

TASARIMIN TESELLİSİ: ÖZNE VE NESNENİN ZORAKI AYRIMINDA BOYNU BÜKÜKLER

Şebnem Timur, İstanbul Teknik Üniversitesi, Endüstriyel Tasarım Bölümü, timurseb@itu.edu.tr

Murad Babadaę, Baheşehir Üniversitesi, Endüstriyel Tasarım Bölümü, murad.babadag@arc.bau.edu.tr

Bu yazı, “tasarım”ın ontolojisi üzerine – tasarımın düşünme, üretme, yapma, ifa etme yaklaşımlarını, ele alış biçimlerini – irdeleyen alışmalara kapı açan bu davete cevaben kaleme alınmıştır. Heskett tasarımı şöyle tanımlamıştır: “Tasarım, tasarımcılar bir tasarım üretmek için bir tasarım tasarladığında oluşandır (2001).” Bu tanım, “tasarım” kavramının hem fiil, hem isim, hem fiili mümkün kılan disiplin, hem süreç, hem bitmiş ürün anlamında kullanılmasının ne kadar problemlili olduğunu ima etmektedir. Buradan hareketle bir tasarım ontolojisinden bahsedilmesi gerektiğinde öncelikle tasarımın hangi katmanından bahsedildięi açıklanmalıdır. Ancak burada, bir katmanı bağımsız ve tekil olarak ele almak yerine tasarımı bütün halleriyle birlikte ve öncesi ve sonrasını da katarak, meseleyi oluşumdan -kullanıma uzanan ve birbiri içine giren bir varoluş biçimi olarak okuma önerilecektir. Tasarımın hallerinin farkları itibariyle dil de dahil olmak üzere temsil/oluş biçimleri irdelenmeye alışılacaktır.. Bunu yaparken “tek başına nesne”nin Antik Yunan düşüncesi sonrası yapılmış özne ve nesne ayrımının bir ürünü ve zorunlu olarak nasıl bir eksikle doğduęu, varoluşunu bu “eksik” üzerine kurduęu ve buna baęlı olarak eęer mümkünse bu eksikin nasıl tamamlandığına dair olasılıklar açılmaya alışılacaktır.

Anahtar Kelimeler: Tasarım; temsil; ontoloji; özne; nesne.

GİRİŞ

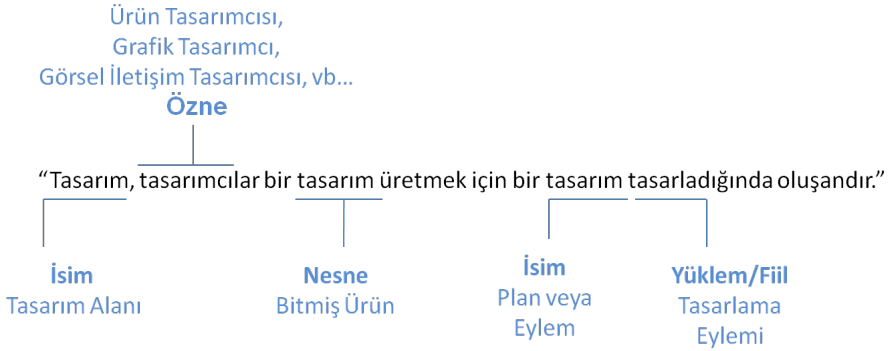
Bu yazı aslında aynı fikirde olmayan ve birisi felsefe içinden tasarıma bakan, diğeri göstergebilim üzerinden tasarımı anlamlandıran iki yazarın karşılıklı görüş alışverişinde bulunması sonucunda ortaya çıkmıştır. Felsefe; ontolojik olan, varlık ve hakikat meseleleri ile ilgilenirken, göstergebilim ise ontik olan, dünyada hali hazırda var olanları mesele edinmiştir. Aslında örtüşmeyen iki alanın kıyılarında tasarımın varlık ve temsille ilişkisi, özne ve nesne ayrımının yol açtığı kırımlar izlenerek çözümlenmeye çalışılmıştır. Tasarımın en yalın tanımlarından biriyle çıkılan bu yolda tasarımın özne ve nesnelere birbirleriyle ilişkileri, birbirlerini var ediş şekilleriyle tasarım kavramı, ihtiva ettiği çoğulculuğu kuşatacak ve kapsayacak şekilde yeniden ortaya konulmaya çalışılmıştır.

Batı medeniyetini oluşturan kültürel yapıdaki yarılma, kökleri Antik Yunan'a kadar uzanan özne-nesne ve teori-pratik ayrımına sebep olmuştur. Bu metinde bu ayrımları giderme imkanları irdelenmiştir. Metnin temel amacı mevcut teorik tartışmalar ya da yaygın tasarım pratikleri açısından konunun irdelenmesi değil, tam tersi olarak tasarımın ontolojisine odaklanmaktır. Ancak bu şekilde yukarıda bahsedilen yarılmanın giderilebileceği kabul edilmiştir. Bu kabulden yola çıkılarak da çağdaş tasarım teorilerinin dışında ve ötesinde tasarımın varlık amacı sorgulanmaktadır. Bu sebepledir ki, tasarımın güncel tanım ve kuramsal açıklamaları ve buna dair olan kuramsal çerçeve, Batı medeniyetinin yaratmış olduğu bu ayrımın izlerini taşıdığından, ayrımı yaratan zehri oluşturan ve tarihsel yapılanmayla kök salan ve genişleyen paradigmanın öncüllerini kullanarak meseleye farklı bir açılım getirilmeye çalışılmıştır.

