasarımcının aklına yeni bir fikir gelmediği zaman, farklı bir konuyla uğraşmaya başlaması, bir nevi “zihnini boşaltması” anlamına geldiğinden, bu uğraşların en önemlilerinden olan “oyun” bu anlamda daha da önem kazanır. Jung’un da belirttiği gibi, “yeni bir şey, akıl ile değil; iç gerçeklikten doğan oyun iç güdüsüyle bulunur. Yaratıcı zihin sevdiği nesneler ile oynar.” (Jung, 2008)

Yaratıcı eylem: Tasarım, bir yaratma süreci olarak tasarımcının en önemli eylemidir. Eylemin yaratıcı olması ise eylemden farklı bir durumdur. Tasarımcı, bu anlamda yaratıcı eylemleri –yaratıcı tasarımı- amaçlayan kişidir. Düşün, hem biyolojik işleyişi hem de disiplinlerdeki (*felsefe, sanat, psikoloji, bilim*) yansımaları yaratıcı bir eyleme işaret eder.

Sentez: Hegel’e göre; sentez, tez ve antitezin ürünüdür. Sanatta bu sentezin diğer disiplinlerden farklı olarak (*felsefe, psikoloji, bilim*) bir eser olarak ortaya çıktığı görülür. Sanatçı gerçekte (*içinde yaşadığımız fiziksel dünya*) düşlerinin çarpışmasından bir eser yaratır. Sonuç olarak ve çok genel olarak düşün, bir anlatımdan, ifadeden somut bir kavrama dönüşmüş olduğu söylenebilir. Sanat gibi tasarım da düşün somut bir ürüne dönüşme noktasında potansiyeller taşır. Sanatçı gibi tasarımcı da oluşturduğu ürünü (*yapı ya da kentsel çevre*) ürünle etkileşime giren bir çevreye sunar. Bu nedenle, tasarımda “düş” kavramının, sentezin (*ürünün*) oluşumundaki etkinlik durumu, çalışmanın bundan sonraki bölümünün araştırma konusudur.



Şekil 2.16 : Felsefe, psikoloji ve bilim disiplinlerinde “fikir” olarak karşımıza çıkan düşün, sanatta somut bir ürüne dönüşümüne ilişkin grafik.

Çalışmanın üçüncü bölümü, “düş” kavramını “tasarım” üzerinden araştırmayı amaçlar. Mimarlık ve kentsel tasarım disiplinlerinin ortak çalışma alanının “tasarım” disiplini olması bunun başlıca nedenidir. Her iki disiplinin de tasarım süreci paralel işleyişler ve kavramlar içerir. Her iki disiplin için de tasarımcının düşünme etkinliği önemlidir.

Düşün, felsefe, sanat, psikoloji ve bilim disiplinlerinden tasarıma taşıdığı “kavramlar”(yaratıcılık/yaratıcı süreç, düşsel bellek, oyun, sezgi, özgünlük vb.), tasarım sürecinde değinilen kavramların başında gelir. Bu nedenle, düş kavramı, tasarım sürecine ve tasarımcının bu süreçteki düşünme etkinliğine daha yakından bakmanın önemine işaret eder. Tasarımda düşün konumu ve tasarımcı tarafından düşe yaklaşım bu bölümün araştırmayı amaçladığı konuları oluşturur.

3. MİMARLIK VE KENTSEL TASARIMDA “DÜŞ” KAVRAMI

Düş kurma; birçok disiplinin çalışma kapsamında olan bir eylemse; disiplinlerin “ara” kesitinde olan mimarlık ve kentsel tasarım disiplinleri için de önem taşır. Antony C. Antoniades, “Poetics of Architecture” adlı kitabında, “imgelem” (*imagination*) ve düşlem (*fantasy*) arasındaki farkı şöyle anlatır:

“İmgelem ve düşlem arasındaki temel fark, “gerçek” ve “hayal” kavramlarını düşündüğümüzde ortaya çıkar. İmgelem gerçekle bağlantılıdır. Düşlem ise, “hayal” (*gerçek olmayan*) kapsamına aittir; yine de düşlem, düş gücü yüksek olan insana ait ise, gerçek üzerinde etkileri olduğu ve eylemin “yaratıcı” olduğu görülür.” (Antoniades, 1992)

Düşün, mimarlık ile ilişkisine ise şu sözlerle değinir:

“**Mimarlık eylemi olan “iş”, mimarın imgeleminin ürünüdür.** Girişimci ise bu düşü, gerçeğe dönüştürmek için “teknik” kullanır.” (Antoniades, 1992)

Mimari tasarım süreci, karmaşık yapıda olan, hem zihinsel hem tinsel bir süreçtir. Mimarlık düşüncesinden beslenir. “Mimarlık düşüncesinin oluşturduğu alan ise hem birbirine karşıtlık oluşturan hem de birbirinden beslenen iki paradigmanın kontrolündedir; birincisi, mimarlık bilgisi; ikincisi, yaşantı, **imgelem, sezgi ve deneyimdir.**” (Yıldırım, 2003)

Kentsel tasarımda (*urban design*) ise; Yüksel’in anlatımıyla, “kente ait proje, kente ait tasarımlama ya da bir kentsel biçim zihinde canlandırılır. Kentsel tasarım işi, kent ve bölge tasarım sürecinin bir parçası ve üç boyutlu bir tasarımdır. Fakat aynı zamanda **çevrenin görsel olmayan yönleriyle de ilgilenir.**” (Yüksel, 1982)

Mimar, fiziksel çevrede yapısıyla bir yaşam alanı oluşturur. Mimarın yapıtı, yapıyı kullanan, yapıyla etkileşime geçen insanlarla; diğer yapılarla ve kent ile kurduğu ilişkiler bağlamında **“çok boyutlu”** bir değerlendirmeyi içerir. Kentsel tasarımcı, yapılaşmış mekânın nitelikleriyle ve sosyo-kültürel ilişkilerin mekânda yansımalarıyla ilgilenen, yaşadığı çevrenin farkına varan, kenti için düşleyen

tasarımcıdır. Tasarımcının “düş”ü ya da “düş”süzlüğü bu çerçevede sadece kendisini bağlayan bir durum olmaktan çıkıp “kişilerarası”, “durumlararası” alanlara taşınır.

“Tasarımcıdan beklentiler, salt mekânları doğru uygun ölçülerde ve doğru ilişkilerde yerleştirmesi değil; sanatçı ve yorumcu olması, biçim, mekân etkisi ve stille ilgilenmesidir.” (Yüksel, 1982)

Bu nedenle ister mimar olsun ister kentsel tasarımcı; tasarım probleminin, gereksinmeler, içinde yer aldığı çevre ve biçimle ilgili en tatminkar cevabı vermesi beklenir. Bu nedenle tasarımcı en uygun cevabı bulmak için, tasarım süreci boyunca tasarım problemine farklı yaklaşımlar geliştirir. “Düş ve Tasarım” başlığında düşün, tasarım kavramının ve eyleminin hangi aşamalarında yer aldığı araştırılır.

3.1 Düş ve Tasarım

Tasarım, sözlük karşılığı olarak “bir ürünü ortaya koymaya yönelik düşünsel ya da maddi çalışmalar süreci”, tasarlama ise, “yapılan ya da devamlı olarak geliştirilen plan veya taslak, bir şeyin tasavvur edilen şekli” olarak tanımlanır. (Uraz, 1993) **“Yapılacak işlerin ve bunlarda kullanılacak araçların, var edilmeden önce, bütün özellikleri ile zihinde düşünülmesi anlamında kabul edilen tasarlama”** (Öke, 1982), zihinde canlandırma süreci bağlamında “düş kurma” ile aynı düzleme oturmaktadır. Köken olarak ise: “Tasarım” sözcüğü, Latince *de-signare* yani “işaret etmek” kökünden türetilmiştir. Düş de köken itibarıyla **“kendi belleğinde ortaya çıkarmak”** (bkz: *düşün terimsel/etimolojik açılımı*) anlamına gelmektedir. **Bu bağlamda tasarım, ortaya çıkan düşe “işaret eder” şeklinde yorumlanabilir.**

J. Hesskett (2003)’e göre tasarımın pek çok anlam seviyesi vardır, kelimenin kendisi kafa karışıklığının kaynağıdır. Tasarım kavramını şu cümle üzerinden açıklamaya çalışır: “Tasarım, tasarım üretmek için bir tasarım tasarlamaktır (*design is to design a design to produce a design*).” Bu cümlede tasarım kelimesinin ilki, alanı tanımlayan genel bir kavramdır. İkincisi, eylemi ya da süreci belirten bir fiildir. Üçüncüsü, kavram ya da teklif belirten bir isimdir. Sonuncusu ise yine bitmiş bir ürünü temsil eden, kavramın gerçeğe dönüştürülmesi anlamında kullanılan bir isimdir.

T. Uraz (1993)’a göre, salt işlevsel bir amacı olan makine tasarımı ile estetik amacı ağır basan moda tasarımı arasındaki fark; bir makinenin ortaya çıkışındaki sürecin kesin, önceden tahmin edilen, sistematik ve matematiksel özellikte olduğu, buna

karşın moda tasarımının belirsiz, kendiliğinden gelişen, karmaşık ve sezgisel olduğudur. Türkan Ulusu Uraz “Tasarlama, Düşünme, Biçimlendirme” adlı kitabında bu iki ucun farklı ağırlıkta biraraya geldiği alanları şöyle sıralar: “Şehir planlama, **kentsel tasarım, mimari tasarım**, endüstri tasarımı, grafik ve iç mimari.” Bu çalışmanın kapsamını oluşturan tasarım, bilimsel ve sanatsal; ussal ve tinsel; nesnel ve öznel; gerçek ve düş olan arasındaki konumda yer alır ve bu bağlamda değerlendirilir.

Tasarım çok değişkenli, çok verili, çok yönlü, çok özneli, çok disiplinli ve çok ortamlı yapısıyla farklı bakış açılarından değerlendirilir. Bunlar: Ürün, süreç ve zihinsel aktivite olarak “tasarım” şeklinde özetlenebilir. Lawson (1980)’dan aktaran Esin (1985), **“tasarılmanın öznel değerlendirmeleri içerdiğini, bir tek doğru çözümden ya da süreç modelinden söz edilemeyeceğini belirtmektedir.”**

“Ürün olarak tasarım sürecinde; sezgisel bir metoda dayanan tasarımcı için tasarım yapmak, doğuştan gelen bir yetenektir.” (Uraz, 1993) Bu bakış açısıyla, Bauhaus’da temel tasarım dersi, tasarıma başlangıç dersi olarak geliştirilmiştir. “Bauhaus eğitiminin birbiriyle ilişkili beş hedefi vardır. Bunlar: **algılama hedefi, çevreye karşı duyarlılığın arttırılması, sanatsal etkinliklerin elde edilmesi, sanatsal düşünceyi yaymak ve aydınlatmak, gizli ruhsal algılama duygusunu ortaya çıkarmak ve derinleştirmek**” (Lang, 1998) olarak açıklanır.

Zihinsel etkinlik olarak tasarım ise; “zihinde canlandırma (*imagining*), ortaya koyma (*presenting*) ve deneme (*testing*) gibi ana aktiviteleri içeren bir düşünme faaliyeti olarak görülmektedir.” (Zeisel, 1981) Bu noktada, tasarlama etkinliğine açıklık getirecek zihinsel işlemlerin saptanması tasarlama faaliyeti açısından önemli olur. Tasarlama düşünme biçimi; problem çözme, yaratıcılık, düşünme yolları, bilme ve öğrenme davranışlarıyla ilişkili olarak açıklanabilmektedir. Bu düşünme şekillerinden biri **“düşsel düşünme”**dir. Çevreden gelen mesajların tümü ‘bilinçli’ olarak alınmaz. Rapoport (1973)’a göre: “Zihinsel bir tepki gösterilmiş olan enformasyon da bir şekilde alınır, sınıflanır ve ‘farkında oluş’un ötesinde kişiyi etkiler. Buna **“bilinçaltı algılama”** denir”. (Uraz, 1993) Böylece, bilinçli olarak işlenen veri dışında çok daha geniş bir çevre, davranışlar üzerinde etkili olmaktadır. (Başakman, 1982) Bu bakış açısıyla, tasarımcının bu verileri işleyebilmesinin yollarından birinin “düş kurma/yaratıcı imgelem” eylemi olduğunu söylemek yanlış

olmayacaktır; çünkü bilinçaltı verilerini ortaya çıkaran eylemlerden birisinin “düş kurmak” olduğu görüldü.

Tasarım sürecini araştıran araştırmacılara göre, tasarımcı düşüncede iki tür problem çözme yolundan yani düşünme biçiminden söz etmek mümkündür: Birincisi hızlı, detaylara inmeden, bol seçenekli özellik gösterirken; ikinci temkinli, detaycı, parçalara yönelik ve aşamalı gelişen bir düşünme faaliyetidir. Tasarımcı iki tür düşünme biçimi arasında geçişler yaşar. Birinci grup düşünce yaratıcı ve sezgisel, diğerinin bilimsel ve ussal niteliği ağır basmaktadır.

Tasarım problemleri, önceden belirlenmiş, doğrusal bir yolla çözülmenin ötesinde, her tasarımcının özneliliğinden beslenen, keşfetmeye ve bulmaya yarayan yaratıcı süreçler içerir. Tasarımcının bu süreçlerde nasıl bir düşünme yöntemi içerisinde olduğu da merak edilen konular arasındadır. Bu nedenle, çalışmanın bu bölümü, tasarımda iki konuda “düşün” etkinliğini araştırmayı amaçlar. Bunlardan ilki, tasarımcı düşünme yöntemidir. Bu bölümde düşün, tasarımcı düşünme etkinliğinde ne şekilde yer aldığını araştırılır. İkincisi ise, tasarım sürecidir. Farklı tasarım süreçlerinde, düşün hangi başlıklarda yer aldığı araştırılır. Çalışma son olarak, tasarımcıların düşün konusunda kendi söylemlerine başvurur.

DÜŞ

TASARIM TASARLAMA

■ Bilinçaltı	■ De-signare : İşaret Etmek (Tasarımın Kökeni)
■ Düşsel Bellek	■ Bir Ürünü Ortaya Koymaya Yönelik Düşünsel ya da Maddi Çalışmalar (URAZ, 1993)
■ Düşsel Düşünme	■ Yapılan ya da Sürekli Geliştirilen Plan ya da Taslak (URAZ, 1993)
■ Oyun	■ Yapılacak İşlerin Zihinde Düşünülmesi (ÖKE, 1982)
■ Sezgi	■ Zihinde Canlandırma (<i>imagining</i>)
■ Yaratıcı Süreç	■ Ortaya Koyma (<i>presenting</i>)
■ Yaratıcı Eylem	■ Deneme (<i>testing</i>) (ZEISEL, 1981)
■ Özgünlük	■ Bilinçaltı Algılama
■ Temsil Aracı	■ Öznel Değerlendirmeler (LAWSON,1980; ESİN 1985)
■ Sentez	

BESLENMELER

BENZERLİKLER

KESİŞİMLER



DÜŞÜNME YÖNTEMİ

TASARIM SÜRECİ

TEMSİL

SENTEZ

Şekil 3.1 : Düş ve tasarımın etimolojik köken ve anlam ilişkisi.

3.1.1 Tasarımcının düşünme yöntemleri: Düşsel düşünme

Tasarım sürecine ilişkin çalışmalar yürüten araştırmacılar için, tasarımcı düşünme yöntemi öncelikli araştırma konularından birisi olmuş; düşünme olgusu, psikolojide davranışçı, gestaltçı ve bilişsel yaklaşımlar tarafından ele alınarak açıklanmaya çalışılmıştır. Çalışmanın bu bölümü, düşün tasarımı taşıdığı kavramlardan olan “**düşsel düşünme**”nin tasarımcı tarafından ne şekilde gerçekleştirildiğinin anlaşılabilmesini amaçlar.

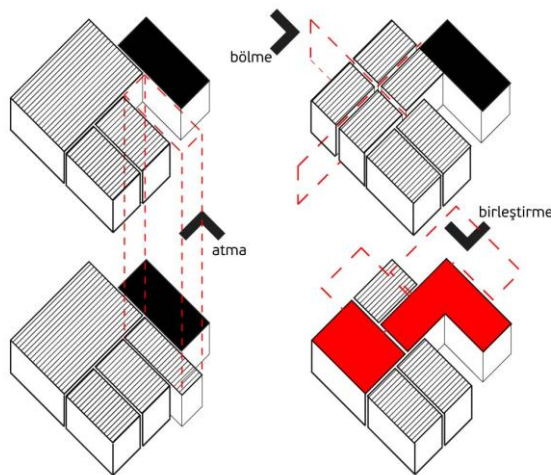
Tasarımcının düşünme olgusu, bilişsel yaklaşım çerçevesinden ele alındığında düşünme; genişleyen/daralan, atak/temkinli; alandan bağımsız/alana bağımlı; bütüncü/adım adım olarak sınıflandırır. Çalışma bu anlamda tüm düşünme yöntemlerini değil; düşe en çok işaret eden yaklaşımlar olarak; “imgelem türü

düşünme”, “genişleyen düşünme”, ”yanal düşünme”, “atak düşünme”, “bütüncül düşünme” ve “alandan bağımsız düşünme” yaklaşımlarını araştırır.

Tasarımcı düşünme yöntemine örnek olarak biliş stillerinin araştırılmasının birkaç önemli nedeni vardır. Bunlar: “Tasarım eğitimi, düşünmenin öğretildiği ve aklın aktif duruma getirildiği bir süreç olarak ortaya çıkarması”; (Düzgün, 2004) dış gerçekliğin ve onun olası eylemlerinin öznenin kafasının içerisinde küçük bir modeli olarak taşınmasını ve öznenin birçok seçenek deneyip bunlar içerisinde en iyisini seçebilmesini göstermesi; gelecekle uğraşırken geçmiş deneyimlerini kullanabilmesini vurgulaması olarak sıralanabilir. Tasarımcının zihninde, dış gerçekliğin küçük ölçekli bir modelini oluşturması, tasarımı imgeler aracılığıyla senaryolaştırması demektir; bu senaryolaştırma ise “düş kurma” (*düş kurma; imgelerden oluşan bir senaryo*) olarak yorumlanabilir.

