



Mimarlıkta Taklit Olgusu İçin Bir Öneri: Mem Örüntüleri ve Mimari Emsal Hikayesi Kavramı

A Proposal for Imitation Phenomenon in Architecture:
Meme Patterns and Architectural Precedent Story Concept

Sinem ÖZGÜR

ÖZ

Mimari tasarımda daha önceden gerçekleştirilmiş emsallerin bilgisinden yararlanarak yeni bir tasarım oluşturmak, dolayısıyla yeni bir bilgi kaynağı oluşturmak, basit bir kopyalama olarak adlandırılmaz. Bu süreç *mimesis* kavramı bağlamında olağan ve yaratıcı bir taklit olgusudur. Taklit edilen bilgi durağan bir son ürün değil; aktarılan, hareket halinde olan, yenilenen ve içinde bulunduğu paradigmaya göre tekrar tekrar biçimlenebilen bir durumdur. Bu sebeple emsal bilgisi ve taklidinin inceleneyeceği bir araştırmada bilgi veya emsalin salt kendisine yönelmek yerine, bunlarla birlikte bilgisinin dönüşüm süreçleri ve ortamlarını da göz önünde bulundurmak gerekir. Mimari emsale içkin olan çok boyutlu ve ilişkili bilgi katmanları, enformasyonun edinildiği ortamın nitelikleriyle ilişkili olarak taklit edilebildiğinden, evrimsel epistemoloji yaklaşımına da temellendirilen *memetik* kuramı yaklaşımları; mimarlıkta emsal bilgisi incelemelerinde açılım sağlayabileceklerdir. Tasarımda *mem* kavramı ve emsal bilgisinin bilgi ortamlarıyla ilişkisinin temel konu olduğu bu metinde, mimari emsal bilgisinin incelenmesi için iki katmanlı bir çalışma yapılmıştır. Tasarımda emsal bilgisi, tasarımda *mem* kavramı ve tasarım hikayeleri yaklaşımı incelenmiş, mimarlık ürünlerinin yayınlandığı dijital ortamlardan bir seçki yapılmış ve enformasyonun aktarılış biçimleri ile ortamlardaki bilginin niteliği incelenmiştir. Daha sonra, mimari ürünün emsal kavramı bağlamında sahip olabileceği bilgi katmanları tanımlanarak oluşan örnekte "Mem Örüntüleri" olarak tarif edilmiştir. Son olarak, "Mimari Emsal Hikayesi" olarak adlandırılan bu örüntünün, her seferinde yeniden oluşan bir hikaye kurgusu yapısıyla kavramsallaştırma ve zihinsel temsilde bir imge oluşturduğuna dair bir değerlendirme yapılmaktadır.

Anahtar sözcükler: Emsal bilgisi; memetik; mimesis; tasarım bilgisi.

ABSTRACT

Designing with the help of precedents' knowledge and constituting a new knowledge cannot be defined as a mere copy in architecture. This process is natural and creative imitation matter of fact in terms of mimesis notion. The imitated knowledge is not a final product; it is in a situation that is transferred, in motion, it is regenerated and it forms recurrently according to the paradigm that it is in. Therefore, a research, which considers precedent knowledge and its imitation, should consider also the transforming processes of the knowledge and its media, rather merely focusing on precedent or knowledge. Memetics theories, which are also grounded on evolutionary epistemology approaches, can provide expansions in precedent knowledge research in architecture, because the multi-dimensional and related knowledge layers that are implicit in architectural precedent can be imitated associated with the features of the media that the information is gained. In this article, there is an approach on the relation of precedent's information media with meme notion and precedent knowledge. Accordingly, two-layered research is done in order to look through the architectural precedent knowledge. First, meme notion in design and design studies approaches are discussed in order to establish architectural precedent knowledge layers. Afterwards, with a sampling from the digital media that present architectural products, the information's transferring type and the feature of the knowledge in the media is analysed. Consequently, the knowledge-layers that an architectural product can have in terms of precedent are defined. The patterns that are established by the knowledge-layers are defined as "Meme Patterns" and called as "Architectural Precedent Story". Finally there is an evaluation, which considers that the story re-established everytime makes a conceptualization and creates an imagination in mental representation.

Keywords: Precedent knowledge; memetics; mimesis; design knowledge.

Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Mimarlık Fakültesi, Mimarlık Bölümü, İstanbul

Başvuru tarihi: 24 Mayıs 2017 - **Kabul tarihi:** 29 Ocak 2018

İletişim: Sinem ÖZGÜR. **e-posta:** fatmasinemozgur@gmail.com

© 2018 Yıldız Teknik Üniversitesi Mimarlık Fakültesi - © 2018 Yıldız Technical University, Faculty of Architecture

Mimari Emsal Bilgisi, Mimesis ve Evrimsel Bakış¹

Mimari tasarım pratiğinde, daha önceden gerçekleşmiş başka mimarlık örneklerinin taklidi ile gerçekleşen tasarımlar, özgünlük-kopya tartışmalarında sıklıkla yer alabilmektedir. “Tasarımcı geniş bir mimari örnek görgüsüne sahip olmalı ama bunları taklit etmemelidir.” görüşü bu tartışmaların temelinde yer alır. Ancak, “üzerine yazılmıy boş levha” (*tabula-rasa*) olmayan zihnin, herhangi bir referans almadan tasarım yapması gerçekçi gözükmemektedir. Bilgi-iletişim teknolojilerindeki yoğunluk, çok boyutlu enformasyon akışı ve mekan-zamandan bağımsız şekilde bilgi üretiminin, erişiminin ve paylaşımının, hatta manipülasyonunun mümkün olduğu bir dönemde, emsallerden uzak durarak tasarlama anlayışı anlamsız olmaktadır. Mimari emsalde çok boyutlu, ilişkisel halde bulunan bilgi katmanları, enformasyonun edinildiği ortamın nitelikleri ile de ilişkili olarak taklit edilebilmektedir. Böylesi bir durum, basit bir kopya olarak değil, *mimesis* kavramı ile ilişkili bir taklit² olarak görülebilir.

Mimesis kavramı, sanat ve tasarım alanlarında oldukça eski bir tartışma alanına sahiptir. Temelde Platon ve Aristoteles’in farklı görüşlerine dayanan ayırım, ürünün kendisine odaklanan Platoncu bakışta olumsuz ve tehlikeli görülürken; sürece odaklanan Aristotelesçi bakışta kimlik oluşturma, yaratıcı üretim ve öğrenme süreçlerinde olağan ve geliştirici bir insan davranışı olarak değerlendirilir.³ Bilginin; durağan bir son ürün olmadığı, aktarıldığı, hep yenilendiği ve içinde bulunulan paradigmaya göre biçimlenmesinin mümkün olduğu göz önünde bulundurulduğunda, mimari emsal bilgisinin *mimesis* bağlamında taklidi, yaratıcı üretim ve öğrenme süreçlerinde etkili ve olağan bir olgu olmaktadır.

