

## OTURUM 3: Tasarımda Ontolojik Oluřlar, Ediřler, Yapıřlar

### Oturum Başkanları

Dr. Öğr. Üyesi Aren Kurtgözü, TED Üniversitesi, Endüstriyel Tasarım Bölümü

Dr. Öğr. Üyesi Damla Tonuk, Orta Doęu Teknik Üniversitesi, Endüstriyel Tasarım Bölümü

Tasarım, bir 'dünya kurma' pratięi olarak, üretim ve tüketim dinamikleri etrafında konumlanan oęulcu bir etkinlik alanıdır. Bu oęulculuęu Woolgar and Lezaun'un ontolojik yaklařımların özü olarak ifade ettięi biçimiyle 'oklu dünyalar' (*multiple worlds*) olarak görmek mümkündür; pratięi ve ürettięi dünya okludur, oklu yolculuklardan geçer, oklu anlayıřlarla řekillenir. Bir yandan, her ürünün hikayesi, kurduęu ve dönüřtürdüęü dünya oklu iliřkilerin bir araya geldięi aęlar oluřtururken, dięer yandan da yürütölen her tekil tasarım sürecine yön veren örtük bir ontolojinin varlıęından söz edebiliriz. Tarihsel olarak bakacak olursak özellikle kriz dönemleri tasarımın ontolojik temellerinin sorgulanmasına ve sık olmasa da yeni ontolojik pozisyonların tanımlanıřına sahne olmuřtur. Victor Papanek'in 1970'lerde yayınladıęı *Design for the Real World* kitabının, o güne dek piyasa odaklı bir çizgide ilerleyen tasarım mesleęine ekoloji merkezli, evrenselci bir ontoloji kazandırdıęı açıktır. Yine, çizgisel anlayıřta, nesnel ve rasyonel bir problem çözme etkinlięi olarak kabul görmüř olan tasarım mesleęi, Buchanan'ın *wicked problems* doktrini ile birlikte 'belirsiz'in alanına açılmıř ve bařından sonuna etik ve ontolojik sorgulamalara açık bir zemin kazanmıřtır. Sosyal bilimlerden köklenen Hegelci bir diyalektik ile maddi kültür ve özne etkileřimini (Miller, 2010) ya da nesnelere sosyal hayattaki yapıcı ve temel etkenlięini (*agency*) (Latour, 1992) anlamaya

yönelik yaklaşımlar da tasarım pratiğini ve nesnesini anlamlandırma çalışmalarında yankı bulmaktadır.

Bu çerçevede, genel anlamda tasarımın ontolojilerini - tasarımın düşünme, üretme, yapma etme yaklaşımlarını, ele alış biçimlerini - irdeleyen ya da tekil hikayeleri oluşturan çoklu dünyayı gözler önüne seren çalışmaları davet ediyoruz.

## **Kaynakça**

Buchanan, R. (1992). Wicked problems in design thinking. *Design Issues*, 8(2), 5-21.

Latour, B. (1992). Where are the missing masses? The sociology of a few mundane artifacts. *Shaping technology/building society: Studies in Sociotechnical Change* içinde (225-258).

Miller, D. (2005). Materiality: an introduction. *Materiality* içinde (1-50). Duke University Press.

Papanek, V., & Fuller, R. B. (1972). *Design for the real world*. London: Thames and Hudson.

Woolgar, S., & Lezaun, J. (2013). The wrong bin bag: A turn to ontology in science and technology studies?. *Social Studies of Science*, 43(3), 321-340.