

TEMEL FELSEFE AKIMLARI IŞIĞINDA TASARIM EDİMİNE İLİŞKİN KAVRAMSAL KATEGORİLER

Ufuk Uluşan, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, Endüstri Ürünleri Tasarımı Bölümü

Bu bildirinin amacı, tasarım süreçlerinde tasarımcı tarafından gerçekleştirilen edimleri temel felsefe akımları kapsamında ele alarak kavramsal kategoriler oluşturmaktır. Bunun için çalışma yazarın devam etmekte olan doktora çalışmasında yer alan ampirik çalışmanın ürettiği bulguları çıkış noktası olarak ele almaktadır. Bu bulgular, endüstri ürünleri tasarımı eğitimi yeni tamamlamış katılımcılarla yapılan mülakatların tematik analiz yöntemi ile çözümlenmesi sonucunda elde edilmiş on adet başlıktır. Bu başlıklar bildiride temel felsefe akımlarıyla ilişkilendirilmiş, çeşitli tasarım tanımlarıyla desteklenmiş, gündelik yaşamdan örneklerle açılmış ve tasarım edimlerini sınıflandırarak kendinde toplayan kavramsal kategorilere dönüştürülmüştür.

Anahtar Kelimeler: Tasarım edimi; felsefe akımları; kavramsal kategoriler.

GİRİŞ VE AMAÇ

Bu çalışmanın ilgilendiği literatüre bakıldığında, edimler üzerinden yapılan tasarım tarifleri ya da başka bir deyişle tasarıma ilişkin çeşitli tanımlardan çıkarılabilecek edimler göze çarpmaktadır. Örneğin Cross (1990) tasarımcıların ne yaptığıyla ilgili dört ana başlık oluşturmuştur: Tasarımcılar, belirsizliğe tahammül ederek eksik bilgilerle çalışırlar, problemlere hayal gücü ve öngörüyle yaklaşır, problemleri çözmek için görselleştirme araçlarını kullanırlar ve bu şekilde yeni ve beklenmedik çözümler üretirler. Lawson ve Dorst (2009) ise tasarım etkinliğinde yer alan aktiviteleri, problemlerin anlaşılması ve tarif edilmesi; fikirlerin çizilerek, yazılarak, maket yapılarak, bilgisayarda modellenerek veya anlatılarak sunulması; tasarım fikirlerinin önerilmesi, geliştirilmesi, tasarımın sonuçlanabilmesi için adımların atılması, atılan adımların değerlendirilmesi; ve tasarım sürecinin yönetilmesi olarak sınıflandırır. Suh (1990) tasarımı, soyut kavramlardan somut betimlemelere geçiş olarak düşünülebilen bir evrilme süreci olarak tanımlarken, Krippendorff (1989) şeyleri anlamlandırma olarak tarif eder ve daha çok anlam üzerinde durur. Potter (2009) tasarım kabiliyetinin, tecrübeyle sağlanılabilmek üzere yetenek, bilgi, anlama ve hayal etme kavramlarının kaynaşmasıyla ilerle-

diğini belirtir. Buchanan (1989) ise, grafik tasarım, mühendislik, endüstriyel tasarım, mimarlık veya şehir planlama dahil olmak üzere her seviyedeki üretimi organize eden zeka ve fikrin tasarıma dayandığını belirterek, özellikle tasarımın üretimle olan ilişkisini ve tasarımın üretimi organize ederken dayandığı fikri temeli ön plana çıkarır.

ICSID ve ETMK gibi ulusal ve uluslararası meslek kuruluşlarının da çeşitli edimler üzerinden tasarıma ilişkin farklı tanımlar gerçekleştirdikleri görülebilir. Örneğin ETMK (2016) tasarımını “endüstride üretilen, nihai kullanıcıya yönelik ürünlerin, işlevsellik, hedef kitlenin beğenisine ve kullanıcının ihtiyaçlarına uygunluk gibi ölçütleri gözeterek fikren geliştirilmesi ve üretime uygun yeni bir ürün olarak projelendirilmesi” olarak tanımlarken, ICSID (2015) tasarımını şu şekilde tarifler: İnovatif ürünler, sistemler, hizmetler ve deneyimler yoluyla inovasyon yaratan, iş başarısı sağlayan ve daha kaliteli bir hayata doğru götüren stratejik bir problem çözme süreci. Çalışma, bu tanımlara ek olarak gerçekleştirilebilecek daha farklı tariflerde de yer alabilecek farklı edimlerin bir araya gelebileceği kapsamlı bir zemin oluşturma amacındadır. Bu şekilde kavramsal kategoriler oluşturularak, bahsedilen edimleri toparlayacak üst bir bakışa erişilebileceği öngörülmüştür.

YÖNTEM

Bildiri bu amaçla tasarım tanımlarından, gerçekleştirilmiş bir ampirik çalışmadan, felsefe akımlarından ve felsefenin rasyonel akıl yürütme disiplininin faydalanmaktadır. Bulgularından yararlanılan ampirik çalışma, veri toplama metodu olarak mülakat, veri analiz tekniği olarak ise tematik analiz yöntemi kullanılmaktadır. Braun ve Clarke (2006) tematik analizi veri içindeki örüntüleri tanımlamak, analiz etmek ve rapor haline getirmek için kullanılan nitel bir yöntem olarak tarif etmiştir. Tematik analizin aşamaları Robson’dan (2011) şu şekilde özetlenebilir: Verinin bütünü ya da parçaları kodlanır, ilişki kurulabilecek bir şey olarak tanımlanır ve etiketlenir, aynı etikete sahip kodlar bir tema altında gruplanır. Thomas ve Harden’in (2008) çalışmasında ise tematik analiz, çalışma bulgularının serbest bir şekilde kodlanması, bu kodların tasvirleyici temalar oluşturmak üzere ilgili alanlara konumlandırılması ve analitik temaların geliştirilmesi olarak üç adımda anlatılır. Bu anlamda 14 kişiden oluşan amaçlı ve küçük bir örneklem seçilmiş, tasarıma ve tasarım süreçlerine ilişkin yarı yapılandırılmış sorular içeren mülakatlar gerçekleştirilmiş, görüşmeler ses kayıt cihazıyla kaydedilmiş, sonrasında yazıya aktarılmış; ortaya çıkartılan veri kodlanmış, kodlar birkaç adımda sınıflandırılmış ve on adet başlık altında birleştirilmiştir. Bu başlıklar: *anlatım ve sunum, malzeme ve üretim, düşünme ve fikir, araştırma ve analiz, süreç ve yönetme, algılama ve sorgulama, kavram ve senaryo, biçim ve inşa, kullanıcı ve piyasa, ve bilme ve öğrenmedir.*