İmgelem türü düşünme (*Imagination*)

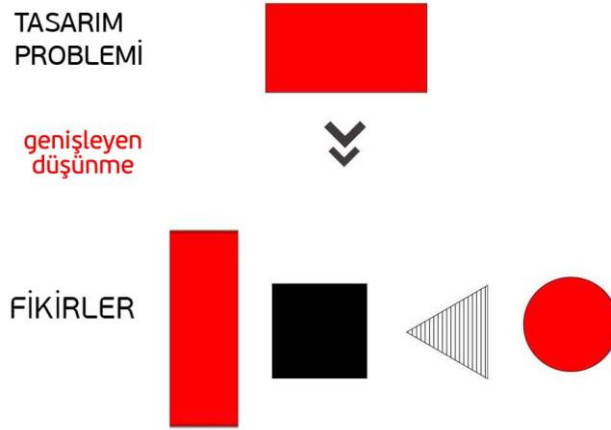
Uraz, tasarımcı düşünmeyi her şeyden önce bir imgelem faaliyeti olarak anlatır. Uraz’a göre; tasarımcı, düşünme sırasında bazı araçlar kullanır. “Düşünürken kullanılan araçlar şunlardır: İmgeler, davranışlar, kavramlar (*somut kavramlar/imgesel, soyut kavramlar/sözler yani kelimelerdir.*)” (Uraz, 1993) Bu düşünme yönteminde, edinilmiş imgeler, birleştirilip kaynaştırılarak yeni imgeler yaratılır. Alışlagelmiş çözümler yerine yeni çözümler üretilir ve sonuç olarak, çok sayıda farklı çözüm önerileri bulma olasılığı yüksektir.



Şekil 3.2 : Mevcut imgelemin “yaratıcı imgelem” etkinliğiyle (*atma, bölme, birleştirme vb.*) yeni bir imgeye, “tasarıma”, dönüştürülmesi, Uraz (1993) ten uyarlanmıştır.

Genişleyen düşünme (*divergent thinking*)

Tasarımcı, genişleyen düşünme yöntemiyle, farklı düşünme ve çözüm yollarını araştırır ve çok sayıda çözüm önerisi geliştirir. Bu tür düşünce, düş gücü ve sezginin yardımıyla alışagelenden farklı şekilde denemeye istek gerektirir. (Gürer, 1976) Birbirine seçenek olacak çözümlerin biri üzerinde dikkati yoğunlaştırmadan, mümkün olan her çözümü bulma çabasıdır.

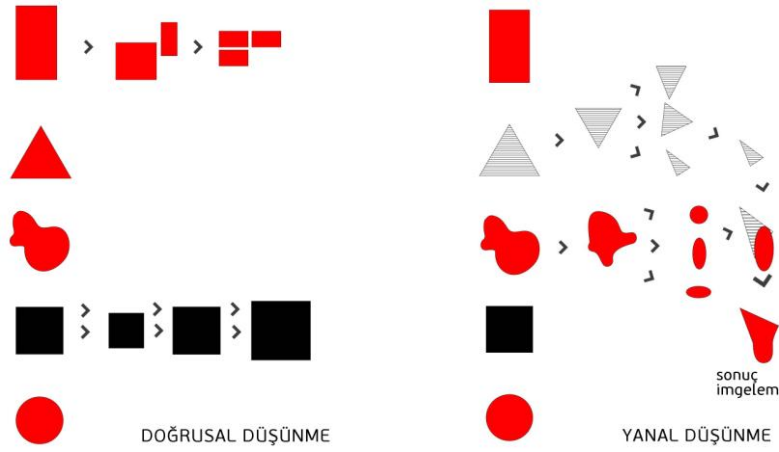


Şekil 3.3 : Tasarım problemine “genişleyen düşünme” yöntemiyle farklı çözüm önerilerinin geliştirilmesi.

Yanal düşünme

De Bono ve Rowe’un aktarımlarına göre; tasarımcı, bilinçaltını bilinçli olarak kullandığı (*psikolojide düşün kazancı olarak değinilen “yönlendirilmiş imgelem”*) durumlarda, bellek ve bilinç arasında alış-veriş sağlayan bir strateji ile keşfe ve özgün tasarıma olanak sağlayabilir. (De Bono 1981, Rowe, 1987) Böylece yeni birleşimler, olanaklar yaratır. Bu düşünme yöntemi, buluş yapan süreç- heuristic processing- olarak tanımlanır. (De Bono 1981, Rowe, 1987)

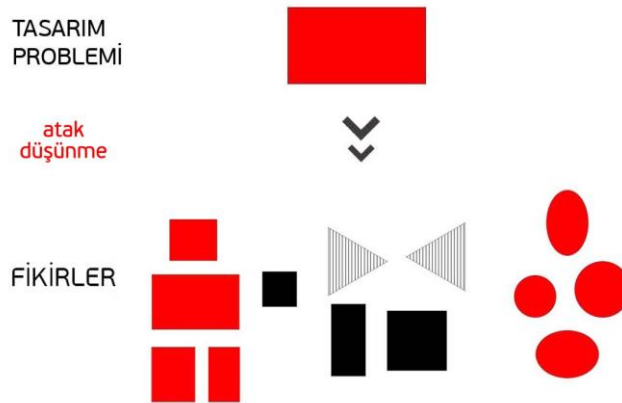
Sonuca varmak için en akılcı ve kısa yolu kullanmak yerine, dolaylı yolları deneyen yanal düşünmeye (*lateral thinking*) başvurulmakta, problemin en doğru çözüme götürecek bir yönünü (*problem verisi*) aramak yerine, dikkati en olmayacak yönlere dağıtarak başlangıçta çeşitli çözüm önerileri ile çalışılmaktadır. Tasarımcı düşüncede, düş kurmanın da katkı sağladığı yanal yöntemle, çok seçenekli çözümler bulma olasılığının yükseldiği söylenebilir.



Şekil 3.4: Yanal düşünme grafiği, Uraz (1993) ten uyarlanmıştır.

Atak düşünme

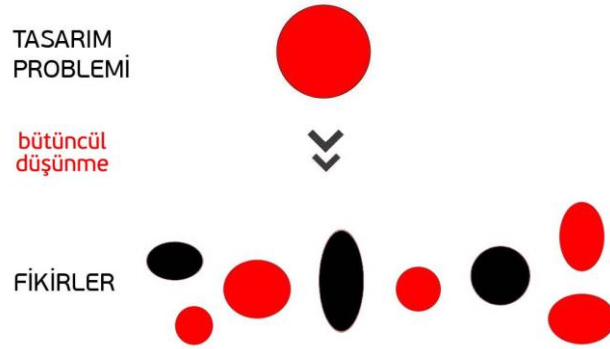
Kavram üzerinde uzun ve dikkatli düşünmeden fikirler üretmektir. Tasarımda, başlangıçta çözüm olasılıklarının fazlalığı, fikir yelpazesindeki olasılklardan doğru olanı bulmak için daha fazla seçeneğin olması anlamına gelir. Düş kurmanın sağladığı olanaklardan biri de fazla seçenek oluşturmaya yönelik itkidir. Düş kuran bireyin düş kurmayana göre daha hızlı ve çoklu bağlantılar üretebildiğini söylemek yanlış olmayacaktır.



Şekil 3.5 : Tasarım problemine “atak düşünme” yöntemiyle çoklu çözüm önerilerinin geliştirilmesi.

Bütüncül düşünme

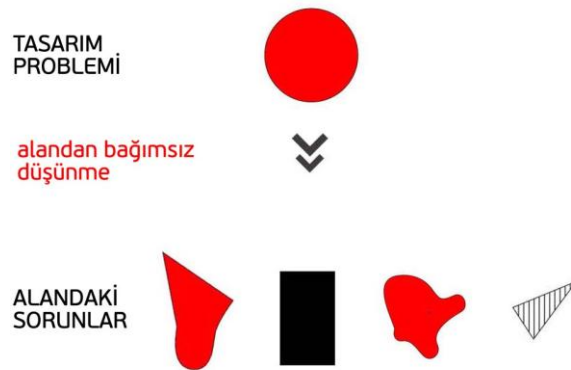
Konu bir bütün olarak ele alınıp, farklı çözüm önerileri geliştirilir. Atak ve yanal düşünmenin sağladığı, farklı bağlantılar kurma, çoklu öneriler geliştirme, bu düşünme yönteminin de kazançları arasında sıralanabilir.



Şekil 3.6 : Tasarım problemine “bütüncül düşünme” yöntemiyle çoklu çözüm önerilerinin geliştirilmesi.

Alandan bağımsız düşünme

Bu düşünme yönteminde algı ve farkındalık durumu, alanda başlangıçta kolayca algılanamayan sorunların farkedilmesi bağlamında önem kazanmaktadır. Tasarımcının sezgileri de, tasarımcıya bu noktada yol gösterir. Tasarım probleminin önündeki engellerin aşılmasında sezgiler yardımıyla çözüm önerileri üretilir.



Şekil 3.7 : Tasarım problemine “bağımsız düşünme” yöntemiyle çoklu çözüm önerilerinin geliştirilmesi.

Tüm bu düşünme yöntemlerinde de bahsedildiği üzere, aynı imgenin her özne tarafından farklı algılanması nasılsa; tasarımcılar da benzer süreçlerden geçerek aynı problem (*tasarım fikri*) için farklı çözümler üretirler. Bu nedenle tasarım süreçleri ve tasarımcının düşünme yöntemi her tasarımcı için öznedir. Bu nedenle vurgulanmak

istenen şey, tasarımcının “**düşsel düşünme**” ile düşünme biçimini genişletebileceği, kendi öznel tasarım sürecini geliştirebileceğidir. Tasarımın temsilinde de yeni yollar bulabilir. Tasarımcının kendi “öznel” tasarım temsilini bulması bu noktada önemlidir. Nasıl ki her insan aynı düşü görmüyorsa, tasarım da her tasarımcıda farklı bir yöntemle biçimlenebildiği ve ifade edildiği noktalarda özgünleşir.

3.1.1.1 “Düşsel düşünme” yöntemini geliştiren teknikler

Tasarımcının kullandığı düşünme yöntemlerinden, düşün etkin olduğu yöntemler “düşsel düşünme” başlığı altında toparlanabilir. Nigan Beyazıt, “Endüstri Ürünlerinde ve Mimarlıkta Tasarlama Metodlarına Giriş” adlı kitabında tasarımcının tasarım problemine yaratıcı çözümler, özgün yaklaşımlar geliştirebilmesi için bazı yöntemlerden bahseder. Bu yöntemler; algısal engelleri kaldırma, hafıza ve zihinle ilgili engelleri kaldırma, benzetme yapma, beyin fırtınası, synectics olarak sıralanabilir. Beyazıt’ın bahsettiği aşağıdaki başlıklar (*yöntemler*; tasarımda, “düşsel düşünme” etkinliğinin önemini daha net ve iyi örnekler.

Hafıza ve zihinle ilgili engelleri kaldırma: İnsanların daha önce edindikleri değerler ve aldıkları eğitim güçlü psikolojik engel oluşturabilir. (Beyazıt, 1994) Düş kuran zihin, bu engel çerçevesini daraltır; çünkü tasarımcı düş kurarak farklı olasılıkları düşler, canlandırır.

Algısal engelleri kaldırma: Düş kurma, dünyaya daha derin bakmanın yollarını sağlar. Tasarımcı böylece, daha önce farketmediği, algılamadığı “şey”leri farketmeye ve algılamaya başlar. Zihni engelleri kaldırmanın bazı kuralları şöyle sıralanabilir: Mevcut tasarımı ya da parçaları değişik şekillere sokma, yeni bağlantılar arama, tasarım durumunun yeniden değerlendirilmesi, tasarımcıya kendi düşünce kalıplarını algılama olanağı tanıyıp, sonra da kontrol olanağı verme, değişik açılardan düşünmeye çalışma, değişik kavramlarla düşünmeye çalışma vb...(Beyazıt, 1994) Tasarımcının düşünme kalıplarını genişleten bu gibi yaklaşımlar, birçok zihni engeli kaldırmaya yardımcı olmaktadır.

Toleranssızlığı aşma: Toleranssızlık çok ciddi zihni engeller oluşturur ve problem çözmeyi zorlaştırır. (Beyazıt, 1994) Tasarım problemlerine katı yaklaşmamak, toleranslı davranmak düş kurmanın getirileri arasındadır.

Benzetme yapma: Benzetme yapma, tasarlanacak şeye benzer örnekler konusunda bilgilenme, tasarlamada en fazla kullanılan yaklaşımlardandır. İnsanoğlu daima doğadan fikirler almıştır.

Beyin Fırtınası: Beyin fırtınası, yani fikirlerin grup halinde ya da tek başına ortaya çıkmasına yardımcı ve teşvik edici bir metod olarak bilinir. Öyle bir yaratma metodudur ki, ortaya çıkacak fikirlerin uygulanıp uygulanmamasının, değerli ya da değersiz olmasının hiç önemi yoktur. Önemli olan, çok sayıda fikrin ortaya konması ve başka fikirlerin ortaya çıkmasına yardımcı olmaktır.

Sinektik (Synectics): Birbirinden bağımsız, birbiriyle ilgisiz öğelerin bir araya getirilip birleştirilmesidir. Jones'un (1970) da ifade ettiği gibi, sinektiğin amacı, beynin ve sinir sisteminin yaptığı spontane eylemleri, tasarım problemlerinin aranmasına ve değişimine doğru yöneltmektir. (Beyazıt, 1994) Bu yaklaşımın önemli bir yanı, sentez aşamasında önemli bir şeyi ortaya koyması ya da problemleri yeni bir ışık altında görmesidir; bunu bir benzetme sistemi aracılığıyla gerçekleştirir. Bu benzetmelerde mutlaka mecazlara (*metaphor*) başvurulması metodun önemli bir yanıdır. Beyazıt'a göre, bu benzetmeler dört grupta toplanabilir:

1. Kişisel Benzetme: Tasarımcılar tasarımın küçük bazı yönleriyle kendilerini eşdeğer görmeye çalışırlar. Örneğin, ben bir kirli olsam nasıl hissederim?
2. Doğrudan benzetme: Problem, diğer alanlardaki sanatın, bilimin ya da teknolojinin olgularıyla karşılaştırılır.
3. Sembolik Benzetme: Tasarımcı probleme genellikle sözlü olarak yakıştırdığı özel anlamların kökenine girmeye çalışır. Burada hareketlere ve kavramlara karşılık bir sembolik benzetme yapılmaktadır.
4. Fantezi Benzetme: Bu benzetme, tasarımcının bilinçaltındaki isteklerin, düşlerin canlandırılması olarak tanımlanır. Tasarımcı, dünyayı geleneksel ya da uzmanca görünümünün dışında görmeye çalışırlar. (Beyazıt, 1994)

3.1.2 Tasarlama süreci

Yapılan araştırmalar, “tasarlama” gibi karmaşık ve çok boyutlu bir sürecin kesin tek bir yolunun ve tasarlama süreci için de tam uygun bir modelin bulunamayacağını söyler. Tasarım sürecini; bilimsel bir süreç olarak ele alıp, buna göre linear/doğrusal bir sisteme oturtan yaklaşımlar olduğu gibi; insana ait her şey gibi, tasarımın da insanın tinsel doğasıyla da bağlantılı olduğunu (*sezgi, düşün vs.*) ve tasarıma daha esnek düşünme yollarıyla yaklaşılması gerektiğini söyleyen yöntemler vardır.

Kortan’a göre; linear bir süreç izleyen, önceden denenmiş, kalıplarla çalışan tasarımcının vereceği eser de bilinen ve klasik karakterde olacaktır. “Diğer seçeneklerde ise mimar, klasik kurallara karşı çıkar ve bireyci davranışlarda bulunur. Artık yaratış, **hayal gücü, özgünlük, ilginçlik, yenilik, tek defalılık, coşku, sürpriz** gibi etkinlikler söz konudur.” (Kortan, 1982)

Mimarların kendi tasarım süreçlerini açıkladıkları durumlarda, sürecin başlarında görsel bir imajın zihinde (*temel fikir*) biçimlendiği söylenir. Gelecek adına yapılan mimarın temel fikir ve öneriler oluşturmada etkili olan zihinsel bilme stilleri ve değer sistemleri, kişilik gibi diğer öznel faktörleri inceleyen çalışmalara ağırlık verilmesi, Tekeli’nin (1978) deyiimiyle “sezgisel özün içine girilmesi” gerekmektedir. (Çakın, 1982)

Düş; sezgilerin, dileklerin, beklentilerin, geleceğe ilişkin planların, geçmişin, anıların, toplumun, doğa ve yapılı çevrenin, bir çok değer, eylemin iç içe geçtiği bir kavramdır. İ. Tunalı (2002)’ya göre, tasarımcının yaratma sürecinin ilk aşaması, tasarımcının entelektüel etkinliği, amacı kendinde olan bir etkinlik değil, tersine plastik bir ifadeye dönüşmeye yönelik bir etkinliktir. “Bu amaç doğrultusunda tasarımcı, bir sanatçı kişiliğiyle duygu, düşünce ve hayal gücünü, sesler, tonlar, çizgiler ve renkler gibi fizik olgulara aktarır ve buradan da tasarım, bir plastik ifade içinde somutluk kazanır.” (Tunalı, 2002)

Bu yolda düşler; kişilik, tasarım etkinliği ve yaşayış özellikleriyle ilgili bilgiler taşıması yoluyla bir “itki”, harekete geçirebilme “gücü” barındırırlar. **Bu çalışma, özgün tasarım için öznelğin tasarım süreci içine girdiği durumlardan biri olarak düşleri görür.** Bu noktada, düşlerin, süreç içerisinde itki oluşturduğu durumları anlamaya ve yorumlamaya çalışır.

Psikolojide yapılan varsayımlar ve kuramlar, bu sürece bakış için ilk temelleri oluşturmuştur. Bu genel varsayıma göre aşağıdaki süreç adımları açıklanır. (Beyazıt, 1994)

Hazırlık: Bilginin bilinçli olarak toplanması ve tasarımcının kendi deneyimini arttırmak için yaptığı tüm eylemler bu kapsama girer. (*düş kurmak, literatür taramak vb.*)

Kuluçkalanma: Bilgiler toplandıktan, zihin yoğunlaştıktan sonra, tamamen ilgisiz bir konuda çalışma ya da dinlenme sırasında zihinde meydana gelen oluşumdur.

Aydınlanma: Kuluçka dönemini takiben, birden bire bir fikrin akla gelmesidir. Aydınlanma, belirli bilgiler arasında sentez yapmaya dayanır.

