



Mimari Tasarım Sürecinde Bellek ve Mimesis: Archiprix Projeleri Üzerine Bir Değerlendirme

Memory and Mimesis During the Architectural Design Process: An Evaluation Over Archiprix Projects

Özgür DEMİRKAN,¹ Ayhan USTA²

ÖZ

Bu çalışmanın amacı mimari tasarlama pratiği bağlamında bellek ve mimesis arasındaki ilişkinin tartışılması, tasarımcıların bellek ile kurdukları mimetik ortaklık üzerinden mimarlıkta taklit olgusuna yeni bakış açılarından kazandırılmasıdır. Çalışmanın kavramlarından bellek, düşünme faaliyetinin gerçekleşmesini sağlayan yer; mimesis, tasarlama sürecine yaratıcı bir bellek olarak işlerlik kazandıran, düşünme faaliyetini harekete geçiren araç olarak tanımlanmıştır. Ancak bellek ve mimesis arasındaki ilişkinin tartışıldığı bir çalışmada mem kavramının, nasıl taklit edildiklerinin, çoğaldıklarının ya da tasarlama sürecinde neden mimetik bir değer olarak seçildiklerinin bilgisi önem kazanmaktadır. Bu nedenle tasarlama sürecinin çok katmanlı yapısı içerisinde birbirleriyle ilişkisel halde bulunan bilginin bir taklit birimi olarak; fikirleri, alışkanlıkları, inanışları, becerileri, görüntüleri, öğrenilebilen, hatırlanabilen her şeyi kapsayan mem kavramıyla açıklanmaya çalışılması olmaktadır. Tasarlamanın zihinsel kurgusu; başlangıçta var olan ve sundukları bilginin türüne göre görsel, kavramsal, yaratıcı memler olarak tanımlanan memlerin görerek, okuyarak, çizerek taklit edilmesini, yeniden üretilerek mimari düşünceye ve en sonunda somut bir nesneye ulaşmasını mümkün kılar. Bu bakışla dijital ağların sonsuz yapılar evreninde kendine fazlaca yer bulabilen mimari yapıların memleri görsel belleğin; gelenek, toplum, kültür, sanat, felsefe gibi mimarlığın sosyal, toplumsal yönüne ilişkin memler kavramsal belleğin; bu memleri eşleyerek yeniden üreten duyuşsal, sezgisel akıl yaratıcı belleğin birimleridir. Bu kapsamda yapılan çalışma birbiriyle bağlantılı katmanlar üzerine temellendirilmiş, öncelikle dijital ağlarda, ilgili kaynak ve literatürün memleri araştırılarak türü, niteliği ve anlamına göre sınıflandırılmıştır. Sonrasında, tekil mimari yapıların yerine bir tasarım ortaklığı oluşturabilecek yapılara odaklanmanın çalışmaya hakim teorik yaklaşımın daha net okunmasını sağlayacağı öngörülerek, farklı kültürlerden ve coğrafyadan öğrencilerin katılımıyla varlık kazanan Uluslararası Archiprix Projeleri üzerine bir değerlendirme yapılmıştır.

Anahtar sözcükler: Bellek; mem; mimesis; taklit; tasarlama süreci.

ABSTRACT

This study has been shaped and developed upon the evaluation of the relationship between memory and mimesis in the context of architectural design practice and aims to gain new perspectives regarding mimesis in architecture through the mimetic partnership established by designers with memory. For this reason, memory, one of the concepts of the study, is evaluated as 'visual, conceptual and creative memories' according to the information cycle of design process both in terms of its own internal design and both in the mind of the designer and in the information code it provides. Visual memory; the conceptual memory, which is composed of the universe of infinite constructions in which architectural constructions take place, and which identifies the building visuals providing visual data to the designers; traditions, social, cultural facts, human, identity, knowledge, reason, spiritual needs, experiences, habits. Creative memory is; the sensory intelligence that transforms and transforms both visual and conceptual information codes at the point of reproducing is rational mind or mimetic memory. In this context, the study is based on interconnected layers, first of all, in digital networks, the memes of the relevant sources and literature are researched and classified according to their type, quality and meaning. Afterwards, an evaluation was made on the International Archiprix Projects, which gained existence with the participation of students from different cultures and geographies, with the prediction that focusing on buildings that can create a design partnership instead of individual architectural structures will provide a clearer reading of the theoretical approach dominating the study.

Keywords: Memory; memes; mimesis; imitation; designing process.

¹Giresun Üniversitesi, TBYO, Mimari Restorasyon Program, Mimarlık ve Şehir Planlama Bölümü, Giresun
²İstanbul Kültür Üniversitesi Mimarlık Fakültesi, Mimarlık Bölümü, İstanbul

Başvuru tarihi: 16 Ağustos 2018 - Kabul tarihi: 03 Mayıs 2020

İletişim: Özgür DEMİRKAN. e-posta: ozgurhasancebi@gmail.com

© 2020 Yıldız Teknik Üniversitesi Mimarlık Fakültesi - © 2020 Yıldız Technical University, Faculty of Architecture

Giriş

*Bir mimarlık yapısı, bütün rastlantısallığı, yerelliği ve keyfiyeti içinde, kısmi bir örnekleme olduğu mimarlığa özgü ama evrensel bir yapısal sistem ve düzen içinde gerile edilebilmektedir.*¹

Her türlü tasarlama etkinliği özünde serbest dolaşımdaki imgeler arasından bir seçim yapmak, onları aynen ve/veya deforme ederek yeni bütünler oluşturacak biçimde bir araya getirmek üzerine kuruludur.² Bu nedenle kendisini tasarlamanın yöntemi olarak sunabilecek ve yaratıcılık bağlamında tartışılacak yeni stratejilerin geliştirilmesi mimari tasarlama pratiği bağlamında oldukça önemlidir. Bu kapsamda tasarlamanın zihinsel süreci, bu süreci var eden koşullar ve alternatif tasarlama yöntemleri üzerine bilgi iletişim teknolojilerindeki gelişmelerin de dikkate alınarak araştırıldığı, tasarlama sürecini anlamlandırılması ve çözümlenmesine yönelik yöntem ve kuramlar geliştirilmektedir. Bu araştırmaların ortak noktası, durağan bir sonuç ürüne odaklı geleneksel söylemlerin, değişken ve tasarlama sürecinin dikkate alındığı söylemlerin yerine geçmesi, dolayısıyla tasarlama sürecinin sonucunda ulaşılan ideal sona ilişkin söylemlerin zemin kaybetmesidir.

Tasarlayanın tasarlama deneyimi boyunca edindiği her yeni bilgi aslında geçmiş birikimleri üzerine kurgulanarak geliştirilmektedir.³ Bu anlamda farklı tasarlama birikimine sahip kişilerce tekrarlanan bilginin oluşacak haritaları başkalaştırırken görece benzer bir kültürel ortam ve zaman diliminde, belli oranlarda birbirine benzeyen haritaları meydana getirmesi de olasıdır. Tasarlayanın her tekrarında farklı mimari imgelerin ortaya çıkmasını sağlayan nesnelere değil, birbirleri ile benzerlikleri ve farklılıkları üzerinden izleri sürülebilir bir ilişkiler ağı yaratılmaktadır.⁴ Tasarlama nesnesini benzer biçimlere zorlayan bu ilişkiler ağı bir taraftan içerdiği yeni bilgi ile kendisinden sonra tasarlanana referans diğer taraftan var olan bilginin üzerine inşa edildiği için kendinden öncekilere taklittir.