Bildiri, bu çözümleme sürecinin kendisini ele almamakta, sürecin sonunda ortaya konan bu başlıkları bir çıkış noktası olarak değerlendirmektedir. Dolayısıyla bu çalışmada kullanılan teknik, bu başlıkların kavramsallaştırılarak temel felsefe

akımlarıyla ilişkilendirilmesi üzerine temellenir. Faydalanılan akımlar idealizm, realizm, natüralizm, materyalizm, pragmatizm, hümanizm ve kültürel yaklaşımdır. Tasarımı felsefi açıdan ele alan Türkçe literatür kaynaklarının azlığı düşünüldüğünde, tezin bu tekniğinin özgünlük açısından anlam kazandığı öngörülmüştür. Bahsedilen kategoriler, başlıklarla paralel bir şekilde ve sırasıyla *tasvir*, *tecessüm*, *tefekür*, *keşif*, *idare*, *idrak*, *mefhum*, *teşekkül*, *camia*, ve *malumattır*. Kategoriler, kapsayıcı ve soyutlayıcı niteliklerinin güçlendirilebilmesi açısından gündelik dilde karşılaşılabilen Arapça kökenli kelimelerle ifade edilmiştir. Böylece hem kategorilerin anlam bütünlükleri artırılmış, hem de, anlamları ve aynı kökten türemiş olan başka kelimeler açıklandıktan sonra içselleştirilebilen kavramlar ortaya konulmuştur. Bu ilişkilendirme, günlük hayattan verilen örneklerle desteklenmiştir.

Bildiri metodolojik açıdan felsefe yöntemlerinin tasarımıyla ilişkilendirilmesi yoluyla ortaya çıkan ve tasarım felsefesi olarak adlandırılan güncel araştırma sahasını ilgilendirmektedir. Tasarım felsefesindeki genel tavır, tasarıma felsefi açıdan yaklaşmak, yani tasarımı konu alırken rasyonel akıl yürütme disiplini de içeren felsefe yöntemlerini kullanmaktır. Galle (2002) tasarım felsefesini, tasarım araştırmasının felsefeyle birleşiminden oluşan çok disiplinli bir alan olarak tarif eder ve bu araştırmalardan elde edilen anlayışların, ampirik gözlemlerden çok rasyonel akıl yürütmelerle gerçekleştirildiğini, bu anlayışlara da bu türden akıl yürütmeler dışında erişmenin mümkün olmadığını söyler. Tez, rasyonel akıl yürütme faaliyeti olarak tanımlanan bu etkinliğin, daha önceden gerçekleştirilen ampirik çalışmanın ortaya koyduğu noktalardan hareket ederek işlerlik kazanmasını hedeflemektedir.

Galle (2002, 216) ayrıca tasarımın nasıl yapıldığı ve aslında ne olduğuna dair bir ayrıma işaret eder ve tasarım felsefesinin, tasarımcının yaptığı işi nasıl yaptığını anlamasına yönelik yardım etme, yol gösterme ve öneride bulunma eylemlerinin sonlanmasına hizmet ettiğini belirtir:

“Tasarımcının yaptıklarını nasıl yaptığını anlamasından çok ne yaptığını anlaması, tasarımla ilgili bahsettiğim türden bir anlayıştır ki, bunun sadece tasarım felsefesinin önerdiği felsefi yollarla elde edilebileceğine ve böyle bir anlayışın tasarımcılar için çok değerli olduğuna inanıyorum.”

Dolayısıyla çalışma, felsefe akımlarını mevcut başlıklarla ilişkilendirerek kategoriler oluşturmakta, kategorilerin işaret ettiği anlam bütünlüklerini akıl yürütme yolu ile genişletmekte ve bu şekilde tasarımın nasıl yapıldığından çok, tasarım süreçlerindeki edimlerin ne anlama geldiklerini ve hangi üst kategorilere ait olabileceklerini sorgulamaktadır.

KATEGORİLER

Tasvir

Tasvir, tasarlama etkinliği süresince tasarımcının kendi zihnini açık etmeye yönelik faaliyetlerinin gerçekleştiği dil mecrasıdır. Bu mecra, bir özün veya içeriğin anlatımına ve bu anlatımın sunumuna, dolayısıyla suretine işaret eder. Zihin-

deki bir içeriğin tek bir kalem izi, ağızdan çıkan söz, gerçekleştirilen bir eylem veya davranış olarak suretinin ortaya konulması bu mecrayı ilgilendirir. Örneğin Cross'un (1990, 132) tarifindeki “problemleri çözmek için görselleştirme araçlarını kullanmak” ve Lawson ve Dorst'un (2009, 48, 50) tanımındaki “fikirlere çizerek, yazarak, maket yaparak, bilgisayarda modelleyerek veya anlatarak sunmak” edimleri bu mecranın kapsamına girer. Tasvir kelimesi TDK Elektronik Sözlüğü'nde “betimleme”; betimleme ise “tasarlama, bir şeyi sözle veya yazıyla anlatma, göz önünde canlandırma, tasvir” olarak tanımlanmıştır. Nişanyan Sözlük'e göre tasvir kelimesiyle aynı kökten türemiş olan kelimelerden Türkçeye alıntılananlar arasında “surat” ve “suret” kelimeleri vardır.

Tasvirin kökleri idealizmin düşünce sistemine kadar dayanır. İdealizmin kurucusu olarak görülen Platon'a göre gerçeklik, sadece akılla kavranabilen, cisim özellikleri göstermeyen *idealdır*. Ona göre idealar gerçek dünyayı, sadece bir görünüşten ve gölgeden ibaret olan nesnelere ise gerçek olmayan dünyayı oluşturur. Platon bu iki alemin bir mağara metaforu üzerinden açıklar. Bu mağarada zincire bağlanmış, mağaranın girişine arkası dönük olarak duran bazı köleler vardır. Onlar dışarıda olup bitenleri göremezler, duyamazlar ve algılayamazlar. Bu kölelerin tek görebildiği, mağaranın kapısının önünden geçenlerin, içeriye süzülen ışık nedeniyle mağara duvarında oluşan gölgeleridir. Köleler gerçeklikle doğrudan bir ilişki kuramadıklarından dolayı dışarıdaki dünya hakkında yanlış ve eksik bir bilgiye sahip olurlar. Kölelerin doğrudan algılayamadığı mağara dışındaki dünya idealar alemini, mağara ise bu alemin bir yansıması olarak kabul edilen yaşadığımız dünyayı simgeler.