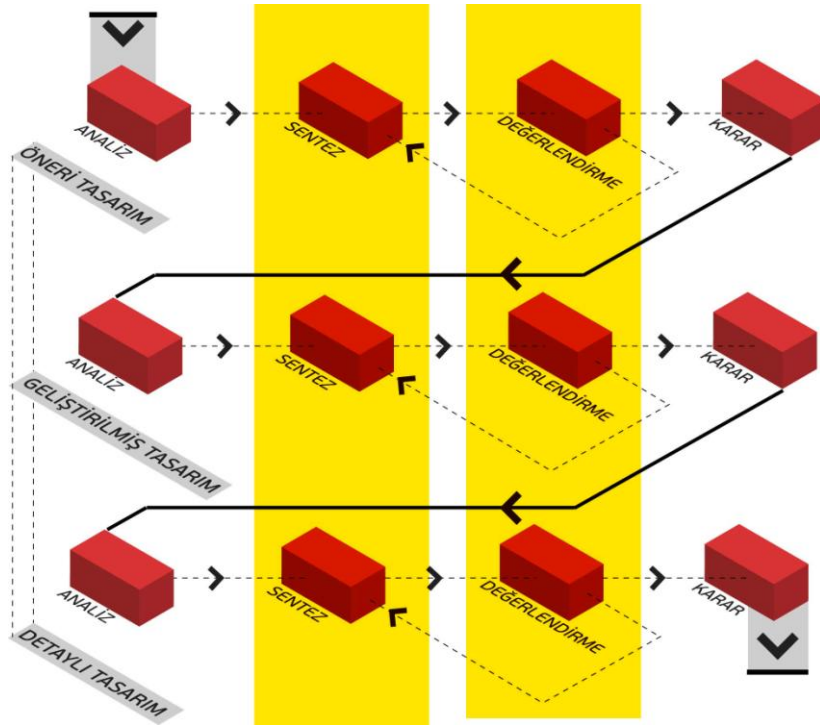
Gerçekleştirme: Fikrin kabul edilmesi ve esas biçimini alması olgusudur. Ortaya atılan fikrin, gerçekleşip gerçekleşmeyeceği tartışılır.

3.1.2.1 Bazı tasarım süreçlerinde düşün etkinliği

Tasarımcının tasarım sürecinde bilimsel/akılcı olduğu kadar, sezgisel bir öz de vardır. Tez çalışmasının bu kısmı düşün, akıl ve tin sentezi olduğunu ve tasarım sürecinde rasyonel/akılcı yaklaşımlarda da düşün bahsetmenin mümkün olduğunu göstermeye çalışır.

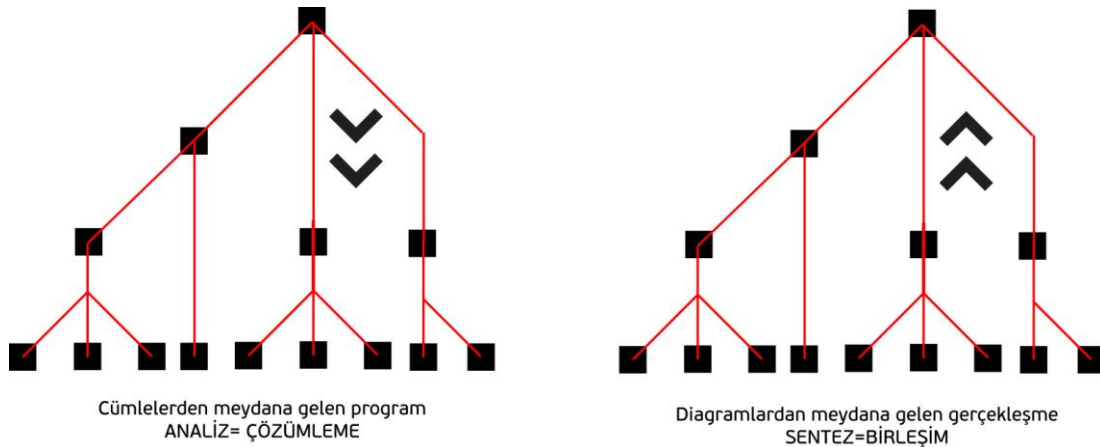
Şekil 3.8; Marcus ve Maver'in tasarım sürecini gösterir. Bu süreç; analiz-sentez-değerlendirme ve karar aşamalarından oluşur. Bu süreç, akılcı yönelimin ağır bastığı, doğrusal olan klasik yönteme örnek verilebilir. Bu şemada, düşün, sürecin sentez ve değerlendirme aşamalarında devrede olduğu söylenebilir.

Problemi belirleyen tasarımcı, probleme ilişkin, analizler, araştırmalar ve gözlemler yapar. Sentez aşamasında ise, elindeki verilerle, kendi öznel birikimini (*bu yetenek bu çalışma için düş kurma yeteneğidir*) kullanarak bir “olasılık” yaratır. Yarattığı bu olasılığı, yine düş gücünü kullanarak değerlendirir. Değerlendirme yönteminin “düş kurma” faaliyeti olduğu söylenebilir; çünkü tasarımcı gerçekte biçimlenmemiş şeyi zihninde biçime kavuşturur; değerlendirdiği olasılığı ya kabul eder ya da daha iyi bir tasarım oluşturmak için süreci tekrarlar.



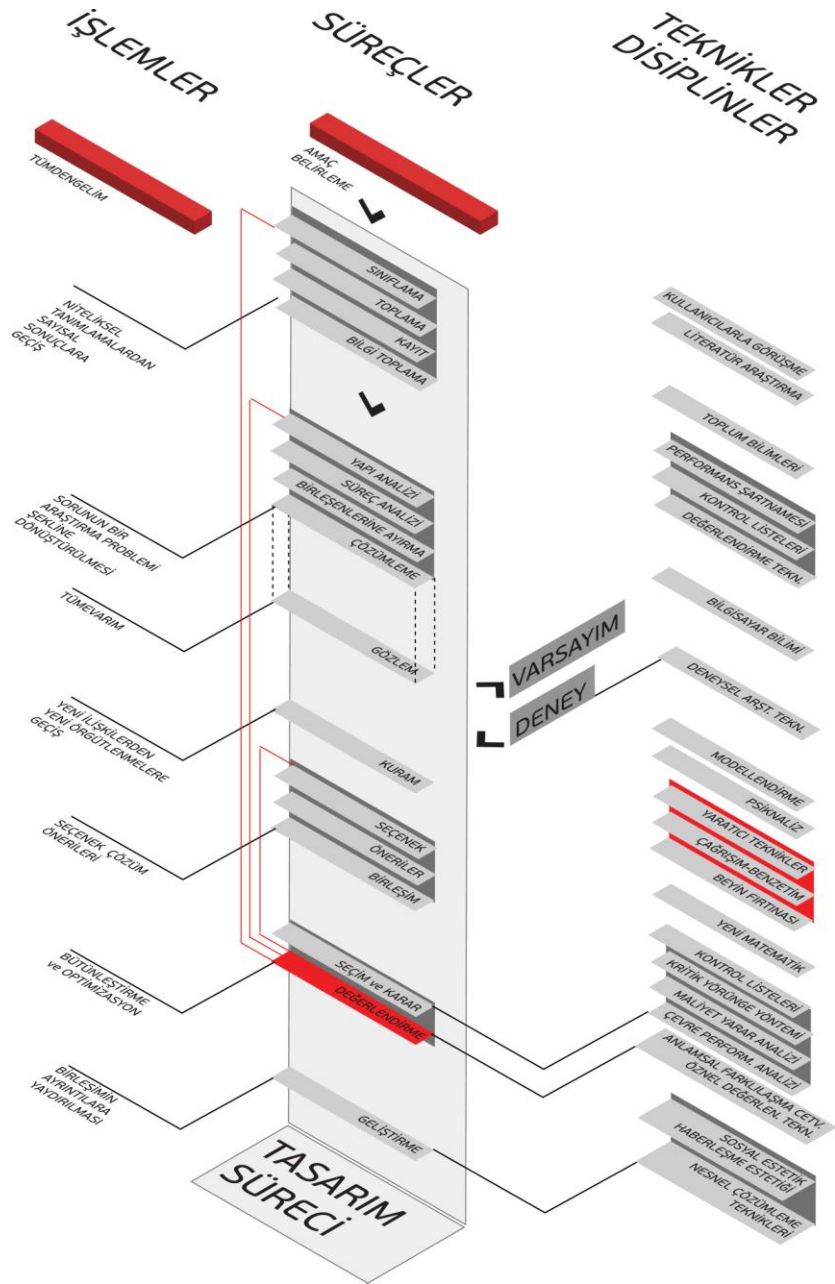
Şekil 3.8 : Markus ve Maver'in tasarım süreci.

C. Alexander'ın "tasarım süreci" de, analiz-sentez aşamalarını içerir. Ruhbilimciler tarafından geliştirilen bu yöntem, çok değişkenli analizin bir dalıdır. Temelde değişkenler grubunun iç ilişkileri ile ilgilenen bu yöntemde, önemli olan tasarım faaliyetindeki ilişkiler ve bu ilişki öğelerinin elde edilmesidir. (Aksoy, 1975) Bu yöntemde, ilişki öğelerinin oluşum aşamaları da (*sentez-birleşim*) tasarımcının "düş kurma" aktivitesini etkin olarak kullandığı safhalar olabilir. Nitekim düş kuran zihin, imgeler arası ilişkileri ve ilişkiler arası bağlantıları oluşturabilen zihindir.



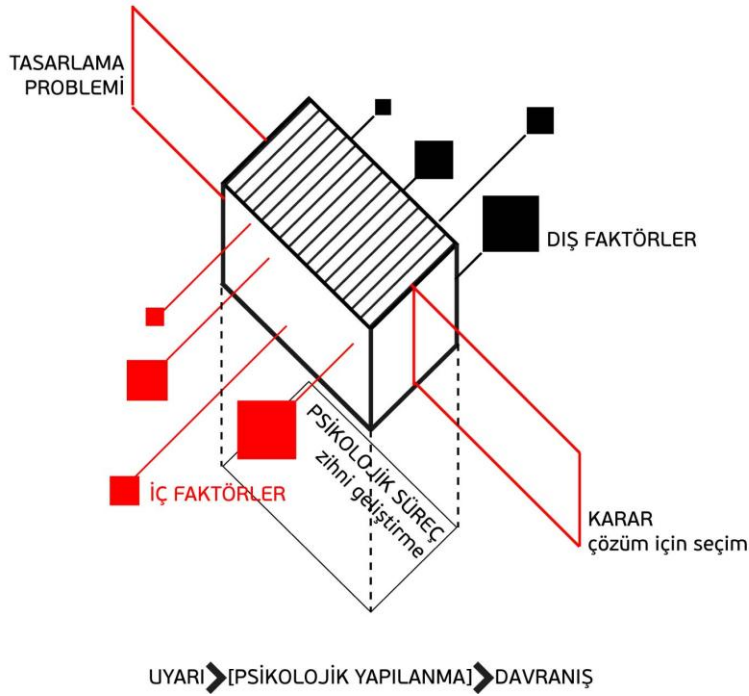
Şekil 3.9 : C. Alexander'ın tasarım süreci.

Şekil 3.10’da, Erdem Aksoy’un “tasarım süreci” şemasında, mimarlık disiplininin bir alt sistemi olarak ele alınan tasarım süreci; bilgi toplama, çözümleme, bireşim, değerlendirme ve geliştirme aşamalarına ayrılmış olarak ve her aşamada uygulanabilecek tekniklerle birlikte görsel olarak özetlenebilmektedir. Tasarım süreci şemasında, “teknikler-disiplinler” başlığı altında “psikanaliz” başlığının yer aldığı görülür. “Yaratıcı teknikler/beyin fırtınası/çağrışım-benzetim” olarak sıralanan bu teknikler içinde “düş kurma” eylemi yer alır. Beyin fırtınası “düş”leri tetiklemenin, yüzeye çıkarmanın yollarından biridir. Düş kurma eylemi ise, yüzeye çıkan verilerle, eldeki bilgilerle “yeni” olasılıklar oluşturur.



Şekil 3.10 : E. Aksoy’un tasarım süreci.

Şekil 3.11'deki grafikte, Sherif'ten alıntılanan Esin, tasarım sürecinde tasarımcının öznelliğini tarifleyen “psikolojik” sürece değinir. “Zihni geliştirmek” olarak tariflenen bu durum “düş kurma”nın da içinde olduğu bir takım pozisyonların toplamıdır. “Tasarım” probleminden “karar” aşamasına kadar, tasarımcı, düşün de yarattığı bu katılımlardan yararlanır; tasarım olgusunda tasarımcının öznelliği sağlanır. Analiz yapmak, çevreyi gözlemlemek ve “farkına” varmak (*psikolojide düşün açılımları*); “sentez-değerlendirme” ile tasarım için “eylem”e geçmek (*felsefede düşün açılımı*), “karar” aşamasının ise düşünsel ya da maddi “ürün”ün bir önceki aşamasını oluşturduğu yorumunu yapabiliriz.



Şekil 3.11 : Sherif (1948) ve Esin (1982)’in tasarım süreci.

DÜŞ

- DÜŞSEL DÜŞÜNME (BİLİNÇALTI + DÜŞSEL BELLEK)
- YARATICI SÜREÇ/ YARATICILIK
- ÖZGÜNLÜK
- SEZGİ
- YARATICI EYLEM
- OYUN
- SENTEZ

TASARIM SÜRECİ

- HAZIRLIK-KULUÇKALANMA-AYDINLANMA-GERÇEKLEŞTİRME
- MARCUS-MAVER'IN TASARIM SÜRECİ: SENTEZ-DEĞERLENDİRME
- C. ALEXANDER'IN TASARIM SÜRECİ: ANALİZ-ÇÖZÜMLEME/ SENTEZ-BİRLEŞİM
- E. AKSOY TASARIM SÜRECİ: TEKNİKLER-DİSİPLİNLER/PSİKANALİZ
YARATICI TEKNİKLER
ÇAĞRIŞIM-BENZETİM
BEYİN FIRTINASI
- SHERİF; ESİN TASARIM SÜRECİ
- TASARIM SÜRECİNDE YENİ YAKLAŞIMLAR
DİJİTAL MEDYA
EKOLOJİK YAKLAŞIM

BESLENMELER

▼
▼
TASARIM SÜRECİ
(YARATICI SÜREÇ/YARATICI EYLEM)
DÜŞSEL DÜŞÜNME
OYUN
SEZGİ
▼
▼
SENTEZ
TEMSİL

Şekil 3.12 : Düş ve tasarım süreci şeması: Düşün tasarıma sağladığı açılımlar.

Uraz'ın, Kortan'ın, Tunalı'nın, Beyazıt'ın da değindiği ve yukarıda açıklanan bazı tasarım süreçlerinden de (Şekil 3.12) görülebildiği üzere, tasarım sürecinde bazı kavramların önemi vurgulanmıştır: Yaratıcı süreç, eylem, düşsel düşünme, sezgi ve oyundur. Düş, tasarım sürecinde “düşsel düşünme” ile daha esnek ve özgür bir alan yaratır. Böylece süreç, **yaratıcı bir sürece** ve **eyleme** dönüşür. **Sezgi** ve **oyun** da (*fantezi benzetme, beyin fırtınası, kişisel benzetme vb.*) bu sürecin içerisinde yer alır. Tasarımcının **düşsel düşünme** olarak tariflenen düşünme yöntemi, **bilinçaltı** ve

düşsel bellek kavramlarını da kapsar, bu nedenle bu kavramlar ayrı ayrı ele alınmamıştır.

Tasarım sürecinin sonunda, tasarım, bir **sentez** olarak (*sonuç ürün*) biçimlenir ve **temsil** edilir. Tezin bundan sonraki bölümü, tasarımın sentezi adı verilen sonuç üründe düşün etkinliğini araştırır. Düş ve tasarımın sentezi olarak ele alınan konu “Ütopya” konusudur.

3.2 Tasarımcıların Söylemlerinden “Düş”e İlişkin Çıkarımlar

“...Gerçekleşmiş her düşünce mutlaka daha önce bir düş niteliğiyle varlık kazanmıştır; biz insanların bütün bulduklarımız ya da elde ettiklerimiz, bir zamanlar yürekli öncülerin bir dilek ya da istem niteliğiyle özlemini çekmiş oldukları şeylerdir.” Italo Calvino.

Düşle ilgili kuram ve araştırmaların çoğu, psikoloji, sanat ve bilimin çalışma kapsamında ele alınır. Sanatçıların düşlerini gerçeğe taşıma süreçleriyle ilgili araştırılacak ve söylenecek çok şey varken, mimarların bu süreci hakkında çok fazla bilgi yoktur. Antoniades bunu, mimarların bu konu hakkında konuşmayı istememesi ya da kendi yaratıcı süreçlerini açığa çıkarma konusundaki çekincelerinden kaynaklandığını söyler. (Antoniades, 1992) Bu noktada mimarın “düş”ünü gerçeğe taşıma sürecini yapıtları üzerinden okumanın gerektirdiği zorluğu vurgulayan yazar, bu “özel” dili de ancak “yaratıcı” insanların anlayabileceğini belirtir. (Antoniades, 1992) Bu noktada günümüz mimarlığının daha özgün yapılar ortaya koyabilmesi, yaşanabilir kaliteli kentsel mekânlar oluşturabilmesi için; mimarların “düşleri” ve “yaratıcılık” süreci hakkında daha fazla konuşmak, tartışmak ve yazmak önem kazanmaktadır. Çalışmanın bu bölümü, tasarımcının düşleriyle ve düş gücüyle ilgili ipuçlarına bir de onların söylemlerini izleyerek ulaşmaya çalışır.