Ancak taklit edilen bilgi durağan bir son ürün değil; aktarılan, hareket halinde olan, yenilenen ve içinde bulunduğu paradigmaya göre tekrar tekrar biçimlenebilir bir durumdur.⁵ Dolayısıyla mimari imgeyi bağlamından soyutlayarak özgürleştiren, farklı içerik ve malzeme ile farklı tasarlama tarafından bambaşka coğrafyalarda sürekli olarak yeniden üretilmesine imkân sunan dijital ağlar; günümüzdeki tasarlama pratiğinin en önemli bileşenlerindedir. Dijital ağlar, mimari tasarım problemlerine mimetik bir form kazandırırken aynı zamanda da tasarlama sürecine ilişkin

mimetik bir değerlendirmeye ışık tutmaktadır. Tam da bu noktada, evrimsel biyoloji tartışmalarının konusu olan ancak zamanla kültürlerin, söylem ve modalardan hayatta kalma ve yayılma nedenlerine açıklık getiren mem kavramı,⁶ hem dijital ağlarda hem de tasarlayanın zihninde birbirleriyle ilişkisel halde bulunan bilgi karşılığı olarak görülmektedir. Dawkins'in *The Selfish Gene* kitabında bir taklit birimi olarak ortaya attığı mem,⁷ en basit anlamıyla bir bireyin zihninden başka bir bireyin zihnine kopyalanma özelliği taşıyan bir çeşit bilgi birimidir,⁸ temelde aktarılan fikirler olarak ele alınır ancak bir zihinde, bir kitapta ya da başka bir fiziksel yapı içerisinde konumlanmaları olasıdır.⁹

Mimari tasarlama pratiği bağlamında, memlerin bellekle kurdukları ilişki, nasıl taklit edildikleri, neden çoğaldıkları ya da tasarlama sürecinde hangi memlerin mimetik bir değer olarak seçildiğinin bilgisi, mimarlıkta taklit olgusunun tartışıldığı bir çalışmaya çeşitli bakış açılarından kazandırılabilir bir zemin hazırlamaktadır. Bu nedenle tasarlama sürecinden mimari nesneye, tasarlayanın bellekle kurduğu mimetik ilişkinin tartışıldığı bu çalışma; tekil mimari yapıların yerine bir tasarım ortaklığı oluşturabilecek, farklı kültürlerden ve farklı coğrafyalardan öğrencilerin katılımıyla varlık kazanan Uluslararası Archiprix Projelerine odaklanmıştır. Ancak Archiprix projeleri üzerine bir mimetik değerlendirme öncesinde çalışmanın kilit noktasındaki bellek ve mimesis kavramlarının, memlerle kurdukları birlikteliğin tanımlanması, metnin genel çerçevesini çizmesi açısından gerekli görülmüştür.

Kavramlar ve Tanımlar

Mem

Evrendeki tek yaşam ve evrim biçimini tanımlayan gen kavramından farklı, genetik olmayan yollardan özellikle taklit yoluyla aktarılan¹⁰ fikirler, alışkanlıklar, inanışlar, öğrenilebilir ve hatırlanabilir herşey memdir.¹¹ Dawkins memlerin taklit yoluyla bir zihinden diğerine aktarılmasını, genlerin üreme yoluyla kopyalanarak bir nesilden diğerine aktarılmasına benzetir. Bu nedenle de ister zihinde isterse bir kitap ya da başka bir fiziksel yapı içinde olsun, aktarılan fikirler olarak kabul edilmektedirler.¹²

Memler, bir tür eşleyici olarak fırsatını bulduklarında ayrıca çoğalma eğilimi gösterirler. Ancak memi eşleyici yapan ve ona eşleyici gücü veren, kendisi de bir tür kendini eşleyen olarak taklittir.¹³ Bu nedenle taklit, tekrar, bilgi ve bellek kavramlarıyla kurduğu ilişki memetik teori araştırılma-

¹ Hays, 2015, s. 27.

² Tanyeli, 2002, s. 61-62.

³ Oxman, 1990, s. 17-28 ve Christians, Andel, 1993, s. 58-74.

⁴ "...ilişkiler değiştiğinde dönüşen, sahip olduğu bağlantıların farklılaştığı ama temelde aynı kalan bir

nesne, objectile, (object + projectile) (Tanju, 2008) (Deleuze, 1988)" Ayrıntılı bilgi için Bkz. Köknar, S.A. (2009). *Tasarım Araçları Bakışıyla Bir Tasarlama Okuması*, İTÜ, Fen Bilimleri Enstitüsü, Doktora Tezi, İstanbul, s. 35-36.

⁵ Özgür, 2018, s. 192-200.

⁶ Örneğin modern mimari, geleneksel mimari ile yer değiştirirken nasıl ve neden evrensel boyutlara ulaşabilecek bir başarı yakalayabilmiştir sorusunun cevapları memetik teoride aranmıştır. Ayrıntılı bilgi için bkz. Salingaros, N. A. ve Mikiten, T. M. (2002). *Darwinian Processes and Memes in Architecture: A Memetic Theory of Modernism*, Jour-

nal of Mimesis, 23, s. 117-139.

⁷ Dawkins, 2014.

⁸ Heylighen, Chielens, 2009, s. 3205-3220.

⁹ Dennett, 1999, s. 75.

¹⁰ Blackmore, 2011, s. 16.

¹¹ Dawkins, 2014, s. 273.

¹² Dennett, 1999, s. 76.

¹³ Blackmore, 2011, s. 5-6.

sında, mimesisi, teorik kaynak olarak gösterir.¹⁴ Hem taklit etme, taklit edilen şey anlamındaki mimeme kelimesi ile hem de bellek ve kendi anlamlarına gelen *mémoire*, *méme* kelimeleri ile benzeşmesi, *gen* kelimesi ile benzer etimolojik ilişkiler taşıyan *mem* sözcüğünün varlık nedenidir.¹⁵

Diğer taraftan memler aynı özellikleri taşımazlar ve farklı mem türleri farklı aktarım yolları ile tanımlanır.¹⁶ Bu noktada mimari tasarımın nesnesi temsil edildiği imgede; tasarım düşüncelerini, tasarım problemlerini, kavramsal çözümünü, insan hayatına katkı sağlayan örüntüleri ve tüm bunların fiziksel karşılığını bir bütün halinde ve/veya parçalar şeklinde aktarılabilir. Dolayısıyla mimari imgenin uzantı olarak taşıdığı tasarım bilgisinin bir zihinde değer görerek yer alması bir başka çoğalma ortamının da sürece dahil edilmesi anlamına gelir.¹⁷ Farklı bireysellikler farklı türlerdeki memler arasından en uygun olanın seçme eğilimindedir¹⁸ ve memin ortama uyum sağlaması, varlığını sürdürdürebilmesi memin yayılmasına sebep olacak zihnin bilinç düzeyine bağlıdır.¹⁹ Bu nedenle tasarlayanın görerek, okuyarak, çizerek, taklit ederek yeniden ürettiği memler; mimari imgeye içkin farklı anlamsal yaklaşımlara, farklı okumaları olabilen mimari çözümlere neden olurken mimari imgenin farklılıklarının ve benzerliklerin kaynağı olarak bellek ve mimesis arasında motivasyonu kaynağıdır.

Bellek

En genel tanımıyla yaşananları, öğrenilenleri ve bunların geçmişle ilişkisini bilinçli olarak zihinde saklama gücü, dağarcık, akıl, hafıza, zihin olarak tanımlanmaktadır. Antik dönemde yaratıcı bir eylem olarak doğanın mimetik gücü bellek ve hayal gücünün birleşimine dayanırken, antik bellek düşüncesi yine antik mimesis kavramı üzerine temellenmekte ve belleğin istemli ya da istem dışı aynı yetilerin farklı uygulamalarını gösterdiği kabul edilmektedir.²⁰ Günümüze geldiğinde ise felsefenin, bilişsel bilimin, tarihin, siyasetin, kültürel çalışmaların ve sanatın en önemli kavramlarından birisi, büyük çoğunlukla nörolojinin, psikolojinin, felsefenin ve sosyolojinin çalışma alanları içerisinde yer alır. Nörologlar belleğin nörolojik temellerini, psikologlar belli durumlardaki bilişsel ve duyuşsal hatırlama süreçlerini, psikanalistler belleğin uzun süreli yaşam öykülerindeki yerini, filozoflar; belleğin olgusunu, sosyologlar topluluk belleklerinin oluşumunu, tarihçiler insan belleğinin tarih karşısında güvenilirliğini araştırırlar.²¹ Bellek konusundaki bu tartışmaların genişlemesi dijital ortamda, dolayısıyla bilginin iletişimdeki gelişmeler ile doğrudan ilişkilidir²² ve zaman, tarih, kültür, taklit ve temsille birlikteliği üzerinden mimarlıkta mimesis araştırmalarının ilgi alanına yerleşir.