Dolayısıyla denilebilir ki, Platon'un metaforunda mağara duvarına yansıyan gölgeler, bu mecranın anlam bütünlüğüne işaret eder. Burada, mağara dışının simgelediği gerçek ve mutlak olan bir hal, yani bir anlamda tasarımcının zihni ile, bu halin yansımaları oluşturan, böyle bir mutlakiyeti hedefleyen ama asla bu duruma ulaşamayan bir gölge, bir anlamda tasarımcının zihnini tasvir etme eylemi vardır. Bu mecranın idealizm kapsamında yaptığı ayırım soyut, gözlenemeyen sonsuz bir alem ile, somut, gözlenebilen sonlu bir alem arasındaki bir aktarıma ve bu aktarımın gerçekleştiği mecraya işaret eder. Bu anlamda bu mecranın sunduğu anlam bütünlüğü, zihnin fiziksel bir tezahürü olarak belirerek, bilincin bir çeşit tasvirini kapsar. Bu mecraya, tasvirin aktarımının kaynağına olabildiğince benzemesini ve bu iki mecranın örtüşmesini hedefler. Ancak bu örtüşme mecranın varoluşsal bir özelliği nedeniyle asla başarılamaz. Bu özellik, mecranın gerçekliği büküp çoğaltma özelliğidir. Zira tezahür eden artık kendisi değil, bükülmüş bir gerçekliktir. Bu durum, bir tür kulaktan kulağa oyununun veya dile gelme süreci boyunca artık gerçekle ilişkisi zayıflamış bir dedikodunun yapısına benzer. Kulaktan kulağa oyununu başlatan veya olmuş bir olayın dedikodusunu yapan kimsenin dile getirdikleri, söz ağızdan çıktığı anda hem gerçeklik minvalinden ayrılarak bükülmüş, hem de dile muhatap olan bilinç tarafından çoğaltılmış olur.

Tasvir, soyut mecralardan aktarımda bulunarak kendisini somut mecralarda gösterebildiğinden dolayı iletişim kuramları, dilbilim, edebiyat, retorik ve politika gibi farklı alanlarla da ilişki içindedir. Bu mecranın anlam bütünlüğü özellikle resim ve heykel gibi plastik sanatlarda da açığa çıkar. Ünlü bir anekdotta Picasso'nun, "Bu balığa benzemiyor" diyerek bir eserini eleştiren kişiye, "O balık değil, resim" şeklinde cevap verdiği anlatılır. Bu yanıt, gerçekliğin (balık) bükülerek, Picasso dahil olmak üzere onu deneyimleyen her bilinç tarafından ayrı bir yorumu yapılabilecek bir tasvire (resim) dönüştüğü fikrine bir örnektir.

Tecessüm

Tecessüm, tasarımcının tasarlama etkinliği süresince malzeme ve üretim bilgisine yönelik faaliyetlerinin gerçekleştiği bilgi mecrasıdır. Bu mecra, cisim özellikleri göstermeyen soyut değerlerin cisimleşerek ortaya çıkması sürecinin endüstriyel anlamda muadili olan üretim etkinliğinde nasıl sınırlar bulunduğu, bu oluşma sürecinin hangi kurallarla ve ne tür adımlar sonucunda mümkün kılındığına ve süreç sonucunda ortaya çıkan cisimleşmiş varlığın malzeme, strüktür ve mekanik gibi bir takım olgular dahilinde dünya üzerinde nasıl işlerlik kazanacağına yönelik bilgi bütünlüğüne işaret eder. Örneğin Suh'un (1990, 25) tarifindeki "soyut kavramlardan somut betimlemelere geçmek", Buchanan'ın (1989, 108) tanımındaki "üretimi organize etmek" ve ETMK'nın (2016) betimlemesindeki "ürünleri, üretime uygun yeni bir ürün olarak projelendirmek" edimleri bu mecranın kapsamına girer. Tecessüm kelimesi TDK Elektronik Sözlüğü'nde "boyut kazanma, cisimlenme, görünmeye başlama, belirme, göz önüne gelme, canlanma" olarak tanımlanmıştır. Nişanyan Sözlük'e göre bu kelimeyle aynı kökten türemiş olan ve Türkçeye alıntılanan sözcükler arasında "cisim" ve "müseccem" kelimeleri vardır.

Tecessümün kökleri natüralizmin düşünce sistemine kadar dayanır. Bolay (2013, 93) bu akımı "doğalcılık" olarak tanımlar ve onu "her şeyi tabiata indirgemeye çalışan felsefe ve dünya görüşü" olarak tarif eder. Burada doğanın tariflediği ve bir bakıma dikte ettiği kurallar, nesne üretimi için öncelikle bilginin üretimini ve kullanımını zorunlu kılmaktadır çünkü insan her haliyle bu dünyanın maddeselliğe yönelik fiziksel kurallarıyla sarılı durumdadır. Bu kurallar yerçekimi, ışık hızı, korozyon, kuvvet, moment, manyetik alan, atalet, etki-tepki, denge, atmosfer, metal yorulması, entropi, ahşabın çalınması gibi çok sayıda olgu ile tanımlanan bir bütünlüğe gönderme yapar. Natüralizme göre dünya ve onun kuralları belli bir nesnellik ve değişmezlik prensibi üzerinden insanlara bu güvenilir bilgiyi sağlar. Kişi dünyayı gözlemleyerek, araştırarak, doğada deney yaparak, neden-sonuç ilişkileri kurarak, onu ahlaki ve öznel yargılardan uzak bir şekilde doğrudan anlamaya çalışır.

Bu mecrada materyalizm düşüncesi de devreye girer. Cevizci (2012b, 295) materyalizmi "gerçekten var olanın madde olduğunu öne sürerken, manevi tözlerin varlığını yadsıyan varlık görüşü" olarak tanımlarken, Ajdukiewicz'e (2010, 128)

göre materyalizm, “yalnızca maddesel tözlerin var olduklarını, bir başka deyişle, yalnızca cisimlerin tözler olduklarını” savunur. Bu düşünce tarzı özellikle maddeyi ön plana koyarken, düşünsel ve manevi değerleri dışlar. Dolayısıyla burada açığa çıkartılan bilgi, maddenin elde edilmesi, şekillendirilmesi, işlenmesi, ilişkilendirilmesi, bir sistem haline getirilmesi ve bu bütünlük dahilinde işlerlik halinde kalması gibi onu ehil hale getirme amaçlı eylemler üzerinden kendini geçerli kılar.

