

## FETİŞ NESNESİNİN TASARLAMA EYLEMİNDEKİ İZDÜŞÜMLERİ ÜZERİNE BİR DENEME

Yrd. Doç. Özkal Barış ÖZTÜRK  
Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, Mimarlık Fakültesi, Türkiye

### ÖZ

Varlık devamının temel dinamiği olarak adlandırılabilir olan tasarlama eylemi insanoğlunun düşünce sınırları uyarınca yönetsel çeşitlilik arz eden; dolayısıyla sayısız kavramın kendine yer bulabileceği türde sübjektif bir yapıya sahiptir. Bu çalışma söz konusu kavramların başta gelenlerinden biri olan fetişin tasarlama eylemi üzerinde hangi noktalarda yer bulabildiğini ve bulunduğu bu yerin yanı sıra bulunması gereken asıl yerini - tanımlar arası ilişkiler doğrultusunda – işaretlemeye çalışan teorik bir okuma denemesidir. Bu denemenin temel kaynağı çalışma boyunca tenkit edilen süreci işletenlerin niceliksel çokluğu, başlıca hakemi ise bu çoklukla arasına mesafe koyabilenlerin niteliksel derinliğidir.

**Anahtar Kelimeler:** Tasarım, Tasarımcı, Fetiş, Tasarım Fetiş İlişkisi, Nesne, Fetiş Nesnesi

## A STUDY ON THE PROJECTION OF THE FETICHISM OBJECT IN THE ACT OF DESIGN

### ABSTRACT

Basic dynamic of continued existence which is called as design action , In accordance with the boundaries of human thought that methodological diversity of supply;therefore it has a structural type will find numerous subjective concepts of self contained. In this study, it said that one of the principal concepts fetish designing action on which the point where find it and found that this place as well as the actual location must be found - defines relations in line - this is a theoretical reading test runs markup. The main source of this essay is throughout of study that criticism the majority of those operating quantitative process the main referee who can put some distance between this is mostly qualitative depth.

**Keywords:** Design, Designer, Fetish, Design Fetish Relationship, Object, Fetish Object

### GİRİŞ

Portekizli denizcilerin Afrika yerlilerinin dinsel törenlerinde yüzleştirmeleriyle su yüzüne çıkmaya başlayan, nesnelere atfedilen gücün kutsanması eylemi, 17. yüzyıldan günümüze dek sosyolojiden din tarihine, psikanalizden antropolojiye kadar uzanan araştırma sahalarında fetişizm başlığı altında kavramlaşarak izdüşümlerini işaretleye gelmiştir.

De la Spencer ve Tylor canlılığın bir alt bileşeni, Haddon inanç sisteminin gelişim sürecinde bir aşama, Lippert ruhların yerde ve gökteki herhangi bir nesnede yerleşmiş olduğuna duyulan inanç, Schultze maddesel değer açısından önemsiz nesnelere karşı değerlerini abartarak hayranlık duyma, Sausseye hem dinsel tapınmanın, hem de büyü yapmanın nesnesi, Comte ise dinsel inanç gelişiminin en alt aşaması” olarak fetiş tanımlar.

Fetişizmin, tasarlama eylem süreci üzerindeki izdüşümleriyle ilgili belki de en etkin çıkarımlara ise Freud’cu bakış açısının “eksik olanı ikame edilenle dengeleme” vurgusuyla ulaşılabilecektir. Nesne, - cinsel - muhatapla işlevsel anlamda ilgisiz olmasına rağmen, bağlamından kopartılıp çağrıştırmacılık

göreviyle onun yerine geçerek boşluğunu doldurur. Bu anlamıyla fetiş, dış etkenler aracılığıyla şekillenen algısal bir kimliklenmedir. Arzulanan muhatabın yerine geçerek fetişleştirilen nesne, yerine geçtiği muhatap ile ayartıcı bir çağrıştırmacılık ilişkisi içerisine girer ve sonunda kendisi başlı başına bir tutku haline gelir.

Hedefi uyarınca tasarım – fetiş ilişkisinin niteliklerini ele alan çalışmanın süreceği iz Freud'un bu vurgusuyla başlamaktadır. Bunun nedeni, tasarlama eyleminin de aynen nesnelere fetişleşmesinde gözleneceği gibi ikame etme vurgusunu pratiğinde barındırıyor olmasıdır. Tasarlama eyleminin pratiği itibarıyla geçersizleşen durumun yerine geçerli bir yeni durumun ikame edilmesi olarak tanımlanabileceğine bakıldığında, ikame etme eylemi ile fetiş nesnesi arasındaki tasarım zemininde sürmesi mümkün ilişkinin Freud'un tanımıyla paralellik arz edebileceği aşikârdır.

