

Bir Mimesis Pratiği Olarak Seyyahlık ve Temaşa

F. Sinem Özgür

Mimesis

Mimar adayları eğitim süresince gerek stüdyo yürütücülerinin yönlendirmesiyle gerek bireysel araştırmalarla, çok sayıda mimari örnekten faydalanır. Böylece mimari görgüsünü geliştirir. Mimarlık eğitiminin temeli olan mimari proje stüdyolarında da yürütücüler öğrencileri sıklıkla örnek incelemeye ve araştırma yapmaya yönlendirirler. Böylece eldeki tasarım problemine yol gösterici yanıtlar sunulmuş olur. Bu durumu kopya - özgünlük tartışmalarında ve tasarım yöntemi araştırmalarında sıklıkla konu edilen mimesis kavramı ile ilişkili olarak değerlendirmek mümkündür. Bu metinde mimar adayının kendinden önceki mimarlık üretimlerinden faydalanması, mimesis ve mimarlık bilgisi üzerinden tartışılmakta ve mevcut dijital bilgi ortamlarındaki mimarlık ürünlerinin bilgisine ilişkin bir bakış açısı sunulmaktadır. Öncelikle mimesis kavramının iki kutbundan söz edilmekte, daha sonra mimarlık alanında mimesis kavramının yeri anlatılmakta, son olarak günümüz mimar adaylarının “mevcudun bilgisi”ni edinmesi bağlamında bir tartışma ortaya konulmaktadır.

Mimesis, sanat ve tasarım alanlarında yüzyıllardır süregelen gerçeklik, temsil, taklit, yorumlama, özgünlük, kopyalama gibi konular üzerine birçok tartışmanın temelini oluşturur. Sözlük anlamı; benzetme, öykünme olan mimesis kavramı, sanatta (en basit anlamıyla) görünen dünyanın temsilidir. Kopya, taklit, imitasyon, temsil, benzerlik, andırış, replika, yansıma, röprodüksiyon, tekrar, çoğaltma gibi birçok farklı kavram ile ilişkili olan mimesis genellikle olumsuz/gereksiz görülen veya olağan/yaratıcı süreci destekleyen bir insan davranışı olmak üzere iki kutupta konu edilir (Potolsky, 2006).

Kavramın olumsuz yorumlandığı alan Platon düşüncesine dayanır. Platon Devlet’te “Resim ve taklit (mimesis) genellikle gerçekten uzak bir iş üretir; kendimizin bir parçası olarak, akıldan uzak bir şekilde bize eşlik eder ve bu eşlik etme sağlık veya gerçeklik için değildir,” der

(Mansfield, 2007). Platon’un mimesis tanımı, poetik kültüre karşı diyalektik kültürün öneminden gelir (Kalaycı, 2020). Poetik zihin için bilginin aktarımında esas olan, kopyalamaya dayanan bir ezberleme eylemidir (Kalaycı, 2020) ve hakikatten uzaklaşmaya sebep olduğu için gereksiz ve tehlikelidir; diğer bir deyişle diyalektik yöntemin tam karşısı olarak akıldan uzaklaşmaya sebep olur.

Kavramın olağan bir insan davranışı olarak konumlandığı alan ise Aristotelesçi görüşe temellenir. Mimesis kavramı “Aristoteles için Platon düşüncesinde taşıdığı oldukça küçültücü havayı taşımaz” (Copleston, 2013a). Ona göre “mimesis insanın hayatı boyunca ve sanat yaparken yaşadığı, oldukça doğal ve işe yarar bir fenomen”dir (Potolsky, 2006). Aristoteles öykünmenin ve öykünme çalışmalarına hayranlık duymanın insan için doğal olduğunu vurgulamaktadır (Copleston, 2013a).

Mimesisin gereksiz veya olağan bir olgu olarak yorumlanmasının her ikisinde de epistemolojik bir temel söz konusudur. Zira kavram, hem Platoncu “mimesis gereksiz ve tehlikelidir” anlayışında, hem de Aristotelesçi “mimesis olağan bir insan davranışdır” anlayışında bilgi aktarım ve öğrenme biçimleriyle ilişkilendirilir.