Bu noktada yaparak öğrenme kavramı da gündeme gelir. Cevizci’ye (2012a, 91) göre “öğrencilerin duyuları yoluyla, yaparak ve keşfederek öğrenmesinin her şeyden değerli olduğuna inanan natüralizm, öğrenciyi pasif hale getirecek bir yöntemin hiçbir şekilde bir öğretim yöntemi olamayacağını ileri sürer”. Elindeki ahşap çubukları iki eliyle tek tek kırabilen bir çocuğun, çubuklardan birkaç tanesini iplerle bağlayıp bir araya getirdikten sonra, kendisinin kıramayacağı kadar güçlü bir bütün oluşturduğunu fark etmesi veya daha önceden dengesini kaybederek yere yığılan metal bir plakanın yüzeyine, okul atölyesinde bir tasarım öğrencisi tarafından amatör bir presleme yöntemiyle nervür açılması ve öğrencinin ancak bu işlemden sonra plakanın ayakta kalabileceğini deneyimlemesi, bu örtük bilginin açığa çıkma haline yönelik örneklerdir. Bu mecra bu şekilde bir yaparak öğrenme metoduna önem verirken, bir anlamda kendini de öğretici yaklaşımları, sınama ve yanılma sürecini ve pratik bilgiyi ön plana çıkartan pragmatizme yaklaştırır. Cevizci (2012b, 359) pragmatizmi “bir ideoloji, teori ya da fikrin işlediği, işe yaradığı takdirde doğru olduğunu, bir önermenin anlamının onu kabul etmenin yaratacağı farklılıklarda, yol açtığı pratik sonuçlarda aranması gerektiğini öne süren düşünce akımı veya felsefe anlayışı” olarak tanımlar. Bu anlamda ahşap çubukların ve metal plakanın işe yararlık kapsamında anlamlı bir bütünlüğe dönüştüğü görülür.

Tefekkür

Tefekkür, tasarımcının tasarlama etkinliği süresince fikir geliştirmeye, çözmeye ve çözüm üretmeye yönelik faaliyetlerinin gerçekleştiği zihinsel mecradır. Bu mecra, soyut mecralarda gerçekleştiği varsayılan ve gözlemlenemeyen her türlü aktiviteye işaret eder. Örneğin Cross’un (1990, 132) tarifindeki “problemlere hayal gücü ve öngörüyle yaklaşmak” ve “yeni ve beklenmedik çözümler üretmek”, Lawson ve Dorst’un (2009, 48, 50) tanımındaki “tasarım fikirleri önermek, geliştirmek” ve “tasarımın sonuçlanabilmesi için adımlar atmak”, Potter’ın (2009, 21) betimlemesindeki “hayal etmek”, Buchanan’ın (1989, 108) söylemindeki “fikri temel kurmak”, ETMK’nın (2016) anlatımındaki “ürünleri fikren geliştirmek” ve ICSID’in (2015) ifadesindeki “inovasyon yaratmak” ile “problem çözmek” edimleri bu mecranın kapsamına girer. Tefekkür kelimesi TDK Elektronik Sözlüğü’nde “düşünme, düşünüş” olarak tanımlanmıştır. Nişanyan Sözlük’e göre bu kelimeyle aynı kökten türemiş olan ve Türkçeye alıntılanan sözcükler arasında “fikir” ve “efkar” kelimeleri vardır.

Tefekkürün kökleri idealizmin düşünce sistemine kadar dayanır. Bu mecra idealizmden, onun akla ve düşünceye verdiği önemi odağına alarak faydalanır. Bu anlamda bilginin temel kaynağının ne olduğuyula, onun nasıl elde edildiğiyle veya bilincin tasvirsel dışavurumuyla ilgili fikir yürütmez, elde edilen bilginin işlenmesinden, kullanılmasından ve geliştirilmesinden sorumlu tek mecranın akıl olduğunu söyler. Buradaki pozisyonun merkezi bir özelliği olduğu kadar, dış dünya ile bağlantısını kesmiş, içe kapanık bir hali de vardır. Platon'un dile getirdiği idealar alemi, bu mecranın kapsadığı bütünlüğe ve bilinmeyen mutlak bir evrene işaret eder ve bu nedenle tefekkürün sunduğu bütünlük adeta bir karakutu olarak nitelendirilebilir. Nasıl bir işleyiş sisteminin olduğu gözlenemeyen, mutlak ve soyut bir mecra olan bu alanda, bilinç, zihin, sezgisellik ve etik gibi entelektüel, manevi ve düşünsel özellikler bulunur. Bunlar özellikle tasarımcının problem çözme sürecinde örtük bir şekilde kullandığı yetilerdir.

Pragmatik açıdan ve kaba bir bakışla, pratik zeka kullanımı açısından Doğu toplumlarının Batı toplumlarına göre daha etkin olduğuna yönelik bir algı ve kabulden bahsedilebilir. Bu durum, hayatın herhangi bir anında karşılaşılan problemin hızlıca, sürdürülebilirlik prensibi gözetilmeksizin, esnek ve pratik bir şekilde çözümlenmesine dayanır. Yani bu düşünce tarzında, problemin tanımlanması veya problemi ortaya çıkartan gerekçelerin etüt edilmesi gibi mevcuda yönelik bir çözümleme faaliyetinden çok, mevcut durumun olumsuzluğunu gidermek önemlidir.

Keşif

Keşif, tasarımcının tasarlama etkinliği süresince araştırma ve analize yönelik faaliyetlerinin gerçekleştiği bilgi mecrasıdır. Bu mecra, herhangi bir bağlamda keşif benzeri bir role bürünmüş bir kişi tarafından henüz keşfedilmemiş ve çözümlenmemiş, ama orada olduğu sezilen bir şeyin aranıp bulunma ve analiz edilme eylemlerine işaret eder. Örneğin Cross'un (1990, 132) tarifindeki "belirsizliğe tahammül ederek eksik bilgiyle çalışmak", Lawson ve Dorst'un (2009, 48, 50) tanımındaki "problemleri anlamak ve tarif etmek" ve Potter'ın (2009, 21) betimlemesindeki "bilgi elde etmek" edimleri bu mecranın kapsamına girer. Keşif kelimesi TDK Elektronik Sözlüğü'nde "ortaya çıkarma, meydana çıkarma, var olduğu bilinmeyen bir şeyin ortaya çıkarılması, gizli olan bir şey hakkında geniş bilgi edinme" olarak tanımlanmıştır. Nişanyan Sözlük'e göre bu kelimeyle aynı kökten türemiş olan ve Türkçeye alıntılanan sözcükler arasında "kaşif" ve "inkişaf" kelimeleri vardır.