Tasarlama eyleminin harekete geçebilmesi, var olan durumun geçerliliğini, geçerli bir yeni duruma yer açarcasına kaybetmesiyle koşuttur. Ancak ikame edilen durumun diğer bir deyişle tasarımın yukarıda ifadesini bulduğu şekilde bir fetiş nesnesinin beraberinde getirdiği algısal karşılıklar aracılığıyla tamamlanmaya çalışılması mümkündür. Fetişleşerek başlı başına bir tutku haline gelebilen nesne, bağlamından özünü reddedercesine bir kopuş göstererek yeniyeye ulaşılmasını sağlayacak tasarımda değişmez bir çağrıştırmacı olarak yerini alabilecektir.

Kimi zaman doğanın durumunu geçersiz kılar, kimi zamansa kendi durumlarının doğa karşısındaki geçersizliğini ortadan kaldırır nitelikte tasarımlar kurgulayan eyleyiciler, varlık sürekliliğinin sebebi konumundaki temel eylemlerinin; tasarlamanın içinde şuursuz boşluklar açarak buralara tatmine muhtaç arzularının fetişist olumlayıcılarını ikame edebileceklerdir. Hâlbuki her eyleyicinin birer birim olarak içinde bulunduğu bu düzende her tasarımla durumun geçersizleşeceği, geçerli hale gelen her tasarımın da ileride tasarlanacak olan herhangi bir durum için geçersizleşmeye mahkûm edileceği baştan belirlenmiştir. Böylesi amansız bir gelişim – değişim döngüsünün asli dinamiği olan tasarlama eyleminin başlı başına bir tutku merkezi özelliğiyle kalıplaşan fetiş nesnesini bilindik hali ve niteliğiyle sürece dâhil edip kullanmasının ne kadar doğru olacağı irdelenmelidir.

Eksiliği karşılamak amacıyla atfedilen güçlerle sübjektif olarak kutsanan, kutsandıkça bağlanılan, bağlanıldıkça da algıdaki yerini sabitleyen ve işlevsel yeterliğinden söz edilemeyen bir nesnenin tasarlama eyleminin gelişim – değişim amaçlı akışına ayak uydurabilmesi nereye kadar kabul edilebilir?

Doldurulması eksikliklerin bulunmasıyla oluşan çaresizliğe, atıflarla sabitlenmiş *kutlu nesnelere* aracılığıyla çare bulmayı düşünebilmek, taşı gediğine koymak isterken tasarım zemininde ilerleyen gelişim sürecine taş koymakla tam bir paralellik arz edecektir. Çünkü yukarıda da kısaca söz edildiği üzere eylem ve nesne her ne kadar ikame etme noktasında birleşse de ikame edilenin niteliği; yeniliği bu ilişkinin kopuşunu işaret edecektir.

Yeniyeye olan gereksinim, kutlanmış nesnelere ve o nesnelere kutsanmasına bir noktada mecbur bırakan perde arkasındaki yoksunluklarla karşılanabilir mi?

Bireysel fetişler bireysel eksiklikleri karşılamaya yetecekse, tasarlama eylemi ve tasarım sonucu kendini nerede konumlandırmalıdır?

Tasarımcı bu konumlandırmada hangi görevi üstlenecektir?

Tüm bu sorular aşağıda yer verilen iki başlık altında farklılıkları ve bu farklılıkların nitelikleri vurgulanacak şekilde ele alınacaktır. Ancak bu çalışma amacı gereği fetiş yok saymayacağı gibi, tasarlama eylemini fetiş sunağına armağan da etmeyen nitelikte bir tasarım – fetiş ilişkisi kurma denemesidir. Güneşin tükenmezliğine rağmen aydınlık uğuruna kutsanmış mumun ışığına bilinçli mahkûmiyeti reddeder. Güneşin de, mumun da varlığını sorgulamaz. Mumu güneşleştirmedeği gibi güneşi de mumlaştırmaz. Güneşin manasına ulaşma sürecine bir basamak olarak hizmet edeceği için kıymetli olan mumların tasarlanmasından taraf olur...