Şevki Vanlı’nın, “Düşle Düşünce Arasında” adlı yazısında, “düş”le ilgili önemli tespitler vardır. Her tasarımın kendisine özel dinamikleri olduğunu ve tasarımcıya özel bir yönü olduğunu vurgulayan Vanlı, tasarımcı düşünme yönteminde düşlerin önemini şu cümlelerde açıklar:

“Tasarım, düşlerin sonsuz ve dağınık yapısı içinde, coşkuyla artan çağrışımların arasında bir imgenin belirginleşmesi veya bize doğru gelmesidir. Tasarıma hazırlık dönemi, bilgi ve deneyim birikimiyle

bilinçlenme, belki onlarca yıl sürmektedir. Aslında, ömür boyu sürecek bu bilinçlenme düzeyine ulaşıldığında, kişi yapı imgesiyle ilişki kurabilecek düşler kurmaya dayanılmaz bir istek duyacaktır. Algılanan çevreye tepki göstermek, eleştirmek ve öneri üretmek isteği, hazır olmanın işaretleri olacak, o zamana kadar duyarlılık gösteren öğrenme isteği üretici olmaya dönüşecektir. Bilinç, niteliğin güvencesi, tasarımcının sorumluluğudur. Tasarımın özü “imgeye” ulaşmak için, “düş”lerle ve coşkuyla bir yaşam başlatacaktır. Bilinç ve coşkunun oluşturduğu “düş” alanında imgeyle buluşmak (*anlatılamayan, kavranan, keşfedilen*), gerçekte tasarım sürecinde bir “yer değiştirme” zamanıdır; ancak, o “an” tanımlı değildir.” (Vanlı, 2001)

Vanlı’ya göre düşler kişinin yeteneği ve birikimi ölçüsünde yaratıcı olacaktır. “Düş, sürekli ve geleceğe dönüktür... Düş, yeniyi aramalıdır ve yenilerden oluşmalıdır. Eğitimde önce “dil” öğretiliyorsa, onun üç boyutlu olduğu, yürümek için iki bacak gerektiği gibi, peşinen ortaya konmalı ve gerçek tasarımın çizmek değil hayal etmek olduğu hiç unutulmamalıdır.” (Vanlı, 2001)

Vanlı için, tasarım sürecinde yalnız olmaktan çok, coşkuları arttıracak, düşleri kışkırtacak bir ortamda olmak önemlidir. “Dünya etkileşim alanı içinde yaşıyor, bilinçleniyoruz. Düşü, bellekten uzak tutmak olası değil; çünkü düşünle bellek arasında kesilmeyen bir ilişki var. Tasarımın birikim hamurundan etkilenmesi kaçınılmazdır. Etkilenme, düşünme döneminden başlayarak tüm, tasarım süresince yayılmaktadır. Bellek, mimarı yalnız bırakmayacaktır. Yenilikçiler, “gerçek ile ütopya” arasında düşler üreterek, daha yaratıcı olmak şansına sahiptirler. Yenilemeye başvuran yenilikçiler de hiç eksik değildir. Çağrışım, diğer bir tanımla, bellek ile düşün arasındaki iletişim, bir yapıyla ilişkiler kurulması sürecinde harekete geçiyor.” (Vanlı, 2001)

Emre Arolat ise, “...Nazaran” adlı kitabında tasarımcı öznenin ortaya koyduğu ürün gibi kendisinin de aykırıklardan bağımsız olmadığını hissettiği durumlarda, tutarlı olanı oluşturmak ve işine gelenle yetinmek yerine, her defasında hem durumu hem de kendisini sorguladığı bir tutum geliştirdiğini anlatır.

“Tasarım sürecinin, onu koşullayan öznenin bireysellikleri ve kendisinde yeniden bulgulayacağı düşsellikler üzerinden, giderek derinleşmeye açık olan bir cazibe kazandığını hissediyoruz.” (Arolat, 2006)

F. Lloyd Wright; yaratıcı düş gücünü “insanoğlundaki insan ışığı” olarak tanımlar. (Antoniades, 1992)

Gürhan Tümer’e göre, düşselliğin “zirvesi” olan “fantezi”, mimarlığın içinde yer alan bir kavramdır. “Fantezi”, düş ve düşünselliğin zirvesinde dolanan mimarlığın bir parçasıdır. “Gerçeküstü” ya da “ulaşılamaz” gibi bir tanımlamalardan ziyade, mimarlıkta “fantezi”, bir mimarın (*ya da müşterinin mimardan*) isteklerinde mekânsal, strüktürel alışılmışlığın aşılması olarak tanımlanabilir. (Tümer, 2003)

Antoniades’a göre, “imgelem ve düşlemin ana amacı yaratıcılık amacına ulaşmaktır; işleyen bu süreç, bir fikri bilince taşımak, bir imgeyi zihinde canlandırmak ya da bir binayı gerçekleştirmek olabilir” der. Antonidas, Igor Stravinsky’den alıntılıdığı üzere; “önemli olan yalnızca imgelemi sağlamak değil; yaratıcı imgelemi amaçlamaktır” derken tasarım eğitiminin, bize bu yaratıcı imgelemi gerçeğe dönüştürme noktasında yaptığı katkıdan bahseder. “Düşlemek, düşünce sistemine aittir; yaratıcılık ise bu sistemin yapım aşamasını, eylem aşamasını içerir.” (Antoniades, 1992)

Yücel Gürsel (2005)’e göre: “Düş kurmak, öncelikle zihinsel alışkanlıkları, kalıpları yıkmak, zihinsel sınırları zorlamaktır. Düş kurmak, aynı zamanda yeteneklerimizi, geleceği, gelecekle ilgili olasılıkları zorlamaktır. Çağımızın, geçmişe göre çok daha bileşenli, bilinmeyenli karmaşık ortamında düş kurmak, kişisel olmanın yanında kolektif bilimsel bir çaba olmak durumundadır... Düşlerimiz, içinde yaşadığımız kozmik-evrensel çevrenin, sarsıntılı magmasından, kasırgalı, ozon delikli atmosferine, uzun yolculuğunun güzergâhına, serüvenine bağlı olduğumuz gezegenimizin ve güneş sistemimizin, zihnimizde yansımasıdır.”

Alvar Alto’nun ise mimarlığı, bir sanat ve disiplinlerin ortak ürünü olarak görmesi; düş gücü yüksek ve yaratıcı bir mimar olmak için ise, kişinin düşlere ve her aşamada yararlanmak için yaratıcılığa sahip olmasının öneminden bahsetmesi; mimar için düş-yaratıcılık-mimarlık arasındaki ilişkiyi vurgulaması noktasında anlamlıdır. (Antoniades, 1992)

Archigram üyelerinden David Greene ise tasarımlarının kimlere hitap ettiğini şu şiirle dile getirir:

“Archigram’ın kelebek fikirler için olduğunu düşlemek isterim,

Archigram'ın, beynini açıkta bir sinir hücresi gibi tutmak için olduğunu düşlemek isterim dedi.

Archigram'ın, **düş kuranlar** ve miskinler için olduğunu düşlemek isterim,

Archigram'ın, güzel fikirli çalışanlar için olduğunu düşlemek isterim,

Archigram'ın, gerçekliğin küçük zaferleri için çalışan köleler için var olduğunu düşlemek isterim,

Archigram'ın, otoparkları hiperyüzeylere tercih edenler için var olduğunu düşlemek isterim,

Archigram'ın, trafik sıkışıklığını geçici bir kent olarak düşünenler için var olduğunu düşlemek isterim,

...” (<http://www.arch.uiuc.edu/Archigram.pdf>)

Mimar Sinan'ın ise “düş kurma” ve mimarlığı arasındaki ilişki şu örnekte görülebilir:

“Kanuni Sultan Süleyman, adını taşıyacak olan Süleymaniye Camii'nin yapımı için şu anki arsasının bulunduğu yeri beğenir. Mimar Sinan'ı da çağırır araziye bakmaya, uygun olup olmadığını görmeye giderler. Mimar Sinan araziye dikkatle inceler. Padişah sorar. Nasıl buldun Sinan?

Koca Sinan cevap vermez ve araziye bakmaya devam eder. Vezirler ve diğer devlet erkani, herkesin gözü Sinan'ın ve Kanuni'nin üzerindedir. Ortalık buz kesmiş, çıt çıkmamaktadır. Herkes padişahın ne yapacağını beklemektedir.

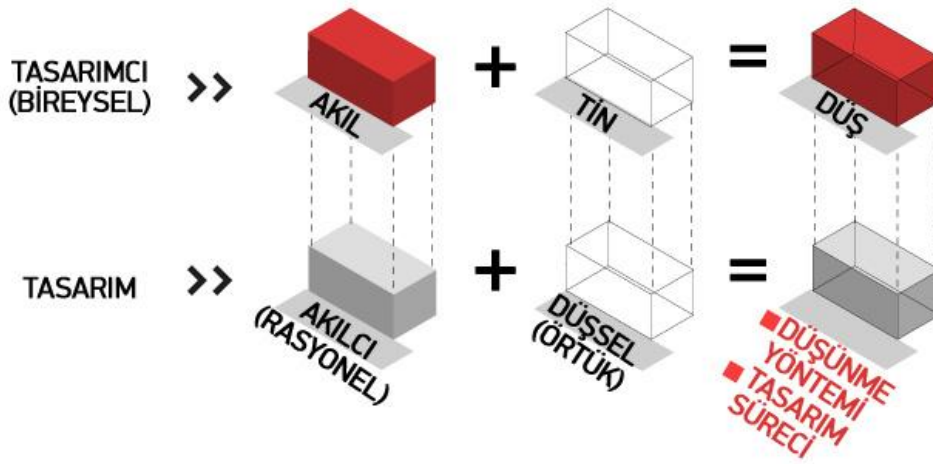
Kanuni bir kere daha sorar. Ne düşünürsün bre Sinan?

Mimar Sinan, gözlerini araziden ayırmaz ve cevap vermez...Aradan bitmek bilmeyen bir süre geçer. Ve Sinan, başını eğerek arsadan içeri girer. Herkes, Sinan'ın onları duymadığını, o kısa süre içerisinde tasarımını yapıp, düşünde oluşturduğu kemerlerden birine çarpmamak için kafasını eğerek boş arsaya girdiğini fark eder.” (Baran, 2003)

Tasarım ve düşe ilişkin bu örnekler, tasarımcı-düş kurma tutkusuna işaret eder.

3.3 Bölüm Sonucu: “Düş ile Tasarımın” Çıkarımları

DÜŞ VE TASARIM İLİŞKİSİ



Şekil 3.13: Tasarım sürecinde ve tasarımcının düşünme yönteminde akılcı ve düşsel yaklaşımın birliktelik diyagramı.

Düş, bireyin en öznel tarafını ifade ediyorsa; tasarım sürecinde ve düşünme yönteminde kalıpları olan, statik düşünen tasarımcı için, düş, esnek bir alan yaratır. Bu bağlamda düş-tasarım ilişkisinden çıkarılabilecek en önemli bulgulardan biri bu **özgürlük-esneklik alanı**dır.

Düşün oluşturduğu bu esnek alanın, ilk olarak düşünme yönteminde yaratıldığı görüldü. Şekil 3.13'teki diyagram Hegel'in diyalektik metoduna referansla oluşturulmuş bir diyagramdır. Bu diyagramda; akıl ve tin birlikteliğinin sentezi olarak düşün ortaya çıktığı görülür; çünkü düş, hem zihinsel bir süreç hem de kişinin duygu, arzu ve dileklerini içerdiği için tinsel bir oluşumdur. Tasarımcı, tasarım problemine katı/statik bir çerçeveden yaklaştığını farketmediği durumda, beyin fırtınası, fantezi benzetme, sinektik vb. tekniklerle ya da kendisine has bir yöntemle düşsel düşünmeyi sağlayabilir.

Stempfle, Badke-Schaub'den alıntılanan N. Esin de bu durumu şöyle açıklar:

“Tasarımcılara öğretilebilecek en önemli şey, tasarım problemleri ile uğraşırken kendi hristiklerini ve stratejilerini yansıtmaları olmalıdır. Birçok araştırmada da belirtildiği gibi, bireyin kendi düşünme sürecini analizi, uygun olmayan düşünme süreçlerinin dönüştürülmesi için ön koşuldur. Birey olarak tasarımcılar ve tasarım takımları, içinde bulunulan durumun koşullarını hızla değerlendirmeli/tartmalı ve esnek olarak kendi eylem yollarını durumun gereksinimlerine göre uyarlamalıdır. Bu esneklik öğretilemez, deneyim ve bireyin kendi yansımalarıyla öğrenilebilir.” (Esin, 2002)

Düşsel düşünme içerisinde olan tasarımcı, tasarım sürecini daha özgür ve esnek kılar; çünkü düş, bu sürecin içerisine **düşsel düşünme, sezgi, oyun** kavramlarıyla katılarak sürecin yaratıcı bir eyleme ve yaratıcı bir sürece dönüşmesine katkı sağlar.

Tasarım süreci örneklerine bakıldığı zaman, dikkati çeken şey, tasarım sürecine ne kadar akılcı (*rasyonel*) yaklaşılsa yaklaşılsın; sürecin içerisinde tasarımcının düşlerinin (*duygular, sezgiler, istekler, bilinçaltı imgeler vs.*) yer aldığıdır. Bu nedenle, düşleri ötelemek, düşsel etkinliği atlamak yerine, tasarım sürecinde düşsel düşünme sürecine yer verip, düşün yarattığı potansiyelleri farketmek ve kullanmak önemlidir.

4. “DÜŞ” İLE TASARLAMAK

“Özgür aklın ürünü bir düş makinesinin gerekliliğine inanıyorum... Kendimizi tanımlayabildiğimiz şeyleri çoğalttığı, başka değerler ve ilişkilere göre bütün ayrıntılarıyla düşünülmüş bir dünyanın mutlak farklılığını, kısaca ‘kent’ olarak ‘ütopya’yı kısır seçimlerimiz arasına kattığı sürece!”(Calvino, 2002)

Üçüncü bölümde düş-tasarım ilişkisi, tasarımcının düşünme yöntemi ve tasarım süreci başlıklarında araştırılmıştı. Bu bölümün amacı, ütopyaların, düş ve tasarımın bir sentezi olarak ortaya çıkmış olabileceklerine dair bir araştırma ortaya koymak olur. Bu araştırmayı da, ütopya kavramının çok geniş bir konu olmasından dolayı, konuyu en iyi ve net gösterebilecek iki örnek üzerinden yapmaya çalışır.

Bu örneklerden ilki 19. yüzyılda endüstri kentinin ve toplumunun sorunlarına tepki olarak ortaya çıkan ilk ütopyalardan olan, sosyalist düşünür Charles Fourier’in “Falanster Düşü”dür.

İkinci örnek ise, 20. yüzyılda bir grup İngiliz yeni mezun ya da öğrenci mimarın dokuz buçuk sayılık dergileriyle yayılan “indeterminist teknoloji” düşüdür. Altı genç mimarın kurdukları bu mimarlık oluşumunun adı ise Archigram’dır.

C. Fourier ve Archigram’ın tasarımlarındaki “düş” kavramı bazı başlıklar altında daha net görülebilir. Bu nedenle, Charles Fourier ve Archigram’ın düşleri, oluşturdukları senaryo (*fikir-tasarım, düşünce*) ve temsil üzerinden ele alınarak açıklanır. Düş, bu iki başlığın tekinde ya da ikisinde de olabilir.

4. 1 Düş ve Tasarımın Sentezi Olarak Ütopya Kavramı

“Utopia” Latince bir sözcük olarak, au-olmayan; -eu-iyi; topos-bir yer ekleriyle türetilen ‘iyi ve yok yer’ anlamına gelen ütopyaya, Türkçe karşılığı olarak “düş ülke” denildiğinde kavram yeniden anlamlandırılır. (Gürsel, 2005)

A.Sevinç’e göre, varolandan beslenirken varolana alternatifler geliştiren ütopyalarla, kimi zaman yazılı kimi zaman çizili kimi zaman da hem yazılı hem çizili olarak karşılaşılır. (Sevinç, 2004)

Bazı ütopya tanımlarına bakmak, düş-tasarım sentezini anlama noktasında ilk bilgileri oluşturur:

Nail Bezmen'e göre, "düşte ve düşüncede kurulmuş, eşitlikçi, doğru, mutlu ve güzel toplum düzeni" demektir.

Fahir İz'e göre ise, "düşteki yeryüzü cenneti, salt düş. Çok istenen ama yaratılamayacak olan." (Sevinç, 2005)

Ütopya, Türk Dil Kurumu sözlüğünde "gerçekleşmesi imkânsız tasarı ya da düşünce"; Ana Britanica ansiklopedisinde, "yaşayanlarına kusursuz bir düzen içinde varolma olanağı sağladığı kabul edilen ideal ülke" olarak tanımlanır.

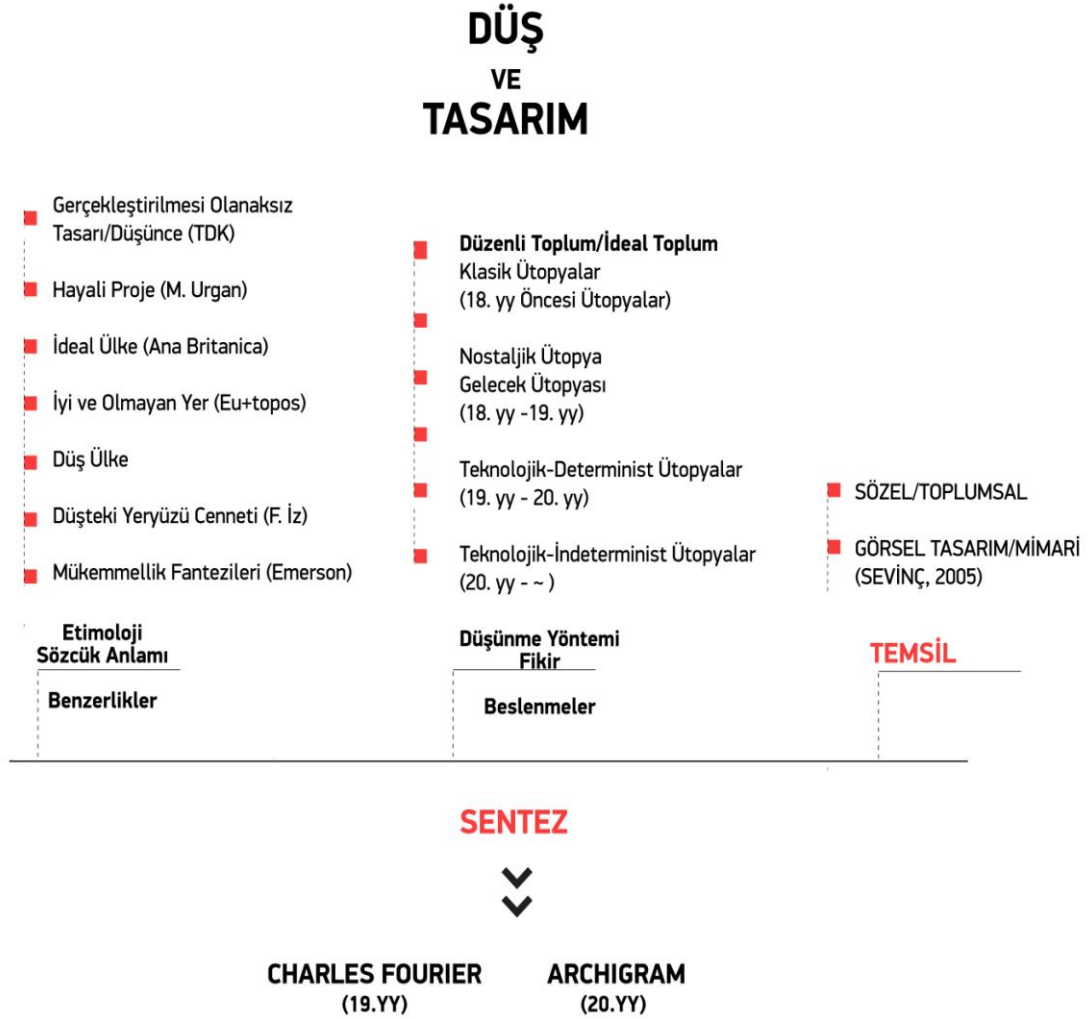
Tüm bu "ütopya" tanımlarının *-düş ülke, düşteki yeryüzü cenneti, iyi ve olmayan yer, salt düş-* işaret ettikleri kavram "düş" kavramıdır.

