

Mimari tasarım stüdyosunda anlatılar ile yapılan düşsel keşif gezileri

Expedition via narratives within architectural design studio practices

Res. Asst. D. Didem İlvan Naiboğlu^{1*}, Prof. Dr. Pelin Dursun Çebi²

¹Istanbul Technical University, Faculty of Architecture, Department of Architecture, İstanbul, Turkey.
naiboglud@itu.edu.tr

²Istanbul Technical University, Faculty of Architecture, Department of Architecture, İstanbul, Turkey.
dursunpe@itu.edu.tr

*Corresponding Author

**This study is prepared from an ongoing PhD thesis at Architectural Design Program at Istanbul Technical University.

Received: 27.03.2024
Accepted: 20.07.2024

Citation:
İlvan Naiboğlu, D. D., Dursun Çebi, P. (2024). Mimari tasarım stüdyosunda anlatılar ile yapılan düşsel keşif gezileri. *IDA: International Design and Art Journal*, 6(2), 171-186.

Özet

Bu çalışma, tasarımcı mimarın yaşamı düşleyerek kurguladığı mekânsal anlatıları ve bu anlatılar ile mekân tasarlama pratiklerini önemsemektedir. Bu amaçla; düşleyebilmek ve yaşantının, tasarım süreci üzerindeki iz düşümlerini görünür ve tartışılabilir kılmak üzere; mekân içindeki gezintinin anlatısı ile kurulan çoklu katmanları tasarım sürecine dâhil etmenin yollarını aramaktadır. Çalışma kapsamında anlatıbilim alanında yapılan kuramsal araştırmalar sonrasında tasarım sürecinde anlatının kurulabilmesine rehberlik edecek bir model geliştirilmiş ve anlatı kurma taktikleri üzerinde durulmuştur. Sonrasında bu rehber mimari tasarım stüdyosunda yapılan bir çalışma ile denenmiş, anlatı kurma süreci ve çıktıları incelenerek tartışmaya açılmıştır. Stüdyo deneyi sırasında yapılan gözlemler ve stüdyo kapsamında üretilen anlatı çıktılarının içeriklerinin, kurulan anlatıların boşluklarının, bütünlüklerinin ve tasarıma yansımaya olasılıklarının tematik analiz yöntemi ile deşifresi araştırmanın alan çalışmasıdır. Kodlar ve temalar ile çalışma yöntemini içeren tematik analiz; gözlemler ve anlatıların somut temsillerini birlikte incelemek ve değerlendirmek konusunda fayda sağlamaktadır. Değerlendirmeler sonucunda; tasarım sürecine yansımaya olanakları yaratan anlatı parçalarının mekânsal ilişkileri ve tasarım fikirlerine dönüşme olasılıkları ortaya çıkmaktadır. Çıkarılan sonuçların aynı zamanda, ilerleyen süreçler için bu anlatıların inşasına eşlik edebilecek rehberin geliştirilmesine katkı sağlayacağı düşünülmektedir.

Anahtar Kelimeler: Tasarım süreci, Anlatı rehberi, Yaşantı parçaları

Abstract

The study focuses on spatial narratives and the practices of designing spaces using these narratives. It aims to incorporate narrative fragments of the expedition within the space into the design process to make the reflections of life visible and discussable in design. The research uses narrative theory to answer questions about narrative activities, components, formation actions, and the creative spaces opened by the narratives established in the design process. The theoretical research led to developing a guide model for narrative creation in the design process and emphasized narrative construction tactics. This guide was tested in an architectural design studio. The narrative construction process and its outputs were recorded and opened for discussion. The discussion was examined using the thematic analysis method, focusing on the narrative content of the data obtained from the studio experiment and the spatialities realized through narrative pieces. The evaluations focused on narrative pieces that create opportunities for reflection on the design process. The results also contributed to developing a guide that can accompany the construction of these narratives for further processes.

Keywords: Design process, Narrative guide, Fragments of life

Extended Abstract

Introduction: During the design process, designers receive specific information about the geometries of the final product, the placement of functions, physical details, and sizes. However, interpreting the designers' mental activities, conceptual schemes, assumed and non-assumed spatial relationships, and clues about life in the space requires various methods.

Lawson (2005: 31) described the fields of design as encompassing both precise and uncertain ideas, systematic and chaotic forms of thought, and a blend of imagination and mechanical calculations. While all these inputs are acknowledged in the design process, this research focuses on the concept of imaginary expedition in the designed space emphasizing the vital parts to be established through narrative in the process. The study explores how space-related dreams can be visually incorporated into the design process.

Purpose and scope: The study aims to reveal how narrative can be used as a creative tool in the design process through its nature. In this context, narratology theory was examined to discuss the writing and reading practices of narratives and a detailed definition of narrative was made. Afterward, Ricoeur's (1983) triple mimesis theory was examined to understand the narratives temporal journey between the narrator and the listener. In Mimesis I, a plane of pre-cognition is mentioned. Ricoeur (1983: 111-128) emphasizes that pre-cognition includes descriptions of experiences and can be expressed through a conceptual network. Within the scope of the research, Mimesis I is titled memory creation to create a narrative. Ricoeur (1983: 128-138) defines Mimesis II as the "field of fiction" as an intermediate position. The concept of employment is explained in this field. It is envisaged that the memory created by the explanations during the design process will transition to a fictional arrangement in this second stage. Mimesis III is defined as the intersection of the world of the text and the world of the reader. Ricoeur (1983: 128-164) says, it will enable us to think about something like the world of the text, and the complementary element that it expects will be the world of the reader. This corresponds to the stage where the narrative gains dynamism by passing into the field of communication. In the context of the design process, this field is visible; it is readable and allows it to be rewritten by interpretations.

Method: A narrative guide model was proposed for use in the design process as a result of theoretical research. The main framework of this model was designed with Ricoeur's theory, which was developed by problematizing Aristotles concept of mimetic activity and defining it as triple mimesis. The subframes of the guide model need to expand on the components of the narrative to answer the question; what should narrative include during the design process. At this point, for the narrative production, resources are used to develop strategies to make the components detailed by Ricoeur through actions more defined. Through these reviews, the necessary information for the narratives can be selected and added to the guide during the design process. The broad framework drawn with tactics and content has been summarized and made unique to be included in the guide. As a result, a narrative guide proposal that allows imaginary expeditions to turn into narratives is presented. The guide was tested in the design studio, and participants were asked to create narratives using the guide during the design process. Subsequently, the narratives were analyzed using the thematic analysis method, specifically the examination with codes and themes approach. The "character, action, context, and situation" codes represent the narrative components. These codes helped to identify how the guides components were incorporated into the narratives written in the studio. The analysis identified themes such as narrative integrity, intermediate narrative spaces, development intervals, and their impact on the design. By interpreting these themes, conclusions were drawn regarding the effectiveness of the written narratives in the design process.

Findings and conclusion: The narratives integrity has been established and the components have been detailed to provide complete readability, especially in narratives that clearly define the situation. Upon examining the integrity of the narratives, it is evident that the different parts of the space are presented in a cyclical manner. The integrity is achieved through the relationships of the actions and characters in the space, the journeys in which the characters transform the space with their characteristics, and the characters approaches before and after experiencing the space. The data that can be collected for reflections on the design are mainly obtained from detailed narratives that describe characters and actions. Dialogues and action descriptions containing the characters expectations from the space make the envisioned spatial pieces visible. In this way, data could be collected from which the details of the place could be imagined. Additionally, it has been observed that the reflections on the design may be more evident in the narratives produced with the situation codes drawn into the narrative from the design processes. Especially in the 5th example, the development of the narrative and place could be clearly seen within a 2-week period. As a result; they described their spaces with the feeling of moving in and around them while presenting their works. Although each narrative did not directly affect the design process with its discoveries, it contributed to deepening the relationships between physicalities and life in the spaces designed by the designers.

Keywords: Design process, Narrative guide, Fragments of life

GİRİŞ

Mekân tasarlama eyleminin önemli bir bölümünü elbette ki; işlevler ve içerikler, ölçüler ve ölçekler ile çalışmak oluşturmaktadır. Tüm bunların yanında, deneyimin verisi göz ardı edilemeyecek kadar önemli bir yere sahiptir. Lawson (2005: 137), bu alanların içinden sürece dâhil edilen verilerin tasarımcı tarafından seçilen bilgilere bağlı olduğunu ve bunların kimi zaman tanımlı kimi zaman örtük, nereden kaynaklandığı

tanımlanamayan bilgilerden oluştuğunu söylemektedir. Verilerin tasarımcı tarafından seçilmesi beraberinde özneliği getirmekte ve bu durum tasarımcının deneyim kaynaklı verileri de sürecin içine dâhil ettiğini göstermektedir. Demek oluyor ki; nesneliğin tanımlı eylem ve etkinlikleri, deneyimin/etkileşimin alanının karmaşıklığı ile tasarım süreci içinde birtakım kırılmalara uğramaktadır.

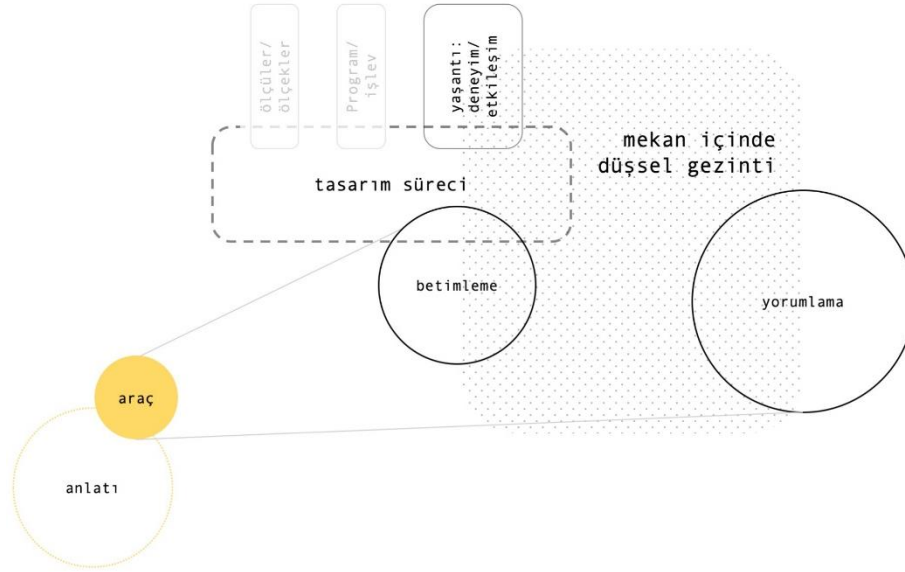
Heathwick (2019) bir konuşmasında; mimarinin ruhsuz olma halinin insana geri dönmekle aşılabileceğinden, karakterlerin ise üretkenliğe alan açacağından söz etmekte; bu durumun ise ancak, insan ölçeğine, perspektifine ve anlatısına süreç içinde önemli bir yer vermekle oluşabileceğini söylemektedir. Bu perspektifler ile düşünüldüğünde tasarım düşüncesinin ilgi alanında; mekânı yaşayacak insanın sadece ihtiyaçları ile değil, ihtiyaçlarının yanında duygusu, algısı, eylemleri, deneyimleri ve etkileşimleri ile irdelenmesi gerekmektedir. Bir başka deyişle insanın yaşantısının tüm bileşenleri tasarım sürecinin odağına yerleşmektedir. Bu çalışma sözü edilen yaşantının tasarım sürecinde, karakterleri, olayları, zamanları, bağlamları dâhil eden, bedeninin içinde gezinebildiği parçalı ifadeler serisi içinde bir anlatı kurarak düşlenebileceği fikrine vurgu yapmaktadır.