## 1. ADAPTASYONUN KLEPTOMANİK İLKELLİĞİNE TAPINMAK

Fetiş ve tasarım kavramlarının yukarıda söz edildiği üzere ikame etme eylemi ortak paydasında ilişkiye girebileceği düşünülse de ikame edilenin temel niteliği olan yenilik, bilindik fetiş nesnelere tasarımından ayıklamaya yetecek bir hassasiyet arz etmektedir. Yeniliği bir tarafa bırakarak fetiş nesnesinin kutsanmışlığı aracılığıyla tasarımın niteliğini yücelteceğine olan inanç, tasarımcının tasarlama eylemi ile ilgili sistem eksikliğinin ilkel telafi edicisine şuursuz sarılmasının bir eseri; bir çeşit fetiş olarak kendini konumlandırabilir. Tasarımın muhatabı olan kullanıcı kitlesi yaygınlaştıkça kullanılan nesnenin algısal karşılığı genelleşmeye, tekilleştikçe de bireyselleşmeye başlayabilecektir. Ama tasarımın ulaşacağı kitle hangi nitelikte ve nicelikte olursa olsun, çaresizliğin çaresiymişçesine tasarımcının imdadına gelen fetiş nesnesinin *yeni* olmadığı gözlenecektir. Fetiş nesnesine sarılarak tasarımını kurtarmaya çalışanları görülür hale getirebilmek, diğer bir deyişle bu eyleyiciler bütününden tasarımcı kimliğini ayırabilmek, bir dizi tanımın ortaya konmasıyla mümkün olacaktır.

Tasarlama eylemi var'ları birbiriyle ilişkilendirerek bir varolmayana ulaşma çabasıdır. Bu çaba süresince somutlaşan her bir adım tasarımdır. Eyleyici varolmayana basitliği sayesinde ulaşandır. Tasarımcı ise ulaşamayacak kadar basit varolmayanların peşinde koşandır. Yaklaşıldığı kadar uzaklaşan, aradaki mesafeyi daima koruyan, zamana dayalı olarak sürekli değişen, bir zaman dilimi için hedefken bir sonraki zaman diliminde sadece bir mesafe tabelası haline gelen ufku yakalamaya çalışandır. Böylesi bir tempo içinde bütünü kavramayı - hep eksik kalacağını bilmesine rağmen - amaçlar nitelikte bir kimliğin sahibi olanın; tasarımcının herhangi bir zaman aralığında, her hangi bir boşluk nedeniyle, her hangi bir bağlamda kutsanıp yerini, amacını, algısını sabitleyerek yeni çözüm arayışını köreltmış bir nesnenin gölgesinden aldığı güvene muhtaç olması mümkün müdür?

Bütünü kavrama çabasının ufuk tanımaz sürati içine gönüllü girenler, pergellerinin iğnelerini kutsanmış nesnelere üzerine yerleştirerek hangi yeni güzergâhta, hangi yeni deneyimlere ulaşabileceklerdir?

Her adımında yeni bir ufluğu hedef haline getirenlerin tek sayfalık bir seyir defteriyle yola çıkmaları düşünülebilir mi?

Unutulmamalıdır ki yaşamın altını eksiliğiyle, yenisiyle çizerek vurgulayacak olan da, altını çizeyim derken yaşamın üzerini sanrılar âleminin çalkantısına kapılıp karalayacak olan da tasarımcıdır. Tasarımcının anlam atfedilen kutsanmışlardan medet ummasını olumlayabilmek, ancak tasarımcı kimliğiyle ilgili yukarıda ifade edilenin aksinde tanımlamalar yapmakla mümkündür. Tasarımcı kimliğini tanımlamaksızın fetiş nesnesinin tasarlama eylem sürecindeki - şu ana dek eleştirilen - yerini makul görmek, kimlik tanımsızlığından meydana gelen boşluğun fetişist telafisinden başka bir şey değildir.

Bu noktaya dek sözü edilen hususlar esas itibariyle fetiş nesnesinin tasarımı - fetişin varlık sebebi olan argümanlarla, tasarlama eyleminin varlık zemini arasındaki algısal paralellik aracılığıyla - mahkûmiyete varacak kadar etkileyebileceğini sorgulama amaçlıdır. Bu amacın sağlam bir zemine oturabilmesi için de tasarlama eyleminin fetiş nesnelere peşin algısal karşılıklarına neden yöneldiği ele alınmalıdır. Bu yönelimin sebebini kavrayabilmek, tasarlama eyleminin yukarıda ifadesini bulan tanımlamasını hatırlamakla mümkündür.

Tasarlama eylemi var'ları birbiriyle ilişkilendirerek bir varolmayana ulaşma çabasıdır.