BİR OLMA ve OLDURMA HALİ OLARAK TASARIM

Yazının temel meselesinin başlangıç noktasını Kartezyen özne ile birlikte modernitenin kurduğu ve tasarım kavramının da kaçınılmaz olarak kendini içinde bulduğu bazı dikotomileri sarsmaya çalışmak oluşturmaktır.

Sentaktik olarak yanyanalık içeren kavramın söyleminin aslında bir içiçelik barındırdığını gösteren iyi bir örnek olarak, Heskett'in son derece ironik, oyuncaklı ve tekerlemeli tasarım tanımını tekrar hatırlayarak başlayalım;



Resim 1. Heskett'in tasarım tanımının cümle öğeleri açısından çözümlemesi (Heskett, 2001, s.18, çev. yazarlar)."

Tercümedeki olası kaymalar veya aksaklıklara karşın tanımın orijinali şöyledir:

"Design is when designers design a design to produce a design (Heskett, 2001, s.18)."

Burada kullanılan "when" kelimesi, yani meselenin hangi zamana ilişkin olduğunu bildireceğini haber veren cümle ögesi, sürece vurgu yaparak tasarımın "olma" haline işaret etmektedir. Zamanla ilgili olarak tasarımın oluşum şartlarını ortaya koymaktadır. Türkçe'ye çevirdiğimizde ekler sebebiyle İngilizce'deki sadeliğini ve vuruculuğunu kaybetse de, tasarım terimi için cümlenin tüm öğelerinin, yani yüklem, özne ve nesnenin aynı terimden oluşması tasarıma dair yaşanan kavram kargaşasının temelini oluşturmaktadır. Tasarım terimi, hem bir alan tarifi, hem isim, hem özne, hem nesne, hem de fiilin kendisi olarak yüklemidir. Öncelikle metnin temel meselesinin ortaya açılması gerekir.

Bu tanıma göre tasarımın çoklu anlam katmanlarını oluşturan ve hedef aldığımız birden fazla dikotominin varlığından söz edebiliriz. Bunları, kuramsal olarak dörde ayıracağız ama aslında doğru olan

dördünü de birlikte tartışmak ve açıklamak olacak. Bu ayrımlar şunlardır:

1. *“Tasarımcı-Özne”-Ürün*: Zaman kiplerini içeren ve birbirinin sebebi olarak Özne-Nesne
2. *“Kullanıcı-Özne”-Ürün*: Eşzamanlı olarak Özne-Nesne
3. *Tasarılma Eylemi-Nesne*: Zamansal Tahayyül olarak Süreç-Sonuç ilişkisi içinde Özne-Nesne
4. *Biçim-İşlev*: Kendi içinde Nesneyi bölen bir ayırım olarak Biçim-İşlev

“Tasarımcı-Özne”-Ürün

Öncelikle Özne-Nesne ayırımının tasarıma yansımaları ile başlayalım. İlk anlamıyla burada öznenin kast edilen tasarımcıdır. Tasarımcı ürünü var ederken kullanıcının “şimdi” ve “o anda”ki duruşunun aksine zamanlar üstü bir tavır takınır. Tasarımcı-Özne bugünde durup, geçmişin bilgisi ile geleceği kurar, ama bunu her an kendini tekrarlayan şimdi'nin içinde yapar, dolayısıyla üç zaman kipinin bir arada olduğu sonsuz bir şimdiden bahsetmek mümkündür. Bu anlamda henüz var olmayan bir kullanıcı için henüz var olmayan bir şey/nesne/ürün önerir. Bunu son derece inandırıcı ve ikna edici bir şekilde yapmalıdır. Bu sebeple de elindeki temsil araçlarını sonuna kadar kullanır. Heskett'in tanımındaki “*is*” ve “*when*” kelimeleri bu zamansallığa/duruma işaret eder. İngilizce’de “*to be*”, yani olmak fiilinin karşılığı olan “*is*”, tüm bu zamansallık koşulunun yerine getirildiği bir aralıkta, tasarımcı -ürün henüz var olmadan, henüz bir ihtiyaç ihtimali olarak- malzemesi, üretimi, kullanımı ve sonrasında geri dönüşümü de içerecek şekilde tüm yaşam döngüsünün tahayyülünü yaptığı “*an*” tasarlamış olur. “*When*”, o “*an*” (ansız an/apansız) yerine getirilmiştir. Tüm bunlar henüz gerçekleşmeden önce zihinde ve sonra temsil araçlarıyla gözler önüne serildiğinde tasarım “*ol*”ur. Bu “*ol*”ma halini Schön eylemde yansıtma (*reflection in action*) olarak da tarif etmiştir (1983). Tasarımcının tüm sürece hakim olmasını sağlayan, zihinde düşündüğünü, temsil araçlarıyla kağıda geçirip kendi algısına sunup, fikrinin üzerine düşünmesini sağlayan döngüyü ifade eden kavramdır eylemde yansıtma. “*Action*” ifadesi de ilginçtir çünkü “*act*” kökü kelime olarak hem eylemin kendisini hem de bu eylemin bir rol veya oyun olduğu vurgusuna sahiptir.