Mimarlıkta emsal bilgisi ve emsal taklidinin inceleneceği bir araştırmada, bilginin dönüşüm süreçlerini ve ortamlarını göz ardı ederek, sadece bilginin ve emsalin kendisine yönelmek, araştırmanın bilgiyi bir son ürün olarak gören bir bakış açısıyla dar bir çerçevede gerçekleşmesine sebep olabilir. Bu sebeple, evrimsel epistemoloji yaklaşımına da temellendirilen *memetik* kuramı yaklaşımları, mimarlıkta emsal bilgisi incelemelerinde açılım sağlayabilecektir. Eşleyicilerin, ortamın şartlarına uyum sağlayabildiği ölçüde neslinin varlığını sürdürme ilkesini temel alan neo-Darwinçi evrim kuramına yaslanan *memetik* çalışmaları; kültürel öğelerin, *mem* olarak adlandırılan ve yapısı net olarak ta-

rif edilemeyen, bilgi parçacıklarının eşleşmesiyle bir evrim sürecinde dönüştüğünü ve eşleşme ortamlarının süreçte etken olduğunu söylemektedirler.⁴

Özetle, bilgi-enformasyon teknolojilerinin geldiği noktada, mimari emsalin taklidi, bilgisinin dolaştığı ortamlar ve enformasyonun niteliklerini inceleyen bir araştırma, kopya/özgünlük tartışmalarının ötesine geçerek epistemolojik bir düzlemde tutulmuş olur. Ayrıca, emsale ait temsillerin epistemolojik katmanlarının daha iyi anlaşılması, mimarın ya da mimarlık öğrencisinin sınırsız sayıdaki emsal enformasyonundan edinebilecekleri bilginin niteliğinin artırılmasına katkıda bulunur.

Bu metinde, tasarımda *mem* kavramı ve emsal bilgisinin bilgi ortamlarıyla ilişkisi üzerine bir yaklaşım sergilenmektedir. Bu doğrultuda, mimari emsal bilgisinin incelenmesi için iki katmanlı bir çalışma yapılmıştır. İlk olarak, mimari emsal bilgisinin katmanlarını oluşturmak amacıyla, tasarımda emsal bilgisi, tasarımda *mem* kavramı ve tasarım hikayeleri yaklaşımı incelenmiştir. Daha sonra, mimarlık ürünlerinin yayınlandığı dijital ortamlardan bir seçki yapılarak, enformasyonun aktarılış biçimleri ile ortamlardaki bilginin niteliği incelenmiştir. Sonuç olarak, mimari ürünün emsal kavramı bağlamında sahip olabileceği bilgi katmanları tanımlanmıştır. Bilgi katmanlarının oluşturduğu örüntü “*Mem Örüntüleri*” olarak tarif edilmiş ve “*Mimari Emsal Hikayesi*” olarak adlandırılmıştır. Son olarak, *mem* örüntüleri kavramının, her seferinde yeniden oluşan bir hikaye kurgusu yapısıyla kuramsallaştırma ve zihinsel temsilde bir imge oluşturduğuna dair bir değerlendirme yapılmıştır.

Bilgi Kategorileri ve Hikaye

Tasarım Bilgisi Türleri

Tasarım araştırmalarında tasarımcının bilişsel becerisi, tasarım sürecine dahil olan bilgi türleri, tasarım nesnesinin bilgisi, eğitim sürecinde bilgi, emsalin bilgisinin depolanması için sınıflandırmalar gibi çalışmalar mevcuttur. Ancak, mimari emsal niteliği taşıyan mimari ürüne ait genel geçerlilikte bir bilgi tanımı söz konusu değildir. Mimari ürünün tasarım sürecinde, temsilinde ve kullanımı esnasında söz konusu olan bilgi türlerine yönelik tanımlamalar doğrultusunda, mimari emsal bilgisinin çeşitli bilgi katmanlarını tanımlamak mümkün olmaktadır.

Örneğin; Ömer Akın mimarlık alanında “Bilginin çeşitli biçimlerde temsiline ilişkin bir taksonomi” geliştirmiştir (Tablo 1):

“Deklaratif ‘nesnel’ tasarım elemanlarını kapsar; ‘şemalar’ genel bir içeriğe işaret ederken (örneğin, giriş), ‘simgeler’ daha özel durumlara aittir (örneğin, bir garaj girişi).

¹ İngilizcede “*precedent*”; daha önceden gerçekleşmiş olay veya durumun, benzer şartlarda sonradan olan bir duruma/olaya örnek veya rehber teşkil etmesi anlamına gelmektedir. Türkçede ise “emsal, örnek, öncül, örnek oluşturan durum ve ön-örnek” gibi çeşitli biçimlerde kullanılmaktadır. Kavram, literatürde yer alan *precedent knowledge* anlamına paralel olacak şekilde, örnek oluşturan durum/olgu/şey bağlamında “emsal” kelimesiyle ifade edilecektir.

² “Taklit” sözcüğü, metin boyunca basit bir kopyalama olgusunu değil, mimesis kavramının sürece odaklanan, yaratıcılığı ve öğrenmeyi destekleyici doğal bir insan davranışı ile ilişkili anlamıyla kullanılacaktır.

³ Potolsky, 2006, s. 2-4.

⁴ Daha geniş memetik kuramı ve mem kavramı açıklamaları için bkz: Dawkins: 2014; 1989, Gen Bencildir, Blackmore: 2011; 1999, Mem Makinesi: Genetik Evrimin Devamı Olarak Kültürel Evrim, Auger: 2011; 2002, Memetik Evrim: Nasıl Düşündüğümüz Üzerine Yeni bir Kuram, vb.

Tablo 1. Bilginin çeşitli biçimlerde temsiline ilişkin bir taksonomi*

	Özel bilgi	Genel bilgi
Deklaratif “nesneler”	Simgeler	Şemalar
Deklaratif “ilişkiler”	Nitelikler	Çıkarılma Kuralları
İşlemci	Dönüşümler	Heuristik

*Kavramların Türkçelerine Uluoğlu'nun (1990) çalışmasından erişilmiştir.

Deklaratif ‘ilişkiler’ nesnelere arası ilişkileri kapsar. Yapım ve maliyet arasındaki ilişkileri ele alacak olursak, ‘mevcut bir yapının altına yapılacak bir eklemenin göz önüne alınması gereklidir’ derken, bir mevcuda eklemeye yapmanın masraflı olduğu konusundaki genel yargıya gönderme yapılır ve bu bir ‘çıkarsama kuralı’dır. Aynı durum belli bir bina için söz konusu olduğunda ‘nitelik’ olur. İşlemci bilgi eylem biçimine işaret eder. ‘*Heuristik*’ işlemci bilginin genel biçimidir, yani genel hareket kurallarıdır. Örneğin, ‘ilk akla gelen en iyi çözümdür’ deyişi bir eylem biçimi tanımlar ve *heuristik* bir kuraldır. Bu özel bir duruma uygulandığında ve tasarımcı geliştirdiği alternatiflerden birini çözmeye yönelik olarak belirli bir eylem biçimini izlediğinde, atılan adımlar ‘dönüşümler’dir (Akin, 1986).⁵

Bahsi geçen bilgi türleri mimarlıkta farklı görsel yöntemlerle temsil edilmektedir. Örneğin, şeylerin ve olguların kendisini belirten deklaratif nesnelere, çizimler ve fotografik imgelerle temsil edilebilirler. Bu temsilin içerdiği bilginin derinliği işaretler ve metinler ile belirlenebilir. Şeyler ve olgular arasındaki ilişkileri belirten deklaratif ilişkiler, diyagramlarla ifade edilebilmektedir. Bu temsilin içerdiği bilginin derinliği de yine işaret ve metinlerle belirlenebilir. Yapma bilgisi olan işlemsel bilgi ise deneyim yoluyla edinilir. Bu bilginin de temsili mümkün olmakla birlikte, ancak yapılarak öğrenilebilir. Diyagramlarla ifade edilebilir, çeşitli işaret ve metinlerle derinliği belirlenebilir veya metinsel yollarla ifade edilebilir.