Tanımın irdelenmesi gerekecek şekilde öne sürdüğü ilk ve temel eylem, var'ların ilişkilendirilmesidir. Var olarak tanımda yerini alan birimler, yaşam denilen nefesler toplamında algı sınırları içine girerek zihinde yer bulan veriler, bilgiler bütünüdür. Var'lar arasında kurulacak olan ilişki, tüm birimlerde de gözleneceği gibi aritmetiksel bir zemin üzerinde ilerleyecektir. (1) Bilinenlerin yan yana gelip bilinmezli meydana getirmesi sürecinde tasarımcının devreye gireceği en belirleyici nokta ise söz konusu bilinenler yığınının bilinmezde vücut bulabilmesini, vücut bulurken de kendi varlık formunun ötesinde mana formuna ulaşabilmesini sağlayacak olan imgeleme eylemine işlerlik kazandırmasıdır.

Bu kapsamda tasarlama eyleminin yöntemsel özü, imgelemiş var'ların aritmetikte ilişkilendirilmesidir. (2)

Ancak bir var olarak fetiş nesnesi, kalıplaşmış alıcısı ve peşin algısıyla söz konusu eylem sürecine dâhil olarak tasarımcının anlamdıcılığını devre dışı bırakmak üzere kullanılmayı bekler. Bu aşamada tasarlama eyleminin alt dinamiği olan adaptasyon adeta var'ları ilişkilendiren bir işlemişçesine bağlamından kopup aritmetik yerine geçerek sürece dâhil olur. (4)Bu alt dinamiğin işlemişçesinde adaptasyonun da aynen aritmetikte olduğu gibi birimler arası ilişkilerde rol alıyor olmasından etkilenilmesinin; ancak aritmetiğin yeni sonucu oluşturmayı sağlayan işlemsel yapısı ile adaptasyonun birimleri kullanılabilir hale getirmek adına birbirine yaklaştıran doğal çekim özelliği arasındaki ayırt noktasının iska geçilmesinin payı büyüktür.

Bir şeyin başka bir şeyin yerine veya haline geçmesiyle birimler arasındaki mesafeyi çağrıştırmaları kullanarak azaltan adaptasyonun, bir birimle başka bir birimin boşluğunu dolduran var ilişkilendiricisi konumuna gelmesiyle tasarlama eylem sürecinde başvuracağı temel varlar anlaşılacağı üzere fetişlerdir. Tasarlama eylem sürecinin adaptasyonun işlemişçesiyle başkalaşan zemini, fetiş nesnelere çağrıştırmaları temelli varlıklarını sonu gelmeksizin sürdürebilmelerine olanak verecek kadar bereketlidir. Tasarımcının manalandırmasıyla bir yeni olarak yaşamdaki yerini alabilecek olan tasarım parçalarının süreçteki başkalaşım nedeniyle bıraktığı boşluk, adaptasyonun derin dondurucusunda bozulmadan bekleyen fetişleşmiş nesnelere ikame edilebilecektir. Böylece algısı peşin, varlık sebebinin sorgulanması noktasında risksiz ve müşterisi daimiymiş gibi görünen nesnelere kudretinden yararlanılarak tasarımın sağlam temellere oturacağı, sarsılmazlaşacağı hatta tenkit dahi edilemeyeceği algısı tasarım hayatının tasarımcısızlıktan doğan boşluğunu doldurarak fetişleşecek; tasarımcının yerine geçerek Yürekli' nin deyişiyle "muska"laşacaktır.

"...Örneğin "taç kapı" nasıl muska haline geliyor? Tasarımı nasıl kurtarıyor? Muskanın tasarımı kurtardığına nasıl onay alınıyor; kimler susuyor, kimler destekliyor? Yoksa muskaya sığındığının farkına mı varılmıyor? Acaba aristokrasie ait olmayan, doğa ile yaşam mücadelesinin içinden çıktığı için özgün ve değerli halk mimarisi – vernacular mimarlık – nasıl oluyor da cumba ve saçak' a indirgeniyor; fetişleştiriliyor. Kalmamış yaşamların mimarisinin iki seçilmiş elemanı, hiç ilgisi olmayan ve bu defa "zorlama aristokrasie"ye elbirliğiyle nasıl pazarlanabiliyor; vazgeçilmezler haline getiriliyor. Sözde intelegentia, sözde kültür adamı, yerli oryantalist, kimliklerini lümpenle birlikte "muska"da arıyor; yakışmıyor; farkına varamıyor..."

Afrika yerlilerinin güç atfettikleri nesnelere kutsamalarıyla bilinir hale gelen fetişlerin günümüzün hatta yarının dahi tasarım zemininde izler bırakacak olması – tasarlama eyleminde ilişkilendirici olarak kullanılmasıyla yozlaşan - adaptasyonun hayret uyandıracak boyutlardaki travmatik getirilerinden biri gibi durmaktadır.