Çağdaş yaklaşımlar mimesisi bir öğrenme biçimi olarak; yaratıcılığı geliştirme potansiyeli olan, psikoloji ve sosyoloji çalışmalarında doğal bir insan davranışı olarak değerlendirir. Taklit edilecek olgu için kişide bilişsel ve/veya sezgisel bir teşhis becerisi bulunması, diğer bir deyişle; sürecin bir *farkına varma durumu* ile başlaması ve yeniden kurgulanması gerekir. Benjamin’e (1979) göre, insanın gündelik hayatta benzerlikler araması ve ilişkiler keşfetmesi oldukça doğaldır, *mimetik beceri* insana benzerlikleri görmek için verilmiş bir armağandır ve karar vermede temel role sahip bir melekedir. Ona göre mimesis kişinin kendisine dış dünyayla birlikte bir kimlik tanımlamasını sağlar (Leach, 2005). Adorno (2000) ise “Bir insan ancak başka insanlara öykünerek insan haline gelir,” der. Girard’a (2012) göre, nes-

neler için arzumuz, nesnenin kendisinden ziyade, eylemlerimiz için bir model olarak gördüğümüz başka bir kişinin aracılığına dayanan bir rekabet mekanizmasıdır. Yani nesnelerin kendilerini arzulamaktan ziyade bir modele öykünme ile, bir nevi rakip bularak kendini var etme güdüsü ile hareket edilir. Böylesi bir psikolojik durum, olağan bir karakter gelişim sürecidir. Diğer bir deyişle, olağan bir insan davranışı olarak kişi, kendini evrende konumlandırabilmek için öykünme süreçlerini deneyimler. Bu olağan davranış biçimi her zaman benzerini yaparak, özgünlükten yoksun, basit bir kopyalama şeklinde olmaz. Aksini yapmak, mevcudu reddetmek, bilinçli veya bilinçsiz dönüştürmek de mimesis kavramı ile ilişkili görülür.

Mimesis ve Mimarlık

Mimesis kavramına mimarlık alanından baktığımızda da öykünme, kopya, orijinallik, taklit, benzerlik gibi kavramlarla ilişkili olarak tartışıldığı görülür. Mimarın eğitiminde bir öğretim biçimi (usta-çırak ilişkisi), bir tasarım yöntemi (Jormakka, 2012) veya bir mimar adayının gelişimine etki eden bir olgu olarak değerlendirilir. Mimesis olgusunun tasarım bilgisi, tasarım yöntemleri, mimarın gelişimi, mimari görgünün artması, mimari kütüphanenin zenginleşmesi ve mimarlık yapma'nın bilgisi¹ gibi birçok araştırma alanıyla ilişkisi kurulabilir. Ancak, özellikle eğitim alanında, mimarlığa ilişkin epistemolojik düzlemde tek bir kanaatten söz etmek mümkün olmaz. Zira “Mimarlık yapmanın bilgisi nasıl edinilmektedir?” sorusu “Mimarlığın hakiki bilgisi nedir?” sorusuyla birlikte sıklıkla tartışılır. Ancak bu alan kolayca yanıtlanamayacak bir derinlik içerir. Mimarlık bilgisinin ne olduğu, bu bilginin aktarılma ve öğrenme biçimi de çeşitli yaklaşımlarla kuramsallaştırılır. Bir mimar adayının mimarlık yapmayı öğrenirken hangi “hakiki/doğru/geçerli/özgün/önemli” bilgiyi, nasıl edineceği de oldukça tartışmalı olur. Öte yandan, mimar adayının eğitim süresince (çağdaş olan veya olmayan) kendinden önceki mimari üretimlerden sıklıkla yararlanması ve kendinden önceki mimari tasarımlardan edindiği bilgiyi kullanması da belirgin bir gerçekliktir. Bu nedenle, mimesis olgusu mimarlık eğitiminde, olağan ve işe yarar bir olgu bağlamında, pedagojik anlamda üzerine düşünülmeyi hak eden bir kavram olarak değerlendirilebilir.

Bu noktada, mimarlık tarihindeki önemli iki kırılma noktasını vurgulamak iyi olacaktır. Bu kırılma noktaları mimarlıkta mimarlık bilgisinin, mimarlık bilgisinin ortamlarının ve mimari temsil/aktarım biçimlerinin dönüşümlerini de etkileyen toplumsal dönüşümlerdir.