Uluoğlu,⁶ yürütücü ve öğrencinin atölye diyaloglarındaki eleştirilerle iletişim esnasında aktarılan beş bilgi kategorisi tarif etmektedir: anlamaya dair bilgi, eylemeye dair bilgi, düşünmeye dair bilgi, yön verici bilgi ve ilişkilendirmeye dair bilgi. Bu kategoriler vermek istedikleri mesajın amacına göre gruplanan farklı aktarım kalıplarından oluşmaktadır. Bu kalıplar; betimleme, yorumlama, antrenörlük yapma, soru sorma, nasıl yapılacağını gösterme, tamamlama, örnek gösterme, hatırlatma, olumlu değerlendirme, analogiler, problem belirleme, senaryolar, çelişkileri ortaya koyma, olumsuz değerlendirme ve enformel diyaloglar olarak tarif edilmiştir.⁷ Bu noktada, tasarım bilgisinin aktarıldığı,

hareket halinde olduğu, aktarıcının çizdiği doğrultu, aktarmada seçtiği kalıp ve yöntemler ile oluşturulan kurgunun önemli olduğu görülmektedir.

Bu doğrultuda, tasarım bilgisinin belirli grupları oluşmakla birlikte; kategorilerin temsil biçimi ve aktarıcı faktörüyle farklılaştığı, keskin sınır ve tanımlamaların mümkün olmadığı ortaya çıkmaktadır. Bu durumun en önemli sebebi; bilginin aktarılan ortam, yöntem veya aktaran kişi tarafından her seferinde yeniden kurgulanmasıdır. Temsilindeki karmaşık yapı sebebiyle, emsal bilgisi için odaklanması gereken onun, mimetik bir süreç içinde aktarılıp taklit edildiği ve yeni bir bilgi kaynağına dönüştüğüdür. Mimari emsal, barındırdığı çoklu katmanlardaki bilgiyi, tasarımcının tasarım sürecinde verdiği karmaşık karar mekanizması sonucunda bir başka emsale aktarmış olur. Böylesi bir durum basit bir kopyalama süreci olarak değerlendirilemez. Bilgi, yeni tasarımda diğer bilgi katmanları ve bilgi parçaları ile etkileşerek yeni bir bilgi kaynağı olarak değerlendirilebilecek yeni mimari ürüne içkin bir hale gelir. Bu noktada, *mimesis* bağlamında taklit edilen mimari emsalın yeni tasarıma dahil olan bilgisini bir *mem* olarak tanımlamak mümkündür.⁸ Mimari emsal bilgisinin farklı gruplandırmalar altında takip edilebilen türlerinin tanımlanabilmesi için tasarımda *mem* kavramı ve *mem* türleri yardımcı olabilecektir.

Tasarımda Mem Kavramı ve Mem Türleri

*Mem*ler eşleşme yoluyla çoğalır ve yeni nesil oluşturur. Bir *memin* yapısını tanımlamak kolay değildir ve birbirinden farklı açıklamaları söz konusudur. Tanımlamalar birbirlerinden farklı olsalar dahi, genel eğilim olarak, örüntü, birim, fragman, indirgeyici/soyut imgelem yaratan imgeler şeklinde tanımlanmasına bakılmaksızın, bilgi yığınları veya kümeleri (*information chunks or clusters*) olarak temsil edildiğine ve değişken olduğuna dair bir eğilim söz konusudur.⁹ Dikkate alınması gereken önemli bir nokta, *mem*lerin eşleşeceği ortamın etkisidir. *Memin* evrimi ve varoluşundaki en etkin parametre, enformasyonun sunulduğu ve edinildiği medyanın yapısı ve onun nasıl kullanıldığıdır. Çevrenin niteliklerinin çeşitlilikteki temel etken olmasının yanı sıra, eşlemeyi gerçekleştirecek kişinin beceri, deneyim ve bilinç düzeyi de *memin* teşhis edilerek yeni bir bilgi üretimi sürecine dâhil olmasında etkilidir.¹⁰

Langrish,¹¹ *memetik* kuramını tasarım alanında detaylandırarak evrime katılan tasarım düşünceleri olan *mem-*

⁸ Özgür ve Uluoğlu, 2016, s. 351.

⁹ Özgür ve Uluoğlu, 2016, s. 351.

¹⁰ Mimari tasarımda bir emsalden bilginin “teşhis edilmesi” ve kullanılması emsal bilgisinin çalışmaları genel kabul gören bir yaklaşımdır. Detaylı bilgi edinmek için Dooren, E. (2011), Goldschmidt, G. (1998), Lawson, B.R. (2004), Türkkan, S. ve Erdem, A. (2016), Zarzar, K. (2008) çalışmaları incelenebilir. Bunun

dışında, tasarımda memetik çalışmalarında “Amaca Yönelik Örüntü Teşhisi (PPR; Purposeful Pattern Recognition)” (Langrish, J.Z. and Abu-Risha, M., 2009) süreci yaklaşımı bulunmaktadır. Bu sebeple, bir *mem* olarak mimari emsal bilgisinin taklidi için bilgiyi değerlendirecek kişinin bilinç dünyasından bağımsız düşünülmesi gerekir.

¹¹ Langrish, 1999, s. 116-119.

⁵ Kavramların Türkçe açıklamalarına Uluoğlu'nun (1990) çalışmasından erişilmiştir.

⁶ Uluoğlu, 2000, s. 44.

⁷ Uluoğlu, 2000, s. 44.