Boşluk, eksiklik, yoksunluk yaması olurcasına nesnelere bağlamından koparabilmek ve en önemlisi bunu kişisel yaşamın - sahibinden başka kimseye zarar vermeyen - sübjektif akışı bir yana tasarım adına sürekli yapıyor olabilmek, ilkeliliğin de ötesinde bir rahatsızlığın işaretçisi gibidir. Bu rahatsızlık belki de tanımının tutacağı ışıkla kavranabileceği gibi bir çeşit kleptomandır.

Kleptomani kişisel kullanım ya da parasal değeri için gereksinme duyulmayan nesnelere *bağlamından koparmaya*, çalmaya yönelik dürtülere karşı koyamamaktır. (3)

Nesnelere, kendi yaşam manalarını ve o manaları onlara yükleyen sahiplerini hiçe sayarcasına yerlerinden koparabilmek, bunu da yeniye ulaşma noktasında çare, çözüm sanabilecek bir şuur kapanıklığına sahip olabilmek tasarımcı kimliğinin hangi özelliğiyle bağdaşabilir?

Kültür, izm, tarihsel dönem vb. gibi sıralanabilecek sayısız bahane, kleptomani boyutuna ulaşan çalmadan duramama halini mazur gösterebilir mi?

Bu noktada çalışmanın başında da vurgulanmaya çalışıldığı gibi fetiş; yoksunluk dengeleyicisi nesnelere suçlamak mümkün değildir. Bağlamına uygun olduğu müddetçe olguların yozlaşmasından söz edilemez. Afrika yerlileri bağlamında kutsanmış nesnelere varlık sebebi gibi günümüz bireyinin manevi eksikliklerinin nesnelere telafi edicileri de tartışılmaz. Ancak bağlam, zaman - mekân tanımsızın bütünü kavrayabilme çabası olan tasarlama eylemiyse, kabul görebilecek belki de son olgu fetişe muhtaç olma noktasıyla örneklendiği türde kleptomanik bir ilkeliktir.

## 2. MANALANDIRILMAYA AÇIK YENİLERE ULAŞMAK

Tasarlama eylem sürecindeki kleptomanik fetiş tutsaklığı üzerine yukarıda yapılmaya çalışılan vurgulara bakarak tasarım – fetiş ilişkisinin yozlaşmaya mahkûm bir güzergâhta ilerlemekten başka çaresi olmadığını söylemek de olası değildir. Tasarım ve fetiş nesnelere aralarında kurduğu bağın ifade edilen niteliği nedeniyle eyleyiciyi birinden vazgeçmeye, tasarımcıyı ise fetiş kavramından kesin sınırlarla ayırmaya yönlendirmek sığınağına düşmemek gerekmektedir. Tasarımın da, fetişin de muhatapları oldukları eyleyiciler nedeniyle inkâr edilemez olabildiklerini kabul etmek; ancak aralarındaki ilişkinin olması gereken halini kavrayabilmek için de niteliksel derinliklerine dalabilmek şarttır. Bu noktaya varana dek tenkit edilen ilişkiler düzenin niteliğini her iki kavramın da tanımında yer alan ikame etme eylemini karşılama çabası ve bu çabalar arasındaki ilişki belirlemiştir.

Tasarlama eylemi geçersiz yerine geçerliyi ikame etmek isterken, boşluk doldurduğu için varlığını sürdüren fetiş nesnelere – adaptasyonun nitelik değiştirmeye yatkınlığı nedeniyle - medet umar hale gelmiştir. Ancak fetiş nesnesinin eksiklikleri doldurarak bütünlüğe hizmet edeceği, tasarımın da bütünlüğe yeni aracılığıyla ulaşmaya çalışacağı düşünüldüğüne, tasarım – fetiş ilişkisinin niteliğini belirleyen hususun ikame etme eyleminden öte bütünü kavramak için yeniyi kullanma olabileceği ıskala geçilmiş; fetişin yeniyi hizmet edebilme ihtimali yok sayılmıştır.

Fetiş her ne kadar algısal bir kalıp gibi yerinde dursa da fetişleşecek yenilerin olmadığını iddia edebilmek mümkün müdür?

Nesnelerin, fetişleşerek peşin anlam karşılıklarını sundukları eyleyicilerin algı kontenjanlarını doldurduklarını, yeni bir fetiş nesnesine ihtiyaç duyulmasını engellediklerini söyleyebilmek olası mıdır?