Belleğin, geçmişin deneyimine bağlı ve geleceğe açık yapısı nedeniyle yazıdan da önce ilk kaynak ya da tanık olması belleğin yaratıcı gücünün kaynağıdır.²³ Bütün kırılan yapısına rağmen zihinsel tasarlama etkinliği içerisinde başvurulacak ilk kaynaktır. Tasarlayanın bilgisini, geçmişi ve deneyimlerini mimari nesneye dönüştürerek yaratıcı deneyimine işlerlik kazandırmakta, aynı zamanda da memlerin çoğalmasına uygun ortamı sağlamaktadır. Bu anlamda hem memlerin çoğalmasını sağlayan birincil kaynağın yani fiziksel bir bedeninin sahip olduğu hem de fiziksel dünyanın sınırlamalarından kopararak dijital ağlara aktarılan memlerin belleğinden bahsedebiliriz. Hem zihinsel hem dijital ortam memlerin uygun çoğalma ortamları olarak kısa bir zaman dilimi içerisinde dünyanın herhangi bir yerine aktarılmasını sağlarlar. Bu şekilde fiziksel yayılımlarını engelleyebilecek herhangi bir toplumsal, coğrafi ya da ekonomik koşul kalmaksızın, bağımsız olarak farklı coğrafyalarda eşlenebilme imkânı kazanırlar.²⁴

Diğer taraftan memlerin varlığını sürdürdürebilmesi taşıdığı bilginin ister zihinsel ister dijital her koşulda belleklerde eşleyebilmesini ve değişmesini gerektirir. Bu şekilde belleğe eklenen her yeni memin yepyeni bir kurgu oluşturarak birbirinden farklı tasarım fikirlerine kaynaklık etmesi sağlanır. Tasarlayanın her deneyiminde yeni memleri ortaya çıkaran bu zihinsel sürecin memlerin anlamına, çeşidine ve tasarlayan ile kurduğu bağa göre bir tür belleğe kodlama işlemi olduğunu söylemek mümkündür.

Mimesis

Platon ve Aristoteles'in doğanın yeniden sunumu olarak var ettikleri, sanatsal ve yazınsal kuramların en eski ve temel kavramlarından mimesis; yaklaşık 2300 yaşında bir kavram olarak tarihsel süreçte çok yönlü bir güzergâh izlemiş, sanatsal üretimden insan davranış ve inanışlarına uzanan geniş bir alanda kendine tartışma zemini bulmuştur.²⁵ Tarihsel süreçte farklı düşünür, sanatçı ve sanat tarihçisi, toplum bilimci tarafından birbirinin karşısında konumlandırılmış iki varlık arasındaki ilişkiyi açıklamanın yolu olarak görülmüştür ve bu araştırmaların ortak noktası mimesisin, bir diğerinin varlığı ya da öncül olanın bilgisi üzerine temellendirilmesidir.

Bu anlamda en eski kullanımlarında bile sadece taklit etmek anlamında kullanılmamış, nesnelere arasındaki görsel benzerlikten öykünmeye kadar pek çok benzerlik ve eşitlik biçimini tanımlamanın yöntemi olarak kabul edilmiştir.²⁶ Platoncu bakışta sanatın dünyayı taklit etmesi ile insanların birbirlerini taklit etmesi arasında paralel ilişki kurularak tehlikeli ve potansiyel olarak zarar verici bir gerçeklik olarak; Aristotelesçi bakışta kendi içsel kuralları ve etkileriyle, insan doğasının kurumsal bir yönü olarak kabul edilmiştir.²⁷

¹⁴ Potolsky, 2006., s. 24.

¹⁵ Dawkins, 2014, s. 272.

¹⁶ Langrish, 2004, s. 4-19.

¹⁷ Özgür, Uluoğlu, 2016, s. 351.

¹⁸ Langrish, 2004, s. 12.

¹⁹ Özgür, Uluoğlu, 2016, s. 351.

²⁰ Kılıncarslan, 2007, s. 23-24.

²¹ Özak, Gökmen, 2009, s. 148.

²² Assman, 2001, s. 65.

²³ Ricoeur, 2011, s. 146-147

²⁶ Halliwell, 2002, s. 18-19

²⁴ Heylighen., Chielsens, 2009. s. 3208. ²⁷ Potolsky, 2006, s. 28.

²⁵ Potolsky, 2006, s. 27.

Sanatsal üretim ve öğrenme süreçlerinde yaratıcı bir insan davranışı olarak Aristotelesçi bakış; sanatın ilgi alanında görülen mimesisi mimarın ilgi alanına yerleştirir. Bir başkasının varlığı üzerine temellendirilmesine karşın içerisinde yeni olanları barındırdığı için mimarlıkta yaratıcılık ve özgünlük açısından sorunlu bir kavram görünümündeki taklit olgusuna farklı bakış açısı, aydınlatıcı bir yaklaşım kazandırır.

Kopyayla örtüşmediğinde, aksine benzerlik ve farklılığın daha genel figürlerine, belirli yakınlıklarda ya da karşıtlıklarda gönderme yaptığında mimariyi mimesis alanından dışlamak için hiçbir neden kalmamaktadır.²⁸ İnsanların barınmak için mimari yapılara ihtiyacı vardır ve mimari, sürekli olarak taklit edilerek çoğalacak dünya çapında prototipler arayan bir endüstriyi temsil etmektedir.²⁹ Bu nedenle mimaride mimesis nesnel ya da kavramsal, soyut ya da somut, gerçek ya da düşsel bir üst başlığın öykünerek, benzetilerek, taklit edilerek yeniden üretilmesinin yaratıcı yolunu sunmaktadır.

Archiprix Projeleri Üzerine Mimetik Bir Değerlendirme

Mimari Tasarlama Süreci

Mimari tasarlama süreci, mimari problemlerin çözümüne yönelik belleklerde yer alan görsel, kavramsal, sezgisel imgelemlerin birtakım çağrışımlarla ya da belleklerden geri dönüşlerle karşılaşma anıdır. Bu anlamda tasarlama sürecinin en belirgin özelliği bir mimarın kendini ifade etme isteği ve yaratıcılıktır ve bu istek tasarlayanın zihinsel etkinliğini sürdürme şekillerine göre değişiklik gösteren tasarlama sürecini, sonuçlandırıldığı mimari nesneyi, temsil ettiği benzerliklerin ve farklılıkları belirler. Zihinsel bir etkinlik olarak düzenli ve düzensiz düşünce örüntülerinin paralel bir şekilde ve eşzamanlı olarak sürdürülmesini gerektirir.³⁰ Tasarlama sürecini yeni mimari fikirlerin izinde çıkılan bir keşif olarak kabul ettiğimizde, sahip olduğu bu çok katmanlı heterojen yapının, tasarlayanın başlangıçta aklına gelen fikirlerin bambaşka bir şekle bürünmüş olarak sonuçlanması muhtemeldir. Mimari ve mekânsal ihtiyaçların programlanması, tipolojik dizgeler, biçimsel üsluplar ya da tarihsel değerler bu süreçte etkilidir, tam da bu noktada mimari nesnenin en başında tahmin edilmesini güçleştiren aynı zamanda da mimariyi bireysel ve sanatsal ifadenin aracı olan diğer sanatlardan ayrılmaktadır.

Mimari tasarlama pratiği, tasarlayanın zihninde deneyim ve algıları ile oluşmuş, bilgi öbekleri, imge yığınları ve biriktirilmiş verilerin³¹ kısacası tasarlayanın zihninde zaten var olan memlerin bu süreci farklı kaynaklardan besleyen yeni memlerle ilişkiselliğine dayanır.³² Memlerin birbirle-

riyle ve yeni memlerle kurdukları bu ilişkisellik, tasarlama sürecinin sonucunda anlamlı bir mimari bütünü ortaya konulmasını sağlar. Anlamaların, kavramların, kelimelerin, bilginin toplamında oluşan ve tasarlama düşüncesini görsel nesnelere dönüştüren bu bağlantı, yaratıcı bir tasarlama deneyiminin anahtarıdır. Bu şekilde bireyden bireye, bireyden mimari yapılara ve yeniden mimari yapılardan farklı bireylere taşınan memler, kültürün tarihi boyunca varlıklarını sürdürebildikleri bir döngü yaratırlar.