Tablo 2. Langrish* tarafından belirtilen mem türleri ve aktarım biçimleri ile Akın tarafından belirtilen tasarım bilgisi türleri arasındaki ilişki**

	SELECTEME	EXPLANEME	RECIPEME
Soru	Ne?	Neden?	Nasıl?
Yarışan düşüncelerin özellikleri	Seçilen tasarım düşüncesi tanımlanır, böylece seçilen düşüncenin diğerlerinden daha iyi olduğu belirlenir.	Seçilen tasarım düşüncesinin seçilme gerekçesini açıklayan tasarım düşüncesidir.	Tasarım düşüncesinin oluşum sürecine karşılık gelir.
Eşleşme biçimi	Seçimde sosyal etkenler ve eğilimler belirleyicidir.	Dil ve sembollerle aktarılırlar. Genellikle konvansiyonlar ve gelenekler belirleyicidir.	Deneyim ile edinilirler.
Örnek bilgi	Concorde uçağının tasarımcılarının “Daha hızlı uçak daha iyidir” tasarım düşüncesi diğerleri arasında seçilmiştir.	Daha hızlı uçak daha iyidir, çünkü zamandan tasarruf eder. Bu durumda “zamandan tasarruf” öncelikli gerekçe belirten tasarım düşüncesidir.	Bisiklete binmeyi sadece onu deneyerek öğrenebilirsiniz.
Tasarım bilgisi kategorileri ile paralelliği	Deklaratif nesnelere: şeyler ve olguları tanımlar; tekil kavramlardır.	Deklaratif ilişkiler: betimleyici ve normatif bir şekilde ilişkileri ve gerekçeleri belirtir; kavram ağlarıdır.	İşlemsel bilgi: tasarım sürecindeki bilgidir.
Mimarlık alanından örnek	“Tarihi çevrede yüksek yapı yapmamak daha iyidir.”	Tarihi çevrede yüksek yapı yapmamak daha iyidir, “çünkü çevrenin estetik algısını bozar ve tarihi çevre kimliğini kaybeder.” (konvansiyonel bakış açısı)	Tasarım sürecinde mimarın kullandığı taktik ve stratejiler

*Langrish, 1999, s. 116-119. **Özgür ve Uluoğlu, 2016, s. 352.

lerin türlerini tanımlar. Bu bakış açısına göre, tüm *memler* aynı değildir ve *memler*; *selecteme*, *recipe* ve *explaneme* şeklinde tanımlanabilir.¹² Bunlar belirli birimler ve tasarım ürünlerinin kendileri değil; çeşitli ilişkilerle bağıntılı tasarım fikri örüntüleridir.¹³

Buna göre;

- *Selecteme*: diğerlerinden daha iyi olduğu için seçilmiş olan tasarım fikrini tanımlar; bu tür *memlerin* belirleyicileri sosyal faktörler ve eğilimlerdir.
- *Explaneme*: bir tasarım fikrinin sebebini açıklar; dil ve sembollerle aktarılırlar, her zaman eşleşmezler; bu tür *memlerin* belirleyicileri gelenekler veya konvansiyonlardır.
- *Recipe*: bir tasarım fikrinin nasıl yaratıldığına karşılık gelir; bu tür *memler* deneyim ile edinilirler.¹⁴

Bu bakış açısıyla Akın'ın tanımladığı “bilginin çeşitli bi-

çimlerde temsiline ilişkin bir taksonomi”yle paralellik kurmak mümkündür. Bununla birlikte, Uluoğlu'nun¹⁵ belirttiği betimleme yoluyla aktarılan anlamaya dair bilgi, yorum ile gerekçe ve amaçları izah eden anlamaya dair bilgi ve gerçekleştirme sürecine ait bilginin belirtildiği eylemeye dair bilgi ile de paralellikler söz konusudur (Tablo 2).

Buna göre, mimari emsalden edinilebilecek ve taklit sürecine katılabilecek “ne, neden, nasıl” sorularına yanıt verebilecek *memleri* içeren bilgi kümelerini oluşturmak mümkündür.

- Betimleme yoluyla; yani tarif ederek deklaratif nesne ve olguların aktarılması, anlamaya dair bir bilgi kümesi olan *selectemeler* yoluyla yapılmaktadır. Bilgi kümesinin anlaşılması için gerekli soru sözcüğü “ne” olmaktadır.
- Gerekçe ve amaçları açıklayarak deklaratif ilişkilerin aktarılması, anlamaya dair bir bilgi kümesi olan *explanemeler* yoluyla yapılmaktadır. Bilgi kümesinin anlaşılması için gerekli soru sözcüğü “neden” olmaktadır.

¹² Bu üç terim İngilizce’de yer alan kelime kökenlerine referans verilerek türetildiği için tercüme etmesi mümkün olmayan yapıdadırlar. *Selecteme*; seçmek fiili ile, *recipe*;

tarif, reçete isimleri ile, *explaneme* ise açıklamak fiili ile etimolojik ilişkide düşünülmelidir.

¹³ Langrish, 2004, s. 16.

¹⁴ Langrish, 1999, s. 116-119.

¹⁵ Uluoğlu, 2000, s. 44.

- Gerçekleştirme sürecine ait bilginin belirtilmesi ile işlemsel bilginin aktarılması, eylemeye dair bir bilgi kümesi olan recipe meler yoluyla yapılmaktadır. Bilgi kümesinin anlaşılması için gerekli soru sözcüğü “nasıl” olmaktadır.

“Tasarım Hikayeleri”

Gelinen bu noktada, bilgi kümelerinin aktarılmasında ki yapının tanımlanabilmesi gereksinimi doğmaktadır. Bu amaçla “tasarım hikayesi” kavramı incelenmiştir. Oxman,¹⁶ Schank’ın “hikâye” kavramını “tasarım hikâyeleri” kavramı ile geliştirmiştir. Buna göre kavram, bağımsız bilgi yığınları olarak tanımlanmaktadır. Amaç karmaşık mimarlık emsali ne ait tanımlamaların “betimleyici bilgi kümeleri” olarak parçalara ayrıştırılması ve gerektiği ölçüde ilişkileriyle çağrılabilen bir veri tabanı oluşturmaktır.¹⁷

Tasarım hikayelerinde bilgi yığınlarının birbirleriyle ve diğer yığınlarla ilişkisi ayrıştırılmaktadır. Bu şekilde sınırsız ilişkiler tanımlamak ve mimari emsalleri incelemek mümkün görünmektedir. Modelin, her bir hikaye örüntüsü veya hikaye birimlerine ait görsel ve yazılı referansları da söz konusudur. Enformasyon derinliği bu şekilde belirlenebilmektedir. Örüntü halinde depolanan ve yığınlar halinde erişmesi mümkün olan enformasyon; parçalar, örüntü parçaları veya ilişkileri ile birlikte alınabilir.

Mimarlık ürünleri hakkında yazılmış nitelikli metinlerden bilgi yığınlarını ayrıştıran, her bir yığının diğerleri ile ilişkisini kuran “tasarım hikayeleri” modelini, mimari emsal bilgisinin taklidi ve evrimi bağlamında geliştirmek mümkün görünmektedir. Çünkü, mimari emsale ait bilginin kullanılacağı yeni tasarım probleminde, emsalin tasarım hikâyelerinin her birinde bulunan bilgi yığını içindeki farklı birim veya bilgi grupları ile tasarımcının bilgi birikiminin eşleşmesi sonucu, her seferinde yeni bir hikâye yaratılır. Diğer bir deyişle, hikâye, her seferinde başka hikâye elemanları ile birleşerek yeni nesiller üretmeye ve zaman içinde değişerek evrim sürecini sürdürmeye devam edecektir.