Tasarım sürecinde yaşantıya ilişkin anlatıların dâhil olması, karakterin eylemleri ile kurduğu ilişkilere dair etkileşimleri, nitelikleri, yarattığı duygu-düşünceleri ve ortaya çıkan diğer tüm durumları daha sonra işlenebilecek veri setlerine dönüştürme ve kullanılabilme potansiyeline sahiptir. Bu bağlam ile bakıldığında Herman'ın (2009: 2) olayları, zamanı, eylemi ve değişiklikleri anlamak için bir insan stratejisi anlatı tanımı, tasarım sürecine dâhil edilecek yaşantının mekânsal etkileşimleri anlamak için, işlediği veriler dolayısıyla kıymetli bir alan olduğunu göstermektedir. Yaşantıya dair düşlerin anlatılar ile ifade edilmesi; anlatının sahip olduğu bileşenler ve tasarımcının kuracağı ilişki ağları sayesinde, tasarım süreci içinde mekânın tartışılabilmesi için yeni alanlar açmaktadır.

Coates (2012: 10); anlatı teriminin günlük hayatın içine çekildiğini ve yaygın olduğunu, fakat mimaride kapsayıcı bir temanın ötesinde, özel bir anlam kazandığını, insan doğasını yöntemine dâhil etmek için yola çıkan bir duyarlılığı ve çalışma biçimini ifade ettiğini söylemektedir. Bunun yanı sıra; tasarlanacak mekânın ölçeği fark etmeksizin, tasarım sürecinin anlatı ile harekete geçebilmesini anlatının dünyayı çizme ve onu hayal gücünün sınırlarına girmeye yetecek kadar hafif kılma yeteneğiyle ilgili olduğu ile açıklamaktadır. Bu yetenek ile tasarımcı yaşantıya dair aşına olduğu verileri tasarım süreci içinde işleyebileceği zemini bulabilmektedir. Araştırma kapsamında; tasarlanan mekânda yapılacak düşsel gezintiler olarak tariflenen anlatılar ile bu gezintiler görünür olmakla birlikte tasarım pratiği içinde açacağı yeni alanlar ile tartışılmaktadır.

Gezinti; tasarlanan mekânın içinde/çevresinde yapılan düşsel bir yolculuk ve bu yolculukta yaşantının farkına varma olarak tanımlanmaktadır. Tasarım sürecinde var olan bilgi, düşünce ve bunların somut temsilleri ile tasarımcı; mekân içinde hareket ettiğini düşleyerek, hayali bir gezinti yapabilmektedir. Bu gezinti tasarımcıya; tasarladığı mekân içinde keşifler yapmasına olanak sağlayan, düşsel olanı (yaşantıya dair) düşünceleri (mekânın fizikselliğine dair) ile çarpıştırdığı bir zemin sunmaktadır. Bir başka deyişle; tasarımcı bu hayali gezinti ile mekânı düşlemeye, çeşitli olasılıklar ile kurmaya yönelik yaratıcı, zihin açıcı bir alan bulabilmektedir. Bu alan aynı zamanda verilerin yorumlanarak tasarım sürecinin içine dâhil edilecek fikirlerin üretilebilmesine de olanak sağlamaktadır.

Anlatının gezintiyi görünür kılmasına olanak sağlayacak araçsallığı; tasarım sürecinde kapladığı yeri kimi zaman küçültüp kimi zaman büyütürken, bilindiği sanılan bilinmeyenlerin keşfine olanak sağlamaktadır. Bunu yaparken de yorumlamanın tasarım süreci içindeki eylem ve etkinliklerini kullanmaktadır. Goldschmidt (1988: 235) yorumlamayı; bilgiyi üzerinde çalışılabilir ilişkiler alanına taşıyan, tasarım çözümlerinin şekillenmesindeki en güçlü alt süreç olarak tanımlamaktadır. Yorumun oluşmasını ise; bilgi üzerinde hareket edilerek, parçaların aralarında özgün bir ilişki kurulması ile açıklamaktadır. Bu noktada; yorum ile kurulan ilişkiler, yaşantıya dair verilerin tasarım sürecinde etkin olmasını sağlayan bilgilere dönüşmesini sağlamaktadır. Süreç içine dâhil edilen her anlatı mekânın eleştirel bir okumasını yapmaya olanak vermekle birlikte yeni olasılıkları üretebilme potansiyelini ortaya çıkarmaktadır. Bunu yaparken; tasarım problemlerine-sorunlarına cevap verme niyetinde olmamakla birlikte tam aksine; alt problemlerin oluşmasında öncül olacak, toplanan her veriyi, çizilen her çizgiyi, mutlak verilen kararları keşfedilenler üzerinden sorgulanabilecek bir alana taşımaktadır (Görsel 1).



Görsel 1. Düşsel gezintinin araç ve eylemleri

Çalışmanın amacı, tasarım süreci içinde mimarın birlikte düşündüğü bir araç olarak anlatıları ele almak, anlatının doğası üzerinden tasarım sürecinde yaratıcı bir araç olarak nasıl kullanılabileceğini açığa çıkarmaktır. Bu kapsamda; anlatıların yazılma ve okunma pratiklerini tartışmak üzere; anlatıbilim kuramı incelenmiş ve anlatının detaylı bir tanımı yapılmıştır. Sonrasında anlatının zamansal yolculuğu anlamak üzere; Ricoeur'un (1983) 3'lü mimesis kuramından yararlanılmaktadır. Kuramsal araştırmaların sonucunda tasarım sürecinde kullanılmak üzere bir rehber modeli önerilmiştir. Bu modelin ana kurgusu; Ricoeur'un (1983) kuramı ile tasarlanmıştır. Rehber modelinin alt kurguları ise; tasarım süreci içinde anlatı neleri içermelidir sorusuna cevap aramak üzere; anlatının bileşenleri üzerine açılımlar yapılması ile oluşturulmuştur. Bu noktada Ricoeur'un eylemler üzerinden detaylandığı anlatı bileşenlerinin tasarım sürecinde araçsallaşma için daha tanımlı bir hale getirmiştir. Taktikler ve içerikler ile çizilen geniş çerçeve rehber dâhil edilmek üzere sadeleştirilerek özgün hale getirilmiştir. Sonuç olarak; düşsel gezintileri anlatılara dönüşmesine olanak sağlayan somut bir anlatı rehberi önerisi sunulmuştur. Bu rehber tasarım stüdyosunda denenerken, stüdyo katılımcıların rehber ile tasarım süreçlerinde anlatılar üretmesi istenmiş ve anlatı üretim süreçleri/anlatı çıktıları incelenerek değerlendirilmiştir.

Tasarım Arakesitinden Anlatıya Bakış

Anlatının Latince anlamı; bilmek olan gnarus kelimesinden gelmektedir (Online Etymology Dictionary, t.y.). Oxford Sözlüğünde (t.y.) bir dizi amaç veya değeri göstermek için olayları açıklamanın bir yolu olarak tanımlanmıştır. Edebiyat alanında çalışmaları olan Prince (2003: 63) anlatının sadece olayları kaydetmediğini, onların bütünlerin anlamlı parçalarını oluşturduğunu ve yorumladığını söylemektedir. Tasarım alanında anlatı çalışmalarında Coates (2012: 129); anlatıların, özet bir programdan farklı olarak, birbiriyle ilişkili bir dizi durum olarak yorumlamaya olanak sağlaması dolayısıyla, tasarım sürecini manevra yapılabilir bir alana kaydırıldığından bahsetmektedir. Rabiger (2017: 84); anlatının fikirleştirme aşamasına odaklandığını ve iyi dramının ortaya sorular attığını iddia etmekle birlikte, karakterlerin yaşadıklarına izleyeni dâhil ederek, üst üste gelen sorularla nasıl başa çıktıklarını, becerileri ve yargıları nasıl uyguladıklarını prova etmek için bir alan oluşturduğunu söylemektedir. Olayları açıklamanın yolunu yaratıcılık ile beslemesi, bütünün anlamlı parçaları olması, tasarım alanında konvansiyonel program üretimlerinden farklı olarak mekânsal ilişkileri açık etmesi ve bunları yaparken de karakterlerin olaylar içindeki konumunu prova etmek için alan sağlaması, anlatıların tasarımın alanına çekilebileceği düşüncesini güçlendirmektedir. Bu özellikleri ile; anlatının tasarlanan mekânın karakterler, olaylar ve bağlamı ile kurduğu ilişkileri görünür kılmasını sağlayabilecek bir araç olacağı düşünülmektedir.

Anlatının teorik olarak başlangıcı Aristoteles'in Poetika'sına dayanmaktadır. 20. yüzyılın başlarında ise anlatıbilimin Propp'un (1928) geleneksel halk hikayelerinin analizi ile başladığı kabul edilmektedir. Klasik

dönemde (1960-1980), yapısalcı edebiyat kuramcıları Genette ve Barthes, Propp'un anlatının yapısal analizi çalışmalarını devam ettirir nitelikte çalışmalar sunmuştur. Klasik anlatıbilim anlatının yapısına, karakterleri, olayları, olay örgüsünü analiz etmeye ve anlatının tezahürü, metni, biçimi gibi söylemdeki yapıları odaklanmaktadır. Klasik sonrası dönemin ilk eğiliminin Chatman'ın (1978) *Story and Discourse* kitabı ile başladığı, Fludernik (1996, 2003) ve Herman'ın (2009, 2010) bilişsel anlatıbilim çalışmaları ve Prince (2003) ve Ryan'ın (2010) araştırmaları ile devam ettiği görülmektedir. Bu dönemde ise; klasik dönem anlatı araştırmalarının salt metin üzerinden yapılmasına eleştirel olarak bakılmakta, klasik dönemin anlatıyı zamandan, insandan, tarihsel ve kültürel süreçlerden ayrı düşündüğünün altı çizilmektedir. Klasik sonrası dönem; anlatıda yoruma daha fazla vurgu yapmakta ve anlatıbilimsel yaklaşımı bilişsel bilim temellerinde genişletmektedir. Bu yaklaşımlar anlatının; yoruma açık, işlenebilir olduğuna ve her okuyucu ile yeniden üretildiğine vurgu yapmaktadır. Bu araştırma kapsamında; yapısalcı bakış açısının anlatı parçalarına odaklanmasının anlatının ilk üretim sürecini destekleyecek bir alan olarak görülürken, bilişsel bilim alanında yapılan anlatı araştırmalarının ise tasarım sürecinde yorumlanarak yeniden üretilebilme fikri ile araçsallaşabileceğine işaret etmektedir.