Dönüşümlerden ilki Rönesans'ta perspektifin icadı, matbaanın yaygınlaşması, mimarın ve mimarlık bilgisinin anlamındaki farklılaşmaya isabet eder. Antik Yunan'dan Rönesans'a kadar mimarlık bilgisi, yapılı çevrede ve yapı ustasındadır. 15. yüzyılda mimari çizimin anlamının değişmesi ile Antik Roma kalıntılarını incelemek, anlamak ve yeniden yapabilmek için çalışmalar yapılır. Artık mimarlık, doğru bilgisini Antik kalıntılarda saklamaktadır ve bu bilginin onlar üzerinden taklit edilerek yeniden kurgulanması esastır. Yüzlerce yıl salt *praksis* olarak var olmuş bir etkinlik ve bilgi alanı olarak mimarlık 15. yüzyıldan başlayarak kendisine bir söylem yaratmaya başlar (Tanyeli, 2002). Rönesans'a kadar *praksisin* bilgi alanına dahil görülmekte olan ve aslında bilgisinden söz edilemeyen mimarlık, pratik bilgiden entelektüel bilgi alanına geçme çabasıyla perspektifi icat eder (Tierney, 2007). Oysa ortaçağda mimarlar binayı bir bütün olarak algılayamaz ve ölçek kavramı yoktur, ustanın ve dönemin gerektirdiği usullerde mimarlık ürünü yapmanın dışında bir durumun tahayyülü söz konusu değildir (Perez-Gomez, 2002). Ortaçağ mimarının görebilmek için yapıya seyahat etmesi gerekirken, Rönesans mimarının kitapçıdan edindiği bir belge, taklit edebileceği modele ulaşması için yeterlidir (Carpo, 2001). Zira perspektif icat edilmiş “gerçekçi” temsillerle “mimarlık bilgisi” kuramlaşmış ve bu bilgi matbaa ile daha erişilebilir olmuştur. Yani artık mimarlık; gözle görülen, sayılabilir verileri her seferinde yeniden kurgulayarak yapılabilir. Ölçülebilir veriler olarak geçmişteki mimari nesnelerin bileşenleri (arketipik elemanlar, bezemeler, plan tipleri vb.) tekrar edilir.

Diğer dönüşüm Sanayi Devrimi'ne denk gelir ve fark 20. yüzyılın başında artık iyice belirginleşir. Malzeme ve üretim yöntemlerindeki değişim, mimarlık bilgisinin tanımlarına yenilerini ekler. Laugier (1977), odağı antik harabeler yerine, ilkel kulübeye yöneltir. Artık mimar antik mimarlığı değil, doğayı çıkış noktası almaktadır ve geometrik formlar da bunun soyutlanmış halidir. Geçmişe ilişkin yüzeysel benzetmeler ve kopyalar, bağlamın-

dan kopuk üretimler olumsuzlanan bir kopyacılık olarak değerlendirilir (Gebauer ve Wulf, 1995; Melberg, 1995; Potolsky, 2006). 20. yüzyıl rasyonalizmi ise tarihselciliği ve akımları reddeden kimliği ile “kopya” olarak algıladığı eskinin yeniden yorumlanarak yapılmasını tümüyle reddeder. Kimi elemanların bir süsleme haline dönüşmesini eleştirerek, biçimlerin herhangi bir yapıyla çevre ögesinden kopyalanarak oluşturulmaması, geometrinin ve işlev/kullanım bilgisinin mimarlığa kaynak oluşturması gerektiği benimsenir. Younes’a (2012) göre Modernist düşünceden önce, taklit ve icat/türetme bir madalyonun iki yüzüdür ve Modernizm ile akımların ve bağlamından kopuk biçimsel tekrarların/kopyanın yer aldığı üretim sona erer. Modernist düşünceden önce taklit; nesne, şehir ve binaların diğer nesne, şehir ve binaların kombinasyonlarından oluşturulmasıdır (Younes, 2012). Ancak, sanatsal ve mimari üretim Modernist düşünceyle birlikte tümüyle icat etme olarak değerlendirilir, taklit kavramı ve icat etme anlayışı birbirileri için tamamlayıcı olmak yerine, iki düşmanca kavram olur (Younes, 2012). Artık daha önce hiç olmayanı oluşturmak “yaratıcılık”tır. Dolayısıyla, mimarlık bilgisi artık geometri, soyut akıl, yeni malzeme ve teknolojiye içkindir.²

Özetlemek gerekirse; mimarlık bilgisi Rönesans’la *praksis*in alanından (ustanın ve yapıyla çevrenin bilgisinden) teorinin alanına (geçmişteki doğru(!) bilgiye), Sanayi Devrimi’yle de teorinin alanından soyut ve rasyonel aklın alanına (geometri, matematik ve bilimsel bilgi) salınımlar gerçekleştirir. Bu dönüşümleri mimarlıkta mimesis bağlamında değerlendirecek olursak; *praksis*in alanında taklit etmek oldukça olağandır ve aksinin tahayyülü söz konusu değildir. Mevcut yapıyla çevreye içkin bir bilgi vardır. Ayrıca, kolayca erişilmesi mümkün olmayan bilgi kaynağı olarak yapı ustasının sahip olduğu, ancak ustayla birlikte “yaparak” öğrenilebilen bir mimarlık bilgisi söz konusudur. Teorinin alanında ise taklit etmek doğru bilgiye erişmek için bir gereklilik olarak konumlanır. Geçmişteki yapıyla çevrenin arketipik ve bezeme esaslı, kimi zaman elemanter düzeyde kalan bileşenlerinin tekrarı gerekli hale gelir. Öncesinde bir seyyah gibi bilgi toplamak durumunda kalan mimar artık –matbaanın da katkısıyla– seyyahlığa çok da ihtiyaç duymaz. 18. yüzyıldan itibaren de teorinin alanından uzaklaşmayan ama seyyahlığı da –nispeten– bırakmayan³ ancak teorik

tabanını mevcudun bağlamsız temsilinden almak yerine, soyut akla dayandıran bir bilgi mimarlık bilgisi haline gelir.