Özetle, yeni tasarım problemine emsal teşkil edecek olan mevcut mimarlık ürününün taşıdığı bilgi yığınları olarak “tasarım hikâyeleri”, tasarımcının kişisel birikim ve bakış açısı ile eşleşerek yeni bir hikâye yaratır. Bu durumu, *mimesis* kavramı ile anlamak mümkündür, çünkü esasında emsalden edinilen bilgi yığınının bir taklit süreci söz konusudur. Ancak bu basit bir kopyalama süreci değildir; eldeki tasarım problemi için, mevcut emsaldeki çözüme yönelik bir teşhis süreci vardır. Teşhis ile elde edilen bilgi, tasarımcının süzgecinden geçerek dönüştürülür, adapte edilir, yeniden kurgulanır; bu şekilde yeni emsal ve dolayısıyla da yeni bir emsal bilgisi tüm hikâyeleriyle bir bütün olarak üretilmiş olur.¹⁸ Teşhis edilerek yeniden üretilme süreci için

mem kavramının ve *memetik* bir evrimin varlığından söz etmek yanlış olmayacaktır. Belirli bir kalıtımı sağlayan bilgi (tasarımcının zihnindeki bilgi ve eşleşecek emsalde yer alan ilgili bilgi) atalardan devralınır, yeni bilgi ile eşleşir ve yeni mimari ürüne ait fikirler olan yeni nesil oluşur. Eşleşen bilgiler basit bir kopyalama ile değil dönüşüm süreci olan mimetik bir süreç sonucu taklit edilmiş olurlar.

Medya Ortamlarında Mimarlık Mem Örüntüsünün Analizi

Gelinen bu noktada, mimari emsalin bilgi katmanlarını tanımlayabilmek için emsal bilgisi olan *mem*lerin ortamlarıyla birlikte incelenmesi gerekmektedir. Bu bağlamda, emsal bilgisinin dolaşımında olan enformasyonun bir *mem* olarak eşleşmesinde üç farklı ortamın oluştuğunu söylemek mümkündür. “İçinde buldukları ortamın şartlarına uyum sağlayabildikleri takdirde varlıklarını sürdürürler” ilkesi bağlamında, mimari emsal bilgisinin bir *mem* olarak eşleşebildiği, birbirinden farklı, ancak ilişkili üç ortamından bahsetmek mümkün olmaktadır:

- Mimari emsalin enformasyonun aktarıldığı medya,
- Enformasyona ulaşan tasarımcının zihni,
- Eldeki tasarım probleminin bilgi kümesi.

İnceleme kapsamında, mimari emsalin enformasyonun aktarıldığı medya sistemlerindeki mimari ürünlerin görsel temsilleri ve metin ifadeleri analiz edilmiştir. Diğer eşleşme ortamları olan tasarımcının zihni ve eldeki tasarım probleminin bilgi kümesi, tasarımda biliş araştırmaları ile detaylı olarak yürütülmesi gerektiğinden kapsam dışı tutulmuştur. İncelenecek sistemlerin seçiminde, erişimi zaman ve mekandan bağımsız, bedel ödemedi den erişilebilen dijital ortamda yayın yapmaları göz önünde bulundurulmuştur. Aktardıkları enformasyonun kaynaklarındaki farklılaşma temel kriterdir. Buna göre, enformasyon ya mimari ürünün tasarımcısı tarafından oluşturulmuş (A), ya yayının editörleri tarafından röportaj, araştırma vb. yollarla derlenmiş (B), ya da sosyal medya ortamı halinde herkese açık, kullanıcı tanımsız işaretleme yöntemiyle oluşturulmuştur (C).¹⁹ Her bir ortamın benzerlerinin arasından seçilme kriteri, diğerlerine göre kullanıcı sayılarının fazla olmasıdır.

Çalışma, belirlenen ortamlardaki bilgi aktarımının nitelik ve yapısını anlayabilmek ve kurgulanan hikayelerde mimari emsal bilgisinin hangi katmanlarda yoğunlaştığını belirlemek amacıyla gerçekleştirilmiştir. Süreçte, “Mimari emsal hikayesi birbirinden bağımsız olmayan; ilişkili bilgi katmanlarına sahiptir. Hikaye kurulurken bilgi; kimi zaman indir-

¹⁹ İncelenen dijital ortamlar:

- A) Tasarımcı kaynaklı enformasyonun incelendiği ortam: www.archdaily.com
- B) Editör derlemesi ile oluşturulan enformasyonun incelendiği ortam: www.architecturalrecord.com
- C) Kaynağı dijital ağ sistemleri olan, herkese açık işaretleme yönteminden derlenen enformasyonun incelendiği ortam: www.pinterest.com

¹⁶ Oxman, 1994, s. 141-157.

¹⁸ Özgür ve Uluoğlu, 2016, s. 351.

¹⁷ Oxman, 1994, s. 141-157.

generek, kimi zaman genişletilerek, kimi zaman da olduğu gibi aktarılır.” ve “Mimari emsal bilgisi, *mem* örüntülerinin eşleşmeleri ile *mimesis* bağlamında taklit edilir.” varsayımları benimsenmiştir. Böylece, taklit edilme potansiyeline sahip mimari emsal hikayelerinin literatür çalışmalarından elde edilemeyen niteliklerinin anlaşılması sağlanmıştır.

Buna göre, hem mimari temsil yöntemlerinde, hem de seçilen üç ortamda birbirlerinin bilgi derinliklerine etkide bulunduğu gözlemlenen, görsel ve metin olarak aktarılan iki enformasyon biçimi, iki ayrı incelemeyle, birbirleriyle ilişkide olacak şekilde değerlendirilmiştir. Bu noktada, A ve B ortamlarında görsel ve metinsel içerik analizi kolaylıkla yapılabilirken; C ortamında bu mümkün olmamış; sadece görsel içerik analizi yapılabilmektedir. A ve B ortamlarının mimari emsale ait enformasyonu sunuşu, emsalin görselleri ve hakkında yazılan yazı biçiminde verilmesine rağmen, C ortamında çeşitli dijital ortamlardan kullanıcıların işaretlediği görsellerle birlikte birkaç kelimeden oluşan metinsel ifadeler mevcuttur. Buradan da diğer kaynak ortamlara yönlendirme söz konusu olduğu için ortamlar değişmektedir. Bu durum, ortamların niteliklerinin eşleşecek bilgi üzerinde etkisine dair önemli bir veri olarak değerlendirilmiştir. Her üç ortamda da görsel enformasyonun içerik analizi yapılabilmiştir.²⁰

Metinsel enformasyonun içerik analizi sonuçlarını kısaca özetlemek gerekirse;

- A ve B ortamlarında deklaratif nesne ve olgular daha fazla betimlenmektedir. Dolayısıyla, bu ortamlarda “ne” sorusuna cevap veren, anlamaya dair bilgiyi aktaran *selecteme mem* türünün yoğunlaştığını söylemek mümkündür.
- A ve B ortamlarında “neden” sorusuna cevap veren, anlamaya dair bilgiyi aktaran *explaneme* mevcuttur. Gerekçe ve amaçları açıklayarak deklaratif ilişkileri aktaran *mem* türü, genellikle *selecteme mem* türü ile çakışık olarak ifade edilmektedir.
- A ve B ortamlarında “nasıl” sorusuna cevap veren, eylemeye dair bilgiyi aktaran *recipeme* mevcuttur ve iki katman haline bulunmaktadır. Bu katmanlar tasarım süreci ve ürünün oluşum sürecine ait ifadelerle farklılaşmaktadırlar. Ürünün oluşum süreci bağlamında ürün inşa edilmişse yapım aşaması reçeteleri, temsil boyutunda kalmışsa da temsil yöntemleri reçetelerini gözlemlenmek mümkün olmaktadır.
- Tasarımcının söz konusu olmadığı, mimari emsalin kendisine ve kullanıcıya ait yaşam sürecini betimleyen dördüncü bir katman bulunmaktadır. En az betimleme bu katmanda gözlemlenmiştir. Betimlemelerde

ayrışan iki yaşam sürecinden söz etmek mümkündür; mimari ürün inşa edildikten sonra kullanımla oluşan süreç(i) ve inşa edilmediyse bilgisinin temsili ile oluşan süreç(ii).