Keşifin kökleri realizmin düşünce sistemine kadar dayanır. Realist yaklaşım, bilgi ve dünya algısı açısından idealizmin zıttı bir konumda bulunur. Cevizci'ye (2012a, 45) göre realizm, "zihinden bağımsız bir dış dünyanın varlığını kabul eden felsefi öğretiler" ve "bu dünyanın nesnelere bireylerin algılarından ve tercihlerinden bağımsız olarak var olduğunu savunur". Arslanoğlu'ya (2012, 69) göre ise realistler "nesnelere bizim onları algılamalarımızdan bağımsız olarak var olduklarını ileri sürerler". Realizmin dile getirdiği, insan algısından, düşüncesinden ve bi-

lincinden bağımsız, gerçek ve herkes tarafından aynı şekilde algılanan nesnel bir dünyanın varlığı fikri, bu mecranın anlam bütünlüğünü oluşturur. Bu şekilde bir dünya tahayyülünü algılayabilmek ve bilebilmek için kişi duyularını açmalıdır. Yani bu mecra, insanın karşısına nesnel dünyayla bütünlük ve örtük bir şekilde duran ve insan duyularının maruz kaldığı bilgi yığını koyar. İnsan araştırma, çözümleme, gözleme ve sorgulama gibi yöntemler kullanarak, yani bu anlamda natüralizme yakınlaşarak dış dünya ile ilgili bilgileri edinebilir. Bu mecrada bireyin aklından çok, nesnel bilgi ön plandadır. Bu anlamda dış dünya kişiye, araştırması ve analiz etmesi için veri sunar. İnsan ise maruz kaldığı bu bütünlüğü duyuları yoluyla algılamaya çalışır. Kişi, edindiği bilgiyi problem çözmekten çok özellikle problem tanımlamak ve kurmak için kullanır. Bu şekilde zihnin işlerliğinden çok, mevcut bilgi ve onu edinme yöntemleri ön plana itilir. Dış dünyaya ve mevcuda yönelik bu etkinlik, problemin çözümüne yönelik gerçekleştirilen bir etkinlikten ziyade, problemi gerekçelendirmek ve onu ortaya çıkaran nedenleri bulmak gibi arka planda kalan daha yavaş ve ağır bir eyleme işaret eder.

İdare

İdare, tasarımcının tasarım sürecini yönetmeye yönelik faaliyetlerinin gerçekleştiği zihinsel mecradır. Bu mecra, bir şeyin çekip çevrilerek yönetilmesi eylem bütününe işaret eder ve bir şeyi bir anda olup biten anlık bir hareket olarak görmekten ziyade, onu süregelen, evrilen, belli bir zamana yayılan, başı ve sonu arasında hatırı sayılır bir zaman dilimi bulunan bir süreç olarak değerlendirme ve bu süreci yönetme faaliyetlerine işaret etmek olarak özetlenebilir. Örneğin Lawson ve Dorst'un (2009, 48, 50) tarifindeki "atılan adımları değerlendirmek" ve "tasarım sürecini yönetmek" edimleri bu mecranın kapsamına girer. İdare kelimesi TDK Elektronik Sözlüğü'nde "yönetme, yönetim, çekip çevirme" olarak tanımlanmıştır. Nişanyan Sözlük'e göre bu kelimeyle aynı kökten türemiş olan ve Türkçeye alıntılanan sözcükler arasında "devir", "devran" ve "müdür" kelimeleri vardır.

İdare, kapsadığı idari faaliyetlerin kaynağını zihinden alarak, akli ön plana çıkartan idealizme yaklaşır. Süreci yöneten bu mecranın, aynı zamanda diğer öğeleri de organize eden bir özelliği olduğundan dolayı, bahsedilen diğer felsefe akımlarıyla da zorunlu ama doğrudan olmayan, aracılı bir ilişkisi vardır. Buradaki yönetme faaliyeti, sürecin dışında, tahakküm eden üst bir bilinç ile, tahakküm altına alınan alt öge grubu olmak üzere ikili bir ayrıma işaret eder. Bu halin açık bir şekilde ortaya çıktığı bir misal, parçalar ile bütün arasındaki ilişkide yatar. Örneğin yapboz oynayan bir çocuk, parçaları doğru biçimde dizerek, belli bir sürenin sonunda elde edilmesi planlanan anlamlı bütünlüğe erişmeye çalışır. Bu bütünlük, bu sürenin başlangıcında, merkezi öge olan çocuğun bilincinde planlanmış ve bu doğrultuda niyet edilen sonuca ulaşmak için organize edilmiş öğelerden oluşmaktadır. Bu öğeler sadece yapbozun fiziksel parçaları değildir. Bu unsurlar aynı zamanda, yapboz oluşturulmadan önce büyük olasılıkla ambalajın geniş ön yüzünde bulunan, çocuk tarafından referans alınan ve yapbozun tamamlanmış halini

gösteren resim, yapbozun oluşturulmasına harcanan ve yapbozun büyüklüğüne ve parçaların niceliğine göre bölümlere ayrılmış olma ihtimalini taşıyan zaman, parçaları kullanarak önce yapbozun çerçevesini oluşturmak, aynı ya da benzer renklerden hareket etmek veya kendine göre bu türden bir strateji belirlemek gibi yapboza yönelik yöntem ve yapbozun yapıldığı düzlemin veya mekanın seçimi gibi birbirinden farklı çeşitli nitelik ve nicelikte eleman ve olgudan oluşur. Bu elemanları yöneten, idare mecrasıdır.

Bu mecranın anlam bütünlüğü ağırlıklı olarak, kurumların yönetimi kapsamında siyaset, idari bilimler, askerlik ve din işleri gibi alanlarda, insanların yönetimi kapsamında ise spor müsabakaları, düğün, cenaze ve müzik işleri gibi organizasyonlarla açığa çıkar. Bu açığa çıkma hali kurumu, onun işleyişini, insanları, olayları, organizasyonu, öğeleri, davranışları ve tutumları yönetmek üzerinedir. Bir yapboz oluşturma etkinliğinde olduğu gibi kendi faaliyetlerini yönetmenin dış dünyayı, insanları veya insanlardan ve belli bir işleyişten oluşan kurumları yönetmekten farklı yönleri olsa da, bunlar temelde parça-bütün ilişkisi bakımından aynı kökten beslenirler.

İdrak

İdrak, tasarımcının tasarlama etkinliği süresince algılama ve sorgulamaya yönelik faaliyetlerinin gerçekleştiği zihinsel mecradır. Bu mecrada belli bir algılama, sorgulama, eleştirme ve farkında olma süreci sonucu bir kavrayışa ulaşma olgusuna işaret eder. Örneğin Potter'ın (2009, 21) tarifindeki “anlamak” edimi bu mecranın kapsamına girer. İdrak kelimesi TDK Elektronik Sözlüğü'nde “anlama yeteneği, anlayış, akıl erdirme, erişme, ulaşma” olarak tanımlanmıştır. Nişanyan Sözlük'e göre bu kelimeyle aynı kökten türemiş olan ve Türkçeye alıntılanan sözcükler arasında “tedarik” kelimesi vardır.