Özetle; anlatıbilim çalışmaları incelendiğinde söylemi, dili, temsili, içeriği ve etkinlikleri üzerinden araştırmalar yapıldığı görülmektedir. Tasarım alanında yapılan çalışmalara bu başlıklar ile bakıldığında söylem ve dilin göz ardı edilerek, temsil, içerik ve etkinliklere odaklanıldığı görülmektedir. Anlatının temsil ve etkinliği; anlatıcı ve dinleyiciyi, yazı tipini, rengi, imgeyi, mekânı ve zamanı manipüle etmenin nihai amacı olan hikayeler anlatmak ile anlama, bağlılık, katılım ve güven oluşturan bir diyalogda birleştirmesi (Sametz & Maydoney, 2003: 18-34) ile tartışılmaktadır. Havik ve Sioli (2021: 160-169) ise etkinlikleri; tasarım süreci içinde anlatıyı okuma, anlatma, yazma ve yapma pratikleri ile tartışmaktadır. Üretilen hipotezlerin deneylerinin çoğunlukla mimari tasarım stüdyolarında yapıldığı görülmektedir. Bu deneylerden ortaya çıkan sonuçlar ile; tasarımcıların anlatılar ile kurduğu ilişkileri (Parkinson, 2014) ve stüdyonun özgün öğrenme ortamında, öğrenme teorileri olarak yansıma ve deneyimleri (Tuffaha, 2019) tartışılmaktadır. Grimaldi (2021) ise *Narratives in design toolkit* adlı metninde tasarım sürecinde kullanılacak bir araç geliştirmiştir. Bu araç; kim, ne zaman, nerede, niçin, ne sorularını içeren kartlardan oluşmaktadır. Araştırma kapsamında çizilen çerçevede etkinlik ve içeriklere odaklanılarak; dil, söylem ve temsil başlıkları bilinçli olarak dışarıda bırakılmıştır. Bunun en temel sebebi; araçsallaşabilmesi için içeriğinin, yorumlanabilmesi için de etkinliklerinin açılımının yapılmasının gerekliliğinden kaynaklanmaktadır. Anlatının yazma, yorumlama ve yeniden yazabilme süreçlerine odaklanılmakta ve mekân içindeki düşsel gezintinin anlatısı temeli üzerinde şekillenmektedir. Tasarımcı-anlatıcı anlatıyı kurarken mekânın içinde yaptığı gezinti ile, tasarımcı-dinleyici ise anlatıyı izlerken deneyimden mekâna geri dönüşü sağlayan farkında gezinti ile tasarımın alanını genişletmektedir.

Ricoeur Üzerinden Anlatının Zamansal Yolculuğu

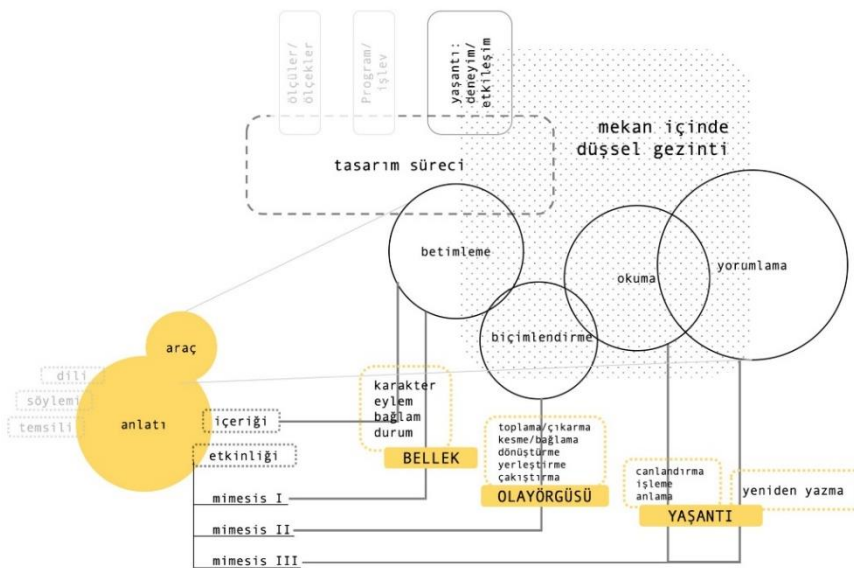
Tasarım sürecinde mekâna dair düşlerin anlatılarla kurulabileceği fikri, anlatının araçsallaşmasını ve beraberinde üretim içeriklerine-eylemlerine-süreçlerine odaklanmayı gerektirmektedir. Kurulacak anlatılar, içerdiği verilerin açık uçluluğuyla yeniden ve yeniden işlenerek sürece katkı sağlayacak araçlara dönüşebilir. Bu hipoteze en yakın yaklaşım; Ricoeur'un (1983) üçlü mimesis kurgusunda; anlatının zamansal yolculuğu ile açıklanmaktadır. Bu yolculuk; yaşanan zamanla olan bağıntı, olayörgüleştirmenin zamanıyla olan bağıntı ve okumanın zamanıyla olan bağıntı olarak nitelendirilmektedir. Anlatının süreç içindeki zamansal varoluşuna vurgu yapan bu açılımlara tasarım sürecinde araçsallaşma perspektifinden bakıldığında; yaşama dair anlatıları kuracak belleğin oluşturulmasına, belleğin kurgulanmasına ve tasarıma katkı sağlayacak yorumlamalar ile yeniden kurulmasına karşılık gelmektedir. Bu noktada; üçlü mimesisin açıklamalarına bakılarak, anlatının tasarım süreci içinde kurulma mekanizmalarına dair detaylar işlenebilmektedir.

Mimesis I'de, bir ön-kavrayış düzleminden bahsedilmektedir. Ricoeur (1983: 111-128), ön-kavrayışın deneyime dair betimlemeleri içerdiğine ve bir kavramsal ağ ile ifade edilebileceğine vurgu yapmaktadır. Eylemler üzerinden kurgulanan veri ağı; amaçlar, edenler, durumlar, etkileşim ve çıkış yolu olarak detaylandırılmakta ve eyleme ilişkin birtakım sorularla ağ parçalarını görünür kılmaktadır. Ricoeur, bu öğeleri birbirine bağlama becerisini ise, ön-biçimlendirme düzleminde bütüne dair bir çerçeveleme yapılabilmesi ile örtüştürmektedir (Ricoeur, 1983: 111-128). Araştırma kapsamında Mimesis I betimleme olarak tarif edilmekte ve kurulan rehber modeli için bellek oluşturma olarak başlıklandırılmaktadır. Bir başka deyişle; anlatıcı-

tasarımcı, kendi tasarım süreci içinde var olan veri setlerinden seçtiği içerikler ve dışarıdan dâhil ettiği anlatsal bileşenler ile anlatıya dair belleğini oluşturabilmektedir. Belleğin sorular üzerinden tanımlama fikri, tasarım süreci içinde kullanılacak anlatı için ne tür bilgilere ihtiyaç duyulacağına dair bir çerçeveleme yapmayı gerektirmektedir. Ricoeur'un eylem üzerinden kurduğu ön-kavrayış alanı, araştırmanın mekân içindeki yaşantı bakış açısıyla yorumlandığında, ilk olarak yaşantının öznesi olan karakterin tasvir edilmesi önemli görülür. Karakterin ne yaptığı meselesi eylemlerin açık edilmesini gerektirmektedir. Bunların mekân ile kurduğu ilişkinin okunabilmesi için bütünüyle bağlamın tanımlanması gerekmektedir. Anlatının tasarım sürecinin içinde anlamlı bir yere yerleşebilmesi için, bu bileşenlerin tasarıma özgü fikirleri içermesi beklenen durum bileşeni ile işlenmesine ihtiyaç duyulmaktadır. Bu sayede tasarımcı-anlatıcı süreç içinde araçsallaştırabileceği anlatı parçalarına ulaşabilmektedir.

Mimesis II'yi Ricoeur (1983: 128-138) bir ara konum kurmacanın alanı/biçimleniş düzlemi olarak tanımlamaktadır. Burada, biçimlendirme işleminin dinamikliğine dikkat çekerek ön-kavrayış düzlemi ile sonradan kavrayış arasındaki dolayımın gerçekleştiğini söylemektedir. Mimesis II; biçimlenişin-olayörgüsünün gerçekleştirilmesi, olayların/ara-olayların anlamlı bir öykü haline dönüşmesi fikri ile detaylanmakta ve içeriğinin basit bir dizilişinden bir biçimlendirilişe geçişi ile açılmaktadır. Kurulacak model perspektifinden bakıldığında, oluşturulan belleğin bileşenlerinin işlenmesi ve birleştirilmesine karşılık gelen olayörgüsü aşaması ortaya çıkmaktadır. Bu olayörgüleştirme etkinliği, Ricoeur'un da Mimesis I'den Mimesis II'ye geçiş olarak tariflediği, dizisel tablo içinde yer alan bileşenleri bir dizimsel düzene dönüştürmektedir. Tasarım süreci içindeki girdiler ve rehber içinde yer alacak soruların cevapları ile oluşturulan belleğin, bu ikinci aşamada kurgusal bir düzenlemeye geçeceği öngörülmektedir.