Fetiş nesnelere kalıplaşmış yapısı algı – insan tarihine son noktayı koyamayacaktır. Kimi yeniler fetişleşerek ileride ulaşılacak olan *fetişleşecek yenilere* dek hükmünü sürdürecektir ve ardından algı sahnesindeki yerinden çekilebilecektir. İnsanlık tarihinde fetiş daima yer almış ancak kavramın su yüzüne çıktığı dönemden günümüze dek fetişleri geçersiz kılıp ulaşılan yenileri fetişleştirmekten kendini alı koyamayan eyleyiciler bir anlamda yeniyi olan ihtiyaçlarını da itiraf etmişlerdir.

Fetiş – yeni kavramları arasında kurulması mümkün bu ilişkinin niteliğini kavramak içinse tasarlama eylem sürecine geri dönerek, eylem tanımı üzerindeki yerine bakmak gerekmektedir.

Bir eylem olarak tasarlamanın varları birbiriyle ilişkilendirme boyutunda ele alındığı hatırlanırsa, fetiş nesnelere bu eylemde – tenkit edildiği üzere - birer var görevi üstlendiği fark edilecektir. Tasarımdaki boşluğun fetişlerle ikame edilmesi vurgusu zemininde ele alınan ve bir anlamda fetişe yer verilmesiyle tasarımın kutsanacağına en azından algılanması noktasında risksizlik taşıyacağına olan inançtan söz edildiği düşünüldüğünde, fetiş nesnesinin tasarım dermesinde bir birim olarak kalıplaşmış algısının peşinliği nedeniyle - imgelemeksizin yerleştirildiği kavranacaktır.

Ancak bu noktada da fetiş kavramının tasarlama eylem tanımında ilişkilendirildiği söz edilen varlardan öte ulaşılması hedeflenen bir var olmayan niteliğini taşıyabilmesi ihtimali göz ardı edilmiştir. Tasarımcının fetişleşecek niteliklere haiz bir var olmayana tanımlama ve tasarlama imkânı hangi erk tarafından, nasıl yok sayılabilir?

İşlevsel boşluğu doldurduğu gibi algısal çeşitliliğinin peşine takabileceği ikincil manalar aracılığıyla manevi eksikliklerin telafi edicisi olacak türde ve yenilikte tasarımlara ulaşma olasılığından tasarımcıyı yoksun görebilmek nasıl mümkün olabilir?

Fetiş nesnelere geçişine bakıldığında tasarımcının yenilerinin katkısından söz etmemek olası mıdır?

Fetiş, tasarımda bilindik bir parça yerine, yeni bir bütün olarak çağrıştırmayı sürdürür mü?

Söz edilen kırılma noktası fetişin kurtarıcı bir birim sıfatından öteye geçerek ulaşıldığı an kullanıcıları tarafından kutsanacak bir varolmayan; bir hedef haline gelebilmesidir. Yenilerin fetişleşmesi, fetişleşecek yenilere ulaşma ve sahip olma arzusunun tetikleyerek durağan algı kalıpları konumundaki fetiş nesnelere yeni tüketmeye yönlendiren bir hareket kaynağı haline getirebilecektir. Bu haliyle fetiş kavramı tasarlama eyleminde yenilenme arzusu aracılığıyla kendini bile geçersizleştirmeye açacak bir dinamik olarak yerini alabilecektir.

Konu tasarım – fetiş ilişkisiyse tasarımcının bu iki kavramı birbirine bağlayacağı zemin fetişleşecek kadar kutlu, kendini yıkacak kadar da iştah açıcı tasarımlara ulaşma noktasında kurulmalıdır. Bu niteliğin gerçekliğini sorgulayabilmek için de daha önce sıralanmış olan tasarım – eylem – süreç tanımlamalarının hakemliğine başvurulmalıdır.

Olanın adaptasyonunun ötesine geçilerek tasarlama eyleminin temel değişmezi olarak öne sürülen imgelemiş varların sürece dâhil edilmesiyle, bilinmesine rağmen o ana dek taşıdığı - tecrübeyle sabit - formu dışına çıkmayan birimlerin imgelemeyle birlikte yeni mana formlarına kavuşabilmeleri imkânı doğacak; bir var değil bir varolmayan konumunda ele alınan fetişleşecek tasarım nesnesini de bu mana formları biçimlendirecektir. İmgeleme yoluyla mananın form bulması, formla muhatap olanın; kullanıcının da sübjektif manasını kurgulamasına sınırsız olanak verecektir. Böylece tasarlanan nesne tek olsa da muhatabının algı haritası üzerinde işaretleyeceği yer ölçülemeyecek çeşitlilikte boşluğu doldurabilecektir. Herhangi bir tasarım dermesinin herhangi bir biriminin bile imgeleme eylemi nedeniyle muhatap olduklarının sayısı kadar çeşitlilik arz edecek anlamlara (boşluklara) parmak basabileceği düşünüldüğünde, adaptasyonun yönlendirdiği fetişizm merkezli kleptomani ilkelliğinden kaynaklı aciziyeti kavranır hale gelecektir.