Tasarım Stüdyoları ve Archiprix Projeleri

Tasarım stüdyoları dünyanın değişik bölgelerinde farklı eğitim modellerini, eğitim sürelerini ve yöntemlerini içerecek tasarlama etkinliğinin omurgasını oluşturur. Temelde farklılıklar göstermekle birlikte eğitimcinin ve öğrencinin karşılıklı olarak birbirinden beslendiği, öğrenci odaklı ya da eğitimci odaklı gerçekleşen yaratıcı bir süreci tanımlar. Ancak tasarım stüdyolarındaki bu odaklar hem öğrencinin hem de eğitimcinin deneyimi, dünya görüşü, mimariyi algılama ve değerlendirme yöntemi, tasarım eğitimi, dolayısıyla tasarlanan nesnenin tüm coğrafyalardaki seyri açısından önemlidir. Diğer taraftan tasarım stüdyosunda deneyim ve eleştirel kültürün oluşması bağlamında oldukça yaygın bir uygulamaya dönüşen ve tasarlama sürecinin başlangıcında genellikle benzer özelliklerdeki mimari örneklerin araştırılması, analiz edilmesi, biçimsel ve işlevsel olarak tartışılması ve değerlendirilmesini içeren süreç tasarlama eğitimi bağlamında mimetik bir okumayı mümkün kılar. Bilimsel mentorlük ya da usta-çırak eğitimine dayalı tasarım stüdyosunun sunduğu model, mimesisi, özellikle tasarlama başlangıçta bilinmeyen keşfedilmesini, alternatiflerin çoğaltılması ve bakış açılarının zenginleştirilmesini sağlayan bir araca dönüştürür. Ancak tasarım stüdyolarında eğitimci odaklı bu yöntemler *dünya genelinde kabul görmüş mimari memlere uymaları konusunda baskı yarattıkları*³³ vb. nedenlerle sorgulanır.

Bu noktada, Archiprix projeleri bir taraftan mimarlık eğitiminde tasarım sürecinin tamamlandığı bir proje olarak bir eğitmenin tasarlama stüdyosundaki moderatörlüğünün dışında öğrenci odaklı gerçekleşmekte, diğer taraftan da farklı mimarlık okullarının eğitim yaklaşımlarını göstermesi açısından önem kazanmaktadır. Dolayısıyla mimarlık öğrencilerinin eğitim süreçlerini tamamladıkları diploma projelerinin bir ortaklığı olarak Archiprix projelerinin bir tasarım ailesi oluşturduğunun kabul edilmesi mümkündür. Mimarlık disiplini kabul görmüş, mimarlık eğitiminin önemli bir uzamı haline gelmiş bir öğrenci yarışması olarak düzenlenmekte, İstanbul, Berlin, ETA, AAI gibi dünyanın farklı şehirlerden mimarlık öğrencilerinin birlikteliğini sağlamaktadır. Bu şekilde diploma projesi süreçlerinde farklılık yaşamalarına karşın gerek öğrencilerin bireysel mimari eğitimlerini yansıtmaları gerekse farklı mimarlık okulları arasın-

²⁸ Heynen, 2011, s. 298-299.

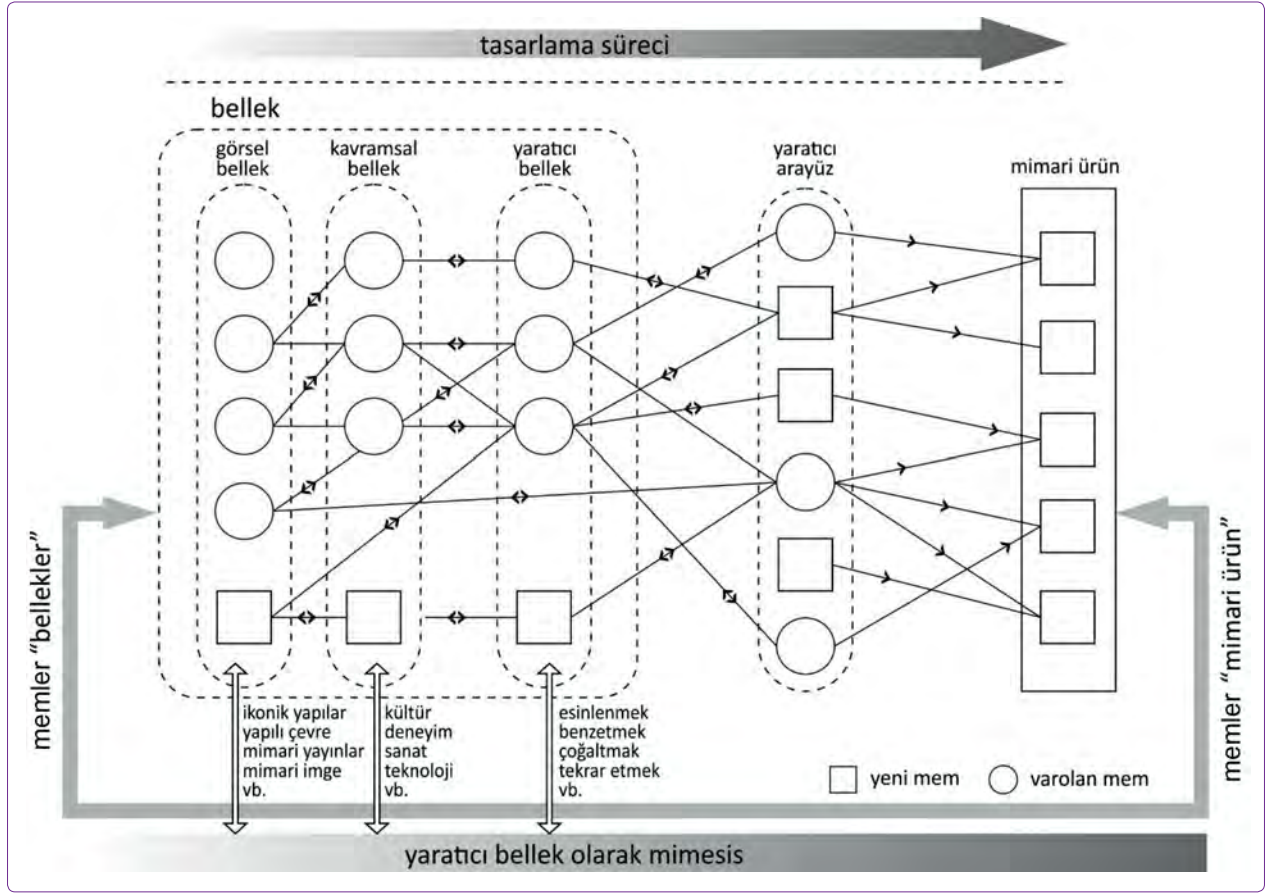
³¹ Kolsal, Üstün, 2018, s. 52-83.

²⁹ Salingaros, Mikiten, 2002, s. 118.

³² Salingaros-Mikiten, 2002, s. 123.

³⁰ Lawson, 1993, s. 357-366.

³³ Salingaros-Mikiten, 2002, s. 120.



Şekil 1. Tasarlama sürecinde mimesis, bellek ve mem diyagramı.

daki durumu gösteren kültürel bir alan sunması açısından değerlidir. Ulusal/uluslararası düzeyde mimarlık öğrencilerinin yakından takip ettikleri, yeni buluşların, yenilikler, yeni söylemlerin eklenerek zenginleştiği bir birlikteliktir.