Ütopya tarihine bakılacak olursa, Platon'un M.Ö 375 yılında yazmış olduğu "Devlet" adlı yapıt ilk yazılı ütopya olarak kabul edilir. "Ütopya" kelimesi ise ilk olarak Thomas More'un 1516 yılında yazmış olduğu "Ütopya" adlı eserinde kullanılmıştır. Bu iki ütopyadaki ortak özellikler, toplum düzeni ve kentsel planlamanın, ütopya düşçüsünün sıkı kurallar ve eylemler kurgusunun şekillendirdiğidir. 18. yüzyıl öncesi klasik ütopyalar olarak adlandırılan bu tür ideal toplum ütopyalarında; toplumu oluşturan bireylerin çalışma saatleri, yeme saatleri, uyuma saatleri, yaşadıkları konutlar hatta kimlerle evlenecekleri bile bellidir.

18. yüzyıl sonlarında ortaya çıkan endüstri devrimiyle birlikte, toplum ve kentsel düzen de büyük değişikliklere uğramıştır. Sanayi ve teknolojik gelişmelerin getirdiği karmaşa ve düzensizliğe karşı bir tepki olarak, ütopya tasarımcıları olarak düşçüler, kendi "düşsel kent"lerini tasarlayarak, bu fiziksel değişimin toplumsal dönüşümü de getireceğini savunmuşlardır. Bu tür ütopyalarda iki tür yaklaşım söz konusudur: Birincisi geçmişe dair duyulan özlemin yarattığı nostaljik düş; ikincisi ise teknolojiye duyulan iyimserliğin yarattığı gelecek düşü. Charles Fourier'in "Falanster" düşü, teknolojinin getirilerine karşı iyimser bir tutum sergileyen bir gelecek düşüdür.

19. yüzyıl ortalarından 20. Yüzyıl ortalarına kadar da üretilen ütopyalar ise, teknolojinin getirilerini büyük bir özgürlükle kullanan; geleceğin planlanabilir olduğunu görüşünü savunan işlevselliğe dayalı ütopyalardır. Le Corbusier ve Wright'ın ütopyaları modernist, determinist ütopyalara örnek verilebilir.

20. yüzyılın ortalarına gelindiğinde ise kentler, dünya savaşları sonucunda büyük yıkımlara uğramış; buna paralel olarak ütöpik düşünce de yeniden değişim geçirmiştir. Bu dönemin en önemli oluşumlarından olan Archigram, daha önceki ütopyalara benzer olarak teknolojiye karşı iyimser bir tutum sergilemiş; fakat diğerlerinden ayrı olarak düzen yerine, karmaşayı ve belirsizliği önermiştir. Bu tasarımlarını da çok provakatif bir temsil yöntemiyle, daha önce mimaride kullanılmamış bir dille –çizgiroman kolaj- tekniğiyle dile getirmiştir.



Şekil 4.1: Düş ve tasarım: Sentez. Charles Fourier ve Archigram tasarımları üzerinden sentezi örnelemek.

TASARIMCI- DÜŞSEL DÜŞÜNME



TASARIM SÜRECİ

DÜŞSEL DÜŞÜNME
YARATICI SÜREÇ
YARATICI EYLEM
OYUN
SEZGİ
ÖZGÜNLÜK



SENTEZ
TEMSİL/İLETİŞİM ARACI

Şekil 4.2: Tasarım sürecinde, düş-tasarımcı-tasarım ilişkiler grafiği.

4.1.1 Charles Fourier'in “Falanster” düşü

Endüstri devrinin ve kentinin yaratmış olduğu düzensizliğe ve eşitsizliğe tepki olarak düşünürler, ideal kenti ve onun sağlayacağı ideal toplumu düşlemeye başlarlar. Fransa’da Charles Fourier, İngiltere’de Robert Owen ve William Morris gibi isimler, farklı şeyleri düşünüp, farklı tasarımlarda bulunsalarda; ortak fikir ideal kenti oluşturmaya yönelik inanç ve çaba olur.

Tezin kapsamında araştırılacak olan isim Charles Fourier’in ideal kent ve toplum düşleridir. Onu diğer ütöistlerden ayıran en belirgin özellik, tüm girişimlerinin temelinde yatan yarı felsefi yarı psikolojik yepyeni bir yaklaşımdır. (Sevinç, 2004)

Charles Fourier (1772-1837) yılları arasında yaşamış, Fransız sosyalist ve filozoftur. Mevcut düzeni ve burjuva toplumunu eleştiren Fourier, yeni bir toplumsal düzenin kurulması gerektiği fikrini savunmuş; bu sistemi de “Falanster” adını verdiği kooperatif düzen üzerinden anlatmıştır. Ve bunu yaparken, insanların eylemlerini ekonomik çıkarlar üzerine değil, “tutkusal çekim” adını verdiği teorisi üzerine oturtur. (Sevinç, 2004)

Falanster fikrindeki düş-tasarım sentezini daha iyi görebilmek için, öncelikle tasarımın fikrine, düşüncesine bakmak faydalı olacaktır.

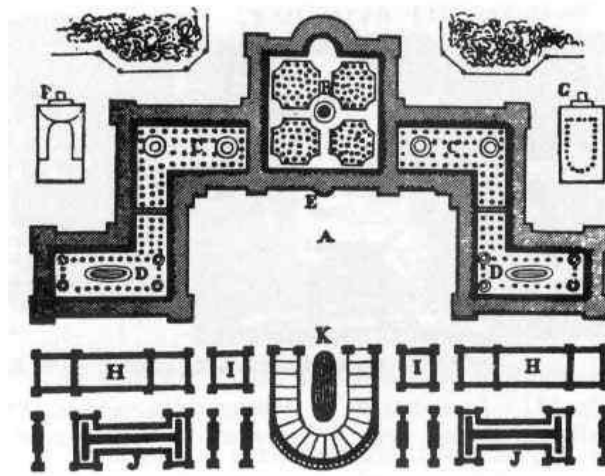
1) Falanster: Fikir olarak düş

İnsanların doyurulmaya gereksinim duyan on iki temel tutkudan oluştuğunu düşünen Fourier'e göre evrensel uyum, yedi dönemden geçilerek sağlanabilecektir. (Üçer; Yılmaz, 2004) Fourier'e göre insanlık, beş dönem olan, “eden”, “vahşilik”, “ataerkillik”, “barbarlık” ve “uygarlık”ı geçmiştir.

Fourier'e göre tüm insanlık tarihi bu basamaklardan sonra ulaşacağı “uyum” dönemiyle özlediği mutluluğa ulaşacaktır. (Sevinç, 2005)

Yedinci ve son dönemde (*uyum döneminde*) insanlar kentleri terk edip 1620 kişiden oluşan falanj (*phalange*) adı verilen komünler oluşturarak falanster (*phalanstere*) adı verilen kolektif binalarda yaşayacaklardır. Falanster, bütün ortakların pay sahip olduğu bir kooperatiftir. Herkesin hayatını sürdürebilmesi için gereken gereksinimler karşılanır. Ücret kavramı yok, ortak mülk ve kar anlayışı vardı. (Öztürk, 2010)

“Ortak saray” anlamına gelen Flanster, iki kollu, üç katlı büyük bir yapı olarak düşünülmüştür. Yemek salonları, kitaplık, gözlemevi, tapınak gibi sessizlik gerektiren mekanlar merkezde, yapının kollarından birinde atölyeler, diğerinde ise ziyaretçi odaları yer alır. Kooperatifin ortakları, üst katlarda bulunan apartmanlarda kalırlar. Fakat dinlenme, yemek yapma ve yemek gibi faaliyetlerde ortak mekanlarda bulunurlar. Falanster, pasajlardan oluşan bir kenttir. Burası pasajın ticari işlevini konut ve konut zincirlerine çevirir ve pasaj türü içinde sokakları olan, rahat yürünebilen, yeni tekniklerle yapılmış birimlerden oluşan, eşitlikçi, komünal bir toplum düşünün mekânı olur. (Özbek, A.Ü Sbf Dergisi)



Şekil 4.3: Fourier'in “falanster” kooperatif planı,
(<http://web.tiscali.it/icaria/urbanistica/fourier/fourier.htm>).

Ertan (2004)'a göre, en az 24 kişilik gruplar biçiminde düzenlenmiş yedi ya da daha çok sınıfa ayrılan falansterlerde değişime açık her birey, kapasitesine göre çekici kılınan bir alanda çalışacaktır.

“Fourier’in ütopyasının önemi, ideal düzeni sadece biçimsel bir çalışma grubu olarak değil; bedensel zevklere seslenen zevke dayalı bir topluluk olarak görmektir. Farklılık ve çeşitlilikten yana olan Fourier, falanster’lerinde toplumsal çevreye uyum sağlaması için insanı değiştirmek yerine, bireylerin tutkularına göre toplumun değiştiği “tutku yasasını” egemen kılmaktadır.” (Ertan, 2004)

Gürsel ütopya kavramını şu cümlelerle anlatır:

“Eğer mimarlık, ekonomik, sosyal, kültürel yaşamın ifadesi, yansıması, mekânsal biçimlenişi ise, mimarların düş ülkeleri/ütopyaları, yaşamın tümüne ilişkindir; insan yaşamının tüm tarihinden, birikiminden, yoksulluğundan, yoksunluğundan, çelişkilerinden, umutlarından, olanaklarından ve olasılıklarından beslenir.” (Gürsel, 2005)

Falanster’in önemi, endüstri devrinin yarattığı olumsuz koşullara tepki olarak kent dışında ya da kentten yalıtılmış mekânlarda kurulan kendine yeterli toplumsal bir düzen olması, insancıl değerleri gözeterek doğa ile uyum kurma çabasında yatmaktadır. Fourier’in küçük ölçekli bu ütopyası 20. yüzyılın kent ütopyaları ile ekolojik ütopyalara da esin kaynağı olmuştur.

Bu bağlamda Fourier’in fikirleri düşünülecek olursa, Fourier’in “Falanster”i tasarım sentezine bir örnek oluşturur; çünkü bu tasarım da yaşamın içinden, gerçeklikten doğmuş ve tasarımcının düşleriyle şekillenmiştir. Hegel’in diyalektik metodu hatırlanacak olursa, bu ütopya da düş ve gerçeğin çarpıştığı ve bir sentez olarak, yeni bir fikrin, bir tasarımın oluştuğu söylenebilir. Bu nedenle yeni fikirler ortaya çıkaracak, gerçeği etkileyecek güçleri vardır. Nitekim Godin, Fourier’in düşünüyü çalışıp detaylandırarak, "Familistère de Guise" adı verilen endüstri ve tarımın birleştiği bir yapı oluşturmuştur. (Öztürk, 2010)

Tasarımcı yani Fourier’in, bu projeyi düşlerken bir müşterisi yoktur; tespit ettiği probleme (*sanayi kentinin problemleri*) dair oluşturduğu proje bir düştür. Fourier

için, fikirlerini gerçeğe dönüştürmenin ötesinde önemli olan, çözüm üretmektir, fikir üretmektir. Nitekim, Fourier tasarımlarını hayata geçirememiştir.

Fourier, tasarımlarından hiçbirini hayata geçiremese de, kendisinden sonrakilerin birçok girişiminin altında, Fourier'in tasarım mantığı yatacaktır. (Sevinç, 2004)

2)Falanster: Temsil/iletişim aracı olarak “düş”

Fourier, “falanster” adı verdiği düşünüyü hem yazılı hem de çizili olarak ifade etmiştir. Bu başlıkta düş-tasarım sentezini gösterme adına önemli olan, düşün tasarımı vurguladığı kavramların izlerini falansterde araştırmaktır. Düşçü, gerçeğe bir tepki olarak yeni, yaratıcı bir toplum ve kent modeli kurgulamıştır. Düşünü temsil ederken ise, tasarımını özgünleştirecek, farklılaştıracak bir arayış içerisine girmez. Fourier'in temsili (Şekil 4.3) siyah-beyaz bir perspektiftir. Tasarım ve ifade de nettir. Düşün tasarıma taşıdığı kavramların (*düşsel düşünme, oyun, yaratıcı süreç/yaratıcılık, sezgi*) izleriyle tasarımın temsiline karşılaşılmaz.

Tasarımcının fikirleri ve toplumsal senaryosu düşü içerir. Nitekim Fourier'in ortaya koyduğu gelecek için falanster düşü bunu kanıtlar. Düş, fikrin içerisinde; ama bu çalışma, tasarımcının düşsel düşünme ve yaratıcı tasarım sürecine ek olarak, tasarımını da öznel bir dille temsil etmesinin önemli olduğunu vurgular.



Şekil 4.4: Fourier'in “falanster” kooperatif perspektifi,
<http://mastersofmedia.hum.uva.nl/2009/09/21/wikipedia-laundry-list/>.

4.1.2 Archigram'ın “İndeterminist” teknoloji düşü

İkinci Dünya savaşı sonrası düşsel tasarımlarda, bilimsel olana dayanan ve geleceğe ümitle bakan bir tavrın yanı sıra endüstrileşmeyle gelen makineleşmeye karşı da eleştirel bir tavır görülür. Archigram, “architecture” ve “telegram” kelimelerinden türetilmiş bir isimdir. İsmi “iletişim” anlamı taşıması, mimarlığın toplumla kurduğu iletişimini vurgulaması ayrıca önemlidir. Archigram; Peter Cook, David Greene ve Mike Webb tarafından kurulmuş; gruba daha sonra Ron Herron, Dennis Crampton ve Warren Chalk katılmıştır. Dergi yoluyla etkinlik gösteren grubun, ilk dergisini yayınlaması mimarlık dünyasında büyük ve sarsıcı bir etki yaratmıştır.

Archigram'ın çağrısı, mimarlık dünyasının eyleme geçmesine, değişime olan ihtiyaca yönelik bir eleştiri içerir; öyle ki bu, Londra'da içinde bulundukları 1960'lı yılların mimarlık ortamının (*özellikle mimarlık ofislerinin*) sıkıcılığına ve tekdüzeliğine karşı bir tepkidir.

Archigram, toplum yaşayışına, fiziksel çevreye, konut üretimine, ürettikleri tasarımların temsiline yönelik düşsellikleriyle, günümüzde de konuşulmaya devam edilmektedir. Peter Cook, Archigram kurucularından, grubu geleneksel araştırmacılığın bir bölümü veya amatör kâşifler olarak sunar. Ona göre, bu oluşum yalnız teknolojinin getirdiği bir gereklilik değil; aynı zamanda zihnin problemlere çözüm bulma yaklaşımıdır. (Steiner, 2009)

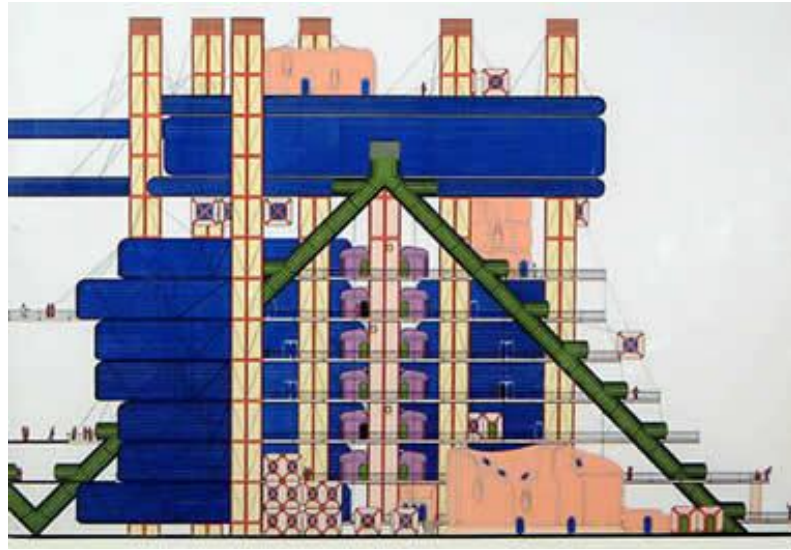
Archigram'ın tasarımlarında barındırdıkları “düş”ün en çok görüldüğü yerler, projelerdeki “fikir” ve “temsil” yöntemi olduğundan, düş bu başlıklar altında incelenir.

1)Archigram: Fikir olarak düş

Archigram grubu, savaş sonrası hızlı sanayileşme dönemi ve teknolojik gelişmelerin yarattığı durumu tasarımlarında daha önce “düşünülmemiş” olanı gerçekleştirerek ortaya koyarlar. “Kentsel makine” olarak adlandırılan ve her türlü teknik donanımın sağladığı taşıyıcı iskelet ve bu iskeletin oluşturduğu boşluklara takılacak/yerleştirilecek birimlerden oluşan bu kent tasarımları, özellikle mimarlık ve mühendisliği birlikte ele alıyor olmaları bakımından önemlidir. (Sevinç, 2005)

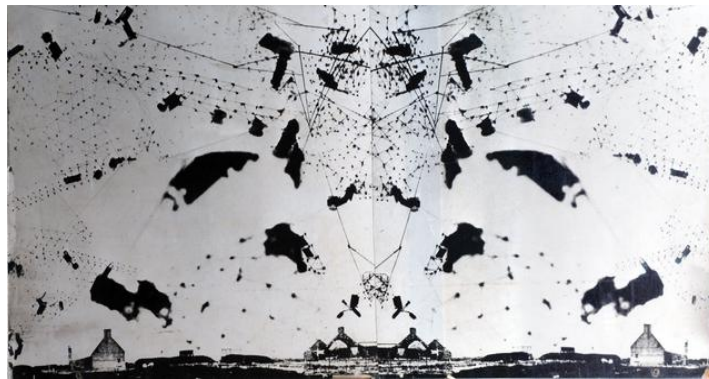
Archigram’ın kente dair düşleri: Archigram, “Portatif Kent”, “Yürüyen Kent”, “Yaşayan Kent” gibi kentsel ölçekli projeleriyle, kentsel tasarıma, “taşınabilir, hareket edebilir, değişebilir” kent anlayışı getirir. Makineleşmeye, esnek olabilme ve yine endüstrileşmeye anılan tekdüzeliğe, seçme özgürlüğünü kazandıran yaklaşımıyla “öncü” ve “sıradışı”dır.