Tasarımdaki ilk eksik budur. Tasarlayan, kendi fikrine vakıf olabilmek için birden fazla temsil aracına ihtiyaç duyar. Hatta tasarım fiili bu temsil araçlarının ne kadar iyi kullanılabilirdiği yetisiyle karıştırılır çoğu zaman. Örneğin, iyi bir çizim yapabiliyor olmak, iyi bir tasarım yapmış olmayı gerektirmez, ancak iyi bir temsille tasarımcı kendi fikri üzerine düşünme ve bunu geliştirme imkanı bulur. Marifet ehli olmak, o temsil diline hakim olmak demektir. Temsil diline hakim olmak, teknik olarak iyi bir aracıya sahip olmakla aynı şeydir. *Aslında bir temsil dili olarak çizgi, tasarımcının kendi eylemini izlemesine izin veren, eylemin zihinsel yapısının görsel izidir.* Çizen el, aynı zamanda elin sahibi olan gözle izlenir. Çizen kişi, çizme eyleminde kendini o iz vasıtasıyla görür. Çizer, çizgi vasıtasıyla kendi eyleminin, dolayısıyla kendisinin şahidi olur.

Birinci savımız budur: "Tasarımcı eksiktir ve tasarımcının boynu büküktür, çünkü kendi fikrine ulaşmak için temsile ihtiyaç duyar."

"Kullanıcı-Özne"- Ürün

Tasarımcı-özne'nin ortaya çıkardığı ürünü, kullanıcı-öznenin önerildiği şekliyle kullanması beklenir. Ürün bu zamansal sebep-sonuç zincirinin bir sonucu olarak şekillenmiştir. Bu sebeple tanımlanmış bir "eksik"i kapatmak üzere dünyaya sunulmuş her nesne yaratılışından itibaren tamamladığı eksiği giderecek biçimde şekillendirilmiştir. Bu doluluk ve boşluk mekanizması belki de en iyi Japon "ma" felsefesinde görülebilir (O'Gorman, 2021).

"... Ma, her şey arasındaki temel boşluk, aralık, es veya negatif alandır. Olanaklılığın barındığı boşluk olarak öznel ve nesnel deneyimlerin, somut ve hayal edilenin kesişimidir. Bu, anlamın gerçekleştiği aktif bir duraklamadır (O'Gorman 2021, 2021, s9)."

"Otuz ahşap çubuk bir tekerleğin göbeğini paylaşır; yine de tekeri faydalı kılan merkezindeki deliktir.

Kili bir çömlek şeklinde kalıplayabilirsiniz; ama, çömleği kullanışlı kılan içindeki boşluktur.

Duvarlara kapı ve pencereler için oyuklar açsanız da yine de evin nihai kullanımı hiçbir şeyin olmadığı yerde olacaktır.

Bu nedenle, bir şey, olana biçimlenir; ama faydası, olmayandan gelir. “

(Lao Tzu -Saikontan'dan aktaran O'Gorman 2021, s.3, çev. yazarlar)



Resim 2. Kesme eyleminin gerçekleşebilmesi, kesilecek malzemeyle buluşmayı sağlayan ve kullanıcı için tanımlanmış boşluklarıyla farklı makaslar (Fotoğraf: Murad Babadağ)

Milattan önce 6. yüzyılda yazıldığı düşünülen bu şiirde anlatılan, kavramın tasarımdaki yansıması, bir nesnenin boşluğu içermesi, ona göre tasarlanması, beyaz boşluk ya da negatif alanın pozitif alan olarak düşünülüp ona göre tasarlanmasıdır. Bunun yanı sıra nesne; öznenin boşluğu, başka bir nesnenin boşluğu, alan için bırakılan boşluk, yüklem boşluğu gibi diğer bilinçli eksikliklerle şekillenir (Resim 2). Nesnenin kendi içinde eylem için açılan alanı kapsamaması, bunu yarattığı, işaret ettiği boşlukla yapması oldukça ilgi çekicidir. Nesne var oluş sebebi itibariyle bir eylemi tamamlamak, bir işe yaramak, bir sonuç yaratmak için bir araç olduğundan, doldurduğu alanın simetrik olarak karşılığında bir boşluk tarifiyle belirlenmiştir. Tıpkı karşı tarafı dansa davet eder gibi, nesne kendi boşluğuyla eylemi mümkün kılacak şekilde

eğilmiş veya o nispette geri çekilmiştir. Tasarımcı-özne tarafından tayin edilen bütün bu boşluklar, eksiltmeler, kullanıcı-özne/ler ve her türlü işlevsel karşılıklar tarafından doldurulmak üzere vardır.

Nesneyi tamamlamaya çalıştığımız yerlerin başında kullanım kılavuzları gelir. Kullanım kılavuzları bize nesnede eksik olan “şey”leri görünür kılar. Bu bazen bir vida, bazen bir duvar, bazen kullanıcının eli, içine doldurulan su, yeryüzüne göre nasıl ve nerede konumlandığı, kimin tarafından kullanıldığı gibi temel bilgileri vermek üzere hazırlanır.

Tüm reklam meselesi de ürünün tamamlandığı bir dünya vaadi üzerine kuruludur. Bu tamamlanmış dünya fikri, üründe üretimden doğan her türlü çapağı, eksikliği, kalitesizliği de göz ardı etmemizi sağlar, çünkü satın aldığımız tek ve eksikleri olan bir ürün değil, “kullanıcısının yaşadığı dünya ile birlikte sunulan ürün vaadi”dir. Mağazada, rafta karşılaştığımız ürünü aldığımızda yine satın aldığımız tek bir ürün değildir. Aldığımız, tüm raflardaki diğer ürünlerle birlikte “mağazadaki düzeniyle birlikte ürün”dür.