Tüm verilerin işlenerek okunabilir hale gelmesi anlatıyı yorumlanabilir kılmaktadır. Anlatının tasarım sürecinde araçsallaşabilmesi için yoruma ve yeniden işlenmeye açık hale gelmesi gerekmektedir. Bu çerçevenin; Mimesis III'ün metin dünyası ile okur dünyasının kesişmesi olarak tanımlanması ile örtüştüğü görülmektedir. Bu da aslında; anlatının iletişimin alanına geçmesi ile anlam kazanma aşamasına karşılık gelmektedir. Ricoeur'un bu üçüncü alanı, oluşturulacak rehber kapsamında iki ayrı başlık ile açılmaktadır. Bunlardan biri; mekân içindeki etkileşimlerin görünür kılınması ile salt okumanın sağlandığı yaşantı aşamasıdır. İkincisi ise; bu yaşantı parçaları ile mekân kurgularının yeniden işlenmesine olanak sağlayan yeniden yazma aşamasıdır. Tüm bunlara ek olarak Ricoeur (1983: 140) bu aşamanın, düşüncüyü birçok kez aynı noktadan ama farklı yükseklikten geçiren sarmal bir yapıdan oluştuğunu söylemektedir. Düşüncenin süreç içindeki yolculuğunun kısır döngüden çıkarılarak, her yorumlanışta yeni bir noktadan geçeceği fikri ile bakıldığında, yaşantının anlatsısının birçok kez işlenerek tasarım sürecinde mekânı düşlemenin yolunu açacak niteliklere sahip olduğu görülmektedir (Görsel 2).



Görsel 2. Düşsel gezintinin anlatsal içerik ve eylemleri

YÖNTEM

Tasarım Sürecinde Anlatı Kurmaya Yönelik Bir Yöntem: Anlatı Rehberi

Tasarımcı; mekâna dair anlatıları yazan, türeten, inceleyen, yorumlayan ve yeniden yazan kişi olarak nitelendirilmektedir. Anlatı; parçacıl bir yapıya sahip olması, hikâyenin aksine başına ve sonuna dair kesinliklerin olmaması, tasarımın araçları ile temsil edilmeye olanak verebilmesi ve sınırlarının daha tanımsız olması dolayısıyla tasarım alanında konumlandırmaya daha açık bir kavram olarak değerlendirilmektedir. Tasarım sürecinde, tasarlanan mekânın içinde yapılacak düşsel gezintiye dair çoklu yaşantı parçalarını aktarmak üzere kurgulanan anlatı, hayal gücünün yaratıcılığı ile biçimlenir ve dönüşmeye elverişlidir. Bu özellikleri ile; tasarım süreci içinde kurulan bağlantılarda, günlük deneyimleri sadece bilgi olmaktan çıkaran ve işlenebilir veri setine dönüştüren araç olarak düşünülmektedir. Anlatı; tasarım süreci içinde tartışıldığında ve mekânın içinde gerçekleşecekleri keşfetmenin aracı olarak konumlandırıldığında, anlatıyı kurabilmek üzere bir takım yol göstericilere ihtiyaç duyulmaktadır. Tasarımcının kendi araç ve yöntemleri ile çalıştığı ve dolayısıyla anlatı kurma ve bunu bir araca dönüştürme konusunda bir altlığa ihtiyaç duyacağı öngörüsü ile bir rehber modeli önerilmektedir. Bu rehberin tasarımcıya; anlatılar üzerinden bütünün işlendiği, parçalarının küçük ara mekânlarında yaşam olanaklarının araştırılmasına olanak veren bir veri seti ile çalışabileceği bir alan açacağı düşünülmektedir.

Nasıl kullanılır?

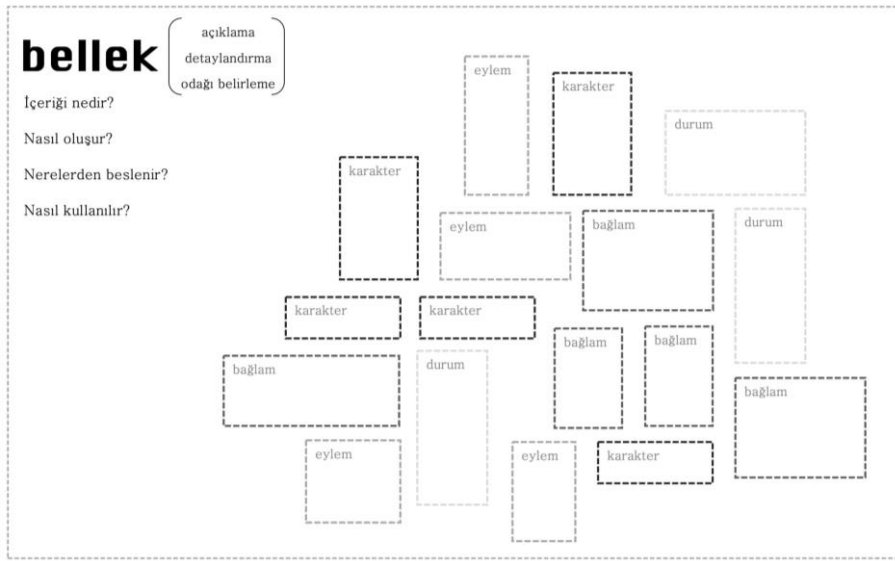
Rehber; anlatı kurmanın, belli kodlara sahip birtakım bilgilerin bir araya gelerek kurgulanması fikri üzerinden şekillenmektedir. İçeriğe dâhil edilen bilgilerin kodlarının oluşturulması ve bir araya gelebilmeleri için gerçekleştirilmesi gereken eylemlerin betimlenmesine olanak sağlayan bir ara araç olarak tasarlanmıştır. Ricoeur'un üçlü mimesis ile ortaya koyduğu anlatının zamansal etkinlikleri rehberde önerilen basamakları şekillendirmektedir. Rehberin işleyişi şu şekilde tariflenmektedir. Rehberin kullanıcısı ilk aşamada; içinde çeşitli soruların var olduğu bir altlık ile karşılaşmaktadır. Tasarlanan rehber ile kullanıcı bu sorulara deneyim ve gözlemleri üzerinden verdiği yanıtları işler. Bu işlem anlatının belleğini oluşturmaktadır. Bellek; yaşantıya dair ipuçları taşımakla birlikte işlenmeye hazır ham verilerden oluşmaktadır. İkinci aşamada kullanıcı, olayörgüsü açıklamaları ile karşılaşmaktadır. Bu aşama toplanan verilerin işleme mekanizmalarını tariflemektedir. Kurguya dair yöntemlerin açıklandığı bu bölümle birlikte parçacıl verilerin ilişkileri kurulmaktadır. İki alt başlıktan oluşan üçüncü aşamada; bilgilerin toplanması ve kurgulanması sonrasında bütüncül bir okumanın yapılacağı yaşantı alanına geçilmektedir. Mekânın anlatısının okunabildiği bu alan yorumlanabilecek bir bütünlükle beraber, parçalarının da görünürlüğü ile anlatının araca dönüştüğü aşamayı tariflemektedir. Bu alan, diğer bir alt başlık olan yeniden yazmaya olanak sağlayacak alt başlığın da verisini oluşturmaktadır. Yeniden yazma için anlatının sökülmesine dair ipuçları verilerek mekânın düşleri yapılan yorum ve keşifler ile genişletilebilecek bir noktaya gelmektedir. Bu aşamada anlatı üretme süreci verilerin genişletilmesi ile başa dönmekte ve aynı aşamalar ile yeni anlatılar oluşturulmaktadır.

Ne işe yarar?

Anlatı; araştırmanın amacı ve kapsamı bağlamında kurulan tasarım sürecinde gezinti alanı olarak tanımlanmakta ve açılımları yapılmaktadır. Anlatı rehberi kullanılarak yazılan ve yorumlanarak yeniden yazılan anlatıların olanak sağlayacağı keşifler ile, öğrenmeye ve yorumlamaya ilişkin içgörüler sunma potansiyeli taşıdığı düşünülmektedir. Schank (1990: 38); çoğu anlatının belirsiz olduğunu ve birçok şekilde yorumlanabileceğini söylemektedir. Bu belirsizlik; açık uçlu, beklenmedik, bitmemiş olma hali ile genişletilebilmekte ve bu kavramlar ile anlatı özgün, herkesin bir yerinden dâhil olabileceği, diyalog kurabileceği bir alan olarak tariflenebilmektedir. Veri toplama-kodlama-işleme ile oluşturulacak anlatı altlığı, tanımladığı oluşum eylemleri ile, anlamlı bir ağ yapısı oluşturmaya olanak verecek potansiyeldedir. Bu da üretilen anlatıların sezgiyi ve anlamayı birbirine bağlayarak sonsuz şekilde yorumlanabilir bir alanda tasarımcı tarafından kullanılabilmesine olanak vermektedir. Sonuç olarak; tasarım sürecinin başka açılardan düşünme, hayal etme, anlama, karar verme, yargılama, dinleme, konuşma, çizimle düşünme, bu düşünceleri paylaşma, öğrenme gibi eylemler ile de desteklenebileceği düşünülmektedir. Bu keşifler tasarımcıda üretken hayal gücünün oluşması için temel oluşturma eğilimindedir.

Neleri kapsar?

Rehberin ana kurgusunun Ricoer'un üçlü mimesis yapısı üzerinden nasıl çizildiğine dair detaylı açıklamalar bir önceki bölümde yapılmıştır. Bu kurgu ile rehber; açıklamaların, soruların, stratejilerin olduğu dört ana bölümden oluşmaktadır. Kurulacak anlatıların anlam ve içeriklerine odaklanılması dolayısıyla, kurgunun içine dâhil olacak bilgi alanlarının neler olacağını, nasıl tanımlanacaklarını araştırır ve bunları toplamada anlatıcıya yardımcı olacak soruları içerir. Anlatıcı ilk olarak Bellek ile karşılaşmaktadır. Bellek; anlatıda yer alacak kodları açıklayarak, sorular ile detaylandırarak ve odağını belirleyerek ilk aşamayı tamamlamaktadır. Bellek oluşturulurken sorulan; içeriği nedir, nerelerden beslenir, nasıl kullanılır gibi sorular belleğin temelini tanımlamaktadır. Bu sorular tasarımcıyı; kendi tasarım sürecinden çekeceği veriler ile kuracağı anlatı arasındaki bağlantıları bulmak konusunda desteklemektedir (Görsel 3).



Görsel 3. Bellek alanı

Bellekteki kodların detaylarını bulmak için bir takım hatırlatıcı anahtar kelimeler ve sorular bulunmaktadır. Anahtar kelimeler hatırlatıcı olmakla birlikte sorular ile desteklenmektedir. Fakat bu soruların, bellekte oluşturulacak anlatı parçalarına dair tüm içeriğinin çerçevesini çizmesi çok kolay olmamakla birlikte sorular bilgi toplamayı ve kodlamayı başlatacak ilk adımlar olarak görülmektedir.