Portatif Kent (*Plug in City*): Bu kent düşü, geçiş yollarını ve gerekli servisleri içeren, geniş çapta bir ağ strüktürünün kente uygulanması planıdır. Tüketim amaçlı planlanan bu ünitelere, strüktürün tepe noktasında bulunan bir vinç operatörüyle servis sağlanır. (Leem, 2005)



Şekil 4.5: Tak-Çıkar Şehir (Plug in City), Archigram, www.archigram.net.

Düş Şehir (*Dream City*): Bir çekme sistemi üzerinde adeta yeryüzünü kaplamak için genişleyerek büyüyen askıda bir şehir önerisidir. Fikir olarak böyle bir kent önerisi gerçek dışıdır. (<http://archigram.westminster.ac.uk/project.php?id=41>)



Şekil 4.6: Düş Şehir (Dream City), Archigram, <http://archigram.westminster.ac.uk/project.php?id=59>.

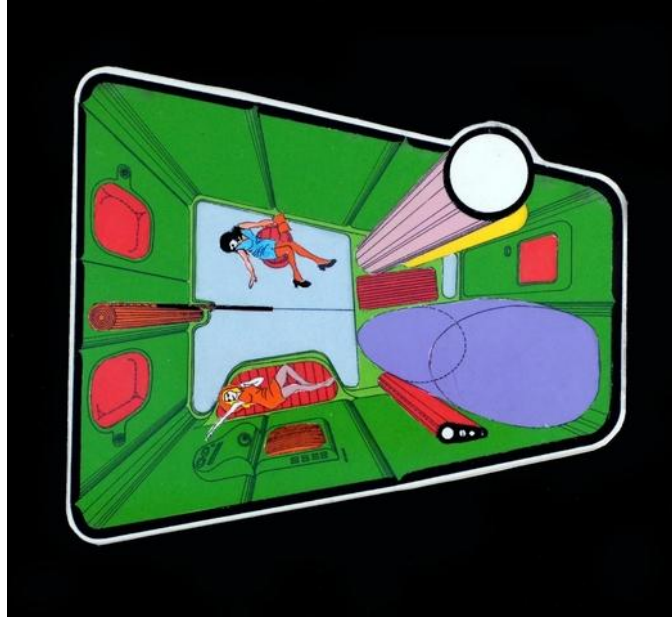
Yürüyen Kent (*Walking City*): İç içe geçmeli bacaklar yardımıyla hareket edebilen farklı kentsel birimler ve bu kentsel birimlerin gerektiğinde ortadan kaldırılabilen koridorlar yardımıyla birbirine bağlanabildiği, bütün bir kenti içine alabilecek büyüklükte konteynırlardan oluşan projedir. (Sevinç, 2005)



Şekil 4.7: Yürüyen Şehir (Walking City), Archigram, <http://archigram.net>.

Çok genel olarak bu üç projeye bakıldığında; tasarım fikri, vinçle çalışan, geniş çaplı strüktürler önerilmesi, yürüyen ya da havada asılı kentsel birimlerin tasarlanması ancak düşsel bir zihnin ürünleri olabilir. Gerçekliği -koşullarını, olanaklarını, elverdiklerini, “beklemeye” almak ve böylece tasarım ortaya koymak, Archigram’ın projelerinden okunan düşsel özelliklerdir.

Archigram’ın konut tasarımına dair düşleri: Konut tasarımında, (*Kapsül Üniteli Kule, Yaşam Biçimi-Living, Yaşam Ünitesi-Living Pod vb.*) kimya alanında ve yapı sektöründeki gelişmelerin, malzeme, strüktür ve yapım tarzına yansmasıyla; kaldırılabilen duvarlar, değişen mobilyalar ile çeşitlenebilirlik ve büyüyebilme durumunun yaratıldığı görülür. Archigram’ın düşünde, “en genel anlamıyla mobilite, daha dar kullanımıyla göçebelik, özgürlük kavramıyla neredeyse özdeşleştiriliyor ve İtalyan fütüristlerini hatırlatacak bir şekilde devinim kutsanıyor.” (Yürür, 2006)



Şekil 4.8: Kapsül Üniteli Kule, Archigram,
http://www.archigram.net/projects_pages/capsule_homes_2.html.



Şekil 4.9: Yaşam Ünitesi, Archigram,
http://www.archigram.net/projects_pages/capsule_homes_2.html.

Bağımsız bulunabilen ya da daha büyük strüktürlere eklemenebilen kapsüller, teknolojinin konut tasarımına sağlayabileceği katkılara dair düşlerdir. Gelecekteki yaşam biçimi ve konutlardaki fonksiyonların kullanımına ilişkin öngörülerde bulunurlar. Archigram, standart konutlara alternatif olarak her kişiye özel barınaklar önerir. Bu durum, onların konutlara dair düşlere, insan hareketliliğinin yansımasıdır. İnsanlar sürekli hareket ettikleri için, içinde yaşadıkları konutlar da onlarla birlikte hareket etmelidir.



Şekil 4.10: Şişme Ev (Air Hub), Archigram.

<http://archigram.westminster.ac.uk/project.php?id=95->.

Archigram'ın yaşam tarzına dair düşleri: Tanımlı yaşam biçimi kümelenmelerinden oluşan şehir önerisini geliştirirler. Aynı zamanda tanımlı olan bu kent, olayların hiyerarşisine ve evin geleneksel sanata benzer gelişimine bağlı birçok kentsel tasarım mitlerini atlayabilecektir. Archigram, “kutsal yuva imgesinin sağlam gözüktüğü bir kültür ortamında, konutu bir tüketim nesnesine dönüştürerek ona ilişkin duygusal bağlılıkları hiçe sayan bir gençlik yanıtı verir.” (Yürür, 2006)

Archigram, gelecekteki yaşam biçimi için, “göçebelik” ruhunu uygun bulur. 1960'lardaki sıkıcı kent hayatına, hareketliliği, enerjiyi ve heyecanı getirir. (<http://www.chinsishe.net/architecture/concept/08au700/08au700.pdf>)

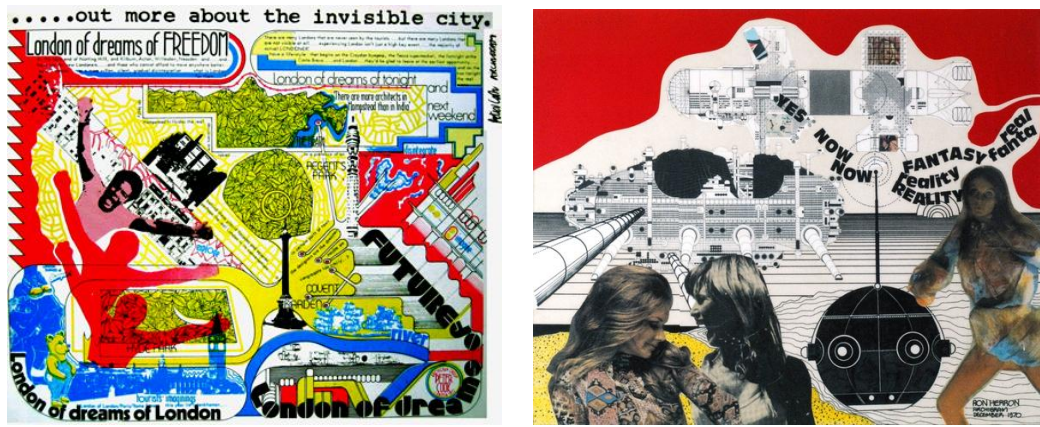


Şekil 4.11: Cushicle & Suitaloon, Archigram,

<http://archigram.westminster.ac.uk/project.php?id=92>.

2) Archigram: Temsil/iletişim aracı olarak düş: Archigram, yalnız fikirleriyle değil; aynı zamanda temsil biçimleriyle de “düş”sel olma özelliği sergiler. Temsillerde kullandıkları sloganlarda, temsile yansıyan senaryo ve karakterlerde, renklerde, imgelerin bir araya gelişlerinde bu “düş” durumu görülebilir. Örneğin Şekil 4.10 ve 4.11’deki Archigram posterlerine bakıldığında “fantasy (*fantezi*), reality (*gerçek*), follow a dream (*bir düşün peşinde*), London of dreams of freedom (*Londra’nın özgürlük düşü*) vb. sloganları Archigram’ın düşe işaret eden, düşe çağıran sloganlarıdır.

Temsilde “düş” sloganları:



Şekil 4.12: Tasarım temsillerinde “düş” (dream-fantasy) sloganları_1 “Dance with archigram”, 2005; <http://archigram.westminster.ac.uk/>.



Şekil 4.13: Tasarım temsillerinde “düş” (dream-fantasy) sloganları_2 <http://archigram.westminster.ac.uk/project.php?id=148>.



Şekil 4.14: Tasarım temsillerinde “düş” (dream-fantasy) sloganları_3;
 “Düşler Gerçek Oldu” (Dreams Come True),
<http://archigram.westminster.ac.uk/project.php?id=147>.

Düşün, temsilde senaryo, renk ve imgelerle belirmesi...

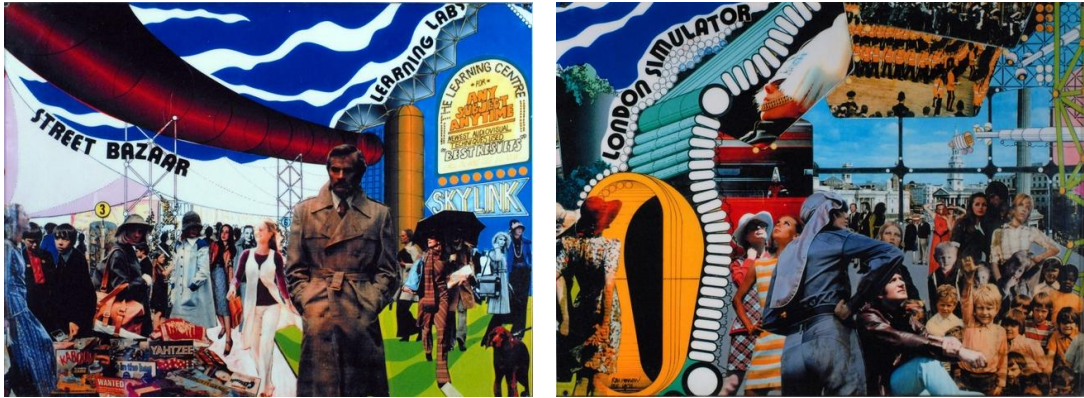
1960’lı dönemler için, Archigram, standart ve kalıplaşmış ifade yöntemlerinin dışına çıkarak; dergi yayımlayarak, sergi düzenleyerek fikirlerini sunmuşlardır. Kullandıkları sloganlar, cesur renkler, eğlenceli, merak uyandırıcı, şaşırtıcı imgeler vb. düşün tasarımı sağladığı katkılar olarak sıralanabilir. Düş, daha önce de değinildiği üzere, tasarım disiplninde *oyun, düşsel düşünme, yaratıcılık, bilinçaltı, sezgi, özgünlük, yaratıcı eylem, temsil aracı* kavramlarını belirginleştirmiştir.

Şekil 4,13’da; Archigram’ın Londra’da gerçekleştirdiği bir serginin afişi görülür. Projelerden imgelerin yer aldığı sergi afişi, bir mimarlık ofisinin işlerini değil de sanki bir çizgi filmin sunumunu anlatır gibidir. Arka plandaki gökkuşağı, ön planda vurgulanan ağaç, ağacın çevresine rastgele yayılmış izlenimi veren proje imgeleri, renkler (*sarı, turuncu, eflatun vb.*) dergilerden kesilmiş figürler posterin düşsel yayını belirginleştiren diğer niteliklerdir.

Şekil 4.10 ise, Archigram’ın “Tuning London” (*Londra Ahengi*) isimli düşsel projeleridir. Grubun burada yansıtmaya çalıştığı, Londra’nın kademeli büyümesi, gelişimi ve değişimidir. (<http://archigram.westminster.ac.uk>) Dergilerden toplanan imgelerin fazla ve ön planda olduğu, canlı renklerin vurgulandığı Archigram’ın kendisine özel sunumudur. Proje görselinden, o dönemin Londra modası (*giyim, tarz*) hakkında da ipuçları elde edilir.



Şekil 4.15: Archigram projelerinde renkler, figürler, senaryo,
<http://archigram.westminster.ac.uk/project.php?id=161>.



4.16: Archigram projelerinde renkler, figürler, senaryo,
<http://archigram.westminster.ac.uk/project.php?id=164>.



Şekil 4.17: Temsilde “kolaj” tekniği; çizgi roman ve bilim kurgu referansları,
<http://archigram.westminster.ac.uk/project.php?id=99>
<http://archigram.westminster.ac.uk/project.php?id=85>.

Archigram'ın topluma kendisini yansıtmada göstermiş olduğu özgün yöntem, sadece mimarlık disiplininde değil; toplumda da bilinmelerinin yolunu açar. Örneğin, şekil 4.16'daki ilk poster Archigram'ın dördüncü dergi kapağıdır. Bu posterde uçan bir süper kahraman ve hemen altında kent görülür. Dergi başlığı da kapaktaki imgeler kadar düşsel ve öznelir (*Amazing Archigram-4*). Bu durum yalnız dergi kapaklarında değil; proje isimlerinde de görülür. (*Şekil 4.17: Düşler Gerçek Oldu, Fikirler Sirki, Püsküren Köy vb.*) Senaryo bazen de çizgi roman kahramanlarının ağzından anlatılır. Gelecekle ilgili tasarımlar, fikirler; uzay ve bilim kurgu imgeleriyle topluma sunulur.

Özet olarak, Archigram, 1960'larda, o zamanda kadar mimari sunumlarda görülmedik bir temsille, çizgi roman karakterlerini ve pop kültürü projelere taşır. Dergilerden, gazetelerden insan imgeleri, tüketim kültürü, dönemin pop kültürünün önemli imgeleri (*süper kahramanlar, meydana gelen olaylar vb.*) projelerin, binaların, konut tasarımlarının içerisinde kendilerine yer bulurlar ve Archigram'ın mimarlık ve gelecek kurgusunu tamamlarlar.

Grup, temsili toplumla aralarında güçlü bir iletişim aracı olarak kullanmıştır. Archigram, kişiye imgelerle bir senaryo yaşatırken; aynı zamanda kişinin de kendi düşleriyle kurguya dâhil olmasının yolunu açar. Ve böylece oluşturdukları düş, sadece kendi düşleri olarak kalmaz; tasarımla görsel bağ kuranlar da düşe dahil olur. Her kişi de aynı tasarımı kendi bakış açısıyla yeniden şekillendirir. Archigram'ın en önemli başarılarından birisinin de bu olduğu söylenebilir.

Archigram'ın “düş ve tasarım” kapsamda ele alınmasının en önemli nedenlerinden biri, düşün tasarımı açtığı, vurguladığı kavramların, Archigram'ın gerek fikirlerinde, gerek proje temsillerinde görülebiliyor olmasıdır. Archigram'ın “düşsel düşünme” süreci içerisinde oldukları, fikirlerindeki ve temsillerdeki yansımalarından okunabilir. Kente, konuta getirdikleri çoklu öneriler, farklı imgeler ve ilginç proje isimleri (*Fikirler Sirki, Elektronik Domates, Düşler Gerçek Oldu vb.*) bunu gösterir. Projeler, geleceğin kentine ve toplumsal yaşayışına ilişkin tasarımcı sezgilerini içeren, toplumun da bu düşlere dahil olduğu bir oyun ve yaratıcı bir süreç işaret eder.

Bu bağlamda düşünülecek olursa, üçüncü bölümde açılımları yapılan kavramların (Şekil 4.18), Archigram'da bir senteze, tasarıma dönüşmüş olduğu söylenebilir; her ne kadar bu tasarımların neredeyse tamamı sadece kağıt üzerinde kalmış olsa da.

ARCHIGRAM PROJE İSİMLERİ

- 1 Portatif Kent_1964
- 2 Bilgisayar Kent_1964
- 3 Şehir Kavşak Projesi_1963
- 4 Sentezleyici Kent Projesi_1963
- 5 Yürüyen Şehir_1964
- 6 Sualtı Şehir Projesi_1964
- 7 Kapsül iskele_1965
- 8 Hava şişmeli ev projesi_1965
- 9 Arabalı Konaklama_1966
- 10 Püsküren Köy_1966
- 10 Boş zaman kavşak taşıyıcı kafes_1967
- 11 Yaşam ünitesi
- 12 Deniz çiftçiliği için su parkları_1968
- 13 Fikirler Sirkisi_1968
- 14 Geçici Şehir_1969
- 15 Fabergram_1967-1969
- 16 Manzak_1969
- 17 Monte-Carlo Eğlence Merkezi_1970
- 18 Bathmatic_1970
- 19 Elektronik Domates_1970
- 20 Düşler Gerçek Oldu_1970
- 21 1000 lokum için Ev_1970
- 22 O Bir..._1970-1971
- 23 Püsküren Plastik Ev_
- 24 Kunsthaus Graz_ 2003

ARCHIGRAM PROJE GÖRSEL İMGELERİ



Şekil 4.18: Archigram projeleri üzerinden düş-tasarım ilişkisini örneklemek, <http://archigram.westminster.ac.uk/projects.php>.

DÜŞÜN TASARIMDA VURGULADIĞI KAVRAMLAR



ÜTOPYA KAVRAMLARI

- Ütopya tasarımları yaratıcı kent ve toplum modelleri sunar.
- Ütopya tasarımları bir fikrin dışavurumudur, özünde bir eylemi içerir.
- Ütopya tasarımlarında tasarımcının bilinçaltı etkindir, düşsel düşünme yöntemi ağır basar.
- Ütopya tasarımları, kışkırtıcıdır, içerisinde oyun barındırır.
- Ütopya tasarımları, tasarımcının geleceğe ilişkin sezgilerini içerir.
- Ütopya tasarımları tasarımcının öznelliğinin dışavurumudur, özgündür.
- Ütopya tasarımları, tasarımcının toplumla arasındaki iletişim aracıdır.
- Ütopya tasarımlarında gerçek koşullar düşsel imgelerle bir aradadır.

Şekil 4.19: Düşün tasarımı vurguladığı kavramların ütopyaadaki izleri.

4. 2 Tasarım Sürecinde Yeni Yaklaşımlar

21. yüzyılın hızla gelişen enformasyon alanında, tasarım disiplinleri de tasarım süreç, temsil ve üretiminde, iletişim ve enformasyon teknolojisinin kazançlarından faydalanmaktadır. Dijital medyayı tasarım için bir ortam olarak seçmek söz konusu olduğunda bilgisayar grafiklerinin temel bileşenleri tasarımın gelişimini, tasarımın fikrini ve temsilini etkiler.