İmgelemiş varlar arasındaki ilişkinin aritmetik kurulumuyla da adaptasyonun vazgeçilmez varı olan fetiş nesnesinin algısal peşinliği nedeniyle tasarımın okunması noktasındaki hâkimiyeti ortadan kalkacaktır. Var olanın, eski parçanın yanında getirdiklerinden öte varolmayanın, yeni bütünü algılatacakları önem kazanacaktır. Boşluğu yeniyile doldurmanın farkında olmadan daha yeniyile ulaşılmasını arzulatacak yeni bir boşluğu da beraberinde getireceği unutulmamalıdır.

Aynı sorulara aynı şıkları işaretleyerek cevap bulmayı ummak, aynı sorulara kendine ait olduğu için; sübjektif olduğu için doğruluğu tartışılmayacak cevapları yazmak söz konusu olduğunda başlı başına bir çaresizliğin ifadesi gibidir. Soruların aynılığına rağmen sübjektifliği nedeniyle doğru cevapları yazabiliyor olmak soru – cevap sürecinin yenilenmesi arzusunun da tükenmez hale getirecektir.

## SONUÇ

Fetişleşecek nesneyi tanımlayabilmek diğer bir deyişle ulaşılabilecek yeninin hangi özellikleri aracılığıyla hangi mana boşluğunu doldurabileceğini tasarlama sürecinin başında kararlaştırılabilmek şüphesiz mümkün değildir. Herhangi bir nesnenin herhangi bir birey için hangi mana noktalarında kendini göstereceği kestirilemez. Ancak insan – nesne ilişkisinin tüm tasarım öğelerinde olduğu gibi duyuşal karşılıklar zemininde ilerleyeceği kesindir. Bu anlamda nesneyi fetişleştiren – hep eksik kalacak olmasına rağmen akla gelenler sıralanacak olursa – kimi zaman geometrisi, kimi zaman malzemesi, kimi zaman malzemesine bağlı renk ve dokusu, kimi zaman boyutları, kimi zaman miktarı, kimi zaman kurduğu statü – değer – kimlik ilişkisi, kimi zaman sesi, kokusu vb. leridir. Ama kıstas ne olursa olsun nesneyi fetişleştiren, muhatabının onda gördüğüne inandığı sanattır.

Maddenin manasıyla mananın maddesi yeni zemininde birleşebildiği an sanattan söz edilebilir. Bunları birleştirme imkânından da eyleyiciyi mahrum etmemek gerekmektedir. Manası olan bir maddeye ulaşmakla ya da maddeleşebilmiş bir manayı kavrayabilmekle algılatan ve algılayan açısından sanatsal değere ulaşıldığı düşünülemez. Tasarımcı manası olan maddeye ulaşır, muhatabı ise manasının

maddesine ait özellikleri – kendince – kurgular ve bulmaya çalışır. Ancak tasarımcının manası olan maddesi, muhatabı üzerindeki manasıyla bir adım öteye taşınır, kullanıcının manasını kurguladığı madde öngörüsü ise tasarımcının manalı maddesinin ilklığı, yeniliği tarafından çekimlenir ki yukarıda sözü edilen sanat işte bu karşılıklı ötelenmenin oluşturduğu kesişim kümesinin algısal niteliğidir.

Bu noktada tasarımcı – kullanıcı ilişkisini, bir tarafı topallaştırırcasına algısını sabitleyerek yaşam zemini bulan fetişleştirilmiş nesnelere duyusal kalıplarına mahkûm ederek bozmayı olumsuzlamak mümkün değildir. Sanatına kapılanacak ama kapılanacak yeni sanatlar aramaya kıskırtacak kadar da anlamlandırmaya açık olacak yaşamsal yeniler oluşturmak peşinde koşulmalıdır. Bütünü kavrama noktasında şüphesiz ki herkes eksiktir. Önemli olan, tasarımın iştahlandırmasıyla bir anlam bulma süreci başlatabilmek ve bu sürecin belirleyiciliğini tükenmiş yaşamların kutsal formlarının toptancılığından öte, bireyin sübjektif manalandırıcılığının sınırsız çeşitliliğine teslim edebilmektir.