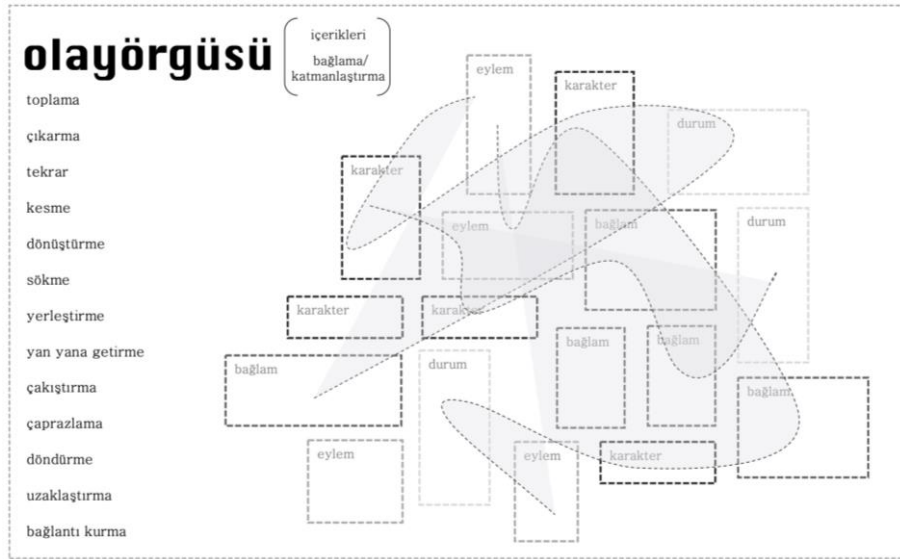
Karakter için verilen anahtar kelimeler; kişisel özellik, fiziksel görünüş, duygu, bakış açısı, kültürel bağlar, sosyal ilişkiler, tavırlar, roller, beklentiler ve amaçlardan oluşmaktadır. Bu anahtar kelimeler ile birlikte karakterin geliştirilmesine yardımcı olacak tetikleyici sorular ile anlatıcı (tasarımcı) karakter üzerine düşünmeye yöneltilmektedir. Bu sorular; kaç tane karakter var, hangisi anlatıyor, karakterin en belirgin özellikleri neler, karakter duygu ve düşüncelerini nasıl ifade ediyor, karakter amaç ve isteklerini ne tür eylemlerle ifade ediyor, dış etkenlerle kurduğu ilişkiler nasıl, anlatıdaki rolü ne olarak açılmaktadır. Kavramlar ve sorular ile anlatıcı detaylı bir karakter oluşturduğunda, anlatının üzerinden geliştirileceği temeli oluşturmuş olmaktadır. Eylemler karakter tanımlamaları ile doğrudan ilişkili olması dolayısıyla karakter tanımlamalarının detaylanması eylemlerin belirlenmesinde önemli bir etken olarak görülmektedir. Eylem tanımlamaları için verilen anahtar kelimeler; eylemin içeriğini belirleyen görevler, amaçlar, işler, sebepler ve eylemin ritmini belirleyen bağlantılar, akışlar, gezintiler, izler, geçişler olarak verilmektedir. Eylemleri belirlemek için tetikleyici sorular ise; hangi eylemler seçiliyor, eylemlerin amaçları nelerdir, eylemler ne sıklıkta gerçekleşiyor, eylemler karakteri ve çevresini nasıl etkiliyor, eylemlerin yarattığı ikincil açılımlar/bağlantılar nelerdir olarak belirlenmektedir.

Bağlam; fiziksel, sosyal-kültürel ve zihinsel bağlam olarak üç alt alandan oluşmaktadır. Fakat rehber kurgusunun içinde ayırmanın karmaşaya yol açacağı düşüncesiyle, anahtar kelimeler ve sorular bir bütün olarak verilmiştir. Anahtar kelimeler; yerin bilgisi, renk, ışık, yoğunluk, ses, mevsim, gün, iç-dış, yenilik-

eskilik, manevi değerler, inanç, sosyal ilişkiler, kamusal ilişkiler olarak belirlenmiştir. Sorular ise; olay nerede geçiyor, yerin bilgisi farklı perspektiflerden nasıl açıklanabilir, mevsim, zaman dilimi, süreler ile ilişkiler nasıl kuruluyor, zaman ve mekân anlatıyı nasıl etkiliyor, sosyal-kültürel ilişkilerle anlatı nasıl şekilleniyor olarak belirlenmektedir.

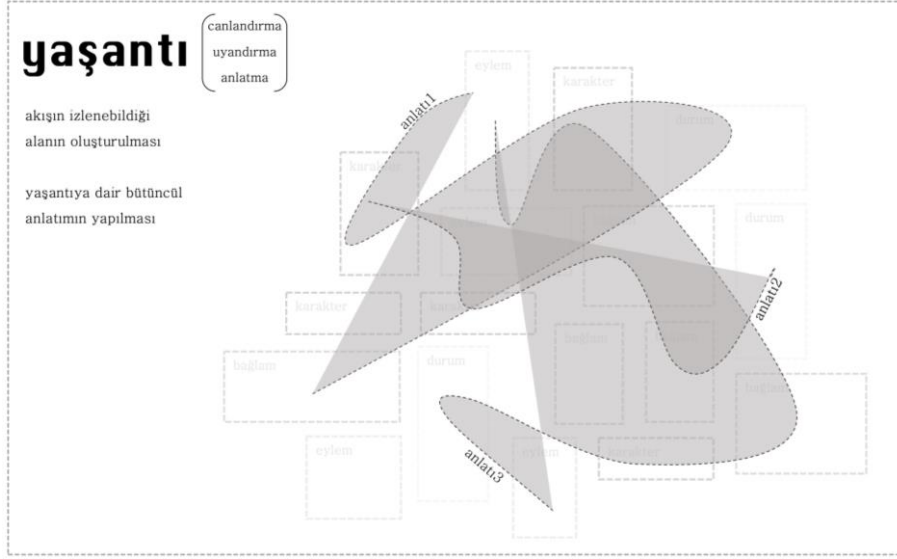
Durum, anlatının ana temasını belirleyen içeriktir. Anlatının, içine dâhil edileceği tasarım sürecinde çalışılan meselelerin ortak paydasını tanımlaması dolayısıyla anlatının kurucu ögesi olarak dâhil olmaktadır. Bu noktada anahtar kelime vermekten bilinçli olarak uzak durulmakla birlikte tasarım sürecinde çalışılan konu ve detayları ile durumun şekilleneceği belirtilmektedir. Anlatının bütünü tanımlayan nedir, tasarım sürecinde çalışılan konuya nasıl yaklaşıyor, görünen ve görünmeyen etkiler nelerdir, anlatı nasıl başlıklandırılabilir gibi sorularla tasarıma dair düşüncelerin anlatının içine girebilecek hafiflikte ve fakat derinlikte tanımlamasının yapılacağı öngörülmektedir. Tüm bu açıklama ve detaylandırmalar ile Bellek oluşturulmaktadır.

Bellek oluşturulduğunda, bellekteki veriler birbirine bağlanarak anlamlı bir bütünü oluşturacak içerikler toplanmış bulunmaktadır. Kodlanarak oluşturulmuş bu veriler kurgulanmaya hazır ham verilerin ifadeleridir. Bu aşamada; olayörgüsünün kurulması ile bütün bir anlatı oluşturulmaktadır. Rehberin ikinci bölümünde verilerin işlenmesi ve tasarım sürecinde kullanılması ile ilgili ipuçları bulunmaktadır. Olayörgüsü ile oluşturulacak katmanlaşmaların; verileri toplama, çıkarma, tekrar, kesme, dönüştürme, sökme, yerleştirme, yan yana getirme, çakıştırma, çaprazlama, döndürme, uzaklaştırma ve bağlantı kurma kavramları ile yapılandırılmasının açıklaması yapılır. Bu eylemler tanımlanmış ve örneklendirilmiş olmakla birlikte, rehberin kullanıcıya çoklu yöntemler sunarak kendi seçimi ile anlatısını şekillendirmesine olanak sağlamaktadır (Görsel 4).



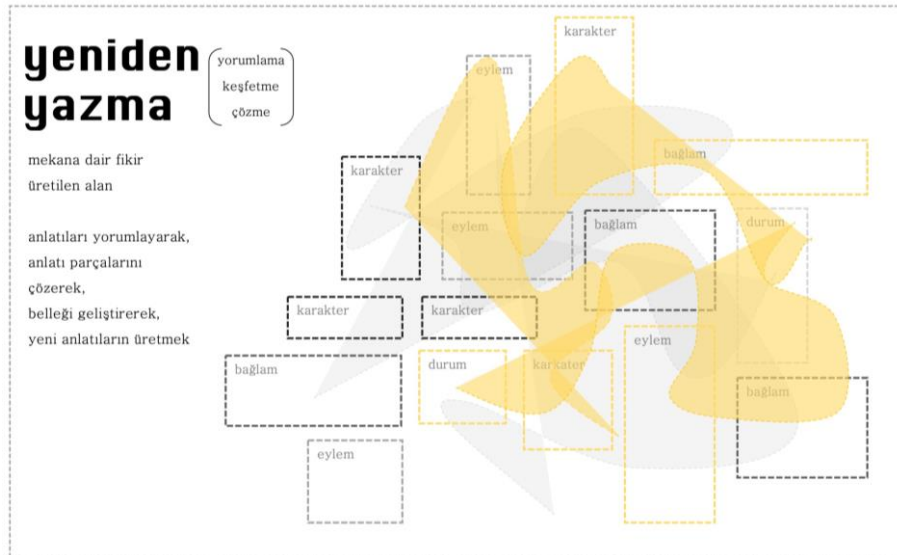
Görsel 4. Olayörgüleştirme alanı

Bir sonraki bölüm anlatının akışının izlenebildiği yaşantı alanını tanımlamaktadır. Bu alan ile canlandırma, farkındalık geliştirme ve anlatma eylemlerine olanak verecek bütüncül anlatı üretimlerinin görünür kılınması beklenmektedir. Bununla birlikte toplanan parçalı verilerin kendi tekilliklerini de koruyarak bütünü oluşturması ve aynı zamanda bu noktada anlatının akışının izlenebileceği, okunabileceği bir sonuca varması beklenmektedir. Bu bütün parçalarına ulaşılabilir katılımda bir sonuç ürün olarak algılanmamalıdır. Hem içerik ve biçimlenmelerinin tanımlanmaları dolayısıyla hem de parçalarının görünürlüğü ile oluşturulan bütünün, tasarım sürecinde yorumlanabilecek, sorgulanabilecek, üzerinde değişimlerin yapılabileceği bir esneklik ve hafifliğe sahip olması gerektiği düşünülmektedir (Görsel 5).