İdrakın kökleri idealizmin düşünce sistemine kadar dayanır. Hesapçıoğlu ve Akdağ'a (2014, 205) göre idealizm “dünyadaki her şeyin, insan düşüncesinin eseri ve hatta düşüncenin bizzat kendisi olduğunu savunmaktadır”. Sönmez (2014, 74) ise bu akımda “tüm doğru, mutlak, kesin bilgilerin insan aklında önceden olduğunu” söyler. İdealizmin akli ön plana koyması, algılama ve sorgulama eylemlerinin düşünsel temelini oluşturur. Bir şeyi sorgulayarak belli bir kavrayışa ulaşmak ve onu bu şekilde algılamak, dış dünyada değil zihinsel bir mecrada gerçekleşen bir olgudur. Bu mecrada bu anlamda realizme karşıt bir konumda bulunur. İdrakın işleyiş biçimi paradigmanın yapısına benzer. Sistemde işlerliğini sürdüren bir paradigmanın ortaya çıktığı andan itibaren algılanma, eleştirilme ve sorgulanma süreci başlar. Belli bir süre sonra bu paradigmanın tarif ettiği olguları doğru ve yeterli bir şekilde karşılayamadığı düşüncesi insanlarda oluşur, onun yerine daha iyisi aranır. Daha iyisi bulunduğu zaman bu durum, insanların o paradigmanın anlattığı olguları eskisinden daha iyi idrak edebilmelerine sebep olur. Dolayısıyla belli bir algılama ve sorgulama süreci sonucunda bir kavrayışa ulaşılır. Daha sonra ise bu yeni paradigmanın algılanma ve sorgulanma süreci başlar.

Örneğin Newton paradigmasına ilişkin, onun tarif ettiği olguları yeteri kadar iyi tanımlayamadığı düşüncesi ağır basmaya başlayınca, yani bu paradigmanın yüz-yıllar boyunca algılanarak sorgulanması ve sorgulanarak algılanması süreçleri sonucunda insanların artık bu paradigmaya ilişkin bir takım yanlışlıklar sezmesiyle birlikte Einstein paradigması ortaya çıkmıştır. Bu şekilde uzay-zamana yönelik daha doğru, gerçeğe bir parça daha yaklaşan bir anlayış geliştirilebilmiştir. Paradigmalarla ilişkin bu durum idrakın en temel özelliği olan ilerleme niteliğine işaret eder. Bu mecra bu anlamda durağanlığa, dogmatizme ve yerinde sayıp kalmaya karşı, yenilenmeyi, gelişmeyi ve yol almayı ön plana çıkartır. Bunu da zihinsel bir etkin olma süreci sonunda başarır. Çoğu bilim insanına atfedilen ve özellikle çocuklarda bulunduğu söylenen soru sorma, nedenini merak etme ve şüphe duyma gibi eleştirel ve algılamaya yönelik özellikler bu mecranın anlam bütünlüğüne gönderme yapar.

Mefhum

Mefhum, tasarımcının tasarlama etkinliği süresince konsept, kavram ve senaryo üretmeye yönelik faaliyetlerinin gerçekleştiği zihinsel mecradır. Bu mecra, uzayda kapladığı hacmiyle salt bir biçim sunan bir cisme anlamlar ve kavramlar yüklemek, yorumlanabilecek özellikler eklemek, onu bir konsept düzlemine oturtmak ve bir hikaye içinde resmetmek gibi eylemlere işaret eder. Örneğin Krippendorff'un (1989) tarifindeki anlamlandırmak edimi bu mecranın kapsamına girer. Mefhum kelimesi TDK Elektronik Sözlüğü'nde "kavram" olarak tanımlanmıştır. Nişanyan Sözlük'e göre bu kelimeyle aynı kökten türemiş olan ve Türkçeye alıntılanan sözcükler arasında "fehim" kelimesi vardır.

Mefhumun kökleri idealizmin düşünce sistemine kadar dayanır. Dış dünyada mevcut olmayan veya henüz o biçimde gözlenmemiş ilişkileri ve olayları, bu dünyadaki kavramlar kullanarak zihinde kurgulama etkinliği bu mecranın konusudur. Bunun sadece zihin mecrasında gerçekleşen bir aktivite olması, onun kısıtlamalardan ve kurallardan uzak kalarak özgür bir *idea* fikri yaratmasını sağlar. Buradaki *idea* zihinde hayal edilen başka bir dünyaya ve bu alem içindeki ilişkilere olanak sağlar. Ancak bu mecra, idealizmin bilginin tek kaynağı olarak aklı gören yaklaşımını benimsemez. Bu düşünce sisteminde olduğu gibi aklı gene merkeze koyar ancak ondan farklı bir şekilde zihnin dış dünyadan örnek alması ve ondan etkilenmesi anlamında bir faydalanma biçimi öngörür. Örneğin anaokuluna giden küçük bir çocuğun kendi zihninde aslında gerçekleşmemiş, gerçekleşmesi de pek mümkün görünmeyen bir olayı olmuş gibi hayal etmesi, yani bir anlamda dış dünyanın gerçekliğini bükerek değiştirmesi bu mecrayı ilgilendirir. Bu anlayışa göre çocuğun oyuncak ayısı gece yarısı bulunduğu kitaplığın en üst rafından aşağıya inip onun yanına gelebilir ve ona masallar anlatıp aynı yatakta beraber uyumalarını sağlayabilir. Bu örnekte oyuncak ayı, dış dünyadan ödünç alınan ama zihinde daha farklı bir bağlam içinde değerlendirilen bir öge olarak kullanılmıştır.

Buradaki mekanizma, temelde reklamcılık sektöründeki bir metin yazarının reklam metnini yazarkenki ya da *dwarf*, *elf* ve *hobbit* gibi gerçek dışı ırkların veya *jedi* ve *sith* gibi kurgusal sınıfların var olabildiği fantastik dünyaların bir roman veya senaryo yazarı tarafından yaratılması sırasındaki zihinsel kurguya benzer. Bu mecranın işaret ettiği anlam bütünlüğü özellikle reklamcılık, edebiyat ve sinema gibi bu dünyadakinden daha farklı birtakım ilişkilerin talep edildiği alanlarda ortaya çıkar. Buralarda gündelik yaşamdan belli kurucu kodlar ödünç olarak alınır ve daha farklı bir kurgu dahilinde konumlandırılır.

Teşekkül

Teşekkül, tasarımcının tasarlama etkinliği süresince biçimlendirme ve inşa etmeye yönelik faaliyetlerinin gerçekleştiği dil mecrasıdır. Bu mecra herhangi bir şekle sahip olmayan soyut değerlerin şekil kazanarak ortaya çıkmasına işaret eder. Örneğin Suh'un (1990, 25) tarifindeki "soyut kavramlardan somut betimlemelere geçme" edimi, *tecessüm* kategorisini ilgilendirdiği kadar, bu mecranın kapsamına da girer. Teşekkül kelimesi TDK Elektronik Sözlüğü'nde "belli bir varlık ve biçim kazanma" olarak tanımlanmıştır. Nişanyan Sözlük'e göre bu kelimeyle aynı kökten türemiş olan ve Türkçeye alıntılanan sözcükler arasında "şekil", "eşkal" ve "teşkilat" kelimeleri vardır.