İkinci savımız budur: “O da eksik, ben de eksikim.” Değişime tâbi her şey eksiktir. Dolayısıyla nesnelere de eksiktir ve boynu büküktür, çünkü ya işlevlerini var eden “şey/ler”e, eylemlere, mekânlara, bağlamlara, anlamlara ya da kullanıcılarına mahkumdurlar.

Tasarlama Eylemi-Nesne

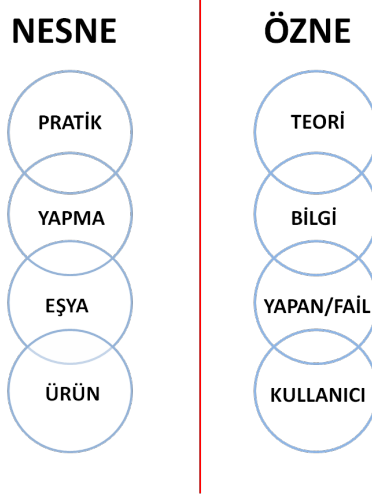
Bu ayrımı özne-nesne aralığında tarihsel ve felsefi bağlama oturtarak tartışabiliriz. Tasarlama eylemiyle “yapma-olma” kavramı arasında bir paralellik kurmakla başlayabiliriz. Yapma-olma ile kullanma-olmanın mimetik tekrar olması itibarıyla bir ve aynı şey olduğunu söyleyeceğiz. Bu bağlantıyı açabilmek için öncelikle “yapma-olma” imkanının tarihsel bağlamda incelenmesi gerekir.

Tarihte bu bağlantının bütün açıklığıyla karşımıza çıktığı aralık Antik Yunan kültürüdür. Özellikle Platon’un Timaios diyalogunda “yapma”nın “olma”yı nasıl mümkün kıldığı, Kosmos’un yaratılış mitosu ile birlikte verilir (Timaios 30a-b). Platon’un diyalog içinde

kullandığı “*poiesis*” kavramı tam olarak budur. Evrenin yaratıcı Tanrısı Demiourgos, “bakışını kendinde tutarak” yaratma faaliyetini yerine getirir. Poietik faaliyet bir şairin şiir yazmasında veya bir nalbandın mih çakmasında kendini aynı şekilde gösterebilir. Yapılan iş her ne ise o işin iyisini yapmak ve o işte “iyi”yi temaşa etmek, basiretli (*phronetik*) bir bilgelikle icra ettiği “iyi”yi deneyimleyerek iyi olmak faaliyetinin özünü oluşturur. Güncel çevirilerde “erdem” olarak çevirilen *aretê* tam burada devreye girer çünkü o dönemde bu kelime aslında hikmetin bilgisi anlamında bir mükemmeliyeti tanımlar (Panpuch, 1999, s.1). Fiil ile fail arasında bir ayırım yoktur, Platon bu ayırsızlığı, bir erdem (*aretê*) olarak herhangi bir eylemde gizli haldeki mükemmelliğin standardı şeklinde formüle etmiştir (Sennet, 2007, s.37). Ölümlü bir canlı olarak insanın faaliyette mükemmelliğe temas edebilmesi ancak faaliyet anında Tanrı’da olan yaratma becerisinin mimetik tekrarı ile mümkün olur. Tanrı yoktan (*ex nihilo*) var edebilirken, insan ancak belli bir cevheri kullanarak var edebilir. Dolayısıyla insanın üretkenliği, ancak Tanrı’nın yarattığı doğanın bir kısmını tahrip ettikten sonra mümkün olabildiği için, insan yapımı bir doğa kurabilmek tanım gereği Promethean bir devrime yol açar (Arendt, 2003, s.210). Bu sebeple metnin temel meselesi ile ilişkilendirerek diyebiliriz ki yaratma eylemi aslında yıkıcı-yapıcı bir eylemdir. Tasarım kavramı da buna tabidir diyebiliriz.

Antik Yunan kültüründe o dönemde yaşamak; nefes alıp veriyor olmak değildir. Bireyin kendi üzerine düşünerek bilfiil inşa ettiği şeydir yaşamak. Dolayısıyla yapıldıkça olunur, olundukça yapılır. Sonsuz bir deneyim içerir. Platon düşüncesindeki en önemli vurgu bu olma biçimini felsefi eğitiminin zeminine yerleştirmektir. Dolayısıyla da bu düşünce yapısında felsefe henüz etik, epistemoloji ve ontoloji gibi dallara ayrılmamıştır. Bu konular birbirinin içine sınımsız girerek bir örgü oluşturur. Biri olmadan diğeri de mümkün değildir. Örneğin bireyin ihtiyacı olan tek bilgi aslında sadece hakikatin bilgisidir ve bu bilginin temini (şimdilik öyle diyelim) vasıtasıyla erdem tesis edilir. Ama bütün bunları mümkün kılan eğitim (*paideia*) bir “tekhne”dir yani bir maharet/beceridir ancak bireye değil ustasına aittir. Dolayısıyla

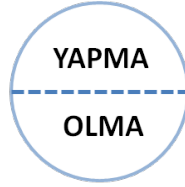
modern dünyanın teori-pratik ayrımı yoktur, yapılamaz da. Bu ayrım ilk defa Aristoteles'te görülür (Babadağ 2021).



Resim 3. Yataydaki Özne-Nesne ayrımının dikeyde yol açtığı diğer ayrımlar.