Yöntem

Tasarım sürecinin bilimsel olarak açıklanıp açıklanamayacağı, akıl, mantık, yetenek, yaratıcı düşünce gibi etmenlerin bu süreçte ne derecede etkin kullanıldığı yıllardır tartışılmakla beraber, tasarımcının kişisel tasarım sürecinde izlediği yollar çeşitli şekillerde formüle edilmeye çalışılmıştır (Şekil 1).³⁴ Bu araştırmalar tasarlamanın zihinsel bir süreç, bir akıl yürütme etkinliği olduğu görüşünde birleşirken tasarlamanın izlediği yol haritası açık ve net olarak tanımlanamaz, ancak tasarlamanın izlediği yol haritasını anlamlandırma çabasının ürünleri olarak kabul edilirler. Bu bakışla, farklı iki düşünce görünümünde *memlerin taklit ve öğrenme yoluyla çoğaldıkları*³⁵ ve *mimesisin bir öğrenme yöntemi olduğu*³⁶ söylemleri odağında hazırlanan çalış-

manın, bu araştırmalardan birisi olarak konumlandırılması mümkündür. Mimari tasarlama pratiği bağlamında bellek ve mimesis ilişkisinin tartışılması, tasarımcıların bellek ile kurdukları mimetik ortaklık üzerinden mimarlıkta taklit olgusuna yeni bakış açılarının kazandırılmasını amaçlayan metinde iki katmanlı bir çalışma yapılmıştır. Dijital ortam ya da mimarlık yazınında taklit edilerek çoğaltılan olası memler araştırılmıştır, sundukları bilginin türü ve niteliğine göre sınıflandırılmış, görsel, kavramsal, yaratıcı bellekler olarak tanımlanmışlardır.³⁷ Sonrasında belleklerin oluşturdukları öngörülen bu olası memlerin izleri Uluslararası Archiprix Projelerinde aranmış, aynı düzlemde okunmalarının sağlayan karşılaştırma tabloları hazırlanmıştır.

Görsel, Kavramsal, Yaratıcı Bellek

Görsel bellek, mimari yapıların yer aldığı sonsuz yapılar evreni içerisinde tasarımcılara görsel veri sağladığı düşünülen yapıların görsel bilgisini taşıyan memleri içerir. Bu anlamda dijital ortamda sıklıkla görsellerine rastlanan, ödül almış, eleştirilenler tarafından kritik edilmiş bir akımın

³⁴ Aksoy'un tasarlama sürecine ilişkin grafikler temel alınarak, tasarlamanın zihnindeki memlerin görsel, kavramsal, yaratıcı belleklere dönüştüğü, ve bir tasarlama deneyimi olarak yaratıcı bir taklit tanımlandığı kabul edilmiştir. Ayrıntılı bilgi için

bkz. Aksoy, E. (1975). *Mimarlıkta Tasarım, İletim ve Denetim: Mimari Tasarım Teorileri*, K.T.Ü. Yayınları, İstanbul.

³⁵ Langrish, 2004, s. 12.

³⁶ Aristoteles, 2006.

³⁷ Mimarlık taklit olgusunun tartışıldığı çalışma; ağırlıklı olarak öznel bir değerlendirmeye sahip olmakla birlikte mimari nesneyi üretenin, çoğaltılması ya da kullanılmasına odaklı değerlendirme, saptama ve düşüncelerin kendisi deaslında bir bilgi kaynağı oluşturmaktadır.

öncüsü ya da kendi çizgisinin yaratıcısı olarak kabul edilen batılı mimar ve mimarlık ofislerinin mimari ürünleri odaklıdır. Seçilen yapılar sundukları biçim gramerine göre asal, parçalı, amorf tanımsız, yüzey odaklı ve yerle bütünleşik biçimler olarak sınıflandırılmış, okuma kolaylığı açısından a1, a2, b1, b2, c1, c2... şeklinde kodlanmıştır. Örneğin Atlas binası; Casa Musica, The American's Pub vb. yapılar asal biçimsel düzende; Galiçya kültür merkezi, Pitagora müzesi, Nuragic çağdaş sanatlar müzesi vb. yapılar yerle bütünleşik düzende; Tod's binası, Silodam yüzey odaklı biçimsel düzende; ING ofis binaları, Royal Ontario müzesi, Palestra, vb. parçalı biçimsel düzenin memleridir.³⁸

Kavramsal bellek, mimarlık tarihi yazını ve söyleşilerin dünya düzenindeki gelişmeler ile harmanlanmasından meydana gelir. Memlerin sahip oldukları çeşitliliği ve farklı türlerini gösterebilecek dört ana eksen üzerinden tanımlanmış, kent, mekân, mimari, topoğrafya; toplum, kültür, politika, ekonomik; ilke, kuram, sanat, felsefe ve bilim, teknoloji, zaman odaklı sınıflandırılmışlardır. Bu şekilde probleminin gereklilikleri, fonksiyon şeması, ihtiyaç programı, topografik veriler vb. doğrudan mimari odaklı memlerin, mimarinin toplumsal ve sosyal yönüne gönderme yapan bölgesel, geleneksel, kültürel memlerden ayrıştırılabilmiş, sanatsal eğilimler, felsefi düşünceler, stiller, metaforların tasarlama sürecini besleyen memler olarak tartışılması imkânı kazanılmıştır.

Yaratıcı bellek, görsel ve kavramsal bilgiyi dönüştürerek yeniden üreten duyuşal zekâ ve rasyonel akıldır. Tasarlamanın doğrudan belirleyicisi olduğu tekrar etmek, değiştirmek, çoğaltmak, öykünmek, gruplandırmak, dönüştürmek, detaylandırmak, uyarlamak vb. gerek tasarlama problemine yaklaşımı, memlerin seçimini ve türlerini gerekse imgenin sahip olduğu farklılıkların ve benzerliklerin belirleyicidir. Bu anlamda yaratıcı belleğin kendisinin de bir mimesis olarak kabul edilmesi mümkündür (Şekil 2).

Archiprix Projelerinde Görsel, Kavramsal, Yaratıcı Bellek ve Mem İlişkisi

Uluslararası Archiprix Projeleri yarışmasına katılan ve ödül alan çalışmaların tamamına erişimi kolaylaştıran dijital ortam, tasarlayanı öğrenci olan mimari nesnenin hem yayılımını hızlandıran hem de sahip olduğu bilgiyi sorgulayan mekanizmayı işletir. Diğer taraftan yarışmaya katılan projeler dünya genelinde hakim mimarlık kültürünün izlerini taşıırken ödül alan projeler Archiprix jürisinin mimari yaklaşımlarını gösteren bir ayna görevi üstlenir, kısacası hakim ideolojiyi gösteren bir alan yaratır. Bu nedenle çalışma kapsamında ödül almış mimari projeler dikkate alınmış,³⁹

³⁸ Söz konusu çalışma kapsamlı bir araştırmanın sınırlı bir bölümünü içerir, dolayısıyla memlerin değerlendirilmesi aşamasında sosyal bilimlerden, tıp ve mühendislik bilimlerine oldukça geniş bir uygulama alanına sahip kaba kümeleri esas alan bilgiye yer verilememiştir.

³⁹ Gerek bellekleri oluşturan memler, gerekse örneklem alanı olarak seçilen Archiprix projeleri metnin ürettiği doktora çalışmasında daha geniş bir alanı kapsamaktadır.

Archiprix komitesine sunulan proje paftaları üzerinden tasarlama bilgisine ulaşılmıştır. Sonrasında, mem ve görsel, kavramsal, yaratıcı bellek ilişkisinin sorgulandığı karşılaştırma tabloları hazırlanmıştır. Bu şekilde tasarım sürecinden sonuç ürüne mimari yapının mimetik süreci, memlerin değişimi, benzerlikleri ve karşıtlıkları aynı düzlemde okunmaya çalışılmıştır (Şekil 3, 4).

Değerlendirme ve Sonuç

Tasarlama sürecinin sonucundaki ürünlerin biçimsel düzenleri, ölçekleri, gelişmişlikleri veya üretilme sebepleri, tasarlama süreçlerinin nasıl ilerlediğini açıklayıcı, bu süreç içerisinde bellek ve mimesis ilişkisini tanımlayıcı genel bir çerçeve çizmektedir. Archiprix projeleri ve görsel, kavramsal, yaratıcı bellek ilişkisini ortaya koyan şematik anlatım; tasarlama sürecini sonlandıran nesneye odaklı yaklaşımların yerine memler üzerinden yapılacak okumaların, tasarlamanın özünde zaten var olan mimetik deneyime açıklık kazandırmaktadır. Archiprix projeleri ve belleklerin arasındaki ilişkiyi sorgulayan tablolarda kopyalanarak üretilen bir eşlemeden söz edilememektedir. Tamda bu nokta yapılan değerlendirme amacına ulaşmakta, mimaride taklitin sadece iki yapının benzerlikleri üzerinden tartışılmasının bütünüyle yüzeysel bir bakış açısının ürünü olduğuna açıklık getirmektedir.







































Archiprix Projelerinde Görsel Memler

Çoğunlukla yüzey odaklı biçimsel düzene sahiptir, ancak amorf ve yerle bütünleşik memlere yada parçalı biçimlere aynı sıklıkta olmasa da rastlanmamıştır. Görsel bellek memlerinin taşıdığı bilgi American Pub's; Palestra; Londra Belediye Binası; Rosenthal Çağdaş Sanatlar Müzesi vb. asal biçim odaklıdır, benzer şekilde Paleont otoparkı; Seattle merkez kütüphanesi; Royal Ontario Müzesi vb. parçalı geometrinin memlerine Archiprix projelerinde rastlanmaktadır. Bu durum memlerin ne kadar basit olursa o kadar hızla çoğaldığı; basit sloganların, seslerin ve imgelerin çok daha kolay hatırlanma gücüne sahip oldukları,⁴⁰ dolayısıyla asal geometrinin simetrik, homojen ve düzenli memlerine karşın parçalı geometrinin heterojen, asimetrik ve düzensiz memlerinin daha az eşlenme görüşüyle ilişkilendirilebilir.