Teşekkülün kökleri idealizmin düşünce sistemine kadar dayanır. Bu mecrada gerçeklik ve onun tezahürü arasındaki ilişkinin bir benzeri vardır. Ancak burada oluşturulan tasvirin taşıdığı en önemli fark, tezahürün uzayda veya sanal ortamda hacim kaplayan bir özelliğe sahip olmasıdır. Bu mecranın anlam bütünlüğü, özellikle heykel ve ürün tasarımı gibi hacimsel özelliği ön planda olan alanlarda kolay bir şekilde izlenebilir. Tasarım veya sanat alanlarına bakıldığında biçimin Art Nouveau, De Stijl, Ulm veya Bauhaus gibi çeşitli okul, akım ve ekollerden etkilenmesi, 60'lar, 70'ler veya 80'ler gibi zaman sürelerini kapsayan çeşitli tariflerin oluşması ve "biçim işlevi izler" gibi sloganların ortaya çıkması bu mecranın konusuna girer. Burada biçim kültür, sosyo-ekonomik yapı, trendler ve akımlar gibi farklı etmenlerden etkilenen, bu faktörlerin bir uzantısı ve çıktısı durumundadır. Dolayısıyla tersten ve bütünsel bir bakış açısıyla bakıldığında biçim, çeşitli dönemlere ait ipuçlarının izlenebildiği, üzerlerinden dönemsel tasvirlerin okunabildiği izleri de barındırmaktadır.

Bu mecrada yaparak öğrenme kavramı gündeme gelmektedir. Zira *yapmak* kelimesi oluşturmak, ortaya koymak, gerçekleştirmek ve meydana getirmek gibi, fiziksel dünyanın üç boyutlu haline ilişkin bir yapım ve kurma faaliyetine gönderme yapan kavramları beraberinde getirir. Herhangi bir şeyin fiziksel anlamda inşa edilmesi yapma edimine, inşa edilenin bozulup tekrar yapılması ise yaparak öğrenme kavramına işaret eder. Buradaki inşa dünyanın fiziksel ve maddesel kurallarına tabi olduğu için bu mecra natüralizme yakın durur. Bu mecrada estetik kavramı gündeme gelmektedir. Ancak buradaki estetik anlayışı zihinde yer alan

deęil, aęırlıklı olarak dıř dūnyada dıřavurulmuř ve biçim kazanmıř bir olgu olarak ortaya çıkar.

Camia

Camia, tasarımıcının tasarlama etkinlięi sūresince kullanıcı ve kullanıcı gruplarına yōnelik faaliyetlerinin gerçekteřtięi bilgi mecrasıdır. Bu mecra, bütūn ōzellikleri ve kullanım baęlamlarıyla kullanıcılara, kullanıcıların oluřturduęu insan topluluklarına ve piyasa ōzelliklerine iřaret eder. Őrneęin ETMK'nın (2016) tarifindeki "hedef kitlenin beęenisine ve kullanıcının ihtiyaçlarına uygunluk ōlçūtlarını gōzetmek" edimi bu mecranın kapsamına girer. Camia kelimesi TDK Elektronik Sōzlūęū'nde "topluluk, zūmre" olarak tanımlanmıřtır. Niřanyan Sōzlūk'e gōre bu kelimeyle aynı kōkten tūremiř olan ve Tūrkçeye alıntılanan sōzcükler arasında "cemaat", "cemiyet" ve "içtima" kelimeleri vardır.

Camianın kōkleri hūmanizmin dūřünce sistemine kadar dayanır. Cevizci (2010, 258) hūmanizmi "genel olarak, akıllı insan varlıęını tek ve en yūksək deęer kaynaęı olarak gōren, insanın doęallıęını, ōzgūrlūęūnū ve etkinlięini ōn plana çıkartan felsefi akım" ve "insanın kendisinin ve ilgilerinin/çıkarlarının çok temel bir ōnemi haiz olduęunu savunan yaklařım" olarak tarif ederken, Bolay (2013, 182) onu "insancılık" olarak tanımlar ve "genellikle, alakalarının merkezi olarak insan ve insanlıęı kabul eden davranıř, sorunların çōzūmūnde, insanların, Tanrı'dan ziyade kendilerine gūvenmeleri anlayıřı" olarak betimler. Hūmanizmin insanı merkeze alması bu mecranın esas tavrını oluřturur. Burada insan tūm yōnleriyle, her tūrlū davranıř ve dūřūncesiyle birlikte deęerlendirilir. Bu anlamda, bu mecra bilginin kaynaęını sadece insan akılı olarak gōren idealizme yakın durur ama ondan farklı bir şekilde insanı daha kapsamlı bir tarzda ele alarak bir bütūn olarak deęerlendirir. İnsanın tercihleri, tutumları, deęer yargıları, alışkanlıkları ve ideolojileri gibi olgular bu mecra kapsamında deęerlendirilir. Bu mecranın daha geniř ōlçekli bir bakıř açıřıyla eęildięi benzer bir kavram da insan topluluklarıdır. İnsanın ve insan topluluklarının incelenmesi, arařtırılması ve gōzlenmesi gibi yōnteme yōnelik eylemler bu mecrayı natūralizme yaklařtırır. Anaokulu ve lise seviyesinde iki ayrı ōęrenci tipinin ōęrenen kiři konumunda bulunmak adına aynı kavrama gōnderme yapmalarına raęmen, eęitim mūfredatlarının, eęitim mobilyalarının, eęitim eřyalarının, ōęretmenlerinin, tutumlarının, morfolojik ōzelliklerinin, fiziksel ve ruhsal ihtiyaçlarının ve onları ilgilendiren daha birçok etmenin birbirinden farklı ōzellikler sergilemesi ile, bundan daha geniř anlamda toplumların veya Ortadoęu ile Kuzey Avrupa gibi pazarların ortaya koyduęu farklar camianın kapsamına girer.

Malumat

Malumat, tasarımıcının tasarlama etkinlięi sūresince genel kūltūre ve farkındalık haline yōnelik faaliyetlerinin gerçekteřtięi bilgi mecrasıdır. Bu mecra ōęrenmek, gūnceli takip etmek ve geçmiřin farkında olmak durumuna iřaret eder. Dıř dūnyaya iliřkin tarihsel, sanatsal ve mesleki iřlerin geçmiřten gūnūmūze kadar oluřtur-

duğu bilgi yığını ve bu kültürel birikime dair günceli yaşama ve geçmişin farkında olma durumu bu mecranın konusudur. Örneğin ICSID'in (2015) tarifindeki “daha kaliteli bir hayata doğru götürmek” ve Potter'ın (2009, 21) “tasarım kaabiliyetini tecrübeyle sağlamlaştırmak” edimleri bu mecranın kapsamına girer. Malumat kelimesi TDK Elektronik Sözlüğü'nde “bilgi” olarak tanımlanmıştır. Nişanyan Sözlük'e göre bu kelimeyle aynı kökten türemiş olan ve Türkçeye alıntılanan sözcükler arasında “ilim” ve “alim” kelimeleri vardır.