Teori-pratik ayrımı öncelikle “bilgi”yi ayırır. Dolayısıyla yapanı/faili de yaptığından ayırır (Resim 3). Teori-pratik ayrımı o kadar uzun bir süre katılaşılarak medeniyeti tesis eder ki aradan geçen 2500 yıl sonra bile bu ayrıma vurgu yapılır ve yabancılaşma kavramı olarak tekrar karşımıza çıkar (Sennet, 2007, Arendt, 2003). Bu ayrımın ardışık etkileri teorik erdemlerle pratik erdemlerin de ayrılmasına sebep olur, dolayısıyla yapanın/failin ortaya çıkardığı şeyin sorumluluğunu üstlenmesi bile artık beklenmez. Şimdilik tarihsel bağlamı bu noktada bırakmak yeterli olacaktır çünkü temel kavram olarak *poiesis*; yani “yapma-olma”nın yekpareliği (Resim 4) ve daha sonra onun nasıl teorik ve pratik olarak ayrıldığı bir özet olarak ifade edilmeye çalışılacaktır.

“POİESIS”



Resim 4. “Poiesis”, yani “yapma-olma” kavramının yekpareliği.

Poiesis olarak ifade edilen ve “yapma-olma” halini anlatan bu kavram ile, fail olarak tasarımcının bilfiil, tasarım eylemi sırasında düşündüğü, tasarladığı, çizdiği, planladığı “şey” olması kastedilmektedir. Tasarımcı tasarım eylemini gerçekleştirirken yaptığı tasarım nesnesinin kendisi “ol”madan o tasarımı sonuçlandıramaz veya ortaya bu birliğin sonucu nitelikte bir ürün çıkaramaz. “Yapma-olma” bağlamının doğası gereği, seçilen temsil dili, failin dolaylı olarak büründüğü şeydir. Aslında fail, o dolayımın işaret ettiği içeriğe/kavrama bürünür.

Başka bir ifadeyle; evrim sürecinde edinilen özel bir yapı olan ayna nöronlar (Rizzolatti ve Craighero, 2004) sayesinde gerçekleşen öğrenme, eylem anında bir başkası olma imkânını sunar. Bir başkası olmayı deneyimleyerek ve bu deneyim sayesinde beyin, nöroplastisite özelliğini kullanarak öz-kimlik kapasitelerine ulaşır. Bu durum, Lacan’ın ayna evresinde tarif ettiği gibi; bebeğin, aynada kendi imgesini görmesiyle, gördüğü yansımanın imgesel düzlemde kendisiyle aynı olduğunu ve sembolik düzlemde ise kendinden farklı olduğunu duyumsayarak dilin ve temsilin alanına görsellik (aynadaki imge) yoluyla geçmesine benzetilebilir (Williamson, 2002). Dolayısıyla başka (şey/kişi) olmakla, öz-kimliği arasında bir gerilim yaşanır. Böylece insan hem merkezi kendinde (*centric*), hem de merkezden kaçmış (*ex-centric*) bir canlı olması sayesinde, yaptığı şey olarak, kendi olur. Bir başkalığı ancak bu merkezden kaçmışlıkla (*ex-centric* olmakla) deneyimleyebilir; kendi merkezine dönmek koşuluyla. Bu fikre en fazla yaklaşan modern düşünür/yazar Roland Barthes’ın “okumak, yazmaktır” dediğinde de söylemek istediği tam olarak budur (1977). Yazıyormuş gibi okunmayan metin anlaşılabilir/kavranamaz. Burada ifade

edilmeye çalışılan şey özne+nesne ilişkisinin/birliğinin nasıl kurulduğudur. Dolayısıyla özne-nesne arasındaki bağ dil üzerinden kurulamaz. Ancak bu deneyim mimetik eylem sayesinde mümkün hale gelir. Konuyu somut bir örnekle ifade etmek gerekirse, tasarımcı bir kulaklık tasarladığında, kendisi bizatihi kablonun içinden akan ses olup, kulağa ulaşmayı hayal eder. O yolculuk sırasında gereken, temas edilen her nokta ile ilgili bir tasavvurun içinde bulunur. Ancak o zaman o tasarımın içinden çıkabilir. Bu anlamda Özne-Nesne ayrımı diye bir şey yoktur, çünkü nesne edilgen değildir. Bu aksiyon anbean el değiştirir.

Üçüncü savımız budur: “Bardak olmadan bardağı çizemezsin.” Tasarım süreci ile ürün birdir. Dolayısıyla, tasarım eylemi sırasında tasarımcı, tasarladığı nesne ile tamamlanır, nesne de tasarımcı sayesinde varlık kazanır. Tasarım, failin nesne üzerinden, temsil biçimleri sayesinde kendi kendine (kendi kendini) düşünmesidir.

Biçim-İşlev

Tasarımdaki en eski tartışmalardan biri olan biçim-işlev ayrımını kendi içinde nesneyi bölen bir ayrım olarak ele alacağız. Baudrillard'ın (2004) *Nesnel Sistem* kitabı bu yazıda masaya yatırdığımız özne-nesne ayrımına göz kırpar bir şekilde dört ana bölümden oluşur. Son iki maddeyi oluşturan gadget/robotları ve sosyo-ideolojik tüketim sistemlerini çıkartırsak, nesnel sistemlerinin ilk ikisini; işlevsel olanı nesneyle ilişkili olarak ve işlevsel olmayanı da özneye ilişkili olmak üzere sınıflandırıp açıklar:

- A. İşlevsel Bir Sistem ya da Nesnel Bir Söylev
- B. İşlevsel Olmayan Sistem ya da Öznel Söylev