Mimesis, Mimarlık ve 21. Yüzyıl İmgesi

Bu noktada oldukça geniş ve bağlantıları karmaşık olabilecek bir soru sorulabilir: İlk çeyreğini geride bırakmak üzere olduğumuz 21. yüzyılda mimarlık bilgisi en genel anlamda nasıl tanımlanmaktadır? Bu soru oldukça geniş kapsamlı bir tartışma açabileceği için bu metin kapsamında soruyu belki de şu şekilde sorabilir ve bir başlangıç yapabiliriz: 21. yüzyılda mimarlık, bilgisini nereden edinmektedir? Bilgi-enformasyon çağı, imgeler çağı, iletişim çağı, uzay çağı gibi çeşitli sıfatlarla adlandırılan bir dönemde, her an her yerde, hemen her türlü enformasyona ulaşılabilen, bunların üretiminin ve manipülasyonunun mümkün olduğu imgelerle dolu bir dünyada, “Z ve alfa kuşakları”nın⁴ mimar adayları (hangi) mimarlık bilgisini, nasıl edinirler?⁵ Bu bilgi mimarlıkta mimesis kavramıyla ilişkisi bağlamında nasıl bir role sahiptir?

Her an her yerden erişilebilen görsel ve yazılı enformasyon üzerinden mevcudun (yapılı çevrenin) bilgisine ulaşan bir mimar adayı bilgisini *praksis*in mi, teorinin mi, soyut aklın mı alanından edinir? Mimari görgüsünü artırmak, dolayısıyla mimesis pratiğiyle kendi mimari yaklaşımını geliştirmek için ne yapar? Peki, genellikle dijital paylaşım ortamlarından mevcudun bilgisinin edinilmesi eylemiyle bir çeşit *görsel seyyahlıktan*, dolayısıyla başka bir bilgi alanından mı söz etmeliyiz? Mekâna; duyuşsal ve algısal deneyime, doğal ve sosyal çevrenin etkilerine, kamusal veya özel anlamda farklı kullanımların sonuçlarına, malzemenin bir arada oluşturduğu bütünlüğe, kısacası mekânsal deneyimin çoklu boyutlarına bir tasarımcı olarak aşına olmanın pratiği nasıl? Böylesi bir seyyahlığın nitelikleri hangi düzlemde değerlendirilebilir?

Bu çok kapsamlı ve hangi pencereden baktığına göre çeşitli yanıtlar oluşturulabilecek bir sorun. Tanyeli’nin (2002) vurguladığı gibi: “Bugün orijinallik hayal, taklit sıradan bir pratik, kopya günlük bir aktivite ve dolayısıyla yaratıcılık bir yanılsama ve sahtekârlık” mı? Peki, mimesis kavramı “yeni anlamlara yol açacak şekilde bakış açıları kazanmalı” (Tanyeli, 2002) mı? “Mimarlık akademisi ‘Geçmişten ders çıkarın ama alıntılar yapmayın’, ‘Görsel kültürünüzü genişletin ama çalmayın’ şeklindeki ucuz tavsiyeleri bırakmalı” (Tanyeli, 2002) mı?

Mimesisin birbirinden kolaylıkla ayrılacak tartışma ve araştırma alanlarına sahip bir kavram olarak bu metinde hak ettiği ölçüde tartışılması mümkün değil. Bu nedenle toparlamak ve günümüzde mimar adaylarının eğitim sürecinde gerçekleştirdikleri bir mimesis pratiği olarak mevcudun bilgisini araştırma, değerlendirme ve kullanma biçimlerini tartışmaya açmak iyi olacaktır.

İmgeler dünyasına doğmuş olan “Z ve alfa kuşakları”nın mimar adayları için kendinden önce tasarlanmış bir mimari ürünün yinelenmesi, yorumlanması veya esin kaynağı olması; en azından mimari görgüsüne dahil olma süreçleri epistemolojik bir temelde araştırmaya ve tartışmaya değer. Sadece görünüşe odaklanabilen bir toplumsal yapıda; öz’e⁶ yönelebilmek, soyutlayabilmek, ilişki ve bağlantıları görselliğin ötesinde kurgulayabilme becerilerini geliştirebilmek için mimarlık eğitimcilerinin taktik ve stratejileri olabilir mi?