Görsel memler uygun koşullar sağlandığında sahip oldukları imgeden soyutlanarak özgürleşmekte, dijital ortamın desteğiyle her seferinde yeni bir imge olarak karşımıza çıkmaktadır. Budapeşte Devrim Müzesi; Kent Melezi; Görünmez Beden, Küp vb. bu noktada görsel bellek ile kurduğu benzerlik ilişkisi dikkati çekicidir. Bu projelerde söz konusu benzerliklere gönderme yapan herhangi bir şeye rastlanmazken; sadece görsel benzerliklerine odaklanmak kavramsal memlerin, en önemlisi yaratıcı deneyimin göz ardı edilmesi demektir. Özellikle görsel memler moleküller eşleyiciler gibi kopyalar üretmekte, uygun koşullarda devamlılığını sağlayabilmektedir.⁴¹ Bu nedenle Archiprix

⁴⁰ Salingaros, Mikiten, 2002, s. 120.

⁴¹ Dawkins, 2014, s. 276.

| | | | |
|--|----------------------------|--|--------|
|      | a1 a2 a3 a4 a5 | a1. Simmons Hall, Steven Hall, MIT a2. Federasyon Meydanı, Lab Mimarlık, Melbourn a3. Palcont Otoparkı ve Ofisleri, E. O. Moss, Kaliforniya a4. Valleceeron Şapeli. Sancho Madrilejos. İspanya a5. Galiçya Kültür Merkezi, P. Eisenman, Santiago | GÖRSEL |
|      | b1 b2 b3 b4 b5 | b1. Toronto Üniversitesi Mezunlar Evi, Tom Mayne. Toronto. b2. Will Alsop, Palestra, Londra b3. Mariinskiy Tiyatrosu, Dominique Perrault St. Petersburg b4. Selfridges, Future Systems, Londra b5. Beehive, E. Owen Moss, California | |
|      | c1 c2 c3 c4 c5 | c1. Mercedes-Benz Müzesi, UNStudio, Stuttgart c2. Londra Belediye Binası, Normen Foster, Londra c3. Silodam, MVDVR, Amsterdam c4. Akron Sanat Müzesi, Coop Himmelblau, USA c5. Rosenthal Çağdaş Sanat Merkezi, Zaha Hadid, Cincinnati | |
|      | d1 d2 d3 d4 d5 | d1. Pitagora Müzesi, OBR, İtalya d2. New York Çağdaş Sanatlar Merkezi, SANAA, New York d3. Seattle Merkez Kütüphanesi Rem Koolhaas, Seattle d4. Parlamento Binası, E. Miralles, İskoçya d5. Sharp Tasarım Merkezi Will Alsop, Toronto | |
|      | f1 f2 f3 f4 f5 | f1. Cagliari Çağdaş Sanat Merkezi Zaha Hadid, Cagliari f2. Tod's Binası, Toyo Ito, Tokyo f3. ING Ofis Binası, Erick Van Egeraat, Budapeşte f4. Fuar Alanı, Massimiliano Fuksas, Milano f5. TAMAK Kütüphanesi, Toyo Ito, Tokyo | |
|      | h1 h2 h3 h4 h5 | h1. Atlas Binası, Rafael Viñoly, Hollanda h2. Royal Ontario Müzesi Daniel Libeskind, Toronto h3. Baragas Havaalanı Richard Rogers, Madrid h4. Harley Davidson Merkez Binası Tony Owen, Lane Cove h5. Metropol Parasol, Jurgen Mayer, Seville | |
|      | j1 j2 j3 j4 j5 | j1. Casa Musica, Metropolitan, Portekiz j2. Modern Edebiyat Müzesi David Chipperfield, Almanya j3. Sahne Sanatları Merkezi, Poul Andreu, Çin j4. SIA Aşyama Building, Jun Aoki, Tokyo j5. Cinepolis Merkez Binası KMD Mimarlık, Meksika | |
|      | k1 k2 k3 k4 k5 | k1. Pedregal Alışveriş Merkezi Pascal Mimarlık. Mexico. k2. Dağ Konutları, BIG&JDS, Danimarka k3. Louis Vuitton Merkez Ofisi, UNStudio, Japonya k4. The America's Cup Building, David Chipperfield, Valensiya k5. Tamayo Müzesi, BIG, Mexico | |
| Ekoloji, Topoğrafya, Yapılı çevre, Asal Geometri, Organik ve Hareketli Biçim, Parçalı Biçim Fraktal ve Lineer Biçim, Bölgesel Süsleme, Detay, Konstrüksiyon, Strüktür, Vernaküler yapı Tektonik Öğeler, Mekan, Oran, Program, Fonksiyon, Bağlam, Öncü Mimarlar, Dönem Yapıları vb. | | Kent. Mimari. Mekan. Topoğrafya | |
| Gelenek, Toplum, Kültür, Bölge, Yaşam, Alışkanlık, Ekonomi, Politika vb. | | Toplum. Kültür. Politika. Ekonomi | |
| Sanatsal Eğilim, Sanatçı, Edebi Metin, Söylem, Tekrar, Döngü, Zıtlık, Homojen, Bütünsel, Metafor Din, Doktrin, Kimlik Soyut kavram, Somut kavram, Deneyim, Beden vb. | | İlke. Kuram. Sanat. Felsefe | |
| Bilim, Fizik kuralları, Matematik kuralları, Zaman, Teknoloji, Uzay vb. | | Bilim. Teknoloji. Zaman | |
| Benzeten, Odaklanan, Esinlenen, Farklılaştırın, Geliştiren, Dönüştüren, Yönlendiren Karıştıran, Yavaşlatan, Detaylandırın, Biçimleştiren, Uyarlayan, Yansıtan vb. | | Benzerlik, Farklılık | |

Şekil 2. Görsel, kavramsal, yaratıcı belleğin olası memleri (Tabloda görsel memler olarak yer alan projeler; tek bir bilgi kaynağı dikkate alınarak www.archdaily.com sitesinden, kronolojik düzenleri takip edilerek seçilmiştir).