Nesnel Sistem kitabının ilk bölümün alt başlıklardan biri şudur: “The Modern Object Liberated in its Function”. Bu başlık Türkçe'ye orijinal metnin tam tersi bir anlam yüklenerek “Modern Nesne Temsil Etme Yeteneğinden Yoksundur” olarak çevrilmiştir. Aslında anlatılmak istenen tasarımda modernite düşüncesiyle birlikte nesnenin simgesel temsil araçlarından sıyrılarak saf fonksiyon olabilme imkanının açılmasıdır. Metnin orijinal ifadesinde “işlevinde özgürleşen” modern nesne, Türkçe'de “temsil etme

yeteneğinden yoksun kalmış” olarak tanımlanmıştır. Biri olumlu, diğeri olumsuz bir önerme içeren ve nereden bakıldığına göre değişebilecek bu durumu Baudrillard şöyle açıklıyor:

“Çünkü burada özgürleştirilen bir şey varsa o da nesnenin işlevidir yoksa kendisi değil. Şu hafif, katlanmaktan başka bir özelliğe sahip olmayan masa; bu ayaksız, bir ahşap çerçeve içine yerleştirilmeyen üstü açık yatak sanki yatağın sıfır derecesi gibi bir şeydir. Bütün bu katıksız “tasarım” ürünü ve olmaları gereken şeylere benzemeyen eşyalar, olabilecek en basit, yani kesinlikle laik ve çağdaş bir görünüme kavuşturulmuş gibidirler.”

Modernitenin bina ve eşyaya sağladığı, bu soyutlama imkanını aslında. Bu sayede -eğer böyle birşey mümkünse- kültürel ve simgesel olandan arınma, nesneyi saf fonksiyon olma imkanına kavuşturuyor diyebiliriz, çünkü sonunda biçimin salt işlevsel özelliklerini izleyerek tasarım yapma iddiasında olan bazı ürünler, sonunda modernitenin simgesine dönüşmüşlerdir. Aşağıdaki karikatürde (Resim 5) “modern” fındık kıracağıнын boynu büküktür. “Yeterince giyinmemiş hissediyorum” diyerek, salonda bulunan diğerlerinin taşıdığı her türlü simgesel anlamdan kendini mahrum ve eksik hissettiğini ifade etmektedir. Burada anlatılan nesnenin işlevi ile/sayesinde elde ettiği özgürlüğün nesneyi simgesellikten azat etmesidir.



Resim 5. Mark Parisi'nin “Kendimi yetersiz giyinmiş hissediyorum” diyen modern bir fındık kıracağını betimleyen karikatürü.

Modernite göstergesiz saf işlev fikrinin olabileceği bir imkânın kapısını aralarken, aslında biliyoruz ki saf işlev taş alette bile

yoktur (Babadağ, 2021). İşlev hep anlamlarla yüklü gezmektedir. İşleve bakınca kavramı; kavrama bakınca da kavramın sahibini görüyoruz. Kavramın sahibi kavramı önce bir etki olarak gözlemlemiş, daha sonra bunu temellük etmiş kişidir. Burada, “kavramın sahibi” ifadesiyle, yaşamının devamını mümkün kılmak için ne gerekiyorsa ona ihtiyaç duyan canlı kastedilmektedir. Temellük etmek de burada ihtiyaca yönelik biçimlendirme anlamında kullanılmaktadır. Başka bir deyişle; işlev her zaman “giyinik”tir diyebiliriz, çünkü nesne failin bütün yükünü taşır.

Çıplak işlev imkansız gibi dursa da, salt işlevden oluştuğunu iddia edebileceğimiz bir nesne alalım, örneğin: Ataç. Kavram olarak bir şeyi bir şeye tutturmayı veya ilişirmeyi ifade etmektedir. Buna karşılık, “iliştiren ne?” ve “iliştiren kim?” sorularını sorarsak “ne?” sorusunun cevabı: “metal tel” iken “kim?” sorusunun cevabı: “fail”dir. Nesnenin ilişirmek ile ilgili imkanına da malzeme, üretim bilgisi ve biçimi dersek, bunların -malzeme, üretim ve biçimin kendisinin- her birinin bir kıyafet olduğunu göz ardı edemeyiz. Barthes’ın (1993) “Nesnenin Anlambilimi”nde dediği gibi anlamdan kaçan hiçbir nesne olamaz. Anlamsız olma arzusu bile bir anlam üretir. Ama şunu söyleyebiliriz: İşlevin taşıdığı anlamın yükünün hafif veya ağır olması farklı durumlara yol açabilir. Örneğin bir ataçın “yük”ünün başka nesnelere göre hafif olduğunu söyleyebiliriz. Fukosawa ve Morrison’ın *Supernormal* (2007) sergisindeki her ürün için de aynı önermeyi yapabiliriz. Yükleri hafif ürünler sonunda belki de kullanıcılarını da başka anlamsal yüklerden kurtarıp sadece “iş”e ve “işlev”e sevk ettikleri için özgürleştiriyor olabilirler. Aslında aynı işlevi tanımlayan tek bir biçim olmaması da biçimin özgürlüğüdür. İşlev tekil iken, biçim çoğunlukla birçok farklı örnekten oluşan bir aralık, bir küme tanımlar. İşlev, farklı biçimler yoluyla kendini nesnelere var eder, çoğalır.

Dördüncü savımız budur: “Nesne ne salt biçimdir ne salt işlevdir.” Biçim işlevde, işlev biçimde eksiktir, birbirlerine borçludurlar, birbirlerini var ederler. Simgesel anlam işleve yük oluştururken, salt işleve yaklaşmak nesneyi hafif kılar.