Görsel 5. Yaşantının izlenebildiği alan

Anlatı kurulduktan ve izlenebilir bir şekilde biçimlenmesinden sonra, anlatıcı-tasarımcıya üzerinde hareket edeceği bir alan açmaktadır. Bu alan mekâna dair boşlukların, gelişim aralıklarının, karakterler ile mekân arasındaki ilişkilendirmelerin incelenebileceği, tartışılabileceği ve dolayısıyla yeniden daha güçlü kurulabileceği olasılıklar barındırmaktadır. Bu alan rehberde; yeniden yazma olarak tanımlanmaktadır. Düşsel boyuttan (betimleme) düşünsel boyuta (yorumlama) geçişin gerçekleştiği, mekâna dair düşüncelerin derinleşeceği ve deneneceği alan olarak görülmektedir. Rehberin kullanıcılarının bu aşamada kurduğu anlatılar ile tasarımını şekillendirebileceği ve anlatıyı odakları daha belirgin olarak yeniden yazabileceği düşünülmektedir. Yeniden yazma olarak tariflenen aşamada, sadece anlatı geliştirilmez, anlatının yeniden yazılmasıyla eş zamanlı olarak tasarıma yön verebilecek fikirler de ortaya çıkar. Bunun sebebi, ilk yazılan anlatılarla yapılan keşif gezintilerinde mekânın detaylarının / ilişkilerinin / boşluklarının farkına varılmış, incelenmiş ve tartışılmış olmasıdır. Tam da bu noktada, önceki anlatının da parçalarını kullanarak ve yeni bileşenlerin eklenmesi ile yeniden yazılan anlatı mekânın detaylarıyla genişlemiş halinin içinde-etrafında kurulmaktadır (Görsel 6).



Görsel 6. Yeniden yazılan anlatılar

Bir Deney: Mimari Proje Stüdyosunda Anlatı Kurma Pratiği

Rehberin denenmesi ve bu deneylerin analizleri için mimari tasarım stüdyosu bir laboratuvar görevi görmektedir. Deney, 1. sınıf 1. dönem mimari tasarım stüdyosunda gerçekleştirilmiştir. Araştırmacı bu

atölyenin dönem yürütücülerinden biri olarak tüm sürecin içinde yer alan bir aktördür ve rolü bu bağlamda katılımcı gözlemcidir. Atölye süresi iki ders günü ve aralarındaki serbest zamandan oluşmaktadır. İlk gün; rehberin anlatıldığı sunum ile eşzamanlı üretimlerin yapılması ile katılımcıların rehber hakkında akıllarında oluşan soru işaretleri giderilmeye çalışılmıştır. Atölye çalışması, mekânlarınızın içinde farkında keşif gezileri olarak başlıklandırılmıştır. Kâğıt üzerinde, dijital ekranlarda ya da fiziksel maketleri içinde hayali bir gezintiye çıkarak kıymetli buldukları anları yakalamaları ve bu anların aralarını öreceğ şekilde anlatılarını kurmaları beklenmektedir. Rehber anlatı kurmak için bir yol haritası görevi görmektedir. Bu çalışma sürecinde, katılımcıların dönem projelerine dair oluşturdukları kendi bilgi ve birikim alanları anlatı içeriklerinin seçileceği altlıklar olarak değerlendirilmektedir. Stüdyoda yapılan anlatı üretimlerinin katılımcıların var olan birikimleri ile kurduğu doğrudan ilişki de anlatı içeriklerini oluşturmada önemli bir role sahiptir. Stüdyo üretimleri ve sunumları sırasında yapılan gözlemler ile elde edilen çıkarımlar ve anlatı çıktılarının tematik analiz yöntemi ile incelenmesi sonucunda bulgular ortaya konulmuştur.

Tematik Analiz Yöntemi

Tematik analiz araştırmanın veri kümesinde birtakım desenler oluşturarak nitel değerlendirmesinin yapılmasına ve yorumlanmasına olanak sağlayan bir yöntemdir. Veri kümesi araştırmacı tarafından detaylı olarak incelenerek, yeni anlamlı alt kümeler ayrılır ve bu sayede veriler yorumlanabilir sistematik bir alana taşınmış olur. Veriler öncelikle belirli kodlarla, daha sonra bu kodlar ve araştırmanın bağlamı ile ilişkili temalarla kümelenir. Clarke ve Braun (2022: 308) analiz sürecinin aşamalarını; veri seti aşinalığı, veri kodlama, ilk temayı oluşturma, tema geliştirme ve inceleme, temayı tanımlama/adlandırma ve yazma olarak detaylandırmıştır. İlk aşamada yer alan kodlama; tüm verinin detaylı incelendiği ve araştırmacının veri seti ile sistematik bir şekilde etkileşime girerek birtakım etiketler oluşturduğu organik bir süreçtir. Belirlenen kodlar tüm veri kümesi için bir takım işaretleyici görevi görürler. Böylece araştırmacının kavramlar arasındaki ilişkileri belirlemesine ve bunları çeşitli örnekler arasında karşılaştırmasına olanak tanır. İkinci aşamada oluşturulan temalar ise; kodlar ve araştırma soruları arasındaki bağlamsal ilişkiyi görünür kılan ağ yapılarıdır. Clarke ve Braun (2022: 132) temaların kavramsallaştırılırken seçilen kodlar ve araştırma alanı (merkezi fikir) arasındaki anlam örüntüsünü ortaya çıkarabilecek olma durumunun göz önünde bulundurulması gerektiğine vurgu yapmaktadır. Bir başka deyişle temalar; elde edilen verileri anlamlı bütünler halinde toplar ve araştırmanın alanı içinde tartışmaya açar. Son aşamada; kodlar ve temalar ile kümelenen veriler analiz edilerek, yorumlanarak bulgular ortaya çıkarılmaktadır. Burada araştırmacı oluşturduğu veri setlerinin yorumlanması ile öz değerlendirmesini ortaya koyar. Braun ve Clarke (2022: 555) bu aşamayı hikâyenin anlatıldığı evre olarak tanımlar ve bu aşamada yazma ve düzenlemenin önemine vurgu yapar. Betimleyici analiz modundan yorumlayıcı ve deneyimsel yönelimli olan moda geçiş araştırmanın özneliği için önemli olmakla birlikte yorumlamanın savunulabilir sınırlarda kalması gerekmektedir.

BULGULAR

Bu bölümde; öncelikle gözlem yolu ile elde edilen bulgular açıklanmaktadır. Sonrasında; stüdyoda ilk gün üretilen işlerden 21 öğrencinin kurduğu anlatılardan 7'si, bir sonraki hafta için üretilen anlatılardan 3'ü araştırma kapsamında incelenmek üzere seçilmiştir. Anlatılar; tematik analiz yönteminin önerdiği kodlar ile grafikleştirilmiştir. Bu grafikler karşılaştırmalı olarak incelenmiş ve yorumlanmıştır. Temalar ise anlatının kendi içindeki bütünlüğünü ve tasarım süreci ile ilişkisini ortaya çıkaracak şekilde oluşturulmuştur.

Gözleme Dayalı Değerlendirmeler

- Stüdyoda rehberin sunumu ile eş zamanlı üretim yapmak bir bilinmezliğin içinde hareket etmeyi gerektirdiyse de özellikle belleğin oluşturulması aşamasında etkisinin olumlu olduğu görülmüştür.
- Günlük hayatta farkında olmadan yapılan anlatı üretme eylemi, parçalarına ayırarak yapıldığında katılımcılar ile üretimleri arasında, başlangıçta bir mesafe yaratmıştır.
- Anlatıları kurarken temsil yönteminin serbest bırakılmasının, temsillerin çeşitleneceği planlanmışsa da temsili olarak üretimler benzeşmiştir. Katılımcılar temsil yöntemi seçimlerinde karşılıklı olarak işlerini etkilemiştir.

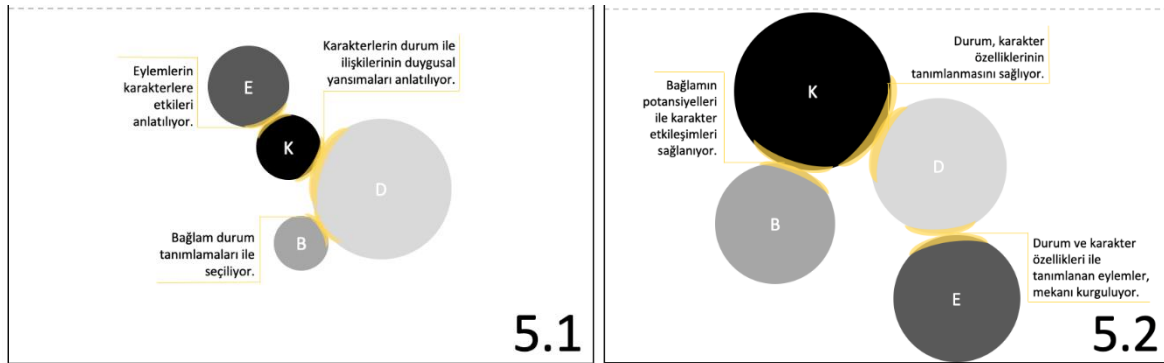
- İlk gün yapılan üretimlerin detayları daha belirsiz iken, iki atölye günü arasındaki serbest zamanda yapılan üretimlerde anlatılar netleşmiş, parçaları detaylanmıştır.
- Mekân içinde yapılan gezintinin anlatı parçaları; mekânın tasarımı ile ilişkili verileri görünür kılmakla mekânsal detayları çoğaltmıştır.
- Anlatılar ile çoğalan mekânsal detaylar, mekân geometrilerini belirgin bir şekilde değiştirmekten öte, mekânın ses, ışık, hava gibi detaylarına ve zamansal değişimlerine odaklanılmasını sağlamıştır.
- Tasarım sürecinin içine yerleşen atölye çalışması, tasarlanan mekâna dair muğlaklıklar ile kurulan ilişkileri kimi zaman geliştirmiş, kimi zaman da bu muğlaklıklar dolayısıyla anlatıda boşluklar oluşturmuştur.