| | | | | | | |
|---|-----------|---|---|--|---|--|
| Öneren Odaklanan Benzeten Geliştiren | Toplumsal | Estonya'nın bağımsızlığı |  |  |  | Yüzey Odaklı Biçimsel Düzen Maia Turg, Max Rink |
| | Kentsel | Pazar tipolojisi Pazarın mekansal potansiyeli |  |  |  | |
| Bıçımleştiren Detaylandırılan Tekrar eden | Ekonomi | Neoliberal ekonomi |  |  |  | Asal/Yüzey Odaklı Biçimsel Düzen Görünmez, Beden, Kei Kawakami |
| | Mimari | Strüktür Plakaların matrisi Üç boyutlu doku Açık mekan Sünger modeli Plato matrisi |  |  |  | |
| Yanıtlayan Yansıtan Esinlenen | İlkesel | Boşukların yığılı Sahiplik/Fonksiyon uyumu Kusurlu/Rotasız/Ölçeksiz Hareketli/ dokunsal biçim |  |  |  | Parçalı Biçimsel Düzen Kavga-Aksiyon, Aktivite, Mimari Bret Thurston |
| | Mekansal | Homojenlik Düzen Çoklu/Sanal Kabuklu Biçim Fiziksel Duvarlar Sanal Sınırlar Sınırlı/sonlu/kapalı mekansal deneyim Boşluğa bağımlılık Yüzey/meکان dengesi |  |  |  | |
| Esinlenen Detaylandırılan Somutlaştırılan | Mimari | Matematik Kuralları |  |  |  | Amorf Biçimsel Düzen Kent Melezi, K. W. Tung. |
| | Felsefi | Beat Generation İdeolojisi Jack Kerouac Kavga teması |  |  |  | |
| Dönüştüren Esinlenen Somutlaştırılan | Kent | Hong-Kong Temple Caddesi Caddenin tramvay sistemi Olası bir su krizi Suyun toplanması/dönüşümü |  |  |  | Yüzey Odaklı Biçimsel Düzen Osaka Kent İst.J.Mehlman,J.Hugo |
| | Mimari | Mimarinin Kuralları Mimari gelişmeler |  |  |  | |
| Dönüştüren Esinlenen Somutlaştırılan | Teknoloji | Kimyasal Zar Sistemi Teknolojik gelişmeler |  |  |  | Yüzey Odaklı Biçimsel Düzen Osaka Kent İst.J.Mehlman,J.Hugo |
| | İlkesel | Yer/zaman dengesi İnsan katılımı İnsan yaşam alanı Melez kavramı |  |  |  | |
| Dönüştüren Esinlenen Somutlaştırılan | Mekansal | Bireysellik odaklı Anın temel deneyimi | | | | Yüzey Odaklı Biçimsel Düzen Osaka Kent İst.J.Mehlman,J.Hugo |
| | Mimari | Mimarinin Kuralları Mimari gelişmeler | | | | |
| Dönüştüren Esinlenen Somutlaştırılan | İlkesel | Osaka trafik yoğunluğu Topoğrafyanın gereklilikleri Kentsel adalar Kent peyzajı Güçlü bir mekan duygusu Kentsel bir halı | | | | Yüzey Odaklı Biçimsel Düzen Osaka Kent İst.J.Mehlman,J.Hugo |
| | Felsefi | Frei Otto Dörtgen-ızzgara tipolojisi | | | | |

Şekil 3. Archiprix projelerinin görsel, kavramsal, yaratıcı bellek ilişkisi I (Uluslararası Archiprix Projelerinin bilgisine www.archiprix.org üzerinden ulaşılmıştır).

| | | | | |
|---|----------------------------------|---|---|---|
| Odaklanan Sadeleştiren Yönlendiren Öneren | Toplumsal Kentsel | Budapeşte devrimi Teknoloji/Tarih müzesi Endüstri fabrikaları |  | Asal Biçimsel Düzen Budapeşte Devrim Müzesi, S. Brunke |
| | Sanatsal | Sanatsal/entellektüel döngü Sahne |  | |
| Geliştiren Dönüştüren Karşıya yaratan Öneren | Kentsel Toplumsal Kültürel | Tokyo kent mekanı Tokyo'nun kalem binaları Japon duyarlılığı Japon kültürü |  | Parçalı Biçimsel Düzen MARCHITECTURE, Ryo Kitazawa |
| | Mekansal | Dengeli mekansal yakınlık |  | |
| Esinlenen Özerkleştiren Detaylandırılan | İlkesel | İnsanların etkileşimi Rafine bir duyarlılık Katmanlı Karmaşık |  | Asal/Yüzey Odaklı Biçimsel Düzen Küp, Goetz Peter Feldmann |
| | Kentsel | Kentin ulaşım ağları Kavşak noktaları |  | |
| Tekrar eden Detaylandırılan Öykünen Sembolleştiren | Kent Topoğrafya | Kentsel yerleşim merkezi Kentsel doku |  | Amorf/Yerle Bütünsel Biçimsel Düzen Durocortorum, P. Millet, Julien Montecyron |
| | Doğa | Organik bir varlık Doğa Yapay tepelik Köksel sistem |  | |
| Fleştiren Yansıtan Esinlenme Biçimlendiren | Felsefi | Bir manifesto |  | Amorf Biçimsel Düzen Balık Kule, Hsing-O Chiang |
| | Doğa | Deniz canlılarının popülasyonundaki azalma Doğal yaşam döngüsü |  | |

Şekil 4. Archiprix projelerinin görsel, kavramsal, yaratıcı bellek ilişkisi II (Uluslararası Archiprix Projelerinin bilgisine www.archiprix.org üzerinden ulaşılmıştır).

projelerde görsel memlerin taşıdığı bilgi mimari nesnenin ortaya çıkmasında etkili kavramsal düşüncenin yanında daha avantajlıdır. Görsel memler kendilerini kavramsal düşünceden soyutlayarak farklı içerik, malzeme, farklı ortam ya da zamanda farklı bir mem grubu şeklinde yeniden var edebilmektedir.

Galiçya kültür merkezi yerle bütünleşik biçimsel düzenini; Maja Turg, Osaka kent istasyonu, Durocortorum vb. öğrenci projelerinde eşlemiş, dijital ortamın da sunduğu olanaklardan yararlanarak yayılmasını ve başkalaşarak yeni ortamlarda eşlenmeye hazır hale gelmesini sağlamıştır. Memlerin insan zihninden dijital ağlara, mimari yapılarla taşıdığı bilgi sadece eşlenme süreci için gerekli olandır, bu nedenle de tüm gereksiz bilgilerin terkedilmesi ya da yenileriyle değiştirmesi mümkündür. Benzer şekilde yüzey odaklı biçimsel düzenin belirgin olduğu Tod's binası; Atlas binası; Pedregal alışveriş merkezi vb. yapılar ile Architecture, Küp vb. projelerin hem benzerlik hem de farklılık ilişkisi; hangi memlerin mimetik bir değer olarak seçildiği bilgisini göstermektedir.

Archiprix Projelerinde Kavramsal Memler

Kavramsal memler; mimari projelere bakan herkesin kolaylıkla ilişkilendireceği görsel benzerliklerin ardında var olan, tasarlama sürecini besleyen bilgiyi taşır. Kavramsal memleri taklit edilerek çoğalan, böylece başkalaşan, seçilen, elenen, kısacası çoğalmaya devam eden varlıklar olarak kabul etmek, bu bakışla görsel ve yaratıcı memler ile ilişkisini değerli görmek anlamlıdır. Kavramsal memler tasarlama sürecindeki farklılığın anahtarıdır ve tasarlayanın önceliğine göre kendilerini tekrar eşleyecek bilgiyi ve kuralları mimari ürüne aktaran görsel memleri değiştirmektedir. Bu bakışla, Archiprix projelerinde kavramsal memler kent, mekân ve mimari odaklıdır, ancak tasarlanan nesnenin mimarlığın ilgi alanına girmesi, kent mekanında tasarlanması bu olağan sonucun birincil nedenidir. Ancak geniş bir anlamda bakıldığında taklit bu memlerin kendilerini eşleyebilme yöntemleridir, dolayısıyla tüm genlerin kendilerini eşlemelerinin aynı başarıya sahip olmaması gibi, bazı mimari memlerin de diğerlerinden daha başarılı olması olağandır. Memler arasında yüksek hayatta kalma değeri başka bir deyişle uzun ömürlülük, doğurganlık ve kopyalama tutarlılığı sağlayanların hayatta kalma şansı daha yüksektir.⁴² Bu nedenle sanatsal, bilimsel, kültürel, ekonomik vb. memler tasarlanma sürecinin doğrudan belirleyicisi konumunda değildir.