- Metinlerde mimari emsalin tasarımcısı veya yayın editörü tarafından hazırlanmış olmasına göre katmanların farklılaşması söz konusu olmakla birlikte, yazarın kurguladığı hikayede attığı çeşitli anlamlar bulunan beşinci bir katman mevcuttur. Bu katman “ne” ve “neden” sorularına cevap veren bilgi ile çakışık şekilde bulunmaktadır.

Görsel enformasyonun içerik analizi sonuçlarında ise;

- B ortamında görsel sayı ve çeşitliliği A ve C ortamlarına göre daha azdır.
- A ve B ortamlarında kullanılan görseller çoğunlukla aynıdır.
- C ortamındaki görseller arasında emsalin kendisi ile birebir ilişkisi olmayan bağlantılar da bulunmaktadır.
- Her üç ortamda da tekrar eden görseller mevcuttur.
- Görsel enformasyonun büyük çoğunluğu fotografik imgelerden oluşmaktadır. Ortografik çizimler A ve B ortamlarındaki her yayında mevcutken, C ortamında taramada kullanılan terim ve mimari ürüne göre farklılaşmakta bir korelasyon oluşmamaktadır.
- Diyagram ile ifade her üç ortamda da en az ifade biçimidir. Diyagramın mevcudiyetindeki yoğunluk mimari ürünün tasarımcısı ve ürünün konusuna göre farklılaşmaktadır. Kimi tasarımcılar diyagramlar ile tasarım gerekçelerini, yöntemlerini ve ürünün işlevsel ilişkilerini anlatmaktadırlar. Ayrıca, mimari ürünün ölçeği büyüdükçe ve içerdiği kullanımlar karmaşılaştıkça diyagram kullanımının artması söz konusudur.
- Tasarımcının söz konusu olmadığı yaşam sürecini betimleyen dördüncü bir katmana ait bilgi, villa tipolojisi ile yapılan incelemede görsellerin çoğunu oluşturan fotoğrafların içeriklerinde neredeyse yoktur. Kullanıcılar fotoğraflardan soyutlanmışlardır. Ancak, mimari ürün kamusal nitelikte ve kullanıcı sayısı fazla ise kullanımda oluşan yaşam sürecindeki bilgiyi içeren katman bağlamında kullanıcıları da içermektedir.
- Fotoğrafların her birinin belirli bilgi katmanlarında olduğunu belirtmek için fotoğrafçının kurgu katmanı olarak tanımlanabilecek beşinci bir bilgi katmanı söz konusudur. Bu katman en çok *selecteme* katmanı ile birlikte çakışık durumda bulunmaktadır.

Mem Örüntüleri: Mimari Emsal Hikayesi

İçerik analizleri sonucunda, “ne, neden, nasıl” sorularına karşılık veren bilgiyi aktaran ve taklit edilme potansiyeline sahip *mem*lerin farklı katmanlarda aktarıldığını söylemek mümkündür, ancak bu katmanlar birbirlerinden bağımsız

²⁰ İlgili inceleme, daha kapsamlı bir araştırmanın parçası niteliğindedir. Buna göre, her üç ortamda da enformasyonuna erişilebilen 2010-2016 yılları arasında yayınlanmış 24 adet villanın incelemesi gerçekleştirilmiştir. İncelemede belirli bir tipolojinin etkisinin yönlendirici ve yanıtıcı olabileceği göz önünde bulundurularak, daha büyük ölçekli ve kamusal kullanımlara sahip okul, çevre düzenlemesi gibi tasarımlar da ön incelemede değerlendirilmiştir.

değildirler; kimi durumlarda çakışık veya ilişki halde aktarılmaktadırlar. Buna göre beş bilgi katmanını içeren mimari emsal *mem* örüntülerini oluşturmak mümkündür. Bunlar;

1. “Ne?” sorusu ile elde edilebilen deklaratif nesne ve olguları betimleme yoluyla aktaran, mimari nesnenin kendisini anlamaya dair bir bilgi katmanı olan *selectemeler*.
2. “Neden?” sorusu ile elde edilebilen deklaratif ilişkileri, gerekçe ve amaçları açıklayarak aktaran, mimari nesnenin kendisini anlamaya dair bir bilgi katmanı olan *explanemeler*.
3. “Nasıl?” sorusu ile elde edilebilen işlemsel bilgiyi betimleme ve demonstrasyon yoluyla aktaran, mimari nesnenin kendisine ait eylemeye dair bir bilgi katmanı olan *recipemeler*.
4. Soru kalıbı kesin olmayan, tasarımcının mevcut olmadığı yaşam sürecindeki emsalin tasarımcısından bağımsız varlığına ait betimleme ve açıklama gibi yollarla aktarılan bir bilgi katmanı olan *mem-x*ler.
5. Soru kalıbı kesin olmayan, metnin yazarı veya görselelin yaratıcısı tarafından oluşturulmasına bağlı olarak yorumlama, örnek gösterme, analogi yapma, olumsuz değerlendirme, çelişkileri ortaya koyma gibi yollarla aktarılan ilişkilendirmeye, düşünmeye dair ve yön verici bilgi olarak sınıflandırılabilir karmaşık bir bilgi katmanı olan *mem-y*ler.²¹

Katmanlarda yer alan enformasyon, büyük ölçüde nesnenin kendisine odaklanan ve mimari ürüne ait tasarım düşüncelerini içeren *mem* türlerini barındırmaktadır. *Selecteme*, *explaneme* ve *recipeme* mimari ürünün tasarımı ve ürünün kendisine ait bilgiyi aktarmaktadır. Bunun dışında daha az sayıda, kullanıcıya ve tasarımcıya, yani ürünün öznelere yönelik *mem* türleri de bulunmaktadır.