Hakim sayısal medyada mimari ürünlerin ağırlıklı olarak uzun pozlanmış, kullanıcılarından azade, perspektifleri düzenlenmiş, zamandan bağımsız, nesnenin kendisine odaklanan fotoğraflar ve çok az sayıda mimari çizimle temsil edildiğini gözlemlemek hiç de zor değil.⁷ Peki, hayatının çoğunluğunu Fusserl’in (2006) tanımladığı “teknik imaj”larla algılamış mimar adayları bu imgeler bütününden mekân ve mimarlığa ilişkin neyi (mimesis bağlamında) taklit ediyor/kullanıyor? Üstelik “Mimarlığın iletilmek üzere kodlanan –soyut– nitelikleri, ortamın tersine ya son derece somut; fotoğraf, simülasyon vb. kopyalamalarından oluşmakta ya da bu kodlanışta mimarlığın soyutlanabilir özelliği olarak hep görsel, geometrik ya da biçimsel özellikleri ön plana çıkarmakta” (Uluoğlu, 2002). Günümüzde bilgi paylaşım ortamları olarak İnternet ve Dünya Çapında Ağ (www), paylaşım platformları gibi sistemler sayesinde bilgi mekândan, zamandan, kişi ve kurumlardan (görece) bağımsız, birbirinden çok farklı bağlamlarla ilişkilenebilen ve sürekli bir dönüşüm içinde. Bu sistemlerdeki enformasyon hacminin çokluğu, karmaşık yapısı ve oluşum biçimleri muazzam bir etkileşim ve erişim olanağı yaratmakta. Aynı zamanda karmaşa ve yüzeysellik oluşturabilen iki yönlü bir olgu haline de dönüşebilmekte. Diğer bir deyişle, “Teknoloji, bilgimizi daha da dolaylı hale getirmekte” (Dreyfus, 2000). Bu noktada da “Fark edilmeyen bilginin ne şekilde ayarlanabileceğine dair olan eski so-

runsalın üzerine daha çok düşünmek gerek-mekte” (Dreyfus, 2000). Tanyeli’ye (2002) göre “metalar dünyasından bir meta grubu olarak söz konusu görüntü parçacıklarını, imgeleri zihninde toplayan için, görsel olarak tanınabilirlikleri dışında gerçek bir anlamları yok”. Dolaşımda olan enformasyonun ağırlıklı olarak görsel materyal (özellikle de fotoğraflar) olduğu göz önünde bulundurulduğunda, mimar adayının kendine hareket noktası veya esin kaynağı olarak aldığı, bir mimesis pratiği olarak incelediği, öğrendiği ve belki de taklit ettiği örnekler mimarlığın hangi bilgisini, ne kadar aktarmakta?

Temaşa ve Seyyah Mimar

Bugün tasarım araştırmasını genellikle basılı-çizili ve dijital medya üzerinden gerçekleştiren mimar adayı, bilgiyi mimari ürünün kendisinden, yani mekânsal deneyimlerinden edinmek yerine, çok daha hızlı erişilebilen görsel temsillerden ediniyor. Bu yadsınamaz bir gerçeklik ve bir o kadar da pratik.

Mimar adaylarının portfolyoları, teslim paftaları, süreç içindeki üretimleri üzerinden yapılan bir gözlemde foto-gerçekçi üretimlerin ve ortografik çizimlerin hacmi mekânsal ilişkilerin, ölçek/oran kavramının, sosyal/psikolojik etki ve gerekçelerin, duyuşal veya fenomenolojik deneyimin kurgulanmasındaki yaklaşımlara ilişkin önemli ipuçları veriyor. Örneğin, mimari proje stüdyolarında mimar adayları dijital modellemelerle gerçeğe çok yakın üretimleri kolaylıkla yapabiliyorken, tasarımın mekânsal ilişkilerini planlama, mekânsal etkiyi hayal edebilme, ölçek ve boyut kavramları gibi durumları tahayyül etmeye yardımcı olacak ifadeleri aynı oranda olgunlaştıramayabiliyorlar. Mimar adayının genellikle bir son imaj olarak üretilmiş örnek görsel malzemeden (çoğunlukla fotoğraflardan) faydalanan araştırma yapması sebebiyle yine bir son imge üretmek çoğunlukla birincil amaç olarak bir mekân deneyimi tasarlama amacının önünde yer alabiliyor. Bu da tasarım sürecinde yaratıcı alanı sağlayarak, olasılıkları artırabilecek soyut imgelerle geliştirilebilecek birçok aşamayı atlamaya sebep olabiliyor. Çoğu zaman stüdyolarda diyagramlar, ölçeği kavrayıcı bireysel bedensel performanslar, farklı tekniklerde geliştirilebilecek ilişkisel analizler, soyutlanmış estetik biçimsel gelişmeye katkı sağlayabilecek çeşitli ölçeklerdeki maket/model üretimleri de konvansiyonel mimari çizimler gibi olgun-

laşamamış, hatta çoğu zaman hiç üretilmemiş olabiliyor. Burada belki de gerçekten Platonik anlamda yadırganan bir mimesis olgusundan söz edilebilir. Zira bir imgenin en basit anlamıyla kopyalanma çabası bir mimari ürünün görsel estetik dışındaki birçok bileşenini atlamaya sebep olabilir.