“Böylece tasarım ürünü, grafik, sözel anlatımlar yanında, dijital ortamdaki somut görsel ve soyut kavramsal, simgesel anlatımlarla da desteklenme ve yorumlanma olanağına kavuşmuştur.” (Çağdaş, 2005)

Bu bağlamda düşünülecek olursa günümüzde, uzam, mekân, mimarlık kavramlarının artık siber, sanal, sayısal ön kelimeleriyle birlikte anıldıkları görülür. Bu siber, sanal mekân ya da mimarlık, sınırları çok belli olmayan, Marcos Novak (1998)’ın “Siberuzaydaki Akışkan Mimari” makalesindeki tanımıyla “her türlü bilginin

kaybolmayan bir şekilde global bir bütün içerisinde var olduğu yer” olarak tanımlanır. (<http://inet-tr.org.tr/inetconf8/bildiri/33.pdf>)

Dijital tasarım teknolojileri ilk dönemde parametrik tasarım, biçim gramerlerinin yorumlarına dayalı üretken sistemler, diyagramlara dayalı veri eşleme ve haritalama modelleri, genetik algoritmaları yorumlayan evrimsel sistemler, animasyon teknikleri ile tasarım olarak belirginleşirken bugün tasarım ve üretimi bütünleştiren kesme, ekleme, çıkarma, biçimleme ya da bireye uyarlanmış yığinsal üretime dayalı entegre sistemler ön plandadır.

“Bilişim teknolojilerinin tasarım sürecinde kullanımı, tasarım sürecini bilinçli olarak izleyebilme, esnetebilme, parametrik olarak inşa ederek küçük değişiklikleri tüm sistemi bozmadan yapabilme olanaklarını sayısal ve görsel destek vererek sağlamaktadır.” (Yıldırım, İnan, Yavuz, 2010).

Sibermekândaki bu tasarım sürecine, Marcos Novak’ın “Akışkan Mimarlık” adını verdiği denemeleri örnek verilebilir. Novak, sibermekânda, üç boyutlu nesneler yaratır; bu nesnelerin aralarındaki ilişkiler ve oranlar için bir şema oluşturur. Şemadaki parametre değişimleri, nesnelerde ortaya çıkan “dönüşümler, değişimler” olarak sonuçlanır. Bu değişimlerin cevapları izleyicilere bağlıdır. Novak, günümüz mimarlığın; bilim ve sanatın, teknoloji ve sanatın yakınlaşması olduğunu düşünür. “Sibermekân akışkandır. Akışkan sibermekân, akışkan mimarlık ve akışkan şehirler yaratır. Akışkan mimarlık, kinetik mimarlıktan çok daha fazlasıdır; bir robotik mimarlık gibi, sabit parçaları ve hareketli bağlantıları vardır. Akışkan mimarlık; nefes alır, titreşir, bir formdan başka bir forma şekillenir. Akışkan mimarlık, sizi karşılamak için açılır ve savunmak için kapanır; kapısız ve koridorsuzdur. Yan oda, her zaman ihtiyacım olan yerdedir ve iktiyacım olan şeydir. Akışkan mimarlık, akışkan şehirleri yaratır; bu şehirler farklı ziyaretçilerin farklı şeyler gördüğü bir şehirdir. Mahalleler ortak kararlarla değişir...” (Marcos Novak, Cyberspace: First Step)

R. Burnett (2007) ise, “içerisinde hem bir anlatıcı hem de karakter olduğumuz yer” dediği sibermekânı, şeklini ve mimarisini hiçbir zaman bilemeyeceğimiz alan olarak tarifler. Bu mekânlarda “elektronik” hayatlar sürmemiz, bulunduğumuz bu coğrafyanın tamamının hiçbir zaman görüş alanımıza girememesine rağmen, onu

istenilen sayıda farklı imge üzerinden hayal etmemizin mümkün olduğuna işaret eder.

“Dijital kültür labirentinde, sistemin tam kalbinde görünmez bir tasarım vardır. İmge-dünyalar; o kadar çok farklı düzeyde, aynı anda ve o kadar çok farklı şekilde inşa edilip kandilerini yeniden üretirler ki, zayıf ya da güçlü taraflarının hepsinin beraberce izlerini bıraktıkları, bir tür evrimsel patlamayı andıran sonuçlar ortaya çıkar.” (Burnett, 2007)



Şekil 4.20: “Alien içinde”, Novak ve Lutyens, Arch’it electronic magazine, 2001
http://etd.lsu.edu/docs/available/etd-01202005-102411/unrestricted/Silva_thesis.pdf.

Burnett’in anlatımıyla bir deneyim olarak sanal gerçeklik, imgeler, algı, duygular ve düşünce arasındaki ayrımları ortadan kaldırıyormuş gibi görünür. Üç boyutlu bir dünyada hızla dolandıklarında katılımcıların başları döner. Örneğin başlık kullanarak içine gömülme deneyimi (Şekil 4.18), içe gömülen kişiyi yoğun bir zeka uzamına yerleştirir ve burada kişinin bedeni, yerini hülyalarla bilinçli algıyı buluşturan düş gibi bir akışa bırakır. Deneyimin bu niteliği, geleneksel öznellik anlayışlarını yerinden etme potansiyelini taşıyan bir görselleştirme ortamında sanal olanla gerçek olanı birleştiren bir ara mekânın sonucudur büyük ölçüde. Sonuçta, izleyicilerin ve kullanıcıların yaptığı bir dizi yaratıcı seçimin meydana getirdiği bir deneyim sürekliliği ortaya çıkar.

Günümüz tasarım disiplinlerinde, tasarım süreç, temsil ve üretiminde dijital ortam tasarımcılar için yeni yollar sunar. Bu yollar, tasarım süreçlerinde bahsedilen kimi durumların, tasarımcının tasarımını zihninde canlandırması, çoklu olasılıklar yaratması, farklı tasarım fikirlerini değerlendirilmesi ve bunlar arasından birisine karar vermesi vb., yeni bir ortamda (*dijital medya, sibermekân, sanalmekân*) denenmesine

olanak tanır. Yani, tasarım sürecinde bu yeni ortamın, tasarımcının düşlerini denediği, canlandırdığı yeni “mekân”ı olduğu yorumu yapılabilir. Geleneksel süreçte zihinde canlanan şey, burada bilgisayar ekranında yaratılır. Sentez aşaması, yine “dijital” ortamda meydana gelir. Bu açıdan ele alındığında, tasarım sürecinde yine belli bir planlanmanın söz konusu olduğu, bunun yanı sıra dijital ortamın, programın sınırları çerçevesinde olasılıkların elde edildiği görülür. Gelecek yıllarda “dijitalliğin” potansiyellerinin yarattığı yeni tasarım yaklaşımlarının ortaya çıkması, bunun ötesinde her tasarımcının kendi tasarım yaklaşımını bu yolla oluşturuyor olması çalışmanın öngörülerı arasındadır.

Düş ve tasarımda bu yeni süreç -dijital yaklaşım- birlikte düşünöldüğünde akıllara bazı sorular gelir: Tasarımcı tüm zihin süreçlerini bilgisayarın programlama dilinin verdiği ölçüde denerken, düşlerine kısıtlama getirir mi? Ya da, aksine, Marcos Novak’ın “sınırsız” alan dediği bu siberuzay, düşler için de sınırsız bir alanı mı temsil eder? Bir başka ifadeyle, düşün bu “yeni” oluşum alanındaki (*sanal, sayısal, siberuzay*) hareketi “sanal”lıkla genişleyen, açılan bir şey midir yoksa onun tarafından daraltılan, kısıtlanan mı? Düş ve sanallıkla ilgili bu tür sorular çoğaltılabilir. Sorulara verilen cevaplar da tasarımcının bakış açısına, durduğu noktaya göre değişir. Her şekilde önemli olacak olan, her tasarımcının kendi “düş”ünü genişlettiğine inandığı “şey/ler”in yanında yer alması ve bu yolla tasarımda düşlerin çoğalmasıdır.

5. SONUÇ VE TARTIŞMALAR

“Düş”; başta psikoloji, psikanaliz olmak üzere; felsefe, edebiyat, sanat, bilim, dilbilim, toplumbilim gibi disiplinlerin çalışma kapsamlarında farklı açılardan ele alınan ve değerlendirilen bir kavramdır. Psikoloji ve bilim, “düş”ün doğasını çözmeye; psikanaliz, düşler yoluyla kişiliği aydınlatmaya; felsefe, doğa-insan arasında düşler yardımıyla yeni bir bağ kurmaya; sanat düşün sağladığı özgür imgelem sayesinde sanatsal yaratıcılığı sürekli kılmaya çalışır.

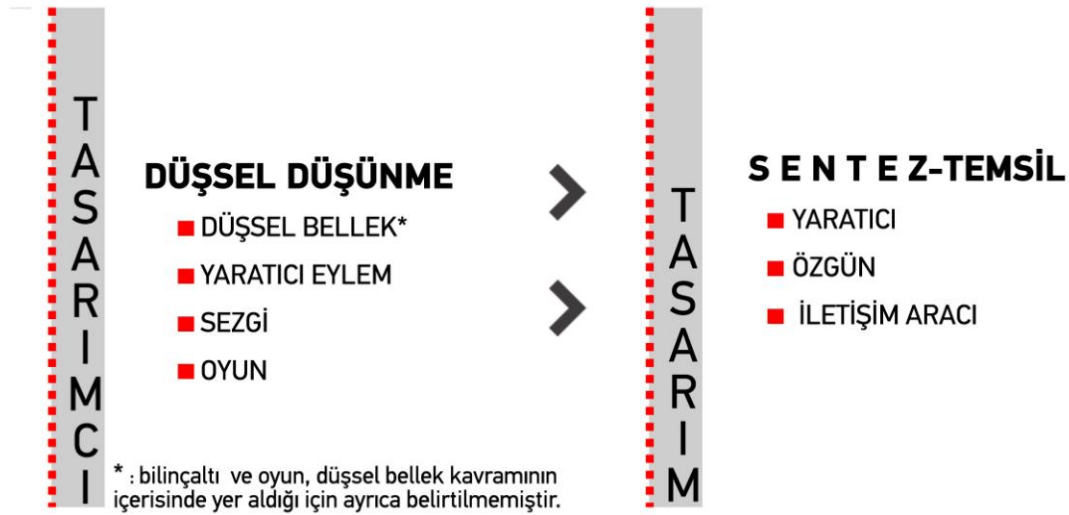
Disiplinler arası sınırların net bir şekilde tanımlanamadığı günümüzde, mimarlık ve kentsel tasarım, bu muğlâk durumdan faydalanan, beslenen disiplinlerden ikisidir. Müzik, felsefe, psikoloji, sinema vb. disiplinlerin çalışmaları mimarlık disiplininde, aynı şekilde mimarlık çalışmaları da diğer disiplinlerde araştırılır, ortak projeler ve atölyeler düzenlenir. Bu beslenmenin mimarlık tarafından bazı kazançları, yeni çalışma yöntemlerinin, farklı düşünme şekillerinin ortaya çıkması, mimarlık eğitiminde ya da mesleki uygulamada saklı kalmış tarafların aydınlatılması şeklinde sıralanabilir. Bu tez çalışmasıyla, bir disiplin olmasa da farklı disiplinlerde çalışılan ve araştırılan bir kavram olan “düş”ün de, tasarım disiplinlerinde tartışılmaya ve araştırılmaya değer bir kavram olduğu tezini savunuyorum.

Düş, kelime anlamı olarak; birden ortaya çıkma, ani beliren görüntüler, gerçekleşmesi istenen şey, bir nesneyi kendi belleğinde ortaya çıkarmak, doğurtmak, üretmek anlamlarını taşır. Tasarım ise; var edilecek şeyleri zihinde canlandırma, ortaya koyma, tasavvur etme anlamlarına gelir. Düş ve tasarım bu bağlamda benzer anlamlar taşırlar, aynı ifadeyi yansıtır. Düşlerimiz ve düşüncelerimiz yardımıyla, dış dünyaya, duyular dünyasına ineriz. Düş, kişinin zihin ve tin (*duygular, sezgiler vb.*) arasında kendisi ve dünya arasında oluşturduğu bir iletişim aracıdır.

Bu iletişim aracının (*düşün*), sanatta eser olarak biçime kavuştuğu, tasarım disiplininde ise proje/tasarım olarak ortaya çıktığını gördük.

Düşün, tasarımı, bir iletişim aracı olarak vurgulaması, daha direk bir ifadeyle, tasarımda “iletişim” kavramını öne çıkarması, altını çizmesi, bu çalışmanın vurguladığı en önemli bulgulardandır; çünkü tasarımın, toplumla tasarımcı arasında kurduğu bağın da önemine işaret eder.

Çalışmamda, düşe iki bakış açısından yaklaştım. Bunlardan ilki, tasarımcı bakış açısı, diğeri ise tasarım. Düş; tasarım disiplini için **düşsel düşünme, düşsel bellek, sezgi, yaratıcı eylem, iletişim (temsil) aracı, özgünlük, yaratıcı süreç (yaratıcılık) ve sentez** kavramlarını belirginleştirir. Tasarımcıya; düşsel düşünme, düşsel bellek, yaratıcı eylem ve sezgi kavramlarıyla katkı sağlarken; oluşan senteze (*ürün*) de **özgün, yaratıcı** ve bir **iletişim aracı** olma yönünde katkılar sağlar.



Şekil 5.1: Düşün tasarımcı ve tasarım açısından değerlendirmesi.

Tasarımcıya düşsel düşünmeyle daha esnek ve özgür bir alan yaratan düş, yaratıcı bir eylem olan tasarım süreci sonunda bir sentez olarak ortaya çıkar. Bu açıdan bakılacak olursa, düş; fikrin, eserin, tasarımın oluşması adına tasarımcının düşünme yöntemindeki engelleri kaldıran, tasarım sürecini başlatan, sürece katılan ve tasarım süreci sonunda bir sentezde (*sonuç üründe*) biçimlenen bir kavramdır.

Bu tez çalışması, C. Fourier ve Archigram’ın bu teknikleri kullanıp kullanmadıklarına ilişkin bir saptama getirmez; ama onların projelerindeki fikirler; yaşama ve kente dair düşler ve mimari üretimlerini bir iletişim aracı olarak sunmaları, daha düşsel bir düşünme yöntemi içerisinde olduklarına ilişkin bilgiler taşır.

Günümüzde tasarımcı da tasarım süreçleri de hızlı bir oluşum içerisinde. Tasarımcı kendisini farklı kılacak yeni çalışma ve düşünme yöntemleri denerken; zamanın dikkat gerektirdiği yeni oluşumları da takip etme ihtiyacı duymaktadır. Tasarımda “dijital” süreç bunlardan biri ise, ekolojik yaklaşım da diğeridir. Düş-dijital mekan (sibermekân) geliştirilebilecek yeni çalışma ve tasarlama alanları sunarken (en azından benim öngörüm bu yönde); düş-ekoloji etkileşimi de yeni yollar sunabilir mi? Düş, ekolojiye de yeni açılımlar kazandırabilir mi? “Düş ve ekoloji” birlikte düşünüldüğünde sorular çoğaltılabilir. Belki bu noktada, düş, ekolojiye “yaratıcılık” noktasında yeni kazanımlar sunacaktır. Düş-tasarım gelen başlığında yoğunlaşılabilen bu spesifik alanlar (düş-ekoloji; düş-dijital medya), tasarımcının konulara bakışına ve perspektifine farklı bir boyut kazandırabilir mi?

Bu çalışma için, Charles Fourier ve Archigram, düş-tasarım ilişkisini ve düş-gerçek karşılaşmasını farklı boyutlarda sunan iki örnek olmuştur. Bu örnekler ve karşılaşmalar çoğaltılsa, mimarlık, tasarım, kent ve toplum adına daha çok kazanımdan bahsedilebilir mi?

Bu karşılaşma (düş-gerçek) üniversitelerde, tasarımcı için sorular üretme ve cevapları araştırma noktasında, bir tartışma platformu sunabilir mi? Düş-gerçek karşılaşması verimli bir tartışma ve çalışma ortamı sağlarken; düş-gerçek dengesi ise tasarımcıyı daha verimli ve yaratıcı kılabilir mi?

Düşten beslenen gerçekle, gerçeği zenginleştiren düş, tasarımcı için başka ne gibi alanlar yaratabilir?

Üniversitelerde, “düşsel tasarım” ya da “düş-tasarım” dersleri okutulabilir mi?

İşverenler, mimarlık ofisleri, “düşsel tasarım” çıtasını yükseltmek için rekabet edebilir mi?

Daha düşsel mekanlar yaratmak için neler yapılabilir?

Medya organları, “düşsel tasarım” ödülleri dağıtabilir mi?

Düşlerimiz daha bilinir olsa, daha net görünür olsa nasıl hissederiz?

Düşler daha çok paylaşılsa ve her tasarımcı bir diğerinin düşüne katılsa, mimarlık/tasarım ortamı daha eğlenceli, daha keyifli olabilir mi?

Düş, tasarımcının düşünme yönteminde, tasarım sürecinde yoğun bir şekilde olabilir; ama süreç kadar oluşan sentezin temsilinde de düşün yansımaları önemlidir.

Düş, tasarımın temsiline nasıl yansır?

Toplum için üreten disiplinler olan mimarlık ve kentsel tasarımın, düşlerine toplumu da dahil etmeleri, oluşturdukları sentezle (ürünle) toplum arasında bağ kurmaları önemlidir. Böylelikle, ütopyalar, sadece mimarlık dünyasında konuşulup tartışılan konular olmaktan çıkıp toplum gündemine de taşınabilir. Ve bireylerin kendi gelecek senaryosunu oluşturması ve yazması kadar içinde yaşadığı kentte olanlara farkındalık geliştirmesi ve kenti için eyleme geçmesi de önemlidir. Düşü konuşan tasarımcılar, bu farkındalığı ve işbirliğini daha iyi geliştirebilir mi? Toplum, tasarımcının düş kurma tutkusundan neler öğrenebilir?

Bu soruları sorarak düş ve tasarıma dair soruların çoğalmasına ve böylelikle yeni açılımların yaratılmasına olanak tanıdığımı umuyorum.



Şekil 5.2: “Became your dream”,
<http://dbeckerman.files.wordpress.com/2009/01/become-your-dream-trash-6746.jpg>.