Belirlenen bilgi katmanlarından *mem-x*; emsal bilgisi bağlamında aynı tanıma sahip olsa da, süreç ve içerik bakımından farklılaşan iki boyutta bilgi vermektedir. Farklılaşma, mimari ürünün inşa edilip edilmediğine veya ürünün temsili ya da fiziksel varlığı üzerinden gerçekleşen bir ifade olup olmadığına göre değişmektedir. Örneğin; mimari ürün inşa edilmişse; ürünün mekan algısı, mekan kullanımları, kullanıcı müdahaleleri, çevresel etkisi gibi özelliklerini içeren bilgi aktarılırken, ürün inşa edilmemiş ve temsil araçları üzerinden aktarılan bir imgeye sahipse; bu imgenin mimarlık ortamında yarattığı veya yaratabileceği etkiler aktarılabilir. Mimari emsal kavramı araştırmalarında bulunmayan, ancak fenomenoloji ve mekan araştırmalarında sıklıkla yer alan, kullanıcı ile birlikte anlaşılan

veya dönüşen yaşam sürecini anlatan bir katman olarak, bu bilgi katmanının taklit edilerek eşleşebilecek *mem*leri içeren bir bilgi katmanı olarak tanımlanması mümkündür.

Tüm bunların dışında, *selecteme*, *explaneme*, *recipeme* ve *mem-x* katmanlarının aktarıcı tarafından belirli bir bakış ile aktarılması söz konusudur. Katmanların aktarımında, bir kurgu dahilinde bütünsel şekilde, bilgiyi alan zihindeki eşleşme ortamına uyum sağlayabilme niteliğine göre oluşan bir tasarım hikayesinden söz etmek mümkündür. Anlatıcının referansları ile kurgulanan hikaye, ifade ettiği emsale ait bilgiyi genişleten veya odağını daraltan bir biçime dönüştürebilmektedir. Hem metin anlatıcısının, hem görseli oluşturan kişinin bakış açısına göre, kimi zaman belirli bir bağlama oturtulabilen emsal, kimi zaman da sadece arki-tektonik bir ifade halinde aktarılabilir. Çalışma kapsamında *mem-y* olarak adlandırılan bu katman, bilgi aktarımının kurgusunun temelini oluşturmakta, kimi zaman okuyucuyu yönlendiren, bakış açısını odaklayan nitelikte iken, kimi zaman serbest çağrışımlara veya ek okumalara yönlendiren kurgusu sayesinde mimari emsale ait bilgi katmanlarını etkilemektedir. Hikaye kurgulayıcısının ifade katmanı olarak da tanımlanabilecek bu katmanın mimari emsal kavramı araştırmalarında yer almayan taklit edilerek eşleşebilecek *mem*leri içeren bir bilgi katmanı olarak tanımlanması mümkündür.

Özetle, inceleme sonucunda birbirinden bağımsız gruplar halinde tanımlanması mümkün olmayan, farklı bilgi yığınlarını ilişkili ve/veya çakışık olarak aktaran *mem*lerden oluşan beş bilgi katmanını tanımlamak mümkün olmuştur. Bu katmanlardan biri enformasyonun aktarımında görsel veya metin olarak oluşturulan hikaye kurgusunda birleştirici etkiye sahiptir.

“*Mem* Örüntüleri: Mimari Emsal Hikayesi” kavramında; mimari tasarım ürünü, taklit edilme potansiyeline sahip tasarım düşünceleri olan *mem*leri barındıran emsal olarak, çoklu katmanlarda birbirleriyle ilişkili olarak ifade edilmektedir. İki katmanlı olarak yapılan çalışma sonucunda tanımlanması mümkün olan bilgi katmanlarında yer alan *mem*ler, emsal teşkil edebilecek mimari ürünün enformasyonunun aktarıldığı ortamlarda, kurgusu aktarıcı tarafından oluşturulan bir hikaye yoluyla iletilmektedir. Mimari ürünün emsal olarak bir tasarımcı tarafından taklit süreci ise, onun eldeki tasarım problemi için oluşturduğu ürüne olan uyumuna göre şekillenmektedir. Diğer bir deyişle, zihindeki ortama uyum sağlayabildiği ölçüde eşleşmesi gerçekleşecek mimari emsal *mem*i söz konusudur. Böylece bir bütün halinde, bilgiye erişen kişinin bakış açısı, becerisi, kişisel birikimi, tasarım probleminde ihtiyaç duyduğu bilgi örüntüsü gibi öznel niteliklere bağlı olarak yeni bir hikaye kurulur ve mimari emsale ait bilgi taklit edilmiş olur. Sonuç olarak; mimari emsale ait *mem* örüntüsünün hikayesi başka bir hikaye oluşturmak üzere zihindeki hikaye ile eşleşir.

²¹ İnceleme sonucunda elde edilen *mem* türlerinin İngilizce veya Türkçe kökleri ile adlandırılması henüz gerçekleşmemiştir. Bu nedenle *mem-x* ve *mem-y* olarak tanımlanması daha doğru bulunmaktadır.

Değerlendirme

Mimari emsal bilgisinin taklidi ile yeni tasarımda kullanılması hakkında kopya-orijinalite tartışmalarının ötesinde evrimsel bakış açısı ile düşünülerek yapılan bu araştırmada üç temel sonuca ulaşmak mümkün olmuştur.

İlk olarak; enformasyon ve enformasyon biçimi, aktarıldığı ortamlarla uyumlu olduğu ölçüde yer almaktadır. Mimarlık medyasında ve mimarlığın temsilinde çoğunlukla görsel yöntemler kullanılır. Temsil çalışmalarında; görsel temsilin hakimiyeti, mimarlığın imge yaratma amacıyla yapılması, temsil yöntemlerinin mekana içsel olan duyuşsal ve algısal deneyimi, zaman boyutunu, sosyal, psikolojik, siyasi vb. etkileri içeren bir bütün olarak aktarmadaki sıkıntıları farklı boyutlarda eleştirilir, araştırılır. Ayrıca, kimi zaman mimari ürünün taklit edilme potansiyeline sahip enformasyonu, basit imge aktarımları ve kopyalamalarına sahip olduğu görüşüyle olumsuz değerlendirilir. Ancak, Darwinci evrim kuramına yaslanan *memetik* kuramından beslenen “*mem* örüntüleri: mimari emsal hikayesi” kavramına göre *mem*ler, ortamın şartlarına uyum sağladığı ölçüde varlığını ve neslini sürdürebilir. Yapılan medya incelemesinde görüldüğü üzere, görsel yolla aktarılan enformasyon, her katmanda yer alabilmekte; ancak *selecteme* katmanına odaklanmakta; mimari ürünün *mem* örüntülerini barındıran hikayeleri deklaratif nesne ve olgulara yoğunlaşmaktadır. Bu durum, mimarlık ortamının mimari ürünü çoklu katmanlara sahip bir bütün olarak değerlendirmede ortaya koymaktadır. Mimarlık ortamında mimari ürüne olan bakış açısı dönüş- tükçe, dönüşümün gerçekleştirildiği yöne göre enformasyon biçimleri de dönüşebilecek, görsel temsil tek yöntem olmayacaktır. Ancak ortamın bu durumu desteklemesi yani; şartlarının mimari ürüne için, görsel özelliklerinin ötesindeki diğer bilgi türlerinin de değer görmesi gerekmektedir.