Esasında bugün ne bilgiyi ustadan (proje stüdyosunda yürütücünden) edinmek ne mevcuttan kopyalamak ne de sadece soyut aklın ve geometrinin bilgisinden mimarlık yapmak geçerli. Dünya kolayca ayrıştırılamayacak biçimde birbirine bağlı bilgiyle donatılmış durumda. Bu bağlılığın mecbur bıraktığı hız, imge tüketimini zorluyor. Ancak her şeye rağmen algıyı basit bir imge tüketiminin ötesinde geliştirmeye olanak tanımak, anlamak için zaman harcamak, bunun için yöntemler geliştirmek ve mevcudun bilgisini indirgemedi ama sindirerek, ilişkilendirerek, süzmek ve sonra yeniden kurmak mümkün. Bunu sağlayacak bir yazılım veya teknoloji oluşturulabilir mi, henüz bilinemez. Ancak yaratıcı sürece katkı sağlaması bakımından basit imge tüketiminden daha kapsamlı bir çalışma yapmak ve belki de daha uzun zaman ayırmak, analizler, görsel veya yazılı günlükler oluşturmak için ortaçağ mimarları gibi seyyahlık etmek bir başlangıç olabilir.

Peki, ne yapmalı? Tüm dijital imge araştırmasını durdurmak ve sadece seyyahlık etmek mümkün olabilir mi? Bu pek mümkün görünmüyor. Bu noktada *temaşa edilebilen bir dijital seyyahlık* anlayışı düşünülebilir.

Temaşa; hoşlanarak bakma, seyretme, gezme, seyir gibi anlamlarla açıklanıyor.⁸ Farsça gezinti, seyran anlamına gelen *mşy* kökü ve *maşa* (yürüdü) fiili ile ilişkili.⁹ Yapılı çevreyi, mimarlık ürününü, kentsel mekânı temaşa etmek; bir nevi sindirerek anlamak, bilerek görmek, analiz etmek, temas etmek, duyumsayarak, ilişkilendirerek deneyimlemek, onunla bir diyalektik ilişki kurmak ve hatta hemhal olmak olarak da tahayyül edilebilir. Bu amaçla mimarlığa içkin olan ve birbirinden kolayca ayırt edilemeyen çok boyutlu bilgi katmanlarını anlamak için bir model geliştirilebilir mi? “Z ve alfa kuşakları”nın hız ve dijital araçlar odaklı “teknik imajlar” dünyasında bir seyyah misali temaşa etmek ve mevcudun bilgisini eleştirel düşünceden beslenerek, semiyolojik ilişkilerle zenginleştirerek kavramak ve yeni anlamlara yönelebilmek hangi yöntem(ler)le mümkün olabilir? Dijital imgelerin taşıdığı potansiyeli

anlayabilecek bir *medya okur-yazarlığı* temaşaya imkân sağlar mı? Zira bir mimesis pratiği olarak ortaçağ mimarları gibi temaşa etmek amaçlı seyyahlığın “teknik imaj”lar dünyasındaki karşılığı başka bir bilgi alanı ile ilişkili. Belki de mimarlık eğitimcilerinin büyük çoğunluğunun hâlâ yaklaşıma imtina ettikleri “teknik imaj”lar dünyasına semiyoloji, fenomenoloji, psikoloji gibi disiplinlerden beslenerek daha çok dahil olması iyi bir başlangıç olabilir.

Dijital ağlar, imgeler çağı, teknik imajlar, bilgi kaynaklarının ve enformasyon hacminin gerçekliği hıza ve aslında en temelde de tüketime bir hayli odaklı. Yapılı çevre bilgisini veya tasarım düşüncelerini aktaran öyle çok imaj var ve erişim öyle hızlı ve kolay ki... Özgün ve farklı tasarım yapabilme melekesini geliştirebilecek mimar adaylarının bakış açısını olağanın dışına kaydırabilmek için çok daha fazla zihinsel emek göstermesi gerekiyor. Bu zihinsel emek de bir çeşit temaşa olarak “dijital seyyahlık”ı veya –mümkünse– “dijital bir temaşa”yı ziyadesiyle hem zorluyor hem de içeriyor. Belki de büyük usta Mimar Sinan’a yeniden kulak vermeli: “Ustamın hizmetinde, tıpkı bir pergelin sabit ayağı gibi kararlı bir biçimde çalıştım, merkezi ve çevreyi gözledim. Sonra da pergelin gezen ayağı gibi başka diyarları gezmeye özendim. ...gezip dolaşarak her yüksek eyvandan bir köşe ve her viran tekeden bir kırıntı belleyip yine İstanbul’a döndüm...” (Çelebi, 2003). 