KAYNAKLAR

- Andreasen, C., N.**, 2009: Yaratıcı Beyin, çev: Kıvanç Güney, Arkadaş Yayınevi.
- Antoniades, C. A.**, 1992: Poetics of Architecture: Theory of Design, John Wiley & Sons, Inc, New York.
- Alison, J. and Brayer M. A., Migayrou F. and Spiller N.**, 2007: Future City: Experiment and Utopia in Architecture, Thames& Hudson.
- Altaş, N. E.**, 1985: Türkiye'de Mimarlık Bürolarında Tasarlama Karar Verme Durumunun Belirlenmesi, Doktora Tezi.
- Aksoy, E.**, 1975: Mimarlıkta Tasarım İletim ve Denetim, Doktora Tezi, İstanbul.
- Arolat, E.**, 2006: "...Nazaran", Milli Reasürans Sanat Galerisi, İstanbul.
- Avcı, A.**, 2004: 80. Yıldönümünde Gerçeküstücülük, Varlık Dergisi.
- Baran, Z.**, 2003: Hafıza Gücünüzü Keşfedin, Bilgivizyon Yayınları, İstanbul.
- Bachelard, G.**, 2008: Uzamın Poetikası, çev: Alp Tümertekin, İthaki Yayınları, Kadıköy, İstanbul.
- Bachelard, G.**, 2008: Mumun Alevi, çev: Ali Işık Ergüden, İthaki Yayınları, Kadıköy, İstanbul.
- Bachelard, G.**, 2006: Su ve Düşler: Maddenin İmgelemi Üzerine Deneme, çev: Olcay Kunal, Yapı Kredi Yayınları, İstanbul.
- Bachelard, G.**, 1988: Gaston Bachelard Seçmeler 1884-1962, çev: Afşar Timuçin, Remzi Kitabevi, İstanbul.
- Baudrillard, J.**, 2005: Anahtar Sözcükler, çev: Oğuz Adanır, Leyla Yıldırım, Paragraf Yayınevi, Ankara.
- Başakman, M.**, 1991: Geleneksel Konut Çevrelerinin Korunması Bağlamında Geleneksel-Bölgesel Mimarının Yorumlanması ve Modern Çevrelerini Yaratılmasına Işık Tutulması, Yapı-Endüstri Yayınları
- Beyazıt, N.**, 1994: Endüstri Ürünlerinde ve Mimarlıkta Tasarlama Metodlarına Giriş, Literatür Yayıncılık, Mecidiyeköy, İstanbul.
- Buchanan, R., Margolin, V.**, 1995: Discovering Designing: Explorations in Design Studies, The University of Chicago Press, printed in the USA.
- Burnett, R.**, 2007: İmgeler Nasıl Düşünür?, çev: Güçsal Pular, Metis Yayınları, İstanbul
- Breton, A.**, 2009: Sürrealist Manifestolar, Altıkkırkbeş Yayın, çev: Yeşim Seber Kafa, Artemis Günebakanlı, Ayşe Güngör, Kadıköy, İst.
- Caudwell, C.**, 1988: Yanılsama ve Gerçeklik, çev: Mehmet H. Doğan, Payel Yayınları, İstanbul.

- Calvino, I.**, 2002: Görünmez Kentler, çev: Işıl Saatçioğlu, YKY Yayınları, İstanbul.
- Collenbach, E.**, 2010: Ekotopya, çev: Osman Akıncay, Agora Kitaplığı, İstanbul
- Cook, P.**, 2008: Drawing: the motive force of architecture, AD Primers by John Wiley&Sons Ltd published in Great Britain.
- Çakın, Ş., Kotran, E.**, : Tasarlama (Dizayn) 1. Ulusal Kongresi Bildirileri, İTÜ Mimarlık Fakültesi, 1982
- Descartes, R.**, 2004: Yöntem Üzerine Konuşma, çev: Regaip Minareci, Morpa Kültür Yayınları
- Düzgün, E.**, 2004: Mimari Tasarım Eğitiminde “Başarı Yönelimi”nin ölçülmesi, Doktora Tezi, İstanbul, 2004
- Eriç, M.**, 1998: Kültür ve Yaratıcılık: düşünce, bilim ve sanatta ortak payda, Kazancı, İstanbul.
- Eyüboğlu, İ. Z.**, 2006: Türk Dilinin Etimoloji Sözlüğü, Sosyal Yayınları, İstanbul.
- Ferraris, M.**, 2008: İmgelem, çev: Fırat Genç, Dost Kitabevi Yayınları, Ankara.
- Feuerstein, G.**, 2008: Urban fiction : strolling through ideal cities from antiquity to the present day, Stuttgart : Edition Axel Menges.
- Freud, S.**, 1994: Sanat ve Sanatçılar Üzerine, çev: Kamuran Şipal, Yapı Kredi Yayınları, İstanbul.
- Freud, S.**, 2006: Rüya Yorumları, çev: Akın Kanat, İlyaz İzmir Yayınevi, İzmir.
- Freud, S.**, 1999: Sanat ve Edebiyat, çev: Ayşen Tekşen Kapkın, Emre Kapkın, Payel Yayınları, İstanbul.
- Hançerlioğlu, O.**, 2006: Düşünce Tarihi, Remzi Kitabevi, İstanbul
- Gürsel, Y.**, 2005: Düş ve Düşülke Üzerine Çeşitlemeler, Mimarist Üç Aylık Mimarlık Kültürü Dergisi, Yıl:5, Sayı: 18, İstanbul.
- Hobson, A. J.**, 2003: Dreaming:An Introduction to the Science of Sleep, Oxford University Press, USA
- Huxley, A.**, 2003: Algı Kapıları Cennet ve Cehennem, çev: Mehmet Fehmi İnce, İmge Kitabevi Yayınları, Ankara.
- Jung, C. C.**, 2001: İnsan Ruhuna Yöneliş Bilinçaltı ve İşlevsel Yapısı, çev: Engin Büyükin, Say Yayınları, Ankara.
- Jung, C. C.**, 2005: Dört Arketip, çev: Zehra Aksu Yılmaz, Metis Yayınları, İstanbul.
- Kakıncı, T.**, 1968: Marx Kimdir, Marksizm Nedir, çev: Engin Büyükin, Kitapçılık Ticaret Limited Şirketi Yayınları, İstanbul.
- Kieran, M. and Lopes D. M.**, 2003: Imagination, Philosophy, and Art, published by routledge in USA and Canada.
- King, S. K.**, 2005: Hayal Mühendisliği, çev: Yonca Hancıoğlu, Kuraldışı Yayınevi, İstanbul
- Kumar, K.**, 2005: Ütopyacılık/ Utopianism, çev: Ali Somel, İmge Kitabevi Yayıncılık, İstanbul.

- Laplanche, J. ve Pontalis, J. B.**, 2001: Temel Düşlem/ Kökenlerin Düşlemleri/ Düşlemlerin Kökenleri, çev: Talat Parman, Bağlam Yayınları, İstanbul.
- Leem, L. S.**, 2005: Dance with Archigram by Space Publishing Co., Seoul, Korea.
- Lightman, A.**, 1994: Einstein'in Düşleri, çev:Ergin Koçaran, Özgür Yayınevi
- Nişanyan, S.**, 2007: Sözlerin Soyağacı Çağdaş Türkçenin Etimolojik Sözlüğü, Adam Yayınları.
- Novak, M.**, 2002: Speciation, Transvergence, Allogenesis: notes on the Production of the Alien, AD Magazine, Reflexive Architecture, Wiley Academy.
- Öke, A.**, 1978: Mimari Tasarlama Ders Notları, İTÜ Mimarlık Fakültesi, İstanbul.
- Platon**, 2004: Devlet, çevirenler: Sabahattin Eyuboğlu, M. Ali Cimcoz, Kültür Yayınları, İkitelli, İstanbul.
- Psikeart.**, 2010: Yaratıcılık, Dergi, İstanbul.
- Rapoport, A.**, 2004: Kültür Mimarlık Tasarım, çev: Selçuk Batur, Yapı-Endüstri Merkezi Yayınları.
- Reflexive Architecture, AD.**, 2002: vol 72 no:3, guest-edited by Neil Spiller, Wiley Academy.
- Rilke, M., R.**, 2005: Düşten Taç, çev: Yüksel Pazarkaya, Cem Yayınevi, İstanbul.
- Rollo, M.**, 2008: Yaratma Cesareti, çev: Alper Oysal, Metis Kitabevi.
- Sartre, J. P.**, 2006: İmgelem/L'imagination, çev: Alp Tümertekin, İthaki Yayınları, Topkapı, İstanbul.
- Sevinç, A.**, 2004: Ütopya: Hayali Ahali Projesi, Okuyanlar Yayınları, İstanbul.
- Sevinç, A.**, 2005: İkinci Dünya Savaşı Sonrası Mimarlık Hayalleri: Ütopya Eskizleri, Doktora Tezi.
- Sharma, S., Robin**, 2005: Ferrari'sini Satan Bilge, çev: Osman Özkan, GOA Basım Yayın, İstanbul
- Singer, I.**, 2001: Feeling and Imagination, The Vibrant Flux of Our Existence, Lanham, Md. : Rowman & Littlefield, c2001.
- Sorlin, P.**, 2003: Düş Söylemleri, çev: Süha Sertabiboğlu, Ayrıntı Yayınları, Çemberlitaş, İstanbul.
- Stainer, A. H.**, 2009: Beyond Archigram The Structure of Circulation, Routledge Taylor&Francis Group, New York.
- Strawson, F., P.**, 1970: Imagination and Perception in Experience and Theory, ed:L. Foster and J. W. Swanson, Amherst:University of Massachusetts Press, 1970
- Şentürer, A.**, 2004: Mimarlıkta Eleştirel Yaklaşım, Yem Yayın, İstanbul.
- Tokyay, V.**, 2009: Calvino'nun Kentleri Bizi Ne Kadar İlgilendiriyor, Yapı Dergisi.
- Tura, T.,Y.**, 1989: Freud'dan Lacan'a Psikanaliz, Ayrıntı Yayıncılık, İstanbul.

- Tunalı, İ.**, 2002: Tasarım Felsefesine Giriş, Yapı Endüstri Merkezi Yayınları, İstanbul.
- Tunç, T.**, 1994: Derleme Sözlüğü ve Kavramlar Dizini 3, Türk Dil Kurumu Yayınları
- Türkoğlu, N.**, 2000: Görü-Yorum Gündelik Yaşamda İmgelerin Gücü, Der Yayınları, Çağaloğlu, İstanbul.
- Uraz, T.T.**, 1993: Tasarlama Düşünme Biçimlendirme, İtü Yayınları Arşivi, İstanbul.
- Url-1** < <http://www.zakros.com/liquidarchitecture/liquidarchitecture.html> >, alındığı tarih 02.05.2010.
- Url2**<<http://www.mimarlarodasi.org.tr/mimarlikdergisi/index.cfm?sayfa=mimarlik&DergiSayi=286&RecID=1593>.
- Url-3** < <http://www.asa-art.com/virtus.htm>>, alındığı tarih 02.05.2010.
- Url-4**<<http://baybul.com/insaat/681157-dijital-ortamda-mimari-tasarim-arastirmalari.html>>, Şebnem Yalınay Çinici.
- Url-5**<http://www.studyomim.itu.edu.tr/sayi2/enformasyon_tek_evrimisel_sur_2-6.pdf>, Prof. Dr. Gülen Çağdaş.
- Url-6** < <http://www.kurtuluscephesi.com/sozluk/dustarih.html>>, Orhan Hançerlioğlu.
- Url-7**<<http://www.zakros.com/liquidarchitecture/liquidarchitecture.html>>, edited by Micheal Benedikt.
- Url-8**< <http://www.aliartun.com/content/detail/13>>, Ali Artun, “Sanat ve 1968 Baharı - Bir Kronoloji”, *Sanat Dünyamız*, Bahar 2009, s. 32-47.
- Url-9**<<http://nuresin.blogspot.com/2010/02/yaratc-beyin-dehann-norobiliminc.html>>, Mimarlık eğitimi yazıları denemeler 3- Ocak 2010
- Url-10**< <http://archigram.westminster.ac.uk/people.php>>, alındığı tarih 08.05.2010.
- Url-11**< <http://www.egemimarlik.org/47/35-40.pdf>>, Mimari Tasarım Sürecinin Problematikleri, Sercan Özgencil Yıldırım.
- Url-12**<<http://www.bwk.tue.nl/bps/hensen/team/past/Harputlugil.pdf>>, Enerji Performansı Öncelikli Mimari Tasarım Sürecinin İlk Aşamasında Kullanabilecek Tasarıma Destek Değerlendirme Modeli, Emel Harputlugil.
- Url-13**<<http://www.centrifuge.org/centrifuge/transLAB.html>>, alındığı tarih 02.06.2010.
- Url-14**<<http://monokurgusuzlabirent.blogspot.com/2008/12/mimariyi-aktarmak-fizikairi-kent-marcos.html>>, Mimariyi Aktarmak: Fizikaşırı Kent, Marcos Novak, sayı:1.
- Url-15**<<http://criticalinquiry.uchicago.edu/features/artsstatements/arts.liu.html>>, Transcendental Data: Toward a Cultural History and Aesthetics of the New Encoded Discourse, by Alan Liu.
- Url-16**< http://ewe.mat.ucsb.edu/?page_id=358>, Turbulent Topologies, by Marcos Novak.

Url-17< <http://ab.org.tr/ab10/bildiri/52.pdf>>, Mimari Tasarım Eğitiminde Bilişim Teknolojilerinin Kullanımı ve Etkileri, Tayfun Yıldırım, Nurgül İnan, Arzu Özen Yavuz.

Url-18<<http://mtfproje.com.tr/tr/unstudio-design-models>>, Mimari Tasarım Fikirleri, Derya Ekim Öztepe.

Url-19< <http://www.be.gazi.edu.tr/dergi/sayi/2-7.pdf>>, Uzaktan Mimari Tasarım Eğitiminde İnternet Teknolojilerinin Kullanımı, Tayfun Yıldırım, Arzu Özen, Nurgül İnan.

Url-20<http://etd.lsu.edu/docs/available/etd-01202005-102411/unrestricted/Silva_thesis.pdf>, Liquid Architectures: Marcos Novak's Territory of Information, Camile A. Silva.

Url-21<<http://www.arkitera.com/g57-sanal-mimarlik-ve-hiperyuzeyler.html?year=&aID=562>>, Sanal Mimarlık ve Hiperyüzler, Didem Yavuz, Şebnem Şoher, Güler Canbulat.

Url-22<<http://inet-tr.org.tr/inetconf8/bildiri/33.pdf>>, Mimari Etkinlik Alanı Olarak İnternet ve Yeni Perspektifler, Ozan Önder Özener, Burak Pak, Arzu Erdem.

Url-23<<http://kisakes.wordpress.com/2007/03/23/archigram-utopya-mi-disutopya-mi/>> Archigram:Ütopya mı,Distopya mı?, Deniz Yürür.

Url-24<<http://nuresin.blogspot.com/2010/03/sanal-tasarm-studyosunun-tasarlama.html>>, Sanal Tasarım Stüdyosunun Tasarlama Eğitimi içindeki yeri:pedagojik-Pskolojik Bakış, Nur Esin.

Url-25<<http://www.izmim.org/etkinlik.php>>, “Fantezi ve Mimarlık” konulu konferansından, Gürhan Tümer.

Url-26<yayin.todaie.gov.tr/goster.php?Dosya=MDQ5MDU2MDU3MDU1>, 20.Yüzyıl Kent Ütopyaları, Kıvılcım Akkoyunlu Ertan.

Url-27<<http://www.arkitera.com/news.php?action=displayNewsItem&ID=49893>>, Delilerimiz Olmayacak, Herkes Zeki ve Akıllı Başında İnsanlar Olarak Biçimlenecek!, Dilek Öztürk.

Url-28<<http://www.tdk.gov.tr> (Türk Dil Kurumu- Online Sözlük)

Url-29><http://en.wikipedia.org> (Wikipedia İnternet Ansiklopedisi)

Url-30< <http://mastersofmedia.hum.uva.nl/2009/09/21/wikipedia-laundry-list>.

Url-31<<http://archigram.westminster.ac.uk/projects.php>.

Url-32<<http://archigram.westminster.ac.uk/project.php?id=99>.

Url-33<<http://archigram.westminster.ac.uk/project.php?id=85>.

Url-34<<http://archigram.westminster.ac.uk/project.php?id=164>.

Url-35<<http://archigram.westminster.ac.uk/project.php?id=147>.

Url-36<<http://archigram.westminster.ac.uk/project.php?id=148>.

Url-37<<http://archigram.westminster.ac.uk/>.

Url-38<<http://archigram.westminster.ac.uk/project.php?id=92>>, Cushiscle&Suitaloon

- Url-39**<<http://www.chinsishe.net/architecture/concept/08au700/08au700.pdf>>, Arcighram:Drive-in Housing Survivalism Transforming,Sishe Chin.
- Url-40**<<http://archigram.westminster.ac.uk/project.php?id=95>.
- Url-41**<http://www.archigram.net/projects_pages/living_pod.html.
- Url-42**<http://www.archigram.net/projects_pages/capsule_homes_2.html.
- Url-43**<http://archigram.net/projects_pages/walking_city.html.
- Url-44**<<http://archigram.westminster.ac.uk/project.php?id=59>.
- Url-45**<http://www.archigram.net/projects_pages/plug_in_city.html.
- Üçer, A., Yılmaz, G.,** 2004: Housing Typologies in The Context of Urban Utopias, G.Ü Fen Bilimleri Dergisi.
- Vanlı, Ş.,** 2001: Düşünceler ve Tasarımlar, der: Güven Arif Sargın, Mimarlar Derneği, Ankara.
- Yıldırım S.,M.,** 2005: Ütopyanın Kadınları Kadınların Ütopyası, Sel Yayıncılık, Çemberlitaş, İstanbul.
- Winnicott D.,W.,** 2005: Oyun ve Gerçeklik, çev: Tuncay Birkan, Metis Yayınları, İstanbul.
- Zeisel, J.,** 1981: Inquiry by Design: Tools for Environment-Behavior Research, Cambridge University Press.

ÖZGEÇMİŞ



Ad Soyad: Zemzem TAŞGÜZEN

Doğum Yeri ve Tarihi: Şanlıurfa, 1984

Adres: Şehremini, İstanbul.

Lisans Üniversitesi: Yeditepe Üniversitesi

Kendimi bir “düşperest” olarak tanımlıyorum; “düş” kelimesine karşı ayrı bir tutkum var. Düşlerimden birisi, diğer düşperestlerle sözlü, yazılı, çizili düş yolculuklarına çıkmak... Düşleri paylaşmak, konuşmak ve çoğaltmak...

ztasguzen@gmail.com.