ÇAĞDAŞ YAKLAŞIMLAR

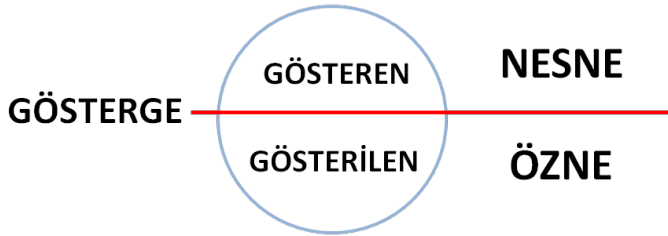
Tüm bu ikili yapıları kırmayı veya birlikte ele almayı öneren yapısökümcüler (Derrida, 1970, vs) ve ardından gelen Latour'u anmadan olmayacağı için, tartışmaya bu noktada aktör-ağ kuramı (2005) ve vaat ettiklerine değinerek bizim önermemizin katkısını daha net ortaya koyabilmek için devam edelim. Latour (2005) sosyal bilimler alanında failler ve nesnelere ayırımını ortadan kaldırmayı önererek ikili yapıları sarsacak şekilde her şeyi ilişkisel bir ağ mantığı içinde ele almıştır. Kuramsal olarak toplumsal olanı kuran yapıda eşyaya hak ettiği yeri vermiştir. Burada toparlamaya çalıştığımız mesele konuyu tasarım eylemini merkeze alması açısından farklıdır. Latour konuyu nesneye insani özellikler yükleyerek farklı bir noktaya taşımıştır. İnsan olmayan (*non-human*), hibrid (*hybrid*) ve nesnemesi (*quasi-object*) gibi kavramlarla nesnenin sosyal düzen ve ilişkiler içinde nasıl fail olduğunu anlatır. Bu önermeyi kabul edersek tasarım baştan itibaren nesneye bu faillik (*agency*) statüsünü kazandırmayı mümkün kılan değerleri yaratma faaliyetidir. Tasarım, nesnenin hangi sosyal yapı içinde, hangi işlevi yerine getireceğini belirleyerek, nesneyi ihtiyacı olan tüm "sağlıklık"la (*affordance*) (Gibson, 1979; Norman, 2013) donatarak ortaya koyan bir edimdir.

Latour; "Hiçbir zaman modern olmadık" derken şunu kastediyordu (1993): Aslında hiçbir zaman özne ve nesne ayırımı yoktu, modernite bunu yapay bir şekilde parçaladı. Bu parçalama sonucunda doğa-kültürden, bilgi-hakikatten koptu. *Belki de göstergibilimin ortaya çıkması göze görünür olan, yani fiziksel olanla hakikat/anlam arasındaki bağın tekrar kurulmasını sağlamak içindi.*

"Heidegger, kendisine Varlık'ın (*Being*) anlamı sorusunu çözme görevini verir. Bu bağlamda, farklı araştırma türleri arasında ontik ve ontolojik olmak üzere iki ayırım yapar. Ontik, varlıklar hakkındaki gerçeklerle, ontolojik ise Varlığın anlamı, varolan şeylerin varlıklar olarak nasıl anlaşılır olduğu ile ilgilidir (Wheeler, 2020, çev. yazarlar)."

Varlığı unutulmuş hakikatin yerine onu ikame edecek gerçekliğin günlük hayata tekrar kazandırılması için kurulmuş bir sistem

olarak Saussure ve Peirce'in gösterge sistemlerinin (Chandler, 2002) ontik seviyede çalıştığını söylemek mümkündür. Ontolojik seviyede ise hakikati, kelimenin dilde varlığı ve kullanımı itibariyle (içeriğinden bağımsız olarak) sadece ima veya temsil edebilir. Oysa, şeylerin hakikati, - varsa eğer? - olanı, olanı mümkün kılan kaynakla birlikte temaşa ve müşahade etmektir ve aslında ihtiyaç duyulan tek bilgi de budur. Her bilme faaliyeti kaynağa/esasa yaklaştırır. Göstergebilimsel temsil sistemlerinde gösterenin duyularla algılanır kısmı olan "gösteren" ve temsil ettiği anlam, yani "gösterilen" arasında keskin bir ayrım bulunduğundan gösterenin hakikate değme imkanı yoktur. İkisi aynı yerde bulunamazlar. Göstergeyi oluşturan iki öge olarak "gösteren" nesneye, "gösterilen" özneye aittir (Resim 6). Gösteren olarak nesnenin anlamı öznenin zihninde olduğundan, gösterilen hep özne üzerinden dolaylandığı için temsil edilen şey, temsil edenle birlikte hep öznenin dışında kalmaya mahkumdur. Bu sebeple hakikate göstergebilim yoluyla ulaşmak imkansızlaşır. Bu yüzden göstergebilim tıpkı tasarım gibi dünyevidir: Ontik seviyede, var olanlarla, var olanların biçimleri, işlevleri ve anlamlarıyla ilgilenir.



Resim 6. Nesne ve özne ayrımının gösteren ve gösterilen ayrımındaki yansıması.