Öte yandan tasarlama sürecinde görsel ve kavramsal ya da soyut ve somut memler bir bütün olarak değerlendirildiğinde farklı bireysellik ve yöntemlerle birleşerek tasarlanan nesnenin bilgisini çeşitlendirmekte, nesnenin imgesindeki farklılıkları belirginleştirmektedir. Bu bakışla Budapeşte

Devrim Müzesi, Küp, Kent Melezi vb. sanatsal memlerin izlendiği projeler; Kavga: Aksiyon, Aktivite, Mimari, Osaka Kent İstasyonu vb. felsefi memlerin izlendiği projeler; Duracortorum, Balık kule vb. doğanın ve kurallarının odağındaki projeler kavramsal memlerin farklılaştırdığı görsel memler olarak karşımıza çıkmaktadır. Sınırsız kavramlar yığını arasından seçilen farklı memlerin varlığı tasarlayanın her deneyiminde yeni bir hikâyeye yaratmasını destekler. Tasarlandığı içerikten soyutlanarak çoğalan memlerin yeni ve yaratıcı tasarlama düşüncelerine dönüşmesi ancak kavramsal, sanatsal, kültürel, çevresel vb. faktörlerin dahil edildiği için bir tasarlama deneyimi ile mümkündür.

Archiprix Projelerinde Yaratıcı Memler

Tasarlayanın kişisel birikimi, deneyimleri, dünyayı ve mimariyi algılama biçimi, tasarım probleminde ihtiyaç duyduğu bilginin türü vb. odaklıdır, dolayısıyla tasarlayanın öznel niteliklerine bağlı olarak görsel ve kavramsal memlerin bilgisini yeniden üretir. Yaratıcı memler; memlerin hem farklı yollardan kazanımı hem de birbirleriyle kurdukları mimetik birlikteliği denetleyen araç olarak karşımıza çıkar. Bu anlamda öneren, geliştiren, dönüştüren, esinlenen, sembolleştiren, özerkleştiren, karmaşa yaratan ya da sadeleştiren vb. yöntemler, tasarlama bilgisinin ve düşüncesinin bütüncül olarak değerlendirmesi sağlayan yaratıcı memlerdir.

Sonuç Olarak

Bir mimari ürünün öncül, birincil ya da asıl olanını aramanın ancak bir türün orijinalinin, ilkinin aranması kadar anlamlı olduğunu söyleyebiliriz. Tasarlayan, zihinsel tasarlama etkinliği sürecinde, belleğinde yer alan görsel ve kavramsal bilgi kodlarını taklit ederken aslında kendi yaratıcı deneyimi, kültürel, sanatsal birikimi ile bu bilgi kodlarını başkalaştırmakta; seçilen, elenen, eşlenenleri yeni mimari ürünlerin yeni memlerini yeniden üretmektedir. Mimarlıkta taklit kavramını tasarlama sürecinde bellek ve mimesis ilişkiselliği üzerinde okumak bu noktada anlamlıdır. Mimarlığı görsel bir temsil üzerinden değersizleştirmek kopya-ori-jinal, birincil-ikincil, öncül-ardıl olana indirgemek yetersiz bir yaklaşım ortaya koymaktadır. Tasarlama sürecinden tasarlanan ürüne her bilginin değişiminin, yayılımının, dijital ağlardaki seçimlerinin saptanması ve takip edilmesi konusundaki mimetik bilgiye açıklık getirilmesi; mimarlığın yaratıcı potansiyelinin artırılması açısından önemli bir bakış açısı geliştirir. Ancak bu şekilde tasarlayanın yaratıcı sınırlarının genişletilmesi, farklı öğrenme yöntemleri üzerinden tasarım düşüncelerinin çeşitlenmesi, ve en önemlisi her tasarımcının kendine özgü kişisel bir anlatı geliştirebileceği stratejilerden bahsedilebilir. Özetle, taklit olgusuna bakış açılarının çeşitlendirilmesi tasarlayanın mimetik tercihlerine ışık tutarken ister biçimsel, kavramsal isterse duygusal ve sezgisel kendi kişisel yaratıcı stratejilerini geliştirmesini destekleyecektir.

⁴² Blackmore, 2011, s. 36.

Kaynaklar

- Alexander, C. (1996), *The Origins of Pattern Theory, the Future of the Theory, And the Generation of a Living World*, OOPS-LA'96, SIGPLAN.
- Aristoteles (2006), M.Ö. 384-322. *Poetika*, İsmail Tunalı (çev.), Remzi Kitabevi, İstanbul.
- Assman, J. (2001), *Kültürel Bellek, Eski Yüksek Kültürlerde Yazı, Hatırlama ve Kültürel Kimlik*, Ayşe Tekin (çev.). Ayrıntı yayınları, İstanbul.
- Blackmore, S. (2011), *Mem Makinesi: Genetik Evrimin Devamı Olarak Kültürel Evrim*, Alfa Yayınları, İstanbul.
- Christians, H.H.C.M., Van Andel, J. (1993), *The effects of examples on the use of knowledge in a student design activity: The case of the 'Flying Dutchman'*. *Design Studies*, Issue 1, p.58-74.
- Cross, N. (2006), *Designerly ways of knowing*. London: Springer.
- Dawkins, R. (2014), *Gen Bencildir*, Dawkins, R. Tunç Tuncay Bilgin (Çev.), Kuzey Yayınları.
- Dennett, D.C. (1999), *Aklın Türleri*, Handan Balkara (çev.), Varlık Yayınları, İstanbul.
- Hays, K.M. (2015), *Mimarlığın Arzusu: Geç Avangardı Okumak*, Volkan Atmaca-Bahar Demirhan (Çev.). İstanbul: YEM Yayın.
- Halliwell, S. (2002), *The Aesthetics of Mimesis: Ancient Texts and Modern Problems*, Princeton University Press, New Jersey.
- Heylighen F., Chielens, K. (2009), *Evolution of Culture, Memetics*. *Encyclopedia of Complexity and Systems Science*, p.3205-3220.
- Heynen, H. (2011), *Mimarlık ve Modernite*, Versus Yayınları, İstanbul.
- Kılınçarslan, Ö. (2007), *Günümüz Sanatında Zaman ve Bellek Kavramlarının Görsel Açılımları*, Yüksek Lisans Tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, İzmir.
- Kolsal, F., Üstün, B. (2018), *Tasarım Sürecinde Zihinsel Bağlantıların Aktive Edilmesi: Mekânsal Bir Görselleştirme Çalışması*, Sanat-Tasarım Dergisi, Sayı 9, s.52-83.
- Kökner, S.A. (2009), *Tasarım Araçları Bakışıyla Bir Tasarlama Okuması*, İTÜ, Fen Bilimleri Enstitüsü, Doktora Tezi, İstanbul.
- Langrish, J.Z. (2004), *Darwinian Design: The Memetic Evolution of Design Ideas*, *Design Issues*, 20/4, p.4-19.
- Lawson, B. (1993), *Parallel lines of thought*. *Languages of design*, Issue 4, p.357-366.
- Oxman, R. (1990), *'Prior Knowledge in Design, A Dynamic Knowledge-Based Model of Design and Creativity'*. *Design Studies*, Butterworth-Heinemann, Issue 1, p.17-28.
- Özak, N. Ö., Gökmen, G.P. (2009), *Bellek ve Mekan İlişkisi Üzerine Bir Model Önerisi*, İ.T.Ü. dergisi/A, 8/2.
- Özgür, S. Uluoğlu, B. (2016), *Precedent Knowledge As Representative Of Memes in Architecture*, III. International Architectural Design Conference on Design and Nature, 16-18 Haziran, İstanbul.
- Özgür, S. (2018), *Mimarlıkta Taklit Olgusu İçin Bir Öneri: Mem Örüntüleri ve Mimari Emsal Hikayesi Kavramı*, Megaron, Sayı 2, s.192-200.
- Potolsky, M., (2006), *Mimesis*, New York, Routledge.
- Richter, G. (2000), *Walter Benjamin and the Corpus of Autobiography*, Wayne State University Press.
- Ricoeur, P. (2011), *Zaman ve Anlatı: Zaman-Olay örgüsü-Üçlü Mimesis*, Mehmet Rifat, Sema Rifat (çev.), Yapı Kredi Yayınları, İstanbul.
- Salingaros, N.A., Mikiten, T.M. (2002), *Darwinian Processes and Memes in Architecture: A Memetic Theory of Modernism*, *Journal of Mimesis*, Issue 23, p.117-139.
- Tanyeli, U. (2002), *Eskimiş bir kavramı yenileme Çağrısı/Taklit*, *Arredamento Mimarlık*, s.60-62.
- Turan, B.O. (2011), *21. Yüzyıl Tasarım Ortamında Sürec, Biçim ve Temsil İlişkisi*, Megaron, Sayı 3, s.162-170.