Malumatın kökleri kültürel yaklaşımın düşünce sistemine kadar dayanır. Cevizci'ye (2012a, 112) göre kültürel yaklaşım “eğitilecek kişiye bir meslek eğitiminden ziyade, kültürel bir eğitim verilmesi, ona liberal sanatların öğretilmesi gerektiğini savunur”. Bu yaklaşımda insanın ve toplumun biriktirdiği manevi değerler ele alınır. Kişi mesleki bir eğitime ek olarak kültürel anlamda da yetişmeli, bu bağlamda felsefe, sanat, ahlak, edebiyat ve sosyal bilimler gibi dalların oluşturduğu kültürel bir mirastan uzak kalmamalıdır. Ancak bu bütünlük, mesleki eğitim temeliyle doğrudan bir bilgi alışverişi halinde değildir. Buradaki iletişim biçimi hızlı ve direkt olarak duyularla edinilen ve akıl yoluyla kullanılabilir ve işlenebilir pratik bir veri sunmaz. Bu daha çok arka planda, sessiz, kendi kendine ve sürekli bir biçimde evrilerek devam eden teorik bir bilinçlilik halidir. Bu hal, dış dünyanın kültürel mirasından devamlı surette beslenir. İnsan maruz kaldığı bu bütünlüğü uzun vadede biriktirerek bilincinde bir yığın oluşturmaya çalışır. Bu mecranın işaret ettiği anlam bütünlüğü, dünyayı saf madde olarak gören materyalizme, sadece doğayı ve doğanın sunduğu bilgiyi odağına alan natüralizme ve yalnızca faydayı önemseyen pragmatizme karşıt bir durumdur. Bu sebeple materyalizmin odağındaki madde, burada yerini kültüre bırakır. Kültür, materyalizmin tersine salt maddesel bir varlığa değil, insanların üzerinde yükseleceği hem manevi hem de maddi bir bütünlüğe gönderme yapar. Natüralizmde temel bilgi edinme yöntemi olan gözlemin ve deneyin yerini algısal ve sezgisel anlamda bir açık olma hali, ana bilgi edinme mecrası olan doğanın yerini ise kültürü oluşturan insan, toplum ve dünya birlikteliği alır. Pragmatizmin gerektirdiği problem çözme ve yarar sağlama gibi saf meslek pratiğine ve iş gerçekleştirmeye yönelik edimler ise yerlerini insana ve dünyaya yönelik bu kültürel değerlere bırakır.

Popüler bilgi ve genel kültür yarışmaları, bu mecranın kolayca gözlenebilen örneklerini açığa çıkarır. Buralarda dile getirilen ve gündelik yaşam, edebiyat, sanat, müzik, coğrafya, spor, felsefe, sinema veya din gibi farklı alanlarda tarihsel veya güncel odaklı olarak sorulan sorular ve cevaplar, salt meslek öğrenme odaklı dar ve doğrusal bir bilgi mecrasından çok dünyaya, tarihe, kültüre, topluma ve insana yönelik geniş kapsamlı bir ilişkiler ağı ortaya koyar.

SONUÇ

Bildirinin sonuç olarak başardığı düşünülen temel icraatı, tasarım süreçlerinde gerçekleştirilen ve dağınık bir hal arz eden edimleri kendinde toplayan ve kavramsal kategorilerden oluşan bir temel inşa etmesidir. Bu anlamda, çalışmada veri

toplamaya ve analiz etmeye yönelik duygusal, veri işlemeye yönelik zihinsel ve dil ile açığa çıkartmaya yönelik fiziksel ağırlıklı edimlerin dayandığı felsefi gelenekler sorgulanmıştır. Bu şekilde, hangi kavramsal bağlama ait olduğunu kendinde göstermeyen edimlere ilişkin bir açık etme adımının atıldığı öngörülmüştür.

KAYNAKÇA

- Ajdukiewicz, K. (2010). *Felsefeye Giriş* (3. baskı). İstanbul: Gündoğan.
- Arslanoğlu, İ. (2012). *Eğitim Felsefesi*. Ankara: Nobel.
- Braun, V. ve Clarke, V. (2006). Using Thematic Analysis in Psychology. *Qualitative Research in Psychology*, 3(2), 77-101.
- Bolay, S.H. (2013). *Felsefe Doktrinleri ve Terimleri Sözlüğü* (11. baskı). Ankara: Nobel.
- Buchanan, R. (1989). Declaration by Design: Rhetoric, Argument and Demonstration in Design Practice. V. Margolin (Ed.), *Design Discourse: History, Theory, Criticism* içinde (91-109). Şikago: University of Chicago Press.
- Cevizci, A. (2010). *Eğitim Sözlüğü*. İstanbul: Say.
- Cevizci, A. (2012a). *Eğitim Felsefesi* (2. baskı). İstanbul: Say.
- Cevizci, A. (2012b). *Felsefe Sözlüğü* (3. baskı). İstanbul: Say.
- Cross, N. (1990). The Nature and Nurture of Design Ability. *Design Studies*, 11(3), 127-140.
- ETMK (2016). *Endüstriyel Tasarım: Tanım*. 15 Ocak 2016 tarihinde <http://etmk.org.tr/tr/endustriyel-tasarim/> adresinden erişildi.
- Galle, P. (2002). Philosophy of Design: An Editorial Introduction. *Design Studies*, 23(3), 211-218.
- Hesapçıoğlu, M. ve Akdağ, B. (2014). Eğitimin Felsefi Temelleri. M. Gürsel ve A. M. Sünbül (Ed.), *Eğitim Bilimine Giriş* (7. baskı) içinde (188-219). Konya: Eğitim.
- ICSID (2015). *Definition of Industrial Design*. 15 Ocak 2016 tarihinde <http://www.icsid.org/about/definition/> adresinden erişildi.
- Krippendorff, K. (1989). On the Essential Contexts of Artifacts or On the Proposition that “Design is Making Sense (of Things)”. *Design Issues*, 5(2), 9-39.
- Lawson, B. ve Dorst, K. (2009). *Design Expertise*. İngiltere: Elsevier.
- Nişanyan Sözlük. www.nisanyansozluk.com.tr adresinden erişildi.
- Potter, N. (2009). *What is a Designer* (4. baskı). Londra: Hypen.
- Robson, C. (2011). *Real World Research*. İngiltere: Wiley.
- Sönmez, V. (2014). *Eğitim Felsefesi* (12. baskı). Ankara: Anı.
- Suh, N.P. (1990). *The Principles of Design*. New York: Oxford University Press.
- Thomas, J. ve Harden, A. (2013). Methods for the Thematic Synthesis of Qualitative Research in Systematic Reviews. *BMC Medical Research Methodology*, 8(45), 1-10.
- Türk Dil Kurumu (TDK) Elektronik Sözlüğü. www.tdk.gov.tr adresinden erişildi.