F. Sinem Özgür, Dr. Araş. Gör., MSGSÜ Mimarlık Fakültesi, Mimarlık Bölümü

Notlar:

1. Yapma bilgisi, diğer bir tabiriyle işlemsel bilgi tıpkı bisiklete binmek gibi ancak yaparak edinilebilir. Tasarım alanında tasarım yapmanın bilgisi de benzer şekilde tanımlanır. Bu nedenle tasarım eğitimi ağırlıklı olarak meslek pratiğinde gerçekleştirilecek tasarımın provalarının yapıldığı stüdyolarda gerçekleştirilir. Böylece yapma bilgisi deneyimi artırılarak işlemsel bilginin gelişmesi sağlanmış olur.
2. Le Corbuiser, *Bir Mimarlığa Doğru* kitabında (s.123) “Mimarlara: Yeni mimari biçimler, insan ölçeğinde, büyük ama birbiriyle sıkı ilişki içinde olan öğeler, boğucu biçimlerden kurtuluş, boşluk ve dolulukların güçlü kütlelerin ve narin öğelerin karşıtlığı” diye belirterek dönemin dev transatlantiklerini örneklendirmektedir. Ayrıca aynı kitabında Parthenon, Notre-Dame Katedrali gibi yapılar üzerinden geometrik soyutlamaları mevcuttur. Diğer bir deyişle geçmişin mimarlık nesnesini, söyleme dönüştürme çabası söz konusudur.
3. Özellikle Le Corbusier, Louis Kahn gibi mimarların yapıtları mimari seyahatler ve bunlardan oluşturdukları görsel notlar bu konuda en bilinenlerdendir.
4. Kuşakların isimlendirmesinde dünyaca uzlaşmış bir sistem söz konusu değil. Daha çok popüler kültürde karşılığını bulan yaklaşık 15 yılda bir yeni bir ismin olduğu bir

eğilim söz konusu. Z ve alfa kuşakları ise 21. yüzyılın ilk 15-20 yılı içinde doğanlar için kullanılıyor. Bu kuşakların en önemli özelliklerinin dijital sistemler içine doğmuş olmaları, sadece eğlence ve iletişim amaçlı değil, gündelik tüm işleri ve öğrenmeyi de bu medyayı kullanarak deneyimlemesi. Kendilerinden önceki kuşaklarla olan önemli farklardan bir diğeri de genellikle daha az sosyal iletişimde olmaları.

5. Burada mimarlık okullarının eğitim biçimleri değil, mimar adayının kendisinin bilgiye erişmedeki eylemi sorgulanmaktadır.

6. Yürekli ve Yürekli'ye göre (2002, 2004); "Taklit keşfedici ve yaratıcı bir süreçtir. Orijinal bir modelden yeni bir şey yaratmaya dayanır. Taklit orijinalin yeniden oluşturulmasıdır. Kopya ise var olanın reproduksiyonudur. Taklit öze ve forma yöneliktir, kopya ise sadece görünüşle ilgilidir."

7. Yazar tarafından gerçekleştirilen daha kapsamlı bir çalışmanın parçası olan analizde; mimarlar tarafından yoğunlukla kullanılan internet sayfalarında mimari ürünlerin sunulan görsel malzemesinin %70-80 aralığında fotoğraflardan oluştuğu, %4'ünün üç boyutlu görselleştirme/eskiz/diyagram/şemalar olduğu, %0,4'ünün video benzeri hareketli görseller olduğu, geri kalanının ise mimari çizimler olduğu tespit edilmiştir.

8. Türk Dil Kurumu'nun internet sayfasından Eylül 2022'de erişilen anlamlarından derlenmiştir: <https://sozluk.gov.tr/>

9. Nişanyan etimoloji sözlüğünün internet sayfasından Eylül 2022'de erişilen anlamından derlenmiştir: <https://www.nisanyansozluk.com/kelime/tema%C5%9Fa>

Kaynaklar:

- Adorno, T. W. (2000) *Minima Moralia Sakatlanmış Yaşamdan Yansımalar*, Çev.: O. Koçak, A. Doğukan, Metis Yayıncılık, İstanbul.
- Benjamin, W. (1979) "On the Mimetic Faculty", Trans.: E. Jephcott, K. Shorter, *One Way Street and Other Writings*, NLB, London.