Anlatıların Kod ve Temalar ile Değerlendirilmesi

Çalışmanın çıktıları tematik analiz yöntemi ile incelenmiştir. Bu yöntem; kodlarla ve temalarla verileri işlemeyi gerektirmesi dolayısıyla, analiz kapsamında anlatıların incelenebileceği kodlar ve kodların araştırmanın bağlamı ile bütünleşmesini içeren temalar oluşturulmuştur. Kodlar; anlatının bellek tanımlamasında var olan başlıkların anlatılar içindeki etkinliğini sorgulamak üzere; karakter, eylem, bağlam, durum olarak belirlenmiştir. Temalar; anlatıların tasarım süreci ile ilişkilendirmelerini açık etmek üzere; anlatının bütünlüğü, anlatının ara boşlukları, gelişim aralıkları, tasarıma yansımaları olarak belirlenmiştir. Bu temalar, anlatıların tasarım süreçlerine dâhil edilebilecek veri üretilip üretilmediğine dair bulgulara ulaşmayı mümkün kılmaktadır. Her bir anlatı bu kod ve temalar ile incelenerek, tasarımcının tasarımını ve anlatısını nasıl ilişkilendirdiği ve detaylandırdığı açık edilmiştir. Öncelikle çalışmanın çıktılarını analiz edebilmek üzere tüm anlatıların grafiksel karşılıkları üretilmiştir. Bu grafikler; anlatıların karşılaştırmalı okunabileceği, benzerlik ve farklılıklarının açık edildiği, dolayısıyla anlatı ile süreç ilişkilerinin incelenebileceği zemini oluşturmuştur.

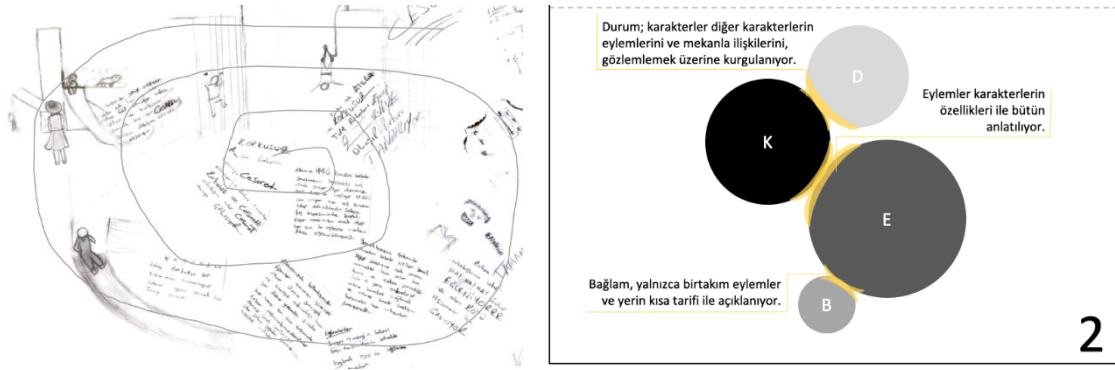
Kodların değerlendirilmesi

Karakter detaylanmalarında farklar oluşmuş olsa da her anlatıda tanımlandığı görülmektedir. Fiziksel özelliklerinden çok duygu, düşünce, amaç, mekânda bulunma sebepleri ve diyalogları ile anlatıya dâhil edilmişlerdir. Bu da mekân ve mekânda var olan diğer karakterler ile ilişkilerinin / etkileşimlerinin okunmasına olanak sağlamıştır. 7. anlatı karakterlerin diyalogları üzerinden kurulmuş, fakat bu kurgu tasarıma yansiyabilecek bir veri üretememiştir. 5. anlatının ikinci üretiminde karakter tanımlamalarının genişlemesi, karakter özelliklerini mekânı şekillendirebilecek parçalar olarak görülmesine olanak sağlamıştır. Karakterlerin mekâna girişi ve mekândaki hareketi ile mekânın değişebileceği, her bir karakter için mekânsal kurgunun farklılaşabileceği keşfedilmiştir (Görsel 7).



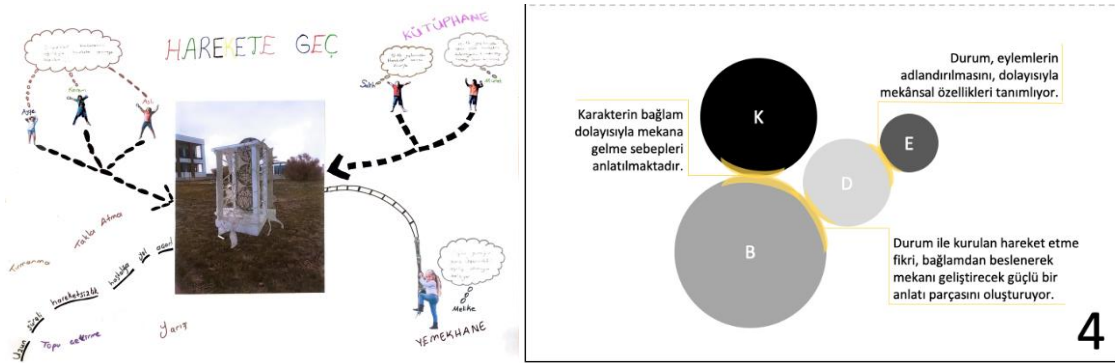
Görsel 7. 5.1 ve 5.2 numaralı anlatıların kodlanmış grafikleri

Eylemler çoğunlukla doğrudan karakter özellik, hedef ve yorumları ile ilişkilendirilerek anlatılara dâhil edilmiştir. Bunun yanı sıra, mekân içinde var olan alanları tanımlamaktadırlar. Eylemler karakterler ve mekân arasındaki etkileşimleri okunabilir kılmakla birlikte bağlam ile kurdukları ilişkiler konusunda zayıf kalmaktadır. 6. anlatıda eylemler karakterlerin karşılaşması ile çoğalmıştır. Mekânın beklenmedik eylemsel olasılıkları ortaya çıkarılmıştır. 2. anlatıda tüm mekân, karakterlerin eylemlerini gözlemlemeleri ile mekândaki gezintilerini anlatmakta ve mekânın bu gözlemler ile kurulabileceği potansiyelini ortaya çıkarmaktadır (Görsel 8).



Görsel 8. 2 Numaralı anlatı ve kodlanmış grafiği

4. anlatıda ise eylemler bağlamla ilişkilendirilerek mekâna geliş sebeplerini anlatmaktadır. Bu da anlatı parçalarının birbirini ürettiğini göstermektedir (Görsel 9).



Görsel 9. 4 Numaralı anlatı ve kodlanmış grafiği

Bağlam, rehberde çok geniş bir alanı tariflerken, anlatıların birçoğunda derinleşememekle anlatıyı doğrudan etkileyen ve yönlendiren bir içerik olamamıştır. Bunun sebeplerinden biri, stüdyo akışında tasarım süreçlerine bağlamın sonradan dâhil olmasının mekânla bütün düşünmek konusunda geri kalmasıdır. 1. anlatıda çevre ve mevsim mekânın geçirgenlikleri ile kurduğu ilişkilere değinmektedir. Fakat bu anlatı parçaları tasarımı geliştirebilecek ölçüde tartışılmamıştır. 6. anlatıda ise, gündelik hayatın zamansal akışına yerleşen ara mekânında gerçekleştirilen gezinti, bağlamın içinde karakterlerin mekân ile nasıl etkileştiklerini açık etmektedir (Görsel 10).



Görsel 10. 6.1 ve 6.2 Numaralı anlatılar

Durum tanımlamalarının belirgin bir şekilde yapıldığı anlatılarda, mekân tasarımına ve anlatının bütününe doğrudan yansımalar yaptığı, anlatının kurucu ögesi olduğu görülmektedir. Bunun en önemli sebebi; durum tanımlamalarının katılımcıların tasarım süreçlerinde belirledikleri tanımlayıcı öğelerden oluşmasıdır. Tasarımlarına ilişkin ana fikirden beslenen durum tanımlamalarında fikrin net tanımlanmış olması kurucu öğe olarak işlenmesine katkı sağlamıştır. 3. anlatıda durumun detaylandırılmaması hem anlatıda kopukluklara

sebeplere olmuş hem de tasarım sürecini etkileyebilecek veriler üretilmemiştir. 4. anlatıda ise hareket başlığı ile kurulan durum bağlamından kaynaklanarak eylemleri tanımlamıştır. 5. anlatıda müzik olarak belirlenen durum, tüm mekânı kuran ve karakter özellikleri ile detaylandıran bir öge olarak anlatıya dâhil olmakta ve mekândaki etkileşimleri ile dinamikliği tetiklemektedir. Bunun yanı sıra mekânın ses ile etkileşerek değişebileceği ile zamansallığı ön plana çıkartılmıştır (Görsel 11).



Görsel 11. 5.1 ve 5.2 Numaralı anlatılar

Kodların değerlendirilmesi

Anlatılara dair bütünlük; çoğunlukla kurulabilmiş ve bileşenler ile detaylandırılmıştır. Özellikle durumun net tanımlanabildiği anlatılarda bütünlük durum ile sağlanmaktadır. Anlatıların bütünlüğü incelendiğinde, mekân parçalarının bir döngü ile anlatılması, mekân içindeki eylemler ve karakterlerin ilişkilenebilmesi, karakterlerin özellikleri ile mekânı dönüştürdüğü yolculuklar, mekânı deneyimlemeden önce ve sonrasında karakterlerin düşünce ve duygularının değişmesi ile karşılaşılmaktadır.

Anlatıdaki boşluklar; bağlam tanımlamalarının eksikliğinden, durum ile kurulan ilişkilerin zayıflığından, mekâna geliş sebepleri ile mekân içindeki yolculuklarının bağlantısının kurulmamasından, diyalogları içeren anlatılarda diyalogların gelişmemesinden kaynaklanmaktadır. Atölye süresinin kısıtlı olması dolayısıyla fark edilen ara boşlukları örnek için zaman kalmamış ve anlatılar daha çok mevcut haller üzerinden sürece dâhil edilebilecek kısıtlı anları tariflemektedir.

Gelişim aralıkları; eylem, karakter ve mekân etkileşimlerinde görülmektedir. Durum tanımlamaları net ve odakta yapılan anlatılarda, durum gelişim aralıklarını belirlemek önemli bir kod olarak öne çıkmaktadır. Bu da anlatıyı tasarım sürecinden besleyen ana temayla kurmanın gelişim sürecindeki önemini ortaya çıkarmaktadır. Bunun yanı sıra bağlamın, detaylı tanımlandığı ve diğer anlatı parçalarıyla ilişkilendiği anlatılarda, gelişim aralıklarına önemli katkılar sağladığı görülmüştür. Karakter çeşitliliğinin ve bunların birbirleri arasındaki diyalogun da gelişim aralıkları oluşturduğu ve tasarım sürecinde faydalı olabilecek sorgulamaların yapılabilmesine olanak sağladığı görülmektedir. Anlatı içindeki anların eş zamanlı ya da ardışık olarak çeşitlenmesi de mekânın anlatılarının aynı düzlemde yakalanmasıyla yorumlamaya açılabilmiştir. Bu durumda; anlatının gelişim aralıklarının tasarımın gelişim aralıklarını da doğrudan etkilediği görülmektedir.