İkincisi; tasarımcı tarafından değerlendirilecek emsal enformasyonu, kişisel kütüphane veya eldeki tasarım problemine göre dönüştürerek kullanacak mimarın veya öğrencinin zihin ortamına uyum sağlarsa eşleşecektir. Yani; aktarılan ortamdaki enformasyonun niteliği sadece eşleşmede etkili değildir; yeni eşleşmenin olabilmesi için zihinde bulunan mevcut *mem* ortamlarına uyumlu olduğu takdirde tasarım düşüncesi yeni nesle dönüşebilecektir.

Son olarak; mimarlık medyasında mimari ürüne ait enformasyonun aktarımı, aktarıcının kurgu ve bakış açısına göre şekillenmektedir. Bu durum kimi zaman indirgeyici bir etki bırakmaktayken, kimi zaman da genleştirici bir etki yapmaktadır. Bu etki herhangi bir fotoğraf kadrajının oluşturulması ya da metinsel ifadenin oluşturulması ile eş değerdir. Her seferinde yeniden oluşturulan bir hikaye kurgusu (*mem-y* katmanı) bir çeşit kuramsallaştırma sürecidir. Zihinsel temsilde bir imge oluşur ve zihinde bilgi için yeni bir ortam yaratılmış olur. Mimari ürüne ait çeşitli bilgi kümelerinin yorumlama, örnek gösterme, analogi yapma,

olumlu-olumsuz değerlendirme, çelişkileri ortaya koyma vb. yaklaşımlarla ifade edilmesi, bir kadraj ve bakış açısının oluşturulması bir çeşit yeniden üretimdir. Çıkarılma ile yeni bilgisi üretilen emsalın, enformasyona ulaşan zihinde ikinci bir katmanda yeniden çıkarılmalar yapması ise bir başka boyut oluşturmaktadır. Bir çeşit üst-anlatı oluşturan anlatıcının ifadesini kendi zihin *mem*leri, emsal kütüphanesi, bilgi dağarcığı ve kültürel birikimi ile birleştiren tasarımcı, zihninde oluşturduğu bu yeni hikaye kurgusuyla yeni bir bilgi türetmiş olur. Bu noktada da görsel temsilin mimari ürünü değersizleştirilmesi, kopya-orijinalite, biçimsel veya bağlamsal benzeşme gibi tartışmalardan yersiz olmaktadır. Üç temel sonuca göre ortamlarda değer gören tasarım düşünceleri (ister biçimsel, ister bağlamsal, duyuşsal veya algısal olsun), ancak ve ancak eşleştiği ortama uyum sağlarsa varlığını sürdürecektir.

Özetle, emsal bilgisi olarak değerlendirilebilecek her bir mimari ürünün ve ona ait bilgi kümelerinin, her seferinde, her deneyim ve bilgi edinim sürecinde, farklı düzeylerde, yeniden yazılabilmesi; dolayısıyla da yeni bilgi oluşturması mümkündür. Mimari ürünün kendisi, çok boyutlu bilgisini bütüncül olarak barındırdığı için, bu bilginin görsel/metinsel temsiller ve/veya bedensel deneyim gibi çeşitli yollarla edinimi, taklit ve yeni nesil mimari emsal üretimi üzerinde etkilidir. “Ne”, “neden” ve “nasıl” sorularının dışında da yöneltilmesi mümkün, farklı sorularla gerçekleştirilecek incelemeler, mimari ürünün taklidinde çeşitlilik oluşturabilecektir. Böylece, yaşanan *mimesis* olgusu basit bir kopyalama olmayacaktır. Farklı katmanlarda, ancak ilişki halinde bulunan *mem* türlerinin farkında olarak mimari ürünün enformasyonundan yeni bir hikaye oluşturabilen bir tasarımcı veya öğrenci, zihnindeki *mem* örüntüsüne, enformasyondaki *mem* örüntüsünden gelenlerle eşleşmeyi sağlayarak zengin nitelikte yeni bir bilgi oluşturabilecektir. Böylesi bir bakış açısıyla, bağlamından kopmuş fragmanlar halinde imge kopyalamasından söz etmek ancak bilinçli bir yaklaşımda mümkün olacaktır.

Kaynaklar

- Aunger, R. (2011; ©2002) Memetik Evrim: Nasıl Düşündüğümüz Üzerine Yeni Bir Kuram, İstanbul, Alfa Yayınları.
- Blackmore, S. (2011; © 1999) Mem Makinesi: Genetik Evrimin Devamı Olarak Kültürel Evrim, İstanbul, Alfa Yayınları.
- Dawkins, R. (2014; ©1989) Gen Bencildir, İstanbul, Kuzey Yayınları.
- Dooren, E., (2011) “Making explicit in design education: Generic elements in the design process”, IASDR 2011, the 4th World Conference on Design Research, 31 Ekim-4 Kasım 2011, Delft, Delft Üniversitesi, s1-12.
- Goldschmidt, G., (1998) “Creative architectural design: reference versus precedence”, Journal of Architectural and Planning Research, 15(3), s. 258-270.
- Langrish, J.Z., (1999) “Different types of memes: Recipemes, selectemes and explanemes”, Journal of Memetics-Evolu-

- tionary Models of Information Transmission [e-dergi] 3(2). Erişim: < http://jom-emit.cfpm.org/1999/vol3/langrish_jz.html> [10 Şubat 2014 tarihinde erişilmiştir].
- Langrish, J. Z. (2004) "Darwinian Design: The Memetic Evolution of Design Ideas", *Design Issues*, 20 (4), s. 4-19.
- Langrish, J.Z. ve Abu-Risha, M., (2009) "Purposive pattern recognition: The nature of visual choice in graphic design", *Undisciplined! Design Research Society Conference 2008*, 16-19 Temmuz 2008, Sheffield, Sheffield Hallam University.
- Lawson, B.R., (2004) "Schemata, gambits and precedent: some factors in design expertis", *Design Studies*, 25(5), s. 443-457.
- Oxman, R.E., (1994) "Precedents in design: a computational model for the organization of precedent knowledge", *Design Studies*, 15(2), s. 141-157.
- Özgür, S. ve Uluoğlu, B., (2016) "Precedent Knowledge As Representative Of Memes In Architecture", *ArchDesign'16 III*. International Architectural Design Conference on Design and Nature, 16-18 Haziran 2016, İstanbul, DAKAM.
- Potolsky, M., (2006) *Mimesis*, New York, Routledge.
- Türkkan, S. ve Erdem, A., (2016) "Stüdyo Pedagojisinde Özgünlük Kavramı Üzerine Deneyler: Önceller ile Tasarım", *Megaron*, 11 (2), s. 187-200.
- Uluoğlu, B., (1990) "Tasarım Bilgisi Bağlamında Stüdyo Eleştirileri", *Doktora Tezi*, İstanbul Teknik Üniversitesi.
- Uluoğlu, B., (2000). "Design knowledge communicated in studio critiques", *Design Studies*, 21(1), s. 33-58.
- Zarzar, K.M., (2008) "The use of architectural precedents in creative design: An approach using the Modernist technique of defamiliarization and the biological theory of evolution", Ed.: K.M. Zarzar ve A. Güney (editör) *Understanding meaningful environments: Architectural precedents and the question of identity in creative design*, Amsterdam, IOS Press, s. 7-22.