Carpo, M. (2001) *Architecture in the Age of Printing: Orality, Writing, Typography, and Printed Images in the History of Architectural Theory*, Trans.: S. Benson, The MIT Press, Cambridge, Massachusetts, London.

Copleston, F. (2013a) *Aristoteles*, Çev.: A. Yardımlı, İdea Yayınevi, İstanbul.

Çelebi, S.M. (2003) *Yapılar Kitabı, Tezkiretü's Bünyan ve Tezkiretü'l Ebniye (Mimar Sinan'ın anıları)*, Haz.: Hayati Develi, K Kitaplığı, İstanbul.

Dreyfus, H. L. (2000) "Telepistemology: Descartes' Last Stand", Ed.: K. Goldberg, *The Robot in the Garden: Telerobotics and Telepistemology in the Age of the Internet*, The MIT Press, Cambridge, Massachusetts, London.

Fusserl, V. (2006) *Towards a philosophy of photography*, Trans.: A. Mathews, Reaktion Books, London.

Gebauer ve Wulf (1995) *Mimesis: Culture-Art-Society*, Trans.: D. Reneau, University of California Press, London.

Girard, R. (2012) "A Theory by Which to Work: The Mimetic Mechanism", Ed.: S. Younes, *Architects & Mimetic Rivalry*, Papadakis Publisher, Berkshire, s.12-37.

Jormakka, K. (2012) *Adım Adım Tasarım Yöntemleri*, Çev.: Z. Y. Halu, YEM Yayın, İstanbul.

Kalaycı, N. (2020) "Antikçağ'da Şiire Karşı Diyalektik: poetik kültürde ve sokratik kültürde imge üretimi", *Cogito: İmajı Düşünmek*, Sayı: 97, s.17-41.

Laugier, M.A. (1977) *An Essay on Architecture*, Trans.: Wolfgang ve A. Herrmann, Hennessey&Ingalls, Inc, Los Angeles.

Leach, N. (2005) "Mimesis", *Architectural Theory Review*, 10:1, s.93-104. <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/13264820509478531> (Erişim tarihi: 10.05.2016),

Melberg, A. (1995) *Theories of Mimesis*, Cambridge University Press, Melbourne.

Perez-Gomez, A. (2002) "The Revelation of Order; Perspective and Architectural Representation", *This is not Architecture/Media Constructions*, Routledge, London.

Potolsky, M. (2006) *Mimesis*, Routledge, New York & London.

Tanyeli, U. (2002) "Eskimiş Bir Kavramı Yenileme Çağrısı", *Arredamento Mimarlık*, 02, s.61-62.

Tierney, T. (2007) *Abstract space: Beneath the media surface*, Taylor & Francis, London, New York.

Uluoğlu, B. (2002) "...miş gibi", *Mimarlık ve Sanallık*, Boyut Yayın Grubu, İstanbul, s.37-44.

Younes, S. (2012) "The Other Side of Imitation", *Architects & Mimetic Rivalry*, Ed. S. Younes, Papadakis Publisher, Berkshire, s.58-75.

Yürekli, H., Yürekli, F. (2002) "Rasyonalitenin yapılanmasında irrasyonelin, metaforların ve taklidin rolü", *Etik-Estetik*, Ed.: A. Şentürer, Ş. Ural, F. U. Sönmez, Yapı Yayın, İstanbul, s.156-165.

Yürekli, H., Yürekli, F. (2004) *Mimarlık Bir Entelektüel Enerji Alanı*, YEM Yayınları, İstanbul.

Being a Voyager and Contemplation as a Mimesis Practice
Architectural students benefit from many architectural examples during their educations. In design studios, the tutors usually make students search different architectural examples to point out the route with the help of previous solutions to the similar design problems. It is possible to consider this phenomenon with the notion mimesis. Mimesis, as one of the most argumentative notions of arts and philosophy, has roots from two basic debates in philosophy. Basically, according to Plato's point of view, mimesis is a mere copy, and it should be refused, while Aristotle's point of view it is a natural human behaviour in creativity and identity.

Today, digital media presents visual information of the architectural products predominantly with photographs. Architecture students usually cannot have the chance to visit all the buildings, that they are suggested to make research. On the other hand, they can reach so many images of architectural products all over the world via these mass media in a few seconds. This is a reality that worth to be considered, it is useless to deny or ignore.

Here, it is argued that in design studios mimesis should be considered as a creative and natural activity for an architecture student. Contemplation (temaşa) and being a voyager idea is argued as a catalyst notion for understanding the knowledge of the architectural products in current digital media. First, mimesis notion's two opposite perspectives are explained, then mimesis in architecture is mentioned, finally a debate is presented on acquiring the "knowledge of existing" activity of the architectural students.