

OTURUM 4: Tasarımın Hakikat Arayışında Temsilin Meşruiyeti

Oturum Başkanları

Prof. Dr. Serkan Güneş, Gazi Üniversitesi, Endüstriyel Tasarım Bölümü

Prof. Dr. Abdullah Toęay, Gazi Üniversitesi, Endüstriyel Tasarım Bölümü

Dr. Öğr. Üyesi Hatice S. Kesdi, Gazi Üniversitesi, Endüstriyel Tasarım Bölümü

Hakikati arama ve öğrenme isteęi nesnel gereklięi düşünce de oluşturma ve somutlaştırma arzusundan gelir. Birey hakikatle arasındaki derin boşluğu doldurmak amacıyla, hem hakikatle bir şekilde ilişkisini koruyan hem de bir gereklik sunma iddiasında bulunan eylemler gerekleřtirir. Bilim gibi, inan gibi tasarımda da ürünü üzerinden zihinde hakikate ilişkin bütünlüklü bir algı üreterek hakikati arar. Tasarım, evvela şeylerin gerisindekileri görmeye ve yaşamın derinliklerini inerek onu keşfetmeye daha sonra anlamaya alışır, yaratıcı eylem neticesinde mesajı olan ürünü ortaya koyar, dięerlerinin bu somut ürün üzerinden yeni hakikatler oluřturmasına imkân tanır. *Tasarım için var olan gereklik, tasarımın gereklik içindeki yerini ele almaktır. Tasarım için hakikati aramak ise, tasarımın söylemleri ile gereklięin doğası arasındaki ilişkinin kořullarını tartıřmaktır.*

Tüm tasarım süreçleri gereklięin birer taklidi, temsili ve sunumu halindedir. Kaldı ki bu aba ile görünen gereęin birebir aynısının ürettięini iddia etse de görme, görüneni anlama ve tasarımcının nesnel gereklik algısının bir ürünü olan temsil bakımından öznellikler barındırır ve ürünün gereklięi müphemlik içerir. O halde temsil edilen nesnel gereklięin temsil ettięi şey hiçbir zaman

gerçekliğin kendisi olamamaktadır. Tasarımın çoğu zaman anlatmaya çalıştıklarının bir kısmı gerçekliğe ait kurgudur ve bu kurgu çoğu zaman bu gerçeklik ile çatışma yaşar. İşte tasarımın belki de en büyük gücü ürettiği kurmaca yapay gerçeklik ile nesnel gerçekliğe kafa tutması ve kimi zaman ona tercih edilmesinden gelir.

Bu tema kapsamında, tasarımın hakikat iddiası ile ürettiği yapay gerçeklik üzerinden çoğulculuğu temsil kabiliyeti ve tutumları ele alınacaktır. Bu tema şu sorulara cevap aranacaktır:

1. Tasarım bireylerin oluşturduğu heterojen hakikatler dünyası ile nasıl mücadele edebilir? Öngörülen ürüne dönük birey kabulleri var olan hakikatlerin sentezi midir?
2. Tasarımın gerçeklikle kurduğu ilişkide ne tür yöntemleri vardır? Kurguladığı yapay gerçeklikte ne kadar çoğulculuğu gözetir?
3. Tasarım kendi amaçları doğrultusunda çoğunluğu ikna etme ve rızalarını alma amacı ile yalan söyleyebilir mi? Tasarımın ürettiği hakikat iddiası gerçekliğin daha kolay kabul edilmesini ve gerçekliğe tahammül edebilmesi için yığınlara sunulan bir seçenek midir?
4. Tasarımın ürettiği yapay gerçeklik ile bireylerin yaşam deneyimi, bilgi birikimi ve bilinç düzeyini manipüle eder mi? Manipülasyon çoğunluğu temsil açısından meşru bir zemin oluşturur mu?