## NOTLAR

(1) Tasarladığı her birimle, kendisinin de bir birim olarak içinde bulunduğu doğaya bir birim ilave edecek olan tasarımcının kendini var eden kuralların dışında üretim yapması olası değildir. Birimler arasındaki ilişkileri işlemler boyutunda ele alan aritmetiği varların (birimlerin) ilişkilendirilmesi eyleminden; tasarlamaktan soyutlanması düşünülemez. Legendre’ nin ifade ettiği gibi kozmos bir birimler toplamıysa, tasarım da bu anlamıyla bir birimler dermesidir.

(2) Aritmetiği ekleme ve eksiltme olarak iki temel başlık altında inceleyerek tasarlama eylemindeki izleri sürülebilir. Ekleme, her hangi bir şeyin kendisiyle paralellik arz eden, türdeşi ve benzeri olan şeylerin ipucu olarak sağladığı katkılarla işaret edilmesidir. Bu yöntemde var olmayan, türdeşi olan “var”ların izi sürülerek ifade edilecektir. Eksiltme ise, herhangi bir şeyin kendiyle çelişen, zıttı olan şeylerle bir arada sunulmasıdır. Böylece çelişen “var”ları sayesinde var olmayanın altı çizilecektir. Tasarım – aritmetik ilişkisi üzerine yazılmış bir hikâyede geçirdiği bir kaza sonucunda iki gözünü de tamamıyla kaybeden biri, bu engelinin altını çizecek şekilde giyinip kuşanması gerektiğinde iki seçenek arasında kalmıştır.

İlki, rehber köpek, üç noktalı kol bandı, eklemli bir baston ve siyah bir gözlüğün aralarında aynı iletiyi sunmayı desteklercesine kuracağı birliktir. Diğerinde ise, siyah bir şapka, siyah bir palto, siyah bir takım elbise, siyah bir gömlek, siyah bir çift ayakkabı ve siyah bir gözlük kullanacak ama gözlüğün camı olmayacaktır...

(3) Kleptomani tanımında yer verilen çalma eyleminin yerine nesnelere fetişleşmesini sağlayan bağlamından koparma eylemi eklendiğinde söz konusu tanım fetiş – tasarım ilişkisinin eleştirilen niteliğiyle paralellik arz edecektir.

## KAYNAKÇA

- Freud, Sigmund, 2000. Cinsellik Üzerine Üç Deneme. Çeviren: Selçuk Budak. Öteki Yayınevi.
- Freud, Sigmund, 1927. Fetishism. Standard Edition, 21, pp. s. 152 - 159. Erişim: <http://www.haverford.edu/psych/ddavis/p109g/ffetish.html>
- Hisarlıgil, Hakan, 2003. Biçim Fetışı İzler başlıklı makalesi. TOL Mimarlık Kültürü Dergisi içinde. s.13 -17. TMMOB Mimarlar Odası Kayseri Şubesi Yayını.
- Legendre, Andre– Marie. 1798. “L’ Aritmetique en sa Perfection” *En Mükemmel Halinde Aritmetik* adlı incelemesinin önsözünden.
- Mulvey, Laura. 1996. Fetishism and Curiosity. British Film Institute – Indiana University Press. S 1 - 3.
- Öncü, Fatih, Türkcan, Solmaz, Canbek, Özge, Yeşilbursa, Doğan , Uygur, Niyazi. 2009. Fetişizm ve Kleptomani: Bir Adli Psikiyatri Olgu Bildirimi başlıklı çalışmanın özeti. NöroPsikiyatri Arşivi Cilt:46 Sayı:3 s. 125.
- Öztürk, Özkal Barış. 2009. Doğanın Aritmetiği ve Tasarımdaki İzdüşümleri Üzerine Bir Örüntü başlıklı çalışmanın Sonuç ve Sonucun Ötesi bölümlerinden. Gazi Üniversitesi Sanat ve Tasarım Dergisi. Sayı 4. s. 91 - 92
- Soygür, Haldun. 1999. Sanat ve Delilik başlıklı çalışmadan. Klinik Psikiyatri sayı :2 s:124 – 125 erişim: <http://www.klinikpsikiyatri.org/>

- Yürekli, Hülya – Yürekli, Ferhan, 2003. Muskalı Mimarlık, Yaftalı Eleştiri başlıklı makalesi. TOL Mimarlık Kültürü Dergisi içinde. s.21 -24. TMMOB Mimarlar Odası Kayseri Şubesi Yayını.