Ontik-ontoloji ayrımına tarihsel bir bakışla, Parmenides'ten itibaren ontolojik seviyede varlık, parçalanamaz bir bütün/yekparelik olarak kabul edilir (Parmenides, 2019). Ontik seviyede ise tikel varlıktan bahsedilmektedir. Tasarım da pratik olarak ontik seviyede işleyen bir faaliyettir. Her ne kadar Willis bunu "ontolojik tasarım" olarak nitelese ve aşağıdaki gibi tarif etse de tasarımın dünyeviliğine vurgu yapmaktadır:

“...dünyamız bize tepki gösterip bizi tasarlarlarken biz dünyamızı tasarlıyoruz.” (Willis, 2006, s.80)

Tüm bu savlar ışığında ontolojik tasarım tanımını yeniden ele alacak olursak, başladığımız tasarım tanımına şöyle bir öneri getirebiliriz:

“Tasarım, tasarımcının bir zamansal tahayyül içinde nesneyi anbean biçimi, işleviyle uzlaştırarak, yaparken-olarak ve oldurarak, amaç ve bağlama uygun olarak, kendini ve ürünü var ve tasavvur etme eylemidir.”

SONSÖZ

Yazının ana yapısını oluşturan dört temel sav aşağıdaki gibi özetlenebilir:

1. *Tasarımcı eksiktir* çünkü kendi fikrine ulaşmak için temsile ihtiyaç duyar.
2. *Nesneler de eksiktir* çünkü ya işlevlerini var eden “şey/ler”e, eylemlere, mekânlara, bağlamlara, anlamlara ve/veya kullanıcılarına mahkumdurlar.
3. *Tasarım süreci ile ürün birdir*, çünkü tasarımcı, kendisini bardak yerine koymadan bardağı çizemez.
4. *Biçim işlevde, işlev biçimde eksiktir*, birbirlerine borçludurlar, birbirlerini var ederler.

Bu irdeleme vasıtasıyla yazının giriş bölümünde bahsettiğimiz özne-nesne, teori-pratik dolayımında oluşan yarılımin iptalinin tasarım kavramını bu ikili gerilimlerden kurtaracak paradigmayı tesis edebileceğini düşünüyoruz. Bunun tasarım pratiğine, eğitimine, söylemine yansımasının, tasarımın yeniden tanımlanması imkanını açabileceği bizce aşıkardır. Metnin başlığında ima edilen “zoraki ayrımlar” ifadesi, yine metnin içinde vurgulanan “*poetic faaliyet*” vasıtasıyla barındırdığı gerilimden özgürleşecektir. Dolayısıyla, etkilerinin gücüne dikkat çekme amacıyla, özellikle ve bilinçle; metaforik anlamda kullanılan “boynu bükük” olma halinden tasarımın bu yeni tanımı vasıtasıyla kurtulabilecektir. Tasarımın tesellisinden kastedilen de budur.

KAYNAKÇA

- Arendt, H. (2003), *İnsanlık Durumu* (Çev. B.S. Şener) İstanbul: İletişim Yayınları.
- Babadağ, M. (2021). Tasarımda Bilgi ve Değer Sorunsalının Tarih Öncesi Taş Alet Teknolojisi Üzerinden İncelenmesi. (Yayımlanmamış doktora tezi). İstanbul Teknik Üniversitesi, İstanbul.
- Baudrillard, J. (2004). *Nesneler Sistemi*. İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Yayınları
- Barthes, R. (1993). Nesnenin Anlambilimi. *Göstergebilimsel Serüven* (Çev. Mehmet-Sema Rifat). İstanbul: YKY
- Barthes, R. (1977). "The Death of the Author." *Image, Music, Text* (Çev. Stephen Heath). New York: Hill and Wang.
- Chandler, D. (2002). *Semiotics: The Basics*. Londra: Routledge.
- Derrida, J. (1970). *Structure, Sign and Play in the Discourse of the Human Sciences*. New York: Columbia University Press.
- O'Gorman, H. (2021). "Chapter 1: The Space Between". *Acting Action: A Primer for Actors*. London: Rowman and Littlefield, 3-27.
- Fukasawa, N., ve Morrison, J. (2007). *Super Normal: Sensations of the Ordinary*. Lars Muller Publishers.
- Gibson, J. (1979). *The Ecological Approach to Visual Perception*. Abingdon: Routledge
- Heskett, J. (2001). Past, Present, and Future in Design for Industry. *Design Issues*, 17(1), 18-26.
- Latour, B. (1993). *We Have Never Been Modern*. Çev. Catherine Porter. Harvard: Harvard University Press.
- Latour, B. (2005). *Reassembling the Social: An Introduction to Actor-Network-Theory*. Oxford: Oxford University Press.
- Norman, D. A. (2013). *The Design of Everyday Things*. MIT Press.
- Panpuch, Z. (1991). "ARETE as a mode of fulfillment in individual and social life of man according to Plato and Aristotele." (Basılmamış tez) Copyright by Polskie Towarzystwo Tomasza z Akwin
- Schön, D. A. (1984) *The Reflective Practitioner: How Professionals Think In Action*. New York: Basic Books
- Sennett, R. (2007). *Zanaatkar* (Çev. M. Pekdemir). İstanbul: Evrim Yayınevi
- Parmenides. (2019). *Fragmanlar* (Çev. Kaan Ökten). İstanbul: Alfa Yayınevi.
- Rizzolatti, G. ve Craighero, L. (2004). The mirror neuron system, *Annual Review of Neuroscience*, (27) s.169-192. <http://doi.org/10.1146/annurev.neuro.20.070203.144230>
- Tzu, Lao. (2028). *Tao Te Ching*. İstanbul: Kafka Kitap.

Wheeler, M. (2020). Martin Heidegger. *The Stanford Encyclopedia of Philosophy* (Fall 2020 Edition), E. N. Zalta (Ed.).
<https://plato.stanford.edu/archives/fall2020/entries/heidegger/>

Willis, A. M. (2006). Ontological Designing. *Design Philosophy Papers*, 4 (2).