Tasarıma yansımalar için toplanabilecek veriler çoğunlukla karakterlerin, eylemlerin ve durumların detaylı tanımlandığı anlatılar ile toplanabilmiştir. Karakterlerin mekândan beklentilerini içeren diyaloglar ve eylem tanımlamaları, var olan ya da düşlenen mekânsal parçaları görünür kılmıştır. Bu sayede, mekânın detaylarının geliştirilebileceği veriler toplanabilmiştir. Bunun yanı sıra tasarım süreçlerinden anlatı içine çekilen durum kodları ile üretilen anlatılarda tasarıma yansımaların daha belirgin olabileceği görülmüştür. Özellikle 5. örnekte, anlatı ile mekânın gelişimi 2 haftalık süreç içinde net bir şekilde görülebilmüş ve tasarım bu anlatılardaki keşifler ile detaylandırılmıştır. Fakat atölye süresinin kısıtlılığı ve stüdyonun ilerleyen süreçlerinde anlatı ile çalışmanın seçime bağlı olması dolayısıyla tasarıma yansımalar daha detaylı olarak incelenmemiştir.

Araştırmanın önemli odaklarından biri olan yorumlayarak yeniden yazma atölye sürecinin kısa olması ve katılımcıların anlatı meselesine olan mesafeleri dolayısıyla yeteri kadar detaylandırılmamıştır. Atölye

sürecinin gönüllü olarak devam eden ikinci haftasında yeniden yazılan anlatılardan seçilerek incelenen üç örnekten, özellikle 5.2.'sinin üretimleri tasarım sürecini doğrudan etkileyecek niteliklere sahiptir. İlk anlatısında belirlediği durumu, ikinci anlatısında karakter ve eylemler ile geliştiren katılımcı anlatı parçalarını çoğaltarak mekânı zenginleştirecek ipuçları yakalamıştır. İkinci anlatısını serbest zamanda ürettiği ve bu süreçte mekânı ile diyalogunu güçlendirebildiği için, ikinci atölye gününe mekân kurgusunu daha detaylı işlemiş olarak gelmiştir. Kurduğu anlatılar; ilerleyen süreçlerde yaptığı sunumlarında izlenebilmiş ve dönem sonunda ürettiği mekânları doğrudan etkileyerek sürecin önemli bir parçasını oluşturmuştur. Bu etkiler mekânın fizikselliklerinin yaşantı bağlamında kurduğu ilişkiler özelinde ortaya çıkmaktadır. Sonuç olarak; anlatı üretmek üzerine kurgulanan atölye ile, katılımcılar mekânlarında keşif gezileri yapmışlardır. Sürecin başında katılımcıların anlatı meselesine mesafeli yaklaşımlarının özellikle sunum sonunda değiştiği görülmüştür. Bu sayede; çalışmalarını sunarken mekânların içinde, çevresinde hareket ediyor hissi ile mekânlarını anlatmışlardır. İlerleyen süreçte her bir anlatının, keşifleri ile tasarım sürecini doğrudan etkilememiş olsa da tasarımcıların tasarladıkları mekânlarda, fiziksellikler ile yaşam arasındaki ilişkilerinin derinleşmesine katkıda bulunduğu gözlemlenmiştir.

SONUÇ

Tasarım sürecinde anlatı ile çalışmak geçmiş deneyimleri anlayarak, gelecek için yeni fikirler üretmek üzere şimdiki zamanda bir alan açmaktadır. Mekânı anlamak ve düşleyebilmek için, orada yaşanabilecek olayları hayal etmenin ve ilişkilendirmenin yolları anlatılar içinde aranabilmektedir. Bir öğrenme aracı olarak anlatılar, tasarım sürecinde anlama, akıl yürütme ve yaratıcılık alanlarını genişletmektedir. Anlatı kurmanın tasarım süreci için üretilmiş bir rehber yardımıyla gerçekleştirilmesi, anlatı ile çalışmaya olan mesafenin azalmasını sağlamaktadır. Rehber ile önerilen parçacıl yapı ile ilişkilenen tasarımcı, mekâna ilişkin fikirlerini bu parçalarla ilişkilendirme zemini bulabilmektedir. Karakterler, eylemler ve bunların bağlam içinde konumlanmaları ile tasarımcı ürettiği mekânsal fikirleri test etmekle birlikte mekânın olasılıklarını çoğaltabilmiştir. Bu olasılıklar henüz bitmemiş tasarım sürecinin hem tetikleyicileri hem de yeni anlatıların kurulabileceği altlıklar olarak süreci zenginleştirmektedir. Bunun yanı sıra tasarlanan mekânda, tasarım esnasında yapılan düşsel gezintiler ile anlatıların nasıl kurulabileceği araştırılmıştır. Bunlar; betimleme, biçimlenme, okuma ve yorumlama etkinlikleri bağlamında tartışılmıştır. Bu tartışmalarda anlatı, yorumlanarak yeniden üretilebilme özelliği ile tasarım süreçlerine katkı sunan araç olma işlevini üstlenmiştir. Bu anlatılar tasarımcının tasarladığı mekânla olan iletişimini güçlendirmekte ve düş ile düşünce arasında önemli bağlar kurabileceği yolları açık etmektedir.

Kuramsal araştırma ve tartışmalardan türeyen rehberin açıklamaları ve görselleştirilmeleri yapılmıştır. Bu imajlar; manuel olarak da kullanılabilir düzende olmakla birlikte, ileri çalışmalarda dijitalleşerek, gelişebilecek bir aşamaya getirilmiştir. Kuramsal araştırma, bununla birlikte kurulan rehber ve yapılan deneyler sonucundaki bulgular ile varılan noktada önerilen rehberin potansiyelleri ve eksiklikleri belirlenmiştir. Rehberin potansiyelleri; anlatı kurmaya ilişkin aşinalık sağlaması, anlatsal bir düşünme sürecinin içerik ve etkinlikleri için bir altlık oluşturabilmesi, tasarımcının süreç içinde yaşantıya ilişkin verilerden uzaklaştığı anlarda hatırlatıcı olması ve süreç içinde düş kurmayı tetiklemesi olarak görülmektedir. Rehberin eksiklikleri ise; yeterli ufuk açıcı görsel içermemesi, temsil yöntemlerine ilişkin bir altlık sunmaması, rehberin üreticisi olmadan kullanılabilir açıklıkta olmaması ve rehberin kullanıcılarının öznel katkılarını ekleyebilecekleri alanları içermemesi olarak belirlenmiştir. Bu sonuçlar; sonraki çalışmalar için rehberin geliştirilebilmesi ve daha etkin kullanılabilmesi için değerlendirilecek çıktılar olarak önemli bulunmaktadır.

Authors' Contributions

The authors contributed equally to the study.

Competing Interests

There is no potential conflict of interest.

Ethics Committee Declaration

This study does not require ethics committee approval.

KAYNAKÇA

- Braun, V., Clarke, V. (2022). *Thematic analysis*. Sage Publications.
- Chatman, S. (1978). *Story and discourse: Narrative structure in fiction and film*. Cornell University Press.
- Coates, N. (2012). *Narrative architecture*. Wiley.
- Fludernik, M. (1996). *Towards a natural narratology*. Routledge.
- Fludernik, M. (2003). *Natural narratology and cognitive parameters*. CSLI Publications.
- Goldschmidt, G. (1988). Interpretation: Its role in architectural design. *Design Studies*, 9(4), 235-245.
[https://doi.org/10.1016/0142-694X\(88\)90009-9](https://doi.org/10.1016/0142-694X(88)90009-9)
- Grimaldi, S. (2021). Narratives in design toolkit. *Journal of Design Research*, 18(3-4).
<https://doi.org/10.1504/JDR.2020.115939>
- Havik, K. Sioli, A. (2021). Stories for architectural imagination. *Journal of Architectural Education*, 75(2), 160-169.
<https://doi.org/10.1080/10464883.2021.1947670>
- Heatherwick, T. (2019). *Deezen Talks, Watch our talk with Thomas Heatherwick from Second Home LA | Talks | Deezen*. [Video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=Blx2gF63xJ4&t=1343s>
- Herman, D. (2009). *Basic elements of narrative*. Wiley-Blackwell.
- Herman, D. (2010). *Cognitive narratology*. Hamburg University Press.
- Lawson, B. (2005). *How designers think*. Architectural Press.
- Oxford University Press. (t.y.). Narrative. *Oxford Advanced Learner's Dictionary*.
https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/definition/english/narrative_1?q=narrative (05.03.2024).
- Online Etymology Dictionary. (t.y.). Narrative. *Etymonline*. <https://www.etymonline.com/word/narrative> (14.03.2024).
- Parkinson, D. A. (2014). *Developing an understanding of storytelling at the design pitch* [Doctorate, Northumbria University].
- Prince, G. (2003). *A dictionary of narratology*. University of Nebraska Press.
- Propp, V. (1928). *Morphology of the folktale*. University of Texas Press.
- Rabiger, M. (2017). *Kurgu sanatı*. Hil Yayın.
- Ricoeur, P. (1983). *Zaman ve anlatı*. Yapı Kredi Yayınları.
- Ryan, M. (2010). *Narration in various media*. Hamburg University Press.
- Sametz, R., Maydoney, A. (2003). Storytelling through design. *Design Management Journal*, 14(4), 18-34.
<http://dx.doi.org/10.1111/j.1948-7169.2003.tb00347.x>
- Schank, R. C. (1990). *Tell me a story*. Northwestern University Press.
- Schön, D. (1983). *The reflective practitioner*. Basic Books.
- Snodgrass, A., Coyne, R. (1997). Is designing hermeneutical? *Architectural Theory Review*, 2(1), 65-97.
<https://doi.org/10.1080/13264829609478304>
- Tuffaha, D. M. (2019). *Storytelling as a learning tool in architectural design studio* [Doctorate, Istanbul Okan University].

Authors' Biography

D. Didem İlvan Naiboğlu is a PhD student in the architectural design program at ITU. She graduated from ITU with a bachelor's degree in 2010 and received her master's degree from Weimar Bauhaus University EU Studies program in 2013. She currently works as a research assistant in the Department of Architecture at Van YYU. Her academic interests focus on architectural design, architectural design education, and the phenomenology of architecture.

Pelin Dursun Çebi is a professor at Istanbul Technical University, Faculty of Architecture, where she received her Master (1995), and PhD (2002) degrees. In the academic years 2000 and 2004/2005, she was a visiting scholar at The Bartlett School of Graduate Studies, as well as in 1995 at the University of Newcastle upon Tyne, CARDO, UK. Her research interests include architectural morphology, space syntax, body-space relationships, critical, creative, and speculative narratives in architectural representation, and architectural education. She currently teaches at the ITU Faculty of Architecture's Architectural Design Group at both the undergraduate and graduate levels.